

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Чорноморський національний університет імені Петра Могили
Факультет комп'ютерних наук
Кафедра дизайну

ДОПУЩЕНО ДО ЗАХИСТУ

Завідувач кафедри дизайну

_____ **Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ**

«___» _____ 2026 р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
НА ЗДОБУТТЯ ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ БАКАЛАВРА
СТВОРЕННЯ АРТБУКУ З ЕЛЕМЕНТАМИ ДОПОВНЕНОЇ
РЕАЛЬНОСТІ ЗА МОТИВАМИ РОМАНУ АЛЕССАНДРО МАНДЗОНІ
«ЗАРУЧЕНІ»

Спеціальність 022 Дизайн

Спеціалізація 022.01 Графічний дизайн

Освітня програма «Графічний дизайн і реклама»

Здобувач

Марія ДЕНИСЮК

«___» _____ 2026 р.

Керівник роботи

PhD з професійної освіти,
доцент б.в.з.

Олена ТРИГУБ

«___» _____ 2026 р.

Завдання на виконання кваліфікаційної роботи

Чорноморський національний університет імені Петра Могили

Факультет	Комп'ютерних наук
Кафедра	Дизайну
Рівень вищої освіти	Перший (бакалаврський)
Освітній ступінь	Бакалавр
Спеціальність	022 Дизайн
Спеціалізація	022.01 Графічний дизайн
Освітня програма	Графічний дизайн і реклама

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри дизайну

_____ **Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ**

«30» січня 2026 р.

ЗАВДАННЯ

на кваліфікаційну бакалаврську роботу здобувача

Марії ДЕНИСЮК

1. Тема кваліфікаційної роботи «Створення артбуку з елементами доповненої реальності за мотивами роману Алессандро Мандзоні «Заручені» затверджена наказом ректора ЧНУ ім. Петра Могили № 12 від «23» січня 2026 р.

2. Строк представлення кваліфікаційної роботи «23» червня 2026 р.

3. Очікуваний результат: готовий до друку та серійного тиражування інтерактивний артбук з елементами доповненої реальності, розроблене презентаційне пакування та комплект експозиційних планшетів.

Початкові дані: роман Алессандро Мандзоні «Заручені», сучасні вимоги до додрукарської підготовки багатосторінкових видань, інструменти генеративного штучного інтелекту для створення анімацій та звукового супроводу.

4. Перелік питань, що підлягають розробці:

– проведення передпроектного аналізу, що включає дослідження літературного

- твору як основи для візуальної інтерпретації, аналіз сучасних артбуків-аналогів та особливостей використання технологій доповненої реальності у друкованих виданнях;
- розробка дизайн-концепції артбуку, формування художньо-образного рішення, визначення стилістики, композиційних принципів, типографіки та колірної гами видання;
 - створення візуального та мультимедійного контенту, зокрема авторських цифрових ілюстрацій, анімаційних матеріалів і звукового супроводу для інтерактивної взаємодії через QR-коди;
 - технічна реалізація проєкту, що передбачає вибір програмних засобів розробки, верстку розворотів артбуку, підготовку макета до друку та розробку пакування;
 - економічне обґрунтування проєкту, визначення технологічних особливостей виготовлення друкованої продукції та розрахунок собівартості її реалізації.

5. Перелік графічних матеріалів:

- 6 експозиційних планшетів формату А1 в електронному вигляді, з яких 3 — надруковані;
- оригінал-макети внутрішніх розворотів артбуку;
- макети твердої обкладинки та металевої шильди;
- макети фірмових наліпок для брендування презентаційного пакування;
- мультимедійна презентація результатів проєктування.

6. Консультанти:

Консультант	Кафедра (організація)	Частина роботи
Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ	дизайну	Консультавання щодо виготовлення графічних матеріалів

Дата видачі завдання «30» січня 2026 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН
виконання кваліфікаційної роботи

Тема: **СТВОРЕННЯ АРТБУКУ З ЕЛЕМЕНТАМИ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ ЗА МОТИВАМИ РОМАНУ АЛЕССАНДРО МАНДЗОНІ «ЗАРУЧЕНІ»**

№	Найменування роботи	Початок	Закінчення	Примітки
1.	Розроблення та затвердження завдання на виконання КБР	23.01.2026	30.01.2026	виконано
2.	Огляд літератури за темою роботи	02.02.2026	27.02.2026	виконано
3.	Складання календарного плану КБР	02.03.2026	06.03.2026	виконано
4.	Передпроектний аналіз. Написання вступу та першого розділу КБР	09.03.2026	03.04.2026	виконано
5.	Розроблення проектних рішень. Виконання графічної частини проекту. Написання другого розділу КБР	06.04.2026	01.05.2026	виконано
6.	Виконання макета дизайн-продукту, експозиційних планшетів та підготовка їх до друку. Написання третього розділу КБР	04.05.2026	15.05.2026	виконано
7.	Друк макета дизайн-продукту, експозиційних планшетів. Написання висновків, оформлення списку використаних джерел, додатків до КБР	18.05.2026	05.06.2026	виконано
8.	Відгук керівника КБР	08.06.2026	19.06.2026	виконано
9.	Оформлення КБР та презентації	08.06.2026	19.06.2026	виконано
10.	Попередній захист	09.06.2026	09.06.2026	виконано
11.	Рецензування	08.06.2026	19.06.2026	виконано
12.	Завершення оформлення КБР та презентації	10.06.2026	19.06.2026	виконано
13.	Захист кваліфікаційної роботи	23.06.2026	23.06.2026	виконано

Здобувач _____

Марія ДЕНИСЮК

«06» березня 2026 р.

Керівник роботи
PhD з професійної освіти,
доцент б.в.з. _____

Олена ТРИГУБ

«06» березня 2026 р.

АНОТАЦІЯ

до кваліфікаційної бакалаврської роботи

Створення артбуку з елементами доповненої реальності за мотивами роману Алессандро Мандзоні «Заручені»

Здобувачка 407 групи: Марія ДЕНИСЮК

Керівник роботи: PhD з професійної освіти, доцент б.в.з. Олена ТРИГУБ

Актуальність теми зумовлена зростанням інтересу до видань, що поєднують традиційну книжкову форму із сучасними засобами візуальної комунікації. Використання авторської цифрової ілюстрації та мультимедійного контенту дозволяє по-новому розкрити емоційний потенціал класичного роману та адаптувати його до сприйняття сучасної аудиторії.

Мета проєкту полягає у створенні інтерактивного артбуку за мотивами роману Алессандро Мандзоні «Заручені», спрямованого на емоційне та художнє переосмислення класичного літературного твору засобами сучасної книжкової графіки та цифрових технологій.

Об'єктом дослідження є процес трансформації літературного твору у візуальний мультимедійний продукт.

Предмет дослідження – художньо-композиційні рішення, цифрові технології та інструменти штучного інтелекту, використані під час створення інтерактивного артбуку за мотивами роману.

Кваліфікаційна робота складається зі вступу, 3 розділів, висновків та списку використаних джерел.

У вступі обґрунтовано актуальність теми, визначено мету, об'єкт, предмет, а також практичне та наукове значення проєкту.

У першому розділі проведено передпроектний аналіз, що включає дослідження роману як основи для візуальної інтерпретації, аналіз сучасних артбуків та використання технологій доповненої реальності у друкованих виданнях.

Другий розділ присвячено розробці дизайн-концепції артбуку, зокрема формуванню художнього стилю, типографіки, колірного рішення, створенню авторських ілюстрацій та анімованого контенту для QR-взаємодії.

У третьому розділі описано технічне втілення проєкту, включно з використаним програмним забезпеченням, технологіями верстки, додрукарською підготовкою та розрахунком собівартості виготовлення артбуку.

У висновках підбито підсумки кваліфікаційної роботи, що підтверджують успішне створення комерційно спроможного інтерактивного артбуку та ефективність використання ШІ-інструментів у роботі дизайнера.

Кількість сторінок – 79, таблиць – 2, рисунків – 13, додатків – 10, джерел посилання – 30.

Ключові слова: артбук, доповнена реальність, книжкова графіка, цифрова ілюстрація, штучний інтелект, мультимедійний дизайн, візуальна комунікація.

ABSTRACT

to the qualifying bachelor's thesis

Creation of an artbook with elements of augmented reality based on the novel

"The Betrothed" by Alessandro Manzoni

Student of group 407: Mariia DENYSIUK

Supervisor: PhD in Vocational Education, Associate Professor Olena TRYHUB

The relevance of the topic is due to the growing interest in publications that combine the traditional book form with modern visual communication tools. The use of original digital illustration and multimedia content allows for a new emotional revelation of a classic novel and its adaptation to the perception of the modern audience.

The purpose of the project is to create an interactive artbook based on Alessandro Manzoni's novel "The Betrothed", aimed at the emotional and artistic reinterpretation of a classic literary work through modern book graphics and digital technologies.

The object of the research is the process of transforming a literary work into a visual multimedia product.

The subject of the research is the artistic and compositional solutions, digital technologies, and artificial intelligence tools used during the creation of an interactive artbook based on the novel.

The qualification work consists of an introduction, 3 sections, conclusions, and a list of references.

In the introduction, the relevance of the topic is substantiated, and the purpose, object, subject, as well as the practical and scientific significance of the project are defined.

In the first section, a pre-project analysis is conducted, including the study of the novel as a basis for visual interpretation, the analysis of modern artbooks, and the use of augmented reality technologies in printed publications.

The second section is devoted to the development of the artbook's design concept, in particular the formation of the artistic style, typography, color solutions, the creation of original illustrations, and animated content for QR interaction.

In the third section, the technical implementation of the project is described, including the software used, layout technologies, prepress preparation, and the calculation of the artbook's production costs.

In the conclusions, the results of the qualification work are summarized, confirming the successful creation of a commercially viable interactive artbook and the effectiveness of using AI tools in the designer's workflow.

Number of pages – 79, tables – 2, figures – 13, appendices – 10, references – 30.

Keywords: artbook, augmented reality, book graphics, digital illustration, artificial intelligence, multimedia design, visual communication.

ЗМІСТ

ПЕРЕЛІК СКОРОЧЕНЬ.....	3
ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИКО-АНАЛІТИЧНЕ ОБҐРУНТУВАННЯ ТА ПЕРЕДПРОЄКТНІ ДОСЛІДЖЕННЯ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ РОМАНУ «ЗАРУЧЕНІ» В ФОРМАТІ AR-АРТБУКУ	8
1.1 Роман «Заручені» А. Мандзоні як основа для авторської візуальної інтерпретації	8
1.2 Аналіз сучасних артбуків та особливостей їхнього графічного оформлення.....	12
1.3 Використання технологій доповненої реальності у друкованих виданнях ..	17
Висновки до розділу 1	26
РОЗДІЛ 2 РОЗРОБКА ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦІЇ АРТБУКУ «ЗАРУЧЕНІ»	28
2.1 Формування художнього образу та стилістики видання	28
2.2 Розробка композиції, типографіки та колірною рішення артбуку	33
2.3 Створення ілюстрацій та розробка анімованого контенту для QR- взаємодії.....	36
Висновки до розділу 2	41
РОЗДІЛ 3 ТЕХНІЧНЕ ВТІЛЕННЯ ТА РЕАЛІЗАЦІЯ АРТБУКУ «ЗАРУЧЕНІ»	43
3.1 Програмні засоби та технології, використані під час створення артбуку.....	43
3.2 Особливості верстки, підготовки макета та друку видання	49
3.3 Розрахунок собівартості виготовлення артбуку	51
Висновки до розділу 3	54
ВИСНОВКИ.....	56
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	58
ДОДАТКИ.....	61

ПЕРЕЛІК СКОРОЧЕНЬ

PВХ полівінілхлорид

ШІ штучний інтелект

AI Artificial Intelligence (штучний інтелект)

AR Augmented Reality (доповнена реальність)

СМУК Cyan, Magenta, Yellow, Key color — субтрактивна колірна модель

CSS Cascading Style Sheets — каскадні таблиці стилів

DPI Dots Per Inch — кількість точок на дюйм

GIF Graphics Interchange Format — формат обміну графічними даними

JPG Joint Photographic Experts Group — формат растрових зображень

PDF Portable Document Format — формат переносного документа

QR Quick Response code — код швидкого відгуку

RGB Red, Green, Blue — адитивна колірна модель

SLAM Simultaneous Localization and Mapping — одночасна локалізація та побудова карти

UI/UX User Interface / User Experience — інтерфейс користувача / досвід користувача

ВСТУП

Класична література дедалі частіше стикається з проблемою втрати емоційного контакту із сучасним читачем. Більшість історичних романів сприймаються як тексти минулої епохи, що потребують значних зусиль для занурення в контекст подій, систему образів та переживання персонажів. Водночас сучасна культура дедалі більше тяжіє до візуального способу сприйняття інформації, де важливу роль відіграють образ, атмосфера та емоційний досвід.

Роман Алессандро Мандзоні «Заручені» належить до визначних творів європейської літератури, однак його цінність полягає не лише в історичному чи літературному значенні. Твір порушує теми страху, надії, людської гідності, духовної стійкості та боротьби людини з обставинами, які залишаються актуальними незалежно від епохи. Саме тому роман становить значний інтерес для сучасного візуального переосмислення.

Актуальність проєкту зумовлена зростанням інтересу до видань, що поєднують традиційну книжкову форму із сучасними засобами візуальної комунікації. Використання авторської цифрової ілюстрації, живописної стилістики та мультимедійного контенту дозволяє не лише розкрити емоційний потенціал літературного твору, а й адаптувати його до способів сприйняття інформації, характерних для сучасної аудиторії. Поєднання друкованого артбуку з анімацією та звуковим супроводом створює багаторівневий досвід взаємодії з виданням і розширює можливості книжкової графіки як засобу художньої комунікації.

Поштовхом до створення проєкту стало прагнення знайти форму, у якій ілюстрація могла б виходити за межі статичного зображення та продовжувати розповідати історію через рух і звук. Особливий інтерес викликала можливість передати атмосферу роману не через буквальне відтворення історичних подій, а через емоційний стан персонажів, світло, колір і символічні образи, поєднавши традиційний артбук із сучасними цифровими технологіями.

Метою проєкту є створення інтерактивного артбуку за мотивами роману Алессандро Мандзоні «Заручені», спрямованого на емоційне та художнє переосмислення класичного літературного твору засобами сучасної книжкової графіки та цифрових технологій.

Для досягнення поставленої мети визначено такі **завдання**:

- дослідити роман Алессандро Мандзоні «Заручені» як основу для створення авторської візуальної інтерпретації;
- проаналізувати сучасні артбуки та особливості використання мультимедійних технологій у друкованих виданнях;
- дослідити можливості інтеграції цифрового контенту в структуру друкованого артбуку;
- сформувати художню концепцію проєкту та визначити стилістичні особливості майбутнього видання;
- розробити систему персонажів, символів і візуальних образів на основі змісту літературного твору;
- створити композиційне, типографічне та колірне рішення артбуку;
- виконати серію авторських ілюстрацій для ключових сюжетних епізодів роману;
- розробити анімований та звуковий контент для розширення емоційного сприйняття видання;
- дослідити можливості використання сучасних генеративних інструментів під час створення комплексного мультимедійного дизайнерського продукту;
- здійснити верстку артбуку, підготувати макети до друку та реалізувати друковану версію проєкту;
- розробити систему цифрової взаємодії між друкованим виданням і мультимедійним контентом;
- визначити технологічні особливості виготовлення та розрахувати собівартість реалізації проєкту.

Об'єктом дослідження є процес трансформації літературного твору у візуальний мультимедійний продукт.

Предметом дослідження є художньо-композиційні рішення, цифрові технології та інструменти штучного інтелекту, використані під час створення інтерактивного артбуку за мотивами роману Алессандро Мандзоні «Заручені».

Наукове значення роботи полягає у дослідженні нових підходів до створення мультимедійних дизайнерських проєктів в умовах розвитку сучасних цифрових технологій.

У процесі виконання роботи було проаналізовано можливості використання генеративних інструментів для реалізації завдань, які традиційно виконуються фахівцями різних напрямів, зокрема ілюстраторами, аніматорами, звукорежисерами та монтажерами. Практична реалізація проєкту дозволила дослідити, наскільки ефективно одна людина, маючи дизайнерське мислення та використовуючи сучасні цифрові інструменти, може створювати комплексний мультимедійний продукт без залучення великої команди спеціалістів.

У роботі системно досліджено механізми перенесення смислових та емоційних доміант класичного літературного тексту в багаторівневу візуально-цифрову систему, де статична ілюстрація, динамічний медіаконтент та звуковий супровід функціонують як єдине ціле. Робота розширює наукове уявлення про межі автоматизації творчих процесів (анімація, звуковий дизайн), доводячи, що ШІ не замінює автора, а виконує функцію технічного асистента дизайнера, дозволяючи масштабувати індивідуальну творчу практику до рівня комплексного мультимедійного виробництва.

Отримані результати демонструють можливості трансформації професійної діяльності дизайнера та розширення його творчих і технічних функцій у процесі розробки інтерактивних видавничих продуктів.

Практичне значення одержаних результатів полягає у створенні завершеного, комерційно спроможного інтерактивного артбуку, готового до серійного виробництва та виходу на ринок подарункових видань. Розроблена

методика поєднання друкованого тексту з цифровим контентом, а також алгоритм використання інструментів штучного інтелекту мають практичну цінність для дизайнерів під час самостійної роботи над мультимедійними проектами й можуть застосовуватися у навчальному процесі художніх спеціальностей.

Публікації та апробації. Ключові положення та результати дослідження були представлені й обговорені на VIII Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну» (09.04.26, Київський національний університет технологій та дизайну, м. Київ). Артбук було апробовано в межах міжнародного культурно-освітнього проекту «Promessi Sposi: Art, Design UA-IT» (Україна-Італія), створеного та реалізованого Асоціацією VITAWORLD – VITAUKR у співпраці з Фундацією Terre des Hommes Italia, Фундацією сучасного мистецтва Джорджо Грассо та під Високим патронатом Європейського Парламенту: виставка в Офісі Європарламенту (03.10.25, м. Мілан, Італія), в монастирі Лавелло (04-15.10.25, м. Лекко, Італія), мистецькому просторі Ex Tintostamperia (06-20.12.25 м. Комо, Італія).

Структура кваліфікаційної роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох тематичних розділів, висновків, списку використаних джерел та блоку додатків. Загальний обсяг текстової частини та візуального супроводу становить 79 сторінок, з яких 55 – основного тексту. Робота містить розрахункові таблиці та рисунки.

РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИКО-АНАЛІТИЧНЕ ОБҐРУНТУВАННЯ ТА ПЕРЕДПРОЄКТНІ ДОСЛІДЖЕННЯ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ РОМАНУ «ЗАРУЧЕНІ» В ФОРМАТІ AR-АРТБУКУ

1.1 Роман «Заручені» А. Мандзоні як основа для авторської візуальної інтерпретації

Написаний у першій половині XIX століття, роман став важливим культурним феноменом, який вплинув на формування сучасної італійської літературної мови та національної самосвідомості.

Події твору розгортаються на території Міланського герцогства XVII століття. В основу сюжету покладено історію двох закоханих — Ренцо Трамальїно та Лючії Монделли, чиє прагнення до спільного життя наштовхується на численні перешкоди. Особиста історія героїв поступово переплітається з масштабними історичними подіями епохи, серед яких народні заворушення, голод, епідемія чуми та свавілля представників влади. Важливе місце у творі займає соціальна проблематика. Мандзоні гостро критикує феодальне засилля, безкарність можновладців, продажність судової системи та беззахисність простих людей перед владою. Через образи дворян, чиновників і представників духовенства письменник демонструє складну систему суспільних відносин того часу та наслідки нерівності для людських долі.

Працюючи над романом, Алессандро Мандзоні свідомо прагнув створити літературний текст зрозумілою для широкого кола читачів мовою. Саме тому після першої редакції твору автор здійснив його ґрунтовне мовне доопрацювання на основі флорентійського діалекту, який згодом став основою сучасної літературної італійської мови. Завдяки цьому роман набув не лише літературного, а й культурно-історичного значення [1].

Разом із тим роман не зводиться лише до історичного чи соціального дослідження. Центральною темою твору залишається людина та її внутрішній світ. Автор приділяє значну увагу моральним переживанням персонажів, їхнім

страхам, сумнівам, надіям і духовним пошукам. Герої постають не лише учасниками історичних подій, а насамперед живими особистостями, які змушені приймати складні рішення в умовах постійної небезпеки та невизначеності. Особливістю роману є поєднання масштабного історичного тла з глибоким психологізмом. На сторінках твору поруч із великими суспільними катастрофами існують особисті трагедії, а глобальні події розкриваються через долі окремих людей. Саме така увага до емоційного стану персонажів, їхньої взаємодії з навколишнім світом та переживання кризових моментів робить роман актуальним для подальшого художнього та візуального дослідження.

Найвідоміший цикл ілюстрацій до роману «Заручені» був створений італійським художником Франческо Гоніном для видання 1840–1842 років, званого як «Quarantana» [2]. Особливістю цих ілюстрацій є те, що вони виконувалися під безпосереднім наглядом Алессандро Мандзоні та були офіційно схвалені автором. Гонін прагнув максимально точно передати історичне середовище XVII століття, приділяючи значну увагу архітектурі, костюмам, побутовим деталям і зовнішності персонажів. Його роботи вирізняються реалістичною манерою виконання, детальним опрацюванням композиції та прагненням до документальної достовірності (Рис. 1.1) [3].



Рисунок 1.1 – Серія ілюстрацій Франческо Гоніна.

Лючія, Дон Родріго, Христофоро, Ренцо

Водночас ілюстрації Гоніна не обмежуються лише відтворенням подій роману. Художник активно використовує світлотіньові контрасти, жести

персонажів та композиційні акценти для підсилення емоційного змісту окремих сцен. Завдяки цьому графічний цикл став невід'ємною частиною сприйняття твору та значною мірою вплинув на подальшу візуальну традицію роману.

На відміну від класичних ілюстрацій Франческо Гоніна, авторська концепція даного артбуку зосереджується не на історичній достовірності подій, а на передачі психологічного стану персонажів та символічного змісту твору. Основна увага приділяється емоціям, атмосфері та художнім образам, які дозволяють по-новому інтерпретувати роман для сучасного читача.

Процес створення артбуку передбачає трансформацію літературного тексту у систему візуальних образів. Якщо роман передає емоції через словесний опис, внутрішні монологи та авторські характеристики, то художня інтерпретація використовує композицію, колір, світлотіньові контрасти та символічні деталі. У результаті читач отримує можливість не лише прочитати події, а й емоційно пережити їх через візуальне сприйняття.

Одним із центральних персонажів візуального проекту стала Лючія Монделла. Хоча роман побудований навколо історії кохання Лючії та Ренцо, в межах артбуку акцент було свідомо зміщено з романтичної лінії на особисті переживання героїні та її внутрішню трансформацію. Такий вибір зумовлений тим, що саме образ Лючії найбільш повно втілює теми духовної стійкості, віри, моральної чистоти та здатності зберігати людяність у складних життєвих обставинах. Протягом усього роману вона опиняється в ситуаціях небезпеки, невизначеності та страху, однак не втрачає внутрішньої рівноваги та власних переконань. У візуальній інтерпретації Лючія постає не лише як конкретний літературний персонаж, а й як узагальнений образ жінки, яка змушена протистояти зовнішнім загрозам, залишаючись вірною собі.

Символічним продовженням образу Лючії стала лілія, яка традиційно асоціюється з чистотою, щирістю, духовністю та моральною незламністю. Використання цього символу у проекті дозволяє підкреслити внутрішній характер героїні та її роль як носія гуманістичних цінностей. Лілія не виконує

декоративної функції, а виступає візуальним знаком духовного світла, яке зберігається навіть у найтемніші моменти сюжету. Водночас важливе місце в образній системі артбуку займає ліс, який у романі можна розглядати як простір невизначеності та психологічної напруги. Саме сцена перебування Лючії в лісі перед викраденням стала одним із ключових епізодів для художньої інтерпретації, оскільки поєднує зовнішній спокій природи з внутрішнім відчуттям тривоги та небезпеки. Ліс символізує перехід від звичного світу до простору випробувань, втрату контролю над власною долею та зіткнення людини з невідомим.

Було взято до інтерпретації частину із зображенням чуми. Вона виступає символом загальної суспільної кризи, руйнування звичних соціальних зв'язків і усвідомлення людської вразливості. Перед обличчям хвороби стираються соціальні відмінності, а люди змушені зіткнутися зі страхом смерті, самотністю та невизначеністю майбутнього. Саме тому візуальна концепція проєкту зосереджується не стільки на романтичних взаєминах головних героїв, скільки на дослідженні людських переживань у кризових обставинах.

З цієї ж причини важливе місце серед обраних персонажів посідає священник, який у структурі роману є другорядним героєм. Його присутність у візуальному ряді пояснюється тим, що через цей образ найкраще розкриваються теми милосердя, жертвності та духовної підтримки. На тлі загального хаосу, спричиненого епідемією, священник стає символом людяності та співчуття. Саме тому фінальна сцена із запалюванням свічок та молитвою за померлих була включена до структури артбуку як узагальнення основних ідей проєкту. Вона завершує візуальну розповідь не темою втрати, а темою пам'яті, співпереживання та надії.

Також було відібрано інші ключові сюжетні епізоди, які найкраще відображають цю психологічну напругу та формують чітку хронологічну структуру проєкту. Графічний ряд відкривається сценою, де Дон Родріго переслідує Лючію, що наочно показує конфлікт між свавіллям влади та

беззахисністю людини. Наступним етапом є хлібні бунти в Мілані, де через образ голодного натовпу передано безсилля окремої людини, зокрема Ренцо, перед масштабним суспільним хаосом. Після цього сюжет знову звужується до особистої трагедії — перебування Лючії в темниці, де її молитва стає проявом духовної стійкості в умовах повної ізоляції. Кожен із цих обраних епізодів стає основою для розробки окремого блоку майбутнього артбуку.

1.2 Аналіз сучасних артбуків та особливостей їхнього графічного оформлення

Артбук (від англ. artbook) — колекція зображень та ілюстрацій, зібрана у вигляді альбому під однією обкладинкою [4]. Хоча на перший погляд артбук може здатися схожим на ілюстровану книгу чи художній альбом, його сутність значно відрізняється. У традиційній ілюстрованій книзі головним носієм сенсу залишається текст, а зображення слугують лише доповненням, що ілюструють або пояснюють певні моменти оповіді. Читач передусім занурюється у літературний твір, а візуальні елементи допомагають оживити події, персонажів чи оточення. На відміну від цього, художній альбом зосереджується на презентації вже готових мистецьких робіт – живопису, графіки, фотографії тощо. Його мета – показати твори, які можуть бути об'єднані спільною темою, але зазвичай не формують цілісної сюжетної лінії, що вимагає послідовного сприйняття.

Артбук же займає унікальне місце між цими форматами, володіючи власними, виразними характеристиками. Його основа – цілісна художня концепція. Артбук є особливим видом видання, що вирізняється унікальною структурою, авторським підходом до дизайну та домінуванням візуально-образних засобів над традиційними методами подачі інформації [5]. Тут ілюстрація, композиція розворотів, шрифтове оформлення, колірна гама та матеріали видання працюють як єдиний механізм, спрямований на створення

виразного художнього образу. Саме тому артбук можна розглядати як потужний інструмент візуальної розповіді.

Однією з характерних особливостей сучасних артбуків є використання нестандартних композиційних рішень. На відміну від класичної книжкової верстки, яка переважно базується на симетрії та чіткій модульній сітці, артбуки часто використовують асиметричне розташування елементів. Подібний прийом створює відчуття динаміки та візуальної свободи. Важливу роль відіграють також великі поля та значні порожні простори сторінки. Вони дозволяють акцентувати увагу на окремих деталях ілюстрації або тексту та створюють необхідний візуальний ритм. У багатьох випадках порожній простір стає таким самим важливим елементом композиції, як і графічне наповнення сторінки.

Часто зустрічається кінематографічний принцип побудови розворотів. Послідовність сторінок нагадує монтаж кадрів у кіно. Великі панорамні зображення можуть змінюватися деталізованими фрагментами, загальні плани чергуються з крупними, а ритм перегляду формується за допомогою зміни масштабу ілюстрацій та композиційних акцентів. Завдяки цьому читач не просто перегортає сторінки, а поступово занурюється у візуальну історію [6].

Не менш важливу роль відіграє типографіка. Шрифт перестає бути носієм текстової інформації та перетворюється на повноцінний елемент художнього образу. Дизайнери активно використовують декоративні та акцидентні гарнітури, експериментують із розміром, накресленням та розташуванням тексту на сторінці. У результаті типографіка стає частиною композиції та працює разом з ілюстраціями над створенням цілісного візуального враження. В окремих випадках текст може інтегруватися безпосередньо в зображення або взаємодіяти з ним на рівні композиції, утворюючи єдиний графічний об'єкт.

Значний вплив на сприйняття артбуку має колористичне рішення. Багато сучасних видань використовують обмежену колірну палітру, яка допомагає підтримувати стилістичну єдність усієї книги. Колір виступає важливим засобом передачі настрою та емоційного стану. Часто колір використовується для

побудови сюжетної структури видання, коли окремі розділи мають власні колірні акценти або поступово змінюють палітру відповідно до розвитку історії [7].

Основою більшості артбуків залишається ілюстрація. Сучасні автори використовують широкий спектр художніх технік: цифровий живопис, концепт-арт, колаж, фотографіку та змішані техніки. Особливої популярності набув цифровий живопис, який дозволяє створювати деталізовані сцени з високим рівнем опрацювання світла, кольору та атмосфери. Концепт-арт часто використовується для візуалізації художніх світів, персонажів та середовища. Колажні техніки, своєю чергою, дозволяють поєднувати різноманітні візуальні елементи в межах одного зображення та створювати багатопланові образи.

Показовим прикладом сучасного артбуку є «The Art and Making of Arcane», присвячений створенню однойменного анімаційного серіалу. Видання поєднує концепт-арт, ескізи персонажів, фінальні ілюстрації та дизайнерські матеріали.

Структура розвороту побудована на динамічному контрасті між організованістю та спонтанністю [8] (Рис. 1.2).



Рисунок 1.2 – Вступний розворот книги «The Art and Making of Arcane»

Права сторінка дотримується класичної журнальної верстки, пропонуючи чітку текстову колонку та виразний заголовок. Натомість ліва сторінка насичена ескізами персонажів різноманітного масштабу, розташованими асиметрично, що створює відчуття активного творчого пошуку. Цей контраст дозволяє читачеві одночасно сприймати як остаточний результат роботи, так і його становлення. Центральним елементом, що об'єднує обидві сторінки в цілісну композицію, є яскраві рожеві графічні мазки. Цей насичений колір різко контрастує зі стриманою палітрою олівцевих начерків та світлим фоном, спрямовуючи погляд читача природним чином, послідовно з'єднуючи окремі елементи в єдину структуру. Колористичне рішення безпосередньо перегукується з візуальною естетикою серіалу *Arcane*. Використання інтенсивного рожевого кольору асоціюється з образом Джинкс та її характерною палітрою. У контексті розвороту цей колір виходить за межі суто декоративної функції, стаючи візуальним символом хаосу, бунтарства та нестримної творчої енергії, що є ключовими рисами персонажа. На тлі нейтрального білого паперу та монохромних ескізів, рожеві акценти сприймаються як вибух емоцій, миттєво привертаючи увагу.

Цікавим є також прийом використання зображень різного ступеня завершеності. На розвороті гармонійно співіснують деталізовані кольорові портрети, швидкі начерки персонажів, пошукові варіанти міміки та грубі лінійні замальовки. Такий підхід наочно демонструє еволюцію художнього образу від первинної ідеї до фінального дизайну, створюючи для читача ефект присутності в творчій лабораторії студії.

Типографіка свідомо відступає на другий план. Основний заголовок «*Letting Creativity Come First*», виконаний класичною антиквою, розташований у центрі, надаючи відчуття стабільності. Натомість рукописні написи та інші графітіподібні елементи, виконані експресивним мазком, створюють виразний контраст із впорядкованою версткою. Саме ця взаємодія академічної

типографіки та спонтанної рукописної графіки втілює головну ідею розвороту — зіткнення дисципліни виробничого процесу з творчою свободою митців.

З точки зору візуальної нарації, цей розворот виконує функцію вступу до всієї книги. Автори одразу дають зрозуміти, що читачеві буде представлено не лише готовий продукт, а й глибинний погляд на внутрішню кухню створення серіалу. Відсутність жорсткої сітки, інтеграція ескізних матеріалів, нашарування графічних елементів та свідоме порушення традиційної книжкової композиції формують відчуття динамічного творчого процесу, який ще перебуває в активній фазі. Саме ця демонстрація пошуку, експерименту та незавершеності є однією з визначальних рис графічного оформлення артбуку «The Art and Making of Arcane».

Артбуки можна розділити на два основні типи:

Статичні видання. Це класичні паперові книги. Їхнє оформлення базується на стандартних правилах підготовки до друку, чіткій сітці верстки та звичному розташуванні елементів на сторінці. Головна проблема таких книг полягає в тому, що сучасний читач через звичку до швидкого перегляду інтернет-стрічок часто просто гортає сторінки, не занурюючись глибоко в атмосферу та художній задум.

Інтерактивні видання. Вони поєднують у собі паперову основу та сучасні цифрові технології. Для адаптації класичного роману до сприйняття сучасною аудиторією виникає потреба у створенні артбуків із доповненою реальністю. У цьому випадку на сторінках книги розміщуються графічні QR-коди, які працюють як міст між паперовим виданням та цифровим простором. Впровадження відеоанімацій та звукового супроводу безпосередньо в структуру ілюстрацій суттєво розширює можливості сприйняття друкованого видання. Інтерактивний контент залучає одночасно декілька каналів сприйняття, а поєднання ілюстрації, руху та звуку формує більш цілісний емоційний досвід і дозволяє глибше зануритися в атмосферу твору. Анімація демонструє розвиток подій у часі, а звуковий супровід підсилює настрій окремих сцен та допомагає

акцентувати увагу на важливих сюжетних моментах. Завдяки цьому читач не лише спостерігає за перебігом подій, а й емоційно залучається до них, що сприяє кращому запам'ятовуванню образів, персонажів та сюжетних ліній. Важливою особливістю такого підходу є активна участь самого користувача у процесі взаємодії з виданням. Для отримання доступу до цифрового контенту необхідно виконати певну дію — відсканувати QR-код і запустити мультимедійний матеріал. У результаті читач переходить від пасивного споглядання до активної взаємодії з твором, що підвищує рівень залученості та посилює емоційний зв'язок із художньою розповіддю.

Сам по собі QR-код є повноцінною частиною дизайну розвороту. Він проектується так, щоб повністю вписуватися в загальну систему верстки, колірну гаму та шрифти книги. Завдяки цьому сторінка виглядає гармонійно, акуратно та зберігає свою художню цінність навіть тоді, коли цифрова відеоанімація не активована користувачем.

1.3 Використання технологій доповненої реальності у друкованих виданнях

Ринок інтерактивних друкованих видань пропонує різні ступені цифрової інтеграції, що відрізняються складністю реалізації та рівнем взаємодії з користувачем. Ці рішення можна умовно поділити на три основні групи.

До першої групи належать видання з базовою цифровою інтеграцією, де взаємодія з цифровим контентом відбувається через QR-коди або гіперпосилання. Друкований носій тут виступає як тригер для доступу до зовнішніх мультимедійних ресурсів (відео, аудіо). Такі рішення є технологічно доступними та простими у впровадженні.

QR-код (від англ. QR-code, Quick Response code – код швидкого відгуку) – це графічна мітка, в якій зберігаються певні дані. Інформація кодується таким чином, щоб її можна було зчитувати за допомогою камер, сканерів та інших

оптичних датчиків. Тому QR-коди використовують для швидкої передачі даних на смартфони та інші гаджети.

Така мітка є прямокутним контрастним зображенням з рамкою і внутрішнім візерунком, що нагадує лабіринт з пікселів. По кутах розташовані квадрати, які допомагають датчику правильно вибрати напрямок для зчитування даних. Зазвичай QR-коди чорно-білі, але можуть використовуватися інші кольори [9; 10].

У сучасному графічному дизайні поширюється підхід, за якого друкована ілюстрація доповнюється QR-кодом, що відкриває відео або анімацію. У такому випадку ілюстрація виконує подвійну функцію: є самостійним художнім об'єктом та одночасно слугує навігаційним елементом для переходу до цифрового контенту. Це дозволяє розширити межі традиційної ілюстрації, додаючи часовий вимір та мультимедійний супровід.

Проект QRrt, створений бразильським фотографом та цифровим митцем Хайме Скатеною, відомим під псевдонімом Muubridge Neto, є яскравим прикладом того, як сучасне мистецтво переосмислює зв'язок між матеріальним та цифровим світом (Рис. 1.3) [11].



Рисунок 1.3 – Інтерактивна презентація робіт Вінсента Леруа
з використанням QR-коду

Автор досліджує природу існування художнього твору в епоху цифрових технологій та вплив фізичного носія на його сприйняття. В основі QRrt лежать GIF-анімації, що існують виключно в онлайн-просторі. Однак замість прямої демонстрації цих анімацій, Скатена пропонує глядачеві QR-коди. Ці коди, відскановані за допомогою смартфона чи планшета, відкривають доступ до цифрового контенту.

Митець відходить від традиційного способу презентації цифрового мистецтва, який зазвичай передбачає використання екранів та моніторів. Натомість, він переносить цифровий витвір у фізичний вимір через QR-код. На перший погляд, глядач бачить лише графічний квадрат із закодованою інформацією, який може сприйматися як технічний елемент або навіть випадковий візуальний шум. Однак, після сканування, відкривається анімований контент, який, по суті, і є головним художнім твором. Такий підхід ставить під сумнів усталені уявлення про межі мистецтва та про те, що саме слід вважати твором: цифрову анімацію, QR-код чи взаємодію між ними.

У своїх роздумах Скатена пояснює, що прагнув модернізувати концепцію «вирішального моменту» Анрі Картьє-Брессона. Це серія рухів або дій, які в сукупності формують цілісний образ і не можуть бути повністю передані одним кадром. Саме тому автор обрав GIF-анімацію як формат, що поєднує в собі риси фотографії та відео. У деяких роботах проєкту використані анімовані сцени з художніх виставок, інсталяцій та міських пейзажів. Наприклад, один із QR-кодів веде до GIF-анімації роботи французького митця Вінсента Леруа, де ключову роль відіграє динаміка світлових елементів та трансформація форми об'єкта у просторі. У друкованому вигляді цей ефект неможливо передати повною мірою, тому цифровий контент стає невід'ємною частиною художнього задуму. Найбільш цінним аспектом цього проєкту є переосмислення ролі QR-коду. Зазвичай він слугує інструментом навігації або швидкого доступу до інформації. У роботах Скатени QR-код перетворюється на самостійний елемент художньої концепції, набуваючи власного змістового навантаження. Глядач використовує

його не для отримання додаткових відомостей, а як засіб взаємодії з твором. Таким чином, друкований елемент та цифровий контент утворюють єдину систему, де жодна зі складових не може повноцінно існувати окремо.

Проект QRrt демонструє потенціал використання QR-кодів у сфері сучасного мистецтва. Водночас, журнал TYPE01 Magazine ілюструє подібний принцип інтеграції друкованого та цифрового в галузі редакційного та видавничого дизайну.

TYPE01 Magazine є одним із найуспішніших прикладів синергії друкованого та цифрового середовищ у сучасному графічному дизайні. Видання присвячене експериментам з типографікою, візуальною комунікацією та цифровими медіа. QR-коди органічно вплетені в структуру сторінок і виступають не як допоміжний технічний елемент, а як невід’ємна частина загальної концепції видання. Завдяки цьому читачі отримують доступ до анімованої типографіки, відеоматеріалів, цифрових ілюстрацій та інших інтерактивних елементів, які розширюють можливості традиційної друкованої форми (Рис. 1.4) [12].



Рисунок 1.4 – Дизайн розвороту з використанням QR-коду. Автор Gydient

Однією з ключових особливостей видання є застосування кінетичної типографіки як засобу розширення потенціалу друкованого дизайну. На сторінках журналу представлені складні шрифтові композиції, які у друкованому вигляді сприймаються як завершені графічні об'єкти. Однак, після сканування QR-коду, читач отримує доступ до їх цифрової версії, де літери починають рухатися, трансформуватися, змінювати масштаб та взаємодіяти між собою.

Другу групу формують видання, що використовують доповнену реальність (AR) через мобільні додатки. У них друковані зображення слугують маркерами для активації цифрового контенту, який накладається на реальне оточення користувача в режимі реального часу. Це забезпечує глибше занурення та інтерактивність.

Доповнена реальність (англ. augmented reality, AR) — термін, що позначає всі проекти, спрямовані на доповнення реальності будь-якими віртуальними елементами [13].

Серед інструментів, що дозволяють оживити статичні сторінки, платформа Metabook виділяється як потужний засіб для впровадження доповненої реальності у поліграфічні вироби. Її спеціалізація полягає у створенні захопливого інтерактивного досвіду для фотокниг, альбомів, листівок та інших друкованих видань. Metabook працює за принципом синергії друкованого зображення та цифрового контенту. Користувач, скануючи QR-код за допомогою мобільного додатку, отримує доступ до динамічних елементів – відео, анімації, аудіозаписів чи інших мультимедійних матеріалів, які накладаються на фізичний об'єкт. Це перетворює звичайну фотографію чи сторінку книги на портал до додаткової інформації та емоцій.

Однією з ключових переваг Metabook є її доступність для широкого кола користувачів, навіть тих, хто не має глибоких технічних знань. Платформа усуває необхідність у розробці власних мобільних додатків чи складних програмних рішень. Вона пропонує готові інструменти для завантаження контенту, його прив'язки до друкованих елементів та подальшого відтворення.

Це значно спрощує процес інтеграції AR, роблячи його доступним для дизайнерів, фотографів, видавництв та друкарень, які прагнуть модернізувати свою продукцію. Різноманітність цифрового контенту – ще одна сильна сторона Metobook. Платформа дозволяє інтегрувати відеофрагменти, анімацію, фотографії та інші мультимедійні формати, збагачуючи друковану продукцію додатковим інформаційним та емоційним виміром. Особливо це актуально для фотокниг та пам'ятних видань, де відеоспогади, аудіоповідомлення чи анімовані елементи можуть посилити враження від перегляду.

Важливою особливістю технології є те, що AR не замінює, а доповнює друкований об'єкт. Користувач продовжує взаємодіяти з матеріальним носієм, отримуючи доступ до додаткового мультимедійного шару. Це зберігає переваги друкованої продукції – тактильність, матеріальність, зручність перегляду – одночасно розширюючи її функціональні можливості [14].

Однак, як і будь-яке стороннє рішення, використання Metobook має свої обмеження. Функціонування цифрового контенту повністю залежить від стабільності серверів, мобільного додатку та хмарної інфраструктури розробника. У випадку припинення підтримки платформи або недоступності серверів, користувач втратить доступ до мультимедійного шару, а друкована продукція залишиться лише у статичному вигляді. Тому питання довгострокового збереження цифрового контенту та його незалежності від сторонніх сервісів залишається ключовим викликом при розробці видань з доповненою реальністю.

Третя група – це високотехнологічні AR-рішення, що базуються на комп'ютерному зорі, просторовому трекінгу. Вони забезпечують складну взаємодію цифрових об'єктів з фізичним середовищем, але потребують значних ресурсів для розробки та підтримки.

Технологія комп'ютерного зору дає змогу комп'ютерам не просто фіксувати візуальні дані, а й осмислювати їх. Йдеться про обробку зображень, відеопотоків, а також інформації, що надходить від камер чи сканерів. Іншими

словами, це надання машинам можливості аналізувати візуальний контент подібно до людини, але з перевагами у швидкості, точності та здатності обробляти величезні обсяги даних.

Прикладом передових розробок у сфері доповненої реальності є проєкт Chroma AR, успішно втілений у музеї The Metropolitan Museum of Art. Цей інноваційний проєкт базується на технології World Tracking, що належить до нового покоління AR-систем. В її основі лежать принципи комп'ютерного зору та просторового відстеження, що дозволяє створювати по-справжньому захоплюючий досвід. На відміну від традиційних маркерних AR-рішень, де цифровий контент прив'язаний до певного зображення чи сторінки, Chroma AR аналізує реальне оточення, динамічно формуючи його цифрову модель в режимі реального часу.

У рамках цього проєкту відвідувачі музею отримали можливість візуалізувати цифрові реконструкції античних скульптур безпосередньо у реальному просторі. Це дозволило досліджувати їх з будь-якого ракурсу, створюючи відчуття присутності. Завдяки передовим технологіям просторового позиціонування, тривимірні моделі зберігали своє місцезнаходження незалежно від руху користувача. Такий підхід забезпечив значно глибше занурення та відчуття реальної взаємодії з цифровими об'єктами, що значно перевершує можливості традиційних AR-рішень (Рис. 1.5) [15].

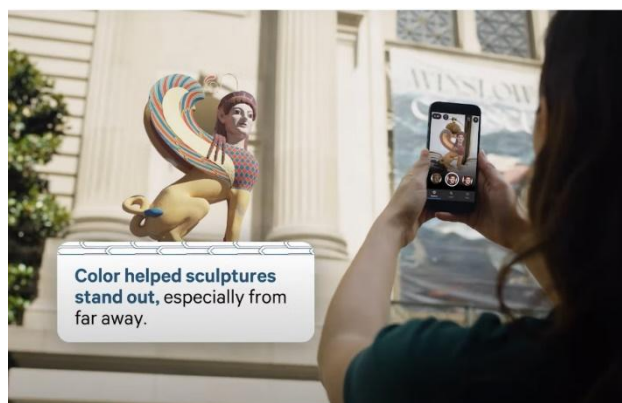


Рисунок 1.5 – Chroma AR (The Met) — реконструкція античної скульптури

Фундаментом для функціонування подібних систем є алгоритми одночасної локалізації та побудови карти простору (SLAM), які активно використовуються в популярних платформах ARKit та ARCore. Під час роботи камера мобільного пристрою безперервно сканує оточення, ідентифікуючи ключові точки простору, розпізнаючи поверхні та відстежуючи положення користувача. На основі зібраних даних система інтегрує цифрові об'єкти в реальне середовище, забезпечуючи їх природну поведінку. Віртуальні моделі враховують освітлення приміщення, можуть перекриватися реальними об'єктами та зберігати свою позицію навіть при зміні точки спостереження.

Проект Chroma AR ілюструє не лише потенціал сучасних технологій доповненої реальності, але й приховані складнощі їх практичного втілення. Створення подібного інноваційного продукту вимагає синергії зусиль різнопрофільних фахівців: від дослідників, що забезпечують історичну достовірність віртуальних реконструкцій, до 3D-художників, програмістів, UI/UX дизайнерів та експертів з цифрових музейних рішень. Не менш значних інвестицій потребує процес розробки високоякісних тривимірних моделей, їх оптимізація для ефективної роботи на мобільних платформах та забезпечення безперебійного функціонування системи на різноманітних моделях смартфонів.

Високі вимоги висуваються і до апаратної складової пристроїв кінцевих користувачів. Під час роботи застосунок активно задіює камеру смартфона, аналізує оточуючий простір, ідентифікує поверхні, відстежує рух користувача та одночасно рендерить складні тривимірні об'єкти. Цей інтенсивний процес потребує значних обчислювальних ресурсів, що неминуче призводить до прискореного розряду акумулятора та підвищення температури пристрою. Особливо це стає помітним при тривалому використанні, коли користувач занурюється у вивчення кількох експонатів поспіль або активно взаємодіє з цифровими моделями.

Саме з огляду на ці технічні обмеження розробники передбачили альтернативний режим роботи, що не потребує активації камери. У цьому

режимі користувачі можуть переглядати цифрові реконструкції та ознайомлюватися з інформаційними матеріалами без залучення функцій доповненої реальності. По суті, це рішення було впроваджено для зниження навантаження на мобільні пристрої та розширення доступності контенту для ширшої аудиторії.

Поява такого режиму одночасно висвітлює одну з ключових дилем високотехнологічних AR-рішень. Фундаментальна цінність подібних систем полягає саме у здатності інтегрувати цифрові об'єкти у реальний фізичний простір, створюючи ілюзію їхньої присутності поруч із користувачем. Коли камера деактивована, а тривимірна модель відображається як звичайний цифровий контент на екрані, значна частина переваг доповненої реальності фактично втрачається. В результаті користувач отримує якісний тривимірний контент, але вже без того рівня занурення та інтерактивності, заради яких і застосовуються складні технології просторового трекінгу та комп'ютерного зору.

Таким чином, Chroma AR слугує показовим прикладом того, що зі зростанням технологічних можливостей доповненої реальності пропорційно зростають і вимоги до ресурсів, часу розробки, бюджету проєкту та технічних характеристик пристроїв користувачів. Саме тому подібні рішення на сьогоднішній день найчастіше знаходять своє втілення у масштабних музейних, освітніх та культурних проєктах, де цінність та значущість контенту можуть виправдати складність їх створення та подальшої підтримки. Аналіз сучасних підходів до створення інтерактивних друкованих видань показує, що найпоширенішими є рішення базового та середнього рівня складності. Це пояснюється оптимальним балансом між технологічними можливостями, доступністю для користувача та економічною доцільністю.

Висновки до розділу 1

Вивчення літературного першоджерела виявило ключові сюжетні моменти, що мають найбільший потенціал для візуального втілення. У процесі проєктування було вирішено відмовитися від детального відтворення історичного антуражу XVII століття на користь зосередження на емоційних переживаннях персонажів, їхніх внутрішніх конфліктах та психологічному розвитку – саме ці аспекти є рушійною силою сюжету роману.

Дослідження сучасних артбуків допомогло визначити ключові принципи графічного оформлення. Особливу увагу приділили ролі композиції, кольору, типографіки та ілюстрацій у створенні візуальної історії. Приклад артбуку «The Art and Making of Arcane» продемонстрував, як колір може ефективно розкривати характер персонажа, його внутрішній стан та емоційний код. Також було відзначено ефективність асиметричних композицій, кінематографічного підходу до побудови розворотів та поєднання різних рівнів деталізації для створення виразного візуального наративу.

Аналіз сучасних інтерактивних видань показав, що цифрові технології можуть чудово доповнювати друкований формат, посилюючи залученість читача. Згідно з концепцією проєкту, ілюстрації є основним засобом передачі змісту та емоцій, а цифровий контент – допоміжним. Анімація та звук не замінюють друковане зображення, а підсилюють його, допомагаючи глибше передати атмосферу, акцентувати увагу на деталях та посилити емоційне залучення. Тому цифрова складова розглядається як інструмент підтримки візуальної оповіді, а не її головний носій.

Всі три розглянуті підходи до інтеграції цифрового контенту в друковані видання мають значний потенціал та можуть ефективно використовуватися залежно від поставлених завдань. Для реалізації даного артбуку було обрано підхід першої групи, заснований на використанні QR-кодів для доступу до анімаційного контенту. Вирішальним фактором стала можливість повного контролю над цифровими матеріалами та інфраструктурою їх розміщення. Такий

підхід дозволяє самостійно керувати хостингом, оновленням контенту та його доступністю для користувачів без залежності від сторонніх платформ або сервісів.

Рішення другої групи, що використовують готові AR-платформи, є привабливими завдяки простоті впровадження та можливості швидко інтегрувати доповнену реальність у друковану продукцію. Проте їх використання пов'язане з залежністю від стороннього сервісу. У разі припинення роботи платформи або зміни умов її використання цифровий контент може стати недоступним, навіть якщо друковане видання продовжить існувати. Додатковим обмеженням є необхідність встановлення користувачем окремого мобільного застосунку, що створює додатковий бар'єр для взаємодії з контентом.

Третя група рішень демонструє найбільші можливості для розвитку інтерактивних видань завдяки використанню комп'ютерного зору, просторового трекінгу та сучасних AR-технологій. Саме цей напрям є найбільш перспективним для подальшого масштабування проєкту. У майбутньому доцільним може стати створення власного мобільного застосунку, який забезпечить незалежність від сторонніх платформ, повний контроль над функціоналом та можливість поступового впровадження нових технологічних рішень. Такий підхід дозволить розширювати інтерактивні можливості артбуку, інтегрувати складніші AR-сценарії та адаптувати проєкт до подальшого розвитку цифрових технологій без втрати контролю над його цифровою складовою.

РОЗДІЛ 2 РОЗРОБКА ДИЗАЙН-КОНЦЕПЦІЇ АРТБУКУ «ЗАРУЧЕНІ»

2.1 Формування художнього образу та стилістики видання

Метою проєкту стало створення емоційного художнього середовища, здатного передати внутрішній стан персонажів, атмосферу твору та психологічний настрій епохи засобами сучасної візуальної мови. Ілюстрації розроблялися як художнє дослідження людських переживань під час історичних криз. Центральний акцент у кожній сцені зосереджений на емоційному стані героїв — страху, самотності, втомі, молитві та надії на тлі загального хаосу. Такий підхід дозволив відійти від традиційної історичної реконструкції та зосередитися на внутрішній драматургії роману. Важливою частиною проєкту стало поєднання традиційної паперової графіки з цифровими технологіями. Оскільки артбук планувався у цифровому форматі, кожна ілюстрація створювалася з урахуванням подальшої мікроанімації та звукового супроводу. Анімаційні елементи не лише доповнюють статичне зображення, а й підсилюють емоційне сприйняття сцени, створюючи ефект присутності глядача всередині подій твору. Робота над художньою системою проєкту здійснювалася поетапно — від пошуку головного символу-камертона до формування загального емоційного колориту серії.

Під час формування художнього образу персонажів основна увага приділялася створенню чіткого психологічного силуету та передачі характеру через форму, колір і композицію. Образ Лючії побудований у поєднанні м'якості та внутрішньої стійкості (Додаток А, рис. А.1). Вона зображена тендітною дівчиною з типовою італійською зовнішністю, округлими рисами обличчя та стриманим селянським одягом, характерним для Італії XVII століття. Водночас риси очей і носа зроблені більш прямими та чіткими, щоб передати її внутрішню силу та моральну витримку.

Образ Дона Родріго навмисно побудований за принципом масивності та перевантаженості форми (Додаток А, рис. А.2). Його постать велика, об'ємна,

вкрита дорогими тканинами й важким одягом, що підкреслює владу та соціальне домінування персонажа. Широкополий капелюх частково закриває його обличчя й обмежує напрямок погляду, символізуючи вузькість мислення та зосередженість лише на власній владі.

Священник у проєкті поданий не як окрема особистість, а як образ релігійної інституції та морального тягаря епохи (Додаток А, рис. А.3). Основний акцент зроблено на важкій темній мантії, яка займає значну частину композиції та формує його силует. Згорблена постать і приховане обличчя підсилюють відчуття втоми, досвіду та постійної присутності смерті поруч із персонажем. Під час розробки образу священника колористичним орієнтиром стала творчість сучасного цифрового художника під псевдонімом @ajzren. Для його стилю характерне використання інтенсивних відкритих кольорів, високої насиченості та декоративної роботи зі світлом. Ці художні принципи були адаптовані для передачі атмосфери духовної самотності та виснаження людини під час епідемії (Рис. 2.1) [16].



Рисунок 2.1 – Ілюстрація автора 龍蛇 (псевдонім @ajzren)

Особливу увагу привернула серія жіночих портретів автора, виконаних у техніці цифрової акварелі з використанням напівпрозорих нашарувань кольору та м'яких світлотіньових переходів. У роботах художника людські образи часто ніби розчиняються в темряві, тумані або складних органічних структурах, що створює відчуття внутрішнього психологічного простору персонажа.

Для проєкту цінним виявився підхід автора до роботи зі світлом і кольором. Значна частина композиції занурюється в темні холодні відтінки, тоді як окремі елементи обличчя, рук або декоративних деталей отримують м'яке локальне освітлення. Завдяки цьому формується виразний контраст між навколишньою темрявою та внутрішнім світом персонажа. Подібний прийом став одним із джерел натхнення під час створення сцени з Лючією у темниці, де важливо було передати не стільки фізичний простір ув'язнення, скільки її емоційний стан, відчуття самотності та внутрішньої боротьби.

Вплив творчості @ajzren простежується також у використанні обмеженої колірної палітри. Замість великої кількості насичених кольорів перевага надавалася стриманим темним відтінкам із локальними світловими акцентами. Такий підхід дозволив сконцентрувати увагу глядача на образі героїні та підсилити емоційне сприйняття сцени портрета Лючії у темниці. Саме цей підхід було використано для створення тихої драматичної сцени з акцентом на психологічному стані героїні (Рис. 2.2) [16].



Рисунок 2.2 – Ілюстрація автора 龍蛇 (псевдонім @ajzren)

Для пошуку відповідного емоційного образу було проаналізовано низку живописних і кінематографічних референсів, серед яких особливий вплив справив кадр із художнього фільму «Ромео і Джульєтта» 1968 року режисера Франко Дзеффіреллі. На ньому зображена британсько-аргентинська акторка Олівія Гассі в ролі Джульєтти Капулетті у сцені, де героїня перебуває наодинці зі своїми страхами та переживаннями перед тим, як випити зілля, отримане від отця Лоренцо.

Обраний кадр привернув увагу насамперед своєю емоційною виразністю. Положення фігури, зосереджений погляд, складені в молитві руки та загальна атмосфера самотності створюють образ людини, яка опинилася перед складним життєвим вибором і шукає внутрішньої опори. Саме такий емоційний стан виявився близьким до образу Лючії в момент її ув'язнення в замку Неназваного. Обидві героїні переживають сильне внутрішнє напруження, відчуття безпорадності перед обставинами та водночас намагаються зберегти віру і моральну стійкість (Рис. 2.3) [17].

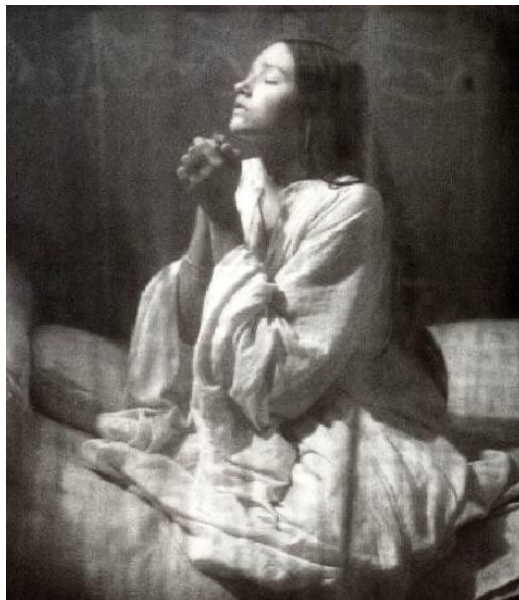


Рисунок 2.3 – Кадр з фільму «Ромео і Джульєтта» (1968)
режисера Франко Дзеффіреллі

Під час роботи над ілюстрацією було використано не буквально копіювання кадру, а його композиційний та емоційний принцип. Референс

допоміг знайти пластику персонажа, характер пози та загальний настрій сцени. Завдяки цьому вдалося підкреслити крихкість і вразливість Лючії, водночас показавши її внутрішню силу та духовну незламність. Такий підхід відповідає загальній концепції артбуку, де головний акцент зроблено на розкритті емоційного світу персонажів і передачі їхніх переживань через візуальні образи.

Образ Ренцо побудований значно простіше — як образ сильної людини з народу. Темне волосся, густі брови та масивні риси обличчя підкреслюють його фізичну силу та прямолінійність характеру. Водночас зовнішність персонажів не є головним композиційним елементом, оскільки основний емоційний акцент у серії ілюстрацій будується насамперед через колір, світло та просторову композицію.

Джерелом композиційного та колористичного натхнення під час створення сцени чуми стала творчість американського художника та ілюстратора Діна Корнуелла. Привернув увагу його підхід до побудови монументальної композиції, заснованої на чіткому тональному зонуванні, ритмі архітектурних форм та використанні локальних світлових акцентів. У роботах художника простір організований таким чином, що погляд глядача поступово рухається між різними планами композиції, створюючи відчуття глибини та емоційної напруги. Під час роботи над сценою чуми було використано характерний для Діна Корнуелла принцип протиставлення затемненого переднього плану та освітленої глибини простору. Таке композиційне рішення дозволило підсилити атмосферу спустошення та тривожної тиші. Ілюстрація «The Desert Healer» стала натхненням для вибору колірної палітри (Рис. 2.4) [18].

Колірне рішення базується на використанні складної землистої палітри — вохристих, оливкових, теракотових і приглушено-коричневих відтінків, що формують єдину емоційну атмосферу сцени, у якій художник поєднує монументальність форм, складний ритм простору та виразний світлотіньовий контраст. Аналіз цієї роботи допоміг глибше зрозуміти принципи побудови

багатопланової композиції та роль кольору у створенні психологічного стану глядача.



Рисунок 2.4 – Дін Корнуелл. «The Desert Healer»

2.2 Розробка композиції, типографіки та колірної рішення артбуку

Важливим етапом розробки композиційного рішення артбуку стало звернення до базових принципів класичної теорії композиції та кольорознавства, сформульованих у працях Йоганнеса Іттена. Під час створення ілюстрацій особлива увага приділялася принципам контрасту, рівноваги, ритму, домінанти та емоційної виразності кольору. Саме ці елементи стали основою побудови візуальної драматургії всього циклу. Згідно з теорією Йоганнеса Іттена, композиція повинна не лише організовувати простір, а й формувати психологічний стан глядача через взаємодію кольору, форми та світла [19]. У процесі роботи над артбуком було використано принцип контрасту світлого й темного, який дозволяє створювати напруження всередині сцени та концентрувати увагу на ключових емоційних центрах композиції. Саме тому у сценах із Лючією значна частина простору навмисно занурена в тінь, тоді як обличчя героїні виділяється локальним світлом.

У сцені бунту Ренцо застосовується принцип ритму та динамічної рівноваги. Повторення людських фігур, напрямків руху та контрастних колірних

плям створює ефект хаотичного руху натовпу, проте композиція залишається цілісною завдяки чітко визначеному композиційному центру. Подібний підхід відповідає теорії Іттена про необхідність організації навіть найбільш динамічної композиції через систему візуальних домінант (Рис. 2.5).

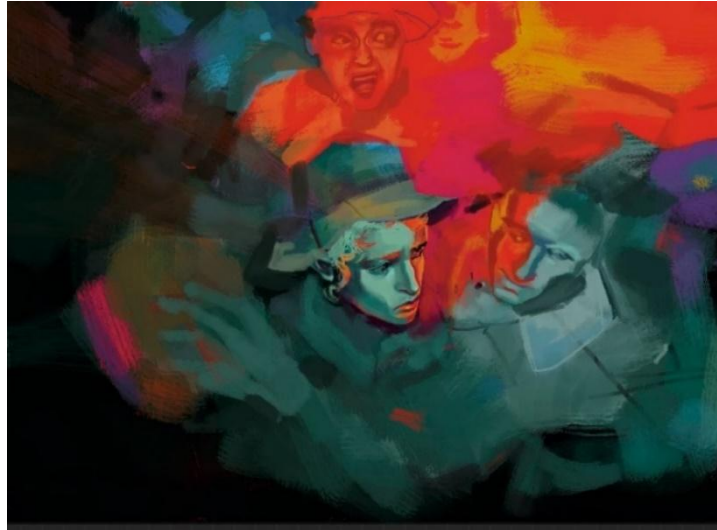


Рисунок 2.5 – Колірна побудова в ілюстрації «Хлібні бунти в Мілані»

Сцена з Доном Родріго використовує принцип масштабного контрасту, де велика темна форма антагоніста протиставляється маленькій постаті Лючії. Такий композиційний прийом дозволяє не лише побудувати просторову ієрархію, а й підкреслити психологічну нерівність персонажів. Використання великих мас темного кольору також пов'язане з принципами емоційного впливу кольору, які Іттен описував як здатність колірної площини формувати внутрішню напругу композиції.

Під час створення сцени чуми особлива увага приділялася принципу глибини простору та тонального зонування. Простір побудований за допомогою чергування затемнених і освітлених площин, що створює ефект поступового занурення глядача всередину сцени. Використання арок як внутрішніх композиційних рамок допомагає спрямовувати погляд до головних сюжетних елементів. Такий підхід відповідає класичним принципам побудови

багатопланової композиції, де архітектурні форми використовуються як інструмент організації візуального ритму (Рис. 2.6).



Рисунок 2.6 – Побудова простору в ілюстрації «Чума в Мілані»

Окремий вплив на формування композиційного мислення під час роботи над артбуком мала праця Йоганнеса Іттена «Мистецтво кольору». У книзі автор детально розглядає взаємодію колірних контрастів, психологічне сприйняття кольору та принципи гармонізації композиції. Особливо важливими для цього проекту стали розділи, присвячені контрасту теплого й холодного, контрасту світлого й темного, а також емоційній дії кольору на людину [20].

Саме аналіз теорії Іттена дозволив глибше зрозуміти, що композиція в ілюстрації — це не лише правильне розташування об'єктів у просторі, а система емоційного керування увагою глядача. Завдяки цьому під час створення артбуку основна увага приділялася не реалістичності середовища, а психологічній виразності сцени, ритму світлових акцентів та взаємодії колірних площин.

Типографічне рішення артбуку побудоване на використанні шрифтів Forum Regular та AGAvalancheC Regular. Акцентним шрифтом обрано Forum

Regular через його виразний декоративний характер, витягнуті пропорції та пластичність форм. Шрифт створює атмосферу історичності й емоційної напруги, тому використовується для заголовків, композиційних акцентів та ключових текстових елементів. Його форма добре взаємодіє з великими площинами негативного простору та допомагає формувати ритм сторінки. Основним шрифтом використовується AGAvalancheC Regular. Його стриманіша та більш читабельна структура дозволяє зберігати цілісність текстового масиву та підтримувати загальну композиційну рівновагу розворотів. Простота форми шрифту не перевантажує сторінку та дозволяє ілюстраціям залишатися головним емоційним центром композиції.

Колірне рішення типографіки формувалося на основі аналізу живописних робіт та їх емоційного впливу. Основна композиційна цілісність артбуку побудована не на кольорі, а на взаємодії шрифту, ритму та негативного простору. Текстові блоки інтегруються у композицію і продовжують її структуру, вписуючись у вільні ділянки між фігурами, архітектурними елементами та світловими площинами.

2.3 Створення ілюстрацій та розробка анімованого контенту для QR-взаємодії

Перед початком роботи були проаналізовані референси для персонажів, щоб точніше передати їх зовнішність, силует, пластику рухів та емоційний стан. Під час створення образів важливо було не повністю копіювати історичний костюм чи анатомію, а знайти впізнаваний характер персонажа та правильно передати його роль у композиції. Робота над ілюстраціями починалася з чорнового ескізу, де визначалися основні композиційні маси, положення персонажів та напрямок руху погляду глядача (Додаток А). Після цього створювався базовий колірний підбір сцени. На цьому етапі визначалися головні контрастні плями, співвідношення світла й тіні та емоційний настрій ілюстрації. Далі у композицію вводилися текстури, колірні акценти та додаткові деталі

середовища. Лише після розподілення основних колірних і тональних мас починався процес рендерингу.

Наприкінці роботи окремо перевірялися пропорції персонажів, глибина простору та точки фокусу уваги. Якщо головний об'єкт композиції читався недостатньо чітко, другорядні елементи навколо нього спрощувалися або посилювався колірний чи світловий контраст. Наприклад, у сцені з Доном Родріго навколишній простір був навмисно затемнений, щоб акцент залишався на контрасті між великою темною постаттю персонажа та освітленим обличчям Лючії. У сцені бунту Ренцо частина деталей натовпу була спрощена для того, щоб обличчя головного героя не втрачалось серед великої кількості руху та колірних плям.

Після створення першого варіанту ілюстрації надсилалися у демоверсію проекту. Далі композиції допрацьовувалися вже з урахуванням цілісності всього артбуку. Для частини сцен було продовжено простір за межі початкового кадру, уточнено перспективу та взаємодію об'єктів із середовищем. Це дозволило зробити композиції більш глибокими та підготувати їх до подальшої анімації.

Для кожної сцени окремо прописувався сценарій руху та атмосфера звукового супроводу. На основі сценарію створювалися перший і фінальний кадри анімації. Далі англійською мовою формувався *prompt* для генерації руху. Його структура будувалася у чіткій послідовності: спочатку описувався головний об'єкт анімації, потім його рух, після цього — зміни середовища, рух другорядних елементів та фінальний стан сцени. Важливо було також прописувати обмеження руху, щоб генерація не порушувала початкову композицію кадру.

Наприклад, для сцени «Лючія перед викраденням» використовувався *prompt*: “The girl slightly steps out from behind the tree and softly breathes. The carriage slowly approaches only a very short distance exactly as indicated in the final frame composition, becoming visible near the very end of the shot. A man in a hat slowly steps out of the carriage with minimal movement. The carriage must stay

aligned with its exact final-frame position and scale”. Такий спосіб побудови prompt дозволяв контролювати рух об’єктів, уникати зміщення композиції та зберігати цілісність фінального кадру.

Важливою проблемою стала специфіка роботи сучасних ШІ-систем генерації відео. На момент створення артбуку технології анімаційної генерації все ще перебували на етапі активного розвитку, через що результат часто залишався непередбачуваним навіть при детально прописаному prompt. Велика кількість інструкцій не завжди покращувала результат, а інколи навпаки перевантажувала систему та призводила до появи нових помилок або спотворення композиції. Додатковою складністю стала політика конфіденційності та внутрішніх обмежень генеративних моделей. Навіть у сценах із історичним контекстом, зокрема пов’язаних із чумою, смертю або насильством, необхідно було уникати надто різких описів фізичних деталей чи жорстких формулювань. Через це частина prompt-конструкцій будувалася максимально обережно й нейтрально, з акцентом не на буквальному описі події, а на атмосфері, русі та емоційному стані сцени.

Під час анімації також часто виникали артефакти: зміщення композиції, випадкова поява нових об’єктів, деформація персонажів, небажаний рух камери або зміна стилістики ілюстрації. Для контролю таких помилок використовувався negative prompt — окремий блок інструкцій, який описував не те, що система повинна зробити, а те, чого вона повинна уникати.

В тій самій сцені «Лючія перед викраденням», де необхідно було зберегти точну композицію першого й останнього кадру. Фінальний prompt містив не лише опис руху персонажів, а й велику кількість обмежень:

“Use the first and last frame as strict keyframes.

Do not redesign or reinterpret the scene.

No carriage travel across the frame.

No carriage entrance from offscreen.

No additional movement.

No camera movement.

No environment animation.

No style change.

No new objects.

No cinematic interpretation.

Preserve exact composition, brushwork, colors, proportions, lighting, and framing from the original images.”

Подібна структура prompt дозволяла частково контролювати поведінку генеративної системи та зберігати композиційну цілісність сцени. Однак навіть при детально прописаних обмеженнях результат залишався варіативним, а фінальна анімація формувалася через багаторазове тестування, корекцію prompt та повторну генерацію окремих сцен.

Для кожної анімаційної сцени окремо розроблявся звуковий супровід, головною задачею якого було створення повного емоційного занурення у простір ілюстрації. Увесь музичний ряд будувався на використанні класичних інструментів, оскільки сам роман належить до класичної літератури, а тому сучасне електронне звучання могло б порушити атмосферу твору. Основним питанням під час створення музики стало не те, що відбувається у сцені буквально, а що саме у цей момент відчуває персонаж.

У сценах із Лючією музика побудована на м'якому та тендітному звучанні. Використовуються сопілка, скрипка, легкі арфові акорди та високі протяжні ноти, які створюють відчуття молитви, страху й внутрішньої самотності. У сцені Лючії у темниці звук навмисно побудований дуже тихо та просторово: низький гул великого порожнього залу поєднується з тонкими високими звуками, схожими на дзвін або мерехтіння світла. Коли анімація стає тривожнішою, музика переходить у більш густе й напружене звучання зі струнними інструментами та наростанням фонового гулу.

Для сцен із Доном Родріго музичний ряд будується зовсім інакше. Основою стають органні партії, низькі удари, різкі струнні акценти та ритм, що

нагадує повільне загрозливе танго. Така побудова музики створює відчуття контролю, психологічного тиску та небезпеки. У сцені переслідування звукові удари синхронізуються з рухами персонажів і працюють як драматичні акценти, підсилюючи напругу кожного жесту.

У сцені священника головним емоційним центром став органний звук та хорова атмосфера великого храму. Низький глибокий гул створює відчуття монументального простору, а високі чисті ноти додають сцені духовності та відчуття світлої пам'яті. Музика тут працює не як трагічна тема смерті, а як спокійна молитва за померлих.

У сцені бунту Ренцо музика стає найбільш напруженою серед усіх анімацій. Використовуються різкі струнні інструменти, ритмічні удари та густий фоновий шум, який створює відчуття натовпу та суспільного хаосу. Звуковий ряд побудований таким чином, щоб глядач відчував тривогу й нестабільність навіть без активного руху персонажів.

Для сцени чуми музика навмисно зроблена монотонною та виснажливою. Основою стали глухі удари дзвона, звук коліс, протяжний низький фон і приглушені духові інструменти. Ритм звуку нагадує механічний рух часу, підкреслюючи відчуття безкінечності смерті та виснаження міста. У сцені з лілією, навпаки, використовується найніжніше звучання — арфа, легкі високі ноти та ефірні звукові ефекти, які створюють атмосферу крихкості, чистоти й світлої меланхолії.

Як і у візуальній частині проєкту, музика створювалася через систему prompt-запитів. Для кожної сцени окремо прописувалися характер інструментів, емоційний стан, ритм композиції, динаміка звуку та атмосфера простору. Завдяки цьому музичний супровід став не фоновим елементом, а повноцінною частиною художнього образу артбуку, яка підсилює психологічний стан персонажів і допомагає глядачеві глибше зануритися у сцену.

Висновки до розділу 2

На основі аналізу літературного першоджерела, художніх референсів та теоретичних праць з композиції й кольорознавства було створено візуальну концепцію, спрямовану на розкриття психологічного стану персонажів та емоційної атмосфери роману.

У ході роботи визначено стилістичні особливості образів головних героїв, розроблено композиційні принципи побудови ілюстрацій, підбрано типографічне та колірне рішення видання. Особлива увага приділялася використанню світла, кольору та просторових акцентів як інструментів емоційного впливу на глядача. Усі ілюстрації серії об'єднані спільною стилістикою живописного цифрового рисунка з помітними мазками, спрощенням форм та активною роботою світлотіні. Такий підхід дозволив поєднати історичну основу роману з сучасною емоційною подачею матеріалу.

Важливою складовою проєкту стала інтеграція елементів доповненої реальності за допомогою QR-взаємодії. Для кожної сцени було розроблено анімований контент і звуковий супровід, що розширюють можливості сприйняття артбуку та забезпечують глибше занурення користувача в художній світ твору. Застосування генеративних технологій під час створення анімації та музичного оформлення продемонструвало перспективність використання сучасних цифрових інструментів у книжковому дизайні.

Окремим результатом виконання проєкту стало набуття практичних навичок роботи з генеративними технологіями та інструментами штучного інтелекту. У процесі створення артбуку автор фактично виконував роль вузькопрофільного спеціаліста з розробки текстових запитів, що передбачало формування точних інструкцій для генерації анімації, музичного супроводу та цифрового контенту.

Під час роботи було опановано принципи побудови ефективних prompt-запитів, зокрема структурування описів, визначення пріоритетності елементів сцени, формулювання обмежень та коригування результатів генерації.

Практичний досвід показав, що якість кінцевого результату значною мірою залежить від точності поставленого завдання та здатності адаптувати запит відповідно до особливостей роботи конкретної ШІ-системи.

Успішна реалізація анімованого та звукового контенту для артбуку підтвердила ефективність застосованого підходу та засвідчила набуття компетенцій у сфері використання генеративних технологій для вирішення професійних дизайнерських завдань.

РОЗДІЛ 3 ТЕХНІЧНЕ ВТІЛЕННЯ ТА РЕАЛІЗАЦІЯ АРТБУКУ «ЗАРУЧЕНІ»

3.1 Програмні засоби та технології, використані під час створення артбуку

Робота над артбуком проходила у два великі етапи. У процесі було створено дві версії видання. Перша версія мала експериментальний характер і створювалася у короткі терміни для перевірки загального візуального стилю проекту. На цьому етапі основна увага приділялася саме розробці ілюстрацій, колірної системи та художнього образу персонажів (Рис. 3.1).



Рисунок 3.1 – Обкладинка та розворот першої версії артбуку

Верстка, структура розворотів та друкована подача ще не були фіналізовані й у подальшій роботі повністю змінилися (Додаток Б, рис. Б.1). Друга версія артбуку стала фінальною. Саме в ній були допрацьовані композиції сцен, створена остаточна верстка, інтегровані QR-маркери, анімація, музичний супровід та цифровий контент. У процесі роботи було розширено просторову композицію ілюстрацій, уточнено ритм розворотів і повністю перебудовано взаємодію друкованої та цифрової частини проекту.

Ілюстрації створювалися у графічному редакторі Procreate. Програма використовувалася для цифрового живопису, роботи з пластиною мазка,

кольором та побудови композиції. Саме Procreate дозволив зберегти ефект ручного рисунка та живописної фактури у цифровому середовищі [23].

Після цього у програмі Adobe Photoshop створювалася верстка артбуку, розроблялися розвороти, композиція сторінок та інтеграція типографіки з ілюстративним рядом (Додаток Б). Photoshop також використовувався для колірної корекції, роботи з шарами та підготовки друкованої структури видання [24]. Наступним етапом стало створення початкових і фінальних кадрів для анімації сцен. Анімування відбувалося за допомогою сервісів штучного інтелекту Flow та Adobe Firefly (Додаток В, рис. В.1) [25; 26]. Згенеровані анімації часто містили артефакти: зміщення композиції, деформацію персонажів, випадкові рухи або зміну стилістики сцени. Через це значна частина роботи полягала у постійному коригуванні prompt та negative prompt-запитів. Із кількох варіантів генерації обиралися лише ті, які відповідали художній концепції артбуку та зберігали композиційну цілісність ілюстрації. Для створення музичного супроводу використовувалися сервіси Gemini та Suno [27; 28]. За їх допомогою створювалися музичні композиції та формувалися prompt-запити для побудови атмосфери сцен. Основний акцент робився на класичних інструментах — органі, арфі, скрипці, сопілці та струнних композиціях, оскільки саме вони найкраще відповідали атмосфері класичного літературного твору. Фінальний монтаж здійснювався у програмі Adobe Premiere Pro [29]. Саме там відбувалося остаточне поєднання анімаційного ряду, музичного супроводу та звукових ефектів.

Для забезпечення доступу до анімованого контенту було розроблено окремий вебсайт та розміщено його на віддаленому сервері. Сайт призначено для зберігання та відтворення відеоматеріалів, пов'язаних із розворотами артбуку. Структура вебсайту побудована за принципом окремих сторінок для відповідної анімаційної сцени. Кожна сторінка містить вбудований відеоплеєр, який забезпечує завантаження та відтворення відеофайлу безпосередньо у браузері. Основним завданням під час створення цього вебресурсу стало забезпечення

максимальної концентрації уваги користувача на візуальному контенті без перевантаження інтерфейсу другорядними елементами.

Інтерфейс вебсторінки побудований за принципами мінімалізму. Основним елементом керування є кнопка запуску анімації, яка розташовується поверх відео та зникає після початку відтворення (Додаток В, рис. В.2). Для її створення використовувалися стилі CSS:

```
#play-button {  
  width: 88px;  
  height: 88px;  
  border-radius: 50%;  
  background: rgba(255, 255, 255, 0.9);  
}  
#play-button::before {  
  border-left: 26px solid #000;  
}
```

У результаті формується кругла кнопка з графічним символом «Play», яка інтуїтивно зрозуміла користувачеві та не порушує загальну стилістику вебресурсу.

Для відтворення анімацій було реалізовано сценарій запуску відео в повноекранному режимі. Після натискання кнопки система автоматично вмикає звук, переводить сторінку в режим fullscreen та приховує елементи інтерфейсу. Основна логіка реалізована за допомогою JavaScript:

```
const playFullscreen = async event => {  
  video.muted = false;  
  video.volume = 1;  
  await shell.requestFullscreen();  
  await video.play();  
  hideOverlay();  
};
```

Завдяки такому підходу користувач одразу переходить до перегляду анімації без необхідності виконання додаткових дій або взаємодії зі стандартними елементами браузера, що дає нагоду створити більш цілісний досвід сприйняття цифрового контенту та зосередити увагу на художній складовій проєкту.

Додатково було реалізовано механізм автоматичного повернення елементів керування після завершення або зупинки відтворення. Це дозволяє повторно запускати анімацію без перезавантаження сторінки. Для коректного перегляду на мобільних пристроях також використано функцію зміни орієнтації екрана залежно від формату відеофайлу, що покращує зручність перегляду.

Для доступу до цифрового контенту були розроблені QR-маркери за допомогою сервісу QRCode Monkey [30]. При розробці цих елементів особлива увага була зосереджена не лише на їхній функціональності, але й на візуальному злитті зі структурою артбуку. На відміну від типових QR-кодів з різкими кутами, у проєкті були застосовані маркери з округлими модулями та круглими елементами для позиціонування. Такий підхід дозволив зробити їх більш природною частиною дизайну, усунувши відчуття стороннього технічного елемента на сторінці.

Колір QR-маркера для кожного розвороту підбирався індивідуально, відповідно до загальної колірної гами ілюстрації. Метою було максимально інтегрувати код у візуальний ряд, щоб він сприймався як природне продовження композиції. Однак, надмірне маскування могло негативно вплинути на якість зчитування, тому колірні рішення обиралися на межі візуальної гармонії та технічної надійності. Для кожного QR-коду зберігався достатній рівень контрасту між світлими та темними елементами, що гарантувало стабільне розпізнавання більшістю сучасних мобільних пристроїв. Завдяки плавним формам, адаптованій колірній палітрі та продуманому розміщенню на сторінці, коди не порушують композиційну цілісність розворотів і водночас забезпечують надійний доступ до анімаційного контенту. В результаті, друкована та цифрова

складові проекту поєднуються в єдину систему візуальної комунікації, де навіть технічні елементи підпорядковані загальній художній концепції видання.

Розвороти артбуку були надруковані класичним фотохімічним способом на фотопапері. Для друку використовувався фотопапір Fuji Silk, який має легку шовковисту текстуру поверхні та спеціалізоване покриття, що забезпечує більш стійкий результат під час згинання. Розвороти друкувалися цілісними spreads-сторінками для забезпечення відкривання фотокниги на 180 градусів без втрати композиції у центральній частині розвороту. Між сторінками використовувався пластиковий прошарок, який додає конструкції щільності та дозволяє сформувати характерну товщину сторінок фотокниги. Після друку розвороти проходили процес бігування, а далі за допомогою допоміжного пластику виконувалося каширування сторінок. Така технологія дозволяє створити більш міцний блок фотокниги та забезпечити стабільність конструкції під час відкривання. Готовий блок книги клеївся до заздалегідь підготовленої обкладинки. Обкладинка виготовлена методом твердого переплету з використанням палітурного картону товщиною 3 мм. Як покривний матеріал було обрано велюр фіолетового кольору «вайнбері» (Додаток Г, рис. Г.2).

Із великої палітри матеріалів цей варіант був вибраний через його глибокий приглушений колір, що відповідає атмосфері артбуку (Рис. 3.2). Після виготовлення обкладинки на неї було закріплено металеву шильду з нанесеним друком, яка стала центральним акцентом зовнішнього оформлення (Додаток Г, рис. Г.3). Після завершення книги було створено персоналізоване презентаційне пакування для зберігання артбуку. Коробка виготовлена з палітурного бежевого картону та декорована молочним дизайнерським папером. На поверхню наносилися друковані та декоративні золоті елементи, що продовжують стилістику самого видання та формують цілісний візуальний образ проекту.



Рисунок 3.2 – Палітра матеріалів

Пакування було створене як частина користувацького досвіду, яка підсилює відчуття персоналізованої взаємодії з артбуком. Кришка коробки на магнітах, та має оздоблення атласною стрічкою для виймання. У першій версії книги використовувався друк на звичайному крейдованому папері щільністю 200 г/м² без додаткового покриття або ламінації. Під час згинання та подальшого каширування на поверхні паперу виникав дефект у вигляді розтріскування фарбового шару. Особливо помітними такі заломы ставали на темних фонах ілюстрацій, що негативно впливало на загальне сприйняття видання та практичність використання книги. Саме тому у фінальній версії було прийнято рішення перейти на фотопапір зі спеціальним покриттям, який у більшості випадків дозволяє уникнути цього дефекту навіть після згинання. Незначне розтріскування все ще можливе на дуже темних ділянках зображення, проте воно значно менш помітне у порівнянні з першою версією артбуку. Додатковим друкованим елементом стали наліпки, виготовлені на прозорій плівці Oracal.

Друк виконувався цифровим способом, а як декоративний елемент використовувалося золоте фольгування, що підтримує загальну стилістику оформлення артбуку та пакування.

3.2 Особливості верстки, підготовки макета та друку видання

Підготовка макетів артбуку до друку виконувалася у програмі Adobe Photoshop. Окремо розроблялися файли внутрішніх розворотів, обкладинки та металевої шильди. Процес додрукарської підготовки відбувався поетапно та містив чітку послідовність дій для забезпечення високої якості готового продукту.

На початковому етапі здійснювалося створення розвороту як базової робочої області у графічному редакторі. Безпосередньо під час формування файлів обов'язковою умовою була перевірка роздільної здатності, яка для всіх макетів становила не менше 300 DPI, що є критично важливим для збереження чіткості мікродеталей та тексту при високоякісному друці. Розмір внутрішнього розвороту становив $471 \times 244,01$ мм. Під час верстки використовувалася безпечна зона 7 мм від лінії обрізу по всьому периметру розвороту. Окрему увагу було приділено інтерактивній складовій видання: розміщення QR-коду, що веде на AI-анімації, вимагало точного позиціонування на площині сторінки. Усі текстові елементи, QR-коди та важливі частини композиції розташовувалися в межах цієї зони (Додаток Г, рис. Г.5). У процесі роботи проводилася регулярна перевірка безпечних зон, яка дозволила уникнути ризику випадкового зрізання або потрапляння важливих інформаційних блоків у зону згину (біговки) розвороту. Фонові зображення виводилися за межі безпечного поля для уникнення появи білих смуг після обрізання.

Макет обкладинки був підготовлений у розмірі 520×274 мм. Конструкція передбачала загини по 20 мм з кожного боку для подальшого обтягування палітурного картону покривним матеріалом. Під час підготовки макета також враховувалися місця майбутніх згинів та розташування корінця.

Для металевої шильди був створений окремий макет розміром 83 × 62 мм. Безпечна зона становила 1 мм від краю виробу. Усі графічні та текстові елементи розташовувалися в межах цієї області для забезпечення коректного відтворення після виготовлення.

Важливою частиною стала розробка фірмових наліпок для брендування та пакування. Перший тип — наліпки, виготовлені на прозорій плівці Oracal. Через технологічні вимоги до нанесення спецефектів, макет для них розроблявся у векторному форматі за допомогою програми Adobe Illustrator. Друк виконувався цифровим способом, а як головний декоративний елемент використовувалося гаряче золоте фольгування. Векторний контур для фольги створювався на окремому шарі у вигляді 100% плашкового чорного кольору, що є обов'язковим для виготовлення кліше. Другий тип — паперова етикетка-наліпка, призначена для розміщення на задній кришці презентаційної коробки. Вона виконує інформаційну та маркувальну функцію, містячи технічні дані про видання. Оскільки цей елемент містив складні фонові текстури та растрові графічні складові, макет розроблявся у програмі Adobe Photoshop із роздільною здатністю 300 DPI у колірній моделі CMYK. Для друку було обрано щільний матовий папір із клейовим шаром. Матова фактура поверхні дозволила уникнути бликування та забезпечила благородний, стриманий вигляд, що гармонійно поєднується з іншими матеріалами комплекту.

Після завершення технічного етапу верстки, векторного трасування та фінального погодження композиції сторінок було виконано експорт JPG-файлів (для растрових оригінал-макетів) та PDF (для векторних елементів тиснення). При цьому застосовувалися максимальні параметри якості стиснення для унеможливлення появи цифрових артефактів. Фінальні макети передавалися у виробництво відповідно до технічних вимог друкарського обладнання. Робота з ілюстративним блоком виконувалася у колірному просторі RGB, оскільки фотохімічний друк фотокниг працює саме з цим колірним профілем та

забезпечує більш точне відтворення кольорів цифрових ілюстрацій на фотопапері.

На етапі підготовки до друку кожен розворот та елемент пакування перевірявся на відповідність технічним вимогам виробництва, правильність розташування безпечних зон та цілісність композиції після обрізання й подальшого каширування. Перед безпосереднім відправленням замовлення було здійснено контрольний перегляд усіх експортованих файлів у реальному масштабі для остаточного виявлення можливих похибок. Лише після детальної фінальної верифікації відбулася передача у виробництво повного пакета цифрових макетів для подальшого виготовлення презентаційного примірника артбуку.

3.3 Розрахунок собівартості виготовлення артбуку

Для визначення економічної доцільності проєкту було проведено розрахунок витрат на матеріали, програмне забезпечення та друк. Детальний кошторис наведено в таблиці 3.1.

Таблиця 3.1 – Розрахунок собівартості виготовлення проєкту

№	Найменування витрат	Одиниця виміру	Кількість	Ціна грн
1	Виготовлення фотокниги (7 розворотів, фотопапір Fuji Silk, тверда палітурка, шильда)	шт.	1	2500
2	Презентаційна коробка з палітурного картону	шт.	1	450
3	Друк наліпки на прозорій плівці Oracal	шт.	1	120
4	Золоте фольгування наліпки	шт.	1	180
5	Металева шильда 83×62 мм	шт.	1	250

6	Доставка матеріалів та готового виробу	послуга	1	250
7	Хостинг вебсайту	послуга	1	600
8	Доменне ім'я (1 рік)	послуга	1	450
9	Procreate	ліцензія	1	599
11	Ліцензійне програмне забезпечення Adobe Creative Cloud	ліцензія	1	1889
12	Використання Gemini	ліцензія	1	0
13	Використання Suno	ліцензія	1	0
14	Використання Adobe Firefly	ліцензія	1	0
15	Використання Flow	ліцензія	1	0
16	Друк презентаційного борду А1 ПВХ	шт.	6	5400
17	Друк пояснювальної записки	шт.	1	400
18	Тверда палітурка пояснювальної записки	шт.	1	180
19	Транспортні витрати	послуга	1	300

Проведений розрахунок витрат показав, що собівартість виготовлення одного виставкового примірника артбуку становить 3750 грн без урахування витрат на розробку проєкту. До цієї вартості входять виготовлення фотокниги, твердої палітурки, декоративної шильди та презентаційного пакування. Технічне забезпечення та ліцензії (вебсайт, софт та ШІ) коштують 3529 грн. Виготовлення матеріалів для презентації кваліфікаційної роботи (Додатки Д, Е, Ж, И, К, Л) становлять 4120 грн. Ці дві категорії витрат є одинарні та не переносяться на вартість подальшої партії. Аналіз калькуляції витрат демонструє високу економічну ефективність переходу до серійного виробництва (табл. 3.2).

Таблиця 3.2 – Калькуляція витрат на партію (100 шт.)

№	Найменування витрат	Одиниця виміру	Кількість	Ціна за од., грн	Сума, грн
1	Виготовлення фотокниги (7 розворотів, фотопапір Fuji Silk, тверда палітурка, шильда)	шт.	100	1800	180 000
2	Презентаційна коробка з палітурного картону	шт.	100	340	34000
3	Друк наліпки на прозорій плівці Oracal	шт.	100	45	4500
4	Золоте фольгування наліпки	шт.	100	70	7000
5	Металева шильда 83×62 мм	шт.	100	120	12000
6	Доставка матеріалів та готового тиражу з друкарні	послуга	1	1500	1500
7	Транспортні та логістичні витрати по місту	послуга	1	300	300

Загальна собівартість тиражу складає 239 000 грн. При переході від одиничного виготовлення артбуку до серійного виробництва чиста собівартість одного повного комплексу (книга, коробка та елементи маркування) знижується з 3 500 грн до 2 390 грн.

Така оптимізація досягається виключно завдяки ефекту масштабу — отриманню гуртових знижок на друк фотокниг (зниження ціни на 28%), зменшенню вартості одиниці пакування та розподілу фіксованих логістичних витрат на всю партію товару. Отриманий показник собівартості (2 390 грн/шт.) є оптимальним для комерційного старту продажів інтерактивного артбуку на ринку подарункових та художніх видань.

Особливістю проекту є поєднання друкованого та цифрового контенту. Для забезпечення доступу до анімованих сцен використовується вебсайт із розміщеними відеоматеріалами, доступ до яких здійснюється за допомогою QR-кодів, інтегрованих у структуру артбуку. Витрати на підтримку цифрової частини проекту обмежуються оплатою доменного імені та хостингу, що дозволяє підтримувати роботу системи без значних додаткових витрат. Після завершення етапу розробки основні витрати на створення ілюстрацій, анімацій, музичного супроводу, верстки та вебсайту не потребують повторного фінансування. Це створює передумови для подальшого тиражування видання та зменшення відносної частки підготовчих витрат у структурі собівартості. Потенційними споживачами проекту можуть бути колекціонери артбуків, поціновувачі книжкової графіки, мистецькі галереї, музеї, бібліотеки та заклади освіти творчого спрямування. Використання мультимедійного контенту розширює функціональні можливості друкованого видання та підвищує його конкурентоспроможність порівняно з традиційними артбуками.

Висновки до розділу 3

Було детально досліджено та практично реалізовано всі етапи додрукарської підготовки, виготовлення та техніко-економічного обґрунтування проекту інтерактивного артбуку. На основі проведеної роботи та аналізу отриманих результатів можна зробити такі висновки.

Додрукарська підготовка растрових та векторних елементів видання, виконана в програмних середовищах Adobe Photoshop та Adobe Illustrator, забезпечила чітку технологічну послідовність дій для створення оригінал-макетів. Створення внутрішніх розворотів у розмірі 471 × 244,01 мм із урахуванням безпечних зон у 7 мм та вилітів під обріз дозволило безпомилково інтегрувати текстові блоки й QR-коди, а розробка векторних шарів із 100% плашковим кольором (Spot Color) забезпечила точну відповідність технічним

вимогам для нанесення гарячого золотого фольгування на наліпки Oracal та виготовлення металевої шильди.

Експериментальним шляхом було доведено перевагу використання фотохімічного друку на папері Fuji Silk із пластиковим прошарком та подальшим кашируванням сторінок порівняно з першою версією на крейдованому папері щільністю 200 г/м². Обрана технологія повністю вирішила проблему розтріскування фарбового шару на згинах розворотів (біговці), забезпечила розкриття книги на 180 градусів без втрати елементів у корінці, а використання велюру кольору «вайнбері» для твердої обкладинки та магнітної коробки дозволило досягти преміальної якості та цілісності художнього образу матеріального примірника.

Економічний аналіз та калькуляція витрат підтвердили високу комерційну спроможність і рентабельність проекту. Собівартість виготовлення одиничного презентаційного примірника комплекту склала 3750 грн, тоді як одноразові фіксовані витрати на програмне забезпечення, домен і хостинг (3529 грн), а також презентаційні матеріали для захисту кваліфікаційної роботи (4120 грн) не переносяться на подальше виробництво. Розрахунок калькуляції на партію у 100 одиниць продемонстрував дію ефекту масштабу: завдяки отриманню гуртових знижок на друк фотокниг (на 28%) та оптимізації логістичних витрат, чиста собівартість одного повного комплекту знижується до 2390 грн (загальна вартість тиражу — 239 000 грн).

Таким чином, розроблена технологічна карта та проведений фінансовий розрахунок підтверджують готовність інтерактивного артбуку до серійного тиражування і його високу конкурентоспроможність на ринку сучасної художньої та подарункової літератури.

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі виконано комплексне теоретичне дослідження та успішно реалізовано практичне завдання із трансформації класичного літературного тексту в сучасний візуально-мультимедійний продукт на прикладі роману Алессандро Мандзоні «Заручені». Дослідження довело, що подолання проблеми втрати емоційного контакту сучасного читача з класикою можливе через перенесення акцентів із сухої історичної реконструкції на глибоку психологічну напругу, атмосферу та емоційні стани персонажів засобами сучасної книжкової графіки. На основі аналізу світового досвіду та концепцій Йоганнеса Іттена було сформовано цілісну дизайн-концепцію артбуку, де візуальний ряд домінує над текстом за рахунок асиметричної верстки, кінематографічного ритму розворотів та використання великих площин негативного простору. Шрифтова гармонія акцентного Forum Regular та основного AGAvalancheC Regular у поєднанні з обмеженою, психологічно виваженою землясто-акварельною палітрою дозволила сконцентрувати увагу глядача на внутрішній драматургії твору, перетворюючи кожен сторінку на самостійний об'єкт художньої комунікації.

Особливістю проєкту стало створення багаторівневого досвіду взаємодії з виданням завдяки інтеграції елементів доповненої реальності через систему індивідуально адаптованих QR-маркерів. Порівняльний аналіз трьох груп інтерактивних рішень — від базових QR-кодів до складних AR-систем на базі комп'ютерного зору — дозволив обґрунтувати вибір технології на користь першої групи, що забезпечило автономність проєкту, повний контроль автора над хостингом і контентом, а також незалежність від сторонніх платформ. Технічне втілення матеріального примірника відбувалося поетапно в програмних середовищах Procreate, Adobe Photoshop та Adobe Illustrator з чітким дотриманням технологічних вимог додрукарської підготовки. Використання методу фотохімічного друку на папері Fuji Silk із пластиком прошарком та подальшим кашируванням сторінок дозволило повністю вирішити проблему

розтріскування фарби на згинах і забезпечило розкриття книги на 180 градусів без втрати елементів у корінці. Естетичну цілісність та преміальну якість комплекту завершує тверда палітурка, оздоблена фіолетовим велюром кольору «вайнбері» з металевою шильдою, а також персоналізоване презентаційне пакування на магнітах із золотим фольгуванням етикеток на прозорій плівці Oracal.

Проведений фінансово-економічний аналіз та калькуляція витрат чітко підтвердили високу комерційну спроможність, рентабельність та готовність проекту до серійного тиражування на ринку художньої літератури. У той час як собівартість виготовлення одиничного виставкового примірника склала 3750 гривень, розрахунок калькуляції на партію у 100 одиниць наочно продемонстрував дію ефекту масштабу: завдяки отриманню гуртових знижок на друк фотокниг (на 28%), оптимізації логістичних процесів та нівелюванню фіксованих підготовчих витрат, чиста собівартість одного повного комплекту знизилася до 2390 гривень. Важливе науково-практичне значення роботи полягає в дослідженні трансформації професійної діяльності дизайнера в епоху інтенсивного розвитку цифрових технологій. Експериментальна робота з генеративними ШІ-інструментами Flow, Adobe Firefly, Suno та Gemini під час створення мікроанімацій та класичного звукового супроводу довела, що штучний інтелект не здатний підкорити світ дизайну чи замінити людину, оскільки на сучасному етапі він є лише комерціалізованим технічним інструментом, який часто видає нестабільні або деформовані варіації образів, що потребують суворого контролю через жорсткі структури prompt та negative-prompt інструкцій. Головна новизна проекту полягає в тому, що маючи розвинене дизайнерське мислення, художню базу та навички промпт-інжинірингу, одна людина сьогодні здатна ефективно виконати функції цілої творчої команди — ілюстратора, аніматора, верстальника, звукорежисера і веброзробника — та самостійно реалізувати комплексний, високотехнологічний мультимедійний дизайнерський продукт.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Мандзоні А. Заручені / пер. з італ. П. Соколовського. Харків : Фоліо, 2024. 656 с.
2. #iorestoaCasa con i Promessi Sposi illustrati da Francesco Gonin. *Biblioteca Civica Angelo Mai*. URL: <https://www.bibliotecamai.org/iorestoaCasa-manzoni-promessi-sposi-gonin/> (Last accessed: 03.06.2026).
3. Illustrations of I promessi sposi (1840) by Francesco Gonin. *Wikimedia Commons*. URL: [https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Illustrations_of_I_promessi_sposi_\(1840\)](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Illustrations_of_I_promessi_sposi_(1840)) (Last accessed: 03.06.2026).
4. Кавун А. І., Іванченко О. В. Артбук як оригінальний вид проектування та виготовлення книжкової продукції. *Актуальні проблеми природничих і гуманітарних наук у дослідженнях молодих учених «Родзинка – 2021»* : XXIII Всеукраїнська наукова конференція молодих учених, 2021. С. 676–677. URL: <https://eprints.cdu.edu.ua/4601/> (дата звернення: 03.06.2026).
5. Демиденко М. А. Комп'ютерна графіка, дизайн та мультимедіа : навч. посіб. Дніпро : НТУ «Дніпровська політехніка», 2022. 123 с.
6. Vờ Chông A Phủ. Book illustration. *Behance*. URL: <https://www.behance.net/gallery/220999587/V-CHNG-A-PH-Book-illustration> (Last accessed: 03.06.2026).
7. Sheya. *ArtStation*. URL: <https://www.artstation.com/artwork/PXZ8dy> (Last accessed: 03.06.2026).
8. Vincentelli E. *The Art and Making of Arcane*. San Rafael : Insight Editions, 2024. 224 p.
9. Волошин М. Що таке QR-код та як його створити. *Apix-Drive* : блог. URL: <https://apix-drive.com/ua/blog/useful/schto-take-qr-kod> (дата звернення: 03.06.2026).
10. Faizah N. A., Widiyati E. Pemanfaatan QR-Code Sebagai Media Pembelajaran Pada Buku Kurikulum Merdeka Di Miss Ar-Rohman. *Al-Adawat : Jurnal*

- Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. 2024. Vol. 03, No. 01. P. 1–10. DOI: <https://doi.org/10.33752/aldawat.v3i01.4493>
11. Watercutter A. Scan These QR Codes to Generate GIF Galleries in Your Phone. Jaime Scatena’s QR codes unlock GIFs – pieces of art that live online and go with the viewer, while the code just hangs on a wall. (Or the internet.). *Wired*. 2013. URL: <https://www.wired.com/2013/12/qr-code-gif-modern-art/> (Last accessed: 03.06.2026).
 12. Gordon C. TYPE01 Magazine Is Merging Analog With Digital Through Immersive QR Technology. *Print*. 2021. URL: <https://www.printmag.com/graphic-design/ready-type01-magazine-is-merging-analog-with-digital-through-immersive-qr-technology/> (Last accessed: 03.06.2026).
 13. Прищенко С. В. Дизайн і реклама: ілюстрований глосарій (основні терміни та поняття). Київ : Кондор, 2020. 208 с.
 14. Memobook : app. URL: <https://apps.apple.com/us/app/memobook/id1503662608> (Last accessed: 03.06.2026).
 15. Chroma AR: a WebAR experience for The Met. *Jason Webb*. 2023. URL: <https://www.jasonwebb.io/met-chroma-webar> (Last accessed: 03.06.2026).
 16. 龍蛇 (@ajzren) : Original character illustration. X. URL: <https://x.com/ajzren> (Last accessed: 03.06.2026).
 17. Hussey O. Romeo and Juliet (1968). *Instagram*. URL: <https://www.instagram.com/p/CucWumWOk1e/> (Last accessed: 03.06.2026).
 18. Cornwell D. The Desert Healer. *Heritage Auctions*. URL: <https://dyn1.heritagestatic.com/ha?p=9-6-3-3-9633935&it=product> (Last accessed: 03.06.2026).
 19. Іттен Й. Наука дизайну та форми. Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах / пер. з нім. С. Святенко. Київ : ArtHuss, 2021. 136 с.
 20. Іттен Й. Мистецтво кольору. Суб’єктивний досвід і об’єктивне пізнання як шлях до мистецтва / пер. з нім. С. Святенко. Київ : ArtHuss, 2022. 96 с.

21. Прищенко С. В. Основи рекламного дизайну : підручник. 2-ге вид., випр. і доповн. Київ : Кондор, 2018. 400 с.
22. Тригуб О., Одробінський Ю. Міждисциплінарний підхід у фаховій підготовці майбутніх дизайнерів графіки: аналіз зарубіжного досвіду. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2025. № 19. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.15742059>
23. Procreate. URL: <https://procreate.com> (Last accessed: 03.06.2026).
24. Adobe Photoshop. URL: <https://www.adobe.com/products/photoshop.html> (Last accessed: 03.06.2026).
25. Google Flow. URL: <https://labs.google/fx/tools/flow> (Last accessed: 03.06.2026).
26. Adobe Firefly. URL: <https://firefly.adobe.com> (Last accessed: 03.06.2026).
27. Gemini. URL: <https://gemini.google.com> (Last accessed: 03.06.2026).
28. Suno. URL: <https://suno.com> (Last accessed: 03.06.2026).
29. Adobe Premiere Pro. URL: <https://www.adobe.com/products/premiere.html> (Last accessed: 03.06.2026).
30. QRCode Monkey. URL: <https://www.qrcode-monkey.com> (Last accessed: 03.06.2026).

ДОДАТКИ

Додаток А

Етапи розробки авторських ілюстрацій до артбуку «Заручені»

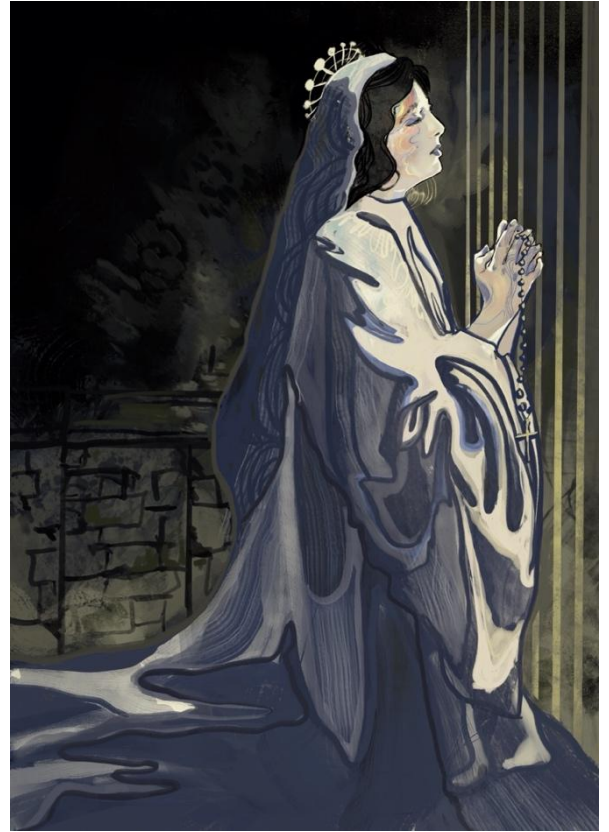
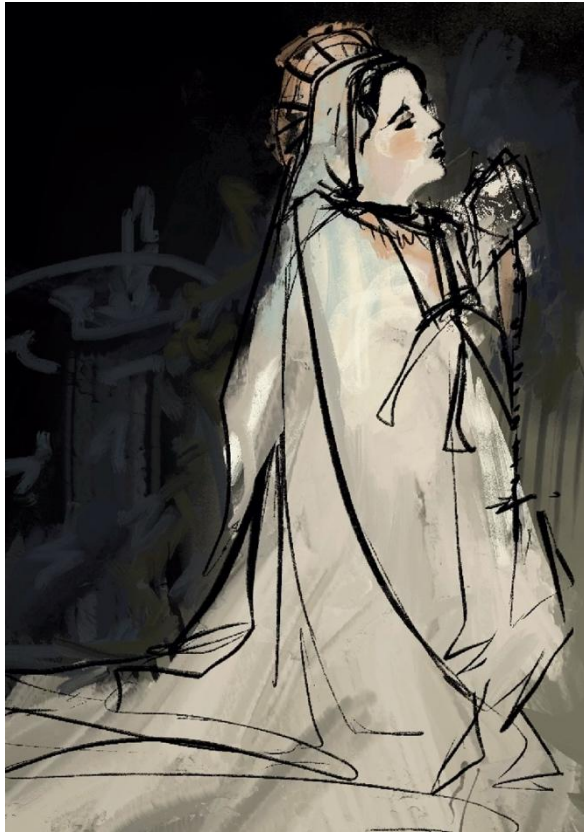


Рисунок А.1 – Лючія в темниці. Пошуковий ескіз та фінальне рішення

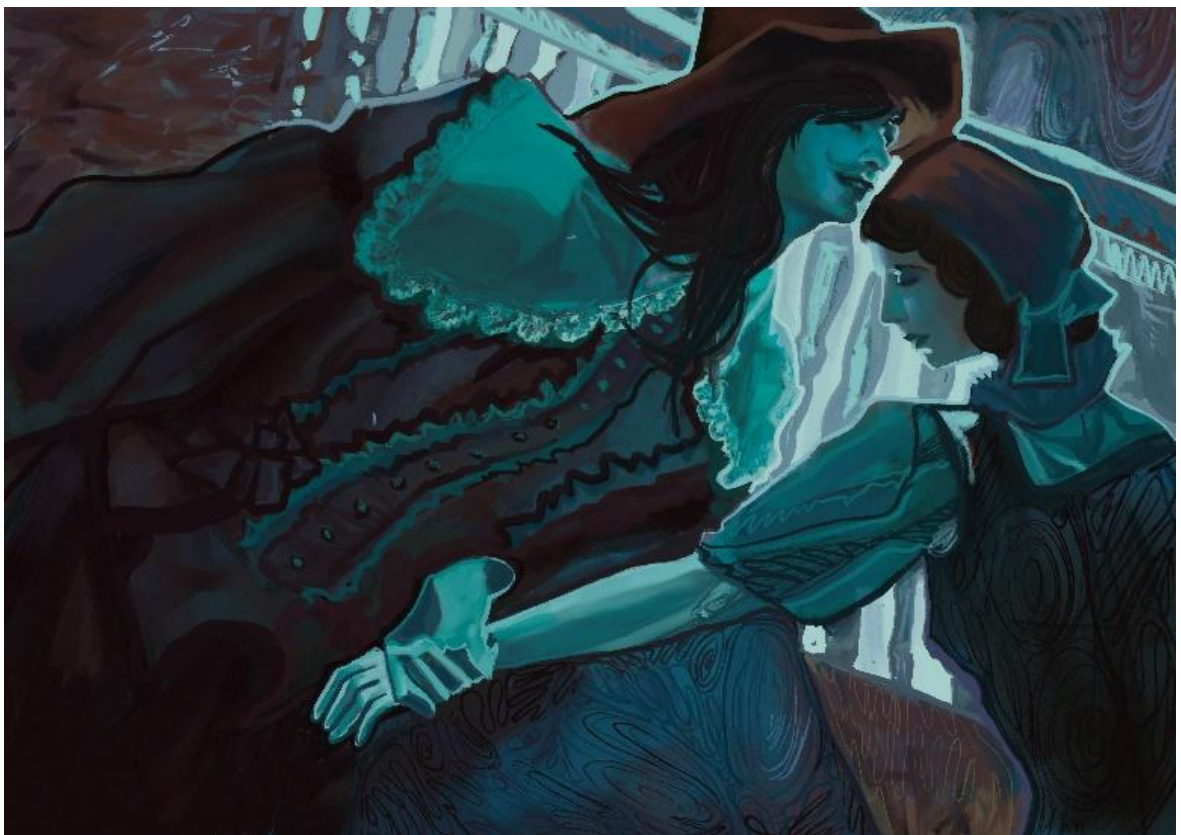


Рисунок А.2 – Дон Родріго переслідує Лючію.
Пошуковий ескіз та фінальне рішення

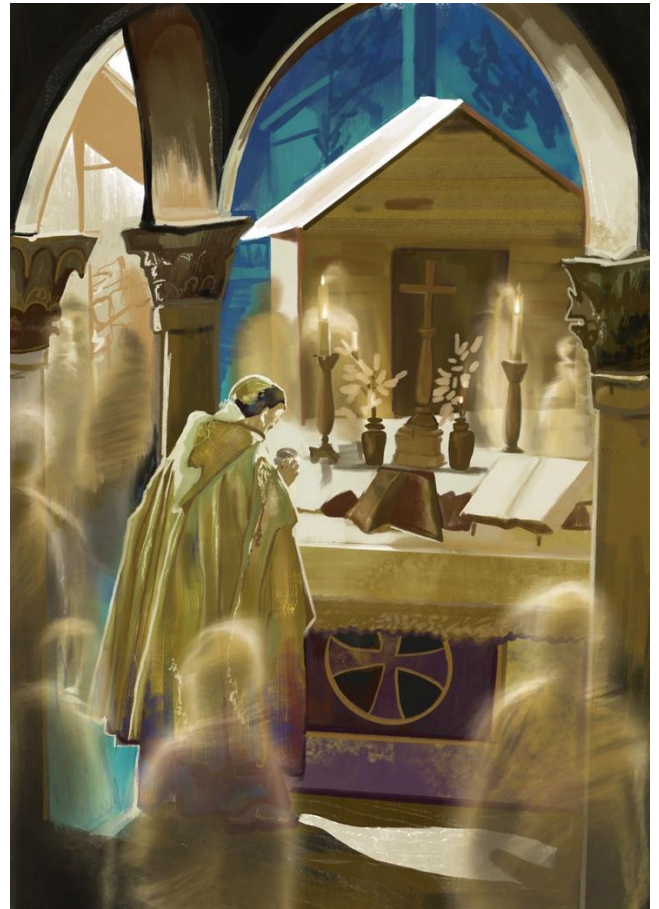


Рисунок А.3 – Образ священника



Рисунок А.4 – Пошук форми та графічна трансформація символу лілії



Рисунок А.5 – Сцена епідемії чуми.
Перший та фінальний кадри анімації

Додаток Б

Оригінал-макети розворотів артбуку та елементи графічного оформлення

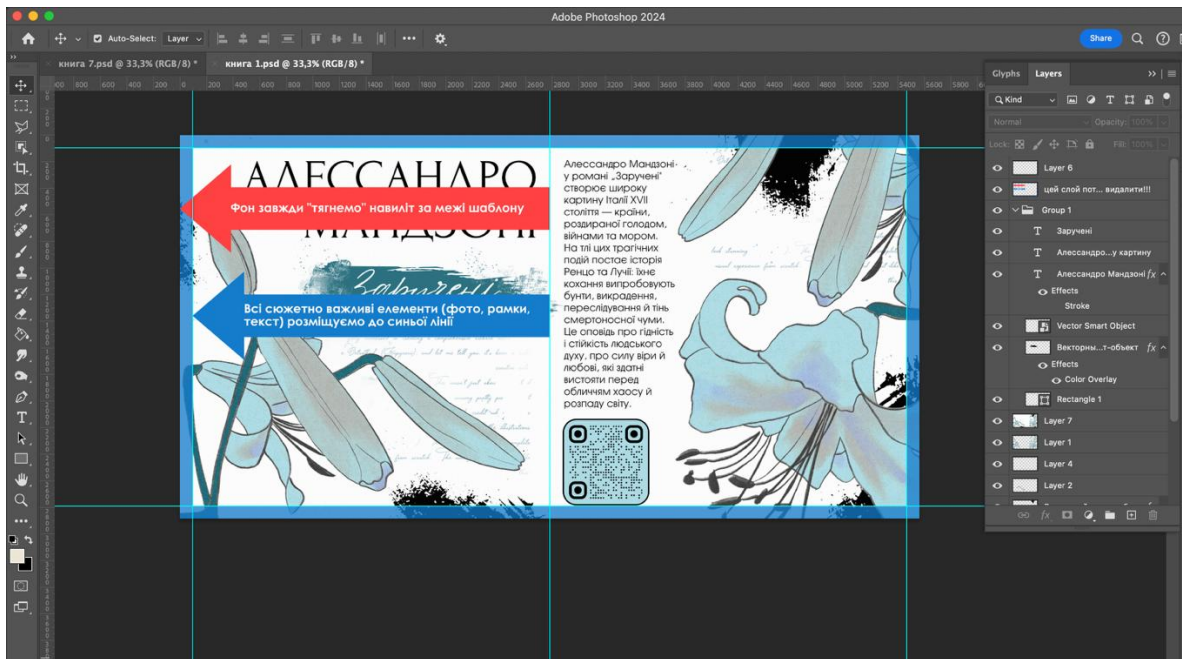


Рисунок Б.1 – Робоче середовище верстки артбуку в Adobe Photoshop із зазначенням безпечних полів та ліній обрізу



Рисунок Б.2 – Дизайн першого розвороту артбуку з лілією та інтегрованим QR-кодом

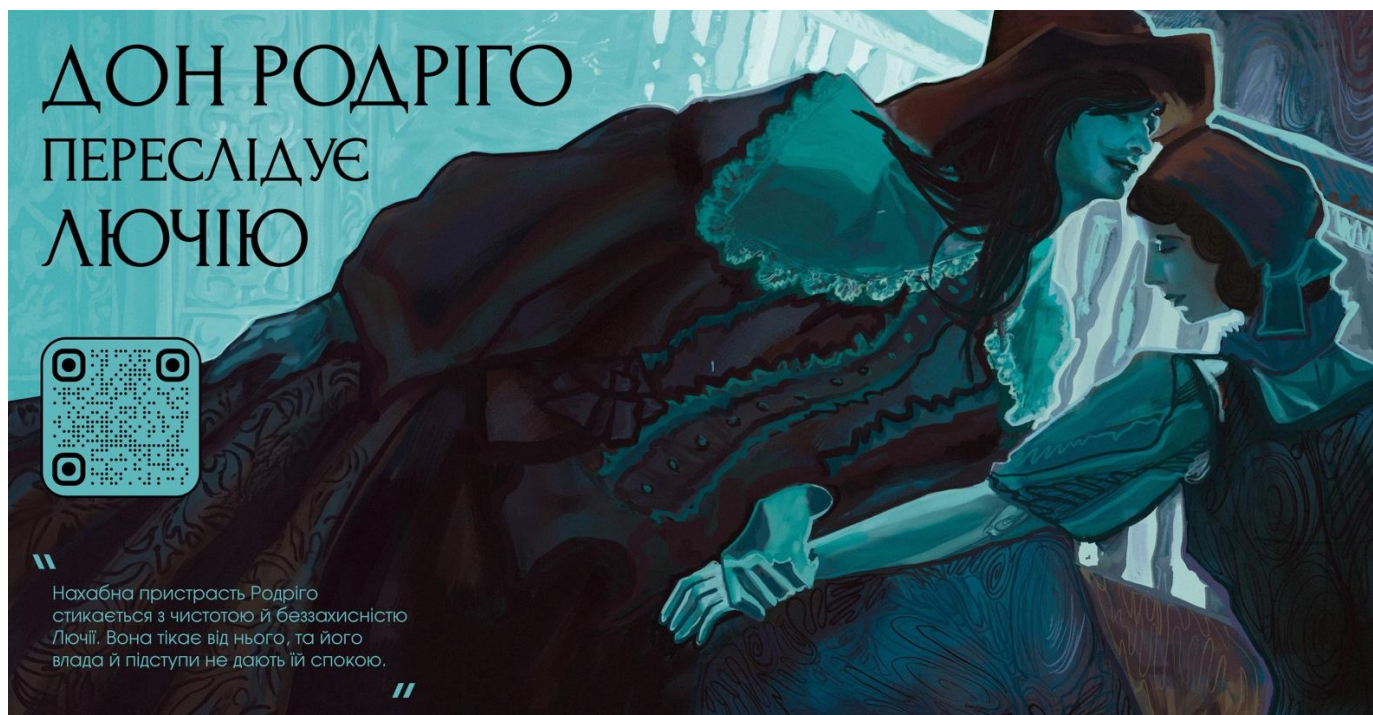


Рисунок Б.3 – Дизайн розвороту артбуку зі сценою переслідування Лючії
Доном Родріго та інтегрованим QR-кодом



Рисунок Б.4 – Дизайн розвороту артбуку зі сценою хлібних бунтів в Мілані та
інтегрованим QR-кодом

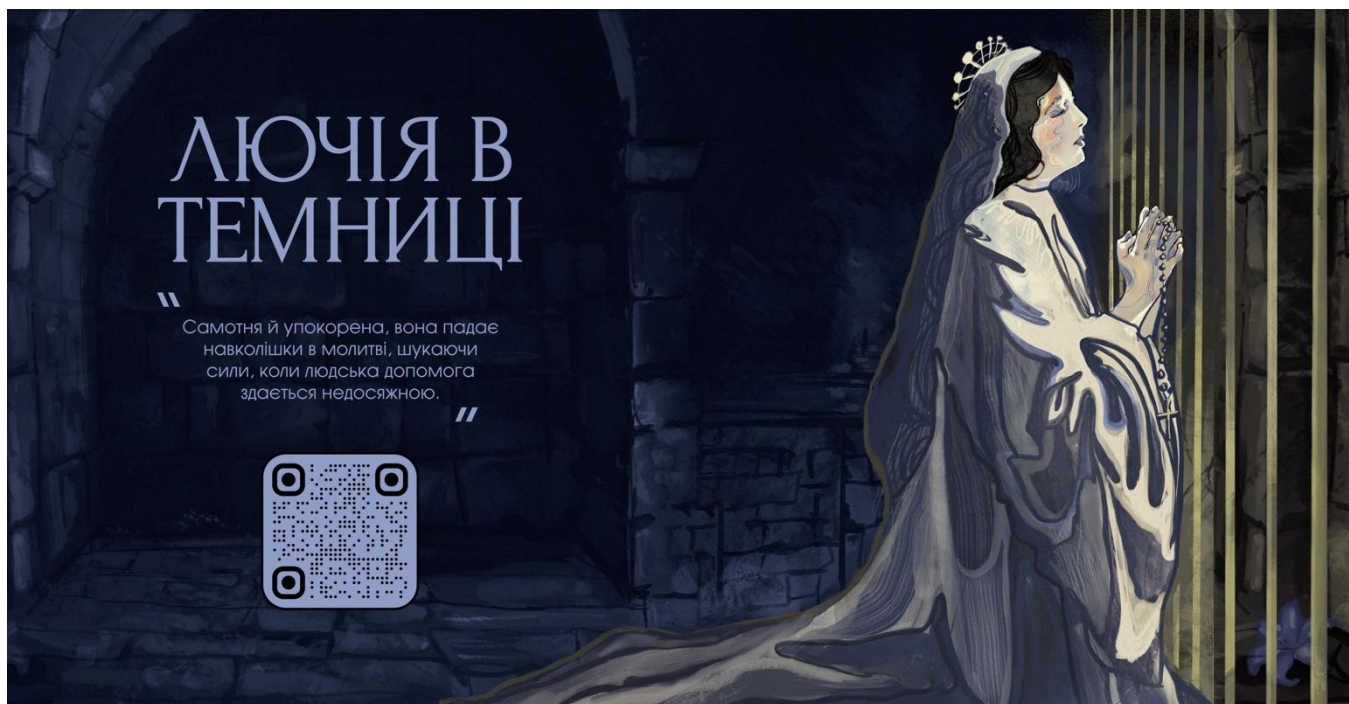


Рисунок Б.5 – Дизайн розвороту артбуку зі сценою Лючії в темниці та інтегрованим QR-кодом



Рисунок Б.6 – Дизайн розвороту артбуку зі сценою чуми в Мілані та інтегрованим QR-кодом



Рисунок Б.7 – Дизайн розвороту артбуку з образом священника та інтегрованим QR-кодом



Рисунок Б.8 – Дизайн розвороту артбуку зі сценою Люції у лісі перед викраденням та інтегрованим QR-кодом

Додаток В

Технологічний процес розробки та відтворення мультимедійного контенту

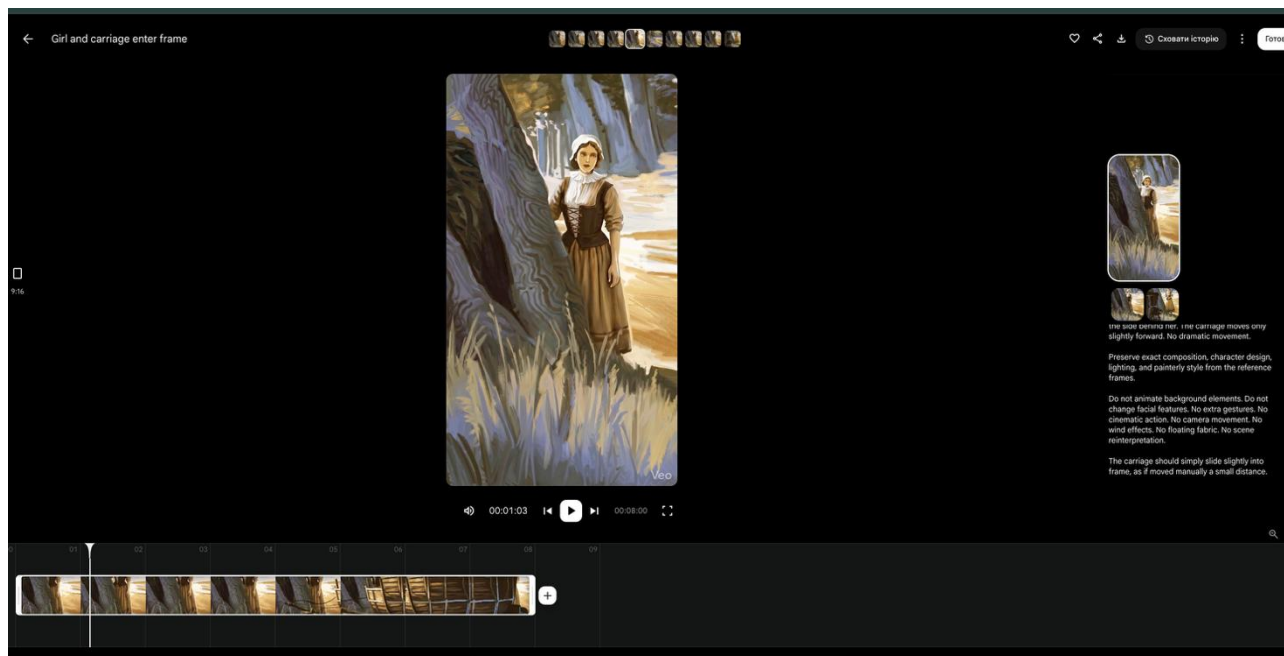


Рисунок В.1 – Робоче середовище під час генерації та монтажу анімаційного контенту

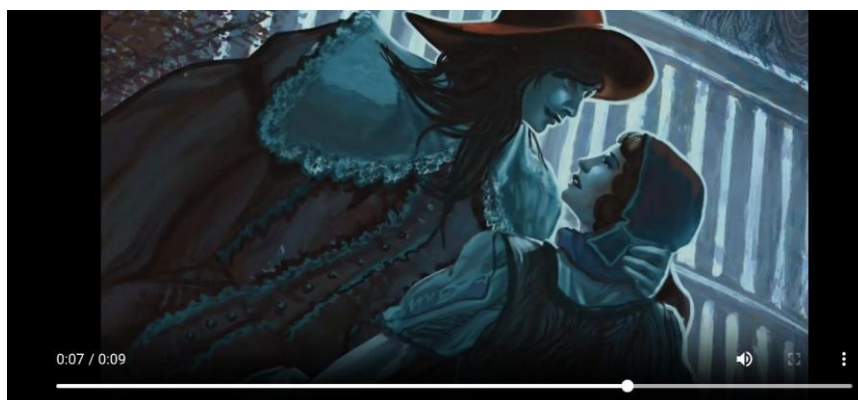


Рисунок В.2 – Інтерфейс відтворення доповненої реальності на екрані мобільного пристрою

Додаток Г

Візуалізація фінального дизайн-продукту в середовищі



Рисунок Г.1 – Загальна візуалізація готового комплекту інтерактивного артбуку



Рисунок Г.2 – Візуалізація зовнішнього вигляду обкладинки артбуку в руках користувача

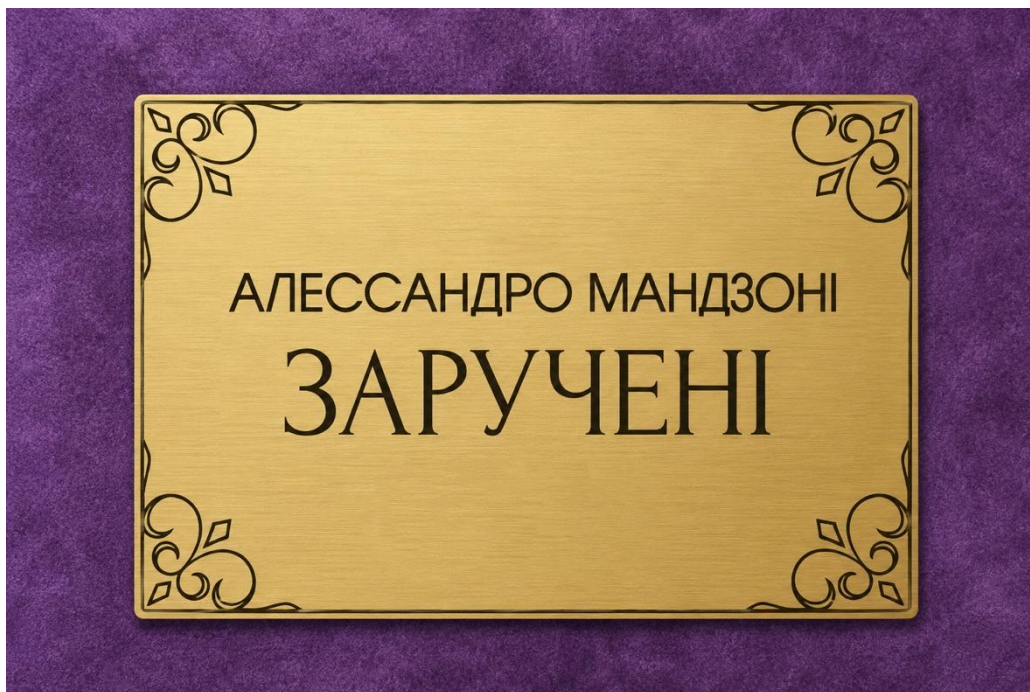


Рисунок Г.3 – Детальна візуалізація металевої шильди
на обкладинці видання



Рисунок Г.4 – Візуалізація внутрішнього розвороту
артбуку в середовищі

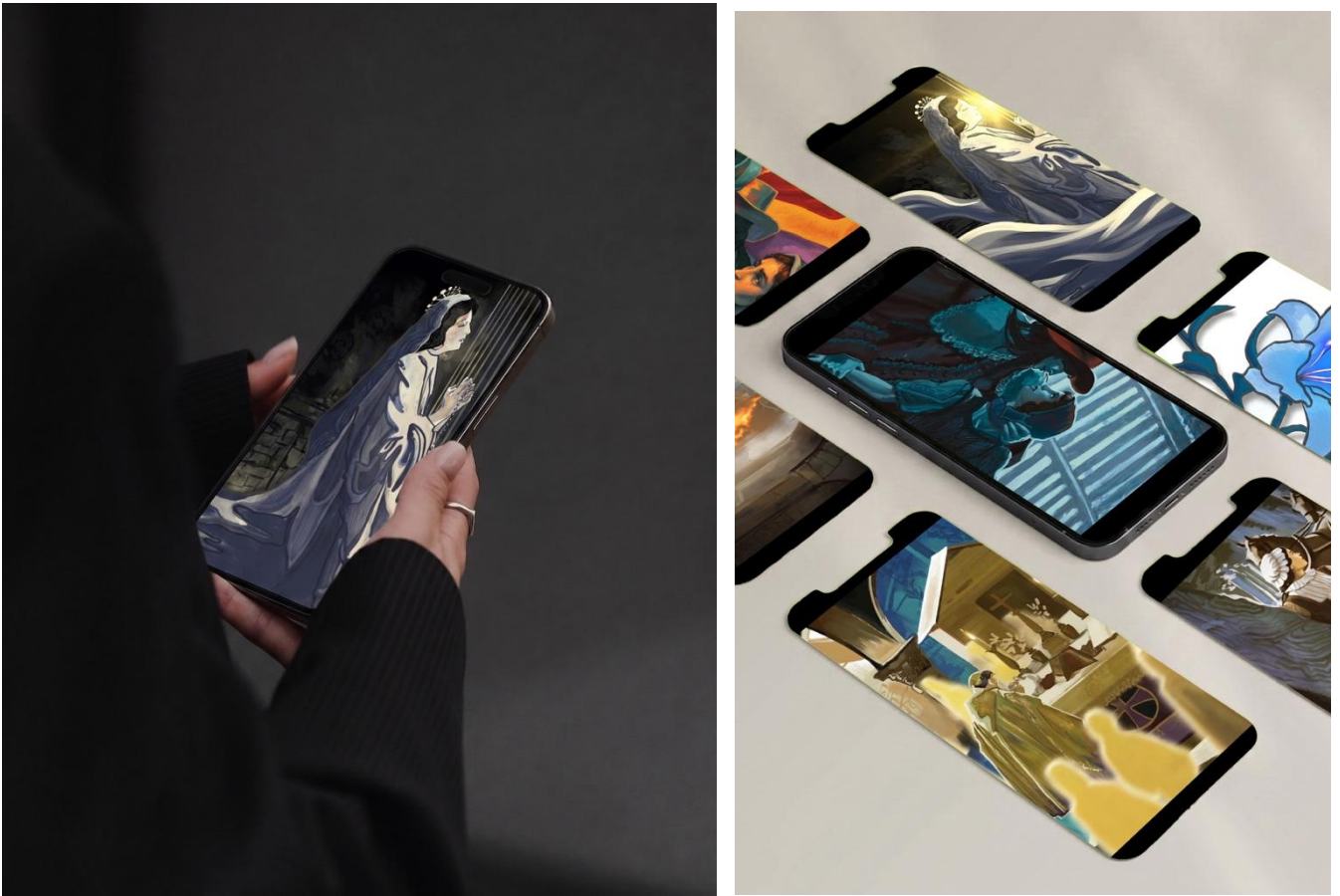


Рисунок Г.5 – Візуалізація процесу взаємодії користувача з доповненою
реальністю через смартфон

Додаток Е

Презентаційні планшети артбуку «Заручені»



Додаток Ж

Презентаційні планшети артбуку «Заручені»



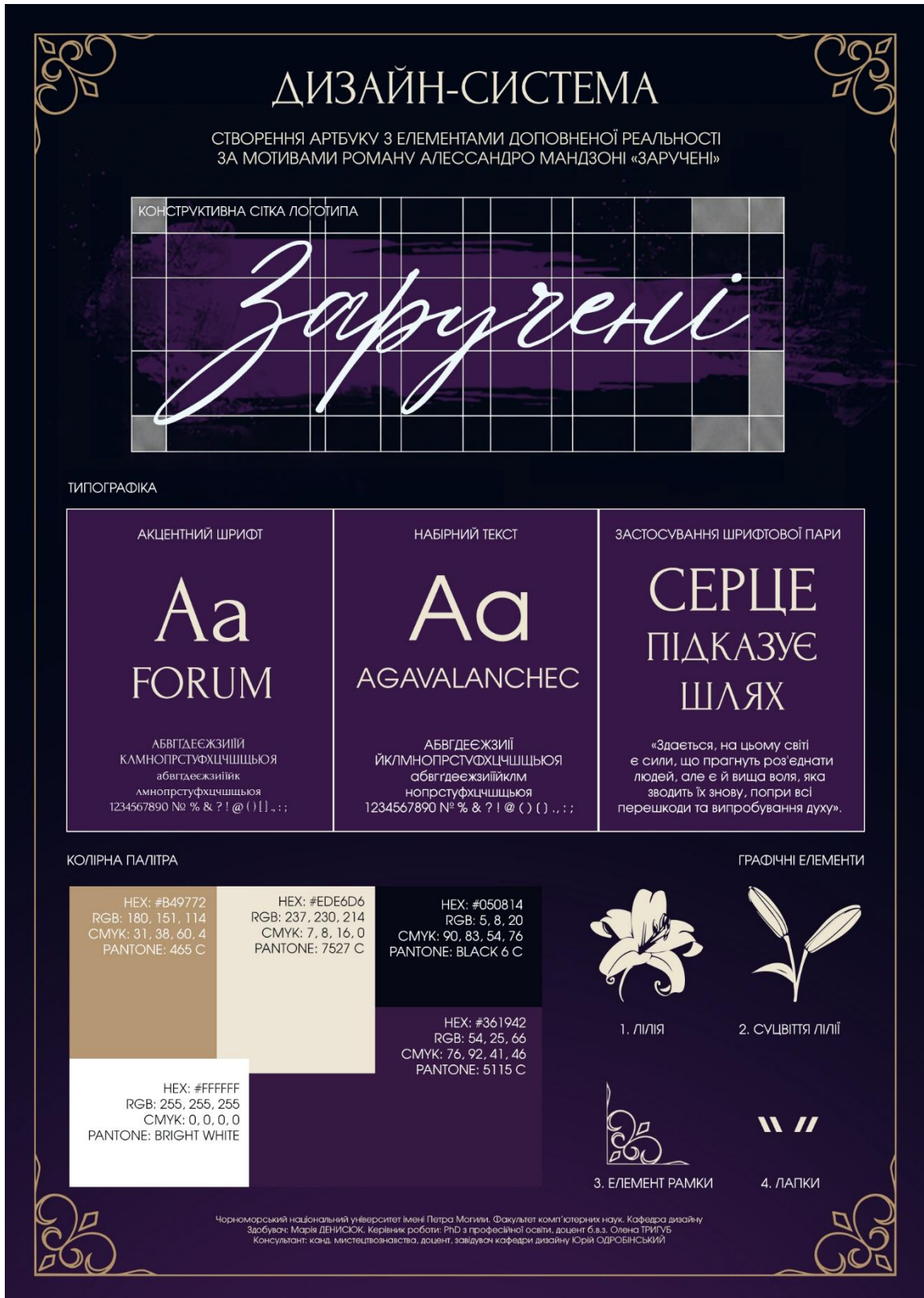
Додаток И

Презентаційні планшети артбуку «Заручені»



Додаток К

Презентаційні планшети артбуку «Заручені»



Додаток Л

Презентаційні планшети артбуку «Заручені»

ТЕХНІЧНА ПІДГОТОВКА

СТВОРЕННЯ АРТБУКУ З ЕЛЕМЕНТАМИ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ ЗА МОТИВАМИ РОМАНУ АЛЕССАНДРО МАНДЗОНІ «ЗАРУЧЕНІ»

НАЛІПКА НА КОРОБКУ

КАРТОН 3 мм

ВЕЛЮР ВАЙНБЕРРІ

ПРОЗОРИЙ ORACAL + ЗОЛОТЕ ФОЛЬГУВАННЯ

ШИЛЬДА

АЛЕССАНДРО МАНДЗОНІ
ЗАРУЧЕНІ

МЕТАЛ+ДРУК 83 мм

КАШИРУВАННЯ

БЛОК ПАПЕРУ 62 мм

ФОТОПАПІР FUJ SILK + ПЛАСТИКОВИЙ ПРОШАРОК

РОЗГОРТ АРТБУКУ 471 мм

РОЗГОРТ КОРОБКИ

МАГНІТИ

ЛІВИЙ БІК 244 мм

ПРАВИЙ БІК

ВІДСТУП 7 мм

ІЛЮСТРАЦІЯ ВСЕРЕДИНІ КРИШКИ

ОСНОВА

СТРІЧКА

Чорноморський національний університет імені Петра Могили. Факультет комп'ютерних наук. Кафедра дизайну
Здобувач: Марія ДЕНИСЮК. Керівник роботи: PhD з професійної освіти, доцент б.в.з. Олена ТРИГУБ
Консультант: канд. мистецтвознавства, доцент, завдувач кафедри дизайну Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ