КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ «УНІВЕРСУМ»

КВАЛІФІКАЦІЙНИЙ ПРОЄКТ

РОЗРОБКА АРТ-БУКУ ДО КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ "ПЕРЕХРЕСТЯ СМІЛИВОСТІ"

Виконала студентка IV курсу
групи ГДфмб–1–21–4.0д
спеціальності 022 Дизайн
ОПП Графічний дизайн
ОПС фаховий молодший бакалавр
Прохацька Софія Олександрівна
Керівник: Олена КАЗІМІРЕНКО

Рекомендовано до захисту
ЦК образотворчого мистецтва
і дизайну

Протокол від 20.05.2026р. №8

Голова ЦК _____
Олена КАЗІМІРЕНКО

Захищено «___»_____2026 р.
Оцінка _____ _____

Протокол ЕК від «__»___2026р. № __

Голова ЕК _____
Ольга МИХАЙЛЮК
доктор філософії з дизайну, доцент кафедри графічного дизайну КДАДПМіД імені Михайла Бойчука

Київ – 2026

ЗМІСТ

ВСТУП.....3

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ТА АНАЛІЗ АРТБУКІВ У КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ.....4

1.1 Поняття артбуку та його значення в ігровій індустрії..... 4

1.2 Основні елементи та структура арт-буку..... 5

1.3. Особливості візуального стилю та художнього оформлення артбуку.....7

1.4. Аналіз аналогів артбуків комп'ютерних ігор.....9

1.5. Висновки до розділу 1.....11

РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА АРТБУКУ ДО ГРИ «ПЕРЕХРЕСТЯ СМІЛИВОСТІ»... 13

2.1. Опис концепції гри та ідеї артбуку..... 13

2.2. Визначення цільової аудиторії.....14

2.3. Розробка структури артбуку..... 15

2.4. Формування стилістичного рішення (колір, композиція).....18

2.5. Розробка дизайну персонажів.....19

2.6. Розробка дизайну локацій та атмосфери середовища.....21

2.7. Розробка типографіки та кольорової гами артбуку.....24

2.8. Технічні особливості підготовки артбуку до друку..... 25

2.9. Розробка обкладинки артбуку..... 27

ВИСНОВКИ.....29

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....30

ДОДАТКИ.....34

ВСТУП

У сучасному світі комп’ютерні ігри є не лише формою розваги, а й повноцінним видом мистецтва, що поєднує в собі візуальний дизайн, наратив, музику та інтерактивність. Важливу роль у створенні цілісного образу гри відіграє художня складова, яка формує її атмосферу, стиль і впізнаваність. Саме тому особливого значення набувають артбуки — видання, що демонструють процес створення гри, її концепцію, персонажів, середовище та візуальні рішення.

Артбук є не лише доповненням до гри, але й самостійним дизайнерським продуктом, що виконує як презентаційну, так і інформаційну функції. Він дозволяє глибше розкрити ідею проєкту, показати етапи його розробки та занурити глядача у внутрішній світ гри.

Актуальність теми полягає у зростаючому інтересі до візуальної культури комп’ютерних ігор та необхідності створення якісного графічного супроводу, який підсилює сприйняття продукту. Розробка артбуку є важливим етапом у формуванні бренду гри та її комунікації з аудиторією.

Метою дипломного проєкту є розробка артбуку до комп’ютерної гри «Перехрестя Сміливості», що відображає її концепцію, художній стиль та ключові елементи.

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити такі завдання:

– дослідити поняття та особливості артбуків у геймдизайні;

– проаналізувати існуючі аналоги;

– розробити концепцію артбуку;

– створити візуальні матеріали (персонажі, середовище, ілюстрації);

– виконати дизайн та верстку видання.

Об’єктом дослідження є артбук як форма графічного дизайну.

Предметом дослідження є процес розробки артбуку до комп’ютерної гри.

Практичне значення роботи полягає у створенні власного дизайнерського продукту, який може бути використаний як частина презентації гри або самостійне видання.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ТА АНАЛІЗ АРТБУКІВ У КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ

1.1 Поняття артбуку та його значення в ігровій індустрії

Артбук (artbook) — це спеціалізоване ілюстроване видання, яке містить візуальні матеріали, створені в процесі розробки художнього продукту, зокрема комп'ютерних ігор, анімації чи фільмів. Як правило, до складу артбуку входять концепт-арти, ескізи, фінальні ілюстрації, а також додаткові матеріали, що розкривають процес створення проєкту [33]. Подібні видання дозволяють не лише представити готовий результат, а й продемонструвати етапи формування візуальної концепції.

У науковому середовищі поняття артбуку не має єдиного чіткого визначення, оскільки знаходиться на межі мистецтва, дизайну та видавничої справи. Дослідники зазначають, що артбук можна розглядати як книгу, яка сама по собі є художнім об'єктом і результатом творчої діяльності автора [42]. У ширшому контексті це явище пов'язане з напрямом «книга художника» (artist's book), де книга виступає не лише носієм інформації, а повноцінним мистецьким медіумом [34].

У сфері комп'ютерних ігор артбуки виконують важливу функцію документування творчого процесу. Вони відображають еволюцію візуальних рішень: від перших ескізів до фінальних моделей персонажів і середовищ. Такі видання дають змогу глибше зрозуміти художню концепцію гри, її стилістику та дизайн-рішення [32].

Крім документальної функції, артбук виступає ефективним засобом комунікації між розробниками та аудиторією. Він розширює межі сприйняття гри, дозволяючи гравцям зануритися у процес її створення та краще усвідомити задум авторів. Як зазначають дослідники, артбуки часто містять унікальні матеріали та коментарі, що формують більш глибоке розуміння художнього світу проєкту [55].

Не менш важливою є маркетингова функція артбуків. Вони сприяють формуванню візуальної ідентичності гри та виступають окремим продуктом, орієнтованим на фанатів і колекціонерів. Артбуки нерідко видаються як частина спеціальних або колекційних видань ігор, що підвищує їхню комерційну цінність і популярність [33].

Отже, артбук є багатофункціональним явищем, що поєднує в собі риси мистецького об'єкта, дизайнерського продукту та засобу комунікації. У контексті ігрової індустрії він відіграє важливу роль у розкритті художнього потенціалу гри та формуванні її цілісного образу.

1.2 Основні елементи та структура арт-буку

Артбук як різновид ілюстрованого видання має чітко визначену структуру та набір елементів, що забезпечують цілісне розкриття художньої концепції проєкту. Його зміст формується відповідно до специфіки продукту, однак більшість артбуків мають подібну логіку побудови та включають ключові складові, пов'язані з візуальним і наративним наповненням.

Одним із основних елементів артбуку є концепт-арт — початкові художні розробки, що відображають пошук стилю, форми та атмосфери майбутнього проєкту. Концепт-арти можуть включати ескізи персонажів, середовища, предметів і інтерфейсів. Вони демонструють еволюцію ідей та допомагають зрозуміти процес створення візуальної складової гри [52].

Важливою частиною структури артбуку є розділи, присвячені персонажам. У них зазвичай подаються варіанти дизайну героїв, їхні костюми, емоції, пози, а також короткі описи характеру. Такий підхід дозволяє не лише представити зовнішній вигляд персонажа, а й розкрити його роль у сюжеті та взаємодію з іншими елементами гри [51].

Окремий блок становить розробка середовища та локацій. У цих розділах демонструються пейзажі, архітектура, інтер'єри та інші елементи ігрового світу.

Вони формують атмосферу та задають візуальний контекст, у якому відбуваються події гри. Як зазначають дослідники, саме середовище є важливим засобом занурення гравця у віртуальний світ [43].

Крім того, артбуки часто містять фінальні ілюстрації та ключові зображення (key visuals), які відображають завершений вигляд проєкту. Вони можуть використовуватися як промо-матеріали або обкладинки, підкреслюючи стиль і настрій гри [27].

Не менш важливою складовою є текстовий супровід. Коментарі розробників, пояснення до ілюстрацій і опис процесу створення допомагають глибше зрозуміти художні рішення. Такі матеріали виконують не лише інформаційну, а й освітню функцію, розкриваючи особливості роботи дизайнерів і художників [28].

З точки зору дизайну, структура артбуку визначається принципами композиції, типографіки та верстки [див. рис. 1.1]. Важливу роль відіграє послідовність подачі матеріалу, баланс між текстом і зображенням, а також загальна стилістична єдність. Артбук має бути не лише інформативним, а й естетично привабливим, оскільки він виступає як завершений дизайнерський продукт [18].



Рисунок 1.1 Фрагмент з артбуку "Мистецтво створення Аркейн"

Структура артбуку є комплексною системою, що поєднує візуальні та текстові елементи. Її правильна організація забезпечує ефективне представлення художньої концепції гри та сприяє формуванню цілісного враження у глядача.

1.3. Особливості візуального стилю та художнього оформлення артбуку

Візуальний стиль артбуку є одним із ключових елементів, що формує загальне сприйняття проєкту та впливає на емоційне занурення читача у світ гри. У сучасній ігровій індустрії артбук виступає не лише як додатковий матеріал до гри, але й як окремий дизайнерський продукт, що поєднує графічний дизайн, ілюстрацію, типографіку та елементи візуального сторітелінгу. Саме художнє оформлення дозволяє передати атмосферу гри, підкреслити її жанрові особливості та створити цілісну стилістичну систему [19].

Для артбуків комп'ютерних ігор характерною є наявність єдиної художньої концепції, яка підтримується у всіх елементах оформлення: кольоровій палітрі, композиції, типографіці, ілюстраціях, декоративних деталях та структурі сторінок. Візуальна єдність забезпечує гармонійне сприйняття матеріалу та допомагає створити впізнаваний образ проєкту [10].

Однією з основних особливостей художнього оформлення артбуків є використання атмосферної кольорової гами. Колір у візуальному дизайні виконує не лише естетичну, а й психологічну функцію. За допомогою кольору можливо формувати емоційний настрій, підсилювати напруження або, навпаки, створювати відчуття спокою та безпеки. Для хорор- та містичних проєктів зазвичай використовуються темні, приглушені відтінки синього, сірого, чорного, бордового або зеленого кольорів. Така палітра сприяє створенню тривожної атмосфери та підкреслює драматичність подій [38].

Важливу роль у створенні візуального стилю відіграє композиція сторінки. Композиційне рішення визначає спосіб взаємодії читача з інформацією та впливає на зручність сприйняття контенту. У сучасних артбуках часто використовуються асиметричні композиції, великі ілюстративні блоки, поєднання тексту та графіки, а також акцентні елементи, що створюють динаміку сторінки [див. рис. 1.2]. Особливо

актуальним є використання модульних сіток, які дозволяють структурувати матеріал та підтримувати єдність оформлення [19].



Рисунок 1.2 Фрагмент з артбуку "Артбук. Українська магічна академія".

Не менш важливою складовою художнього оформлення є типографіка. Шрифт у артбуку виступає елементом візуальної комунікації та підсилює загальну стилістику проєкту. Для хорор-артбуків часто використовуються контрастні гарнітури, декоративні або гротескні шрифти з вираженим характером. Водночас важливо забезпечити читабельність тексту та уникати перевантаження сторінок декоративними елементами. Вдале поєднання заголовкових та основних шрифтів допомагає створити ієрархію інформації та полегшує навігацію по виданню [4].

Особливістю сучасних артбуків є також активне використання візуального сторітелінгу. Ілюстрації, концепт-арти, ескізи персонажів та локацій не лише демонструють процес створення гри, а й розповідають окрему історію. Завдяки цьому артбук стає продовженням ігрового світу та поглиблює взаємодію користувача з проєктом [28].

У художньому оформленні артбуків комп'ютерних ігор часто застосовуються текстури, декоративні елементи, ефекти старіння, шуму, потертостей або глітч-ефекти. Подібні прийоми допомагають створити унікальний візуальний образ та підсилити атмосферу гри. Особливо популярними такі рішення є у проєктах жанру psychological horror, survival horror або dark fantasy [53].

Сучасні тенденції у дизайні артбуків також передбачають поєднання цифрової та традиційної естетики. Це проявляється у використанні стилізації під рукописні нотатки, вставок зі «сканованими» документами, імітації газетних вирізок, архівних матеріалів [див. рис. 1.3] або елементів інтерфейсу гри. Такі прийоми роблять артбук

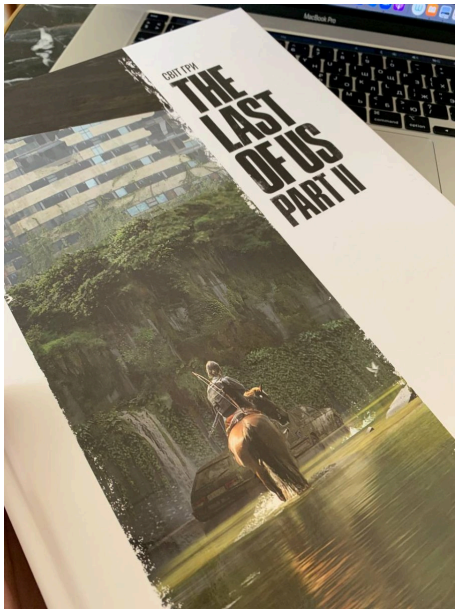
більш інтерактивним та допомагають створити ефект реального артефакту зі світу гри [40].



Рисунок 1.3 Фрагмент з артбуку "Магічна битва. Jujutsu Kaisen"

1.4. Аналіз аналогів артбуків комп'ютерних ігор

Аналіз аналогів є важливим етапом передпроєктного дослідження, оскільки дозволяє визначити сучасні тенденції у створенні артбуків, виявити ефективні дизайнерські рішення та сформувати власний підхід до розробки проєкту. Для дослідження було обрано декілька сучасних артбуків комп'ютерних ігор, які мають виразний візуальний стиль, продуману структуру та атмосферне художнє оформлення.



Одним із найбільш показових прикладів є артбук до гри The Art of The Last of Us Part II. Видання поєднує концепт-арти персонажів, локацій, зброї та сюжетних сцен із коментарями розробників. Основною особливістю оформлення є використання стриманої кольорової палітри, великої кількості повносторінкових ілюстрацій та кінематографічної композиції. Значна увага приділена деталізації середовища, що дозволяє глибше розкрити атмосферу постапокаліптичного світу гри [15].

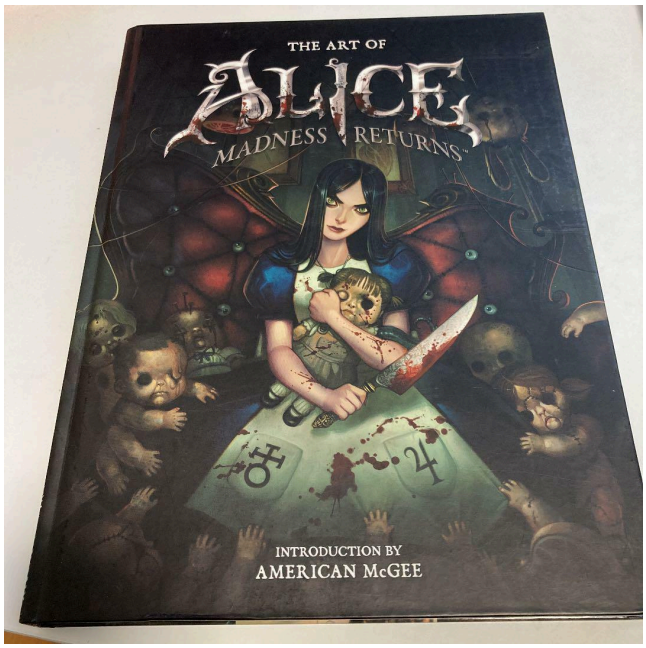
Рисунок 1.4 Артбук The Art of The last of Us



Ще одним важливим аналогом є артбук The World of Cyberpunk 2077(див. рис. 1.5). Видання демонструє поєднання футуристичної естетики, неонової кольорової палітри та великої кількості графічних елементів, стилізованих під цифрові інтерфейси. У структурі артбуку активно використовуються декоративні вставки, типографічні акценти та модульна сітка, що створює динамічне та сучасне оформлення [7]

Рисунок 1.5 Артбук The World of Cyberpunk 2077

Для дослідження атмосфери хорор-видань важливим прикладом є артбук до гри Little Nightmares. Особливістю цього видання є мінімалістичне використання кольору, домінування темних тонів та велика кількість концепт-артів із високим рівнем деталізації. Композиція сторінок побудована таким чином, щоб створювати відчуття тривожності та ізоляції, що відповідає загальному настрою гри [23].



Також доцільно проаналізувати артбук The Art of Alice: Madness Returns (див. рис. 1.6). Видання поєднує елементи gothic horror, dark fantasy та сюрреалізму. Для оформлення характерні складні декоративні композиції, текстуровані фони, стилізація під старовинні ілюстрації та поєднання рукописних елементів із цифровою графікою. Це створює унікальне візуальне середовище, яке підтримує атмосферу психологічної напруги [5].

Рисунок 1.6 Артбук The Art of Alice: Madness Returns



Серед сучасних інді-проєктів увагу привертає артбук до гри Hollow Knight (див. рис. 1.7). Його візуальний стиль базується на мінімалізмі, чітких формах та єдиній кольоровій системі. Велика увага приділена силуетам персонажів та декоративним елементам середовища. Видання демонструє, що навіть стримані композиційні рішення можуть створювати сильний емоційний вплив [24].

Рисунок 1.7 Артбук Hollow Knight

Під час аналізу аналогів було визначено декілька спільних рис, характерних для сучасних артбуків комп'ютерних ігор: використання єдиної стилістичної концепції; активне застосування повносторінкових ілюстрацій; поєднання текстового та графічного контенту; використання атмосферної кольорової палітри; наявність концепт-артів персонажів та локацій; використання декоративних текстур та елементів інтерфейсу; продумана композиційна структура сторінок.

Проаналізовані приклади демонструють, що артбук сьогодні є не лише додатковим матеріалом до гри, а й самостійним дизайнерським продуктом, який дозволяє розширити ігровий всесвіт та поглибити взаємодію аудиторії з проєктом. Отримані результати дослідження будуть використані під час розробки артбуку до гри «Перехрестя Сміливості», зокрема при формуванні композиційних рішень, виборі кольорової палітри та створенні атмосфери видання..

1.5. Висновки до розділу 1

У результаті проведеного теоретичного дослідження було визначено основні особливості артбуку як окремого виду дизайнерського видання у сфері комп’ютерних ігор. Встановлено, що артбук виконує не лише інформаційну або презентаційну функцію, а й виступає важливим елементом візуальної комунікації між розробниками гри та аудиторією. Завдяки поєднанню концепт-артів, ілюстрацій,

текстових матеріалів та дизайнерських рішень артбук дозволяє глибше розкрити атмосферу, сюжет та художню концепцію проєкту.

Під час аналізу структури артбуків було визначено, що сучасні видання мають комплексну організацію матеріалу, яка включає вступні блоки, концепт-арти персонажів і локацій, ескізи, додаткові матеріали та коментарі розробників. Важливими складовими є композиційна цілісність, модульна система верстки та продумана типографіка.

У процесі дослідження особливостей візуального стилю було встановлено, що художнє оформлення артбуку значною мірою впливає на емоційне сприйняття видання. Основними інструментами формування атмосфери є кольорова палітра, композиція, текстури, декоративні елементи та характер ілюстрацій. Для хорор-артбуків характерним є використання темних відтінків, контрастної типографіки, ефектів старіння та атмосферних концепт-артів.

Проведений аналіз аналогів сучасних артбуків комп’ютерних ігор дозволив виявити актуальні дизайнерські тенденції та визначити ефективні підходи до оформлення подібних видань. Було встановлено, що найбільш виразними елементами сучасних артбуків є повносторінкові ілюстрації, поєднання текстового та графічного контенту, використання декоративних текстур і підтримка єдиної стилістичної концепції.

Отримані результати дослідження створюють теоретичну основу для подальшої розробки артбуку до комп’ютерної гри «Перехрестя Сміливості». Вони будуть використані під час формування концепції видання, створення персонажів, локацій, ілюстрацій та загальної системи художнього оформлення проєкту

РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА АРТБУКУ ДО ГРИ «ПЕРЕХРЕСТЯ СМІЛИВОСТІ»

2.1. Опис концепції гри та ідеї артбуку

Комп'ютерна гра «Перехрестя Сміливості» є авторським проєктом у жанрі psychological horror із елементами пригодницької гри та сюжетного дослідження. Основою гри виступає історія групи підлітків, які опиняються у покинутому готелі, що приховує містичні події та трагічну історію його мешканців. Центральною фігурою сюжету є Віктор — колишній лікар та власник готелю, чия одержимість експериментами призвела до загибелі Елізабет. Після смерті її душа залишається пов'язаною з лялькою, частини якої головні герої знаходять у різних частинах готелю.

Основною концепцією гри є поєднання психологічної напруги, атмосферного середовища та поступового розкриття історії через дослідження локацій, взаємодію з предметами та візуальні образи. У сучасному геймдизайні саме емоційне занурення користувача є одним із головних способів формування взаємодії між грою та гравцем [21]. Гра робить акцент не на динамічному екшені, а на створенні тривожної атмосфери, відчуття ізоляції та невідомості, що є характерними рисами жанру psychological horror [8].

Ідея артбуку полягає у візуальному розширенні всесвіту гри та демонстрації процесу створення її художньої складової. Видання має поєднувати концепт-арти персонажів, локацій, ілюстрації, елементи внутрішнього лору, коментарі розробників та дизайнерські матеріали. Артбук виконує не лише презентаційну функцію, а й допомагає глибше розкрити атмосферу проєкту та художню концепцію гри.

Основою стилістики артбуку є pixel horror aesthetics із використанням темної кольорової гами, текстур старого паперу, ефектів шуму, потертостей та глітч-елементів. Подібні художні прийоми активно використовуються у сучасному

дизайні хорор-проєктів для формування емоційного напруження та підтримки атмосфери гри [53].

Особливу увагу у концепції артбуку приділено атмосфері занедбаного простору. Локації готелю представлені як окремі візуальні історії, кожна з яких має власний настрій, композиційні рішення та кольорову гаму. Важливу роль у створенні атмосфери відіграють освітлення, тіні, текстури та композиція сторінок. Візуальне середовище у відеоіграх та супровідних матеріалах є важливою складовою environmental storytelling, що допомагає розкривати сюжет без прямого текстового пояснення [46].

Таким чином, артбук до гри «Перехрестя Сміливості» виступає не лише супровідним матеріалом до гри, а повноцінним дизайнерським продуктом, який розкриває художню концепцію проєкту та доповнює його візуальний світ.

2.2. Визначення цільової аудиторії

Цільова аудиторія артбуку безпосередньо пов'язана з аудиторією самої гри «Перехрестя Сміливості». Основними користувачами проєкту є молодь та дорослі віком від 16 до 30 років, які цікавляться інді-іграми, psychological horror, pixel-art естетикою та атмосферними сюжетними проєктами.

Потенційна аудиторія поділяється на декілька груп:

– гравці, які цікавляться сюжетно-орієнтованими хорор-іграми;

– поціновувачі pixel-art стилістики;

– фанати артбуків та колекційних видань;

– студенти творчих спеціальностей та дизайнери;

– користувачі, які цікавляться концепт-артом та процесом створення ігор.

Для цільової аудиторії важливими є атмосфера, унікальний візуальний стиль та емоційна складова проєкту. Сучасні користувачі значну увагу приділяють художньому оформленню, візуальній цілісності та емоційному досвіду під час взаємодії з медіапродуктом [16].

Оскільки сучасна аудиторія активно взаємодіє з цифровим контентом, важливою складовою проєкту є адаптація візуальної системи артбуку до

онлайн-середовища. Це включає використання композиційних рішень, які добре сприймаються у соціальних мережах, презентаційних матеріалах та рекламних носіях. Візуальна комунікація у цифровому просторі значною мірою впливає на зацікавленість аудиторії та формування впізнаваності проєкту [17].

Під час формування стилістики артбуку також враховувалися сучасні дизайнерські тенденції, популярні серед молодої аудиторії: dark aesthetics (див. дод. А), glitch design (див. дод. Б), grunge textures (див. дод. В), cinematic composition (див. дод. Г) та поєднання ретро- і цифрової естетики. Подібні стилістичні рішення активно використовуються у сучасному графічному дизайні та digital art [40].

Важливим аспектом є також емоційна взаємодія аудиторії з проєктом. Для користувачів жанру psychological horror важливим є не лише сюжет, а й атмосфера, відчуття напруги та візуальна виразність середовища [47]. Саме тому при розробці артбуку значна увага приділяється композиції сторінок, кольоровій палітрі та деталізації ілюстрацій.

Отже, цільова аудиторія проєкту формується навколо користувачів, які цінують атмосферні ігрові світи, візуальну виразність та художню унікальність проєкту.

2.3. Розробка структури артбуку

Структура артбуку є важливою складовою проєктування видання, оскільки саме вона визначає логіку подачі матеріалу, послідовність ознайомлення користувача з контентом та загальне сприйняття проєкту. У сучасному дизайні друкованих видань структура повинна забезпечувати не лише зручність навігації, а й підтримувати атмосферу та художню концепцію проєкту [2].

Під час розробки структури артбуку до гри «Перехрестя Сміливості» було враховано жанрові особливості psychological horror (див. табл. 2.1), а також специфіку подачі матеріалів у сучасних ігрових артбуках. Основна концепція структури полягає у поступовому зануренні читача у світ гри — від загального ознайомлення з проєктом до детального розкриття персонажів, локацій та внутрішньої історії всесвіту.

№	Аспект психологічного хорору	У чому проявляється / Характеристика
1	Атмосфера невизначеності	Постійне відчуття невідомості, відсутність чітких загроз, що створює тривогу очікування. Гість не знає, що саме йому загрожує, але відчуває небезпеку
2	Ізоляція головного героя	Персонажі перебувають у замкненому просторі (покинутий готель), відрізані від зовнішнього світу. Це підсилює безпорадність та страх
3	Психологічний тиск минулого	Сюжет будується на трагічних подіях, які вже сталися (історія Віктора та Елізабет). Гравець поступово дізнається про них, відчуваючи провину або жах перед минулим
4	Стирання межі реальності	Важко відрізнити реальні події від галюцинацій чи спогадів. Це створює ефект «ненадійного оповідача» та дезорієнтує гравця
5	Емоційний зв'язок через символіку	Важливу роль відіграють предмети-символи (лялька, листи, старі фотографії). Вони несуть емоційне навантаження та розкривають історію без прямого тексту
6	Environmental storytelling	Історія розповідається через середовище: записи на стінах, розкидані речі, стан кімнат. Гравець сам складає пазл подій
7	Повільний темп напруги	Відсутність раптових скримерів (різких

		стрибків страху). Напруга наростає поступово: через звуки, тіні, зміни в оточенні
8	Візуальна мінімалістичність	Обмежена кольорова палітра (темні тони), прості, але промовисті форми, велика кількість тіней. Головне — не показувати загрозу, а натякати на неї

Таблиця 2.1 Основні аспекти психологічного хорору та їх характеристика

Артбук складається з декількох основних блоків: вступна частина; презентація світу гри; розділи з персонажами; розділи з локаціями; концепт-арти та ескізи; додаткові матеріали; фінальна частина з подякою від розробників.

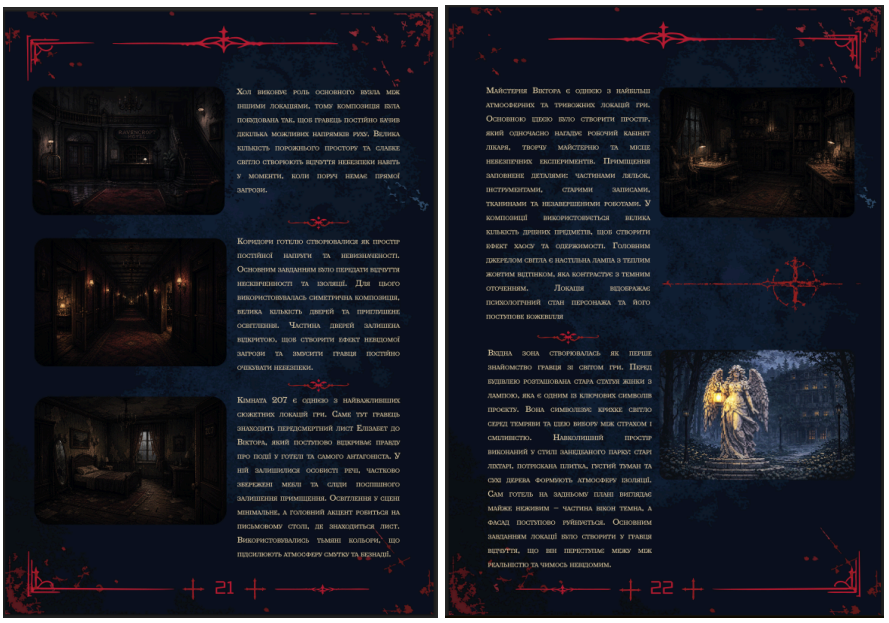
Вступна частина містить назву проєкту, титульний розворот, коротке звернення розробників до читачів та зміст. Подібна структура часто використовується у сучасних артбуках, оскільки дозволяє створити перше емоційне враження від видання та сформувати атмосферу проєкту [28].

Основний блок артбуку присвячений персонажам гри. Для кожного персонажа передбачено окремий розворот або декілька сторінок із концепт-артами, коротким описом, емоційними виразами, символікою та дизайнерськими деталями. Особлива увага приділяється головним героям — Дані, Яні, Марку, Віктору та Елізабет. Використання окремих тематичних сторінок дозволяє краще розкрити характер персонажів та їх роль у сюжеті [18].

Важливою частиною структури є блок із локаціями гри (див. рис. 2.1-2.2). До нього входять: хол готелю; вхід із статуєю; коридори; кімната 207; майстерня Віктора; зовнішня територія готелю.

Кожна локація супроводжується концепт-артами, коротким описом атмосфери та поясненням її значення у сюжеті. Такий підхід дозволяє створити цілісне уявлення про світ гри та підтримує принцип environmental storytelling [46].

Фінальна частина артбуку містить атмосферні ілюстрації, подяку від розробників та завершальний візуальний акцент. Завдяки цьому структура видання формує завершений емоційний цикл взаємодії читача з проєктом.



Рисунки 2.1 та 2.2 Сторінки з локаціями

2.4. Формування стилістичного рішення (колір, композиція)

Композиційне та стилістичне оформлення артбуку є одним із ключових етапів проєктування, оскільки саме воно формує цілісний візуальний образ видання та впливає на емоційне сприйняття матеріалу. Для артбуку до гри «Перехрестя Сміливості» було обрано стилістику pixel horror із поєднанням елементів grunge design, glitch aesthetics та cinematic composition.

Основою композиційної системи стала модульна сітка, яка дозволяє впорядкувати текстові та графічні елементи, підтримувати візуальну єдність і створювати логічну структуру сторінок [19]. Використання модульної системи також забезпечує гнучкість у розміщенні великих ілюстрацій, текстових блоків та декоративних елементів.

Для артбуку характерним є поєднання асиметричних композицій із великими повносторінковими зображеннями. Подібний підхід дозволяє створити динаміку сторінок та підсилити емоційний вплив візуального контенту [19]. Частина сторінок

побудована за принципом «візуальної паузи», де основний акцент робиться лише на одній ілюстрації або атмосферному елементі.

Кольорова палітра артбуку базується на темних відтінках синього, чорного, сірого та бордового кольорів. Подібна гама характерна для хорор-проєктів та допомагає формувати атмосферу напруги, ізоляції та невідомості [38]. Для акцентів використовуються червоні або світлі контрастні елементи, що привертають увагу користувача та створюють композиційний баланс.

Особливу роль у стилістиці відіграють текстури. У проєкті використовуються ефекти потертостей, шуму, старого паперу, цифрових спотворень та глітч-елементів. Такі прийоми дозволяють створити відчуття старого архівного матеріалу та підтримують містичну атмосферу гри [45].

Важливою особливістю композиційних рішень є інтеграція елементів внутрішньоігрового інтерфейсу у структуру сторінок. Це можуть бути стилізовані записи, документи, нотатки або фрагменти листів, які створюють ефект реального артефакту зі світу гри. Подібний прийом активно використовується у сучасному дизайні артбуків та колекційних видань [40].

2.5. Розробка дизайну персонажів

Дизайн персонажів є важливою складовою візуальної системи гри та артбуку, оскільки саме персонажі формують емоційний зв'язок між користувачем і проєктом. У сучасному геймдизайні образ персонажа повинен не лише відповідати жанровій стилістиці гри, а й передавати характер, роль у сюжеті та емоційний стан героя [6].

Під час розробки персонажів для гри «Перехрестя Сміливості» основна увага приділялася створенню впізнаваних силуетів, індивідуальної символіки та атмосферної кольорової палітри. Дизайн персонажів базується на поєднанні pixel-art стилістики та елементів psychological horror, що дозволяє підтримувати загальну атмосферу проєкту.

Головними персонажами гри є Даня, Яна та Марко — група підлітків, які опиняються у покинутому готелі. Для кожного персонажа було створено індивідуальний образ, що відображає його роль у сюжеті та психологічні

особливості. Даня (див. рис. 2.3) представлений як лідер групи, тому у його дизайні використано більш контрастні кольори та впевнені форми. Яна (див. рис. 2.4) має більш стриманий і тривожний образ, що підкреслюється приглушеною палітрою та м'якими лініями. Марко (див. рис. 2.5) виконує роль спостерігача, тому важливим елементом його дизайну є камера, яка виступає частиною візуальної символіки персонажа.



Рисунок 2.3 Даня в артбуці Рисунок 2.4 Яна в артбуці Рисунок 2.5 Марко в артбуці

Особливе місце у проєкті займає образ Віктора (див. дод. Д) — антагоніста гри. Його дизайн створювався з акцентом на поєднанні інтелігентності та психологічної нестабільності. Для персонажа характерні темні кольори одягу, бордові акценти, металеві окуляри та елементи старого лікарського костюма. Подібні деталі допомагають формувати образ людини, одержимої власними експериментами [25].

Важливим елементом дизайну є також образ Елізабет — персонажа, чия душа пов'язана з лялькою. Її візуальний стиль побудований на контрасті між крихкістю та містичною тривожністю. Для створення атмосфери використовуються світлі відтінки, потерті текстури та елементи, що нагадують старі порцелянові ляльки.

Під час розробки персонажів значна увага приділялася створенню емоційних виразів та варіантів поз. Це дозволяє зробити персонажів більш живими та підтримує кінематографічність подачі матеріалу в артбуку [22]. Для деяких сторінок

використовуються splash-art ілюстрації, які демонструють персонажів у драматичних сюжетних сценах.

Важливою складовою є також використання символіки персонажів. Кожен герой має власний знак або асоціативний образ, який підкреслює його роль у сюжеті (див. рис. 2.6). Подібний прийом активно використовується у сучасному character design для створення впізнаваності персонажів [35].

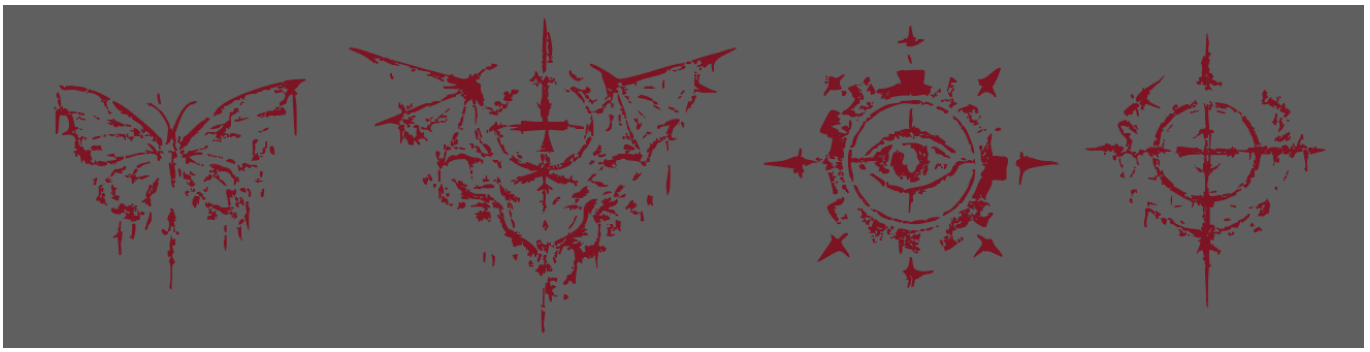


Рисунок 2.6 Власні знаки героїв

Дизайн персонажів у проєкті «Перехрестя Сміливості» спрямований на формування емоційно виразних образів, які підтримують атмосферу гри та розкривають її сюжетну концепцію.

2.6. Розробка дизайну локацій та атмосфери середовища

Локації у грі жанру psychological horror виконують не лише функцію ігрового простору, а й виступають важливим інструментом формування атмосфери та розкриття сюжету. Саме середовище допомагає створити відчуття тривожності, ізоляції та психологічної напруги [26].

Основною локацією гри «Перехрестя Сміливості» є покинутий готель, який поєднує у собі елементи старої архітектури, занедбаного інтер'єру та містичної атмосфери. Візуальний стиль локацій базується на використанні темних кольорів, приглушеного освітлення, глибоких тіней та текстур старих матеріалів.

Однією з центральних локацій є ліс з великою статуєю біля входу до готелю (див. рис. 2.7). Простір створює перше враження від гри та задає загальний настрій проєкту. Для оформлення використовуються високі стелі, масивні декоративні

елементи та холодна кольорова палітра. Освітлення побудоване таким чином, щоб значна частина простору залишалася у тіні, створюючи відчуття невідомості [29].



Рисунок 2.7 Вхід до готелю

Важливою частиною дизайну є коридори готелю (див. рис. 2.8). Їх композиція побудована на принципі повторення дверей, довгих перспектив та обмеженої видимості. Подібні рішення використовуються у хорор-дизайні для формування напруги та страху перед невідомим [54].



Рисунок 2.8 Коридори готелю

Окрему роль у сюжеті виконує кімната 207 (див. рис. 2.9), де головні герої знаходять передсмертний лист Елізабет до Віктора. Дизайн кімнати побудований на контрасті між затишними елементами інтер'єру та атмосферою покинутості. Для цього використовуються приглушені кольори, старі меблі, потерті шпалери та локальні світлові акценти.



Рисунок 2.9 Кімната 207

Майстерня Віктора має більш хаотичний та тривожний характер (див. рис. 2.10). У просторі присутні інструменти, частини ляльок, медичні предмети та сліди експериментів. Композиція побудована таким чином, щоб створювати візуальне перевантаження та психологічний дискомфорт. Подібний підхід є характерним для environmental storytelling у хорор-проєктах [53].



Рисунок 2.10 Кімната Віктора

Особливу увагу під час створення локацій приділено роботі зі світлом. Освітлення використовується як інструмент акцентування уваги користувача та формування атмосфери. Локальні джерела світла, контраст між темрявою та освітленими ділянками, а також кольорові акценти допомагають створити кінематографічний ефект [29].

У дизайні середовища активно використовуються текстури шуму, потертостей, старого дерева, тріщин та пилу. Подібні деталі роблять локації більш реалістичними та підтримують атмосферу занедбаного простору.

Дизайн локацій у грі «Перехрестя Сміливості» спрямований на створення цілісного атмосферного середовища, яке не лише доповнює сюжет, а й виступає окремим засобом візуального сторітелінгу.

2.7. Розробка типографіки та кольорової гами артбуку

Типографіка та кольорова гама є важливими складовими візуальної системи артбуку, оскільки саме вони формують атмосферу видання, впливають на читабельність матеріалу та забезпечують цілісність дизайнерського рішення. У сучасному графічному дизайні шрифт і колір виступають не лише засобами оформлення інформації, а й важливими елементами емоційної комунікації [4].

Під час розробки артбуку до гри «Перехрестя Сміливості» було обрано стилістичне поєднання декоративної та нейтральної типографіки. Для заголовків використовуються виразні шрифтові гарнітури з геометричними формами та контрастним характером, що підтримують атмосферу psychological horror і підкреслюють драматичність композиції. Основний текст оформлений більш стриманим гротескним шрифтом, який забезпечує комфортне читання навіть на темному фоні [14].

Типографічна система артбуку побудована за принципом візуальної ієрархії. Заголовки мають найбільший акцент, підзаголовки виконують навігаційну функцію, а основний текст формує інформаційний блок. Подібна структура дозволяє користувачеві швидко орієнтуватися у виданні та спрощує сприйняття великої кількості графічного матеріалу [48].

Особливу увагу приділено інтеграції типографіки у загальну композицію сторінки. У деяких розворотах текст стає частиною художнього оформлення та взаємодіє з ілюстраціями, текстурами та декоративними елементами. Подібний прийом активно використовується у сучасному editorial design та артбуках [37].

Кольорова палітра артбуку базується на темних відтінках синього, чорного, сірого та бордового кольорів. Основною метою такого рішення є створення

тривожної та містичної атмосфери, характерної для жанру psychological horror. Темна палітра також допомагає підсилити драматичність освітлення та візуальні контрасти [38].

Для створення акцентів використовуються світлі або червоні елементи. Червоний колір застосовується для підсилення напруги, привернення уваги до важливих деталей та створення емоційного контрасту. Подібний прийом часто використовується у хорор-дизайні для формування психологічного впливу на користувача [38].

У проєкті також активно використовуються текстурні елементи: шум, потертості, ефекти старого паперу та цифрові спотворення. Завдяки цьому сторінки артбуку набувають вигляду архівного або внутрішньоігрового документа, що підтримує атмосферу занедбаного світу гри.

Важливим аспектом стало забезпечення гармонійного поєднання кольору та типографіки. Незважаючи на використання темного фону та декоративних елементів, текст залишається читабельним і не перевантажує композицію сторінки. Це дозволяє зберегти баланс між художньою виразністю та функціональністю видання [20].

2.8. Технічні особливості підготовки артбуку до друку

Підготовка артбуку до друку є важливим етапом реалізації дизайнерського проєкту, оскільки саме від правильного технічного оформлення залежить якість готового видання. Для друкованої продукції необхідно враховувати вимоги до формату, кольорової моделі, роздільної здатності зображень, особливостей верстки та підготовки файлів до поліграфічного виробництва [3].

Артбук до гри «Перехрестя Сміливості» розробляється у форматі А4 із додаванням вильотів по 5 мм з кожного боку. Подібний формат є зручним для демонстрації великої кількості графічного контенту та дозволяє комфортно розміщувати повносторінкові ілюстрації й концепт-арти [49].

Для друку використовується кольорова модель CMYK, яка є стандартом для поліграфічної продукції. Переведення макетів із RGB у CMYK здійснюється на фінальному етапі підготовки, оскільки деякі цифрові кольори можуть втрачати насиченість під час друку [30].

Усі зображення в артбуку мають роздільну здатність не менше 300 dpi, що забезпечує високу якість друку та деталізацію ілюстрацій. Особливо важливим це є для pixel-art графіки, де неправильна підготовка файлів може призвести до втрати чіткості або появи небажаних артефактів.

Верстка артбуку виконується у програмі Adobe InDesign, яка є одним із основних професійних інструментів для створення багатосторінкових друкованих видань [31]. Для обробки ілюстрацій та створення графічних елементів використовуються Adobe Photoshop та Adobe Illustrator.

Під час підготовки до друку враховуються особливості обрізки, безпечних зон та розміщення важливих елементів композиції. Текстові блоки та ключові деталі не повинні знаходитися занадто близько до країв сторінки, щоб уникнути втрати інформації після обрізки [12].

Особливу увагу приділено вибору паперу та способу друку. Для обкладинки рекомендовано використання щільного крейдованого паперу з матовою ламінацією, що дозволяє підкреслити темну кольорову палітру та покращити тактильне сприйняття видання. Для внутрішніх сторінок доцільним є використання паперу середньої щільності з матовою поверхнею, яка зменшує відблиски та забезпечує комфортне читання.

У проєкті також передбачається можливість використання додаткових поліграфічних ефектів: вибіркового лаку, тиснення або друку білим кольором на окремих елементах обкладинки. Подібні рішення допомагають зробити видання більш виразним та підсилюють його колекційну цінність [49]. Технічна підготовка артбуку до друку є важливим етапом створення якісного дизайнерського продукту та забезпечує відповідність видання сучасним поліграфічним стандартам.

2.9. Розробка обкладинки артбуку

Обкладинка є одним із найважливіших елементів друкованого видання, оскільки саме вона формує перше візуальне враження про проєкт та виконує комунікаційну функцію. У дизайні артбуків обкладинка повинна не лише привертати увагу користувача, а й передавати атмосферу гри, її жанрові особливості та художню концепцію [9].

Під час розробки обкладинки артбуку до гри «Перехрестя Сміливості» основною метою було створення візуально виразного образу, який передає атмосферу psychological horror та підтримує стилістику всього проєкту (див. дод. Е-Є). Для цього використовувалися темна кольорова палітра, контрастне освітлення, текстури старого паперу та елементи glitch aesthetics.

Композиція обкладинки побудована навколо центрального візуального акценту — головного образу, який асоціюється зі світом гри. У композиції використовується принцип контрасту світла й тіні, що дозволяє створити відчуття тривожності та невідомості. Подібні композиційні рішення є характерними для хорор-дизайну та активно використовуються у сучасній ігровій індустрії [19].

Для створення атмосфери було обрано темні відтінки синього, чорного та бордового кольорів. Вони підсилюють драматичність композиції та підтримують загальну стилістику артбуку. Червоні акцентні елементи використовуються для привернення уваги до ключових деталей та створення емоційного напруження [41].

Типографіка обкладинки побудована на використанні контрастного декоративного шрифту для назви артбуку. Шрифтове рішення підтримує атмосферу гри та поєднується із загальною стилістикою проєкту. При цьому важливим аспектом залишалася читабельність назви навіть при використанні складного фону та декоративних текстур [4].

У процесі розробки було створено декілька ескізних варіантів обкладинки, які відрізнялися композиційним розташуванням елементів, кольоровою гамою та характером освітлення. Після аналізу варіантів було обрано фінальне рішення, яке найкраще передавало атмосферу гри та забезпечувало цілісність візуального образу артбуку.

Особливу увагу приділено деталям оформлення: використанню текстур шуму, потертостей, ефектів цифрових спотворень та декоративних елементів, стилізованих під внутрішньоігрові матеріали. Подібні прийоми допомагають створити ефект «артефакту» зі світу гри та підсилюють занурення користувача у проєкт [40].

Для друкованої версії обкладинки передбачено використання матової ламінації та можливість нанесення вибіркового лаку на окремі елементи композиції. Це дозволяє підкреслити глибину кольору та створити додатковий візуальний акцент [50].

Дизайн обкладинки артбуку до гри «Перехрестя Сміливості» спрямований на формування впізнаваного візуального образу проєкту, підтримку атмосфери psychological horror та створення емоційного зв'язку з аудиторією.

ВИСНОВКИ

У результаті виконання дипломного проєкту було розроблено артбук до комп’ютерної гри «Перехрестя Сміливості», який поєднує елементи графічного дизайну, ілюстрації, editorial design та концепт-арту. У процесі роботи було проведено теоретичне дослідження особливостей артбуків як виду дизайнерського видання, проаналізовано сучасні аналоги та визначено актуальні тенденції у сфері оформлення ігрових артбуків.

Під час виконання проєкту було сформовано художню концепцію артбуку, визначено його структуру, цільову аудиторію та стилістичні особливості. Основою візуального рішення стала стилістика pixel horror із використанням темної кольорової палітри, текстур старого паперу, glitch-ефектів та атмосферних композиційних рішень.

У межах проєкту було розроблено дизайн персонажів, локацій та обкладинки артбуку. Особлива увага приділялася створенню емоційної атмосфери, підтримці цілісного художнього стилю та формуванню візуального образу гри. Для персонажів були створені індивідуальні дизайнерські рішення та символіка, а локації проєкту стали важливою частиною environmental storytelling.

Також було визначено особливості типографіки, кольорової системи та композиційної структури видання. Під час підготовки проєкту враховувалися сучасні поліграфічні вимоги та особливості підготовки багатосторінкових видань до друку.

Результатом дипломного проєкту став цілісний дизайнерський продукт, який не лише доповнює комп’ютерну гру «Перехрестя Сміливості», а й виступає самостійним артоб’єктом, здатним зацікавити аудиторію завдяки атмосферному художньому оформленню та візуальній виразності**.**

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Adams E. Fundamentals of Game Design. – Berkeley : New Riders, 2014. – 576 p.
2. Ambrose G., Harris P. Basics Design: Layout. – Lausanne : AVA Publishing, 2009. – 184 p.
3. Ambrose G., Harris P. Production for Graphic Designers. – London : Bloomsbury Publishing, 2011. – 208 p.
4. Ambrose G., Harris P. The Fundamentals of Typography. – London : Bloomsbury Publishing, 2018. – 192 p.
5. American McGee. The Art of Alice: Madness Returns. – Milwaukie : Dark Horse Comics, 2011. – 184 p.
6. Bancroft T. Creating Characters with Personality. – New York : Watson-Guptill, 2012. – 176 p.
7. Batylda M. The World of Cyberpunk 2077. – Milwaukie : Dark Horse Books, 2020. – 192 p.
8. Fullerton T. Game Design Workshop. – Boca Raton : CRC Press, 2018. – 538 p.
9. Heller S. The Anatomy of Design. – Beverly : Rockport Publishers, 2007. – 240 p.
10. Heller S., Anderson G. The Graphic Design Idea Book: Inspiration from 50 Masters. – London : Laurence King Publishing, 2016. – 128 p.
11. Heller S., Vienne V. 100 Ideas that Changed Graphic Design. – London : Laurence King Publishing, 2012. – 216 p.
12. Johansson K., Lundberg P., Ryberg R. A Guide to Graphic Print Production. – Hoboken : Wiley, 2011. – 368 p.
13. Lupton E. Graphic Design Thinking. – New York : Princeton Architectural Press, 2011. – 184 p.
14. Lupton E. Thinking with Type. – New York : Princeton Architectural Press, 2014. – 224 p.
15. Naughty Dog. The Art of The Last of Us Part II. – Milwaukie : Dark Horse Books, 2020. – 200 p.
16. Nielsen J., Budiu R. Mobile Usability. – Berkeley : New Riders, 2013. – 245 p.

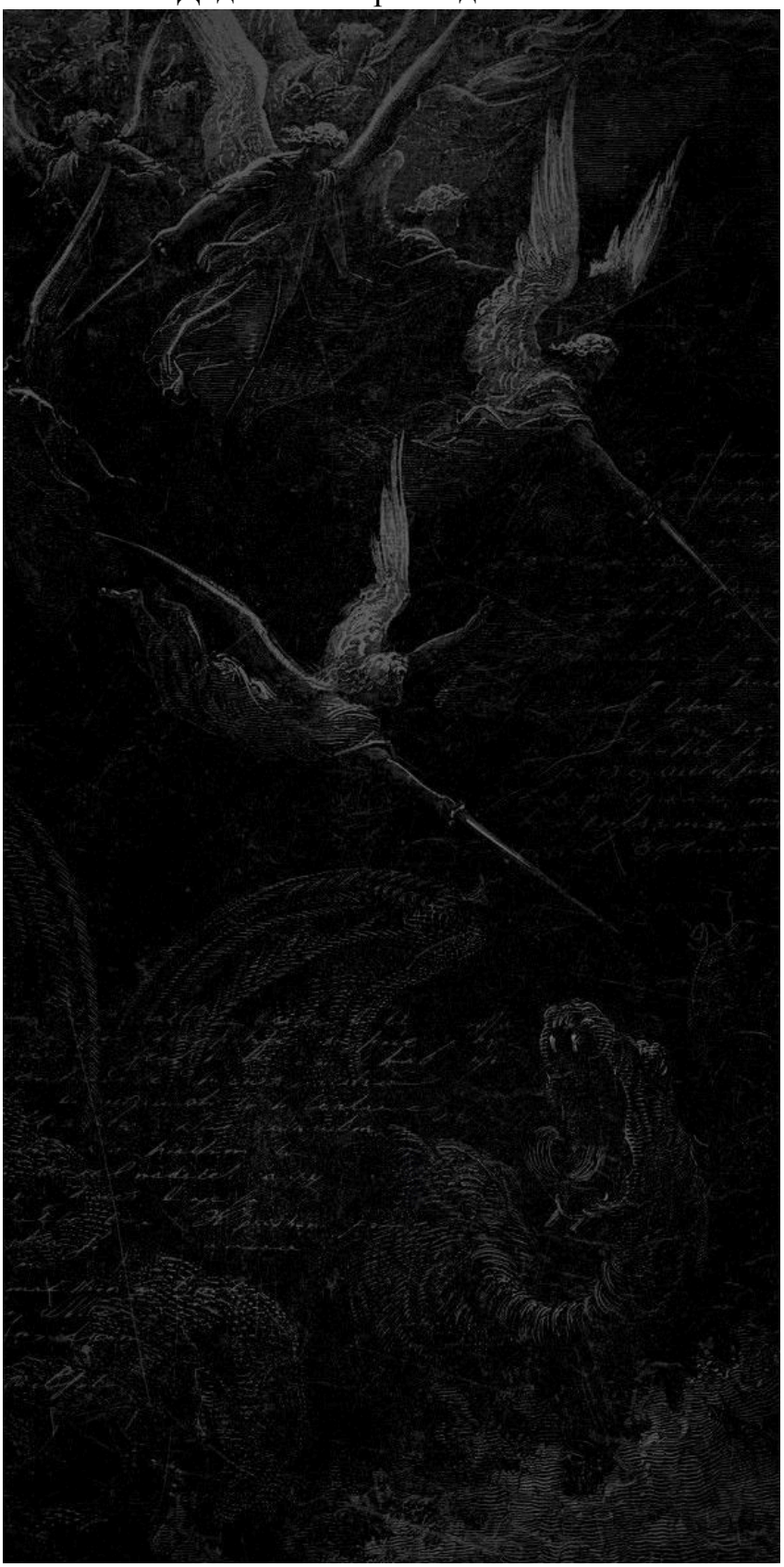
17. Rogers S. Level Up! The Guide to Great Video Game Design. – Hoboken : Wiley, 2014. – 552 p.
18. Samara T. Design Elements: Understanding the Rules and Knowing When to Break Them. – Beverly : Rockport Publishers, 2020. – 272 p.
19. Samara T. Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop. – Beverly : Rockport Publishers, 2017. – 208 p.
20. Samara T. Typography Workbook. – Beverly : Rockport Publishers, 2006. – 240 p.
21. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. – Boca Raton : CRC Press, 2019. – 640 p.
22. Solarski C. Interactive Stories and Video Game Art. – Boca Raton : CRC Press, 2017. – 242 p.
23. Tarsier Studios. The Art of Little Nightmares. – Tokyo : PIE International, 2017. – 96 p.
24. Team Cherry. Hollow Knight Wanderer's Journal. – Fangamer, 2020. – 180 p.
25. Tillman B. Creative Character Design. – Burlington : Focal Press, 2011. – 224 p.
26. Totten C. An Architectural Approach to Level Design. – Boca Raton : CRC Press, 2017. – 434 p.
27. Zeegen L. Fifty Years of Illustration. London: Laurence King Publishing, 2014. – 256 p.
28. Zeegen L. The Fundamentals of Illustration. – London : Fairchild Books, 2020. – 184 p.
29. 3D Environment Art. Lighting in Horror Games [Електронний ресурс]. – Режим доступу: 3D Environment Art
30. Adobe Help Center. Print Design and Color Management [Електронний ресурс]. – Режим доступу: Adobe Help Center
31. Adobe InDesign User Guide [Електронний ресурс]. – Режим доступу: Adobe InDesign User Guide
32. Artbook (Art Game Book) – definition and overview // Alibaba Insights. URL: https://www.alibaba.com/product-insights/art-game-book.html
33. Artbook // DeWiki. URL: https://dewiki.de/Lexikon/Artbook

34. Artist's book // Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Artist%27s_book
35. ArtStation. Character Design Inspiration [Електронний ресурс]. – Режим доступу: ArtStation
36. ArtStation. Game Art and Concept Design Inspiration [Електронний ресурс]. – Режим доступу: ArtStation
37. Behance. Editorial and Artbook Design Examples [Електронний ресурс]. – Режим доступу: Behance
38. Color Matters. The Psychology of Color in Design [Електронний ресурс]. – Режим доступу: Color Matters
39. Creative Bloq. Art Book Design Inspiration [Електронний ресурс]. – Режим доступу: Creative Bloq
40. Creative Bloq. Digital Art and Visual Trends [Електронний ресурс]. – Режим доступу: Creative Bloq
41. Creative Bloq. Horror Design and Color Palette Inspiration [Електронний ресурс]. – Режим доступу: Creative Bloq
42. Denysenko Yu., Omelchenko H., Tkhir N. Книга художника як явище сучасного мистецтва // Вісник Львівської національної академії мистецтв. 2022. № 48. С. 125–131. URL: https://visnyk.lnam.edu.ua/system/files/202248/visnyk-lnam-no-48-2022-yuriy-denysenko-ganna-omelchenko-nataliya-thir-125-131.pdf
43. Digital Art & Concept Art Books // Ballistic Publishing. URL: https://www.ballisticpublishing.com/books/
44. ДСТУ 3018-95. Видання. Поліграфічне виконання. – Київ : Держстандарт України, 1995.
45. Envato Tuts+. Glitch Effect in Graphic Design [Електронний ресурс]. – Режим доступу: Envato Tuts+
46. Extra Credits. Environmental Storytelling in Games [Електронний ресурс]. – Режим доступу: Extra Credits
47. Interaction Design Foundation. Emotional Design [Електронний ресурс]. – Режим доступу: Interaction Design Foundation

48. Interaction Design Foundation. Visual Hierarchy in Design [Електронний ресурс]. – Режим доступу: Interaction Design Foundation
49. PrintNinja. Hardcover Book Printing Guide [Електронний ресурс]. – Режим доступу: PrintNinja
50. PrintWiki. Special Printing Effects [Електронний ресурс]. – Режим доступу: PrintWiki
51. What is an Art Book? // 3dtotal Publishing. URL: https://store.3dtotal.com/blogs/features/what-is-an-art-book
52. What is Concept Art? // FZD School of Design. URL: https://fzdschool.com/blog_posts/what-is-concept-art
53. World of Level Design. Horror Game Environment Design Tips [Електронний ресурс]. – Режим доступу: World of Level Design
54. World of Level Design. Horror Level Design Techniques [Електронний ресурс]. – Режим доступу: World of Level Design
55. Артбуки – що це таке та для чого вони потрібні // Mal'opus. URL: https://malopus.com.ua/artbooks/

ДОДАТКИ

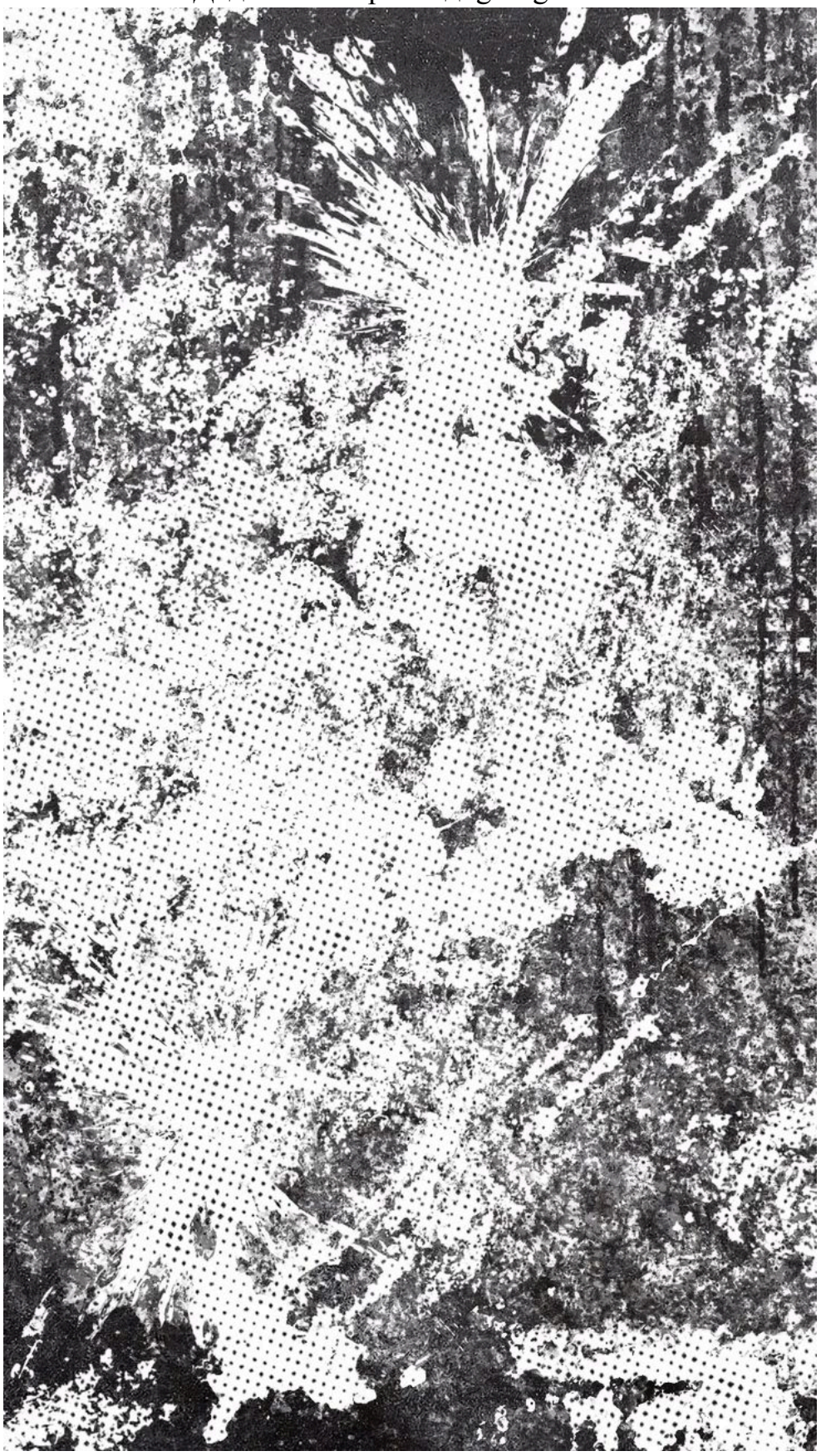
Додаток А: Приклад dark aesthetics



Додаток Б: Приклад glitch design



Додаток В: Приклад grunge textures



Додаток Г: Приклад cinematic composition



Автор: **bugu369177 on lofter**

Додаток Д: Постер з Віктором



Додаток Е: Передня обкладинка



Додаток Є: Задня обкладинка

