

**НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ
імені ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО»**

Навчально-науковий видавничо-поліграфічний інститут

Кафедра графіки

«На правах рукопису»

УДК _____

«До захисту допущено»

Завідувач кафедри

_____ С. В. Оляніна

«___» _____ 2022 р.

Магістерська дисертація

на здобуття ступеня магістра

**зі спеціальності 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво,
реставрація»**

**на тему Художньо-технічне оформлення та поліграфічне виконання
фентезійного сетингу "Чарівне місто тисячі воріт" за власним
авторством**

Виконав:

студент VI курсу, групи СГ-11мп

Лобачевський Олександр Вячеславович _____

Науковий керівник:

доцент Іванов-Ахметов В. М. _____

Консультант розділу економіки:

доцент Шевченко І. Б. _____

Консультант розділу ТПВ:

доцент Клименко Т. Є. _____

Рецензент:

директорка видавництва

«Сіма видає» Г. Петренко-Занєвська _____

Засвідчую, що у цій магістерській
дисертації немає запозичень з праць
інших авторів без відповідних
посилань.

Студентка _____

(підпис)

Київ – 2022 року

Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»
Навчально-науковий видавничо-поліграфічний інститут
Кафедра графіки

Рівень вищої освіти – другий (магістерський) за освітньо-професійною програмою.

Спеціальність (спеціалізація) – 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація» («Образотворче мистецтво»)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри

_____ С. В. Оляніна

« » 2022 р.

ЗАВДАННЯ
на магістерську дисертацію студенту
Лобачевського Олександра Вячеславовича

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи: *«Художньо-технічне оформлення та поліграфічне виконання фентезійного сетингу "Чарівне місто тисячі воріт" за власним авторством»*, керівники роботи: доцент Іванов-Ахметов Володимир Михайлович,
затверджені наказом по університету від « ____ » _____ 2022. р. №
2. Термін подання студентом роботи _____ 2022 р
3. Об'єкт дослідження: дизайн коміксів.
4. Вихідні дані до роботи: *графічний альбом фентезійного сетингу «Чарівне місто тисячі воріт» для дорослих та дітей старшого шкільного віку, формат 84x108/16, обсяг 36 стор., папітурка тип №7*
5. Зміст дипломної роботи (перелік завдань які потрібно розробити):
розробка художньо-технічного оформлення та поліграфічного

виконання фентезійного сетингу "Чарівне місто тисячі воріт" за власним авторством

6. Перелік графічного (ілюстративного) матеріалу (із зазначенням плакатів, презентацій тощо): не менш ніж 20 розворотів, оригінал-макет видання, презентація у програмі PowerPoint.

7. Консультанти розділів дисертації:

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
ТПВ			
Економіка			

8. Дата видачі завдання _____

Календарний план

№ з/п	Назва етапів виконання магістерської дисертації	Термін виконання етапів магістерської дисертації	Примітка
1	Науково-мистецьке дослідження		
2	Розробка та затвердження ескізів ілюстрацій		
3	Створення оригіналів ілюстрацій		
4	Верстка та правки		
5	Розробка технології виготовлення видання		
6	Друкарські процеси		
7	Економічні розрахунки і висновки		
8	Допуск магістерської дисертації до захисту на ЕК		
9	Захист магістерської дисертації на засіданні ЕК		

Студент

(підпис)

О.В. Лобачевський

(ініціали, прізвище)

Керівник роботи

(підпис)

Іванов-Ахметов В М

(ініціали, прізвище)

РЕФЕРАТ

Для підготовки проекту дисертації було обрано створити Графічний альбом "Чарівне місто тисячі воріт" за власним авторством. Це видання у жанрі фентезі для широкого кола читачів.

Обсяг роботи 20 розворотів. Було обрано великий формат 84×108/16 з оптимальним обрізним форматом 205х260 мм. гарнітура Comic Sans.

Сетинг (обстановка або антураж) – це відносно нове поняття, яке застосовується здебільше до відеоігор і настільних ігор (наприклад ДнД), але не обов'язково. Під поняттям сетинг розуміють певний набір правил, відомості про географію, історію і міфологію тощо, які використовуються у відеогрі, настільній грі або у художніх творах. Окремим випадком сетингу є поняття “вигаданий всесвіт”, яке широко використовується у художніх творах різних жанрів (найчастіше у фентезі).

Фентезі – піджанр фантастичної літератури рисами якого є включення фантастичних елементів у твір. Проект дисертації містить фантастичні елементи і тому його можна віднести до піджанру фентезі.

Композиція даного видання є цілісною, дотримується традицій і правилам поліграфічних видань, ілюстративний матеріал є доречним для видання графічного альбому і зацікавить, задовольнить естетичні потреби читача.

ABSTRACT

For the preparation of the dissertation project, it was decided to create an graphic album " The magical city of a thousand gates" by the authorship of the author. Seen in the genre of fantasy for a wide range of readers.

The volume of work is 20 turns. the large format 84 × 108/16 with the optimal edging format 205x260 mm was chosen. Comic Sans headset.

The setting (the setting or the entourage) is clearly a new understanding, as if it were possible to build a place to the videogor and the decking (on the butt of DnD), but not obov'yazkovo. Under understanding, the networking will understand the song set of rules, information about geography, history and mythology, just like vicorous in video, on the floor or in artistic creations. Let's denigrate networking as a concept of "foretelling of the whole world", as it is widely favored in the works of art of various genres (mostly in fantasy).

Fantasy - a subgenre of fiction whose features are the inclusion of fantastic elements in the work. The project of the dissertation to revenge the fantastic elements and to that yogo can be brought to the genre of fantasy

The composition of this edition is integral, follow the traditions and rules of printing editions, illustrative material is appropriate for the publication of graphic album and will interest, satisfy the aesthetic needs of the reader.

ЗМІСТ

ЗМІСТ	6
РОЗДІЛ 1	10
АНАЛІЗ ХУДОЖНЬО-ТЕХНІЧНОГО ОФОРМЛЕННЯ І ПОЛІГРАФІЧНОГО ВИКОНАННЯ ВИДАННЯ, ВЗЯТОГО ЗА ОСНОВУ	10
1. 1 Огляд інформаційних джерел.....	10
1. 2 Загальна характеристика.....	11
1. 3 Формат книги	12
1. 4 Оправа книги.....	12
1. 5 Доцільність, функціональна і естетична виправданість вибору шрифтів.....	15
1. 6 Форзац	17
У даному виданні із-за особливостей конструкції відсутній форзац, так і його оформлення, що звичайно економить ресурси і є типовим у даних конструкціях видання, що є доречним.	17
1. 7 Титульний аркуш (розворот), авантитул.....	17
1. 8 Обґрунтованість ілюстрування.....	19
1. 9 Формат полоси набору	21
1. 10 Оформлення і розташування колонцифр і колонтитулів	21
1. 11 Система рубрикацій	22
1. 12 Якість поліграфічного виконання видання, оцінка художньо- конструктивних якостей видання	23
ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 1	24
РОЗДІЛ 2	25
ПРОЕКТУВАННЯ І ХУДОЖНЬО-ТЕХНІЧНЕ ОФОРМЛЕННЯ	25
2. 1 Загальна характеристика обраного варіанту оформлення	25
2. 2 Обраний тип оправи (або обкладинка) книги, шрифтове, графічне, композиційне оформлення.	26
2. 3 Оформлення форзацу	28

2. 4 Оформлення титулу і авантитулу.	28
2. 5 Обраний формат видання, його виправданість залежно від типу, обсягу і призначення	30
2. 6 Обраний формат шпальти набору, розміри полів та їх доцільність	30
2. 7 Оформлення і розташування колонцифр та колонтитулів	31
2. 8 Виділення в тексті.....	31
2. 9 Характеристика обраних шрифтів.....	31
2. 10 Ілюстративне наповнення, характер ілюстрацій, обрана стилістика та її виправданість	32
2. 11 Інструменти ілюстрування.	39
2. 12 Етапи ілюстрування	40
2. 13 Розробка стилістики	44
2. 14 Композиційне рішення оформлення видання.....	45
ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 2	48
РОЗДІЛ 3	50
РОЗРОБКА ТЕХНОЛОГІЇ ВИГОТОВЛЕННЯ ВИДАННЯ	50
3.1 Загальні відомості про видання	50
3. 2 Вибір варіанту технологічного процесу виготовлення видання зі складанням загальної блок-схеми	52
ВИСНОВКИ ДО ТРЕТЬОГО РОЗДІЛУ	55
4.1. Розрахунок кількісних показників.....	56
4.2. Розрахунок авторського гонорару	58
4.3. Витрати на поліграфічне виконання	59
4.4. Вартість паперу, картону, палітурних та інших матеріалів	62
4.5. Загальновидавничі витрати.....	66
4.6. Розрахунок повної видавничої собівартості	66
ВИСНОВКИ ДО ЧЕТВЕРТОГО РОЗДІЛУ	68
ВИСНОВКИ	69
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	71

ВСТУП

Для підготовки проекту дисертації було обрано створити графічний альбом «Чарівне місто тисячі воріт» за власним авторством. Це видання у жанрі фентезі для широкого кола читачів.

Проект дисертації виконано у формі графічного альбому. Вміст графічного альбому пов'язаний між собою однією тематикою. Це може бути як і твори образотворчого мистецтва так і фотомистецтва. Тематика графічного альбому буде пов'язано з назвою твору, де буде зображено чарівне місто і життя та побут його мешканців. Загалом ілюстративний матеріал у графічному альбомі можна об'єднати як зображення у фентезійній тематиці.

За основу було взято графічний альбом для відеогри Sekiro: Shadows Die Twice. У цьому графічному альбомі зібрані концепт арти до відеогри, образи персонажів, локації з гри, антураж та т.п. Графічний альбом створений для фанатів гри, який розкриває деталі розробки, концепти та ідеї гри.

Сетинг – це поняття з'явилося відносно недавно, здебільше через появу відеоігор та настільних ігор. Сетинг це певний набір штампів, правил, візуальних образів, міфології тощо, який забезпечує залучення гравця до ігрового процесу, надання йому наративного сенсу та збагачує ігровий досвід.

Актуальність теми дослідження для проекту було обрано графічний альбом для відеогри Sekiro: Shadows Die Twice. Ця відеогра здобула велику популярність і для фанатів гри розробники створили графічний альбом де зібрали концепт арти персонажів, локацій, артефактів і тд. Що створює антураж гри, тобто сетинг.

На сьогоднішній день по більшості проектів створюються графічні альбоми з сетингом, не тільки по відеоіграм та настільним іграм а також по

фільмам і серіалам, коміксам, тощо. На приклад по відомому всесвіту Зоряних війн, коли виходять фільми або серіали і відеоігри по цьому всесвіту то автори для фанатів випускають графічні альбоми. У графічних альбомах по Зоряним війнам зображені актори, місця зйомки, костюми, реквізит, декорації, моменти зі зйомок тощо. Також всесвіт Зоряних війн можна вважати і сетингом для фільмів, серіалів, відеоігор, настільних ігор, книжок, коміксів і тд, так як Зоряні війни є вигаданим всесвітом що є одним із тлумачень поняття сетингу.

Як ми бачимо, хоча поняття сетингу є відносно новим, але воно глибоко проникає у масову культуру, що не можна ігнорувати.

Мета дипломного проекту: на основі аналізу аналогічних видань, розробити власний концепт ілюстративного видання та підготувати до друку.

Об'єкт дослідження: літературно-художнє видання для дорослих і дітей старшого шкільного віку.

Предмет дослідження: художньо-технічне оформлення та поліграфічне виконання оригінал-макету видання.

Методи дослідження: в проекті використано порівняльний метод.

Для виконання мети дипломного проекту поставлено завдання:

- розглянути особливості графічних альбомів і сетингів.
- провести порівняльний аналіз обраного видання
- розробити концепт нового видання на основі аналізу аналогічного видання
- розробити технологію виготовлення видання.
- навести техніко-економічне обґрунтування технології виготовлення видання

Наукова новизна полягає у розробці власного сетингу у формі графічного альбому в результаті опрацювання отриманої під час дослідження інформації.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ХУДОЖНЬО-ТЕХНІЧНОГО ОФОРМЛЕННЯ І ПОЛІГРАФІЧНОГО ВИКОНАННЯ ВИДАННЯ, ВЗЯТОГО ЗА ОСНОВУ

1.1. Огляд інформаційних джерел

Аналіз і обробка інформації з інформаційних джерел, пов'язаних з виданням книжок і графічних альбомів для подальшої роботи з даними видами продукції. Необхідно розуміти методи створення сетингу і особливості ілюстрування графічного альбому. Не треба забувати і про правила побудови поліграфічних видань, розбиратися в складових частинах книжкового продукту. Ознайомлення з вдалими і конкурентоспроможними виданнями, для розуміння їх успіху, аналіз аудиторії і цілей видання.

Так як за основу проекту було взято видання графічного альбому за сетингом відеоігор то варто звернутися до джерел які пояснюють особливості відеоігор і настільних ігор. Було обрані такі джерела як, «Настільні Ігри Народів Світу» [10], та Стратонової Н. Самоідентифікація особистості у віртуальному просторі гри. Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки. Луцьк, 2014. №16. С. 37-44 [11].

При виданні графічного альбому необхідно ознайомитись з джерелами і розуміти що і правила композиції елементів, структури книги порушувати не можна, інформацію про структурні особливості книги можна знайти у роботі С. Ф. Гавенко [2]. Про детальний опис елементів книги можна дізнатися з посібника М. П. Головка [3].

У посібнику за авторством Є. Адамова «Іллюстрація в художественной літературе» [1] можна ознайомитись з особливостями ілюстрування, гармонійного поєднання шрифтів та ілюстрацій, логіку оздоблення книг можна пояснює робота С. Ф. Добкина [5] і В. Н. Ляхова [6].

Детальну інформацію про естетику шрифтів можна знайти у роботі Вілла Тоотса «Современный шрифт» [4].

Для знань у сфері набору і верстані тестових і ілюстративних матеріалів, можна звернутися до посібника за авторством Сави В. І. [8].

Про актуальні матеріали і техніці їх використання в сучасній поліграфії можна пізнати з посібника Шакхельдяна Б. Н. [9].

Для розуміння післядрукарських процесів, можна взяти інформацію із навчального посібника Колбіною Є. Л. [7].

1.2. Загальна характеристика

Для проведення порівняльного аналізу попереднього видання обрано графічний альбом «Sekiro: Shadows Die Twice Official Artworks» створений до однойменної відеогри Sekiro: Shadows Die Twice, розробленої компанією FromSoftware. Видання графічного альбому було замовлено у видавництві Yen Press, американським видавництвом яке спеціалізується на японській манги, графічних романах і подібній літературі.

Назва: «Sekiro: Shadows Die Twice Official Artworks»

Мова: японська.

Обкладинка: м'яка, тип 1.

Папір: офсетний.

Друк: офсетний.

Колір: 4+0 (обкладинка), 4+4 (книжковий блок).

Поліграфічний формат 70×100 1/8.

Рік тиражування: 2020.

Видавництво: «Yen Press».

Видання «Sekiro: Shadows Die» є продукцією яка належить до графічних альбомів для дорослих та дітей старшого шкільного віку. Графічний альбом за своєю структурою є серією зображень об'єднаних однією тематикою. Це можуть бути фотографії або ілюстративні матеріали одного або кількох авторів. У розглянутому виданні ми бачимо графічний альбом створений спеціально до відеогри Sekiro: Shadows Die. Такі графічні альбоми створюються спеціально для фанатів гри які зробили попереднє замовлення відеогри, купили спеціальне видання на фізичному носії.

Видання відповідає всім загальним вимогам та стандартам технологічної інструкції.

1.3. Формат книги

Формат в графічному альбомі «Sekiro: Shadows Die Twice Official Artworks» має такі параметри – 70×100 1/8 (сфальцьований папір з утворенням зошита в 8 сторінок), цей формат ми можемо віднести до надвеликих форматів які використовуються для таких видань як географічні карти, енциклопедії, журнали, каталоги, газети та деякі дитячі видання. Формат є доцільним, оскільки продукт має велику кількість ілюстративного матеріалу, що характерно для графічних альбомів. Папір цього формату застосовується у копіювальній техніці, лазерних і матричних принтерах, факсимільних апаратах, а також невеликих офсетних друкувальних машинах, тому використовується майже для всіх відомчих видань.

1.4. Оправа книги

Обкладинка книги розглянутого видання має функцію захисту видання, захисною упаковкою графічного альбому, а також є потужним рекламним інструментом для збільшення продажів завдяки привабливому вигляду. В обкладинку вкладають аркуші видання а точніше книжковий блок. На відміну від книжкового блоку, обкладинки роблять з більш жорсткого і надійного паперу, а також більш надійної фарби або захисним.

Книжковий блок з'єднується за допомогою дротяними скобами приклеюється за допомогою клею по поверхні корінця.

Щоб підтримувати зошити книжкового блоку разом їх під'єднують до паперової стрічки яким є корінець. У нашому випадку обкладинка з'єднується з книжковим блоком за допомогою корінця. Призначення обкладинки є захист від пошкоджень внутрішніх листів, дає основну інформацію про видання (назву твору, автора, дату виготовлення і видавництва), а також естетичну і рекламну функцію.

Рекламну функцію має оформлення обкладинки, орієнтоване на естетичні вподобання аудиторії. Щоб привернути увагу потенційного покупця, зацікавлення цільової аудиторії і виділення даної продукції від іншої на полицях книжних магазинів і на сторінках сайтів які продають книги, особливу увагу приділяють зовнішньому оформленню обкладинки. Для таких задач можуть використовувати повнокольоровий друк, металізовані фарби (які надають металевий блиск шрифтам або елементам декору), тиснення (для рельєфності палітурки), фальгування або вибіркоче лакування частин ілюстративного матеріалу обкладинки.

ГОСТ 22240-76 передбачає ділення обкладинок і палітурок на дев'ять типів: чотири обкладинки і п'ять палітурних кришок.

Розглянутий графічний альбом має 2-й тип обкладинки. Для цього типу обкладинки характерна конструкція з однієї деталі, обкладинка для звичайного покриття. Усі м'які обкладинки мають прямі кути на відміну від палітурок. У виданні яку було обрано для огляду кути прямокутні.

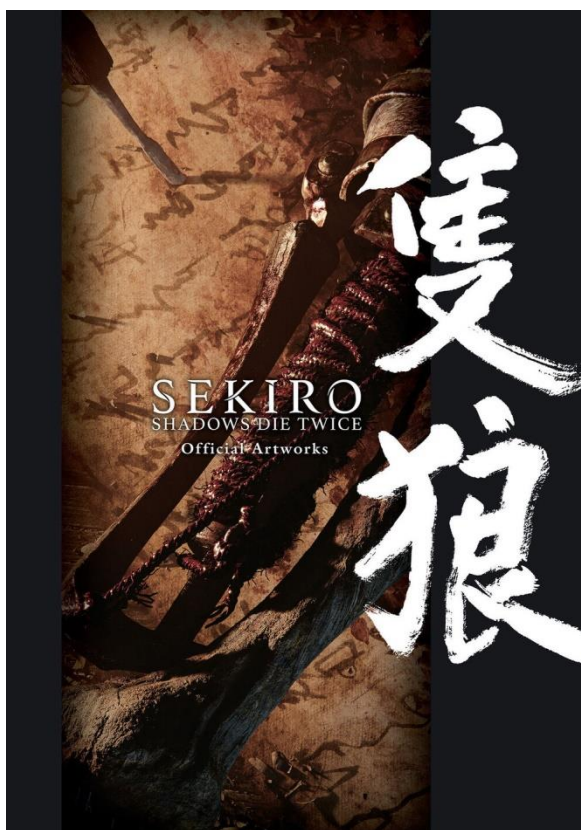
Розглянемо оформлення обкладинки даного печатного видання.

Є такі типи оформлення.

- шрифтові;
- предметно-тематичний;

- ідейно-символічний ;
- орнаментальний ;
- сюжетно-тематичний

Обкладинка має сюжетно-тематичне оформлення. Лицьова частина обкладинки має шрифтові рішення з японськими ієрогліфами, назвою графічного альбому на англійській мові а також зображенням протезу руки головного героя. Задня частина обкладинки оформлена лаконічно, із зображенням символів ігрових фракцій.



На корінці знаходиться назва графічного блоку та логотип видавництва.

Матеріали обкладинки: офсетний папір більшої жорсткості ніж аркуші книжкового блоку. Спосіб друку: офсетний, 4+0. Вибір матеріалів є стандартним для подібних видань.

Використані шрифтові, композиційні і кольорові рішення виглядають вдало, але я можу зазначити що читачі які не знайомі з сюжетом або образами відеогри може бути складно зрозуміти зображення на обкладинці що є певним мінусом, для читачів які знайомі з грою це не буде проблемою.

Обрання у даному видання обкладинки 2го типу є неоднозначним, з одного боку це значно економить ресурси, з іншого боку є буде проблемою у довговічності продукту.

1.5. Доцільність, функціональна і естетична виправданість вибору шрифтів

Друкований текст є основним носієм інформації у книжкових виданнях. Вірний вибір шрифту значно збільшує зручність сприйняття інформації та реалізує естетичні функції.

Шрифт – це графічне зображення літер і знаків у єдиній стилістиці і складають єдину композиційну систему.

Шрифтовий комплект складається з таких груп:

- контрастність (співвідношення основних і сполучних рисок);
- малюнок засічок (каплеподібні, прямокутні, лінійні) або їх відсутність;
- насиченість (світлі, напівжирні, жирні);
- нахил (прямі, курсивні, похилі);
- щільність літер (нормальна, вузька, широка);
- заповненість основних штрихів (відтінені, контурні, штриховані);
- кегль (розмір літер).

Шрифти поділяють на такі групи.

Група рубаних шрифтів — до цієї групи належать шрифти, що не мають зарубок.

Група шрифтів з ледь помітними зарубками — це гарнітури з дещо потовщеними кінцями вертикальних штрихів.

Група медієвальних шрифтів — гарнітури з помірною контрастністю штрихів, із зарубками у вигляді плавного потовщення кінців основних штрихів, що наближаються за своєю формою до трикутника, переважно з похилими осями круглих літер.

Група звичайних шрифтів — гарнітури з контрастними штрихами, з довгими тонкими зарубками, що сполучаються з основними штрихами під прямим кутом, інколи з легким заокругленням, округлі літери з вертикальними осями.

Група брускових шрифтів — гарнітури з неконтрастними або малоко́нтрастними штрихами з довгими зарубками, що сполучаються з основними штрихами під прямим кутом або з легким заокругленням.

Група нових малоко́нтрастних шрифтів — гарнітури, що мають малоко́нтрастні штрихи з довгими зарубками, переважно з заокругленими кінцями, які сполучаються з основними штрихами під прямим кутом або з легким заокругленням.

Група додаткових шрифтів — до цієї групи належать такі шрифти, побудова та характер малюнків яких дуже відрізняється від шрифтів шести основних груп.

У розглянутому виданні використовуються специфічні для нашого регіону японські ієрогліфи а також необхідно пам'ятати про специфіку напрямку читання на японській мові.

1.6. Форзац

У даному виданні через особливості конструкції і обраний тип обкладинки форзац відсутній. Загалом відсутність форзацу економить ресурси і є типовим для видань подібного типу.

1.7. Титульний аркуш (розворот), авантитул

Авантитул це перша сторінка подвійного титульного аркуша яка приєднуються до форзаца. Він є першою сторінкою книжкового блоку і є одним із елементів декоративно-композиційного призначення.

Зазвичай авантитул не перенасичують різними елементами декору, тексту або ілюстрацій. На авантитулі розміщують вихідні дані або їх частину : марку/логотип видавництва, назву видавництва, нумерацію/марку серії. Є випадки коли на авантитулі розміщені присвяту, епіграф, чи лозунг.

У даному виданні відсутній авантитул.

Титульний аркуш це сторінка на початку книги, на якій розміщені основні відомості про видання. На ньому може міститися така інформація:

- ім'я автора/авторів (якщо авторів більше трьох, то ця інформація виноситься на зворотній бік титульного аркуша);
- назва книги або твору (цю інформацію графічно виділяють як найважливішу інформацію. Також, часто назва та ім'я автора/авторів на титульному аркуші дублюють графічне оформлення з оправи видання);
- назва видавництва і місто, у якому воно розташоване;
- ім'я художника-ілюстратора або фотографа (застосовується у художніх виданнях, інколи переноситься на зворот титульного аркушу);
- рік видання книги;
- назва серії, у якій публікується видання (за її наявності).

У серійних виданнях на титульному аркуші може вказуватися відомості про інші видання серії, назва твору мовою оригіналу та ін.

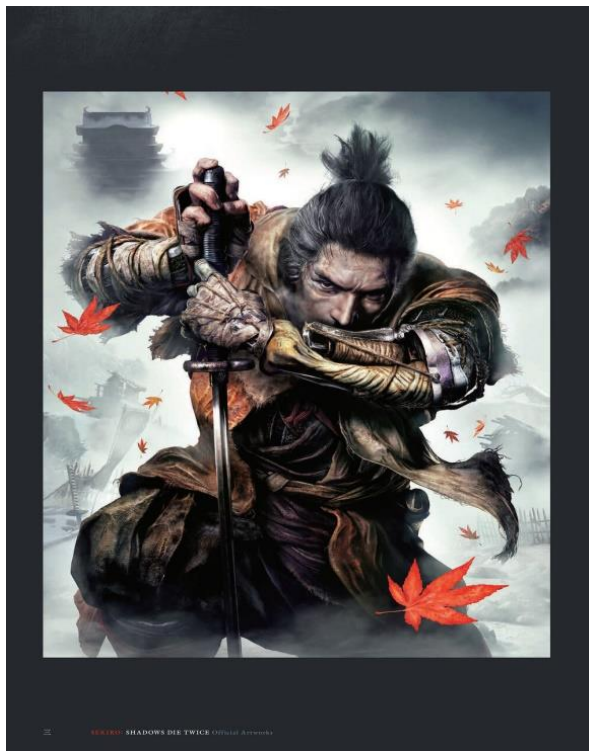
За змістом і розташуванням основні данні на титульному аркуші поділяються на:

- заголовкові (назва книги, відомості про автора/авторів);
- вихідні (найменування видавництва, місце, рік видання);
- надзаголовкові (найменування організації, від імені якої випускається видання, найменування серії і номер випуску, у випадку, коли серії нумеруються);
- підзаголовкові (підзаголовок, відомості про укладача, перекладача, в повторних виданнях- порядковий номер видання).

На титулі можуть знаходитися графічні елементи, такі як малюнок, орнамент, марка видавництва та ін.

Титул може різнитись за структурою. Він може бути одинарним, подвійним; односторінковим та двохсторінковим (різновиди двосторінкового – подвійний і розгорнутий). За виконанням титули різняться на набірні, мальовані та комбіновані. За поліграфічним відтворенням – однофарбовим та багатофарбовим.

Також, на титульному розвороті може бути присутній фронтиспис (ілюстрація, яка розташовується перед титульним аркушем, на лівій сторінці. Це може бути тематична ілюстрація, портрет автора тощо), та контртитул (додатковий титул, як правило, в багатотомних чи перекладених виданнях. Розташовується на лівій сторінці титульного розвороту.).



На титульному розвороті зі сторони фронтиспису шрифтова композиція, напис на японській мові, а на самому титульному аркуші зображення головного героя, яке виконано на високому рівні ілюстрування, на мою думку ця ілюстрація підійшла би краще для оформлення обкладинки так як вона визиває більше асоціацій не тільки у гравців гри але і у тих хто не знає про відеогру.

1.8. Обґрунтованість ілюстрування

У графічному альбомі, як можна бачити з назви, провідне значення мають саме зображення, у певному сенсі це певний тематичний набір ілюстрацій або фотографій. У випадку якщо графічний альбом був зроблений до певної настільної або відеогри, то там будуть зображення ігрових локацій, персонажів, ігрових предметів, артефактів, концепт артів, тощо, також у таких альбомах можуть бути зображення, пояснення до зображень і інформація про всесвіт гри, тобто сетинг. Здебільшого такі видання створюються для фанатів гри, яким цікава розробка ігор, а також в разі запиту цільової аудиторії на більшу кількість інформації про сетинг улюбленої відеогри.



Ілюстративний матеріал у графічному альбомі легко сприймається і не перевантажує погляд читача, більшість ілюстрацій лаконічні і гармонійні але інколи чергуються з більш детальними ілюстраціями. Кожна сторінка альбому має ілюстративний матеріал і майже не має тексту крім назви або пояснення до ілюстрації, інколи взагалі немає. Темп ілюстративного матеріалу і їх композиція у виданні не тільки спонукає читача до розглядання ілюстрацій тривалий час але і не дає читачеві швидко втомитися від розмаїття ілюстрацій

Завдяки використаним авторами ілюстрацій прийомам, видання оформлене з високим рівнем майстерності, що свідчить про професіоналізм ілюстраторів, які працювали над його оформленням.

1.9. Формат полоси набору

Формат полоси набору – розміри висоти та ширини полоси набору, виражені у квадратах.

Поля сторінки – незадруковані ділянки навколо полоси набору. Їх розміри визначаються різницею форматів полоси набору та самого видання, а також положенням полоси. Кожна сторінка має чотири поля: верхнє, нижнє, зовнішнє та внутрішнє. Найвужче поле внутрішнє, більш ширшим є верне поле, далі йде зовнішнє поле, а найширшим є нижнє поле. Найбільш ширшими полями є нижнє і зовнішнє через те, що саме ці частини аркушу потребують найбільшого захисту від механічних пошкоджень.

Специфіка композиції видання, величезне переважання ілюстративного матеріалу над текстовою частиною, не дає змоги якісно оцінити формат полоси набору.

1.10. Оформлення і розташування колонцифр і колонтитулів

Колонцифра – це номери сторінок книг та журналів, розміщені майже на всіх полосах книги, за виключенням деяких особливих полос. Колонцифри можуть бути розташовані як знизу сторінки так і зверху але найчастіше зустрічаються саме внизу сторінки. Типовим є також те що гарнітура і шрифт колонцифри співпадає з основним тестом, але є випадки коли колонцифри мають особливе оформлення якщо є така задача для дизайнера. На титульних сторінках, на сторінках повністю ілюстрованих не ставлять колонцифри. Колонцифри виконують функцію зручності для читача особливо якщо видання має багато сторінок.

В даному виданні графічного альбому присутні колонцифри, вони не мають особливого оформлення і не заважають основній композиції видання.

Колонтитули – це текстові строки, які розміщуються над основним текстом книги. Вони виконують функцію оздоблення і зручності для читача,

вони містять інформацію про те на якій статі, главі або розділу він знаходиться.

У даному виданні відсутні колонтитули.

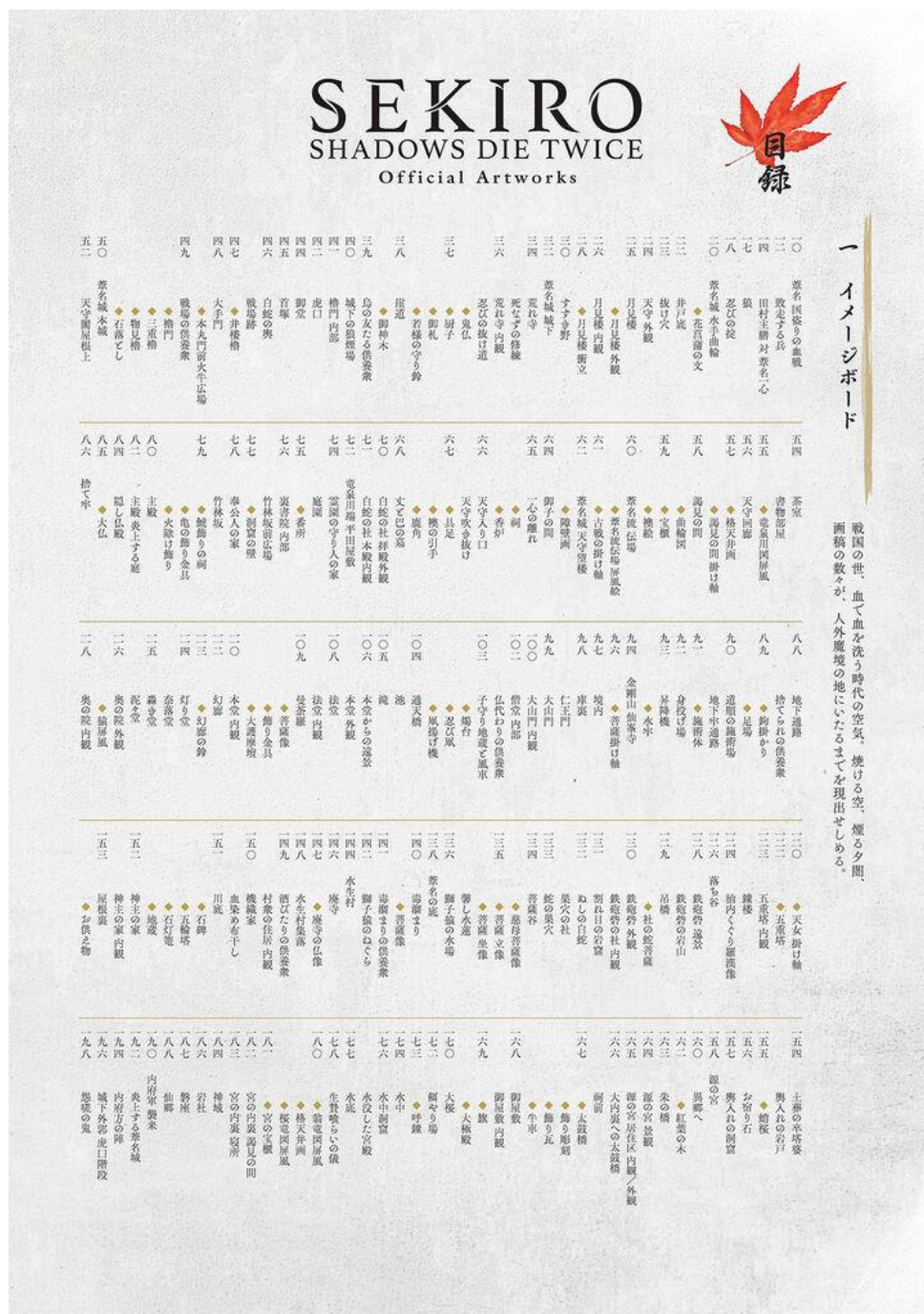
Для багатьох графічних альбомів може бути характерно відсутність колонцифр і колонтитулів, це може бути пов'язано із невеликим об'ємом графічного альбому так із тим що основний візуальний ряд заповняють ілюстрації. У випадку розглянутого видання колонцифри присутні, а колонтитули – ні.

1.11. Система рубрикацій

Рубрикація – це членування тексту на складові частини, існування рубрикацій зумовлено тим, що є необхідність ділення масиву тексту на смислові частини і відокремлення однієї частини від іншої. На приклад можливо ділення на такі складові частини як глави, частини, томи і так далі за допомогою заголовків, нумерації тощо. По рубрикації можна судити о композиційному і смислового ділені книги.

Заголовки можуть бути лише текстовими на приклад глава 1, глава 2, частина 1 і так далі. Можливе особливе оформлення за допомогою ілюстрацій, орнаменту, шрифтових рішень і так далі.

У випадку розглянутого видання ми можемо бачити ділення графічного альбому на частини, але це зроблено непомітно і по факту більша частина є заголовками до ілюстрацій на які є посилання у змісті на перших сторінках альбому.



Заголовки у графічному альбомі виконані лаконічно і виконують свою функцію.

1.12. Якість поліграфічного виконання видання, оцінка художньо-конструктивних якостей видання

Розглянутий варіант поліграфічного видання графічного альбому має досить високу якість. Палітурка зроблена з якісних матеріалів, явних дефектів не виявлено, кольори приємні, високо деталізовані ілюстрації не мають ні зернистості ні інших явних дефектів.

Композиція графічного альбому тримається на гармонійно поєднаних елементах поліграфічного видання, вдале використання лаконічних заголовків. Стилiстика і логіка ілюстрування не порушується. Розглянуто якісний, конкурентоспроможний продукт, більшість рішень в якому прийняті вдало.

ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 1

Розглянуте видання графічного альбому «Sekiro: Shadows Die Twice Official Artworks» створене до однойменної відеогри Sekiro: Shadows Die Twice розробленої компанією FromSoftware. Поліграфічний продукт виконаний по усім правилам поліграфічного видавництва. Присутні традиційні для видання елементи і гармонійно поєднані.

Стилiстичні і художні рішення є прикладом якісної авторської роботи.

Композиційно продукт є цілісним, логіка ілюстрування та поєднання книжкових елементів присутня.

Шрифтові рішення гармонійні, не конфліктують з ілюстративним матеріалом, не перенапружують очі.

Дане видання є гарним прикладом, цікавить читачів і є конкурентоспроможним продуктом.

З розповсюдженням відеоігор, настільних ігор та взагалі західного культурного продукту на теренах України, а також друкування до цих культурних продуктів графічних альбомів і розповсюдження поняття сетингу дає нам уявлення про перспективність цього напрямку книгодрукування який неможливо ігнорувати.

РОЗДІЛ 2. ПРОЕКТУВАННЯ І ХУДОЖНЬО-ТЕХНІЧНЕ ОФОРМЛЕННЯ

2.1. Загальна характеристика обраного варіанту оформлення

Для підготовки дипломного проєкту було обрано створити графічний альбом «Чарівне місто тисячі воріт»: фентезійний сетинг за власним авторством. Вибір саме цієї теми дипломного проєкту зумовлений високою популярністю фентезійних сетингів у світі, а також великим простором для художнього самовираження. В інтернеті мають велику популярність і дуже давно відомі різноманітні сетинги, наприклад «Вархамер 40 000», «Забуті королівства ДнД», «Зоряні війни» та інші. Важливим є створення власного видання фентезійного сетингу для популяризації україномовного продукту, підтримувати нових українських авторів. Мистецтво невід'ємно від ідей й ідеології, масовий вплив західного культурного продукту пропагує західний стиль життя, поняття і ідеї. На жаль в плані видання фентезійних сетингів українці покладаються на імпортований продукт, створення власного фентезійного сетингу може не тільки підняти інтерес до цього продукту, але і популяризувати українських авторів на батьківщині і за кордоном, зробити вклад у розвиток сучасної вітчизняної і світової культури. Підняття інтересу у пересічних українців до фентезійних сетингів може створити попит на дану продукцію який необхідно задовільнити.

Створення саме фентезійного сетингу зумовлено тим що піджанр фентезі має величезну популярність серед читачів, великий простір для художньої фантазії, багаті гіперболізовані образи і малими обмеженнями в методах оповідання.

Для формату графічного альбому характерне переважання ілюстративного матеріалу, майже весь простір книжного видання зайнятий ілюстраціями. Ілюстрації об'єднані єдиною тематикою, але при тому кожна ілюстрація є самостійною, у рамках графічного альбому, видання можна вважати каталогом або колекцією тематичних зображень

По плану графічний альбом “Чарівне місто тисячі воріт” фентезійний сетинг за власним авторством це певний каталог тематичних зображень які показують життя та побут чарівного міста, створюються певний вигаданий всесвіт що по факту ототожнюється з поняттям сетингу

Враховуючи зміст видання, цільовою аудиторією видання є дорослі і діти старшого віку від 14 до 17 років.

Обрана стилістика повинна задовольняти інтереси даної аудиторії і використана протягом усього видання. Для видання графічного альбому по фентезійному сетингу, який передбачає великий об'єм ілюстрацій вірний підбір стилістики і якісне виконання художнього матеріалу є необхідним.

Кінцевою метою є створення оригінального продукту, який би задовільнив цільову аудиторію читачів і створення видання яке відповідає правилам і нормам поліграфічних видань з якісною концепцією передбаченою фентезійним сетингом, показувало художню виразність і майстерність автора.

2.2. Обраний тип оправи (або обкладинка) книги, шрифтове, графічне, композиційне оформлення.

Для видання було обрано 7 тип палітурної кришки. Це склади́на суцільнокрита палітурна кришка, робиться з двох картонних аркушів, відставу та покривається папером не менше менше 150 г/м². Перевагою сьомого типу обкладинки є простота виготовлення, хорошим співвідношенням якості та ціни виготовлення в порівнянні з іншими типами.

Оформлення обкладинки є сюжетно-тематичного типу, ілюстративним друк цифровий, кольоровий (4+0).

Ілюстрація оправи має єдину стилістику з ілюстративним матеріалом всього твору.

Зображення умовно можливо розділити на 2 частини.



Перша частина це кругова ілюстрація по краям листа, створює композицію яка акцентує увагу на центр листа. Зображено велика кількість дверей з яких вилізають чарівні персонажі.

Друга частина це шрифтова композиція у центрі листа, з назвою твору. Шрифт і його колір контрастує з фоном оточення що вигідно виділяє назву видання у композиції.

Шрифтова композиція створена шрифтом Comic Sans, колір літер був обраний білий, щоб контрастувати з темним наповненням ілюстрації, це зробить обкладинку набагато помітнішою і яскравішою для майбутнього читача і виділить назву і основні данні графічного альбому.

Колір корінця був обраний комплементарний з кольоровою гаммою композиції, має шрифтові елементи з назвою твору і автора.

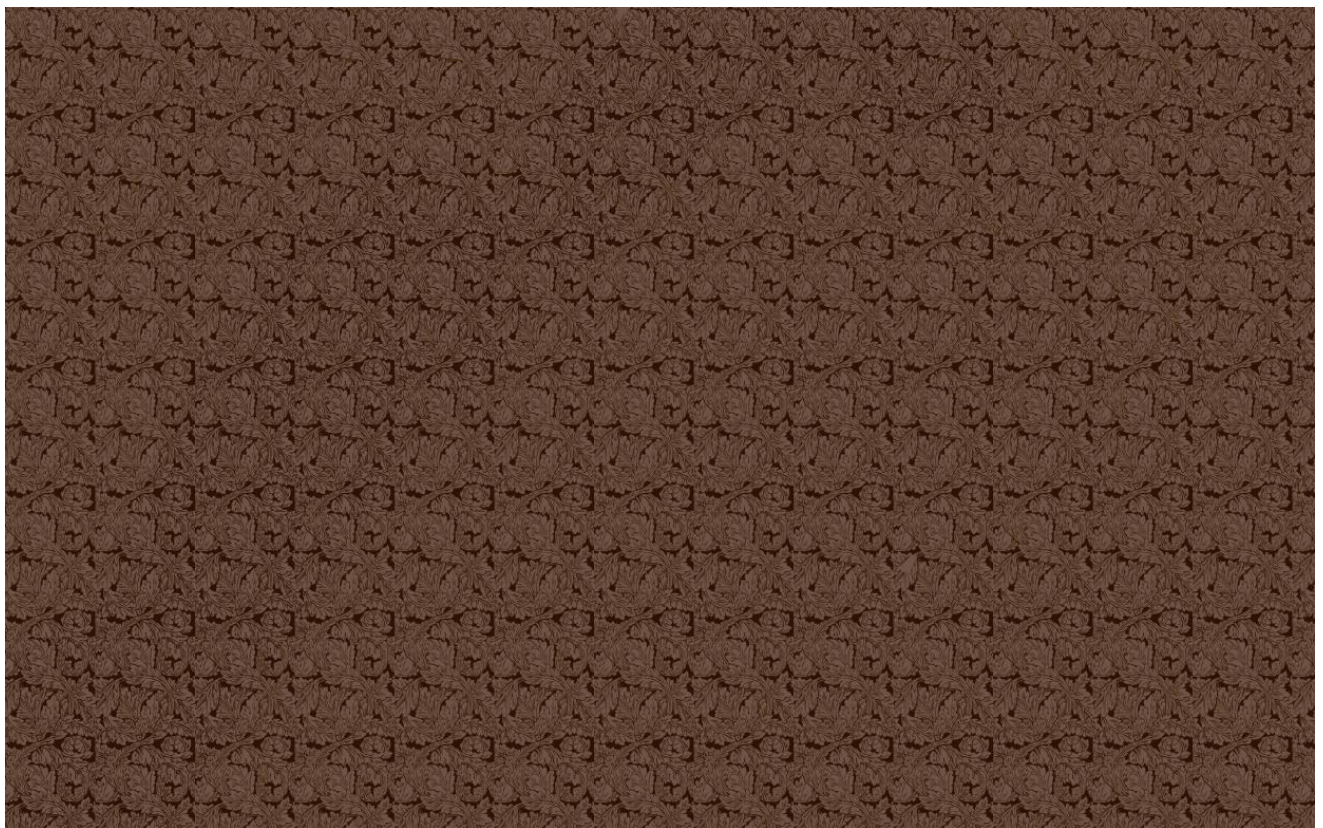
Зворот книги залитий чорним кольором, на якому білим шрифтом написана анотація автора. Чорний колір звороту є продовженням фону з ілюстрації обкладинки.

Створено оправу, яка відповідає поставленим цілям і задачам, підходить до видання сетингу та зацікавить читачів.

2.3. Оформлення форзацу

Для оформлення форзацу було прийняте рішення використати орнамент, який іноді зустрічається як певний елемент в ілюстраціях.

Вибраний варіант оформлення форзацу можна вважати вдалим, він повністю задовольняє необхідні стандарти, та не відволікає читача від твору, при цьому доповнюючи цілісність композиції видання і виконую естетичну функцію, закриваючи зворотній бік палітурки.



2.4. Оформлення титулу і авантитулу

Було прийняте рішення зробити лаконічні авантитул і титул видання.

Авантитул грає роль першої сторінки книжкового блоку, має лаконічне оформлення, представляє герб чарівного міста у монохромному варіанті.



2022

Титул надає інформацію про назву твору, автора і рік видавництва. Композиційно шрифтові рішення повторені з обкладинки твору. На розвороті також присутні вихідні дані.

УДК 123.124.2-1

Лобачевський, Олександр Вечеславович
Місто тисячі воріт, графічний альбом, мова
оригіналу українська

ISBN X-XX-XXXXXX-X
Вітаємо вас у місті тисячі воріт,
хай прибуде з вами удача
у ваших чарівних подорожах

МІСТО ТИЧАЧІ ВОРІТ

Лобачевський О.В.

(с) Видавництво «INTERWORLD»

2022

Авантитул і титул гармонійно входять в композицію видання, починаючи знайомити читача з початком оповідання, прийняті рішення по оформленню титулу і авантитулу можна вважати доцільними.

2.5. Обраний формат видання, його виправданість залежно від типу, обсягу і призначення

Для видання «Чарівне місто тисячі воріт» було обрано великий формат 84×108/16 з оптимальним обрізним форматом 205х260 мм. Великий формат дозволяє розмістити велику кількість детальних зображень, що є ключовим моментом у виборі формату для видання графічного альбому.

Вибір формату є вдалим, так як він має достатній розмір для зручного ознайомлення з ілюстраціями і зображеннями графічного альбому, про те не є занадто великим, видання легко носити з собою і читати в будь-якому місці.

2.6. Обраний формат шпальти набору, розміри полів та їх доцільність

Для нового видання було обрано шпальту розміром 10×13 кв. Враховано, що поля будуть становити: верхнє 12мм, нижнє 14 мм, та зовнішнє 14 мм, і внутрішнє 11 мм.

Для видання графічного альбому обраного формату, в якому переважають ілюстрації, використана шпальта набору є оптимальною. Широкий простір захищає ілюстрації книжкового блоку від механічних пошкоджень, збільшує довговічність видання та його ілюстрацій, захищаючи їх естетичну цінність. Використання обраної шпальти набору є вірним рішенням.

2.7. Оформлення і розташування колонцифр та колонтитулів

Колонцифри і колонтитули є неодмінною частиною більшості книжних видань, особливо великих за обсягом. Вони необхідні для зручності орієнтування читача в просторі книжкового видання, розуміти послідовність оповідання, нагадування про те де зупинився читати.

В деяких випадках від використання колонцифр і колонтитулів можливо відмовитися, наприклад якщо об'єм твору та видання є малим, або у випадку виняткової художнього задуму.

При розробці сетингу було прийняте рішення відмовитися від колонцифр і колонтитулів, через малий об'єм твору і переважанні ілюстраційного матеріалу. Відмова від колонцифр і колонтитулів доцільне рішення, яке спрощує сприйняття графічного альбому читачем і не перевантажує композиційний ряд.

2.8. Виділення в тексті

Виділення в тексті у виданні допомагають читачеві отримувати і розрізняти інформацію твору, виділення використовують для шрифтових композицій розворотів і створюють композиційну цілісність продукту.

2.9. Характеристика обраних шрифтів

Для видання було обрано гарнітуру Comic Sans, яка є класичною і типовою для видань коміксів, відноситься до шрифтів без зарубок. У виданні шрифт використовується, як і в заголовках та оформленні обкладинки. При необхідності виділення і помітності обкладинки серед інших видань на полиці книжкових магазинів, гарнітура Comic Sans виконує свою функцію, для графічного альбому є доцільним використання шрифту без зарубок, так як даний вид продукції направлений на легке розважальне оповідання.

Вибраний шрифт виглядає гармонійно з як і з основними ілюстраціями книжкового блоку так із ілюстрацією обкладинки.

2.10. Ілюстративне наповнення, характер ілюстрацій, обрана стилістика та її виправданість

В виданнях графічного альбому за фентезійним сетингом майже весь об'єм твору займають ілюстрації, тому необхідно приділяти велику увагу на естетичну, композиційну і технічну якість на ілюстративний матеріал. Використовуючи різноманітні художні прийоми (стилістика, композиція, кольорове рішення, динаміка зображення, чи навпаки статика, рішення образів і т.д.), читач отримає уявлення про те, що відбувається на ілюстраціях, сюжет твору без надмірного використання тексту.

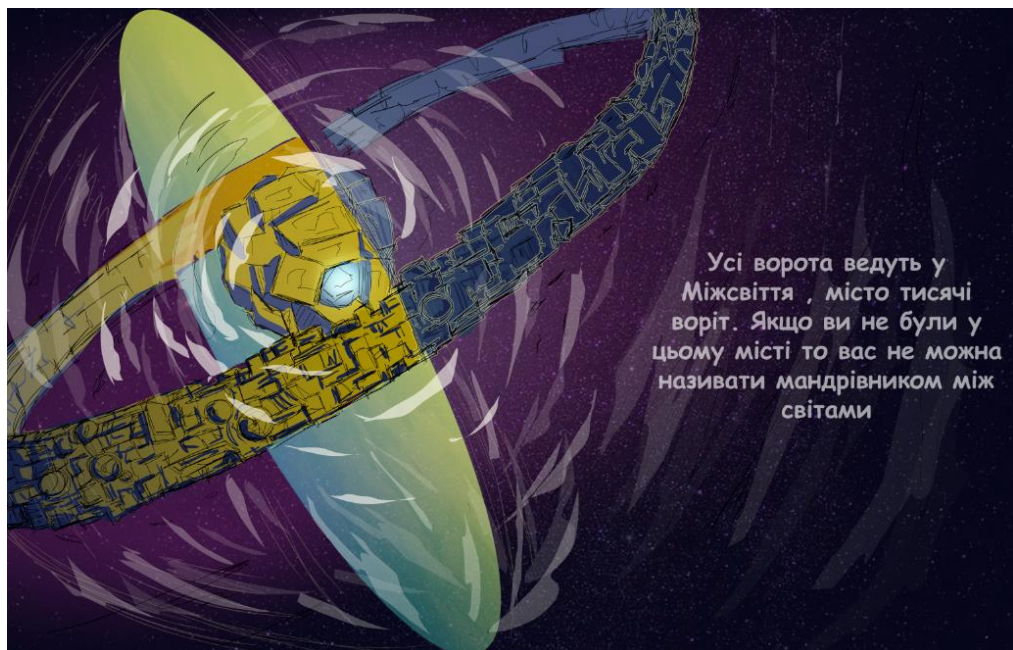
В дипломному проєкті через все видання йде чергування великих статичних ілюстрацій і динамічних зображень, саме таке компонування контролює швидкість оповідання і контролює погляд читача.

Контури в ілюстраціях мають велике композиційне і естетичне значення. В ілюстраціях можна бачити переважання чорного кольору, так як саме контури виконані чорним кольором створюють міцну основу для композиційного балансу всіх ілюстрацій. Використання контурів є основою стилістики, моделюючі аспекти форм і об'єму, дизайну персонажів, будування оточення. Переважання контуру також об'єднує усі розвороти видання в єдину композиційну структуру.

Стилістика графічного альбому використовує інструменти гіперболізації яка характерна для піджанру фентезі. Оточення і фон мають велику деталізацію в великих сторінкових ілюстраціях. Для сетингу піджантру фентезі характерні казкові, нереальні локації, при розробці стилістики це було враховано.



Сетинг знайомить нас із чарівним містом, до якого подорожують мандрівники між світами. На цей момент в сентингу чарівного міста тисячі воріт найбільше розкрито башту магії. Основною ідеєю сетингу є показати гротескне, шумне і повне життя місце повне магії та химерних істот. Місто являє собою велетенське кільце яке обертається навколо центрального ядра і навколо якого обертається штучний небозвід.



Особливістю епохи міста є поєднання технологій та магії. Ми можемо бачити разом як і чаклунів так і чудернацьких роботів. Так як автор більше знайомий з сучасною епохою, то він також малює мультикультурне місто.



Так на прикладі цієї ілюстрації ми можемо бачити робота солдата циклопа, вдиховеного зі стилу стімпанка або дизильпанка. Гримуна автобуса фанати аніме впізнають швидко, котовбус із аніме «Мій сусід Тоторо». Незважаючи на технологічний прогрес на передньому плані можна бачити лицаря в чарівних обладунках покритий древніми рунами. Є і кумедні моменти на прикладі риби з катаною і у плащі, що дає нам зрозуміти що в цьому місті ви можете побачити усе що завгодно. Місто не має характерної забудови, воно ніби тріскається від постійного неконтрольованого росту в гору і в ширину, хоче вирватись за границю ілюстрації. На те яке живе місто по цій ілюстрації можна судити і по наповненню натовпу, наче жива ріка ділить розворот книги на дві половини.

Найбільш на даний момент проробленим місцем у сетингу є Башта магії. Мандрівники жадібні до потаємних знань шукають ці знання саме у

башті, але все має свою ціну. Не кожен може витримати виснажливі заняття у башті.



Так на прикладі цієї ілюстрації ми бачимо студентів башти і їх вчителя на занятті. Звичайно ж кожен чарівник повинен мати гостро кутовий капелюх, необхідний атрибут кожного чарівника у сетингах жанру фентезі. Розглядаючи вчителя ми можемо бачити як на його столі стоять чарівні магичні прибори, книга з закляттями, і звичайненький калькулятор, але з римськими цифрами (можливо звичайні арабські вони ще не вигадали?). Тіло вчителя має чотири руки замість звичайних нам двох, а сам він нагадує механічну ляльку, що знову показує нам що механіку і магію тут поєднують разом.



Тут можна бачити кумедну сцену чорного гумору з студентом який не зміг до кінця догризти граніт науки. Лінія чорного гумору йде через увесь твір. Баштою магію, як і всім містом управляє таємна рада у якій головують три старших Архонти, засновники міста які охороняють його таємниці як зіницю ока.



На цій ілюстрації можна бачити саркастичний коментар по поводу політичного устрою міста а також герб міста, на якому головним елементом є потрійний свічник, символізуючи трьох старших архонтів а також джерело потаємних знань, також мотивом цього гербу є зображення ока, яке зустрічається не тільки на гербу але і на деяких ілюстраціях, і як елемент декору або аксесуарів так і на залитому чорному фоні, символізує що три Архонти знають і слідкують за своїм містом. Також проілюстровано і момент засідання таємної ради, звичайно обличчя членів таємної ради і її засновників ви не побачите, бо саме штучне зеленувате освітлення, таємне приміщення, круглий стіл і густий туман і робить таємну раду таємною.

Стилізація необхідна для спрощення побудови і малюнку персонажів, економії часу і стандартизації створення героїв твору, так як малювати реалістично може займати багато часу або невиправдано. Стилізувати процес зображення людей, предметів та оточення дуже важливо. Основою дизайну усіх персонажів є їх стилізація, яка була натхненна з прикладів стилізації Диснейських мультфільмів і японської мультиплікації та манги. Здебільшого особливості цього дизайну це збільшені пропорції очей і голови, зменшені пропорції носа та рота. Також дуже часто використовуються малювання антропоморфних тварин, це зумовлено сетингом і зручно бо людей малювати складніше.



Головною особливістю стилістики твору є достатнє спрощення образів персонажів. Як би автор малював, наприклад, антропоморфну рибу чи рептилію, то крім значного збільшення часу малювання це могло бути досить страшним видовищем. Спрощення, таке як ми бачимо на ілюстрації, схоже на коміксне або анімаційне, така стилістика надає певного жартівливого ефекту, не напружує читача і задає саркастичний сюжетний тон книзі.

Також основою стилістики є чорний контур і взагалі використання чорного кольору, заливання чорним кольором композиційних пустот малюнка. По перше така техніка надає певну каркасність ілюстрації. По друге головні об'єкти картини жорстко виділені, якщо прибрати шари кольору то композиційна єдність не руйнується. Такий метод дозволяє ілюстратору не ризикувати при експериментуванні з кольором і освітленням. Залізний та гарантований об'єм та місце у композиції за елементами зображення закріплені.

2.11. Інструменти ілюстрування

Для видання було обрано створювати ілюстрації і графічному редакторі Adobe Photoshop розроблений і поширюваний фірмою Adobe Systems. Програма зосереджена на обробці і редагуванні растрових зображень і має велику кількість інструментів для цього. Також для зручності створення ілюстрацій використовуються графічний планшет зі стилусом.

Хоча Adobe Photoshop позиціонує себе, як програма для редагування фотографій, але величезний інструментарій редактора може виконувати різноманітні задачі, що підходить для ілюстрування і є основним графічним редактором для художників.

Створення ілюстрацій в графічному редакторі має ряд переваг над класичними методами малювання.

Одна з переваг – це відсутність необхідності оцифровування зображення для подальшої обробки на ПК, так як ілюстрації створені за допомогою графічних редакторів і так цифрові, з того ж виходить відсутність втрати якості зображення при оцифровуванні.

Ще однією перевагою цифрового методу створення ілюстрацій є можливість редагувати, вносити правки в будь-який момент, відмінити дії й корегувати помилки на кожному етапі ілюстрування, що може бути неможливим за допомогою класичних методів. В редакторі легко контролювати насиченість кольорів, контрастність і т.п. В Adobe Photoshop є можливість підготовки матеріалу до друку а також синергія з іншими програмами Adobe Systems, наприклад Adobe InDesign (програма для верстки та макетування) і Adobe Illustrator (графічний редактор для створення та редагування векторної графіки) і інші, це є перевагою для підготовки друкованого матеріалу.

Одним з недоліків такого методу можна назвати складність передачі матеріалу, або натуральності малюнка, якщо така ціль поставлена, але з розвитком графічних редакторів проблема з роком в рік перестає бути такою актуальною.

Головним недоліком можна вважати те, що більшість програм Adobe Systems є платними і Adobe Photoshop також, що може бути приводом не використовувати цей редактор.

Використання графічного редактору Adobe Photoshop є вдалим рішенням, ця програма є актуальною і має ряд переваг при розробці видання графічного альбому.

2.12. Етапи ілюстрування

Для того щоб створити якісні ілюстрації ми повинні мати порядок і логіку процесу. Створення ілюстрацій до сетингу в графічному редакторі можна поділити на такі етапи:

- **Етап 1.** Створення і підготовка документу.
- **Етап 2.** Робота з ескізом.
- **Етап 3.** Робота з контуром.
- **Етап 4.** Робота з кольором.
- **Етап 5.** Фінальне редагування.

Етап 1 Створення і підготовка документу. При роботі з графічним редактором необхідно створити документ в програмі Adobe Photoshop і поставити необхідні налаштування. При створенні документу ми можемо налаштувати розмір документу в міліметрах, кольоровий режим і кількість крапок на дюйм (dpi), і дати ім'я файлу.

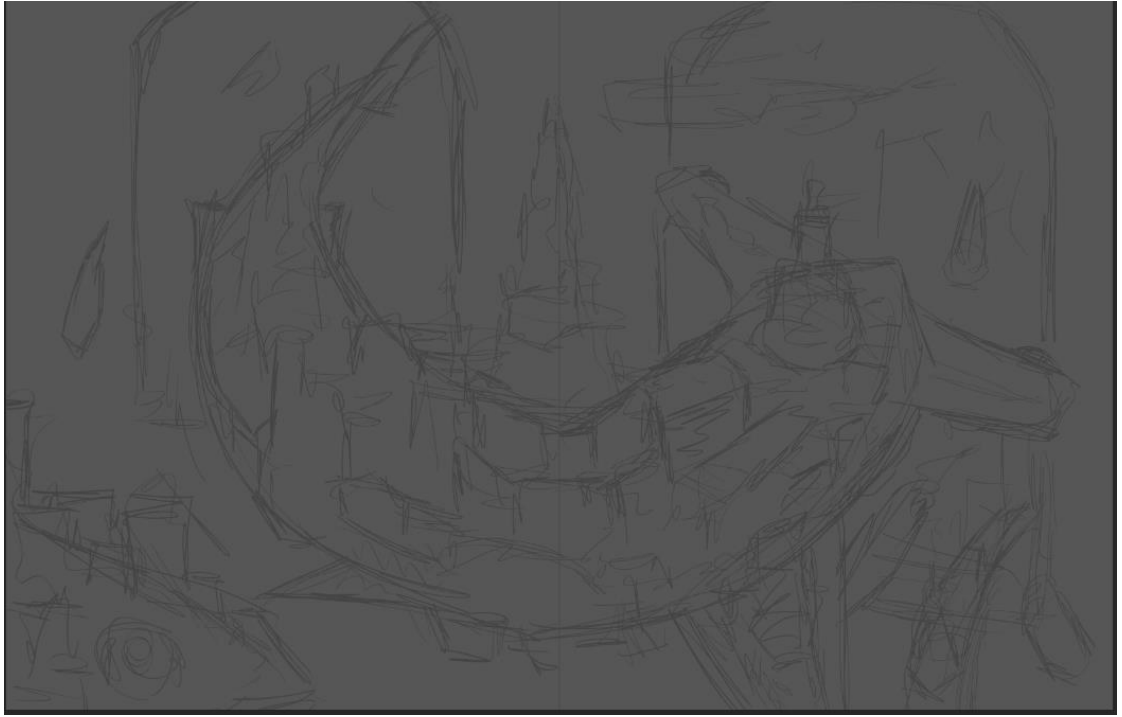
Налаштовуючи розмір документу треба знати формат вашого видання і брати це на увагу. На прикладі дипломного проекту можна бачити, що

процес ілюстрування йшов на майбутньому розвороті книги, це допомагає компонувати ілюстрації на рівні розвороту, зважаючи на це ми обираємо необхідний розмір документу.

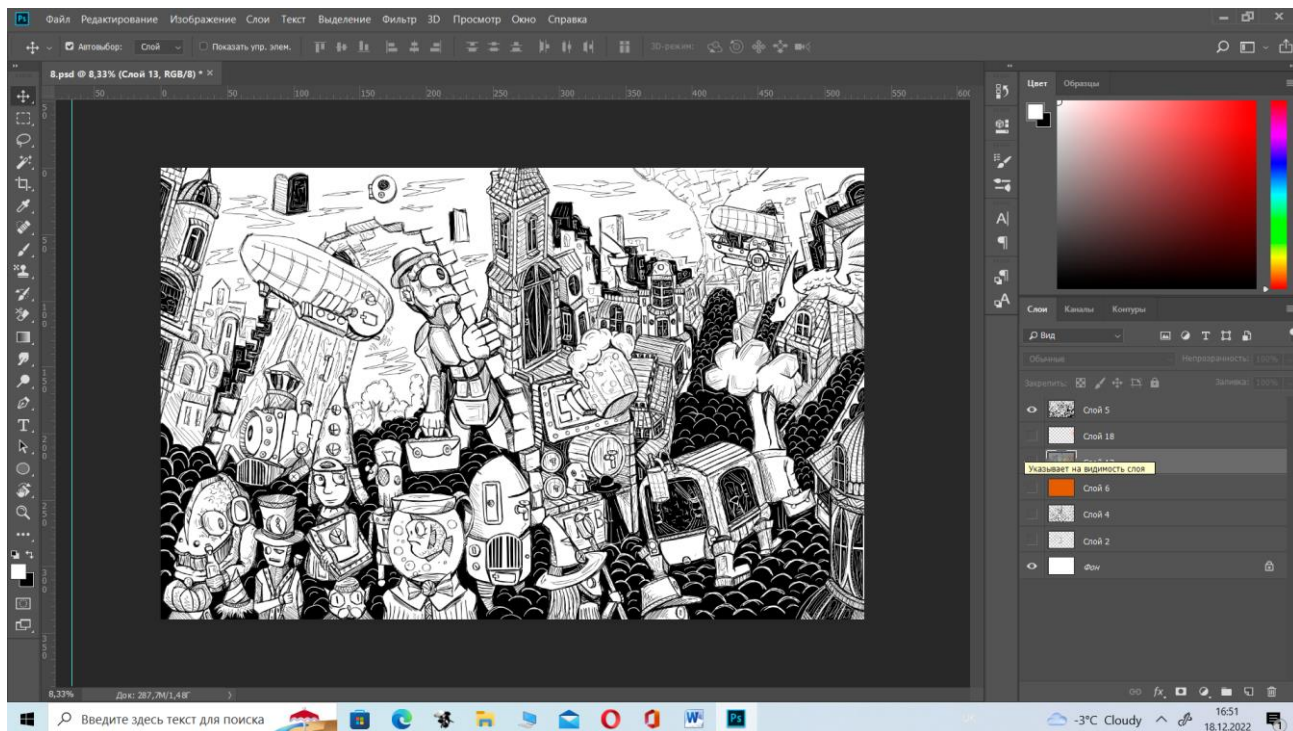
При налаштуванні документу ми обираємо кольоровий режим RGB. Обрання саме цього режиму зумовлено тим, що він найкраще підходить для роботи з виростанням екрану монітора. Потім на фінальному етапі коли ілюстрація уже завершена і йде підготовка до друку ми змінюємо кольоровий режим на CMYK (режим призначений для підготовки зображення до друку).

Від кількості крапок на дюйм залежить чіткість і якість зображення, низька кількість може призвести до зернистості зображення і до того що крапки буде видно неозброєним оком. Найкращім варіантом буде та кількість дрі, яку підтримує друкарський пристрій.

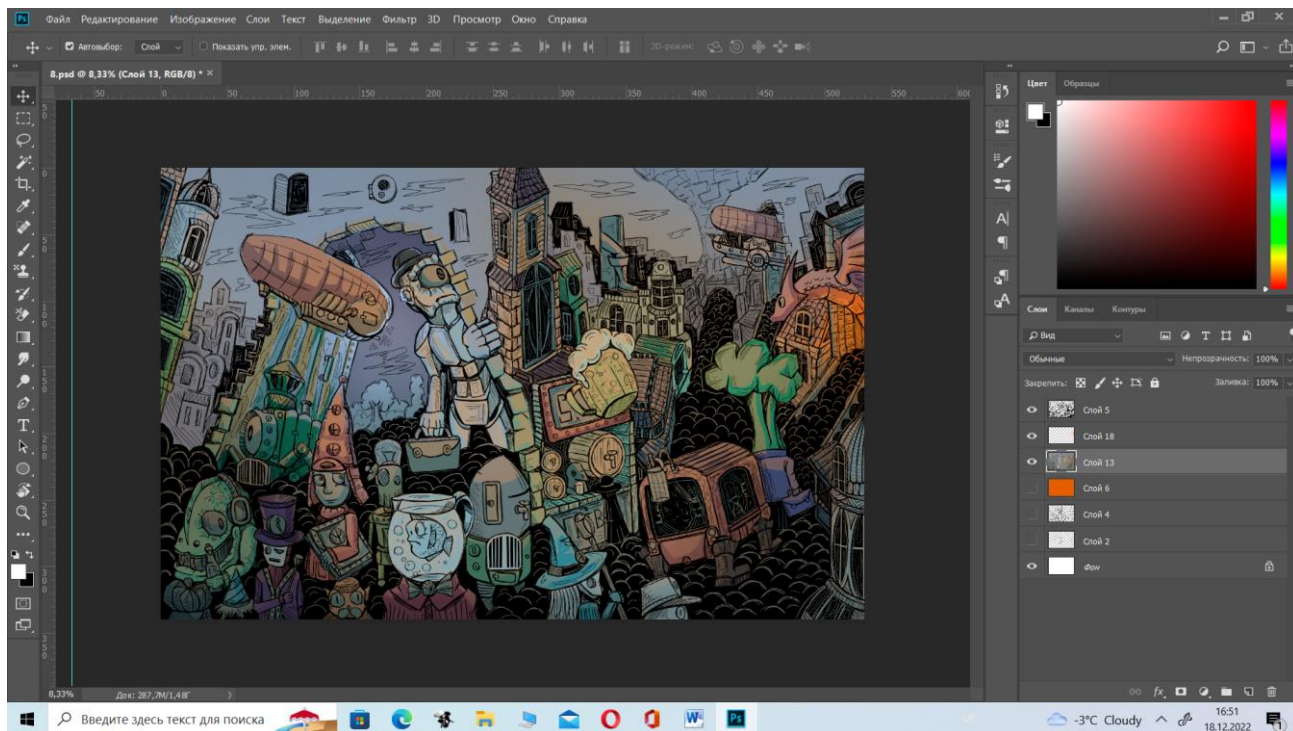
Етап 2. Робота з ескізом. На цьому етапі починається розробка самої ілюстрації. Графічний редактор має багато пензлів на вибір, вибираючи один з них починаємо на окремому шарі робити компоновку об'єктів ілюстрацій та кадрів. Цей етап дуже важливий бо композиційні рішення прийняті на цьому етапі впливають на подальше ілюстрування розвороту. Для графічного альбому характерне не просто великий об'єм ілюстрацій але й їх послідовне розташування, саме на етапі ескізу це вирішується. Ескіз допомагає на майбутніх етапах приймати художні рішення, є скелетом для всієї ілюстрації.



Етап 3. Робота з контуром. Після роботи над ескізом, починаємо малювати контур. Хоча використання контуру в ілюстраціях і в виданні не обов'язкове, але у розробленій стилістиці саме в виданні є характерним використання контуру. На цьому етапі приймаються стилістичні рішення, вирішуються більшість тонових рішень. На прикладі фентезійного сетингу "Чарівне місто тисячі воріт: "можна бачити, що саме контур є основою композиції, міцним скелетом який підтримує естетику ілюстрації. Деякі видання на приклад японської манги закінчують ілюстрування на етапі контуру, що вказує на велику роль контурів в ілюструванні. При роботі з контуром можна вже бачити яку саме стилістику має видання, які композиційні рішення прийняті.



Етап 4. Робота з кольором. В графічному альбомі " Чарівне місто тисячі воріт: " прийнято рішення використання кольору, це не тільки робить видання більш естетично привабливим, але й підкреслює атмосферу ілюстрацій. Важливим на цьому етапі є вміння використовувати інструментарій графічного редактора "Шари", для облегшення накладання кольору і запобігання змішування одного кольору з іншим, або заміщення, та інших можливих проблем. Після завершення цього етапу можна бачити як ілюстрація буде виглядати і починати підготовлювати розворот до друку.



Етап 5. Фінальне редагування. Після завершення роботи над ілюстрацією важливо підготувати її до друку, змінюємо кольоровий режим з RGB на CMYK, а також зберігаємо документ в PDF, цей тип документу зручний для друку, зберігає шари, векторне зображення шрифтів і растрове зображення ілюстрацій.

Розділення процесу ілюстрування на етапи допомагає тримати високу якість ілюстрацій і підготовлювати розвороти до друку. Ділення процесу ілюстрування є доцільним, створює логіку в розробці ілюстрацій.

2.13. Розробка стилістики

Для створення сетингу "" Чарівне місто тисячі воріт: "" необхідно було розробити стилістику, яка б об'єднувала весь художній твір в єдину стилістичну структуру. Для цієї задачі необхідно врахувати ,як і вік читачів так і жанр та форму подачі інформації. Видання фентезійного сетингу, крім особливості оповідання, мають певні традиції ілюстрування, компоновки зображення і композиції.

Для піджанру фентезі характерні використання фантастичних елементів, магії, чарівних речей, міфічних істот і багато іншого. В проекті

постійно можна бачити присутність цих елементів. Такі стилістичні прийоми, як гіперболізація, гротеск, сатира, сарказм і іронія типові для цього піджанру, та були використані в розробці персонажів, локацій та сюжету твору.

2.14. Композиційне рішення оформлення видання

Гарне друковане видання має цілісну логіку побудови, розташування і використання усіх елементів книжкового продукту. Вдале поєднання структурних елементів книги завершує витвір поліграфічного мистецтва. Люди хочуть бачити логіку і послідовність в усьому, що вони роблять і розробка книг не виключення, якщо елементи книжкового видання виглядають гармонійно і підтримують переваги один одного, то це ми можемо назвати вдалим композиційним рішенням.

В розробленому графічному альбомі, який має ряд унікальних властивостей і нестандартних рішень та способу оповідання і розкриття художнього твору, основою композиції є ілюстрації. Певне розташування і чергування сторінкових ілюстрацій, та динамічне кадрування зображення на інших сторінках, створює певну логіку композиції видання, гармонійно з'єднуючі елементи графічного альбому в єдину систему оповідання. Ефективне використання чорного кольору в контурах і заливці фону, а також зберігання єдиної стилістики створює основний композиційний скелет видання.

Композиційне рішення видання є завершеним та цілісним, допомагає легше сприймати інформацію, додає естетичної привабливості книзі.

Ми можемо бачити певний композиційний прийом у великих ілюстраціях автора, Керування композиційною масою малюнка, хитрість полягає в тому щоб за допомогою динаміки зображення і певних направляючих ліній скерувати погляд читача туди, куди необхідно автору

для досягання потрібного ефекту. Завдяки таким зусиллям надається ілюзія постійного руху вдовж книжного розвороту.



Так ми можемо бачити керування зором читача за допомогою переднього плану малюнку, ще одним стимулом дивитися у напрямку стрілки є 2 направлених джерела червоного світла. Рух повинен бути саме з ліва на право, так саме як і читає книгу читач.

Ще одним важливим фактором ілюстрування цього видання є робота зі світлом. Взагалі робота з освітленням у малюнках пов'язана з потребою створити ілюзію об'єму зображення, його положення у просторі і тд. Такий мотив є і в ілюстраціях твору, але із-за особливостей стилістики об'єм йде на другий план і головним є саме положення у просторі а також кольорові рішення.



Так ми можемо бачити прийом з двома джерелами світла. Перші джерела світла це направлене червоне світла на персонажа та передній план, крім явного відділення переднього плану композиційно, ці направлені джерела світла впливають на кольорову гамму переднього плану.

Більш слабке холодне світло з вікна відділяє другий план від переднього і задає холодний тон середовищу на фоні якого червоні джерела світла є логічними джерелами тепла.



Такий самий прийом можна бачити і на цій ілюстрації. Тут треба звернути увагу ще і на тіньову сторону головного об'єкта ілюстрації. Тіньова сторона повернута до нас, роблячи головний об'єкт надважким і акцентуючи на ньому увагу. Завдяки композиції і освітленню читач розуміє логіку руху об'єкта у просторі.

ВИСНОВОК ДО РОЗДІЛУ 2

Розробка авторського сетингу потребує точного планування, знання етапів створення ілюстрацій, володіти знаннями створення композицій, вивчати традиції стилізації і компоновки ілюстрацій. Переважання ілюстративного матеріалу потребує великого вкладання часу, сил та інтелектуальної і аналітичної роботи. Для якісного видання необхідно розуміти принципи розробки стилістики, сприймати яку саме роль стилізація виконує при створенні персонажів і оточення ілюстрації.

Використовуючи правила композиції поліграфічного видання, гармонійного використання елементів книги і розуміння етапів підготовки

видання до друку, можливо створити продукт який зацікавить майбутніх читачів і буде конкуренто спроможним на ринку.

В результаті виконаної роботи, було створено поліграфічне видання, яке повинно досягнути поставлених цілей.

РОЗДІЛ 3. РОЗРОБКА ТЕХНОЛОГІЇ ВИГОТОВЛЕННЯ ВИДАННЯ

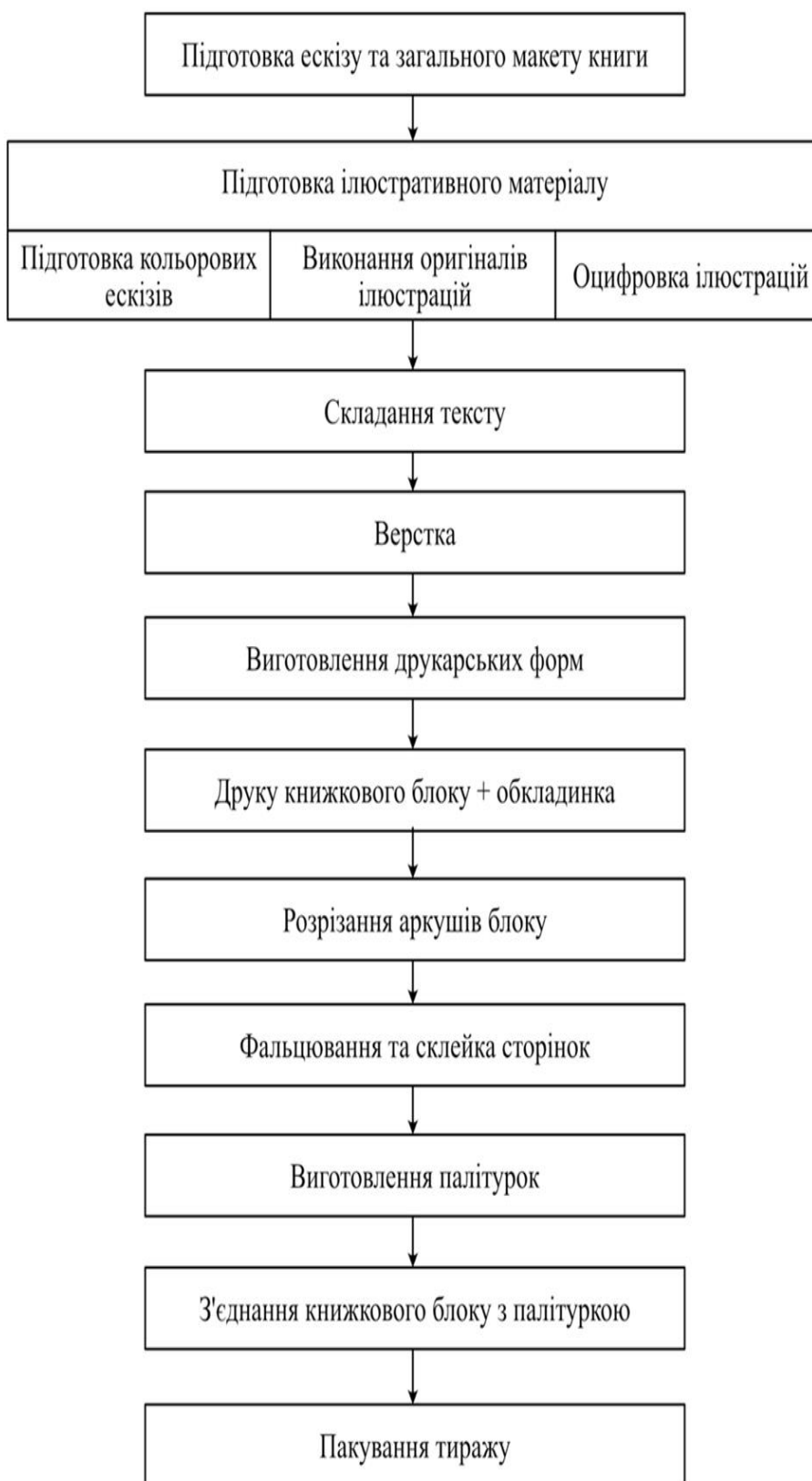
3.1. Загальні відомості про видання

№ п/п	Найменування показника	Характеристика
1	Формат і доля аркушу, см	84x108/16
2	Формат видання, мм: – до обрізання блоку – після обрізання блоку – у палітурці	210 x 270 205 x 260 209 x 266
3	Обсяг видання у: – сторінках – фізичних друкарських аркушах – умовних друкарських аркушах – зошитах – обліково-видавничих аркушах	40 сторінок 2,5 ф.д.а. 4,1 у.д.а. 3 зошити (2 повних, 1 неповний) 9.94 обл.-вид.арк
4	Тираж (наклад), примірників	1000 шт.
6	Гарнітура і кегль шрифту для тексту (п): – основного – додаткового – вихідних даних	Comic Sans 10, 12 10, 12, 16 5, 7
7	Ілюстрації: – характер – кількість фарб – розташування у виданні (вид ілюстраційного верстання) – середній формат, см – кількість	Півтонові, тонові, кольорові Блок 4+4, палітурка 4+0, форзаци 1+0 Смугове верстання 6.5x5; 6.5x8; 13x14; 13,5x8,5 38 (дві сторінки вихідних відомостей)

8	Титульні елементи: 1. Авантитул: – характер оформлення – кількість фарб – характер ілюстрацій 2. Титул: – характер оформлення – кількість фарб – гарнітура і кегель	Ілюстраційний 1 Штрихова Шрифтовий 1 26п, 14п, 12п
---	--	--

№ п/п	Найменування показника	Характеристика
9	Палітурка/обкладинка – тип – кількість фарб – характер оформлення (тиснення, лакування тощо) – характер ілюстрацій	№7 (7Б) 4+0 Друк, лакування Тонові
10	Форзац: – характер оформлення – кількість фарб	Ілюстраційний 1
11	Блок – характер (форма) корінця – обсяг зошитів; – комплектування блоку – вид скріплення блоку – матеріал скріплення	Прямий 16 стор., 8 стор. Підбір (накладання) Зшивання Нитки, каптал
12	Спосіб друку – ілюстрації – палітурка/обкладинка	Цифровий Цифровий

3.2. Вибір варіанту технологічного процесу виготовлення видання зі складанням загальної блок-схеми



(Таблиця 3. 2. 1.)

Розглянутий варіант технологічного процесу є вірним для видання графічного альбому і сприяє оптимальному виробництву поліграфічного видання і тому є доцільним.

Маршрутно-технологічна карта процесу підготовки видання

№ п/п	Назва технологічної операції	Устактування. Програмне забезпечення.	Витратні матеріали	Технологічні режими	Методи і засоби контролю
1	2	3	4	5	6
1.	Створення ілюстративного матеріалу	Ноутбук Asus, графічний планшет Wacom	Тампони для протирання поверхонь	Температура приміщення 20-25 °С	Візуальний огляд
2.	Створення оригіналів ілюстрацій	Ноутбук Asus, графічний планшет Wacom Графічний редактор Adobe Photoshop.	—	Стандартні	Візуальний огляд
3.	Верстка оригінал-макету	Affinity Publisher	Папір принтерний А4	RGB	Візуальний огляд
4.	Друк пробних зразків	Цифрова друкарська машина VarioPrint i200	Аркуші	Температура приміщення 20 –25 °С; відносна вологість 50 – 70 %;	Перевірка точності кольорів
5.	Основний друк	Цифрова друкарська машина VarioPrint i200	Аркуші	освітленість – 300 лк	Візуальний огляд
6.	Фальцювання віддрукованих	Комбінована фальцювальна	Задруковані аркуші	Вентиляція	Візуальний огляд

	листів для блоку	машина Purple Magna ZYHD 660			
7.	Розрізка аркушів	Різальна машина Wohlenberg 76	Задруковані аркуші		Візуальний огляд
8.	Комплектування блоку видання	Листопідбірна машина Brehmer ZTM 840/16			
9.	Зшивання книжкового блоку	Ниткошвейна машина для книг Purlux SXB400	Нитки для прошиву блоку	Температура приміщення 20 –25 °С; відносна вологість 50 – 70 %; освітленість – 300 лк Вентиляція	Візуальний огляд
10.	Обрізка книжкового блоку з трьох сторін	Триножова різальна машина Eurocutter TM28 TKT	Книжковий блок		Візуальний огляд, перевірка отриманого формату
11.	Виготовлення палітурної кришки	Машина для виготовлення палітурок Tecnograf T-Rex (T20-Rex)	Картон, задрукований палітурний папір, клей		Візуальний огляд
12.	Склеювання книжного блоку з палітуркою, приклеювання форзацу	Ручна операція	Клей		Візуальний огляд
13.	Пакування тиражу	Ручна операція	Матеріали для пакування		Контроль якості готового тиражу книг

(Таблиця 3. 2. 2.)

Важливим є стандартизація процесу вироблення видання, необхідно проаналізувати технологічний процес для подальшого друку і розповсюджені видання. Маршрутно-технологічна карта процесу підготовки видання є послідовним планом для досягнення поставлених цілей.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3

При розробці лінії виробництва поліграфічного видання фентезійного сетингу «Чарівне місто тисячі воріт» було враховано технологічні особливості подібних видань, а також проаналізовано потреби при виробництві авторського сетингу з урахуванням потреб цільової аудиторії читачів сетингів. Розраховані потреби у виробництві обкладинки, книжкового блоку, враховано формат і композиційні елементи книжкових видань і особливостей графічного альбому.

Було складено маршрутно-технологічну карту процесу виготовлення видання, що містить у собі послідовність технологічних операцій, використане устаткування, використане програмне забезпечення та методи контролю якості виготовленого видання.

РОЗДІЛ 4. ТЕХНІКО-ЕКОНОМІЧНЕ ОБГРУНТУВАННЯ

Для виконання дипломного проекту було обрано формат: 84x108/16, фарбність: 4. Палітурка: тип №7.

4.1. Розрахунок кількісних показників

Підрахунок повнiсть заповнених текстом шпальт

Кількість знаків у рядку – 0;

Кількість рядків у шпальті – 0;

Кількість шпальт – 0;

Загальна кількість авторських знаків у виданні:

Ілюстрації займають весь об'єм видання

$(0 \times 0 \times 0) = 0 \text{ зн.}$

Кількість авторських аркушів тексту:

$0/40000 = 0$

Підрахунок графічного матеріалу

Формат видання після обрізки, см: 20,5 x 26

Площа малюнків:

- обкладинка: $20,9 \times 26,6 \times 2 = 1111,88 \text{ см}^2$

- розворотні ілюстрації: $41 \times 26 \times 36 = 38376 \text{ см}^2$

- загальна площа: $39487,88 \text{ см}^2$

Усього кількість авторських аркушів графічного матеріалу:

$39487,88 / 3000 = 13.1$

Розрахунок обсягу видання в обліково-видавничих аркушах

Кількість авторських аркушів тексту – 0

Кількість авторських аркушів графічного матеріалу – 13.1

Вихідні данні – 1000

Колонцифри – 0

Видавничі аркуші:

$$1000/40000 = 0,025$$

$$\text{Обліково-видавничих аркушів: } 0,025 + 13,1 = 13,35$$

Таблиця 4.1.

Склад авторських, обліково-видавничих аркушів твору

Елемент твору	Одиниця виміру	Загальна кількість одиниць виміру	Кількість авторських / обліково-видавничих аркушів
Авторські аркуші тексту	тис. знаків	0	0
Графічний матеріал	см ²	39487,88	13.1
Усього авторських аркушів	X	X	13.1
Матеріал, розміщений та титульні дані твору	тис. знаків	1000	0,025
Усього обліково-видавничих аркушів	X	X	13.35

Розрахунок обсягу книжкового блоку у фізичних друкованих та умовних друкованих аркушах:

Об'єм видання у фізичних аркушах:

$$N \text{ фіз. арк.} = n/D,$$

де n – загальна кількість сторінок, D – доля;

$$N \text{ фіз. арк.} = 40/16 = 2,5 = 3$$

Об'єм видання в умовних аркушах:

$$N \text{ ум. друк. арк.} = N \text{ фіз. друк. арк.} \times K_p,$$

де K_p – коефіцієнт приведення;

$$K_p = (84 \times 108 / 60 \times 90) = 1,68$$

$$N \text{ ум. друк. арк.} = 3 \times 1,68 = 5$$

4.2. Розрахунок авторського гонорару

Включи гонорар за оригінальний текст (переклад), винагороду автору художнього оформлення.

$$\text{Авт. гонорар} = \text{Обсяг робіт} \times \text{Ставку гонорару}$$

Таблиця 4.2.

Розрахунок авторського гонорару за оригінальний текст, за переклад

Вид робіт	Одиниця виміру	Обсяг	Ставка гонорару, грн.	Сума гонорару, грн.
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5 = 3 x 4</i>
Оригінальний авторський текст	авт.арк.			
Переклад	авт.арк	X	X	X
Усього	X	X	X	

Таблиця 4.3.

Розрахунок художнього гонорару

Елемент графічного оформлення твору	Одиниця виміру	Обсяг	Ставка гонорару, грн.	Сума гонорару, грн.
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5=3 x 4</i>
Шпальти блоку	шпальта			
Форзац	комплект			
Обкладинка	ілюстрація обкладинки			
Усього	X	X	X	

Так як художник і автор видання одне і теж лице то можливо умовитись на певну суму з урахуванням податків

Усього гонорар автору тексту, художнику становить: **5000 грн.**

4.3. Витрати на поліграфічне виконання

Визначаються за оптовими цінами виробника книжкової продукції.

Взяті середні ціни на ринку

Друкування тексту і виготовлення блоку:

$B_1 = 3200$ грн. – розцінка за один умовний друкований аркуш.

$B_{1000} = 650$ грн. – розцінка за друкування накладу, за 1000 умовних друкованих аркушо-відбитків.

Об'ємні витрати:

$$B_o = O_y * B_1$$

Таблиця 4.4.

Об'ємні витрати на друкування тексту і виготовлення блоку

	К-сть ум.друк.арк.	В_о
Сторінки 205 x 260 мм.	5	16000
X	5	16000

Тиражні витрати:

$$K_{\text{відбитків}} = O_y * T / 1000$$

$$T = 1000$$

Таблиця 4.5.

Кількість відбитків на друкування тексту і виготовлення форм

	К-сть ум.друк.арк.	К_{відбитків}, тис.
Сторінки 155 x 210 мм	5	3250
X	5	3250

$$B_T = K_{\text{відбитків}} * B_{1000}$$

Таблиця 4.6.

Тиражні витрати на друкування тексту і виготовлення блоку

	К_{відбитків}, тис.	В_т, грн.
Сторінки 155 x 210 мм	1650	2112,5
X	1650	2112,5

$$K_{\text{відбитків}} \times B_{1000} : 1000 = 3250 \times 650 : 1000 = 2112,5 \text{ (В}_{\text{т}}, \text{ грн.)}$$

В_о — витрати об'ємні

К_{відбитків} — кількість умовних друкованих аркушо-відбитків

В_т — витрати тиражні

Виготовлення форзаців

В₁₌₁₀₀₀ — об'ємні витрати незалежно від накладу

В₁₀₀₀ = 650 грн. — тиражні витрати, за 1000 книг *Тиражні витрати:* В_т —

витрати тиражні

$$B_T = T * B_{1000} : 1000 = 1000 \times 650 : 1000 = 650 \text{ грн.}$$

Виготовлення палітурок

$B_1 = 850$ грн. – об'ємні витрати незалежно від накладу

$B_{1000} = 650$ грн. – тиражні витрати, за 1000 книг

Тиражні витрати:

$$B_T = T * B_{1000} : 1000 = 1000 \times 650 : 1000 = 650 \text{ грн.}$$

Результати розрахунків представлені в табл.5.7

Таблиця 4.7.

Витрати на поліграфічне виконання

Вид поліграфічних робіт	Об'ємні витрати				Тиражні витрати				Усього об'ємні і тиражні і витрати
	Од. виміру	Обсяг робіт	Розцінка, грн.	Усього витрати, грн.	Од. виміру	Обсяг робіт	Розцінка, грн.	Усього витрати, грн.	
1	2	3	4	5=3x4	6	7	8	9=7x8	10=5+9
Друкування тексту і виготовлення блоку	ум. др. арк.	5	3200	16000	100 0 ум. др. арк.	5	650	3250	19250
Виготовлення форзаців	вида ння	1	1000	1000	100 0 книг	1	650	650	1650

Виготовленн я палітурок	вида ння	1	850	850	100 0 книг	1	650	650	1500
Усього	X	X	X	17850	X	X	X	4550	22400

4.4. Вартість паперу, картону, палітурних та інших матеріалів

Наклад твору: **1 000** примірників

Таблиця 4.8.

Фізичний друкарський аркуш

	Обсяг твору в фізичних друкованих аркушах	Фізичний друкарський аркуш становить, тис.
Сторінки 205 x 260 мм	3	0,27

Фізичний друкарський аркуш з урахуванням відходів на технологічні потреби поліграфічного виробництва (8%) становить:

Кількість тисяч фізичних друкованих аркушів x 0,09

Таблиця 4.9.

Фізичний друкований аркуш з урахуванням відходів

	Формат видання	Папір	Фізичний друкарський аркуш становить, тис.	Фізичний друкарський аркуш з урахуванням відходів
Сторінки 205 x 260 мм	84 x 108/16	Офсетний 140 гр/ м ²	0,03	0,27

Потреба в папері для виготовлення блоку:

Потреба в папері розраховується за формулою:

$$П = m \times S \times A / N,$$

Де m – маса паперу; (0,14 кг/ м²).

S – площа аркушу; (0,084 х 0,108м).

A – фізичний друкарський аркушат, тис. фіз. друк. арк.

N – кількість задруковуваних сторін аркушу;

Таблиця 4.10.

Потреба в папері для виготовлення блоку

	Площа аркушу	Маса паперу, кг/ м ²	Фізичний друкарський аркуш, тис.	Кількість задрукованих сторін	П
Сторінки 205 х 260 мм	0,084х0,108	0,14	0,27	2	0,06
	X	X	X	X	0,06 тони

Витрати на папір для виготовлення блоку розраховуються за формулою:

$$В_{\text{п}} = П \times Ц,$$

Таблиця 4.11.

Витрати на папір для виготовлення блоку

	Формат видання	Папір	П	Ціна за 1 тону паперу	Витрати на папір
Сторінки 205 х 260 мм	84 х108/16	Офсетний 140 гр/ м ²	0,06	38 000	2280
	X	X	X	X	2280

Витрати на папір для виготовлення форзаців

На основі довідника технолога-поліграфіста визначаємо, що для видання форматом 84x108/16, для 1 000 примірників потрібно 125 аркушів паперу формату 84 x 108 см, масою 120 гр./ м².

Кількість форзаців на одну книгу - 2

Розмір – 205 x 260

Кількість форзаців на весь тираж – 2000

$2000/16 = 125$ аркуші

Отже, нам знадобиться 125 аркушів тонованого паперу 84x108/16, масою 120гр/ м²

Потреба в папері для виготовлення форзаців:

$(0,084 \times 0,108 \times 0,12 \times 125)/1000 = 0,000013$ тонн

Ціна за одну тону паперу 120 гр/ м² = 25 000

$0,000013 \times 25\,000 = 3,4$ грн

Витрати на папір для виготовлення палітурок

Визначаємо, що для видання формату 84x108/16 (1000 примірників), зшитих на нитку знадобиться:

Дві сторінки – обкладинки на одне видання розміром 41,8 x 26,6см

$1000/16 = 63$ (62,5) аркушів 84x108 см і масою 120 гр/м²

$K_a = H \times T \times (1 + K_{т.в.})$

$K_a = 63 \times 1 \times (1+0,013) = 64$ (63,8) аркуша

$(0,084 \times 0,108 \times 0,12 \times 64)/1000 = 0,00007$

Ціна за одну тону паперу 120 гр/м²= 22000

Витрати на папір для виготовлення палітурок становить:

$0,00007 \times 22000 = 1,53$ грн.

Витрати на картон для виготовлення палітурок

На основі довідника технолога-поліграфіста визначаємо, що для видання формату 84x108/16 для 1 000 примірників потрібно 125 арк. паперу формату 84 x 108 см і масою 120 гр/м².

Розрахунок кількості аркушів на весь наклад:

$$K_a = H \times T \times (1 + K_{т.в.})$$

$$K_a = 125 \times 1 \times (1 + 0,013) = 126 \text{ аркушів.}$$

Потреба в картоні для виготовлення палітурок:

$$(0,084 \times 0,0108 \times 126 \times 0,12)/1000 = 0,00013 \text{ тонн}$$

Ціна за одну тону картону 20000 тис. грн.

Витрати на картон для виготовлення палітурок становить:

$$0,00013 \times 20\,000 = \mathbf{2,60 \text{ грн}}$$

Результати розрахунків зведені у таблиці 4.12

Таблиця 4.12.

Вартість паперу, картону, палітурних та інших матеріалів

Матеріал	Потреби, тонн	Ціна за тону, грн.	Вартість, грн.
Папір для блоків	0,04	38 000	2280
Папір для форзаців	0,00013	25 000	3,4
Папір палітурки	0,00007	22 000	1,53
Картон	0,00013	20 000	2,60
Усього	0,04033	X	2287,53

4.5. Загальновидавничі витрати

Включають витрати на обробку та оформлення рукопису і витрати на утримання управлінського апарату видавництва. Розрахунок загальновидавничих витрат проводиться, виходячи з встановлених нормативів та обсягу видання в обліково-видавничих аркушах:

Загальновидавничі витрати:

$$13,35 \times 700 = 9345 \text{ грн.}$$

4.6. Розрахунок повної видавничої собівартості

Повна видавнича собівартість включає загальну видавничу собівартість і позавиробничі витрати, які приймаються у розмірі 10% від загальної видавничої собівартості. Загальна видавнича собівартість формується з авторського, художнього гонорару, витрат на поліграфічне виконання, вартості паперу, картону, палітурних та інших матеріалів, загальновидавничих витрат, інших виробничих витрат. Результати розрахунків наведені в табл.5.13

Таблиця 4.13.

Повна видавнича собівартість, ціна видання, грн.

№	Стаття витрат	Величина
1.	Авторський гонорар	
2.	Художній гонорар	5000
3.	Єдиний соціальний внесок	18405
4.	Витрати на поліграфічне виконання	22400
5.	Вартість паперу, картону, палітурних та інших матеріалів	2287,53
6.	Загальновидавничі витрати	9345
7.	Усього (п. 1-6)	57434

8.	Інші виробничі витрати (5% п. 7)	2871
9.	Загальна видавнича собівартість (п.7+п.8)	60305
10.	Позавиробничі витрати (10 % п. 9)	6030,5
11.	Повна собівартість (п.9+п.10)	66335,5
12.	Прибуток (30% п. 11)	19900
13.	Відпускна ціна накладу	86235,5
14.	Відпускна ціна 1 примірника	86,20

Отже, відпускна ціна примірника видання становитиме **86,20 грн**

Економічні показники

Кількісні показники:

Натуральні, умовно-натуральні показники по виданню представлені в табл.4.14.

Таблиця 4.14.

Натуральні, умовно-натуральні характеристики видання

Показник	Величина показника
Формат (см) і доля аркушу видання	84x10816
Обсяг видання, аркушів:	40
- обліково-видавничих	13,35
- фізичних друкованих	3
- умовних друкованих	5
Наклад, тис. прим	1

Фінансові показники:

Проектуються такі фінансові показники випуску видання (табл.4.15).

Таблиця 4.15.

Фінансові показники випуску видання, грн.

Показник	Величина показника
Повна собівартість накладу	66335,5
Собівартість 1 примірника	66,35
Відпускна ціна накладу	86235,5
Ціна 1 примірника	86,20
Прибуток	19900

Економічна доцільність випуску запроєктовано видання підтверджується конкурентоздатною ціною та прибутковістю проекту. При рентабельності 20% прибуток від реалізації накладу становитиме 19900 грн.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 4

Важливим фактором при розробці видання є вірне розподілення ресурсів видавництва. Без попередніх підрахунків не можна відправляти продукт на друк так як треба спочатку знати рентабельність і інші нюанси при виготовленні продукту. Треба підрахувати значну величину факторів щоб бути впевненим що продукт буде фінансово успішним, без холодного розсуду ваше творіння мистецтва не вийде у світ.

При розробці графічного альбому за фентезійним сетингом враховані усі фактори при виробництві книжкового продукту.

ВИСНОВКИ

Створення власного авторського сетингу було незабутім і захоплюючим досвідом. Формат сетингу та піджанр фентезі надає великий простір для експериментів і фантазії. Ознайомлення з історією сетингів, а також дослідження професійного графічного альбому за сетингом, який відомий на весь світ надають достатню інформацію про те, як саме необхідно створювати видання такого типу. При дослідженні були виявлені типові елементи і традиції розробки видань сетингу, їх вміле використання створює унікальне поліграфічне художнє видання.

Графічний альбом за фентезійним сетингом повністю намальований в графічному редакторі, для якісного процесу ілюстрування, було необхідно розробити чіткий план роботи над зображенням. Перевагою цифрового малювання є повний контроль над ілюстраційним матеріалом, відсутня необхідність у покупці витратних матеріалів, можливість редагувати ілюстрації в будь-який момент і на будь-якому етапі ілюстрування, легке виправлення помилок і неможливість зробити критичні помилки на перевагу класичному способу ілюстрування. Важлива технологія ілюстрування, ділення процесу будови зображення на етапи, досконало вивчити інструментарій графічного редактора, аналізувати кожен крок при розробці сетингу.

Головним в ілюструванні є детальна розробка стилістики і дизайну сетингу. При аналізі відомих сетингів можна прийти до висновку, наскільки серйозно треба ставитись до створення персонажів і їх оточення. Треба не просто розробити естетично прийнятний дизайн і стиль, але обдумати символічне і атмосферне навантаження. Кожна деталь на персонажі і оточенні має значення. Треба розуміти аудиторію читачів видання, їх смаки та інтереси. Для графічних альбомів є типовим переважання ілюстрацій, це означає велику важливість продумування композиційних рішень на етапі ілюстрування. Читача необхідно вражати, щоб він не тільки не міг

відірватися від ознайомлення з сетингом а й хотів продовжити читати його знову. Щоб цього досягти ми повинні не просто зробити гарну картинку для читача, ми повинні стилістикою і дизайном персонажів визивати симпатію читача до твору.

Композиція і гармонійне поєднання усіх елементів твору дуже важливо, для розробки поліграфічного видання необхідно повне ознайомлення з елементами книжкових видань для створення професійного поліграфічного продукту. Це включає в себе і роботи з шрифтом, форматами книг, розробкою авантитулів і титулів , обкладинок і форзаців та багато чого іншого. Без належної уваги до композиції елементів книг, будь-яка, навіть гарна ідея буде провалена.

Розроблений сетинг на мою думку повинен задовільнити інтереси читачів, задовільнити їх естетичні потреби, а також привернути увагу аудиторії до українських авторів сетингів яким необхідна їх підтримка. Створення вітчизняного професійного видання сетингу, який буде конкурентоспроможним на ринку є важливою метою, яку треба досягти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Адамов Е. Б. Иллюстрирование художественной литературы. - М., 1959. 88 с.
2. Гавенко С. Ф. Оздоблення друкованої продукції / С. Ф. Гавенко, С. М. Ярема. – К. : УкрНДІСВД
3. Головки М. П. Товарознавство книги. Навч. посібник / М. П. Головки, С. В. Сорокіна, В. О. Акмен. – Електрон. дані. – Х. : ХДУХТ, 2015.
4. Віллу Тоотс, «Современный шрифт», видавництво Москва «Книга», 1966 р.
5. Добкин С. Ф. Оформление книги / С. Ф. Добкин. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Книга, 1985.
6. Ляхов В. Н. О художественном конструировании книги. - М., 1975. 96 с.
7. Колбіна Є. Л. Технологія послепечатних процесів: навч. посібник - Омськ: Изд-во ОмГТУ, 2010. - 116 с.
8. Сава В. І. Основи техніки творення книги : навч. посібник / В. І. Сава. – Львів : Каменяр, 2000.
9. Шакхельдян Б. Н. Полиграфические материалы / Б. Н. Шакхельдян, Л. А. Загаринская. – М. : Книга, 1988. – 266 с.
10. Настільні Ігри Народів Світу: [електроний ресурс]. URL: https://nosorog.net.ua/uk/smartblog/198_nastilni-ihry-narodiv-svitu.html
11. Стратонова Н. Самоідентифікація особистості у віртуальному просторі гри. Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки. Луцьк, 2014. №16. С. 37-44.