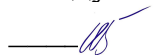


**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ МІСЬКОГО
ГОСПОДАРСТВА імені О. М. БЕКЕТОВА**

**Навчально-науковий інститут Архітектури,
містобудування та дизайну
Кафедра образотворчого мистецтва та дизайну**

«Допущено до захисту»

Завідувач кафедри

 Олена ОЛЕНІНА
«22» червня 2026 р.

Реєстраційний № 17
«22» червня 2026 р.

**ХУДОЖНЯ ІНТЕРПРЕТАЦІЯ КНИГИ «ВОГОНЬ І КРОВ» ДЖОРДЖА
Р.Р. МАРТИНА У ФОРМАТІ АВТОРСЬКОГО АРТБУКА**

Кваліфікаційна робота студентки групи
ОМ-2022-1

ступінь вищої освіти «бакалавр»
спеціальності 023 – Образотворче
мистецтво, декоративне мистецтво,
реставрація

Освітньої програми «Образотворче
мистецтво, декоративне мистецтво,
реставрація»

Агапова Анастасія Дмитрівна



Керівник: ст.викладач



Вінтаєв Д.Ю.

(підпис) (прізвище, ініціали)

Рецензент: к. арх., доцент



Дзюбенко П.О.

(підпис) (прізвище, ініціали)

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДИЧНІ ПІДХОДИ ДО ДОСЛІДЖЕННЯ ТЕМИ	5
1.1 Художня інтерпретація літературного твору в ілюстрації.....	5
1.2 Особливості створення артбука як форми сучасного мистецтва	7
1.3 Візуальний аналіз книги «Вогонь і Кров» та обґрунтування вибору персонажів	11
1.4 Аналіз аналогів.....	12
Висновки до розділу 1	14
РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА АВТОРСЬКОГО АРТБУКА ЗА МОТИВАМИ КНИГИ «ВОГОНЬ І КРОВ»	16
2.1 Концепція та ідея авторського артбука	16
2.2 Пошук стилістичного рішення та художніх засобів.....	17
2.3 Технічні особливості і виконання цифрових ілюстрацій	18
2.4 Розробка образів персонажей	20
Висновки до розділу 2	25
ВИСНОВКИ.....	27
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	30
ДОДАТКИ	32

ВСТУП

Актуальність. Актуальність умовлена насамперед особливостями сучасного світу, де візуальний контент став ключовим інструментом комунікації та пізнання, поступово витісняючи традиційні форми сприйняття інформації. У цьому контексті цифровий формат передачі мистецького твору набуває особливого значення, адже він забезпечує глобальну доступність та дозволяє використовувати інноваційні графічні інструменти для створення інтерактивного середовища, яке значно глибше занурює глядача в атмосферу твору.

Окремим вагомим чинником виступає масштабна популярність книги та серіалу «Вогонь і Кров», яка завдяки своїй деталізованій міфології сформувала стійкий культурний запит на нову візуальну естетику та інтерпретацію.

Розробка артбуку за мотивами цього твору дозволяє не лише реалізувати авторське бачення складного сюжету, а й продемонструвати можливості сучасного дизайну в процесі трансформації класичного тексту в самодостатній та актуальний цифровий мистецький продукт.

Мета роботи. Метою цієї роботи є створення цифрового авторського артбуку на основі книги «Вогонь і Кров» Джорджа Р.Р. Мартіна через її художню інтерпретацію, а також перенесення літературного твору у візуальну форму.

Об'єкт дослідження. Художня інтерпретація літературного твору у візуальну форму

Предмет дослідження. Предметом дослідження є особливості художньої інтерпретації книги Вогонь і кров Джорджа Р. Р. Мартіна у форматі авторського артбука, зокрема розробка образів персонажів, візуалізація ключових подій, створення атмосфери та формування цілісного стилістичного рішення.

Завдання кваліфікаційної роботи

- Проаналізувати особливості сюжету, структури та візуал книги «Вогонь і Кров» Джорджа Р.Р. Мартіна
- Дослідити принципи художньої інтерпретації літературних творів у візуальному мистецтві
- Визначити стилістичне рішення майбутнього артбуку (кольорова гама, композиція, характер рендеру)
- Розробити візуальні образи персонажів відповідного до авторського бачення
- Створити серію ілюстрацій, присвячених персонажам твору.
- Забезпечити цілісність артбука через єдину атмосферу, стиль і композиційне рішення

Методи. Аналіз літературного джерела за темою. Аналіз аналогів оформлення артбуків. Методи створення авторського артбука, розробки персонажів і виконання ілюстрацій у цифровому форматі.

Структура і обсяг роботи. Дипломна робота складається зі вступу, 2 розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків.

Практичний розділ складається з створення авторського артбука. У ньому описується процес розробки образів персонажів, пошук стилістичного рішення, побудова композиції та виконання ілюстрацій. Артбук складається з 6 сторінок, кожна з яких присвячена окремому персонажу твору.

Робота виконана у форматі цифрового малюнка у програмі Clip Studio Paint.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДИЧНІ ПІДХОДИ ДО ДОСЛІДЖЕННЯ ТЕМИ

1.1 Художня інтерпретація літературного твору в ілюстрації

Художня інтерпретація твору в ілюстрації є одним із важливих процесів візуального мистецтва. Вона включає не просто ілюстрацію елементів книги, а використання образотворчих засобів для переосмислення її суті. Ілюстрація не є додатком до тексту, а відіграє роль незалежного комунікативного засобу. Саме через ілюстрацію відбувається діалог між автором літературного твору, художником і глядачем, де кожна сторона привносить власне розуміння зображуваного.

Оскільки ілюстрація не є прямим повторенням твору, вона надає художнику можливість вживати в своєму творі творчих аспектів, наприклад, підкреслюючи одну рису персонажа, акцентуючи визначений аспект історії або створюючи власну візуальну мову. Ілюстратор має право на творче відхилення від буквального прочитання тексту, якщо це допомагає глибше розкрити авторський задум або підсилити емоційний вплив на глядача. У таких ситуаціях художник сам визначає акценти інтерпретування твору згідно зі своєю логікою і власним розумінням твору. Це особливо важливо в роботі над творами з багатошаровою структурою, де кожен читач (і, відповідно, кожен художник) може віднайти нові смисли.

Одним із ключових завдань художника-ілюстратора є пошук балансу між впізнаваністю літературного першоджерела та власною творчою індивідуальністю. Надмірне віддалення від тексту руйнує зв'язок із твором, тоді як буквальне копіювання описів позбавляє ілюстрацію самостійної художньої цінності. Саме тому інтерпретація вимагає від митця не лише технічних навичок, а й глибокого аналітичного підходу до літературного матеріалу.

Одним із найважливіших елементів, що підлягають візуалізації героя, є його характеристика, включаючи його внутрішній світ та емоційні моменти. Художник має передати не лише зовнішність персонажа, описану

автором, але й його темперамент, психологічні конфлікти, приховані бажання чи страхи. Ілюстрація стає своєрідним «портретом душі», що доповнює словесний опис. Так, через використання таких технік як композиція, пластика форми, колоритовість та світлотінь, ілюстрація може дозволити глибше проникнути до персонажа порівняно з словесною характеристикою твору. Вдало знайдений ракурс, характерний жест або специфічне освітлення здатні сказати глядачеві більше, ніж розгорнутий опис у тексті.

Крім того, художня інтерпретація передбачає врахування жанрово-стилістичних особливостей літературного твору. Ілюстрація до лицарського роману, готичної повісті чи психологічної драми вимагатиме принципово різних візуальних рішень. Те, що доречне в одному жанрі, може бути абсолютно неприйнятним в іншому. Художник мусить відчувати стиль автора, його інтонацію, ритм оповіді, щоб створити органічний візуальний супровід, а не чужорідне вкраплення.

Слід зазначити ще один важливий аспект візуальної інтерпретації тексту – створення атмосфери, яка формується за допомогою загального стилю. Атмосфера твору є тією невловимою, але надзвичайно важливою складовою, яка визначає емоційне тло сприйняття. Вона народжується з сукупної дії кольорових домінант, світлотіньових рішень, композиційних схем та фактурних характеристик зображення. Вдало створена атмосфера здатна занурити глядача в художній світ твору ще до того, як він усвідомить окремі деталі сюжету чи впізнає персонажів.

Атмосфера може бути напруженою чи спокійною, піднесеною чи гнітючою, фантастичною чи камерно-побутовою. Її вибір визначається не лише змістом твору, але й особистим прочитанням художника. Один і той самий твір різними ілюстраторами може бути інтерпретований у діаметрально протилежних атмосферних ключах, і кожна з таких інтерпретацій матиме право на існування, якщо вона внутрішньо несуперечлива та переконлива.

У контексті роботи над серією ілюстрацій до одного твору особливого значення набуває проблема збереження єдності атмосфери. Кожен окремий

аркуш має сприйматися як частина цілого, а не як самотійна річ, випадково об'єднана з іншими під однією обкладинкою. Досягнення такої єдності вимагає від художника чіткого усвідомлення власного задуму та послідовного втілення обраних принципів на всіх етапах роботи — від ескізу до фінальної обробки.

Підсумовуючи, можна стверджувати, що художня інтерпретація літературного твору в ілюстрації — це складний багатоетапний процес, який поєднує в собі елементи аналітичної роботи з текстом, психологічного проникнення в характери персонажів та власне творчого акту візуалізації. Саме такий комплексний підхід забезпечує створення ілюстрацій, які не просто супроводжують текст, а вступають з ним у змістовний діалог, збагачуючи сприйняття літературного твору.

1.2 Особливості створення артбука як форми сучасного мистецтва

Артбук у сучасному мистецтві виступає як самотійна форма художнього висловлювання, що поєднує в собі ілюстрацію, дизайн і елементи наративу. На відміну від традиційних збірок ілюстрацій, які часто є лише супроводом до тексту, артбук функціонує як повноцінний мистецький об'єкт. Він не обмежується супроводом тексту, а створює власну візуальну історію, де кожна сторінка є частиною цілісної композиції. Така форма дозволяє художнику вийти за межі ілюстрування окремих сцен і побудувати розгорнуте візуальне висловлювання, що може існувати незалежно від будь-якого літературного першоджерела.

Однією з головних особливостей артбука є його авторський характер. Художник самотійно визначає структуру, стиль, послідовність зображень і спосіб подачі матеріалу. Це радикально відрізняє артбук від більшості друкованої продукції, де робота ілюстратора часто підпорядкована вимогам видавця, редактора або дизайнера верстки. Це дозволяє відійти від класичних правил ілюстрування та зосередитися на передачі атмосфери,

настрою і власного бачення теми. Авторська свобода в артбуці проявляється на всіх рівнях — від вибору паперу та формату до вирішення, чи будуть супроводжувати зображення текстові коментарі, чи художник покладеться виключно на візуальну мову.

Слід зазначити, що артбук як форма активно розвивається протягом останніх двох десятиліть, значною мірою завдяки популяризації цифрового малювання та зростанню інтересу до візуальних мистецтв серед широкої аудиторії. Якщо раніше подібні видання були переважно супутніми продуктами до відеоігор, анімаційних фільмів або коміксів, то сьогодні дедалі частіше з'являються самостійні артбуки, створені митцями без прив'язки до великих комерційних проєктів. Це свідчить про визнання артбука як легітимної та самодостатньої форми мистецтва.

Важливу роль у створенні артбука відіграє цілісність. Всі елементи, починаючи від окремих малюнків і закінчуючи композицією в цілому, повинні бути об'єднані однією ідеєю і виконані в одному стилі. Це означає, що жодна сторінка не може випадати із загального візуального ряду, навіть якщо вона сама по собі є вдалою. У контексті артбука окрема робота працює не стільки як самостійний твір, скільки як фрагмент більшого цілого, і саме ця фрагментарність, підпорядкована загальній логіці, надає виданню особливої художньої сили. Це стосується кольорової гами, характеру лінії, рівня деталізації та методу візуалізації. Навіть за умови різних сцен чи персонажів, артбук повинен мати вигляд єдиного мистецького проєкту. Досягнення такої єдності — одне з найскладніших завдань для художника, оскільки вимагає постійного самоконтролю та здатності відмовлятися від вдалих, але стилістично чужих рішень.

Крім візуальної єдності, не менш важливою є композиційна побудова артбука як фізичного об'єкта. Розворот, сусідство сторінок, ритм чергування великих і дрібних зображень, порожні простори — усе це стає частиною художнього висловлювання. Професійно виконаний артбук враховує, як око глядача рухається сторінкою, де потрібна пауза, а де — напруження, коли

варто дати цілісний розворот, а коли — окремий акцентний кадр. Це робить роботу над артбуком ближчою до режисури, ніж до традиційного малювання.

Ще однією особливістю є акцент на візуальному наративі. Послідовність сторінок формує певну логіку сприйняття, навіть якщо проєкт не має чіткого сюжетного розвитку. Глядач гортає артбук не хаотично, а слідуючи за логікою, закладеною автором: від загальних налаштувань до конкретних персонажів, від темних сцен до світлих, від статичності до динаміки. Така послідовність може створювати емоційний ритм, подібний до музичного твору, де чергуються напружені та розслаблені фрагменти. У випадку серії ілюстрацій персонажів важливо зберігати баланс між індивідуальністю кожного образу та їхньою стилістичною єдністю. Це означає, що кожен герой має впізнаватися візуально (через характерні риси, силует, кольорові акценти), але при цьому всі персонажі мають сприйматися як мешканці одного художнього світу, підпорядкованого спільним законам форми, світла та кольору.

Практичний досвід створення артбуків показує, що одним із найскладніших етапів є не стільки малювання окремих ілюстрацій, скільки відбір і розташування матеріалу. Художнику доводиться бути безжальним до власних робіт: те, що добре виглядає окремо, може порушувати ритм видання або дублювати вдаліше знайдені рішення. Уміння відкинути зайве і залишити тільки необхідне — це те, що відрізняє професійно зроблений артбук від аматорської збірки малюнків.

У сучасних умовах значну роль відіграють цифрові технології. Використання графічних програм, зокрема Clip Studio Paint, дозволяє працювати з деталізацією, світлом, текстурами та кольором на більш гнучкому рівні. Програмне забезпечення дає змогу експериментувати з варіантами, миттєво скасовувати невдалі рішення, зберігати проміжні стадії роботи та повертатися до них пізніше. Це особливо цінно при створенні артбука, де важлива не тільки якість окремих зображень, але й їхня

узгодженість між собою. Цифровий інструментарій спрощує процес приведення всіх ілюстрацій до спільного знаменника — коригування кольорових балансів, уніфікації контрастності, підстроювання деталізації під загальний задум. Це відкриває можливості для створення більш складних і візуально насичених робіт, а також пришвидшує процес редагування та пошуку оптимального рішення. Крім того, цифрові технології дозволяють художнику самостійно виконувати верстку артбука без залучення сторонніх спеціалістів, що розширює доступ до цієї форми мистецтва для незалежних авторів.

Водночас, володіння цифровими інструментами не знімає з порядку денного класичних художніх навичок. Навпаки, комп'ютер стає лише засобом втілення задуму, якість якого визначається рівнем малювальної підготовки, розумінням анатомії, перспективи, теорії кольору та композиції. Артбук, виконаний на високому технічному рівні, але без цих базових знань, залишається сукупністю прийомів, а не стає цілісним художнім висловлюванням.

Артбук – це більше, ніж просто книга з ілюстраціями; це цілісний продукт художнього вираження, що містить основні ідеї та форму стилю з візуальним способом вираження. Він поєднує в собі функції портфоліо, творчого маніфесту, зони експериментів і водночас завершеного, самостійного твору мистецтва. Створення такого проєкту вимагає не лише вміння технічного малювання, а й вміння розвивати історію через поєднання візуальних елементів та художнього представлення. Тому робота над артбуком є комплексною творчою задачею, яка перевіряє художника на здатність мислити масштабно, системно і послідовно, не втрачаючи при цьому індивідуального голосу та емоційної виразності кожного окремого зображення.

1.3 Візуальний аналіз книги «Вогонь і Кров» та обґрунтування вибору персонажів

Книга Вогонь і кров Джордж Р. Р. Мартін має значний візуальний потенціал завдяки своїй структурі, стилізованій під історичний літопис, та великій кількості яскравих персонажів. Твір описує події династії Таргарієнів, зокрема боротьбу за владу, внутрішні конфлікти та драматичні переломні моменти, що створює насичену атмосферу для художньої інтерпретації.

Особливістю цього твору є те, що він не дає однозначних візуальних образів персонажів, залишаючи простір для інтерпретації. Це дозволяє художнику формувати власне бачення героїв, спираючись на їхні характери, вчинки та роль у сюжеті. Акцент переноситься з буквального відтворення на створення емоційно виразних образів.

Для реалізації авторського артбука було обрано шість ключових персонажів, які відіграють важливу роль у розвитку подій та мають виразні характерні риси:

Деймон Таргарієн — складний і суперечливий персонаж, що поєднує в собі риси харизматичного воїна та небезпечного авантюриста;

- Рейніра Таргарієн — центральна фігура конфлікту, образ якої пов'язаний із боротьбою за владу та внутрішньою трансформацією;

- Алісента Хайтауер — персонаж, що уособлює політичну напругу, стриманість і приховану силу;

- Еймонд Таргарієн — один із найбільш драматичних образів, пов'язаний із темами помсти, сили та внутрішнього конфлікту;

- Ейгон II Таргарієн — персонаж, що відображає складність влади та її вплив на особистість;

- Візеріс І Таргарієн — образ правителя, чия роль у розвитку конфлікту є визначальною.

Вибір саме цих персонажів зумовлений їхньою значущістю у сюжеті та різноманітністю характерів, що дозволяє створити візуально контрастну, але цілісну серію ілюстрацій. Кожен із них має унікальний емоційний і пластичний потенціал, який може бути розкритий через композицію, позу, освітлення та кольорове рішення.

Важливим аспектом є створення єдиної атмосфери для всієї серії. З огляду на драматичний і напружений характер подій, доцільним є використання стриманої темної кольорової гами, контрастного освітлення та акценту на емоційному стані персонажів. Це дозволяє підкреслити загальний настрій твору та об'єднати всі ілюстрації в єдиний художній проєкт.

Візуальний аналіз твору та обґрунтований вибір персонажів формують основу для практичної частини роботи, де ці образи реалізуються у форматі авторського артбука.

1.4 Аналіз аналогів

У процесі розробки авторського артбука важливим етапом є аналіз аналогів — існуючих художніх проєктів і артбуків, що мають подібну тематику, стилістику або підхід до візуальної інтерпретації. Це дозволяє краще зрозуміти принципи побудови візуального наративу, особливості роботи з атмосферою та способи створення цілісного художнього продукту.

Одним із показових прикладів є артбук до серії ігор Dark Souls — Dark Souls: Design Works. Для нього характерна темна, приглушена кольорова гама, висока деталізація та акцент на драматичному освітленні. Образи персонажів відзначаються складною пластикою форм і вираженою атмосферою занепаду та напруження. Важливим є також те, що кожен персонаж має унікальний візуальний характер, але при цьому всі роботи об'єднані єдиним стилем.

Ще одним важливим аналогом є артбук до гри Bloodborne — The Art of Bloodborne. У ньому переважає готична естетика, використання контрастного світла та складних текстур. Персонажі та середовище передані через поєднання деталізованого рендеру і стилізації, що створює відчуття глибини та містичності. Особлива увага приділяється атмосфері, яка формується не лише через образи, а й через композицію та колір.

Ще один артбук The World of Ice & Fire, створений за мотивами всесвіту A Song of Ice and Fire Джордж Р. Р. Мартін. У цьому виданні представлено різноманітні художні інтерпретації персонажів і подій, що демонструє можливість багатоваріантного підходу до одного джерела. Ілюстрації виконані у різних стилях, але об'єднані спільною тематикою та атмосферою фентезійного світу.

Також варто відзначити The Witcher 3: Wild Hunt Artbook, створений студією CD Projekt Red на основі гри The Witcher 3: Wild Hunt. У цьому артбуці важливе місце займає робота з характером персонажа через міміку, костюм, фактуру матеріалів та освітлення. Його аналіз дозволяє простежити, як за допомогою деталей формується психологічна виразність образу.

І останнім прикладом аналогу можна розглянути The Art of Dishonored 2, створений за мотивами гри Dishonored 2. Для цього видання характерне поєднання темної, стриманої кольорової гами з виразною роботою освітлення та атмосфери. Особливу роль відіграє художня стилізація персонажів: образи побудовані на поєднанні впізнаваних анатомічних форм із авторським узагальненням та акцентом на психологічному характері. Увага приділяється не лише зовнішнім рисам, але й передачі настрою, внутрішнього стану та емоційного напруження через позу, силует і композицію. Аналіз цього артбука є корисним для даного дослідження, оскільки демонструє, як за допомогою обмеженої кольорової палітри, світлотіньових контрастів і виразної пластики форми можна створити цілісну атмосферу драматизму й напруги. Саме цей

підхід є близьким до принципів, використаних під час створення авторського цифрового артбука.

Аналіз зазначених аналогів показує, що для створення якісного артбука важливими є такі аспекти: цілісність стилю, продумане використання кольору і світла, увага до деталей, а також здатність передати атмосферу твору через візуальні засоби. Особливу роль відіграє робота з персонажами як носіями емоційного та смислового навантаження.

Таким чином, розглянуті приклади стали орієнтиром у процесі створення власного артбука, зокрема у виборі темної кольорової гами, використанні контрастного освітлення та акценті на емоційній виразності персонажів.

Висновки до розділу 1

У першому розділі було розглянуто теоретичні основи художньої інтерпретації літературного твору у візуальному мистецтві. Визначено, що ілюстрація є не лише засобом відтворення тексту, а й формою авторського висловлювання, яка дозволяє передати атмосферу, емоційний стан і власне бачення художника.

Також було проаналізовано особливості артбука як сучасної форми мистецтва. Встановлено, що артбук є цілісним художнім проєктом, у якому важливу роль відіграють стиль, композиція, послідовність зображень та загальна атмосфера. Його створення передбачає поєднання ілюстрації, дизайну та наративу, а також активне використання цифрових технологій, зокрема програми Clip Studio Paint.

У процесі аналізу твору Вогонь і кров Джордж Р. Р. Мартін було визначено його значний візуальний потенціал та можливості для художньої інтерпретації. Обґрунтовано вибір шести персонажів — Деймон Таргарієн,

Рейніра Таргарієн, Алісента Хайтауер, Еймонд Таргарієн, Ейгон II Таргарієн та Візеріс I Таргарієн — як основу для створення серії ілюстрацій.

Отже, отримані теоретичні результати створюють підґрунтя для виконання практичної частини дипломної роботи, яка передбачає розробку авторського артбука з урахуванням визначених принципів художньої інтерпретації та стилістичної цілісності.

РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА АВТОРСЬКОГО АРТБУКА ЗА МОТИВАМИ КНИГИ «ВОГОНЬ І КРОВ»

2.1 Концепція та ідея авторського артбука

Авторський артбук являє собою ретельно відформатовану збірку цифрових ілюстрацій, покликаних не просто передати візуальний ряд, а й глибоко занурити глядача в атмосферу, емоційне напруження та особливості персонажів книги Джорджа Р.Р. Мартіна «Вогонь і кров». Ключовою ідеєю цього проєкту є не буквальне відтворення вже знайомих сцен, а, швидше, художнє переосмислення образів героїв, пропущене крізь призму індивідуального авторського бачення, стилю та нетривіальних композиційних рішень.

Концепція артбуку – це побудова єдиної візуальної атмосфери, що відповідає настрою твору. Акцент зроблено на драматизмі, внутрішніх конфліктах персонажів та напруженості подій. Оце і виходить завдяки холодній палітрі, контрастному освітленню і деталізованому рендеру. Кожна ілюстрація виступає окремим образом, але надалі всі вони концептуально об'єднані у серію, що стилістично та емоційно взаємопов'язана.

Окрему увагу в концепції приділено актуальності проєкту в сучасному культурному середовищі. Твори Джорджа Р. Р. Мартіна користуються стабільною популярністю, зокрема завдяки екранізаціям, таким як серіал Дім дракона. У книжкових магазинах та бібліотеках міста Харків спостерігається постійна наявність і попит на видання, пов'язані з цим всесвітом, зокрема книгу «Вогонь і кров».

У рамках реалізації цього проєкту пропонується новаторський підхід до інтеграції авторського артбука у міський культурний простір. Одним з конкретних кроків може стати розміщення спеціальних QR-кодів поряд із книгами у бібліотеках та книгарнях, які напряду вестимуть на цифрову версію

цього візуального видання. Таким чином, відвідувачі матимуть унікальну можливість не лише ознайомитися з авторськими, абсолютно новими візуальними інтерпретаціями улюблених персонажів, але й значно поглибити своє розуміння твору, отримавши при цьому справді інтерактивний досвід взаємодії з літературою.

2.2 Пошук стилістичного рішення та художніх засобів

Важливим етапом у створенні авторського артбука є пошук стилістичного рішення, яке визначає загальний характер усіх ілюстрацій та забезпечує їхню цілісність. У межах даного проєкту було обрано напрям семіреалізму, що поєднує в собі риси реалістичного зображення та художньої стилізації. Такий підхід дозволяє зберегти впізнаваність форм і пропорцій, водночас підкреслюючи емоційність і виразність образів.

Семіреалізм як стиль є оптимальним для візуалізації персонажів фентезійного твору, оскільки дає можливість передати як фізичні особливості героїв, так і їхній внутрішній стан. На відміну від повного реалізму, він не обмежує художника у виборі засобів вираження, дозволяючи свідомо спрощувати або, навпаки, акцентувати окремі елементи образу — зокрема риси обличчя, пластику фігури чи деталі костюму.

Особлива увага у роботі приділяється кольоровому рішення. Для створення відповідної атмосфери було обрано темну, стриману кольорову гаму з переважанням холодних і приглушених відтінків. Такий підхід дозволяє передати напружений, драматичний характер подій, описаних у книзі, а також підкреслити атмосферу конфлікту, влади та внутрішньої боротьби персонажів.

Важливим художнім засобом є використання світла. У даному проєкті застосовується контрастне освітлення з акцентом на обличчі або ключових елементах композиції. Світло виконує не лише функцію моделювання форми,

але й слугує інструментом емоційного підсилення образу. Завдяки цьому вдається створити відчуття глибини, напруження та драматизму.

Композиційне рішення також відіграє значну роль у формуванні цілісного візуального ряду. У більшості ілюстрацій використовується портретний або напівфігурний формат, що дозволяє зосередити увагу глядача на персонажі. Пози, ракурси та розміщення елементів підбираються таким чином, щоб підкреслити характер героя та його емоційний стан. При цьому зберігається баланс між деталізацією та узагальненням, щоб уникнути перевантаження зображення.

Окрему увагу приділено рівню деталізації та рендеру. Використання семіреалістичного підходу дозволяє досягти достатньої глибини опрацювання без надмірної перевантаженості деталями. Основний акцент робиться на обличчях персонажів, текстурах матеріалів і світлотіньовому моделюванні, що сприяє створенню переконливих і виразних образів.

Таким чином, обране стилістичне рішення — поєднання семіреалізму, темної кольорової гами та контрастного освітлення — забезпечує цілісність артбука та дозволяє максимально ефективно передати атмосферу твору і характер обраних персонажів.

2.3 Технічні особливості і виконання цифрових ілюстрацій

Створення ілюстрацій для авторського артбука здійснювалося у цифровому форматі з використанням програми Clip Studio Paint, яка є одним із найпоширеніших інструментів для цифрового малюнка та ілюстрації. Використання цифрових технологій дозволяє значно розширити можливості художника, зокрема у роботі з кольором, світлом, текстурами та редагуванням зображення.

Робочий процес створення ілюстрацій складався з кількох основних етапів. Першим етапом був пошук композиційного рішення та створення

швидких ескізів (скетчів), у яких визначалися загальна поза персонажа, ракурс і розташування основних елементів. На цьому етапі важливо було знайти виразний силует і передати характер героя через базову форму.

Наступним етапом було уточнення малюнка та побудова форми. Використовуючи окремі шари, здійснювалося опрацювання анатомії, пропорцій і деталей одягу. Це дозволяло поступово ускладнювати зображення, зберігаючи контроль над кожним елементом композиції.

Після цього виконувалося нанесення базових кольорів. На цьому етапі закладалася загальна кольорова гама ілюстрації, відповідно до обраного стилістичного рішення. Використання шарів у Clip Studio Paint дозволяло працювати з кольором окремо від рисунка, що значно спрощувало процес корекції.

Окремим важливим етапом був рендер — деталізоване опрацювання світлотіні, текстур і матеріалів. Для цього використовувалися різні типи пензлів, що імітують традиційні художні інструменти. Особлива увага приділялася обличчям персонажів, оскільки саме вони є основним носієм емоційного змісту. Також опрацьовувалися деталі одягу, металевих елементів і освітлення, що підсилює загальну атмосферу роботи.

Фінальний етап передбачав корекцію зображення, включаючи налаштування контрасту, кольорового балансу та дрібних деталей. За потреби вносилися зміни до композиції або окремих елементів для досягнення більшої виразності.

Важливою перевагою цифрового формату є можливість гнучкого редагування на будь-якому етапі роботи, що дозволяє експериментувати з різними варіантами та обирати найбільш вдале рішення. Крім того, цифрові ілюстрації легко адаптуються для подальшого використання, зокрема для розміщення в онлайн-форматі, що є важливим у контексті концепції артбука.

Таким чином, використання цифрових інструментів і поетапного підходу до створення ілюстрацій забезпечило високу якість виконання робіт та дозволило реалізувати задуманий художній стиль у межах авторського артбука.

2.4 Розробка образів персонажей

Деймон Таргарієн — привабливий чоловік із типовими для дому рисами: сріблясто-білим волоссям і світлими (ліловими або фіолетовими) очима. Його зовнішність поєднує шляхетність із різкістю, що відображає складний характер і войовничу натуру. У творі Джорджа Р. Р. Мартіна «Вогонь і кров» він є одним із найсуперечливіших персонажів, поєднуючи риси воїна, авантюриста та людини з внутрішніми конфліктами. У межах артбука ключовим завданням стала передача його харизми, сили та агресивності.

Для візуалізації обрано портретний, напівфігурний і повнофігурний формати, що дозволяє зосередитися на обличчі та позі. Тіло зображене впевненим, дещо напруженим — це підкреслює готовність до дії. Чіткий динамічний силует відповідає активній, агресивній натурі героя.

Вираз обличчя відіграє особливу роль. Погляд спрямований прямо та трохи вбік, створюючи відчуття контролю та внутрішньої впевненості. Риси акцентовані світлотінню, що посилює драматизм. Легка асиметрія та мімічне напруження додають глибини й неоднозначності.

Колірне вирішення базується на темній стриманій гамі з холодними відтінками та контрастними акцентами. Світло вибіркове: висвітлює обличчя й окремі деталі, залишаючи решту в напівтіні — це створює таємничість і внутрішню напругу. Під час рендеру особлива увага приділялася текстурам матеріалів і переходам світлотіні. Семіреалістичний підхід поєднав реалістичність форми з художньою виразністю. У підсумку Деймон постав як сильний, харизматичний і небезпечний герой, чий внутрішній стан розкрито через композицію, освітлення та стилістику.

Рейніра Таргарієн у молодості — вродлива дівчина з типовими рисами дому: світлим волоссям і світлими очима. З віком її зовнішність стає

суворішою, відображаючи життєві труднощі та внутрішні переживання. В одному з образів вона тримає меч — так передається її уявна участь у битвах, хоча реально вона ніколи не воювала. Рейніра — центральна фігура «Вогню й крові», чий образ пов'язаний із боротьбою за владу, психологічною напругою та внутрішніми змінами. В артбуці акцент зроблено на її емоційному стані, силі характеру та трансформації.

Композиційно використано напівфігурний і повнофігурний формати, що підкреслює значущість персонажа. Поза більш розслаблена, ніж в інших героїв, але наповнена внутрішньою напругою — це створює відчуття контролю й зосередженості. Міміка передає емоції через погляд (прямий або відведений — для задумливості чи відстороненості). Світлотінь підсилює драматизм, а легкі зміни (напружені губи, тіні під очима) допомагають розкрити складний внутрішній стан.

Кольорова гама залишається в межах загальної темної стилістики, але в образі Рейніри з'являються м'якші або теплі відтінки — це створює контраст з іншими героями й робить образ багатограннішим. Освітлення м'яке, але контрастне: акцентує обличчя, залишаючи частину фігури в тіні, що підкреслює внутрішній конфлікт.

У рендері основна увага приділялася плавності світлотіньових переходів і деталізації обличчя. Семіреалістичний стиль зберігає баланс між реалістичністю та виразністю. Отже, Рейніра постає як сильна, емоційно глибока й внутрішньо напружена постать, що відіграє ключову роль у загальній атмосфері проєкту.

Алісента Хайтауер вирізняється класичною красою: темне волосся, витончені риси, стриманий благородний вигляд. Її зовнішність відповідає образу аристократки та підкреслює контрольований характер. У «Вогні й крові» вона уособлює стриманість, внутрішню силу та політичну напруженість. Її образ менш експресивний, ніж в інших героїв, що робить його цікавим через деталі й нюанси.

Композиція ґрунтується на статичності та врівноваженості: портретний і повнофігурний формати з майже симетричною побудовою підкреслюють контроль і самовладання. Пози стримана, без різких рухів — це створює відчуття зовнішнього спокою, за яким ховається внутрішня напруга. Міміка мінімалістична, але змістовна: легка напруженість у погляді, приглушені емоції, відсутність відкритої експресії. Погляд прямий або трохи вбік — так виникає ефект холодності й відстороненості.

Кольорова гама — холодна й приглушена, із темними відтінками та акцентами глибокого зеленого або нейтральних тонів, що асоціюються зі стриманістю, стабільністю, контролем. Це підсилює відчуття дистанції та закритості. Освітлення обережне: м'яке, але контрастне світло акцентує ключові риси обличчя, залишаючи частину в тіні. Так виникає ефект подвійності — зовнішнього спокою та внутрішнього напруження. Світло виступає не лише засобом моделювання форми, а й інструментом передачі психологічного стану.

У рендері акцент зроблено на чистоті форми, плавності переходів і деталізації обличчя. На відміну від динамічніших персонажів, тут важливі точність і стриманість виконання. Семіреалістичний стиль зберігає баланс між реалістичністю та художнім узагальненням. У підсумку Алісента Хайтауер постає як стримана, холодна й внутрішньо напружена — це створює контраст із більш емоційними героями та підсилює загальний драматизм проєкту.

Еймонд Таргарієн має запам'ятовувану зовнішність: світле волосся, суворі риси та втрачене око — ключову деталь, що додає загрозливості й драматизму. Він — один із найвиразніших персонажів «Вогню й крові», чий образ пов'язаний із силою, помстою та внутрішнім конфліктом, що робить його придатним для емоційно насиченої художньої інтерпретації.

Композиція будується на динамічному напруженому силуеті. Пози Еймонда виглядає спокійною, але в напівфігурних образах навмисно демонструється втрата ока як важливий історичний маркер. Це через невеликі

акценти підкреслює агресивний, рішучий характер героя та його внутрішню боротьбу. Обличчя жорстке, зосереджене, погляд прямий або з-під лоба — так виникає ефект загрози й домінування. Асиметрія підсилює драматизм та індивідуальність.

Кольорова гама — темні холодні відтінки з глибокими контрастами та різкими світловими акцентами, що фокусують увагу на ключових елементах і створюють відчуття небезпеки й внутрішньої сили. Освітлення відіграє головну роль: контрастне, направлене світло різко розділяє світлі й темні ділянки, утворюючи глибокі тіні. Це додає майже кінематографічного характеру. У рендері зосереджено на різкості форм, контрастності та деталізації. Текстури й світлотінь опрацьовані так, щоб підкреслити жорсткість і напругу.

Семіреалістичний стиль поєднує реалістичність із художнім перебільшенням, підсилюючи емоційний ефект.

Таким чином, Еймонд постає як один із найтемніших і найнапруженіших персонажів, що додає серії глибини та підсилює атмосферу конфлікту.

Ейгон II Таргарієн також має традиційні для дому риси — світле волосся та світлі очі. Його зовнішність змінюється з часом: від привабливого юнака до чоловіка з обгорілим тілом через військові поранення. У «Вогні й крові» він постає як складний, суперечливий персонаж, пов'язаний із владою, внутрішньою нестабільністю та психологічною напругою. Його характер не є однозначно сильним чи героїчним, що відкриває можливість для глибокої емоційної інтерпретації.

Композиційне рішення базується на нестійкості: поза менш упевнена, із легким порушенням рівноваги або напруженням у тілі. Це передає внутрішній дискомфорт і візуально підкреслює психологічний стан персонажа, його невпевненість. Міміка поєднує напруження, роздратування та внутрішній конфлікт. Погляд не прямий — трохи відведений або розфокусований, що створює відчуття нестабільності й емоційної напруги.

Кольорова гама — темні приглушені відтінки з використанням «брудніших» або змішаних кольорів, що підсилює відчуття дисбалансу. Контрасти менш чіткі, ніж у попередніх героїв, — це дає ефект розмитості й невизначеності. Освітлення підкреслює неоднозначність: нерівномірне, частково приховане світло залишає значну частину обличчя в тіні, формуючи відчуття подвійності та внутрішнього конфлікту.

У рендері увага приділялася не стільки чіткості форм, скільки передачі настрою. Легка нерівномірність деталізації або м'якші переходи використані як художній засіб. Семіреалістичний стиль дозволяє передати психологічну складність без надмірної деталізації. Отже, Ейгон II постає як нестабільний, внутрішньо напружений і суперечливий персонаж, що додає серії психологічної глибини.

Візеріс І Таргарієн зображується як старий, хворий чоловік — це пов'язано з його роллю правителя та складністю обставин. У «Вогні й крові» він є образом монарха, чия роль у розвитку подій визначальна. Його характер пов'язаний із владою, відповідальністю та поступовим виснаженням, що формує трагічний образ для художньої інтерпретації.

Композиція статична й врівноважена. Поза підкреслює втомленість і хворобу: значний нахил фігури створює відчуття занепаду сил, внутрішнього виснаження та старості. Особливу роль відіграє вираз обличчя: міміка стримана, але наповнена емоцією — втомою, задумливістю або прихованим болем. Погляд спрямований униз або вбік, підкреслюючи відстороненість і внутрішнє переживання.

Кольорова гама залишається в межах загальної темної стилістики, але включає приглушеніші, м'які відтінки, що створюють відчуття спокою на противагу внутрішній драматичності. Освітлення м'якше, ніж у попередніх образах: без різких контрастів, воно плавно моделює форму, підкреслюючи стан спокою та виснаження. Це дозволяє передати трагічність без надмірної драматизації.

У рендері ретельно пропрацьовано деталі обличчя та передачу стану через світлотінь. Семіреалістичний стиль дає змогу зосередитися на емоційному аспекті, зберігаючи достатній рівень реалістичності. Таким чином, Візеріс I постає як трагічний і глибоко людський образ, що завершує серію персонажів і підсилює загальну драматичну атмосферу проекту.

Висновки до розділу 2

У другому розділі було розроблено та обґрунтовано концепцію авторського артбука, створеного на основі твору Вогонь і кров Джордж Р. Р. Мартін. Основна увага приділялася поєднанню художньої інтерпретації літературного матеріалу з сучасними цифровими засобами створення зображень.

Було визначено загальну ідею проєкту, яка полягає у створенні атмосферного цифрового артбука з акцентом на персонажів. Окремо обґрунтовано актуальність такого формату для сучасного культурного простору, зокрема можливість інтеграції артбука в середовище міста Харкова через використання QR-кодів у книжкових магазинах і бібліотеках, що дозволяє поєднати традиційний книжковий формат із цифровим мистецтвом.

У процесі роботи було сформовано єдине стилістичне рішення, засноване на семіреалістичному підході, використанні темної кольорової гами та акценті на світлотіньових контрастах. Такий підхід дозволив створити цілісну візуальну атмосферу та підкреслити драматичний характер обраного матеріалу.

Особливу увагу приділено розробці образів персонажів — Деймон Таргарієн, Рейніра Таргарієн, Алісента Хайтауер, Еймонд Таргарієн, Ейгон II Таргарієн та Візеріс I Таргарієн. Для кожного з них було визначено індивідуальні композиційні, колористичні та емоційні характеристики, що дозволило створити різнопланову, але водночас цілісну серію ілюстрацій.

Практична частина роботи виконана у програмі Clip Studio Paint, що забезпечило можливість детального рендеру, роботи зі світлом і текстурями, а також реалізації обраного художнього стилю.

Таким чином, у результаті виконання другого розділу було створено цілісний авторський артбук, який поєднує літературну основу, художню інтерпретацію та сучасні цифрові технології. Отримані результати підтверджують ефективність обраного підходу та демонструють можливості розвитку подібних проєктів у сучасному культурному середовищі.

ВИСНОВКИ

У результаті виконання дипломної роботи на тему художньої інтерпретації твору Вогонь і кров Джордж Р. Р. Мартін у форматі авторського цифрового артбука було комплексно досліджено теоретичні та практичні аспекти створення візуального проєкту на основі літературного джерела.

Актуальність обраної теми підтверджується зростаючим інтересом до поєднання традиційної літератури та сучасного цифрового мистецтва. У сучасному культурному середовищі, де візуальний контент відіграє важливу роль, артбук виступає як ефективний інструмент інтерпретації та популяризації художніх творів. Додаткову актуальність темі надає популярність всесвіту, створеного Джордж Р. Р. Мартін, зокрема у зв'язку з екранізацією Дім Дракона, що сприяє розширенню аудиторії та підвищенню інтересу до першоджерела.

У вступі було визначено мету, об'єкт, предмет, завдання та методи дослідження, що забезпечило логічну структуру роботи та послідовність її виконання. Метою стало створення авторського артбука, що інтерпретує літературний твір засобами цифрової ілюстрації, а також дослідження художніх принципів, які лежать в основі такого процесу.

У першому розділі було розглянуто теоретико-методичні підходи до дослідження теми. Зокрема, у підрозділі 1.1 проаналізовано сутність художньої інтерпретації як процесу творчого переосмислення літературного матеріалу засобами візуального мистецтва. Встановлено, що ілюстрація може виступати не лише як допоміжний елемент, а як самостійний художній продукт, який передає атмосферу, емоції та авторське бачення.

У підрозділі 1.2 досліджено особливості артбука як форми сучасного мистецтва. Визначено, що артбук є комплексним проєктом, який поєднує ілюстрацію, дизайн та наратив, формуючи цілісну художню систему. Особливу увагу приділено ролі цифрових технологій, зокрема використанню програми Clip Studio Paint, що значно розширює можливості художника.

У підрозділі 1.3 було здійснено аналіз твору Вогонь і кров, що дозволило визначити його візуальний потенціал, ключові теми та персонажів, які стали основою для створення ілюстрацій. Було обґрунтовано вибір героїв як носіїв основного драматичного конфлікту.

У підрозділі 1.4 проведено аналіз аналогів — сучасних фентезійних артбуків із темною стилістикою. Це дозволило визначити актуальні художні тенденції, зокрема використання обмеженої кольорової гами, акценту на світлотінь та емоційній виразності образів, що було враховано у власному проєкті.

Другий розділ присвячено практичній реалізації авторського артбука. У підрозділі 2.1 було сформовано концепцію та ідею проєкту, яка полягає у створенні серії атмосферних портретних ілюстрацій персонажів. Також обґрунтовано практичне значення роботи для культурного середовища, зокрема можливість інтеграції артбука в простір міста Харкова через використання QR-кодів у книжкових магазинах і бібліотеках, що дозволяє поєднати фізичний та цифровий формати.

У підрозділі 2.2 визначено стилістичні особливості артбука. Обрано семіреалістичний підхід, темну кольорову гаму та акцент на світлотіньових контрастах, що дозволило сформувати цілісну візуальну атмосферу та підкреслити драматизм обраного матеріалу.

У підрозділі 2.3 описано технічні аспекти створення ілюстрацій, включаючи етапи роботи, особливості цифрового рендеру та використання інструментів програми Clip Studio Paint.

У підрозділі 2.4 було розроблено серію з шести ілюстрацій, присвячених персонажам — Деймон Таргарієн, Рейніра Таргарієн, Алісента Хайтауер, Еймонд Таргарієн, Ейгон II Таргарієн та Візеріс I Таргарієн. Для кожного персонажа було визначено індивідуальні композиційні, колористичні та емоційні характеристики, що дозволило створити різнопланову, але стилістично цілісну серію.

У підрозділі 2.5 узагальнено принципи побудови артбука як єдиного візуального проєкту, де важливу роль відіграє послідовність зображень, їх взаємозв'язок і загальна композиційна логіка.

У результаті виконання роботи було створено авторський цифровий артбук, який поєднує літературну основу, художню інтерпретацію та сучасні технології.

Отримані результати підтверджують, що обраний підхід є ефективним для передачі атмосфери та змісту літературного твору.

Практичне значення роботи полягає у можливості її використання як прикладу інтеграції мистецтва та цифрових технологій у сучасному культурному середовищі, а також як основи для подальших творчих проєктів.

Отже, дипломна робота демонструє, що формат авторського артбука має значний потенціал як засіб художнього осмислення літератури та може бути ефективно використаний у сучасній візуальній культурі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Джордж Р.Р. Мартін. Вогонь і Кров, українське видання — Київ: КМ-Букс, 2019. — 736 с.
2. Джордж Р.Р. Мартін. Fire&Blood, англійське видання — New York: Bantman Books, 2018. — 736 с.
3. Insight Editions. The Art of Game of Thrones. — San Rafael: Insight Editions, 2019. — 352 p.
4. Gina McIntyre. The Art of Game of Thrones. — Insight Editions, 2019. — 352 с.
5. Dark Horse Books. The World of The Witcher: Video Game Compendium. — Milwaukee: Dark Horse Books, 2015. — 184 с.
6. CD Projekt Red. The Witcher 3: Wild Hunt Artbook. — 2015.
7. FromSoftware. Dark Souls Design Works. — Tokyo: Kadokawa, 2012. — 128 с.
8. James Gurney. Color and Light: A Guide for the Realist Painter. — Andrews McMeel Publishing, 2010. — 224 с.
9. Scott Robertson. How to Render. — Design Studio Press, 2013. — 288 с.
10. Johannes Itten. The Art of Color. — Wiley, 1970. — 196 с.
11. Clip Studio Paint — офіційний сайт. — Режим доступу: <https://www.clipstudio.net/>
12. HBO. Офіційний сайт серіалу Дім Дракона. — Режим доступу: <https://www.hbo.com/house-of-the-dragon>
13. ArtStation — онлайн-платформа для художників. — Режим доступу: <https://www.artstation.com/>
14. Behance — платформа для презентації творчих проєктів. — Режим доступу: <https://www.behance.net/>
15. Pinterest — візуальна платформа для пошуку референсів. — Режим доступу: <https://www.pinterest.com/>

16. Fandom Wiki: House of the Dragon — база даних персонажів та візуальних матеріалів. — Режим доступу:
<https://houseofthedragon.fandom.com/>
17. Sketchfab — платформа з 3D-моделями та візуальними референсами. — Режим доступу: <https://sketchfab.com/>
18. ArtBook Archive — онлайн-колекція артбуків і концепт-арту. — Режим доступу: <https://archive.org/>

ДОДАТКИ

Додаток А



Автор – Yaroslav Hahalev (X)



Dishonored, The Brigmore Witches DLC Concept Art by Cedric Peyravernay



HBO “House of the dragon”









Додаток Б







РЕЗІЮМЕ

Агапова А.Д. Художня інтерпретація книги «Вогонь і кров» Джорджа Р. Р. Мартіна у форматі авторського артбука

Актуальність теми полягає у зростанні значення цифрового мистецтва та візуального контенту в сучасному культурному просторі. Формат артбука дозволяє поєднати літературний твір із сучасними художніми практиками та створити новий спосіб сприйняття й інтерпретації художнього тексту. Додаткової актуальності темі надає популярність всесвіту, створеного Джорджем Мартіном, зокрема завдяки серіалу Дім Дракона.

Мета роботи. Створення авторського цифрового артбука на основі книги «Вогонь і кров» та дослідження особливостей художньої інтерпретації літературного твору засобами цифрової ілюстрації.

Об'єкт дослідження. Процес створення авторського артбука як форми сучасного візуального мистецтва.

Предмет дослідження. Художні, композиційні та стилістичні особливості інтерпретації літературного твору у форматі цифрових ілюстрацій.

Результати роботи. Розробка концепції та створенні авторського цифрового артбука, виконаного у семіреалістичному стилі з використанням темної кольорової гами та акцентом на світлотінь. У межах проєкту створено серію ілюстрацій персонажів — Деймон Таргарієн, Рейніра Таргарієн, Алісента Хайтауер, Еймонд Таргарієн, Ейгон II Таргарієн та Візеріс I Таргарієн. Практична частина роботи виконана у програмі Clip Studio Paint.

Ключові слова: артбук, цифрова ілюстрація, художня інтерпретація, цифрове мистецтво, фентезі, персонаж, композиція, світлотінь, семіреалізм.