

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
бакалавра**

на тему: РОЗРОБКА КОМІКСУ «DISMAS JOURNEY»

Виконав: студент 4 курсу, групи 6.0220-2
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми
«Графічний дизайн»
Гузема Антон Сергійович

Керівник: ст. викл. кафедри дизайну
_____ Олександр БРЯНЦЕВ

Рецензент: доцент кафедри дизайну
PhD _____ Ганна ЧЕМЕРИС

Запоріжжя
2024

АНОТАЦІЯ

Гузема А. С. Розробка коміксу «Dismas Journey» : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник О. А. Брянцев. Запоріжжя : ЗНУ, 2023. 65 с.

UA : Робота викладена на 65 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 34 джерел. Об'єкт дослідження: мистецтво коміксів, графічних романів та манги. Предмет дослідження: розповідання історій в коміксах та їх способи ілюстрування. Мета дослідження: визначення способу розповісти історію за допомогою ілюстрації, проаналізувавши літературу та аналоги коміксів з теми дослідження для створення авторського коміксу «Dismas Journey».

Ключові слова : графічний дизайн, ілюстрація, комікс

Huzema A. S. Illustration of the Comic Book «Dismas Journey» : Bachelor's Thesis in Specialty 022 «Design» of the Educational and Professional Program «Graphic Design» / sci. advisor O. A. Briantsev. Zaporizhzhia : ZNU, 2023. 65 p.

EN : The work is presented on pages 65 of printed text. The list of references includes 34 sources. Object of study: the art of comics, graphic novels and manga. Subject of research: narration in comics and ways of illustrating them. The purpose of the study: to determine the way of telling a story through illustration by analyzing literature and comics analogues on the topic of the study to create the author's comic book «Dismas Journey».

Key words : graphic design, illustration, comics

Апробація кваліфікаційної роботи :

1. Гузема А.С., Брянцев О. А. Особливості коміксового стилю. *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології* : матеріали II міжнародної науково-практичної конференції (Запоріжжя, 12 грудня 2023 р.). Т. 1. Запоріжжя : ЗНУ, 2023. 102-107 с. DOI : 10.5281/zenodo.10360354

2. Гузема А.С., Брянцев О. А. Українські комікси як частина світового коміксарства. *Молода наука* : збір. наук. праць. (м. Запоріжжя, 17-22 квітня 2024) : ЗНУ, 2024. Т. 3. С. 312-313.

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет соціальної педагогіки і психології

Кафедра дизайну

Рівень вищої освіти другий (бакалаврський)

Спеціальність 022 «Дизайн»

Освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри дизайну

_____ PhD Ганна ЧЕМЕРИС

«__» _____ 20__ року

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ**

1. Тема роботи: Розробка коміксу “Dismas Journey” керівник роботи *ст.викл. Брянцев О.А* затверджені наказом ЗНУ від 05.02.2024 № 234

2. Строк подання студентом роботи: 03.06.2024

3. Вихідні дані до роботи: відсутні

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): Історія та розвиток мальованих історій. Особливості коміксового стилю. Способи реалізації художніх образів у коміксах. Проєктування коміксу “Dismas journey”

5. Перелік графічного матеріалу: презентація, демонстраційна графіка, оригінал-макет розробки

6. Консультанти розділів роботи

Назва розділу	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

7. Дата видачі завдання: 06.10.23

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	<i>Призначення наукового керівника, затвердження теми.</i>	06.10.2023	
2	<i>Отримання завдання проведення дослідження теми «Розробка коміксу “Dismas journey”»</i>	07.10.2023	
3	<i>Проведення передпроектного дослідження історія та розвиток мальованих історій, особливості коміксового стилю, способи реалізації художніх образів у коміксах. Підготовка чернетки теоретичного розділу.</i>	13.10.2023 - 24.10.2023	
4	<i>Подання статті до конференції DVAC 2023 28.11.2023</i>	29.10.2023	
5	<i>Проведення проектування: пошукові й ескізи роботи, ескізування, розробка дизайнів персонажів</i>	30.10.2023 - 10.12.2023	
6	<i>Проведення проектування: розробка концепту графічної форми для коміксу “Dismas journey”</i>	11.12.2023- 15.04.2024	
7	<i>Подання тез, участь у всеукраїнській науково-практичній конференції</i>	17.04.2024	
8	<i>Оформлення результатів проектування (чернетка пояснювальної записки), підготовка презентаційної візуалізації розробленого концепту графічної форми (варіанти графічної частини проекту) та розробка чернеткових оригінал-макетів коміксу “Dismas journey”.</i>	18.04.2024- 06.05.2024	
9	<i>Попередній захист кваліфікаційного проекту онлайн через платформу Zoom</i>	07.05.2024	
10	<i>Усунення зауважень, врахування рекомендацій керівника. Чистове оформлення роботи.</i>	08.05.2024- 10.06.2024	
11	<i>Захист кваліфікаційної роботи</i>	17.06.2024	

Студент

(підпис)

Антон ГУЗЕМА

Керівник роботи

(підпис)

Олександр БРЯНЦЕВ

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер

Ганна ЧЕМЕРИС

ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ 1 РОЗВИТОК ТА ТРЕНДИ В КОМІКСНІЙ ІНДУСТРІЇ.....	8
1.1 Історія та розвиток мальованих історій.....	8
1.2 Українські комікси є частиною світового коміксарства.....	10
1.3 Особливості коміксового стилю.....	14
1.4 Способи реалізації художніх образів у коміксах.....	20
РОЗДІЛ 2 ПРОЕКТУВАННЯ КОМІКСУ «DISMAS JOURNEY».....	26
2.1 Розробка референсних листів дизайнів персонажів.....	26
2.2 Сторіборд та раскадровка.....	35
2.3 Розробка лайнарту та деталізація.....	38
2.4 Розробка обкладинки.....	43
2.5. Рендер та фіналізація.....	47
ВИСНОВКИ.....	53
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	56
ДОДАТОК А Розроблені дизайни персонажів.....	60
ДОДАТОК Б Дизайн обкладинки.....	63
ДОДАТОК В Сторінки коміксу.....	64

ВСТУП

Розробка авторського коміксу стає перспективним шляхом втілення професійних навичок та відповіді на попит аудиторії. Сьогодні, завдяки розвитку технологій, художники мають доступ до нових програмних засобів, цифрових інструментів та спеціалізованих програм для створення малюнків та графіки. Це відкриває безліч можливостей для реалізації їхніх ідей та зробити комікси ще цікавішими та більш привабливими для читачів.

Станом на сьогодні, у світі існує конкуренція на ринку розваг та культурних продуктів, тому художники активно шукають нові, оригінальні шляхи вираження своїх ідей. Оригінальність та креативність стають важливими властивостями у мистецтві, і саме тому розробка авторського коміксу є актуальним способом професійного розвитку.

Крім того, комікси стають важливою складовою попкультури та мають потенціал стати ефективним інструментом комунікації та впливу на суспільство. Через інтернет та соціальні мережі автори можуть швидко ділитися своїм контентом з аудиторією по всьому світу, що робить графічний контент важливою частиною сучасної культури.

Розробка авторського коміксу відкриває перед художниками не лише можливості для самовираження, а і є засобом взаємодії з аудиторією. Сучасні технології дозволяють не лише створювати комікси, але і легко ділитися ними через різноманітні платформи Інтернету. Це забезпечує художникам доступ до широкого кола читачів і дозволяє отримувати зворотній зв'язок щодо їхньої творчості.

Також однією з важливих переваг є можливість створення унікального світу зі своєю власною атмосферою, що зовсім не обмежується стандартами або вимогами великих видавництв. Це дає художникам вільність у вираженні власної індивідуальності та стилю, а також можливість впливати на культурне середовище через створення унікальних образів.

З огляду на актуальність поширеного попиту, розробка авторських коміксів не лише відповідає сучасним культурним тенденціям, але й стає важливим засобом самовираження, професійного розвитку та взаємодії з аудиторією. Цей процес не тільки надає можливість художникам реалізувати свої творчі задуми, але і сприяє розвитку культурного простору та підвищенню інтересу до графічного мистецтва, що і зумовило вибір теми кваліфікаційної роботи: *Розробка коміксу «Dismas Journey»*

Об'єкт дослідження – дизайн коміксів.

Предмет дослідження – стиль коміксового ілюстрування.

Мета розробити ілюстрації коміксу «Dismas Journey» в авторському стилі.

На основі об'єкту предмету і мети визначено наступні **завдання**:

1. Здійснити аналіз наукових робіт, друкованих та інтернет джерел, присвячених створенню авторських коміксів та їхньому впливу на читачів.
2. Описати виконання передпроектної частини: провести аналіз цільової аудиторії, розробити сценарій та ескізи малюнків для авторського коміксу.
3. Описати результати проектної частини, розробка та візуалізація референсних листів головних персонажів.
4. Описати результати розробки сторіборду, сторінок та обкладинки авторського коміксу.
5. Визначити практичне значення роботи через його потенційний вплив на аудиторію та культурний контекст.
6. Апробувати результати дослідження через залучення читачів та оцінку їх реакції.

Практичне значення роботи полягає в можливості вийти на професійний рівень сучасних тенденцій у галузі графічного дизайну та коміксів, розвивати та вдосконалювати навички в створенні авторських коміксів. Ця робота дозволяє збагатити власний досвід, створюючи нові творчі продукти, які

можуть бути прийняті та оцінені аудиторією, та має потенціал для подальших досліджень у напрямі коміксарства та авторської ілюстрації. Вона може служити базою для аналізу та розвитку нових технік та методик у створенні коміксів, а також сприяти розширенню теоретичних знань у цій галузі. Досвід, отриманий під час роботи над проектом, може бути використаний для поглиблення розуміння процесів візуального наративу та технічних аспектів коміксотворення. Крім того, це відкриває можливості реалізації персональних навичок та вмінь, шляхом висвітлення власних ідей та концепцій через візуальний мовний засіб коміксів, що може вплинути на формування світогляду та сприйняття сучасної аудиторії.

Апробація результатів дослідження здійснювалась шляхом публікації тез доповіді «Особливості коміксового стилю» на міжнародній науково-практичній конференції «Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології» у 2023 році та «Українські комікси як частина світового коміксарства» на XVII університетській науково-практичній конференції студентів, аспірантів, докторантів і молодих вчених “Молода наука” у 2024 році.

Структура пояснювальної записки складається з двох розділів. У першому описано розвиток та тренди в коміксній індустрії, а саме історію та розвиток мальованих історій, українські комікси як частину світового коміксарства, особливості коміксового стилю та способи реалізації художніх образів у коміксах. У другому розділі описано проектування коміксу «Dismas Journey», а саме розробку референсних листів дизайнів персонажів авторського коміксу, сторіборд та раскадровку сторінок коміксу, розробку лайнарту та деталізації сторінок коміксу, розробку обкладинки коміксу, рендер та фіналізацію сторінок коміксу.

РОЗДІЛ 1

РОЗВИТОК ТА ТRENДИ В КОМІКСНІЙ ІНДУСТРІЇ

1.1 Історія та розвиток мальованих історій

Створення візуальних історій почалося з самих ранніх часів, коли люди малювали на стінах печер, або вирізали зображення на поверхні скель. Ці ранні розповіді відображали повсякденне життя, вірування та міфологію стародавніх народів [1].

У ХІХ столітті гравюра та літографія виявилися неймовірно популярним способом ілюстрування книг. Гравюри змогли втілити в життя навіть самі складні моменти з тексту, роблячи кожен елемент зображення виразним та деталізованим [2].

Ранні форми мальованих історій відрізнялися від сучасних у багатьох аспектах. Вони були простішими та схематичними, ілюстрації грали другорядну роль і не мали самостійного значення. Однак, вони є важливим етапом у розвитку мальованих історій і заклали основи для сучасного формату коміксів і графічних романів.

У 1930-х і 1940-х роках Золотий Вік супергероїв став значним культурним явищем, яке зробило революцію в способі подачі історії в коміксах. Такі супергерої, як: Супермен, Бетмен та Чудо-жінка, стали знаковими діячами, захопивши увагу читачів і створивши основу для багатомільярдної індустрії, якою сьогодні стали комікси. Цей період ознаменувався появою численних видавництв коміксів, включаючи DC Comics і Marvel Comics, які будуть домінувати в індустрії протягом десятиліть [3].

Срібний вік коміксів почався приблизно в 1956 році й тривав до середини 1970-х років, приносячи безліч неймовірних змін у жанрі та створюючи безліч незабутніх персонажів, які стали символами свого часу.

Комікси стали не лише розважальними матеріалами, а й засобами вираження складних суспільних та культурних тем.

У срібному віці була відведена важлива роль створенню унікальних персонажів, які стали символами своєї епохи. Один з таких персонажів, Спайдермен, був створений Стеном Лі та Стівом Дітко в 1962 році та миттєво став популярним завдяки своєму характеру, який був складнішим та реалістичнішим, ніж у попередніх супергеройських персонажів. Срібний вік був періодом експериментування та інновацій, коли комікси стали ширше визнаними як серйозний мистецький жанр, а не лише дитяча розвага (див. рис. 1.3).



Рисунок 1.1 – Постери коміксів 1930-х і 1940-х років

Суцільне поєднання складності психологічного портрета персонажів, нових тем і жанрів, а також визнання коміксів як серйозного мистецтва в срібному віці створило підґрунтя для подальшого розвитку коміксів у майбутньому [4].

Коли комікси продовжували розвиватися, розвиток персонажів став центральним напрямком для творців. У 1980-1990-х роках з'явилося прагнення до більш реалістичних і нюансованих персонажів, коли письменники досліджують глибші психологічні та емоційні аспекти своїх творінь. Алан Мур та його «Вартові», продемонстрували потенціал для складного сюжету й продуманого всесвіту [5].

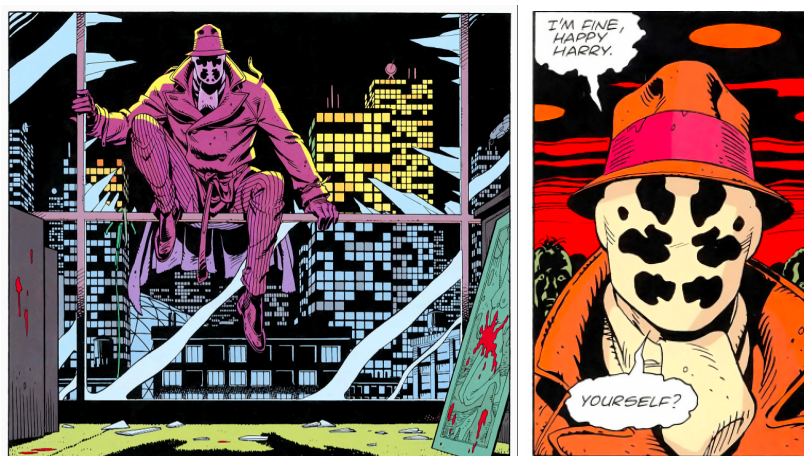


Рисунок 1.2 – Алан Мур. «Варгові». Ілюстрація

В останні роки розвиток персонажів у коміксах прийняв нові виміри. Творці все частіше розсувають межі традиційні підходи, експериментуючи з нетрадиційними розповідями та візуальними стилями. Розвиток незалежних та альтернативних коміксів сприяв зростанню різноманітності голосів та перспектив в цьому жанрі. Видавництво Dark Horse, зокрема, внесло свій внесок у цей процес, сприяючи появі унікальних та нетрадиційних персонажів.

1.2 Українські комікси є частиною світового коміксарства

В останні роки розвиток українських коміксів, та персонажів у коміксах прийняв нові виміри. Вплив глобальної індустрії коміксів призвів до збільшення якості та популярності українських коміксів, а також до появи нових жанрів, таких як супергеройські та фентезійні комікси. Творці все частіше розсувають межі традиційні підходи, експериментуючи з нетрадиційними розповідями та візуальними стилями. Розвиток незалежних та альтернативних коміксів сприяв зростанню різноманітності голосів та перспектив в цьому жанрі. Основні типи українських коміксів можна поділити на два види: супергеройські комікси, які використовуються для ідеологічного об'єднання суспільства та демонізації ворога, часто застосовуючи американських супергероїв, адаптованих до українських контекстів [6]; реалістичні комікси, що прагнуть якомога точніше відобразити події, акцентуючи на документальній достовірності за допомогою різних художніх засобів [6].

Серед реалістичних коміксів виділяється серія «Кіборги» (див. рис. 1.3) [7], яка формує історичний національний наратив для молоді, ілюструючи ключові бойові операції в аеропорту Донецька та його захист Збройними Силами України протягом 242 днів.

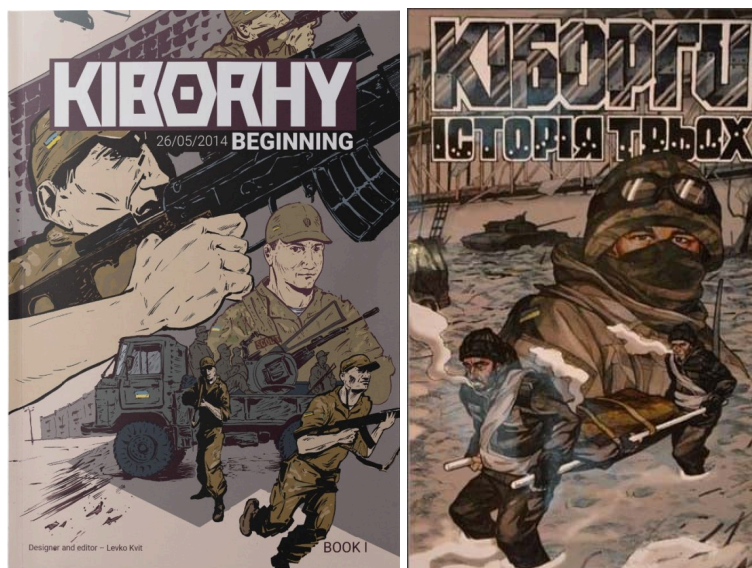


Рисунок 1.3 - Обкладинки журналу «Кіборги»

Ця серія була ініційована громадською організацією «Вірні традиціям», заснованою активними військовослужбовцями, волонтерами та активістами. Комікси випускаються серіями зв'язаних томів, кожен з яких зосереджений на ключових моментах оборони аеропорту, заснованих на спогадах очевидців. Частина коміксів повністю відповідає зафіксованим кадрам подій, а молоді художники, залучені до створення різних томів коміксів, відрізняються власним стилем малювання та розповіді.

Серед супергеройських коміксів «Воля» (див. рис. 1.4) став справжнім відкриттям на книжковому ринку, моментально розпродавши весь свій перший тираж у 3000 примірників за кілька тижнів після виходу в травні [8].



Рисунок 1.4 – В'ячеслав Бугайов. Обкладинки коміксу «Воля»

Цей успіх підкреслює зростаючий інтерес до українських коміксів, які відображають національну історію та культуру через призму фентезі та альтернативної історії. Комікс поєднує реальні історичні події та постаті з фантастичними елементами та неймовірними винаходами, показуючи захоплення творців технологіями Першої світової війни. «Воля» стала першим українським коміксом, який здобув статус бестселера, заробивши культове слідування та потрапивши до бібліотек перших осіб країни (див. рис 1.4).

«Серед Овець»: це комікс «на межі реальності та фантазії» (див. рис 1.5). Це серія коміксів, створена Олександром Корешковим та опублікована видавництвом Вовкулака, яка включає чотири випуски: перший був опублікований 5 травня 2016 року, а останній – 30 червня 2020 року [9].



Рисунок 1.5 – Олександр Корешков. Серед овець. 2016 рік. Обкладинки коміксу

Проект відзначається своєю амбіційністю, оригінальною історією і високою популярністю серед читачів. Історія розповідає про вовка, який повинен видавати себе за собаку, який живе у світі, наповненому страхом, корупцією, брехнею та жадібністю. Комікс є відображенням актуальних світових соціальних проблем, Розглядаючи теми страху бути людиною та наслідки мовчання «Серед Овців» відкриває нові можливості для українських комікс-культур та демонструє, що мистецтво коміксів не обмежується лише класичними супергероями, укладеними у відомих світових комікс-всесвітах, досліджує концепцію «страху бути людиною» та наслідки мовчання у відповідь на несправедливість.

«Мовчання слів» – це комікс української художниці, що діє під псевдонімом Dzuban (див. рис. 1.6). Головна особливість коміксу – неперевершений художній стиль, в кожному фреймі відчувається наполеглива праця та майстерність автора.



Рисунок 1.6 – Dzuban. «Мовчання слів». Ілюстрація

Рисовка вдало передає глибокі почуття та емоції персонажів, завдяки виразним обличчям і емоційним сценам, вмiле використання світлотiни створює особливу атмосферу. Сюжет доволi меланхолiчний та не напружений, це не сюжет в стилi «марвел», а просто iсторiя з життя декiлькох людей, майстерно вiдображаючи повсякденнiсть, використовуючи дрiбнi деталi для розкриття характеру персонажiв та їх iсторiї [10].

1.3 Особливості коміксового стилю

Важливим етапом у створенні коміксів є особливості їхнього стилю, які сприяють передачі атмосфери та емоцій історії. Графічний стиль має сильний вплив на перший, інтуїтивний контакт з читачем: він допомагає передати атмосферу, настрій, почуття та емоції історії [11]. Візуальний стиль коміксу безпосередньо впливає на сприйняття читачем, включаючи в себе: лінійний рисунок, композицію, поліграфію та колористику. Слід визначити різні елементи, які сприяли візуальному стилю: макет панелі, композиція, колір, лінійна робота і спосіб друку, аналізуючи як ці елементи поєднуються між собою перетворюються в колаж називаємий візуальним стилем.

Рисунок є одним з головних елементів коміксів, який важко переоцінити [12]. Художник повинен визначити ступінь деталізації та стиль персонажів та фонів. Можуть використовуватись як м'які контури та невеликі карикатурні риси, так і більш реалістичний підхід.

Графічна частина коміксів далека від реалістичності, стилізація зображення часто досить схематична і перебільшена, часто аж до гротескних форм, що дозволяє авторам розширити рамки вираження своїх ідей. При цьому це формує унікальний графічний стиль кожного коміксу, що відрізняє їх як між собою, так і від звичайних ілюстрованих книг, журналів та іншої літератури [13].

Також варто зазначити класифікацію Скотта Макклауда, наведену в книзі «Розуміння коміксу. Невидиме мистецтво» [14], Скотт Макклауд пише про чотири основні стилі у коміксах: іконічний, реалістичний, стилізований та абстрактний. Ці стилі визначаються головним чином через рівень спрощення або деталізації зображень.

Автор описує Іконічний стиль, як простий стиль, в якому герої та предмети представлені у спрощеній та схематичній формі, використовуючи символічні образи. Іконічний стиль часто

використовується в коміксах для дітей або комічних серіях, таких як серія фінської письменниці Туве Янсон – «Мумі-тролі».

Реалістичний стиль характеризується: детальним та реалістичним представленням персонажів та оточення. У коміксах, що використовують реалістичний стиль, автори прагнуть передати найбільш точні зображення людей і предметів. Він широко використовується в серйозних коміксах, таких як Роберта Кіркмана «Невразливий» [15], або Френка Міллера «Бетмен: темні лицарі повертаються».

Стилізацією називають стиль, який використовує характерно деформовану, спрощену та стилізовану форму зображень. Автори застосовують унікальні та характерні риси стилізації, щоб створити особливий візуальний ефект. Прикладами коміксів зі стилізованим стилем можуть бути Ніла Геймана «Сэндмен».

Абстрактним стилем називають стиль, в якому автори грають з формою, кольором і текстурою, створюючи більш абстрактні та нереалістичні зображення. Цей стиль можна використовувати для передачі сюрреалістичних або експериментальних ідей, а також для підкреслення емоцій. Деякі авангардні комікси, такі як роботи Моебіуса та Кріса Венга, мають абстрактний стиль.

Лінійна робота є фундаментальним аспектом візуального стилю коміксів. Стиль графіки може визначити настрій та атмосферу коміксу. Він може показати читачеві, що відбувається на сторінці без використання слів [10]. Товщина, вага та стиль ліній можуть змінюватися, сприяючи загальній естетиці коміксу. Тонкі лінії можуть передати відчуття елегантності або крихкості, в той час, як жирні, товсті лінії можуть вказувати на міцність або інтенсивність.

Однією з визначальних характеристик коміксів є використання панелей для представлення послідовного характеру історії. Основною

одиницею коміксу є панель, упорядкований простір, всередині якого послідовно розташовані символи, що зображують узгоджену дію [16].

Композиція – це основна засада в створенні графічних історій. Це розташування об'єктів на сторінці для досягнення кращих візуальних результатів. Композиція визначає, як глядач буде сприймати історію, відображаючи важливість об'єктів, руху і напрямку. Вона може викликати емоції, передавати акценти та створювати настрій [17].

Поліграфія належить до використання тексту в коміксах, включаючи діалог, розповідь, звукові ефекти та підписи. Як і кожна частина коміксу, леттеринг – це можливість викликати емоції, передати характер і розповідь. Стиль, розміщення та розмір тексту можуть сильно вплинути на досвід читання. Художники часто використовують різні шрифти, стилі написів та дизайни мовних бульбашок, щоб відобразити особистість персонажів або тон історії.

Колористика також відіграє важливу роль у створенні візуального стилю коміксу. Колір в коміксах може значно змінити тон і настрій історії. Він може підкреслити емоції персонажів та передати атмосферу сцени. Колористика додає глибину і просторовість до малюнків, роблячи комікси більш динамічними та привабливими [10]. Художники можуть використовувати обмежену або яскраву колірну палітру, щоб викликати певні почуття та створити візуальний контраст.

Манга – це різновид суто національного японського коміксу. Основи жанру манга в його сучасній формі, а саме рухи та жести, запозичено саме з давньої художньої техніки [18]. Манга відрізняється від західних коміксів своїм особливим стилем лінійного рисунка та наративною структурою. Кожен мангака (художник манги) має свій власний, унікальний художній стиль, який допомагає створити певну атмосферу і виразити повідомлення історії.

Один з найвідоміших мангак сучасності – Такехіко Іноуе, автор манги «Vagabond» (див. рис. 1.5). Стиль малюнку Іноуе характеризується деталізацією, яка доповнює реалістичну атмосферу історії. Він ретельно досліджує костюми та зброю своїх персонажів, забезпечуючи їхню візуальну достовірність. Іноуе також використовує динамічні ракурси та приділяє увагу використанню тіней, для створення настрою та підкреслення драматичних моментів.



Рисунок 1.5 – Vagabond. Манга. Ілюстрація

Кентаро Міура, автор манги «Berserk», відомий своїм деталізованим і графічним стилем. Його малюнки складні та напружені, з детальним штрихуванням, створеним за допомогою хрестоподібних та хромових пунктирів. Міура дуже деталізовано малює рухомість та анатомію своїх персонажів, враховуючи найменші деталі, які допомагають створити реалістичний світ манги. Він часто використовує сируваті та кроваві ефекти, щоб показати жорстокість і насильство у своїх історіях (див. рис. 1.6).

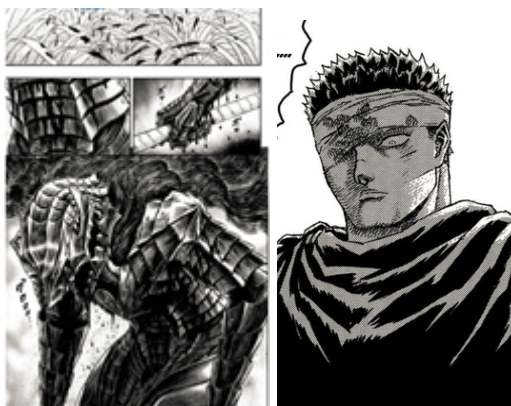


Рисунок 1.6 – Кентаро Міура. Люстрація манги «Berserk»

Манга «Chainsawman» [19], визначається своїм енергійним та динамічним стилем малюнка. Татсукі Фуджимото використовує стилізовану, визначну для його стиля, штриховку, створюючи експресивні та деталізовані рисунки. Колірна палітра коміксу поєднує яскраві та суворі відтінки для підкреслення насильства та дії. Мангака забезпечує кожного персонажа унікальним виглядом, що підкреслює їхню індивідуальність. Динаміка та швидкість в малюнках «Chainsawman» створюють враження руху, а елементи швидкості та енергії насичують панелі і кадри, поглиблюючи напругу та відчуття екшну (див. рис. 1.7).

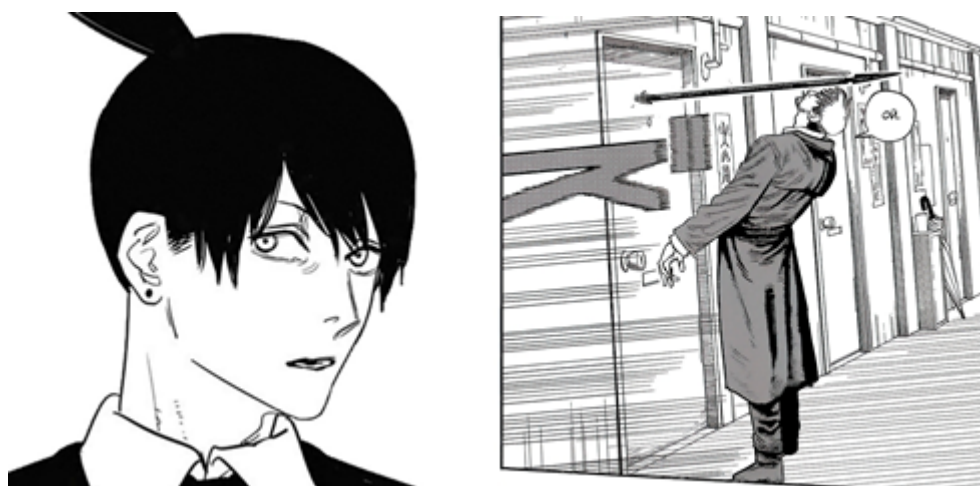


Рисунок 1.7 – Татсукі Фуджимото. Chainsawman

Манга «Jujutsu Kaisen» (яп. Магічна битва) [20] представляє собою баланс між чистовим і детальним візуалом, та швидкістю створення панелей.

Художник Акутамі Геге (робочий псевдонім, справжнє ім'я та стать автора невідомі), використовує товсті контури та чіткі лінії, щоб додати реалізму та глибини зображенням. Динаміка, що притаманні манзі «Jujutsu Kaisen», допомагають поглибити глядача у сцени екшену та бою. Використана колористика темна та насичена, підкреслюючи настрій сцен та внутрішній світ персонажів (див. рис. 1.8).



Рисунок 1.8 – Геге Акутамі. Jujutsu kaisen

«Invincible» – це американська серія коміксів, створена Робертом Кіркманом, ілюстрована Корі Уокером і Раяном Оттлі, та випущена видавництвом Image Comics [15]. Починаючи з першого випуску, комікс мав дуже чіткі та лінійні малюнки, чіткі кольорові заливки та характерну стилізацію персонажів. Попри це, арт-стиль підкорявся змінам з кожним наступним графічним художником, що давало коміксу свіжий вигляд та більшу варіативність (див. рис. 1.8).



Рисунок 1.9 – Роберт Кіркман. «Invincible»

Важливо враховувати спільний естетичний стиль для всього коміксу. Однорідний візуальний стиль на всіх сторінках коміксу є важливою компонентою, яка допомагає створити єдину розповідь [10]. Візуальний стиль має бути однорідним на всіх сторінках коміксу, щоб утворити єдину розповідь та емоційний фон.

Отже, вивчення розвитку візуального стилю в коміксах є актуальним на сьогодні, оскільки дозволяє зрозуміти еволюцію та вплив цієї унікальної форми мистецтва на культуру візуального сприйняття. Комікси не тільки розважали читачів протягом десятиліть, але й служили потужним засобом для розповіді та соціальних коментарів.

1.4 Способи реалізації художніх образів у коміксах

Головна характеристика будь-якого коміксу яка може зацікавити читачів – це сюжет, без вдало пропрацьованої та чітко поданої історії комікс не має шансів на комерційний успіх, але від звичайного роману чи оповідання відрізняє те що люди читають через візуал. Для того, щоб читачі зацікавились сюжетом, у комікса повинна бути сильна візуальна база, навіть якщо це стилізовані зображення, з сильною академічною базою стилізація виходить набагато краща. З розвитком технологій та змінами у стилях, створення коміксу вимагає від художників застосування різноманітних технік – від сторіборду та лайнарту до продуманої динаміки кадрів [21]. Перед початком роботи над власним проектом потрібно розглянути особливості художнього оформлення коміксів, структуру та ключові техніки створення художніх образів, які роблять комікс живим та емоційно насиченим.

Цифрові технології внесли значні зміни в процес створення та розповсюдження коміксів, трансформуючи галузь та розширюючи її можливості. Сучасні технічні можливості дозволяють фрілансерам з різних куточків світу надсилати свої роботи електронно, роблячи творчу спільноту більш міжнародною та різноманітною [22]. Цифрові платформи розширили

доступність коміксів, роблячи їх доступнішими для глобальної аудиторії [23]. Цифрові комікси розширюють загальну аудиторію читачів коміксів, служачи воротами для випадкових читачів, щоб відкрити для себе більший світ коміксів. Крім того, цифрові платформи дозволяють коміксам взаємодіяти з аудиторією за допомогою коментарів, рецензій та обговорень, що збільшує їхню популярність та впливає на їхній розвиток.

Патреон став важливою платформою для комікс-художників, дозволяючи їм залучати фінансову підтримку від своїх шанувальників та прихильників. Ця платформа пропонує можливість художникам створювати власні сторінки, де вони можуть розміщувати свої роботи та спілкуватися зі своєю аудиторією.

Через систему підписок, фанати можуть стати патронами художників, підтримуючи їх регулярними внесками. У заміन, патрони отримують доступ до ексклюзивного контенту, такого як ранні версії коміксів, додаткові матеріали, ескізи, або навіть можливість впливати на процес створення.

Ця платформа дозволяє комікс-художникам концентруватися на своїй творчості, не переймаючись про пошук спонсорів або продажі своїх робіт. Такі серії коміксів як «Воля» та «Hushabye Valley» (див. рис. 1.10) використовують платформу Patreon для залучення фінансової підтримки від своїх прихильників [24].

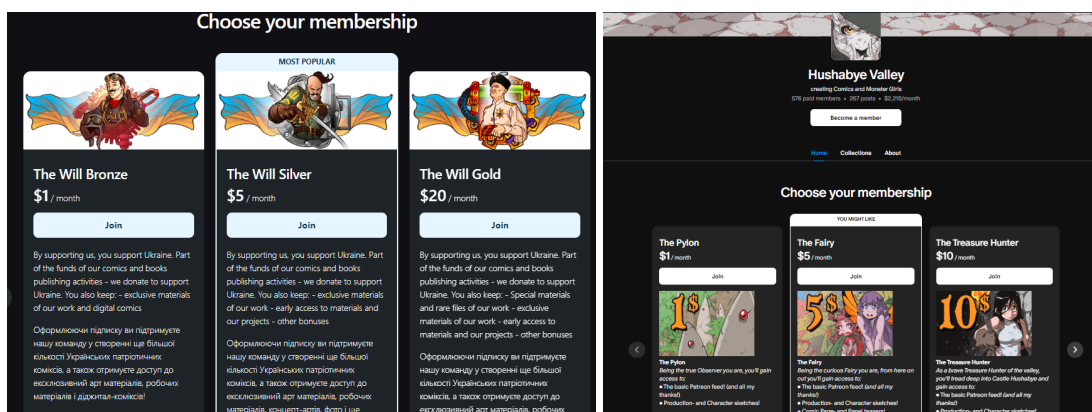


Рисунок 1.10 – Монетизація завдяки сервісу Patreon

Захоплива історія [25] це центральний елемент, який визначає успіх коміксу, здатний викликати емоції радості, смутку або навіть розбити серце

читача. Розвиток персонажів, їхні мотивації та взаємодія є ключовими для залучення аудиторії.

Творчий вплив художника на напрямок сюжетного розвитку коміксу.

Уявлення з записом та нотатками стислих описів є незамінними навичками для написання сценаріїв коміксів. Перш ніж кожен малюнок з'явиться на сторінці, художник повністю уявляє собі кожен деталь сцени – від позиції персонажів до фону та атмосфери. Це дозволяє художникам точно втілювати свої ідеї в життя, або передавати ідеї та бачення сценариста, перетворюючи словесний опис на візуальні образи [26].

Художники можуть покращити свої навички, практикуючись в описі панелей опублікованих коміксів, щоб навчитися специфічної лексики та розуміти візуальну мову коміксів. Це також допомагає у вдосконаленні майстерності візуального оповідання [27].

Основні особливості діалогів у коміксах, які потрібно враховувати при розробці сценарію.

Діалог у коміксах повинен бути стислим, енергійним та передавати голоси персонажів без перевантаження мистецтва. Важливо тримати баланс між фреймами с діалогами та без для ефективного оповідання. Баланс між зображеннями та словами є вирішальним для створення повноцінної наративної структури [28].

Діалог є фундаментальним елементом у коміксах, забезпечуючи значну частину наративної привабливості через взаємодію між діалогом та дією. Мовні бульбашки функціонують як метафори висловлювання, голосу та черговості, організуючи час мовної події та порядок її читання [28].

Технічно, мовні бульбашки організуються таким чином, щоб читач міг легко розрізнити між думками різних персонажів та відрізнити діалоги від роздумів. Наприклад, шрифт, розмір та форма мовних бульбашок можуть змінюватися відповідно до характерів та настроїв персонажів.

Важливість діалогу в коміксах можна розглядати як на рівні художнього прийому, так і на рівні інструмента для розкриття персонажів та сюжету.

Технічно, мовні бульбашки організуються таким чином, щоб читач міг легко розрізняти думки різних персонажів та відрізняти діалоги від роздумів. Наприклад, шрифт, розмір та форма мовних бульбашок можуть змінюватися відповідно до характерів та настроїв персонажів. Такі візуальні елементи дозволяють чітко передавати інтонації, емоції та навіть голоси героїв, створюючи багатогранну картину спілкування в коміксі [1].

Одна з найважливіших функцій діалогу – це розвиток персонажів. Вони стають більш зрозумілими, коли читач може «почути» їхні голоси та відчути їхні емоції через діалог. Водночас важливо приділяти увагу не лише діалогам, але й монологам персонажів. Наприклад, у коміксі «Відьмак. Тьмяні спогади» монологи Геральта допомагають розкрити внутрішній світ головного героя (див. рис. 1.11).



Рисунок 1.11 – Бартош Штибор. Амад Мір. «Відьмак. Тьмяні спогади».

В пошуках нової кар'єри Геральт отримує прохання від в'їта Бадрейну – містечка, де згряя незвичних імляків нападає на дітей. Взявшись за цю роботу, Геральт опиняється між спогадами містян про напади та низкою неприємних видінь. Змучений відчуттями параної й невірою у власні сили, Геральт мусить протистояти загрозі, покладаючись на власну інтуїцію [29]. Ці внутрішні монологи дозволяють читачам краще розуміти емоційний стан та мотивації героя, роблячи його образ більш багатогранним та глибоким.

Важливість коміксів як засобу виразу і комунікації не можна занижувати, адже вони слугують не лише розвагою, але й цінним інструментом освіти, культурної ідентифікації та соціальної критики. Комікси, такі як «Маус», Арта Шпігельмана (див. рис. 1.12), використовують форму коміксу для передачі складних історичних та особистих переживань, роблячи їх доступними для широкої аудиторії [30].

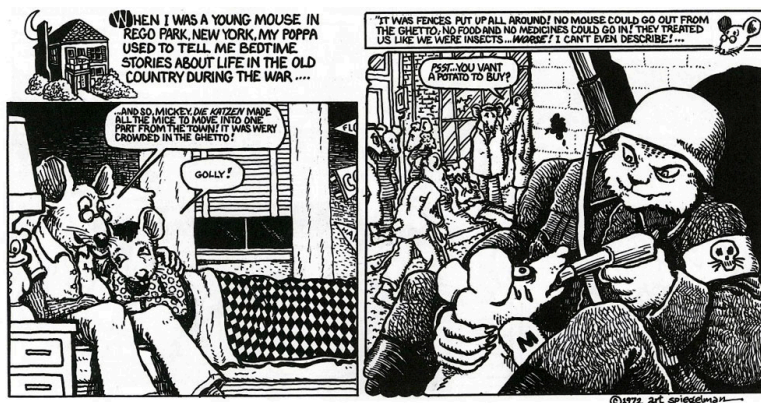


Рисунок 1.12 – Арт Шпігельман. «Маус»

Важливо також відзначити, що на сьогоднішній момент, інтернет надає можливості для дослідження та збереження історії коміксів. Онлайн-архіви та цифрові бібліотеки, такі як Digital Comic Museum (див. рис. 1.13) [31], зберігають класичні комікси та надають доступ до них для всіх охочих. Всі файли, представлені на ресурсі, були вивчені співробітниками сайту та користувачами, щоб переконатися, що вони не захищені авторським правом і знаходяться в суспільному надбанні. Це сприяє збереженню культурної спадщини та дозволяє новим поколінням читачів знайомитися з історією мистецтва коміксів.

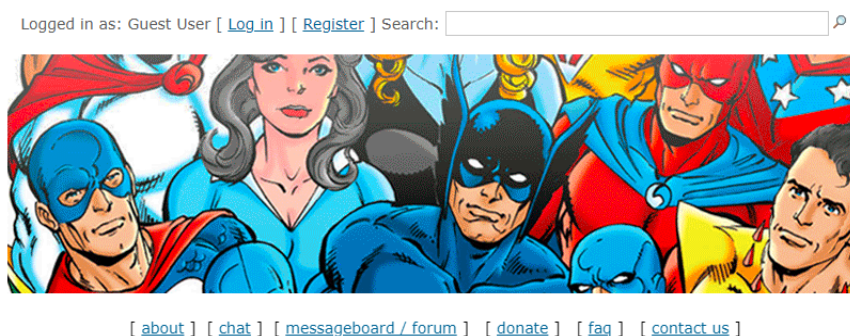


Рисунок 1.13 – Digital Comic Museum. Онлайн-архіву коміксів. Обкладинка.

РОЗДІЛ 2

ПРОЕКТУВАННЯ КОМІКСУ «DISMAS JOURNEY»

2.1 Розробка референсних листів дизайнів персонажів

Розробка дизайну персонажів для фентезі коміксу має на меті створення унікальних та запам'ятовуваних образів головних героїв, які відповідають концепції та настрою коміксу. Тема цього коміксу – фентезі, що відкриває широкі можливості для творчості та фантазії в розробці персонажів.

Основна цільова аудиторія коміксу складається переважно з підлітків від 14-17 років та старше, а також з будь-яких людей, що цікавляться фентезі та авторськими проектами, розробленими однією людиною. Також це можуть бути поціновувачі жанру фентезі, інші художники які знаходяться в пошуку натхнення, або люди які цікавляться розробкою власних літературних всесвітів.

Завдання полягає в створенні персонажів, які будуть привертати увагу аудиторії та передавати глибину та складність їхніх характерів через візуальний образ. Враховуючи фентезі тематику коміксу, дизайн персонажів повинен бути магічним та з захопливими елементами фентезі.

Атрибути кольору можуть включати яскраві та насичені кольори, що відображають енергію та відвагу героїв, а також темні та загадкові відтінки, які підкреслюють таємничість та небезпеку їхнього світу. Ставиться на меті розробити яскраву колірну гамму, яка буде відповідати локації магічного лісу, в якій буде розгортаються сюжет першого тестового випуску.

Стильові рішення на сторінках коміксу можуть варіюватися на кожній сторінці. Вибір стилів та елементів дизайну буде залежати від конкретного вигляду та характеру кожного персонажа, їх емоційного стану, або атмосфери яку потрібно буде передати в фреймі, це може бути гіпертрофія та стилізація очей, кінцівок або пози персонажа.

Референси для створення дизайнів персонажів коміксу можуть включати зображення магічних істот, середньовічних магів, стилізованих персонажів, або фото моделей певного жанру одягу, наприклад готичних костюмів. З огляду на

сеттинг локації – магічний ліс, слід приділити увагу пошуку референсів лісових локацій. Більшу частину фонів коміксу буде містити небо та хмари, тому слід проробити методику швидкої передачі потрібного настрою завдяки вдалій підбірці кольорів, градієнтів та графічної реалізації хмарин, листя дерев та інших елементів. Додаткова інформація про культурні та історичні аспекти, які можуть бути використані в дизайні, також може бути корисною для створення унікального та переконливого візуального образу персонажів. Створення колажів у програмі PureRef та тематичних дошок на сайті Pinterest, де художники можуть вільно збирати зображення, сприяло формуванню чіткого розуміння та ідей для створення унікальних персонажів [32].

Дизайн персонажів у коміксах – це процес створення та удосконалення вигляду та характеристик героїв, які з'являються в історіях. Це ключовий аспект сучасних коміксів, що відповідає за їхній візуальний аспект і дозволяє читачеві ідентифікувати та співпереживати героям [33].

Важливо ретельно продумати всі важливі аспекти персонажа, включаючи його поведінку, мотивацію та особливості зовнішності. Після цього потрібно здійснити дослідження, оглянувши роботи інших художників, коміксів, ілюстрацій, фільмів або навіть звернутися до реальних людей, які можуть слугувати натхненням.

Ставилось на меті розробити дизайни 4 головних персонажів – головного героя, молодого мага Дісмас (англ. *Dismas*), досвідченого мага-наставника Дейхард (англ. *Deihard*), лісового духа Сільван (англ. *Silvan*), який оберігає ліс та ворожого кам'яного Голема, першого противника головного героя, та 3 референсних листа героїв, які тільки згадуються в сюжеті. Сеттинг коміксу обрано дарк фентезі, стилістику навіяно сучасними стилями манги, західними коміксами та цілою низкою CG художників що орієнтуються на сучасні стилі дизайну персонажів (див. рис. 2.1).

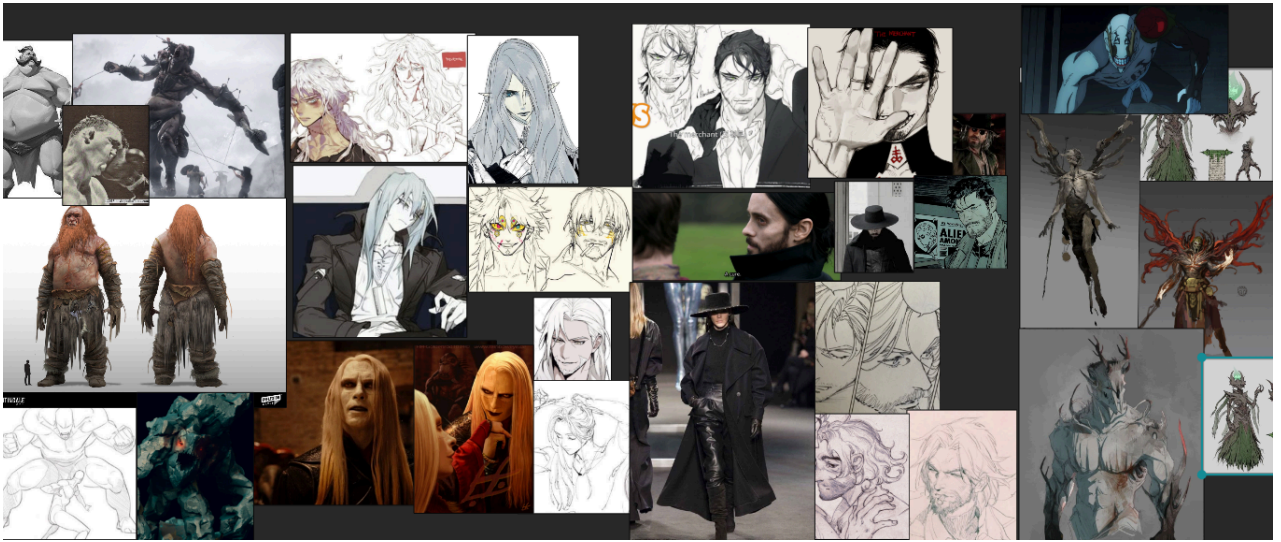


Рисунок 2.1 – Мудборд референсів головних діючих персонажів

Кам'яний Голем повинен бути грузним, масивним персонажем, з масивними руками, кам'яними наростами на шкірі, широкими надбрівними дугами та грізною мімікою, поруч с головним героєм повинно виглядати як алегорія на біблейську повість «Давид і Голіаф».

Головний герой коміксу – молодий і впертий маг, який знаходиться під опікою могутнього лісового духа. Він має сильну волю і відданість своєму завданню, але також демонструє вразливість і людяність у складних ситуаціях. Він наділений магічними здібностями, але все ще вивчає їх і намагається зрозуміти своє місце у світі. Він відправляється в небезпечну подорож, щоб захистити свій ліс від загроз, що налягають на його існування. Головний герой також інспірований ідеями принца Нуади (див. рис. 2.1), персонажа з фільму «Хеллбой 2: Золота армія» (2008) [34], який виступає в ролі головного антагоніста, який ставить проблеми духів та власного народу вище за людські життя, що додає головному герою додаткової глибини й значення у контексті розвитку сюжету та розкриття його персонажу через його візуальний дизайн (див. дод. А.1).

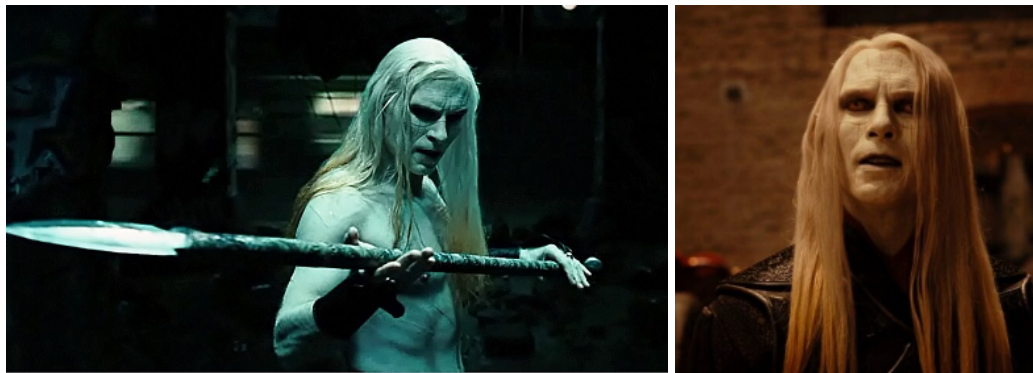


Рисунок 2.2 – Принц Нуада. Персонаж фільму «Хеллбой 2: Золота армія»). 2008

Наставник головного героя, загадковий маг в чорному плащі та фетровій шляпі з широкими краями. Персонаж оточений аурую таємниці та, пронизаної магією і досвідом. Його кожне слово й крок наповнені значенням і смислом, які переплітаються з величчю його присутності. Його насмішкуватий погляд відображає внутрішній вогонь знань та розуміння, який він намагається передати своєму учневі.

Володар лісу – лісовий дух, який віддавна пильнує за добробутом лісу. В його дизайні потрібно поєднати велич короля лісу, а в портретній міміці передати турботу про майбутнє головного героя (див. дод. А.4).

Другорядні персонажі несуть в собі елемент розширення всесвіту, який планується зобразити в коміксі. Навіть якщо вони не показані в цьому виданні, їх можна завантажити в кінець розділу, і таким чином попередити читача про діючих осіб майбутніх видань. Це дозволяє підтримувати зацікавленість аудиторії та стимулює їх очікування щодо розвитку історії. Такий підхід допомагає зберегти цілісність всесвіту коміксу та збільшити його потенційну аудиторію, що є важливим аспектом в плануванні коміксних проєктів, якщо проєкт буде розвиватись навіть після закінчення дипломного проєкту.

З другорядних персонажів планувалось зробити – літнього мага, старійшину – який слугує сюжетним джерелом інформації щодо походження магів та магії в всесвіті коміксу (див. дод. А.2), молодого мага який буде слугувати другим противником головного героя та його майбутнім компаньйоном (див. дод. А.7), та привид дівчини мага (див. дод. А.6), який

служує сюжетним твістом щодо історії до початку подій висвітлених в коміксі (див. рис. 2.2).

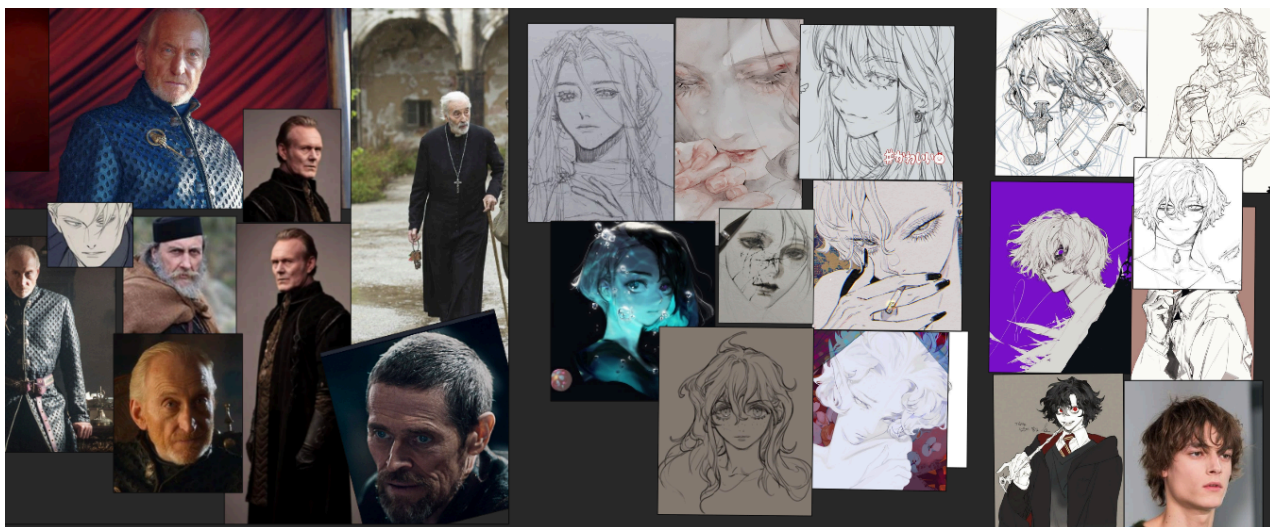


Рисунок 2.3 – Мудборд референсів другорядних персонажів

На основі наведених референсів можна визначити основний типаж та характер героїв. Літній маг повинен постати перед читачами суворою, загадковою постаттю, вже доволі літня людина, яка тем не менш зберіг силу та статок. Привид дівчини мага повинен символізувати плачевність ситуації, загадковість, незламність характеру персонажа, яка знаходить можливість посміхатися навіть скрізь сум.

На початковому етапі створення загальної концепції персонажа поставлено завдання передати його основні риси та характеристики шляхом швидких і простих ознак.

Скетчі повинні вражати та передавати настрій, характер і атмосферу персонажа, а також його основні риси, такі як стиль одягу, поставу, пропорції тіла, риси обличчя та зачіски.

Розробка зовнішності головного героя не була легкою, зважаючи на референси та задані критерії які потрібно передати в зовнішності молодого мага, були труднощі з формою надбрівних дуг, щелепою та портретною областю в цілому. З огляду в цілому, перші нариси головного героя були схожі на класичний образ вікторіанського вампіра, тому було прийняте рішення більш

детально проробити риси обличчя. Зовнішність наставника головного героя також вийшла потрібно. не з першого разу, якщо перші нариси портрета були задовільними, хоча і потребували допрацювання, але дизайн персонажа в повний зріст зайняв набагато більше часу, чим планувалось. Загалом, дизайн персонажа перероблювався приблизно чотири рази, змінювалась загальна поза, форма плаща, портрет та загальні пропорції персонажа (див. рис. 2.4).



Рисунок 2.4 – Пошукові ескізи

Особлива увага приділяється тому, щоб відразу визначити правильний шлях розвитку персонажа, вибравши найбільш вдалі елементи його вигляду та виразу обличчя. В цьому процесі важливо відкинути невдалі варіанти та зосередитися на тих, що краще відображають задуману концепцію і створюють потрібну атмосферу.

Лінії в малюнку можуть мати різні властивості, такі як товщина, форма, текстура та консистенція. Їх характер впливає на загальний вигляд персонажа і може вказувати на його характер, настрій і особистість.

У лайнарті використовуються різні комбінації та варіації ліній, щоб передати різноманітні елементи та деталі персонажа. Прямі лінії зазвичай використовуються для передачі масивних або міцних структур, таких як контури тіла або м'язів, тоді як загнуті та тонкі лінії можуть передавати гнучкі структури, як волосся або хвости.

В лінійному рисунку головного героя та його наставника особлива увага була приділена чистоті ліній, їх точності та ефективності. Завдяки довгому та клопітливому підбору пропорцій обличчя вдалось передати харизму та потрібний типаж героїв. Буквально декількома правильними чіткими лініями було показано комір плаща наставника, його емоцію, погляд, зачіску.

Лінійний рисунок також дозволяє створити різні види штрихів, які додають деталей та об'єму до зображення персонажа. Штрихи можуть мати різну довжину, густину та форму і використовуються для створення тіней, текстур та інших ефектів.

Особлива увага приділяється лайнарту очей, оскільки вони є сильним елементом, який може визначати характер та настрій персонажа, допомагаючи передати його характер та вдачу (див. рис. 2.5).



Рисунок 2.5 – Лінійний рисунок

Підбір кольорів має велике значення в сприйнятті персонажів. Наприклад, червоний може символізувати енергію, пристрасть чи любов, тоді як синій асоціюється зі спокоєм, порядком або містичністю. Зелений може передавати природність або доступність, у той час, як чорний і білий часто використовуються для створення контрасту та вираження абстрактних або символічних аспектів особистості персонажа.

Під час розробки зовнішності головного героя виникли труднощі з підбором кольору його волосся. Початково обрана насичена гамма виявилася занадто яскравою і вибивалася з загального візуального стилю коміксу. Водночас спроба зробити колір волосся темнішим призвела до того, що він став занадто тьмяним і втратив частину свого виразного характеру (див. рис. 2.6).



Рисунок 2.6 – Підбір кольорових схем

Для розв'язання цих проблем було проведено додаткові дослідження та експерименти зі зміною тону та насиченості кольору волосся. Шляхом ітеративного підходу та випробування різних варіантів кольору вдалося знайти компромісний варіант, який би відповідав загальному стилевому рішенню коміксу та підкреслював індивідуальність головного героя.

Новий варіант кольору волосся успішно інтегрувався в образ героя, забезпечуючи йому виразність та характер. Це дозволило досягти балансу між насиченістю та тьмяністю кольору, щоб він виглядав природно та гармонійно в контексті загального візуального оформлення коміксу.

Кольорова схема є також важливою для створення гармонійного образу. Можна використовувати аналогічні кольори для створення спокійних та збалансованих персонажів, або ж поєднувати контрастні кольори для вираження напруги чи драматизму.

Фіналізація є важливим етапом у процесі створення дизайну персонажа. Це останній крок, який робить персонажа більш привабливим для глядача та збільшує його комерційний успіх. На цьому етапі деталізуються та вдосконалюються форми персонажа та його зовнішні риси.

Під час рендерингу головного героя та його наставника виявилось, що підбір тіней, освітлення та тональності не становив серйозних труднощів. Вдалося швидко визначити оптимальні налаштування, які допомогли створити відповідну атмосферу та настрій для персонажів.

Крім того, було вирішено додати додаткову тональність у певних областях обличчя, таких як ніс, очі, вуха та вилиці. Це дозволило надати персонажам більш живий вигляд, підкреслити їхню індивідуальність та виразність. Такий підхід допоміг зробити обличчя персонажів більш реалістичними та привабливими для глядача (див. рис. 2.7).



Рисунок 2.7 – Додавання світла, тіні та тональності

Тональність визначається вибором кольорів для шкіри, волосся, одягу та інших деталей. Колір може передавати різні настрої та характери персонажів. У дизайні персонажів для коміксу експериментували з різними видами фіналізації, від повної її відсутності до опрацювання тіней, освітлення та відблисків, для кращого розуміння загального візуального стилю майбутнього коміксу.

Створення унікальних та запам'ятовуваних персонажів, їхніх ідентичностей та здібностей, є ключовим чинником в успішності будь-якого проекту.

2.2 Сторіборд та раскадровка

Розуміння кінцівки історії перед її написанням дозволяє впроваджувати мотиви, еволюцію персонажів. Кожен випуск має завершуватися емоційним акцентом та створювати передумови для наступного випуску. Важливо, щоб кожен головний персонаж був візуально цікавим і відрізнявся від інших. Кожен персонаж має мати своє бажання, потребу та недолік. Інвертування традиційних елементів сюжету може пропонувати свіжий погляд та залучати читачів новими способами.

В написанні сюжету, після того, як уже визначили головних персонажів історії, треба було структурувати історію, вмістити її в формат обмеженої кількості сторінок, розділити все по пунктах. Сюжетно комікс ділиться на вступ де йдеться про те як працює світ магів, потім початок де герой говорить с духом лісу, початок історії де лісовий дух дає герою завдання побороти трьох порушників спокою в лісі, подорож героя по лісу, знайомство з його майбутнім наставником, початок діалогу з камінним Големом, кінець першої глави коміксу.

Захопливий наратив є важливим для підтримки інтересу читачів та просування історії вперед. Шаблони панелей або оригінальні структури служать як основа для розміщення коміксу. Персонажі є основою будь-якого хорошого коміксу. Цікавий сюжет необхідний для того, щоб читачі залишалися зацікавленими в історії. Ефективний діалог може допомогти виявити риси персонажів та просувати сюжет. Візуальний стиль та естетика коміксу значно впливають на його загальний вплив. Базування історії на реальних подіях може призвести до глибшої зацікавленості та турботи про сюжет. Комбінування елементів з двох або більше різних історій або жанрів може викликати інтерес та креативність.

Черпання з особистого досвіду, дослідження наявних персонажів та поєднання жанрів може призвести до унікальних концепцій коміксів. Зосередження на розвитку персонажів та врахування суспільних питань може створити сильний сюжет.

Сторіборд дозволяє визначити кожну важливу мить в історії, розподіляючи їх по панелях коміксу одна за одною, не задумуючись про компоновання кадрів. Процес створення сторіборду забезпечує наявність усіх необхідних деталей для розуміння та подачі історії [34].

Створення сторіборду також може допомогти визначити кращий спосіб подачі ключових моментів історії, таких як зустріч головного героя з магом чи духом лісу, а також встановити потрібний темп і напругу відповідно до сутички героя з кам'яним Големом. Крім того, сторіборд може служити основою для подальшого розроблення діалогів та художнього стилю, допомагаючи краще зрозуміти, як кожна сцена впливає на наратив та атмосферу коміксу (див. рис. 2.8).

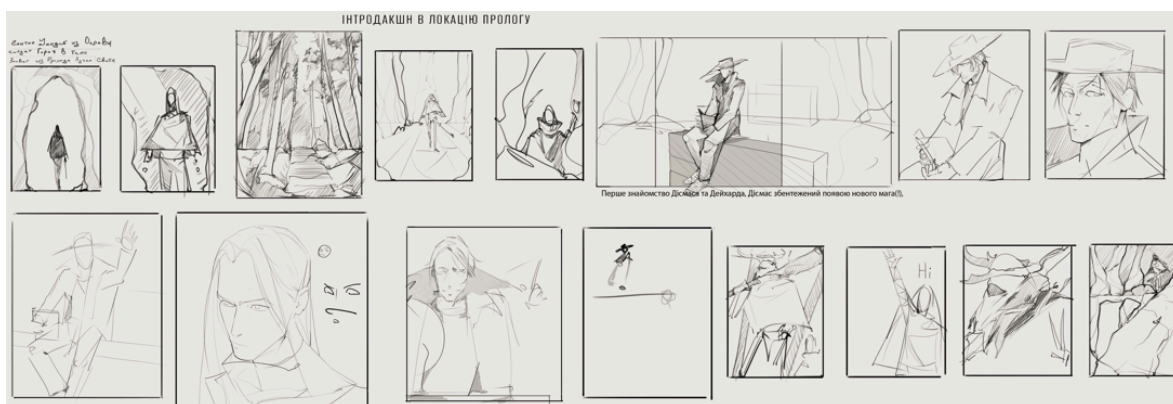


Рисунок 2.8 – Частина сторіборду

Завдяки розкадровці можна експериментувати з різними макетами та композиціями панелей, що дозволить знайти найбільш ефективний спосіб розкриття сюжету та персонажів. Це особливо важливо якщо комікс включає елементи магії та фентезі, які можуть бути складними для візуалізації та передачі в коміксі.

На етапі розкадровки було звернуто особливу увагу на деталізацію зовнішності деяких персонажів, а також на вироблення моментів, які можливо

було пропустити під час створення сторіборду. Важливим аспектом роботи стало повне перероблення та доопрацювання сцен бою головного героя та кам'яного Голема.

Під час цього процесу велику частину часу було відведено на пошук необхідних референсів для відтворення динамічних кадрів бою. Це дозволило досягти більшої автентичності та реалізму в зображенні бойових сцен, а також надати їм потрібну емоційну напругу та динаміку.

Також розкадрування дозволяє експериментувати з різними макетами та конфігураціями панелей, що допомагає виявити потенційні проблеми з темпом, композицією або послідовністю. Цей процес є особливо важливим для незалежних творців коміксів, які працюють без редакторів (див. рис. 2.9).



Рисунок 2.9 – Частина розкадровки

Створення розкадровки є важливим етапом у процесі розробки коміксу, який допоможе чітко визначити структуру історії, ефективно передати настрій та емоції, а також оптимізувати процес подальшої розробки проекту.

2.3 Розробка лайнарту та деталізація

Лайнарт у коміксах відіграє вирішальну роль у створенні виразних персонажів та визначенні стилю та атмосфери історії. Він дозволяє художникам визначити форми та композицію зображення, що є ключовим для передачі настрою та емоційної глибини коміксу. Комікс, який містить елементи магії та фентезі, вимагає уваги до деталей лайнарту, щоб точно передати унікальний світ історії.

На етапі лайнарту сторінок коміксу велику увагу було приділено пропрацюванню дизайнів персонажів у відповідності і їх листами референсами, прорисовці дрібних деталей. Лайнарт робився максимально чітким та чистим, задля того, щоб з ним було краще працювати на тапі покрасу. Завдяки лайнарту вдалось передати атмосферу магічного лісу, деталізувати дерева, листя, траву та інше. В лайнарті кімнати головного героя було деталізовано коріння, яке слугує основою підлоги, стін та меблів кімнати (див. рис. 2.10).

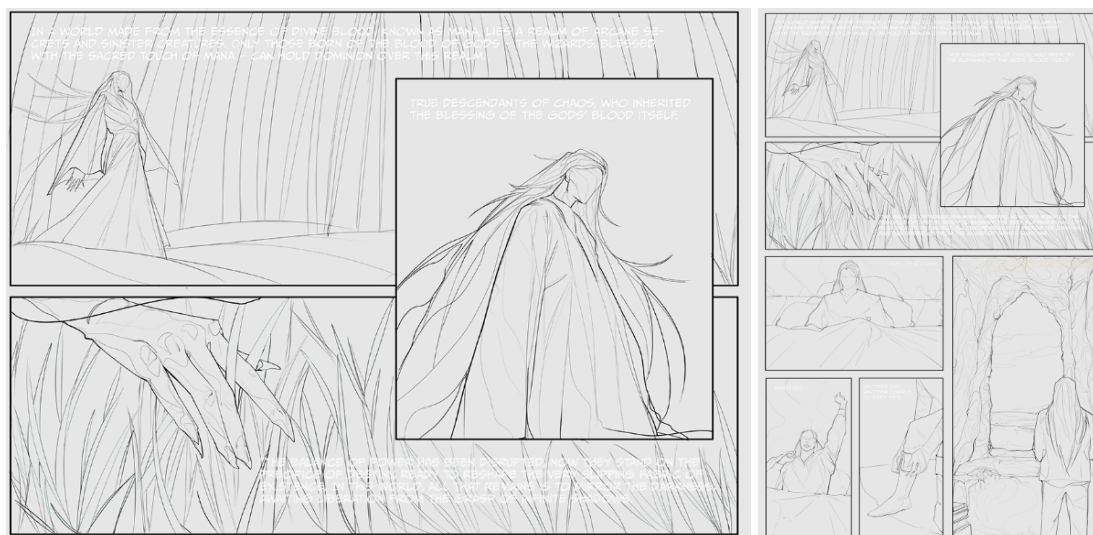


Рисунок 2.10 – Лайнарт сторінок коміксу

Лінійний контур може бути важливим засобом для визначення образу персонажів та створення особливого візуального стилю. Використання чітких та експресивних ліній може допомогти виділити важливі деталі та передати характери персонажів, зробивши їх запам'ятовуваними та унікальними.

Одним з завдань лайнарту було розробити його візуальну експресію персонажів, так як на етапі розкадровки просто не було можливості приділити увагу цьому аспекту. В лайнарті панелей з лісовим духом, основною задачею ставилось передати риси обличчя, що поєднують людську експресію та потойбічну натуру.

Основною метою його візуальних пропорцій так експресії було передати атмосферу створіння з людською мімікою, рисами обличчя та фізіологією, але з урахуванням його потойбічної, відмінної від людської натури. Це завдання вимагало детального опрацювання кожного елемента обличчя, щоб досягти необхідної гармонії між людським і надприродним. Розроблено структуру рогів, їх розгалуження і текстуру, щоб вони виглядали як природні продовження образу духа.

Зокрема, увага приділялася деталям, які підкреслюють старовину та мудрість цього створіння: тріщини на корі та інші елементи, що роблять його вигляд автентичним і переконливим. На кожному кадрі з лісовим духом можна помітити як різко змінюється його вираження обличчя, коли він звертається до головного героя, він завжди посміхається, в очах читається доброзичливість, але як тільки розмова починає стосуватися непроханих ворогів в лісі, його обличчя преображається, радість в очах, посмішка, схожість з людьми відразу пропадає, читач розуміє що перед ним давнє створення чужого людям світу (див. рис. 2.11).



Рисунок 2.11 – Лайнарт лісового духа

Також важливо враховувати використання світла та тіней у лайнарті, оскільки вони можуть створити відчуття об'єму та глибини на зображенні, надаючи йому реалізму та динаміки. Використання світлотіні для підкреслення магічних ефектів та надання сценам більшої динаміки та енергії.

У порівнянні з розкадруванням, лайнарт наставника головного героя вийшов набагато більш деталізованим. Основна увага була приділена його одягу, плащу, зовнішній формі обличчя та візуальній експресії (див. рис. 2.12).

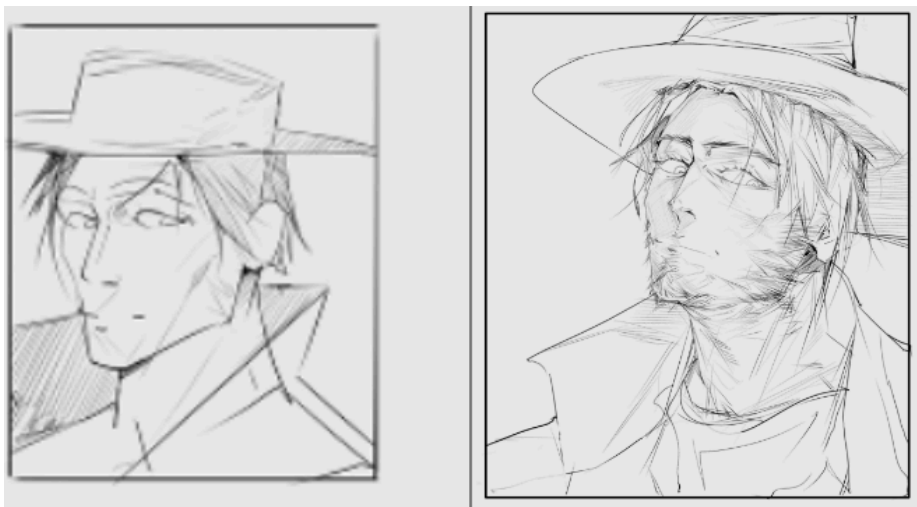


Рисунок 2.12 – Зміни в лайнарті наставника головного героя

Головним завданням було передати образ мага, який вже зміг розвинути свій талант, пережив деяку кількість життєвих труднощів, але не втратив вогонь в очах. Детально опрацьовано кожну складку одягу, щоб додати динаміки та реалістичності образу. Особливо важливо було передати його вираз обличчя, що відображає не тільки втомленість від минулих випробувань, але й надію та рішучість.

У лайнарті камінного голема особливу увагу було приділено пропорціям тіла, міміці, деталям зовнішності та камінній текстурі. Основним завданням було створити переконливого антагоніста для першого випуску коміксу, створення образу, який би викликав почуття загрози та небезпеки, але водночас був цікавим та запам'ятовуючим. Пропорції тіла камінного голема відігравали ключову роль у створенні його візуального образу (див. рис. 2.13).



Рисунок 2.13 – Лайнарт камінного голема

Голем мав виглядати масивним і водночас пропорційним, щоб передати його велич та міць. Завдяки точному дотриманню анатомічних принципів, вдалося створити образ, який поєднує в собі монументальність і гармонійність. Кожен елемент тіла, включаючи руки, ноги, торс та голову, був ретельно розроблений, щоб створити відчуття цілісності та логічної завершеності образу. Міміка камінного голема була важливим елементом для передачі його характеру та емоцій. Зважаючи на те, що голем є магічним створінням, здатним виражати обмежену кількість емоцій, основний акцент було зроблено на його очах. Важливо було передати не лише статичність каменю, а й динамічність та живучість, що притаманні магічним створінням, та додати в них суворість, притаманну тиранам і загарбникам. Кам'яна текстура, що покривала його тіло, включає різноманітні тріщини, шорсткості та виступи, що додавали образу реалістичності та глибини. Зазначені деталі підкреслювали його міцність та невразливість, створюючи враження, що він є частиною давньої магічної цивілізації. Важливо було створити відчуття, що голем є частиною світу коміксу і взаємодіє з іншими персонажами та елементами оточення. Це включало опрацювання тіней, відбитків та взаємодії з землею та іншими поверхнями. Завдяки цьому вдалося досягти високого рівня занурення у світ коміксу та підкреслити реалістичність і взаємодію голема з оточенням.

Важливою частиною лайнарту стало детальне прорисовування сцен боїв. Особливу увагу було приділено динаміці рухів і виразності поз персонажів. Завдяки детальному опрацюванню кожного руху, вдалося досягти відчуття реалістичності та плавності дій персонажів. Зважаючи на те, що камінний голем є важким та масивним створінням, його рухи були зображені повільними, але потужними, що підкреслювало його силу та невразливість. Водночас головний герой, на відміну від голема, демонструє легкість і спритність, що створює контраст і динаміку в сценах боїв.

Деталізація оточення в сценах боїв грає важливу роль у створенні атмосферного та реалістичного зображення. Опрацювання деталей навколишнього середовища, таких як уламки каміння, пил, що підіймається від ударів, та пошкодження від боїв, допомагає підкреслити інтенсивність та масштаб битви. Завдяки цьому досягається глибше занурення у світ коміксу, що дозволяє читачеві відчувати себе учасником подій (див. рис. 2.14).



Рисунок 2.14 – Лайнарт батальних сцен

Вираз обличчя головного героя, його напружені м'язи, а також агресивна міміка голема підкреслюють важливість та драматичність моменту. Використання різних планів – від загальних до великих – дозволяє показати як загальну картину бою, так і деталі, такі як вирази обличчя або конкретні удари. Це створює комплексне та багатопланове зображення подій. Текстові елементи, такі

як звукові ефекти, репліки персонажів та описи, були інтегровані в кадри таким чином, щоб підкреслити динаміку та емоційність моментів. Це дозволило зробити сцени боїв більш захопливими та видовищними, підкреслюючи напруженість і емоційність моментів.

Крім того, ви можете експериментувати з різними стилями та техніками лінійного рисунку, щоб відтворити унікальний художній стиль вашого коміксу. Це допоможе створити неповторну естетику та забезпечити вашому коміксу відмінність серед інших творів.

2.4 Розробка обкладинки

Зважаючи на фентезі сеттинг коміксу, відразу з'явилося бажання показати головного героя, який є центром історії, і одного з головних героїв історії, або місце де живе головний герой. Тому створення обкладинки для коміксу – постає ключовим моментом, що привертає увагу читачів та створює перше враження від твору.

Спочатку важливо визначити сцену для обкладинки, ретельно плануючи композицію та розміщення персонажів. Обкладинка з головним героєм перед та духом лісу за спиною, на фоні неба та хмар, дуже ефектно передасть атмосферу коміксу та приверне увагу читачів (див. рис. 2.15).

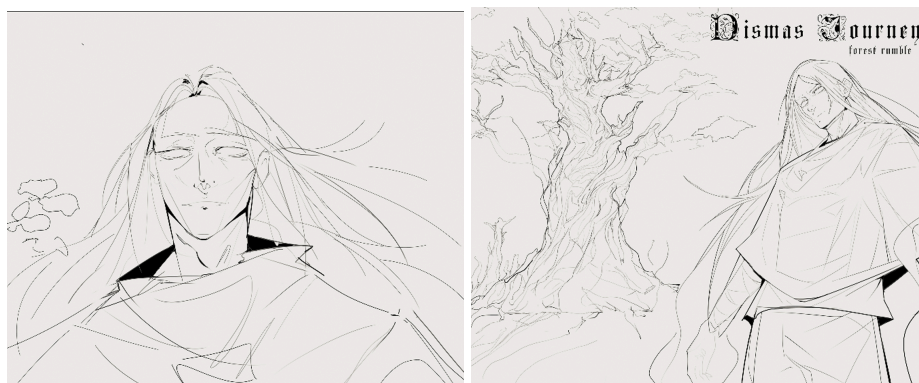


Рисунок 2.15 – Перші ескізи обкладинки

На початковій стадії розробки обкладинки було розроблено три варіанти ескізів. Перший варіант передбачав зображення лиця персонажа на тлі листя з

дерев. Другий скетч показував персонажа в динамічному ракурсі, стоячи на фоні дерева, де проживав головний герой. У фінальному варіанті передбачено портрет головного героя, виконаний в анфас на тлі неба. На задній стороні обкладинки, спиною до глядачів, стоїть лісовий дух.

На етапі лайнарту обкладинки велику увагу було приділено деталям дизайну персонажа, який був сформований завдяки референсам. Особлива увага зосереджувалась на рисах обличчя головного героя, його зачісці, загальній формі волосся та вбранні. Однак, складнощі виникли під час відмальовки очей, які перерисовувались декілька разів з метою досягнення кращого вигляду та відповідності типуажу персонажа (див. рис. 2.16).



Рисунок 2.16 – Лайнарт обкладинки

Цей процес включав ретельне опрацювання всіх елементів обличчя та ретельне перевірення всіх пропорцій, що забезпечило більш виразний і характерний зовнішній вигляд головного героя. Зачіска та форма волосся також вимагали уваги для збереження послідовності та гармонії з загальним стилем коміксу. Туніка головного героя була також детально продумана, щоб передати загальну атмосферу персонажа. В лайнарті лісового духу не виникло жодних проблем. Особливу увагу було приділено його рогам, що мають форму суміжну до гілок, та його деревній текстурі, оскільки вона є важливим елементом його

зовнішності та допомагає підкреслити його пряме відношення до світу природи. Також увага була приділена формі його шиї, мускулатурі спини, та текстурі кори на тілі персонажа. Завдяки цьому етапу, вдалося створити візуально привабливий і деталізований образ, який відповідає загальній естетиці коміксу.

Вибір колірної палітри для обкладинки відіграє важливу роль у створенні настрою та атмосфери коміксу. При виборі колірної палітри для обкладинки важливо враховувати такі аспекти, як контраст, ясність та контекст. Контрастні кольори дозволяють виділити головний образ та зробити обкладинку виразною та привабливою. Ясність кольорів допоможе уникнути зайвої заплутаності та зберегти чіткість дизайну. Контекстуальний аналіз допоможе зберегти загальну атмосферу та настрій коміксу (див. рис. 2.17).



Рисунок 2.17 – Мудборд аналогів обкладинок

Вибір кольорових схем та їх вплив на обкладинки коміксів відіграють важливу роль у створенні візуального ефекту та підтриманні ідентичності персонажів. Основні кольори були обрані таким чином, щоб підкреслити індивідуальність головного героя та його взаємодію з лісовим духом. Застосування найтемніших місць, відбитого світла та розбрикування різних кольорів під час фази рендерингу надає обкладинці життєвості та глибини. Кольорові схеми не лише підсилюють візуальний інтерес, але й виділяють елементи історії та підтримують ідентичність персонажів.

Перш за все, для головного героя було обрано тілесний колір світлої шкіри, що створює контраст з коричневим волоссям та сірою накидкою. Цей вибір кольорів підкреслює простоту та скромність героя, що відповідає його образу на початку історії. З іншого боку, лісовий дух був зображений з використанням жовтозелених кольорів, до яких додано домішок бірюзового кольору.

Колірна гамма неба була особливо важливою для передачі настрою сцени. Для частини неба з боку головного героя обрано відтінки оранжевого, бордового, малинового і сірого. Ці кольори символізують схід сонця, що символічно відображає початок його пригоди. Водночас небо з боку лісового духа має більш насичені кольори та відтінки, що символізують призахідне сонце. Це підкреслює момент прощання духа з героєм і його відпускання в першу подорож.

Особливо ретельно промальовувалися дрібні деталі, такі як складки одягу, лінії обличчя головного героя та його волосся. Використання світлотіней допомагає підкреслити тривимірність фігур та їхню динаміку, що робить зображення більш живим та виразним (див. рис. 2.18).



Рисунок 2.18 – Рендер обкладинки

Додавання інших елементів, таких як назва, автор, логотип та інші деталі, також є важливою частиною процесу створення обкладинки. Шрифт для назви

коміксу було обрано готичний, що відповідає загальній атмосфері історії, додаючи обкладинці стилістичної цілісності. Разом, всі елементи допомагають зробити комікс впізнаваним та привабливим для цільової аудиторії.

2.5. Рендер та фіналізація

Фіналізація сторінок коміксу – це критичний етап у їхньому створенні, що надає їм остаточний вигляд та готовність до публікації. Цей етап може виявитися вирішальним.

При створенні образів головного героя та його наставника застосовано стандартні кольори для покраски шкіри, з додаванням тіней у всіх необхідних місцях (див. рис. 2.19). Зокрема, біля очей, носа та щік додано червоні тіні, що створює приємний для ока вигляд. Колір накидки головного героя сірий, штани – коричневі ганчіркові, а черевики – темно-коричневі шкіряні. Сірий колір накидки символізує стриманість і практичність, що підкреслює його рішучість і готовність до дій. Темно-коричневі шкіряні черевики додають вигляду завершеності та надійності, адже такий вибір взуття демонструє прагматичність і відповідальність героя. Коричневі ганчіркові штани, своєю чергою, відображають скромність та готовність до важкої праці, що є важливими рисами його характеру .



Рисунок 2.19 – Колір з додаванням світла, тіней та текстур персонажів

Одяг наставника героя складається з відтінків чорного, що символічно відповідає його прізвиську «Ворон». Одяг наставника витримано в чорних відтінках, що має глибоке символічне значення. В контексті світу коміксу, чорний колір асоціюється з мудрістю, таємничістю та силою, володінням таємними знаннями. Водночас темний одяг підкреслює відокремленість наставника від інших персонажів, його особливий статус і відданість обраним ідеалам. Завдяки такому вибору кольорів, образ наставника стає більш виразним та запам'ятовується глядачам.

Застосування тіней біля очей, носа та щік, в рендері портретів героїв коміксу, допомагає надати обличчям персонажів об'єму та живості. Додаткові червоні тіні створюють ефект здорового рум'янцю, підкреслюючи емоційний стан героїв. Зокрема, червоні тіні на щоках і носі можуть свідчити про напруження, зусилля чи навіть тривогу, що додає драматизму та реалізму візуальному образу. Крім того, такі деталі допомагають краще розкрити внутрішній світ персонажів, їхні переживання та мотиви.

Увага до дрібниць, таких як тіні, відтінки та текстури, дозволяє зробити образи персонажів більш реалістичними та живими. Справді, добре продумані деталі створюють відчуття глибини й багатогранності, що сприяє кращому сприйняттю персонажів глядачами. Завдяки цьому глядачі можуть краще зрозуміти та відчувати характери героїв, їхні емоції та взаємодії.

Було приділено чимало зусиль на створення взаємодії кольорів та текстур задля гармонійного образу між різними елементами одягу та аксесуарів, що є ключем досягнення цілісності образу. Наприклад, сірий колір накидки головного героя добре поєднується з коричневими відтінками його штанів та черевиків, створюючи гармонійний та збалансований вигляд. Водночас чорний одяг наставника підкреслює його відокремленість від інших персонажів та контрастує з виглядом головного героя, що підкреслює різницю в їхніх характерах та ролях в сюжеті коміксу (див. рис. 2.20).



Рисунок 2.20 – Поєднання кольору та текстур

Рендер кадрів з лісовим духом відображав унікальні характеристики цього персонажа та атмосферу магічного лісу (див. додаток В.1). Жовто-зелені кольори, що використовувалися в колірній палітрі лісового духа, надавали йому природну зв'язаність з довкіллям. Очі, які були зафарбовані чорним, відображали характерні риси всіх духів у світі коміксу, разом із деформованою формою голови та позначками поруч з ротом. Особливу увагу приділяли райдужкам очей, які були забарвлені яскравим жовтим кольором. Це був один з найважливіших аспектів кольору, оскільки він відображав зв'язок духа з магічним світом. Жовтий колір райдужок є одним із трьох основних кольорів очей, які символізують зв'язок з магією та маною, що є основним джерелом магії в цьому світі (див. рис. 2.21).

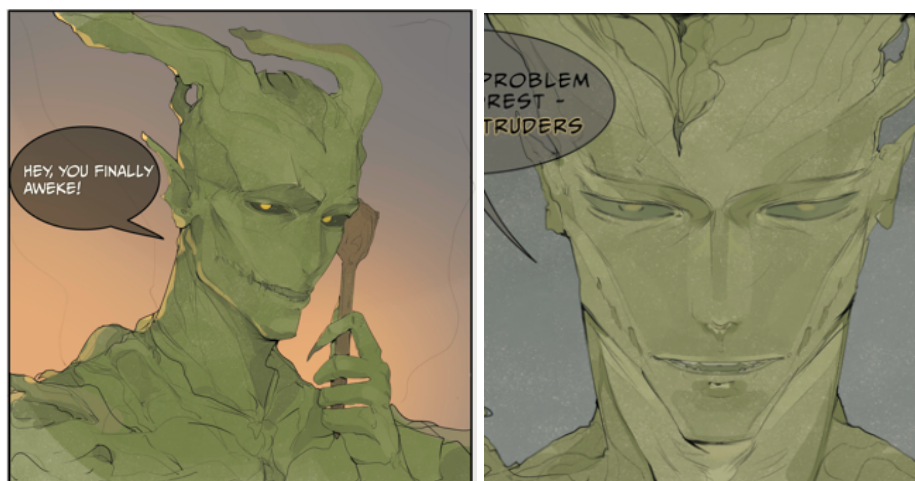


Рисунок 2.21 – Колір, тіні та текстури лісового духа

У рендері кам'яного гіганта використано сірі та ненасичені відтінки червоного, що символізують кам'яну породу, надаючи йому вигляду масивного і непохитного монстра. Застосування сірих тонів створює відчуття холодної, важкої маси, яка здається невразливою і величною. Червоні відтінки, хоча й ненасичені, додають образу агресивності та жорстокості, підкреслюючи його ворожу сутність. Така колірна палітра не лише визначає зовнішній вигляд персонажа, але й підсилює його символічне значення у контексті сюжету. Використання синіх холодних тіней, що створюють контраст і підкреслюють характер першого лиходія коміксу. Сині тіні додають глибини та рельєфності, наголошуючи на м'язах і рельєфі кам'яного тіла (див. рис. 2.22).



Рисунок 2.22 – Колір, тіні та текстури кам'яного голема

Однією з ключових аспектів фіналізації є світлотінь. Вони відображають реалістичне освітлення, залежне від розташування джерел, інтенсивності та кута нахилу світла. Потрібно розробити освітлення, яке буде відповідати середовищу магічного лісу. Зважаючи на часові обмеження, робити детально промальовані ілюстрації з детальним освітленням в кожному кадрі не є можливим, тому освітлення робилось лише в деяких кадрах для передачі певного настрою, емоції персонажа тощо. Наприклад, у сценах всередині древа, де живе головний герой, м'яке, розсіяне світло створює відчуття затишку та спокою. Водночас у магічному центрі лісу, гра світла та тіні підкреслює таємничість та незвичність цього місця. Завдяки використанню контрастного

освітлення, автори підсилюють драматичність сцен, роблять їх більш емоційно насиченими та захопливими.

Тональність – ще один важливий аспект фіналізації персонажів. Вона визначається вибором кольору та градієнтів для шкіри, волосся, одягу та інших деталей. Кольори можуть передавати різні настрої та характери персонажів і відігравати ключову роль у визначенні їхньої особистості.

Теорія кольору в коміксах використовується для створення привабливих кольорових схем та підтримки настрою та емоційної інтерпретації історії.

Відтінки та інтенсивність кольорів в коміксах можуть вказувати на різні емоційні стани персонажів та визначати загальний настрій історії. Важливо підбирати кольорові схеми відповідно до ситуацій та персонажів, щоб передати їхні почуття та переживання (див. дод. В.2).

Застосування кольорів в коміксах відкриває безліч можливостей для творчого виразу та створення унікальної атмосфери. Ретельне використання кольорів допомагає залучити увагу читачів та підкреслити ключові моменти історії.

Колірна палітра може ефективно відображати характер та настрій кожного персонажа, а також відтворювати атмосферу фентезійного світу. Наприклад, теплі та насичені кольори можуть підкреслити енергійність та життєрадісність головного героя, тоді як холодні відтінки можуть створювати загадковість та таємничість навколишнього середовища.

Особливу увагу та переважну більшість часу зайняло опрацювання фонів, оскільки саме завдяки їм можна зануритися в атмосферу подорожі Дісмаса по магічному лісі. Аналіз показує, що кожен етап цієї подорожі супроводжується зміною колірної гами, що символізує різні емоційні та тематичні аспекти. Перші сторінки, які описують перебування головного героя всередині дерева, де він живе, наповнені теплими відтінками коричневого, зеленого та жовтого. Зазначені кольори символізують близькість героя до природи, його гармонійне співіснування з навколишнім середовищем.

Коричневий колір створює відчуття стабільності та укорінення, зелені відтінки вказують на життя та зростання, а жовтий додає відчуття тепла та затишку. Починаючи зі сторінки, де головний герой виходить з дерева, колірна гамма зазнає суттєвих змін. Переходячи до фіолетових, бузкових і синіх відтінків, автори створюють відчуття таємничості та магії. Ці кольори символізують магичний центр лісу, місце концентрації мани, одного з основних джерел магії у світі коміксу. Тим часом як головний герой віддаляється від центру лісу, гамма поступово переходить до синіх відтінків. Це не лише підкреслює зосередження мани та магії в атмосфері, але й відображає зміни в настрої та атмосфері подорожі (див. рис. 2.23).

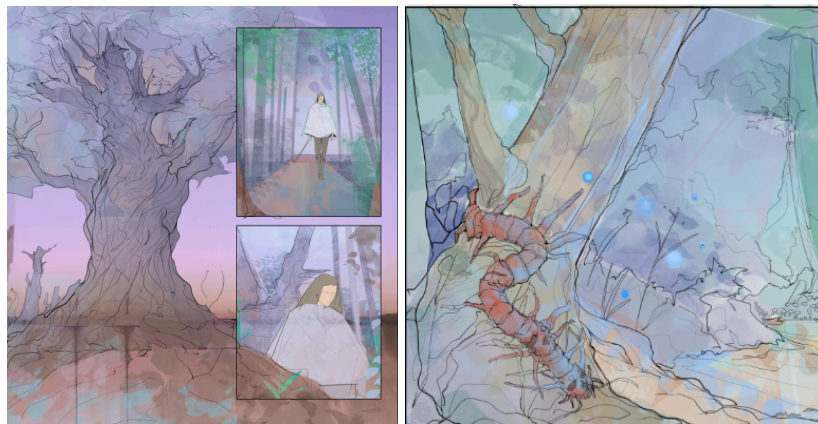


Рисунок 2.23 – Зміни колірної гамми

При розробці рендеру батальних подій, між камінним гігантом та головним героєм, було застосовано цілий ряд художніх засобів, щоб створити яскраві та динамічні зображення (див. дод. В.3). Особливу увагу було приділено тіням, теплим відтінкам рожевого у головного героя, та холодним відтінкам синього у камінного голема, колірній гамі персонажів, та зображенню яскравих та насичених відтінків магії полум'я, що допомогло підкреслити контраст між двома протилежними персонажами та створити виразну атмосферу битви (див. рис. 2.24).



Рисунок 2.24 – Рендер батальних кадрів

Зелений фон лісу, на якому відбувається битва, був обраний для створення контрасту з магічним полум'ям. Використання різних відтінків зеленого, від темного до світлого, дозволило створити відчуття глибини та перспективи, що робить сцени більш привабливими до сприйняття.

Завдяки використанню різних технік і колірних гам при рендері батальних сцен, вдалося створити яскраві та емоційно насичені зображення, які передають динаміку і напругу битви між головним героєм і камінним големом.

ВИСНОВКИ

Під час написання кваліфікаційної роботи було досліджено поняття авторського коміксу та супутніх понять: візуальний наратив, художнє оформлення, цільова аудиторія. Розглянуто їх особливості та вплив на сприйняття читачами. Описано досвід дизайнерів світу, які виконували роботи в техніці створення коміксів. Наведено приклади їх робіт, що допомогло виявити ключові підходи до візуального і сюжетного оформлення.

Здійснено аналіз наукових робіт, друкованих та інтернет-джерел, присвячених створенню авторських коміксів та їхньому впливу на читачів. Проаналізовано різні теоретичні підходи та практичні приклади, що дозволило зібрати комплексну інформацію про сучасні тенденції в створенні коміксів. Завдяки цьому було отримано розуміння важливості візуального наративу та його впливу на емоційне та когнітивне сприйняття читачів.

Описано виконання передпроектної частини: проведено аналіз цільової аудиторії, розроблено сценарій та ескізи малюнків для авторського коміксу. Визначено, що цільова аудиторія складається з молоді віком від 15 років та старше, яка цікавиться фентезі та пригодницькими сюжетами. Сценарій розроблено з урахуванням психологічних особливостей цієї аудиторії, а ескізи відображають ключові моменти сюжету, створюючи основу для подальшої роботи.

Описано результати проектної частини, зокрема розробку та візуалізацію референсних листів головних персонажів. Створено деталізовані образи персонажів, включаючи: головного героя, його наставника, лісового духа, камінного голема, дівчини привида, та молодого мага, що відображають їхні характерні риси та роль у сюжеті. Застосовано кольорові схеми та текстури, що підкреслюють особливості та емоційний стан персонажів. Це дозволило створити цілісні та виразні образи, які легко запам'ятовуються.

Описано результати розробки сторіборду, сторінок та обкладинки авторського коміксу. Виконано детальну візуалізацію ключових сцен, що

відображають динаміку сюжету та емоційні переживання персонажів. Створено обкладинку, яка інтригує та залучає потенційних читачів. Завдяки цьому досягнуто створення естетично привабливого та сюжетно завершеного коміксу.

Визначено практичне значення роботи через його потенційний вплив на аудиторію та культурний контекст. Розробка авторського коміксу сприяє розвитку креативної індустрії, залученню молоді до читання та популяризації жанру фентезі. Комікс може стати важливим інструментом для передачі культурних та моральних цінностей, що робить його значущим не лише в розважальному, але й в освітньому контексті.

Апробовано результати дослідження через залучення читачів та оцінку їх реакції. Проведено попередні презентації та обговорення з цільовою аудиторією, що дозволило отримати зворотний зв'язок та внести необхідні корективи. Відгуки читачів підтвердили високу якість візуального оформлення та захопливість сюжету, що свідчить про успішність виконаної роботи.

Практичні рекомендації до застосування результатів дослідження включають: використання отриманих знань та навичок у створенні нових авторських коміксів; застосування розроблених методів аналізу цільової аудиторії та візуального оформлення в інших проектах візуального наративу; інтеграція коміксів як навчальних матеріалів у освітніх програмах для підвищення зацікавленості та мотивації учнів.

Скорочена інформація про апробацію роботи: результати дослідження були представлені на кількох наукових конференціях, де отримали позитивні відгуки від колег та експертів у галузі візуальних мистецтв. Публікації тез та статей за темою роботи здійснено у спеціалізованих виданнях.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Bird J., Slate S. The Evolution of Narrative: From Petroglyphs to Pixels. *Journal of Archaeological Research*, 2016. P. 320-347.
2. Bryant J. The Art of Illustrated Books : A Survey of the History of Illustration, 2022. 288 p.
3. The Golden Age of Comic Books: A Comprehensive Exploration from Superman to Captain Marvel Adventures. Toons Mag. URL: <https://www.toonsmag.com> (дата звернення: 03.06.2024).
4. Chambliss J. Comic Books as History: The Silver Age. Comics in American Culture. 2016. 45 p.
5. Мур А., Гібонс Д. Вартові / пер. з англ. Я. Стріха. РМ, 2023. 532 с.
6. Ukrainian Comics and War in Ukraine. Hypotheses. URL: <https://trafo.hypotheses.org> (дата звернення: 3.06.2024).
7. Комікс Кіборги: новий формат історії України. Кіборги. URL: <https://kiborhycomics.com.ua> (дата звернення: 3.06.2024).
8. Steampunk Revolution Comes To Ukrainian Comic Books. The Odessa Review. URL: <https://odessareview.com> (дата звернення: 3.06.2024).
9. Серед овець: у кожного своя правда. Vovkulaka. URL: <https://www.vovkulaka.net> (дата звернення: 3.06.2024).
10. Мовчання слів. Tapas. URL: <https://tapas.io> (дата звернення: 3.06.2024).
11. Bendis B. M., Words for Pictures: The Art and Business of Writing Comics and Graphic Novels. Watson-Guptill, 2015. 224 p.
12. Beaty B., Weiner S. The Cambridge Companion to Comics. Cambridge University Press, 2012. 210 p.
13. Колісник О. В. Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі : монографія / за заг. ред. М. В. Колосніченко. Київ : КНУТД, 2022. 34 с.
14. МакКлауд С. Зрозуміти комікси. Невидиме мистецтво. Київ : Рідна Мова, 2019. Рідна мова, 2019. 245 с.

15. Invincible – Comic, Animated Series, Movie, and More!. Skybound . URL: <https://www.skybound.com> (дата звернення: 3.06.2024).
16. Eisner W. Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist. W.W. Norton & Company: 2008. 192 p.
17. Pak G. Make Comics Like the Pros: The Inside Scoop on How to Write, Draw, and Sell Your Comic Books and Graphic Novels. Watson-Guptill 2018. 160 p.
18. Мильченко Л. Особливості сприйняття візуальної книги: Комікси, манга, графічний роман. *Вісник Книжкової палати*. Київ, 2020. № 12. С. 10–15.
19. VIZ: The Official Website for Chainsaw Man. VIZ. URL: <https://www.viz.com> (дата звернення: 3.06.2024).
20. Gege Akutami. Simon & Schuster. URL: <https://www.simonandschuster.com/authors/Gege-Akutami> (дата звернення: 03.06.2024).
21. Making comics. Blinkist . URL: <https://www.blinkist.com> (дата звернення: 3.06.2024).
22. How Technology Transforms the World of Comic Books. The New York Times . URL: <https://www.nytimes.com> (дата звернення: 3.06.2024).
23. How has technology influenced the way we create & consume comic books today versus 10 years ago? Quora . URL: <https://www.quora.com> (дата звернення: 3.06.2024).
24. Офіційна сторінка сервісу Patreon. Patreon. URL: <https://www.patreon.com/home> (дата звернення: 3.06.2024).
25. Gaiman N. How to Create a Comic Book: Neil Gaiman’s Step-by-Step Guide for Making Comics. MasterClass . URL: <https://www.masterclass.com> (дата звернення: 3.06.2024).
26. Comic Book Writing Guide. Big Red Hair . URL: <https://www.bigredhair.com> (дата звернення: 3.06.2024).
27. What Are the 9 Essential Elements of Comic Book Design? Comix Wellspring . 2023. URL: <https://www.grekoprinting-comixwellspring.com> (дата звернення: 3.06.2024).

28. Dialogue in Comics: Medium-Specific Features and Basic Narrative Functions. Inverse Journal. URL: <https://www.inversejournal.com/> (дата звернення: 3.06.2024).
29. Сапковський А. Відьмак: Тьмяні спогади. Львів: Vovkulaka, 2017. 104 с.
30. Шпігельман А. Маус. Сповідь уцілілого. Київ: Рідна мова, 2018. 296 с.
31. The Digital Comic Museum : online archive. URL: <https://digitalcomicmuseum.com> (дата звернення: 3.06.2024).
32. Офіційний сайт програми для створення колажів pureref. URL: <https://www.pureref.com> (дата звернення: 3.06.2024).
33. What is Character Design? Definition. StudioBinder. URL: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/> (дата звернення: 3.06.2024).
34. Hellboy II: The Golden Army. IMDb . URL: <https://www.imdb.com> (дата звернення: 27.04.2024)
35. How to Storyboard a Comic Book. Boords . URL: <https://boords.com> (дата звернення: 3.06.2024), 2023.
36. Коміксист: чим займається, скільки заробляє і яким чином стати ним. ArtCraft Media : веб-сайт. URL: <https://artcraft.media> (дата звернення: 3.06.2024).
37. Гарні Д. Color and Light : A Guide for the Realistic Painter. Єксмо, 2016. 224 с.
38. Димова А. Підходи до класифікації мальовисів. *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології* : матеріали II міжнар. наук.-практ. конф. (12 грудня 2023 р.). Запоріжжя : ЗНУ, 2023. Том 1. С. 107–110.
39. Inoue Takehiko on the Web URL: <https://itplanning.co.jp/en/> (дата звернення: 03.06.2024).
40. Гудошник О. В. Комікс в українському комунікаційному просторі. Вісник Дніпропетровського університету. Серія «Соціальні комунікації». 2017. Т. 25. №. 12. С. 19-24.

- 41.Кравченко В. Класифікація українських коміксів. Київ:Культура України, 2015. с. 188-199.
- 42.Баран Н., Гнаткович О. Класифікація та специфіка сучасних українських коміксів. Молодий вчений. 2021. №5 (93). С. 37-42.
- 43.Лиса І. Структура українського коміксу як окремого медіа повідомлення. Вітражі. 2020. No 7. С. 59–62.
- 44.Троян Т. Г. Формування комікс-культури: переваги, функції, значення. Формування комікс-культури: переваги, функції, значення. Міжнародний науковий журнал «Інтернаука». 2018. Т. 1. № 7 (47). С. 22–26.

ДОДАТОК А

Розроблені дизайни персонажів

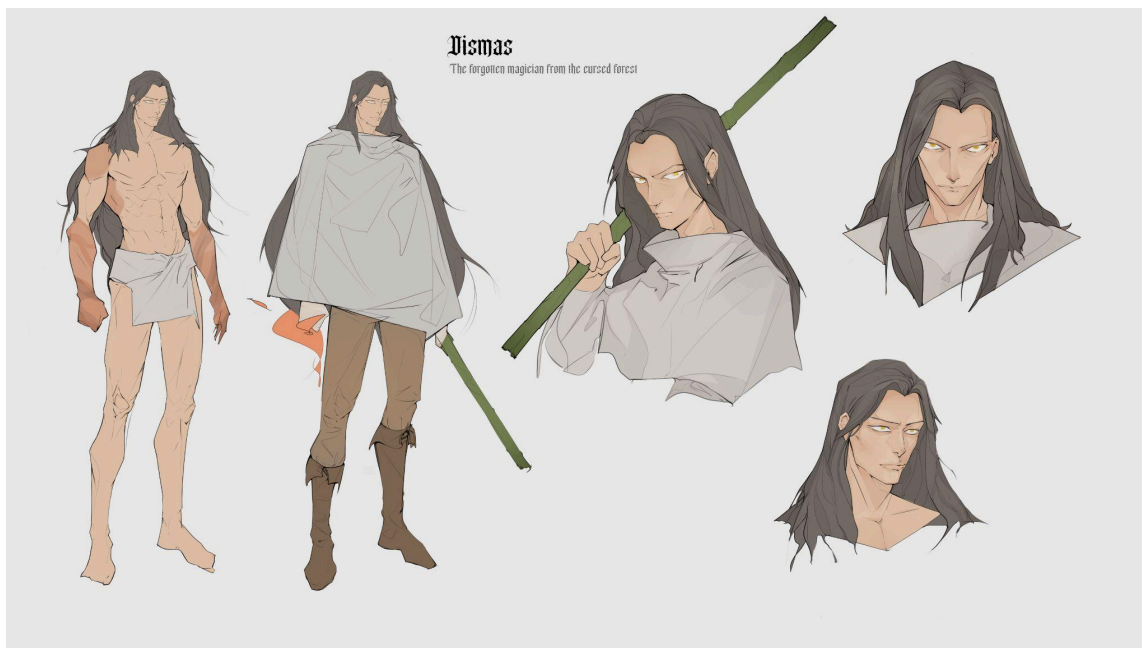


Рисунок А.1 – Dismas. Персонаж

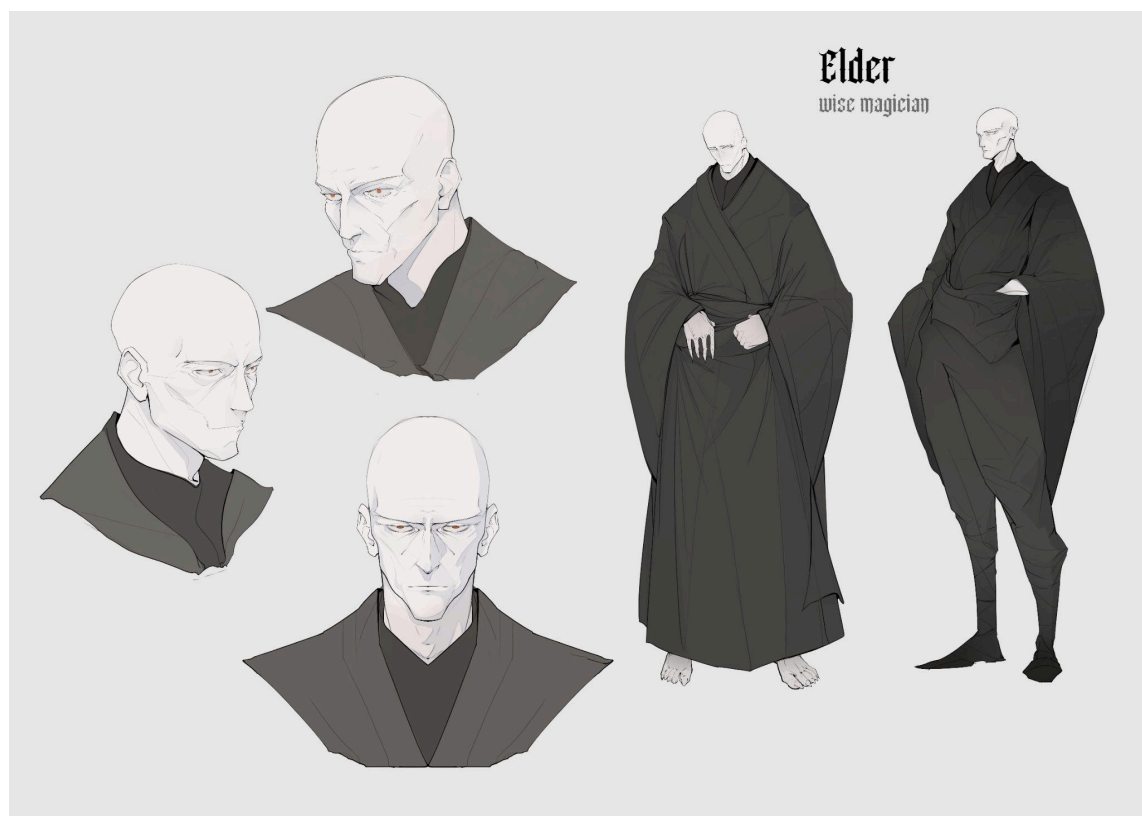


Рисунок А.2 – Elder. Персонаж

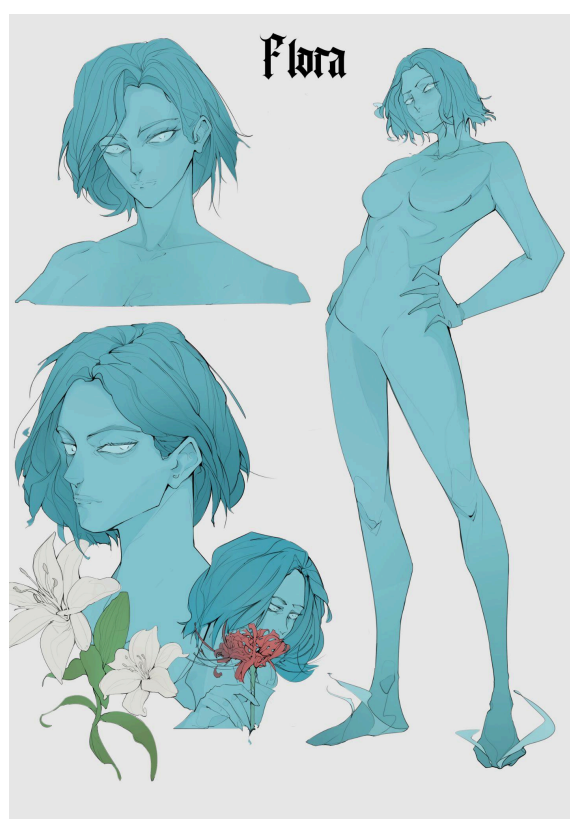
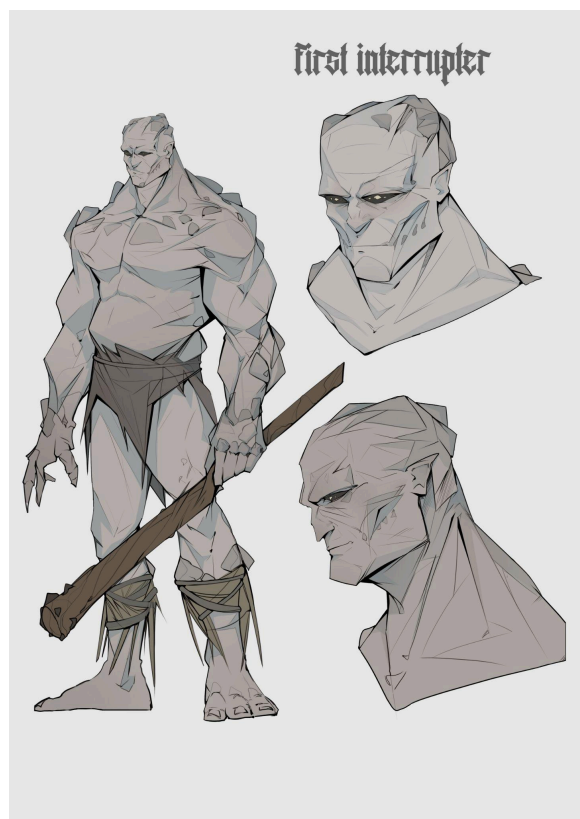
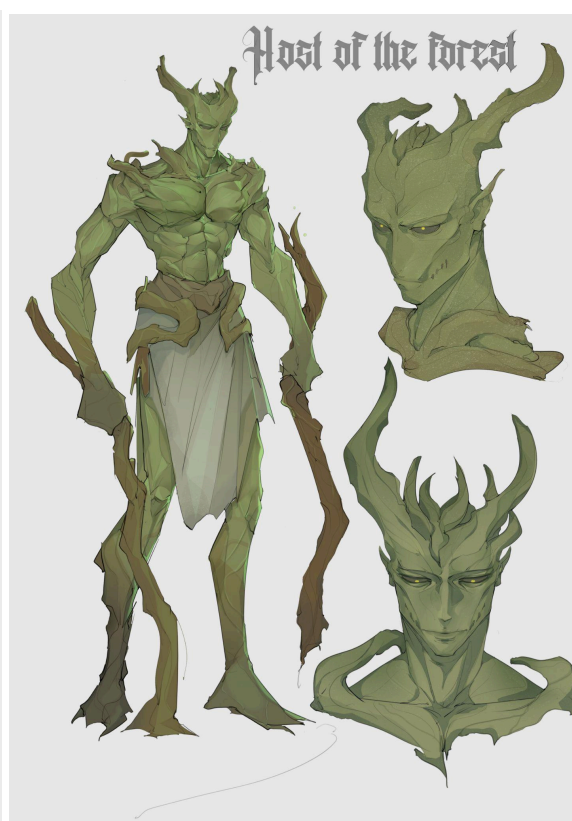


Рисунок А.3 – Deihard. Персонаж
 Рисунок А.4 – Host of the Forest. Персонаж
 Рисунок А.5 – First interrupter. Персонаж
 Рисунок А.6 – Flora. Персонаж



Рисунок А.7 – Ulfair. Персонаж

ДОДАТОК Б

Дизайн обкладинки



ДОДАТОК В

Сторінки коміксу

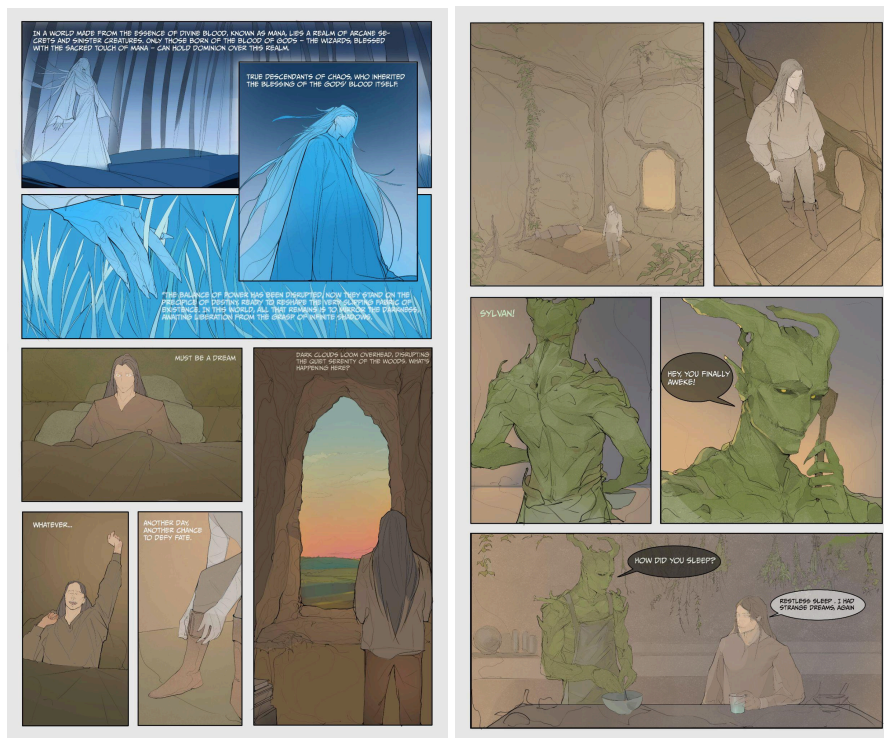


Рисунок В.1 – Розгорт 1

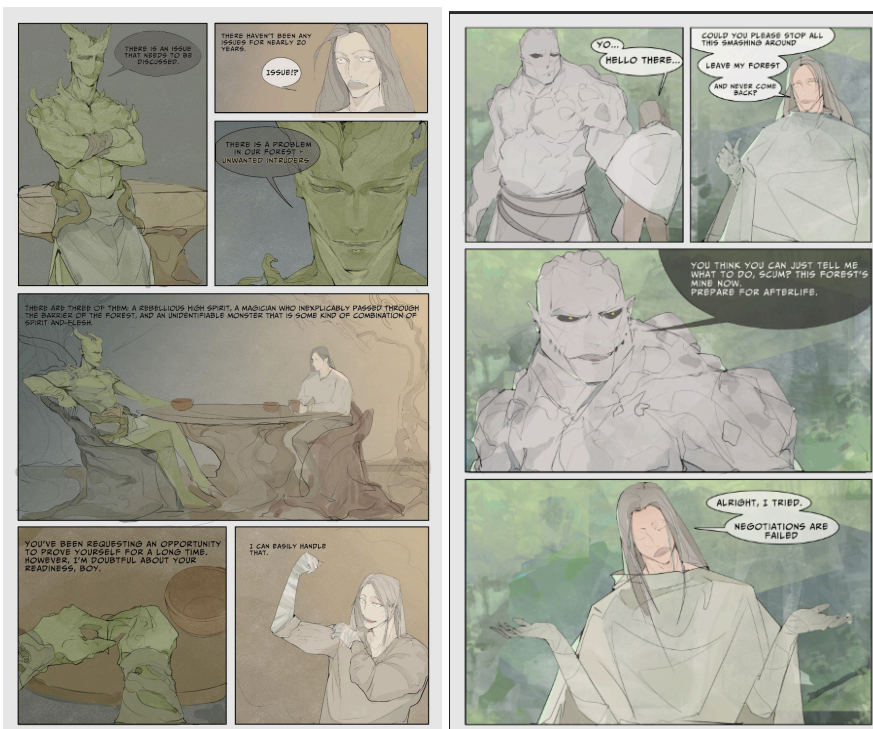


Рисунок В.2 – Розгорт 2



Рисунок В.3 – Розгорт 12-13