

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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
бакалавра

на тему: ІЛЮСТРУВАННЯ КОМІКСУ
«ІСТОРІЯ ПРО МЕРТВОГО ГЕРОЯ»

Виконав: студент 4 курсу, групи 6.0229-1
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний
дизайн»

Пешков Максим Олександрович

Керівник: ст. викл. кафедри дизайну,
_____ Олександр БРЯНЦЕВ

Рецензент: викладач кафедри дизайну,
к. пед. н., проф. _____ Володимир КАРДАШОВ

Запоріжжя
2023

АНОТАЦІЯ

Пешков М. О. Ілюстрування коміксу “Історія про мертвого героя”: кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник Брянцев О. А. Запоріжжя: ЗНУ, 2023. 60 с.

UA: Робота викладена на 60 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 “Історія про мертвого героя”.

Ключові слова: комікс, ілюстрація в коміксі, графічний роман, мальопис

Peshkov M.O. Illustration of the Comic Book "The Story of a Dead Hero": Bachelor's Thesis in Specialty 022 "Design" of the Educational and Professional Program "Graphic Design" / Scientific Supervisor Bryantsev O. A. Zaporizhzhia: ZNU, 2023. 60 p.

ENG: The work is presented on pages 60 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 "The Story of a Dead Hero".

Key words: comic book, illustration in a comic book, graphic novel, painting

Апробація кваліфікаційної роботи:

1. Пешков М. О., Брянцев О. А. Способи та методи ілюстрування історій. *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології: міжнар. наук.-практ. конф.* (м. Запоріжжя: 12 грудня 2022). ЗНУ, 2022. Т. 2. С. 23-26. DOI : 10.5281/zenodo.7489383
2. Пешков М. О., Брянцев О. А. Актуальність створення мальованих історій. *Молода наука : збір. наук. праць.* (м. Запоріжжя, 17-22 квітня 2023) : ЗНУ, 2023. Т. 3. С. 92-93.

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет соціальної педагогіки і психології

Кафедра дизайну

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 «Дизайн»

Освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри дизайну

_____ Ганна ЧЕМЕРИС

«__» _____ 20__ року

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ**

Пешков Максим Олександрович

1. Тема роботи: «Ілюстрування коміксу “Історія про мертвого героя”» керівник роботи ст.викл. Брянцев О.А. затверджені наказом ЗНУ від 22.02.2023 № 341-с
2. Строк подання студентом роботи: 15.06.2023
3. Вихідні дані до роботи: відсутні
4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): Сучасна оповідна ілюстрація. Історія та розвиток мальованих історій. Види коміксів та їх способи ілюстрування. Аналіз коміксів. Проектування коміксу “Історія про мертвого героя”
5. Перелік графічного матеріалу: презентація, демонстраційна графіка, оригінал-макет розробки

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

7. Дата видачі завдання: 1.11.2022

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	Призначення наукового керівника, затвердження теми.	01.11.2022	
2	Отримання завдання на проведення дослідження теми «Ілюстрування коміксу “Історія про мертвого героя”».	01.11.2022 - 02.11.2022	
3	Проведення передпроектного дослідження: розвиток мальованих історій й аналіз продукції та її аналогів. Підготовка чернетки теоретичного розділу.	13.11.2022 - 24.11.2022	
4	Подання статті до конференції DVAC 2022	28.11.2022	
5	Проведення проектування: Пошукові й ескізні роботи. ескізування, розробка варіацій, розробка концепту графічної форми.	05.12.2022 - 19.12.2022	
6	Оформлення результатів проектування (чернетка пояснювальної записки), підготовка презентаційної візуалізації розробленого концепту графічної форми (варіанти графічної частини проекту) та розробка чернеткових оригінал-макетів.	20.04.2023 - 19.05.2023	
7	Подання тез, участь у всеукраїнській науково-практичній конференції..	06.05.2023	
8	Попередній захист кваліфікаційного проекту на кафедрі.	24.05.2023	
9	Усунення зауважень, врахування рекомендацій керівника. Чистове оформлення роботи.	29.05.2023	
10	Проходження нормоконтролю (оформлення ПЗ згідно чинних Стандартів).	05.06.2023	
11	Рецензування кваліфікаційного проекту. Доопрацювання кваліфікаційного проекту з урахуванням рекомендацій рецензента. Отримання рецензії.	10.06.2023	
12	Подання роботи і рецензії науковому керівникові на підготовку відгуку. Написання відгуку керівником.	15.06.2023	
13	Подання роботи на антиплагіат-перевірку Unichesk. Отримання довідки про перевірку.	18.06.2023	
14	Отримання допуску до захисту. Подання всіх друкованих та електронних матеріалів кваліфікаційної роботи на кафедру. Розміщення тексту роботи у репозитарії ЗНУ.	20.06.2023	
15	Захист кваліфікаційної роботи на засіданні ЕК.	21.06.2023	

Студент

(підпис)

Максим ПЄЩКОВ

(прізвище та ініціали)

Керівник роботи

(підпис)

Олександр БРЯНЦЕВ

(прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер

(підпис)

Ганна ЧЕМЕРИС

(прізвище та ініціали)

ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ 1 СУЧАСНА ОПОВІДНА ІЛЮСТРАЦІЯ.....	7
1.1 Історія та розвиток мальованих історій.....	7
1.2 Види коміксів та їх способи ілюстрування.....	10
1.3 Аналіз коміксів.....	17
РОЗДІЛ 2 ПРОЄКТУВАННЯ КОМІКСУ “ІСТОРІЯ ПРО МЕРТВОГО ГЕРОЯ”	29
2.1 Пошуковий етап.....	29
2.2 Розкадрування та лайн арт.....	34
2.3 Проєктування обкладинки.....	40
ВИСНОВКИ.....	45
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	47
ДОДАТОК А Зразки сторінок.....	50
ДОДАТОК Б Концепти.....	53
ДОДАТОК В Розкадрування.....	55
ДОДАТОК Г Пензлі.....	58

ВСТУП

Актуальність. З певних причин в Україні комікси не почали свій інтенсивний розквіт як в Америці та Японії, але спостерігається поява нових коміксів на полицях магазинів в останні роки. Невелика кількість видавництв та незалежних авторів, створюють цікавий продукт. Однак в суспільстві більшість людей досі вважають комікси дитячою забавкою. Не можна сказати, що комікси є альтернативою якомусь конкретному засобу масової інформації, такі як література, фільми чи мультфільми. Хоча багато сучасних фільмів, відомих персонажів, сюжетних стрічок створювалися на основі різних знаменитих коміксів. Різновидами коміксів є розкадровка допомагає на етапах створення кінострічок. Тому мальовані історії, комікси чи манга є окремою формою оповіді, яка має право на існування, які пропонують унікальне поєднання візуального та текстового оповідання, яке можна використовувати для передачі складних наративів та ідей.

З огляду на актуальність, унікальність напряму, попиту на розробку мальованих історій, потребу у розробці коміксових історій, зумовлено вибір теми кваліфікаційної роботи: *Ілюстрування коміксу “Історія про мертвого героя”*.

Об’єкт роботи - мистецтво коміксів.

Предмет дослідження - ілюстрування коміксових історій.

Мета: розробити авторський комікс “Історія про мертвого героя” в жанрі dark fantasy.

На основі об’єкту, предмету та мети визначено наступні **завдання:**

1. проаналізувати літературні та інтернет джерела з досліджуваної теми;
2. провести дослідження як розповідати історії в коміксах та їх способи ілюстрування;

3. проаналізувати відомі комікси і графічні романи;
4. розробити першу частину авторського коміксу, жанру dark fantasy, “Історія про мертвого героя”.

Практичне значення одержаних результатів дослідження допоможуть у подальшій дослідженнях і розробках дизайну коміксів, сприятиме особистісному зростанню та самовираженню, дозволяє досліджувати складні теми, доносити ідеї та взаємодіяти з різними точками зору.

Апробація результатів дослідження була здійснена шляхом публікації тез на міжнародній науково-практичній конференції “Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології” у 2022 році та XVI університетська науково-практична конференція студентів, аспірантів, докторантів і молодих вчених “Молода наука” у 2023 році.

Структура пояснювальної записки до дипломної роботи складається зі вступу, двох розділів, висновку і списку використаних джерел, а також додатків.

В першому розділі розповідається про історичний розвиток коміксів та манги, теми що піднімалися в різні епохи коміксів, види мальованих історії та їх способи ілюстрування. Аналіз коміксів та графічних романів.

В другому розділі представлено етапи проектування власного коміксу, починаючи від концепт-артів персонажів та розкадрування.

РОЗДІЛ 1

СУЧАСНА ОПОВІДНА ІЛЮСТРАЦІЯ

1.1 Історія та розвиток мальованих історій

Історія мальованих романів, або коміксів, - довга і захоплююча, що охоплює багато століть і культур. Концепція використання послідовних зображень для розповіді історії сягає до давніх цивілізацій, таких як єгиптяни і греки та навіть печерних людей які використовували стінові живописи й кераміку, щоб зобразити події у наративній формі.

Початком зародження мальованих історій можна вважати XVI століття, коли у Валенсії і Барселоні почали продавати картинки, які були призначені для народу, найчастіше вони були на релігійну тематику. Це розповідь життя святих в серіях невеликих гравюр, надрукованих на аркушах кольорового паперу («Алілуя») [1]. Проте зародження сучасного коміксу, як ми його знаємо сьогодні, можна відслідкувати з кінця 19-го та початку 20-го століття. У 1892 році був виданий перший американський комікс «Ведмедик і тигр», а у 1895 році було опубліковано перший комікс-стріп, "Жовтий хлопчик", в газеті New York World, і це було вперше, коли комікс створювався спеціально для публікації в газеті [2]. Цей ранній комікс був в основному гумористичного характеру та використовував прості чорно-білі лінійні малюнки.

На початку XX століття з'явилася комікс-книга чи журнал, що розв'язав руки творцям та дозволив створювати більш довгі та складні історії. Перша комікс-книга "Famous Funnies" була опублікована в 1933 році і містила перевидання популярних комікс-стріпів з газет. З часом почали з'являтися оригінальні історії комікс-книг з супергероями, такими як Супермен, Бетмен та Капітан Америка та інші. Це зародило так званий золотий вік коміксів [3, с. 29-30]. Сюжети цієї епохи часто фокусувалися на пригодах, діях та патріотизмі, відображаючи настрої тодішніх часів. Багато з найпопулярніших персонажів

брали участь у Другій світовій війні, а їхні пригоди часто використовувалися для підтримки патріотизму та мотивації у війні. Золотий вік закінчився в середині 1950-х років, оскільки змінні соціальні установки, введення Кодексу коміксів, який встановлював суворі вимоги до вмісту та призвів до зменшення творчої свободи для творців коміксів, а також зростання телебачення, все це призвело до зниження популярності коміксів. Однак персонажі та історії, створені під час цієї епохи, продовжують бути улюбленими для читачів як і до теперішнього часу так і в майбутньому будуть мати своїх шанувальників.

Паралельно на сході, після Другої світової війни стрімко почала розвиватись японські комікси які отримали назву - манга. У 1950-х роках золотий вік манги розпочався з виходом коміксу Осаму Тезука "Tetsuwan Atom" ("Астро-хлопчик"), який мав величезний успіх і допоміг утвердити мангу як основну форму розваг. Розвиток манги відрізнявся від коміксів та розвивався в інший бік. За наступні епохи манга запровадила різноманітні жанри, зокрема спортивна манга, романтична манга та манга жахів. У 1970-х роках спостерігався бум популярності сьонен-манги, які були орієнтовані на хлопчиків-підлітків і часто вирізнялися гостросюжетними історіями та динамічними ілюстраціями, а також сьодзьо-манга яка здобули велику кількість прихильників зі сторони дівчаток [4].

У 1950-1960-х роках зародився Срібний вік коміксів, який характеризується появою нових персонажів-супергероїв, а багато персонажів, створених в Золотому віці, були оновлені і перероблені для сучасної аудиторії. Цей період також ознаменувався народженням коміксів Marvel, які представили складних персонажів з реальними життєвими проблемами і забезпечили більш реалістичний і соціально свідомий підхід до розповіді історій в коміксах. Ера була відзначена певним оптимізмом та акцентом на наукову фантастику і дослідження космосу, відображаючи культурний контекст часу [5, с. 136-140]. Деякі з найіконічніших персонажів цього періоду були створені DC Comics,

включаючи Флеша, Зеленого Ліхтаря та Лігу Справедливості. Але в цей час Marvel Comics піднявся на вершину, зі створенням Фантастичної Четвірки, Людини-павука та Людей-Х. Ці персонажі мали більш складні особистості та сюжетні лінії, ніж їхні попередники золотого віку. Героям срібного віку було притамано більше займалися проблемами соціальної несправедливості та подолання особистих бар'єрів. Під час срібного віку з'явилося нове покоління творців коміксів, включаючи Стена Лі, Джека Кірбі, Стіва Дітко та Ніла Адамса. Ці творці розширювали межі того, що було неможливо раніше уявити в коміксах, експериментуючи з новими техніками та стилями. Проте введений Кодекс коміксів встановлював ряд жорстких правил для авторів коміксів під час Срібного віку. Деякі з головних обмежень кодексу включали:

- відсутність надмірного насильства та кровопролиття;
- відсутність сексуального контенту;
- відсутність вживання наркотиків чи алкоголю;
- відсутність не уважного ставлення до влади;
- відсутність богохульства;
- відсутність просування злочинної поведінки [6].

Ці суворі правила мали значний вплив на зміст коміксів у Срібному віці, що призвело до зсуву в бік більш здорового та сімейного контенту. Багатьом видавцям і творцям коміксів довелося коригувати свої сюжети та художні стилі, щоб відповідати Кодексу коміксів, а деякі більш суперечливі та гострі теми були значною мірою вилучені з мейнстрімних коміксів.

Наступним віком став бронзовий, настання якого вважається початок 1970-х і триває до середини 1980-х. Цей період бачив продовження деяких тенденцій зі срібного віку, таких як акцент на коміксах про супергероїв та збільшення використання кількох історій в одному коміксі. Однак, на цей період часу було також кілька значних змін та інновацій в галузі коміксів в якій почали з'являтися більш різноманітні персонажі та сюжетні лінії, включаючи появу

формату графічних романів, який дозволяв розповідати більш тривалі та складні історії. І однією з найбільш помітних змін було з'явлення "антигероя" в коміксах. Персонажі, такі як Росомаха, Каратель та Месники, відображали зміну від традиційного геройського архетипу та представляли більш складних та недосконалих персонажів, які іноді використовували насильницькі або морально спірні методи для досягнення своїх цілей.

Сучасна епоха коміксів розпочалася в середині 1980-х років і триває донині. А з початку 1990-х років в сюжетах коміксів все частіше стала підвищуватись насильницькі теми, а збільшення ролі і популярності незалежних видавництв знизило вартість друку та підвищення популярності коміксів серед дорослої аудиторії. Зростання кількості та різноманітності персонажів з різних культур та національностей також поширювало комікси серед більшої групи людей. А застосування новітніх технологій та засобів візуальної експресії, таких як комп'ютерна графіка та цифрове малювання полегшує створення нових коміксів та спонукає все більше митців приєднатись до цього мистецтва [7].

1.2 Види коміксів та їх способи ілюстрування

З початку розквіту золотого віку і до сучасного в коміксах з'явилися нові види публікацій, від звичайних маленьких газетних коміксів до повноцінних сюжетних історії на сотню сторінок. Тому можна виокремити найбільш ключові види: звичайні стрипи, графічні романи, манга, веб-комікси, міні-комікси та газетні.

Стрип – це стандартний формат американських коміксів, що друкувалися на дешевому папері і продавалися в магазинах коміксів, а також у газетних кіосках та інших торгових точках [8]. Ці журнали зазвичай мають глянцеvu обкладинку зі скріпленою палітуркою, яка утримує разом 20-52 сторінки з історією та ілюстраціями включаючи обкладинку та розвороти з рекламою.

Даний формат використовується для багатьох популярних серійних видань коміксів, включаючи комікси про супергероїв, таких як Бетмен і Людина-павук. Загалом, даний формат коміксів був основним в американській індустрії коміксів протягом багатьох років і залишається популярним форматом як для мейнстрімних, так і для незалежних коміксів.

Графічні романи – це тип коміксів, який зазвичай довший і складніший, ніж традиційні комікси. Історії часто публікуються в одному томі і розповідають повну сюжетну лінію, а не виходять у вигляді серії з кількох випусків. Графічні романи охоплюють широкий спектр жанрів, включаючи історії про супергероїв, автобіографічні твори, історичну фантастику тощо. Вони часто мають складніші теми та методи розповіді, ніж традиційні комікси, і можуть бути оцінені більш ширшою аудиторією. Графічні романи відомі своїм особливим художнім стилем, який часто поєднує традиційну ілюстрацію коміксів з техніками та стилями інших видів мистецтва, (див. рис. А.1. Загалом, графічні романи стали важливою частиною індустрії коміксів і подобаються читачам різного віку та походження. Вони пропонують унікальний формат оповіді, що поєднує візуальне та літературне мистецтво, і зарекомендували себе як потужний засіб для дослідження складних тем та ідей [9].

Манга – це японський термін для позначення коміксів і карикатур. Манга має особливий стиль малювання та розповіді, що відрізняє її від інших форм коміксів. Манга часто публікується в журналах, а потім збирається в томи для продажу. Ці томи зазвичай публікуються в невеликих кишенькових форматах, які називаються танкобонами. Зазвичай манга читається справа наліво та з кінця, останньої сторінки, якщо порівнювати з європейськими чи американськими стандартами порядку читання і перегляду панелей. Японський вид коміксів має особливий стиль малювання, який характеризується великими, виразними очима та спрощеними рисами обличчя. Персонажі часто мають перебільшений вираз обличчя і намальовані так, щоб підкреслити їхні емоції.

Тло часто мінімалістичне, з акцентом на персонажах та їхніх діях або ж деяких моментах має неймовірну деталізацію, (див. рис. А.2. За свій період розвитку манга досить швидко охопила широкий спектр жанрів, включаючи екшн, романтику, наукову фантастику та комедію, а також обрела шанувальників по всьому світі [10].

Веб-комікси – це різновид як коміксів так і графічних романів, міні коміксів та манги які публікуються онлайн, зазвичай на веб-сайтах, у соціальних мережах або через мобільні додатки. Вони створюються за допомогою цифрових інструментів, таких як графічний планшет та різного програмного забезпечення, і доступні будь-кому, хто має доступ до Інтернету. Веб-комікси можуть створюватися окремими особами або невеликими командами художників і письменників. Вони часто мають більш незалежний та експериментальний характер, ніж традиційні друковані комікси, оскільки творці мають більше свободи досліджувати широкий спектр тем і стилів без обмежень. Крім того, веб-комікси дозволяють авторам безпосередньо спілкуватися зі своєю аудиторією, отримувати відгуки та підтримку. Щоб опублікувати веб-комікс, автори можуть використовувати різні платформи, такі як Tumblr, Instagram, Tapas і Webtoon або ж власний веб-сайт. Ці платформи надають послуги хостингу, інструменти для створення аудиторії, а в деяких випадках - спосіб монетизації контенту за рахунок доходу від реклами або послуг підписки на відміну від друкованої продукції, прибуток якої буде залежати лише від купленого товару. Загалом, веб-комікси - це унікальний і захоплюючий спосіб для авторів ділитися своїми роботами з глобальною аудиторією [11].

Міні-комікси - це унікальна та яскрава форма самовираження у світі коміксів. Ці невеликі, самвидавні творіння пропонують творчу альтернативу для художників-початківців. Однією з визначальних характеристик міні-коміксів є їхній компактний розмір. Такий менший розмір дозволяє легко виробляти та розповсюджувати їх, роблячи доступними як для авторів, так і для читачів.

Процес створення міні-коміксів часто є більш практичним. Багато художників створюють свої міні-комікси вручну, від малювання і розфарбовування сторінок до збирання і палітурки кінцевого продукту. Зміст і жанр міні-коміксів може бути найрізноманітнішим. Від особистих оповідань і життєвих історій до фентезі, наукової фантастики і навіть експериментальних чи абстрактних тем - міні-комікси пропонують художникам платформу для дослідження різноманітних можливостей оповіді (див. рис. 1.1).

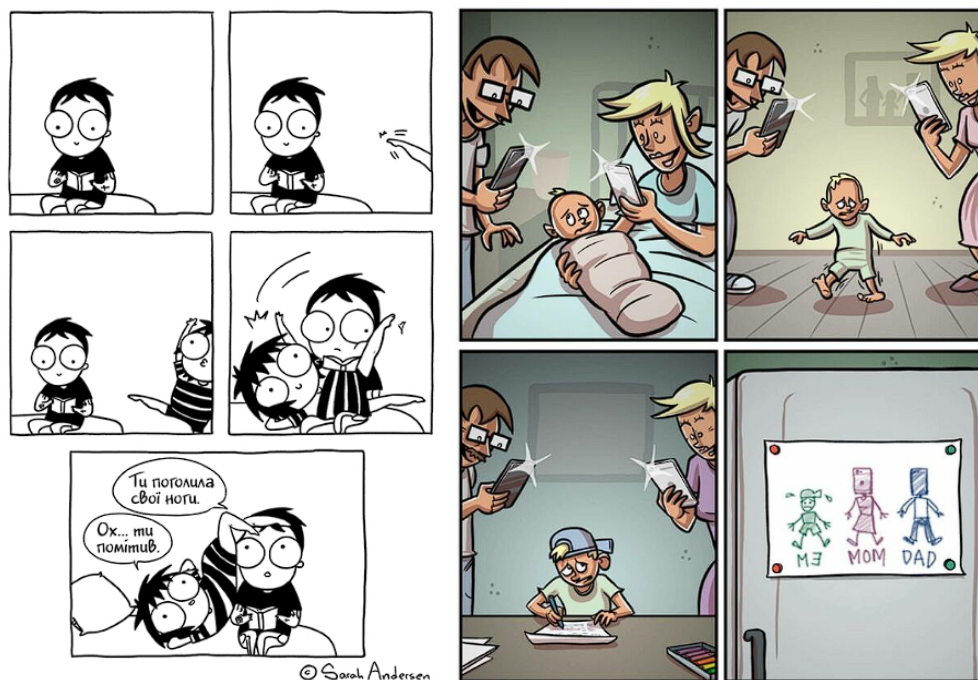


Рисунок 1.1 – Приклади міні-коміксів

Газетні комікси – це комікси, які з'являються в щотижневих газетах і різних журналах часто у вигляді коротких серійних смужок (див. рис. 1.2). Вони охоплюють широкий спектр жанрів, включаючи гумор, пригоди та романтику. Хоча популярність газетних коміксів, можливо, зменшилася, їхній вплив на світ коміксів та оповідання історій залишається значним. Вони проклали шлях для інших форматів коміксів і послужили стартовим майданчиком для багатьох відомих коміксистів і письменників.



Copyright © 2010 Creators Syndicate, Inc.

Рисунок 1.2 – Газетний комікс

Комікси можуть бути проілюстровані різними стилями і техніками, це залежало від уподобань художника та задуманого візуального стилю історії, наприклад візуальні стилі коміксів “Бубл” від UComix [12] та “Веном” від професійної студії Marvel. В коміксі “Бубл” досить проста графіка лайнарту і ракурсів композиції в панелях, в той час як графіка “Венома” сильніше пропрацьована, має багато деталей та штрихів, а ракурси динамічні та цікаві (див. рис. 1.3). Техніка ілюстрування коміксів значно еволюціонувала з роками, від перших днів мальованих від руки ліній до сучасних цифрових інструментів.



Рисунок 1.3 – Сторінки коміксів “Бубл” та “Веном”.

На початку існування коміксів художники малювали вручну за допомогою кулькових ручок і пензлів. Але для більшого контролю і гнучкості створення коміксу необхідно було мати широкий арсенал інструментів: стіл для малювання який можна фіксувати на різній висоті й під різними кутами; поворотна люмінесцентна лампа; рейсшина, лінійка, косинець; цупкий папір; стиральні гумки, ножиці, ножі, олівці, пензлі, ручки, пера, чорнила й білила. Оригінальна сторінка історії зазвичай малюється на більшому аркуші, яка на 125-166% відмінна від друкованого. На такому форматі художнику зручніше малювати, а при зменшенні для публікації невпевнені штрихи будуть видаватись точними і зваженими [13, с. 184-189]. Тому можна виділити перший спосіб ілюстрування – традиційної лінійної графіки. Цей спосіб є актуальним на сьогоднішній день, а також еволюціонував в діджитал-ілюстрацію.

Наступним кроком способу ілюстрації стала техніка напівтонового друку, що використовується в поліграфії для відтворення зображення за допомогою точок різного розміру. У контексті коміксів напівтоновий друк використовується для імітації відтінків сірого в чорно-білих ілюстраціях. Використання даної техніки відоме ще на кінці 19-го і початку 20-го століття, проте стала більш досконалою і почала широко використовуватись у виробництві коміксів із середини 20 століття. Для створення напівтонового ефекту у коміксах художник зазвичай починає з малюнка який він хоче відтворити. Потім він сканує його, щоб оцифрувати зображення та імпортувати його в програму для редагування графіки. У програмі редагування художник застосовує до зображення напівтоновий фільтр, який розбиває зображення на серію точок. Художник може регулювати розмір і відстань між точками, щоб створити різні рівні затінення і текстури. Після чого візерунок друкується на папері і точки створюють ілюзію затінення та текстури на кінцевому зображенні [14].

Як тільки напівтонова техніка стала поширеною в створенні коміксів наступним способом стало розфарбування. Розфарбовування в коміксах

спочатку почалося з використання обмеженої кількості кольорів, коли до чорно-білих ілюстрацій додавали лише кілька відтінків. Це відбувалося шляхом додавання кольору на друкарські форми за допомогою процесу під назвою "кольороподіл" де фотографію фільтрували, щоб отримати блакитну, пурпурову або жовту пластину. Коли ці пластини накладали одна на одну, отримували повнокольорове зображення. А вже в 1990 роках з появою комп'ютерної розмальовки технологія розфарбування стала поширеною та незамінною адже з'явилась можливість застосовувати набагато ширший діапазон кольорів, більш складні та тонкі поєднання кольорів. Використання цифрового інструменту Photoshop, дозволило точніше контролювати колір і затінення, що полегшує створення динамічних і візуально привабливих зображень [14].

З часом стрімкий розвиток цифрових технологій зробили революцію в індустрії коміксів, зробивши створення коміксів простішим і швидшим, ніж будь-коли раніше. Хоча процес створення цифрових коміксів зазвичай починається з ескізів розкадровок і малювання сторінок від руки на папері. Але після того, як початкові ілюстрації завершені, їх сканують на комп'ютері та імпортують у цифрове програмне забезпечення, таке як Adobe Photoshop або Manga Studio та ін. І вже в цьому програмному забезпеченні на комп'ютері завдяки графічному планшету, стилуса та монітора художник може створювати чистовий лайн імітуючи як і пензля так і тонкого пера, додавати кольори та різні ефекти. Також художник може легко виправити помилки і спробувати різні кольорові схеми або макети без необхідності починати все з нуля, що економить багато часу. Програми для малювання дають можливість замінити будь-яку товщину лінії, вигляд і текстуру або власноруч створити особистий штрих для власного стилю. Розмите тло без контурів, приглушені контури, реалістичні погодні ефекти рідко зустрічаються в друкованих коміксах, проте у вебкоміксах такі вказівки на глибину робляться за декілька кліків спеціальними інструментами. Кожен із етапів можна створювати на окремих шарах: персонаж

окремо від фону і кольору. Це дає можливість в будь-який час виправити помилку не порушуючи інші елементи. Робота зі шрифтами у графічних редакторах дає змогу заощадити час і зусилля та зберегти однакову стилістику з інтервалами. Тому саме через застосування новітніх технологій полегшено та пришвидшено у декілька разів процес створення та доведення до ідеалу кожної сторінки, а отже і повної коміксної історії [12].

Цифрові комікси також відкрили нові можливості для незалежних авторів, які можуть використовувати онлайн-платформи для розповсюдження та продажу своїх робіт безпосередньо читачам. Веб-комікси, що публікуються виключно в інтернеті, стають дедалі популярнішими в останні роки, і багато незалежних авторів досягли успіху завдяки таким платформам, як Webtoon і Tapas. Загалом, розвиток цифрових технологій значно розширили можливості для створення та публікації коміксів, полегшивши художникам втілювати свої історії в життя та ділитися ними з читачами по всьому світу.

1.3 Аналіз коміксів

Для повного аналізу аналогів необхідно розглянути декілька видів коміксів окремо. Першим видом для аналізу було обрано серійні комікси приблизно по 32 сторінки.

До цієї категорії коміксів відносяться відомі серійні комікси “Людина Павук”, “Бетмен”, “Супермен”, інші комікси з різних всесвітів DC та MARVEL. Marvel Entertainment Ink, яка є дочірньою компанією The Walt Disney Company, спеціалізується на видавництві коміксів. Такі комікси як “Люди Ікс”, “Месники”, “Вартові галактики”, “Халк”, “Дедпул”, “Доктор Стрендж” та багато інших [15], приклади обкладинок деяких коміксів (див. рис. 1.4). Ці комікси стали основою для багатьох дуже популярних фільмів. До основних творців коміксів відносяться Стен Лі [16], Джек Кірбі, Стів Дітко та інші. Карлу Бургосу належить перший герой Людина-Факел, а також антигерой Немор.

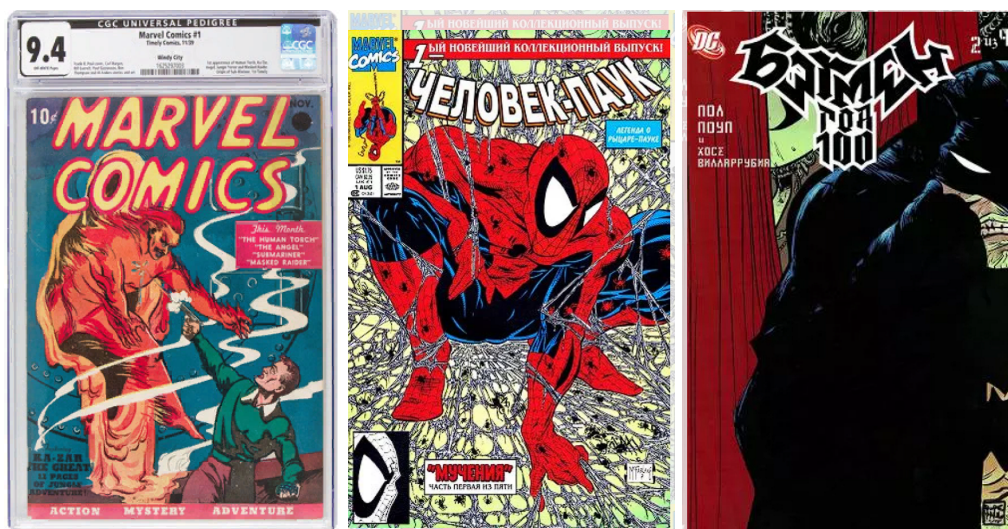


Рисунок 1.4 – Обкладинки Marvel та DC коміксів

Джо Саймон - перший редактор, письменник об'єднався з художником Джеком Кірбі, таким дуетом вони створили першого патріотичного героя Капітана Америку [17], (див. рис. 1.5). Саймон і Кірбі хотіли створити супергероя, який би втілював ідеали американського патріотизму і боровся проти держав Осі. Вони придумали концепцію худорлявого юнака на ім'я Стів Роджерс, який перетворюється на суперсолдата за допомогою "сироватки суперсолдата".

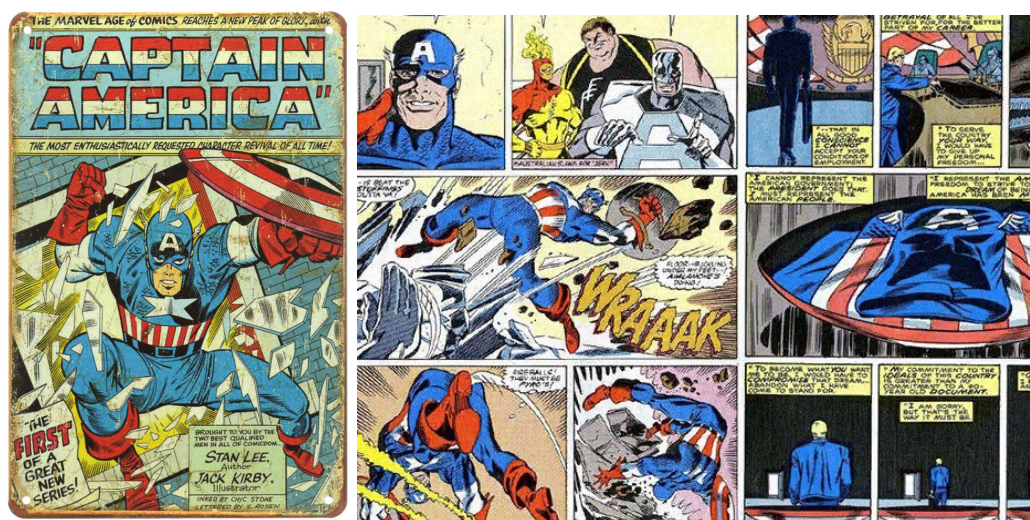


Рисунок 1.5 – Обкладинка та сторінки коміксу “Капітан Америка”

Насичений сюжет, зміна кадрів та яскравий графічний супровід стали дуже важливим складовим для популярності. У графічному супроводі даних коміксів можна виділити перш за все різноплановість зображення, що дає читачам більше простору для фантазії та уявлення усєї історії в об'ємі. Окрім цього, більшого враження додають динамічні зображення бійок, усіх пересувань та взаємодії персонажа з іншими героями. Окрім текстових “бульбашок” у коміксах MARVEL використовується текстовий супровід від автора, який влучно вписується в повну композицію зображення [18].

Основний конкурент коміксового всесвіту MARVEL є DC Comics [19], які в свою чергу є дочірньою компанією Warner Bros. У коміксах цього всесвіту головними персонажами виступають Супермен, Бетмен, Флеш, Диво Жінка та інші [20], (див. рис. 1.6). Комікси саме цієї компанії займають друге місце на ринці коміксів у Америці - близько 31,5 % від усього ринку, поступаючись тільки MARVELy - у них 45%.



Рисунок 1.6 – Обкладинка коміксів “Супермен”, “Бетмен”, “Флеш”

Обмежена кольорова гама, насичений подіями сюжет та героїзм головного персонажу викликають захоплення у читачів. Об'ємні зображення, які

передаються за допомогою чітких тіней та контурів. У зображенні акцент саме на головні події та героїв в той же час з продуманим промальованим заднім фоном але у більш обмеженій кольоровій палітрі, що створює різноплановість у кадрах.

У серійних коміксах стиль зображень не змінюється від випуску до випуску, як почалося у першому випуску таким стилем виконане зображення і виконується надалі. Змінюється сюжет, антигерой та інше, що й змушує читачів продовжувати.

З часо графіка коміксів MARVEL стає виразнішою й "Громадянська війна: Ініціатива" 2020 року, демонструє цей рівень. Це комікс, який досліджує наслідки головної події коміксів Marvel "Громадянська війна" і зосереджується на акті реєстрації супергероїв та його вплив на всесвіт Marvel [21]. Однією з характерних особливостей графіки "Громадянської війни: Ініціатива" є увага до деталей в ілюстраціях. Ілюстрації часто дуже деталізовані, зі складними лініями і штрихуванням, які оживляють персонажів і обстановку. Такий рівень деталізації посилює реалістичність візуального ряду та додає панелям глибини і текстури. Використовуються динамічні макети панелей, ракурси та енергійні пози, щоб передати інтенсивність конфліктів супергероїв та характер історії. Кольорова палітра, що використовується в коміксі, часто є яскравою, відображаючи інтенсивність битв супергероїв та емоційний тон історії. Також стиль коміксу вирізняється різноманітністю дизайну персонажів, демонструючи розмаїття супергероїв, їхні унікальні здібності та костюми. Художники коміксу подбали про те, щоб надати кожному персонажу виразну візуальну ідентичність, що дозволяє читачам легко ідентифікувати їх і встановити з ними зв'язок (див. рис. 1.7).



Рисунок 1.7 – сторінки коміксу “Громадянська війна: Ініціатива”

Український комікс “Пара Блог” розпочав своє існування з 2016 року коли вийшла перша частина та в 2019 друга, видавництво “Північні Вогні” [22]. Фентезійно-пригодницький комікс з елементами супергеройки, події якого відбуваються в Карпатах. Комікс має якісну ілюстрацію, лайн арт відрізняється від американських коміксів та японської манги, а саме відсутністю великої кількості штрихів чи великою кількістю пофарбованих чорним кольором тіньові місця, (див. рис. А.6.) В коміксі присутні візуальне перебільшення емоцій, що притаманне манзі, яке покращує розуміння персонажів, їх характерів, стану в різні ситуації. Кольорова палітра “Пара Блогу” не так обмежена як в коміксах Marvel й DC, або ж як у більшості випадків, відсутня в манзі, та має більш яскраві кольори на своїх сторінках (див. рис. 1.8).

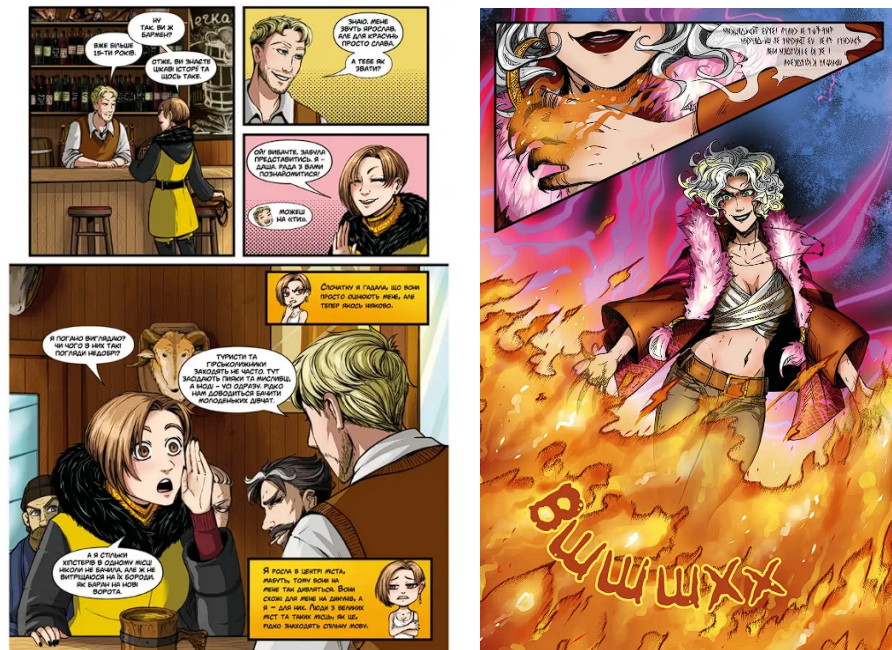


Рисунок 1.8 – Сторінки коміксу “Пара Бог”

"Чудили #1: Таємниця Підгорецького замку", видавництва ФОП Бугайов [23]. Це комікс, який розповідає про пару студентів, які вирушають у захоплюючу подорож, щоб розкрити таємниці Підгорецького замку. Комікс поєднує в собі елементи таємниці, пригод та українського фольклору, щоб створити захоплюючий сюжет. Одним із важливих аспектів коміксу є його візуальний стиль. Комікс містить яскраві та барвисті ілюстрації, які оживляють історію та персонажів. Ілюстрації передають красу та велич Підгорецького замку, а також включають фантастичні елементи, що підсилюють відчуття пригод та інтриги. Візуальний стиль включає виразні образи персонажів, деталізований фон та динамічну компоновку панелей. Ілюстрації захоплюють читача і переносять їх у світ історії, дозволивши їм візуально відчувати хвилювання та диво подорожі героїв (див. рис. 1.9).

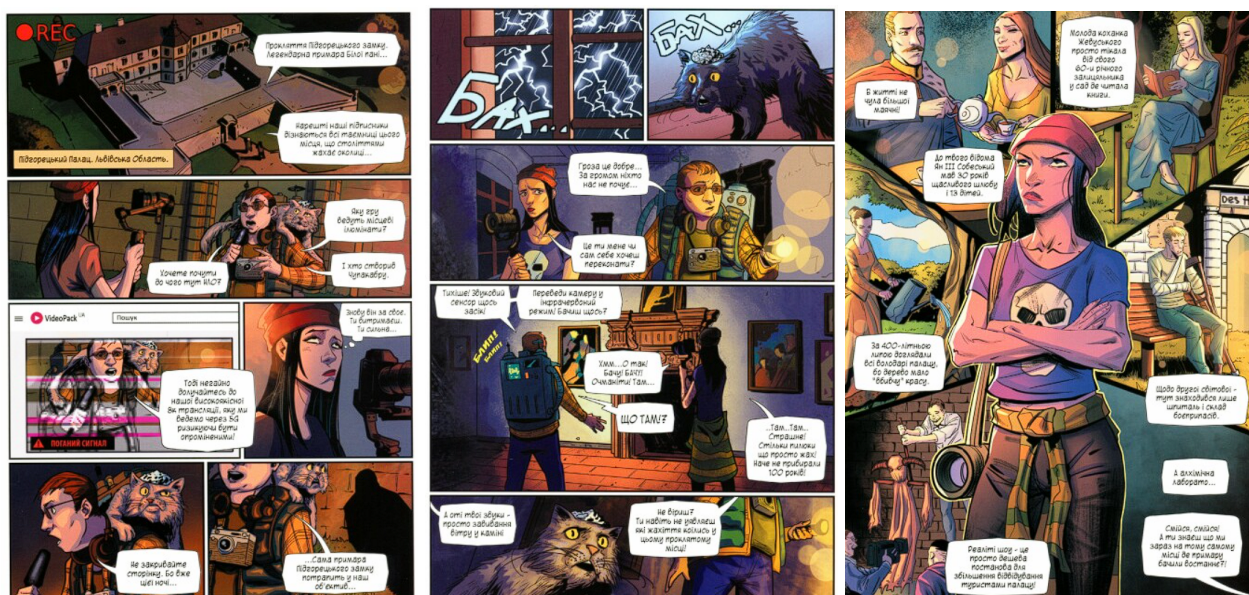


Рисунок 1.9 – сторінки коміксу "Чудили #1: Таємниця Підгорецького замку"

Також важко не зазначити ще один комікс українського видавництва "Двері Агари" від "Vovkulaka" [24]. Цей комікс відрізняються від більшості своїм спрощеним стилем, що часто притаманне міні коміксам (див. рис. 1.10).



Рисунок 1.10 – Сторінки коміксу "Двері Агари"

Лайн арт відображає лише контурні елементи: тіло персонажа, одяг, риси обличчя, елементи інтер'єру та текстури дерева, хутра чи візерунку тканини. Присутні деякі невірності в анатомії облич та перспективи локацій, що й створює особливий стиль коміксу. На панелях в більшості випадків переважають відтінки фіолетових і зелених кольорів, додатковим є рожевий. Простий стиль ілюстрації та композиції панелей сприяє легкому та швидкому зчитуванню інформації історії.

Серія коміксів “Кобзар”, що має вже три видані частини: “Кобзар. Легенди Великого Лугу” [25], “Кобзар. Вогненароджений” [26], “Кобзар. Страшна жінка” [27]. Історія історико-містичного циклу від автора та художника Іллі Бакути, яка присвячена пригодам та історіям кобзаря під час його мандрювань шляхами України 17-го сторіччя.

Стиль коміксу поєднує елементи фентезі та фольклору, черпаючи натхнення в українській міфології та легендах. Персонажі часто зображені в стилізованій манері, з перебільшеними рисами та динамічними позами, які передають їхні характери та роль в історії. Панелі забезпечують плавний розвиток подій та захоплюючий досвід читання завдяки простій композиції розташування панелей. Специфічний стиль тонкого лайн арту в якому повністю відсутнє штрихування, проте великі чорні тіньові ділянки в купі з сірувато-синьою палітрою кольорів створює моторошну атмосферу української міфології, (див. рис. 1.11).

Другим видом коміксів можна вважати багатосторінковий роман-комікс або графічний роман. Зазвичай у них сюжет розгортається від сотні і більше сторінок.. Історія в такому випадку повністю закінчена та має всі характеристики саме роману. Зачасту у графічних романах може бути розділення на томи, але вони суто незалежні один від одного. У томах може бути використаний різний стиль зображення та малювання.



Рисунок 1.11 – Сторінки серії коміків “Кобзар”

Прикладом графічного роману може виступати робота Алеша Кот та Петра Ковальських “Bloodborne. Глибина сну” [28] (див. рис. 1.12).

Комікс розширює похмурий і готичний світ відео гри Bloodborne, пропонуючи нову історію в тому ж всесвіті. З точки зору візуального стилю, "Bloodborne: Глибина сну" передає моторошну та атмосферну естетику гри. В ілюстраціях часто використовуються детальні та складні ілюстрації, що підкреслюють гротескні та кошмарні аспекти світу. Використання тіней, темних тонів та атмосферного освітлення підсилює загальне відчуття жаху та напруги. Зображення виконано з детально промальованим штриховим лайн артом, що створює враження занурення у події того часу. Усі зображення створені у кольоровій гамі сепії, що також створює атмосферу того часу для читача. Типи переходу графічного роману здебільшого від дії до дії, суб'єкта до суб'єкта, переходи сцени та деталей присутні але не в такій кількості як перші два типи. Динаміка панелей дуже різноманітна, в середньому їх кількість на сторінку складає чотири кадри, але є багато сторінок, що мають зображення великої деталізації на всю сторінку, що наймовірно підкреслює стиль світу Bloodborne.



Рисунок 1.12 – Обкладинка та сторінки графічного роману “Bloodborne”

Комікс орієнтований на шанувальників відеогри "Bloodborne" та тих, хто полюбляє темне фентезі і жахи. Він пропонує можливість ще більше зануритися у моторошний світ відеогри та відкрити для себе нові аспекти його легенд і міфології. Сюжет розвивається на 112 ілюстрованих сторінках. Формат сторінки 170 x 250 мм та має в продовженні ще два томи із новими історіями.

Ще одним графічним романом для аналізу було обрано книгу “Карнаж. Уціліла” Джеррі Конвея [29], яка випущена під егідою Marvel (див. рис. 1.13). Сюжет цього роману розмістився на 124 ілюстрованих сторінках. Художником, який втілює цей сюжет у графічний роман був Майк Перкінс. Персонажі, місцевість, фон роману виконані у холодних та темних тонах, крім головного персонажу - Карнажа, кольорова палітра якого червона, що створює атмосферу загадковості та небезпеки цього персонажу у сюжеті для читача.



Рисунок 1.13 – Обкладинка та сторінки графічного роману “Карнаж. Уціліла”

Більша частина переходів від суб’єкта до суб’єкта та від дії до дії, трохи менше переходу від сцени до сцену. Історія здебільшого розповідається словесними поєднаннями, коли слова подають всю потрібну інформацію, а малюнок ілюструє якусь грань описуваної сцени. Та в меншій кількості графічне поєднання, де вже малюнок надає всю необхідну інформацію, а слова їх тільки підкреслюють.

Проаналізувавши деякі відомі роботи у жанрі коміксу та графічного роману, можна зробити висновки, що для створення вдалого коміксу необхідно мати на увазі декілька правил його створення. Одним з головних та найважливіших є цікавий напружений сюжет з усіма характеристиками, які притаманні такому мистецтву як література. Створення цікавих і всебічно розвинених персонажів, з якими читачі можуть встановити зв'язок та емоційно радіти чи переживати за них. Візуально привабливі ілюстрації, які передають суть історії. А увага до деталей, динамічні композиції та виразний дизайн персонажів можуть посилити візуальний вплив.

Кольорова гама коміксів частіше за все обмежена якоюсь певною палітрою, що також впливає на враження та атмосферу від коміксу. Тим самим і

передача світла та тіні у зображенні створює більш об'ємне або менш об'ємне зображення, що також є важливим елементом під час ілюстрування коміксу. Головне під час створення головне переконатися, що ілюстрації та розповідь працюють гармонійно, створюючи зрозумілий та цікавий досвід для читача.

У коміксі, який буде розроблятися як результат кваліфікаційної дипломної роботи, сюжет буде розміщений на 10 сторінках, як перший примірник коміксу “Історії про мертвого героя”.

РОЗДІЛ 2

ПРОЄКТУВАННЯ КОМІКСУ “ІСТОРІЯ ПРО МЕРТВОГО ГЕРОЯ”

2.1 Пошуковий етап

Авторський комікс “Історія про мертвого героя” є примірником першого випуску, жанру темне фентезі. Темне фентезі – це піджанр фентезі, який включає в себе елементи жаху, саспенсу та похмурої тематики. Він часто досліджує темний бік фантастичних світів, заглиблюючись у надприродні елементи, істоти та конфлікти [30]. В коміксі розповідається початок прологу, невелике ознайомлення з головним героєм, його батьками та місто в якому відбуватимуться події. Формат коміксу – стрип, серійні випуски від 20 до 52 сторінок [8]. Сюжет першого випуску розвертається на 10 сторінках, також додатковий розворот для обкладинки із сторінкою авторів на початку і розвороту творчого процесу в кінці коміксу. На кінці виходить поліграфічний продукт – комікс об’ємом до 16 сторінки включаючи обкладинку.

Створення коміксу – це процес співпраці між письменниками, художниками, шрифтовиками, колористами та редакторами [13, с. 148-149]. Проте важливо зазначити, що конкретний процес може відрізнятись залежно від видавничої моделі, розміру творчої команди та специфічних вимог проекту. Процес починається з розробки концепції коміксу, включаючи історію, персонажів і загальну тематику. Концепції персонажів є життєво важливими для створення цікавих, динамічних і достовірних персонажів, які рухають історію вперед і захоплюють увагу читачів. Письменник створює сценарій або сюжет, окреслюючи структуру оповіді, діалоги та тему, в той час як художник робить перші візуальні концепти персонажів. Моя участь в проектуванні випадає на роль художника мальованої історії і обкладинки та шрифтовика, роль сценариста займає мій товариш, ідея та сюжет належать йому.

Отже першим етапом для ілюстрування коміксу є створення візуального

концепту персонажів: головного героя, антагоніста, другорядних героїв. Найбільше було розроблено концептів для головного героя так як цей персонаж матиме дві візуальні форми: людську в пролозі та нежиті (переродження) після загибелі, в подальшому розвитку сюжету. Головний герой – Хьюго, хлопчик віком 14 років, живе в прикордонному місті Фендефалія із своїми батьками. Одяг персонажа має притаманний середньовічному часу: льяну сорочку, широкі темні штани чи шорти, шкіряні чоботи та рюкзак на одне плечо з книгами, іноді носить плаща з великим капюшоном. Волосся червоного відтінку, що зачесане на ліву та праву сторону, (див. рис. 2.1). Змалечку полюбляє магічні артефакти та ремесло картографії, разом із татом вчиться фехтуванню та практикує магічні заклинання від мами.



Рисунок 2.1 – Концепт головного героя

Мати, (Ім'я), віком 30 років, вміла чаклунка, що працює целителем в воєнному штабі, вічно усміхнена, має веснянки на щоках та довге руде волосся, що заплетене у дві коси. Має свій сад, вирощує лікувальні трави та гарні квіти. Батько, (Ім'я), здоровий чоловік навіть без обладунків, має чорну густу бороду,

носить здоровенний магічний щит який майже ніхто більше не може втримати, головнокомандувач вартових прикордонного міста. Має багато друзів, з якими пережив запеклі бої, (див. рис. 2.2).



Рисунок 2.2 – Концепт мати та батька Хьйуго

Ще один персонаж, що матиме декілька візуальних форм – антагоніст коміксу, Алхімік. Моторошний і таємничий персонаж одягнений в чорний шкіряний костюм і пальто, має металеву маску-протигаз під якою знаходиться божевільна посмішка та холодний погляд і багацько шрамів через які вже неможливо побачити людську подобу. Купу шлангів, пляшок рідини закріплені ремнями, на тілі, (див. рис. 2.3). Також було розроблено декілька концептів додаткового антагоністу – армії монстрів, що була під контролем алхіміка. Це створіння схожі на живих мерців які покриті блакитними кристалами. Вони вже мало чим схожі на людей, хоча раніше ними й були, після дослідів алхіміків над ними, концепти показано на рисунку Б1.



Рисунок 2.3 – Концепт антагоніста коміксу “Історія про мертвого героя”

Також коротко про форму нежиті (переродження) головного героя: худорляве тіло із шрамами та слідів від дослідів, шкіра синьо-зеленого кольору, запалі темні оченята із сяючими зіницями, розтріпане довге волосся, ліва рука замінена на механічний протез, носить подертий і бруднуватий плащ з великим капюшоном, рюкзак на одне плече та самодільну але магічну глефу, що підтримує його життя (див. рис. 2.4).

Місто локації історії першого випуску коміксу відбуватиметься в прикордонному місті Фендерфалія, фентезійно-середньовічне місто розвинуте завдяки магії та артефактів і захищене магічним куполом який підтримують великі вежі – вежі ради чаклунів. Для кращого розуміння побудови сюжету подій було розроблено мапу континенту та кордонів країн, що будуть фігурувати в майбутньому розвитку історії. На мапі позначені мітками ключеві локації подорожі головного героя, (див. рису. Б.2)



Рисунок 2.4 – Концепт форми нежиті (переродження) головного героя

На етапі концепції у автрів є можливість створити унікальні та відмінні один від одного особистості в історії [31]. Кожен персонаж повинен мати власну особистість, мотивацію, сильні та слабкі сторони, що зробить його незабутнім і допоможе уникнути відчуття типових або взаємозамінних персонажів. А персонажі, що зазнають зростання, трансформації або розвитку протягом історії є основою для створення переконливих персонажних дуг, що дозволяють персонажам розвиватися, долати труднощі та засвоювати цінні уроки та демонструвати їх читачеві протягом сюжету.

Розробка концепцій персонажів допомагає письменнику зрозуміти, які риси та досвід кожного персонажа впливають на їхню роль в історії, сприяючи загальному розвитку сюжету, а художнику досвід у створенні характеру зовнішності, костюмів та візуального дизайну, який відобразить особистість персонажа, його роль та оточення.

2.2 Розкадрування та лайн арт

Закінчивши розробку концептів наступним етапом у створенні коміксу це прописування текстових блоків для розкадрування і малювання самої розкадровки.

Розкадровка – це серія малюнків, які передають сюжет коміксу, фільму чи мультфільму або сценарію за допомогою простих начерків. Незалежно від того, наскільки детальною чи схематичною є розкадровка, її головна мета - дати можливість художнику отримати чітке уявлення про те, як історія буде сприйнята аудиторією, і втілити її в життя [32]. У більшості випадків ілюстрування коміксів художник малює розкадрування по прописаних сценаристом текстових блоків, референсів та бажань.

На етапі розкадрування, щоб передати ясність в коміксі, необхідно врахувати п'ять типів вибору:

1. Вибір моменту: показати важливі моменти й прибрати не важливі;
2. Вибір рамки: задати ракурси та фокуси на ключових діях в кадрах;
3. Вибір зображення: швидко і ясно передати вигляд персонажів, предметів, довкілля, силуетів;
4. Вибір слова: ясно й переконливо передати голоси і звуки (текстові бульбашки звукові ефекти) у гармонійному поєднанні із зображенням;
5. Вибір руху: провести читача між і в рамках панелей, створюючи прозорий, інтуїтивний напрямок [13, с. 37].

Пам'ятаючи типи вибору та перевіряти по ним свої розкадрування з кожним разом історія для комікса буде матиме все більше шансів для успішності. Для коміксу “Історія про мертвого героя” спочатку було намальовано 24 сторінки розкадрування, для першої частини, після чого передані керівнику для перевірки, (див. рис. В.1). Обговоривши покадрово всі сторінки, було виявлено три різкі моменти – два на початку і один перед

закінченням історії, що дуже різко розповідали історію та швидко перекидували героїв із локації в локації, не даючи читачеві зрозуміти хід історії. А також декілька панелей в яких необхідно було змінити ракурс, розширити чи поміняти місцями, зробити більш живими. виправивши їх і покращивши різкі моменти на початку та в кінці розкадровки. Були прибрані моменти, що не впливають на сюжет та додано більше панелей для діалогів і дій персонажів. Загальна кількість сторінок розкадровки сягала двадцяти дев'яти, перші шість сторінок старої розкадровки були повністю перемальовані на нові дев'ять, а момент з дев'ятнадцятої по двадцяту сторінку було розширено до чотирьох сторінок, (див. рис. В.2). Проте для фінальної версії першого випуску було прийнято рішення скоротити історію по дванадцяту сторінку розкадрування, але розширити деякі моменти та збільшити панелі. Наприклад панель із падаючою вежею займатиме один розворот, через важливість моменту.

Закінчивши розробку розкадрування наступним етапом ілюстрування коміксів є малювання лайн арту.

Лайн арт (англ. line art) - це малюнок або ілюстрація, створена за допомогою контурних ліній. У лайн арті використовуються тільки чорні або одноколірні лінії без заливки кольором або тіней. Головна особливість лайн арту полягає у використанні контурів для візуального виокремлення форм, об'єктів і деталей. Лайн арт може мати різну товщину ліній, використовувати різні стилізації та техніки, щоб створити виразність і динаміку в малюнку [33].

Основна перевага лайн арту полягає у його універсальності і можливості легко адаптувати до різних стилів та цілей. Він може бути використаний як самостійний стиль малюнка або як основа для подальшого колоруювання або обробки графічних програмах. Як раніше було сказано лайн арт спочатку малювали олівцем, пером чи пензлем на папері, що потребувало великої концентрації точно відобразити необхідні контури й штрихи, адже не всі помилки можна було виправити білилами. Але за допомогою графічних

програм і планшетів, що дозволяють малювати в цифрі, полегшилися більшість етапів [13, с. 206-207]. Незалежно від способу створення, лайн арт залишається популярним засобом вираження та створення графічних ілюстрацій.

Стиль лайн арту так само як і загальний стиль це ніби індивідуальний почерк кожного художника, (наприклад стилі можуть відрізняються динамікою лінії, її товщиною, якістю промальовування деталей чи відсутності або ж неймовірно великої кількості штрихів,) якому можна навчитися, якщо того вимагає компанія чи автор, але коли робота авторська то стиль залежатиме від навичок та досвіду ілюстратора. В ілюструванні коміксу “Історія про мертвого героя” не було мети копіювати існуючий стиль лайн арту відомих коміксів, а практикувати власний. Того ж самого і стосується стилів персонажів та навколишнього середовища. І загалом можливо знайти схожі за моїм стилем вже існуючі ілюстрації чи навіть комікси, проте впізнаваний стиль не з’являється з першого разу. З часом художник може піти в бік більш реалістичного або ж мінімалістичного стилю і з кожним етапом робити його все більш індивідуальним. Тому можна сказати, що стиль вибудовується все життя.

Ілюстрування коміксу проходило в графічному редакторі Adobe Photoshop за допомогою графічного планшету. Формат сторінки було обрано 160x240 мм та з додатковими 15 мм для полів. Створивши файл для першої сторінки з необхідними налаштуваннями і завантаживши відповідну відскановану сторінку розкадрування по якій вже формується точна композиція панелей, ілюстрації в них та текстових бульбашок. На кожну панель створюється окрема група із різною кількістю шарів (залежно від ілюстрації) на яких малюється лайн персонажа, речей взаємодії, фона, деталей, текстур. Чим більше об’єктів й предметів буде розділено на шари тим зручніше з ними буде працювати як і на етапі лайну так і в майбутньому колористу чи тонувальнику.

Для коміксу “Історія про мертвого героя” стиль мого лайн арту має більш потовщені контури в тіньові місця із середньою кількістю штрихів, (також для облич в більшості сцен кількість штрихів була невеликою або ж відсутньою, щоб поліпшити зчитування інформації персонажа) та для місць, що освітлюються лайн малювався тоншим пензлем, (див. рис. 2.5).

Для створення лайн арту графічні редактори пропонують безмежні варіанти пензлів, що імітують туш, пера, олівці, а також вже готові текстурни та більшу гнучкість і контроль, дозволяючи художникам легко редагувати і коригувати лінії. Проте художник зазвичай обирає декілька зручних для нього пензлів та працює з ними. На власні практиці я використовував один головний пензель для лайн арту (персонажів, предметів, штрихів деталей) та один допоміжний (для рамки панелі та текстової бульбашки), (див. рис. Г.1). Також два пензля для текстур та один з імітацією плоского штриху, коли його необхідно зробити рівний заштриховуючи велику за обсягом тіньову ділянку, (див. рис. Г.2).



Рисунок 2.5 – Панелі коміксу “Історія про мертвого героя”

В моменти розмов персонажів, коли панелі переключаться від суб'єкта до суб'єкта, ілюстрація сконцентрована лише на них та невеликих предметах взаємодії, щоб читача не відволікали сторонні елементи та швидше сприймалися текстові бульбашки.

Для моментів в яких увага сконцентрована на діях персонажів, або відображенні навколишнього світу то тоді ілюстрація показує всі необхідні деталі (див. рис. 2.6). Важливо показати, що персонажі живуть у своєму світі який оточує та впливає на них.



Рисунок 2.6 – Панель коміксу “Історія про мертвого героя”

Коли створюється ілюстрація для панелі в якій зазначені текстові бульбашки то необхідно правильно використати простір, щоб між словом та малюнком був баланс. Текстові бульбашки допомагають читачам зрозуміти послідовність діалогу і порядок, в якому мова або думки повинні бути прочитані. Вони створюють візуальну ієрархію, забезпечуючи чіткість і плавність читання. Бульбашки призначені для візуальної інтеграції з ілюстраціями та персонажами коміксу. Вони розміщуються близько до

персонажа який говорить, або супроводжуються хвостиком, що з'єднує бульбашку з ротом персонажа, вказуючи на те, хто говорить.

Також текстові бульбашки не обмежуються лише діалогом. Вони також можуть містити наративні підписи, внутрішні монологи, думки персонажів й звукові ефекти (див. рис. 2.7). Ще текстові бульбашки можуть бути творчо оформлені, щоб відповідати стилю чи індивідуальності персонажів. Різні форми, розміри, шрифти та стилі бульбашок можуть бути використані для додавання візуального інтересу та покращення сприйняття історії.

В коміксі “Історія про мертвого героя” для людей використовуються звичайні білі бульбашки, для алхіміків, коли вони в протигазі, деформовані. Шрифт для всіх діалогів та монологів – v_CCMeanwhile.



Рисунок 2.7 – Панель коміксу “Історія про мертвого героя”

Отже етап лінійного малювання в ілюструванні коміксів відіграє вирішальну роль у втіленні візуальної історії та створенні основи для фінальної ілюстрації, а також задає тон і стиль коміксу. А текстові бульбашки відіграють життєво важливу роль у передачі діалогу, спрямовують читачів, надають наративну інформацію, візуально поєднуються з ілюстраціями та покращують загальну оповідь.

2.3 Проектування обкладинки

Обкладинка слугує першою точкою контакту для читачів, тому її першою ціллю буде візуально привабити увагу й виділити комікс з-поміж інших на полицях книгарень чи онлайн-платформах мальованих історій. Вона має бути візуально вражаючою, використовувати захоплюючі ілюстрації, динамічні композиції, яскраві кольори чи цікаві елементи дизайну.

Обкладинка повинна давати читачам уявлення про жанр і загальний тон коміксу та створити інтригу або цікавість, що досягається зображенням головних персонажів, ключових подій або знакові моменти з історії, щоб викликати почуття очікування і цікавість до того, що знаходиться всередині [34].

Для дизайну на передньої частини обкладинки коміксу “Історія про мертвого героя” ідеєю було зобразити головного героя в знаковий момент, що буде краще розкривати його захоплення у вивченні світу. Спочатку було розроблено три концепції де дві із них був зображений головний герой, що тримає магічний артефакт й роздивляється його. Перша композиція мала динамічний ракурс зверху роблячи акцент спочатку на артефакт, що сіяє. Друга концепція показувала героя, що роздивляється артефакт на фоні міста в якому він проживає. Третя концепція відображає милування Хьюго вежею, її величчю та значення для міста (див. рис. 2.8.).



Рисунок 2.8 – Концепції зображення для передньої обкладинки

Було обрано перший варіант через більшу динаміку ракурсу й зацікавленість героя в різних артефактах, на чому і буде будуватись майбутній розвиток історії. Проаналізувавши референси ескіз було перемальовано, враховуючи антамію людини та правильну перспективу для необхідного ракурсу. Після побудови правильної композиції ескізу було намальовано чистовий лайн арт. Товщі й темні лінії для персонажа і магії артефакту на якому акцентована увага та тонші, й менш насичені для земляної стежки і трави (див. рис. 2.9).



Рисунок 2.9 – Ескіз та лайн арт передньої частини обкладинки

Закінчивши етап лайн арта обкладинці необхідно було додати кольору. Кольорова палітра має теплі, помаранчеві відтінки від магії артефакту та сонця. Теплі кольори символізують яскраве та насичене життя головного героя на відміну від переродженої (мертвої) форми, холодної й сірої. Для графічного зображення назви коміксу було зроблено стилізовану фентезійну рамку й використано готичний шрифт – Fraktur Omniv, щоб підкреслити мотив коміксу. Рамка й шрифт вже не повинні змінюватись із наступними випусками коміксу адже так буде втрачатись його впізнаваність, тому з цими елементами необхідно

визначитись на першій серії. В рамці присутня глефа – майбутня зброя головного героя, два ока (людське й нежиті), що символізує змінам персонажа в подальшому розвитку сюжету, а також абстрактне око по центру яке відображає читача, що стежить за історією. Також додано руни які натякають на магічний досвід всесвіту. В кінці додано прізвища авторів коміксу, фінальний варіант передньої частини обкладинки зображено на рисунку 2.10.



Рисунок 2.10 – Обкладинки коміксу “Історія про мертвого героя”

Для задньої обкладинки було розроблено ілюстрацію із зображенням антагоніста коміксу, загадкового алхіміка, який тримає в руках яструба і дивиться на глядача. Ілюстрація побудована за тим самим художнім принципом, що й передня обкладинка: темніші та чіткіші лінії підкреслюють присутність персонажа, а для навколишнього середовища та фону використано менш насичені кольори. Щоб додати атмосфери таємничості, додано тіні та легкий

туману навколо частин тіла алхіміка, що ще більше підкреслює його загадкову натуру. Колірна палітра переважно складається з холодних тонів, що ідеально відповідає атмосферному настрою зображеного моменту.

Над захоплюючою ілюстрацією розміщено стислий, але привабливий опис сюжету коміксу, що дає читачам змогу зазирнути у захоплюючу історію, яка чекає на них на сторінках видання. Під ілюстрацією розміщено стандартний штрих-код та лейба відділу кафедри дизайну. Поєднуючи яскраву ілюстрацію, переконливий опис сюжету та важливі технічні деталі, ми прагнемо створити обкладинку, яка доповнює загальний дизайн і посилює передчуття читача щодо захопливих пригод, які чекають на нього попереду (див. рис. 2.11).



Рис. 2.11 – Задня частина обкладинки коміксу “Історія про мертвого героя”

Титульний аркуш коміксу є важливим компонентом, який надає основну інформацію про видання. Вона містить стандартні поліграфічні дані, такі як

назва коміксу, видавництво та номер випуску, а також інформацію про творчу групу, що працювала над ним, зокрема про сценариста, художника та редактора. Ця сторінка слугує стислим вступом до коміксу, створюючи основу для подорожі читача в історію.

На задньому плані титульної сторінки – чорно-біла ілюстрація величної магічної вежі, яка відразу привертає увагу читача. На передньому плані зображено загадкового персонажа, який прямує садом до вежі. Композиція ілюстрації навмисно розроблена таким чином, щоб помістити текстову інформацію перед вежею на фоні неба, як не буде затрудняти читання.

Для підсилення атмосфери та додавання глибини ілюстрації, легкий та прозорий ранковий туман огортає площу перед вежею. На задньому плані поступово сходить сонце, сигналізуючи про початок нового дня (див. рис. 2.12). Це навмисне включення сонця, що сходить, слугує запланованим переходом, плавно ведучи читача від титульної ілюстрації до першого кадру коміксу, який чекає на нього на наступній сторінці.



Рисунок 2.12 – Титульна сторінка

ВИСНОВКИ

Під час виконання кваліфікаційної роботи було опрацьовано аналіз низки літературних та інтернет-джерел. Завдяки цьому дослідженню було отримано глибше розуміння того, як ефективно розповідати історії за допомогою коміксів і як їх ілюструвати. Проаналізовано розвиток мальованих історій від перших послідовних картинок з ілюстраціями. Шлях від зародження Золотого віку до Сучасного в Америці та Японії, поява нових жанрів й кодекс Срібного віку.

Також аналіз різних джерел покращив теоретичні розуміння застосування різноманітних технік, що використовуються в ілюструванні коміксів, включаючи традиційні методи, такі як чорнило і перо, лінійний арт, напівтоновий друк і розфарбовування. Крім того, у дослідженні проаналізовано еволюцію ілюстрування, від її ранніх етапів до цифрової ери, коли цифрові інструменти революціонізували процес створення та виробництва.

Дослідження включило загальний аналіз відомих коміксів Срібного та Бронзового віку. Більш детальний аналіз було розібрано для коміксів й графічних романів Сучасного віку, зокрема й українського видавництва. Вивчення цих визначних прикладів дозволило отримати уявлення про художні стилі, техніки оповіді та візуальні наративи, які використовували відомі творці коміксів. Дослідження способів і методів ілюстрування коміксів надало цінну інформацію про художні та наративні аспекти цієї літератури. Ці знання послугували основою як для коміксиста-початківця, зацікавленого у дослідженні багатого і захоплюючого світу коміксів та графічних романів.

Завершено теоретичну та аналітичну частини було розпочато пошук ідей та концепцій для перших етапів ілюстрування першої частини коміксу "Історія про мертвого героя".

Процес створення коміксу "Історія мертвого героя" включав кілька ключових етапів, по-перше, були розроблені детальні концепції головних героїв,

а також другорядних персонажів, щоб кожен з них мав яскраво виражену індивідуальність і зовнішній вигляд. Ці концепції персонажів слугували основою для їхнього зображення в коміксі. Водночас ретельно опрацьовувалася текстова частина, що охоплює діалоги, розповідь та описи кадрів від сценариста. Вони забезпечили необхідну структуру для наступних етапів створення коміксу.

Далі було визначено формат коміксу, враховуючи такі фактори, як кількість сторінок, макет та розташування панелей. Після визначення формату було створено розкадрування коміксу, використовуючи розроблені концепції персонажів та текстові частини. Для втілення розкадровки в життя розпочався етап доопрацювання, який розпочався зі створення лайн-арту, що додав деталізації, глибини та послідовності візуальній розповіді, гарантуючи, що ілюстрації точно передають задуманий наратив.

Фінальним етапом створення коміксу стала розробка яскравої кольорової обкладинки яка слугуватиме візуальним представленням суті коміксу, привертаючи увагу потенційних читачів. Кольори були ретельно підібрані, щоб викликати потрібний настрій та атмосферу, занурюючи аудиторію у світ "Історії про мертвого героя" та спонукаючи заглибитися в його сторінки.

За матеріалами кваліфікаційної роботи було опубліковано тези доповіді на тему: «Способи та методи ілюстрування історій» у збірці праць за матеріалами міжнародної науково-практичної конференції «Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології» (12 грудня 2022, м. Запоріжжя) та тези доповіді на тему «Актуальність створення мальованих історій» у збірці наукових праць «Молода наука» (м. Запоріжжя, 17-22 квітня 2023).

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Вишневська Г. Б. Щирба Т. А. Комікс як вид масової культури: історія та сучасний стан. *International scientific and practical conference “Results of modern scientific research and development”* (Madrad, October 17-19) : Barca Academy Publishing, 2021. 523 p. С. 340-345. URL:
https://www.researchgate.net/profile/Eteri-Hart/publication/358107719_Komp'uterne_modeluvanna_napruzeno-deformovanogo_stanu_pruznoi_trapecievidnoi_plastini_z_pramokutnim_otvorom/links/61f06d335779d35951d47538/Komputerne-mod-eluvanna-napruzeno-deformovanogo-stanu-pruznoi-trapecievidnoi-plastini-z-pram-okutnim-otvorom.pdf#page=340
2. Перші друковані комікси. URL:
<https://pustunchik.ua/ua/online-school/history/istorija-komiksiv>
3. Данкан Р., Сміт М., Левіц П. Сила коміксів: історія, форма й культура. Київ : ArtHuss, 2020. 512 с.
4. Розвиток манги після Другої світової. URL: <http://surl.li/hpques>
5. Schumer A. The Silver Age of Comic Book Art. Archway Publishing, 2014. 192 с.
6. Comics Code Authority. URL:
https://dc.fandom.com/wiki/Comics_Code_Authority
7. Макклауд С. Зрозуміти коміксів: Невидиме мистецтво. Київ : Рідна Мова, 2019. 224 с.
8. Glossary of Comic Book Terms. URL:
<https://www.howtolovecomics.com/comic-book-glossary-of-terms/>
9. Відмінності графічного роману від коміксу. URL:
<https://book24.ua/ua/blog/chem-graficheskij-roman-otlichaetsya-ot-komiksa/>
10. Манга. URL: <https://vikna.if.ua/cikavo/118462/view>
11. Веб-комікси. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Webcomic>
12. UACOMIX. Бубл. Львів : Галицька Рекламна Агенція, 2023. 20 с.

13. Макклауд С. Створити Комікс. Як розповідати історії в коміксах, манзі та графічних новелах. Київ : Рідна Мова, 2020. 272 с.
14. Scaler B.. "Creating Comics from Start to Finish". ІМПАКТ. 2011. 160с.
15. Marvel comics. URL:
<https://www.marvel.com/comics?&options%5Boffset%5D=0&totalcount=12>
16. Книга Стен Лі. Як малювати комікси. URL:
<https://www.yakaboo.ua/ua/sten-li-jak-maljuvati-komiksi.html>
17. Captain America Comics (1941) #1. URL:
https://www.marvel.com/comics/issue/7849/captain_america_comics_1941_1
18. Marvel. URL: <https://www.marvel.com/culture-lifestyle>
19. DC comics. URL: <https://www.dc.com/characters>
20. DC characters. URL: <https://www.dc.com/characters>
21. Громадянська війна. Ініціативи / Бендіс Б та ін. Київ : Північні Вогні, 2020. 44 с.
22. Еван В. Параблог. Таємниця карпатського еті. Частина 1. Київ : Північні Вогні, 2016. 40с
23. Бугайов В.В. Чудили. Київ : ФОП Бугайов, 2021 - 32 с.
24. Бистрова А. Двері Агари. Випуск 1. Київ : Vovkulaka, 2019. 40 с.
25. Бакута І. Кобзар. Легенди великого луку. Київ : Vovkulaka, 2020. 28 с
26. Бакута І. Кобзар. Вогненароджений. Київ : Vovkulaka, 2022. 32 с.
27. Бакута І. Кобзар. Страшна жінка. Київ : Vovkulaka, 2022. 32 с.
28. Кот А., Ковальський П., Сімпсон Б. Книга «Bloodborne. Том 1. Глибина сну». Київ. ТОВ "Мальопус", 2021. 112 с.
29. Конвей П. Карнаж. Том 1. Уціліла. Київ. Північні Вогні, 2020. 124 с.
30. Види фентезі. Темне фентезі. URL: <https://booknet.ua/blogs/post/337127>
31. How to Create a Comic Character. URL:
<https://www.wikihow.com/Create-a-Comic-Character>
32. Як почати розкадрування. URL:

<https://www.adobe.com/ua/creativecloud/video/discover/storyboarding.html>

33. A Guide to Line Art: History, Techniques, and How to Improv. URL:

<https://www.skillshare.com/en/blog/why-line-art-drawing-may-be-your-next-favorite-creative-practice/>

34. Дизайн обкладинки. Тенденції у дизайні обкладинок книг. URL:

<https://azbyka.com.ua/uk/tendentsi-v-dizajne-oblozhek-knig1/>

ДОДАТОК А

Зразки сторінок

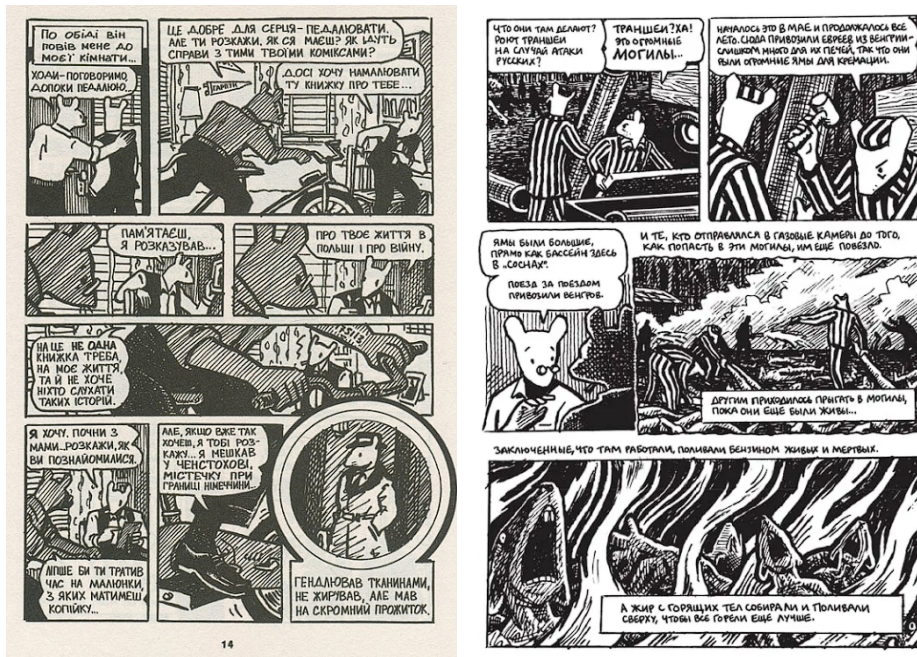


Рисунок А.1 – Сторінка коміксу “Мавс” Арт Шпігільман



Рисунок А.2 – Сторінки коміксу “Bloodborne”



Рисунок А.3 – Сторінка коміксу “Wolfenstein”



Рисунок А.4 – Сторінки манги “Понад Хмарами”

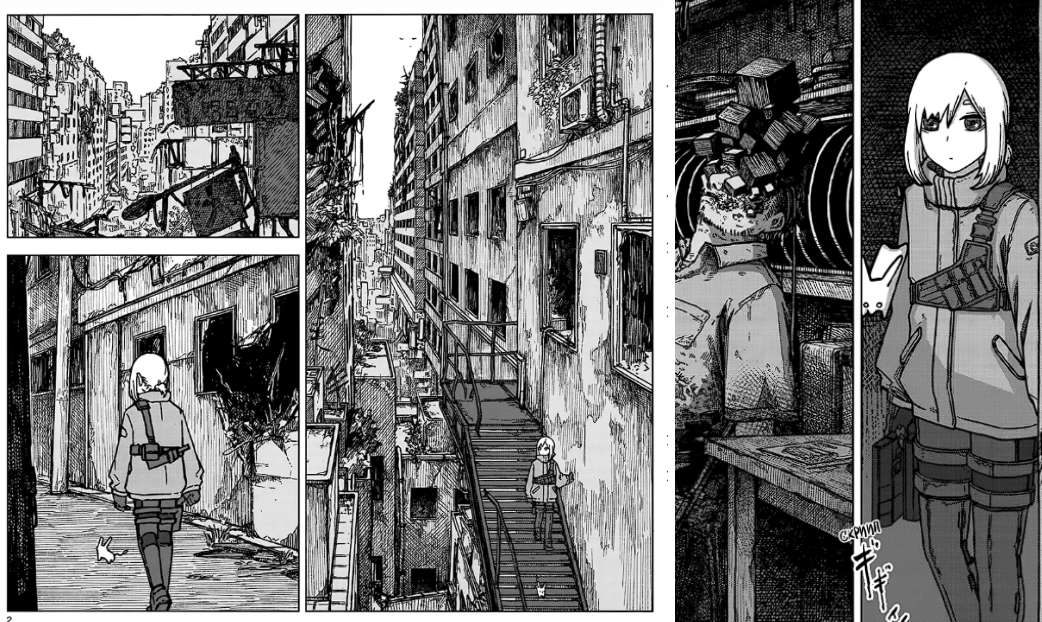
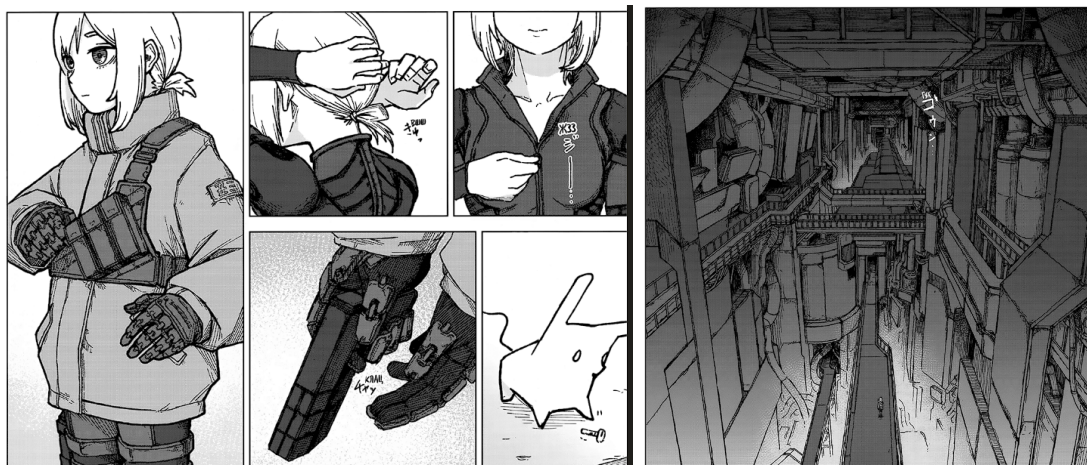
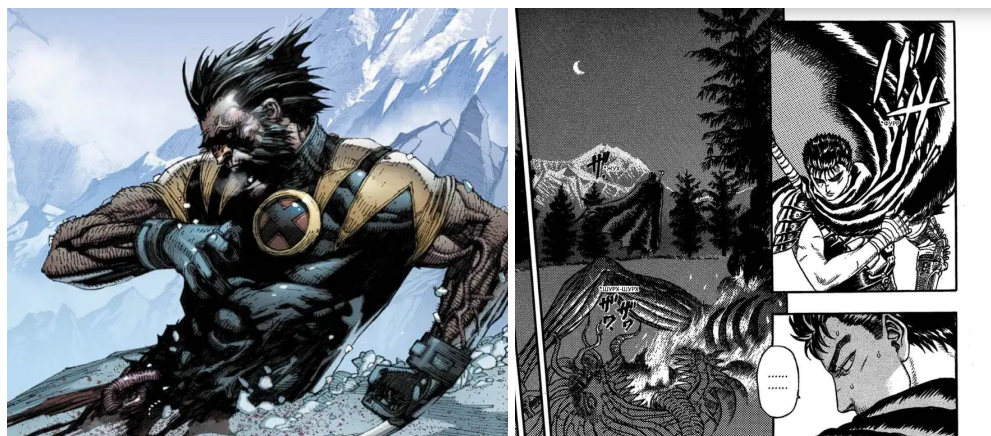


Рисунок А.5 – Сторінки манги “Безбарвний кінець”.



а

б

Рисунок А.6 – Панелі:

а - Комікс “Абсолютний Росомаха проти Халка”, б - Манга “Берсерк”

ДОДАТОК Б

Концепти

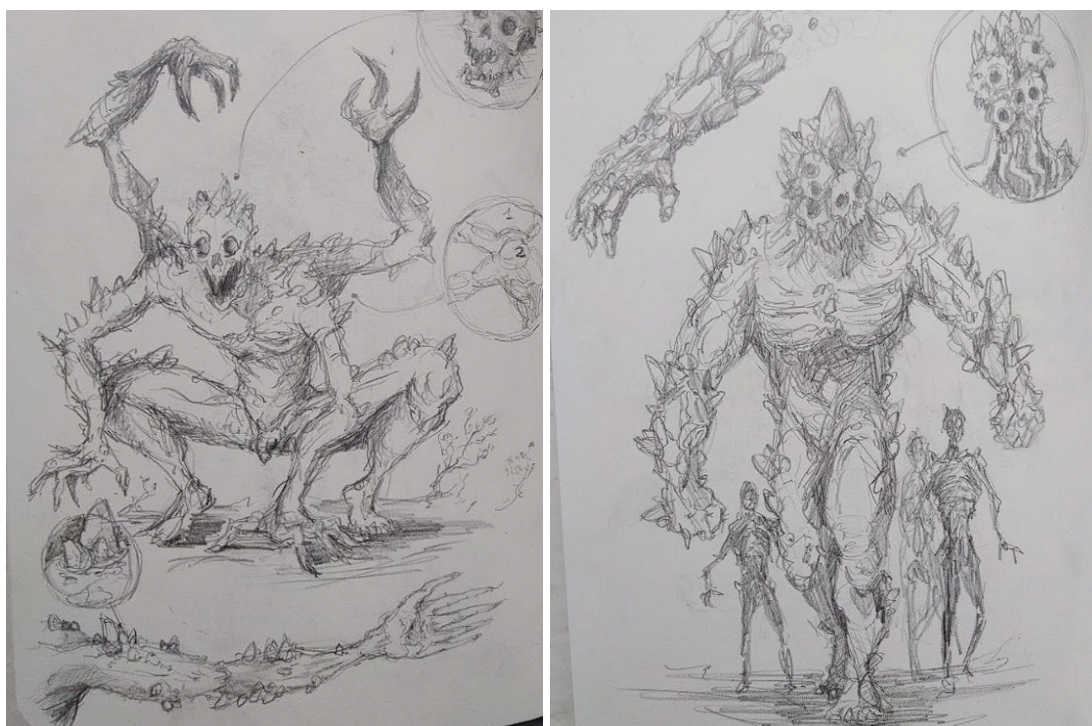


Рисунок Б.1 – концепт монстрів



Рисунок Б.2 – мапа коміксу “Історія про мертвого героя”

ДОДАТОК В

Розкадрування

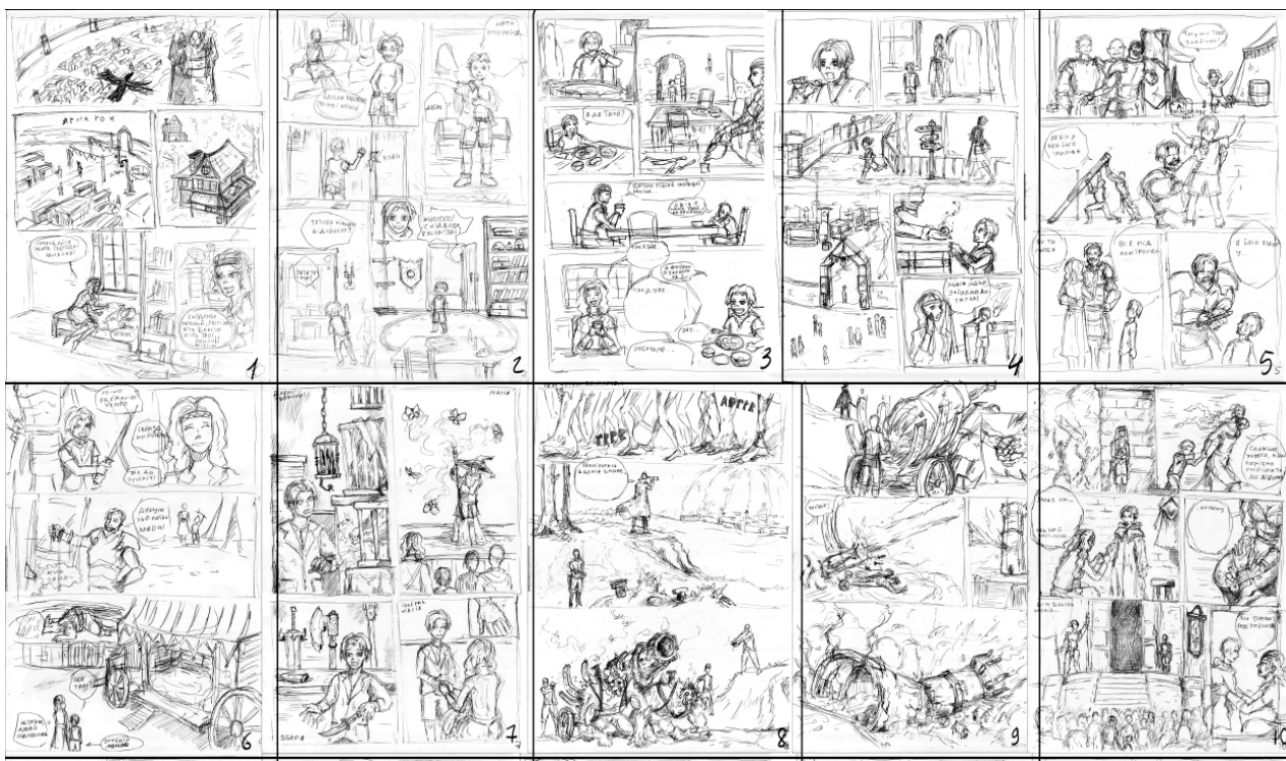


Рисунок В.1 – Сторінки першої розкадровки 1-10

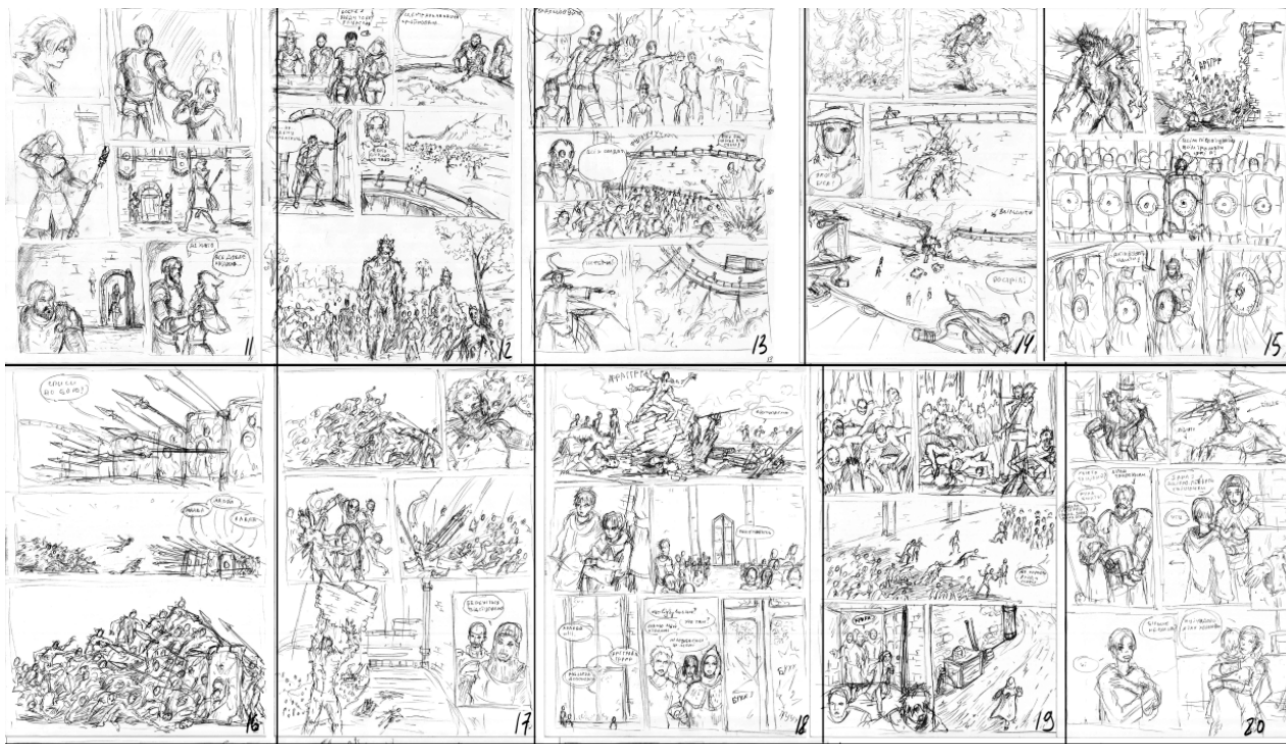


Рисунок В.2 – Сторінки розкадровки 11-20



Рисунок В.3 – Сторінки розкадровки 21-24

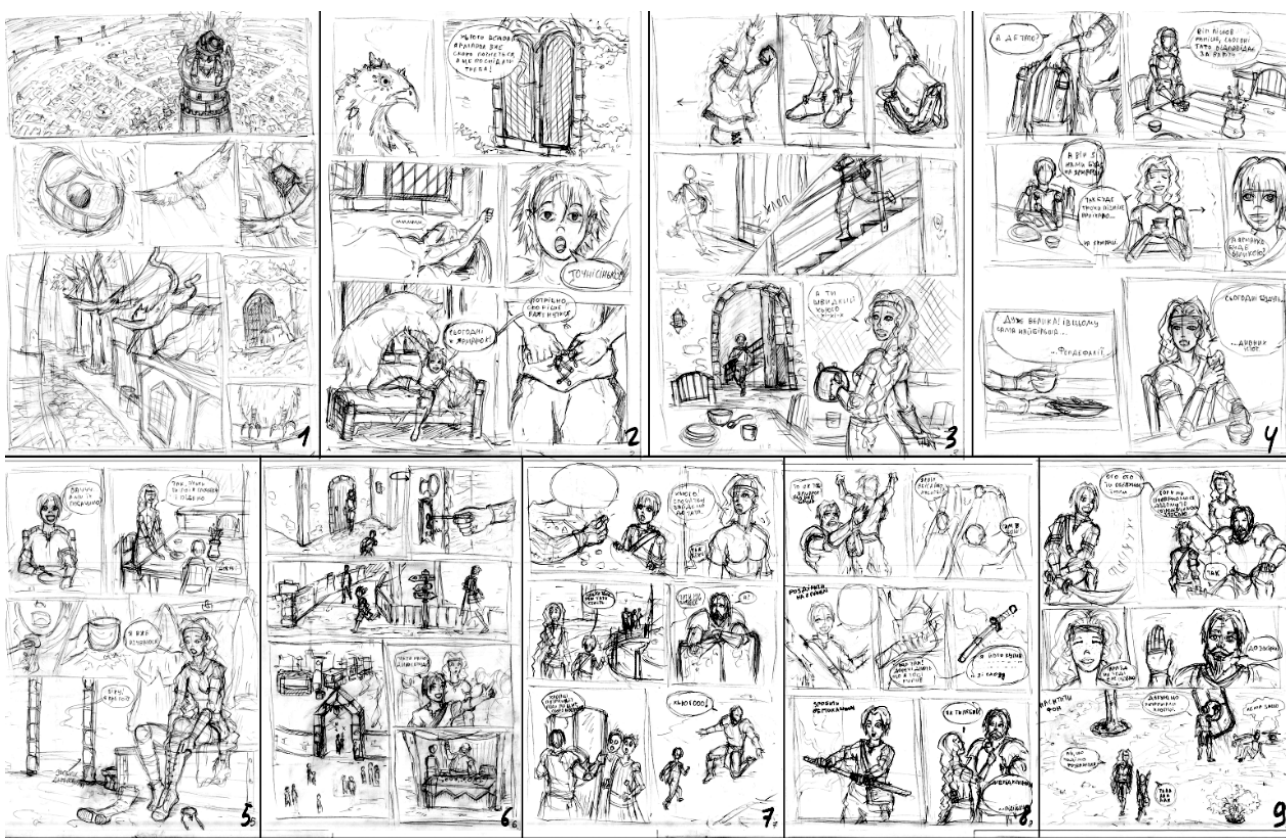


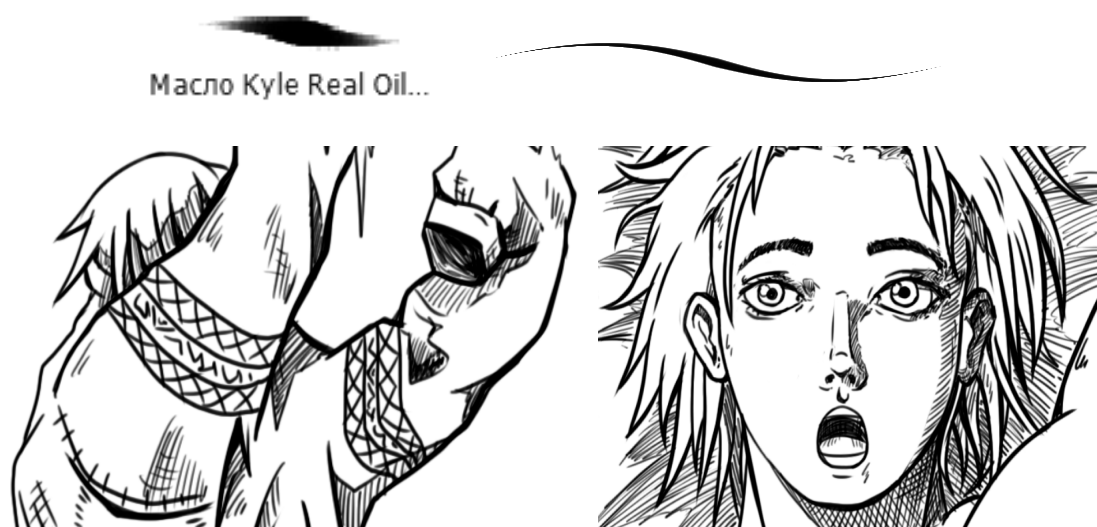
Рисунок В.4 – Оновлені сторінки 1-9



Рисунок В.5 – Оновлені сторінки 22-25

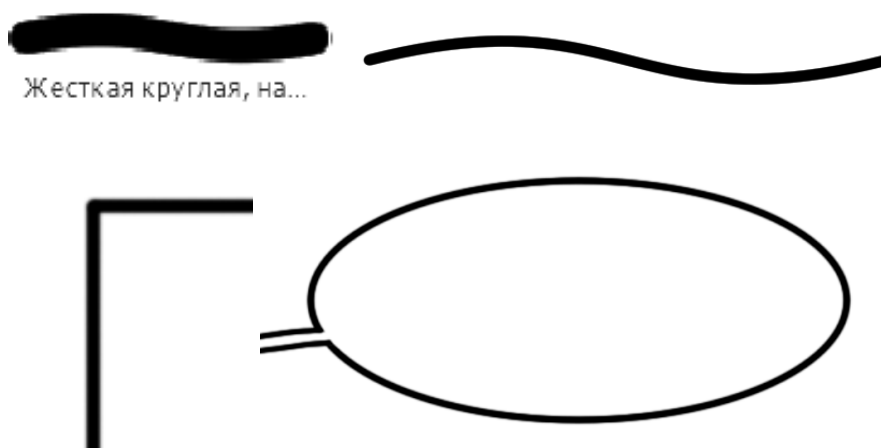
ДОДАТОК Г

Пензлі



Масло Kyle Real Oil...

Рисунок Г.1 – Пензель для лайн арту



Жесткая круглая, на...

Рисунок Г.2 – Пензель для рамок



Концептуальные кис... texture4



Рисунок Г.3 – Текстурні пензлі



Рисунок Г.4 – Пензель з імітацією штрихування