

Хмельницький національний університет
Факультет технологій і дизайну
Кафедра дизайну


КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

перший (бакалаврський)
Освітній рівень


ІЛЮСТРУВАННЯ ТА ВЕРСТКА АВТОРСЬКОГО КОМІКСУ-МАНГА «GRAPPLE POINT»

КвРДЗ. 2022102.03.19.ПЗ

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»
Спеціальність 022 «Дизайн»
Предметна область/спеціалізація ---
Освітня програма «Дизайн»

Виконав: здобувач 4 курсу, гр. ДЗН-22-3  Віталій КРИМІНСЬКИЙ
Шифр Підпис Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

Керівник: ст. вик.  Олег БОБРОВСЬКИЙ
Науковий ступінь, учене звання Підпис Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

Нормоконтролер: к. м. н., доцент  Валерій ПРИВАЛА
Науковий ступінь, учене звання Підпис Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

До захисту допускаю:

Завідувач кафедри дизайну

 Ельвіра БАЗИЛЮК
Підпис Ім'я, ПРІЗВИЩЕ


12 червня 2026р
Дата

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет _____ технологій і дизайну _____
Кафедра _____ дизайну _____
Рівень вищої освіти _____ перший (бакалаврський) _____
Галузь знань _____ 02 «Культура і мистецтво» _____
Шифр і найменування _____
Спеціальність _____ 022 «Дизайн» _____
Код і найменування _____
Предметна спеціальність/спеціалізація _____ --- _____
Код і найменування _____
Освітня програма _____ «Дизайн» _____
Найменування _____

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри дизайну

 Ельвіра БАЗИЛЮК
Підпис

21 січня 2026 р.

ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

Кримінський Віталій Володимирович

(Прізвище, ім'я, по батькові здобувача(ки))

1. Тема роботи Ілюстрування та верстка авторського коміксу-манга

«Grapple point»

Керівник роботи Бобровський Олег Володимирович, старший викладач

Прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, учене звання

Затверджено наказом ректора університету від 20 січня 2026 р. №7

2. Термін подання здобувачем роботи на кафедру 1 червня 2026 р.

3. Вихідні дані до роботи: об'єкт проєктування – комікс; назва коміксу – «Grapple point»;
: Жанр – стімпанк/фентезі

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)

1. Обґрунтування вихідних даних до проєктування об'єкта.

2. Ретроспектива теми.

3. Творча розробка дизайну об'єкта проєктування «Grapple point».

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

Банер з художнім проєктом (розмір 1500/2000 мм)

Комікс (розмір 148/210 мм)

6. Консультанти розділів роботи

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

7. Дата видачі завдання

21 січня 2026 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

Назва розділу кваліфікаційної роботи	Термін виконання	Примітка
1 Передпроектний аналіз об'єкта проєктування.	4.02.26- 10.02.26	
2 Ретроспектива теми	11.02.26-13.02.26	
3 Аналіз аналогів	14.02.26-17.02.26	
4 Розробка концепції	18.02.26- 21.02.26	
5 Оформлення 1 розділу ПЗ	22.02.26-26.02.26	
6 Оформлення 2 розділу ПЗ	26.02.26-1.05.26	
7 Оформлення 3 розділу ПЗ	2.05.26-6.05.26	
8 Розробка варіантів творчих ідей та пошукових ескізів	7.05.26--10.05.26	
9 Розробка провідного варіанта об'єкта проєктування	11.05.26--17.05.26	
10 Вибір технології виготовлення та підготовка макета до друку	18.05.26-22.05.26	
11 Оформлення пояснювальної записки	23.05.26-28.05.26	
12 Оформлення графічної частини	29.05.26-31.05.26	

Здобувач


Підпис

Віталій КРИМІНСЬКИЙ
Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

Керівник кваліфікаційної роботи


Підпис

Олег БОБРОВСЬКИЙ
Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

РЕФЕРАТ

до кваліфікаційної роботи першого (бакалаврського) рівня вищої освіти на тему:

«Ілюстрування та верстка авторського коміксу-манга

«Grapple point»»

здобувача Віталія КРИМІНСЬКОГО, гр. ДЗН-22-3,

керівник ст.вик. Олег БОБРОВСЬКИЙ

Обсяг пояснювальної записки – 57 ст., 46 ілюстрацій, 13 додатків, 25 джерел


Обсяг графічного проєкту – банер (1500x2000 мм).

КНИЖКОВА ІЛЮСТРАЦІЯ, КОМІКС-МАНГА, ВЕРСТКА, СТИМΠΑНК,
АВТОРСЬКИЙ ВСЕСВІТ, ЦИФРОВА ГРАФІКА

У кваліфікаційній роботі було розроблено авторський комікс-мангу «Grapple point». Головний акцент зроблено на створенні виразних візуальних образів персонажів, унікальних механізмів та концептуального оточення у стилістиці стімпанку. Розроблено цілісний книжковий макет графічного роману, а саме сконструйовано обкладинку, серію ілюстрацій у цифровій техніці з використанням лінійного малюнка й скрінотонів. Застосовано виразну монохромну палітру для внутрішнього блоку, яка підкреслює графічну динаміку, контрастність та занурює читача в атмосферу авторського всесвіту.

02.06.26

(Дата)


(Підпис розробника)

Зміст

Вступ	6
1 Обґрунтування вихідних даних до проєктування об'єкта.....	8
1.1 Характеристика об'єкта проєктування.....	8
1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну об'єкта.....	13
2 Ретроспектива теми.....	16
2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну об'єктів обраного напрямку (минулих і сучасних).....	16
2.2 Огляд досягнень відомих художників-графіків і дизайнерів, що працювали над подібною темою.....	20
3 Творча розробка дизайну об'єкта проєктування	24
3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну об'єкта проєктування.....	24
3.2 Розробка образів персонажів та світу	27
3.3 Вибір техніки виконання, палітри та шрифтів	35
3.4 Ескізування обкладинки, логотипу і сторінок.....	40
3.5 Розробка макету манги.....	49
Висновки.....	53
Перелік джерел посилання.....	55
Додаток А Пошукові ескізи	58
Додаток Б Фінальна версія коміксу.....	62
Додаток В Банер.....	64

Вступ

Сучасний простір графічного дизайну та книжкової індустрії перебуває на етапі глобальної переорієнтації, що характеризується переходом від класичних текстоцентричних моделей до складних синкретичних систем, де візуальний контент стає провідним носієм смислового та емоційного навантаження. У цьому контексті особливого науково-практичного інтересу набуває послідовне мистецтво, яскравим та найбільш динамічним представником якого є авторський комікс-манга та графічний роман. Створення такого продукту є комплексним процесом художнього проектування та моделювання, який вимагає від дизайнера-ілюстратора не просто виконання статичного візуального ряду, а глибокого володіння законами візуальної режисури.

Об'єкт дослідження: Процес проектування авторського графічного роману, формування його послідовного візуального нарративу, композиційної структури сторінок та книжкового видання.

Предмет дослідження: Візуально-графічне оформлення, розкадровка, леттерингова система та принципи стилізації авторських персонажів індустріального всесвіту «Grapple point» як головних засобів художньої виразності.

Мета дослідження: Розробити цілісний комп'ютерний макет авторського графічного роману (манги) на тему «Grapple point», який гармонійно поєднує ретро-футуристичну естетику стімпанку з виразним психологічним нарративом, заснованим на візуалізації оригінальних художніх образів, та є повністю підготовленим до умов сучасного друку.

Відповідно до мети дослідження визначено такі завдання:

Дослідити історичні та сучасні тенденції у створенні графічних романів і манги, зокрема специфіку дизайнерських рішень у стилі стімпанк та досвід провідних світових графіків.

Розробити художньо-дизайнерську концепцію всесвіту графічного роману та обґрунтувати систему контрасту між індустріальним середовищем і героями.

Здійснити розробку та аналіз варіантів образів головних і другорядних персонажів від первинних концептуальних начерків до фінального цифрового втілення.

Створити та проаналізувати варіанти посторінкової розкадровки (сторіборду) та композиційного вирішення обкладинки й ключових сцен видання.

Обґрунтувати вибір цифрових технічних засобів виконання, тональної палітри скрінотонів та шрифтового оформлення.

Сконструювати фінальний графічного роману «Grapple point» відповідно до технічних вимог.

Методи дослідження:

Аналіз літературних, теоретичних та візуальних джерел для вивчення історичної бази графічного дизайну, принципів послідовного мистецтва, психології сприйняття форми та методів побудови стімпанк-сетингу.

Метод творчого експерименту, що передбачає поєднання растрового лайн-арту, цифрового скрінотонування.

Метод самореференсування, за якого авторські фотографії пози та рук використовувалися як анатомічна підкладка у графічному редакторі для точної побудови складних ракурсів та перспективного скорочення у кадрі.

Засоби проектування:

Для реалізації концепції графічного роману використано сучасні графічні інструменти комп'ютерного проектування, ілюстрації та верстки (Adobe Photoshop, Adobe InDesign), цифровий графічний планшет, а також інформативні ресурси Google, Pinterest та спеціалізовані профільні арт-платформи.

1 ОБҐРУНТУВАННЯ ВИХІДНИХ ДАНИХ ДО ПРОЄКТУВАННЯ ОБЄКТА

1.1 Характеристика об'єкта проєктування

Об'єктом проєктування у моєму кваліфікаційному проєкті є авторський комікс-манґа (рисунок 1.1) під назвою «Grapple point». Це графічне книжкове видання, де сюжет і репліки персонажів повністю поєднані з малюнками, шрифтами та загальним оформленням сторінок. Створюючи цей проєкт, я орієнтувався на те, щоб книжка була максимально практичною та зручною для читача. Тому для манґи було обрано стандартний формат А5 — він компактний, його комфортно тримати в руках і гортати. Сам комікс матиме кольорову обкладинку та внутрішній блок сторінок [1].



Рисунок 1.1 – Вигляд сучасної манґи

Технологічна характеристика об'єкта передбачає виконання всієї графічної частини в цифровому середовищі за допомогою растрових графічних редакторів. Художня мова внутрішнього блоку сторінок є монохромною, де ключовими засобами виразності виступають чіткий лінійний контур та використання цифрових скрінтонів (точкових, лінійних та градієнтних патернів). Скрінтони (рисунок 1.2) виконують найважливішу функцію: вони передають об'єм фігур, текстуру матеріалів (метал, тканина, шкіра) та глибину повітряної перспективи в умовах чорно-білого друку [2].



Рисунок 1.2 – Скрінтон в манзі

Аналізуючи вигляд сучасної манги, варто зазначити, що вона сильно відрізняється від класичних робіт минулого століття, насамперед через повний перехід індустрії на цифрові технології. Сьогодні більшість художників малюють на графічних планшетах та екранах у спеціальних програмах [3]. Через це лінійний контур став набагато чітким, акуратним та деталізованим, а автори отримали можливість легко змінювати товщину лінії для передачі динаміки [4].

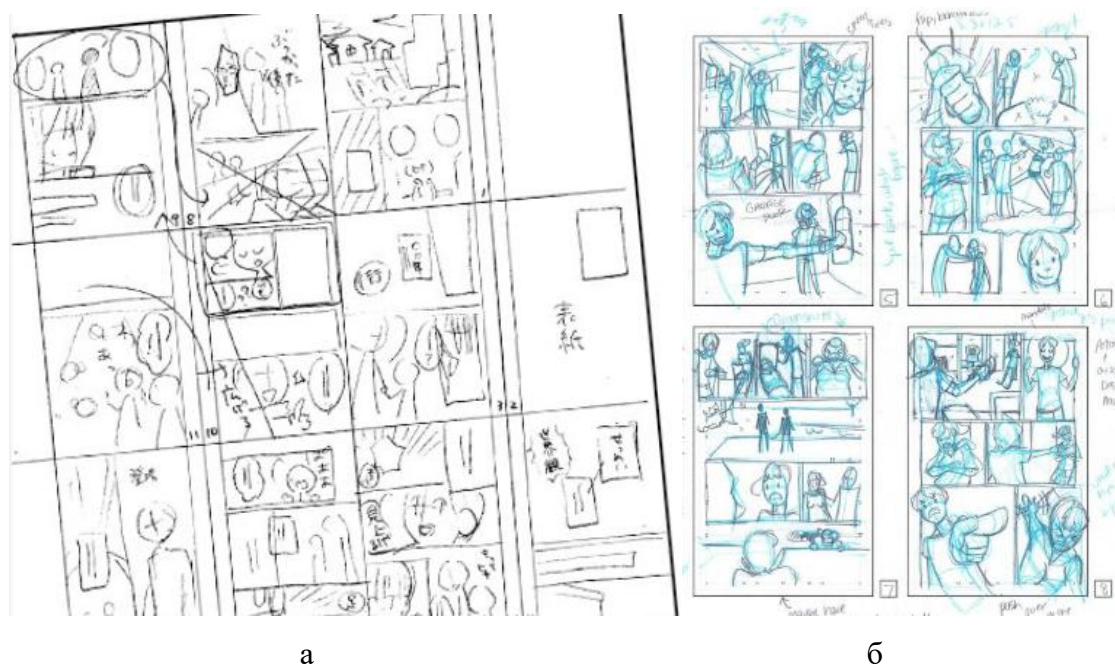


Рисунок 1.3 – Розкадровка фреймів в манзі

Внутрішній простір графічного роману підпорядкований законам візуальної режисури та композиції. Кожна сторінка проектується на основі індивідуальної модульної сітки, яка визначає фрейми (рисунок 1.3), їхню геометрію, нахил та взаєморозташування [5]. Такий підхід дозволяє динамічно керувати увагою читача, задавати правильний темпоритм розгортання сюжету та створювати ефект кінематографічності. Візуальний наратив будується на контрасті планів — від загальних панорамних краєвидів до крупних драматичних планів облич персонажів [6].

Розкадровка у сучасних виданнях стала набагато ближчою до кінематографа. Рамки фреймів більше не є просто статичною сіткою з рівних прямокутників. Для підкреслення напруги чи екшену кадри можуть сильно нахилитися, перетинати один одного або взагалі розриватися. Популярним є прийом, коли фігура персонажа, його зброя чи волосся «виходять» за межі свого кадру (рисунок 1.4) і накладаються на сусідні елементи сторінки. Це руйнує площину паперу і створює ефект тривимірного простору та руху [7].



Рисунок 1.4 – Вихід елементів за межі свого кадру

Авторський всесвіт коміксу поєднує в собі елементи пригодницького фентезі та індустріальну естетику стімпанку. Завдяки знайомим фентезійним мотивам читачам буде простіше зануритися в історію, оскільки вона апелює до класичних канонів жанру, але додавання складних стімпанк-механізмів та парових технологій робить проєкт унікальним та специфічним [8].

Ціллю цього твору є не лише розважити читача динамічним малюнком, а й занурити його в дослідження внутрішнього світу персонажів, їхнього дорослішання та психологічної трансформації під тиском жорстких обставин

середовища. Головні герої слугують своєрідною метафорою до внутрішньої боротьби, долання труднощів та перемоги над своїми слабкостями [9].

Кожен етап внутрішніх змін героїв відображається на їхньому зовнішньому вигляді: виразі обличчя, позах, стані одягу та взаємодії із техногенним оточенням. Це дозволяє зробити історію зрозумілою та емоційно забарвленою для читача навіть без детального текстового супроводу, підкреслюючи силу візуального сприйняття [10].

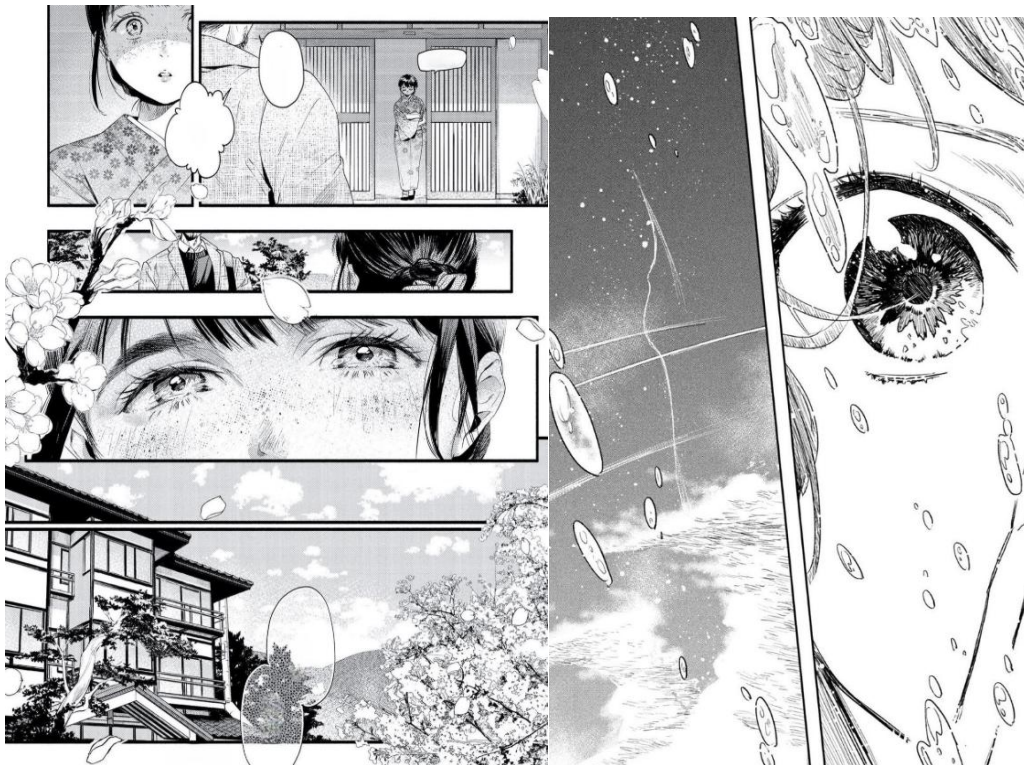


Рисунок 1.5 – Ілюстрації в манзі які виражають почуття,емоції

Сюжет спочатку може давати надію на легку пригодницьку історію, але швидко зіштовхує героїв із суворою реальністю, де панує невідомість і небезпека. Змістовна структура манги розгортається послідовно, через серію метафоричних та динамічних епізодів.

Цей вид подачі історії є художнім жанром, де зображення не просто супроводжують текст (рисунок 1.5), а самі паралельно розказують історію [11]. Малюнки та розкадровка в подібних виданнях здатні виражати почуття, приховані натяки, психологічні посили й навіть розвивати сюжет взагалі без слів у мовчазних кадрах.

У «правильній» манзі текст та ілюстрації гармонійно працюють разом над тим, щоб збагачувати зміст історії та викликати емоцію. Це дає можливість читачам самостійно аналізувати не лише текстову, а й складну візуальну інформацію (деталі фону, емоції на обличчях, символіку речей), що особливо важливо для розвитку візуальної грамотності.

1.2 Аналітичне дослідження вимог до дизайну об'єкта

Манга «Grapple point» орієнтована на досить широку молодіжну аудиторію, яка любить якісну фантастику, динамічний екшен і не шукає простих «ванільних» сюжетів чи наївних історій про принцес. Через свою неординарність та унікальний сетинг, вона потенційно може зацікавити як підлітків, так і більш дорослих читачів, які цінують складні всесвіти, живих персонажів та реалістичну передачу подій [12].

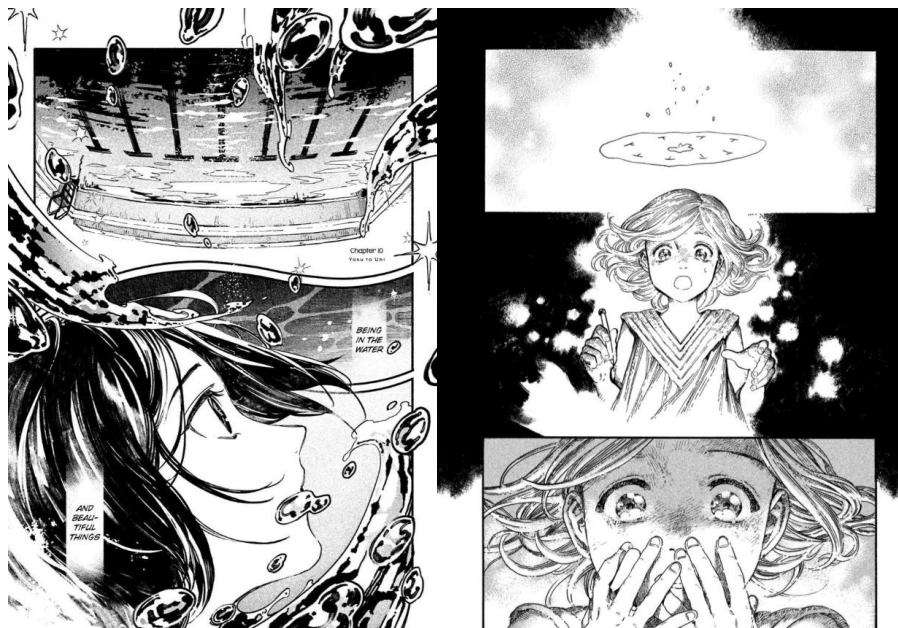


Рисунок 1.6 – Психологічні аспекти та метафори в ілюстраціях манги

Аналітичне дослідження вимог до дизайну авторської манги показує, що для створення якісного та конкурентоспроможного (рисунок 1.6) графічного продукту вкрай важливо володіти розумінням базових психологічних аспектів впливу ілюстрацій на читача. Потрібно з розумом використовувати графічні засоби, контрастність та композиційні рішення, щоб досягти бажаного

емоційного ефекту (рисунок 1.7) у кожній сцені. Не менш важливо правильно підходити до розташування об'єктів і персонажів у кожному кадрі, дотримуючись базових вимог до візуальної навігації, адже це безпосередньо впливає на те, як читач сприймає швидкість подій та напругу в сюжеті [7].

Ціллю цього твору є не лише розважити чи шокувати читача динамічним малюнком, а й занурити його в дослідження процесу внутрішньої еволюції та психологічних змін персонажів під впливом суворого оточуючого світу [13].



Рисунок 1.7 – Використання правильної побудови для створення емоційного ефекту

Загальний художній стиль роботи відштовхується від напівреалізму та стилізації з елементами концепт-арту, що додає виданню виразності.

Працюючи над вибором графічної мови, пластичності ліній, текстури сторінок та насиченості чорно-білих тонів, було розглянуто велику кількість робіт сучасних художників та мангак на різних творчих платформах. Це дозволило сформувані чіткі вимоги до власного стилю, де кожен етап внутрішніх змін героїв яскраво передається через їхні зовнішні трансформації.

2 РЕТРОСПЕКТИВА ТЕМИ

2.1 Історичний огляд ретроспективи дизайну об'єктів обраного напрямку (минулих і сучасних)

Для повного розуміння специфіки проектування авторського коміксу «Grapple point» необхідно дослідити історичний шлях розвитку двох головних складників його візуальної концепції: японської графічної культури манги та художнього напрямку стімпанк. Манга як унікальне послідовне мистецтво має глибоке коріння, що сягає традиційного японського живопису. Першими історичними прототипами сучасних коміксів дослідники вважають стародавні сувої «Чоджу-джінбуцу-гіга» 12 століття (рисунок 2.1), на яких за допомогою туші зображували послідовні гумористичні сцени з тваринами. Пізніше, у період Едо, величезний вплив на формування графічної мови мали майстри укійо-е, зокрема Кацусіка Хокусай, який і ввів у вжиток сам термін «манга» для позначення своїх гротескних та вільних ескізів [15].



Рисунок 2.1 – Фрагмент сувою «Чоджу-гіга» та графічні замальовки Кацусіки Хокусая

Сучасна ж структура манги з її специфічною розкадровкою, використанням діалогових баблів та кінематографічними ракурсами сформувалася вже у повоєнний період 20 століття. Основоположником цього стилю став Осаму Тедзука (рисунок 2.2), який запозичив прийоми з європейського та американського кінематографа (чергування планів, панорами, акценти на очах персонажів для передачі емоцій) та адаптував їх під чорно-білу друковану графіку. У наступні десятиліття манга активно розвивалася: з'явився реалістичний та жорсткий стиль «текіга», який орієнтувався на дорослу аудиторію та складні психологічні сюжети, а також викристалізувалися чіткі жанрові канони підліткової та молодіжної графіки. Сьогодні цей напрям повністю перейшов у цифрову площину, проте він зберіг свої головні історичні особливості: пріоритет лінійного малюнка, монохромність та глибокий символізм візуальних образів [16].



Рисунок 2.2 – Осаму Тедзука – основоположник стилю манги, та його робота «Дороро»

Розвиток естетики стімпанку в дизайні та мистецтві Паралельно із розвитком графічної культури відбувалося формування стімпанку як окремого художнього та дизайнерського напрямку. Його коріння лежить у вікторіанській

епосі та періоді промислової революції 19 століття. Візуальний фундамент стімпанку заклали ілюстратори перших науково-фантастичних романів Жуля Верна (рисунок 2.3) та Герберта Веллса, які зображували фантастичні парові машини, дирижаблі, підводні човни та складні залізні конструкції. Як самостійний дизайнерський стиль, стімпанк остаточно сформувався наприкінці 20 століття, запропонувавши концепцію ретро-футуризму — погляду на майбутнє з минулого. Головними атрибутами цього стилю стали відкриті механізми, шестерні, мідні та бронзові труби, заклепки, використання натуральної шкіри та дерева, а також похмура індустріальна атмосфера міст, задимлених фабричними трубами [17].



Рисунок 2.3 – Ранній стімпанк, оригінальні ілюстрації до романів Жуля Верна

У сучасному дизайні стімпанк перетворився на багату візуальну мову, яка активно використовується в кінематографі, відеоіграх та концепт-арті. Дизайнери цінують цей напрям за можливість створювати неймовірно деталізовані об'єкти та середовище, де кожен пристрій має логічну, нехай і вигадану, конструкцію. Сучасний стімпанк став більш гнучким, він часто поєднується з елементами фентезі, магії чи готики, що дозволяє авторам створювати складніші й оригінальніші художні світи [18].

Синтез манги та стімпанку як основа проєкту «Grapple point» Історичний аналіз показує, що злиття культури манги та естетики стімпанку створило унікальний пласт у графічному мистецтві. Японські автори завжди мали

особливий інтерес до західної індустріальної естетики, переосмислюючи її через призму своєї художньої традиції. Яскравими прикладами такого синтезу минулого є класичні анімаційні та графічні роботи Хаяо Міядзакі (наприклад, «Небесний замок Лапута»), де деталізовані парові літальні апарати гармонійно поєднуються із легким малюнком, а також культові повнометражні проєкти, такі як «Стімбой» Кацухіро Отото (рисунок 2.4), що продемонстрував найвищий рівень деталізації індустріального світу [8].



а

б

Рисунок 2.4 – Яскраві приклади стімпанку
а,б - «Небесний замок Лапута», «Стімбой»

Сучасні художники-ілюстратори продовжують розвивати цей напрям, використовуючи можливості цифрових графічних редакторів для створення масштабних чорно-білих панорам, де кожен гвинтик, труба чи елемент костюма працюють на створення атмосфери. Таким чином, обираючи для своєї манги «Grapple point» поєднання пригодницького фентезі та стімпанку, я спираюся на багату історичну ретроспективу обох напрямів. Це дозволяє мені використовувати перевірені часом композиційні прийоми та візуальні архетипи, трансформуючи їх за допомогою сучасних цифрових інструментів у свій власний унікальний графічний продукт.

2.2 Огляд досягнень відомих художників-графіків і дизайнерів, що працювали над подібною темою

Розробка авторського всесвіту коміксу «Grapple point» вимагає детального аналізу робіт видатних майстрів графіки, які досягли значних успіхів у створенні фентезійних світів, деталізованих механізмів та експресивних персонажів. Вивчення їхнього досвіду допомагає зрозуміти, як правильно поєднувати текстову та візуальну складові, а також як формувати унікальний стиль, що привабить сучасного читача [19].



Рисунок 2.5 – Культова манга «Сталевий алхімік»

Однією з найвпливовіших постатей у сфері інтеграції індустріальної естетики та фентезі є Хірому Аракава (рисунок 2.5), авторка культової манги «Сталевий алхімік». Її головним досягненням є створення збалансованого світу, де масивні парові технології та складні металеві протези виглядають

природною частиною повсякденного життя персонажів. Графічний стиль Аракави характеризується дуже чітким, впевненим лінійним контуром та зрозумілою анатомією, що дозволяє легко сприймати навіть найскладніші бойові сцени [20]. Вона майстерно використовує контраст чорного і білого кольорів для виділення головних об'єктів у кадрі, мінімізуючи зайві деталі там, де потрібен фокус на емоціях героїв [10].



Рисунок 2.6 – Високохудожня манга «Ательє чаклунських капелюхів»

У напрямі чистого фентезі неймовірних досягнень досягла Камоме Шірахама, авторка манги «Ательє чаклунських капелюхів» (рисунок 2.6). Її стиль виділяється серед інших неймовірною витонченістю ліній, які нагадують класичну європейську книжкову ілюстрацію та старовинні гравюри [21].

Шірахама відома своїм унікальним підходом до оформлення сторінок: вона часто використовує декоративні рамки з рослинними чи геометричними орнаментами, які стають частиною сюжету і допомагають передати магічну атмосферу всесвіту. Дизайнерські рішення авторки в розробці вигадливих

костюмів, тканин та елементів інтер'єру показують, як за допомогою звичайного чорного лайну та м'яких скрінотонів можна передати фактуру та об'єм будь-якого матеріалу [14].



Рисунок 2.7 – Манга «Гокуракугай»

Якщо говорити про сучасні тренди у створенні виразних персонажів та деталізованого середовища, то варто виділити Юто Сано та його роботу «Гокуракугай» (рисунок 2.7). Цей автор демонструє сучасний пік цифрового лайн-арту, де кожен персонаж має унікальний, стильний та детально продуманий дизайн одягу, зачіски та аксесуарів, що чіпляє молодіжну аудиторію [22]. Досягненням Сано є вміння поєднувати дуже чисті, майже ідеальні лінії із текстурними фонами міських локацій. Його робота з цифровими тінями та контрастними чорними плямами створює густу, похмуру і водночас стильну атмосферу, що ідеально перегукується із завданнями, які я ставлю перед собою при візуалізації індустріальних куточків у «Grapple point».

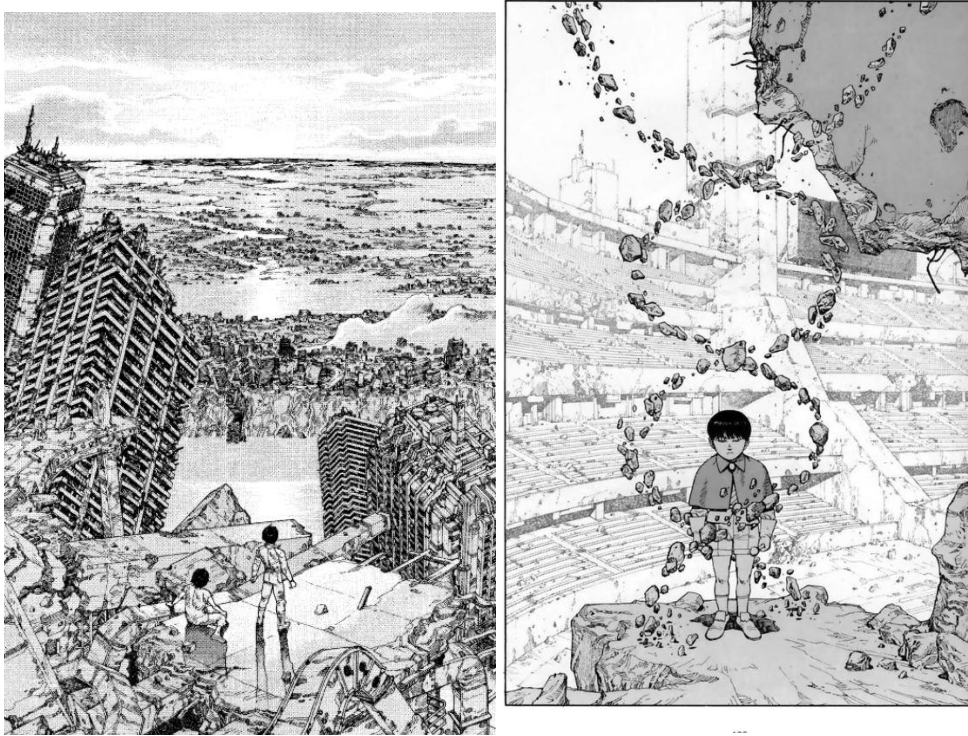


Рисунок 2.8 – Манга «Акіра»

Також не можна оминати досвід Кацухіро Отомо, творця масштабного стімпанк-проєкту «Акіра» (рисунок 2.8). Його досягнення лежать у площині максимальної, майже креслярської деталізації архітектури та техніки промислової епохи. Отомо показав, як за допомогою ліній різної товщини та складної перспективи можна передати масштаб залізничних вокзалів, фабрик, дирижаблів та величезних парових котлів. Його підхід вчить логіці побудови технічних об'єктів: навіть повністю вигадана машина у його виконанні має гвинти, поршні та труби, які розташовані так, ніби вони справді можуть працювати [11].

Отже, аналіз досягнень цих авторів дозволяє мені скомпонувати найкращі художні прийоми — від кінематографічної деталізації техніки до стильного дизайну героїв та витонченої роботи з лінією — і впровадити їх у графічну структуру власної кваліфікаційної роботи, об'єднавши за допомогою сучасних стандартів комп'ютерної верстки [23], типографіки [24] та шрифтового леттерингу [25].

3 ТВОРЧА РОЗРОБКА ДИЗАЙНУ ОБ'ЄКТА ПРОЄКТУВАННЯ

3.1 Вибір та обґрунтування концепції дизайну об'єкта проєктування

Вибір художньо-дизайнерської концепції для коміксу-манги «Grapple point» став головним етапом роботи, який дозволив об'єднати авторський сценарій та майбутню графіку в один цілісний візуальний продукт. Основна ідея моєї концепції полягає в унікальному поєднанні естетики стімпанку та пригодницького фентезі, де головним художнім прийомом виступає закон контрасту. Візуальний простір книги побудований на протиставленні «живого» та «механічного». З одного боку, ми маємо суворий, холодний та геометричний світ індустриального міста з його масивними паровими машинами, трубами, шестернями та фабричними димарями. З іншого боку — живих, емоційних персонажів, чий дизайн та пластика ліній (рисунок 3.1) є більш м'якими й природними. Такий контраст допомагає краще виділити героїв на фоні великих індустриальних пейзажів та підкреслити їхній внутрішній конфлікт із цим жорстким технологічним середовищем.

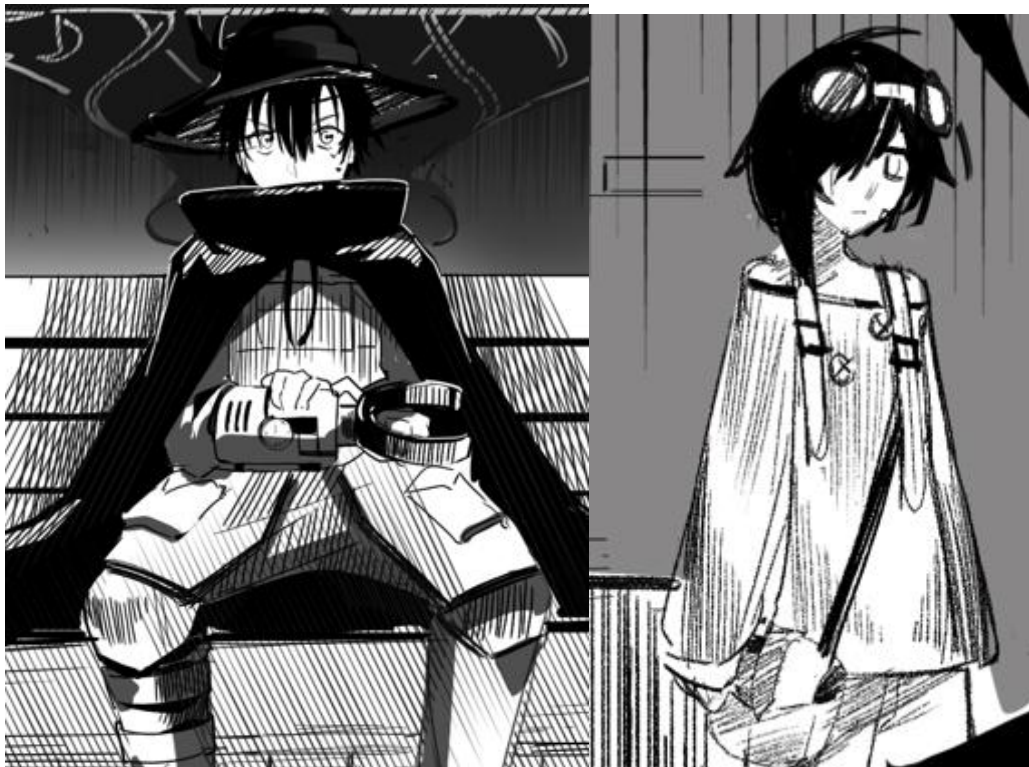


Рисунок 3.1 – Головні герої Ван та Агнес

Обґрунтовуючи вибір саме чорно-білої графіки для внутрішнього блоку манги, я керувався трендами, що відсутність кольору дозволяє читачу краще сконцентруватися на формі об'єктів, лініях та емоціях героїв. Замість класичного кольорового забарвлення атмосфера стімпанку передається через гру світла й глибокої тіні та використання цифрових скрінтонів. Скрінтони в концепції дизайну виконують роль головного інструменту для моделювання об'єму та передачі текстур. Завдяки різним типам крапкових, лінійних та градієнтних патернів вдалося реалістично показати матовість металу механізмів, блиск скляних елементів, грубість шкіряних костюмів та м'якість тканин одягу персонажів [4]. Обкладинка видання, навпаки, концептуально вирішена у яскравому повному кольорі, що виконує маркетингову роль, привертаючи увагу потенційного читача та з першого погляду занурюючи його в атмосферу авторської історії.

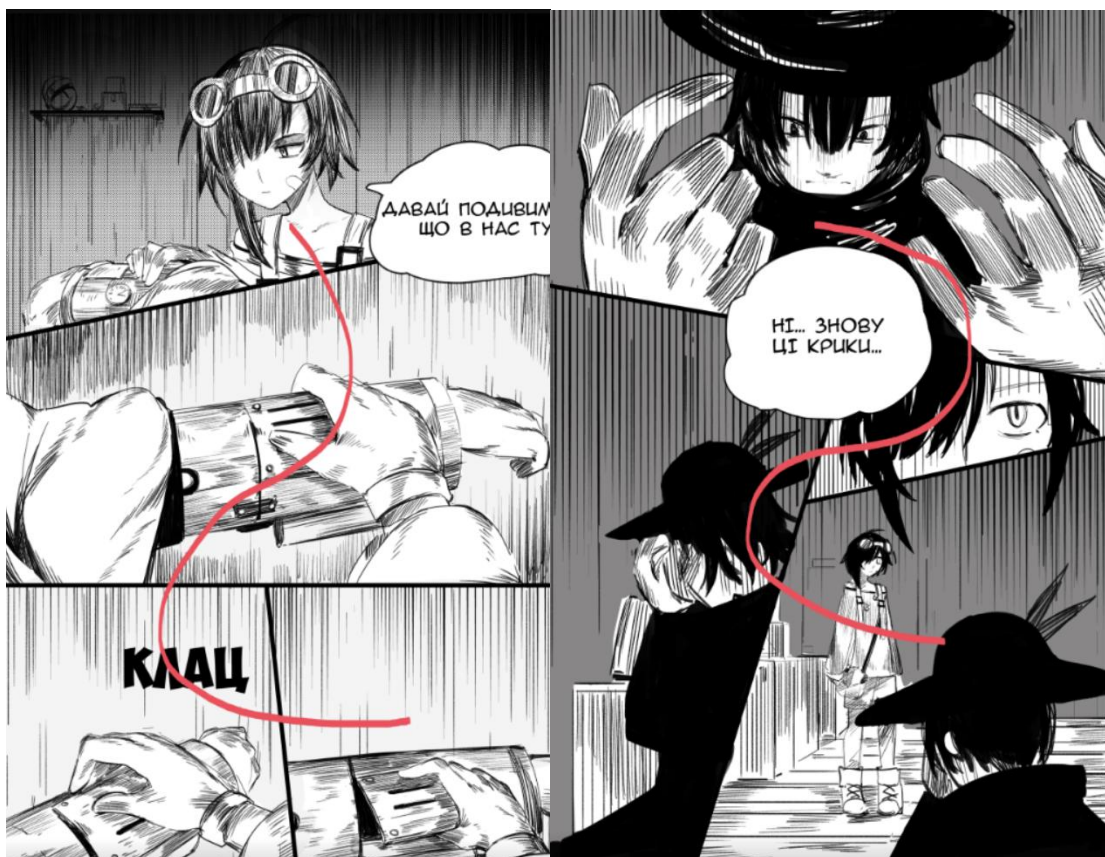


Рисунок 3.2 – Концепція композиції розташування фреймів

Композиційна ідея розкадровки базується на принципах кінематографічності та динаміки (рисунок 3.2). Розташування фреймів на

сторінці не є статичним: воно змінюється залежно від темпоритму сюжету. Для спокійних діалогових сцен обрано класичну прямокутну сітку, яка дозволяє читачу плавно й розмірено сприймати інформацію. У моменти екшену, битв чи різких поворотів сюжету рамки кадрів стають похилими, розриваються або взагалі зникають, створюючи відчуття швидкості та хаосу. Також важливим елементом концепції є прийом «виходу за межі кадру» (рисунок 3.3), коли фігура персонажа або деталі його зброї накладаються поверх меж фрейму, руйнуючи площину паперу та додаючи малюнку тривимірності [7]. Навігація погляду побудована за європейським стандартом, зліва направо, що робить книгу максимально адаптованою для локального читача, попри використання суто японської графічної стилістики.



Рисунок 3.3 – Діалогові сцени та прийом «вихід за межу»

З технічного боку вибір концепції реалізації проєкту повністю орієнтований на сучасні цифрові технології. Весь ілюстративний матеріал, створення лайн-арту, промальовування фонів та накладання скрінотонів обґрунтовано виконувалися в растровому середовищі [3]. Це дозволило

зберегти «живу» лінію малюнка та забезпечити високу деталізацію, необхідну для стімпанк-естетики. Водночас для створення діалогових баблів (рисунок 3.4), текстових блоків та шрифтового оформлення звуків було обрано векторний інструментарій, що гарантує ідеальну чіткість літер при друці [24]. Фінальний етап технічного втілення концепції передбачає комп'ютерну верстку коміксу під формат А5 з урахуванням усіх технічних вимог друкарні, таких як вільоти під обріз, безпечні зони та правильний розрахунок корінця [1].



Рисунок 3.4 – Діалогові бабли, початковий ескіз/фінальна розробка

3.2 Розробка образів персонажів та світу

Проектування персонажів та світу для коміксу-манги «Grapple point» став одним із найважливіших аналітичних та творчих етапів роботи, оскільки саме через візуальні деталі героїв розкривається основний сюжетний та психологічний зміст твору. Головне завдання полягало в тому, щоб створити не

просто естетично привабливі малюнки, а розробити цілісну систему образів, де зовнішній вигляд, одяг та міміка кожного героя працюють на загальну ідею. Абсолютно всі елементи, від головних дійових осіб до другорядного натовпу, проектувалися з урахуванням їхньої взаємодії, що дозволило досягти візуального балансу між живими характерами та холодним, суворим індустріальним світом (рисунок 3.5) [13].

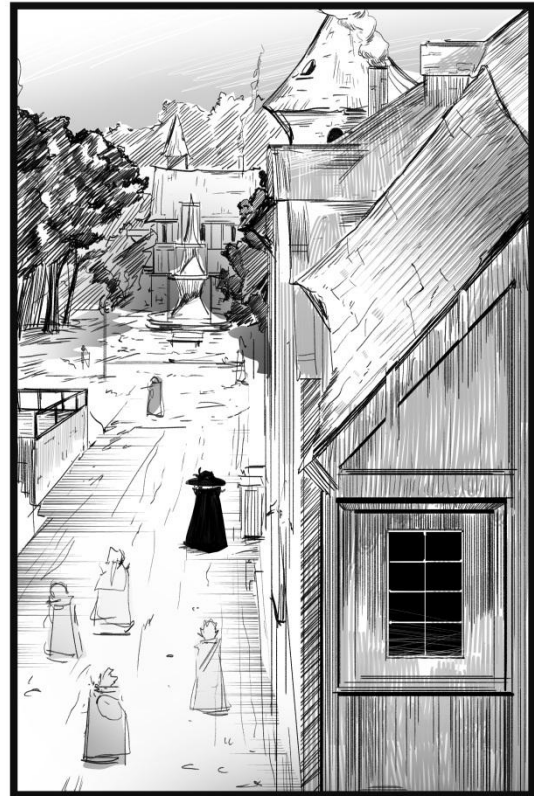


Рисунок 3.5 – Індустріальний світ манги «Grapple Point»

Важливим етапом художнього пошуку стало створення первинних концептуальних начерків, які дозволили зафіксувати перші пластичні та силуетні задуми героїв без детального технічного пророблення [10]. На початковому ескізі чітко прослідковується закладання головного контрасту між двома персонажами.



Рисунок 3.6 – Перші цифрові ескізи розроблених персонажів

Фігура Вана, має виражену статичну, закриту та майже монолітну трикутну форму (рисунок 3.6) , де довгий плащ і високий комір повністю приховують деталі тіла, що візуально підкреслює його відстороненість від зовнішнього світу. Капелюх із характерною деталлю у вигляді виступаючого пасма волосся вже на цьому графічному рівні формує його унікальний та впізнаваний силует.

На противагу йому, образ дівчини-механіка проектувався через більш динамічну, відкриту та «живу» позу. У її начерку використано складніші поєднання фрагментованих об'ємів — масивну зимову куртку, ремені робочої сумки через плече та високі черевики. Штрихові начерки захисних окулярів-гогглів на голові та жест піднятої руки відразу фіксують її енергійний характер і приналежність до стімпанк-сетингу. Цей лінійний ескіз послужив відправною точкою для подальшого опрацювання анатомії, пропорцій та чистового цифрового моделювання персонажів [3].

Центральною фігурою візуального наративу є головний герой Ван , над створенням якого велася найтриваліша пошукова робота (рисунок 3.7). Ван виступає втіленням таємничості та прихованої сили, а його художній концепт символізує самотність особистості, яка пережила важкі життєві події та перебуває у стані психологічного закриття від зовнішнього світу. Його фірмовий широкополий капелюх із пір'ям, високий комір-шарф, що закриває нижню частину обличчя, та довгий масивний плащ дають образ відчуженого мандрівника.



Рисунок 3.7 – Образ першого головного героя Вана

На етапі чистового промальовування образ головного героя Вана набув свого остаточного візуального та психологічного втілення, що чітко видно на його фінальному образі. Фінальний дизайн повністю побудований на деталізації його відкритості до навколишнього світу. Головним елементом верхньої частини силуету залишився широкополий чорний капелюх із

витонченим пір'ям, який створює глибоку тінь на обличчі (рисунок 3.8). Очі героя промальовані з особливим акцентом: вони великі, але мають втомлений, пригнічений вигляд через темні лінії під очима, що передає його внутрішній біль та емоційне виснаження.

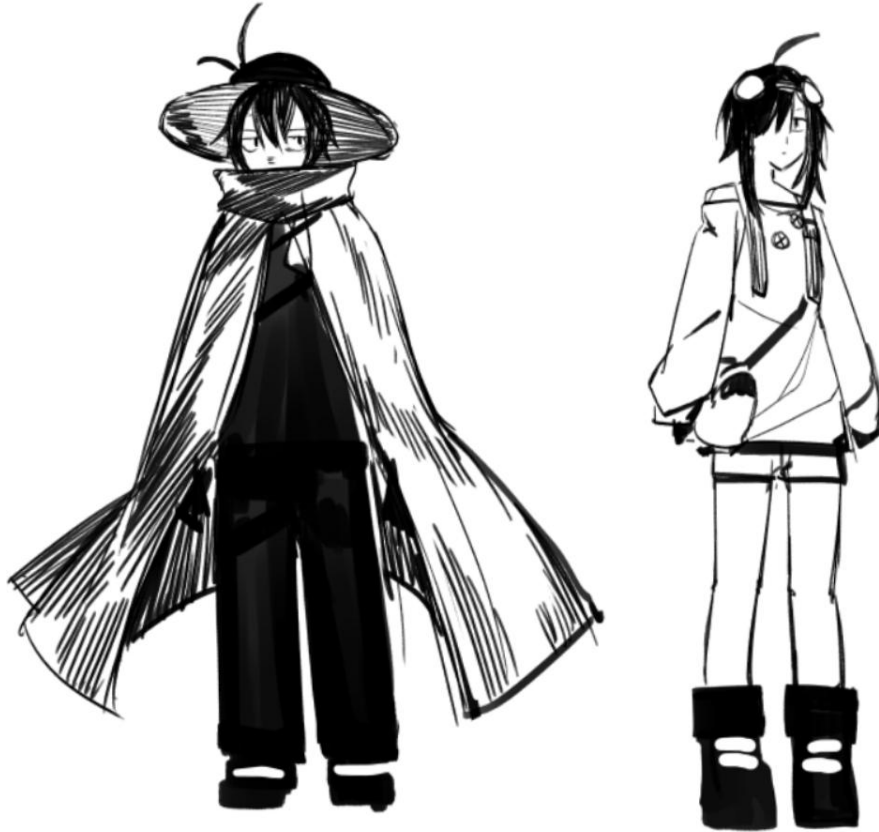


Рисунок 3.8 – Фінальний цифровий ескіз розроблених персонажів

Нижня частина обличчя та шия повністю приховані під масивним, щільним коміром-шарфом, який плавно переходить у довгий плащ. Таке рішення дозволяє візуально «заховати» персонажа в його одяг, підкреслюючи небажання йти на контакт. Важливою деталлю фінального дизайну, яка безпосередньо пов'язана з сюжетом та назвою манги, є повністю забинтована рука героя. Бинти промальовані чіткими лініями, що додає образу текстурності та вказує на фізичні пошкодження або особливу інженерну конструкцію його тіла, яка потребує стороннього втручання та ремонту. Фон кадру виконаний за допомогою густого вертикального штрихування, яке плавно переходить у

глибокий чорний колір у верхній частині, створюючи атмосферу тривоги та психологічного тиску на Вана [2].

На протипагу похмурому головному герою, фінальний дизайн дівчини-механіка отримав максимально динамічне, яскраве та емоційне графічне рішення (рисунок 3.9). Її зовнішність деталізована через безліч дрібних елементів, які вказують на її активний та оптимістичний характер. Волосся персонажа має складну, стильну форму: воно коротке і розпатлане, що додає образу легкості. На лівій щоці чітко видно медичний пластир, а при посмішці помітно невеликі гострі ікла — ці художні деталі підкреслюють її бунтарський, пацанячий та енергійний характер.



Рисунок 3.9 – Образ другого головного героя Агнес

Одяг дівчини повністю відповідає її професії і є сумішшю стилю кежуал та стімпанк-уніформи. Вона носить вільну світлу кофту з відкритими плечима, поверх якої одягнений робочий комбінезон на масивних лямках із металевими пряжками. Головним візуальним акцентом на одязі є великі круглі значки або

гудзики з хрестоподібним візерунком, які додають малюнку графічності. Через плече дівчини перекинутий ремінь сумки для інструментів [20].

Також, дизайн дівчини дозволяє виділити її світлий характер на контрасті з темрявою майстерні та підкреслити її роль як «світлого» персонажа, який допомагає Вану вийти з його замкнутого стану.

Важливим етапом проектування всесвіту коміксу стало архітектурне ескізування ключових локацій та деталізація центральних інженерних елементів. Процес розробки образів світу розпочався з пошуку візуальної стилістики для майстерні Агнес, яка функціонує не лише як сюжетне місце зустрічі героїв, а й як самостійний архітектурний об'єкт із чіткою індустріальною логікою. На пошукових начерках, розроблено варіанти будівель. Архітектура майстерні базується на поєднанні асиметричних об'ємів, європейських промислових дахів, масивних паливних чи вентиляційних труб та димарів, з яких виходить пара (рисунки А.3 додатку А) [17].

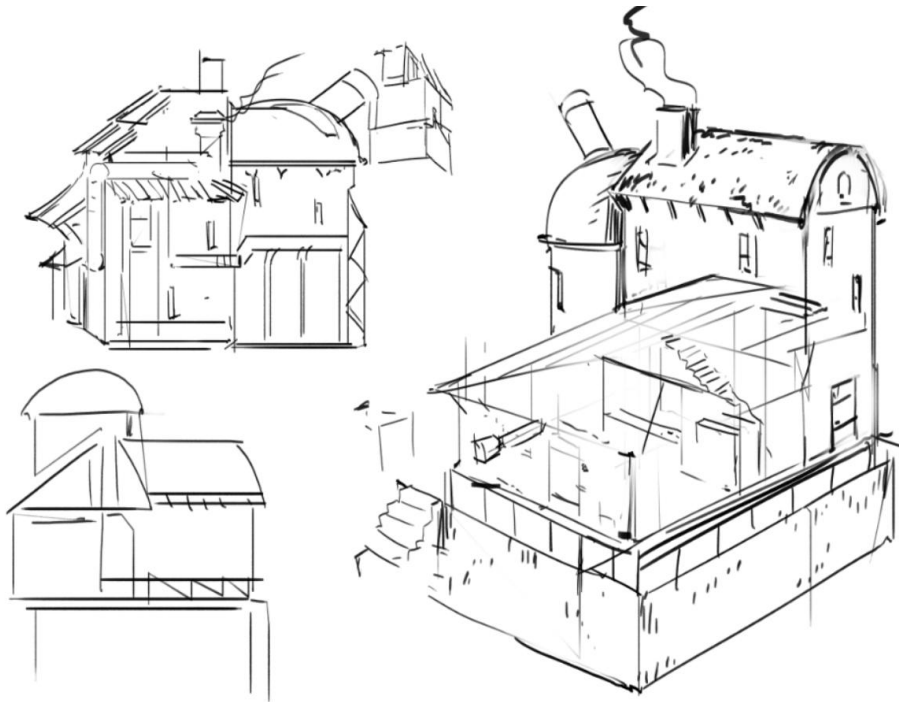


Рисунок 3.10– Пошукові варіанти архітектурного рішення та внутрішнього планування майстерні Агнес

Ізометричний начерк (рисунки 3.10) дозволив наочно проаналізувати внутрішнє планування приміщення, ергономіку розташування робочих зон,

міжповерхових сходів та внутрішніх перегородок до моменту фінальної верстки сторінок. Такий підхід гарантує, що рух персонажів усередині майстерні під час діалогових сцен виглядатиме логічним та просторово обґрунтованим для читача.

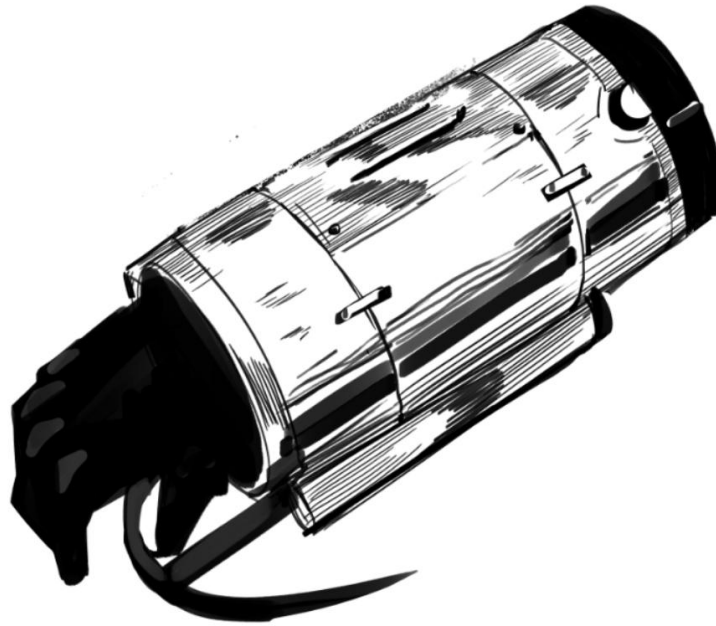


Рисунок 3.11 – Фінальний концептуальний дизайн механічного гака Вана

Паралельно з архітектурним сетингом велося фінальне промальовування ключового технічного об'єкта всього коміксу — механічного протеза Вана (рисунок 3.11). На відміну від перших абстрактних начерків, цей чистовий варіант демонструє високий рівень конструктивної та матеріальної достовірності пристрою. Механічна рука спроектована у вигляді масивного циліндричного наруча, що складається із кількох сегментованих металевих пластин, з'єднаних між собою кріпленнями. Пошук первинних інженерних та пластичних рішень для цього елемента базувався на серії начерків маніпулятора (рисунок А.3 додатку А). Основа маніпулятора завершується щільною чорною рукавицею, з-під якої виходить головний функціональний елемент — міцний вигнутий гак-лезо. Анатомічно вивірене розташування леза та ергономічна форма самого корпусу наруча доводять, що цей апарат є

повноцінним інженерним пристроєм, здатним витримувати високий тиск і динамічні навантаження під час використання, що повністю відповідає фінальній художній концепції всьєї манги [18].

3.3 Вибір техніки виконання, палітри та шрифтів

Реалізація авторського коміксу-манги «Grapple point» повністю базується на технологіях сучасної цифрової графіки, де весь цикл робіт від створення перших начерків до фінального промальовування й верстки виконувався у растровому графічному редакторі [3]. Вибір цифрового середовища обумовлений його гнучкістю, високою швидкістю обробки матеріалу та можливістю уникнути технічних помилок при конструюванні складних смуг видання. Для досягнення автентичного вигляду сучасної манги та передачі специфічної стімпанк-атмосфери було сформовано індивідуальний набір цифрових інструментів та спеціалізованих пензлів (рисунок 3.12). На основі інструментарію, процес створення візуального наративу було розподілено між кількома типами пензлів [4].

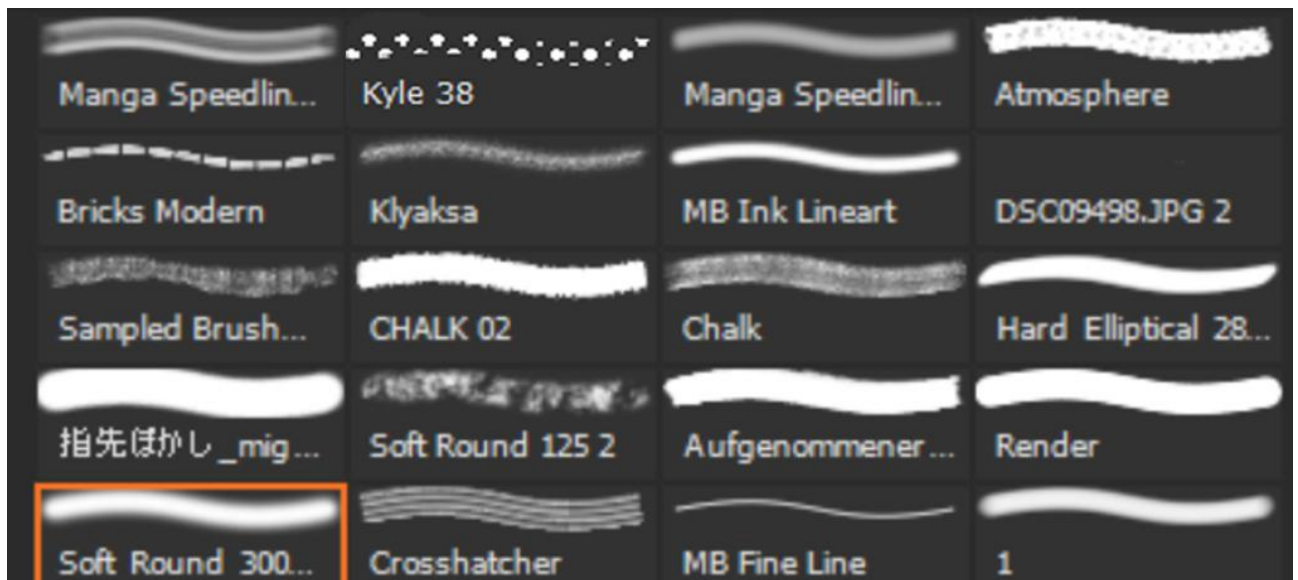


Рисунок 3.12 – Основні спеціалізовані пензлі

Для контурного лайн-арту персонажів та механізмів використовувалися інструменти з категорій MB Ink Lineart та MB Fine Line, які мають високу чутливість до натиску пера і дозволяють динамічно змінювати товщину лінії.

Це вкрай важливо для передачі об'єму фігур, де напівкруглі та тіньові ділянки промальовуються товстішим контуром, а деталі в освітлених зонах — тоншим, що також гарантує ідеальну чіткість ліній при експорті макета у високій роздільній здатності.

Стімпанк-всесвіт вимагає якісної передачі грубих і шорстких матеріалів, таких як іржавий метал, каміння, тому в роботі активно застосовувалися текстурні інструменти типу Chalk, CHALK 02 та Crosshatcher. Приклад взаємодії цих інструментів продемонстровано на рисунку, де верхній штрих показує роботу м'якого базового пензля Soft Round 300, а нижній — складну графічну текстуру вугілля чи крейди. Пензель Crosshatcher автоматично генерує перехресне художнє штрихування, що значно пришвидшує промальовування затінених куточків індустріального міста й додає малюнку вигляду класичної гравюри. Для створення м'яких тональних переходів (рисунок 3.13), імітації туману, кіптяви парових машин, а також для затінення дальніх планів застосовувалися пензлі з м'якими краями, що допомагає візуально відокремити героїв від деталізованого фону [2].

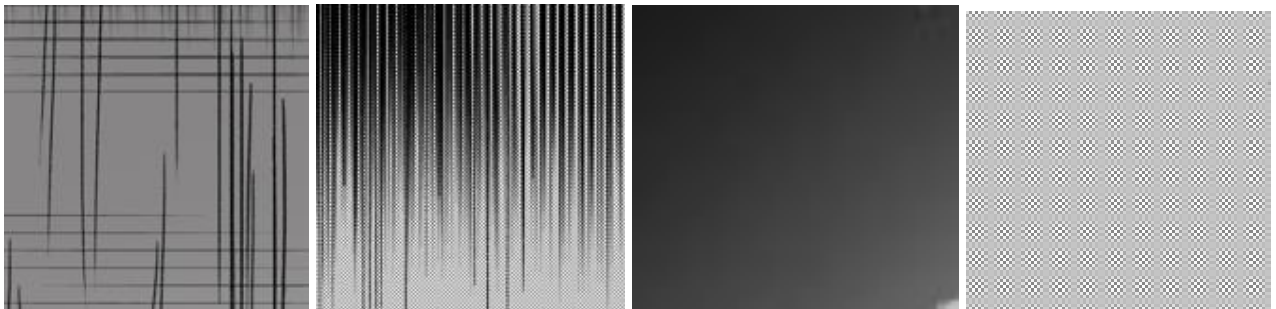


Рисунок 3.13 – М'які тональні переходи

Специфіка манги як послідовного мистецтва вимагає використання особливих графічних шаблонів для передачі руху, емоцій та плину часу. У проєкті «Grapple point» ці ефекти були реалізовані через канонічні елементи сучасної графічної культури, які наочно продемонстровано на зразках.

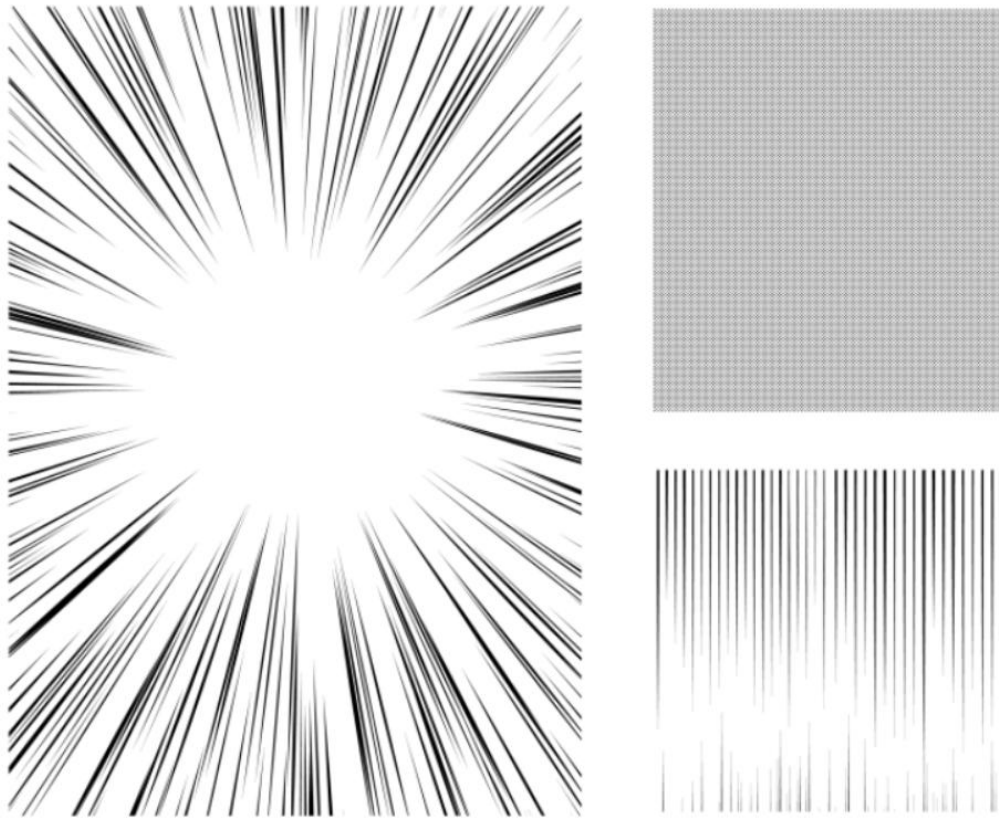


Рисунок 3.14 – Конструкція ліній швидкості

Першим важливим елементом є радіальні лінії швидкості (рисунок 3.14), які використовуються для створення фокусу уваги читача на конкретному об'єкті або емоційному моменті, наприклад, під час різкого прокидання Вана чи шоку від флешбеку, оскільки вони спрямовують погляд у центр кадру та створюють відчуття раптовості події [7]. Другим елементом є класичні крапкові скрінотони різної щільності, які при сприйнятті оком зливаються у сірі відтінки й використовуються для зафарбовування одягу, створення базових тіней на шкірі персонажів та моделювання об'єму стін майстерні, що наочно продемонстровано на прикладі ескізу та повністю розробленого тонового фрейму (рисунок А.5, А.6 додатку А) [4].



Рисунок 3.15 – Вертикальні лінії напруги

Третім елементом виступають вертикальні лінії напруги (рисунок 3.15), які незамінні у сценах очікування, пригніченості чи смутку героїв, оскільки візуально створюють ефект важкої фонові атмосфери та підсилюють психологічний тиск на Вана.

Колористична концепція проекту чітко розділена на дві технічні моделі, кожна з яких виконує свою функцію в дизайні видання. Внутрішній блок книги свідомо вирішений у суворій чорно-білій палітрі з градаціями сірого через цифрові скрінотони. Відсутність яскравих кольорів всередині книги переключає всю увагу читача на аналіз ліній, форми об'єктів та психологічний стан героїв, де чорний колір виступає головним інструментом створення похмурої атмосфери техногенного міста, а білий — слугує для виділення джерел світла та емоційних акцентів. На противагу середині, обкладинка проектується у повному кольорі за моделлю СМУК, що є обов'язковою вимогою для якісного візуального позиціонування коміксу [1]. Палітра

обкладинки базується на глибоких, насичених індустріальних відтінках, таких як мідні, бронзові та коричневі тони у поєднанні з контрастним холодним світлом, що дозволяє відразу заявити про технологічний сетинг історії та привернути увагу глядача.

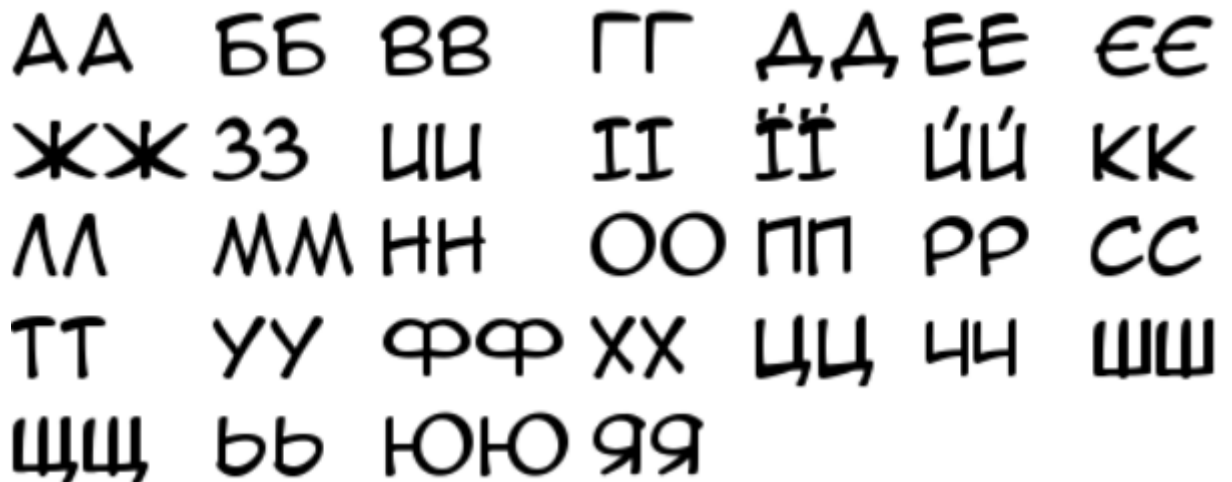


Рисунок 3.16 – Шрифт без зарубок “Anime Ace”

Шрифтове оформлення у коміксі розроблялося як невід’ємна частина загального графічного полотна, оскільки текст у манзі має не просто читатися, а візуально відповідати настрою кожній окремій сцені. Весь леттеринг у роботі було розподілено на дві основні категорії: репліки персонажів у діалогових баблах та графічне оформлення звуків. Для реплік було обрано чисті, рубані шрифти без зарубок «AnimeAce» (рисунок 3.16), які ідеально читаються у компактному форматі А5, причому текст розташовується строго по центру округлих хмаринок із дотриманням безпечних відступів від внутрішніх меж кадру до ліній обрізу [24].

Звукові ефекти, такі як «ДЗИНЬ» чи «КЛАЦ», створювалися за допомогою шрифту «ObelixPro» з каталогу локалізованих цифрових гарнітур і отримали масивне накреслення, що дозволяє їм залишатися чіткими на будь-якому тлі [25]. Ці звуки деформуються та вписуються безпосередньо у перспективу сцени, взаємодіючи з оточенням, що посилює ефект присутності читача всередині подій та забезпечує художню цілісність усього макета графічного роману.

3.4. Ескізування обкладинки, логотипу і сторінок

Процес проєктування титульної обкладинки першого тому манги «Grapple point» пройшов три виражені концептуальні етапи, що дозволило трансформувати первинну ідею з аматорського молодіжного плаката у зріле, високохудожнє видавниче рішення. Кожен етап відображає глибоку роботу над композицією, тональним балансом та психологізмом, що чітко простежується при порівнянні пошукових ескізів та підсумкового варіанта макета [19].



Рисунок 3.17 – Перший ескіз обкладинок

Перший етап пошуку (рисунок 3.17), демонструє початкове композиційне роздоріжжя. Лівий варіант обкладинки тут побудований як типовий багатофігурний поп-екшен з агресивним кадруванням: Ван розташований по центру і дивиться прямо на глядача, на передній план винесено його механічний гак, а навколо скомпоновані інші персонажі. Яскравий помаранчевий колір очей та плашки логотипа створював сильний контраст, проте такий підхід виглядав занадто перевантаженим і стандартним для жанру. Задня обкладинка має абсолютно протилежну, камерну атмосферу —

монохромний начерк Вана зі спини, що споглядає нічне небо. Цей варіант мав потужний емоційний потенціал, але йому бракувало плакатної інформативності та кольору.



Рисунок 3.18 – Другий ескіз обкладинок

На другому етапі (рисунок 3.18), відбувся перехід від перенасиченої елементами багатофігурної сцени до усвідомленого графічного мінімалізму й посилення ролі образу головного героя. Основна обкладинка повністю фокусується на Вані, розгорнутому у профіль, де масивна чорна пляма його плаща слугує чистим тлом для інтеграції ключових елементів лору — шестерень. Саме тут дебютує фінальний інженерний логотип, де перша літера «G» майстерно поєднана з механізмами, краном та дирижаблем. Задній план заповнюється геометричною сіткою скрінотону з динамічними лініями вітру. Задня обкладинка як і в першому ескізі демонструє небо та зорі. Цей етап став важливим кроком вперед, оскільки чітко визначив головні графічні домінанти й шрифтову архітектуру майбутнього видання.

Фінальне повноколірне рішення обкладинки (рисунок 3.19) та ілюстративного розвороту, стало результатом художнього синтезу найкращих знахідок попередніх етапів, переведених у багату мальовничу техніку цифрового живопису. Вдалося повністю відмовитися від плоских пласких заливок та різких контурів на користь складних, м'яких текстурних мазків пензля, що миттєво підняло візуальний статус кваліфікаційної роботи до рівня професійного графічного роману [3]. На головному титульному аркуші Ван зображений у глибокому, три чверті ракурсі. Його поза набула максимального психологізму: він підносить механічну руку до обличчя, частково прикриваючи погляд, що візуально підкреслює його таємничість, внутрішній надлом та спробу захиститися від світу.



Рисунок 3.19 – Фінальна розроблена обкладинка

Колір у фінальній версії акцентує увагу на металевій руці та лиці головного героя. Похмура темрява одягу та капелюха Вана прорізається

контрастним, теплим світінням з одного боку та холодними синіми відблисками з іншого, що ідеально передає атмосферу та емоції завершеного коміксу [2] (рисунок Б.1 додатку Б). Складний фірмовий логотип із шестернями тепер органічно накладений на нижню частину плаща, залишаючись чітким і читабельним завдяки білому кольору літер. Задня частина демонструє розкішну задню сторону обкладинки, де зображено героя на самоті серед розбитого світу. Замість графічних чорно-білих хмар ми бачимо глибоке нічне небо у насичених космічних синіх, бірюзових та фіолетових тонах, яке пронизують дві яскраві блакитні комети. Ван тут зображений маленьким силуетом на тлі безмежної розбурханої природи та світлових спалахів, що є прямою візуальною метафорою його крихкого внутрішнього всесвіту та долю зустріти когось.

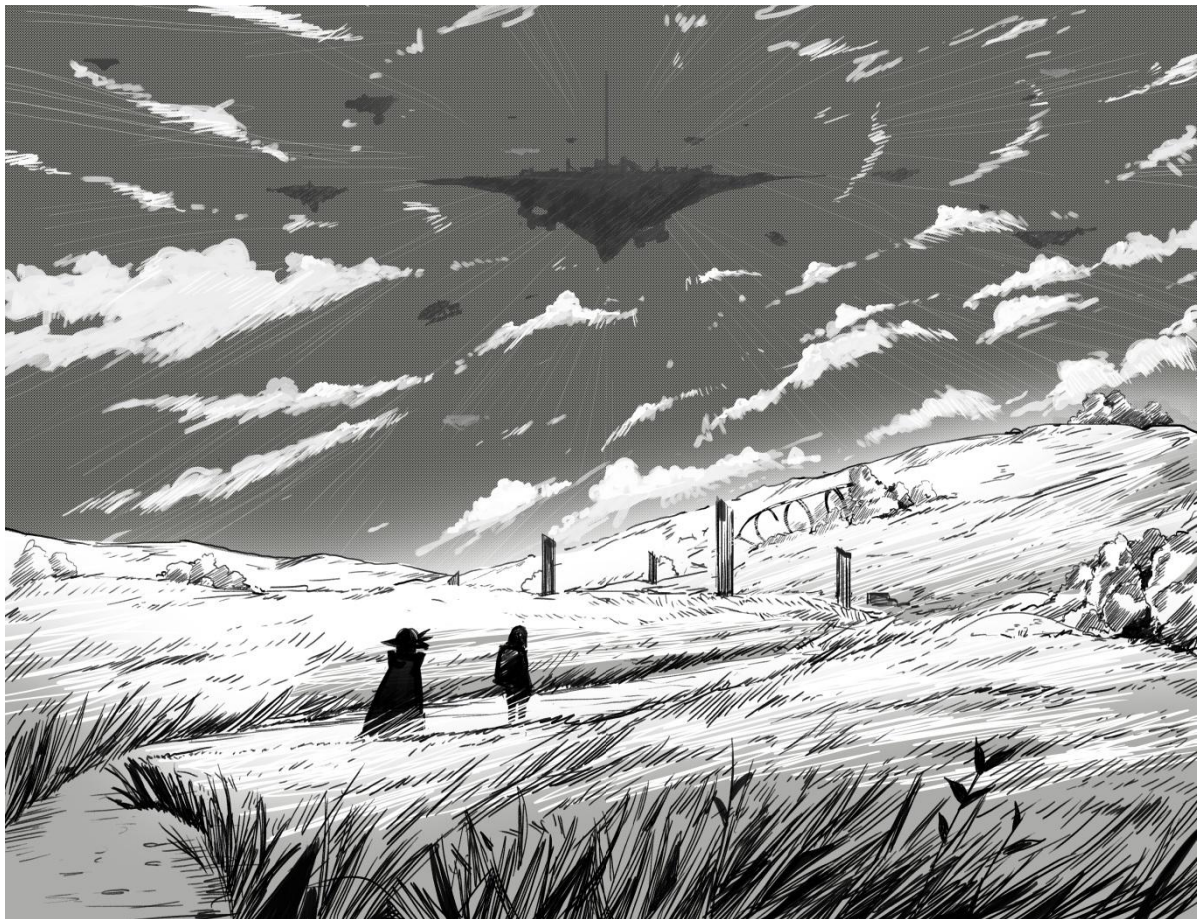


Рисунок 3.20 – Приклад емоційної сторінки-розворот

Головною композиційною цією сцени (рисунок 3.20) є великі діагональні хмари, які покривають площину неба. малюнок побудований на сильному контрасті суцільного чорного тла та білих графічних штрихів хмар. Хоча цей

варіант чудово передає містичний та пригодницький настрій, він функціонує як емоційна сторінка-розворот.

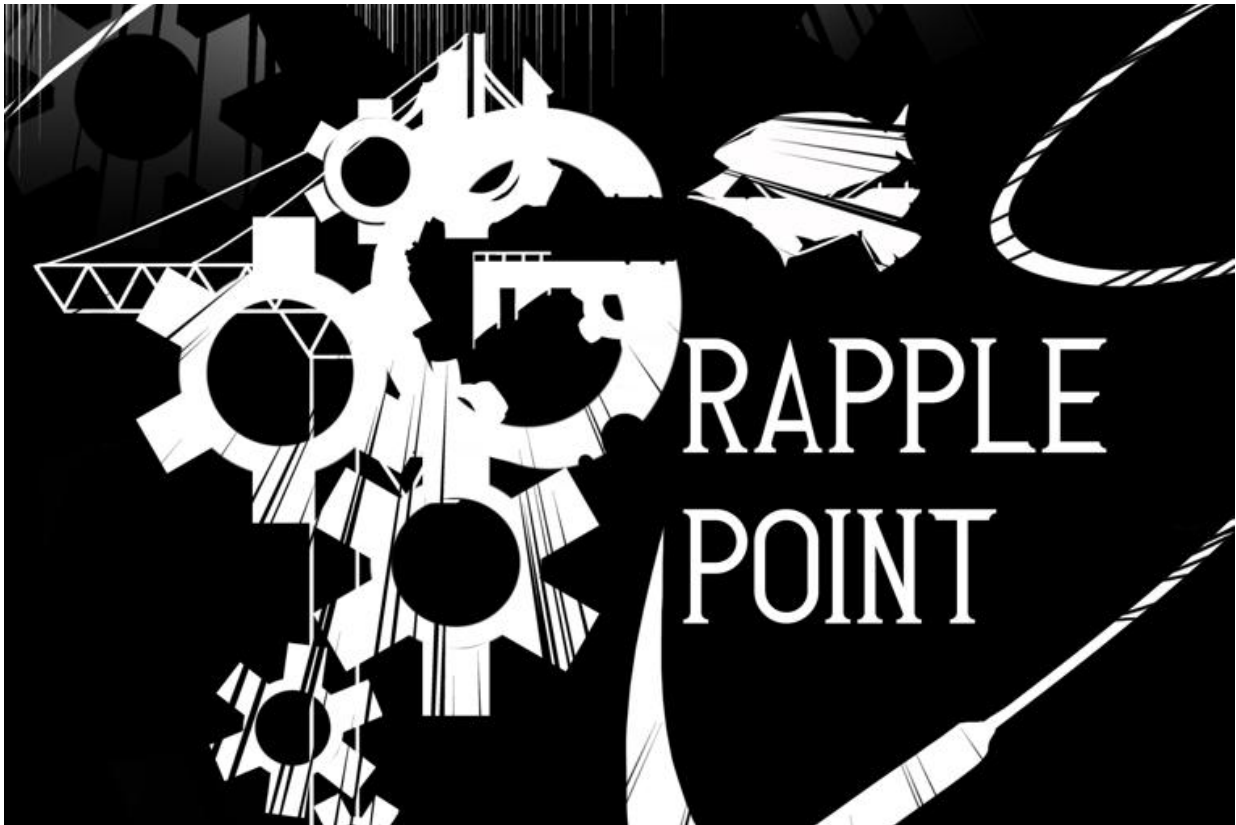


Рисунок 3.21 – Фінальний логотип манги «Grapple point»

Сам фінальний логотип манги (рисунок 3.21) розроблений як складна шрифтова інженерна конструкція, де перша літера «G» повністю поєднана з механічною шестернею, в яку вбудовано силуети крюка головного героя та літального дирижабля. Це дозволяє читачу з першого погляду ідентифікувати жанр та сетинг твору. Текст назви та технічні написи виконані чистим білим кольором із використанням строгих прямих ліній, що забезпечує чітку читабельність на темному фоні. Порівняльний аналіз цих ескізних варіантів показує, як за допомогою зміни ракурсу, масштабу та роботи з текстовими блоками можна трансформувати складну графічну історію у лаконічний та сильний дизайн коміксу.

Важливим складником кваліфікаційного проєкту став порівняльний аналіз еволюції художніх рішень від перших чорнових начерків та альтернативних концепцій до фінального варіанта книжкового макета, що

дозволяє наочно продемонструвати процес технічного та художнього вдосконалення сторінок видання, роботу над композиційними помилками, а також обґрунтувати фінальний вибір візуальних засобів для авторського коміксу-манги «Grapple point». Аналіз первинного ескізу у показує початкову стадію пошуку тонального балансу та лінійної графіки для важливої сюжетної сцени, де порівняння цього начерку із завершеною сторінкою дозволяє виділити кілька ключових змін.



Рисунок 3.22 – Фінальна та ескізна версія Вана

На початковому етапі створення манги, фігура Вана являла собою суто темну плоску пляму (рисунок 3.22), без жодного внутрішнього промальовування, тоді як у фінальному варіанті одяг персонажа отримав глибоке анатомічне штрихування, яке детально передає об'єм, текстуру цупкої тканини плаща та реалістичні складки на масивному комірі-шарфі. Крім того, об'єкти на задньому плані є силуетом, які підкреслюють самого персонажа. було застосовано складні інструменти цифрового шуму та точкові ефекти [4].

Шрифт назви у другому ескізі (рисунок 3.23) є масивним та рубаним, розташованим симетрично у верхній частині кадру, але у фінальній версії обкладинки розроблено витончений інженерний леттеринг, де літери інтегровані в графіку шестерень, кранів та дирижаблів, роблячи логотип частиною художнього світу.



Рисунок 3.23 – Фінальний та перший ескіз логотипу

Аналіз проєктних рішень, наочно демонструє три концептуально різні сторінки посторінкової розкадровки (неймів), кожна з яких виконує специфічні композиційні, психологічні та сюжетні завдання в межах архітекtonіки графічного роману «Grapple point». Послідовне вивчення цих смуг дозволяє простежити, як за допомогою геометрії кадрів та ракурсів вибудовується темпоритм усього видання.

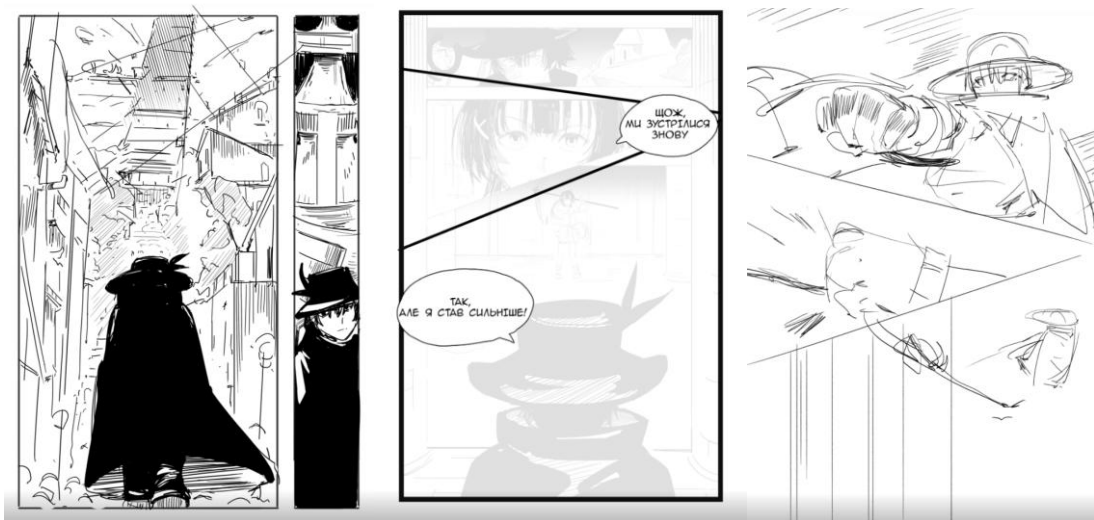


Рисунок 3.24 – Розкадровка сторінок манги

Окремим важливим етапом у структурі проєктування візуального нарративу манги стала побудова посторінкової розкадровки (рисунок 3.24) та

впровадження специфічних методів художнього моделювання складних ракурсів. Створення сторіборду дозволило розбити сценарій на послідовні графічні кадри та заздалегідь протестувати темп розповіді, композиційний баланс плям і читабельність майбутнього леттерингу [6]. На початкових етапах ескізування, розкадровка являла собою максимально спрощені лінійні начерки, де визначалася лише загальна геометрія кадрів та груба анатомічна посадка персонажів у просторі (рисунок А.1, А.2 додатку А). Використання похилих ліній розділення вже на цій чорновій стадії заклало необхідну динаміку (рисунок 3.25), дозволяючи оцінити рух погляду читача по майбутньому розвороту коміксу-манги [16].

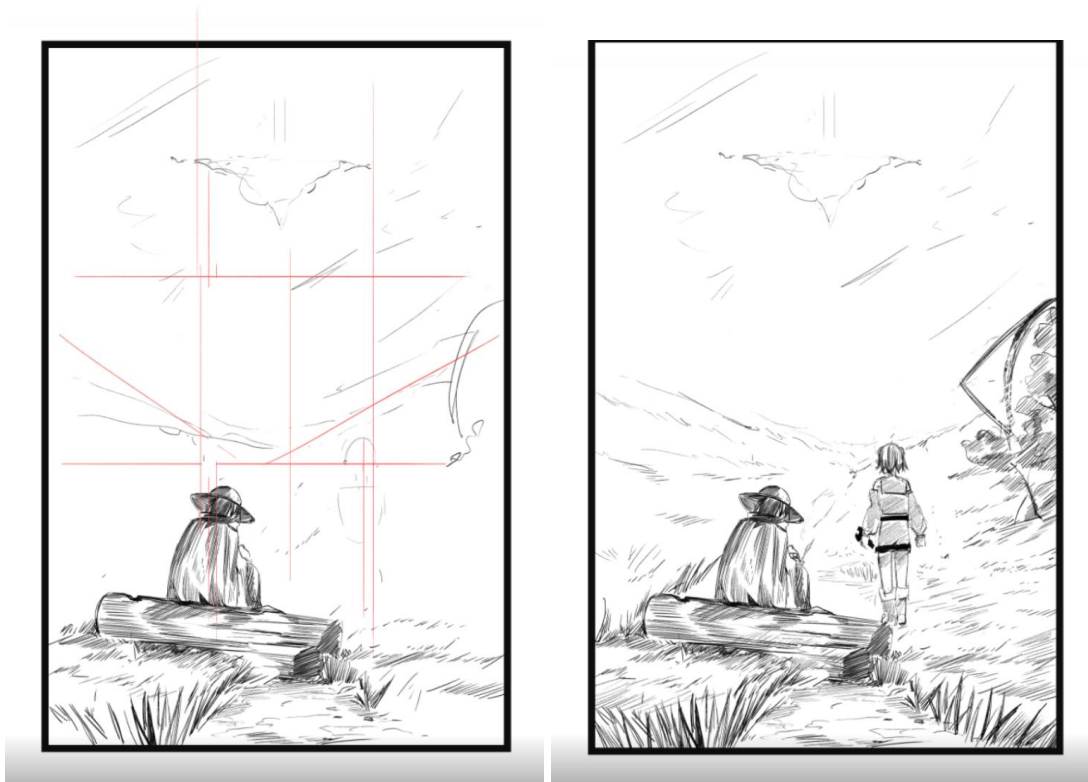


Рисунок 3.25– Фінальний та перший ескіз логотипу

Наступна фаза розробки сторіборду, демонструє проміжний етап деталізації, де в структуру чорнового кадру інтегруються текстові бабли та перші елементи ономапоєї. Наприклад де Ван підходить до дверей і тягнеться до дзвоника, видно, як робочі начерки взаємодіють із простором: закладається перспектива, точне розташування діалогових хмаринок, перевіряючи, чи не перекриває текст важливі деталі малюнка. Цей крок дозволяє скоригувати

масштаб об'єктів до моменту фінального обведення ліній. Фінальний результат набуває завершеного вигляду за допомогою чистового лайн-арту (рисунок 3.26), глибокої заливки чорним кольором плаща Вана, контрастного штрихування та деталізованого промальовування емоцій персонажів, що підтверджує ефективність обраної триетапної методики верстки та демонструє якісний стрибок при порівнянні ескізних та чистових сторінок (рисунок А.7, А.8 додатку А).

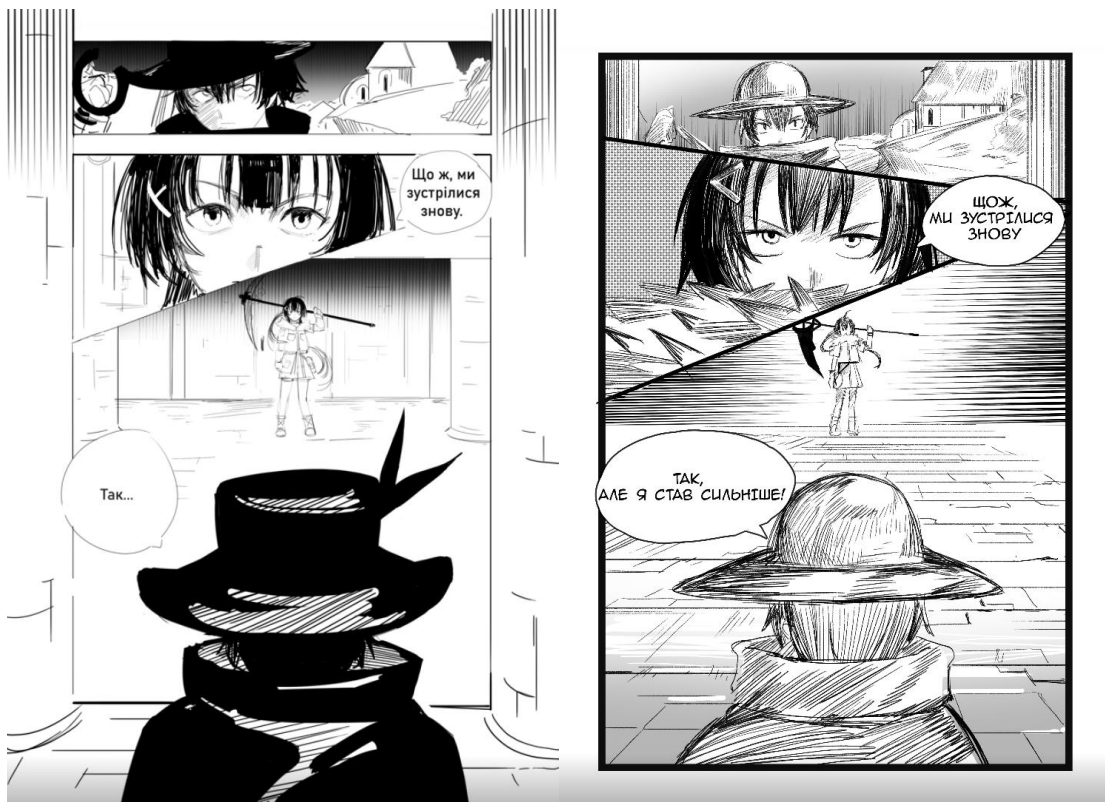


Рисунок 3.26– Ескіз та фінальна версія сторінки

Унікальним аналітичним та практичним досягненням у процесі створення сторіборду стало використання самого себе, а саме власного тіла, як безпосереднього живого інструменту та референсу для побудови надскладних анатомічних ракурсів. У коміксах емоційне напруження часто передається через експресивні рухи рук та специфічне перспективне скорочення, яке вкрай важко зобразити за уявою без втрати анатомічної достовірності [13].

Для вирішення цієї проблеми у сцені психологічного шоку Вана, коли він хапається за голову під час нападу тривожних спогадів, було застосовано фотореференс. Використавши власні фотографії пози та рук під потрібним

кутом освітлення як підкладку у графічному редакторі, поверх якої здійснювалося цифрове ескізування та накладання характерних деталей образу Вана — широкополого капелюха та шарфа. Такий підхід дозволив з абсолютною точністю передати реалістичний об'єм кистей рук (рисунок 3.27), природне положення пальців та складне ракурсне наближення до об'єктива, що значно посилило емоційний драматизм кадру та психологічний зв'язок читача з героєм. Впровадження методу самореференсування в поєднанні з поетапним веденням сторіборду довело свою високу художню та інженерну цінність, забезпечивши макету манги професійну анатомічну точність, композиційну виразність та логічну послідовність графічного нарративу [10].



Рисунок 3.27 – Використання власних референсів

3.5. Розробка макету манги

Фінальний етап технічного проєктування авторського графічного роману полягав у безпосередньому конструюванні цифрового макета книжкового блока та обкладинки, що дозволило об'єднати розрізнені сторінки, ілюстрації та елементи леттерингу в єдину цілісну видавничу структуру. Процес розробки макета розпочався із чіткого налаштування параметрів робочого простору у

графічному редакторі для кожної сторінки відповідно до стандартів сучасного книжкового виробництва [23]. За основу було обрано популярний для графічних новел формат А5.

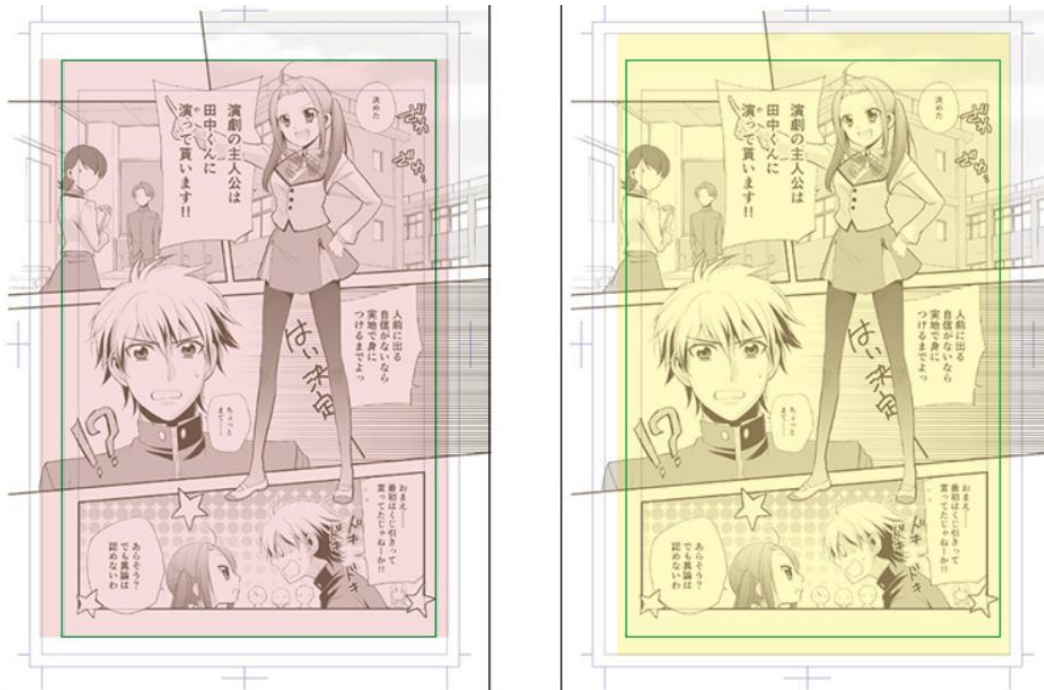


Рисунок 3.28 – Конструкція сторінок манги

Створення кожної цифрової сторінки виконувалося із суворим розрахунком ліній механічного обрізу паперу, де до фізичного розміру блоку з кожного боку додавалися вільоти під обріз розміром 3 мм. Це технічне рішення є обов'язковим для запобігання появі білих незадрукованих полів на краях аркушів під час фінальної порізки готового накладу (рисунок 3.28). Також усередині кожної робочої області було спроектовано безпечну зону, поза межі якої не повинен виходити жоден важливий графічний елемент, репліка персонажа чи деталь стімпанк-механізмів, щоб уникнути їх випадкового зрізання або деформації при зшиванні та проклеюванні корінця книжки [1].

Важливим кроком у конструюванні архітекtonіки внутрішнього блоку стала безпечна робоча зона та побудова індивідуальних модульних сіток для кожного розвороту. Усі діалогові бабли, репліки персонажів версталися суворо

всередині безпечної зони (рисунок 3.29) [5]. Навіть мінімальне зміщення тексту до лінії обрізу створює ризик його часткового зрізання через люфт ножа.

Оскільки навігація погляду у «Grapple point» орієнтована на європейський стандарт читання зліва направо, розташування кадрів та внутрішніх полів підпорядковувалося логіці плавної та безперервної візуальної режисури. Особлива увага приділялася так званим внутрішнім міжкадровим просторам.

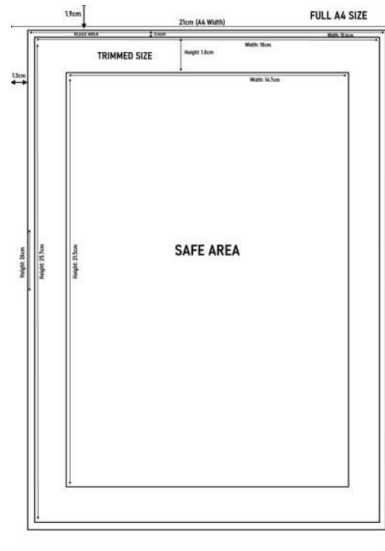


Рисунок 3.29 – Безпечна робоча зона коміксу

Вертикальні проміжки між кадрами проектувалися дещо вужчими, ніж горизонтальні, що є класичним композиційним прийомом у створенні коміксів, оскільки це допомагає погляду читача спочатку рухатися по горизонтальній лінії, а вже потім переходити на нижній ряд кадрів [7]. При верстці розворотів, де розгортаються динамічні сцени, наприклад, момент раптового емоційного тригера та флешбеку Вана, класична модульна сітка свідомо руйнувалася. У таких місцях застосовувалися похилі рамки фреймів та кадри на виліт, які виходять за межі безпечної зони прямо до ліній обрізу паперу, створюючи відчуття виходу подій у тривимірний простір паперового аркуша.

Останнім етапом розробки макета стала пошарова організація графічного матеріалу та фінальна інтеграція текстових блоків. Структура файлів була суворо розподілена за технічними шарами: нижній шар відводився під геометрію кадрів та перспективні сітки локацій міста, середній — під

растровий лайн-арт та текстурні патерни скрінотонів Вана й дівчини-механіка, а верхній, повністю відокремлений шар, займає типографіка [3].

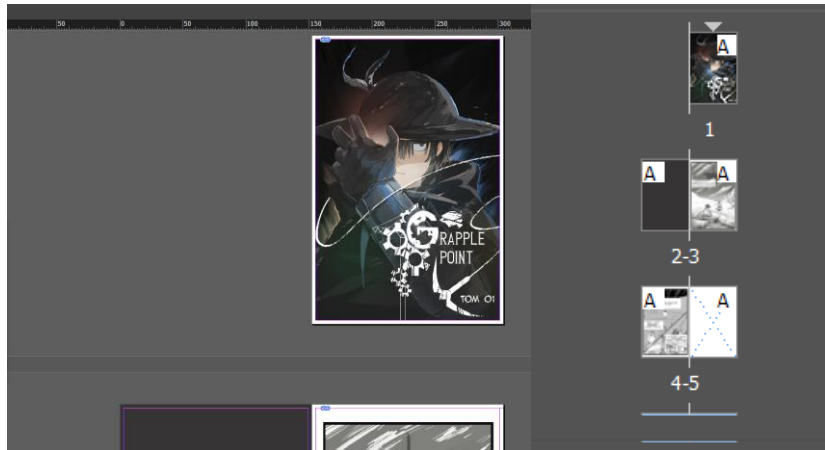


Рисунок 3.30 – Макет коміксу

Діалогові хмаринки версталися поверх малюнка таким чином, щоб вони не перекривали ключові деталі костюмів персонажів чи механічного гака, а навпаки, слугували додатковими композиційними напрямними для ока читача.

Для внутрішнього блока було встановлено монохромний колірний профіль Grayscale із високою роздільною здатністю 600 DPI, що забезпечує максимальну чіткість кожної контурної лінії та крапкової структури тону при друці. Обкладинка видання версталася окремим макетом (рисунок 3.30), що включав передню і задню сторони, і була переведена у колірну модель СМУК для повноколірного відтворення палітри сетингу [1].

Створений макет манги демонструє повну художню цілісність, ергономічність верстки та абсолютну готовність графічного продукту до друку. Повну послідовність готових смуг книги з інтегрованою типографікою та фінальним рендерингом наведено у звітному випуску першого тому (рисунок Б.2, Б.3, Б.4 додатку Б).

Для забезпечення наочності під час публічного захисту кваліфікаційної роботи та комплексного представлення художньо-дизайнерських рішень, основні етапи проєктування, шрифтові гарнітури, розвороти та фінальну обкладинку було скомпоновано на великоформатному демонстраційному банері (рисунок В.1 додатку В).

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі повністю розв'язано актуальне художньо-проектне завдання щодо розробки та конструювання оригінального графічного роману. На основі теоретичних, аналітичних та практичних досліджень узагальнено результати проектування авторського коміксу-манги «Grapple point».

Теоретичний аналіз історичної ретроспективи графічної мови японської манги та естетики стімпанку довів, що їхній творчий синтез дозволяє створити унікальний ретро-футуристичний простір, де індустріальні мотиви промислової революції поєднуються з прийомами послідовного мистецтва. Дослідження досвіду провідних майстрів світової графіки дозволило перейняти ефективні художні прийоми: від точного проектування індустріальних об'єктів до цифрового лайн-арту, стильного дизайну одягу та емоційної режисури кадрів, що стало підґрунтям для формування авторського стилю.

На основі проведених досліджень обґрунтовано цілісну художньо-дизайнерську концепцію, що базується на контрасті між «механічним» індустріальним середовищем та «живим» емоційним станом персонажів.

Розроблено оригінальну систему образів-носіїв психологічного коду: головний герой Ван уособлює самотність та ізоляцію, а дівчина-механік виступає його динамічною протиположністю. Порівняльний аналіз еволюції творчих ескізів зафіксував перехід від плоских начерків (неймів) до глибокої світлотіні й обґрунтував вибір лаконічної обкладинки з інженерним логотипом. Атмосферні кадри-розвороти (зокрема образ героя перед небесним островом) довели свою метафоричну глибину як символ розколотої реальності та психологічної травми.

У практичній частині успішно реалізовано повний цикл створення манги засобами цифрової растрової графіки. Індивідуальний набір цифрових пензлів забезпечив високу матеріальність текстур металу, шкіри, одягу та стін.

Впроваджено триетапну методику побудови сторіборду та експериментальний метод самореференсування (використання авторських

фотографій як анатомічної підкладки), що дозволило досягти абсолютної точності у складних ракурсах та перспективному скороченні у моменти найвищої психологічної напруги. Візуальний ефект присутності читача підсилено шаблонами крапкових скрінотонів та ліній швидкості.

Сконструйовано готовий до видання комп'ютерний макет у форматі А5 із суворим дотриманням технічних параметрів верстки (дзеркала набору, вильотів під обріз та безпечних зон), що повністю захищає елементи від деформації чи зрізання. Організація макета базується на пошаровому розподілі растрового лайн-арту, скрінотонів та векторної типографіки, де діалогові бабли інтегровані в перспективу кадрів. Внутрішній блок підготовлено в оптимальній для монохромного друку моделі, а макет обкладинки — у СМҮК. Створена кваліфікаційна робота має високу художню, практичну та видавничу цінність і повністю готова до тиражування й виходу на ринок сучасних графічних новел.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Платформа для дизайнерів та поліграфістів «PrintLab» [Електронний ресурс] // PrintLab – Режим доступу: <https://printlab.com.ua/resources> (дата звернення: 23.02.2026).
2. Розширені методи екранізації та ліній дії у цифровому коміксовому виробництві [Електронний ресурс] // ArtStation Learning – Режим доступу: <https://www.artstation.com/learning> (дата звернення: 02.04.2026).
3. Лук'яненко О.М. Особливості використання цифрових графічних редакторів у створенні ілюстрацій [Електронний ресурс] // Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство. Вип. 46. 2022. – Режим доступу: <http://arts-journal.kyiv.ua/article/view/270614> (дата звернення: 17.02.2026).
4. Довідник з Manga Studio: інструменти для створення тону, сітки та панелей [Електронний ресурс] // Clip Studio Paint – Режим доступу: https://www.clipstudio.net/en/functional_guide/ (дата звернення: 08.02.2026).
5. Юрченко М.А. Модульні сітки та дзеркало набору в дизайні періодичних та книжкових видань: навч. посіб. / М.А. Юрченко. – Київ: Академвидав, 2020. – 176 с.
6. Boords Storyboard Blog: The Art of Panel Transitions, Aspect Ratios and Framing Techniques [Електронний ресурс] // Boords – Режим доступу: <https://boords.com/blog> (дата звернення: 25.04.2026).
7. МакКлауд С. Створення коміксу: як розповідати історії в коміксах, манзі та графічних романах: книга / С. МакКлауд, пер. з англ. Б. Сторохи. – Київ: Рідна мова, 2020. – 264 с.
8. Кемпбелл Х. Естетика стімпанку в сучасному візуальному мистецтві та графіці [Електронний ресурс] // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. № 2. 2021. – Режим доступу: <https://visnyk.org/journal/2021-02.pdf> (дата звернення: 17.04.2026).
9. Journal of Graphic Novels and Comics [Електронний ресурс] // Taylor & Francis Online – Режим доступу: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21504857.2018.1480502> (дата звернення: 23.02.2026).

10. Куні Дж. Розширений дизайн персонажів для графічних романів: від силуету до готового рендерингу: книга / Дж. Куні, П. Лефранк. – Париж: Éditions de l'Amateur, 2021. – 240 с.
11. Айзнер В. Комікс та послідовне мистецтво: теорія та практика візуального наративу: книга / В. Айзнер, пер. з англ. – Львів: Астролябія, 2022. – 184 с.
12. Anime News Network (ANN): Manga Industry History, Structural Evolution and Cultural Impact [Електронний ресурс] // Anime News Network – Режим доступу: <https://www.animenewsnetwork.com> (дата звернення: 18.04.2026).
13. Тіллі Б. Дизайн персонажів для анімації, коміксів та відеоігор: книга / Б. Тіллі. – Харків: Фабула, 2021. – 208 с.
14. Concept Art World: Industrial Steampunk Environments, Mechanical Props and Character Sheets [Електронний ресурс] // Concept Art World – Режим доступу: <https://conceptartworld.com> (дата звернення: 02.05.2026).
15. Grand Comics Database (GCD): Architecture of Sequential Art, Formatting and Cover Layout History [Електронний ресурс] // Grand Comics Database – Режим доступу: <https://www.comics.org> (дата звернення: 19.04.2026).
16. The Construction of Panels (Кона) in Manga [Електронний ресурс] // ImageText Journal – Режим доступу: <https://imagetextjournal.com/the-construction-of-panels-kona-in-manga/> (дата звернення: 24.05.2026).
17. Гаррісон Р. Стімпанк: витоки, філософія та архітектура індустріальних світів [Електронний ресурс] // Сучасні проблеми архітектури та містобудування. Вип. 65. 2023. – Режим доступу: <http://arch-journal.org.ua/index.php/spam/article/view/2023-65-112> (дата звернення: 20.03.2026).
18. Греш Л.Х. Наука стімпанку: факти, фантазії та вигадки вікторіанських технологій: книга / Л.Х. Греш. – Нью-Йорк: Skyhorse, 2019. – 216 с.
19. Самара Т. Еволюція дизайну. Основи проектного моделювання та композиції: книга / Т. Самара. – Київ: ArtHuss, 2020. – 201 с.
20. Pinterest Design Trends: Industrial Steampunk, Character Concept Sheets and Manga Aesthetics [Електронний ресурс] // Pinterest – Режим доступу: <https://www.pinterest.com> (дата звернення: 31.05.2026).
21. Шірахама К. Ательє чаклунських капелюхів. Том 1: книга / К. Шірахама. – Київ: Наша ідея, 2021. – 208 с.

22. Сано Ю. Орієнтальний дизайн та концепт-арт персонажів у сучасних графічних новелах: книга / Ю. Сано. – Токуо: Kadokawa, 2022. – 180 с.
23. Adobe InDesign. Посібник користувача та стандарти верстки сторінки [Електронний ресурс] // Adobe Help Center – Режим доступу: <https://helpx.adobe.com/indesign/user-guide.html> (дата звернення: 13.02.2026).
24. Радченко О.В. Проєктування шрифтових гарнітур для коміксів: ергономіка читання текстів у баблах [Електронний ресурс] // Дизайн-платформа. № 3. 2021. – Режим доступу: <http://design-platform.com.ua/article/2021-3-40> (дата звернення: 07.02.2026).
25. Каталог локалізованих цифрових шрифтів та декоративних гарнітур для книжкового леттерингу [Електронний ресурс] // UkrFonts – Режим доступу: <https://www.ukrfonts.com/info/index.php?v=19&id=1453> (дата звернення: 09.02.2026).

ДОДАТОК А
ПОШУК ІДЕЙ



Рисунок А.1 – Перші начерки фреймів

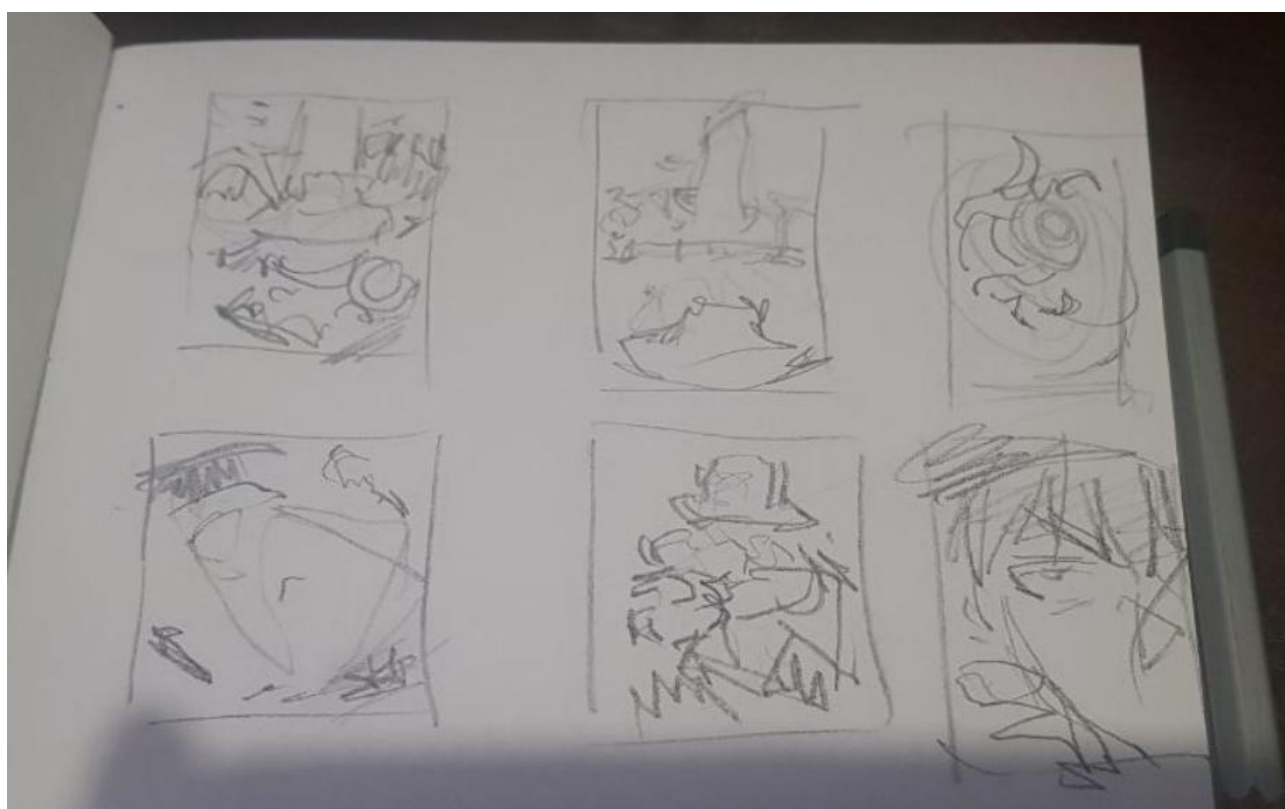


Рисунок А.2 – Перші начерки фреймів

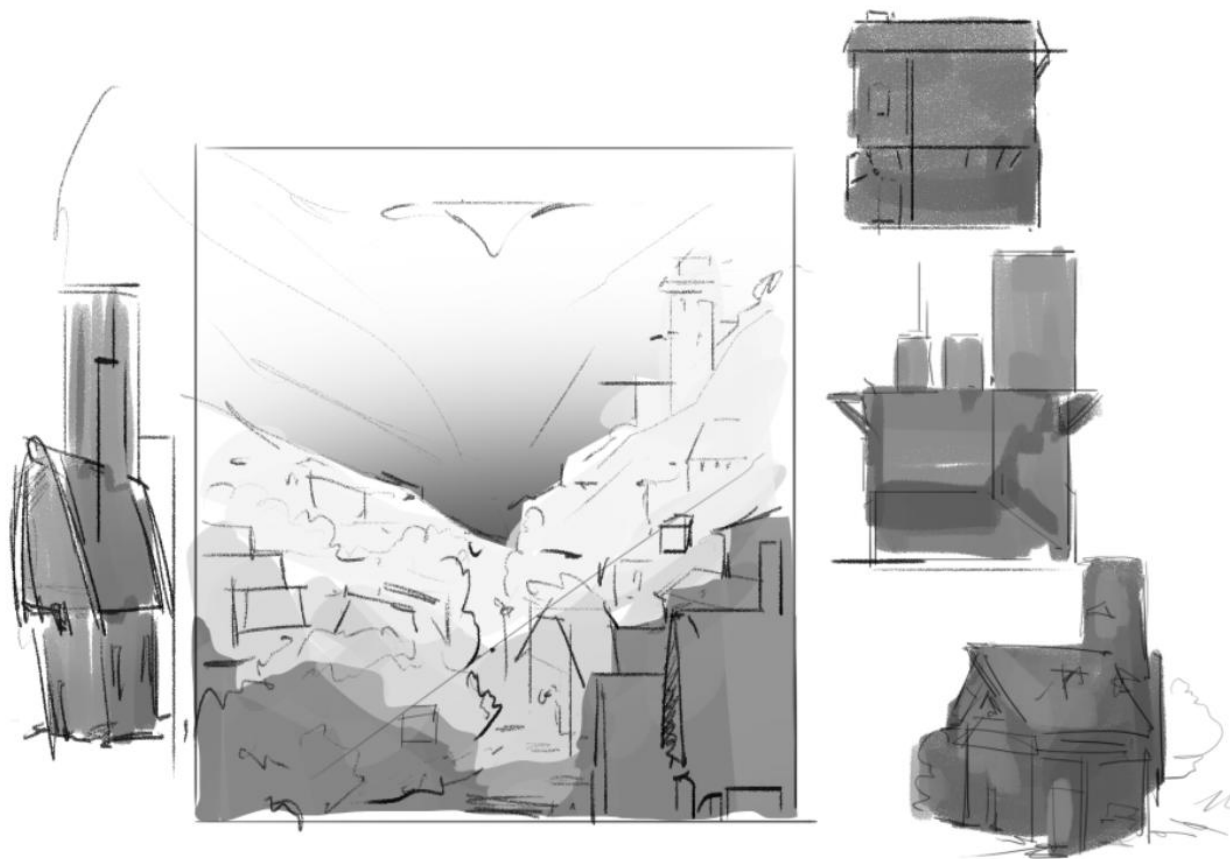


Рисунок А.3 – Початкова ідея міста



Рисунок А.4 – Пошук концепцій механічної руки головного героя Вана



Рисунок А.5 – Ескіз манги “Grapple Point”

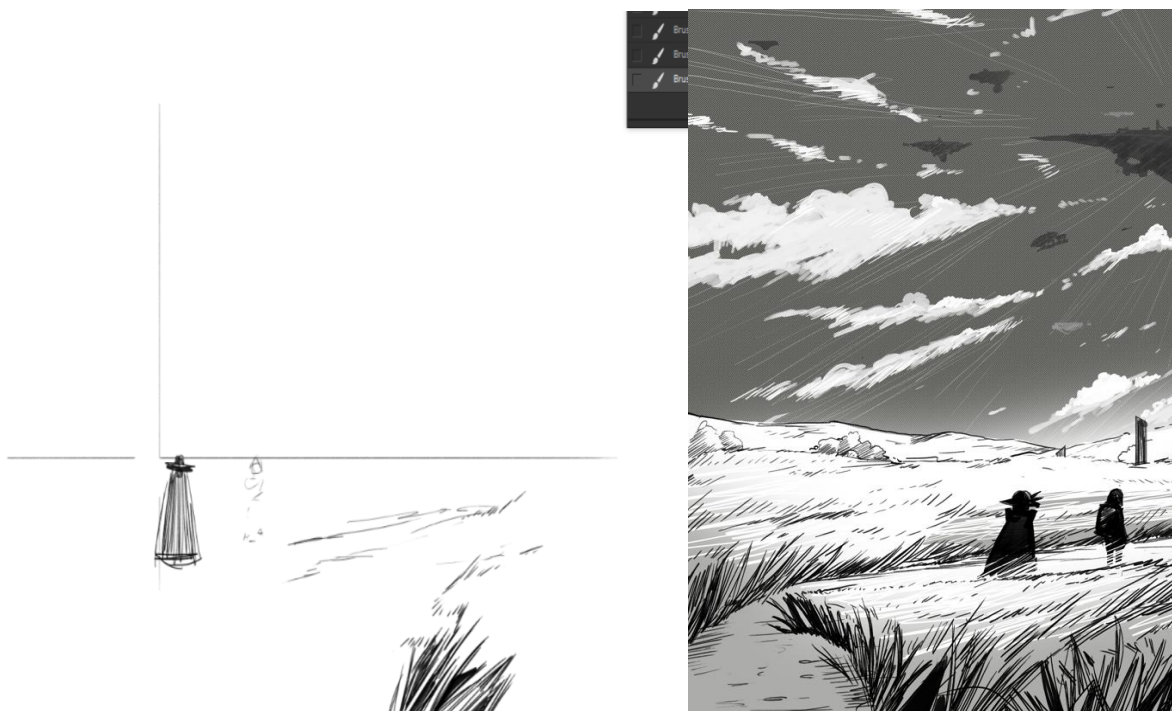


Рисунок А.6 – Ескіз та розроблений фрейм



Рисунок А.7 – Фінальна та ескізна версія сторінки манги “Grapple Point”

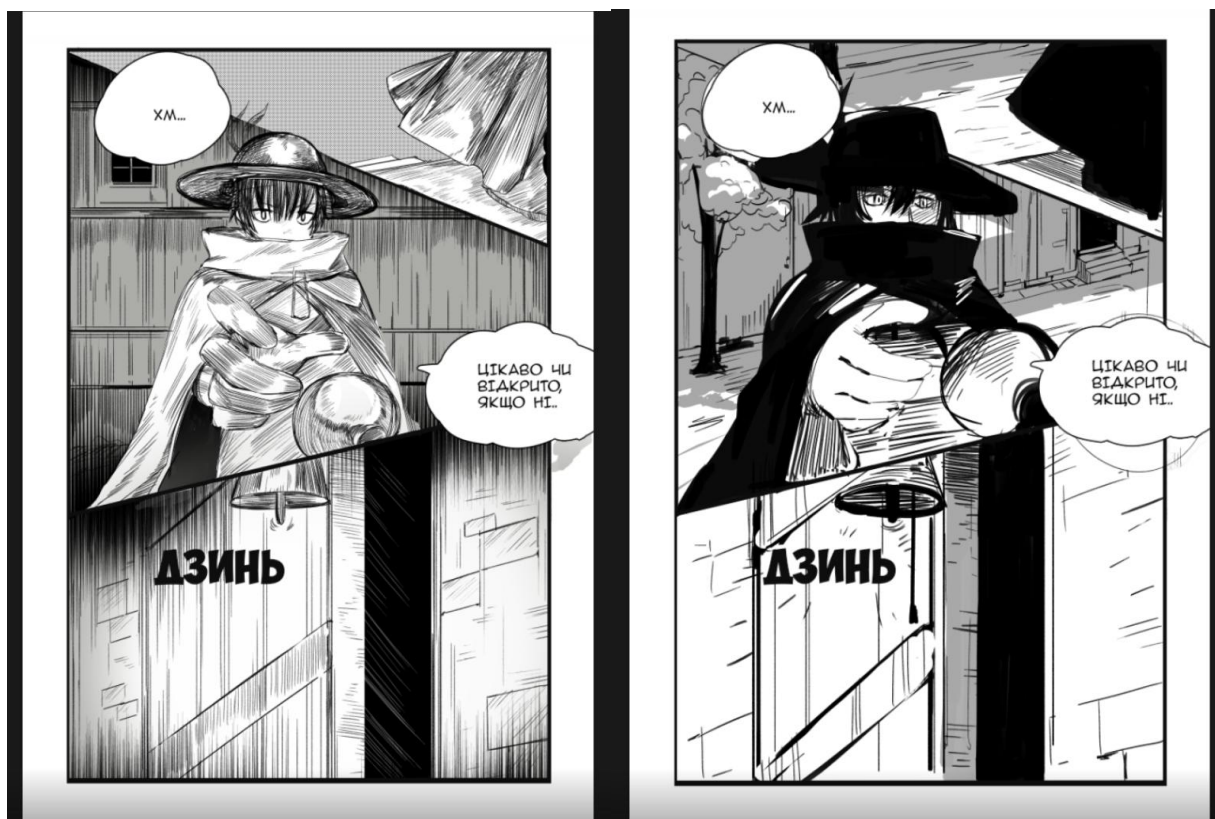


Рисунок А.8 – Фінальна та ескізна версія сторінки манги “Grapple Point”

ДОДАТОК Б

ФІНАЛЬНА ВЕРСІЯ МАНГИ “GRAPPLE POINT”



Рисунок Б.1 – Фінальна версія обкладинки



Рисунок В.2 – Манга “Grapple Point” 10-11 ст.



Рисунок Б.3 – Манга “Grapple Point”3-4 ст.



Рисунок Б.4 – Манга “Grapple Point”8-9 ст.

ДОДАТОК В

БАНЕР



Рисунок Г.1 – Банер з художнім проєктом (розмір 1500/2000 мм)