

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
Факультет дизайну
Кафедра графічного дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:
Розробка ілюстрацій для авторського коміксу «Солодкі 24»

Рівень вищої освіти Перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

Освітня програма Графічний дизайн

Виконала: студентка групи БДг4–22
Захарчук А.А.

Науковий керівник д.пед.н., проф.
Єжова О.В.

Рецензент д. філ. Журавель-Змєєва Л.С.

Київ 2026

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
Факультет дизайну
Кафедра графічного дизайну
Рівень вищої освіти Перший (бакалаврський)
Спеціальність 022 Дизайн
Освітня програма Графічний дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри ГД
д.філос. Лілія ЖУРАВЕЛЬ–ЗМСЄВА

(підпис) « _____ » 2026 р.

ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Захарчук Анастасії Андріївні

1. Тема кваліфікаційної роботи «Розробка ілюстрацій для авторського коміксу «Солодкі 24».

Науковий керівник роботи Єжова Ольга Володимирівна д.пед.н., проф.
затверджені наказом КНУТД від «17» березня 2026 р. № 62–уч.

2. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи: наукові публікації та джерела за темою дослідження.

3. Зміст кваліфікаційної роботи (перелік питань, які потрібно розробити):
Вступ, Розділ 1. Теоретичні засади ілюстрації в графічному дизайні, Розділ 2. Проектування ілюстративної серії до авторського твору «Солодкі 24» , Розділ 3. Реалізація дизайн–проєкту ілюстративна серія до авторського коміксу «Солодкі 24», Загальні висновки, Список використаних джерел, Додатки

4. Дата видачі завдання лютий 2026

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапу кваліфікаційної роботи (проєкту)	Орієнтовний термін виконання	Примітка про виконання
1	Вступ	лютий 2026	
2	Розділ 1. Теоретичні засади ілюстрації в графічному дизайні.	лютий 2026	
3	Розділ 2. Проєктування ілюстративної серії до авторського твору «Солодкі 24».	березень 2026	
4	Розділ 3. Реалізація дизайн-проєкту ілюстративна серія до авторського коміксу «Солодкі 24».	квітень 2026	
5	Висновки	травень 2026	
6	Оформлення (чистовий варіант)	травень 2026	
7	Подача кваліфікаційної роботи (проєкту) науковому керівнику для відгуку (за 14 днів до захисту)	червень 2026	
8	Подача кваліфікаційної роботи (проєкту) для рецензування (за 12 днів до захисту)	червень 2026	
9	Перевірка кваліфікаційної роботи (проєкту) на наявність ознак плагіату (за 10 днів до захисту)	червень 2026	Коефіцієнт подібності ____% Коефіцієнт цитування ____% _____
10	Подання кваліфікаційної роботи (проєкту) на завідувачу кафедри (за 7 днів до захисту)	червень 2026	

З завданням ознайомлений:

Студент

Анастасія ЗАХАРЧУК

Науковий керівник

Ольга ЄЖОВА

АНОТАЦІЯ

Захарчук А.А. Розробка ілюстрацій до авторського коміксу «Солодкі 24». – Рукопис.

Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн – Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, 2026 рік.

У кваліфікаційній роботі досліджено особливості digital-ілюстрації та візуального сторітелінгу у контексті сучасного графічного дизайну. Проаналізовано специфіку коміксу як форми візуальної комунікації, роль персонажного дизайну, композиції, кольорової гами та емоційної подачі у створенні цілісного художнього наративу.

Розроблено серію цифрових ілюстрацій та авторський комікс «Солодкі 24». Ключові слова: графічний дизайн, цифрова ілюстрація, комікс, візуальний сторітелінг, авторська графіка, цифрове мистецтво.

SUMMARY

Zakharchuk A.A. Development of Illustrations for the Original Comic “Sweet 24” – Manuscript.

Qualification thesis for obtaining the bachelor's degree in Design (specialty 022) – Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, 2026.

This qualification thesis explores the features of digital illustration and visual storytelling in the context of contemporary graphic design. The research analyzes the specifics of comics as a form of visual communication, as well as the role of character design, composition, color palette, and emotional expression in creating a cohesive artistic narrative. Particular attention is paid to the influence of digital technologies on the development of modern authorial graphics and comic-style illustration.

A series of digital illustrations and the original comic book "Sweet 24" have been developed as a result of this study.

Keywords: graphic design, digital illustration, comic, visual storytelling, authorial graphics, digital art.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ІЛЮСТРАЦІЇ В ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ...	9
1.1. Теоретичні аспекти розвитку сучасної ілюстрації.	9
1.2. Характеристика процесу дизайн–проектування ілюстративної серії.	15
Висновки до розділу 1.	29
РОЗДІЛ 2. ПРОЄКТУВАННЯ ІЛЮСТРАТИВНОЇ СЕРІЇ ДО АВТОРСЬКОГО ТВОРУ «СОЛОДКІ 24».....	31
2.1. Дослідження сфери застосування та цільової аудиторії ілюстративної серії.....	31
2.2. Аналіз аналогів.....	34
2.3. Розробка основних стильових рішень ілюстративної серії.	45
2.4. Технологічний аналіз засобів створення ілюстрації.	52
2.5. Розробка творчої концепції та композиційно–образного рішення ілюстративної серії.....	55
Висновки до розділу 2.	59
РОЗДІЛ 3. РЕАЛІЗАЦІЯ ДИЗАЙН–ПРОЄКТУ ІЛЮСТРАТИВНА СЕРІЯ ДО АВТОРСЬКОГО ТВОРУ «Солодкі 24».	60
3.1. Обґрунтування художньо–стилістичного рішення.	60
3.2. Вибір матеріалів, технік виконання та програмного забезпечення.	65
3.3. Розробка та виконання ілюстративної серії.	70
Висновки до розділу 3	76
ВИСНОВКИ.....	77
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	79
ДОДАТКИ.....	85

ВСТУП

Актуальність теми. У сучасному графічному дизайні ілюстрація є важливим засобом візуальної комунікації, який використовується для передачі ідеї, настрою та атмосфери твору через композицію, колір, стилістику та зображувальні засоби. Розвиток цифрових технологій сприяв активному поширенню digital–ілюстрації, яка сьогодні є одним із найбільш популярних напрямів сучасної графіки. Поєднання авторської стилістики, коміксної естетики та цифрових засобів створення зображення дозволяє формувати цілісну візуальну подачу проєкту та адаптувати його до сучасного digital–середовища.

У сучасній авторській графіці та коміксах велике значення мають побудова кадру, робота з простором, деталізація середовища та цілісність стилю ілюстративної серії. Через поєднання зображень, композиційних рішень і характерної стилістики художник формує цілісну подачу історії, передає атмосферу твору та створює емоційний зв'язок між персонажами й глядачем.

Особливо популярною сьогодні є коміксна стилістика, яка активно використовується не лише в друкованих виданнях, а й у digital–середовищі. Вона дозволяє поєднувати послідовність сцен, візуальні акценти та авторську графіку в єдину художню систему.

Мета дослідження. розробити серію ілюстрацій до авторського коміксу «Солодкі 24».

Завдання дослідження.

- Проаналізувати наукові публікації, що розкривають ілюстрацію як засіб художньої комунікації та передачі емоційного стану персонажа;
- Визначити особливості використання метафоричних образів, композиції та кольору в авторській ілюстрації;
- Проаналізувати сучасні ілюстративні практики, присвячені темам внутрішнього конфлікту, тривожності та особистісних змін;
- Дослідити особливості використання композиції, кольору та метафоричних образів у сучасній авторській ілюстрації;

- Розробити концепцію та створити серію ілюстрацій до авторського коміксу «Солодкі 24»;

- Обґрунтувати художньо–стилістичні рішення ілюстративної серії.

Об’єкт дослідження ілюстрація як об’єкт графічного дизайну.

Предметом дослідження є ілюстрації до авторського коміксу «Солодкі 24».

Методи дослідження.

- Системно–аналітичний метод, використаний для опрацювання теоретичних матеріалів з ілюстрації, графічного дизайну та художньої комунікації;

- Порівняльний аналіз аналогів та сучасних ілюстративних практик, присвячених темам психологічних переживань і внутрішнього конфлікту;

- Метод художнього узагальнення, спрямований на дослідження емоційних переживань людини у період особистісних змін;

- Художньо–проєктний та графічно–зображувальний методи, за допомогою яких було розроблено серію ілюстрацій до авторського коміксу «Солодкі 24».

Наукова новизна одержаних результатів.

Отримали подальший розвиток принципи розробки авторської ілюстрації до коміксу як засобу передачі емоційного стану та внутрішнього конфлікту людини.

Практичне значення. В роботі створено авторську серію ілюстрацій до коміксу «Солодкі 24», що складається з шести ілюстрацій. Результати дослідження можуть бути використані студентами, викладачами, дизайнерами у сфері графічного дизайну та авторської ілюстрації. Матеріали кваліфікаційної роботи можуть бути корисними для студентів творчих спеціальностей під час розробки власних художніх і проєктних рішень. Дослідження також може використовуватись як джерельна база для вивчення digital-ілюстрації, коміксної стилістики та сучасної візуальної комунікації. Створена авторська серія придатна для використання у цифровому середовищі, соціальних мережах і тематичних мистецьких проєктах. Окремі ілюстрації можуть бути використані у портфоліо, digital-публікаціях або як основа для подальшого розвитку авторського коміксового проєкту.

Апробація результатів дослідження. Результати дослідження було апробовано на конференції «Діалог культур у європейському освітньому просторі» (Київ, Україна 7 травня 2026 року) (додаток В) та опубліковано в її матеріалах [52].

Структура та обсяг роботи. Кваліфікаційна робота викладена на 78 сторінках комп'ютерного тексту (без додатків), складається зі вступу, трьох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел (54 найменування) та додатків.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ІЛЮСТРАЦІЇ В ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ

1.1. Теоретичні аспекти розвитку сучасної ілюстрації.

Ілюстрація є важливим засобом візуальної комунікації, що поєднує художню виразність із передачею змісту, настрою та авторської ідеї [1]. У сучасному графічному дизайні вона виконує не лише декоративну функцію, а й формує цілісне враження, впливаючи на відчуття твору глядачем. За допомогою композиції, кольору, форми, ритму та системи символічних елементів авторська графіка здатна створювати атмосферу й смислове наповнення роботи [25]. Сьогодні ілюстрація поєднує інформативність із емоційною виразністю. Саме тому її активно використовують не лише у книжковому оформленні, а й у цифрових медіа, таких як реклама, соціальні проекти та авторські мистецькі серії [3]. На відміну від тексту, зображення сприймається глядачем набагато швидше та часто викликає психологічну реакцію ще до усвідомлення змісту.

Вагомий внесок у розвиток досліджень сприйняття зображення глядачем зробили праці, присвячені психології образу та принципам побудови композиції [16]. У цих дослідженнях розглядається, яким чином форма, масштаб, ритм, контраст і просторові співвідношення впливають на сприйняття зображення та психологічний стан. Також багато уваги приділяється взаємодії композиційних елементів і їх здатності створювати динаміку, внутрішню напругу або відчуття гармонії. Такі принципи пізніше почали активно використовуватися і в сучасній ілюстрації. Завдяки цьому можна розглядати художній образ не лише як декоративний елемент, а і як засіб впливу та графічної комунікації [18].

Однією з важливих праць у сфері дослідження зорового сприйняття стала книга Рудольфа Арнгейма «Art and Visual Perception», опублікована у 1954 році. Незважаючи на те, що праця була написана ще у ХХ столітті, вона суттєво вплинула і на сучасний розвиток теорії композиції та психології художнього мотиву. У цій роботі автор аналізує закономірності образного мислення та особливості сприйняття форми людиною.

Арнгейм досліджує такі поняття: роль балансу, домінанти, контрасту, ритму та просторової організації у формуванні емоційного враження від зображення. Також значна увага приділяється тому, як розташування елементів усередині композиції впливає на відчуття руху, напруги, нестабільності або гармонії. Художній образ у дослідженні розглядається як цілісна система взаємопов'язаних елементів, де кожна деталь бере участь у формуванні враження від роботи.

Попри часову дистанцію, праці Арнгейма й сьогодні залишаються важливими для розуміння принципів побудови художнього середовища та емоційного впливу композиції. В сучасних дослідженнях візуальної комунікації також підкреслюється, що композиція здатна формувати зв'язок між твором і глядачем та впливати на характер сприйняття художнього твору [14]. Подібні принципи присутні і в сучасному графічному дизайні, де візуальна частина роботи розглядається як інструмент передачі настрою та смислового навантаження [30].

Упродовж другої половини XX століття роль графічного зображення у сучасній культурі почала поступово змінюватися. Якщо раніше ілюстрація переважно виконувала допоміжну функцію та використовувалася як доповнення до літературного тексту, то з розвитком друкованих медіа, масової культури та цифрових технологій її значення стало значно ширшим [1]. Художній образ почав сприйматися не лише як засіб пояснення чи супроводу, а як самостійна форма художнього висловлювання, здатна передавати сюжет, емоційний стан і авторське бачення без необхідності детального текстового пояснення [4]. Подібні зміни можна помітити і в сучасній цифровій графіці [5].

Значний вплив на зміну сприйняття ілюстрації мало активне поширення друкованої продукції, журналів, авторських видань і коміксів, у яких візуальна складова почала відігравати провідну роль у побудові розповіді [37]. Наприкінці XIX – на початку XX століття розвиток поліграфії та масового друку сприяв активному поширенню ілюстрованих газет і журналів, де зображення почало використовуватися не лише як декоративне доповнення до тексту, а і як окремий засіб привернення уваги та передачі змісту.

Одними з перших популярних ілюстрованих видань стали британський сатиричний журнал «Punch», випущений у 1841 році, та американський журнал «The New Yorker», який із 1925 року активно використовував авторську графіку та журнальну ілюстрацію як важливу частину власного візуального стилю [48].

У цей період особливо помітним став розвиток газетних коміксів у США, де зображення почало виконувати не лише допоміжну, а й сюжетотворчу функцію. Одним із перших популярних прикладів вважається комікс «The Yellow Kid» Річарда Аутколта, який почав публікуватися у 1895 році [49]. Цей проєкт став одним із перших прикладів послідовної графічної розповіді. У подальшому популярність графічних історій почала стрімко зростати, а ілюстрація частіше використовувалася як основний інструмент передачі сюжету, атмосфери та психологічного стану персонажів [35]. Дослідники коміксу також підкреслюють, що поєднання тексту та зображення формує окрему систему візуального сторітелінгу, у якій художній образ став важливою частиною емоційного сприйняття історії [7].

У першій половині XX століття комікси, журнальна графіка та книжкова ілюстрація стали важливою частиною масової культури [37]. Поява супергеройських коміксів, зокрема серії «Action Comics» 1938 року, значно вплинула на популяризацію ілюстративної розповіді та формування інтересу до графічної розповіді серед широкої аудиторії [50]. Водночас авторська графіка почала активно використовуватися у літературних виданнях, плакатах та рекламній продукції, формуючи нові підходи до взаємодії між текстом і зображенням [30].

У подібних творах зображення з часом перестало бути лише доповненням до тексту та стало повноцінним елементом зорового сторітелінгу [39]. За допомогою композиції, послідовності кадрів, кольорової палітри та характеру персонажів художники отримали можливість передавати настрій, напругу й внутрішній стан героїв навіть без використання великої кількості тексту. Візуальна складова почала відігравати ключову роль у формуванні темпу розповіді, сприйняття та загальної атмосфери твору [31].

Подібні принципи згодом стали основою для розвитку сучасного графічного роману та авторської ілюстрації. В таких творах ілюстрація частіше використовується як самостійний інструмент для психологічної виразності [19].

Особливо помітно нові можливості зорового сторітелінгу проявилися у розвитку графічних романів та авторської ілюстрації другої половини XX століття. У багатьох подібних роботах важливу роль почали відігравати емоційна виразність, символізм та асоціативні образи [13;28]. Значний вплив на розвиток графічного роману мали роботи Арта Шпігельмана, зокрема «Maus» 1980–х років, у яких ілюстрація використовувалася не лише для передачі сюжету, а й для відображення психологічного напруження, травматичного досвіду та внутрішнього стану персонажів. Подібний підхід дозволив художникам звертатися до складних соціальних тем. Важливу роль у цьому відіграє художня метафора [29].

Разом із розвитком графічних романів змінювалося і суспільне сприйняття авторської ілюстрації. Якщо раніше вона часто розглядалася переважно як елемент друкованого оформлення, то через поширення авторських графічних проєктів і комікс–культури почали з'являтися абсолютно нові підходи до побудови графічної розповіді [39]. Популярність графічних романів, незалежних серій та авторських візуальних проєктів сформувала аудиторію, для якої важливими стали не лише сюжетні події, а й атмосфера, художній стиль та виразність образів [12;44]. У результаті ілюстрація почала сприйматися не лише як доповнення до тексту, а як самостійний інструмент візуальної комунікації, здатний передавати емоційний і смисловий зміст твору. У сучасній культурі художній твір зараз частіше використовується для демонстрації особистого досвіду, соціальних проблем та внутрішніх конфліктів людини, а взаємодія між твором і глядачем стає важливою складовою авторської графіки [18; 24]. Сьогодні роль ілюстрації у цифровому середовищі помітно зросла. Розвиток цифрових технологій, графічних редакторів і соціальних медіа значно розширив можливості для створення, поширення та популяризації авторської графіки [4;5].

Особливе поширення серед авторських ілюстративних серій, вебкоміксів, концепт-артів, анімаційний дизайн та концептуальні візуальні проекти, у яких художній образ використовується як спосіб передачі особистих переживань, психологічних станів і соціальних проблем [18]. У сучасній цифровій графіці частіше порушуються теми тривожності, емоційного виснаження, самотності, внутрішнього конфлікту та пошуку власної ідентичності [26]. Подібні теми особливо часто з'являються в авторських вебкоміксах та незалежних ілюстративних проектах. Такі роботи формують зв'язок із глядачем через атмосферу, композиційні рішення, символізм і метафоричні образи, що дозволяють передавати складні психологічні стани без текстового пояснення [16; 28; 29].

Суттєвий вплив на розвиток сучасної ілюстрації має поява образного сторітелінгу, у якому послідовність зображень використовується як основний спосіб побудови розповіді [31]. Особливо активно цей підхід розвивається у сфері коміксів і графічних романів, де важливу роль відіграють композиція кадру, ритм сцен, пластика персонажів та організація візуального середовища [11; 39]. На відміну від традиційної текстової оповіді, у подібних роботах значна частина змісту розкривається через зміну кадрів, акценти та взаємодію між персонажем і простором [41; 44]. Це сприяло розвитку більш метафоричних і атмосферних форм художнього висловлювання у сучасній авторській графіці [53].

Суттєву роль у популяризації образного сторітелінгу відіграла і зміна способів сприйняття інформації сучасною аудиторією [15]. У цифровому середовищі зображення дедалі частіше стає основним способом взаємодії з контентом, оскільки дозволяє швидко передавати настрій, характер твору та його емоційне наповнення [3; 24]. На відміну від великих текстових матеріалів, ілюстрація здатна за короткий проміжок часу сформувати необхідне враження та привернути увагу глядача через композицію, атмосферу й художню виразність [25]. Саме тому комікс, авторська графіка та ілюстративні серії поступово стали важливою частиною сучасної культури, у якій поєднуються сюжетність, емоційність і візуальна виразність [45].

У сучасній культурі ілюстрація використовується у великій кількості сфер та виконує не лише естетичну, а й комунікаційну функцію [53]. Вона активно застосовується у книжковому оформленні, журнальній графіці, рекламній продукції, пакуванні, плакатах, анімації, відеоіграх, музичній індустрії та кінематографі [30]. Авторська графіка також використовується у соціальних і культурних проєктах, де художні засоби допомагають привертати увагу до суспільних проблем і формувати взаємодію з аудиторією [24]. Значного поширення набуває концептуальна графіка, у якій основна увага приділяється не лише стилістичному оформленню, а й передачі психологічного, емоційного або асоціативного стану [28; 29].

Подібне розширення сфер використання ілюстрації вплинуло і на зміну ставлення до неї у сучасному мистецькому середовищі. Сучасна авторська графіка поєднує в собі елементи графічного дизайну, художнього мистецтва та візуального сторітелінгу, а ілюстрація дедалі частіше використовується для передачі настрою, особистого досвіду та психологічного стану людини [14; 28]. Важливу роль у цьому відіграють композиція, атмосфера, колір і символічні деталі, через які формується загальне враження від твору [54].

Розвиток друкованих медіа, коміксів, графічних романів і сучасної цифрової графіки сприяв формуванню нових підходів до візуальної розповіді, у яких художня виразність та побудова кадру почали відігравати важливу роль у сприйнятті історії глядачем [11; 31]. Дослідження у галузі композиції, її сприйняття та психології графіки сформували теоретичну основу для розуміння того, як художні засоби передають атмосферу, напруження та відчуття персонажа [17; 18].

У сучасному графічному дизайні авторська ілюстрація часто використовується як засіб передачі особистих переживань, емоційного стану та внутрішнього досвіду людини [29]. За допомогою композиції, кольору, метафоричних елементів і характеру середовища художник отримує можливість створювати необхідний настрій і формувати зв'язок із глядачем [13; 25].

У подібних творах візуальна складова почала відігравати не лише пояснювальну, а й емоційну роль, формуючи атмосферу, темп розповіді та особливості сприйняття історії глядачем [11; 28]. Важливу роль у цьому відіграють композиція, атмосфера, символізм і характер художньої мови, через які формується відчуття твору глядачем [25].

Сучасні тенденції розвитку авторської графіки свідчать про зростання значення образного сторітелінгу та психологічної виразності художнього образу у формуванні взаємодії між твором і аудиторією [53]. Саме тому дослідження принципів побудови художнього середовища, композиційної організації та виразності персонажів є важливими для створення цілісної ілюстративної серії, здатної передавати внутрішній стан людини через художній образ [18].

1.2. Характеристика процесу дизайн–проектування ілюстративної серії.

Дизайн–проектування ілюстративної серії є складним творчим процесом, що поєднує художнє мислення, принципи візуальної комунікації та системний підхід до побудови цілісного образного середовища. Основною метою такого процесу є створення комплексу графічно пов'язаних робіт, що об'єднані спільною концепцією, стилістикою, композиційними елементами та емоційним тоном. На відміну від окремого графічного твору, серія передбачає єдину художню систему, у якій кожна робота підтримує загальну концепцію та ідею авторської роботи, та взаємодіє з іншими елементами проекту [14].

У сучасному графічному дизайні процес проектування частіше направлений не лише на інформативність, а й на формування загального художнього враження. Тому особливого значення набувають атмосфера, композиційний ритм, особливості освітлення, кольорова палітра та окремі композиційні акценти [14]. З допомогою цих засобів художник отримує можливість задавати настрій роботи, підсилювати драматичність або, навпаки, створювати відчуття легкості, спокою чи напруги [18]. Образна мова серії також привертає увагу глядача на основній ідеї та формує характер сприйняття сюжету відповідно до авторського задуму [13].

Важливою складовою процесу дизайн–проектування є формування цілісності серії. Для досягнення єдиного характеру використовуються спільні композиційні принципи, кольорові поєднання, пластика форм, особливості лінії та система образів. Взаємодія цих елементів дозволяє створити гармонійне образне середовище. Завдяки цьому окремі роботи сприймаються як частини єдиного художнього замислу. Саме цілісність стилістичних рішень підтримує загальний характер серії та формує впізнаваний авторський стиль [1].

Також не менш важливим етапом є розробка композиційного рішення. Саме композиція визначає характер взаємодії між окремими елементами зображення та впливає на сприйняття сцени глядачем. Розташування персонажів, співвідношення масштабів, напрям руху, система акцентів і побудова простору допомагають керувати увагою та підсилювати виразність художнього образу [19]

За допомогою композиційних засобів художник може створювати відчуття динаміки, напруги, ізоляції або спокою. Це залежить як від емоційного тону твору, так і від самої ідеї автора.

Під час створення ілюстративної серії важливу роль також відіграє розробка персонажів і середовища. Зовнішній вигляд героя, пластика силуету, особливості міміки, деталі одягу та кольорового рішення формують індивідуальність образу та допомагають розкрити його роль у межах графічної розповіді [20;21]. Водночас середовище та оточення впливають на атмосферу роботи, підсилюють емоційний тон сцени та допомагають створити цілісне враження від серії.

Образ персонажа часто визначається не лише діями у сюжеті, а й особливостями його художнього вирішення. Наприклад, використання ламаних форм, контрастного освітлення, різких тіней і деформованих пропорцій може створювати відчуття внутрішньої напруги, тривожності або конфлікту. Натомість плавні лінії, м'яка пластика силуету та світлі кольорові поєднання формують більш спокійне і відкрите сприйняття персонажа [20]. Значну роль також відіграє поза героя та специфіка його взаємодії з простором, оскільки навіть статична композиція здатна передавати ізолюваність, невпевненість або, навпаки, відчуття свободи та внутрішньої гармонії [21].

Не менш важливим елементом є побудова середовища, у якому розгортається сцена. Простір у графічній серії використовується не лише як фон, а як повноцінний складник настрою сцени. Наприклад, темні замкнені приміщення, вузькі просторові рішення або перенасичення деталями можуть викликати відчуття тиску та напруги. Водночас відкриті простори, велика кількість світла та мінімалістичне середовище часто створюють відчуття спокою, самотності або внутрішньої тиші [16]. Такі композиційні рішення допомагають глядачеві сприймати сцену на емоційному рівні ще до детального аналізу сюжету.

Розуміння подібних принципів є важливою навичкою у сфері графічного дизайну, оскільки створення цілісного художнього образу потребує розуміння впливу композиції, кольору, ритму та ліній на реакцію глядача [13]. Різні графічні засоби здатні формувати абсолютно відмінне враження від роботи.

Контрастні поєднання та різка пластика можуть підсилювати відчуття напруги й динаміки, тоді як м'які лінії, приглушена кольорова палітра та збалансована композиція створюють спокійніший і більш стриманий настрій [17]. Саме тому під час проектування ілюстративної серії важливу роль відіграє не тільки технічне виконання роботи, а і здатність використовувати художні засоби для формування необхідного враження та сприйняття сцени [16].

У сучасній авторській графіці персонаж і середовище зазвичай формуються як пов'язані елементи єдиної системи. Саме взаємодія між героєм, атмосферою, освітленням і композицією дозволяє створити один художній образ, у якому психологічне сприйняття сцени стає важливою частиною загального змісту [18].

Процес створення ілюстративної серії потребує не лише художньої виразності, а й чіткої організації роботи, оскільки формування проекту передбачає послідовну роботу над усіма його етапами, починаючи від загальної концепції до фінального оформлення. Різниця серії від окремої ілюстрації полягає у тому, що серія має систему, у межах якої кожен елемент має підтримувати єдину стилістичну та змістову задумку. Саме тому важливе значення має визначення основних етапів дизайн-проектування, що дозволяють сформувати художню задумку, організувати процес роботи та забезпечити цілісність майбутнього проекту.

Послідовність етапів проєктування допомагає не лише структурувати процес створення ілюстрацій, а й забезпечує гармонію між окремими візуальними рішеннями. На різних стадіях роботи художник визначає характер майбутньої серії, побудову композиції, особливості персонажів, кольорову гаму та гармонію взаємодії між окремими елементами зображення. Такий підхід дозволяє уникнути випадковостей та підтримує характер проєкту протягом процесу роботи [31].

Важливість поетапного проєктування особливо помітна під час роботи над ілюстративними серіями. У таких роботах необхідно враховувати розвиток сюжету, зміну настрою сцен, послідовність композиційних рішень і поступове розкриття персонажів [14]. Саме тому кожен етап створення впливає на подальший розвиток серії та забезпечує цілісність її художнього вирішення.

Поетапна організація роботи також дає можливість контролювати окремі рішення, перевіряти, чи відповідають вони загальному задуму та визначати найбільш ефективні способи втілення ідеї. Це особливо важливо в авторській графіці, де значна увага приділяється стилістичній єдності, композиції та гармонії всіх елементів зображення [14]. Завдяки такому підходу дизайн–проєктування перетворюється не лише на технічне виконання ілюстрацій, а на послідовне створення єдиного художнього твору.

У процесі створення ілюстративної серії можна виділити кілька основних етапів, кожен із яких впливає на подальше формування проєкту. Початковою стадією дизайн–проєктування є розробка концепції та визначення основної ідеї майбутньої серії. Саме на цьому етапі закладається загальний характер роботи, її стилістика, настрій і особливості подальшої побудови графічної розповіді [14]. Визначаються принципи візуальної подачі, характер композиції та специфіка художньої мови. Це формулює цілісне бачення майбутнього проєкту ще до початку практичної роботи над ілюстраціями.

Концепція є важливою частиною проєктування, оскільки саме вона об'єднує окремі елементи серії між собою та формує єдиний напрям розвитку задуму. На цьому етапі художник продумує не лише сюжетну основу, а й загальний характер майбутньої історії, спосіб подачі матеріалу та особливості взаємодії з глядачем.

Важливу роль також відіграє настрій серії. Він може будуватися через композицію, кольорову гаму, характер освітлення або особливості середовища [17]. Саме тому етап формування концепції визначає загальну логіку побудови серії та забезпечує зв'язок між окремими ілюстраціями.

Важливу роль у розробці концепції відіграє визначення емоційного спрямування майбутнього проєкту. Художник обирає, яке враження має створювати серія, яким буде її візуальний ритм, рівень драматичності та спосіб взаємодії з глядачем. Залежно від задуму графіка може будуватися на контрастних композиційних рішеннях, стриманій кольоровій палітрі, мінімалістичних формах або, навпаки, на деталізованому й насиченому зображенні.

Не менш важливою частиною цього етапу є створення цільової атмосфери проєкту. Саме атмосфера задає емоційний тон серії та об'єднує окремі ілюстрації у спільну образну систему. Для цього художник визначає особливості освітлення, характер простору, принципи використання кольору та рівень насиченості зображень. Завдяки цьому майбутня серія набуває стилістичної єдності та впізнаваної візуальної мови.

На етапі розробки концепції також визначаються основні особливості майбутньої графіки, зокрема характер лінії, ступінь деталізації, специфіка композиційної побудови та принципи взаємодії між персонажем і середовищем. Такий підхід дозволяє ще на початковій стадії проєктування сформувати загальне бачення серії та визначити художні засоби, які використовуватимуться у роботі.

Наступним етапом дизайн–проєктування ілюстративної серії є пошук візуальних референсів. Цей етап визначає стилістику майбутнього проєкту та сформувати основу для подальших художніх рішень. Художник аналізує сучасні ілюстративні практики, авторські серії, графічні проєкти та інші візуальні матеріали, близькі за тематикою або характером подачі. Аналіз аналогів допомагає краще зрозуміти композицію, роботу з кольором і побудову розповіді [14;31].

Під час пошуку референсів важливу роль відіграє аналіз прикладів, схожих за настроєм, тематикою або способом побудови сцен. Джерела натхнення можуть відрізнитися залежно від специфіки майбутнього проєкту.

Наприклад, під час створення коміксу художники часто звертаються до графічних романів, авторських серій, концепт-арту або анімаційних проєктів. У таких роботах важливе значення мають ритм кадру, композиція сцени та розвиток персонажів [11;39]. У роботі над книжковою ілюстрацією увага також може приділятися класичній графіці, живопису або фотографії. Це формулює загальний характер майбутньої серії.

Пошук референсів також передбачає аналіз сучасних дизайнерських та ілюстративних рішень. Під час цього досліджуються особливості композиції, кольорової гами, пластики форм і взаємодії між персонажем та простором. [14;30].

Художник може звертатися до професійних видань, тематичних артбуків, авторських портфоліо, цифрових галерей або сучасних візуальних платформ, де представлені актуальні приклади графічного мистецтва [24;30]. Такий підхід не лише розширює візуальний досвід, а й визначає художні засоби, які найбільше відповідають задуму майбутнього проєкту [31].

Важливою особливістю роботи з референсами є не копіювання окремих стилістичних рішень, а аналіз принципів побудови художньої мови та організації графічного середовища [14;33]. Саме тому зібрані матеріали використовуються як основа для формування власного графічного підходу, що відповідає тематиці, настрою та загальному характеру майбутньої серії [4;30].

Наступним етапом дизайн-проєктування є розробка персонажів і середовища, оскільки саме вони формують основу візуальної розповіді та визначають особливості сприйняття сюжету [20;21]. На цьому етапі художник визначає зовнішній вигляд героя, особливості його силуету, пластику рухів, стиль одягу та принципи взаємодії з навколишнім середовищем. Усі ці елементи повинні відповідати загальній тематиці твору, його жанровим особливостям і стилістичному напрямку серії [20]. Важливу роль у процесі створення персонажів відіграє вибір принципу їх художнього вирішення, оскільки саме зовнішній вигляд героя значною мірою визначає сприйняття всієї історії [20]. Художник підбирає форму образу відповідно до тематики твору, його настрою, драматичності та очікуваної емоційної реакції глядача [20;21].

У розважальних, пригодницьких або дитячих коміксах найчастіше використовуються спрощені, дружелюбні та візуально приємні персонажі [20]. Для таких героїв характерні м'які форми, плавні силуети, виразна міміка та зрозуміла пластика рухів [21]. Нерідко у подібних творах використовуються антропоморфні персонажі – тварини, фантастичні істоти або навіть гуманізовані предмети, які отримують людські риси поведінки, емоції та індивідуальність.

Подібний підхід швидко сформулює симпатію до героя, зробити його ближчим і зрозумілішим для глядача [20]. Спрощення форми у цьому випадку також дозволяє зробити персонажа більш універсальним і легким для сприйняття незалежно від віку аудиторії [21].

У творах із серйознішою, драматичною або психологічно складною тематикою підхід до створення персонажів зазвичай змінюється. У таких роботах художники частіше використовують більш деталізовані, реалістичні або візуально важкі образи [20;21]. Значна увага приділяється анатомії, фактурі, рисам обличчя, освітленню та побудові силуету. Персонаж може мати різкі пропорції, виражені тіні, втомлений зовнішній вигляд або складну пластику рухів, що підсилює загальний настрій твору [33]. У психологічних графічних романах, драматичних історіях або горор-коміксах зовнішність героя нерідко використовується як інструмент створення напруги та внутрішнього дискомфорту [7;29]. У такому випадку навіть форма очей, характер лінії чи побудова силуету можуть викликати відчуття тривоги або нестабільності ще до розвитку сюжетних подій [17].

Подібний підхід особливо помітний у сучасних графічних романах, де персонаж стає не лише учасником подій, а й важливою частиною загального настрою твору [12;39]. Через зовнішній вигляд героя художник може підкреслювати його психологічний стан, життєвий досвід або особливості взаємодії з навколишнім середовищем [18;29]. Саме тому у серйозних авторських проєктах персонажі часто створюються не за принципом привабливості, а відповідно до загальної ідеї твору та його змістового наповнення [20;21]

Водночас у сучасній авторській графіці нерідко використовується і протилежний підхід, побудований на контрасті між зовнішнім виглядом персонажа та тематикою твору. У деяких психологічних, драматичних або соціально складних історіях художники навмисно використовують карикатурних, спрощених або майже дитячих героїв для роботи зі складними темами [12;29]. Подібний прийом створює контраст між формою персонажа та змістом історії. Наївний і зовні безпечний герой поєднується з важкою емоційною тематикою твору [7;18].

Подібне художнє рішення також робить складну тему більш доступною для сприйняття, не втрачаючи її психологічної глибини. Простий або дещо комічний персонаж у драматичному середовищі часто створює відчуття вразливості, беззахисності або внутрішньої крихкості героя [29]. У результаті увага глядача концентрується не лише на графічному виконанні, а й на внутрішньому конфлікті та розвитку персонажа. Саме тому контраст між стилізацією героя та тематикою сюжету сьогодні є одним із поширених прийомів у сучасній авторській ілюстрації та графічному сторітелінгу [11].

Окрема увага під час створення ілюстративної серії приділяється побудові середовища, у якому відбуваються події. Оточення у таких проєктах виконує не лише роль фону, а стає важливою частиною графічної розповіді [39]. Художник визначає особливості локацій, рівень деталізації, принципи побудови сцени та взаємодію між простором і персонажем. Залежно від задуму середовище може бути реалістичним, мінімалістичним, умовним або метафоричним. У багатьох авторських серіях оточення використовується для підкреслення розвитку конфлікту, настрою сцени або внутрішніх змін героя [29].

У сучасних коміксах та графічних романах побудова навколишнього середовища є важливою частиною візуальної подачі історії. Підхід до побудови середовища значною мірою залежить від жанру, структури сюжету та особливостей самої історії. У деяких графічних творах події відбуваються у межах однієї або кількох постійних локацій. Це дозволяє зосередити увагу на персонажах, діалогах і внутрішньому конфлікті [12;39].

Подібний принцип часто використовується у психологічних історіях, камерних коміксах або творах, побудованих на обмеженому просторі. Водночас такий підхід зустрічається і в повсякденних сюжетах, де основна увага приділяється взаємодії між героями та розвитку окремих сцен без складної зміни оточення. У таких випадках художник детально опрацьовує середовище, створюючи впізнавану структуру простору, у якій глядач поступово починає орієнтуватися разом із персонажем [31].

В інших проєктах, навпаки, важливу роль відіграє постійна зміна локацій. Подорожі та зміна середовища допомагають показати розвиток сюжету й поступове розкриття світу твору. [11;39].

У пригодницьких коміксах, фантастичних серіях або масштабних графічних романах художник часто працює з великою кількістю різних просторів. Кожна локація при цьому має власні особливості побудови, архітектури, предметного наповнення та організації сцени. Подібний підхід робить графічну розповідь більш різноманітною та підтримувати динаміку розвитку подій [42;44].

Важливим етапом створення середовища є визначення ступеня його деталізації. У деяких серіях простір будується максимально лаконічно, без великої кількості другорядних елементів, щоб основна увага зосереджувалася на персонажі та розвитку подій. В інших випадках середовище, навпаки, містить значну кількість деталей, предметів і складних композиційних рішень, які допомагають краще розкрити світ твору [30]. Подібний підхід особливо поширений у фантастичних, історичних або концептуальних проєктах, де простір стає важливою частиною загальної структури оповіді [33].

Окреме значення має і взаємодія персонажа з навколишнім простором. Художник враховує, яким чином герой рухається у межах сцени, наскільки середовище впливає на його дії та як саме простір використовується у побудові композиції [31]. У деяких випадках оточення може підкреслювати ізолюваність персонажа, обмежувати його рух або, навпаки, створювати відчуття відкритості й свободи [18]. Саме тому середовище у графічній серії розглядається не як декоративний елемент, а як важлива частина побудови графічної розповіді [39;44].

Наступним етапом дизайн–проектування ілюстративної серії є створення ескізів, у процесі якого відбувається пошук основних художніх рішень майбутнього проекту. Саме на цьому етапі художник переходить від загальної концепції до практичного формування сцен, перевіряючи різні способи побудови кадру, організації простору та взаємодії між окремими елементами зображення [31;44]. Ескізування дозволяє дослідити можливі варіанти побудови серії ще до фінального опрацювання ілюстрацій. Завдяки цьому художник може оцінити цілісність майбутнього проекту та своєчасно скоригувати композиційні рішення.

Одним із головних завдань цього етапу є пошук композиції. Художник визначає співвідношення основних елементів зображення, положення персонажів, напрям руху та особливості організації простору у межах кадру [42]. Важливе значення має вибір ракурсу, масштабу та принципу побудови ілюстрації, оскільки саме ці засоби впливають на подачу подій і читабельність сцени [44].

Ракурс визначає, з якої точки глядач спостерігає за подіями, тому безпосередньо впливає на характер сприйняття зображення. Наприклад, фронтальна побудова кадру зосереджує увагу на персонажі або конкретній дії. Водночас складні ракурси можуть створювати відчуття руху, нестабільності або глибини простору. Верхня точка огляду часто використовується для демонстрації масштабу середовища або підкреслення ізоляваності героя. Нижній ракурс, навпаки, візуально посилює його домінування у композиції [42;44]. Не менш значущим є вибір масштабу зображення. Великі плани акцентують увагу на міміці, жестах або деталях, що мають сюжетне значення. Середні плани допомагають показати взаємодію між героями та краще передати розвиток дії. Загальні плани, своєю чергою, демонструють середовище, організацію простору та взаємозв'язок персонажа з оточенням. Чергування різних масштабів робить візуальну розповідь більш різноманітною та допомагає уникнути одноманітності у побудові серії.

Під час створення ескізів також визначається принцип організації кадру. Художник обирає, наскільки насиченим буде зображення, які елементи залишатимуться у центрі уваги, а які виконуватимуть допоміжну функцію [11;42].

В одних випадках композиція може будуватися навколо одного домінуючого об'єкта або персонажа. В інших – на взаємодії кількох елементів одночасно. У процесі роботи зазвичай створюється велика кількість чорнових варіантів. Це дає можливість перевірити різні композиційні підходи та обрати вдале рішення [31;44].

Під час ескізування також формується структура кадру та визначається система візуальних акцентів. Художник вирішує, на яких елементах має зосереджуватися увага глядача, які частини зображення є основними, а які виконують другорядну функцію [11].

Для цього використовуються різні способи організації площини: контраст масштабів, напрям ліній, співвідношення темних і світлих мас, щільність деталей або особливості розташування об'єктів у межах кадру [17;42]. Важливим є і розподіл візуального навантаження, оскільки надмірна кількість активних елементів може ускладнювати сприйняття композиції та відволікати увагу від головної дії. Саме тому на етапі чорнових пошуків художник перевіряє різні варіанти побудови сцени, визначаючи найбільш зрозумілий і композиційно збалансований спосіб організації зображення [31;44].

Окреме значення має пошук ритму серії. Під час створення ескізів художник визначає чергування великих і дрібних планів, більш насичених і лаконічних сцен, динамічних та спокійних композицій [31]. Подібна зміна кадрів допомагає підтримувати розвиток графічної розповіді та уникати одноманітності у побудові серії [39;44]. Наприклад, після складної й деталізованої сцени може розміщуватися більш спокійне або мінімалістичне зображення. Це дозволяє врівноважити загальну структуру проєкту та зробити послідовність сцен більш природною для сприйняття. Саме завдяки ритму окремі ілюстрації починають працювати як частини єдиної системи, пов'язані між собою спільною логікою побудови [31].

Під час створення ескізів також визначається принцип організації кадру. Художник обирає, наскільки насиченим буде зображення, які елементи залишатимуться у центрі уваги, а які виконуватимуть другорядну функцію [42]. В одних випадках композиція може будуватися навколо одного домінуючого персонажа або об'єкта.

В інших – ґрунтуватися на взаємодії кількох візуальних центрів одночасно. Саме на етапі чорнових пошуків формується загальна логіка побудови сцени, визначається баланс між деталізацією та вільним простором, а також перевіряється цілісність майбутньої серії [11;44]. Велика кількість ескізних варіантів дозволяє художнику експериментувати з побудовою кадру, порівнювати різні способи подачі матеріалу та знаходити виразне і композиційно цілісне рішення [31;42].

Наступним етапом дизайн–проектування є формування кольорової системи ілюстративної серії. На цьому етапі визначається палітра майбутнього проекту, принципи поєднання кольорів, рівень контрастності та особливості освітлення [10;17]. Колір у графічній серії використовується не лише як декоративний елемент, а як важлива частина побудови цілісної графічної структури. Саме за допомогою кольорових рішень художник може об'єднати окремі ілюстрації у єдину систему та підтримати загальний характер твору [14;25].

Підбір палітри безпосередньо залежить від тематики проекту, жанру та способу подачі історії. У дитячих коміксах, пригодницьких серіях або легких повсякденних сюжетах найчастіше використовуються яскраві та насичені кольори з невеликою кількістю складних тональних переходів [10]. Для подібної графіки характерні теплі відтінки, чисті кольорові поєднання та помірний контраст. Такі рішення допомагають зробити зображення більш відкритим і зрозумілим для сприйняття [17;25]. У багатьох випадках подібні серії мають спрощене освітлення без складної тіньової побудови, а сам простір може виглядати більш плоским і декоративним. Це дозволяє зосередити увагу на персонажах, діях і загальній динаміці сцени без перевантаження великою кількістю деталей [30].

У творах із драматичною, психологічною або напруженою тематикою кольорова система зазвичай будується інакше. Для таких проектів характерне використання темнішої палітри, приглушених відтінків, складних кольорових поєднань і вираженого контрасту між світлом та тінню [17]. Художники нерідко працюють із холодними кольорами, глибокими тінями та локальними джерелами освітлення, що дозволяє зробити простір більш замкненим або візуально важким.

Важливе значення має і рівень контрастності зображення. У деяких серіях використовуються м'які переходи між кольорами та близькі за тоном відтінки, що створює більш спокійний і стриманий характер сцени [10;17].

В інших випадках художники, навпаки, працюють із різким протиставленням світлих і темних площин, активними кольоровими акцентами або обмеженою палітрою, у якій один колір стає домінуючим елементом усієї серії [9]. Подібний підхід часто зустрічається у графічних романах, авторських коміксах або концептуальних проєктах, де колір використовується як важлива частина побудови художнього середовища [28].

Окрему роль відіграє освітлення, оскільки саме воно визначає характер сприйняття простору та особливості побудови сцени. М'яке рівномірне світло частіше використовується у стилізованих або спрощених серіях, де основна увага приділяється персонажам і розвитку подій. Складніше освітлення з активною роботою тіней, локальними джерелами світла або контрастними переходами характерне для більш деталізованих і візуально насичених проєктів [16;17]. Завдяки цьому художник може керувати читабельністю сцени, виділяти окремі елементи композиції та підтримувати цілісність кольорової системи всієї серії [10].

Завершальним етапом дизайн-проєктування ілюстративної серії є фінальне опрацювання зображень, у процесі якого всі попередньо сформовані рішення доводяться до завершеного вигляду. На цьому етапі художник переходить від чорнових композицій і пошукових варіантів до повноцінного виконання ілюстрацій [31;44]. Значна увага приділяється точності побудови, взаємозв'язку окремих елементів та загальному характеру серії. Саме фінальне опрацювання допомагає сформувати завершений графічний результат, у якому кожна сцена сприймається як частина єдиного авторського проєкту [14].

Одним із головних складників цього етапу є деталізація зображень. Художник уточнює форму персонажів, особливості міміки, пластику рухів, елементи одягу, предметне наповнення сцени та окремі частини середовища [20;21]. У складніших графічних проєктах значна увага приділяється фактурам, дрібним об'єктам, роботі зі світлом і побудові простору [16;30].

Деталізація використовується не лише для візуального збагачення ілюстрації. Вона допомагає точніше передати зміст сцени, покращити читабельність окремих елементів і зробити зображення більш цілісним. [11;42].

Не менш важливим складником є технічне завершення роботи. На цьому етапі перевіряється якість лінії, точність кольорових переходів, цілісність тонального рішення, акуратність контурів і загальна чистота виконання [30]. Художник коригує можливі помилки побудови, перевіряє співвідношення між окремими ілюстраціями та оцінює, наскільки гармонійно всі елементи поєднуються між собою. Саме це допомагає підтримувати єдиний характер серії та завершеність графічного рішення [14;31].

Окрема увага приділяється технічним параметрам подальшого використання серії. Художник визначає формат зображень, пропорції сторінок, роздільну здатність файлів, особливості кольорової моделі та тип носія, на якому будуть відтворюватися ілюстрації. Для друкованої продукції зазвичай використовується висока якість зображення та кольорова модель СМΥК, що дозволяє забезпечити коректну передачу кольору під час друку. У цифровому середовищі частіше застосовується RGB, оскільки вона краще відповідає особливостям екранів і електронних платформ [4;30]. Також враховуються особливості подальшого розміщення робіт – у форматі коміксу, плакатів, презентацій, електронних видань або публікацій у соціальних мережах.

На завершальному етапі також перевіряється якість деталізації після масштабування, читабельність окремих елементів та гармонію композиції у різних форматах демонстрації. Подібна підготовка допомагає уникнути втрати якості, спотворення кольорів або порушення пропорцій під час друку чи цифрового відтворення [30]. Завдяки цьому серія зберігає загальність візуальної подачі та професійний вигляд у різних форматах використання.

Важливе значення має забезпечення єдності всієї серії. Цілісність проєкту проявляється у повторюваних композиційних принципах, спільній кольоровій системі, схожій побудові персонажів, особливостях освітлення та загальному стилістичному напрямі [14;31].

Наприклад, у межах серії можуть повторюватися певні кольорові акценти, подібна організація кадру або характер побудови простору. Завдяки цьому ілюстрації сприймаються не як просто набір зображень, а як частини єдиної цілісної графічної структури [11;44].

Фінальна підготовка також передбачає оцінку взаємодії серії ілюстрацій між собою. Художник аналізує, наскільки гармонійно виглядає проєкт у цілому, чи не виникає різких стилістичних відмінностей між окремими роботами та чи зберігається єдиний характер графічної мови протягом усієї серії [31;42]. Важливою частиною цього етапу є оцінка загального настрою проєкту, плавності переходів між сценами та логіки розвитку графічної структури. Також перевіряється, чи підтримується однаковий рівень деталізації та чи не порушується загальний стиль у різних ілюстраціях [30].

Окремо художник оцінює, наскільки вдало поєднуються композиційні рішення, масштаби сцен, особливості кадрування та співвідношення більш насичених і стриманих зображень [11;42]. Це формує цілісну структуру серії, у якій окремі роботи не сприймаються відокремлено одна від одної, а працюють як частини єдиного авторського проєкту. У результаті формується завершена ілюстративна серія, у якій усі елементи об'єднані спільною концепцією, логікою побудови та єдиним художнім підходом [31].

Висновки до розділу 1.

1. В результаті проведеного аналізу наукових публікацій визначено, що сучасна ілюстрація сьогодні є не лише декоративним доповненням до тексту, а повноцінним засобом передачі ідеї, настрою та внутрішнього стану персонажа. У сучасному графічному дизайні авторська графіка активно використовується у коміксах, цифрових медіа, вебпроєктах та ілюстративних серіях, де важливу роль відіграють композиція, колір, освітлення та характер середовища. Саме через ці засоби художник може формувати загальне враження від роботи та створювати зв'язок із глядачем.

2. В результаті дослідження обгрунтовано основні етапи створення ілюстративної серії. Визначено, що дизайн–проектування є послідовним процесом, який включає розробку концепції, пошук референсів, створення персонажів і середовища, роботу над композицією, кольоровою гамою та фінальним оформленням серії. Важливу роль у цьому процесі відіграє цілісність проекту, оскільки всі ілюстрації мають працювати як частини однієї історії.

3. Визначено, що важливу роль у передачі настрою сцени відіграють композиція кадру, освітлення, кольорова палітра та взаємодія персонажа з навколишнім середовищем.

РОЗДІЛ 2. ПРОЄКТУВАННЯ ІЛЮСТРАТИВНОЇ СЕРІЇ ДО АВТОРСЬКОГО ТВОРУ «СОЛОДКІ 24».

2.1. Дослідження сфери застосування та цільової аудиторії ілюстративної серії.

Сьогодні соціальні мережі займають важливе місце у житті молоді та стали одним із основних способів сприйняття інформації. Значна частина сучасного контенту існує саме у цифровому форматі, тому більшість людей щоденно взаємодіє з різними соціальними мережами, онлайн-платформами, використовуючи їх не лише для спілкування, а й для пошуку інформації, розваг та проведення вільного часу [2]. Особливо активно соціальними мережами користується молодь, оскільки саме вона проводить найбільше часу у digital-середовищі та постійно взаємодіє з різними видами контенту. Поширення соціальних мереж також вплинуло на розвиток сучасної digital-ілюстрації та коміксної подачі контенту. Значна частина сучасної графіки сьогодні створюється саме для цифрового середовища, тому важливими стали читабельність композиції, візуальні акценти, формат кадру та адаптація зображення під екрани цифрових пристроїв [30]. Особливо це помітно у сучасних вебкоміксах, digital-ілюстрації та візуальних серіях, які орієнтовані на сприйняття інформації у digital-форматі.

Найбільш популярними платформами серед молоді сьогодні є Instagram, TikTok та Pinterest. Кожна з цих соціальних мереж має власний спосіб подачі публікації та взаємодії з користувачами. Наприклад, Instagram переважно орієнтований на фотографії, ілюстрації та короткі серії зображень. TikTok побудований на швидкому перегляді коротких відео, а Pinterest часто використовується для пошуку референсів, візуальних ідей та різних стилістичних рішень [2;30]. Саме через подібні платформи молодь сьогодні взаємодіє із сучасною графікою, авторськими проєктами та різним цифровим контентом. Соціальні мережі також вплинули на розвиток сучасної digital-ілюстрації та способи подачі візуального контенту [18].

Разом із розвитком цифрових платформ багато авторської графіки також поступово перейшло у digital–середовище. Якщо раніше комікси та ілюстративні серії переважно існували у друкованих виданнях, журналах, збірках, то сьогодні багато художників публікують свої роботи саме в онлайн–форматі [30]. Через це вебкомікси, короткі графічні історії та авторські ілюстративні серії стали значно доступнішими та популярнішими серед широкої аудиторії.

Такий формат публікації дозволяє поступово викладати історію окремими сценами, сторінками або невеликими епізодами. Через це багато сучасних авторських проєктів будуються так, щоб окремі сцени могли сприйматися як самостійні частини історії, але при цьому залишалися пов’язаними між собою у межах одного сюжету [11].

Важливою особливістю digital–формату є адаптація ілюстрацій під онлайн–публікацію та сприйняття з екранів цифрових пристроїв. Через це у сучасній авторській графіці значна увага приділяється читабельності композиції, побудові кадру, кольоровим акцентам та загальній візуальній цілісності серії [2].

У сучасному digital–середовищі сьогодні можна зустріти велику кількість різних форматів авторської графіки. Це можуть бути короткі ілюстрації, невеликі комікс–сцени, історії з кількох сторінок або повноцінні графічні романи, які поступово публікуються в онлайн–форматі [30]. Подібний спосіб подачі добре підходить до сучасного темпу сприйняття інформації, оскільки більшість користувачів звикла взаємодіяти саме з короткими та швидкими форматами.

Цільовою аудиторією проєкту «Солодкі 24» є молодь віком приблизно від 18 до 25 років. Оскільки комікс створюється українською мовою та орієнтований на digital–публікацію в соціальних мережах, основну частину аудиторії становлять українські користувачі digital–платформ. Проєкт розрахований на чоловічу та жіночу аудиторію, яка активно взаємодіє із сучасною авторською графікою, вебкоміксами та digital–ілюстрацією.

Основну частину аудиторії становлять студенти, молоді спеціалісти та активні користувачі соціальних мереж. Вони регулярно взаємодіють із візуальним контентом через Instagram, TikTok, Pinterest та інші онлайн–платформи.

Під час розробки серії також враховувались особливості сприйняття контенту молодого аудиторією, зокрема популярність коротких форматів подачі, окремих сцен та фрагментарних історій у digital–середовищі.

Основою проєкту «Солодкі 24» стала серія окремих ілюстративних сцен, об'єднаних спільним персонажем, стилістикою та загальною візуальною подачею. Комікс побудований у форматі коротких епізодів, які відображають повсякденні ситуації та моменти із життя молодого людини.

Під час розробки проєкту основна увага приділялась побудові композиції кадру, стилізації персонажа, кольоровій гамі та атмосфері сцен. Значна частина ілюстрацій побудована на поєднанні повсякденних ситуацій, коміксної подачі та елементів візуального сторітелінгу. Через це окремі сцени можуть сприйматись як самостійні епізоди, але водночас залишаються частинами цілісної графічної серії.

Окрему роль у проєкті відіграє образ головного героя. Персонаж має спрощену стилізацію та мінімалістичну побудову форми, завдяки чому його образ не сприймається надто конкретно. Такий підхід дозволив зробити персонажа більш універсальним та підтримати загальний характер авторської графіки [33].

У проєкті поєднуються елементи гумору, побутових сцен та візуальних метафор, які використовуються для побудови атмосфери окремих епізодів. Основна увага приділяється не лише сюжетній складовій, а й візуальній подачі сцен, роботі з кольором, освітленням та взаємодії персонажа із середовищем.

Саме тому було вирішено працювати над проєктом «Солодкі 24», основою якого стала тема дорослішання, внутрішньої невпевненості та емоційної втоми людини у період переходу до самостійного життя. Під час розробки важливо було показати життєві ситуації та переживання, з якими сьогодні стикається значна частина людей цього віку [7]. Через це у коміксі велика увага приділяється не лише розвитку сюжету, а й емоційному стану персонажа, його думкам, реакціям та сприйняттю навколишнього середовища.

Окрему роль у проєкті відіграє образ головного героя. Персонаж має дещо спрощену стилізацію, завдяки чому його образ не сприймається надто конкретно.

Подібний підхід дозволяє зробити героя більш універсальним, щоб різні читачі могли асоціювати його із власним досвідом або повсякденними ситуаціями [33]. Через це персонаж виступає не лише окремим учасником історії, а і певним узагальненим образом молодшої людини у період дорослішання.

У проєкті поєднуються елементи гумору, побутових сцен та коміксної подачі, що формують загальний характер серії [18]. Водночас значна увага приділяється взаємодії персонажа із навколишнім середовищем, побудові атмосфери сцен та візуальній подачі повсякденних ситуацій.

Однією з основних ідей проєкту є показ повсякденних труднощів та життєвих ситуацій, з якими може стикатися молода людина [7]. Через побудову сцен, композицію кадру та взаємодію персонажа із простором у коміксі відображаються особливості сучасного молодіжного середовища та повсякденного життя.

2.2. Аналіз аналогів

Перед тим як приступати до створення власної авторської ілюстративної серії, дуже важливо провести детальний аналіз аналогів. Це допомагає краще зрозуміти особливості побудови схожих графічних проєктів, знайти цікаві композиційні рішення та подивитися, якими саме художніми засобами інші автори передають атмосферу й психологічний стан своїх героїв [14].

Під час дослідження існуючих проєктів першочергова увага приділялася тому, як автори працюють із візуальним ритмом та композицією сторінки. На прикладі багатьох вебкоміксів можна побачити, як правильно розподіляти сцени та кадри, щоб утримувати увагу читача, який звик до швидкого перегляду контенту в соціальних мережах [14]. Це дозволяє зрозуміти, як проектувати власну графічну серію так, щоб окремі сцени сприймалися як самостійні картинки, але при цьому залишалися пов'язаними між собою в одну історію.

Наступним важливим моментом для аналізу став спосіб візуалізації емоцій. У процесі дослідження референсів було помічено, що такі складні теми, як тривожність, емоційне вигорання чи самотність, часто передаються не через велику кількість тексту чи діалогів, а через загальну атмосферу сцен [28; 29].

Сучасні автори дуже вдало використовують кольорову гаму, тональні акценти та метафоричні елементи навколишнього середовища, інтегруючи серйозні рефлексивні теми у звичайні повсякденні ситуації, близькі для кожного.

Також під час підбору аналогів велика увага приділялася рівню графічної стилізації та використанню елементів гумору. Багато авторів поєднують серйозні психологічні проблеми з іронією або навіть легким абсурдом, що допомагає читачеві простіше сприймати складні життєві моменти. При цьому спрощена або дещо карикатурна стилізація персонажів працює як універсальний код: коли обличчя героя намальоване просто, читачеві значно легше асоціювати його із самим собою та проектувати на нього власний емоційний досвід [20].

Усі ці критерії, а саме – актуальність теми, баланс між текстом і графікою, повсякденний сеттинг та іронічна подача, стали вирішальними під час відбору матеріал як референс для проєкту «Солодкі 24». Розбір цих творів допоміг сформуванню чіткого бачення візуального стилю власної ілюстративної серії.

Одним із найважливіших аналогів під час створення ілюстративної серії «Солодкі 24» стала манга «Goodnight Punpun» Ініо Асано, що випускалася у період з 2007 по 2013 рік [23]. Манга розповідає про дорослішання головного героя та його поступові психологічні зміни. Більша частина історії побудована не на активних подіях, а саме на внутрішніх переживаннях персонажа та його емоційному стані.

Найбільшу увагу у творі привернула саме візуальна частина манги. Особливий інтерес викликали побудова композиції кадру, використання контрастного освітлення, деталізація середовища та поєднання простої стилізації персонажів із більш реалістичним оточенням [23]. Значну роль у візуальній подачі також відіграють ракурси, кадрування сцен та побудова атмосфери через графічні засоби і загальний характер чорно-білої графіки. Навіть звичайні побутові сцени у творі часто виглядають емоційно напруженими або дещо тривожними. Також найбільше запам'ятався образ головного героя, створений Ініо Асано, оскільки саме він став одним із головних візуальних орієнтирів під час формування стилістики авторського проєкту.

Пунпун зображений у вигляді маленької білої пташки з дуже простою та майже карикатурною формою [23]. Такий образ одразу легко запам'ятовується та сприймається читачем, особливо на фоні деталізованого навколишнього середовища та більш реалістичних другорядних персонажів. Як можна побачити на рис. 2.1, персонаж візуально сильно контрастує з оточенням, через що ще сильніше відчувається його внутрішня ізолюваність та емоційний дискомфорт.

Протягом історії зовнішній вигляд героя поступово змінюється відповідно до його емоційного стану та подій, які відбуваються у житті персонажа. У різних сценах Пунпун може виглядати більш деформовано, деталізовано або навпаки – абсурдно та максимально спрощено, що краще передає його психологічний стан та внутрішні переживання.

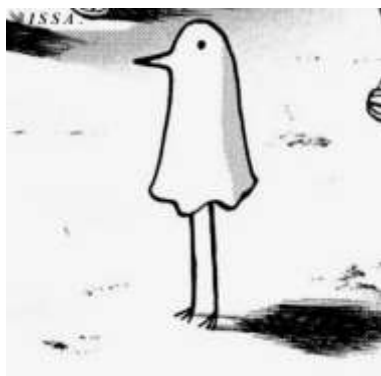
На рис. 2.1 а головний герой зображений у максимально спрощеній формі. Персонаж побудований на основі мінімалістичного білого силуету з простими контурами та майже повною відсутністю деталізації. Непропорційно тонкі ноги, проста форма тіла та умовне зображення голови створюють дещо наївний і карикатурний образ героя. Саме через таку стилізацію автор підкреслює більш вразливу та просту сторону персонажа. Попри мінімалістичний вигляд, герой залишається добре впізнаваним у межах усієї історії.

На рис. 2.1 б основна увага приділяється побудові простору та взаємодії персонажа із середовищем. У сцені використовується деталізований фон, перспектива та велика кількість дрібних графічних елементів. На фоні такого середовища мінімалістичний персонаж виглядає особливо контрастно. Подібний прийом дозволяє сильніше акцентувати увагу на герої та підкреслити різницю між простою стилізацією персонажа і складною побудовою простору. Також у сцені помітна активна робота зі світлотінню та глибиною композиції, через що середовище виглядає більш об'ємним.

На рис. 2.1 в зовнішній вигляд героя значно змінюється та перетворюється майже на суцільний темний силует із рогами. У композиції переважають великі чорні площини та контраст між темною фігурою персонажа і світлим фоном.

Форма героя стає менш деталізованою та більш умовною, через що головний акцент переноситься саме на силует і загальний образ персонажа. За допомогою такого візуального рішення автор намагався показати більш темну сторону героя та спеціально протиставив цей образ його звичайному вигляду. Саме через контраст між базовим образом персонажа та його деформованою формою сцена виглядає більш напруженою та виразною у візуальному плані.

Саме такий контраст між простою стилізацією героя та емоційно складною атмосферою твору став одним із найважливіших візуальних орієнтирів під час створення коміксу «Солодкі 24». Крім цього, проста стилізація персонажа дозволяє зробити його більш універсальним та ближчим для читача, через що глядачеві легше асоціювати окремі ситуації із власним досвідом та емоційним станом [20;21].



а



б



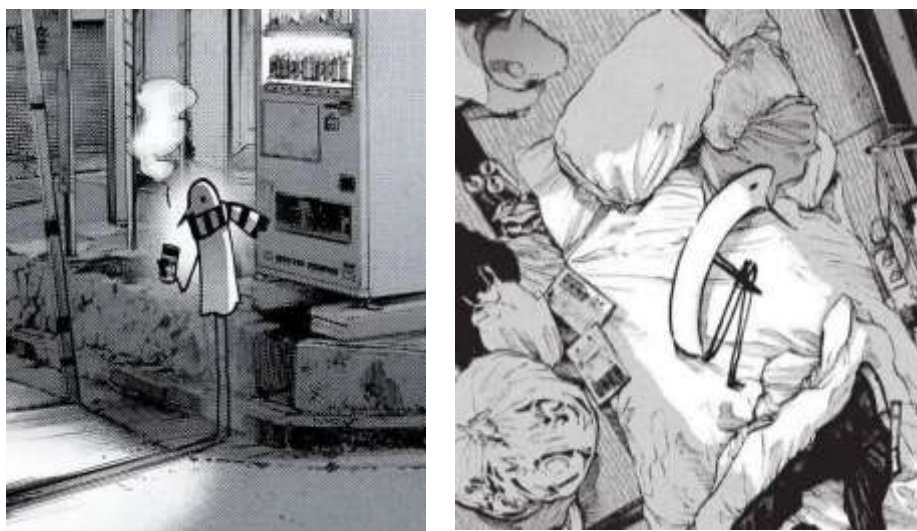
в

Рис. 2.1. Візуальний образ головного героя манги «Goodnight Punpun» [23]:

а – базовий образ Пунпуна; б – персонаж у взаємодії з деталізованим навколишнім середовищем; в – зміна вигляду героя відповідно до його емоційного стану.

Окрему увагу у манзі також привертає спосіб передачі внутрішнього стану героя через атмосферу повсякденних сцен. У «Goodnight Punpun» навіть звичайні ситуації часто виглядають емоційно важкими, незручними або тривожними [23]. Через подібну побудову сцен увага читача поступово переноситься не лише на розвиток подій, а й на візуальну подачу кадру, композицію та взаємодію персонажа із середовищем.

У творі активно використовуються контрастні композиційні рішення, де проста стилізація персонажа поєднується з деталізованим середовищем та складною побудовою простору [23]. Також важливу роль у візуальній подачі відіграють великі тіньові площини, мінімалістичні форми персонажів, різкі ракурси та зміна рівня деталізації окремих сцен. Саме через такі графічні засоби автор формує атмосферу історії та загальний характер візуальної подачі манги.



а

б

Рис. 2.2. Образ головного манги «Goodnight Punpun» у середовищі [23]:
а – головний герой у середовищі; б – мінімалістичний персонаж у композиції;

На рис. 2.2 зображено приклади використання контрасту між простою стилізацією персонажа та деталізованим навколишнім середовищем. В обох сценах головний герой має мінімалістичну та умовну форму, яка сильно контрастує з реалістичною побудовою простору, текстурами поверхонь і великою кількістю дрібних деталей у кадрі. Значну роль у побудові атмосфери відіграють світлотіні, деталізація міського середовища та робота з композицією кадру. У сценах активно використовуються контрастні світлові зони, текстури та складна побудова простору, завдяки чому навколишнє середовище виглядає більш реалістичним і візуально насиченим.

Окрему увагу у творі привертає спосіб використання контрасту між простою стилізацією героя та більш реалістичним середовищем. Подібний підхід дозволяє зробити персонажа більш помітним у композиції кадру та підсилює загальну виразність окремих сцен. Також у манзі активно використовуються візуальні метафори, деформація форми персонажа та зміна його зовнішнього вигляду як частина графічної подачі історії. Завдяки цьому окремі сцени виглядають більш незвично та краще запам'ятовуються у межах загальної стилістики твору.

Оскільки одним із головних візуальних орієнтирів для проєкту стала творчість Ініо Асано загалом, важливо також звернути увагу і на іншу його роботу – *Solanin* [22]. Якщо у «*Goodnight Punpun*» основний акцент робиться на контрасті між мінімалістичною стилізацією персонажа та деталізованим середовищем, то «*Solanin*» більше зосереджується на реалістичній побудові повсякденних сцен, м'якшій візуальній подачі та більш стриманій композиції кадру. У манзі значна увага приділяється побудові міського середовища, побутовим деталям, природному освітленню та взаємодії персонажів у просторі сцени. Завдяки цьому навіть звичайні побутові моменти виглядають візуально цілісними та формують впізнаваний стиль графічної подачі твору.

Під час аналізу найбільше уваги привернув саме спосіб побудови побутових сцен та навколишнього середовища. У манзі дуже багато звичайних міських просторів: маленькі квартири, вузькі кімнати, вулиці, магазини, робочі приміщення або сцени з повсякденного життя персонажів [22]. Проте навіть такі прості локації у творі виглядають досить живими та атмосферними. Значну роль відіграє деталізація простору, освітлення, перспектива та композиція кадру (рис. 2.3).

У більшості сцен активно використовується контраст між персонажами та навколишнім середовищем. Значна кількість дрібних деталей, текстур і побутових елементів допомагає зробити простір більш реалістичним та візуально насиченим. Через це навіть звичайні сцени з повсякденного життя виглядають більш виразними у візуальному плані та формують цілісний характер графіки твору.



а



б

Рис. 2.3. Побутові сцени у манзі «Solanin» [22]: а – головна героїня у повсякденному домашньому середовищі; б – сцена у квартирі з акцентом на простір та атмосферу побуту .

На рис. 2.3 а зображено сцену у невеликій кімнаті з реалістичною побудовою простору та великою кількістю побутових деталей. У кадрі головна героїня показана у повсякденній домашній обстановці, через що сцена виглядає більш природною та життєвою. У композиції переважають горизонтальні лінії та витягнутий формат кадру, що створює більш спокійний і статичний характер сцени. Важливу роль у побудові атмосфери відіграє деталізація інтер'єру: меблі, техніка, предмети побуту та освітлення формують відчуття реального житлового простору. Персонаж розташований у нижній частині композиції, через що навколишнє середовище займає значну частину кадру та стає важливою частиною візуальної подачі сцени. Також у зображенні активно використовується світлотінь та м'які тональні переходи, характерні для графіки Іньо Асано.

На рис. 2.3 б зображено сцену музичного виступу з активною роботою освітлення та складною побудовою композиції. У кадрі використовується велика кількість світлових променів, які формують основні композиційні акценти та створюють відчуття динаміки сцени. Значну роль у композиції відіграє ракурс з нижньої точки, через що музичне обладнання та фігури персонажів виглядають більш масштабно.

У зображенні активно використовується контраст між світлими джерелами освітлення та темними ділянками сцени. Велика кількість деталей, музичних інструментів та графічних текстур формує глибину простору й робить сцену більш візуально насиченою. Також важливу роль відіграє побудова перспективи та діагональні лінії композиції, які підсилюють відчуття руху та енергії сцени.

Особливо цікаво виглядає те, як середовище у «Solanin» допомагає передавати внутрішній стан персонажів. У багатьох сценах герої ніби “розчиняються” у просторі міста або власних квартир, через що ще сильніше відчувається їхня самотність, втома та внутрішня розгубленість [22].

Навіть у простих моментах навколишній простір, освітлення та композиція кадру допомагають підсилювати відчуття невпевненості, самотності або емоційної втоми персонажа. Саме тому Solanin став важливим візуальним орієнтиром під час формування атмосфери авторської серії «Солодкі 24».

Якщо у роботах Інію Асано основна увага приділяється реалістичній побудові побутових сцен, деталізації середовища та більш стриманій атмосфері кадру, то наступний аналог уже ближчий саме до формату сучасного digital-коміксу та подачі через короткі життєві сцени. Саме тому важливим візуальним і стилістичним орієнтиром для проєкту також став комікс «Adulthood Is a Myth» [51].

На відміну від більш психологічно важких робіт Інію Асано, комікс Adulthood Is a Myth [51] має значно простішу та іронічнішу подачу. Більшість сцен у творі побудовані як короткі життєві ситуації, знайомі багатьом людям: проблеми з дорослим життям, тривожність, прокрастинація, соціальна втома або незручні повсякденні моменти.

Візуальна мова Сари Андерсен базується на використанні карикатурної стилізації та деформуванні пропорцій. Головна героїня зображується за допомогою простих форм, де ключовим композиційним та емоційним акцентом виступають великі круглі очі героїні.

Такий прийом дозволяє миттєво передати динаміку міміки та стан персонажа без детального опрацювання обличчя. Лінія однакової товщини робить малюнок плоским і чітким, що є виграшним для екранів мобільних пристроїв.

Аналіз композиції кадрів показує, що художниця практично повністю відмовляється від тривимірного простору та деталізованого тла. Навколишнє середовище маркується мінімально, лише тими атрибутами, які безпосередньо взаємодіють із персонажем у сцені (рис. 2.4).



Рис. 2.4. Комікси зі збірки «Adulthood Is a Myth» [51]: а – головна героїня у повсякденному домашньому середовищі; б – сцена у квартирі з акцентом на простір та атмосферу побуту .

На рис. 2.4, а представлено комікс на чотири кадри, де вся динаміка тримається на взаємодії дівчинки та кролика. Фігура героїні намальована простими формами, а головним акцентом є великі круглі очі, які миттєво передають зміну емоцій. Волосся та елементи одягу залиті суцільним чорним кольором, що створює сильний контраст із білим тлом кадру. Кролик виконаний чистою тонкою лінією без зафарбовування чи тіней. Фону та деталей інтер'єру взагалі немає, тому вся увага глядача фокусується виключно на жестах персонажів.

На рис. 2.4, б стрип чітко поділений на чотири однакові квадратні кадри. Авторка використовує мінімум деталей фону лише для маркування локацій: вішалка з сукнею у першому кадрі, телефон у другому та чашки в третьому. Усі текстури спрощені до звичайних фігур.

Вільний світлий простір кадру працює як композиційний елемент, що не перевантажує око глядача та концентрує його увагу виключно на силуеті героїні. Важливу роль відіграє кольоровий та тональний контраст. Чорно-біла гама будується на зіставленні великих темних плям – волосся персонажа, елементи одягу чи графічні акценти, та чистого білого фону. (рис. 2.4).

Одним із важливих концептуальних орієнтирів для проєкту також став твір Франца Кафки *The Metamorphosis* [32]. На відміну від попередніх аналогів, цей твір не був прямим візуальним референсом для серії «Солодкі 24», проте вплинув на формування атмосфери окремих сцен, використання символічних образів та загальний характер подачі історії.

У творі значна увага приділяється взаємодії персонажа із навколишнім середовищем та побудові побутового простору. Більшість подій відбувається у межах квартири або кімнати героя, через що звичайне побутове середовище поступово починає виглядати тісним, ізольованим та дискомфортним. Значну роль у цьому відіграє саме простору, побутових деталей та загальна атмосфера сцен.

Також важливою особливістю твору є поєднання звичайних побутових ситуацій із абсурдними елементами та деформованим сприйняттям реальності [32]. Подібний підхід створює контраст між реалістичним середовищем та незвичайною ситуацією героя, через що навіть прості сцени починають виглядати більш напруженими та незвичними.

Окремий вплив твір мав також на формування візуальної атмосфери окремих сцен. Насамперед це стосується побудови замкненого побутового простору, використання тісних інтер'єрів, затемненого освітлення та композицій, у яких навколишнє середовище починає домінувати над персонажем. Подібний підхід допомагає формувати відчуття ізольованості через саму побудову сцени та взаємодію героя із простором.

Окрему увагу у творі привертає використання символічних образів та метафоричної подачі окремих сцен. Саме поєднання побутового середовища, елементів абсурду та загальної напруженої атмосфери стало одним із важливих концептуальних орієнтирів під час аналізу аналогів для авторського проєкту.

є одним важливим літературним аналогом для проєкту став твір *The Little Prince* [50]. Ця книга не була прямим візуальним референсом для серії «Солодкі 24», проте стала важливим орієнтиром у побудові образу головного героя та використанні символічної подачі окремих сцен.

У центрі твору знаходиться образ Маленького принца — простого та візуально впізнаваного персонажа з мінімалістичною подачею образу. Саме через такого героя автор розкриває складні теми та філософські образи, створюючи контраст між простою формою персонажа і змістом історії [50]. Подібний підхід привернув увагу саме способом поєднання простої подачі героя із серйознішою атмосферою твору.

Важливу роль у творі також відіграє символізм та метафоричність окремих сцен. Багато образів у книзі подаються не прямо, а через символи, прості діалоги та умовні візуальні асоціації [50]. Завдяки цьому навіть прості сцени формують цілісну атмосферу твору та створюють впізнаваний характер подачі історії.

Окрему увагу привертає і сам спосіб побудови персонажа. Простий образ героя робить його більш універсальним та дозволяє читачеві легше концентруватися на самій атмосфері сцен, символічних деталях та взаємодії персонажа із навколишнім середовищем [21].

Також у творі важливу роль відіграє поєднання простих побутових або фантазійних образів із більш серйозною тематикою. Саме контраст між мінімалістичною подачею персонажа та глибшою атмосферою історії став одним із концептуальних орієнтирів під час аналізу аналогів для авторського проєкту.

Отже, аналіз аналогів допоміг краще зрозуміти особливості побудови сучасних коміксів, вебкоміксів та авторських digital-серій. У процесі дослідження було помічено, що сучасні автори часто поєднують просту стилізацію персонажів із більш деталізованим середовищем, активно використовують контрастні композиційні рішення, мінімалістичну кольорову гаму та акцентне освітлення. Значну роль у формуванні атмосфери сцен також відіграють ракурси, кадрування, робота зі світлотінню та побудова простору.

Було визначено, що у сучасному дизайні коміксів часто використовуються спрощені та карикатурні форми персонажів, контраст між героєм і навколишнім середовищем, мінімалістична кольорова гама та акцентне освітлення. Для побудови атмосфери автори активно використовують деталізацію простору, світлотінь, великі контрастні площини, деформацію форми персонажів, ракурси та кадрування сцен. У багатьох сучасних вебкоміксах також помітний тренд на мінімалістичну композицію, просту подачу кадру та адаптацію ілюстрацій до digital-формату й перегляду з екранів мобільних пристроїв.

2.3. Розробка основних стильових рішень ілюстративної серії.

Розробка стильових рішень є одним із найважливіших етапів створення авторської ілюстративної серії, оскільки саме візуальна подача формує загальний характер проєкту та передає його основну ідею. Під час роботи над серією «Солодкі 24» основна увага приділялася створенню впізнаваної стилістики, яка б поєднувала просту карикатурну форму персонажів із більш психологічними темами.

У більшості творів із психологічною або емоційно важкою тематикою автори часто використовують більш серйозну та деталізовану стилістику. Це може проявлятися у реалістичних персонажах, великій кількості деталей, складному освітленні або навіть дещо дискомфортному середовищі, яке підсилює загальний настрій історії [16].

Особливо часто подібний підхід можна побачити у психологічних фільмах, драматичних графічних романах або авторських коміксах, де атмосфера будується через напружену подачу сцен та “важкість” самого світу.

Проте у сучасній авторській графіці також досить поширеним є і протилежний підхід. У багатьох роботах складні психологічні теми навпаки подаються через максимально простих або навіть карикатурних персонажів. Такий контраст часто допомагає зробити історію більш впізнаваною та емоційно близькою для аудиторії. Коли герой виглядає простіше, читачеві легше асоціювати себе з ним, переносити на нього власні переживання або життєві ситуації [20].

Як уже зазначалося у попередньому підрозділі, подібний прийом досить добре простежується у манзі «Goodnight Punpun» [23], де головний герой зображений у вигляді дуже спрощеної білої пташки, яка сильно контрастує з деталізованим та психологічно важким навколишнім світом. Завдяки такому поєднанню персонаж починає працювати не просто як окремий герой історії, а як універсальний образ, із яким читачеві легше емоційно взаємодіяти.

Такий прийом став одним із головних орієнтирів під час формування стилістики серії «Солодкі 24». Під час розробки проєкту важливо було створити персонажа, який виглядав би просто, впізнавано та трохи карикатурно, але при цьому не руйнував би серйозний настрій окремих сцен. Саме тому головний герой отримав максимально спрощену форму, простий силует та мінімальну кількість деталей у зовнішності.

Головним героєм ілюстративної серії «Солодкі 24» став антропоморфний кіт, створений у простій карикатурній стилістиці. Під час розробки персонажа основною ідеєю було створити образ, який виглядав би достатньо простим і впізнаваним, але при цьому міг передавати складні психологічні стани через поведінку, пози, взаємодію з простором та загальний настрій сцен.

Образ кота був обраний не випадково. Коти часто викликають симпатію в людей та добре сприймаються у форматі коміксів або digital-ілюстрації. У сучасному інтернет-середовищі образ кота вже давно став впізнаваним та близьким для аудиторії, особливо серед молодих людей та користувачів соцмереж. Через це персонаж виглядає більш знайомим і простішим для емоційного сприйняття.

Крім цього, сама поведінка котів часто асоціюється із замкнутістю, втомою, відстороненістю або бажанням побути наодинці. У багатьох ситуаціях коти можуть одночасно виглядати і смішними, і трохи сумними або втомленими, через що такий образ добре підходив для поєднання гумору та більш серйозного настрою сцен. Також коти часто сприймаються як досить “людські” у своїй поведінці, тому через них простіше передавати повсякденні ситуації, незручні моменти або внутрішній дискомфорт персонажа.

Під час розробки персонажа велика увага приділялася саме формі героя та його загальному силуету. Образ кота спеціально створювався максимально простим, щоб персонаж легко впізнавався навіть у маленькому форматі або при швидкому перегляді ілюстрацій у соцмережах. Саме тому форма героя складається з простих округлих елементів та мінімальної кількості деталей. Подібний підхід робить персонажа більш “читабельним” та простішим для сприйняття [20].

Також персонаж був спеціально зроблений невеликого зросту. Це рішення сильніше показує контраст між самим героєм та навколишнім середовищем. У багатьох сценах персонаж виглядає дуже маленьким на фоні кімнат, міських просторів, меблів або інших об’єктів, через що навколишній світ починає візуально “тиснути” на героя та виглядати значно більшим і важчим за нього. Подібний контраст допомагає краще передавати відчуття розгубленості, самотності та внутрішньої невпевненості персонажа.

Крім цього, такий прийом частково працює і як метафора психологічного стану людини у стресових або складних життєвих ситуаціях [18; 28]. Коли людина стикається з тривожністю, проблемами дорослого життя або постійним тиском, навколишній світ також може починати відчуватися “занадто великим”, складним та пригнічуючим.

Також невеликий персонаж візуально викликає більше емпатії та співчуття у глядача [20]. Через це герой виглядає більш беззахисним та емоційно ближчим для аудиторії, а окремі сцени сприймаються більш особисто та напружено.

Коли постало питання вибору кольору для головного персонажа, важливо було враховувати не лише зовнішній вигляд героя, а й те, як колір буде впливати на загальне сприйняття образу та емоційне відчуття від сцен. У графічному дизайні та ілюстрації колір відіграє важливу роль у формуванні атмосфери, настрою та асоціативного сприйняття зображення [9; 10]. За допомогою кольору автор може підсилювати емоційний характер сцени, акцентувати увагу глядача на елементах композиції або формувати психологічне враження від персонажа [17; 25].

Також різні кольори можуть викликати у людини різні асоціації та емоційні реакції. Наприклад, темні або приглушені відтінки часто створюють більш тривожний, сумний чи напружений настрій, тоді як світлі кольори можуть сприйматися спокійніше, м'якше або навіть викликати відчуття вразливості [9]. Саме тому під час створення персонажа важливо було підібрати такий колір, який би не лише добре виглядав у межах загальної стилістики серії, а й допомагав правильно передавати емоційний характер героя.

Саме тому основним кольором персонажа був обраний білий. Таке рішення робить героя максимально нейтральним у візуальному плані. Білий колір не створює надто сильних асоціацій із якимось конкретним характером чи типажем персонажа, через що герой сприймається простіше та більш універсально [9]. Завдяки цьому увага більше концентрується не на самому дизайні персонажа, а на його емоціях, поведінці та ситуаціях, у яких він знаходиться.

Крім цього, білий персонаж набагато краще контрастує з навколишнім середовищем у межах серії. У більшості сцен використовуються темні, приглушені або теплі відтінки, тому світлий герой одразу помітно виділяється у композиції та добре читається навіть у більш темних сценах [17]. Через це персонаж майже завжди залишається головним акцентом у кадрі навіть без використання великої кількості деталей чи яскравих кольорів.

Також білий колір робить персонажа візуально “легшим” та трохи більш вразливим у сприйнятті. Через це герой не виглядає занадто агресивним або домінуючим у сценах, а навпаки створює відчуття певної невпевненості, м'якості та емоційної відкритості. Подібне рішення добре поєднується із загальним настроєм серії та психологічним станом самого персонажа.

Окремо важливою деталлю в образі персонажа стала червона краватка. Попри досить простий дизайн героя, саме цей елемент став одним із головних візуальних акцентів у його образі. Краватка була додана не лише для того, щоб зробити персонажа впізнаваним, а й як іронічний символ “дорослого життя” [13].

У більшості випадків краватка асоціюється з роботою, офісним середовищем, відповідальністю та образом “серйозної дорослої людини”. Саме тому використання такого елемента у поєднанні з простим карикатурним персонажем створює певний контраст та навіть легкий візуальний абсурд. Герой одночасно виглядає і як доросла людина з типовими проблемами дорослого життя, і як трохи розгублений персонаж, який сам до кінця не розуміє, що робить. Також червона краватка допомагає сильніше підкреслити основну тему серії – страх дорослішання та постійний тиск “нормального успішного життя”.

Через цей невеликий елемент персонаж ніби постійно намагається відповідати образу дорослої та впевненої людини. Проте у творі видно, що внутрішньо він усе ще залишається емоційно розгубленим і невпевненим у собі.

Крім символічного значення, краватка також працює як важливий кольоровий акцент у дизайні персонажа. Оскільки сам герой має просту білу форму, червоний елемент одразу привертає увагу та робить силует персонажа більш впізнаваним у композиції. Через це навіть у простих сценах образ героя виглядає цілісним та легко запам’ятовується глядачем.

У результаті поєднання всіх описаних елементів сформувався загальний образ головного героя серії. Простий образ білого kota із червоною краваткою виглядає одночасно трохи смішно, дивно і навіть дещо незграбно, проте саме через це персонаж легко запам’ятовується та швидко викликає емоційну симпатію [20]. Попри просту карикатурну форму, герой органічно працює у сценах із більш серйозним психологічним настроєм, не руйнуючи загальної атмосфери історії.

Важливу роль у сприйнятті персонажа відіграє і контраст між його простим зовнішнім виглядом та навколишнім середовищем. У багатьох сценах герой виглядає маленьким та дещо “загубленим” серед міського простору, кімнат або великої кількості деталей. Через це персонаж починає виглядати більш вразливим та емоційно відкритим для глядача.

Важливим рішенням під час розробки персонажа стала майже повна відсутність вираженої міміки. У більшості сцен герой має практично однаковий вираз обличчя незалежно від ситуації або подій, які відбуваються навколо нього.

Подібний прийом став однією з основних особливостей образу персонажа та допоміг зробити його більш впізнаваним.

Через мінімальну міміку увага більше переходить на пози персонажа, композицію сцени, навколишнє середовище та загальний настрій ілюстрації. У результаті емоції героя передаються не через активний вираз обличчя, а через атмосферу сцени, освітлення, кольори та взаємодію персонажа з простором.

Також загальний образ героя спеціально створювався достатньо універсальним, без складних рис або надто деталізованої зовнішності (рис. 2.3.). Подібний прийом дозволяє читачеві простіше асоціювати себе з персонажем та переносити на нього власні переживання або знайомі життєві ситуації [21]. Через це герой у серії більше працює не як конкретна людина з чітко визначеним образом, а як певне узагальнення стану розгубленості, тривожності та страху перед відповідальним дорослим життям.

Крім цього, поєднання простої стилізації, білого кольору персонажа та яскравої червоної краватки допомогло зробити образ героя цілісним та впізнаваним навіть у невеликих форматах або при швидкому перегляді ілюстрацій у соцмережах. Це було особливо важливо через digital-формат серії та орієнтацію проєкту на онлайн-середовище.

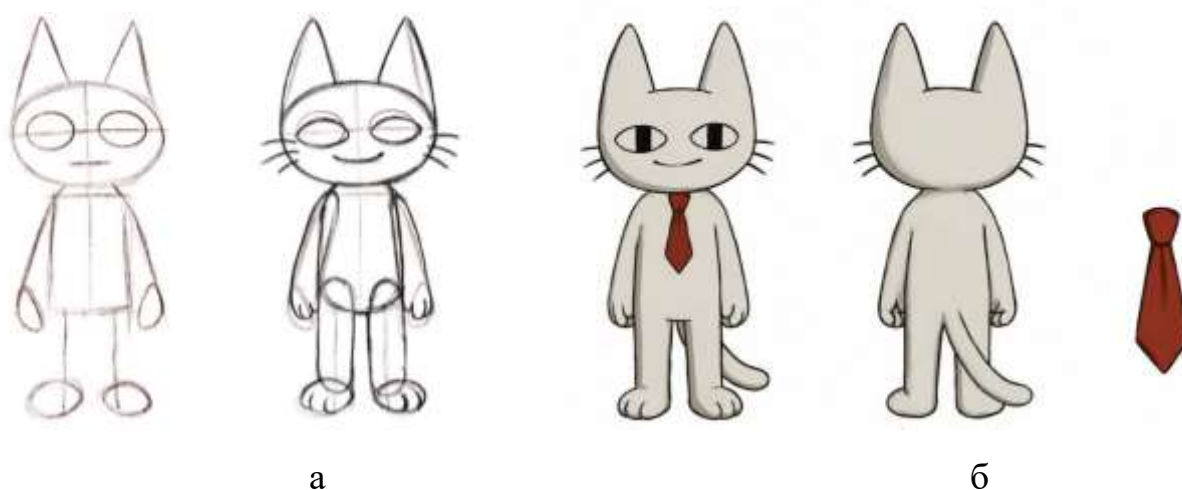


Рис. 2.5. Концепт-арти головного героя. а – замальовки; б – остаточний дизайн.

Не менш важливою частиною ілюстративної серії стало навколишнє середовище, оскільки саме воно багато в чому формує загальне емоційне сприйняття сцен глядачем. У подібних проєктах атмосфера передається не лише через самого персонажа або текст, а й через простір, освітлення, кольорову гаму, кількість деталей та загальний характер оточення [16; 28]. Саме тому під час роботи над серією велика увага приділялася не тільки головному герою, а й тому, як виглядають кімнати, міські локації, предмети або навіть порожні частини кадру.

Під час створення середовища важливо було уникнути надто “чистого” або комфортного вигляду сцен. Через це у багатьох ілюстраціях простір спеціально робився трохи тривожним, перевантаженим або місцями навіть дискомфортним для сприйняття. Подібний ефект створювався за рахунок приглушених кольорів, контрастного освітлення, великої кількості тіней та дещо хаотичного розташування об’єктів у кадрі [17]. У деяких сценах окремі елементи середовища також можуть виглядати трохи розмитими, деформованими або непропорційними. Такі рішення використовувалися не випадково, а для того, щоб сильніше передавати внутрішній стан героя та його психологічне сприйняття навколишнього світу.

У стані тривожності або емоційної втоми людина часто починає інакше сприймати простір навколо себе. Навіть звичайні кімнати, вулиці чи повсякденні ситуації можуть здаватися більш похмурими, тісними або емоційно “важкими”. Саме тому частина сцен у серії спеціально будується не зовсім реалістично. Деся середовище виглядає занадто великим у порівнянні з персонажем, деся навпаки простір починає ніби “тиснути” на героя або виглядати занадто порожнім. Через це навколишній світ у серії працює як частина емоційної подачі історії [28].

У деяких ілюстраціях кімнати можуть виглядати неприродно великими у порівнянні з персонажем, через що герой здається маленьким, загубленим та емоційно ізольованим. В інших сценах простір навпаки стає занадто вузьким і перевантаженим деталями, через що виникає відчуття тиску, втоми або замкнутості. Подібна деформація середовища використовувалася не як випадковий візуальний ефект, а як спосіб сильніше передати психологічний стан персонажа та його сприйняття навколишнього світу [16; 28].

Подібний підхід був особливо важливим через просту стилізацію самого персонажа. Оскільки герой має мінімалістичну міміку та не завжди прямо демонструє свої емоції через обличчя, частина психологічного навантаження переноситься саме на композицію, освітлення та форму середовища. Через це атмосфера сцен часто передає стан персонажа навіть без великої кількості тексту або активних дій у кадрі.

Отже, усі стильові рішення у серії формувалися не лише для створення впізнаваного візуального образу, а й для передачі загального психологічного настрою проєкту. Простий дизайн персонажа, мінімальна міміка, деформоване середовище, кольорові акценти та особливості композиції використовувалися як єдина система візуальної подачі, яка допомагає сильніше передавати внутрішній стан героя та загальне відчуття тривожності, втоми й розгубленості.

У результаті сформувалася стилістика, яка поєднує просту карикатурну форму з більш серйозними психологічними темами та побутовими сценами. Саме такий підхід дозволив зробити ілюстративну серію більш впізнаваною, емоційно близькою для аудиторії та адаптованою до сучасного digital–середовища.

2.4. Технологічний аналіз засобів створення ілюстрації.

Ілюстрація може створюватися різними способами залежно від стилістики проєкту, техніки виконання та особливостей подачі. Як ми можемо зазначити з досліджень, згаданих вище, тривалий час основним способом створення авторської графіки залишалися традиційні художні техніки [5]. Малювання олівцем, тушшю, аквареллю, маркерами або фарбами були єдиним засобом для створення візуального твору. Саме традиційний малюнок протягом багатьох років був основою книжкової ілюстрації, коміксів, плакатів та інших видів графіки. Подібні техніки дозволяють створювати більш живу фактуру зображення, передавати характер малюнка та створювати відчуття об'єму.

Традиційні художні техніки й сьогодні залишаються важливою частиною сучасної ілюстрації. Багато художників продовжують працювати саме з папером, тушшю, олівцем або фарбами, оскільки подібний формат дозволяє зберегти характер ручного малюнка та особливу фактурність зображення. Особливо помітно це у сфері коміксів та манги, де значна частина авторів досі створює сторінки вручну або поєднує традиційний малюнок із подальшою цифровою обробкою [39].

Проте з розвитком цифрових технологій та появою графічних планшетів, комп'ютерних редакторів і digital-платформ спосіб створення ілюстрації почав поступово змінюватися. Все більше художників почали працювати саме у цифровому середовищі, експериментуючи з новими способами створення авторської графіки, коміксів та візуальних серій [1; 4]. Поява digital-формату значно розширила можливості.

Суттєву роль у розвитку digital-ілюстрації також відіграла поява великої кількості програм для малювання та графічних редакторів. Сьогодні художники можуть працювати у таких програмах, як Adobe Photoshop, Procreate, Paint Tool SAI, та багатьох інших. Кожна з них має власні особливості та використовується залежно від стилістики проєкту або особистих потреб художника [1].

Поява графічних програм зробила процес створення ілюстрацій більш зручним та доступним. Сучасні графічні редактори дозволяють швидко редагувати зображення, працювати з шарами, змінювати кольорову палітру та експериментувати з композицією. Тому digital-формат сьогодні активно використовується у сфері коміксів, вебсерій та сучасної авторської графіки [1].

Важливу роль у розвитку цифрової ілюстрації також відіграло поширення соціальних мереж, онлайн-платформ та вебкоміксів. Значна частина сучасного контенту сьогодні сприймається саме через екрани телефонів, планшетів або комп'ютерів, тому художники все частіше створюють роботи спеціально для digital-середовища [24]. Через це змінилися і самі принципи побудови ілюстрацій: більшої важливості набули читабельність композиції, вертикальний формат сцен, кольорові акценти та здатність зображення швидко привертати увагу глядача.

Для створення серії «Солодкі 24» було обрано digital-формат, це пов'язано як із темою проєкту, так і з особливостями сучасної digital-ілюстрації. Серія побудована на передачі психологічного стану персонажа, роботі з освітленням, кольором та атмосферою сцен, тому під час роботи було важливо мати можливість швидко змінювати елементи композиції та загальний настрій ілюстрацій.

У процесі створення серії досить часто змінювалися положення персонажа, кольорові акценти, характер освітлення або окремі деталі навколишнього середовища. Під час пошуку потрібного настрою сцени деякі ілюстрації могли декілька разів змінювати свою композицію або кольорове рішення. У традиційній графіці подібні зміни потребували б значно більше часу та часто вимагали б повного перероблення окремих частин роботи. У digital-середовищі процес редагування був значно простішим і дозволяв швидше працювати з різними варіантами сцен, поступово уточнюючи їхній вигляд у процесі створення серії [1].

Крім цього, цифровий формат дозволив поєднати просту коміксну стилізацію персонажа з більш деталізованим навколишнім середовищем. Під час роботи велика увага приділялася освітленню сцен, кольоровим переходам, затемненню окремих частин простору та створенню необхідного настрою в ілюстраціях.

Саме через колір, світло та композицію передавалися емоційний стан персонажа, атмосфера самотності, втоми або внутрішньої тривожності [17]. Завдяки цьому вдалося сформувати цілісний візуальний характер серії «Солодкі 24» та підтримати її загальний емоційний настрій.

Отже, сучасна ілюстрація сьогодні може створюватися як традиційними художніми техніками, так і у digital-форматі. Кожен із цих способів має свої особливості та використовується залежно від стилістики й теми проєкту. Для серії «Солодкі 24» було обрано саме digital-середовище, оскільки воно дало можливість комфортно працювати з різними аспектами створення коміксу. Завдяки цьому вдалося сформувати цілісний візуальний стиль серії та передати її характер.

2.5. Розробка творчої концепції та композиційно–образного рішення ілюстративної серії.

Період раннього дорослішання став основою творчої концепції серії «Солодкі 24», оскільки саме ця тема часто використовується у сучасних авторських коміксах, вебкоміксах та digital–ілюстрації [26; 27]. У проєкті основна увага приділяється не лише сюжетній складовій, а й візуальній подачі повсякденних сцен, побудові атмосфери та взаємодії персонажа із навколишнім середовищем.

Концепція серії побудована на поєднанні побутових ситуацій, коміксної стилістики та елементів візуального сторітелінгу. Значна частина сцен відображає звичайні моменти повсякденного життя: навчання, роботу, домашній простір, взаємодію із соціальним середовищем та повсякденні труднощі молодої людини. Основою проєкту стали знайомі побутові сцени та повсякденне середовище.

Важливу роль у формуванні композиційно–образного рішення серії відіграє контраст між простою стилізацією персонажа та більш деталізованим середовищем. Подібний підхід акцентує увагу на головному герої, підсилити виразність сцен та сформувати впізнаваний характер візуальної подачі проєкту. Також значна увага приділялась побудові атмосфери сцен через композицію кадру, освітлення, кольорову гаму та взаємодію персонажа із простором. Для більшості ілюстрацій характерне використання приглушених кольорів, локальних світлових акцентів та побутових деталей, які формують загальний настрій серії [16].

Проаналізувавши одну з найбільш актуальних психологічних проблем сучасної молоді, було вирішено створити ілюстративну серію «Солодкі 24», присвячену темі внутрішньої ізоляції, побутової втоми та складності емоційного сприйняття дорослого життя. Основою серії стали знайомі багатьом повсякденні ситуації, через які передаються тривожність, емоційне виснаження та поступове відчуття віддаленості від навколишнього середовища.

Для реалізації проєкту було обрано формат ілюстративної серії з елементами коміксної подачі. Такий формат дозволив не лише передати окремі емоції персонажа, а й показати їхній розвиток через послідовність сцен [45].

Ілюстрації серії не формують повністю лінійну історію, а частіше складаються з окремих фрагментів з найбільш важливішими моментами повсякденного життя персонажа. Такий підхід дозволяє зосередити увагу саме на передачі психологічного стану героя, атмосфери сцен та емоційного характеру навколишнього середовища.

Використання коміксної стилістики поєднує складні психологічні теми з більш простою та зрозумілою подачею. Подібний підхід часто використовується у сучасних авторських коміксах та вебсеріях. [41; 43].

Під час розробки візуальної стилістики серії основна увага приділялася створенню атмосфери емоційної втоми, внутрішньої тривожності та психологічної ізоляції персонажа [17]. Упродовж розвитку серії герой стикається з постійною втомою, невпевненістю у власному майбутньому, емоційним виснаженням та поступовим відчуттям віддаленості від навколишнього світу. Саме тому було вирішено побудувати стилістику проєкту на поєднанні приглушеної кольорової палітри, затемненого простору та локальних джерел освітлення.

Подібне візуальне рішення формує не лише загальний настрій серії, а й точніше передає емоційний стан людини, яка переживає подібні психологічні труднощі у повсякденному житті [14; 25]. У багатьох сценах навколишній простір виглядає тісним, темним або емоційно «важким», через що у глядача може виникати відчуття дискомфорту, напруги або внутрішньої замкненості. Саме через такі візуальні прийоми передавалися переживання персонажа та його психологічне сприйняття навколишнього середовища [31; 42].

На фоні більш похмурого та емоційно напруженого середовища головним героєм серії було вирішено зробити білого kota з мінімалістичними рисами обличчя. Це створило контраст між загальним настроєм сцен та зовнішнім виглядом персонажа. Спочатку герой може сприйматися комічно або несерйозно через просту стилізацію та мінімалістичний дизайн. Проте впродовж розвитку серії персонаж поступово розкривається як повноцінна особистість зі своїми переживаннями, страхами, внутрішньою тривожністю та емоційними труднощами.

Використання саме такого персонажа також робе серію більш універсальною для сприйняття. Через простий зовнішній вигляд та відсутність надмірної деталізації основна увага переноситься не на вид героя, а на його емоційний стан, поведінку та атмосферу сцен. Подібний підхід використовується і у сучасних авторських коміксах, де простий або карикатурний персонаж контрастує з більш серйозними психологічними темами [23].

Важливу роль у серії також відіграє композиція сцен. У багатьох ілюстраціях персонаж займає невелику частину простору, тоді як значна увага приділяється навколишньому середовищу, побутовим деталям та освітленню.

Подібний композиційний підхід допомагає підсилити відчуття самотності, ізоляції та емоційної віддаленості героя від навколишнього світу [14]. Це також допомагає зробити атмосферу ілюстрацій більш цілісною та емоційно виразною.

У більшості сцен навколишній простір не виступає лише фоном, а є важливою частиною емоційної побудови ілюстрації [28]. Через розташування предметів, порожні частини кімнати, затемнені зони або надмірно тісний простір передається внутрішній стан персонажа та його психологічне сприйняття навколишнього середовища. У деяких ілюстраціях композиція навмисно побудована таким чином, щоб герой виглядав «загубленим» серед простору кімнати, міського середовища або побутових деталей.

Важливу роль у композиції також відіграють побутові деталі: робоче місце, монітор комп'ютера, безлад у кімнаті, посуд, меблі або порожній простір навколо героя. Це робить емоційний стан персонажа більш реалістичним та наближеним до повсякденного досвіду сучасної людини [31].

Окрема увага у серії приділялася кольоровому рішення, оскільки саме колір значно впливає на загальний настрій сцен. Основу палітри складають приглушені темні відтінки, які допомагають передати атмосферу втоми, тривожності та емоційної напруги. У багатьох ілюстраціях використовуються темно-сині, сірі, коричневі та приглушені теплі кольори, через що простір виглядає більш замкненим, тихим і дещо психологічно важким [17].

На фоні приглушеного середовища білий персонаж одразу привертає увагу глядача та стає головним акцентом сцени. Завдяки контрасту між світлим героєм і темним простором персонаж добре виділяється навіть у більш деталізованому середовищі. Подібне кольорове рішення також посилює передачу відчуття відокремленості героя від навколишнього світу та зробити його емоційний стан більш помітним для глядача. У деяких сценах додатково використовуються яскраві кольори, які допомагають підсилити емоційний настрій кадру або звернути увагу на окремі деталі композиції.

Поєднання приглушених кольорів із локальними яскравими елементами допомогло зробити візуальну подачу серії більш цілісною та підтримати загальну атмосферу проєкту [31]. Це також дозволяє зробити окремі сцени більш помітними та краще передати їхній настрій.

Тож, композиція сцен, стилістика персонажа, кольорове рішення та побудова навколишнього середовища допомогли сформувати цілісний візуальний стиль серії «Солодкі 24». Поєднання коміксної подачі з більш напруженою та місцями похмурою атмосферою краще передає психологічний стан героя та зробити повсякденні ситуації більш зрозумілими й близькими для глядача. Усі візуальні елементи серії працюють разом, підтримуючи загальний настрій проєкту та його основну ідею.

Висновки до розділу 2.

1. У результаті дослідження цільової аудиторії було визначено, що основними споживачами сучасних вебкоміксів, digital-ілюстрації та авторської графіки є молоді користувачі соціальних мереж і digital-платформ. Також було встановлено, що короткі коміксні сцени та фрагментарна подача історії краще адаптуються до сучасного digital-формату та сприйняття контенту з екранів мобільних пристроїв.

2. Під час аналізу аналогів було визначено, що у сучасному дизайні коміксів активно використовуються проста стилізація персонажів, контраст між героєм і навколишнім середовищем, мінімалістична кольорова гама, акцентне освітлення та деталізовані побутові сцени. Також було встановлено, що важливу роль у формуванні атмосфери відіграють композиція кадру, ракурси, світлотінь та побудова простору.

3. У процесі розробки творчої концепції та композиційно-образного рішення було сформовано основні принципи візуальної побудови серії «Солодкі 24». Визначено, що важливу роль у створенні атмосфери проєкту відіграють побутові сцени, контраст між мінімалістичним персонажем і деталізованим середовищем, побудова простору, освітлення та кольорова гама ілюстрацій.

РОЗДІЛ 3. РЕАЛІЗАЦІЯ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУ ІЛЮСТРАТИВНА СЕРІЯ ДО АВТОРСЬКОГО ТВОРУ «Солодкі 24».

3.1. Обґрунтування художньо–стилістичного рішення.

Під час практичної реалізації авторського проєкту «Солодкі 24» було сформовано художньо–стилістичне рішення серії цифрових ілюстрацій, створених у поєднанні естетики веб–коміксу та авторської digital–ілюстрації [1; 4]. Основною задачею стало створення графічної серії, у якій візуальні засоби допомагають передати настрій сцен, характер персонажа та загальну атмосферу твору [1].

У процесі роботи основна увага приділялась пошуку стилістики, яка б поєднувала просту форму персонажів із більш атмосферним середовищем та побудовою сцен. Важливим елементом стало створення спільної візуальної мови для всієї серії, щоб окремі ілюстрації сприймалися як частини одного авторського проєкту, навіть попри різний рівень деталізації чи композиції кадру [4].

Візуальна концепція серії формувалась навколо поєднання мінімалістичної стилізації персонажа, приглушеної кольорової гами та роботи зі світлом і тінню [9]. Значна увага приділялась композиції кадру, розташуванню персонажів у просторі та побудові освітлення. Ці елементи стали основою художнього рішення проєкту.

Художньо–стилістичне рішення серії побудоване на поєднанні кількох візуальних підходів, серед яких мінімалістична персонажна графіка, коміксна стилістика, кінематографічна побудова кадру та окремі елементи digital painting [33]. Такий підхід допоміг зробити ілюстрації більш різноманітними за візуальною подачею, але зберегти спільний стиль усієї серії. Під час роботи над проєктом важливо було не просто створити окремі ілюстрації, а зробити їх частинами одного авторського твору, які мають спільний настрій та візуальний характер. У процесі створення серії основна увага приділялась не одному стилю, а поєднанню різних художніх прийомів. Через це сцени виглядають більш простими та мінімалістичними, а інші навпаки мають більшу кількість деталей, складніше освітлення або більш насичену композицію [33].

Незважаючи на різний рівень деталізації, усі роботи залишаються цілісними завдяки спільним художнім елементам. У серії повторюється образ головного персонажа, використовується схожа кольорова гама та схожі принципи побудови композиції. У багатьох сценах присутні приглушені кольори, локальні джерела світла, великі тіньові площини та контраст між простими формами персонажа і більш деталізованим середовищем. Саме ці елементи стали основою візуального стилю проєкту та допомогли об'єднати різні сцени в одну ілюстративну серію.

Серія «Солодкі 24» не створювалась як класичний комікс із послідовною сюжетною структурою та поділом на сторінки. Основою проєкту стали ілюстративні сцени та епізоди, які передають певний момент, ситуацію або внутрішній стан персонажа через композицію кадру, освітлення та графічну подачу.

Кожна ілюстрація функціонує як самостійна сцена, проте всі роботи об'єднані спільною стилістикою, образом головного персонажа та загальним художнім підходом. Завдяки цьому серія сприймається як цілісний авторський проєкт, навіть попри відмінності у композиції окремих сцен чи рівні їх деталізації.

У побудові ілюстрацій використовувались окремі прийоми коміксної естетики, зокрема кадрування сцен, використання текстових елементів та акцент на побудові епізоду як окремого кадру [44; 47]. Проте основна увага приділялась саме візуальній подачі сцени та її атмосфері, а не послідовному розвитку сюжетної дії, як у класичному коміксі.

Для ілюстративної серії «Солодкі 24» було розроблено образ головного персонажа у вигляді антропоморфного кота, виконаного у простій мінімалістичній стилістиці. Під час створення персонажа основна увага приділялась формі силуету, впізнаваності образу та його читабельності у композиції. Тому було використано спрощені форми, мінімальну кількість деталей та стриману міміку персонажа.

Такий підхід дозволив зробити героя універсальним для різних сцен та уникнути перевантаження композиції графічними елементами. Також завдяки простій формі персонаж добре читається навіть у невеликому форматі або в сценах із темним освітленням та великою кількістю деталей у середовищі. Важливим завданням було створення контрасту між героєм та навколишнім простором.

Через це дизайн кота було зроблено значно простішим у порівнянні з деталізацією окремих сцен та фонових елементів. Таке рішення допомогло зробити персонажа головним візуальним акцентом у більшості ілюстрацій [30]. Окремо було розроблено кольорове рішення персонажа. Основним кольором героя було обрано білий, оскільки він добре контрастує з приглушеним середовищем та темною кольоровою гамою більшості сцен. Завдяки цьому персонаж залишається помітним у кадрі навіть без складного рендеру або великої кількості деталей [9].

Важливу роль у формуванні візуального стилю серії було відведено кольоровому та світлотіньовому рішенню ілюстрацій. Під час створення сцен було використано приглушену кольорову гаму, у якій переважали темні, теплі та дещо десатуровані відтінки [17]. Таке рішення було обране для того, щоб зберегти спільний характер усієї серії та зробити окремі сцени більш цілісними у візуальному плані.

У більшості ілюстрацій було створено локальне освітлення, яке формує основний акцент у композиції кадру. Для цього використовувались джерела світла у вигляді ламп, екранів монітора, вікон або міського освітлення. Завдяки такому підходу було сформовано контраст між освітленими частинами сцени та великими тіньовими площинами, що допомогло виділити персонажа у просторі [17].

Під час роботи над середовищем також було використано обмежену кольорову палітру без великої кількості яскравих кольорів. Основу сцен було побудовано на темних сірих, коричневих та теплих відтінках, тоді як більш насичені кольори застосовувались лише у вигляді окремих акцентів у композиції.

Важливою частиною практичної реалізації проєкту стала побудова композиції кадрів та використання окремих прийомів коміксної естетики. Під час створення ілюстрацій значна увага приділялась розташуванню персонажа у просторі, вибору ракурсів, кадруванню сцен та побудові візуального ритму між окремими епізодами. У коміксах композиція кадру є головним інструментом візуального сторітелінгу, оскільки саме через розташування об'єктів, масштаб персонажів та побудову простору формується сприйняття сцени читачем [34; 36; 39].

Під час роботи над серією було використано різні типи композиції залежно від змісту конкретної сцени. У частині ілюстрацій застосовувались крупні плани персонажа, які дозволяли акцентувати увагу на окремих деталях сцени або взаємодії героя з навколишнім середовищем. В інших сценах навпаки використовувались більш загальні плани, де персонаж займає лише невелику частину кадру. Таке рішення допомогло створити контраст між героєм та простором і зробити середовище важливою частиною візуальної подачі [34; 36; 42].

Окрему увагу було приділено роботі з порожнім простором у композиції. У багатьох сценах значна частина кадру залишається майже пустою або затемненою, через що основна увага концентрується саме на персонажі або окремому композиційному центрі. Подібний прийом часто використовується у сучасних авторських коміксах та графічних романах для створення більш атмосферної та візуально виразної подачі сцен [39; 42; 47].

Під час створення ілюстрацій також активно використовувалось кадрування сцен за принципами коміксної побудови кадру. У багатьох роботах композиція будується таким чином, ніби сцена є окремим фрагментом більшої історії. Через це частина об'єктів може виходити за межі кадру, а самі сцени іноді мають асиметричну або «обрізану» композицію. Такий підхід допоміг зробити ілюстрації динамічними та наблизити їх до веб-коміксів і сучасної digital-ілюстрації [34; 44].

Також у серії було використано окремі текстові елементи та діалогові хмаринки, характерні для коміксної стилістики. Вони застосовувались не у всіх сценах, а лише в окремих епізодах, де текст ставав важливою частиною композиції кадру, допомагав підсилити візуальну подачу сцени. Під час розміщення текстових елементів важливо зберегти баланс між графічною частиною та читабельністю самого тексту, щоб текстові блоки не перевантажували композицію [42; 44; 46].

Оскільки серія створювалась у digital-форматі, під час побудови композиції також враховувалось сприйняття ілюстрацій з екрана телефона або комп'ютера. Саме тому у багатьох сценах було використано просту та зрозумілу побудову кадру без надмірної кількості дрібних деталей.

Під час формування художнього рішення серії також використовувались окремі візуальні та композиційні підходи, характерні для сучасних авторських коміксів і digital-ілюстрації. Одним із головних референсів стала манга «Goodnight Punpun» Ініо Асано [23], у якій поєднується спрощений образ головного героя з більш деталізованим та психологічно напруженим середовищем. Подібний контраст між мінімалістичним персонажем і складнішим простором частково використовувався і під час створення серії «Солодкі 24».

Також під час роботи над проєктом використовувались окремі прийоми сучасної інді-графіки та веб-коміксів, зокрема побудова сцен як окремих візуальних епізодів, використання порожнього простору у композиції та поєднання побутових сцен із більш атмосферою подачею кадру [38; 39; 46].

Окремий вплив на стилістику серії мала і сучасна digital-ілюстрація, орієнтована на сприйняття контенту в онлайн-середовищі та соцмережах. Через це під час створення ілюстрацій значна увага приділялась читабельності композиції, простоті силуетів та впізнаваності персонажа навіть у невеликому форматі.

Таким чином, під час створення серії «Солодкі 24» було сформовано художньо-стилістичне рішення, у якому поєднуються елементи веб-коміксу, digital-ілюстрації та авторської графіки. У процесі роботи основна увага приділялась створенню цілісної візуальної подачі, де всі сцени, попри різну композицію чи рівень деталізації, залишаються частинами одного проєкту.

У результаті було створено серію ілюстрацій, об'єднаних спільною кольоровою гамою, образом головного персонажа, принципами побудови кадру та загальним настроєм сцен. Важливу роль у формуванні стилістики проєкту відіграли мінімалістична побудова персонажа, використання приглушених кольорів, освітлення, коміксного кадрування та контрасту між героєм і середовищем.

Також під час практичної реалізації проєкту було використано прийоми коміксної естетики та сучасної digital-ілюстрації, які допомогли зробити сцени виразними та адаптованими до digital-формату. Завдяки поєднанню художніх підходів серія отримала цілісну стилістику та впізнавану візуальну подачу.

3.2. Вибір матеріалів, технік виконання та програмного забезпечення.

Під час створення ілюстративної серії «Солодкі 24» було використано цифровий формат виконання, оскільки він надає можливість гнучко працювати з композицією, кольором, освітленням та редагуванням окремих елементів сцени [1; 4]. Сучасні цифрові інструменти дозволяють швидко змінювати побудову кадру, коригувати кольорову гаму та адаптовувати ілюстрації під різні формати публікації. Також digital–середовище є одним із найбільш поширених способів створення сучасної авторської графіки, вебкоміксів та digital–ілюстрації [1].

Також враховувались особливості сприйняття контенту в digital–середовищі. Значна частина сучасної графіки переглядається з екранів телефонів, планшетів або комп'ютерів, тому важливими елементами стали читабельність композиції, контраст між персонажем і середовищем, а також простота сприйняття сцен [24].

Основною програмою для створення серії було обрано Procreate, яка використовувалась на планшеті iPad. Вибір саме цієї програми був пов'язаний із можливістю поєднати цифрову техніку з більш природним процесом малювання за допомогою стилуса. У програмі виконувались основні етапи створення ілюстрацій: побудова ескізів, пошук композиційних рішень, створення персонажів, робота з кольором, освітленням та деталізацією сцен.

Однією з переваг Procreate стала можливість швидкого редагування різних елементів композиції без необхідності повністю переробляти сцену. У процесі роботи часто змінювались положення персонажа, побудова освітлення, кольорові акценти або окремі деталі середовища. Це дозволяло поступово уточнювати загальний характер сцени та підбирати найбільш вдале композиційне рішення.

Під час створення ілюстрацій було використано велику кількість шарів, що дозволяло працювати з персонажем, фоном, тінями, світлом та деталями середовища окремо. Такий підхід спрощував процес редагування та давав можливість коригувати частини композиції без впливу на інші елементи сцени.

У роботі використовувались м'які та текстурні цифрові кисті, щоб зробити поверхню зображення більш візуально насиченою та уникнути надто плоского вигляду. За допомогою кистей створювались тіні, текстури поверхонь, кольорові переходи та локальні світлові акценти. Завдяки цьому вдалося поєднати просту стилізацію персонажа з більш деталізованим середовищем [1].

Adobe Photoshop використовувався на етапі фінальної обробки ілюстрацій та підготовки сцен до публікації. У програмі виконувалась корекція кольору, налаштування контрасту, уточнення деталей та фінальне узгодження кольорової системи між ілюстраціями серії. Такий підхід зберіг цілісність візуальної подачі проєкту навіть у сценах із різним освітленням або рівнем деталізації.

У Photoshop виконувалась додаткова робота зі світлом і тінями. У процесі фінальної обробки коригувались затемнення окремих зон, інтенсивність локальних джерел світла та контраст між персонажем і середовищем [9]. Це допомогло зробити загальну композицію сцени більш читабельною та акцентувати увагу саме на основних елементах кадру.

Окремо Photoshop використовувався для фінального налаштування глибини простору та деталізації сцен. Додаткові ефекти, корекція кольорових переходів і робота з тональними акцентами дозволили зробити окремі ілюстрації більш цілісними у візуальному плані. Крім цього, програма застосовувалась під час підготовки робіт до digital-публікації та адаптації під різні формати зображення.

Для пошуку окремих рішень середовища та побудови деяких фонових елементів додатково використовувалися інструменти генеративного штучного інтелекту. Нейромережі застосовувались переважно на етапі пошуку композиційних і атмосферних рішень, а також як допоміжний інструмент для створення окремих варіантів простору та освітлення сцени. Отримані зображення надалі доопрацьовувались вручну у графічному редакторі з урахуванням загальної стилістики проєкту та авторської візуальної мови [52].

Під час створення ілюстрацій робота над більшістю сцен починалась із побудови швидких скетчів та пошуку композиційного рішення. Було сформовано загальну структуру майбутньої сцени.

На цьому етапі визначались розташування персонажа у кадрі, основні об'єкти сцени, ракурс та загальна побудова простору. Для окремих ілюстрацій створювалось декілька варіантів композиції, що дозволяло порівнювати різні способи побудови кадру та обирати найбільш вдале рішення.

На етапі скетчингу основна увага приділялась не деталізації, а загальному силуету сцени, читабельності композиції та розподілу основних мас. Визначались джерела світла, напрямки освітлення та розташування тінювих площин (рис. А.1)

Після створення базового ескізу виконувалось уточнення окремих елементів композиції та форми персонажа. На цьому етапі коригувались пропорції об'єктів, розташування деталей середовища та взаємодія персонажа з простором сцени. У деяких ілюстраціях також додатково змінювався ракурс або кадрування для покращення візуального балансу композиції [40;44; 46]. Пошук композиційних рішень став важливою частиною роботи над серією. Саме на цьому етапі формувалась побудова основних сцен та їх читабельність у digital-форматі.

Значна увага приділялась розташуванню персонажа у просторі кадру, балансу між основними об'єктами композиції та розподілу візуальних акцентів у сцені. Також під час побудови композиції враховувався контраст між персонажем і середовищем, що допомагало зробити головний об'єкт сцени помітним для глядача. Враховувалась зручність сприйняття ілюстрацій з телефона або комп'ютера, адже серія створювалась із розрахунком на digital-формат [24].

Після затвердження композиційного рішення виконувалось нанесення базових кольорів та розподіл основних тональних мас у сцені. На цьому етапі визначалась загальна кольорова гама ілюстрації, співвідношення світлих і темних зон, а також локальні кольорові акценти [14].

Після побудови базових кольорів виконувалась робота зі світлом і тінями. У більшості сцен використовувались локальні джерела освітлення, які формували основний композиційний акцент кадру. На цьому етапі уточнювались тінюві площини, кольорові переходи та глибина простору сцени. Значна увага приділялась роботі з приглушеним освітленням і контрастними світловими зонами, які допомагали зробити сцену більш виразною у візуальному плані [9].

Наступним етапом став рендеринг та деталізація окремих елементів ілюстрації. У процесі роботи поступово уточнювались форми об'єктів, текстури поверхонь, елементи освітлення та другорядні композиційні деталі. На цьому етапі додатково промальовувались окремі частини середовища, предмети інтер'єру, дрібні елементи простору та світлові акценти, які допомагали зробити сцену більш цілісною та візуально насиченою. Значна увага приділялась роботі з матеріалами та фактурами поверхонь. Для окремих об'єктів уточнювались відблиски світла, затемнення, кольорові переходи та дрібні текстурні деталі. Це дозволяло зробити середовище більш об'ємним і уникнути надто плоского вигляду сцени [1; 4].

На цьому етапі виконувалось фінальне уточнення образів персонажів та окремих елементів композиції. При цьому персонаж у більшості сцен залишався стилістично простішим у порівнянні з фоном, що допомагало зберегти контраст між героєм та простором сцени [14]. Ілюстрації у процесі рендерингу можна побачити на рисунку А.2.

Після завершення основних етапів рендерингу виконувалось фінальне компонування сцен та їх розташування у форматі коміксних кадрів. Ілюстрації будувались за принципом фреймів, де кожна сцена функціонувала як окремий епізод із власною композицією, ракурсом та візуальним акцентом. Під час роботи враховувалась взаємодія між кадрами, ритм переходів між сценами та загальна послідовність подачі ілюстрацій. Подібний підхід часто використовується у сучасних вебкоміксах та digital-манзі, де важливу роль відіграє не лише окрема ілюстрація, а і взаємодія сцен між собою [8].

У побудові фреймів використовувались окремі прийоми коміксної естетики, серед яких крупні плани, контраст між загальними та наближеними кадрами, фрагментарність сцен і акцентне кадрування персонажа [8; 38]. У деяких ілюстраціях додатково використовувались вузькі горизонтальні кадри, які допомагали акцентувати увагу на окремих деталях або емоції персонажа. Такий спосіб побудови сцен дозволив зробити подачу ілюстрацій більш динамічною та наближеною до структури сучасного вебкоміксу [38; 40].

Для текстових вставок використовувався шрифт Anime Ace. Використання такого шрифту допомогло підтримати загальний характер серії та зробити текстові елементи більш органічними у межах коміксної подачі сцен. Значна увага приділялась розміру тексту, розташуванню реплік та читабельності діалогів у межах композиції кадру [40; 44]. Також шрифт використовувався з урахуванням загальної стилістики кадру та візуального ритму сцен, щоб текстові елементи не вибивались із композиції ілюстрацій.

У процесі роботи над серією «Солодкі 24» було сформовано цілісну систему створення digital-ілюстрацій із використанням сучасних цифрових інструментів та коміксної стилістики. Основою роботи стало поєднання етапів скетчингу, побудови композиції, роботи з кольором, освітленням, рендерингом та фінальної обробки сцен. Використання програм Procreate та Adobe Photoshop дало можливість гнучко працювати з побудовою кадру, редагуванням деталей і загальною візуальною подачею серії. Під час створення ілюстрацій значна увага приділялась побудові композиції, читабельності сцен та взаємодії персонажа з простором кадру. Окремо опрацьовувались кольорова гама, світлові акценти, тіньові площини та деталізація середовища. Усі етапи роботи виконувались поступово, починаючи від швидких скетчів і завершуючи рендерингом та підготовкою сцен до digital-публікації.

У роботі також використовувались окремі прийоми коміксної естетики, зокрема побудова сцен у форматі фреймів, крупні плани, кадрування та текстові вставки. Для оформлення реплік використовувався шрифт Anime Ace, який добре поєднувався із загальною стилістикою серії та візуально наближав сцени до формату сучасного вебкоміксу.

У результаті використанні техніки виконання, цифрові матеріали та програмне забезпечення стали основою візуального оформлення серії й дозволили сформувати єдиний характер подачі всіх ілюстрацій. Поєднання digital-ілюстрації, коміксної стилістики та сучасних методів цифрової обробки зображення дозволило зберегти цілісність серії навіть попри різний рівень деталізації окремих сцен.

3.3. Розробка та виконання ілюстративної серії.

На підготовчому етапі роботи було обрано програмне забезпечення Procreate для iPad, оскільки цей застосунок є одним із найбільш поширених інструментів для створення digital-ілюстрації та має зручний інтерфейс для роботи з багатошаровими композиціями. Програма дозволяє працювати з великою кількістю шарів, використовувати різні типи пензлів, швидко коригувати кольорову гаму та організовувати процес створення ілюстрацій у digital-середовищі [4]. Додатковою перевагою стала можливість роботи безпосередньо на планшеті, що значно спрощує процес побудови ескізів, композиції та рендерингу.

Під час роботи над серією використовувались стандартні та модифіковані пензлі Procreate, які дозволили поєднати більш чисту графічну стилізацію персонажа з деталізованішим опрацюванням середовища. Для створення ескізів застосовувались м'які текстурні пензлі, які допомагали швидше визначати основні композиційні маси та будувати загальну структуру сцени. На етапі чистової обводки використовувались пензлі з чіткішим контуром, що дозволило зробити силует персонажа більш виразним та підсилити контраст між головним героєм і деталізованим інтер'єром [20].

Під час налаштування полотна також враховувалась подальша digital-подача серії. Формат ілюстрацій підбирався з урахуванням mobile-friendly структури та можливого розміщення робіт у соціальних мережах або webcomic-середовищі [24]. Вертикально орієнтований формат дозволив краще організувати композицію сцени та зробити кадри більш зручними для перегляду зі смартфона [11]. Збільшений розмір полотна використовувався для збереження деталізації інтер'єрів, текстур та елементів середовища, які є важливою частиною візуальної структури серії.

Основна частина робіт створювалась у форматі 2700×3450 px, а для сцен із більш витягнутою композицією використовувався формат 2700×5000 px. Використання збільшеного розміру полотна дозволило зберегти деталізацію середовища, уникнути втрати якості під час експорту та забезпечити кращу читабельність дрібних елементів композиції.

Після підготовки робочого середовища було розпочато етап створення композиційних ескізів. Основою для сцен став розроблений сюжет коміксу, однак у процесі роботи композиції допрацьовувались і змінювались залежно від побудови кадру, розташування персонажа та структури середовища.

Під час створення ескізів значна увага приділялась ракурсам та побудові простору. Для більшості сцен використовувались наближені або нижні ракурси, які дозволили підсилити глибину інтер'єру та зробити середовище важливою частиною композиції [33]. У деяких ілюстраціях персонаж спеціально зміщувався ближче до нижньої частини кадру, щоб збільшити кількість простору в композиції та підсилити масштаб середовища.

На етапі ескізування також продумувалось освітлення сцени. Розташування джерел світла визначалось ще до фінального рендерингу, оскільки саме освітлення формувало основні акценти композиції та допомагало організувати простір кадру [9]. Баланс світлих і темних зон підбирався окремо для кожної сцени залежно від розташування персонажа, структури інтер'єру та композиційного центру. У більшості ілюстрацій використовувалось локальне освітлення від ламп та вікон, що створило більш виразний контраст між персонажем і середовищем [5].

У процесі створення ескізів композиція сцен не залишалась повністю статичною. Під час роботи над окремими ілюстраціями вносились дрібні зміни у розташування об'єктів, ракурси, освітлення та деталі інтер'єру для того, щоб сцени виглядали більш цілісно в межах усієї серії. Коригувались елементи середовища, світлові плями, положення персонажа та інших об'єктів у кадрі.

Частина змін вносились уже безпосередньо під час роботи над ескізами, оскільки саме на цьому етапі найкраще визначається загальний баланс композиції, співвідношення світлих і темних зон та розташування композиційного центру.

Після завершення етапу ескізування було розпочато створення чистової обводки ілюстрацій. На цьому етапі поверх підготовлених скетчів наносився лайн за допомогою стандартних пензлів у програмі Procreate. Основна увага приділялась чіткості силуетів, читабельності композиції та збереженню стилістики серії [44].

Під час створення лайну використовувалась переважно тонка та середня товщина лінії. Це зберегло мінімалістичну стилізацію персонажа та водночас не перевантажити композицію великою кількістю жорстких контурів.

Для персонажа використовувалась більш чітка та чиста лінія, завдяки чому білий силует кота краще виділявся на фоні деталізованого середовища. Водночас у побудові інтер'єру лінія залишалась менш акцентованою, щоб основна увага концентрувалась саме на персонажі та композиційному центрі сцени [20].

Товщина лінії змінювалась залежно від плановості кадру та розташування об'єктів у просторі. На передньому плані використовувалась більш помітна обводка, тоді як задній план виконувався тоншою лінією з меншою кількістю дрібних контурів. У частині сцен контур навмисно залишався незамкненим або пом'якшеним у світлих ділянках композиції, через що лінійна графіка виглядає менш жорсткою та поєднується з м'яким освітленням і кольоровими площинами.

Окрему увагу приділено силуету персонажа. Білий кіт має просту форму без складної деталізації, тому саме лайн допомагає зробити фігуру більш виразною у сценах із великою кількістю предметів та темних зон інтер'єру. Контур персонажа в більшості кадрів є чіткішим і контрастнішим за контури другорядних об'єктів, через що композиційний центр швидше зчитується глядачем [23].

Контурний малюнок будувався з урахуванням перегляду зі смартфона, тому в композиціях уникалась надмірно дрібна деталізація контурів. Основні силуети персонажа та ключових об'єктів залишались достатньо простими й графічно зрозумілими навіть у зменшеному форматі.

Після завершення етапу чистової обводки було розпочато колорування ілюстрацій. Робота з кольором виконувалась поетапно із використанням окремих шарів для різних елементів композиції. Персонаж, фонове середовище, джерела освітлення, тіні та дрібні деталі інтер'єру розташовувались на окремих шарах, що спрощувало процес редагування та коригування кольорової гами під час роботи [1]. Поділ композиції на шари також дозволяв окремо працювати з освітленням, текстурою та кольоровими акцентами без впливу на інші частини ілюстрації [30].

На початковому етапі колорування використовувались базові кольорові плашки без деталізації та складних переходів. Спочатку визначались основні кольори сцени, після чого поступово додавались тіні, світлові акценти та текстури.

Основу кольорової гами серії склали приглушені коричневі, сірі та теплі жовті відтінки. Локальні червоні акценти, наприклад, краватка персонажа, повторюються у різних ілюстраціях та підтримують візуальну цілісність серії.

Світлові плями розташовувались відповідно до композиційного центру сцени та акцентували увагу на персонажі або ключових об'єктах середовища [17]. Частина тіней створювалась на окремих шарах із використанням режимів накладання, через що освітлення виглядає м'якшим і більш природним.

Скрінтони додавались переважно у тінях, затемнених частинах інтер'єру та окремих фонових елементах. Півтонові текстури роблять поверхні більш візуально насиченими та створюють додаткову глибину у сценах [23].

Під час роботи зі скрінтонами використовувались різні розміри та щільність растрових точок залежно від освітлення сцени та типу поверхні. У темніших ділянках композиції застосовувались щільніші текстури, а у світлих менш помітні. За рахунок цього півтоновий ефект виглядає більш природно та не перевантажує сцену зайвими деталями. Частина текстур використовувалась для передачі поверхні тканини, стін, меблів та інших побутових об'єктів [33].

Щільність та розмір растрових точок змінювались залежно від типу поверхні та рівня освітлення сцени. У темних ділянках використовувались більш щільні текстури з помітнішою структурою, тоді як у світлих частинах композиції скрінтони залишались менш контрастними.

Під час текстурівання також використовувались додаткові шумові та зернисті текстури для того, щоб зробити digital-зображення менш «плоским». Частина текстур накладалась поверх тіней і світлових зон із низькою прозорістю, через що інтер'єри виглядають більш матеріальними та деталізованими. Найбільше текстурівання застосовувалось у сценах із великою кількістю темних площин та локального освітлення, де фактура поверхонь помітна в загальній структурі кадру.

Колорування також враховувало загальну стилістику webcomic–подачі. У сценах не використовувались надто насичені або кислотні кольори, оскільки основний акцент робився на приглушеній палітрі, м'яких світлових переходах та контрасті між персонажем і середовищем [24]. На кольорове рішення серії значно вплинули сучасна digital–ілюстрація та манга Ініо Асано, де деталізовані інтер'єри поєднуються зі стриманою кольоровою гамою та світловими акцентами [22; 23].

Після завершення всіх етапів роботи було виконано фінальне зведення серії та підготовку ілюстрацій до презентації. Готові роботи об'єднувались у єдину серію з урахуванням послідовності сцен, спільної кольорової гами та загальної стилістики проєкту. На цьому етапі перевірялась цілісність композицій, узгодженість освітлення, контрастність сцен та читабельність текстових елементів у загальній структурі серії [4].

Окрему увагу приділено підготовці ілюстрацій до digital–презентації. Перед фінальним експортом коригувались яскравість, контраст та насиченість окремих сцен для більш рівномірного сприйняття серії при перегляді з екрана смартфона [24]. Також перевірялась читабельність текстових вставок, діалогових хмаринок та дрібних деталей інтер'єру у зменшеному форматі.

Фінальні ілюстрації експортувались у форматах PNG та JPEG залежно від типу презентації та подальшого використання. Для демонстрації процесу створення серії були підготовлені окремі зображення з етапами розробки: ескіз, чистова обводка, колорування та фінальний рендер. Такі матеріали дозволяють наочно продемонструвати послідовність створення digital–ілюстрацій та основні етапи роботи над серією [30].

Під час фінального оформлення також враховувалась подальша публікація робіт у digital–середовищі. Вертикальна структура ілюстрацій, webcomic–подача та mobile–friendly формат серії орієнтовані на перегляд у соціальних мережах та на вебкомікс–платформах [11]. Завдяки єдиній стилістиці, повторюваним композиційним прийомам та спільній кольоровій системі всі роботи сприймаються як цілісна авторська серія. Процес створення ілюстрації можна побачити на рисунку 3.3. Готові роботи серії представлені у додатку Б (рис. Б.1–Б.7).



а



б



в

Рис.3.3. Процес створення ілюстрації. а – скетч та основні кольори; б – ілюстрація в процесі рендерингу. в – готова ілюстрація.

Висновки до розділу 3

1. У третьому розділі було реалізовано практичну частину дипломного проєкту та створено авторську серію ілюстрацій до коміксу «Солодкі 24». У процесі роботи сформовано єдину візуальну стилістику серії, побудовану на поєднанні digital-ілюстрації, webcomic-подачі та коміксної естетики.

2. Було розроблено художньо-стилістичне рішення серії, у якому основний акцент зроблено на композиції кадру, побудові середовища, локальному освітленні та контрасті між мінімалістичним персонажем і деталізованим інтер'єром. У результаті сформовано цілісну систему візуальної подачі всіх ілюстрацій.

3. Було обрано та проаналізовано цифрові інструменти для створення серії. Основними програмами стали Procreate та Adobe Photoshop, які використовувались для побудови композицій, створення лайну, колоруювання, рендерингу, роботи зі світлом, текстурами та фінальної обробки ілюстрацій.

4. Виконано етапи ескізування, пошуку композиційних рішень, побудови перспективи, роботи з кольором, освітленням та деталізацією середовища. Значна увага приділялась побудові простору сцени, розташуванню композиційного центру та читабельності кадру у digital-форматі.

5. Використано прийоми коміксної естетики та webcomic-подачі, зокрема фреймову структуру сцен, вертикальний формат композиції, текстові вставки, діалогові хмаринки та шрифт Anime Ace. Усі елементи типографіки інтегрувались у композицію кадру з урахуванням читабельності та mobile-friendly формату перегляду.

6. У результаті практичної реалізації дипломного проєкту було створено серію ілюстрацій, об'єднаних спільною кольоровою гамою, стилістикою, персонажем та принципами побудови середовища. Використання digital-технологій, коміксної стилізації та сучасних методів візуальної подачі дозволило сформувати цілісний авторський проєкт, адаптований до публікації у digital-середовищі та соціальних мережах.

ВИСНОВКИ

1. У першому розділі було досліджено поняття ілюстрації, її роль у сучасному графічному дизайні та візуальній комунікації. Проаналізовано особливості digital-мистецтва, вплив цифрових технологій на розвиток авторської графіки та значення ілюстрації як засобу сторітелінгу. Також було розглянуто специфіку коміксної стилістики, принципи поєднання тексту і зображення, а також роль композиції, кольору та стилізації у створенні цілісного візуального наративу.

2. У другому розділі було проведено аналіз аналогів та сучасних авторських проєктів у сфері digital-ілюстрації й коміксної графіки. Досліджено особливості композиційних рішень, побудови кадру, роботи з кольоровою гамою, освітленням і деталізацією середовища. Окрему увагу приділено стилізації персонажів, взаємодії героїв із простором та використанню мінімалістичних і деталізованих елементів у межах однієї композиції. Проведений аналіз дозволив визначити основні стилістичні орієнтири та художні прийоми, використані під час створення авторської серії ілюстрацій.

3. У третьому розділі було представлено практичну реалізацію авторського дизайн-проєкту серії цифрових ілюстрацій «Солодкі 24». Розроблено концепцію серії, створено персонажів, продумано сюжетні сцени, композицію та кольорові рішення. Практична частина виконувалася у програмі Procreate із використанням технік цифрового живопису, лайнарту та роботи зі світлотінню. У процесі створення серії було використано прийоми коміксної подачі, що допомогло сформувати цілісний візуальний наратив та передати атмосферу повсякденних ситуацій через авторську стилістику.

4. У результаті дослідження було розкрито теоретичні та практичні аспекти створення цифрової ілюстрації в контексті сучасного графічного дизайну. Отримані результати підтвердили важливість використання композиції, кольору, стилізації та візуального сторітелінгу у процесі розробки авторських digital-проєктів. Практична реалізація серії «Солодкі 24» продемонструвала ефективність

поєднання теоретичних знань і сучасних цифрових технологій під час створення цілісного художнього проєкту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Borysova S., Semenova Y. I. Digital illustration as a form of visual communication. International scientific conference (Częstochowa, the Republic of Poland, 6–7 Dec. 2023). 2023. С. 76–79.
2. Дубрівна А. П., Єрмак, І. О. Цифрова ілюстрація в контексті російсько–української війни. Український мистецтвознавчий дискурс. 2023І №2. С. 46–52. <https://doi.org/10.32782/uad.2023.2.6>
3. Валюх С., Яланська М. 5 причин інтегрувати ілюстрацію в інтерфейс користувача. Telegraf –журнал дизайнерів. 02.08.2019 URL: <https://telegraf.design/5-prychyn-integruvaty-ilyustratsiyu-v-interfejs-korystuvacha>
4. Дубрівна А. П., Крижанівська К. О. Художньо–образні засади digital–мистецтва в сучасній ілюстрації. Електронний науковий журнал "Технології та дизайн". 2020. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/16393>.
5. Храмова–Баранова О. Цифровий живопис: становлення та перспективи.. Культура і сучасність.. 2023. С. 49–55. URL: <https://doi.org/10.32461/2226–0285.1.2023.286781>.
6. Бутенко Н. Ю. Соціальна психологія в рекламі : навч. посіб. Київ : КНЕУ, 2006. 384 с.
7. Ivashkevych E., Komarnitska L. Psychological aspects of comics as the paraliterary genre. Проблеми сучасної психології. 2020. С. 106–130. URL: <https://doi.org/10.32626/2227–6246.2020–49.106–130>
8. Гудошник О. Комікс як інструмент сучасної наукової комунікації. Communications and Communicative Technologies. 2022. С. 54–60. URL: <https://doi.org/10.15421/292206>
9. Куценко А. Колір в графічному дизайні як спосіб впливу на споживача. Актуальні проблеми сучасного дизайну : матеріали міжнародної науково–практичної конференції. Київ : КНУТД, 2023. С. 85–88. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/24709/1/APSD_2023_V2_P085–088.pdf

10. Батрак В., Косинська А. Ілюстрація як спосіб візуальної комунікації. Актуальні проблеми сучасного дизайну : матеріали VI Міжнародної науково–практичної конференції, 27 квітня 2024. Київ : КНУТД, 2024.
11. Cohn N. The Visual Narrative Reader. Лондон, Велика Британія : Bloomsbury, 2016.
12. Hillary Chute. Why Comics? From Underground to Everywhere. New York, USA : Harper, 2017. 464 p.
13. Залевська О. Ю. Метафора як художній засіб формування образності в українському плакаті 1990–х – 2010–х рр. (на прикладі плакатів VI Міжнародної трієнале «4–й Блок»). Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство». 2019. Вип. 40. С. 204–211. URL: <https://doi.org/10.31866/2410–1176.40.2019.172705>
14. Батрак В., Косинська А. Ілюстрація як спосіб візуальної комунікації. Актуальні проблеми сучасного дизайну : матеріали VI Міжнародної науково–практичної конференції, Київ, 27 квітня 2024 р. Київ : КНУТД, 2024.
15. Pokojná H., Isenberg T., Bruckner S., Kozlíková B., Garrison L. The Language of Infographics: Toward Understanding Conceptual Metaphor Use in Scientific Storytelling. IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics. 2025. С. 371–381. URL: <https://doi.org/10.1109/TVCG.2024.3456327>
16. Hemraj S. Examining the Psychological and Emotional Impact of Atmosphere in Digital Media. SSRN Electronic Journal. 2025. URL: <https://doi.org/10.2139/ssrn.5549062>
17. JGonzález–Martín C., Carrasco M., Oviedo G. Analysis of the use of color and its emotional relationship in visual creations based on experiences during the context of the COVID–19 pandemic. Sustainability. 2022. URL: <https://doi.org/10.3390/su142012989>
18. Weng H. C., Huang L. Y., Imcha L. et al. Drawing as a window to emotion with insights from tech–transformed participant images. Scientific Reports. 2024. URL: <https://doi.org/10.1038/s41598–024–60532–6>

19. Крикуненко С. В. Структурно–стилістичні компоненти коміксу в реальному просторі формування видовищної культури. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв : наук. журнал. 2023. № 3. С. 50–56. URL: <https://doi.org/10.32461/2226–3209.3.2023.289720>
20. Tom Bancroft. *Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels*. 3rd ed. New York, USA : Watson–Guptill, 2023. ISBN 9780399578731.
21. Bryan Tillman. *Creative Character Design*. New York, USA : Focal Press, 2011. ISBN 9780240814957.
22. Inio Asano. *Solanin*. Tokyo, Japan : Shogakukan, 2005–2006.
23. Inio Asano. *Goodnight Punpun*. Tokyo, Japan : Shogakukan, 2007–2013.
24. Хиневич Р. О., Єжова О. В. Формування візуального контенту в соціальних мережах: естетичні підходи та дизайнерські рішення. Теорія та практика дизайну. 2025. № 37 (3). С. 444–450. URL: <https://doi.org/10.32782/2415–8151.2025.37.45>
25. Єжова О., Самсонідзе М., Панаріна В. Застосування кольору в дизайні для соціальних ініціатив: створення емоційних зв'язків з аудиторією. Актуальні питання гуманітарних наук. 2024 р. Вип. 78. Т.1. С. 110–115 <https://doi.org/10.24919/2308–4863/78–1–14>
26. Титаренко Т. М. *Сучасна психологія особистості : навч. посіб. 2–ге вид.* Київ : Каравела, 2013.
27. Meg Jay. *The Defining Decade: Why Your Twenties Matter — And How to Make the Most of Them Now*. Revised ed. New York, USA : Grand Central Publishing, 2021. 336 p. ISBN 9781538754238.
28. Gryshchenko I., Yezhova O., Pashkevich K., Biryukova Y. Research and creative activity in the design field: Intersections of science, art, and engineering. Leonardo. 2024. Т. 57. №. 3. С. 279-285. doi: https://doi.org/10.1162/leon_a_02521.
29. Chaney M. P. *Graphic subjects: Critical essays on autobiography and graphic novels*. Madison, USA : University of Wisconsin Press, 2011.

30. Колосніченко М. В., Гула Є. П., Пашкевич К. Л. та ін. Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі : монографія. Київ : КНУТД, 2022. 226 с. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/19916/1/GDIVP_mono_2022.pdf
31. Денисенко Ю. М., Демків А. Р. Сторітелінг як інструмент формування комунікативної функції в графіці. Наука, інновації та освіта: проблеми та перспективи : матеріали IV Міжнародної науково–практичної конференції, Токуо, Japan, 10–12 листопада 2021 р. Токуо, 2021. С. 508–513.
32. Franz Kafka. *The Metamorphosis*. Leipzig, Germany : Kurt Wolff Verlag, 1915.
33. Steven Heller, Seymour Chwast. *Graphic Style: From Victorian to Hipster*. 4th ed. New York, USA : Abrams, 2018. 296 p. ISBN 9781419732362.
34. Гула Є. П. Мистецтво коміксу та графіті – сучасний світогляд у графічному дизайні. *Art and Design*. 2021. № 1 (13). С. 55–61. URL: <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2021.1.5>
35. Баран Н., Гнаткович О. Класифікація та специфіка сучасних українських коміксів. *Молодий вчений*. 2021. № 5 (93). С. 37–42. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-5-93-7>
36. Гудошник О. В. Комікс в українському комунікаційному просторі. *Вісник Дніпропетровського університету. Серія: Соціальні комунікації*. 2017. Т. 25, вип. 17. С. 19–24. URL: <https://doi.org/10.15421/291703>
37. Белов Д. Комікс як продукт інформаційної культури. *Наукові праці Національної бібліотеки України імені В. І. Вернадського*. 2018. № 49. С. 83–103.
38. Гонік Л. *Хімія. Наука в коміксах*. Київ.: Рідна мова. 2020. 256 с
39. Данкер Р. *Сила коміксів. Історія, форма й культура*; пер. з англ. Д. Скорбатюк. Київ : ArtHuss, 2020. 512 с.
40. Кордоба Б. Український ринок коміксів лише розпочав свій шлях. URL: <https://vezha.net.ua>
41. Лиса І.А. Комікси як окремий складник структури медіапростору. *Вісник Книжкової палати*. 2023. №2. С.13 – 19.

42. Макклоуд С. Розуміння коміксів: невидиме мистецтво. Нортгемптон, МА: Кухонна преса, 1994. 224 с.
43. Першина Л. В., Юмрукуз А. А., Жура К. В. Комікс як жанр літературного мистецтва. Наукові записки. Серія: Філологічні науки 2023. №207, С. 201–208.: <https://doi.org/10.32782/2522-4077-2023-207-30>
44. Макклауд С. Створити комікс. Як розповідати історії в коміксах, манзі та графічних романах. К: Рідна Мова, 2020. 272 с.
45. Гудошник О. Комікс як інструмент сучасної наукової комунікації. Communications and Communicative Technologies. 2022. № 22. С. 54–60. DOI: <https://doi.org/10.15421/292206>. URL: https://www.researchgate.net/publication/365483549_Komiks_ak_instrument_sucasnoi_naukovoi_komunikacii
46. Кириленко, Н. І. Дидактичний комікс як ефективний інструмент реалізації змісту генетичної освіти. URL: http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/19431/1/62_Kyrylenko.pdf
47. Мішенев Я. Комікси в Україні: підсумки 2019 року. Vertigo.com.ua. 2020. URL: <https://vertigo.com.ua/comics-in-ukraine-2019/>
48. The New Yorker. About Us / Archive / Covers. URL: <https://www.newyorker.com>
49. The Library of Congress. The Yellow Kid and the Origins of Comics. URL: <https://www.loc.gov/collections/baseball-cards/about-this-collection/the-yellow-kid-and-the-origins-of-comics/>
50. Antoine de Saint-Exupéry. Le Petit Prince. New York, USA : Reynal & Hitchcock, 1943. 96 p.
51. Sarah Andersen. Adulthood Is a Myth: A “Sarah’s Scribbles” Collection. Kansas City, USA : Andrews McMeel Publishing, 2016.
52. **Захарчук А.** , Liubimova N.V. The impact of artificial intelligence on modern graphic design.. Збірник матеріалів XI Міжнародної конференції Діалог культур у європейському освітньому просторі, Київ, Україна, 7 трав. 2026.

53. Єжова О., Моторна Т. Дизайн сучасної книжкової ілюстрації в Україні: творча майстерня “Аграфка”. Матеріали VI Міжнародної науково–практичної конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну» (КНУТД, 25 квітня 2024 р., Київ, Україна). Т.2. С. 248–251. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/28422/1/APSD_2024_V2_P248–251.pdf.

54. Zhao X., Yezhova O. The impact of symbol simplification on visual recognition: a case study of the monkey king in comics design. Збірник матеріалів VIII Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну» (Київ, КНУТД, 09 квітня 2026 р.). 2026. Т.2. С. 65-68. URL: https://drive.google.com/file/d/16iC6FSKOWLrNFffnw3ow9VJt0_urYboN/view?usp=sharing

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А

Рисунки до підрозділу 3.3.



а



б

Рис. А.1. Скетчі до ілюстрацій проєкту: а – скетч до ілюстрації 5; б – скетч до ілюстрації 6.



а



б

Рис. А.2. Ілюстрації у процесі рендерингу: а – ілюстрація 1; б – ілюстрація 2.

ДОДАТОК Б
Матеріали розробки ілюстрацій



Рис Б.1. Ілюстрація 1.



Рис Б.2. Ілюстрація 2.

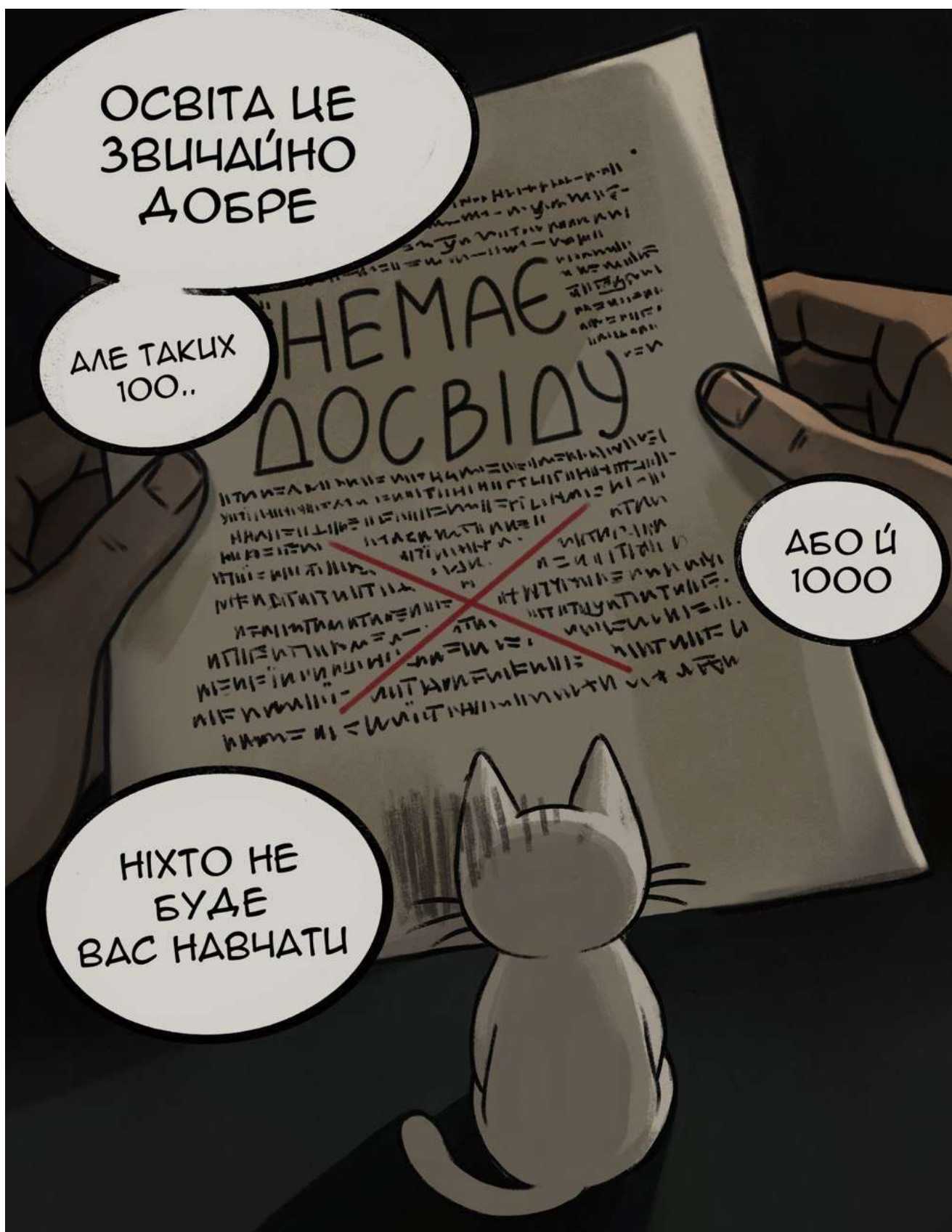


Рис Б.3. Ілюстрація 3.



Рис. Б.4. Ілюстрація 4.



Рис. Б.6. Ілюстрація 6.



Рис. Б.7. Обкладинка коміксу.

ДОДАТКИ В

Апробація результатів дослідження

Тези доповіді на конференцію «The impact of artificial intelligence on modern graphic design». Діалог культур у європейському освітньому просторі, Київ, Україна, 7 трав. 2026

Anastasiia Zakharchuk

Kyiv National University of Technologies and Design

(Kyiv, Ukraine)

Liubymova N.V.

Kyiv National University of Technologies and Design

(Kyiv, Ukraine)

THE IMPACT OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE ON MODERN GRAPHIC DESIGN

Artificial intelligence in graphic design should be seen primarily as a tool that supports the creative process rather than replaces it. Today AI technologies such as ChatGPT, DALL·E, and Adobe Firefly can generate visual compositions, suggest stylistic directions and assist at the ideation stage. This can significantly speed up the designer's workflow and provide a wide range of options that can later be refined and developed further (Kolisnyk, 2025). At the same time, the effectiveness of these tools largely depends on the user. It is the designer who formulates the prompt, evaluates the results, and adapts them to a specific task or project. Because of this AI does not function independently but works as part of a human-centered process. Therefore while artificial intelligence expands technical possibilities it still remains a supportive element rather than a replacement for human creativity (Clarencia et al., 2024).

Despite its broad capabilities artificial intelligence has significant limitations that prevent it from being considered a full creative subject. AI systems do not possess consciousness, personal experience or emotional perception which are important components of the creative process. Since AI relies on existing data its results are often combinations of already existing visual solutions rather than a manifestation of the original author's vision (Zahreddine & Srouji, 2025).

To better understand this issue, a small experiment was conducted. Artificial intelligence was asked to create a poster on the topic of the environmental crisis and the result was then compared with works created by designers. A small group of respondents was surveyed, which made it possible to draw several conclusions.

The AI-generated poster was perceived as logical, clear, and easy to understand (Fig. C);. It also included additional textual elements that could encourage the viewer to take certain actions aimed at improving the environmental situation.

However, the poster created by a human designer evoked a different response. In addition, human-designed works often rely on emotionally sensitive elements, such as images of vulnerable animals or the visible consequences of the environmental crisis (Fig. 1, A; B);. This approach creates a stronger emotional reaction, helps the viewer quickly understand the seriousness of the problem, and leaves a more lasting impression.

Such visual strategies appeal not only to logic but also to empathy, making the message more personal and engaging for the audience. As a result, the viewer is more likely to reflect on the issue and remember it over time, rather than simply understanding the information on a superficial level.

These findings, based on the experiment, show that while artificial intelligence is capable of creating posters, it is still less effective compared to human designers for a number of reasons, particularly in terms of emotional impact and originality.



Fig. 1. Examples of posters used for comparison in the study: a – “Clean. Save Ocean”, Ogilvy & Mather Bucharest for WWF, 2010; b – “Unplastic India”, VML India (Wunderman Thompson) for The Times of India, 2023; c – AI-created poster on the topic of “Environmental Crisis”.

The results of the analysis show that artificial intelligence has already become an important part of modern graphic design. However, it should be viewed primarily as a tool rather than an independent creator. Its use opens up new possibilities and simplifies certain stages of the design process, but it cannot fully replace human creativity.

The study also demonstrates that, despite the technical accuracy and clarity of AI-generated images, they often lack emotional depth and individual character. In contrast, works created by human designers are more likely to attract attention, evoke associations, and establish a deeper connection with the viewer.

Overall, artificial intelligence does not replace creativity but rather changes the way it is approached and implemented. Despite the rapid development of technology, the human designer remains the key figure in creating meaningful and expressive visual communication.



Рис. В.2. Сертифікат про участь в науковій конференції «Діалог культур у європейському освітньому просторі».