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

# КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

Бакалавра

на тему: **ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ МАЛЬОПИСУ «ХРОНІКИ НЕ ГЕРОЯ»**
**ЗА ВЛАСНИМ АВТОРСТВОМ**

Виконав: студент 4 курсу, групи 6.0222-2
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Єременко Сергій Ігорович

Керівник: викладач кафедри дизайну
_____ Анастасія ДИМОВА

Рецензент: доцент кафедри дизайну
PhD _____ Ганна ЧЕМЕРИС

Запоріжжя

2026

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет *соціальної педагогіки і психології*
Кафедра *дизайну*
Рівень вищої освіти *перший (бакалаврський)*
Спеціальність *022 «Дизайн»*
Освітньо-професійна програма *«Графічний дизайн»*

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
_____ Ганна ЧЕМЕРИС
«____» _____20__ року

**ЗАВДАННЯ**
**НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ**

Єременко Сергій Ігорович

1. Тема роботи «Особливості розробки мальопису "Хроніки не Героя" за власним авторством» науковий керівник роботи *А.П. Димова,* затверджені наказом ЗНУ №1779-с від 08.12.25
2. Строк подання студентом роботи: 08.06.26
3. Вихідні дані до роботи: _____
_____
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): Теоретичні основи розробки цифрового мальопису у вебтун-форматі; аналіз художньо-композиційних і персонажних рішень у мальописі та вебтун-форматі; проєктна розробка авторського мальопису «Хроніки не Героя» у вебтун-форматі. _____
5. Перелік графічного матеріалу: *презентація, демонстраційна графіка розкрадрування,сторінки мальопису у вебтун-форматі.* _____
6. Консультанти розділів роботи

| Розділ | Прізвище, ініціали консультанта | Дата, підпис | |
|---|---|---|---|
| | | Надано | Отримано |
| *Розділ 1* | *Чемерис Г. Ю.* | | |
| *Розділ 2* | *Чемерис Г. Ю.* | | |
| *Розділ 3* | *Чемерис Г. Ю.* | | |

7. Дата видачі завдання: 02.10.2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

| № | Назва етапів кваліфікаційної роботи | Строк виконання | Примітка |
|---|---|---|---|
| 1 | Початок роботи. Загальні збори. Організаційна інформація. | 02.10.2025 | |
| 2 | Реєстрація теми. Обговорити з керівником тему проєкту. Визначити правильне формулювання теми: «Особливості розробки мальопису “Хроніки не Героя” за власним авторством». Підготувати лист завдання та інші необхідні документи. | 28.10.2025 | |
| 3 | Етап 1. Проведення передпроєктного дослідження. Дослідити об’єкт теми, опрацювати джерела з теми мальопису, коміксу, вебтун-формату та візуальної комунікації. Підготувати опис дослідження у відповідному розділі ПЗ. | 31.11.2025 | |
| 4 | Етап 2. Визначення концепції проєктування. Провести дослідження предмету теми, визначити композиційні, стилістичні та художньо-образні особливості розробки авторського мальопису | 24.12.2025 | |
| 5 | Етап 3. Пошуковий етап. Аналіз аналогів. | 25.01.2026 | |
| 6 | Апробація. Написання і подання тез для участі у науковій конференції. Підготувати тези на тему «Поєднання візуального мистецтва та наративу для створення образу персонажа на прикладі мальопису “Хроніки не Героя”». | 15.03.2026 | |
| 7 | Етап 4 Технічна реалізація проєкту. Усунути зауваження і врахувати рекомендації керівника та консультантів. Доопрацювати кадри мальопису. | 20.04.2026 | |
| 8 | Попередній захист. Коригування кваліфікаційної роботи щодо зауважень. Підготовка до захисту. | 14.05.2026 | |
| 9 | Проходження нормоконтролю. Проходження антиплагіату, Завершити друк та збір матеріалів кваліфікаційного проєкту Передати пакет кваліфікаційної роботи на кафедру. | до 09.06.2026 | |
| 10 | Захист кваліфікаційної роботи на засіданні ЕК. | 17.06.26 | |

Студент _____ *Сергій ЄРЕМЕНКО*
( підпис ) (прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи _____ *Анастасія ДИМОВА*
( підпис ) (прізвище та ініціали)

**Нормоконтроль пройдено**
Нормоконтролер _____ *Ганна ЧЕМЕРИС*
( підпис ) (прізвище та ініціали)

# АНОТАЦІЯ

**Єременко С. І. Особливості розробки мальопису «Хроніки не Героя» за власним авторством** : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, А. П. Димова. Запоріжжя : ЗНУ, 2026. 85 с.

**UA :** Робота викладена на 85 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 49 джерел. Об’єкт дослідження: сучасний цифровий мальопис у вебтун-форматі як засіб візуальної комунікації. Предмет дослідження: художньо-композиційні та стилістичні особливості розробки авторського мальопису «Хроніки не Героя». Мета дослідження: розкрити поняття вебтун-формату та проаналізувати відповідні рішення у сучасних аналогах та застосувати їх під час створення мальопису «Хроніки не Героя» у вигляді серії графічних фрагментів.

**Ключові слова :** мальопис, вебтун, графічний дизайн, дизайн персонажів.

**Yeremenko S. I. Features of the Development of the Graphic Novel "Chronicles of a Non-Hero" Based on an Author’s Story** : Bachelor’s thesis, speciality 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Sci. adv. A. P. Dymova. Zaporizhzhia : ZNU, 2026. 85 p.

**EN :** The work consists of 85 pages of printed text. The bibliography includes 49 sources. Research object: contemporary digital webcomics in the webtoon format as a means of visual communication. Research subject: artistic, compositional, and stylistic features of the development of the author's webcomic "Chronicles of a Non-Hero." Research objective: to reveal the concept of the webtoon format, analyze relevant solutions in contemporary analogues, and apply them in the creation of the webcomic "Chronicles of a Non-Hero" as a series of graphic fragments.

**Key words :** comic, webtoon, graphic design, character design.

***Апробація кваліфікаційної роботи:***

1. Єременко С. І., Димова А. П. Поєднання візуального мистецтва та наративу для створення образу персонажа на прикладі мальопису «Хроніки не Героя». *Збірник наукових праць «Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації - 2026»* : у 2 т. ОНТУ, 2026. Т. 1. С. 347-348.

# ЗМІСТ

ВСТУП 6

РОЗДІЛ І ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ РОЗРОБКИ ЦИФРОВОГО МАЛЬОПИСУ У ВЕБТУН-ФОРМАТІ 9

1.1 Поняття мальопису та особливості його розробки 9

1.2 Вебтун як сучасний формат цифрового мальопису 14

1.3 Композиційні особливості зображення та тексту у цифровому мальописі 18

РОЗДІЛ ІІ АНАЛІЗ ХУДОЖНЬО-КОМПОЗИЦІЙНИХ І ПЕРСОНАЖНИХ РІШЕНЬ У МАЛЬОПИСІ ТА ВЕБТУН-ФОРМАТІ 24

2.1. Аналіз особливостей вебтун-формату 24

2.2. Композиційна організація кадру і сторінки у мальописі 29

2.3. Характеристика дизайну персонажів у мальописі 33

2.4 Аналіз аналогів до авторського мальопису «Хроніки не Героя» 37

РОЗДІЛ ІІІ ПРОЄКТНА РОЗРОБКА АВТОРСЬКОГО МАЛЬОПИСУ «ХРОНІКИ НЕ ГЕРОЯ» У ВЕБТУН-ФОРМАТІ 44

3.1 Формування ідеї, сюжету та візуальної атмосфери мальопису «Хроніки не Героя» 43

3.2. Розробка візуального образу головного персонажа 45

3.3. Лайаут, кадрування та побудова вертикальної вебтун-стрічки 51

3.4. Фінальне виконання кадрів у вертикальному вебтун-форматі 57

ВИСНОВКИ 63

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 65

ДОДАТОК А 71

# ВСТУП

**Актуальність**. Сьогодні розвиток цифрових технологій є повсякденністю. Велику кількість візуального контенту ми створюємо не тільки для друкованих носіїв, а й для соціальних мереж, мобільних застосунків та онлайн-сервісів. Це змінює підхід до дизайну, розкриваючи новий вид взаємодії з глядачем. У діджитал просторі окреме місце займає цифровий мальопис, як один з видів візуального сторітеллінгу, він поєднує в собі взаємодію слів з малюнком на віртуальному тлі.

Мальопис є стрімко зростаючим сегментом у графічному дизайні. Його концепція поєднує в собі зображення, текст, композицію, послідовність кадрів та емоційну віддачу до глядача. Взаємодіючи з словами та ілюстраціями які поступово розкривають сюжет, художник може передати, емоційний стан персонажів та атмосферу середовища. Мальопис можна розглядати, як комплексний проєкт, у якому важливими є розробка персонажів, колірна палітра, кадрування, типографіка, ритм сторінки та візуальний стиль.

Особливе місце в напрацюванні навичок графічного дизайнера є вебтун-формат - він демонструє у собі легкість використання формату та складність ілюстрованої композиції, що показує рівень взаємодії з глядачем. Його особливістю є вертикальна побудова кадрів, яка орієнтована на читання зі смартфона або іншого цифрового пристрою. На відміну від традиційного друкованого коміксу, вебтун має іншу структуру подачі матеріалу: кадри розміщуються послідовно зверху вниз, між ними можуть використовуватися паузи через приглушеність або висвітлення кадрів, зміна масштабу й динаміка сцен впливають на темп сприйняття історії. Через це створення вебтун-формату фактично доказує усю складність відображення наративів у цифровому сегменті.

Популярність вебтуну пов’язана форматом, який добре пристосований до перегляду з екрана смартфона, що показує легкість пошуку та взаємодії з мальописом. Такий принцип читання зручний, оскільки не потребує постійного

масштабування сторінки та дозволяє поступово відкривати події під час прокручування.

З огляду на актуальність розвитку цифрового мальопису, популярність вебтун-формату та необхідність дослідження процесу створення авторських графічних історій було обрано тему кваліфікаційної роботи: «Особливості розробки мальопису “Хроніки не Героя” за власним авторством».

**Об’єкт дослідження** - цифровий мальопис.

**Предмет дослідження** - художньо-композиційні та стилістичні особливості розробки мальопису у вебтун-форматі.

**Мета** кваліфікаційної роботи: розкрити поняття вебтун-формату та проаналізувати відповідні рішення у сучасних аналогах та застосувати їх під час створення мальопису «Хроніки не Героя» у вигляді серії графічних фрагментів.

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

1. Проаналізувати наукові та інформаційні джерела, що стосуються теми мальопису, вебтун-формату та візуального сторітелінгу.
2. Систематизувати особливості розробки мальопису та виявити специфіку вебтун-формату.
3. Проаналізувати аналоги сучасних вебтунів і мальописів.
4. Розробити концепцію авторського мальопису «Хроніки не Героя», здійснити пошукове ескізування та визначити композиційні, стилістичні та колірні рішення.
5. Розробити образ головного персонажа, розкадровку та запроєктувати авторський мальопис «Хроніки не Героя» у вебтун-форматі.

**Апробація результатів дослідження**. Результати кваліфікаційної роботи було апробовано шляхом публікації тез доповіді у збірці матеріалів міжнародної науково-практичної конференції Одеського національного технологічного університету на тему «Поєднання візуального мистецтва та наративу для створення образу персонажа на прикладі мальопису “Хроніки не Героя”».

**Структура пояснювальної записки.** Обсяг кваліфікаційної роботи становить 85 сторінок. Містить 35 ілюстрацій, 49 літературних джерел. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 85 сторінок. За темою роботи підготовлено одна теза доповіді на конференції.

# РОЗДІЛ І
# ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ РОЗРОБКИ ЦИФРОВОГО МАЛЬОПИСУ У ВЕБТУН-ФОРМАТІ

## 1.1 Поняття мальопису та вебтуну і особливості їх розробки

Мальопис вважається одним із популярних напрямів, де малюнок і текст працюють один на одного. У ньому зображення доповнюють слова, через що вони беруть головну участь у передачі подій. Текст, зі свого боку, уточнює репліки, думки або окремі деталі, які допомагають читачеві краще зрозуміти зміст кадру. Такий спосіб подачі самостійним напрямом у графічному мистецтві, в ньому кожен елемент виконує окрему роль: малюнок показує дію, текст уточнює зміст, а перехід між кадрами створює відчуття часу, руху й зміни емоційного стану персонажів.

У мистецтві мальопису є одна особливість наявність зв'язку між українським та зарубіжним коміксом їхній зв'язок допомагає розкрити графічний дизайн при розробці мальопису вебтун-формату. Бо за походженням вебтун-комікс пішов саме від іноземних художників. У наукових дослідженнях С. Крикуненко - він розповідає про ретроспективний аналіз коміксу, що комікс часто розглядається як складна вербально-візуальна система, тому комікс є об'єктом дослідження українських і зарубіжних науковців, оскільки поєднує ознаки культури, комунікації, мистецтва та графічної розповіді [45, с. 166].

Поняття «мальопис» у сучасному українському контексті використовується як відповідник або близьке поняття до коміксу, однак має власний культурний прорив. Сам термін підкреслює зв'язок із малюванням, візуальною взаємодією та українською традиційністю. Т. Недзельська та О. Колісник розглядають мальопис, як окреме явище української культури, пов'язане з історією українських коміксів, художніми стилями, читацькою аудиторією та освітнім середовищем [48, с. 91-94].

Отже, важливою особливістю цифрового мальопису є поєднання зображення і тексту. Текстова складова доповнює зображення репліками, внутрішніми

думками або короткими поясненнями, які допомагають точніше зрозуміти зміст кадру. Саме взаємодія цих елементів створює цілісне сприйняття подій і відрізняє мальопис від окремої ілюстрації [49, с. 186-189].

Спостерігаючи за сучасними українськими історіями можна зробити висновок на прикладі фрагмента з мальопису «Пташка», де зображення і текст працюють разом: малюнок передає зовнішній вигляд персонажів, їхнє положення в просторі та загальний настрій сцени, а репліки уточнюють ситуацію і розкривають взаємодію між героями, див. рис. 1.1.




*Рисунок 1.1* - Фрагмент з мальопису «Пташка»

На фрагменті з мальопису «Пташка» художники використовують вже однотипні, схожі розположення тексту для мальописів, що здійснюється незалежно від стилю чи походження. Це задає темпу порівнювати український мальопис з уже існуючими зарубіжними коміксами, через що спостереження за такими роботами дає змогу  не втрачати рідність подачі при розробці власного мальопису.

Тому важливо знати як роблять наші художники коміксисти, та розуміти як вони використовують проміжків між текстом, де стоїть кадр, чому таке рішення обрано було та змістовну паузу у читанні. Без текст комікс не буде коміксом тому розглядаючи дослідження українських дослідників  можна спостерігати різні

думки стосовно візуалу, і схожу думку про текст ми спостерігаємо в дослідженні М. Івасишин, де комікс розглядається з погляду організації текстового простору. У коміксі вербальна частина може бути представлена репліками, авторськими коментарями, звуковими ефектами, написами в середовищі або внутрішнім монологом персонажа [41, с. 43-45]. Ця думка важлива, оскільки текст не існує окремо від зображення, а вбудовується у композицію кадру та впливає на ритм читання, це треба вміти розрізняти.

В теорії В. Айснера, який використовує поняття «sequential art», тобто послідовного мистецтва [10]. У межах цього підходу комікс і близькі до нього зображення розглядаються як мистецтво організації зображень у часовій і просторовій послідовності. Для мальопису це має безпосереднє значення, адже кожен кадр передає певний момент та пов’язаний із попередніми і наступними кадрами.

А вже особливістю вебтун-мальопису є послідовність кадрів, через яку розгортається дія. Кожен окремий кадр фіксує певний момент, але лише у поєднанні з іншими кадрами він набуває повного змісту. Саме перехід від одного зображення до іншого передає рух, зміну емоційного стану персонажів і розвиток сюжету. Зокрема, це можна простежити на прикладі фрагмента з коміксу «Всезнаючий читач», див. рис. А. 1 у додатку А.

На фрагменті можемо побачити як кадри розірвані і текстові блоки знаходяться в хаотичному розташуванні, Його особливість полягає в тому, що читач самостійно зчитує зв’язки між кадрами, заповнює проміжки між сценами й сприймає історію через послідовне розгортання зображень. Тому ми можемо сказати, що відрізняє вебтун-мальопис від звичайної ілюстрації.

Особливістю мальопису є також те, що він поєднує художню та дизайнерську складову. З одного боку, автор створює персонажів у середовищі, атмосферну сцену та образну систему. З іншого боку, він має вирішувати питання композиції і поєднувати з читабельністю тексту. Тому мальопис можна розглядати

як уявну гру у якій ілюстрації це дизайн конкретної історії і наратив працює безумовно з глядачем.

Розкриваючи головну частину розробки мальопису, ми посилаємось за дослідженням С. Крикуненко про структурно-стилістичних компонентів коміксу де він звертає увагу на те, що комікс має вербальні й невербальні складові, які разом формують його структуру [43, с. 51-54].

В результаті мальопис можна визначити як лаконічну, послідовну розповідь зі звичайним характером читання та драматургією ілюстрування,. Його особливість полягає у здатності передавати сюжет базовим текстом, емоційним станом персонажів у зображенні та атмосферу середовища, через ідею твору автор задає ритм взаємодію вербальних і візуальних засобів. Розробка авторського мальопису «Хроніки не Героя» має принципове значення, оскільки практична частина роботи спирається на поєднання дизайну персонажа, композиції кадрів, емоціям та послідовної історії.

### 1.2 Вебтун як сучасний формат цифрового мальопису

Для повноцінної розробки авторського мальопису «Хроніки не Героя» потрібно звернути увагу на необхідність розуміти, що таке вебтун-формат, як через розвиток цифрових технологій здійснився вплинув на спосіб створення і перегляду коміксів та мальописів. Якщо традиційний комікс тривалий час був пов’язаний із друкованою сторінкою, журналом або книжковим розворотом, то в цифровому середовищі з’явилися інші способи подачі графічних історій. Одним із таких форматів став вебтун, який поширився завдяки цифровим платформам і змінив звичний принцип читання коміксу [27, с. 212–213].

Якщо поглиблюватись у розвиток формату За дослідженням Н. Ламеріхс, вебтуни тісно пов’язані з цифровими платформами, культурою участі аудиторії та мобільним способом читання [27, с. 215]. Це означає, що вебтун не розглядається тільки як «комікс в інтернеті». Він має власну логіку побудови, власну систему

взаємодії з читачем і специфічні композиційні засоби. формат такого коміксу дає можливість деформувати та видозмінювати фрагменти сюжету для композиційного читання прокручувати та керувати темпом розкриття подій, поступово показувати кадри, створювати паузи між сценами та впливати на очікування читача. Зокрема, принцип вертикальної побудови кадрів показано через схему, див. рис. 1.2. На ній видно, що читач дивиться зверху вниз, а не знизу вверх, і мала товщина кадру не дозволяє очам бігати в різні сторони, як у друкованому коміксі.

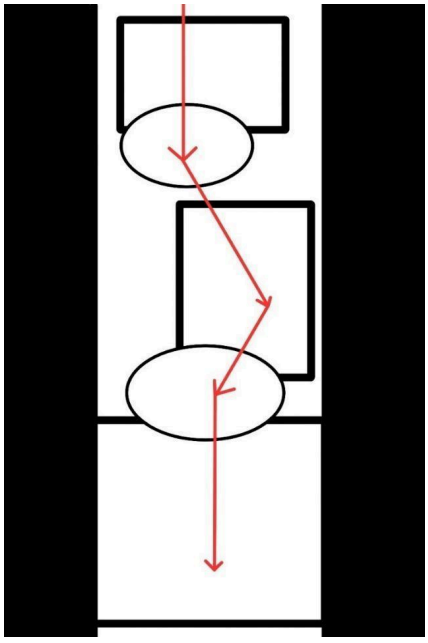


*Рисунок 1.2* - «Принцип вертикальної побудови кадрів у вебтун-форматі»

На фрагменті який описує як будується кадри та текстові блоки у вебтуні, ми можемо побачити, що зображення може займати як усю сторінка так і бути маленьким квадратиком, а текст вже займає порожні проміжки між кадрами, або йде за логікою руху кадрів поступово опускаючись до фіналу. Після перегляду схеми помітно, що вебтун представляє собою тонку схему побудови кадрів, що дає змогу деформувати кадри під такий довгий формат.Читач створює собі відчуття загадковості і хоче дізнатись що буде далі, через це композиція не втрачається а відкривається поступово під час прокручування. Проте рух кадру не буде

працювати без самого кадру, тому є важливим розміщувати розмір кадрів, відстань між ними, читабельність тексту та порядок появи сцен.

У вебтуні читач може лише прогортати поступово вертикальну стрічку, що водночас обмежує глядача робити щось окрім цього. Через це автор може керувати моментом появи кадру, це вигідно для автора, але не для читача, У дослідженні А. Прессер, Г. Бравіано та Е. Корте-Реал наголошується, що вебкомікси для малих екранів потребують окремого підходу до вертикального читання, розміру зображення та читабельності тексту [33, с. 68-72]. Це уточнює мою думку що до обмежень, тільки кропітка робота художника-коміксиста дозволяє не думати чи напрягатись в пошуках руху чи правильного рішення думки, на відміну від книжкового варіанту де треба перегортати сторінку чи змінювати постійно погляд у різні боки не розуміючи звідки йде продовження через що читання стає простим і зрозумілим усім. див. рис. 1.3.

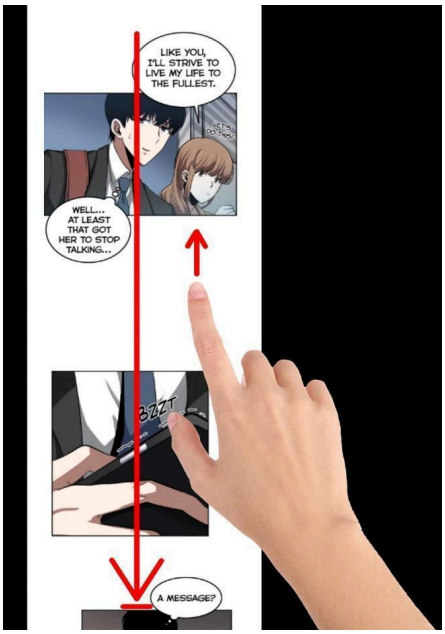



*Рисунок 1.3* - «Принцип вертикального читання вебтуну на мобільних застосунках»

На малюнку продемонстровано як саме глядач взаємодіє з форматом, і легкість взаємодії, це і є дизайнерський підхід до читача, він не бачить усю композицію, але бажання бачити кусочок кадру та прогорнути далі щоб побачити повну

картинку зацікавлює не меньше. Поступово цей підхід розкриває важливість розташування кадрів та легкість взаємодії. Для власного мальопису цей принцип як і для усіх авторських мальописів є головним правилом без нього починати розробку неможливо, оскільки вертикальна вважається складною у розробці і маленькі прогалини чи не сходства з більш крутішими прикладами робить розробку її марною.

Таким чином, вебтун можна вважати складним наративом та визначити як сучасний цифровий формат мальопису, орієнтований на вертикальне читання з екрана мобільного пристрою та комп'ютеру. Підсумовуючи особливость розробки вебтун формату є у послідовному розміщенні кадрів, використанні прокручування, візуальних пауз, зміни масштабу та адаптації композиції до малого екрана.

У розробці «Хроніки не Героя» вебтун-формату треба підійти врівноважено з урахуванням всіх особливостей та доцільно використовувати графічні наративи за актуальної схеми розробки, яка вважається базовим рішення у всіх вебтунах світу.

### 1.3 Композиційні особливості зображення та тексту у цифровому мальописі

Ми вже знаємо, що у мальописі зміст передається через текст, та побудований кадр. Без розташування ракурсу, розмір плану, текстових блоків та послідовність кадрів неможливо розробити мальопис у вебтун форматі. Тому усі ці елементи працюють разом, а композиція це головна причина чому сукупність кадрів і тексту перетворюється в доцільну читабельну історію, це демонстрування автором для читача. Зображення задає основну частину сцени, а текст уточнює те, що не завжди можна передати лише графічно: репліку, короткий напис, звук або внутрішню думку. Через це текстові елементи не можуть розміщуватися випадково. Вони мають бути вписані в кадр так, щоб не перекривати важливі частини зображення і не збивати послідовність читання.

Композиція допомагає впорядкувати елементи кадру та зробити сцену зрозумілою для читача. Вона визначає розташування персонажів, об’єктів, текстових елементів і вільного простору, формуючи порядок сприйняття сцени читачем. Завдяки композиції спрямовується рух погляду, виділяються головні смислові акценти кадру та забезпечується зрозумілий зв’язок між зображенням і текстом. Вона також визначає співвідношення між візуальними й текстовими елементами та послідовність сприйняття інформації, завдяки чому текстові бульбашки, написи й звукові ефекти органічно поєднуються із зображенням і не порушують логіку читання. У цьому форматі це особливо помітно, адже читач сприймає кадри з екрана, тому композиція має допомагати легко орієнтуватися в зображенні та безперешкодно переходити від одного елемента до іншого.

Важливим є розположення кадру. Воно допомагає організувати простір між зображення для тексту, визначити головний об’єкт, розташувати персонажів, предмети й другорядні елементи так, щоб читач швидко зрозумів зміст сцени. У мальописі композиція впливає не лише на естетику кадру, а й на сприйняття дії, настрою та емоційного стану персонажа. Для цього можуть використовуватися різні композиційні схеми: правило третин, симетрична побудова, діагональна композиція, центральне розміщення, S-подібна схема та інші варіанти побудови кадру, див. рис. 1.4:

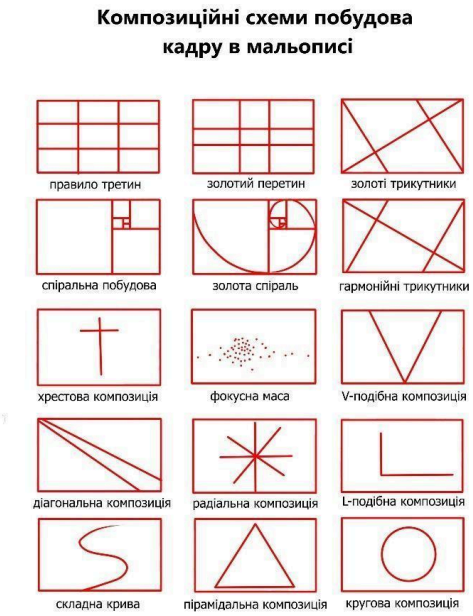



*Рисунок 1.4* - «Композиційна організація кадру в мальописі»

Залежно від завдання обираються різні принципи побудови кадру. Наприклад, центральна композиція зосереджує увагу на одному персонажі або предметі, діагональна підсилює рух і напруження, а симетрична створює відчуття рівноваги. У мальописі такі схеми допомагають не просто красиво розмістити елементи, а зробити сцену зрозумілою для читача. Саме через композицію можна показати самотність героя, конфлікт, зміну настрою або важливість окремої деталі.

Наведені композиційні схеми можуть застосовуватися залежно від змісту сцени. Наприклад, правило третин або золотий перетин доцільні для врівноважених кадрів із чітким смисловим центром; діагональна композиція підсилює рух і напруження; радіальна або V-подібна побудова спрямовує увагу до центрального об’єкта; кругова, пірамідальна чи S-подібна схема допомагають створити більш виразну організацію простору. За дослідженням М. Івасишин, текстовий простір у коміксі має власну організацію і не існує окремо від зображення [41, с. 42-44]. Це положення є важливим і для мальопису, оскільки репліки, написи, звукові ефекти та внутрішні монологи мають бути вписані в композицію кадру. Невдале розміщення тексту може порушити сприйняття сцени,

перевантажити зображення або послабити емоційний вплив кадру. У вебтуні ця проблема стає ще помітнішою через обмежений простір екрана. Текст має залишатися читабельним, не перекривати важливі елементи зображення і не порушувати логіку руху погляду. Якщо репліка або напис розміщені невдало, читач може втратити послідовність сприйняття сцени.

У вебтуні ця проблема стає ще помітнішою через обмежений простір екрана. Текст має залишатися читабельним, не перекривати важливі елементи зображення і не порушувати логіку руху погляду. Якщо репліка або напис розміщені невдало, читач може втратити послідовність сприйняття сцени. Для передачі різних типів мовлення, думок, звуків або емоційного напруження можуть використовуватися різні види текстових бульбашок, див. рис. 1.5:

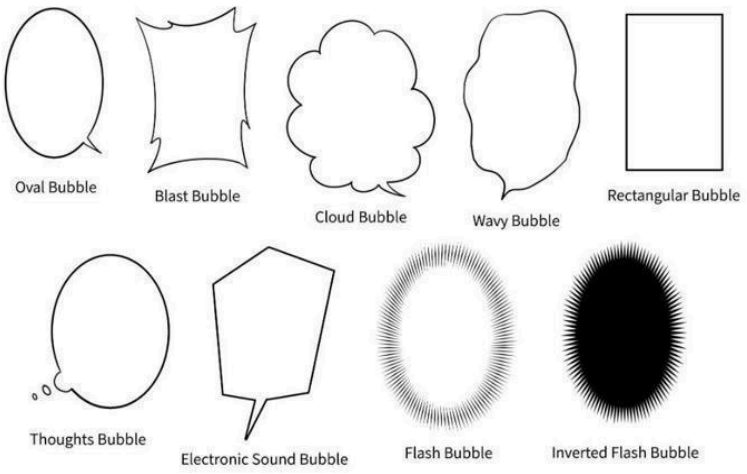



*Рисунок 1.5* - «Розміщення текстових елементів у кадрі мальопису»

На рисунку видно, що форма текстової бульбашки може бути різною і від розміру та форми текст сприймається по різному, чим більш деталізована форма тим складніше приймати зображення і навпаки. Звичайна овальна бульбашка підходить для діалогу, хмароподібна може передавати думки персонажа, а різкі або спотворені контури посилюють вигук, звук чи емоційне напруження. Тому текст у мальописі виконує не лише інформаційну роль, а й працює разом із композицією кадру, мімікою персонажа та загальним настроєм сцени.

Кадрування також впливає на те, яку частину зображення бачить читач і як швидко він зчитує основний зміст кадру. У цифровому мальописі можуть чергуватися загальні, середні та наближені плани. Загальний план дає більше простору для сцени, середній допомагає показати дію, а наближений кадр концентрує увагу на окремій деталі. Таке чергування підтримує ритм перегляду і допомагає уникнути одноманітності в побудові кадрів. У структурі візуального наративу важливу роль відіграє взаємозв'язок між окремими кадрами та порядок їхнього сприйняття читачем. Наближений кадр може з'являтися після загального або середнього плану, щоб змінити темп сцени й перевести увагу читача на конкретну деталь. Такий принцип відповідає розумінню візуального наративу як послідовності зображень, де зміст формується через зв'язок між окремими кадрами [11, с. 413-415].

Наближені кадри особливо доречні тоді, коли потрібно передати внутрішній стан героя без довгого пояснення текстом. У таких кадрах важливими стають погляд, положення брів, тіні, контраст, напрям реплік і загальна побудова обличчя. Саме ці деталі показують різні емоції персонажу в залежності від сцени. Приклад такого використання наближеного кадру подано на рис. 1.6:

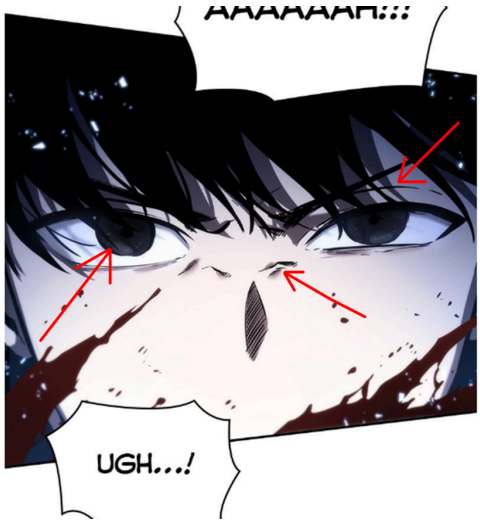



*Рисунок 1.6* - «Використання наближених кадрів у вебтуні для передачі емоційного стану персонажа»

На цьому кадрі демонструється втома, біль, страх, здивування та напруження, ці елементи можна додавати скільки завгодно до кадрів щоб показувати драматургію сцени, через що емоції є важливим рухом які можна передавати незважливим рухом, очі брови зморшки, це елементи без яких міміка не буде існувати, що важливо для розробки кадрів. Обличчя займає майже весь кадр, тому читач одразу сприймає напруження сцени. Стрілками позначено деталі, які підсилюють емоційний напрям погляду, основна увага зосереджена на очах персонажа. Завдяки такому кадруванню стан героя передається через візуальні ознаки, які швидко зчитуються під час перегляду вебтуну.

Історія, побудована навколо персонажа не буде такою драматичною з внутрішнім конфліктом, Ця сцена потребує  динамічного переходу, моментів тиші, очікування або різкої зміни настрою. У таких епізодах проміжок між кадрами працює як частина драматургії, а не просто як технічний відступ, див. рис. 1.7:




*Рисунок 1.7* - «Візуальна пауза між кадрами у вертикальній композиції вебтуну»

Зліва ми можемо побачити як червона стрілка вказує на градієнт у монохромному забарвленні,  затемнений проміжок відділяє одну сцену від іншої й уповільнює перехід до наступного кадру. Читач не відразу переходить до нової дії, а поступово прокручує вертикальну стрічку. Завдяки цьому пауза підсилює очікування, напругу або відчуття тиші перед важливим моментом, що ущільнює

кадри та заповнює простір який на початку був місцем для тексту, в такому кадруванні проміжки між елементами стають занадто великими щоб при гортанні читач непомічав фрагменти і очікував при подальшому прокручуванні, такий метод економить час і підвищує емоційність сцени.

Таким чином, композиційна організація візуальних і текстових компонентів визначає особливості сприйняття змісту. Текстові бульбашки, написи, звукові ефекти й вільний простір мають бути розташовані так, щоб читач послідовно переходив від зображення до тексту і не втрачав зміст сцени. а драматичні сцени були навпаки були розбиті та мали занадто плавні переходи. Через це таке значення як вебтун, набуває в мальописах більшої особливості, що не повинно ускладнювати сприйняття інформації та сприяти зрозумілому переходу між окремими елементами сторінки а навпаки зацікавлювати.

# РОЗДІЛ ІІ
# АНАЛІЗ ХУДОЖНЬО-КОМПОЗИЦІЙНИХ І ПЕРСОНАЖНИХ РІШЕНЬ У МАЛЬОПИСІ ТА ВЕБТУН-ФОРМАТІ

## 2.1. Аналіз особливостей вебтун-формату

Розглядаючи специфіку вебтун-формату варто почати з його головної відмінності від друкованого коміксу. Якщо у традиційному коміксі читач зазвичай бачить всю сторінку або розворот одразу, то у вебтуні кадри ріжуться на вертикальні куски які важко сприймати без належного розташування. Через це важливими стають зображення всередині кадру, якщо розмір кадрів буде занадто великим читати його у вертикальній послідовності буде неможливо, а відстань між кадрами буде відсутня, їхній масштаб в першу чергу важливий і послідовність входу в сюжетну складову дозволяє зосередити всю увагу на деталі, але використання постійної деталізації у кадрів є невигідним рішення, через що варто зауважити як зупиняти глядача на деяких кадрах а як навпаки зменшувати момент зчитування зображення, тому момент появи наступного фрагмента на екрані це складна особливость вебтуну яку легко помітити, але важко розробляти. Переглядіючи візуальні аналоги вебтуну можна помітити, що вертикальний простір може прискорюватись або сповільнюватись при читання: короткі кадри, розміщені близько один до одного, створюють відчуття швидкої дії, а більші проміжки між зображеннями дають паузу перед важливим моментом. У параметрах розробки вебтунів для малих екранів А. Прессер, Г. Бравіано та Е. Корте-Реал звертають увагу на значення вертикального читання, розміру панелей, тексту, а також простору для пауз і візуального «дихання» між елементами [33, с. 74].

Вертикальна структура вебтуну створює широкі можливості для організації візуального вигляду. У такій побудові легко переходити від загального плану до крупного, від спокійної сцени до напруженого епізоду, а також підкреслювати емоційний стан персонажів через зміну масштабу кадрів і відстані між ними. Тому

вебтун можна розглядати, як окремий спосіб організації візуальної розповіді, що безпосередньо впливає на композицію кадрів і ритм читання.

Вебтун набув особливого розвитку в Південній Кореї, де цифрові платформи стали важливим середовищем поширення графічних історій. В. Джанг і Дж. Е. Сон розглядають вебтун як частину нової корейської хвилі та процесу локалізації, тобто поширення локального культурного продукту у світовому цифровому просторі [21, с. 168-181]. Для цієї кваліфікаційної роботи це важливо, оскільки серед обраних аналогів значне місце займають саме корейські вебтуни.

Особливості вертикальної побудови вебтуну можна простежити на прикладі вебтуну «Всезнаючий читач». У таких фрагментах кадри не відкриваються читачеві одночасно, а з’являються поступово під час прокручування. Це дозволяє керувати очікуванням, змінювати темп сприйняття і поступово підводити читача до важливого сюжетного моменту, див. рис. 2.1:

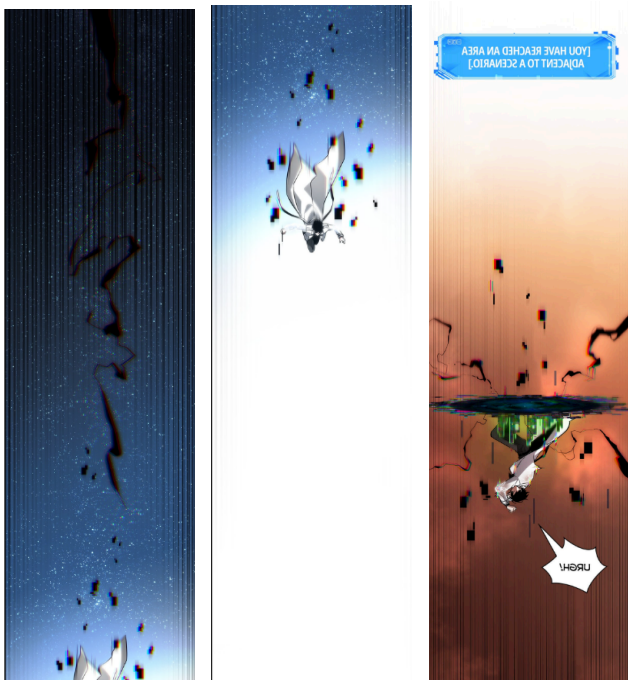


*Рисунок 2.1* - Приклад вертикальної побудови у вебтуні «Всезнаючий читач»

Дивлячись на приклад вертикальної побудови сцени «Всезнаючого читача», зображення розміщені послідовно зверху вниз, тому читач сприймає сцену

частинами, поступово переходячи від одного фрагмента до іншого. Така побудова допомагає не одразу розкривати подію, а створювати очікування перед наступним кадром. У перших епізодах «Всезнаючого читача» цього переходу немає, через мале фінансування або відсутність, такі переходи набули цінності уже в середині епізодів, цей принцип використовується для переходу від буденної ситуації до кризового моменту [31].

Після розгляду вертикальної побудови важливо звернути увагу на проміжки між кадрами. У вебтуні вони не виконують лише роль відступу між зображеннями. Аналізуючи роботи інших художників ми задаємось питанням наскільки відрізняється їх робота від нашої, тому зосереджувати на особливостях робіт важливо, щоб розуміти наскільки далеко чи близько ти знаходишся від популярних робіт. Відстань, темний перехід або порожній простір можуть змінювати темп: короткий проміжок потрібен щоб керувати часом глядача, якщо ми не хочемо щоб мало деталізовані кадри займали більше екранного часу ми щільно скріплюємо фрагменти один до одного, щоб перейти до більш драматургічних сцен. А довший створює паузу перед важливим моментом. У параметрах розробки вебтунів для малих екранів окремо виділяються зони тиші та простір для візуального «дихання» між елементами [33, с. 74]. Це дає змогу використовувати вертикальну стрічку як доріжку для бігу, де ми виставляємо швидкість у тому темпі в якому нам потрібно, не тільки для послідовного розміщення кадрів. див. рис. 2.2:

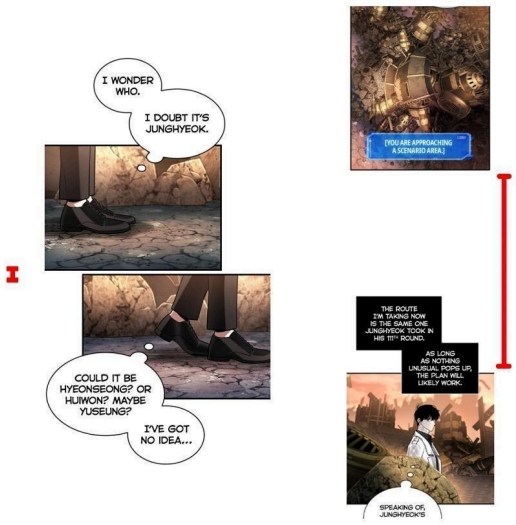



*Рисунок 2.2* - «Візуальна пауза у вертикальній композиції вебтуну»

На інструкції з красними позначками показано, як збільшений простір між кадрами впливає на темп читання. Якщо кадри розташовані близько один до одного, сцена сприймається швидше. Якщо між ними є більший проміжок, читач отримує паузу перед наступним фрагментом. Такий прийом може підсилити очікування, тишу або напруження це не обов’язково використовується тільки в драматичних сценах, частіше в сцені коли кадрування іде звичайним і художник хоче проілюструвати.

Одним із важливих аспектів візуальної організації вебтуну є варіювання способів подання зображення. У вертикальній стрічці автор може чергувати загальні плани, середні кадри, наближені фрагменти та окремі деталі. Таке чергування допомагає легко сприймати історію, кожен кадр веде за собою пояснення і немає лишніх чи непотрібних зображень, тому вебтун так приємно читати. Для розуміння елементів використання у кадруванні загальний план вводить у простір сцени, середній показує дію, наближений кадр підсилює емоційний акцент, а деталь зосереджує увагу на важливому предметі або жестах. Приклад зміни масштабу кадрів подано на рис. 2.3:

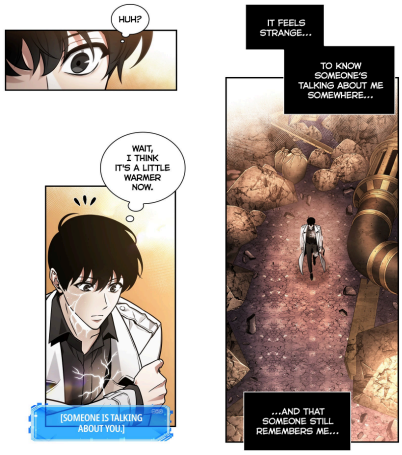



*Рисунок 2.3* - «Масштаб кадрів у вебтун-форматі»

У вебтуні розмір кадрів змінюється за масштаб, щоб демонструвати різницю у візуалізації зображень. Великий фрагмент допомагає показати простір і загальну ситуацію, менший кадр зосереджує увагу на дії, а наближений план або деталь підкреслюють важливий момент сцени. Завдяки такій зміні масштабу вертикальна стрічка не виглядає одноманітною, а читач поступово переходить від загального сприйняття до конкретного акценту.

Після розгляду вертикальної побудови, візуальної паузи та зміни масштабу можна визначити основні вимоги вебтун-формату до побудови мальопису. Кадри мають бути достатньо виразними для перегляду з екрана, а їхня послідовність повинна підтримувати зрозумілий рух читання. Зазначені особливості вебтун-формату враховуються як складова особливість під час розробки мальопису. Це дає змогу організувати матеріал відповідно до умов вертикального перегляду та забезпечити цілісне сприйняття сюжету під час читання.

Основуючись на вебтун-форматі ми визначемо спосіб подачі цифрового мальопису через вертикальне прокручування, послідовне відкриття кадрів, роботу з паузами, масштабом і читабельністю зображення на екрані. Ці особливості є основою для подальшого розгляду композиційної побудови мальопису.

### 2.2. Композиційна організація кадру і сторінки у мальописі

Після аналізу особливостей вебтун-формату інших художників, варто перейти до того, як у мальописі організовується сам графічний матеріал на прикладі вже українських аналогів, щоб мати базове розуміння відмінностей між різними за походженням мальописами.

Сцена є однією з важливих елементів у порівнянні, вона не подається одним суцільним зображенням, а розкладається на кадри різного розміру, проміжки, текстові елементи та візуальні акценти. Саме їхнє розташування визначає, як читач проходить епізод: де швидко переходить до наступної дії, а де затримується на важливому фрагменті. У мальописі кадр має конкретне завдання всередині сцени. Один кадр може вводити місце дії, інший - показувати зміну ситуації, наступний - зосереджувати увагу на деталі або створювати паузу. Через це композиційна організація стосується не тільки окремого зображення, а й порядку розміщення кадрів між собою. У дослідженнях В. Айснера комікс розглядається як послідовне мистецтво, де важливе значення мають кадр, його межі та зв’язок з іншими зображеннями [16].

Окреме значення має рух погляду. Читач повинен без зайвого зусилля переходити від одного фрагмента до іншого, не втрачаючи логіку сцени. У дослідженнях Н. Кона про макети коміксів розглядається, як організація сторінки впливає на стратегію читання та переміщення погляду між панелями [8].

У традиційному розумінні композиція визначає розташування основних і другорядних елементів, співвідношення фігури та тла, напрям руху погляду, центр уваги та загальну рівновагу кадру. У мальописі ці завдання ускладнюються тим, що зображення має не лише бути візуально цілісним, а й працювати як частина наративу. Кадр повинен передавати дію, емоцію, зміну ситуації або важливу деталь, яка допомагає читачеві рухатися далі по історії [13, с. 414-416].

Друкований мальопис має композицію, яка часто побудована через сторінку

або розворот. Читач бачить одразу кілька кадрів, тому важливими стають їхній розмір, чергування, розташування реплік і загальний рух погляду по сторінці.

Приклад сторінкової композиції можна розглянути на розвороті сучасного мальопису, де кілька кадрів поєднані в одну сцену, див. рис. 2.4:




*Рисунок 2.4* - «Композиційна побудова сторінкового розвороту в сучасному мальописі»

Композицію ілюстрованих блоків показано у вигляді розвороту, у якому сцена розкривається через кілька взаємопов’язаних кадрів. Великі зображення задають загальну ситуацію й простір, а менші фрагменти уточнюють окремі реакції, репліки та деталі. Завдяки цьому читач поступово переходить від загального сприйняття події до конкретних моментів у середині сцени.

Розміщення тексту у українському мальописі демонструється як маленьний блок тексту який не переважає зображенню і зчитується краще, але на відміну від вебтуну де текст може заповнює пустий простір і займає велику кількість місця, в українському аналозі продивляється маленький текст який впливає на рух погляду і темп читання, тут ми зосереджуємо увагу на зображеннях, а текст вже вписаний у зображення за композиційним рішення. Якщо текстова бульбашка перекриває важливу частину зображення або стоїть поза логікою кадру, читач може втратити послідовність сприйняття. Тому місце для реплік, написів і звукових ефектів потрібно передбачати ще під час побудови кадру. М. Івасишин зазначає, що

текстовий простір у коміксі має власну організацію і не існує окремо від зображення [41, с. 42-46]. Приклад розміщення текстових елементів у композиції кадру подано на рис. 2.5:




*Рисунок 2.5* - «Розміщення текстових елементів у композиції кадру»

Розміщенні текстові блоки продемонстровані на аналогі з вебтуну «Мисливець SSS-класу», ми бачимо як відділена репліка від зображення, а звуковий ефект працює навпаки взаєдіючи з зображенням. Текстові елементи залишаються читабельними, не перекривають головні частини кадру і підтримують рух погляду. Тема важлива для вебтунів, оскільки кадри сприймається гармонійніше коли є відпочинок для очей, читач швидко переходить до наступного фрагмента під час прокручування.

Темний фон у мальописі теж працює як спосіб зосередження уваги. Коли другорядні елементи сцени майже не показані, читач швидше помічає ті фрагменти, які залишаються освітленими або контрастними. Такий прийом допомагає прибрати зайві деталі, уповільнити сприйняття сцени й підкреслити напружений момент. Приклад використання темного фону подано на рис. 2.6:




*Рисунок 2.6* - «Темний фон як засіб концентрації уваги у сцені вебтуну »

На цьому зображені показано фрагмент з вебтуну «Підняття рівня наодинці», як темний фон відокремлює важливі фрагменти від решти простору. Увага читача зосереджується на руці персонажа та лезі, оскільки саме ці елементи залишаються найбільш помітними. Завдяки такому рішенню сцена сприймається напруженіше, а звуковий елемент «HUFF» додатково підсилює відчуття важкого дихання і фізичного виснаження.

Важливу роль у побудові цього фрагмента відіграє фрагментно просторове рішення кадру. Автор не показує сцену цілком, а навмисно розділяє її на окремі візуальні акценти. У верхньому фрагменті увага зосереджена на руці персонажа, положення якої, сліди крові та напружена пластика пальців створюють відчуття фізичного виснаження й тривоги. Нижній фрагмент переводить погляд на лезо, яке виступає окремим композиційним центром. Таке розділення сцени не лише посилює драматичний ефект, а й змушує читача послідовно зчитувати важливі деталі.

Будуючи основу для мальопису важливо враховувати не окремий прийом сам по собі, а те, як він працює в межах сцени. Розмір кадру впливає на темп читання, розташування тексту допомагає не збивати рух погляду, проміжки між кадрами створюють паузу, а темний фон може зосередити увагу на потрібній деталі. Коли ці елементи узгоджені між собою, сцена читається зрозуміло та не перевантажує читача.

### 2.3. Характеристика дизайну персонажів у мальописі

Персонаж у мальописі має зчитуватися швидко й залишатися впізнаваним у різних кадрах. Читач бачить його в загальних планах, наближених фрагментах, динамічних сценах і спокійних епізодах, тому образ повинен мати чітку основу, де силует працює з пропорціями,  а риси обличчя, зачіска поєднуються з костюмом, останнім елементом буде загальна пластика. Якщо ці елементи постійно змінюються без причини, персонаж втрачає цілісність і складніше сприймається в послідовності кадрів. Але в процесі розробки це вважається стандартною ситуацією коли один елемент не однорідний до іншого, що підвищує бажання чіплятись до кадрів оком.

Під час створення персонажа спочатку визначається його роль у історії. Від цього залежить зовнішній вигляд головного героя, цілісно розкриває візуал  саме характер  і міміка, потім постава. Одяг працює вже як впізнаваність, надягаючи різний вбрання, одяг вже не буде мати особливість впізнаваності, тому малюючи один набор одягу персонажа можна впізнати без обличчя, і головне поведінка героя у кадрі, якщо розділити на загальні складові, цей елемент буде складним у розумінні розробки, але самим важливим для демонстрування персонажу. Т. Бенкрофт підкреслює, що розробка персонажа пов’язана не тільки з малюванням зовнішності, а й із розумінням його особистості, поведінки та виразності [3]. Використання таких особливостей дає змогу розкрити потенціал у дизайні

персонажу, бо простота дизайну виглядає не цікаво, тому метод має працювати в різних сценах і передавати зміну стану без довгих пояснень текстом.

У багатьох сучасних вебтунах увага зосереджується на персонажах із неоднозначним характером і власними внутрішніми труднощами, а не на ідеалізованих героях. У таких випадках зовнішність повинна підтримувати загальне враження від героя. Саме через ці деталі читач розуміє, характер персонажу, при створенні контрасту сцен, характер головного героя буде грати, як базова складова яку змінили, увага зачасту привертається через серйозні зміни стану головного героя. Аналізуючи варіанти, треба звертати увагу на їх дизайн, де окремі деталі обличчя чи костюма та загальне враження від образу. У мальописі герой часто з’являється в різних планах: інколи читач бачить його повністю, інколи - лише обличчя, жест або частину силуету. Тому образ має зберігати впізнаваність навіть тоді, коли кадр не показує всі деталі. Приклад такого візуального образу подано на рис. 2.7:



*Рисунок 2.7* - «Візуальний образ персонажа у сучасному мальописі або вебтуні»

Костюм персонажу легко зчитується завдяки чіткому силуету, поставі й загальній подачі образу. Темний одяг контрастує на білому фоні, вертикальна постава та стриманий вираз створюють відчуття зібраності, але водночас у фігурі

передається певна напруга. Такий приклад показує, що дизайн персонажу працює через промальовані риси обличчя та фігуру персонажа, вони задають одягу характерну форму та загальний настрій персонажа, через це ідея персонажу фігурує у стриманості та почуттях характеру які передаються через пластику тіла.

Читач часто сприймає героя через обличчя, погляд, положення тіла й жести. Саме ці деталі допомагають зрозуміти, у якому стані перебуває персонаж: він спокійний чи напружений.

Особливо виразно характер персонажа розкривається через міміку. Через неї можна передавати настрій самого мальопису, бо персонаж це лице мальопису, він задає настрій, а композиційні рішення та графічні техніки розкривають потенціал розробки. У дослідженні М. Ебботт і Ч. Форсвіля візуальна передача емоцій у манзі розглядається через міміку, графічні знаки та інші засоби, які допомагають читачеві зчитувати стан персонажа [1, с. 91-102]. А стан персонажа це настрій мальопису в першу чергу.

Обличчя часто першим передає стан героя в кадрі: напругу, розгубленість, втому, зосередженість або коротку емоційну реакцію на подію. Це важливо, бо читач зчитує емоцію швидко, ще до того, як переходить до репліки або наступного кадру. У вебтуні така роль міміки посилюється наближеними планами, де зміна погляду, брів, рота чи нахилу голови стає основним носієм внутрішнього стану героя. Приклад варіативності міміки подано на рис. 2.10.



*Рисунок 2.8* - «Варіативність міміки персонажа як засіб передачі емоційного стану»

На 9 різних варіантах видно, як один персонаж сприймається по-різному залежно від виразу обличчя. Зміна погляду, положення брів, відкритості рота та загального напруження обличчя дозволяє показати спокій, здивування, тривогу, невпевненість, іронію або внутрішню зосередженість. Завдяки цьому персонаж не виглядає застиглим, а набуває емоційної рухливості, яка потрібна для послідовного розвитку сцен. Для вебтуну це має особливе значення, оскільки герой часто з’являється саме у крупних і наближених кадрах, де обличчя стає головним засобом передачі психологічного стану.

Для мальопису важливо, щоб образ героя не переходив випадково від кадру до кадру без змін. Зачіска, риси обличчя, основні пропорції, костюм і характер міміки мають залишатися впізнаваними. Водночас персонаж повинен мати достатньо варіантів емоцій, щоб передавати зміну стану впродовж історії. Саме така  концепція і варіативність роблять образ харизматичним та ярким для читача.

### 2.4 Аналіз аналогів до авторського мальопису «Хроніки не Героя»

Інтерес до аналізу вебтунів у межах цієї роботи зумовлений тим, що сьогодні вони стали одним із найпомітніших і найпопулярніших форматів графічних історій у цифровому просторі. Вебтуни виробили власні принципи побудови композиції та взаємодії з читачем, які суттєво відрізняються від традиційного друкованого коміксу. Дослідження цих особливостей дає змогу краще зрозуміти сучасні підходи до створення мальописів і визначити художні рішення, які можуть бути використані під час розробки авторського проєкту. Для порівняння було обрано три вебтуни: «Всезнаючий читач», «Мисливець SSS-класу» та «Підняття рівня наодинці». Ці твори близькі до теми роботи не сюжетом, а способом побудови сцен, подачею персонажа, роботою з напругою, ритмом читання та вертикальною композицією. У них можна простежити, як вебтун-формат використовує послідовне відкриття кадрів, зміну планів, паузи, контраст і крупні фрагменти для посилення емоційного сприйняття.

Починаючи аналіз з вебтуну «Всезнаючий читач» ми можемо сказати, що в ньому напружені сцени часто працюють на глядача а не на візуал персонажу. Читач не бачить весь епізод тільки одного персонажа, як це зазвичай відбувається у слабких аналогах з низькими рейтингами, персонаж розкривається поступово під час читання епізодів. Завдяки цьому автори можуть керувати темпом сприйняття, послідовно розкриваючи деталі та підсилюючи очікування перед важливим моментом. Приклад такої побудови сцени наведено на рис. 2.9.

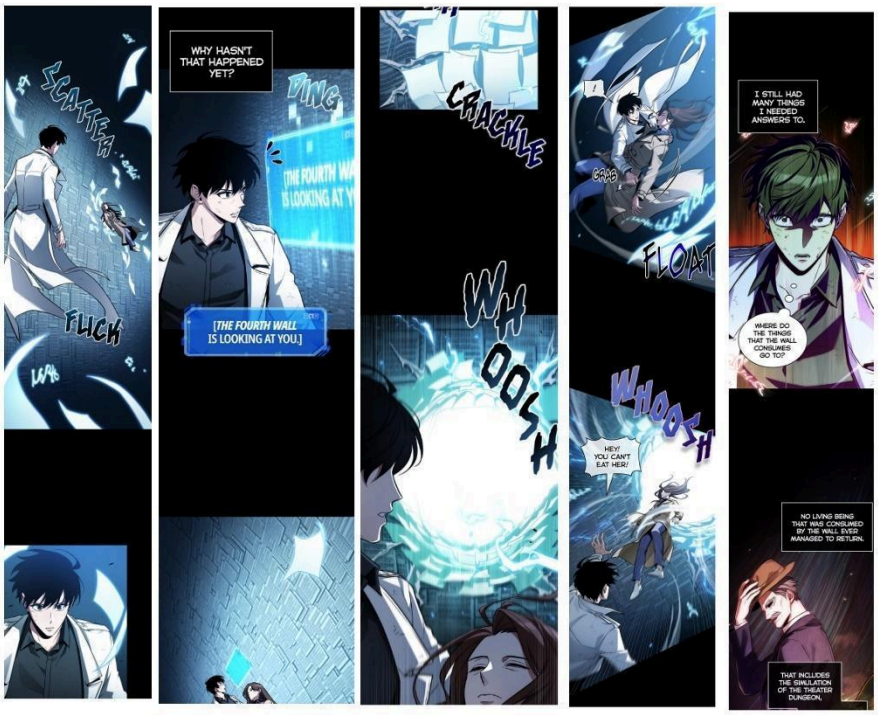



*Рисунок 2.9* - Вертикальна побудова сцени у вебтуні «Всезнаючий читач»

Розвиток сцени відбувається через розуміння що відбудеться далі, кожен кадр додає нову інформацію та поступово розкриває подію. Спочатку увага зосереджується на окремих деталях або діях персонажа, після чого композиція розширюється й демонструє зміни в ситуації. Такий спосіб дозволяє контролювати темп читання та створювати паузи між важливими моментами посилюючи емоційне напруження. Читач поглиблюється поступово, що допомагає підтримувати інтерес і зберігати інтригу. Таким чином використання цієї ідеї у створенні мальопису «Хроніки не Героя» додає особливості у сценах із високим рівнем емоційної напруги або сюжетної загадковості, де важливо підвести читача до кульмінаційного моменту поступово.

Другим аналогом є вебтун «Мисливець SSS-класу» (*SSS-Class Revival Hunter*). Він цікавий тим, що герой не подається одразу як сильний і впевнений персонаж. На початку його образ пов’язаний із невдоволенням власним становищем, заздрістю до сильніших мисливців і бажанням змінити своє життя

[37]. Через це історія тримається не тільки на зовнішній дії, а й на внутрішньому напруженні героя.

У перших епізодах вебтуну важливу роль відіграють крупні плани, демонструючи в більшості персонажу, але цей мотив став популярним серед багатьох читачів через емоційну передачу. Вони допомагають показати стан персонажа без довгих пояснень: тривогу, заздрість, злість або напружене очікування. Для мальопису «Хроніки не Героя» такий підхід є корисним, оскільки головний персонаж також має розкриватися через психологічний стан, а не тільки через зовнішні події. Приклад передачі емоційної напруги подано на рис. 2.13:




*Рисунок 2.10* - Передача емоційної напруги у вебтуні «Мисливець SSS-класу»

На ілюстрації видно як зчитується емоційний стан персонажу, він передається через наближений кадр обличчя, напружений погляд і звуковий ефект «BA-THUMP». Обличчя займає центральне місце в кадрі, тому читач одразу

зосереджується на реакції героя. Світле тло й контрастні темні елементи не перевантажують сцену, а підсилюють увагу до виразу обличчя.

Такий прийом добре працює у вебтун-форматі, бо крупний план швидко зчитується з екрана. Він дозволяє показати внутрішній стан героя через міміку, а не через пряме пояснення текстом.

Окрім емоційної виразності, «Мисливець SSS-класу» демонструє динамічний перехід від стану слабкості або незадоволення до активної дії. У ранніх епізодах важливо шукати кадри, де герой ще не є впевненим переможцем, але вже перебуває в моменті внутрішньої зміни. Такий тип персонажної побудови може бути корисним, де образ «не героя» також передбачає складний внутрішній розвиток. Герой може залишатися впізнаваним за основними рисами обличчя, зачіскою, пропорціями та загальним силуетом, але водночас змінюватися залежно від ситуації.

У «Мисливці SSS-класу» помітною є зміна стилю подачі персонажа залежно від його стану та ситуації. Один і той самий герой може бути показаний у приглушеному, темному дизайні, а в іншому епізоді - більш різким, контрастним та динамічним. При цьому образ не розпадається на різні варіанти персонажа, а навпаки зберігаються риси обличчя, зачіска та пропорції. Такий прийом дозволяє змінювати емоційний тон сцени, не втрачаючи впізнаваності персонажа. Приклад зміни стилю візуальної подачі подано на рис. 2.11:




*Рисунок 2.11* - Варіативність візуальної подачі персонажа у вебтуні «Мисливець SSS-класу»

Видно, що на трьох різних ілюстраціях стиль персонажу виглядає по різному з плином часу у коміксі. У першому фрагменті образ виглядає більш приглушено: затемнене обличчя, втомлений погляд і стримана міміка створюють відчуття внутрішнього виснаження. У другому фрагменті стиль стає активнішим: яскравіший одяг, відкритіша поза. У третьому фрагменті персонаж поданий більш зосереджено, через спокійніший жест і контрольований вираз обличчя.

Така зміна стилю допомагає показати різні стани персонажа без пояснення великими текстовими блоками. Герой може виглядати слабшим, напруженим або впевненим залежно від сцени, але основа образу залишається сталою. У власному мальописі потрібно використовувати цей варіант, бо головний персонаж також може змінюватися візуально відповідно до емоційного стану.

Третім аналогом є вебтун «Підняття рівня наодинці» (*Solo Leveling*). У цьому творі особливо помітна робота з динамікою кадру. Напружені сцени часто будуються через різкий напрям руху, діагональні лінії, контрастні плями, зміну масштабу й активні ракурси. Завдяки цьому дія не виглядає статичною: погляд читача рухається разом із персонажем.

Цей аналог корисний як приклад роботи з напруженням у кадрі. Окремі прийоми можна використати в сценах різкого руху, втечі, падіння, зіткнення або емоційного вибуху, де композиція має посилити її відчуття. Приклад динамічної побудови сцени подано на рис. 2.15:

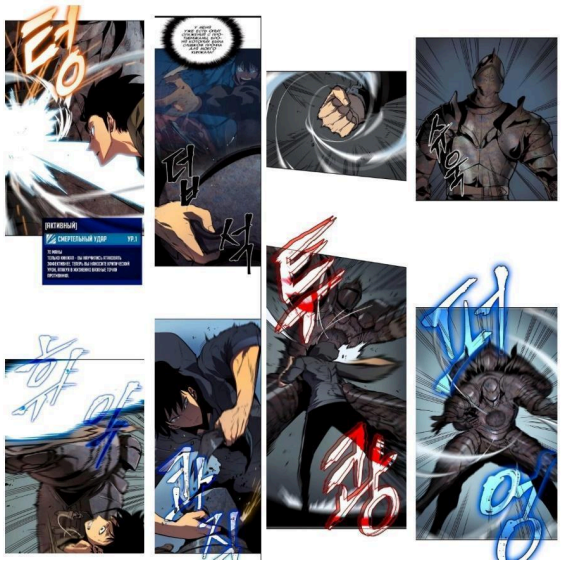


*Рисунок 2.12* - Динамічна композиція у вебтуні «Підняття рівня наодинці»

У наведеному прикладі продемонстровано побудову динамічної сцени, де напруження створюється через напрям руху, нахил кадрів, різкі діагоналі та контраст між темними й світлими фрагментами. Окремі частини зображення ніби спрямовують погляд від одного моменту дії до іншого, тому сцена читається швидко й напружено. Таким чином ми робимо висновок, що динамічна композиція ефективно працює у моментах психологічної напруги.

Порівняння аналогів показує, що для мальопису «Хроніки не Героя» важливими є принципи побудови кадру й персонажа. У «Всезнаючому читачі» корисною є подача героя через буденність і поступове входження в кризову ситуацію. У «Мисливці SSS-класу» важливою є робота з емоційною напругою, мімікою, крупними планами та зміною стану персонажа. У «Піднятті рівня наодинці» можна виділити динамічну композицію, контраст, темний фон і різкий напрям руху.

Важливо переосмислити окремі прийоми: вертикальний ритм, паузи між кадрами, наближені плани, темний фон, напружену пластику тіла та зміну емоційного стану персонажа.

# РОЗДІЛ ІІІ
# ПРОЄКТНА РОЗРОБКА АВТОРСЬКОГО МАЛЬОПИСУ «ХРОНІКИ НЕ ГЕРОЯ» У ВЕБТУН-ФОРМАТІ

## 3.1 Формування ідеї, сюжету та візуальної атмосфери мальопису «Хроніки не Героя»

Практична частина роботи починалася з формування текстової сюжетної основи мальопису «Хроніки не Героя». На цьому етапі було визначено головного персонажа, основний конфлікт, послідовність ключових подій і загальний емоційний напрям майбутньої вебтун-стрічки. Текстовий опис сюжету став основою для подальшого пошуку мудбордів, щоб підібрати атмосферу мальопису, характер персонажа, кадрування та ритму окремих сцен.

У центрі історії перебуває персонаж, який не подається як бездоганний герой або впевнений переможець. Його образ будується через проблеми, які з’являються на його шляху. Саме тому назва «Хроніки не Героя»  не підкреслює класичний героїзм, скоріше демонструє стан людини, яка намагається діяти правильно, але стикається з наслідками, непорозумінням і тиском середовища.

Сюжет розгортається через події одного дня. Герой прокидається, і приходить розуміння що він запізнюється, поспішаючи біжить до роботи якомога швидше. Далі він стає свідком конфлікту між чоловіком і дівчиною та вирішує втрутитися. Що демонструє героїзм зі сторони головного героя. Його вчинок має позитивний намір, але не приводить до очікуваного «героїчного» результату: ситуація ускладнюється, герой стикається з осудом, втратою роботи та обґрунтовує наслідки власного рішення. Ця ситуація робить з нього антигероя. Через це основний акцент зміщується не на саму дію, а на внутрішній стан персонажа після неї де ідеєю є показати проблеми сучасного соціуму.

Першим візуальним етапом роботи став підбір мудбордів. Вони допомогли визначити загальний настрій мальопису та емоційну подачу персонажа. Було важливим знайти поєднання буденного міського простору. Тому в пошукових

матеріалах переважають мотиви темних інтер'єрів, теплого яскравого освітлення, крупних планів обличчя, погляду, телефону та фрагментів руху. Пошукові мудборди подано на рис. 3.1:



*Рисунок 3.1* - Пошукові мудборди атмосфери мальопису «Хроніки не Героя»

Підбір мудбордів було зроблено на основі вже існуючих робіт, де вони вже стали основою для подальшої роботи.

Мудборди не використовувалися для прямого копіювання окремих зображень. Їхнє завдання полягало в тому, щоб зібрати потрібний настрій і зрозуміти, які візуальні елементи повторюватимуться в мальописі. Після цього стало зрозуміло, що основа проєкту має будуватися на яскравому середовищі, холодних кольорах, крупних планах, паузах між кадрами та контрасті між буденністю і психологічним напруженням героя.

Після роботи з мудбордами було визначено загальний візуальний напрям майбутнього мальопису. Зібрані референси допомогли окреслити атмосферу твору, його емоційний тон і характер середовища, у якому розгортатимуться події. Основна увага приділялася зображенням міського простору, громадського транспорту, освітлення, кольорових рішень і композиційних прийомів, що відповідають задуму історії.

### 3.2. Розробка візуального образу головного персонажа

Під час роботи над головним персонажем потрібно було знайти образ, який відповідав би настрою та тематиці мальопису «Хроніки не Героя». За задумом, це не класичний герой, який вирізняється силою, харизмою чи впевненістю в собі. Навпаки, персонаж мав виглядати звичайною людиною, яка живе у знайомому міському середовищі та стикається з внутрішніми труднощами. Тому під час розробки образу основна увага приділялася не героїчності, а відчуттям впевненості у собі, які були приглушені самотністю, осудом соціуму, та втратою чогось важливого.

Образ героя будувався навколо ідеї людини, яка зовні намагається зберігати контроль над собою, але поступово переживає критичний психологічний тиск. Навіть у спокійних сценах персонаж повинен створювати відчуття прихованої тривоги, тому всі елементи образу розроблялися як єдина система.

Одним із ключових рішень став вибір формального одягу. Костюм, сорочка та краватка асоціюються з роботою, відповідальністю та щоденними обов’язками. Такий зовнішній вигляд допомагає показати героя як людину, яка намагається відповідати вимогам суспільства та підтримувати образ впорядкованого життя. Водночас цей охайний вигляд контрастує з його внутрішнім станом, що підсилює основну ідею.

Пошук образу розпочався зі створення серії швидких ескізів. На цьому етапі перевірялися різні варіанти зовнішності, форми обличчя, зачіски, пропорцій та характеру персонажа. Головною метою було пошук візуального рішення, яке найкраще відповідало б задуму історії. Особливу увагу було приділено обличчю та погляду героя, оскільки саме через них у багатьох сценах буде передаватись його емоційний стан. Під час роботи розглядалися різні варіанти форми очей, положення брів і загальної виразності обличчя. Частина ескізів виглядала більш нейтрально, тоді як інші передавали втому, напруження або внутрішню

відстороненість. Порівняння цих варіантів допомогло визначити напрямок подальшої роботи над персонажем. Також під час пошуку образу перевірялися різні варіанти постави та пластики тіла. Навіть у статичних позах герой мав виглядати дещо напруженим або виснаженим. Для цього використовувалися емоційні жести та напруження в плечах. Такі деталі дозволяють передавати характер персонажа у його початковому стані, де ми бачимо його як життєрадісну людину яка виглядає як серйозна особа.

У результаті пошукових начерків було сформовано загальний напрямок візуального образу героя. Було визначено основні риси зовнішності, характер погляду, особливості зачіски та загальний емоційний настрій персонажа. Саме ці напрацювання стали основою для створення фінального концепту та подальшого опрацювання героя в межах мальопису, див. рис. 3.2:



*Рисунок 3.2* - Пошуковий концепт головного персонажа мальопису «Хроніки не Героя»

Пошуковий ескіз допоміг визначити, яким має бути персонаж, меньше схожим на героя, але робити героїчні вчинки. У процесі пошуку ескізів було розкрито повноцінну суть героя. Після визначення початкового образу персонажа було підібрано колірну палітру, яка підтримує загальний настрій мальопису та характер головного героя. Основу палітри складає темний відтінок #191c2a який

використовуватиметься для костюма персонажу. Він створює відчуття стриманості, внутрішньої закритості й втоми, що відповідає образу персонажа.

Відтінок #214480 використовується як холодний синій акцент. Він добре поєднується з темною основою і може застосовуватися в деталях одягу. Світлий колір #ebedfc потрібен для контрасту очей на фоні обличчя.

Окремим акцентом у палітрі виступає зелений відтінок #328148. Його не передбачено використовувати як основний колір персонажа, але він може застосовуватися в окремих деталях середовища, світлових ефектах або елементах, які потребують додаткового візуального виділення. Колір #fef3f2 додає м'який світлий тон, який може використовуватися для шкіри, слабкого освітлення або теплих акцентів. У поєднанні ці кольори формують стриману, темну й напружену гаму, яка підходить для персонажа з внутрішнім конфліктом і не робить його образ надмірно яскравим або героїзованим.Обрану колірну палітру головного персонажа мальопису «Хроніки не Героя» наведено на рис. 3.3.




*Рисунок 3.3* - Колірна палітра головного персонажа мальопису «Хроніки не Героя»

Окремим акцентом у палітрі виступає зелений відтінок #328148. Його контрастність на фоні інших кольорів може вважатись зайвою, але на ділі саме через цей колір персонаж стає таким впізнаваним зелені очі вважаються найяскравішими серед усіх і контрастують не в залежності на якому тлі, будь це світле тло чи чорне.

Колір #fef3f2 додає м'який  блідий світлий тон, який використовується для шкіри. Він пом'якшує холодну палітру і зберегти приємність і бажання

торкнутися. У поєднанні ці кольори формують стриману, контрастну гаму, яка підходить візуалу лиця персонажу і не робить його образ надмірно яскравим або героїчним.

Після визначення кольорового рішення було опрацьовано міміку головного персонажа. Оскільки образ героя побудований на внутрішній напрузі, для нього підходять надто перебільшені або комедійні емоції, але з урахуванням що ці емоції будуть тимчасовими, щоб відчути контрастність. Такі вирази обличчя краще відповідають характеру героя і загальному настрою мальопису на початку і зміна персонажа буде грати ключову роль у важливості цих емоцій. Для демонстрації емоційного станів було створено емоційну карту персонажа. У вебтуні герой часто показується крупним планом, тому навіть невелика зміна погляду, брів, рота або нахилу голови може передати його стан без додаткового пояснення текстом. Водночас важливо було зберегти впізнаваність персонажа: форма обличчя, зачіска, очі та загальна подача мають залишатися сталими. Варіанти міміки головного персонажа наведено на рис. 3.4.



*Рисунок 3.4* - «Емоційна карта головного персонажа»

Емоційна карта демонструє, як змінюється вираз обличчя персонажа залежно від його внутрішнього стану протягом розвитку сюжету. У різних ситуаціях герой може виглядати виснаженим і втомленим, а в моменти

невизначеності його міміка передає розгубленість. Коли події стають складнішими, у виразі обличчя з’являються пригніченість і внутрішня напруга, тоді як під час важливих рішень акцент зміщується на зосередженість. В окремих епізодах емоційне напруження досягає піку та проявляється через короткі спалахи злості. Кожен вираз обличчя відповідає можливим ситуаціям у сюжеті та допомагає передати реакцію персонажа на події, зберігаючи його впізнаваність завдяки незмінним рисам зовнішності та характерній пластиці міміки. Надалі ця карта використовується як орієнтир під час створення кадрів мальопису, забезпечуючи цілісність образу та даючи змогу передавати внутрішній стан героя переважно через візуальні засоби, без надмірних текстових пояснень.

Після опрацювання міміки було сформовано фінальний образ головного персонажа в повний зріст, у якому поєднано всі попередньо визначені характеристики: загальний характер героя, формальний стиль одягу, стриману кольорову палітру. Такий формат подачі дозволяє оцінити персонажа через поставу, пропорції, костюм і загальне враження від фігури. Основою зовнішнього вигляду став формальний міський одяг - сорочка, піджак і краватка, що підкреслюють зв’язок героя з повсякденним середовищем, роботою та соціальними очікуваннями. Водночас образ не є надто охайним або ідеалізованим: легка скутість пози, напруження в плечах, стриманий вираз обличчя та темна кольорова гама демонструють внутрішню нестабільність персонажа, який намагається зберегти зовнішню зібраність. Фінальний концепт головного персонажа в повний зріст наведено на рис. 3.5.

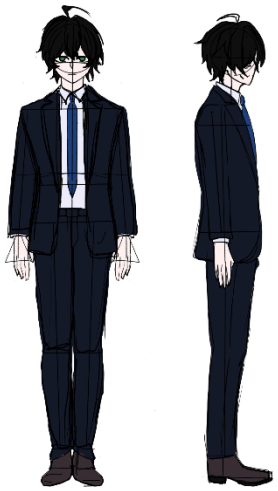


*Рисунок 3.5* - Модельний аркуш головного персонажа мальопису «Хроніки не Героя»

Повний образ головного героя демонструє його звичайність і водночас серйозність візуального вигляду. Персонаж демонструє собою класичного персонажа, який випромінює впевненість або демонструє свою силу через харизму. Попри зовнішню зібраність, костюм персонажу грає ключову роль у стилістиці та кадрування, саме смокінг передає уособлення стриманої та серйозної людини. Характеризуючи  свою поставу, одяг добре проявляє нюансе рішення кольору та підбір черт обличчя працюючи на візуальну складову.

У межах підрозділу було визначено основні складові образу головного героя: загальний тип зовнішності, кольорову палітру, міміку, костюм і характер подачі в повний зріст. Ці матеріали стали основою для подальшої роботи над кадрами мальопису. На наступному етапі персонаж уже розглядається не окремо, а всередині сцен: у розкадровці, композиції кадрів, взаємодії з простором і вертикальній вебтун-стрічці.

### 3.3. Лайаут, кадрування та побудова вертикальної вебтун-стрічки

Після розробки головного персонажа робота перейшла до побудови кадрів майбутнього мальопису. На цьому етапі потрібно було не створити окремі завершені ілюстрації, а перевірити, як сцени можуть працювати в послідовності.

Для вебтун-формату важливими є вертикальне прокручування, поступове відкриття кадрів, відстані між фрагментами та читабельність з екрана. Тому основна увага приділялася композиції окремого кадру та переходу від одного фрагменту до іншого.

Розкадровка почалася з чорнових ескізів ключових сцен. У цих начерках був пошук середовища, предметні акценти, реакції головного персонажа, крупні плани, рух і паузи між сценами. Такі ескізи є пошуковим рішенням і для розуміння який план кадрування буде у мальописі. Їхнє завдання полягало в тому, щоб швидко знайти потрібний ракурс, масштаб, положення персонажа та загальний ритм майбутніх кадрів для  вебтун-стрічки. Пошукові ескізи кадрів подано на рис. 3.6.

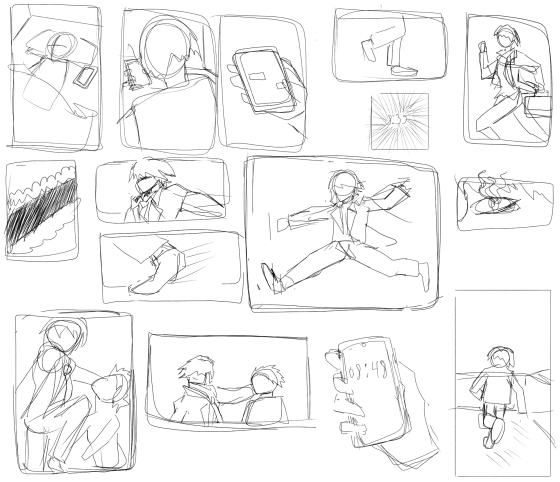


*Рисунок 3.6* - «Пошукові ескізи кадрів мальопису «Хроніки не Героя»

Початковий етап роботи над кадрами передбачав створення серії швидких пошукових ескізів. У таких начерках визначалися положення персонажа в кадрі, співвідношення фігури й навколишнього середовища, напрямок погляду, розташування основних об’єктів і можливі візуальні акценти. Під час роботи було створено декілька варіантів окремих сцен, що дозволило порівняти різні ракурси, масштаби кадру та способи розміщення персонажа. Такий підхід допоміг виявити найбільш вдалі рішення ще до переходу до детального опрацювання. Частина

начерків надалі стала основою для фінальних кадрів. Відбір здійснювався з урахуванням загальної логіки сцени, ритму читання та відповідності обраній атмосфері мальопису. Завдяки цьому вдалося сформувати початкову основу для подальшого створення вубтуну та уникнути композиційних помилок на наступних етапах роботи.

Наступним етапом стало опрацювання лайаут кадрів. У ньому вже перевірявся кожен скетч та їхня взаємодія між собою. Потрібно було зрозуміти, як змінюються плани, чи не повторюються ракурси, де варто залишити більше простору, а де кадр має бути щільним і динамічним. Також на цьому етапі уточнювались основні композиційні центри, місця для текстових елементів і загальний порядок читання сцени. Опрацювання лайауту кадрів подано на рис. 3.7.

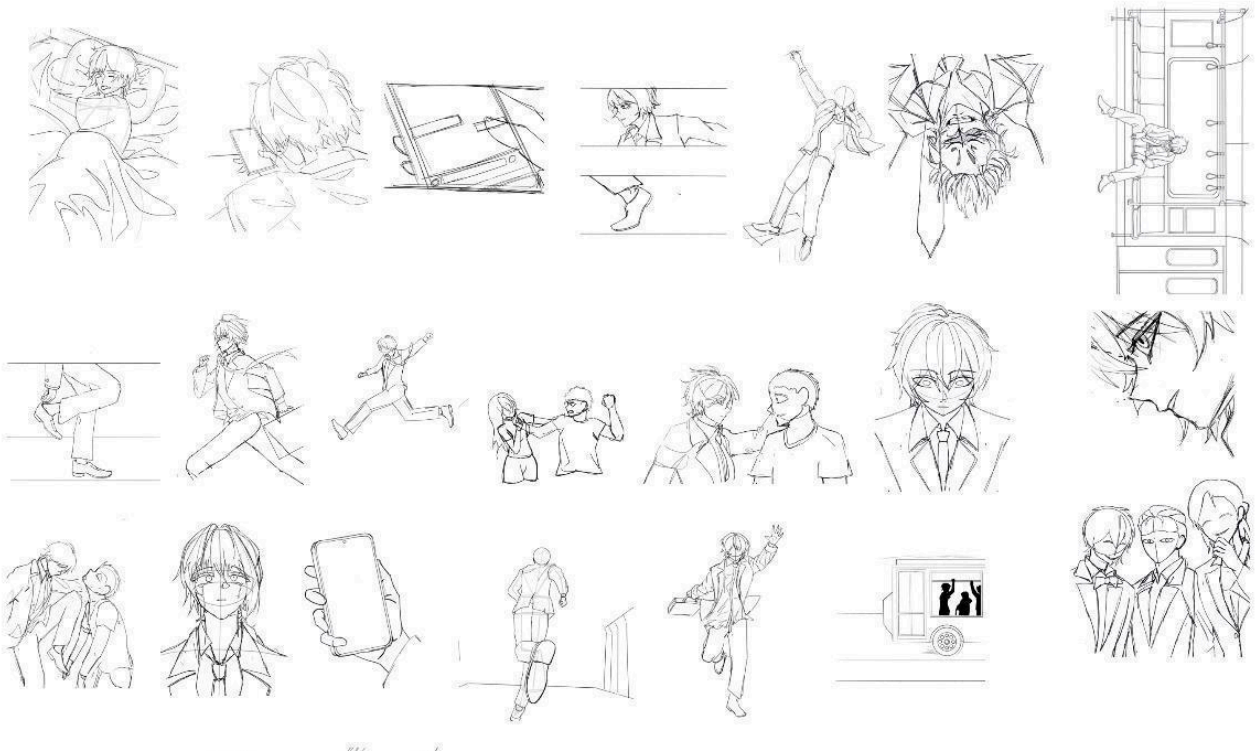


*Рисунок 3.7* - «Опрацювання лайауту кадрів мальопису»

Малювання кадрів було виконано базовою кісточкою «Скетч», та формат масштабу обраний 1600x3200. Після впорядкування кадрів у лайауті стало легше

оцінити, як працює сцена в цілому та наскільки зрозуміло читач сприймає послідовність подій. Деякі з цих не використовувались у фінальній роботі через перенасиченість кадрів, щоб запобігти втоми очей. На цьому етапі перевірялися переходи між кадрами, ритм читання, баланс деталей і доцільність використаних ракурсів. Також було визначено фрагменти, які потребували коригування масштабу або композиції перед адаптацією до вебтун-формату. Після цього кадри було перенесено у вертикальну стрічку, де вони розташовуються зверху вниз як єдине довге полотно. У такому форматі важливу роль відіграють проміжки між кадрами це невеликі відстані  які пришвидшують сприйняття сцени.

Тло у вертикальній стрічці має не відволікати від кадрів, а допомагати об’єднувати їх в одну послідовність. У цьому випадку стримане або темне тло працює як візуальна пауза між фрагментами й підтримує загальний настрій сцени. Завдяки такому рішенню кадри не сприймаються як окремі картинки, а читаються як частини одного фрагмента мальопису. Лайаут у вертикальному вебтун-форматі подано на рис. А.2 у додатку А.

Вертикальне розміщення було виконано у форматі 1600x16000 пікселей кожен надр був розбитий по головним подіям, закінчуючи кожен кадр з сенсом. Це дало змогу перевірити загальний рух читання. У такому форматі вже видно, як працюють відстані між кадрами, де сцена потребує паузи, а де читання має прискорюватися. Також можна оцінити, чи не виникає зайвих повторів і чи достатньо плавно читач переходить від одного фрагмента до іншого. Це важливий етап перед фінальним виконанням, оскільки саме у вертикальній стрічці стає зрозуміло, чи працює кадрування у вебтун-форматі. Після затвердження лайауту було виконано лінійне опрацювання всіх кадрів. Лайн став переходом від чорнової композиції до підготовленого зображення, яке можна далі опрацьовувати в кольорі. Окрему увагу було приділено тому, щоб після очищення скетчу кадри не втратили напругу та потрібні емоції.

Наступним кроком опрацювання був лайн, він допоміг зробити кадри чистішими й зрозумілими для сприйняття. Якщо у скетчах частина ліній ще була пошуковою, то на цьому етапі залишалися тільки потрібні контури, які формують персонажа, простір і головні акценти сцени. Крім того, було уточнено дрібні деталі, виправлено неточності в пропорціях і покращено читабельність окремих елементів композиції. Завдяки цьому кадри набули більш завершеного вигляду та стали готовими до подальшого кольорового опрацювання. Підготовлений лайн усіх кадрів подано на рис. 3.8.

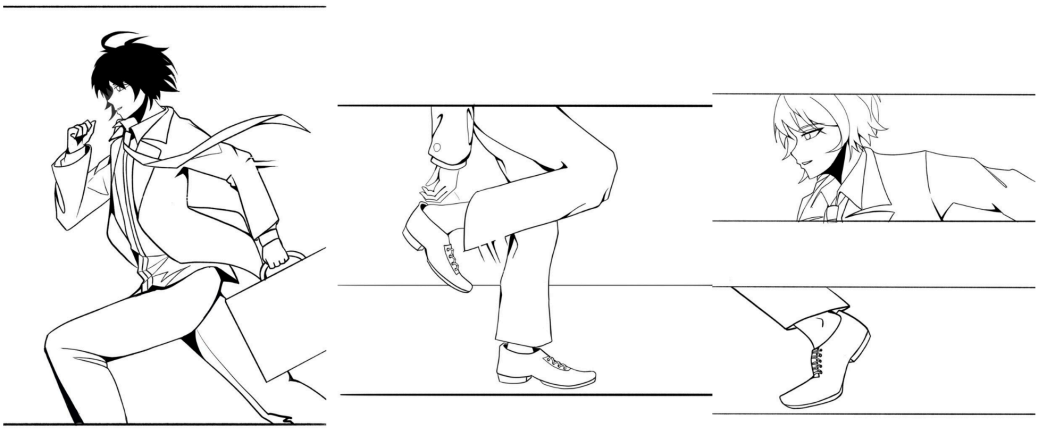


*Рисунок 3.8 - «Лайн кадрів мальопису»*

Для опрацювання лайну  було використано кісточку Line Art Pen 1  яка була скачана з офіційної платформи  Procreate. На цьому етапі кадри було розширено до масштабу 2100x3500 пікселей приблизковому до А3 формату. Після чого кадри стали більш охайними та придатними для подальшого використання. Лайн зберіг основу, знайдену в скетчах, але зробив її читабельною. Завдяки цьому подальша робота може бути зосереджена на нанесенні базового кольору, роботі з тінями, рендері та складанні завершеної вебтун-стрічки.

У межах підрозділу було послідовно виконано кілька етапів: створення пошукових ескізів, відбір кадрів, опрацювання лайауту, перенесення кадрів у вертикальний вебтун-формат і опрацювання лайну. Кожен із цих етапів виконував

окрему функцію та впливав на якість кінцевого результату. Пошукові ескізи дали змогу знайти найбільш вдалі композиційні рішення та визначити основні сюжетні акценти сцени. Відбір кадрів допоміг сформувати логічну послідовність подій і прибрати варіанти, які не підтримували загальну структуру розповіді.

Опрацювання лайауту дозволяє відчути взаємодію кадрів між собою, оцінити зміну планів, ракурсів і композиційних центрів. На цьому етапі було визначено місця для текстових елементів через пусті проміжки між кадрами та уточнено порядок читання сцени. Перенесення кадрів у вертикальний вебтун-формат стало важливим кроком для адаптації матеріалу до особливостей цифрового читання. Завдяки цьому вдалося оцінити вплив відстаней між кадрами на темп розповіді, створити необхідні паузи та забезпечити плавний перехід між окремими фрагментами.

Опрацювання лайну завершило підготовчий етап роботи над мальописом. Воно дозволяє уточнити форми персонажів, деталі середовища та композиційні елементи кожного кадру. Після очищення пошукових ліній зображення стали більш зрозумілими для подальшого кольорового опрацювання. У результаті було сформовано цілісну основу майбутньої вебтун-стрічки, яка відповідає вимогам вертикального формату та забезпечує зручне сприйняття історії.

Таким чином, виконані етапи підготували матеріал до фінального рендеру та надали можливість перевірити логіку побудови сцени та загальну читабельність мальопису. Отримані результати стали основою для подальшої роботи над кольором, освітленням, деталізацією та фінальним оформленням вебтуну.

### 3.4. Фінальне виконання кадрів у вертикальному вебтун-форматі

Коли розкадровку, лайаут і лінійне опрацювання було завершено, кадри перейшли до фінального виконання. На цьому етапі основна робота стосувалася базового кольору, тіней, світлових акцентів, рендер та закріплення текстових блоків. На цьому етапі є важливим розфарбувати зображення та зберегти їхню

читабельність на задньому фоні. Крім того, необхідно було забезпечити візуальну єдність усіх кадрів, щоб вони сприймалися як частини однієї сцени та підтримували безперервність під час вертикального перегляду.

Для розробки було використано таку програму як Procreate в якій було викачано більш ніж 10 кістей для опрацювання графічної частини  список кістей зумовлений поступовим навантаженням сцен.

Першим етапом фінального опрацювання стало нанесення базового кольору. У кадрах були визначені основні кольорові площини такі як - одяг персонажа, шкіра, небо, стіни та рослинність. На цьому рівні зображення має загальну колірну систему й те, як персонаж відділяється від середовища, фрагменти подано на рис. 3.9.



*Рисунок 3.9* - «Базове кольорове рішення кадру»

Базова заливка опрацьовувалась звичайною кісточною ручкою Liffey, кусти у сцені були створені штучною кусточкою «Foilage Procreate Edit» викачаною з

інтернет ресурсів офіційного сайту Procreate. Для опрацювання неба було обрано такі кольори темно синій - #4b9af9, голубий - #3a56ff та цианový - #5ac3fd кольори для градієнту. Рослинність була подано такими кольорами як - яскраво зелений - #06fa74 та темно зелений - #36764e, колір стін чи простору бур зроблений у сірому відтінку - #918e9f. На цьому етапі стало помітно, чи достатньо контрасту між персонажем і тлом, чи не губляться важливі деталі та чи відповідає палітра загальному настрою роботи. Світлі відтінки демонструють асоціативно зрозумілу комплементарна гармонія, холодні сині акценти персонажу які були створені ще на моменті концепіарту додають відчуття контрасту на фоні приємного яскравого фону, а світлі ділянки залишають місце для фокусування уваги на обличчі, очах або важливому предметі.

Наступним кроком деталізації та рендеру стала робота зі світлом та тінями. Тіні виконують дію затемнення частин обличчя чи костюму, підкреслюючи виразність і відокремлювати героя від середовища, що було видно при опрацюванні власних кадрів. Світлі-тіньові акценти були вокнані такими кістями як «Liffey» та кісточкою для скетчу. Через що вони почали виділяти персонажів ще більше, що спростило зчитування елементів одягу та черт лиця, що видно на рис. 3.10.



*Рисунок 3.10* - «Робота з тінями та світловими акцентами»

У головного персонажу використовувалась техніка світла, через функцію на прошарку «Ділення» світлий колір на ньому дає темний, а темний стає світлим, через що костюм персонажу став яскравим, зменшивши непрозорість шару сильна контрастність зникла, і знайшовся баланс кольорів на 29% непрозорості шару. а у другорядного спрацювала техніка «накладання» тіней, де вже колір покривається поверх іншого. Ця технологія дозволяє знаходити легку контрастність між кольорами, десь на 50-60%. Через це було виявлено гармонійність світло тіньових рішень. Було прибрано зайву рівномірність базового кольору, які спрямували у сцені відокремити передній план від заднього, підкреслити форму обличчя персонажа, складки одягу та розташування об’єктів у просторі.

Завдяки цьому зображення починає працювати, як повноцінний розфарбований кадр, у якому освітлення підтримує загальний настрій мальопису.

Далі виконувалося фінальне доопрацювання кадру. У процесі уточнювались дрібні деталі, через переходи між світлом і тінню, краї форм зникли, а окремі фактури почали відображатись у сцені та акцентувати з середовищем. Водночас важливо було не перевантажити зображення. Для вебтун-формату надмірна деталізація

може заважати читанню на екрані, тому рендер мав підтримувати головний акцент, а не розсіювати увагу. Результат фінального доопрацювання подано на рис. 3.11.



*Рисунок 3.11* - «Рендер і фінальне доопрацювання кадру»

На етапі рендеру усі опрацьовані елементи до цього починають поєднуються в єдину візуальну систему, формуючи остаточний вигляд кадру та його художню виразність. Де у процесі роботи були уточнені візуальні кольори і графічні складові, підсилюючи цим важливі об’єкти, коли елементи гармонійно поєднані один з одним. Водночас перевіряється баланс між деталізацією та читабельністю зображення, оскільки для вебтун-формату важливо, щоб кадр залишався зрозумілим навіть під час перегляду на екрані смартфона. Тому деталізація зосереджується переважно в ключових зонах композиції, тоді як другорядні елементи залишаються більш узагальненими, що дозволяє зберегти чіткість сприйняття та підтримати головний акцент сцени.

Крім того, на цьому етапі оцінюється загальна атмосфера кадру. Перевіряється, чи відповідає освітлення настрою сцени, чи підтримує кольорова гама емоційний стан персонажа та чи достатньо виразно виділено головний композиційний центр. Таке доопрацювання дозволяє привести кадр до

завершеного вигляду, придатного для включення у фінальну вебтун-стрічку та подальшого сприйняття як частини цілісної історії.

Окремо було опрацьовано розміщення текстових елементів. Репліки, внутрішні фрази або короткі написи мають бути вписані не перекриваючи важливі частини зображення. У мальописі текст не повинен пояснювати кожну емоцію героя. Більша частина історії передається візуально текст зумовлений як додаток до входження в історію. Таким чином показуючи що говорить персонаж, про що він думає. тому текстові елементи мають лише доповнювати зображення. Приклад розміщення тексту в кадрі подано на рис. 3.12.




*Рисунок 3.12* - «Розміщення текстових елементів у кадрі»

Текстові блоки розміщені поступово і виконані за допомогою створеної кісті у програмі Procreate через функцію «створити кісточку», туди було додано вже готовий намальований елемент Під час роботи враховувалося, щоб репліки розташовувалися в логічній послідовності та легко зчитувалися під час переходу

від одного кадру до іншого. Завдяки цьому вони не заважають основній дії, не перекривають важливі деталі та не відволікають увагу від персонажа. Особливо приділено увагу балансу між текстом і зображенням, адже надмірна кількість текстових елементів може ускладнювати сприйняття сцени. Розкриваючи підхід читабельності і підтримці плавного темпу читання було збалансовано і врівноваженою усе з урахуванням правок керівника. Особливо у вебтун-форматі, де зображення й текст сприймаються під час безперервного вертикального прокручування.

На завершальному етапі фінальні кадри було складено у вертикальну вебтун-стрічку масштабом 800x16000 для цифрового варіанту і 2100x16000 порізану по частинам у друкованому варіанті. Тут перевірялися порядок фрагментів за якими йде сюжет, відстані між кадрами з урахуванням пауз та темп читання. Окремий кадр може виглядати завершеним, але у вебтуні він має працювати разом з іншими. Тому під час складання стрічки важливо було зберегти послідовність: спокійніші кадри чергуються з емоційними або динамічними, а проміжками склеюємо порядок фрагментів. Фінальну порізану на частини вертикальну вебтун-стрічку подано на рис. 3.13.




*Рисунок 3.13* - «Фінальна вертикальна вебтун-стрічка»

У завершеній стрічці кадри читаються зверху вниз і поступово розкривають сцену. Темне або приглушене тло допомагає об’єднати фрагменти в одну послідовність, а відстані між кадрами фіксує логіку переходів між окремими сценами. Великі проміжки між кадрами використовувалися для створення пауз і посилення відчуття очікуванняю. Завдяки цьому фінальна робота була опрацьована у великій якості та збалансованому рішенні. Кадри сприймаються як цільна історія мальопису, а ритм читання контролюються переважно глядачем.

Особливу увагу було приділено тому, щоб ключові кадри залишалися помітними навіть під час швидкого прокручування сторінки. Для цього використовувалась яскрава палітра, контрастні композиційні рішення, зміна масштабу планів і достатня кількість вільного простору навколо важливих сцен.

Після завершення всіх попередніх етапів кадри набули завершеного вигляду. Завдяки такій комплексній роботі з урахуванням правок та опрацюванням кадрів сприйняття мальопису «Хроніки не Героя» набуло стрімких обертів у розвитку вебтун формату за власним авторством, що забезпечило цілісне застосування цифрового мальопису у сучасному просторі та його готовність до представлення на захисті.

# ВИСНОВКИ

В результаті виконання кваліфікаційної роботи було досліджено особливості створення авторського цифрового мальопису у вебтун-форматі та реалізовано практичну частину за темою Особливості розробки мальопису «Хроніки не Героя» за власним авторством. У роботі опрацьовано джерела, пов'язані з мальописом, вебтуном, композицією кадрів, взаємодією зображення й тексту та дизайном персонажів. На цій основі формувалася авторська концепція при розробці концепту головного персонажа, пошуку мудбордів, створення кадрування пошукових ескізів, лайаут пропрацьованих скетчів, лайн і фінальні графічні фрагменти у вебтун-стрічці. Результати дослідження були апробовані через підготовку тез доповіді на тему «Поєднання візуального мистецтва та наративу для створення образу персонажа на прикладі мальопису «Хроніки не Героя» для участі в міжнародній науково-практичній конференції ОНТУ, у яких розглянуто взаємозв'язок образу персонажа, послідовності кадрів і художніх засобів, що безпосередньо пов'язано з темою кваліфікаційної роботи та її практичною реалізацією.

Під час опрацювання теоретичних матеріалів та аналізу вебтунів «Всезнаючий читач», «Мисливець SSS-класу», «Підняття рівня наодинці» було визначено, що цифровий мальопис може поєднувати в собі зображення з текстовими блоками, композицію кадрів у просторі та розуміння подачи ритму читання, а його зміст розкривається через послідовність фрагментів. Вебтун-формат посилює цю особливість завдяки вертикальному способу перегляду, тому важливими стають паузи між кадрами, зміна масштабу, розміщення тексту та зручність сприйняття з екрана. Проведений аналіз дозволив визначити характерні прийоми вертикальної композиції, роботи з планами, світлом, емоційними акцентами та динамікою, які були переосмислені й використані у власному проєкті.

У проєктній частині сформовано сюжетну основу та загальний візуальний напрям, у центрі яких перебуває образ персонажа, який подається як звичайна людина з особливостям, але яка потерпає від соціальних страждань та втрат в житті. Його внутрішній стан розкривається через поступову зміну з доброго персонажа в напруженого бажаючого помсти, та втрачає бажання взаємодіяти з навколишнім світом. Для пошуку необхідного настрою було використано мудборди, які допомогли визначити основні візуальні мотиви. На основі цього було розроблено зовнішній вигляд персонажа, його міміку, костюм і кольорову палітру. Одяг поєднує героя з буденним міським середовищем, а спрощена міміка та критична зміна емоційного стану який розтягується по суті сюжетного спрямування забезпечує передачу головної думки.

На фінальному етапі виконано кольорове рішення, світлотіньове моделювання, рендер і додавання текстових елементів. У результаті створено вертикальну послідовність кадрів, у якій важливу роль відіграють читабельність і поступове розкриття емоційного стану персонажа.

Загалом виконання кваліфікаційної роботи дала змогу зрозуміти та пройти основні етапи створення авторського цифрового мальопису аналізуючи джерела і аналоги до розробки мальопису. Практичний результат надає розуміння, що до вебтун-формату як ефективний засобі передачі подій, та легка форма конструкції композиційних рішень як один з видів візуального сторітелінгу.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ


1. Abbott M., Forceville C. Visual representation of emotion in manga: Loss of control is Loss of Hands in Azumanga Daioh Volume 4. *Language and Literature.* 2011. Vol. 20, No 2. Pp. 91–112. DOI : 10.1177/0963947011402182.
2. Apostolou D. A Cognitive Load Approach to Digital Comics Creation. *Applied Sciences*. 2023. Vol. 13, No 13. Article 7896. DOI : 10.3390/app13137896.
3. Bancroft T. *Creating Characters with Personality* : manual. New York : Watson-Guptill, 2006. 144 p.
4. Bang M. *Picture This: How Pictures Work* : monograph. New York : Chronicle Books, 2000. 96 p.
5. Berube L., Priego E., Wisdom S., Cooke I., Makri S. “Moving with the story”: the haptics of reader experience and response to digital comics. *New Review of Hypermedia and Multimedia.* 2024. Vol. 30, No 1–2. Pp. 94–113. DOI : 10.1080/13614568.2024.2374291.
6. Cho H. Platformization of Culture: Webtoon Platforms and Media Ecology in Korea and Beyond. *The Journal of Asian Studies*. 2021. Vol. 80, No 1. Pp. 73–93. DOI : 10.1017/S0021911820002405.
7. Cho H., Adkins D., Kohlburn J., Castano W. Webtoon: The Confluence of Platformization, Snack Culture, and the New Korean Wave. *Reference & User Services Quarterly.* 2025. Vol. 60. No 3. Pp.127-139 URL : https://journals.ala.org/index.php/rusq/article/view/8427.
8. Cohn N. Navigating comics: An empirical and theoretical approach to strategies of reading comic page layouts. *Frontiers in Psychology*. 2013. Vol. 4. Article 186. DOI : 10.3389/fpsyg.2013.00186.
9. Cohn N. The architecture of visual narrative comprehension: The interaction of narrative structure and page layout in understanding comics. *Frontiers in Psychology.* 2014. Vol. 5. Article 680. DOI : 10.3389/fpsyg.2014.00680.

10. Cohn N. *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images* : monograph. London : Bloomsbury Academic, 2013. 240 p. URL : https://www.bloomsbury.com/uk/visual-language-of-comics-9781441181459/.
11. Cohn N. Visual Narrative Structure. *Cognitive Science*. 2013. Vol. 37, No 3. Pp. 413–452. DOI : 10.1111/cogs.12016.
12. Cohn N., Kutas M. Getting a cue before getting a clue: Event-related potentials to inference in visual narrative comprehension. *Neuropsychologia.* 2015. Vol. 77. Pp. 267–278. DOI : 10.1016/j.neuropsychologia.2015.08.026.
13. Cohn N., Paczynski M., Jackendoff R., Holcomb P. J., Kuperberg G. R. (Pea)nuts and bolts of visual narrative: Structure and meaning in sequential image comprehension. *Cognitive Psychology*. 2012. Vol. 65, No 1. Pp. 1–38. DOI : 10.1016/j.cogpsych.2012.01.003.
14. Crossley K. *Character Design from the Ground Up* : manual. New York : Focal Press, Taylor & Francis Group, 2014. 208 p.
15. Dar A., Irfan S. A., Khan F. U., Rahman Z. Reading the Visual Narrative: Webtoons as a Pathway for Literacy Development and Social Entrepreneurship. *Journal of Policy Research*. 2023. Vol. 9. No 2. Pp. 793–800. DOI : 10.61506/02.00017.
16. Eisner W. *Comics and Sequential Art.* Tamarac : Poorhouse Press, 1985. 164 p.
17. Forceville C. Pictorial runes in Tintin and the Picaros. *Journal of Pragmatics.* 2011. Vol. 43, No 3. Pp. 875–890. DOI : 10.1016/j.pragma.2010.07.014.
18. Gurney J. *Color and Light: A Guide for the Realist Painter* : manual. Kansas City : Andrews McMeel Publishing, 2010. 224 p.
19. Hernández M. A., Sidorenko-Bautista P. The Renewal of the Webcomic in the Era of Platformization: The Case of 9Gag on Instagram. *Social Media + Society.* 2023. Vol. 9, No 4. DOI : 10.1177/20563051231203675.

20. Inker.world. Мальописи. Inker. URL : https://inker.world/category/komiksy/ (дата звернення: 12.02.2026).
21. Jang W., Song J. E. Webtoon as a New Korean Wave in the Process of Glocalization. *Kritika Kultura*. 2017. № 29. Pp. 168–187. DOI : 10.13185/KK2017.02908.
22. Jewitt C., Bezemer J., O'Halloran K. *Introducing Multimodality* : monograph. London : Routledge, 2016. 219 p.
23. Jin D. Y. Snack Culture's Dream of Big-Screen Culture: Korean Webtoons' Transmedia Storytelling. *International Journal of Communication.* 2019. Vol. 13. Pp. 2094–2115. URL : https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/10004.
24. Jin D. Y. *Understanding Korean Webtoon Culture: Transmedia Storytelling, Digital Platforms, and Genres* : monograph. Cambridge, MA : Harvard University Asia Center, 2022. 252 p. URL : https://www.hup.harvard.edu/books/9780674291317.
25. Kim J. H., Yu J. Platformizing Webtoons: The Impact on Creative and Digital Labor in South Korea. *Social Media + Society.* 2019. Vol. 5, No 4. DOI : 10.1177/2056305119880174.
26. Kress G., van Leeuwen *T. Reading Images: The Grammar of Visual Design* : monograph. London : Routledge, 2006. 312 p.
27. Lamerichs N. Scrolling, Swiping, Selling: Understanding Webtoons and the Data-driven Participatory Culture around Comics. *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*. 2020. Vol. 17. No 2. Pp. 211–229. URL : https://www.participations.org/17-02-10-lamerichs.pdf.
28. Laubrock J., Dunst A., Wildfeuer J. Computational approaches to comics analysis. *Topics in Cognitive Science*. 2020. Vol. 12, No 1. Pp. 274–310. DOI : 10.1111/tops.12476.

29. Male A. *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* : monograph. Lausanne : AVA Publishing, 2007. 216 p. URL : https://repository.falmouth.ac.uk/420/.
30. McCloud S. *Understanding Comics: The Invisible Art. New York : HarperCollins, 1993.* 224 p.
31. Omniscient Reader. Episode 0 – Prologue. WEBTOON. URL : https://www.webtoons.com/en/action/omniscient-reader/episode-0-prologue/viewer?episode_no=1&title_no=2154. (дата звернення: 19.02.2026).
32. Omniscient Reader. WEBTOON. URL : https://www.webtoons.com/en/action/omniscient-reader/list?title_no=2154. (дата звернення: 18.02.2026).
33. Presser A., Braviano G., Côrte-Real E. Webtoons: A Parameter Guide for Developing Webcomics Focused on Small Screen Reading. *Convergências: Journal of Research and Arts Education.* 2021. Vol. 14. No 28. Pp. 67–78. DOI : 10.53681/c1514225187514391s.28.28.
34. Salisbury M. *Illustrating Children's Books: Creating Pictures for Publication* : manual. Hauppauge, NY : Barron's Educational Series, 2004. 144 p.
35. Solo Leveling - Official Comic. Tappytoon. URL : https://www.tappytoon.com/en/book/solo-leveling-official. (дата звернення: 25.03.2026).
36. SSS-Class Revival Hunter. Prologue. Tapas. URL : https://tapas.io/episode/2046872. (дата звернення: 24.02.2026).
37. SSS-Class Revival Hunter. Tapas. URL : https://tapas.io/series/sss-class-revival-hunter/info. (дата звернення: 21.02.2026).
38. Гієнко К., Чемерис Г. Візуальна комунікація як ефективний інструмент взаємодії з користувачами у просторі. *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології* : матеріали міжнар. наук.-практ. конф., м. Запоріжжя, 12 груд. 2023 р. DOI : 10.5281/zenodo.10360331.

39. Гудошник О. Комікс як інструмент сучасної наукової комунікації. *Communications and Communicative Technologies.* 2022. Вип. 22. С. 54–60. DOI : 10.15421/292206.

40. Денисюк Ж. З. Візуальна комунікація як феномен масової культури. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2022. № 2. С. 9–14. DOI : 10.32461/2226-3209.2.2022.262194.

41. Івасишин М. Р. Особливості організації текстового простору в коміксі. *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія : Перекладознавство та міжкультурна комунікація.* 2018. № 1. С. 42–46. URL : https://tsj.journal.kspu.edu/index.php/tsj/article/view/13.

42. Пєшков М.О. Ілюстрування коміксу «Історія про мертвого героя» : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» / наук. керівник О. А. Брянцев. Запоріжжя : ЗНУ, 2023. 60 с. URL : https://dspace.znu.edu.ua/xmlui/handle/12345/12843.

43. 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. DOI : 10.32461/2226-3209.3.2023.289785.

44. Крикуненко С. В. Сучасний український мальопис як історико-культурний артефакт. *Сучасна українська держава: вектори розвитку та шляхи мобілізації ресурсів* : матеріали наук. конф. Одеса : ДЗ «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», 2025. С. 98–101. URL : https://old.pdpu.edu.ua/images/2025/konferencii/vseukr/10_konf_suchas_ukr_derzh/zbirnyk_30_04_2025.pdf#page=98

45. Крикуненко С. Ретроспективний аналіз коміксу як об’єкта дослідження українських і зарубіжних науковців. *Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук.* 2022. Вип. 9. С. 166–176. DOI : 10.31866/2616-7654.9.2022.259198.
46. Лиса І. В. Комікси як окремий складник структури медіапростору. *Вісник Книжкової палати*. 2023. № 2. С. 13-18. URL : https://visnyk.ukrbook.net/article/view/276402.
47. Насалевич Т. В. Становлення коміксу як жанру сучасної літератури. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія : Філологія. Соціальні комунікації*. 2020. Т. 31 (70). № 4. Ч. 3. С. 144 –149. URL : https://www.philol.vernadskyjournals.in.ua/journals/2020/4_2020/part_3/28.pdf. DOI 10.32838/2663-6069/2020.4-3/26.
48. Недзельська Т. О., Колісник О. В. Мальопис як власний вид української культури. *Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості* : матеріали IV Всеукр. конф. здобувачів вищої освіти і молодих учених, м. Київ, 2023. С. 91–96. URL : https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/26553.
49. Нестеренко О. А. Вербально-візуальний контент сучасних українських онлайн-мальописів. *Мовознавчий вісник*. 2024. № 36. С. 183–194.. DOI : 10.31651/2226-4388-2024-36-184-195.

# ДОДАТОК А

Додатковий матеріал у підрозділах







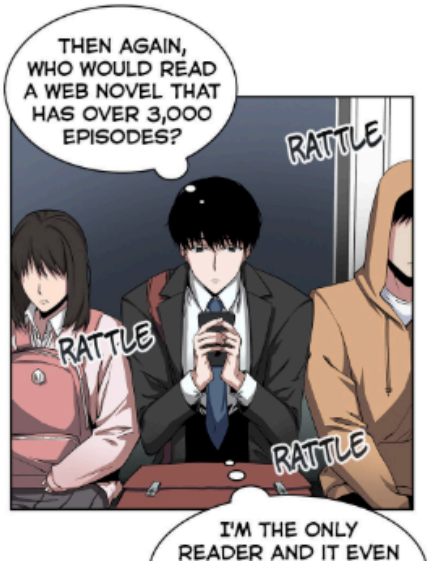



*Рисунок А.1* - Фрагмент з Вебтун мальопису «Всезнаючий читач»



*Рисунок А.2* - «Лайаут кадрів у вертикальному вебтун-форматі»

# ДОДАТОК Б

Дизайн обкладинки



# ДОДАТОК В

Вибірка зі сторінок вебтун-формату




ДА БОСС Я СКОРО БУДУ, НЕ ХВИЛЮЙТЕСЬ, ВСЕ ВСТИГАЮ
ТЕБЕ НЕ ВЗЯЛИ, ТРЕБА БУЛО НЕ ЗАПІЗНЮВАТИСЬ


НАЙСКЛАДНІШЕ КОЛИ ЗУПІЗНЯЄШЬСЯ, ПІЙМАТИ ТЕМП ЗА ЯКИМ РУХАЄТЬСЯ ЖИТТЯ
ЗАЧЕКАЙОЕ!!! МЕНІ ВАЖЛИВО СІСТИ САМЕ В ЦЕЙ АВТОБУС, НЕ РУШАЙТЕ БЕЗ МЕНЕ


ВЖ...
ЧОРТ ЗАБИРАЙ
ТИ..


КОЛИ МИ СПИМО, МИ НЕ ВІДЧУВАЄМО ЯК ЗАБУВАЄМО ПРО УСІ НАШІ ПРОБЛЕМИ, ЛИШЕ ЖАХИ СТАЮТЬ НА ЗАВАДІ.
ПРОТЕ БУВАЮТЬ ВИПАДКИ КОЛИ НАВІТЬ ЖАХИ УВІ СНІ, МОЖУТЬ ОПИНИТИСЬ ВІДПОЧИНКОМ ВІД ЖИТТЯ
Хрр...
ЦВІРІНЬ...
НІКО ОДИН З ТАКИХ РІДКІСНИХ ВИПАДКІВ, КОЛИ НЕ ВІН ОБРАВ, А ТАК ВИРІШИЛА ДОЛЯ


?
ДЗЬЬЬ!
ДИВ...
ЩО, ХТО МЕНІ ПИШЕ, ЧОМУ ТАК РАНО, СЬОГОДНІ Ж ВИХІДНИЙ...
ЩООО?!
08:39
ТРЕБА ПОСПІШАТИ, Я МОЖУ НА СПІВБЕСІДУ НЕ ВСТИГНУТИ.


ЧОРТ ЗАБИРАЙ, ЯК ЦЕ МОГЛО СТАТИСЬ ЗНОВУ, Я НЕ МОЖУ БУТИ ПРОКЛЯТИМ
ЧОМУ САМЕ МЕНЕ, Я Ж ДОПОМІГ ДІВЧИНІ, ХІБА МЕНІ НЕ ПРИПАДАЄ ЗА ДОПОМОГУ




ХА-ХА-ХА-ХА!!!
ВИРОДОК
БІДНЯК
ХА-ХА-ХА!!!


ТИ ЗНАЄШ ЩО ТАКЕ НОРМИ МОРАЛІ
ТРЕБА ТЕБЕ ПРИВЧИТИ
ТИ ДО ЧОГО КЛОНИШ, ПРИДУРКУ?!
РОЗУМУ ЙОМУ ТОЧНО НЕ ВИСТАЧАЄ, ВЧИВСЯ БИ ЯК Я, МОЖЕ ДОБРІШИМ БУВ
ШЕПОЧИТЬ...
БАЦ!


ДОВГО ЦЯ БИТВА НЕ ТРИВАЛА, ПРОТИВНИК БУВ ПОВАЛЕНИЙ З ОДНОГО УДАРУ
08:49
!!!ТІЛЬКИ НЕ ЦЕ


ВИБАЧАЙТЕ, ПОТІМ СКАЖЕТЕ ДЯКУЮ Я ПОСПІШАЮ


НАШ ГЕРОЙ НЕ ЗВИЧАЙНИЙ ХЛОПЧИСЬКО, ВІН МАЄ СПОРТИВНІ ЗДІБНОСТІ, ЩО ДУЖЕ ДИВУЄ ДИВЛЯЧИСЬ НА ЙОГО ЖИТТЯ
ПЕРЕШКОДА
ЧОМУ Я НІКОЛИ НЕ ПОМІЧАВ ЦЮ ЯМКУ?
шурх...


!!!ТАК ЦЕ НЕ ЯМА, ЦЕ ДОРОГА ВИХОДИТЬ...
НЕ ЗРОЗУМІВ
Зирк