

# РИСУЕМ КОМИКС

ЭКСПРЕСС-КУРС РИСОВАНИЯ



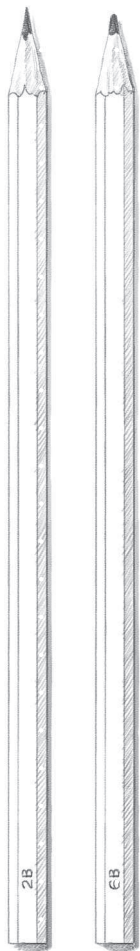
**SKETCH•BOOK**  
КНИГА ДЛЯ ЗАПИСЕЙ И ЗАРИСОВОК

## ЧТО ТАКОЕ КОМИКС И С ЧЕМ ЕГО ЕДЯТ

Вообще-то комикс не едят, его проглатывают целиком и с удовольствием. Комикс — это история в картинках. Комикс не болтливое искусство, поэтому текста в нем всегда мало. Наверное, из-за этого комиксу — особенно в нашей стране — пришлось долго ждать права называться искусством. Более того, разные милые люди старшего возраста долгие годы старались создать комиксу очень плохую репутацию, пытаясь вообще извести его с лица земли. И это притом, что наскальные рисунки древних людей — а это самый настоящий комикс — единодушно признавали первыми пробами истинного искусства.



Но комикс не только выжил, но и скреп. В разных странах его называют по-разному, но во всем мире поклонников этого жанра с каждым годом становится все больше.



## МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ РИСОВАНИЯ

Для рисунков удобно использовать мягкие карандаши 2В и 6В. 2В — умеренно мягкий карандаш. Его рекомендуется затачивать остро, так как этим карандашом хорошо намечать тонкие линии, создавать контуры или делать легкую штриховку. 6В — очень мягкий карандаш. Затачивается так, чтобы грифель карандаша был чуть скругленным.

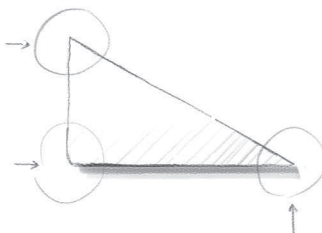
Ластик лучше разрезать на две половинки по диагонали, чтобы использовать дополнительные возможности разных его углов.



Каждый угол ластика имеет свое назначение.

Обычное стирание деталей

Активное стирание изображения



Стирание или проработка тонких светлых штрихов

## ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В КОМИКСАХ

**ПАНЕЛЬ, КАДР, ФРЕЙМ** — ограниченная рамкой сцена, в которой развивается отдельный эпизод истории.

**ВЫНОСКА, ФИЛАКТЕР, СЛОВЕСНЫЙ ПУЗЫРЬ, СТИЧ БАЛУН** — выделенная для текста часть картинки. Хвостик ее рамки обычно четко указывает на источник речи.

**ТИТРЫ** — нейтральный текст от автора, голос за кадром. Обычно рамка такого сообщения пристыковывают к краям картинки.

Короткий комикс называется **СТРИП**, длинный — **ГРАФИЧЕСКИЙ РОМАН**, средний — **ГРАФИЧЕСКАЯ НОВЕЛЛА**. Есть еще **ВЕБ-КОМИКС**.  
Размер стандартного комикса 17x26 см.

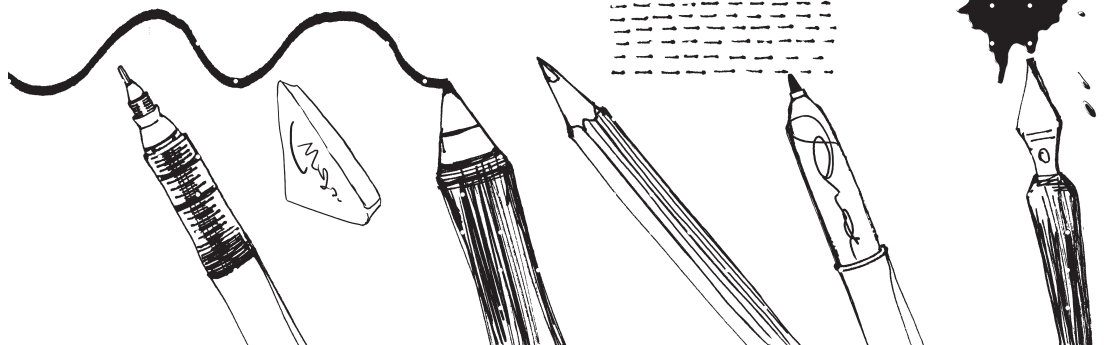
Комикс состоит из **ОБЛОЖКИ** (с передней и задней стороны), **ФРОНТИСТИСА** — рисунка перед титульным листом, **ТИТУЛЬНОГО ЛИСТА** с обозначением названия и авторов комикса, **ОСНОВНОЙ ЧАСТИ** (от 20 до 40 страниц) и **ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЧАСТИ** (PIN-UP PAGES) с бонусными материалами от авторов комикса.

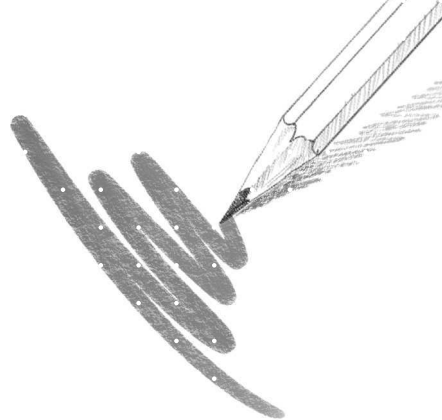
Чтобы добиться выразительного контура, проработать тонкие детали или просто создать контрастное изображение, необходимо использовать инструменты, дающие плотную черную линию.

Большинство современных инструментов дают очень длинные непрерывные линии.

Важно, чтобы ручку и карандаш было удобно носить с собой.

Некоторые современные ручки позволяют силой нажатия менять толщину или прозрачность штриха.



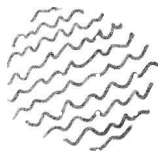
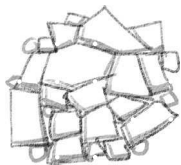
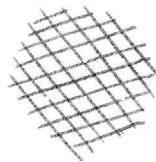
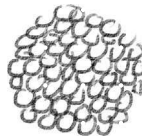


Попробуйте сделать широкие штрихи боковой плоскостью грифеля мягкого карандаша.

Вот несколько приемов фактурной штриховки и передачи тона нажимом или густотой штриха.

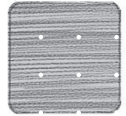
## ФАКТУРЫ

Самый простой рисунок можно разнообразить с помощью фактурных пятен. Несложные сочетания штрихов помогут передать материальность объектов, оттенить плоскости или стать основой для декоративного решения. Если вы намерены применить фактурное пятно, не старайтесь ограничить его контуром. Часто свободный край фактуры выглядит эффектнее.

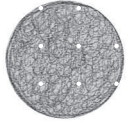


# ШТРИХОВКА

Простая горизонтальная  
штриховка



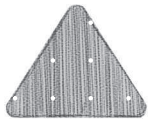
Штриховка в виде «кучeryшек».  
Очень удобная техника для  
равномерного заполнения тоном



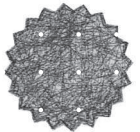
Косая штриховка,  
классическая.  
Наклон под 45° вправо



Вертикальная  
штриховка



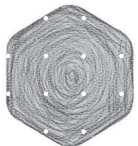
Штриховка зигзагами.  
Хороший способ передачи  
выраженной текстуры



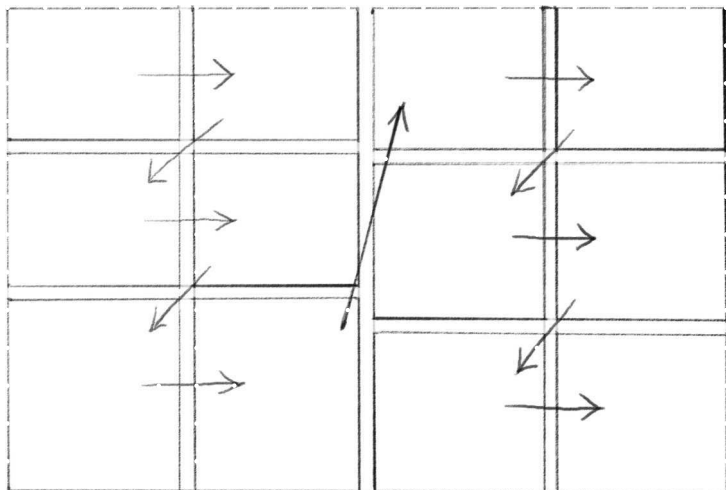
Косая штриховка, классическая.  
Наклон под 45° влево



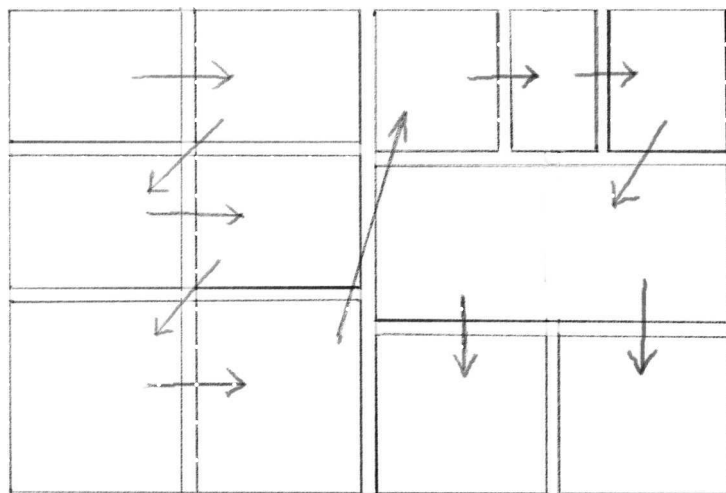
Штриховка по форме  
внешнего контура



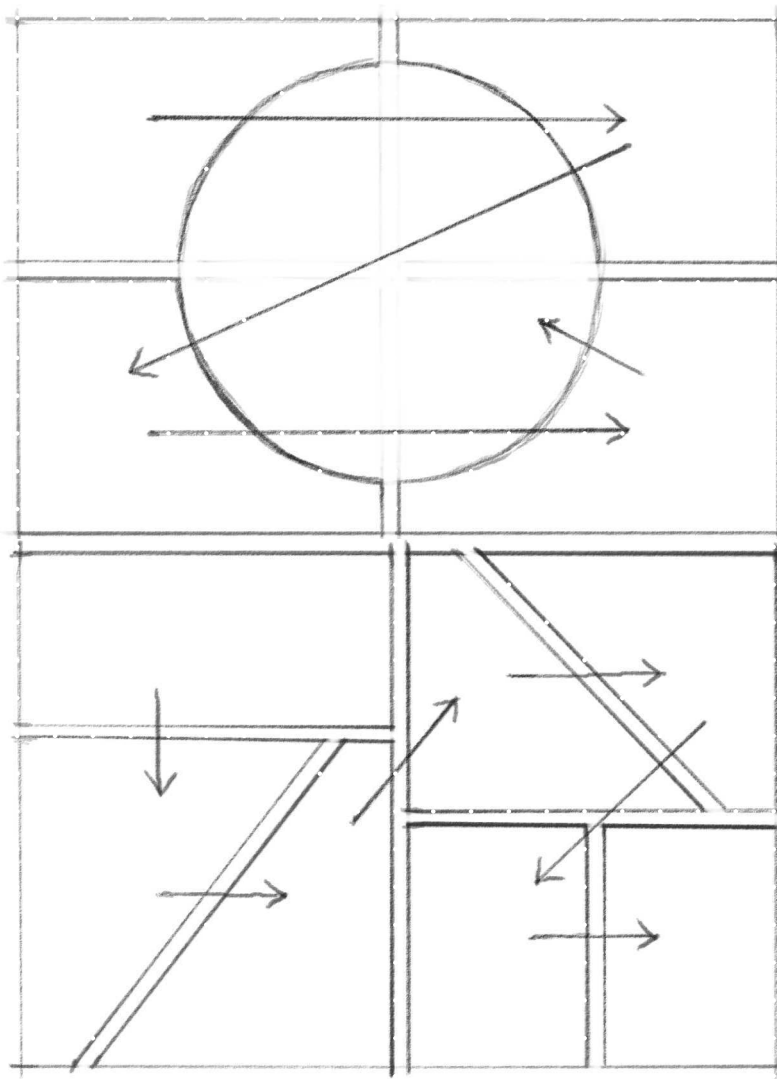
## ПОРЯДОК ЧТЕНИЯ КАРТИНОК-ПАНЕЛЕЙ В КОМИКСАХ



Правила чтения европейского и американского комикса просты: слева направо и сверху вниз, согласно правилам принятой письменности.



Иногда комбинация кадров-панелей допускает нестандартные варианты порядка чтения. Это можно использовать для передачи нелинейного развития сюжета.



Панелями  
необычных форм  
можно  
подчеркнуть  
важный  
смысловой  
элемент.

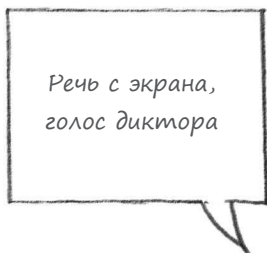
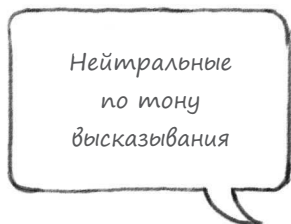
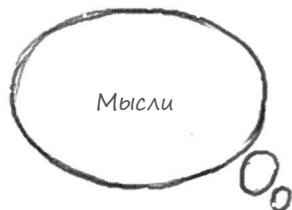
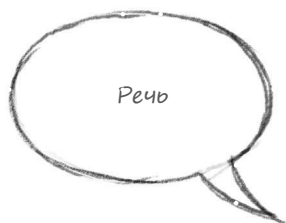
Наклонные  
разделители  
панелей  
подчеркивают  
динамику  
изображенного  
действия.

## РЕЧЕВОЙ ПУЗЫРЬ (БАБЛ). СМЫСЛ ЕГО ФОРМЫ

*Вид хвостика речевого пузыря может четко указать, является ли фраза словами или мыслью персонажа.*







Форма речевого пузыря может указывать на источник звука или речи, а также на их громкость.

## ОБОЗНАЧЕНИЕ ЗВУКОВЫХ ЭФФЕКТОВ

**BOOM!**

Бум!

**ZAP!**

Бац!

**BANG!**

Бах!

**FLASH**

Вспышка!

**WHAM!**

Бам!

**KNOCK  
KNOCK**

Тук-тук!

**KLONK!**

Удар металла о металл

**THUD!**

Бух!

**CRACK**

Скрип

**WHAP!**

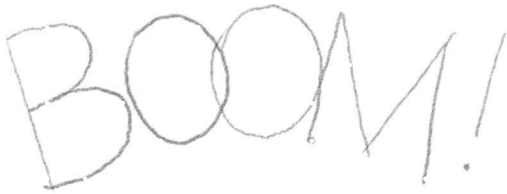
Шлеп!

Громкие звуки и восклицания часто обозначаются отдельной рисованной надписью, иногда обходящейся совсем без рамки.

Величина надписи, ее контрастность и вид шрифта помогают подчеркнуть тип и громкость звуковых эффектов.



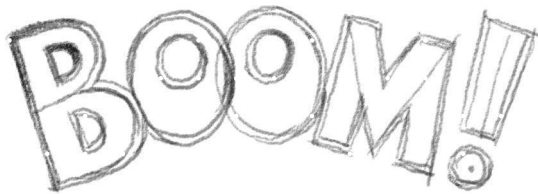
## РИСОВАНИЕ ШРИФТА



Наметьте каркас  
будущих букв.



Прорисуйте силуэты.  
Форма надписей-восклицаний  
часто намеренно искажается,  
чтобы усилить эмоцию или  
создать смысловой оттенок.



Сделайте вокруг силуэта  
широкий контур, который  
поможет светлым буквам  
хорошо читаться  
на любом фоне.



Аккуратно, не выходя за край  
контура, заполните обводку  
тоном. Такой контур очень  
хорошо объединяет буквы  
в цельную группу.



## СПЕЦЭФФЕКТЫ

Комикс предполагает обилие динамичных сцен, часто наполненных спецэффектами.



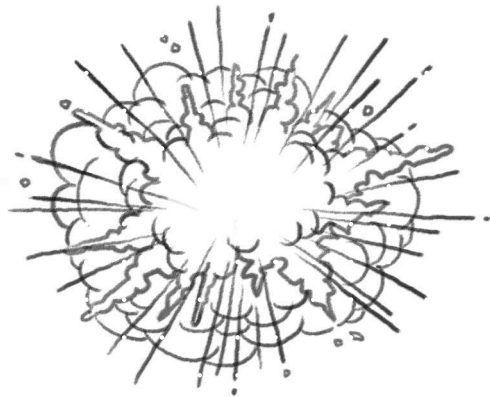
Вокруг эпицентра взрыва наметьте группы расходящихся линий, которые передают силу и направление взрыва.



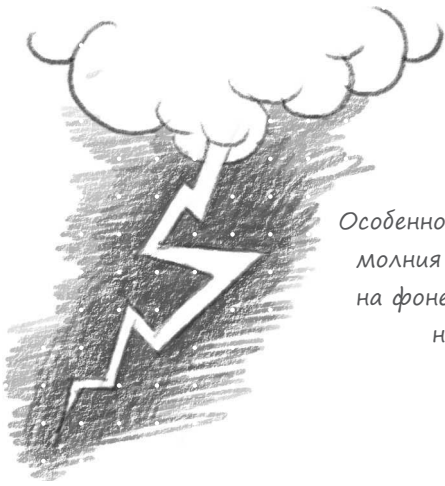
На некотором расстоянии нарисуйте облако дыма и пыли. Силуэт облака будет иметь выступы, продолжающие линии взрывной волны.



Полукруглыми штрихами можно добавить ощущение объемности и разлетающихся мелких частиц.



*Немного изменяя эти приемы,  
можно изображать взрывы  
различной мощности.*



Особенно эффектно  
молния выглядит  
на фоне темного  
неба.



Вот так просто можно  
нарисовать след от пули.

Вспышка и хлопок выстрела  
легко передаются облачком  
с резким ломаным контуром.

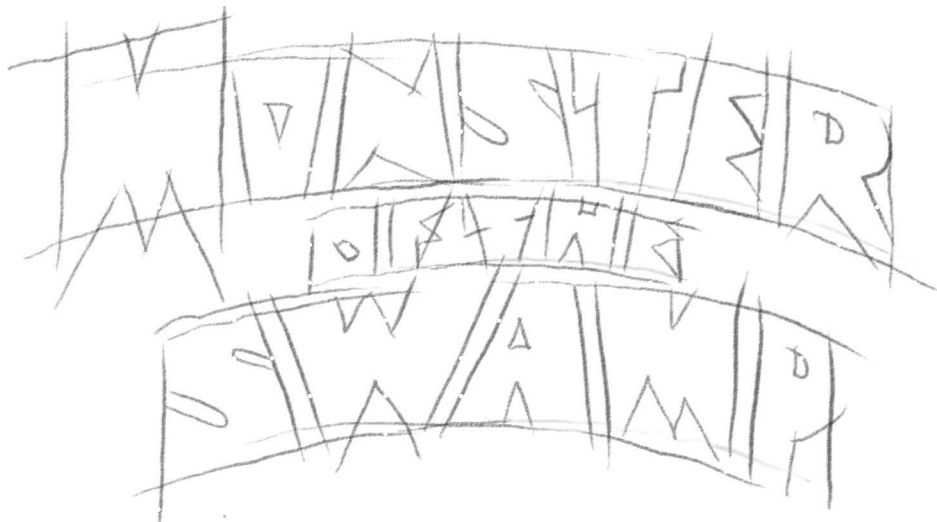




Любые  
быстрые движения  
и даже свист  
рассекаемого воздуха  
можно передать такими  
резкими линиями. Чтобы линия  
выглядела еще динамичнее, ее  
концы должны растворяться  
в пространстве, а середина  
немного утолщаться.

## НАДПИСЬ ДЛЯ ОБЛОЖКИ

Для создания выразительной надписи используйте шрифт с необычной пластикой. Попробуйте придумать свой собственный.



Чтобы было легче выдержать изгиб строчек, обозначьте их высоту изогнутыми линиями, внутри которых скомпонуйте силуэты букв.



Если буквы достаточно большие или вы хотите усилить их образность, то дополнительно обработайте их края.

MONSTER  
OF THE  
SWAMP

*Широкий темный контур делает надпись заметной  
даже на активном пестром фоне.*

ОБЛОЖКА ДЛЯ КОМИКСА

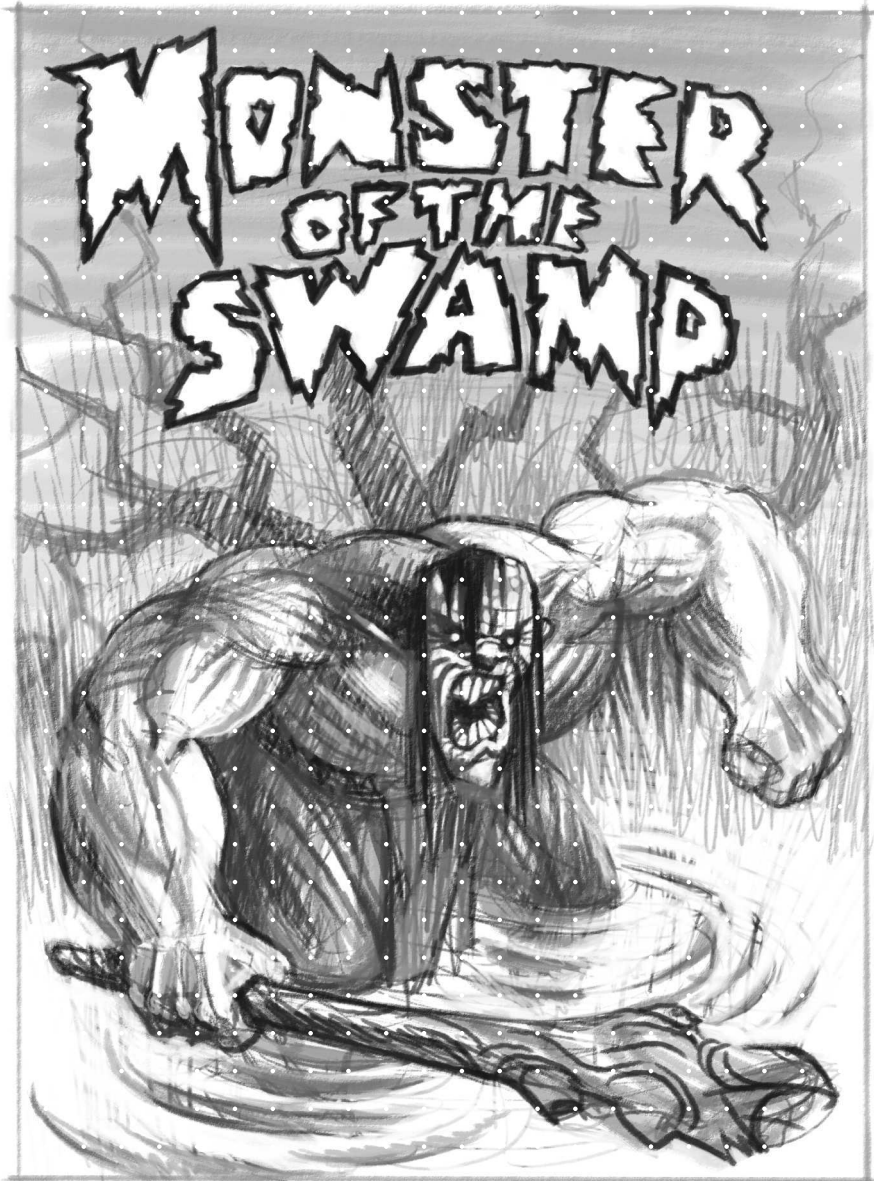


Рисунок для обложки делается максимально тщательно и выразительно, как небольшой плакат. Ведь именно по обложке зритель будет оценивать достоинства графической истории.

Образная надпись на обложке придаст рисунку дополнительный смысл и эмоцию.

Попробуйте прорисовать обложку по этой заготовке.

