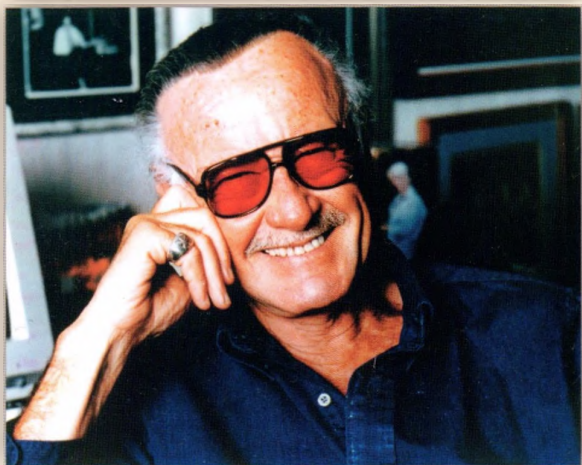


СТЭН ЛИ

КАК РИСОВАТЬ КОМИКСЫ

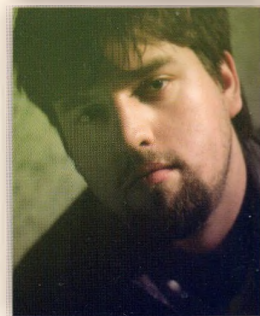


От создателя «Человека-Паука», «Невероятного Халка»,
«Фантастической четверки», «Людей Икс» и «Железного Человека»
ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РУКОВОДСТВО ПО РИСОВАНИЮ



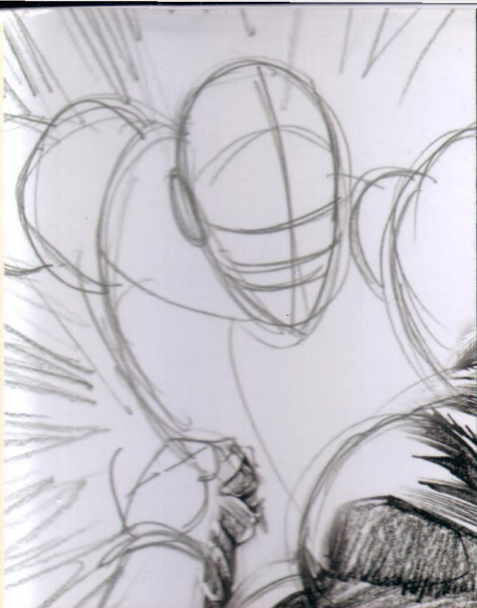
Вы создали свои первые рисунки, и что же дальше? Вы напрасно думаете, что Стэн Ли оставит вас в пустыне без карты! Гурӯ создателей комиксов посвятит вас в тайны мастерства, расскажет, как снискать славу и деньги.

СТЭН ЛИ предлагает вам совершенно новый подход к освоению искусства рисования, оригинальные и технологически оправданные методы, которые помогут вам найти свою «дорогу из желтого кирпича», ведущую в волшебную страну комиксов. Настало время для новой книги, которая расскажет вам, как создавать комиксы, достойные не только XXI, но и грядущих веков. Итак, за дело! Excelsior!



КОМИКС – один из самых непризнанных жанров искусства, который зачастую воспринимают как детские книжки с картинками, даже не подозревая, насколько многогранные истории можно рассказать с помощью. В этой книге легендарный Стэн Ли, создатель Человека-Паука, Мстителей и других героев, убедительно доказывает: комиксы – не жанр, придуманный индустрией развлечений для тинейджеров; комиксы – это настоящее искусство. Он открыл закулисы индустрии комиксов, написал о процессе создания сюжетов, о тайнах техники рисунка и поведал историю жанра с 1897 года до наших дней. Это издание заинтересует и ценителей, и тех, кто ни разу не держал в руках комиксы!

Роман Котков, редактор первых книг комиксов Marvel на русском языке, эксперт по комиксам

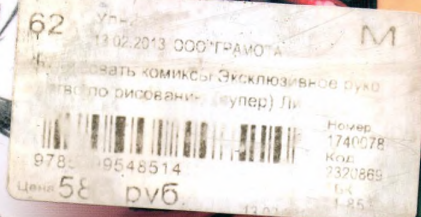


СТЭН ЛИ

– ПЕРВЫЙ ХУДОЖНИК, О КОМ ВСПОМИНАЮТ, КОГДА РЕЧЬ ЗАХОДИТ О КОМИКСАХ. ЕГО ПЕРСОНАЖИ ДАВНО СТАЛИ КЛАССИКОЙ ЖАНРА, ЕГО ЗНАНИЯ В ОБЛАСТИ ПРОИЗВОДСТВА КОМИКСОВ ОГРОМНЫ, А ВООБРАЖЕНИЕ ВОИСТИНУ НЕИЩЕРПАЕМО. И ТЕПЕРЬ ОН ГОТОВ ПОДЕЛИТЬСЯ ВСЕМ ЭТИМ С ВАМИ.

Маэстро повествует о каждом этапе работы над изображением и не упускает ни одной детали: пропорции тела, свет и тени, объем и перспектива, работа с тушью и карандашом. Автор затрагивает не только технические, но творческие и коммерческие вопросы: он рассказывает о создании образа и индивидуального стиля, об истории и развитии производства комиксов. Целый раздел книги посвящен созданию обложки, потому что именно она может заставить читателя взять комикс в руки и купить его.

СТЭН ЛИ ГАРАНТИРУЕТ: КАЖДЫЙ, КТО ПРОЧТЕТ ЭТУ КНИГУ, ИМЕЕТ ШАНС СТАТЬ ЗНАМЕНИТЫМ ХУДОЖНИКОМ.





СТЭН ЛИ

КАК РИСОВАТЬ КОМИКСЫ

СТЭН ЛИ

КАК РИСОВАТЬ КОМΙΚСЫ



От создателя «Человека-Паука», «Невероятного Халка»,
«Фантастической четверки», «Людей Икс» и «Железного Человека»
ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РУКОВОДСТВО ПО РИСОВАНИЮ



ЭКСМО
Москва
2012

**МЕЧТАТЕЛИ,
НИКОГДА
НЕ ОСТАВЛЯЙТЕ
СВОЕЙ МЕЧТЫ!**



ПРЕДИСЛОВИЕ 8

ВСТУПЛЕНИЕ 10

1

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ КОМИКСА 13

2

ИНСТРУМЕНТЫ МАСТЕРА 23

3

ОСНОВЫ: ФОРМА, ПЕРСПЕКТИВА И ОБЪЕМ 35

4

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ ГОЛОВА 61

5

ИСПОЛЬЗУЕМ АНАТОМИЮ ДЛЯ ИЗОБРАЖЕНИЯ ДЕЙСТВИЯ 77

6

ПЕРСОНАЖИ И КОСТЮМЫ 93

7

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ФОН 101

8

ЖИЗНЬ ПОД МАКЕТОМ 111

9

КАРАНДАШНАЯ ПРОРИСОВКА 133

10

ТАЙНЫ ТУШИ 147

11

НЕВЕРОЯТНЫЕ НАДПИСИ 167

12

СОЗДАВАЯ ЦВЕТ 179

13

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ОБЛОЖКИ 197

14

ПОИСКИ РАБОТЫ 214

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЛИТЕРАТУРА, САЙТЫ, ШКОЛЫ И КОМПАНИИ,
ТОРГУЮЩИЕ ВСЕМ НЕОБХОДИМЫМ ДЛЯ СОЗДАНИЯ КОМИКСОВ 222**

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ 224

ПРЕДИСЛОВИЕ

Как быстро летит время! Казалось бы, еще вчера я написал и издал небольшой томик, в котором в достаточно свободной форме изложил то, что знал о комиксах. Впоследствии я дополнил его статьей «Комиксы прибыльны» в Writers Digest. А ведь это был 1947 год!

И вот в 1978 году мы вместе с Джоном Ромита подарили «Как рисовать комиксы Marvel» миру художников, жаждущих знаний о комиксах вообще и понимания оригинального стиля Marvel в частности.

Похоже, я совершаю этот подвиг каждые тридцать лет, значит, наступил нужный момент. Мир комиксов меняется с той же скоростью, что и мир технологий. В те годы, когда мы с Джоном Ромита создавали наши самые успешные творения, Apollo-11 под руководством НАСА высадился на Луну с помощью компьютера, который был слабее, чем часы, идущие сейчас на моей руке. А сегодня каждому американцу доступен персональный компьютер, который может творить такие чудеса, о которых мы в те годы и мечтать не могли. И все тонкости новых технологий нашли себе применение в мире комиксов, как и в видеоиграх, и в киноиндустрии.

Почти полвека комиксы печатались на дешевой газетной бумаге, но сегодня все иначе. Значительно возросла культура книгоиздания, но вместе с ней выросли и требования к самому рисунку. Сегодня жизненно необходимо не просто идти в ногу со временем, а даже немного обгонять его.

В былые времена все комиксы создавались примерно по одной схеме. Сценарий содержал достаточно подробное описание картинок с диалогами, и все это попадало в руки художника. Ему оставалось только следовать

указаниям сценариста и отрисовывать изображения. Это чем-то напоминало создание структуры спектакля по рукописи автора. Да именно так все и было, и некоторые художники, писатели и редакторы до сих пор работают по этой схеме.

Но за все то время, что я работаю (никак не привыкну к тому, что оно уже исчисляется десятилетиями!) над сотнями фэнтези, вестернов, романтических, смешных и «супергеройских» комиксов, я выработал другую схему работы с художниками, которая показалась нам более подходящей.

Так как мои коллеги обладали огромной изобретательностью, воображением и просто невероятным умением визуально строить рассказ, то я понял, что мне не нужно писать для них такой уж детальный сценарий. Мне нужно было только обсудить с ними основной сюжет и предоставить им творческую свободу, а потом просто подождать, когда они принесут мне карандашные наброски.

Потом я добавлял на страницу диалоги и авторский текст, придавая тексту нужное строение, а персонажам — соответствующие образы. Далее выполняли шрифтовку, прорисовывали «пузыри» и текст в нужных местах, а потом в указанных местах рисовали контур поверх карандашей чернилами Black India. Листок снова возвращался ко мне для финальной проверки и передачи колористу, который, в свою очередь, наносил цвета. Готовую страничку отдавали

в печать, а что там происходило с ней дальше, я никогда не знал и всегда боялся спрашивать.

Но с тех времен многое изменилось. Я понял, что пришло время для новой книги — «торнадо» совершенно новых, технологически обоснованных советов, которые помогут вам найти свою «дорогу из желтого кирпича», ведущую в волшебную страну комиксов. Тогда я призвал на помощь Dynamite Entertainment, созвал лучших художников, контуровщиков и колористов и заручился поддержкой дерзкого Дэвида Кампити, писателя и агента, человека, который провел бесчисленное количество семинаров по комиксам. Все вместе мы создали книгу, которая придется по вкусу читателям всех возрастов.

Рисовать умеют и любят все, и вы можете считать, что у вас в руках билет на поезд в страну Рисования. Так что присоединяйтесь к нашему увлекательному путешествию, цель которого — научить вас создавать комиксы, достойные не только XXI, но и грядущих веков. Ну, что ж, за дело!

Excelsior!



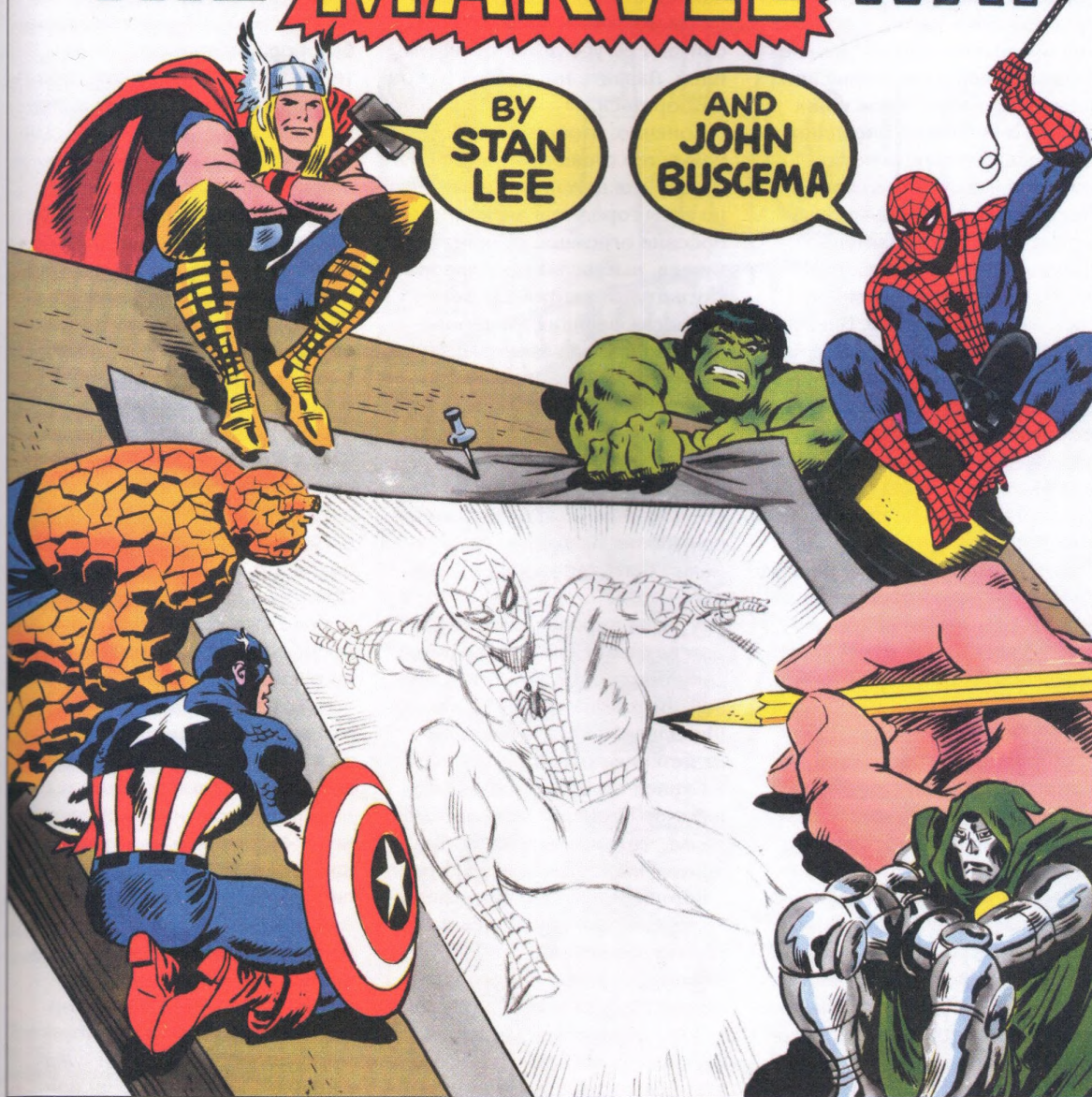
Оригинальное издание
«Как рисовать комиксы Marvel» с
обложкой Джона Ромита

HOW TO DRAW COMICS

THE **MARVEL** WAY

BY
STAN LEE

AND
JOHN BUSCEMA



ВСТУПЛЕНИЕ

Эта книга написана для каждого, кто любит рисовать: для мальчишек и девочек, мужчин и женщин — для всех, кто хоть раз в жизни хотел бы создать свой комикс. И не важно, станете ли вы это делать для удовольствия, или захотите их сами издавать, или решитесь показать их какому-нибудь издателю. В этой книге вы найдете для себя много увлекательного и полезного.

Рисование... Попробуйте по-размышлять о нем. Люди умели рисовать еще в те времена, когда жили в пещерах, и эти первые наскальные рисунки, повествующие о жизни и приключениях древних людей, можно назвать и первыми комиксами. А самое поразительное в них то, что они со всей очевидностью доказывают: рисовать может каждый! Даже если вы не слишком довольны результатом, не расстраивайтесь. Иногда рисунок украшает не столько качество исполнения, сколько воображение. Некоторые «атланты» мира комиксов создавали и издавали замечательные комиксы о приключениях человечков-палочек, а другие использовали программы Poser или Sketchup, чтобы создавать огромные миры, не прикасаясь к линейке и карандашу.

Вам ничто не может помешать. Рисование — это продукт вашего воображения, а воображение питается всем тем, что вас окружает. Любой образ, звук, запах, вкус, прикосновение или мысль может разбудить ваше воображение, и оно станет поистине безграничным! Так что «расправьте свои крылья», а эта книга подарит вам бесценные знания.

На этих страницах я раскрою вам радость взаимодействия карандаша и бумаги, в котором вы примете посильное участие, а в результате появятся сильные слова и воспитательные персонажи. Другими словами: добро пожаловать во Вселенную Вооб-

ражения, которую мы называем Миром Комиксов.

Я люблю комиксы именно за то, чем они так сильно отличаются от всех существующих форм искусства, хотя часто их считают сугубо детским увлечением. Давайте попробуем в этом разобраться.

Конечно, изобразительное искусство существует в мире не только для детей. Мы знаем, что по всем городам и весям разбросано огромное количество музеев, выставляющих напоказ скульптуры, картины и даже наброски великих мастеров. И приходят туда отнюдь не только дети. И в Лувре, и в Метрополитен, и в Британском музее собраны бесценные шедевры, и это совсем не детские игрушки. А все эти потрясающие статуи и панорамные изображения на куполах Ватикана? Разве это может быть интересно только детям?

А разве мировая литература рассказывает нам только детские истории? «Гамлет» и «Отелло», «Крестный отец» и «Список Шиндлера» — все это совсем не детские произведения, как и Стивен Кинг, и Джон Апдайк, и Элмор Леонард. Это совсем не то же, что сказки Диснея. Так почему же соединение рисунка с историей принято считать чем-то, предназначенным исключительно для детей?

Честно говоря, я этого не понимаю. Долгое время я создавал комиксы для молодых людей студенческого возраста, и им это нравилось. Marvel своим

уникальным стилем привлекает множество читателей, прежде считавших комиксы сугубо детским увлечением. Возможно, так было потому, что большинство комиксов в США действительно были ориентированы на детей, и, вырастая, эта категория читателей просто теряла к ним интерес.

В других странах все было иначе. В Азии комиксы манга и манхва читают все — от восьми до восьмидесяти, а может быть, и младше, и старше! Происходит это потому, что издатели могут предложить кое-что интересное любому читателю. В Европе процветает рынок серьезных и утонченных графических романов для взрослых. Когда я путешествую, практически в любом месте могу увидеть и бизнеследи, и рабочего, и школьника с комиксом в руках, и это очень меня радует. Поэтому я стараюсь создать доброе имя комиксу и в США, поскольку его почитают во всем мире.

Мы с вами должны помнить, что комиксы повествуют не только о супергероях. Конечно, вам это странно слышать от создателя «Фантастической четверки» и «Мстителей» — это звучит как ересь! Но комиксы — это способ передачи информации, а не жанр. Поэтому они могут быть какими угодно: о приключениях или о животных, обучающими или экзотическими, фантастическими или историческими, смешными или «ужасистиками», политическими или

религиозными; они могут быть вестернами или рассказывать о супергероях. Никто не мешает нам совмещать жанры, создавая супергеройские вестерны, городскую фантастику или исторические «ужастики».

Любые другие способы выражения мыслей, на мой взгляд, ничем не лучше и не хуже комиксов. Чем же комикс от них отличается? Чем именно выделяется «рассказ в картинках»? Наверное, тем, что комикс позволяет и художнику, и писателю непосредственно влиять на то, что они создают.

Давайте сравним. Истории и романы описывают то, что происходит, страница за страницей, но только комиксы могут показать вам эти места и дать возможность наслаждаться ими сколько душе угодно.

Кино дарит вам волнующее зрелище, но его создание довольно дорого стоит и требует участия множества людей, зато комиксы могут переложить это «многомиллионное изображение» на обычную страницу, и для этого понадобится всего несколько человек. И что важнее всего: их идеи не будут меняться в зависимости от мнений или качества работы тысяч людей, участвующих в проекте.

Телевидение может показать вам разные истории в виде сериалов и шоу, но комиксы могут «проникнуть» в самую глубину мыслей героев, поэтому в них нет никакой нужды вставлять «закадровые голоса», объясняющие развитие сюжета.

Бывают маленькие по объему комиксы-врезки, и они могут подарить вам совсем небольшие истории, но полноценный

комикс позволяет рассказать о невероятных впечатлениях, достойных книги.

Видеоигры, конечно, дарят не меньше впечатлений, зато комикс может сделать это без батареек, электричества и телевизора.

Но самое важное, что могут подарить вам комиксы, — это уникальное ощущение братства.

Такая жажда коллекционирования если и свойственна другим формам изобразительного искусства, то обходится эта страсть значительно дороже. Здесь же при минимальных тратах можно получить максимум удовольствия.

Мы умеем наслаждаться чтением комиксов, давайте же научимся создавать их сами!



Оригинальная обложка комикса «Тор» № 132 «Колонизатор Ригеля» работы художника Джека Кирби и контуровщика Винса Колетты

THE THREE
OF YOU CAN'T
DO IT ALONE! IT'S
TIME FOR **THE**
THING TO TAKE
A HAND!

Первый номер «Фантастической четверки» представил миру, пожалуй, самых долгоживущих супергероев.



НАЧАЛО НАЧАЛ...

Комиксы в виде врезок впервые начали появляться в воскресных выпусках газет в конце XIX века. Первым из них был «Желтый малыш» (1896), а 1897 год, когда эти врезки были объединены и оформлены в виде пятицентовой газеты, можно считать годом рождения производства собственно комиксов, хотя до их настоящего расцвета было еще далеко. Только в 1933 году, когда я был еще мальчишкой, был издан первый настоящий комикс. Он назывался «Веселые картинки»¹ и был уже в привычном для нас формате: 8 на 11 дюймов, в котором комиксы печатают и сегодня; ну, может быть, плюс-минус один дюйм. Десять тысяч напечатанных копий были розданы вместе с товарными карточками на продукты Proctor&Gamble². И хотя он состоял только из перепечатанных врезок, на некоторых из них сражались с преступностью еще достаточно простые герои: Дик Трейси, Тень и Призрак. «Веселые картинки» открыли возможность выпуска в 1934 году комикса «Знаменитые забавы» (1934), который стал первым изданным комиксом, доступным на любом стенде с прессой, и он целиком состоял из оригинальных историй. Издателем первого номера был известный зачинатель производства комиксов Максвелл Гейнс, а эта серия впоследствии растянулась на 30 лет.

В феврале 1935 года Малкольм Уилер-Николсон издал в формате таблоида первую антологию «Новые забавные комиксы» № 1. Ее выпустила

National Allied Publications, позже переименованная в DC Comics³. Именно National Allied Publications создала, возможно, самого главного супергероя всех времен и народов: Супермена. Супермен, урожденный Кал-Эль, появился на свет на планете Криптон и еще младенцем за несколько минут до уничтожения планеты был отправлен своим отцом-ученым на Землю. Его нашли и усыновили канзасские фермеры. Он был воспитан в американских традициях и получил от них свое новое имя — Кларк Кент. С малых лет он проявлял сверхчеловеческие способности, а достигнув зрелости, начал использовать их на благо людей. Его придумал писатель из Кливленда Джерри Сигел, а нарисовал художник Джо Шустер. Супермен впервые появился на страницах журнала Action Comics № 1 в июне 1938 года. Продажи каждого номера Action Comics в среднем превышали полмиллиона экземпляров, что было тогда в США рекордом.

Другим известным персонажем, также выпущенным National Allied Publications, был Бэтмен. Его настоящее имя Брюс Уэйн. Когда он был ребенком, он стал случайным свидетелем убийства своих родителей и дал клятву мстить всем преступникам. Его клятва зиждется на идеалах высшей справедливости. К борьбе с преступностью Брюс готовился всю жизнь, стараясь развить свои физические и интеллектуальные способности. Он скрыл свой настоящий облик под стилизованным костюмом летучей мыши. Впервые он поя-

вился в Detective Comics № 27, который был создан Бобом Кейном. Позже этот персонаж развивался довольно бурно не без помощи Билла Фингера и Джерри Робинсона. Новое название National Allied Comics — DC Comics (1977) — представляет собой аббревиатуру Detective Comics.

В 1940 году состоялся эффектный дебют Бэтмена на обложке Detective Comics № 27. Технические особенности печати того времени требовали использования ярких красок при производстве всех элементов комикса. Но все изменилось, когда Боб Кейн придумал и нарисовал своего Бэтмена — ночное существо, полностью преобразившее «супергероя». Не считая его желтого пояса, костюм Бэтмена был создан в серых и черных тонах, что соответствовало его «ночной» натуре и вселяло страх в его врагов.

¹ Funnies впоследствии стало синонимом слова «комикс». — Прим. переводчика.

² Это было во времена Великой депрессии. — Прим. переводчика.

³ Эта компания — главный конкурент Marvel. — Прим. переводчика.

No. 27

64
PAGES
OF
ACTION!

MAY, 1939

Detective COMICS

Vol. 17 No. 27

10¢

STARTING THIS ISSUE:
THE AMAZING AND
UNIQUE ADVENTURES OF
THE BATMAN!



ЗОЛОТОЙ ВЕК КОМИКСОВ

Своей кинематографической постановкой кадров и игрой со светом и тенью Боб Кейн создал уникальный мир. Коварные мрачные злодеи и Бэтмен, который с ними успешно сражается, стали для читателя замечательной новинкой. Именно Супермен, Бэтмен и подобные им герои, созданные DC, и ознаменовали наступление Золотого века комиксов.

Стремясь сохранить свою нишу на рынке печатной продукции, остальные издательства тоже принялись строить свой мир супергероев, придумывая своих персонажей, например, капитана Марвелы создали в издательстве Fawcett. Это был ребенок, который мог становиться супергероем, произнося волшебное слово «Shazam!». Но только издательству Marvel Comics (не правда ли, знакомое название?) удалось потеснить DC Comics и занять в конце концов первое место среди издателей комиксов. Сначала издательство Marvel Comics носило имя Timely, потом его называли Atlas, пока Мартин Гудман не объединил их все в одно.

Первым комиксом, изданным Timely, было «Еженедельное забавное кино», его раздавали в кинотеатрах на Восточном побережье Америки. Первым популярным комиксом стал «Чудесный комикс» № 1, на обложке которого впервые появился образ Человека-факела.

Одновременно компания Archie Comics издала в 1941 году книгу, которой суждено было большое будущее. Главный герой этого комикса — Арчи Эндриус, обычный подросток, попавший в любовный треугольник с двумя девушками. И совершенно неожиданно этот комикс покорила Америку. Подростки, особенно девчонки, зачитыва-



лись приключениями Арчи и его друзей.

К концу 1941-го число людей, читающих комиксы, выросло до 50 миллионов, и большинство из них были мужчины. Но к 1943 году, в разгар войны, недостаток бумаги сказался и на количестве издаваемых комиксов. Реже стали появляться и новые комиксы. В 40-е годы особенно хорошо расходились так называемые бульварные комиксы, в которых обычно

рассказывались вестерны, романтические или мистические истории и детективы. Как только издательский мир осознал их популярность, их тиражи немедленно выросли.

«Еженедельное забавное кино» издательства Timely.

Слева: «Чудесный комикс» № 1 того же издательства, впервые представивший миру образ Человека-факела.

10¢

MARVEL COMICS

OCT.

This Month
"THE HUMAN TORCH"
"THE ANGEL"
"SUBMARINER"
"MASKED RAIDER"

Featuring
KA-ZAR
THE GREAT
12 PAGES
OF JUNGLE
ADVENTURE!

ACTION

MYSTERY

ADVENTURE

«ДУРНОЕ» ВЛИЯНИЕ КОМИКСОВ И COMICS CODE AUTHORITY (CCA)

В 1950-х началась, пожалуй, величайшая «охота на ведьм» за всю историю комиксов. Опираясь на повышение тиражей комиксов, содержание которых составляли «ужасы», у всех издателей, включая Timely/Atlant, психиатр Фредерик Вертхам написал книгу «Совращение невинных», в которой обвинил комиксы в развращении молодежи и стимулировании подростковой преступности. Кроме того, он обвинял комиксы в призыве к насилию. Подобные обвинения в ту пору предъявляли и рок-н-ролла. Несколько жителей Бирмингтона (штат Нью-Йорк) провели показательное сожжение комиксов. Это заставило издателей комиксов задуматься о судьбе своего детища и создать Американскую ассоциацию комиксов — Comics Magazine Association of America, а чуть позже и Comics Code Authority — исполнительный орган по контролю за содер-

жением комиксов. Сам Кодекс комиксов был создан для того, чтобы определять, что можно и что нельзя размещать на страницах комикса. В результате действия этого Кодекса были запрещены все серии, издаваемые DC Comics, которое можно считать, пожалуй, лучшим издателем комиксов-«ужасов». Только одной серии (Mad — «Сумасшедший») удалось избежать этой печальной участи, потому что ее успели переименовать в Mad Magazine, что можно перевести как «Ума палата», ее до сих пор выпускает DC.

С середины 50-х годов производство комиксов переживает период застоя. Единственное, что пользовалось неизменным успехом, были Бэтмен, Супермен и Чудо-женщина издательства DC. Магазины комиксов и журнальные стенды, казалось, доживали последние денечки. Комиксы были дешевы, и их становилось невыгодно продавать в супермаркетах или торговых центрах. К тому же в 50-е годы внимание молодых стало приковывать телевидение, и количество читателей комиксов объективно уменьшилось. Нельзя не упомянуть, что сенатор Джозеф Маккарти запустил серию телевизионных слушаний Сената, во время которых любой политик мог высказать все, что думал о том, что он лично считал провоцирующим дурные поступки, не только преступления. Комиксы стали главной жертвой этих слушаний, так как считалось, что они превращают хороших детей в малолетних правонарушителей. Логика мистера Маккарти исходила из того, что, если несовершеннолетние правонарушители читают комиксы, значит, комиксы и являются главной причиной подростковой преступности. Я тогда сказал: «Если несовер-

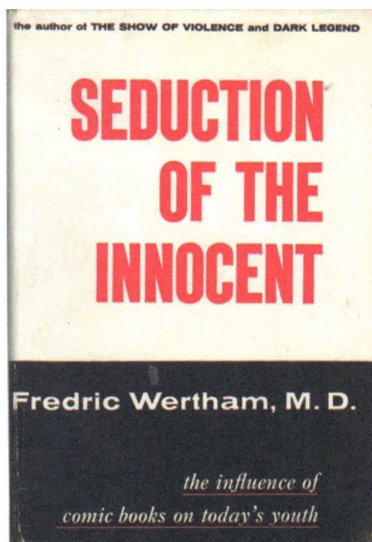
шеннолетние правонарушители едят шоколадный торт, значит, шоколадные торты являются главной причиной подростковой преступности», — но меня никто не послушал. Да и не было меня тогда еще в телевизоре.

СЕРЕБРЯНЫЙ ВЕК КОМИКСОВ

Несмотря на все это, во второй половине 50-х годов комиксы снова стали набирать популярность. DC тогда экспериментировали со своими героями. Имена персонажей оставались такими же, но образы их были уже совсем другими: в другой одежде, с другими характеристиками и функциями. Так случилось, например, с Флешем и Зеленым Фонарем. Иллюстрации стали намного четче, чище, изменился и их стиль — они стали более современными по сравнению с комиксами времен Золотого века. Это время принято считать началом Серебряного века комиксов, когда практически все издательства пережили свое «возрождение».

Marvel Comics впервые проявили себя в 1961 году под руководством редактора и главного автора комиксов Стена Ли. Да, вот тут-то и появляюсь я, урожденный Стенли Мартин Лиебер, увидевший свет в Нью-Йорке 28 декабря 1922 года. Что ж, вы можете посчитать мой возраст, я подожду...

Все началось с того, что в 1940 году меня наняли в Timely, как тогда называлось Marvel, на должность «эйты»: «Эй, ты! Поди сюда», «Эй, ты! Поди туда». Мой первый сюжет для комикса не был даже полноценной историей. Это была короткая, на две странички, история под названием «Капитан Америка срывает месть предателя!» в журнале комиксов «Капитан Америка» № 3. Правда, сильное название? В 1941 году,



«Совращение невинных»
Фредерика Вертхама

Первое появление Человека-паука на обложке № 15 «Удивительных фантазий»

когда предыдущий редактор Timely великий Джо Саймон покинул компанию, я был назначен временно исполняющим обязанности редактора и главного художника. Но, как известно, нет ничего более постоянного, чем что-нибудь временное, и моя «временная» должность растянулась на целые десятилетия, не считая нескольких военных лет, когда я «создавал» в основном картинку с инструкциями и военные агитплакаты.

В 1961 году, удрученный творческим бессилием, я обдумывал свой уход из комикс-индустрии. По совету жены я честно попробовал кое-что совершенно другое, а именно: вместе с Джеком Кирби мы решили поучаствовать в создании первого номера «Фантастической четверки». Вскоре после этого судьбоносного номера компания изменила название на Marvel Comics. А потом были придуманы Человек-паук, Халк, Железный Человек, Сорвиголова, Мстители и Люди Икс.

Человек-паук, впервые появившийся в пятнадцатом номере «Удивительных фантазий», был обычным подростком, которому приходилось одновременно и справляться с подростковыми проблемами, и бороться с преступностью. Он обладал суперсилой и супервыносливостью, мог карабкаться практически по любой поверхности, «стрелять» паутиной, используя свое собственное приспособление, которое он так и называл «пускателем паутины», мгновенно реагировать на опасность, используя свое «паучье чутье», которое позволяло ему успешно противостоять своим противникам.

Люди Икс были группой супергероев-подростков, кото-



рые объединились потому, что у них проявились суперспособности, вызванные наличием в их организме особого гена. У большинства людей они вызывали страх и ненависть. Этот комикс пришелся по душе многим американцам, так как напомнил читателям, насколько плохо относились к некоторым народностям в США.

К концу 1968 года популярность комиксов про «супергеро-

ев» стала уменьшаться, но это не коснулось компании Marvel. Не хочу показаться нескромным, но тиражи Marvel превышали 50 миллионов номеров в год. American Comics Group закрылась еще в 1967 году, а Archie Comics, Harvey Comics и Dell Comics приостановили выпуск всех своих комиксов про супергероев. Спад наблюдался повсюду. В 1970-м самым популярным комиксом был совсем не

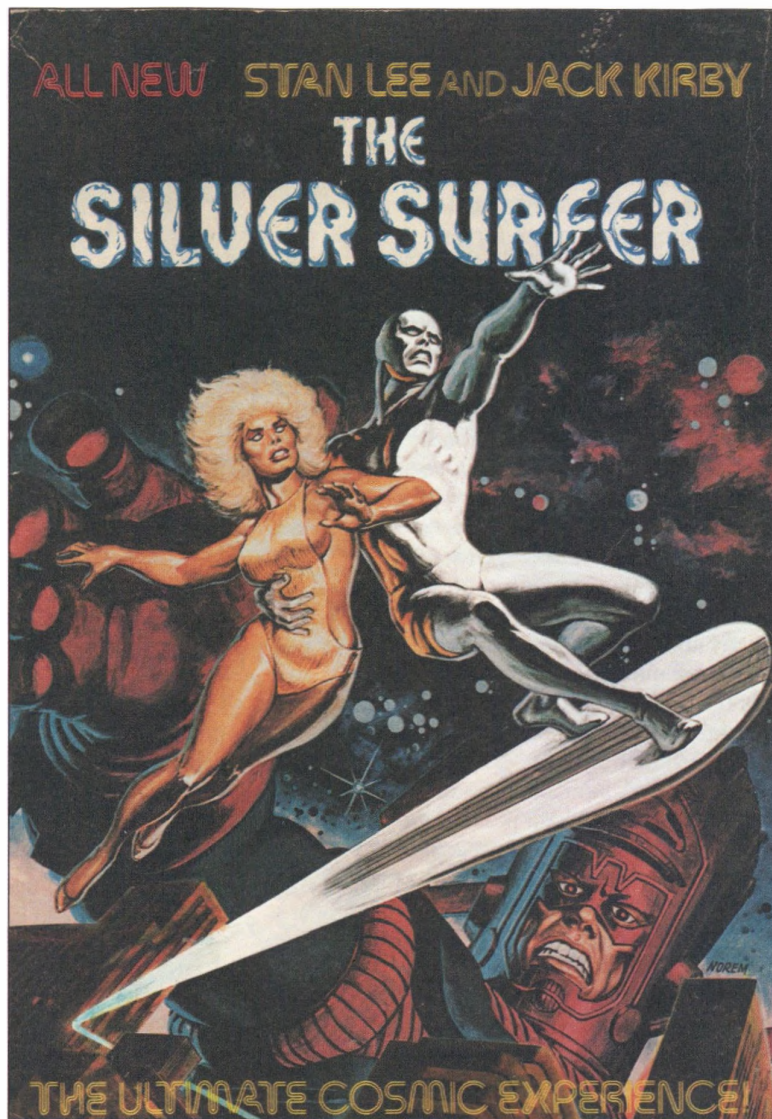
супергеройский «Арчи-комикс», каждый номер которого расходился более чем полумиллионным тиражом.

Семидесятые годы были проблемным десятилетием для американских комиксов. У DC вообще настали сложные времена. Во время знаменитого сокращения DC они внезапно отменили почти половину своих изданий.

ПРОТИВ ПРАВИЛ

Marvel в 70-е годы поступили против всех правил и выпустили историю про Человека-паука, в которой были открытые выступления против наркотиков, причем эту историю ССА никогда бы не пропустил. Но мы все равно издали ее, и никто не жаловался, а наше правительство, которое и попросило меня это сделать, было довольно. А ведь всего 22 года назад люди сжигали комиксы из-за их якобы вредного влияния на молодежь! Эта скандальная история была посвящена негативным последствиям употребления наркотиков. В ССА считали, что тему наркотиков нужно вообще игнорировать, но в нашем случае симпатии общества были на стороне Marvel. После нашей «истории с наркотиками» ССА смягчил некоторые свои правила, что позволило комиксам-«ужасикам» снова явиться на суд читателей. Персонажей-супергероев из «ужасиков», кстати, стали внедрять и в другие серии, поскольку с ними были возможны интересные повороты сюжета. Так комиксы-«ужасики» снова стали доступны читателям и начали набирать популярность.

Несколько отвлекаясь от темы, хочу сказать, что примерно в это время я перестал быть главным автором и редактором Marvel, а стал издателем, президентом, председателем и почетным



«Серебряный Серфер» — первый графический роман.

председателем Marvel — примерно в таком порядке. Я по-прежнему провожу один рабочий день в неделю в нашем Доме Идей, пишу колонку новостей Человека-паука, даю интервью, вытаскиваю Marvel в Голливуд, да и вообще напоказ миру. Да и ко всему этому успеваю пробраться на мелкие роли в фильмах про моих персонажей.

В 1976 году Marvel и DC создали первый комикс-кроссвер

с Суперменом и Человеком-пауком, то есть мы, по сути, соединили персонажей из разных «вселенных». Успех этого комикса вызвал целую волну кроссверов. Мы с Джеком Кирби представили первый графический роман в США — «Серебряный Серфер». Вскоре графические романы стали весьма популярны и по сей день остаются самым востребованным товаром в книжных магазинах США.

УЛУЧШЕНИЯ

В 80-е годы улучшилась культура книгоиздания и появились совершенно новые технологии изготовления комиксов. Офсетная печать и бумажное сырье Baxter Text стали «последней каплей», и нашим художникам и колористам пришлось не-сколько лет адаптироваться к ярким тонам и хорошему качеству печати. Новые методы раскрашивания (greylines — раскрашивание затемненных мест и blueines — раскрашивание обработанной акварельной бумаги) с наложенными контурами на чистом ацетате заменили традиционное цветodelение от руки и полностью изменили внешний вид комикса. Примерно тогда же начинается и раскрашивание рисунков на компьютере, которое впоследствии становится преобладающей технологией.

Открываются и новые места продажи комиксов. Привычные семейные магазинчики уходят в прошлое, а распространение через газетные киоски оказалось совершенно неэффективным, потому что издателям приходилось печатать пять копий, из которых продавалась только одна. Но благодаря предпринимчивому фанату комиксов по имени Фил Сеулунг был найден новый способ продаж — прямые продажи. Комиксы продавали в магазины комиксов по сниженной цене, но без возможности возврата. После пятидесяти лет распространения комиксов это была кардинальная перемена, но она помогла и издателям, и хозяевам магазинов. В скором времени большинство комиксов поставлялось уже исключительно на рынок прямых продаж. Хотя многие из них по-прежнему развивали супергеройскую тематику, десятки новых издательств появлялись на рынке. Они

поставляли жанры комиксов, которых уже пару десятков лет не было на полках: «пересказы» уже существующих книг, кинофильмов, телесериалов или юмористические и фантастические комиксы. Некоторые из них даже получили признание у читающей публики.


90-е годы стали временем настоящего расцвета для известных художников. Несмотря на то что Джек «Король» Кирби, Солидный Стив Дитко, Джаззи Джонни Ромита и Джон «Кровь и Кишки» Бушема уже не первый год были лучшими в своем деле, но теперь большие продажи позволили платить им большие авторские гонорары, и целое поколение талантливых художников стало миллионерами. В это же время одна «могучая кучка» создала издательство Image Comics, еще больше расширившее рынок комиксов и сделавшее большие, насыщенные и резкие иллюстрации и цвета стандартом для всей индустрии на много лет вперед.

ДВАДЦАТЬ ПЕРВЫЙ ВЕК

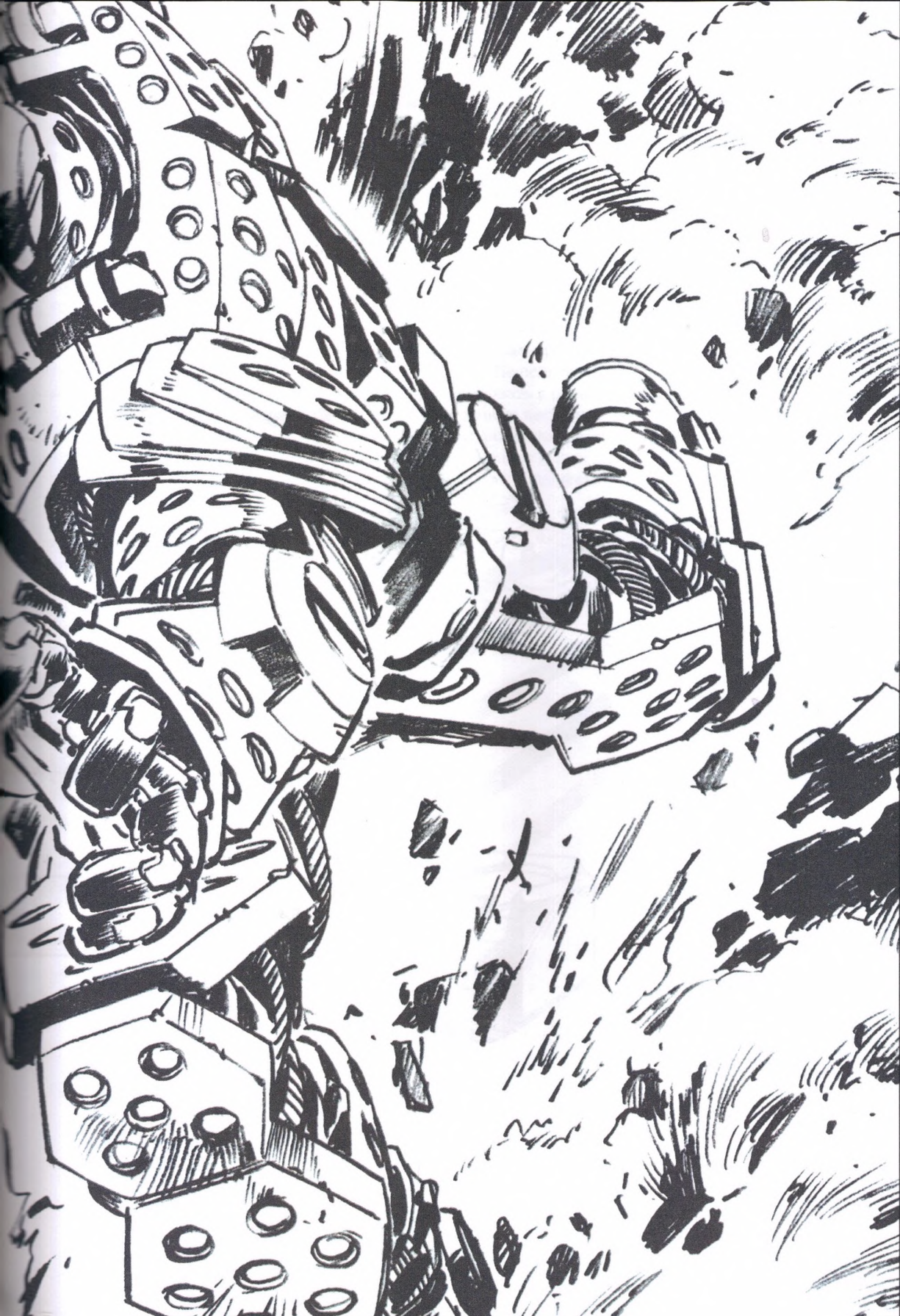
Двадцать первый век принес с собой еще больше новизны. Например, появилась очень гладкая бумага и невероятные технологии раскраски на компьютере. Контуровщиков теперь часто заменяют цифровыми чернилами и техникой печати по карандашу: таких технологий несколько лет назад просто не существовало! Компьютерная каллиграфия часто превосходит самую лучшую отрисовку букв от руки. Художники могут сканировать свои работы и пересылать цифровые файлы редакторам по электронной почте или FTP. Целые выпуски комиксов рисуются в цифровом формате, не оставляя после себя даже листка бумаги. Ну и, конечно, стили и техники рисования

становятся с каждым днем все лучше.

А теперь, когда вы уже включились в нашу игру благодаря краткой истории комиксов, пора переходить к самой приятной части. Но не особенно расслабляйтесь, я могу еще и проверить ваши знания, пока мы вместе читаем эту книгу.



На всех этапах рисования, от наброска до раскрашивания, художнику должны быть доступны все возможные приемы и способы создания изображений.



НЕОБХОДИМЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

Как водопроводчику для работы нужны трубы и разводные ключи, а хирургу — скальпели и зажимы, так и художнику для рисования комиксов нужны свои инструменты. Именно сочетание новых технологий и традиционных способов создания изображений так изменило искусство рисования комикса.

КОМПЬЮТЕР

Наверное, вы думали, что в этом списке первым будет карандаш? Да, но только не в XXI веке, мой юный друг! Сегодня компьютер так же важен, как и карандаш, ручка или кисточка, ведь без него никак нельзя отсканировать, подправить и переслать вашу работу редактору.

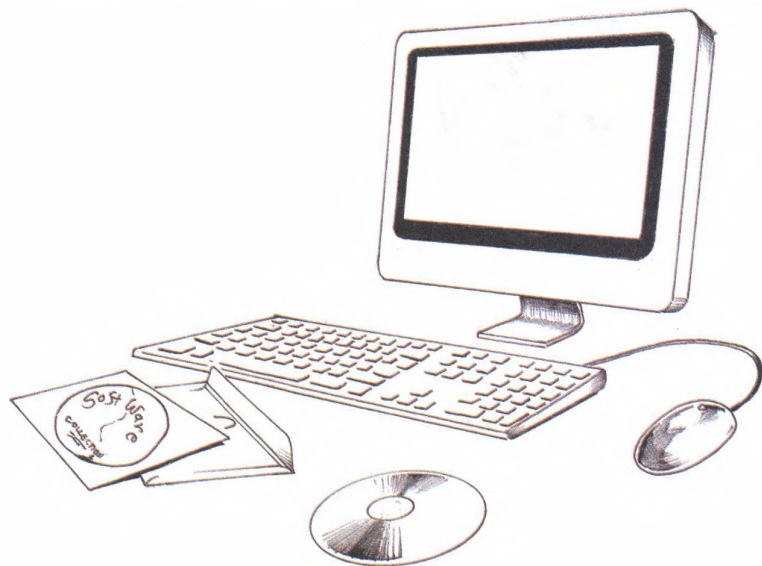
Кроме того, вам будет необходим выход в Интернет и программное обеспечение, но к этому мы еще вернемся.

СКАНЕР

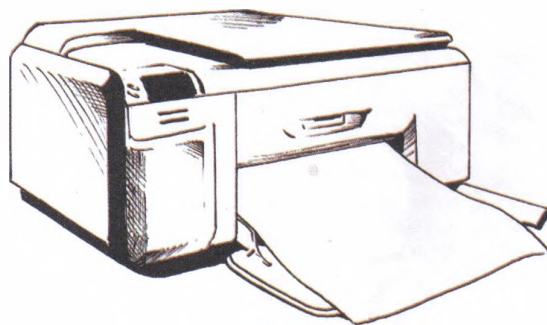
Он особенно важен для тех, кто отрисовывает или раскрашивает свои рисунки традиционным способом на бумаге. При этом важно знать, что широкоформатный сканер — 11 на 17 дюймов или формата A3 — предпочтительней обычного — 8,5 на 11 дюймов или формата A4, хотя и он может справиться с поставленной задачей.

ПРИНТЕР

Даже если вашу работу не проверяет колорист, вам все равно нужен принтер: в распечатанном виде по рисункам можно будет легко определить, не возникнет ли проблем при уменьшении размера картинки.



В XXI веке компьютер и принтер обязательно должны входить в число инструментов любого художника комиксов.



КАРАНДАШИ

У обычных деревянных карандашей существует порядка семнадцати степеней мягкости и оттенков цвета, и они намного лучшего качества, чем ваши школьные карандаши с резинкой на конце, тем не менее для них вам все равно нужна точилка. Зато механические карандаши отличаются разной толщиной стержня и в точилке не нуждаются. Карандаш-штифт похож на механические карандаши, но он не выталкивает стержень. Есть еще «невоспроизводимые» синие карандаши, которые художники используют на начальных стадиях рисунка. Плюс таких карандашей в том, что сделанные ими первоначальные наброски не воспроизводятся камерой фотопечати и их не надо стирать. У каждого типа карандаша свои преимущества. Поэкспериментируйте, чтобы подобрать такие карандаши, которые подходят именно вам.

РУЧКИ И ПЕРЬЯ

Такой широкий ассортимент ручек и перьев, а выбор нужно сделать очень быстро. Существуют и перья с чернильными

картриджами, и перьевая ручка Speedball, и японские двухко-
нечные маркеры с мягкостью,
близкой к кисточкам. Нам оста-
ется только пробовать, пробо-
вать и пробовать!

КИСТОЧКИ

Контуровщики часто рекомендуют соболиные кисточки седьмой серии Windsor & Newton, размером от нуля до семи в зависимости от того, какую вам предстоит решать задачу. Не ленитесь поэкспериментировать с разными марками и типами кисточек. Некоторые контуровщики сами изготавливают нужные кисти, а иногда используют и дешевые детские кисточки.

Типы карандашей слева направо: четыре графитных карандаша, обычный карандаш номер 2 (ТМ) и два механических карандаша.



Различные кисточки и ручки: перо, соболиные кисточки, плоская кисть, ручки Micron Pigma и Micron Sakura.

ТУШЬ

Конечно, мы пользуемся только тушью Black India. Она обеспечивает самое лучшее отображение. Тушь может быть более или менее насыщенной, вы легко можете подобрать марку, которая подходит именно вам.

ЛАСТИКИ

Не думаете ли вы, что не будете ошибаться во время работы? Что ж, вы уже ошиблись! При использовании ластика главное — это минимальное повреждение рабочей поверхности независимо от того, используете ли вы резиновый ластик (оставляющий много крошек) или ластик-лячку (которая по консистенции напоминает игрушечную жвачку).

СЕТКИ ПЕРСПЕКТИВЫ

Они очень пригодятся вам, когда вас будут поджимать сроки, а когда они не поджимают? Подробнее о сетках читайте на с. 53.

БУМАГА ДЛЯ РИСОВАНИЯ

Художники комиксов обычно используют двухслойную бумагу типа Bristol с гладкой или ровной поверхностью размером 11 на 17 дюймов, а некоторые производители предлагают двухслойную бумагу для иллюстрации профессионального качества, с пометкой о том, что

на ней не виден «невоспроизводимый» синий карандаш. Художники, рисующие Мангу, обычно берут половину такого листа.

ЧЕРТЕЖНАЯ ДОСКА

Это может быть либо плоская доска, установленная под углом на ваших коленях, или, наоборот, полноценный чертежный стол. Но ни в коем случае не рисуйте на обычном столе: ваш рисунок при воспроизведении будет искажен.

КУЛЬМАН

Пожалуй, это самое лучшее решение, особенно если это профессиональный стол с частично стеклянной поверхностью и источниками света под ней. Эти просвечивающие части позволяют вам накладывать рисунки друг на друга или на сетки перспективы, что гораздо удобнее, чем подносить их к источнику света.

ПЛАНШЕТ

Это поверхность для рисования в цифровом формате. Мы рисуем специальной ручкой, чувствительной к силе нажима, которую можно настроить под карандаши, перья или кисти. Он прекрасно подходит как для рисования и раскрашивания, так и для чистки отсканированных рисунков.

ОБРАЗЦЫ

Заведите привычку каждый день понемногу увеличивать свою папку с образцами (иногда ее называют «морг»). Во время работы вам придется рисовать все: лица, прически, одежду, машины, здания, какие-нибудь экзотические места. Все больше и больше художников собирают в своих компьютерах такие библиотеки и распечатывают некоторые рисунки, чтобы их было удобнее использовать.



Ластики слева направо: ластик Pink Pearl, пластиковый ластик, ластик-лячка и ластик для туши.



Самая популярная тушь India и корректирующие жидкости.



Самый обычный набор приборов и инструментов включает в себя стол с настраиваемой поверхностью, которую можно повернуть под любым углом, органайзер для ваших инструментов и подвижный источник света. Кроме того, ваши образцы всегда должны быть под рукой.

Т-ОБРАЗНАЯ ЛИНЕЙКА

Незаменима для рисования параллельных линий и границ, но может послужить и моделью для меча вашего героя.

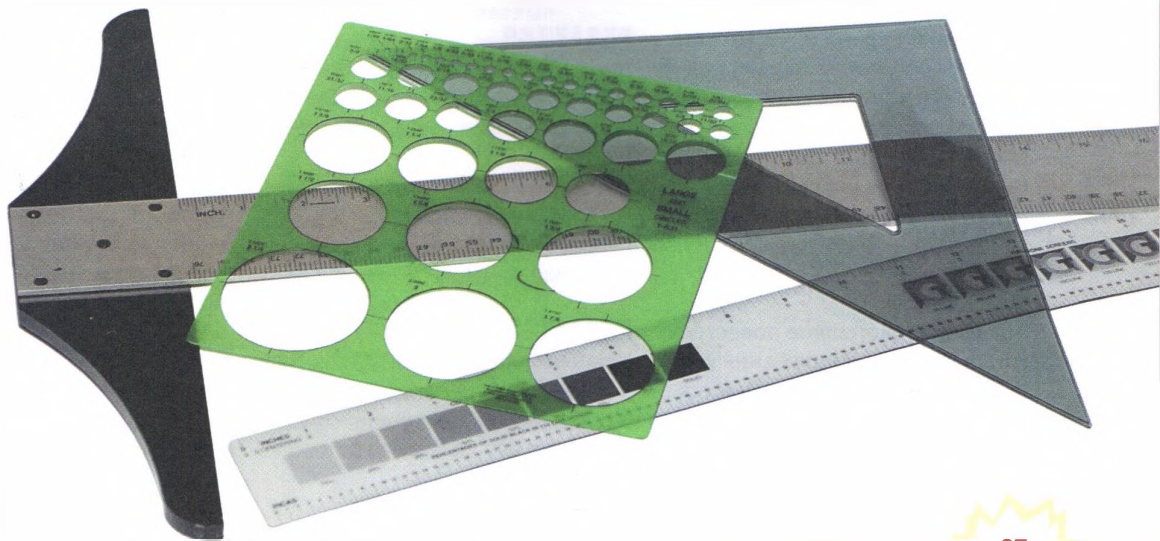
ЛИНЕЙКА

Выбирайте линейку с приподнятыми краями, чтобы в процессе рисования тушь не затекла под нее и не испортила бы ваш рисунок. Помните, что удобнее пользоваться прозрачной линейкой, потому что она не закрывает собой часть рисунка.

ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ ЧЕРЧЕНИЯ

Самые полезные из этих инструментов — линейка с кругами, лезвие, рейсфедер, чистая тряпка, одна или две емкости с водой для кисточек, белая непрозрачная краска и маркеры, треугольник, канцелярские кнопки и большая чашка с водой для мытья кисточек. Этот список далеко не полон, некоторые художники используют самые разные предметы, включая механические ластик и зубные щетки для создания эффекта звездного неба.

Т-образная линейка, треугольник и обычная линейка необходимы для корректировки перспективы ваших работ. Шаблоны окружностей тоже могут пригодиться.



ТЕРМИНЫ

Обычно словарь терминов располагается в конце книги, но логичнее все-таки ознакомиться с терминологией мира комиксов до того, как вы приступите к процессу рисования. Некоторые термины вам уже знакомы по предыдущим главам, а знание остальных пригодится при чтении нашей книги.

БУМАГА ДЛЯ РИСОВАНИЯ

Основная поверхность для рисования, обычно двухслойная бумага типа Bristol размером 11 на 17 дюймов.

«ПУЗЫРЬ»

«Пузырь» — это своеобразная рамка, в которую заключен текст в комиксе. См. также «Словесный пузырь» и «Мысленный пузырь» с. 170.

СРЕЗ

Наполовину законченный карандашный набросок, которому недостает окончательной обработки.

ВСПЫШКА

«Словесный пузырь» с острыми ломаными краями, обозначающий вопль или крик.

АВТОРСКИЙ ТЕКСТ

Специальный блок с текстом, включающий информацию, которую не могут передать ни диалог, ни размышления персонажей. Он может содержать указание на время и место, описывать настроение персонажа и тому подобное. В некоторых случаях в него переносят мысли главного героя, тогда он становится главным рассказчиком, а повествователь отстраняется от сцены.

ОБРЫВ

Внезапное окончание повествования в самый напряженный момент. Обычно оно применяется, чтобы усилить интерес читателя к следующему выпуску.

КОЛОРИСТ

Человек, раскрашивающий черно-белые рисунки.

КОМИКС

Издание, содержащее в себе рассказ в картинках.

ЛОГОТИП КОМИКСА

Название комикса, оформленное в узнаваемом стиле и кратко описывающее тему комикса.

КОМИКС-ВРЕЗКА ИЛИ ПРОСТО ВРЕЗКА

Короткая последовательность рисунков, рассказывающих какую-нибудь историю.

ОБЛОЖКА

Яркое изображение на первой странице выпуска, призванное одновременно заинтересовать покупателя и слегка приоткрыть его содержание. Хорошая обложка собирает весь концепт номера в один сильный рисунок, который одновременно является частью рассказанной истории.

РЕДАКЦИЯ

Имена тех, кто работал над выпуском, с указанием характера работы, которую они выполняли.

«ПУЗЫРЬ-ДИАЛОГ»

Рамка, которая содержит диалоги персонажей.

РЕДАКТОР

Человек, координирующий и сочинение сюжета комикса, и работу всех, кто принимает участие в его создании.

«ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ ПУЗЫРЬ»

Это «пузырь» рваной формы с «хвостом», в нем помещают содержание резких звуков, исходящих от передающего или звукового устройства: телевизора, радио, iPod'a или мегафона.

FTP

Аббревиатура для File Transfer Protocol — протокола передачи данных, — защищенной папки в Интернете, в которую вы загружаете готовую работу для редактора или из которой получаете файлы от редактора.

ЖАНР

Общая категория определенного типа историй: приключения, «ужасики», фэнтези, романтические истории, вестерны, научная фантастика или супергерои.

ГРАФИЧЕСКИЙ РОМАН

Рисуночные истории, объединенные в большом формате, обычно с хорошим корешком или отличным переплетом.

ПРОБЕЛ

Промежуток между границами фрагментов.

КОНТУРОВЩИК

Человек, подготавливающий работу художника к репродукции, обычно использует тушь India.

МАКЕТ

Предварительный сюжет страницы. Обычно делается в маленьком виде на отдельной бумажке, но отображает все происходя-

шее, перспективу и действия персонажей.

«ПРОСМОТРИТЕ ПОЗЖЕ...»

Несколько образцов ваших работ и листок с контактной информацией, скрепленные вместе, чтобы редактор мог их просмотреть попозже. Конечно, вы можете это отослать и в цифровом формате.

МАНГА

Японские комиксы или комиксы, нарисованные в японском стиле.

ЕЖЕМЕСЯЧНАЯ ПЕРИОДИКА

Большинство комиксов издаются раз в месяц объемом 22 страницы.

«НЕВОСПРОИЗВОДИМЫЙ СИНИЙ»

Оттенок синего цвета, не проявляющийся при репродукции в определенных условиях. Так чаще всего называют тип карандаша художника или оттенок принтера.

ОРИГИНАЛЬНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ РОМАН

Оригинальная история, созданная специально для графического романа.

КАРТИНКА

Часть страницы, ограниченная пробелами, она составляет часть последовательности.

ХУДОЖНИК (РАБОТАЮЩИЙ КАРАНДАШОМ)

Художник, придумывающий историю и персонажей по краткому содержанию, сюжету или сценарию.

СЕТКИ ПЕРСПЕКТИВЫ

Прозрачные пластиковые листы с перспективой с одного, двух или трех углов, цель которых — упростить работу

художникам, архитекторам и иллюстраторам.

СЮЖЕТ

Общее содержание комикса.

СВЯЗКА

Обводит текст «пузырями» и соединяет их с персонажами, произносящими фразу.

ЗВУКОВЫЕ ЭФФЕКТЫ

Слова, написанные большими яркими буквами, часто как подражание звуку, цель которых — отобразить на рисунках разные звуки.

ПОЛОСНЫЙ КАДР

Иллюстрация на всю страницу, которая усиливает ключевой момент сюжета. Часто такие кадры начинают комикс и содержат логотип, название истории и список авторов комикса.

НАЗВАНИЕ ИСТОРИИ

Название истории каждого конкретного выпуска.

РЕКЛАМНЫЙ ТИЗЕР

Несколько фрагментов будущих номеров в качестве рекламы, размещенных в конце комикса, чтобы возбудить интерес читателей.

«МЫСЛЕННЫЙ ПУЗЫРЬ»

«Пузырь» в форме тучки, используется как элемент повествования, раскрывающий внутренний монолог персонажа.

«ПУЗЫРЬ ШЕПОТА»

Пузырь, в который заключен текст персонажа, произнесенный шепотом. Обычно обводится пунктиром.

«СЛОВЕСНЫЙ ПУЗЫРЬ»

Графический элемент, в котором содержится текст, озвученный персонажем.

КОМПЬЮТЕРЫ И ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Сегодня компьютеры и периферия, имеющая отношение к рисованию, стали одним из главных орудий в арсенале художников комиксов. Разумеется, мы обсудим и другие технические средства в соответствующих главах, но сначала давайте разберемся со всеми этими «битами», «байтами» и прочими модными словечками.

Как художник, работающий с карандашом и бумагой, вы можете задать мне резонный вопрос: «Зачем нужен компьютер? Я же просто рисую». Да, вот вы закончили свою работу, и что же дальше? Рассмотрим простой пример. Предположим, вы нарисовали макеты для своего комикса. Что теперь? Редакторы уже давно не ждут, пока ваши макеты доставят им по почте. Да и пересылка по факсу, с длительным ожиданием возле самого факса, ушла в прошлое.

Сегодня художники сканируют и пересылают все свои макеты по электронной почте. То же самое делается с JPEG-файлами их карандашных работ, чернил, букв и цветов и даже с окончательными версиями, только их пересылают при более высоком разрешении.

Это значит, что вам совершенно необходим компьютер с монитором, клавиатурой и мышью, сканер, наличие Интернета, электронный почтовый ящик и специальное программное

обеспечение. Если вы занимаетесь раскрашиванием рисунков разными цветами, то вам нужен Photoshop, если чернилами, то Deleter или Manga Studio. И это все — только для начала. А теперь давайте рассмотрим все это подробнее.

КОМПЬЮТЕР

Многие художники останавливают свой выбор на компьютерах Macintosh фирмы Apple. У них интуитивно понятный интерфейс, и они ориентированы на

Компьютер сегодня жизненно необходим как профессиональному, так и начинающему художнику комиксов.



работу с графикой, так что их очень просто использовать. Можно использовать и PC, компьютеры с операционной системой Windows, которые производит целый ряд компаний: Sony, Dell и HP. Да, мы знаем, что технически «Мак» — это тот же PC, пусть и со своей начинкой и программами. Чтобы запутать вас еще больше, могу добавить, что ничто не мешает вам использовать Windows на «Маке», но операционную систему «Мака» на PC, увы, запустить нельзя¹. Как правило, я буду говорить «Мак», но все это будет применимо к компьютеру PC с операционной системой Windows.

Конечно, для начала можно воспользоваться и чужим старым компьютером. Если у него есть соединение с Интернетом, необходимые программы и достаточное количество памяти — у вас все в порядке, можете работать. Новые компьютеры просто работают быстрее, и к ним применимы новые версии программ, которые производят все операции с более высокой скоростью, что крайне актуально для профессионала, когда поджимают сроки.

ИНТЕРНЕТ

Для начала организуйте себе подключение к Интернету (желательно не dial-up, так как его скорости не хватит для деловых целей) и электронный почтовый ящик. Gmail.com, принадлежащий вездесущему Google, является самым оптимальным. Кроме того, воспользуйтесь Yahoo! Messenger (<http://messenger.yahoo.com/>) или AOL Instant Messenger (www.aol.com) для общения с редактором и коллегами по цеху. Те же, кто работает на «Маке», могут использовать iChat. Все это по-

зволит вам общаться с вашим редактором или соавтором в реальном времени и сохранит ваш диалог в своей памяти на случай, если вам понадобится освежить какие-то детали. Если вам необходима телефонная связь или видеозвонки, то вы можете использовать iChat или Skype. Они подходят и для PC, и для «Мака»: www.skype.com. Как видите, все просто.

Еще могу посоветовать создать портфолио прямо в Сети. Для этого есть множество уже существующих сайтов, самым популярным из которых является DeviantArt (www.deviantart.com). Тысячи художников общаются и выставляют свои работы на этом сайте. Многие художники делают собственные сайты, используя бесплатные шаблоны, которые легко найти в Интернете, или размещают свои работы на сайтах вроде Photobucket (www.photobucket.com). В общем, выбирайте тот, который понравится вам больше всего.

Примите еще один совет: чем логичней будет название вашей электронной почты, тем проще будет редактору вас найти. TonyStark@aol.com подойдет вам только в том случае, если вас действительно зовут Тони Старк. MooMooWingyDingy@comcast.net — достаточно запоминающийся ящик, но это не лучший выбор: слишком длинно и недостаточно вразумительно. Лучше всего составить название почты из вашего настоящего имени и/или названия вашей студии. Так что если вас зовут Alain Resnais, то для вашей рабочей почты отлично подойдет AlainResnais@gmail.com.

СКАНЕРЫ

Цены на сканеры — от 50 долларов до нескольких тысяч. Вам

подойдет любой хороший сканер от более или менее известного производителя. Не стоит брать самый дешевый, лучше потратить время на поиски оптимального варианта, доступного вашему бюджету. Конечно, с задачей копирования справится и самый простой сканер, но вы можете потратить много времени на чистку отсканированного им файла. Большинство сканеров имеют формат A4, и это годится для рисунков размером 8,5 на 11 дюймов и даже для рисунков чуть большего размера. Это значит, что если ваши оригинальные рисунки не маленького формата, как в случае с Манга, то вам придется сканировать их по частям, а потом совмещать в Photoshop'e.

Небольшая, но все же работа. Избежать этого поможет любой сканер A3, они стоят дороже, но с лихвой окупаются в плане временных затрат, потому что не требуют никаких повторных сканирований или манипуляций в Photoshop'e.

Профессиональные художники, конечно, жалуются, что хороших и недорогих сканеров A3 просто не существует, но я с этим не согласен. Я обычно воздерживаюсь от указаний на какие-нибудь конкретные предметы, но не в данном случае: ищите сканер Mustek A3 USB. Они стоят около тысячи долларов, не дороже других подобных моделей. Их используют многие известные профессионалы — и художники, и колористы.

ПРИНТЕРЫ

Принтер нужен всем, причем не только для распечатки писем, но и для печатанья образцов, увеличенных макетов и тому подобного. А колористам вообще нужны очень хорошие

¹Говорят, что уже можно. — Прим. переводчика.

принтеры, которые сохраняют правильную цветопередачу их работ.

Художникам и контуровщикам тоже полезно увидеть свои работы в печатном формате, чтобы убедиться в том, что все их линии будут так же хороши и в большом размере. Для этого можно подобрать широкоформатный принтер — 11 на 17 или даже 13 на 19 дюймов, чтобы вы могли сразу печатать и макеты, и работы для вашего портфолио в большом разрешении.

ЦИФРОВЫЕ ПЛАНШЕТЫ

Если вы когда-нибудь пробовали рисовать на компьютере при помощи мышки, вы знаете, насколько это неудобно. Чтобы избежать этого, художники, контуровщики и колористы используют цифровые планшеты. Планшеты эти бывают разных размеров, и средний размер — самый популярный из всех.

Существует множество различных типов планшетов, от самых простых, типа Genius Mousepen и VisTablet, до Wacom Bamboo Intuos4, размером 48,5 квадратных дюйма, который является своеобразным стандартом в сегодняшнем мире комиксов, но все больше и больше серьезных художников переходит на Cintiq 21UX (21 дюйм).

Профессиональные планшеты позволяют при помощи ручки регулировать не только силу давления, но и симулировать перья, кисти и маркеры при помощи специальных насадок. Сегодня большинство комиксов раскрашивают на таких планшетах, а многие художники выполняют на них всю работу. Это экономит время на сканировании и чистке изображений, но при этом есть один существенный минус: у вас не остается оригинальных рисунков, которые потом можно было бы продать коллекционерам.

ШРИФТЫ

Если вы собираетесь делать шрифты или оставить личную отметку на своей работе, избразить звуковые эффекты или составить логотип, вы, конечно, можете сделать это и от руки. Но вам необходимо знать, что существуют уже готовые, самые лучшие в мире «пузыри», заголовки и комикс-шрифты. Вот где их стоит поискать.

Самые яркие «звезды» в мире шрифтов есть на ComiCraft, и, введя в строку www.comicbookfonts.com, вы получите доступ к ним. Что может быть проще?

Есть и другой, не менее удачный источник шрифтов: www.blambot.com.

Один из самых простых и популярных комикс-шрифтов — Whizbang. Его легко найти на www.studiodae.com/whizbang.html.

ИСТОРИЯ ИЗ ЖИЗНИ

ИМЕНА ИЗМЕНЕНЫ, ЧТОБЫ ЗАЩИТИТЬ ВИНОВНЫХ

Как-то один художник связался с издателем со своего электронного почтового ящика с замысловатым названием evergreenfajita и показал образцы своих работ, размещенные на сайте под тем же именем. Потом он позвонил издателю и назвал себя Mulongo, а еще позже прислал свои работы, подписанные именем Roman Sargento. В конце концов он прислал еще одну ссылку на свой профиль на DeviantArt с совсем другим именем.

После нескольких месяцев переписки редактор с удивлением узнал, что это был один и тот же человек. Да и сам художник был шокирован тем, что редактор считал его четырьмя разными людьми. Если бы он более четко обозначил свою личность при пересылке, он бы получил и ответ, и работу значительно быстрее.

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Просто загрузить эти программы на ваш компьютер совершенно недостаточно. Чтобы пользоваться ими, вам придется их хорошенько изучить. Считайте, что это продолжение вашего инструментария, с той лишь разницей, что научиться работать этими инструментами несколько сложнее, чем обычным карандашом или кистью. Все самые необходимые для художника, контуровщика, колориста и шрифтовика комиксов программы перечислены ниже.

ADOBE PHOTOSHOP

Современная версия программы — CS5, но и более ранние версии вам подойдут. Это самое универсальное приложение для сканирования, увеличения, чистки, раскрашивания и массы других операций. Художник или контуровщик еще может обойтись упрощенными и частично бесплатными версиями этой программы, но колорист или автор, который «хочет все и сразу», не пожалеет денег на полную версию.

ADOBE ILLUSTRATOR/ ADOBE INDESIGN

Практически любому иллюстратору или шрифтовику понадобится одна из этих программ для создания «пузырей», логотипов, шрифтов и тому подобного.

COMICWORKS ИЛИ DELETER

Это программа для рисования комиксов Манга на профессиональном уровне. Заказать и найти всю информацию о ней можно на сайте www.deleter.jp/eng/cw_english/.

MANGA STUDIO

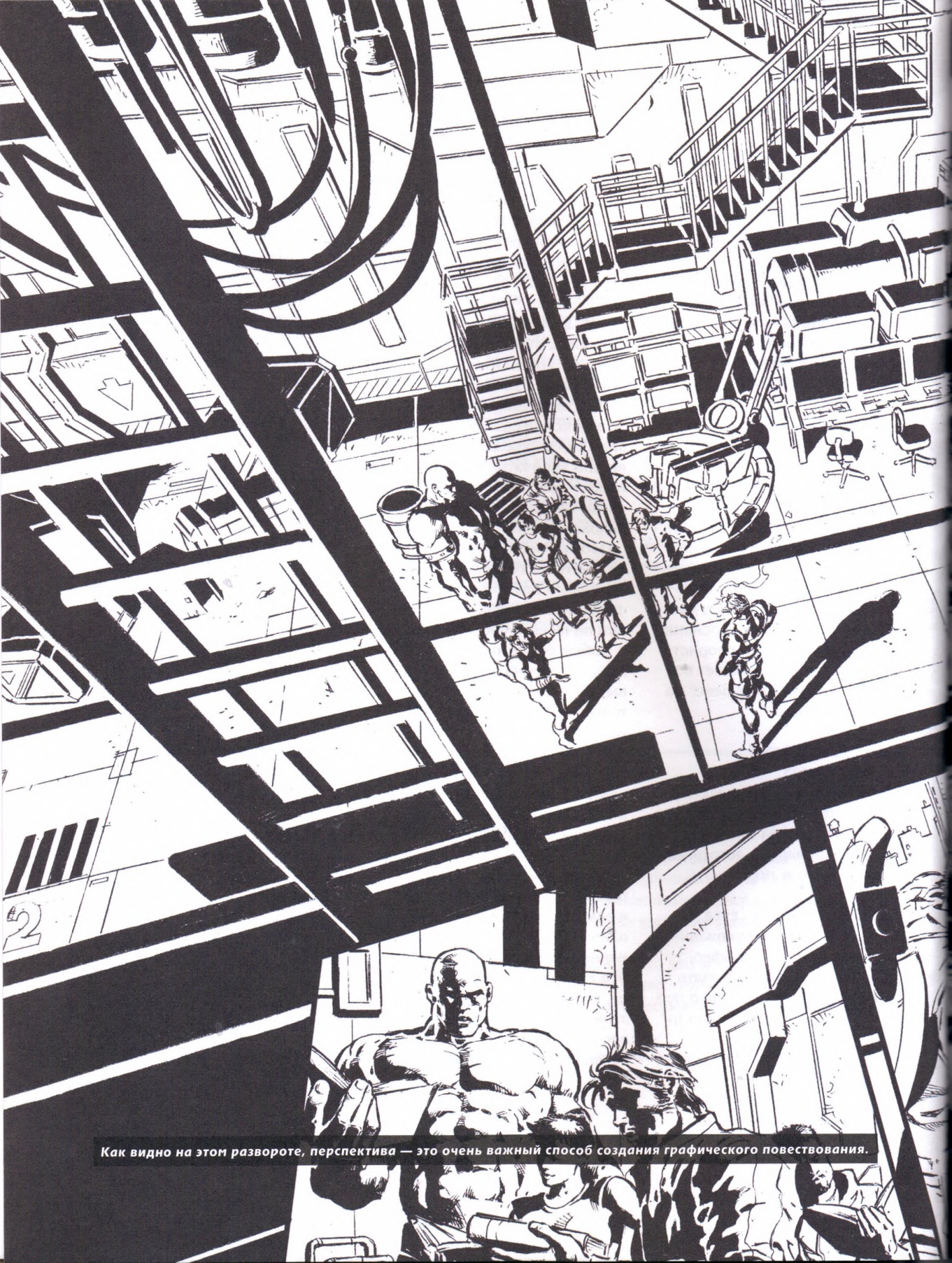
Японцы называют ее просто Comic Studio. Это очень се-

рьезная программа для всех стадий рисования и раскрашивания комиксов Манга. Здесь есть возможности работы и с 3D-объектами, и с «пузырями», и наборы для векторной графики, и множество других полезных операций. Информацию можно почерпнуть на сайте <http://my.smithmicro.com/win/mangaex/index.html>.

GOOGLE SKETCHUP

Считайте, что это мой вам подарок! Это абсолютно бесплатное приложение, так что вы просто заходите на google.com, вводите в поиск Sketchup или <http://sketchup.google.com> и жмете на кнопку «Скачать». Существуют версии и для Windows, и для «Мака», и обе они работают одинаково хорошо.

Google Sketchup позволяет вам находить, скачивать и строить 3D-модели практически любого фона, от библиотеки изнутри до католического собора снаружи, и любых объектов — от велосипеда до «Хаммера». Кроме того, вы можете изменять их так, как только это вашей душе угодно. Программа позволяет разместить объекты так, как вам нужно, установить необходимый ракурс, нажать кнопку «Печать» и получить идеальный фон, который вы сможете подложить под свой основной лист, используя источник света. Но только никому не говорите, что это я вам рассказал! Sketchup — это один из главных секретов современных художников комиксов. Эта программа настолько важна, что дальше, в одной из глав этой книги, я даже проведу для вас небольшой курс по использованию Google Sketchup.



Как видно на этом развороте, перспектива — это очень важный способ создания графического повествования.



ОСНОВЫ: ФОРМА, ПЕРСПЕКТИВА И ОБЪЕМ



ОСНОВЫ ФОРМЫ

Теперь, когда мы разобрались с базовыми рекомендациями, пора перейти к рисованию, так как эта книга все-таки написана для художников. Внимание, сейчас я начну раскрывать свои секреты!

С самых ранних лет мы изучаем форму и размеры. Мы берем в руки разные игрушки и по ним учимся понимать пространственную форму предметов. В головоломках дети совмещают квадратные детали с квадратными отверстиями, а круглые — с круглыми. Когда мы становимся старше, то уже можем узнать и описать форму предмета и его тени. Когда мы поступаем в школу, нам уже знакомы измерения предметов по длине, ширине и высоте.

Поэтому естественно, что мы можем нарисовать квадрат, круг, овал или треугольник. Это — основа основ, это как фундамент при строительстве дома, который должен быть крепким и прочным. Ведь строители сначала закладывают фундамент и только потом начинают строить дом.

Следующий шаг для любого художника — превращение простых форм в то, что имеет измерения. Сегодня в кинотеатрах идут фильмы в формате 3D, так что мы принадлежим к поколению, которому дано было узнать трехмерные формы, созданные

на плоскости с такой степенью достоверности, какой не было за всю историю человечества. И мы можем использовать этот опыт, чтобы суметь правильно определить форму объектов.

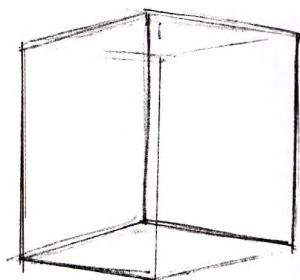
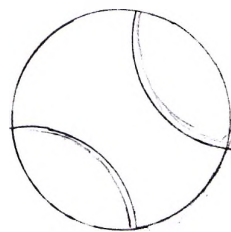
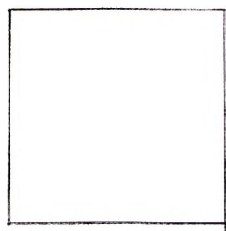
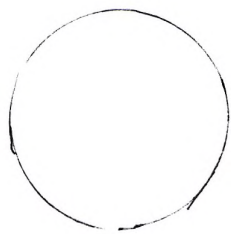
Какой вы хотите видеть свою подушку: плоской или пышной? А какие вы предпочитаете облака? И какими должны быть колеса вашей машины, мотоцикла или велосипеда? Плоскими или объемными? Даже «плоские» мониторы и телевизоры, которые явно лучше справляются со своими обязанностями, чем старые пузатые, тяжелые телевизоры прошлого века, на самом деле не такие уж плоские. У них есть высота, длина и толщина. Мы должны всегда об этом помнить, если мы хотим иметь представление о форме.

Всегда помните об этих трех измерениях, когда рисуете, и ни в коем случае не делайте свой нарисованный «мир» плоским. Попробуйте представить себе объект со всех сторон, чтобы попытаться понять, как он устроен. Как ни странно, большинство окружающих вас вещей, а их-то и приходится

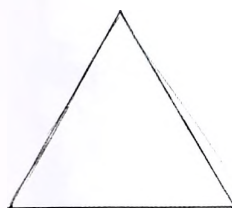
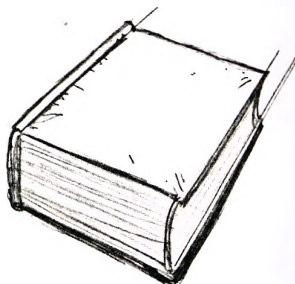
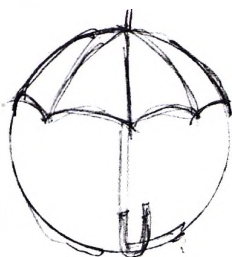
рисовать художнику комиксов, представляют собой простые геометрические формы. Только постепенное проникновение в смысл этого поможет вам стать настоящим художником. Помните: чтобы попытаться летать, научитесь сначала ходить.

Круг может стать апельсином, баскетбольным мячом или яблоком. Два круга и пара прямоугольников, сложенных вместе, помогут вам изобразить автомобиль или здание. Коробка и три прямоугольника дадут вам изображение стула. Цилиндр станет стаканом, лампой или трубой, два круга и прямоугольник — автобусом, а один прямоугольник можно превратить в компьютер или телевизор.

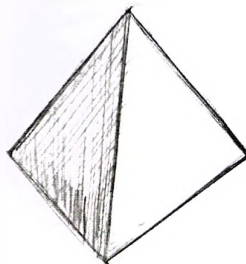
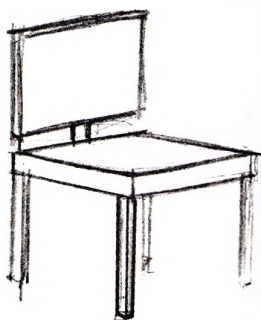
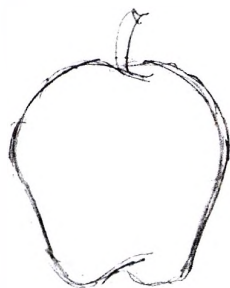
Как все просто, не правда ли? Я же говорил, что это доступно каждому. Все предметы, которые окружают вас, сложены из трех типов форм: круга или сферы, прямоугольника или куба и цилиндра. Даже в фигуре человека повторяются те же основные формы. Давайте проанализируем несколько образцов на рисунках художника и аниматора Тины Франциско.



Овал — это просто вытянутый круг, который вполне годится для создания формы человеческой головы. Это базовая форма, и она может стать отправной точкой для индивидуализации изображений.



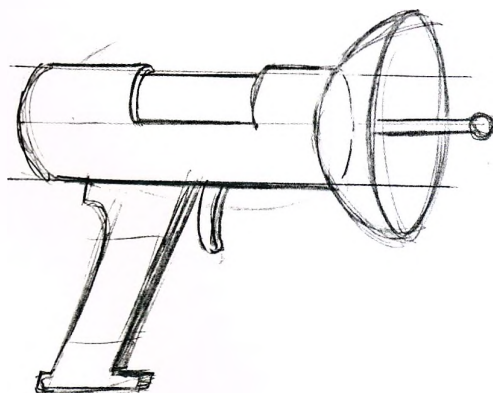
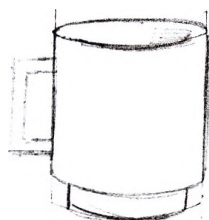
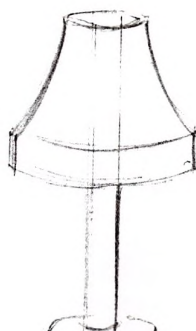
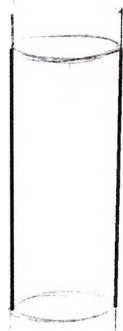
Изображение треугольника на плоскости имеет только три стороны, но если мы соединим вершинами несколько треугольников, то появится глубина и треугольник станет пирамидой.



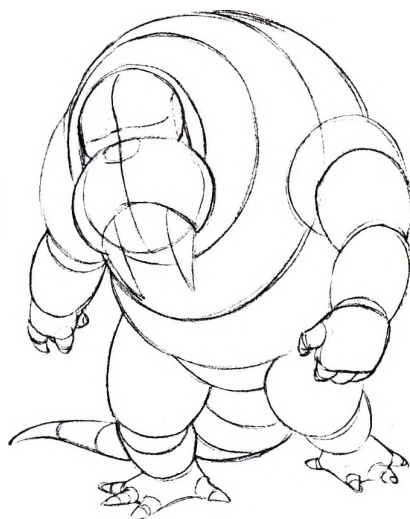
Эта картинка напоминает нам обычный круг, да это он и есть, но обратите внимание, как легко он может стать основой для других объектов: баскетбольного мяча, зонтика или яблока. Присмотритесь к обычным объектам вокруг вас, и вы поймете, какая из простых геометрических фигур лежит в основе их формы.

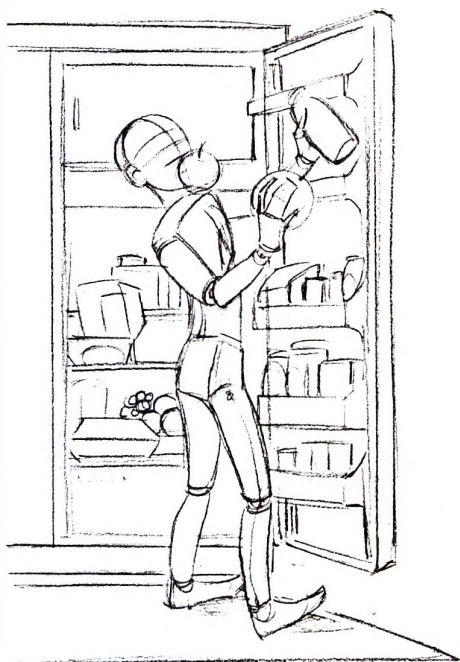
Самый обычный квадрат с небольшими изменениями может стать чем угодно. Изменяя размер и форму углов, из квадрата можно получить куб, старую книгу, стул или даже машину.

Цилиндр — это два круга или овала, соединенные двумя прямыми. Добавляя к ним другие элементы, вы получите, казалось бы, совсем разные объекты. Лампа, кружка или бластер имеют мало общего между собой, но в основе их формы лежит один и тот же цилиндр.



Вот существо, внешне напоминающее моржа, но главное, что оно состоит из целого набора кругов и цилиндров. В реальной жизни люди на 60% состоят из воды, кислорода, углерода, водорода, азота, кальция, некоторого количества нестабильных молекул... А вот нарисованные люди состоят из кругов, кубических элементов и цилиндров. Убедитесь сами!



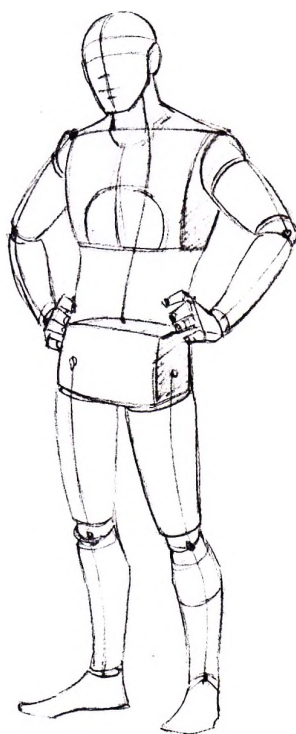


Вот картинка: голодный мальчик опустошает холодильник. Как видите, мальчик состоит из сферы, пары кубиков и целого набора цилиндров. И все продукты в холодильнике — это кубические формы с круглыми или цилиндрическими деталями для разнообразия.

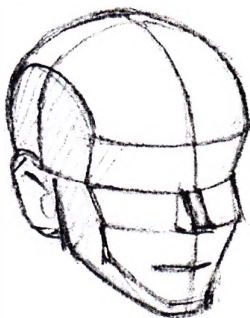


Как ни странно, и вот этот вооруженный злодей тоже состоит из набора цилиндров и сфер.

На этом рисунке мы видим ученого, под одеждой которого — два кубических элемента и целый набор цилиндров. Даже его голова — это цилиндр с закругленными краями. Теперь, я думаю, вы представляете себе, как хорошо нарисованный персонаж выглядит неглиже.

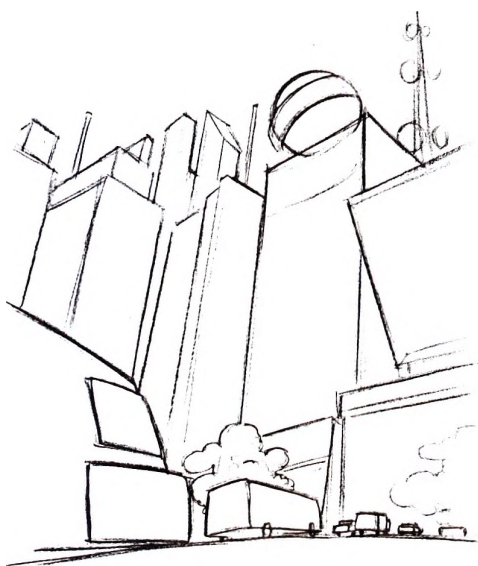


Авторская работа Тины: привлекательная юная соблазнительница, вооруженная колдовским взглядом огромных глаз. Но и она внешне представляет собой всего лишь несколько цилиндров да пару стремительных сфер...





Обратите внимание на то, что этот сложный широкоугольный вид сделан из простейших кубов или, скорее, прямоугольников.



СИЛА ПЕРСПЕКТИВЫ

Вы напрасно волнуетесь: скоро начнется все самое веселое в процессе рисования комиксов. Но сначала нам нужно попытаться понять, что же такое горизонт. Линия горизонта — это воображаемая линия, которая проходит на уровне ваших глаз независимо от того, смотрите ли вы из окна вашей спальни, машины, стоите ли в открытом поле или смотрите в глубину тоннеля метро.

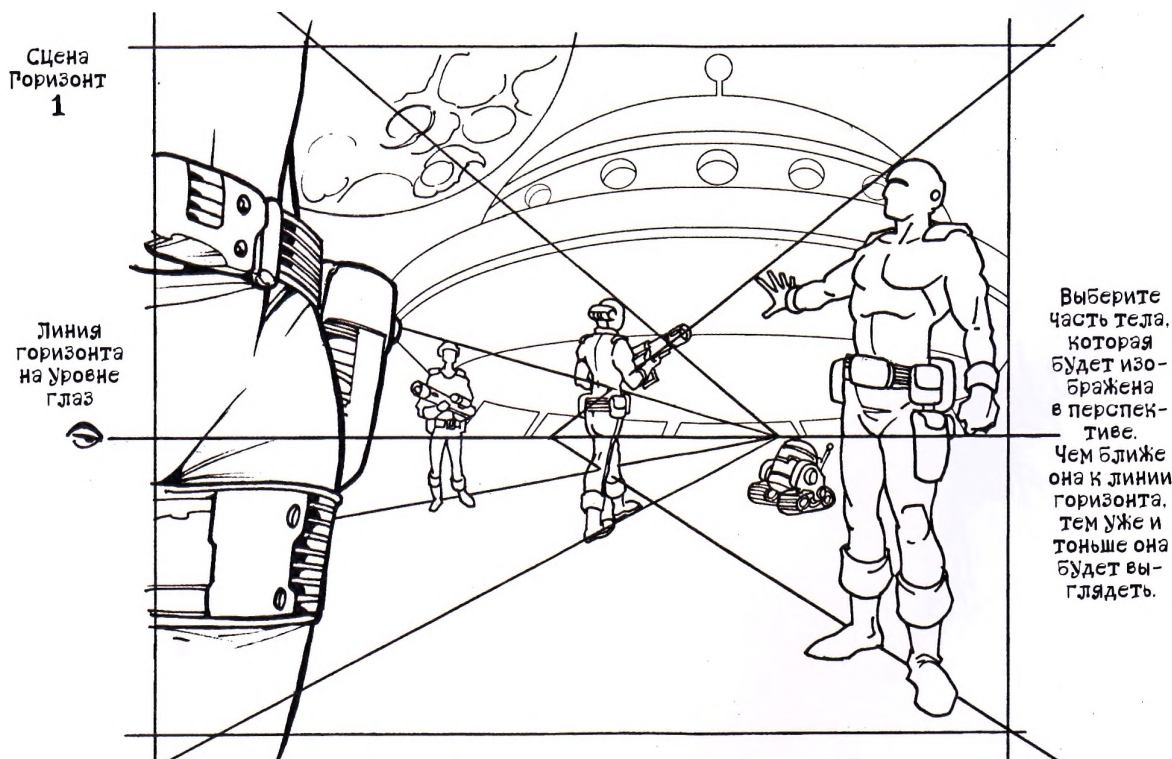
Посмотрите вдоль рельсов вдаль. Видите, как они сходятся? Место, в котором они сойдутся, называется точкой схождения. Воображаемое схождение линий и называется перспективой.

Предметы, которые находятся на уровне ваших глаз, параллельны линии вашего взгляда. Вопрос только в том, где находится эта линия? Она может про-

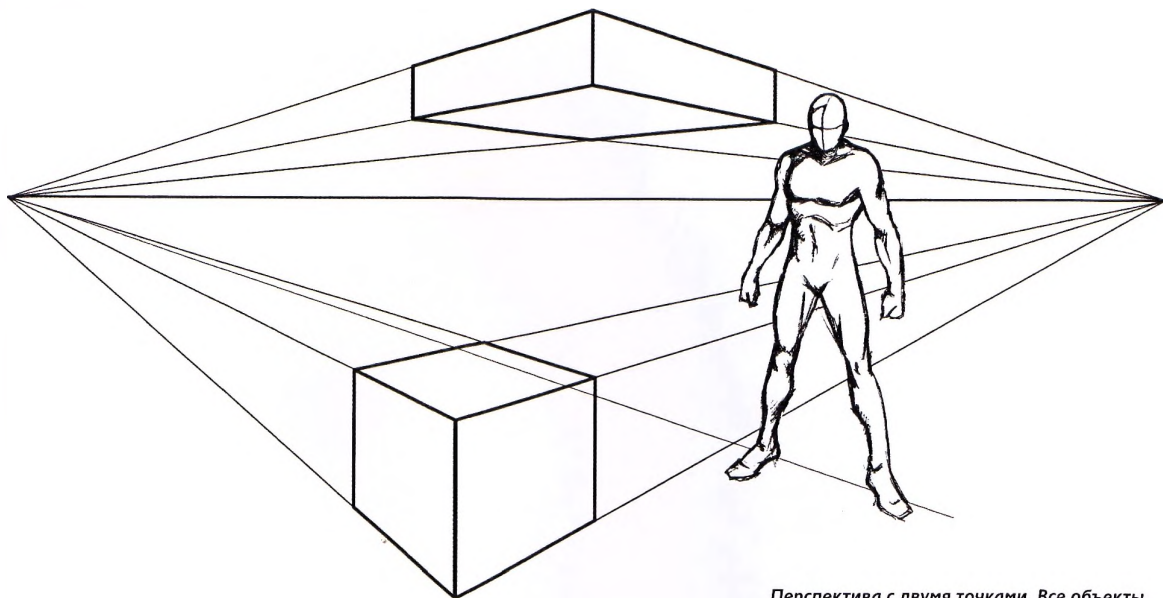
ходить на уровне ваших колен, головы или талии, словом, в любом месте: и на высоте птичьего полета, и на уровне земли.

Многие молодые художники не могут сразу понять законы перспективы, но ничего страшного в этом нет. Есть всего три типа перспективы, заслуживающих внимания: перспектива одной, двух и трех точек. Освоив их, вы сможете изобразить практи-

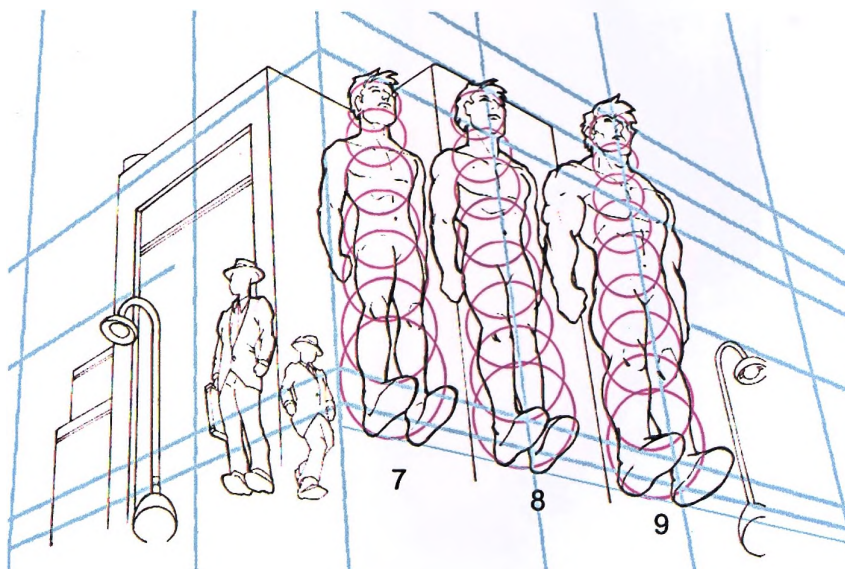
чески любую сцену. В перспективе одной точки все линии сходятся на горизонте. Перспектива двух точек показывает, как линии расходятся в две разные точки, невидимые на самом рисунке. Три точки перспективы добавляют иллюзию высоты, позволяя смотреть на объект или сверху, или снизу.



Перспектива одной точки всегда уходит туда, куда направлен ваш взгляд.



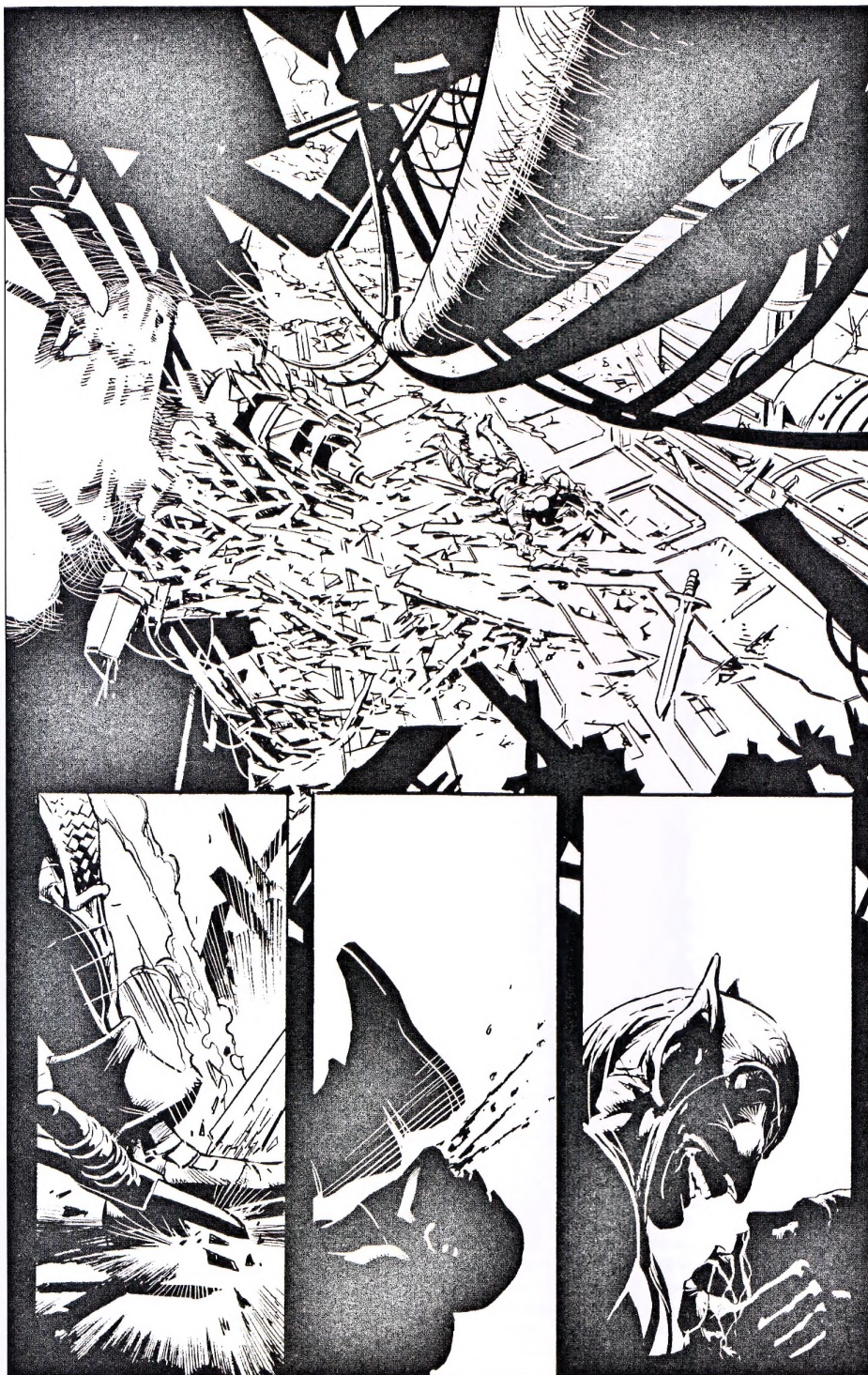
Перспектива с двумя точками. Все объекты направлены в две стороны и сходятся в двух разных точках соприкосновения.



Перспектива с тремя точками. Помимо двух точек есть еще третья, направленная в центр изображения. Это можно назвать взглядом с земли.

На этом рисунке Джонатана Лау правильно использованы перспективы, подчеркнутые положением героя и окружающих его листьев. Обратите внимание и на широкоугольную постановку кадра, позволяющую видеть и небо, и землю. Это придает картинке динамичность и драматизм.



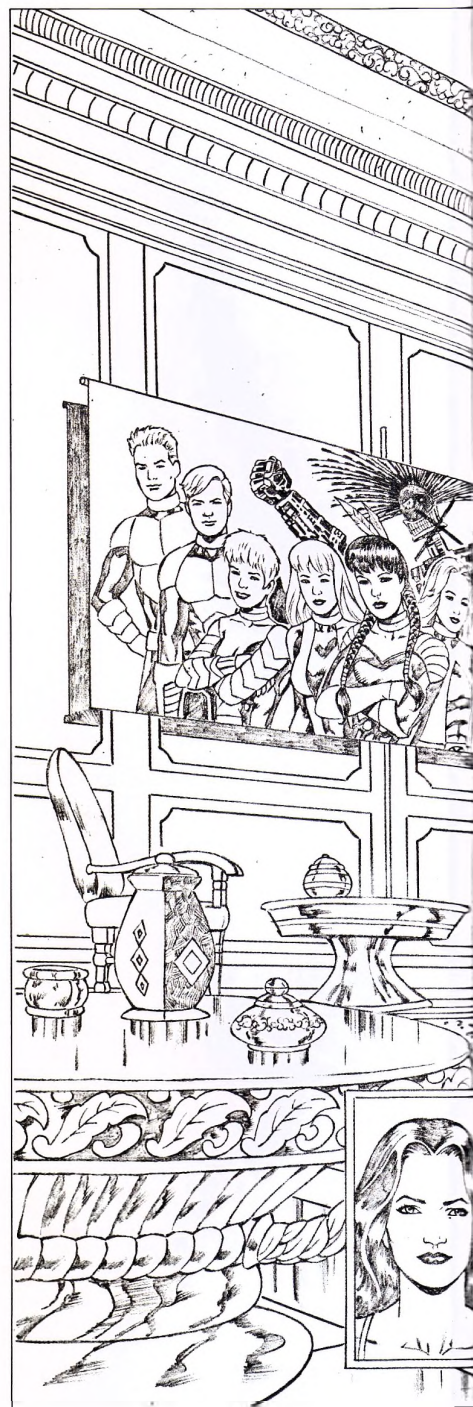


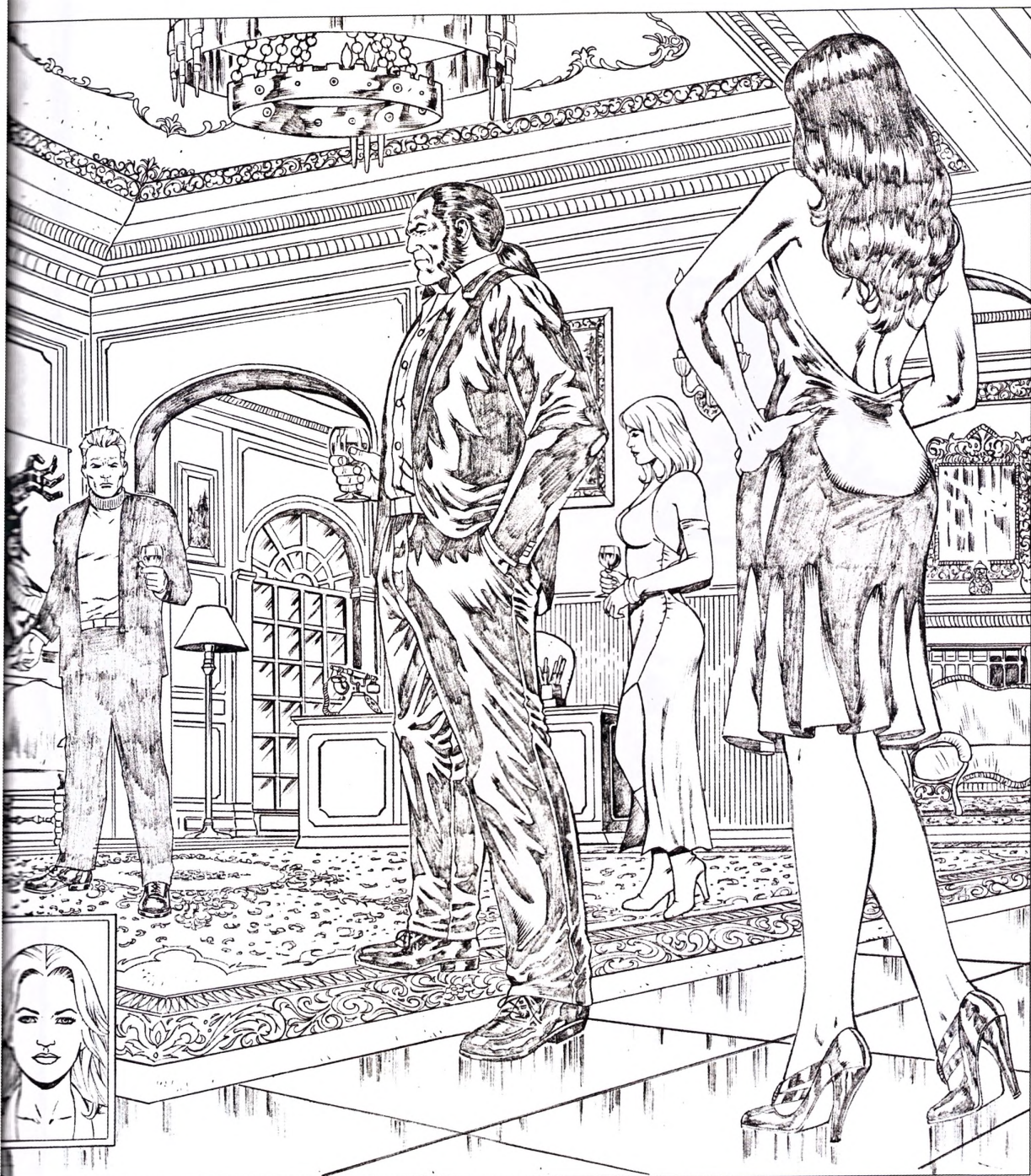
Даже перспективу с одной точкой можно сделать интересной, если хорошо ее спланировать. Какую бурю чувств вызывает у зрителя этот длинный коридор, переживший настоящий разгром!

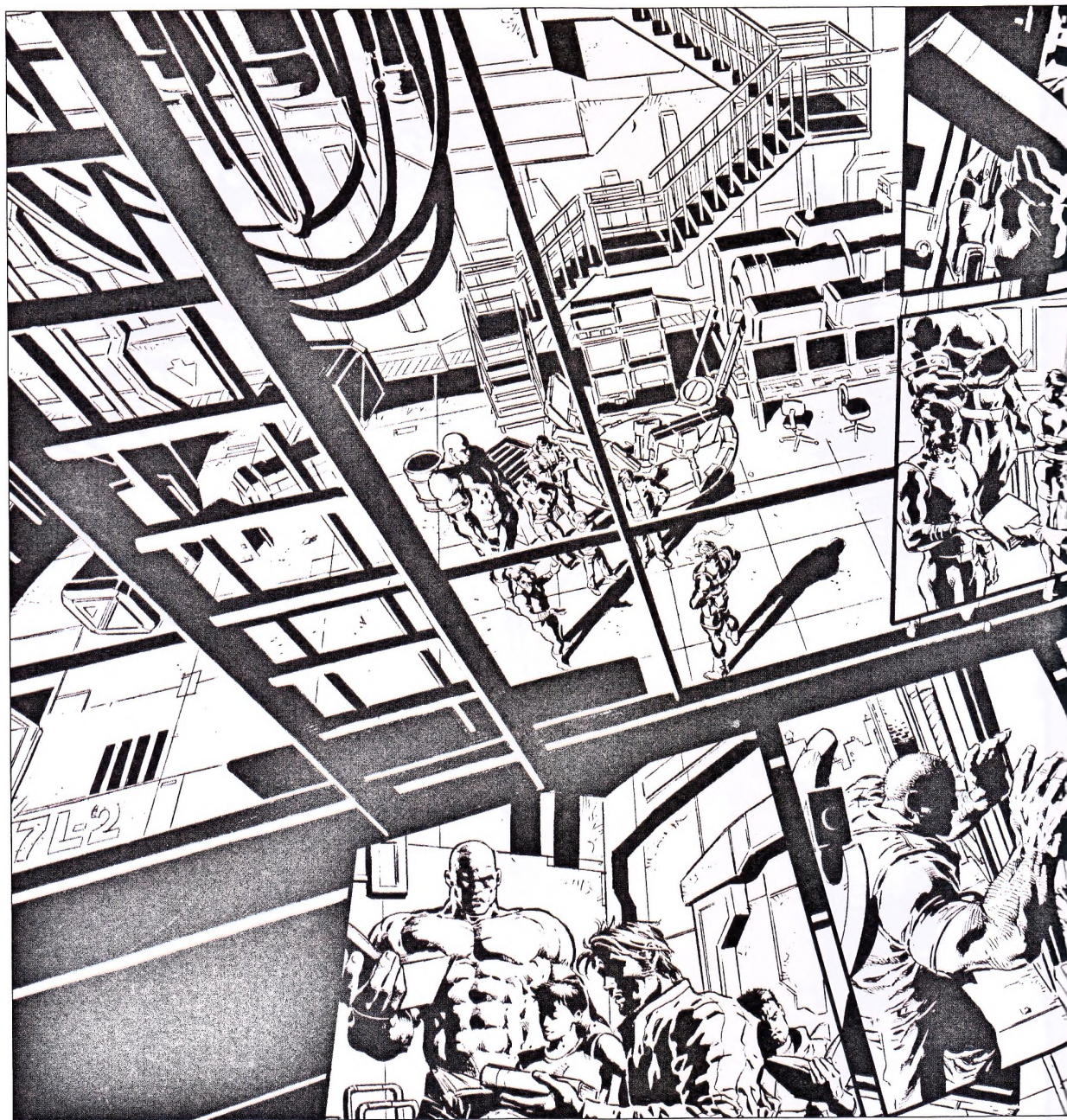


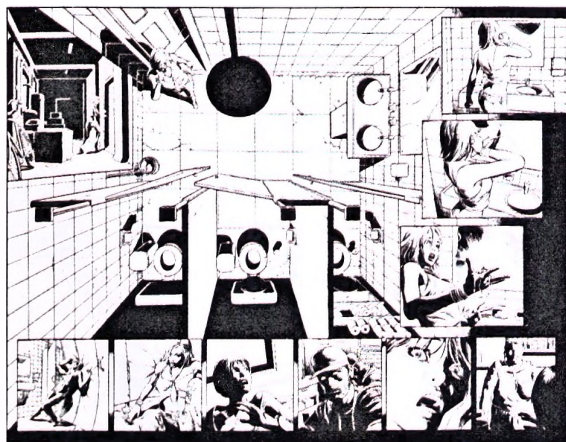
А вот совсем несложный прием. Вы берите линию уровня глаз, в данном случае — это носы персонажей. Неважно, как далеко от вас находится объект, — его нос всегда будет на одном и том же уровне.

Автор этого разворота — Эл Рио, рисунок тщательно проработан художником, но здесь использована простая перспектива с одной точкой. Присмотритесь к коленкам персонажей. Обратите внимание, что на переднем плане (женщина в платье), чуть дальше (мужчина и женщина) и на заднем плане (мужчина, находящийся ближе всего к стене) все коленки находятся на одном уровне. Происходит это потому, что уровень глаз читателя находится на уровне колен. Если бы у комнаты не было стен, а вид простирался до самого горизонта, то у всех персонажей, независимо от их расположения, колени располагались бы по-прежнему на одном уровне. А когда персонаж сидит, то линия горизонта будет располагаться чуть ниже линии его груди.









Кто бы мог подумать, что такое место можно нарисовать с потрясающей детализацией, драматичностью и отрисовкой? Несмотря на сильный и необычный угол зрения, в этой картинке используется простая перспектива с одной точкой, как и на картинке в левом верхнем углу. Вряд ли это простое совпадение.

Изучите «силу перспективы», и вы сможете создавать изображения, захватывающие дух. Давайте рассмотрим эту картину с огромными лестницами, висящими проводами, людьми, тенями, молниями, различными приборами: в ней изображения разнесены по разным уровням, но все они сделаны с одной перспективы.

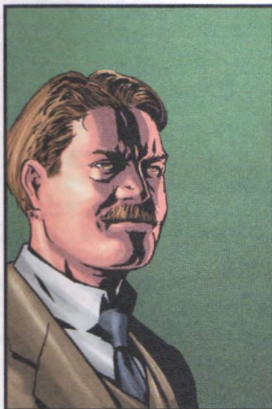
КОГДА ПЕРСПЕКТИВА ПОСТАВЛЕНА НЕПРАВИЛЬНО

Если вы соедините несколько перспектив в одной картинке или изначально нарушите законы перспективы, то результат будет плачевным. Художник Аарон Кемпбелл предоставил вам два примера — с правильной и с неправильной перспективой.



Давайте внимательно рассмотрим первую картинку. Кажется, что здесь все хорошо: большое изображение Холмса и Ватсона в знаменитом доме 221Б на Бейкер-стрит. Но присмотритесь: у Холмса рост больше двух метров или Ватсон — карлик? Все дело в неправильной перспективе. Линия глаз находится на уровне груди Холмса, точнее, на уровне его согнутого локтя, значит, грудь всех персонажей позади него должна быть на том же уровне. Но и это еще не все: тени на заднем плане показывают целых три разных перспективы! В нижней части изображения мы видим стул, стол и кофейный столик, повернутые к нам. На заднем плане стол с графином и дверь плоские, они-то как раз даны в правильной перспективе. Но вот столик и шкафчик справа от Ватсона почему-то смотрят совсем в другую сторону.





Чтобы вернуться к правильной перспективе, посмотрите на четвертую картинку. В этом кадре линия глаз находится на уровне носа Холмса, и Ватсон находится на том же уровне, и мы сразу видим, что это правильная перспектива.



Вот эта картинка — «совершенный пример несовершенства»: персонаж на переднем плане, мусорный бак, задняя дверца машины, здание за ней и вход в бар — все расположены в разных перспективах. Как, вы не увидели? Что ж, смотрите внимательней.

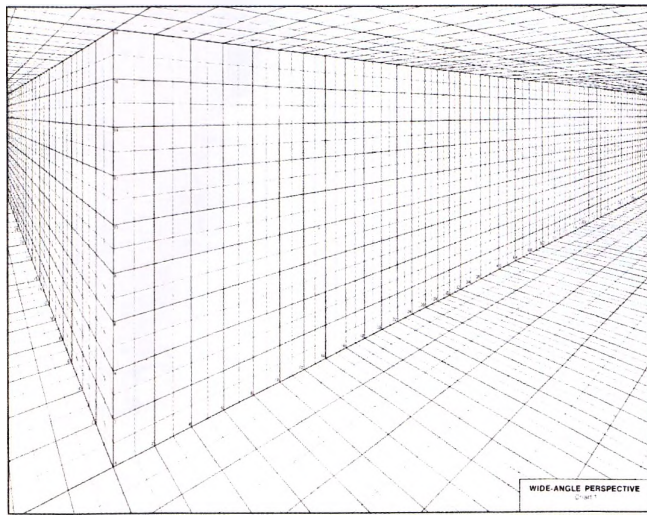
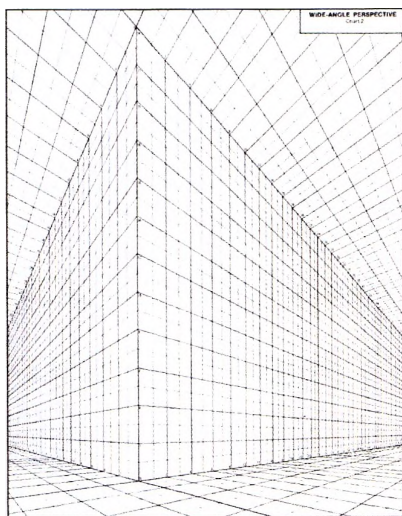
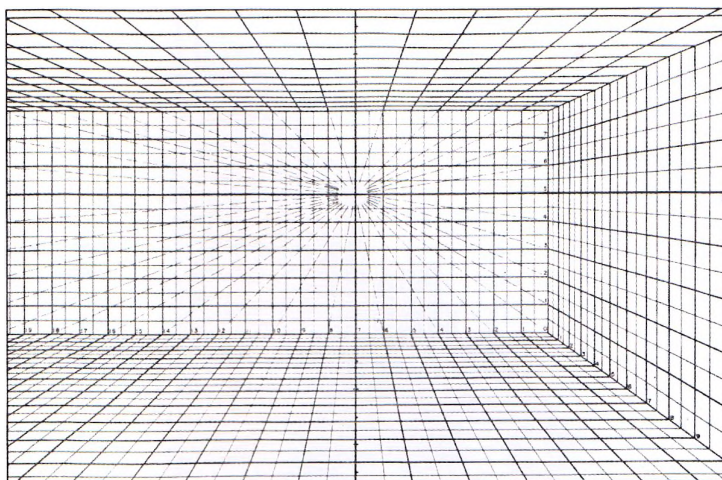


Вот еще одна испорченная перспектива. Художник явно устал от всех этих разговоров о перспективе. Попробуйте сами найти ошибки на этом рисунке.

СЕТКИ ПЕРСПЕКТИВЫ

Как только освоите работу с перспективой, я позволю вам пользоваться шпаргалкой. Как математики могут пользоваться калькулятором, освоив базовые вычисления, так и вы сможете пользоваться сетками перспективы.

Сетки перспективы в жизни выглядят так же, как и на этой картинке, с той лишь разницей, что они выполнены на прозрачном пластике. Их можно найти в любом магазине, торгующем приспособлениями для архитекторов. Практичные художники подкладывают их под рисунки, над которыми работают, и, используя источник света, получают отличную шпаргалку для построения линий перспективы. Как видно по этим сеткам, главный вопрос правильного построения перспективы — это понять, на какую точку горизонта направлены объекты. Трудно ли это? Не знаю. Весь вопрос в перспективе...



ПРИДАНИЕ ОБЪЕМА

Что же я могу сказать об объеме предмета, чего еще не сказал в разделе о перспективе? В конце концов, разве объем не зависит от постановки вашего персонажа в соответствии с перспективой? Оказывается, не только. Самое важное — объем делает ваши рисунки более динамичными.

Вот что я имею в виду. Посмотрите на рисунок под этим текстом: один персонаж наносит другому персонажу удар, направленный на зрителя. На картинке слева его рука и кулак выглядят так, как выглядели бы в реальной жизни: удар был бы достаточно серьезным и болезненным, если бы он пришелся в цель, но этому изображению явно не хватает эффектности.

На втором рисунке тело выглядит почти так же, с той лишь разницей, что рука и кулак невероятно огромные, они подчеркнуты тушью и вызывают желание отойти в сторону, просто так, на всякий случай! Вот в этом и состоит секрет правильного изображения объема.

Это не всегда бросается в глаза, но в комиксах сложно найти рисунок, на котором

хоть что-нибудь не было бы преувеличено для получения максимального эффекта. Помните, мы убедились в том, что человеческое тело состоит из цилиндров и кубов? А теперь попробуйте представить, что почти каждый из этих элементов расположен на линии ваших глаз и может находиться от вас на разном расстоянии.



Реалистичная постановка ракурса уменьшает эффект от удара. Для сравнения: второе изображение с более объемным кулаком и рукой выглядит значительно эффектнее.



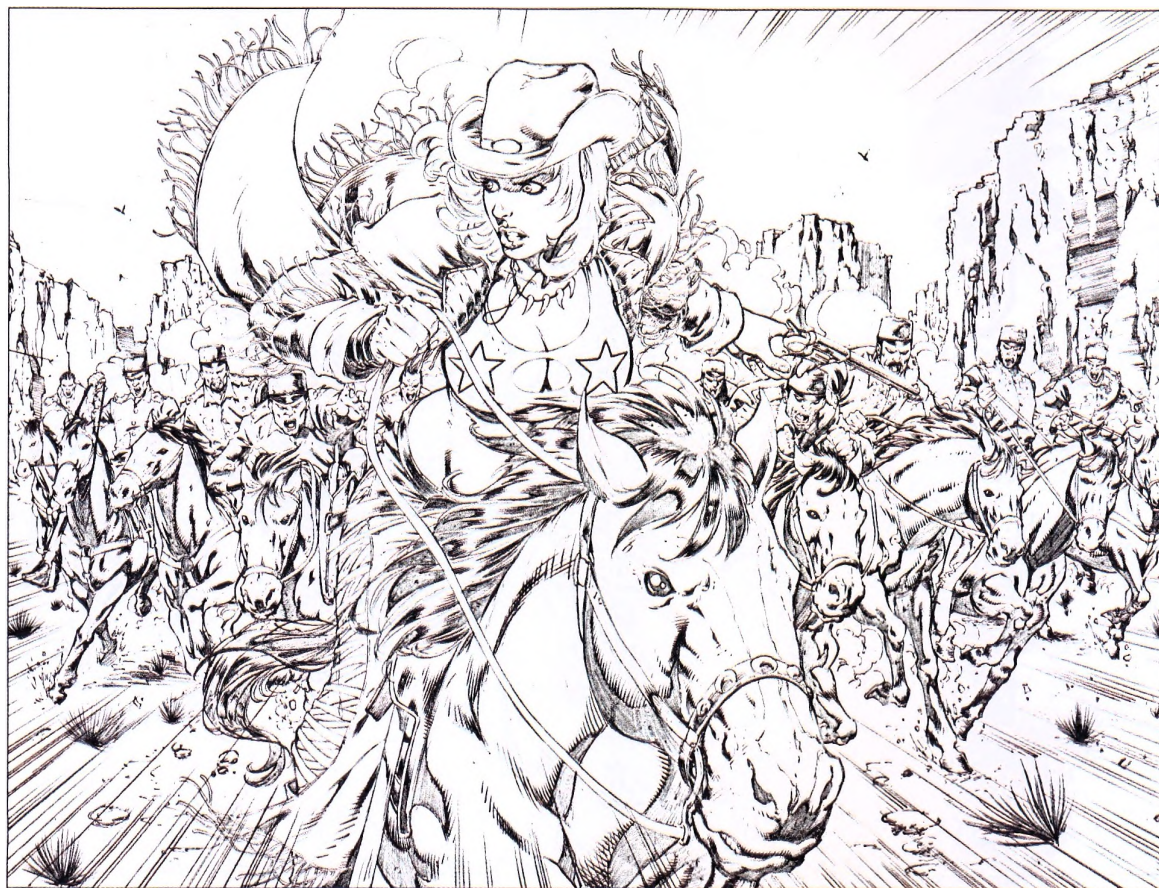
Вот еще один пример: казалось бы, довольно сильная фигура показана слева, а справа расположена ультрасильная фигура, и этот эффект достигается ее правильным изображением.



Вглядитесь в эту картинку: наш персонаж собирается кого-то схватить, и на это указывает подчеркнутое изображение объема.

ПРАВИЛЬНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ОБЪЕМА В СЦЕНАХ

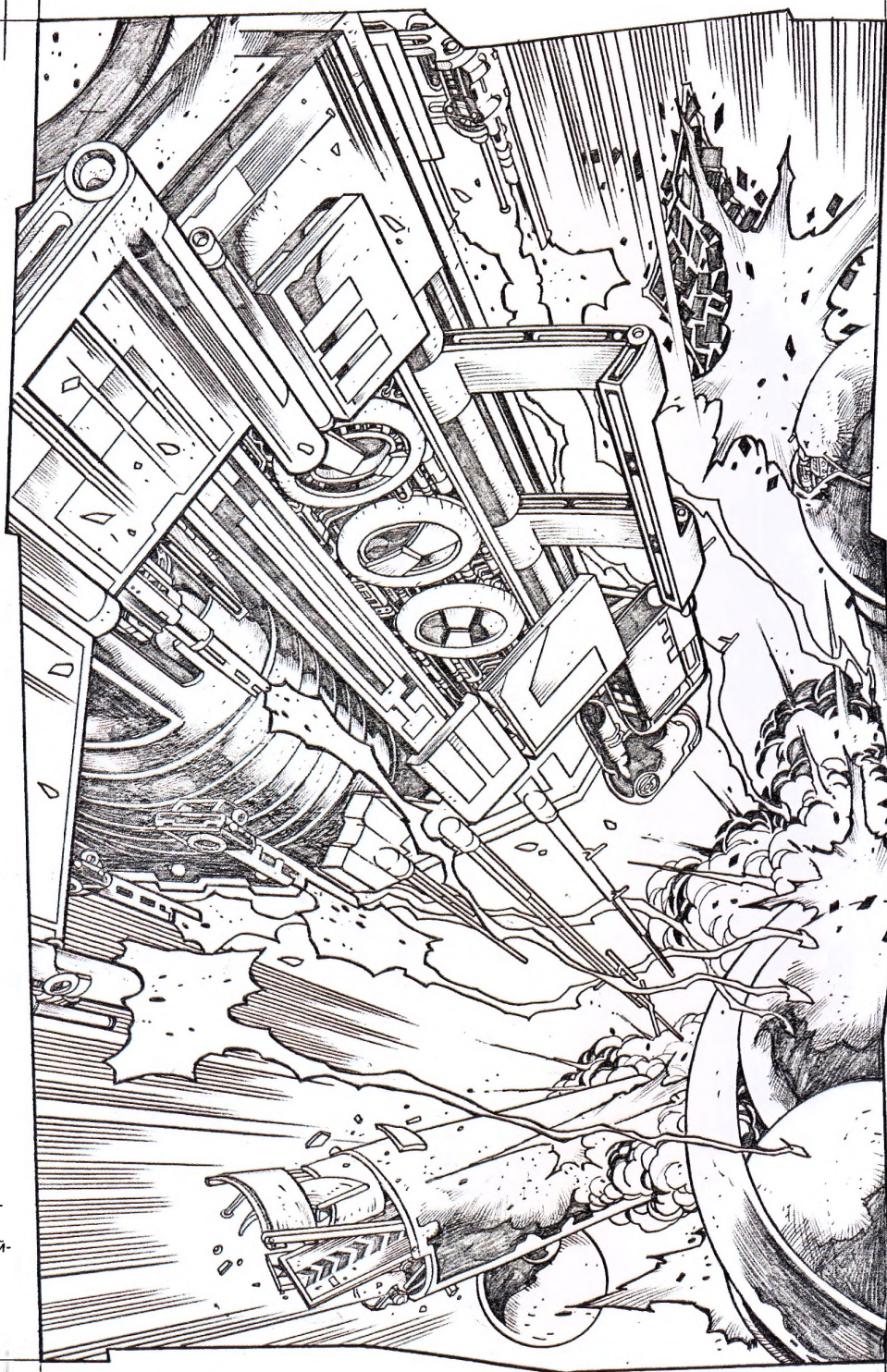
Правильное применение хорошей техники рисунка делает комикс просто великолепным, создавая у зрителя яркое впечатление от изображения.



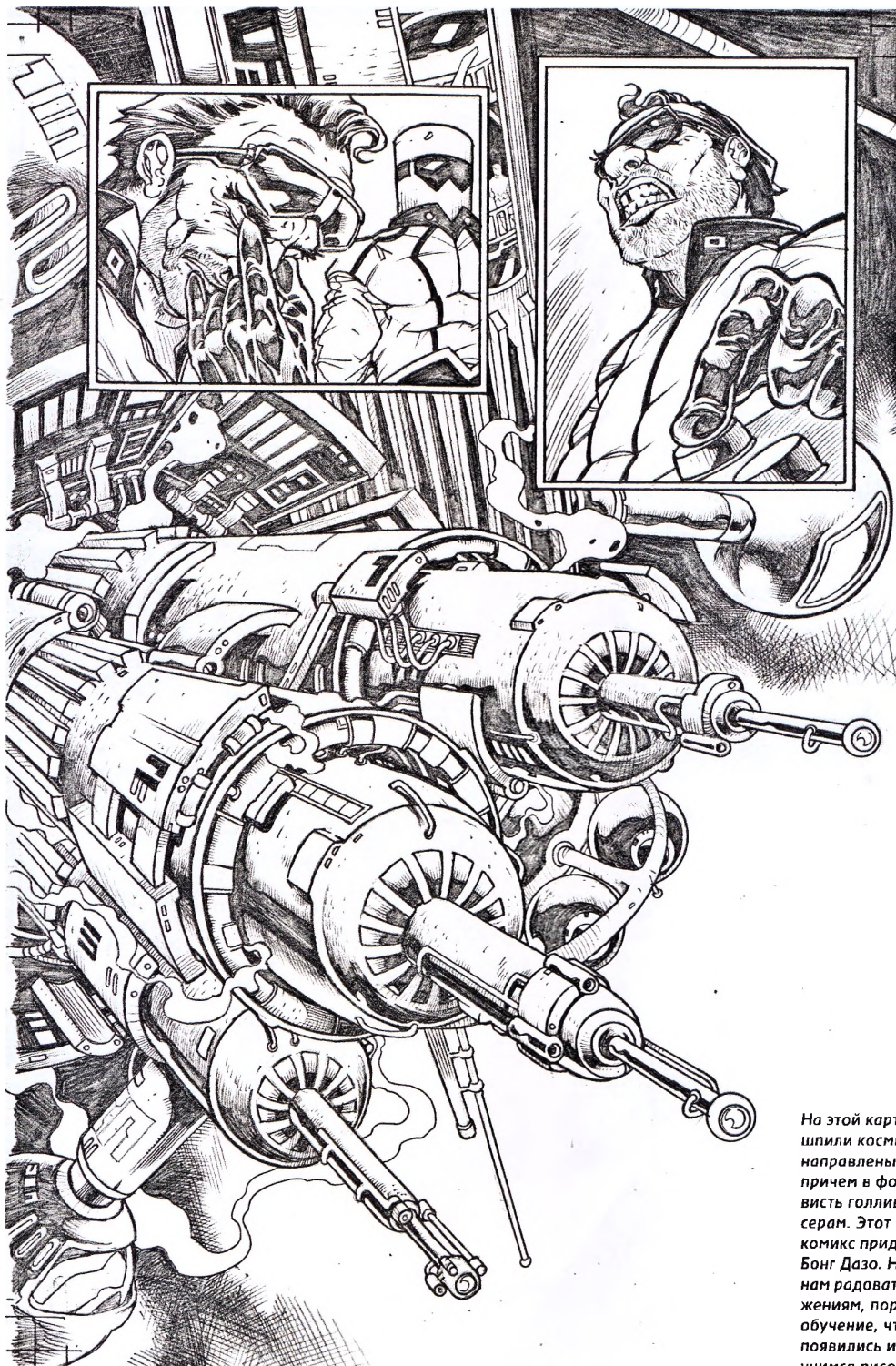
Изображения на этой картинке создают ощущение настоящей скорости за счет подчеркнутого изображения объема лошадиной головы в центре рисунка. Кажется, что и героиня, и лошадь вот-вот выпрыгнут к вам со страницы комикса.



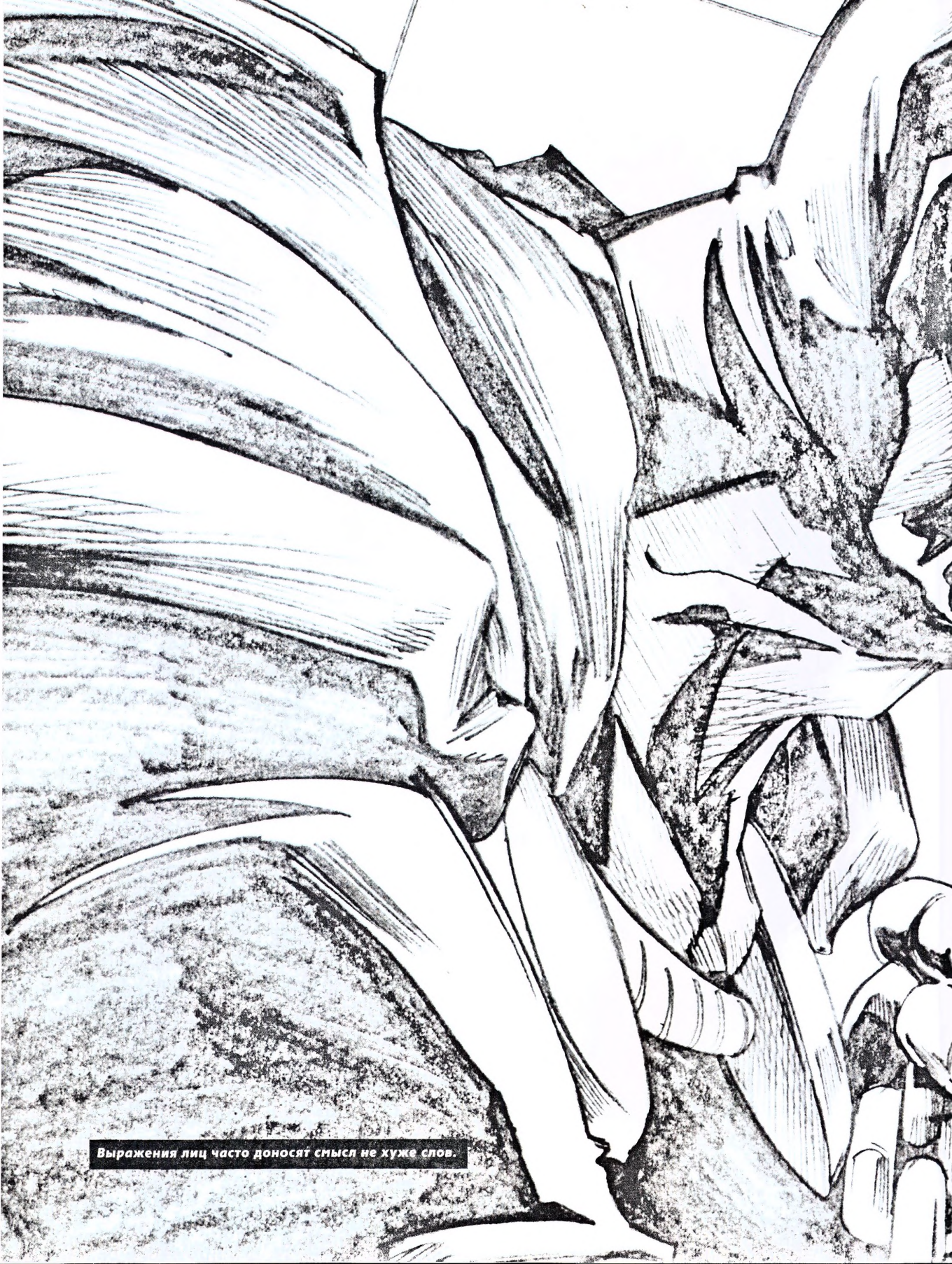
Но с увеличением объема нужно быть осторожным: на картинке обязательно должны быть сохранены базовые элементы, подчеркивающие измененный объем, чтобы служить ему фоном. На первой картинке этого комикса вся фигура Дедпула подчеркнута очень аккуратно и грамотно.



Здесь мы видим прекрасное увеличение объема: боевой крейсер во всеоружии. Разве может быть что-нибудь лучше?



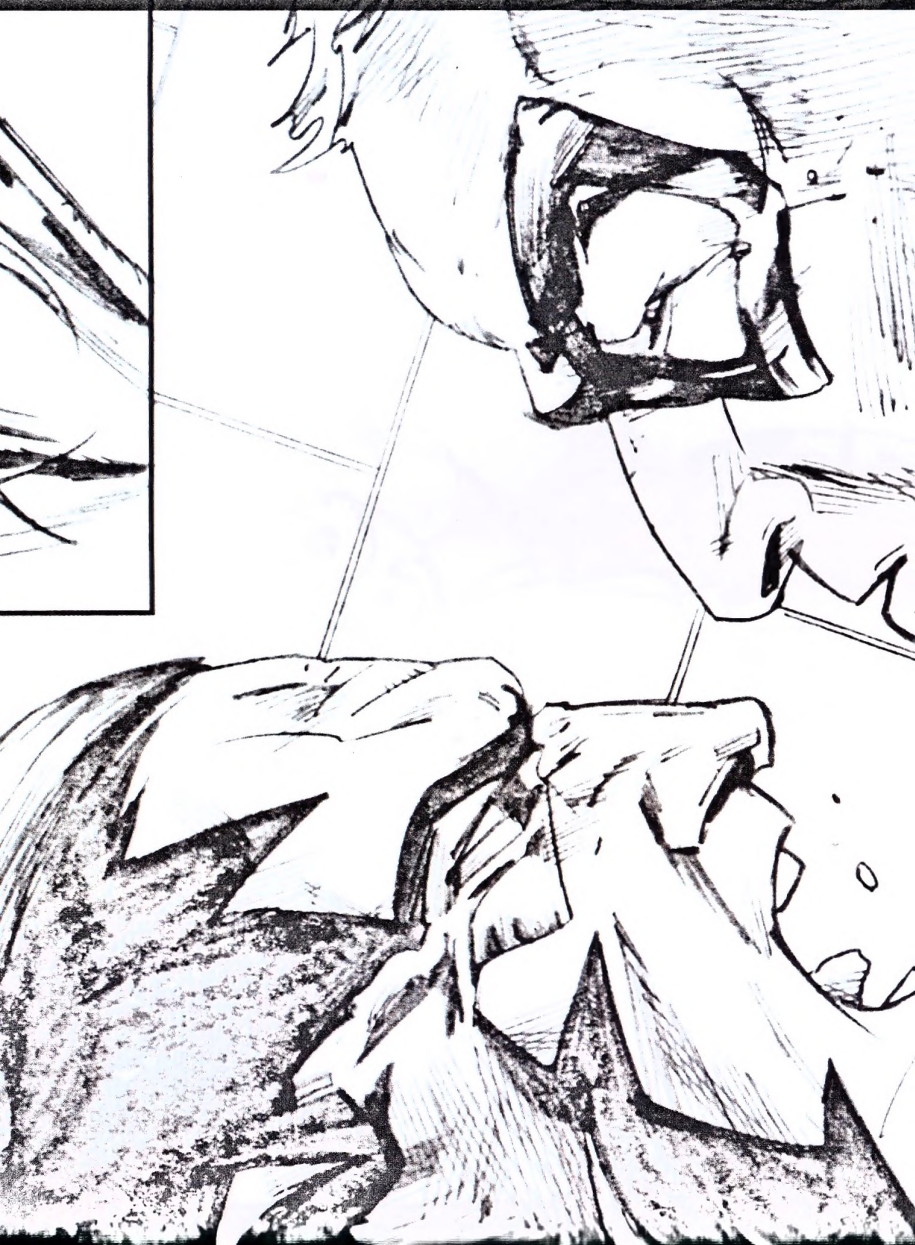
На этой картинке большие шпильки космического корабля направлены прямо на зрителя, причем в формате 3D, на зависть голливудским режиссерам. Этот замечательный комикс придумал и нарисовал Бонг Дазо. Ну что ж, хватит уж нам радоваться чужим достижениям, пора приниматься за обучение, чтобы когда-нибудь появились и свои. Теперь поучимся рисовать голову и все то, что расположено на ней.



Выражения лиц часто доносят смысл не хуже слов.



ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ ГОЛОВА





ОСНОВЫ

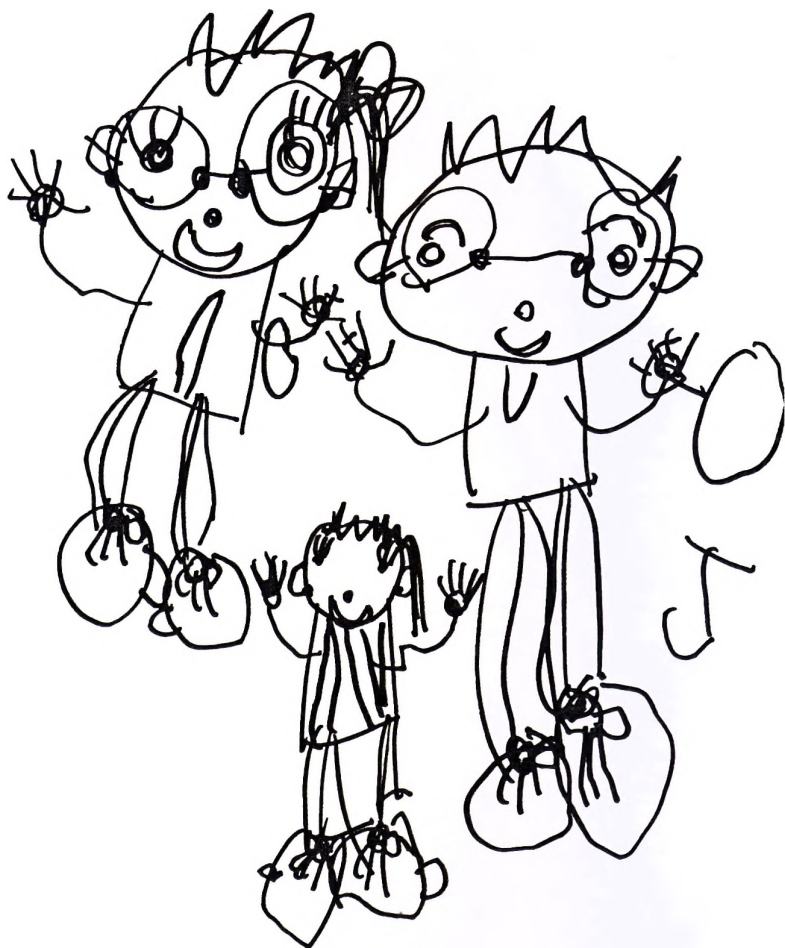
Рисовать головы и лица могут абсолютно все:

сделайте кружок с парой точек и линией, и любой, кто это увидит, скажет, что это лицо. Дайте ручку и бумагу четырехлетнему ребенку, попросите нарисовать свою семью, и он поразит вас своим вниманием к деталям. Помимо носов, ушей и ртов, тут будут еще и ресницы, и очки на носу у бабушки, и сережки в ушах у мамы. И пусть эти детали будут изображены не совсем точно, но они прекрасны тем, что хранятся в детской памяти и являются результатом работы детского ума и воображения. Преимущество детей в том, что они впитывают информацию, как губка, и никогда не устают узнавать что-то новое.

РИСУЕМ ЖЕНСКУЮ ГОЛОВУ EN FACE

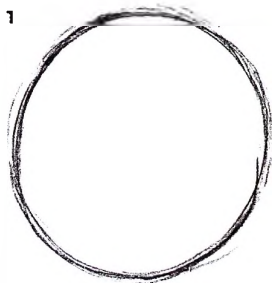
Лица — это одновременно и самое простое, и самое сложное из всего, что можно нарисовать. Самое простое, потому что вас окружает около шести миллиардов образцов, в вашем распоряжении множество глаз, ушей, носов, ртов, подбородков, ямочек на щеках и причесок! А самым сложным будет рисование лица без знания основ.

Если мы рисуем овал как основу для лица, то где мы должны расположить глаза? Новички



*Вот оно, начало начал!
У детей просто невероятное
внимание к деталям.*

обычно располагают их на линии одной трети от верха головы, а нужно их расположить на середине головы. Попробуйте измерить эти пропорции на собственной голове. Сначала возьмите расстояние от подбородка до середины глаза и потом от середины глаза до верхушки головы: они будут одинаковыми. Давайте попробуем сделать пару набросков en face. Дети всегда начинают с этого, так почему бы и нам не начать с того же?



1. Рисуем круг.

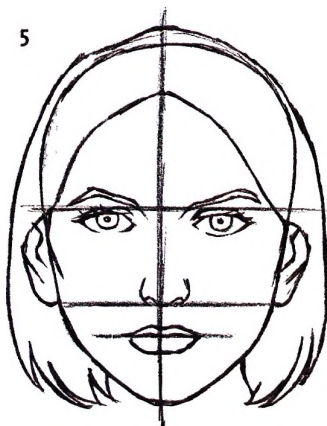
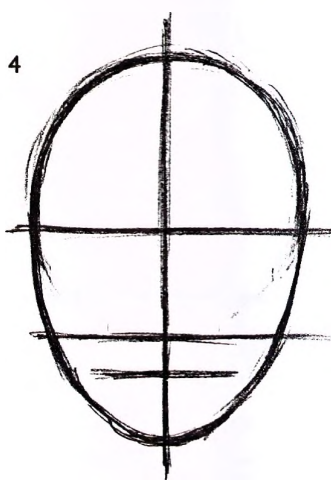
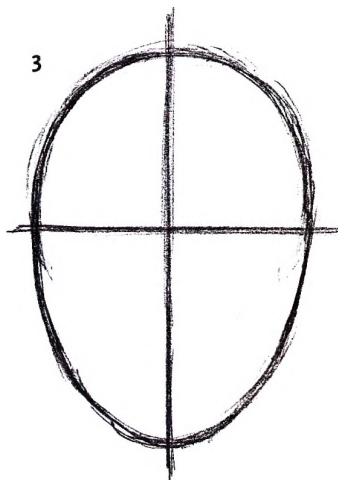
2. Удлиняем его снизу, чтобы получился овал.

3. Рассекаем овал двумя перпендикулярными линиями, чтобы разделить его пополам по вертикали и горизонтали.

4. Горизонтально разделяем нижнюю часть наполовину, а оставшуюся нижнюю часть еще раз пополам: так мы находим верные пропорции лица.

5. Теперь рисуем глаза под центральной горизонтальной линией. Ширина головы должна составлять около пяти размеров глаза, а расстояние между глазами должно быть примерно такого размера, как один глаз. Нос расположите над второй горизонтальной линией, а губы так, чтобы третья линия их пересекала. Добавьте брови, ресницы и уши, которые должны начинаться на уровне бровей. Последними рисуем волосы.

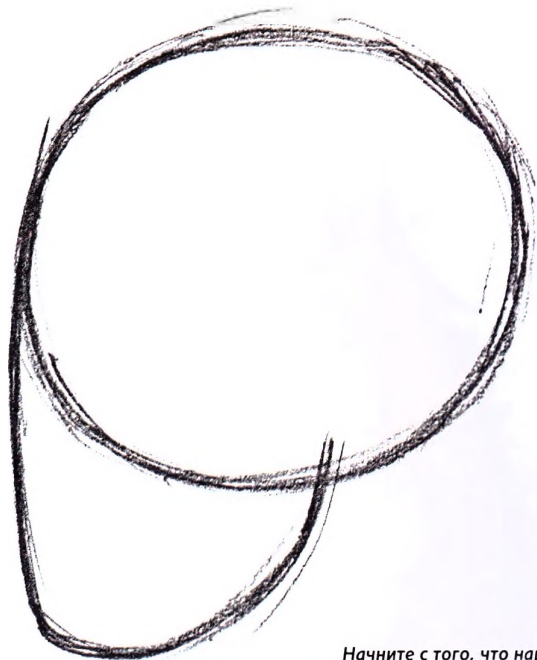
6. Ну, что ж, поздравляю: у вас получилось «премилое женское личико»!



РИСУЕМ ЖЕНСКУЮ ГОЛОВУ В ПРОФИЛЬ

Теперь попробуем взглянуть на женское лицо сбоку. Сначала вид сбоку можно представить простой прямоугольной формой.

Рисуя «милую даму», помните, что черты лица должны быть более мягкими, чем у персонажей-мужчин.



Начните с того, что нарисуйте круг и кривую букву U, которая поможет вам достоверно изобразить челюсть.

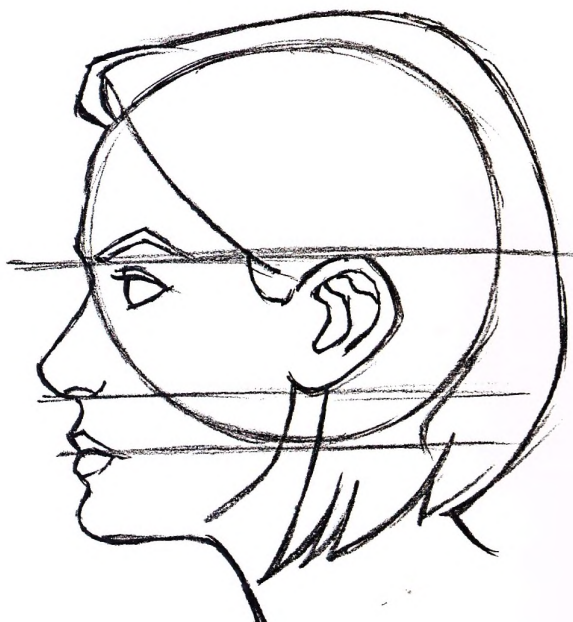
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СОВЕТЫ

Они вам помогут, когда вы будете рисовать мужчин.

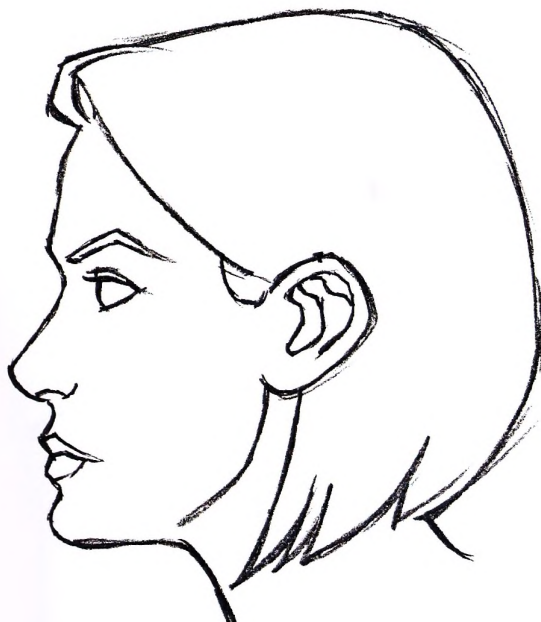
- Подбородок: именно он делает мужчину мужчиной! У героев обычно массивные волевые подбородки, но не переусердствуйте, чтобы он не выглядел откровенно карикатурным.
- Волосы: они должны быть плотными и объемными, но в то же время не должно создаваться впечатление, что герою положили на голову мокрую кошку.
- Разнообразие: помните, что мужчины бывают разными. Не стоит ограничивать себя одним типом головы для героев, злодеев и обычных людей.

А эти советы вам помогут, когда вы будете рисовать женщин.

- Глаза: реснички всегда рисуйте объемно, а не по одной. Брови должны быть изогнуты, а не просто черточкой.
- Носы: носик должен быть миленький, слегка курносый, с маленькими ноздрями.
- Рты: у вашей героини должны быть приятные, слегка надутые губки. Старайтесь не делать их в виде простых арок, но и не рисуйте их слишком угловатыми.
- Волосы: к ним нужно проявить повышенное внимание. Длинные, короткие, растрепанные, скромные, аккуратно уложенные... волосы на голове у женщины живут своей собственной жизнью. Старайтесь рисовать их в соответствии с современной модой, то же можно сказать и об одежде.



Рассеките круг напополам по горизонтали. Расположите ухо в круге и добавьте прочие детали.



Когда закончите рисовать детали, удалите ненужные линии.

ЖЕНСКИЕ ВОЛОСЫ

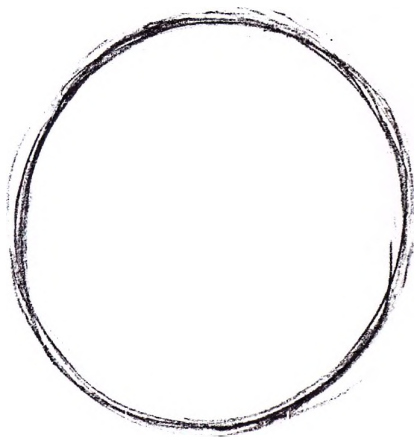
Маленький секрет при рисовании длинных волос: всегда изображайте их в движении, словно их развевает ветер. Это придает динамику статичным картинкам.

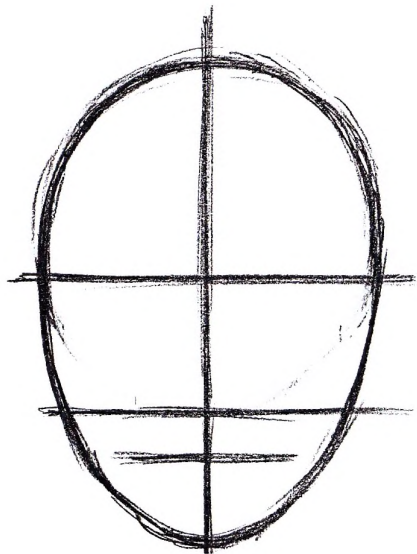
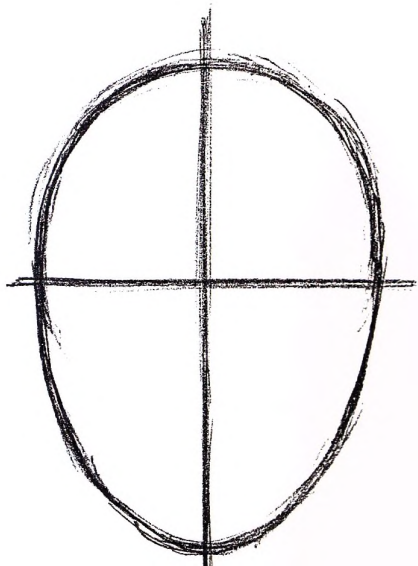
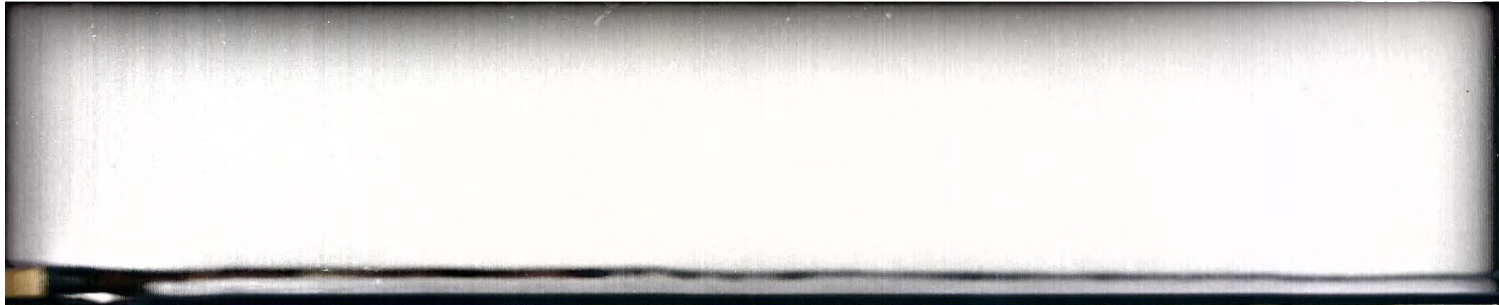


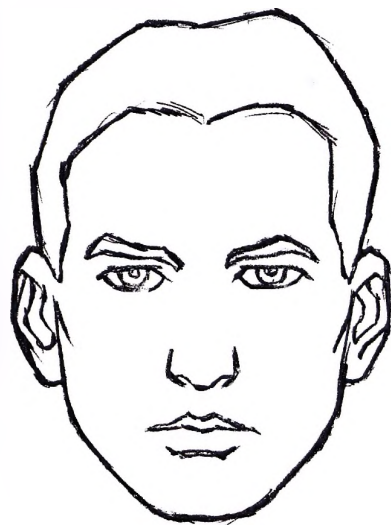
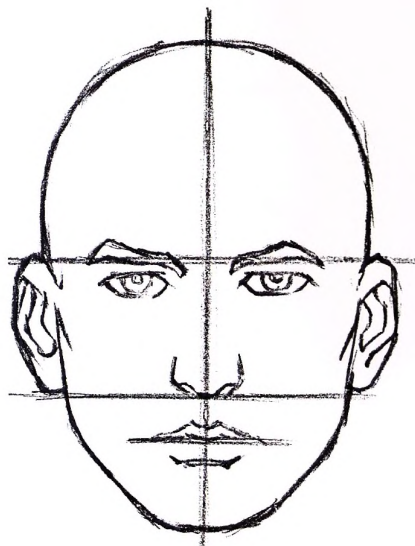
Конечно, эта женщина очень сердита, но ее поза довольно статична, поэтому развевающиеся на ветру волосы оживляют всю картину.

РИСУЕМ МУЖСКУЮ ГОЛОВУ EN FACE

Теперь попробуем нарисовать мужчину. Говорят, их рисовать проще, ну, что ж, давайте проверим! Нужно нарисовать круг, удлинить его до овала, рассечь направляющими линиями по горизонтали и по вертикали, добавить недостающие детали.

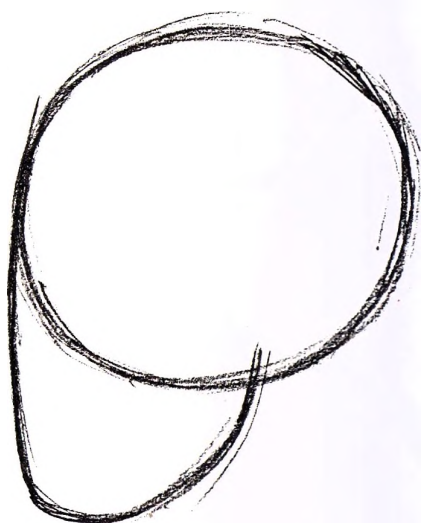
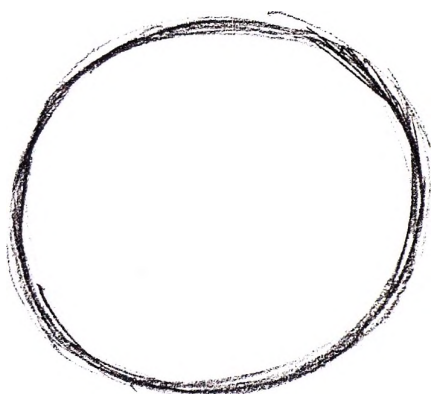


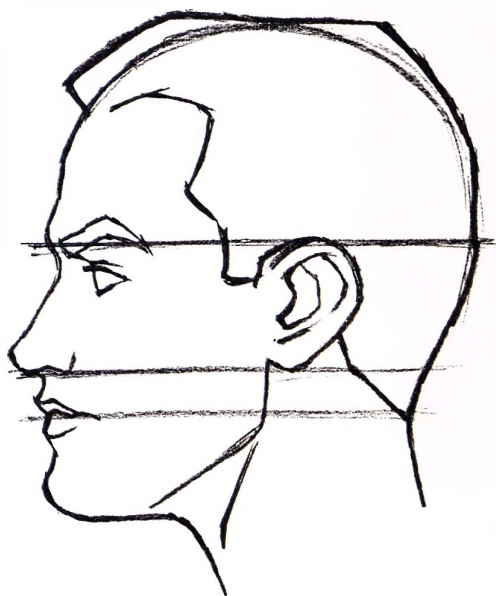
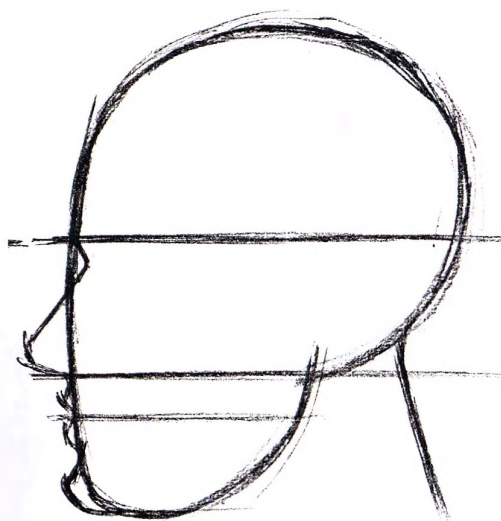
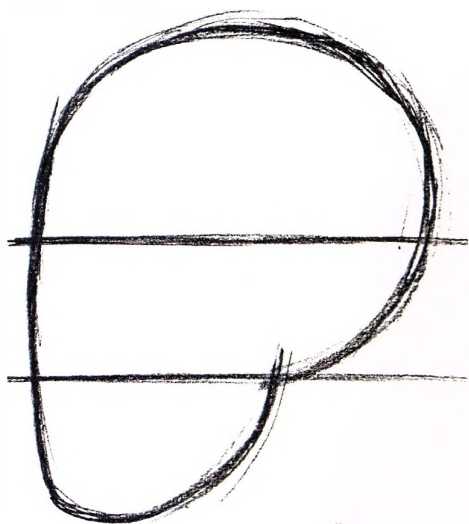




РИСУЕМ МУЖСКУЮ ГОЛОВУ В ПРОФИЛЬ

Как видите, те же основы применимы и к мужскому профилю. Все части, расстояния и расположение деталей при рисовании мужской головы в профиль примерно такие же, как и у женщин.

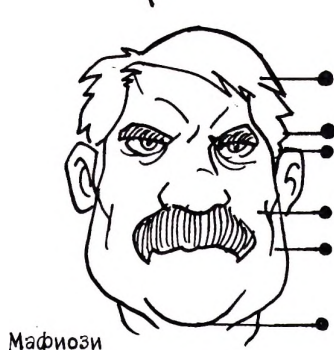
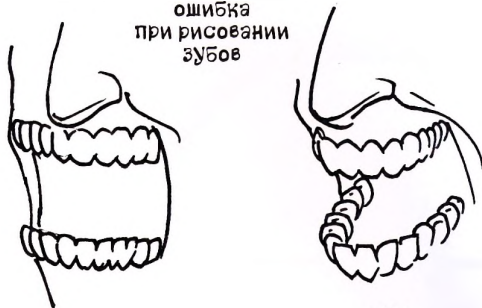




ТИПЫ ГОЛОВ

Когда рисуете голову, уделяйте больше внимания изображению объема: убедитесь, что она получилась по-настоящему трехмерной и что вы понимаете, как можно нарисовать ее с любого ракурса. Лица могут быть не только овальными, но и прямоугольными, грушевидными, похожими на таблетку, квадратными и даже в форме тыковки. Приглядывайтесь к окружающему миру в поисках «моделей». И помните, что преувеличение формы поможет вам создать гротескных персонажей.

Классическая
ошибка
при рисовании
зубов



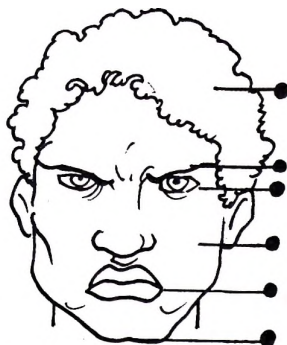
Мафиози



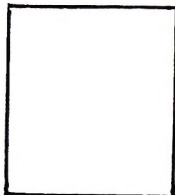
Знойная
Женщина



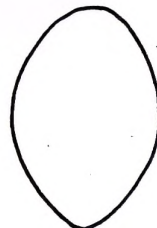
Здесь представлен полезный набор разных типов лиц: молодых и старых, женских и мужских, красивых и не очень.

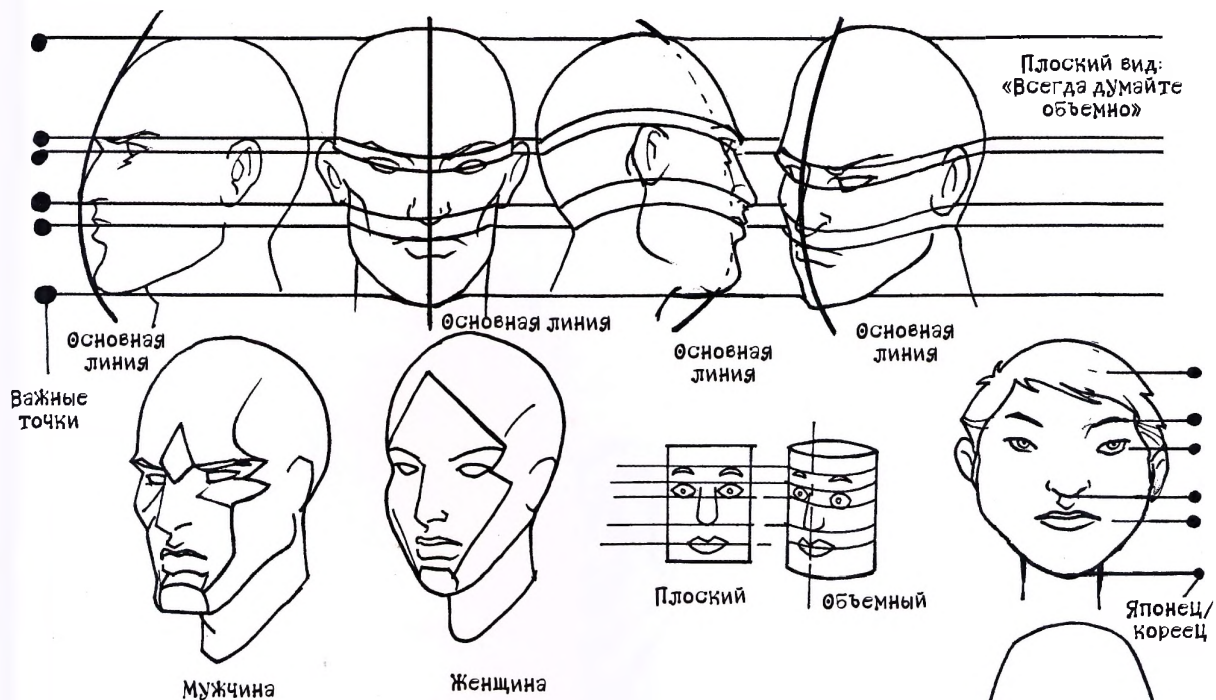


Чернокожий

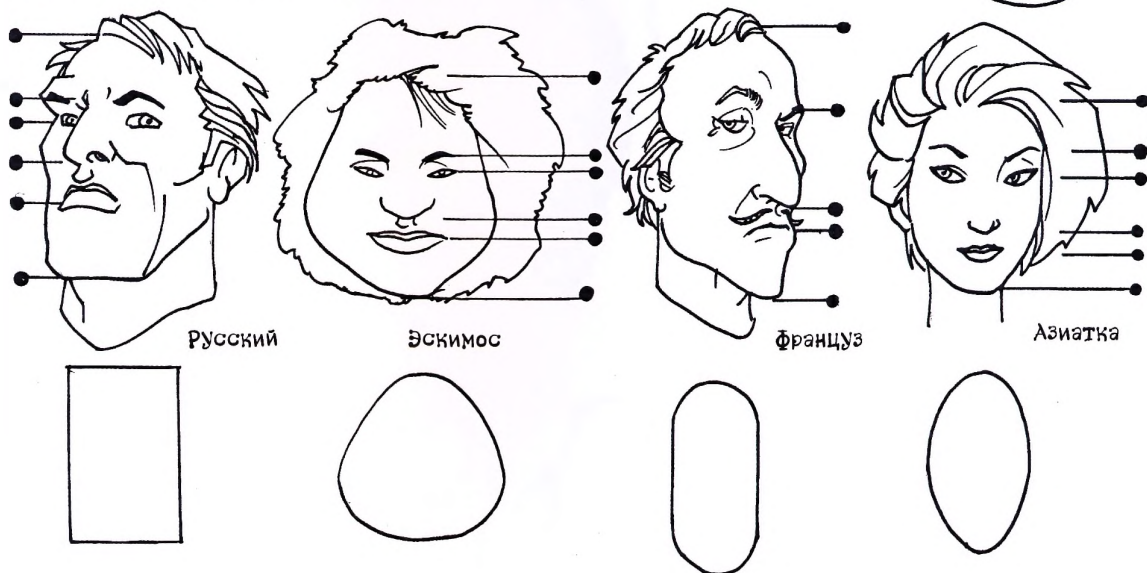


Руманоид



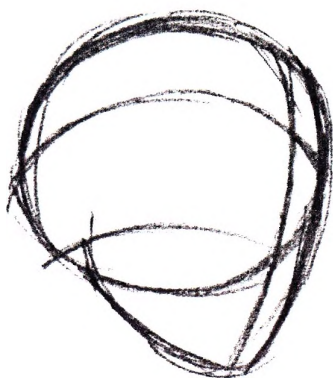
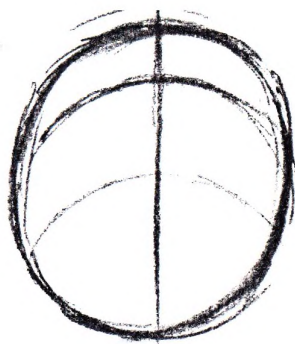
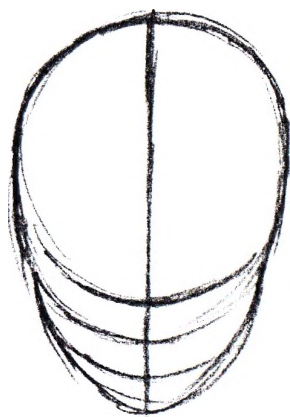


«Поиграйте с точками»: изменяйте расстояние между точками и получите изображения лиц разных национальностей.



ПОВОРОТЫ ГОЛОВЫ

Обратите внимание на то, что форма головы остается неизменной независимо от ракурса, с которого вы на нее смотрите. Все зависит от того, как вы наносите линии глаз, носа и рта: именно они изменяют угол наклона головы.



О РТАХ И НОСАХ

После того как вы изучите основные принципы прорисовки головы, мы можем перейти к деталям, которые придают лицу индивидуальность. Тип волос и причёска, глаза, носы, рты и подбородки, морщины, признаки лишнего веса — все это будет влиять на то, какого пола, возраста и этнической принадлежности будет ваш персонаж.

Создавая лицо, подумайте о том, как оно будет выглядеть, когда ваш персонаж станет старше, или каким оно было, когда он был помоложе. В зависимости от сюжета вам может понадобиться нарисовать его

таким, каким он был в прошлом, или таким, каким он станет в будущем. Чем лучше вы понимаете, как рисовать это лицо, тем проще вам будет изобразить его в любом возрасте, с любого ракурса и с любым выражением.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕАЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ В КАЧЕСТВЕ «МОДЕЛЕЙ»

При таком огромном количестве реальных людей, окружающих нас дома, в школе, в метро, на работе, в кафе — да и вообще где угодно, только новичок может думать, что профессионалы сами выдумывают лица своих персонажей. Давайте в качестве образца рассмотрим рисунки моего давнего соавтора.

За время нашей совместной работы над «Удивительным Человеком-пауком» Джон «Ring-a-Ding» Ромита создал множество великолепных персонажей. Два самых известных из них — капи-

тан Стейси, трагически погибший отец Гвен Стейси, и Мери Джейн Уотсон Гвен Стейси, и Мери Джейн Уотсон, девушка Питера Паркера, которая не покидает его на протяжении многих лет.



Капитан Стейси

Седые волосы и брови

Высокий + Худой
Не слишком старый



Трость, но не кривая и грубая



Здесь показан первый рисунок капитана Стейси в исполнении Джозжи Джонни и фотография актера Чарльза Бикфорда. Похоже? Видите ли, находчивые художники любят использовать настоящих людей в качестве «моделей» для своих персонажей: друзей и врагов, соседей и членов семьи, актеров и актрис. Это не только позволяет им удачно изобразить их во всех возможных ракурсах, но и добавить им характерный «язык тела» и особенности «оригиналов»: ямочки на щеках, покачивание головой во время размышлений и тому подобное.



Рисунок слева — первый набросок Мери Джейн, выполненный Джоном. Она крайне привлекательная девушка с вызывающе яркой внешностью, и это принуждает других девушек завидовать ей, даже роскошную Гвен Стейси. Облик Мери Джейн художник позаимствовал у актрисы Энн-Маргарет, дерзкой, сексуальной и горячей девушки, рыженькой и очень молоденькой. Джон перенес этот образ с экрана на страницы комикса до самой последней крупницы. Американские юнцы, влюбившиеся в актрису в фильмах «Пока, Пташка» и «Да здравствует Лас-Вегас!», снова влюбились в нее в комиксах как в образ, вышедший из-под пера Джона Ромита. И хотя со своей характерной челкой и круглым подбородком она уже не так похожа на актрису, послужившую художнику «моделью» для создания образа, смысл его работы был совсем не в этом. Джону удалось сохранить ее сущность, живость и очарование ее образа, и это самое главное!

На нижних двух рисунках — первое появление Мери Джейн Уотсон, и несложно заметить, насколько оно было простым и эффективным.





Впечатление от этого удара во многом усилено тем, что художник правильно показал выражения лиц, эмоции и правильно использовал свое знание анатомии.



ВЫШЕ ГОЛОВЫ!

Я попытаюсь раскрыть вам еще один секрет комиксов: если вы будете рисовать обычных людей с их обычным ростом, на страницах комиксов они будут выглядеть коротышками.

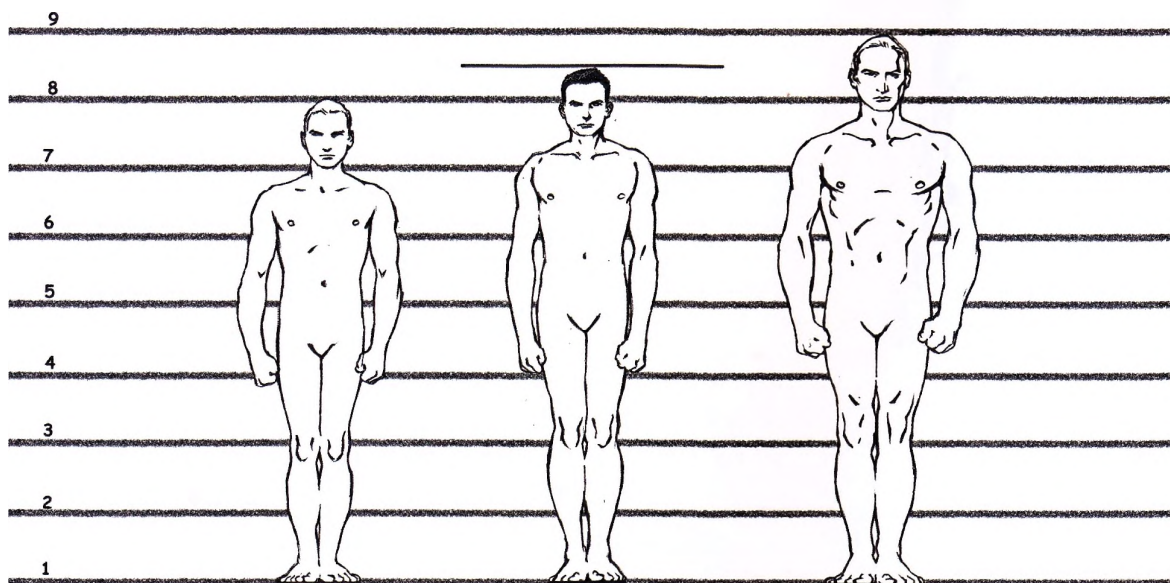
В реальной жизни рост человека составляет от 6,5 до 7,5 «голов»¹. Именно головы являются общепринятой художественной мерой для человеческого тела. Пара убранных «голов» в росте придает персонажу облик ребенка или карлика, а пара лишних «голов», наоборот, может сделать его вполне героическим или даже инопланетным персонажем. Предположим, что высота обычного человека ростом около шести футов (185 сантиметров) составляет 7 «голов», а высокого — даже все 8. Но в мире мужчин и женщин

супергеройских размеров понятие «правильные пропорции» имеет несколько иной смысл, и настоящий художник комиксов должен уметь приспособливать действительность к их требованиям.

Даже если вы в качестве образцов используете фотографии, вы должны изменять их в процессе творческой переработки и увеличивать некоторые детали, как мы это делали в главе, посвященной объему. Человек ростом 6 «голов» в реальной жизни покажется хоббитом в сравнении с суперге-

роем, когда вы изобразите его в комиксе, поэтому вам стоит увеличить изображение его фигуры до 6,5 «головы». Точно так же реальные 6,5 или 7 «голов» на странице комикса превращаются в 7,5 и 7,75. Что касается супергероев, то у большинства из них рост составляет целых 9 «голов» независимо от пола. Кроме того, дамы почти всегда носят туфли на огромных каблуках, чтобы ноги казались длиннее, а формы приобрели дополнительную округлость, следовательно, они будут еще выше.

Слева направо: здесь изображен обычный человек, идеальный человек и супергерой.



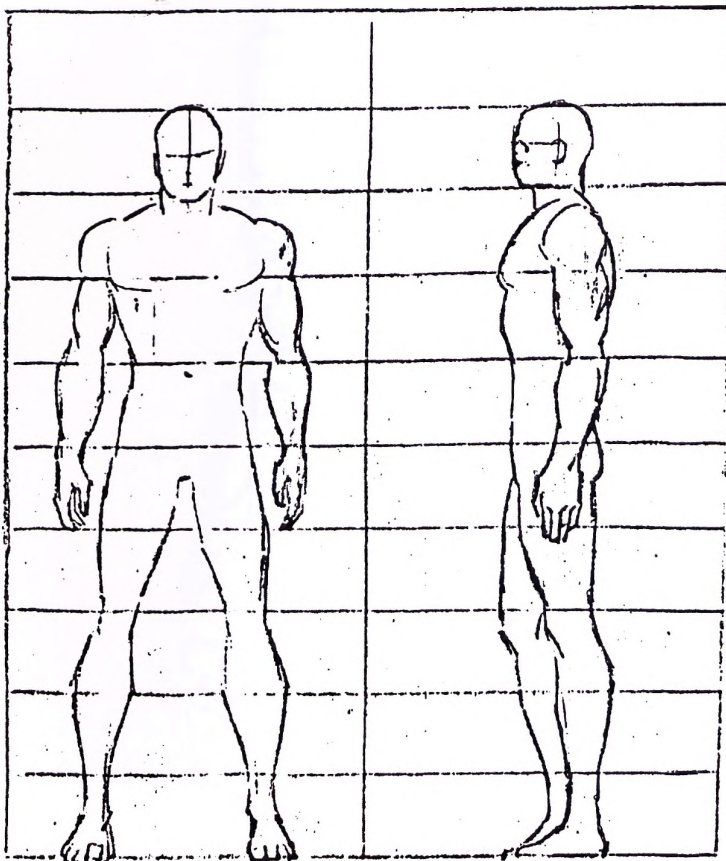
¹ «Голова» человека для художника — единица измерения роста фигуры на рисунке. — Прим. переводчика.

В нашу — цифровую! — эру даже супергероям пришлось подрасти. В давние «мирные времена» приключенческих врезок Флеш Гордон был самым запоминающимся персонажем благодаря великолепным рисункам Алекса Реймонда. При этом Флеш был ростом 8,5 «головы». Получается, что всего тридцать лет назад герои были не выше 8,75 «головы». Но как новое поколение детей вырастает выше, чем их родители, так и супергерои в XXI веке «подросли».

Самое приятное в рисовании человека в полный рост — это вариации, каждая из которых правильна. Люди разного роста, веса, разного возраста и телосложения окружают нас в обычной жизни, и все эти типы тел мы можем использовать при изображении своих персонажей. Динамичный подросток стоит или бежит, гордо выпрямив спину, более взрослому персонажу не позволит это сделать масса недугов и недомоганий, и это всего два примера разного положения тела персонажа в пространстве.

Джон Ромита создал эту фигуру ростом девять «голов» как основу для всех, кто захочет создавать костюмы для супергероев. Это великолепный пример хорошего, правильного телосложения супергероя. На рисунке изображена мощная героическая фигура с правильными пропорциями, готовая в любой момент «примерить» на себя любой костюм, мускулатуру и лицо. Отсканируйте его, распечатайте и рисуйте, рисуйте, рисуйте!.. Этим вы порадуете и Джона, и меня!

Этот рисунок поможет вам в создании своих «героев» и «злодеев».

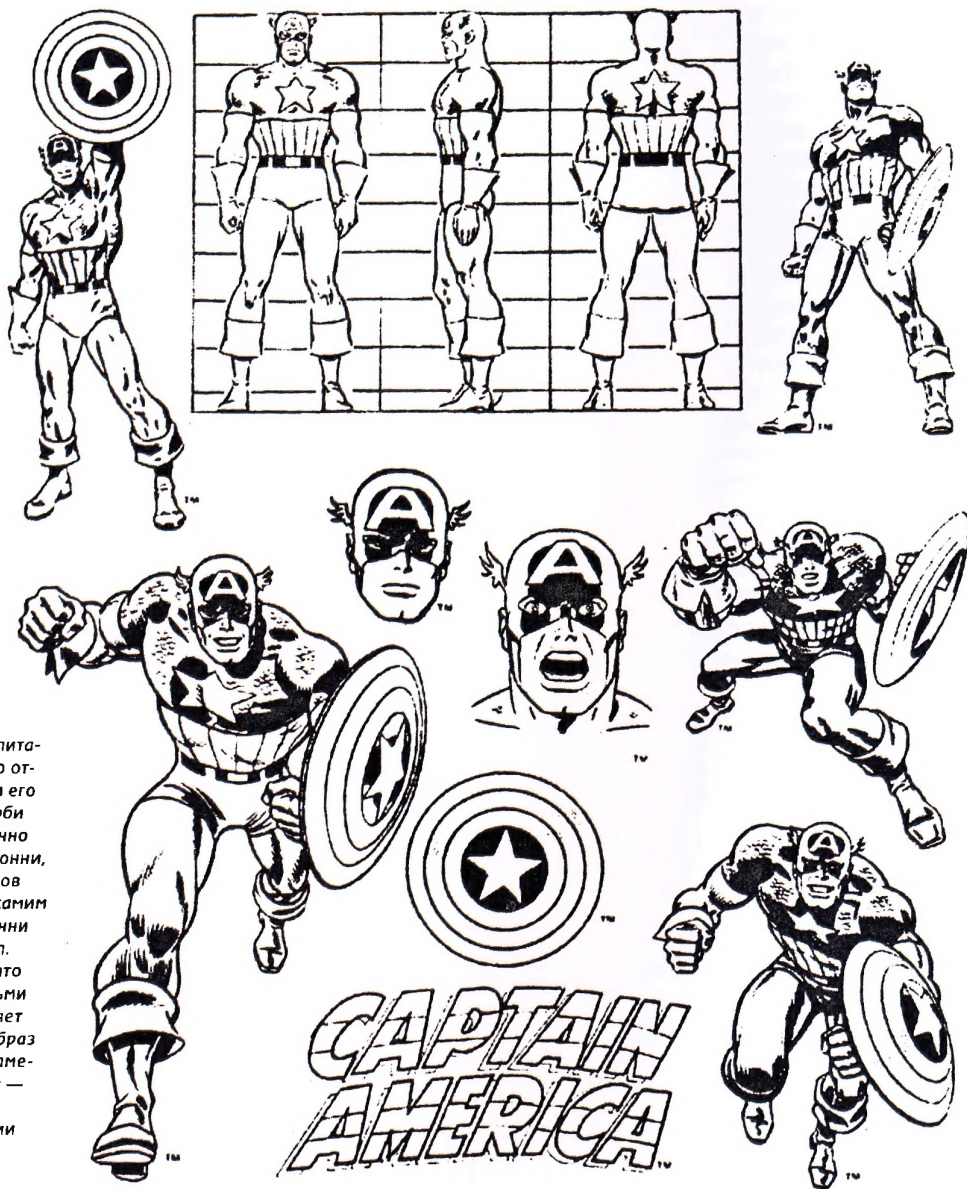


УПРОЩАЕМ ЗАДАЧУ!

Относительно недавно, когда Джаззи Джонни Ромита (старший, а не младший) еще «был по карману» Marvel Comics в качестве главного художника, он

создал великолепный образец для начинающих художников, которые хотят прославиться. Думаю, в этой книге он будет как нельзя более кстати.

Капитан Америка. рост 6.2 фута. вес 220 фунтов. имеет крепкое телосложение и героические пропорции.



Это интерпретация капитана Америки, несколько отличающаяся от версии его создателей Джека Кирби и Джо Саймона, частично принадлежит перу Джонни, хотя несколько рисунков были предоставлены самим Джеком Кирби, а Джонни их просто проконтурил. Здесь хорошо видно, что рост Кэпа больше восьми голов, и он представляет собой совершенный образ как супергероя, так и американца. Эта картинка — великолепный пример правильной реализации образа супергероя.

СОВЕТЫ ПО АНАТОМИИ

Когда на Земле проживают шесть миллиардов людей, у нас вряд ли могут возникнуть проблемы с анатомическими образцами. Но сначала вы все-таки почувствуете себя не совсем уверенно, пытаясь нарисовать своих персонажей правильно. Ничего страшного, давайте нарисуем их неправильно, главное — попробовать! Придумайте нового персонажа, назовем его, к примеру, Маленький растяпа. Его первую версию можно нарисовать черточками, как это делают дети: «Точка, точка, запятая...» Это ведь все умеют, не правда ли? А со временем мы навесим на него немного кругов и цилиндров, как мы уже делали в третьей главе, и, пожалуй, получится настоящий персонаж.

Стоять, прыгать, перепрыгивать, спать, бить врагов, храпеть или вовсе бездельничать — таков набор ежедневных действий Маленького растяпы. Неважно, уйдут ли у вас на это минуты или месяцы, но чем больше вы этим будете заниматься, вдохновляясь образами реальных людей и работами ваших любимых художников, тем интереснее станут ваши рисунки. Со временем вы освоите правильные приемы рисования, и ваши цилиндры и сферы начнут все больше и больше походить на части тела вашего персонажа. Вы, может быть, и не поймете, с какого момента ваши персонажи приобретут ту характерную плавность и реалистичность, которые в них старательно развивал Маленький растяпа.

В конце концов он уйдет в прошлое, а ему на смену придут реалистичные образы персонажей, но когда вам придется с ним расстаться, помните, что каждый художник имеет свое собственное восприятие реальности, которое и отражается в его комиксах. Позвольте, однако, вам дать несколько советов, полезных для всех.

Не подчеркивайте мускулатуру персонажей-женщин. Важно придать им правильный оттенок кожи, подтянутость, чувственные изгибы тела — и да здравствует различие полов!

Как и в реальной жизни, в комиксах женские головы должны быть меньше мужских, так что даже при росте девять «голов» пропорции персонажей-женщин тоньше, чем у мужчин-супергероев.

В идеале локти должны находиться на уровне или чуть ниже груди, а руки доставать до середины бедра.

Если вы рисуете детей, то будьте внимательны! Они не просто маленькие взрослые и не персонажи манга, если, конечно, вы не рисуете манга. Если вы вдруг поймете, что у вас получается персонаж манга или какой-то мутант, то остановитесь и оглянитесь по сторонам, чтобы вспомнить, какими бывают дети в реальной жизни.

Все эти рекомендации применимы и к суперзлодеям!

Помните, что исключения только подтверждают правило. Некоторые ваши персонажи будут серьезно отличаться от всех стандартов. Именно творческий подход сделает ваших персонажей замечательными и впечатляющими, а главное — правдоподобными.

Рисование персонажей комиксов совершенно не означает, что вам придется рисовать только людей и чудовищ. Мир комиксов, как и реальный мир, населен разными животными: лошадьми, курами, овцами, крысами, мышами, кошками и собаками всех пород и мастей. И когда-нибудь и вам придется их всех рисовать! Совсем как тому художнику, который считал, что, работая над комиксом о Супермене, ему не надо будет рисовать животных. Представьте себе, что в первом же выпуске действие происходило на ферме Кентов в Канзасе.

ИЗОБРАЖЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ

Когда вы станете настоящим художником и на бумаге станут появляться персонажи, похожие на настоящих людей, вы вряд ли захотите рисовать их в неподвижности, словно они ждут, когда их сфотографируют. Скорее вам захочется, чтобы они совершали какие-нибудь действия, и для этого вам нужно научиться рисовать действие.

Основной смысл комикса — визуальное повествование. Не так уж интересно читать про выстрелы и драки, и даже самый динамичный диалог не создаст впечатления живого действия. Но если писатель может писать захватывающую прозу, где герой разбирается со множеством личных проблем, то и художник может нарисовать интересное действие, которое оживит его героя на страницах комикса.

Когда ваши персонажи разговаривают на кухне, заставьте их делать что-нибудь: жарить блинчики, накрывать на стол, намазывать хлеб маслом, наливать апельсиновый сок... Это так называемое театральное действие. Термин появился в театре, когда актерам приходилось вести долгие диалоги во время спектаклей. В таких ситуациях актеры и режиссеры заставляли героя совершать на сцене какие-нибудь несложные действия.

Пусть действие гравитации тоже отразится в ваших рисунках. Пусть в драке персонажи лупят друг друга изо всей силы, пусть развеваются их волосы, пусть герой кричит и топает ногами! А злодей пусть по-настоящему ощутит удар! Видите, какую динамику придают рисунку детали?





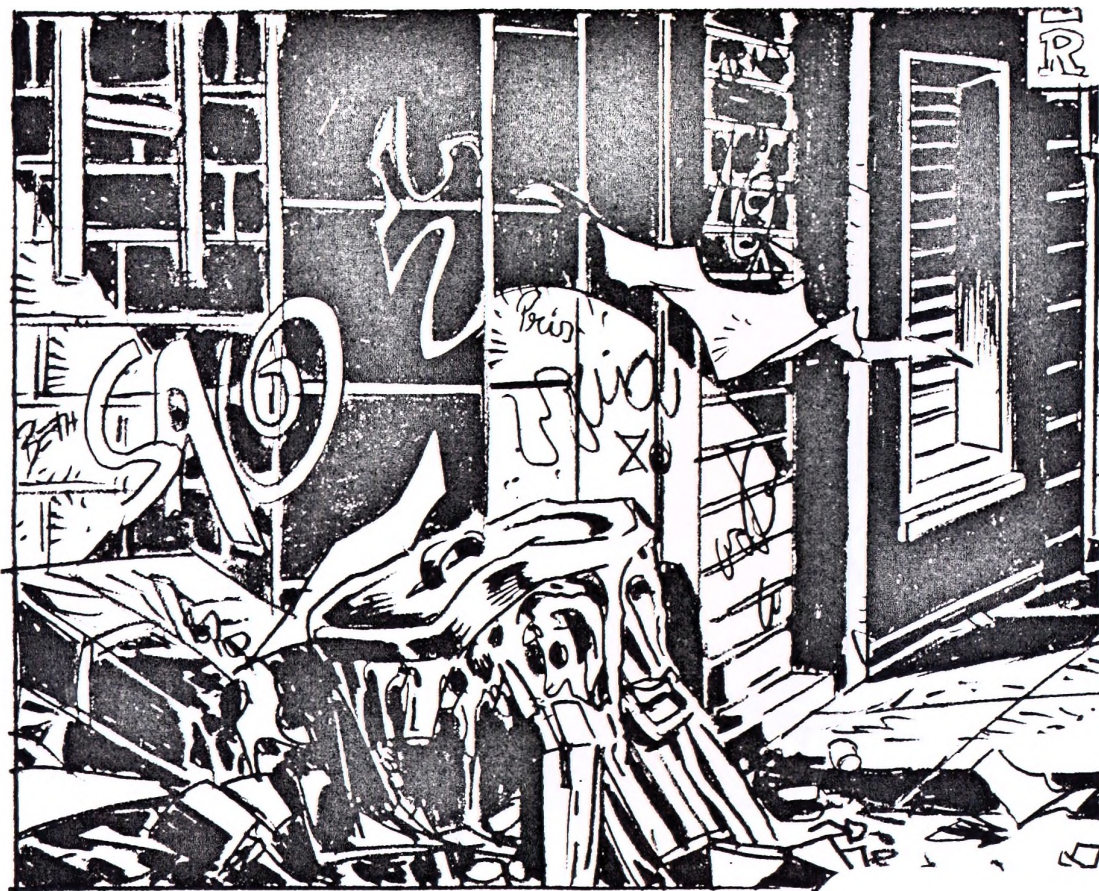
Давайте рассмотрим первый рисунок, выполненный Уилсоном Тортозой. Вот два персонажа дерутся, и вы, вероятно, сто раз видели это по телевизору или в кино. Ее тело подается вперед, рука отведена вбок, его лицо реагирует на боль, тело слегка прогибается от удара, и даже руки сложены в какое-то подобие извиняющегося жеста. Все вроде бы на месте, но картинка смертельно скучна.

Теперь давайте построим ее по законам комиксов. Совсем другое дело! У нее более резкое выражение лица и на глазах слезы: сейчас он ох как получит... Упс!.. — вот уже и получил! Обратите внимание на то, что ее плечи приподняты, а кулак сжат и отведен подальше от тела. Взметнувшиеся края блузки создают эффект движения и скорости. Да и парень, по-видимому, получает намного более сильный удар! Может, у него даже шрам останется. Его волосы развеваются в движении, его руки разлетаются в разные стороны и еще более интересно подчеркнуты объемом, он потерял равновесие, и у него изо рта летят капельки крови. Вот это и есть изображение действия!





Женский персонаж стоит и разговаривает?
Тогда пусть ветер развеивает ее волосы.



Мы намного сильнее раскроем эту тему, когда доберемся до главы о «задниках», но пока что запомните следующее: ваши персонажи будут лучше всего смотреться, если «задник» помогает им. Два персонажа просто идут по улице и ведут беседу — это скучно! Но сделайте интересной улицу, добавьте жестикуляцию, и картинка оживет.

Смысл действий персонажа комикса не только в изображении «актерской игры». Как и в случае с моими появлениями в фильмах, смысл в «переигрывании», чтобы вся сцена врезалась в память зрителю. Все привычное и нормальное станет плоским и скучным, стоит ему попасть на страницы комикса, но все преувеличен-

ное и «переигранное», наоборот, придаст комиксу интерес и увлекательность.

Попробуйте провести такой эксперимент: закатите кому-нибудь наигранную ссору. Обратите внимание на ваши позы и положение ваших тел в пространстве. Как близко вы друг к другу стоите? Как расположены ваши руки и остальное тело? А теперь используйте стилистику комикса: вторгнитесь в его «личное пространство». Придвиньтесь своим лицом вплотную к его лицу, схватите край его рубашки и притяните к себе. Дойдите до крика! Чувствуете разницу? Значит, это правильное преувеличение, которое хорошо будет смотреться на странице комикса.



Это правило применимо и тогда, когда герой на картинке один. К примеру, картинка слева — обычный базовый рисунок Тора, размахивающего молотом, стоя на скале. Эту идею уже не одну тысячу раз реализовывали на бумаге. Поскольку персонаж здесь один, то картинка никакой истории нам не рассказывает: Тору просто не с кем взаимодействовать. Примерно такой рисунок может сделать молодой художник, который еще только входит в мир комиксов. Как видим, и здесь есть неплохие идеи: у Тора злое выражение лица, плащ развевается по ветру, он держит молот высоко поднятым, кулак гневно сжат, и даже камни имеют довольно интересный вид. Но в целом картинка статична, нет ни драматизма, ни динамики, подобающей настоящему уроженцу Асгарда и сыну Одина.

Так как же сделать картинку интересней? Попытаемся это сделать при помощи действий самого Тора. Вот как эту идею реализовал Майк Деодато-младший. Вот это больше похоже на правду! Здесь есть все, что делает комикс по-настоящему интересным: угол обзора и камень сразу указывают на то, что Тор — бог Асгарда. Его ноги расставлены так, что поза придает динамику всей картинке. Молот мощно занесен над его головой и символизирует божественный гнев. Плащ не просто развевается по ветру, он, вопреки законам физики, как бы огибает героя. Выражение его лица не злое — он в ярости! Вот как выглядит бог Асгарда на тропе войны! Мышцы натянуты, напряжены и готовы к сокрушающему удару. Усиление объема торса, ног, руки с оружием и отведенной назад руки показывает, что он страшен в своем гневе и готов взорваться действием в любую минуту. Пожалуй, в этом и состоит смысл комикса.





КАК ИЗВЛЕЧЬ МАКСИМУМ ИЗ СВОЕГО ВОООБРАЖЕНИЯ

«Быжимайте» из каждой картинке все, что можете. Сделайте так, чтобы она поразила не только ваших читателей, но и вас самих.



Рисуете взрыв? Тогда изобразите все, что может быть вызвано взрывом: дым, оглушающий эффект, ударную волну и действие!



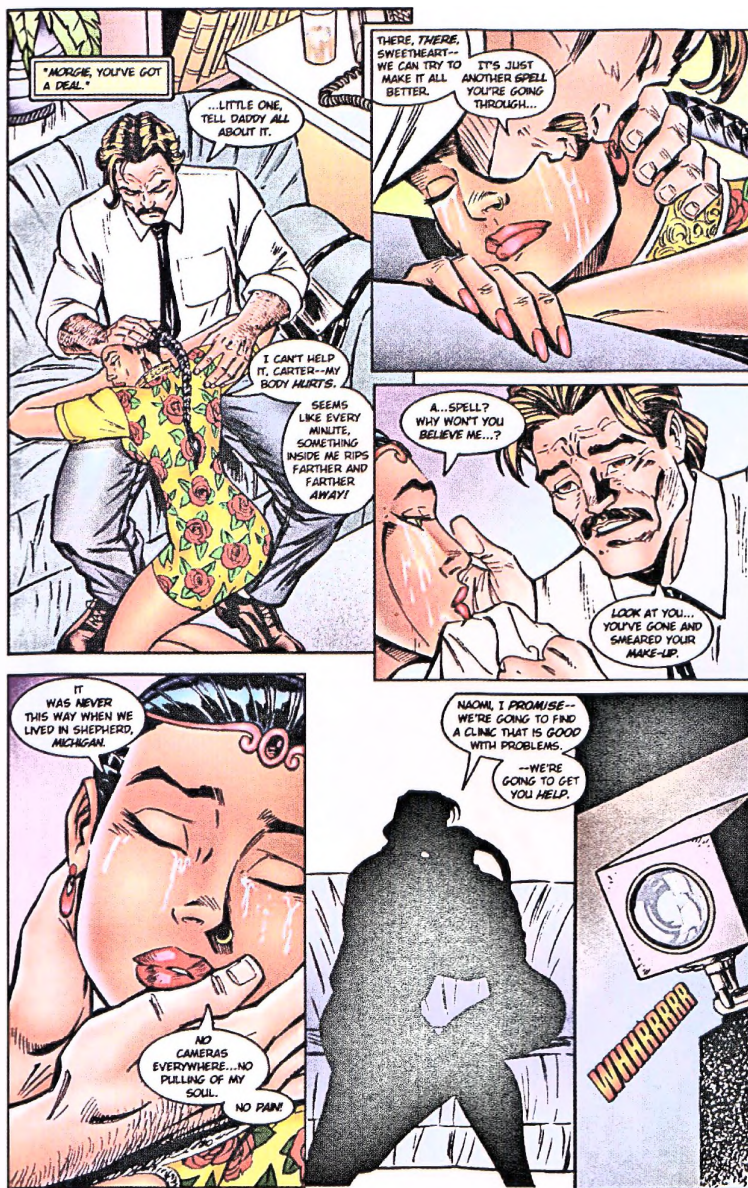
А теперь рисуем перестрелку с толпой злодеев: не оставляйте страницу до тех пор, пока она не будет выглядеть по-настоящему сногшибательно.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Пора начинать осваивать последовательное действие. Поскольку никто еще не делал этого лучше, чем Джек Кирби, то посмотрите, сколько всего он втиснул в эти 9 рисунков. Как вы понимаете, эмоции так же важны для комикса, как и действие. Если вы не воспринимаете персонажей как людей, то вы не сможете им симпатизировать, поддерживать их, насмехаться над ними или язвить.



Теперь мы перейдем к последовательному действию. Джек Кирби всегда умел сделать действие динамичным, но при этом читаемым. Обратите внимание, что угол обзора постоянно меняется, но на каждой картинке четко видно, что именно происходит.



А это пример страницы, нарисованной Элом Рио. Женщина на этой картинке — это расстроенная жена-иностранка, которая никак не может объяснить своему мужу-тирану, что ее душу «съедают» расставленные по всем углам дома видеокамеры, которые наблюдают за ней. Эмоции здесь едва уловимы, но именно они делают страхи, боль и грусть героев настоящими.

Эта последовательность заметна и на эскизе, и на рисунке, выполненном чернилами. Здесь четко видны все приемы, которые мы изучали в этом разделе. Вот Питер Паркер, только что вернувшийся домой после своих приключений в образе Человека-паука и узнавший от Мери Джейн ужасные новости. Его настолько заполнили эмоции, что в порыве ярости он теряет над собой контроль и начинает громить комнату. Обратите внимание, что на картинке все, что нужно, есть уже на стадии макета: действие, увеличение объема, перспектива, реакция Мери Джейн. Есть и место для диалога, и для гнева, боли и страданий Питера. Вот это настоящий комикс!

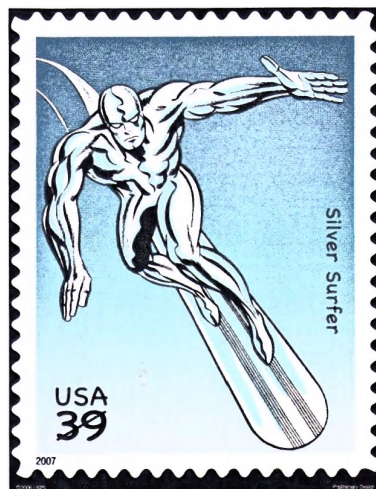
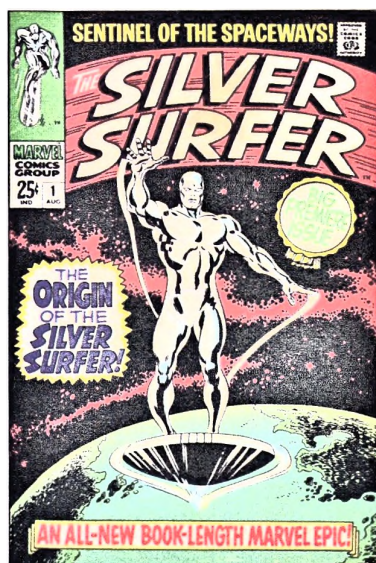


Бога грома и молнии Тора можно легко узнать по золотистым локонам, величественному костюму и молоту.



ИМЕНА И КОСТЮМЫ

Какой смысл можно заложить в имя героя? И насколько важен дизайн костюма для успеха персонажа? И как вообще придумывается персонаж? Если назвать героя Кабель, то у него должна быть особая функция: он будет выбрасывать из рук кабели, как Человек-паук выбрасывает паутину. Какой же костюм подойдет к его имени? Если героя зовут Епископ, то был ли он прежде священником или дьяконом? Или кличка была дана ему в насмешку из-за его служебного роста? И сможете ли вы по костюму опознать его среди других героев? А как мы назовем его помощника? А может быть, Кабель будет бесплатно подключать нас к кабельному телевидению? Не горюй, мой юный друг, я просто иронизирую.



Разумеется, хорошего супер-героя можно создать иначе, без использования тех приспособлений, о которых я пишу в этой главе. Но я всегда считал, что читатель должен опознать героя по имени или внешнему виду. Человек-паук должен быть похож на паука, но при этом оставаться человеком. Все участники «Фантастической четверки», которую тоже легко опознать по цифре 4 на костюмах, должны быть легко отличимы друг от друга. Невидимая Леди становилась невидимой, Человек-факел самовоспламенялся, только один из них выглядел так, что его можно было назвать Существом. Именно растягивающийся парень был Мистер Фантастик, бесстрашный лидер Четверки.

Халк¹ был похож на очень большого человека. Желез-

ный Человек носил костюм из железа. Сначала это был просто металлический костюм, а потом он стал похож на новые автомобили. У Сорвиголовы² костюм был красный и с рожками. Серебристый парень на доске для серфинга, конечно, был Серебряным Серфером.

Я помню, как редактор, придумывая имя герою, пришел ко мне с рисунком, сделанным Джонни Ромита, изображающим злодея с парой пистолетов и черепом на груди.

Я спросил: «Что он делает? В чем его сила и какие у него цели?»

Редактор честно ответил: «Он карает злодеев».

«Ну, тогда назовите его Каратель», — ответил я, и это имя ему подошло.

Как видите, ничего сложного, но ведь сработало! А теперь эти герои вот уже полвека не сходят со страниц комиксов и даже умудрились попасть на голубой экран. У них простые, запоминающиеся и соответствующие их костюмам имена. При этом их настоящие имена тоже легко запоминаются: Питер Паркер, Рид Ричардс, Брюс Беннер и так далее. Это простая схема, но она помогла покорить сердца миллионов зрителей.

Серебряного Серфера легко узнать независимо от того, где он изображен: в комиксе или на почтовой марке.

¹ Возможен перевод имени героя как «Великан». — Прим. переводчика.

² Возможен перевод имени героя как «Отчаянный дьявол». — Прим. переводчика.

МОЩНЫЕ ИДЕИ КОМИКСОВ

В качестве идей для персонажей можно использовать самые простые вещи, ведь с незапамятных времен именно состояние человека было главным элементом любого повествования. Я рассказывал эту историю много раз: я заметил на стене муху, которая заставила меня задуматься о насекомых вообще, потом о паукообразных, в конце концов мои мысли обратились к паукам. Многие считают, что Человек-паук появился благодаря вдохновенному логотипу, созданному весельчаком Джеком Кирби для своего персонажа Паукочеловека, который, между прочим, так и не был создан. Но мой герой был несколько иным. Общечеловеческая неприязнь к паукам в его сознании уравнилась с подростковой неприязнью, которую испытывали по отношению к нему его одноклассники. Питер Паркер и Невероятный Человек-паук в том виде, в каком он знаком читателю комиксов, вышел из-под пера Стивена Дитко.

И «Фантастическая четверка» появилась потому, что нужна была группа супергероев, которые были скорее семейством искателей приключений. Идея была простая и логичная. За основу каждого персонажа мы с Джеком Кирби взяли по одному из четырех элементов: земля — для приземленного Существа, воздух — для тающей в воздухе Невидимой Педи, огонь — для горячей головы Человека-факела и вода — для растекающегося Мистера Фантастика.

Халк вобрал в себя знакомые многим ярость и гнев, появляющиеся тогда, когда теряешь контроль над ситуацией. В нем мы с Джеком «скрестили» доктора Джекила и мистера Хайда с Франкенштейном. Сначала он у нас даже трансформировался под полной луной, как оборотень, но с того времени прошло много лет, и, как все люди, наш зеленокожий гигант сильно изменился. Так рождаются хорошие идеи, когда они основаны на наших состояниях и реалиях окружающего мира.

Когда мы с Джеком Кирби придумали «Фантастическую четверку», то были первыми, кто додумался объединить супергероев в семье, по крайней мере в таком виде.



КОСТЮМЫ ГЕРОЕВ

Как я уже сказал, костюмы должны подходить персонажам и внешне, и по характеру, и с учетом имени. Кто же еще, кроме Человека-паука, мог бы носить его стилизованный под паутину костюм, который не был симпатичен даже придумавшему его художнику? В первой же истории шестнадцатилетний парень придумал и сшил его сам! А поскольку он почти полностью закрывает лицо, любой читатель может представлять себя под этой маской независимо от пола, происхождения или национальности.

Персонажи «Фантастической четверки» не были задуманы супергероями, скорее, они были искателями приключений! Именно поэтому их костюмы и в замысле не были облегающей супергеройской униформой, и лица их остались открытыми, потому что у них не было причин скрывать свою настоящую личность. А вот Железному Человеку не только пришлось скрывать свою внешность. Он стал рыцарем в сверкающих доспехах, защитником мира и телохранителем (в прямом смысле!) Тони Старка.

Только совершенно слепой человек, такой, как Сорвиголова, мог начать свой путь в таком ужасном черно-желтом костюме и только со временем сменить его на красный, но с красными же буквами DD¹. А судя по Серебряному Серферу, иногда лучший костюм — это его полное отсутствие!

Халк в своих драных одеждах — символ собственного безобразия, в то время как Человек-паук всегда выглядит изящно и носит яркие цвета.



¹ DD — Dare Devil — оригинальное имя героя. — Прим. переводчика.

ND.

12¢

APPROVED
BY THE
COMICS
CODE
AUTHORITY

M
C

1
MAR.

the AMAZING SPIDER-MAN

THE
FANTASTIC FOUR
THINK I'M TRAPPED!
BUT THEY DON'T
SUSPECT MY
REAL POWER!

2
GREAT
FEATURE-LENGTH
SPIDER-MAN
THRILLERS!



EXTRA ADDED ATTRACTION: SPIDER-MAN MEETS THE FANTASTIC FOUR, AS
"the **CHAMELEON STRIKES!**"



MARVEL
POP
ART 12¢
PRODUCTIONS

THE WORLD'S GREATEST COMIC MAGAZINE!

APPROVED
BY THE
COMICS
CODE
AUTHORITY

44
NOV
IND.

Fantastic Four

THE
GENTLEMAN'S
NAME IS

"GORGON!"

OR

WHAT A WAY
TO SPEND A
HONEYMOON!




Над «Фантастической четверкой» мы с Джеком Кирби работали на протяжении более чем ста номеров.



Футуристический вид Железного Человека стал великолепной визитной карточкой целой серии комиксов.



Вспомните в эту обложку: контраст между костюмами Сорвиголовы и Гладиатора позволяет читателю сразу определить, кто из них плохой, а кто хороший.

A comic book illustration of Spider-Man. He is wearing his iconic red and blue suit with a black spider emblem on the chest. He is also wearing a dark green hoodie over it. He is shown from the chest up, looking down with a slight smile. His right hand is visible, holding onto a ledge. The background is a plain, light brown color.

**...IT WILL
SOON MARVEL
AT THE
AWESOME
MIGHT OF...
SPIDER-MAN!**

Человек-паук, летящий по городу между небоскребами, дает возможность читателю ощутить себя в самой гуще событий.



МЕСТО ДЕЙСТВИЯ

Как бы мы жили без окружающей нас среды? Стояли бы, бегали и прыгали на фоне «белой стены»? Ну, это вряд ли, потому что тогда у нас не было бы ни гравитации, ни воздуха, и нам не с чем было бы взаимодействовать. Без окружающей среды не было бы и нас.

То же и в мире комиксов: без фона у вас получатся просто картинки, которые не смогут рассказать читателю никакую историю. А без этого, как известно, не будет и комикса.

Действительно хороший фон можно нарисовать только тогда, когда вы внимательны к окружающему вас миру. Давайте представим себе, что я приглашаю художника с Аллеи Художников и прошу нарисовать вход в издательство. Разве он сядет и будет просто рисовать? Конечно, нет! Каждую пару секунд он будет поднимать голову

и смотреть на вход, изучая соотношение пространства и форм этого места. Он будет смотреть на форму и размеры дверного косяка, на количество петель, какую все это отбрасывает тень и тому подобное.

А вот начинающий художник, скорее всего, уделит двери только пару взглядов, а остальное отрисует «по памяти». И получится у него вариация на тему «двери из памяти художника». Если вы именно так станете рисовать фон, то вы не уважаете ни фон, ни «населяющих» его персонажей. А менее

всего, позвольте вам заметить, вы уважаете себя.

Важно понять, что реалистичный фон не обязательно должен быть реальным. Фоны во многих сериях, таких, как «Арчи», «Девочки, Банзай!», «Скуби-Ду», «Приключения Человека-паука» и «Дядюшка Скрудж», могут быть выполнены в совершенно разных стилях, главное, чтобы достаточное количество элементов было узнаваемым и совпадало с общим стилем серии, тогда у вас получится правдоподобный фон.

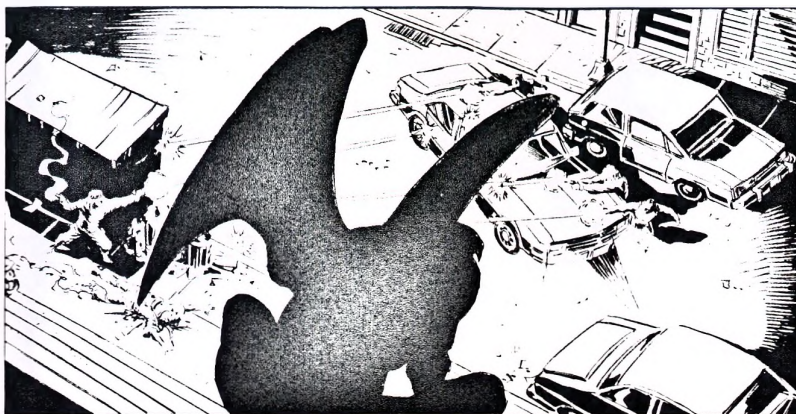
Посмотрите на этот образец, созданный моим хорошим другом и великолепным художником Нилом Адамсом — звездой Серебряного века комиксов. Вот это, мой юный мечтатель, и есть настоящий фон. Это не просто набор прямоугольников с квадратиками, вроде как изображающими здания с окнами, — это настоящая улица большого города. Пока два наших бесстрашных героя идут, беседуя, по улице, сам город живет вокруг них своей собственной, настоящей жизнью. Привлекательная женщина, проходящая мимо, привлекает к себе их взгляды, ребенок тянется к игрушечной рыбке, лавочник готов продать покупателю свой товар, одним словом, жизнь идет своим чередом. Но и это еще не все: машины, мусор, дым, птицы, антенны, грязь и песок — все это множество деталей позволяет городу не только выглядеть «как настоящий», но и иметь свой характер. Понимаете, о чем я?





Вот вам образец от Майка Деодато-младшего, одного из лучших современных художников комиксов. Эта страница состоит из двух картинок, на которых есть только фон. Это начало одной истории, происшедшей несколько лет назад с одной церковью в Нью-Йорке. Первая картинка — это панорама ночного города, а вторая — сама церковь и улица, на которой она стоит.

По первой картинке сразу понятно, какой это город, и как уроженец Нью-Йорка я могу сказать, что именно так и выглядит мой город. На второй картинке каждая деталь церкви прописана достаточно правдоподобно, но что еще важнее — сама улица выглядит живой. Мимо проходит человек с сигаретой, возле ступенек идет женщина с пакетом. Ветер несет какие-то бумажки, мусор ожидает сборщиков, а по краям дороги стоят припаркованные машины. Из трубы на здании поднимается легкий дымок, а вдоль стен другого здания сушат белье.



А вот как развивается фон вместе с развитием сюжета. Вы можете сразу опознать мусорный бак, машины, ступеньки и другие элементы из предыдущей картинки, так что сразу понимаете, где вы. Эта точка обзора дает вам великолепную панораму происходящей перестрелки, просто заряженной действием и различными деталями. Даже взятая отдельно от комикса, эта картинка — настоящий шедевр!

Важно помнить и о том, что не каждая история происходит в большом городе. Фон может быть любым, как хорошо показал нам Бонг Дазо, один из самых лучших художников Marvel. На одной странице ваша сексапильная героиня может входить в душевую кабинку, а на другой — уже убегать сквозь джунгли, спасаясь от челюстей гигантского тираннозавра. А на третьей она уже продирается через руины города. И все эти изменения фона происходят буквально в течение недели жизни художника комиксов.

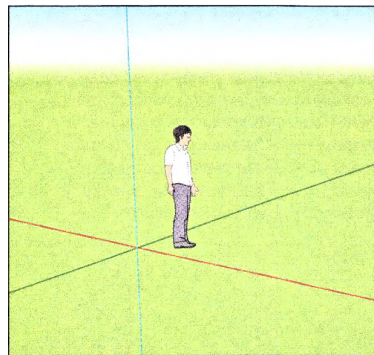


ПОШАГОВОЕ РУКОВОДСТВО К GOOGLE SKETCHUP

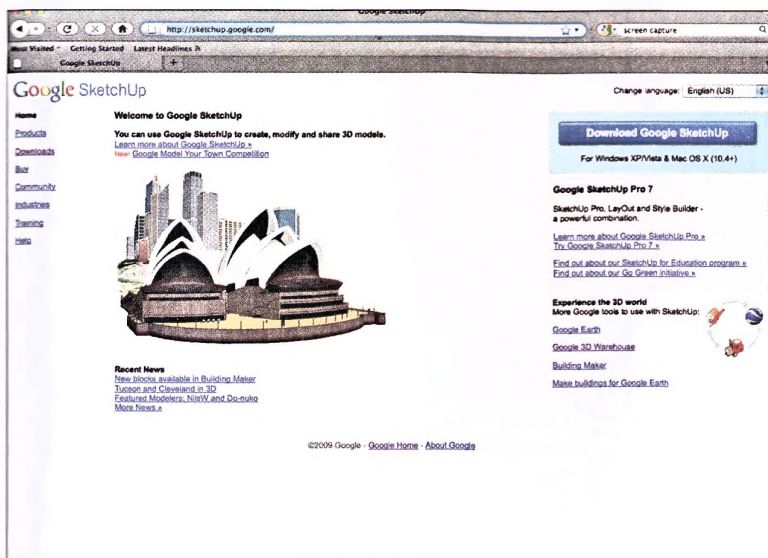
Как вы сами понимаете, только наблюдение, изучение и рисование, рисование, рисование всего, что вы видите вокруг, могут со временем сделать вас настоящим профессиональным художником комиксов. Вы можете использовать образцы из книг, Интернета или свои же фотографии — все это послужит вам хорошим материалом для тренировки и источником вдохновения. А теперь, как я и обещал в начале книги, я покажу вам просто невероятное и совершенно бесплатное приложение — Google Sketchup, которое мы в Marvel частенько советуем использовать своим художникам. Эта небольшая инструкция создана для того, чтобы пробудить ваш интерес и помочь вам в вечной битве за создание

хорошего фона. Ну, что ж, отправляемся на <http://sketchup.google.com>.

В качестве учебного пособия мы возьмем здание Бакстера — легендарную штаб-квартиру Фантастической четверки. Итак, главный вопрос: как современные художники рисуют точные копии зданий со всех возможных точек зрения? Это здание на самом деле не существует, жаль вас расстраивать, но мы с Джеком придумали его буквально пару минут назад. Так вот, художники сегодня не рисуют здания, а вместо этого используют модели, созданные в Google Sketchup. Именно при помощи этой программы вы сможете рассмотреть величественное здание Бакстера со всех возможных точек зрения.

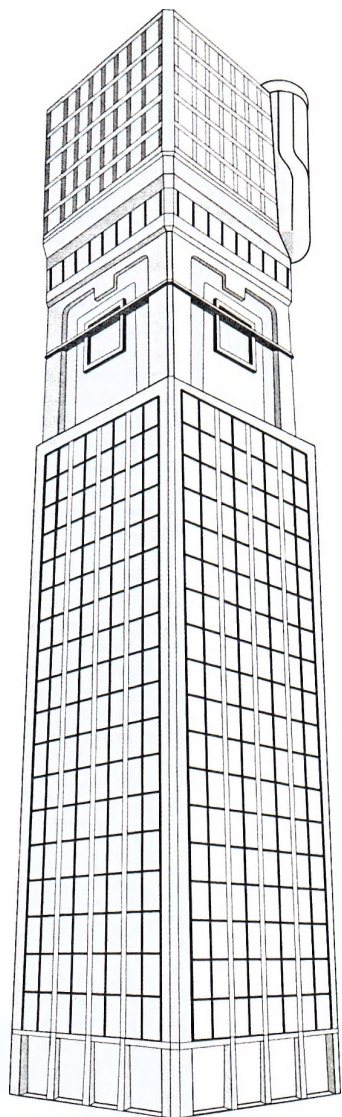


Сначала у вас будет просто человек на зеленом фоне, как на этой картинке. Но благодаря множеству обучающих видео, которые легко найти в Интернете, вы сможете освоить основы этой программы и с легкостью «создавать» все, от мостов и зданий до досок для серфинга или даже зоопарков. И что еще важнее — вы освоите уже существующие в базе данных фоны: библиотеки, соборы, автомобили с их салонами и другие места, и они помогут вам получить именно тот фон, который вам нужен. Это очень простая программа, и, как и при занятиях рисованием, чем больше вы ею пользуетесь, тем лучше будет результат.

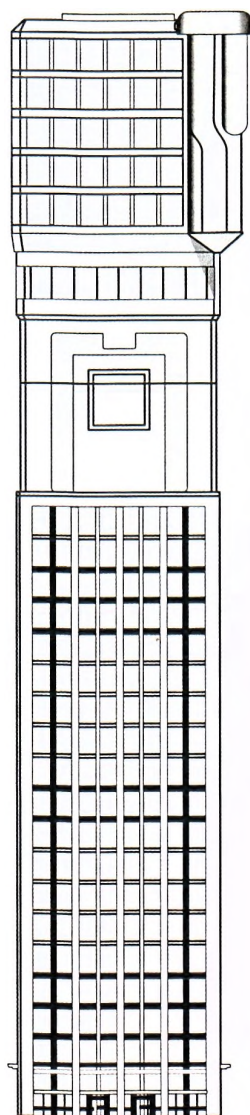


PC у вас или «Мак» — в данном случае не имеет значения. Заходите на <http://sketchup.google.com> и жмите на Download Google Sketchup. Мы никуда не спешим, я подожду, пока вы скачаете, потом установите и запустите программу.

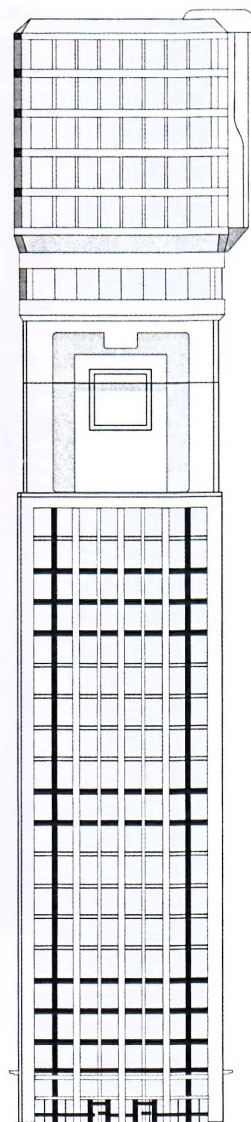
Как только вы создали элемент, можете обозреть его с любого возможного ракурса. Целый набор внутренних функций программы позволяет упростить процесс создания элемента. Для здания Бакстера были использованы три функции: выбор, прямоугольник и круг. Окна и все остальные «архитектурные изыски» были выполнены при помощи функции *Tape Measure*.



Здание



Вид сбоку

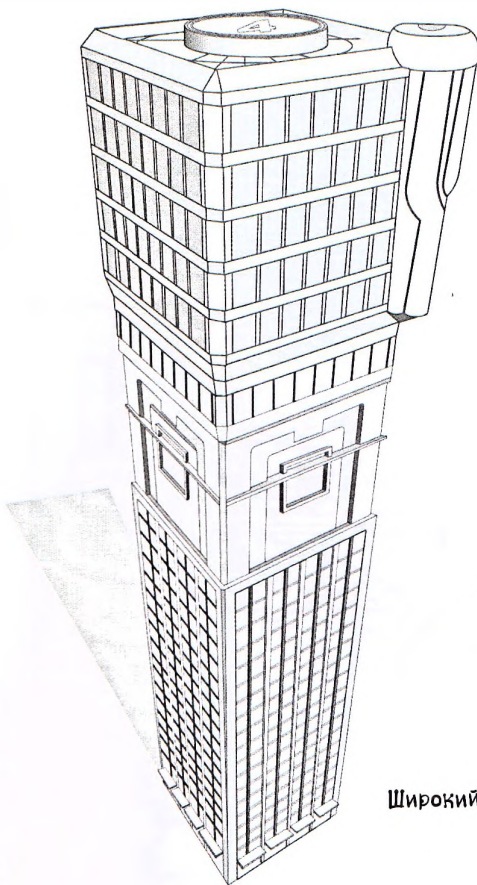


Вид сбоку

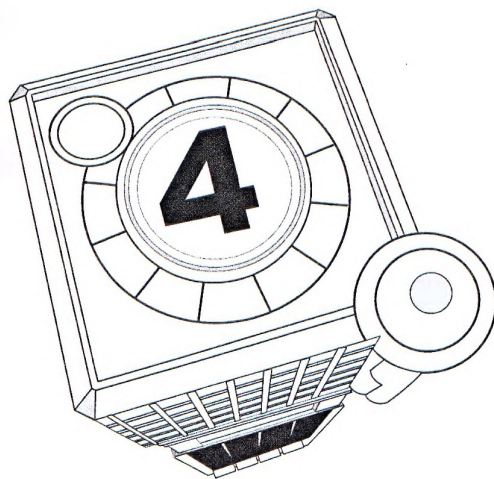
Как только мы получили один основной ракурс, мы можем использовать функции изменения положения и вращения, чтобы получить бесконечное количество других ракурсов.



Вид с земли



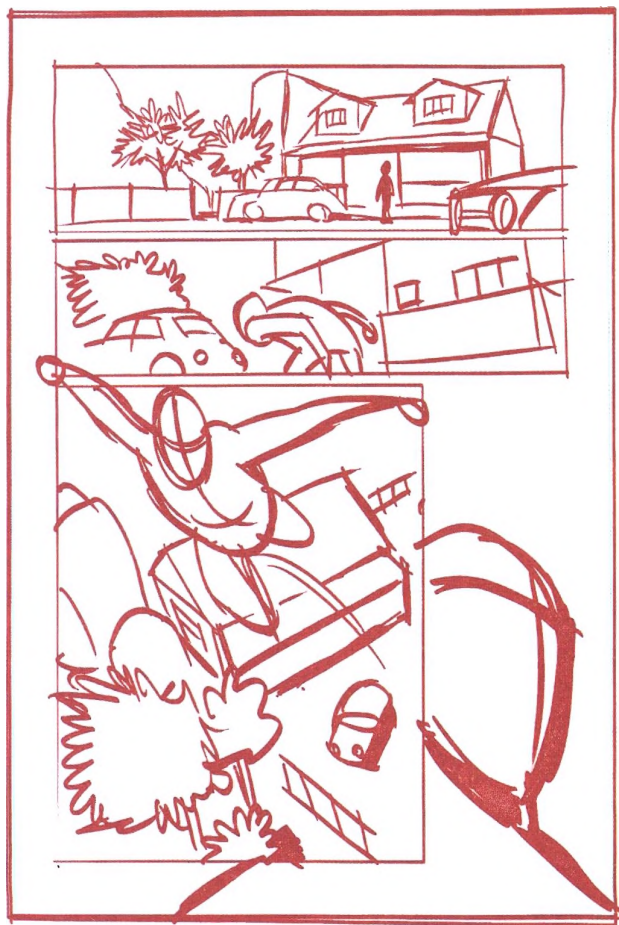
Широкий угол обзора



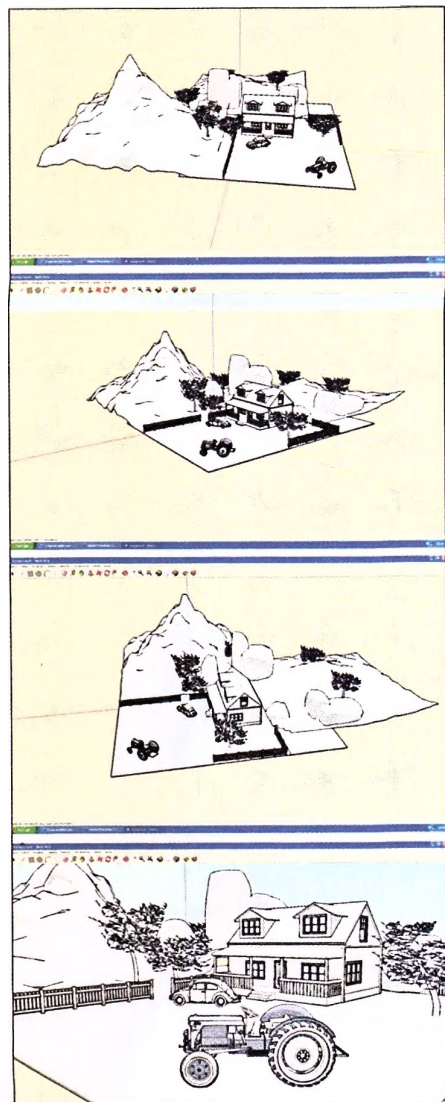
Вид с высоты птичьего полета

НАБРОСОК И СТРАНИЦА (ОБРАЗЕЦ)

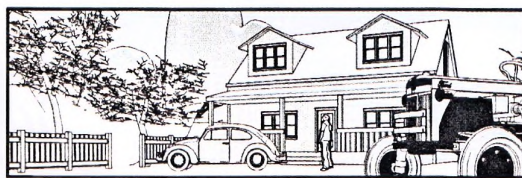
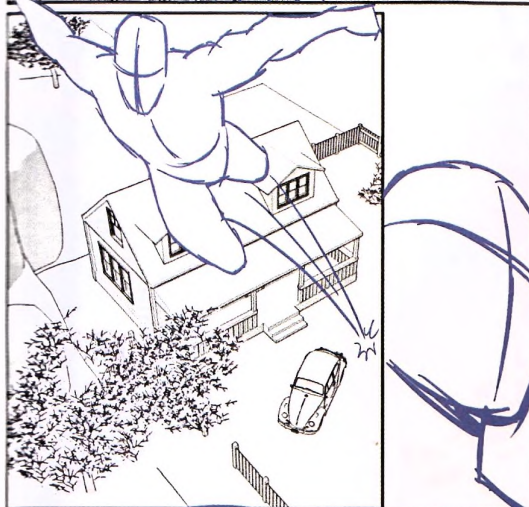
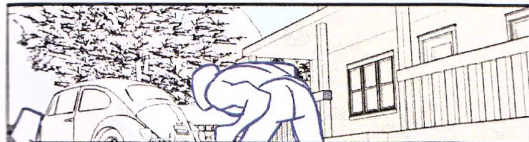
Как только вы изучите нормальное построение фона, можете переходить к созданию макета страницы.



На этом предварительном наброске молодой герой идет по улице пригорода, надеясь встретить девушку, в которую влюблен. Прежде он всегда подсознательно чувствовал, когда она в опасности, и сейчас у него снова появилось это ощущение. Он осматривается, чтобы убедиться, что никто не смотрит на него, и взмывает в небо, стремясь к ней на помощь. Однако он не подозревает о том, что брат раскрыл его секрет.



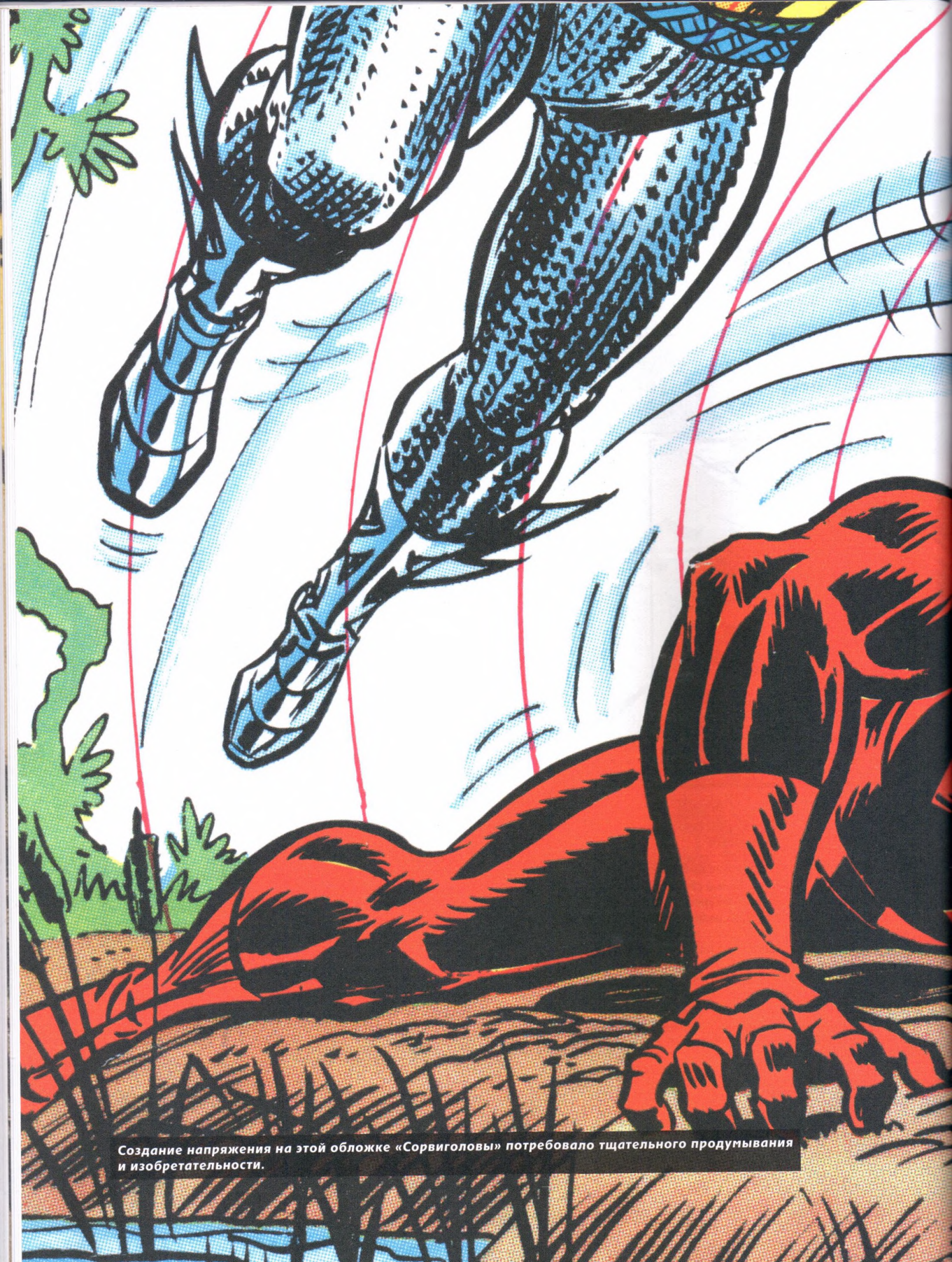
Такова идея картинки. Теперь с помощью программы попытаемся определить, есть ли у нас подходящая к случаю обстановка, например домик на улице. Если нет, мы можем сами ее создать, используя базовые формы и уже существующие элементы, которые можно найти в Интернете.



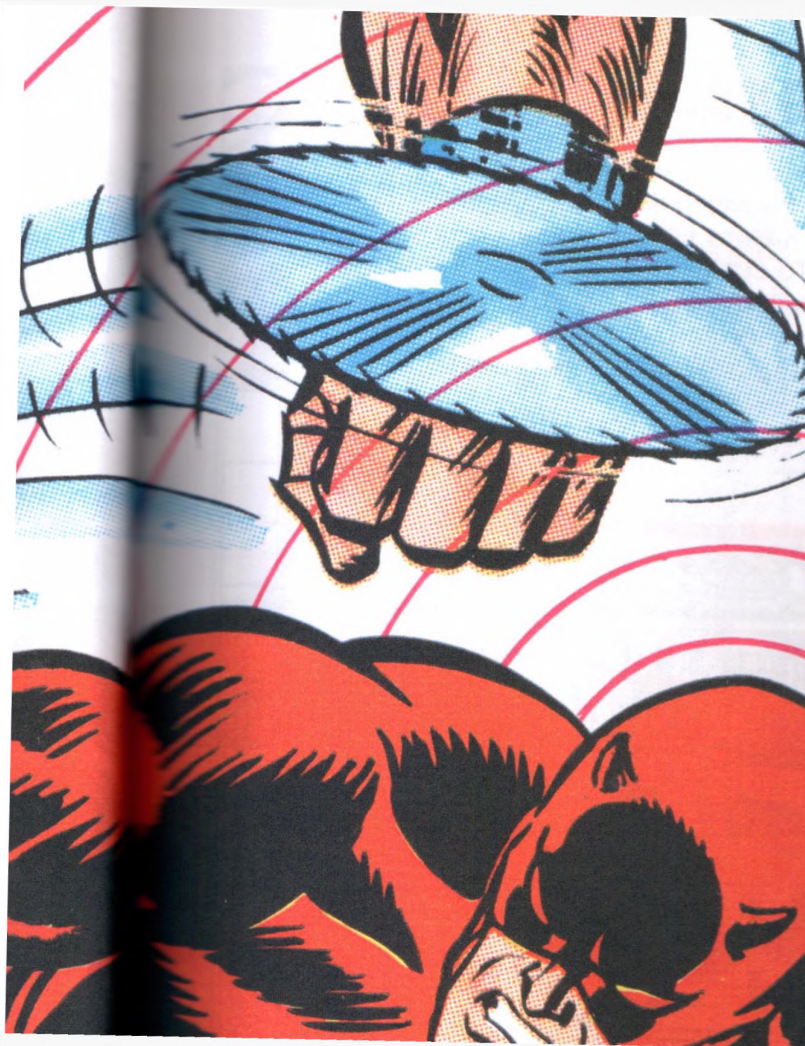
Как только все элементы окажутся на своих местах, вы можете покрутить модель в разные стороны и подобрать своему наброску подходящие ракурсы. Теперь у вас есть два варианта: либо распечатать набросок в нужном размере и нарисовать страницу поверх него, используя источник света, либо перенести рисунок в Photoshop как двухмерную модель в большом разрешении.

Предположим, вы выбрали второе. Вы переносите двухмерное изображение и размещаете его в каждой картинке. К ним можно присоединить наброски персонажа, чтобы проверить, хорошо ли они расположены и, главное, совпадает ли перспектива персонажа и фона.

Теперь можете распечатать страницу в формате 11 на 17 дюймов и обработать ее на вашем столе поверх источника света, тогда вы сможете оценить, как выглядит ваш рисунок с нарисованным персонажем. Сначала вам может показаться, что для трех рисунков тут как-то многовато работы, но, с другой стороны, если дальше по сюжету вам надо будет вернуться на это место, оно будет полностью готовым, и вам не надо будет дорисовывать его заново. Вы можете использовать его и в других сценах другого комикса. А учитывая миллионы элементов, необходимых любому художнику, возможности этой программы становятся просто неограниченными!




Создание напряжения на этой обложке «Сорвиголовы» потребовало тщательного продумывания и изобретательности.



8

ЖИЗНЬ ПОД МАКЕТОМ



BUT--THOUGH
I KNOW WHAT'S
COMING--
**HE'S MOVING
TOO FAST!**



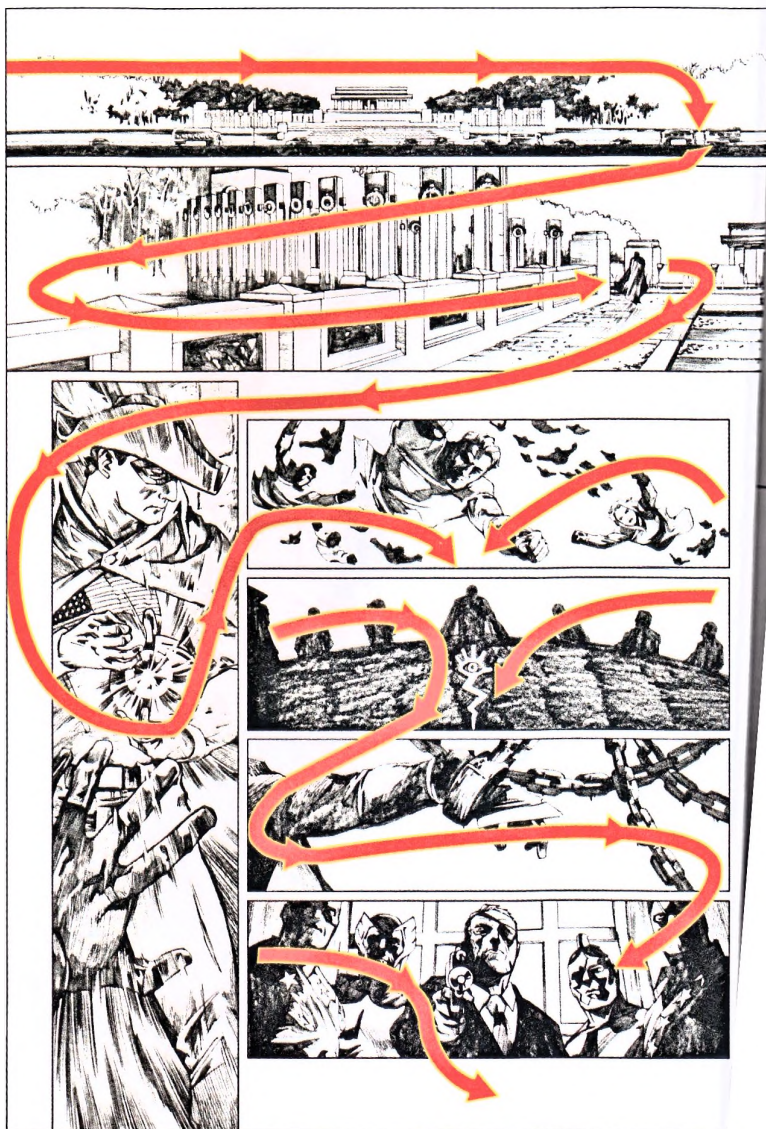
«НАПРАВЛЕНИЕ ВЗГЛЯДА»

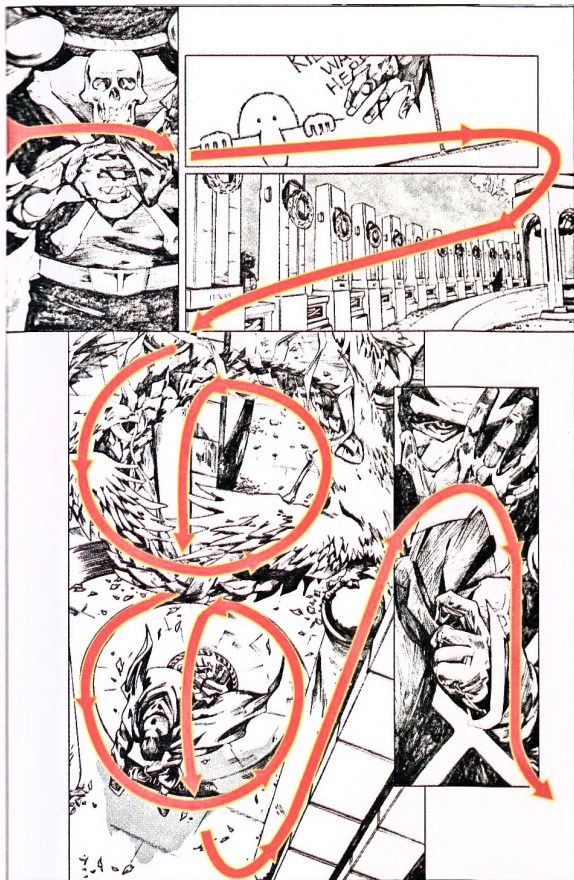
Это даже важнее, чем стиль или концовка всей истории! Макет является «краеугольным камнем» комикса, так как именно здесь вы рассказываете свою историю. Ваша задача как художника — рассказать ее как можно точнее, логичней и в максимально впечатляющей форме. То есть ваши персонажи должны не ходить, а бегать, не ссориться, а кричать что есть мочи, не просто прыгать, а совершать немыслимые акробатические кульбиты. Когда они бьют по столу, то разбивают его вдребезги, и во все стороны должны лететь щепки, бумажки и поскутки.

Современные макеты комиксов требуют большего. Здесь вы должны применить все свои знания о форме, фонах, анатомии, изображении действия и перспективе, объеме и правильном рисовании тела человека, чтобы создать идеальную основу для своей истории. И «направление взгляда» художника занимает в этом деле не последнее место.

«Направление взгляда» художника вытекает из такой последовательности картинок и страниц, которая поведет читателя туда, куда вам надо, помогая ему увидеть именно то, на что нужно смотреть, а главное — увидеть это в самый подходящий момент. Обратите внимание на этот великолепный образец работы Джона Лая.

На этой странице ваш взгляд свободно скользит от панели к панели. Вас ничто не напрягает, и вам ясны и понятны все элементы изображения, и не смущает даже резкая смена экстерьеров, интерьеров и мест действия. Я добавил на эту страницу несколько линий, чтобы вам был полностью понятен замысел автора. Он начинается с четкой линии, проходящей над зданием на первой картинке. На второй картинке наш взгляд проходит налево вслед за архитектурными изысками, а потом возвращается к персонажу. Вслед за персонажем дорога переводит нас на третий рисунок, который перебрасывает нас на четвертый. Четвертый рисунок с двух сторон заманивает нас на пятый, который ведет нас вниз по изображению руки, а шестой уже проводит взгляд по цепям вправо. Эти же цепи направляют нас вниз к центру седьмой картинки и дальше вниз, к следующей странице.



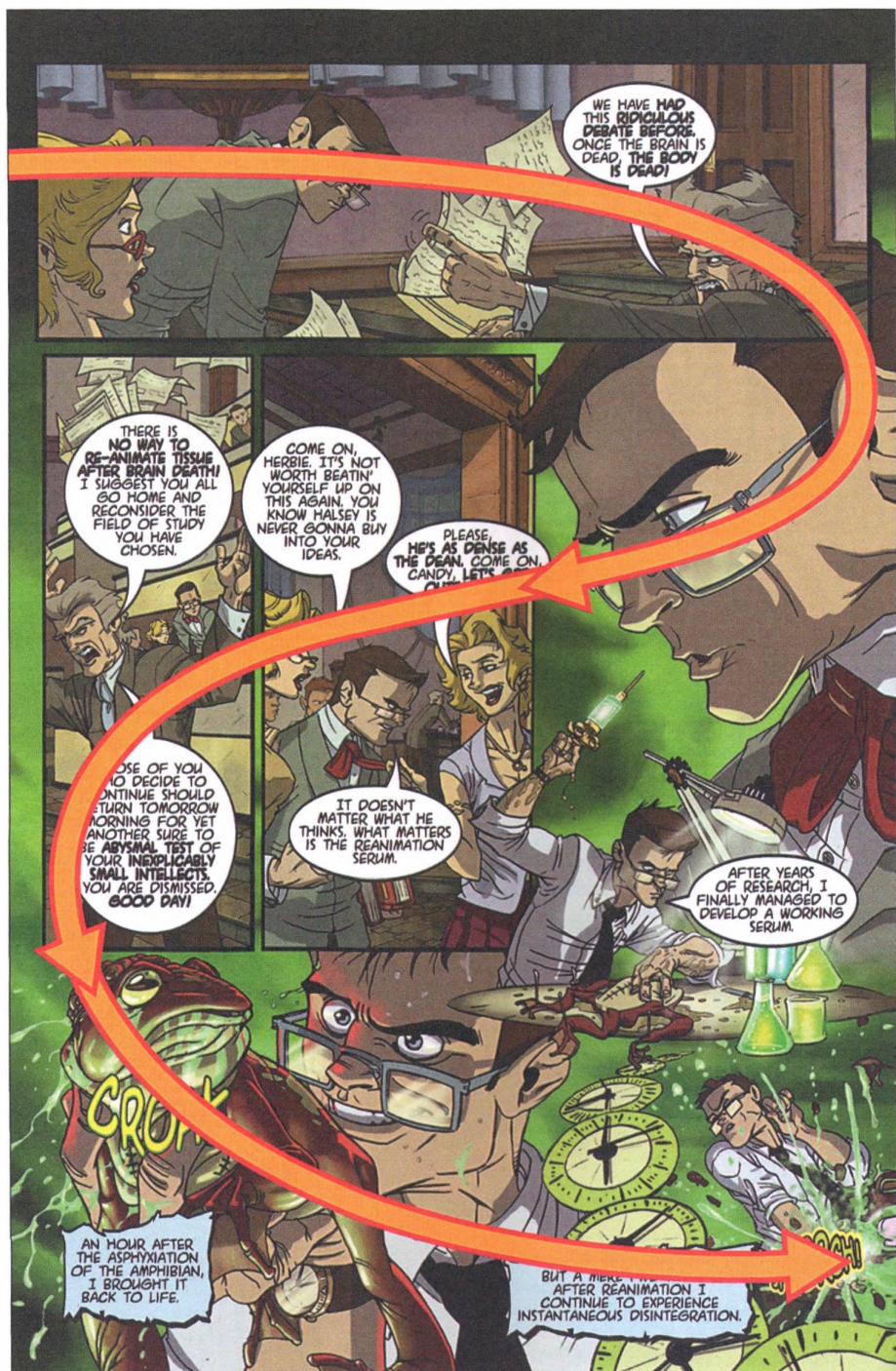


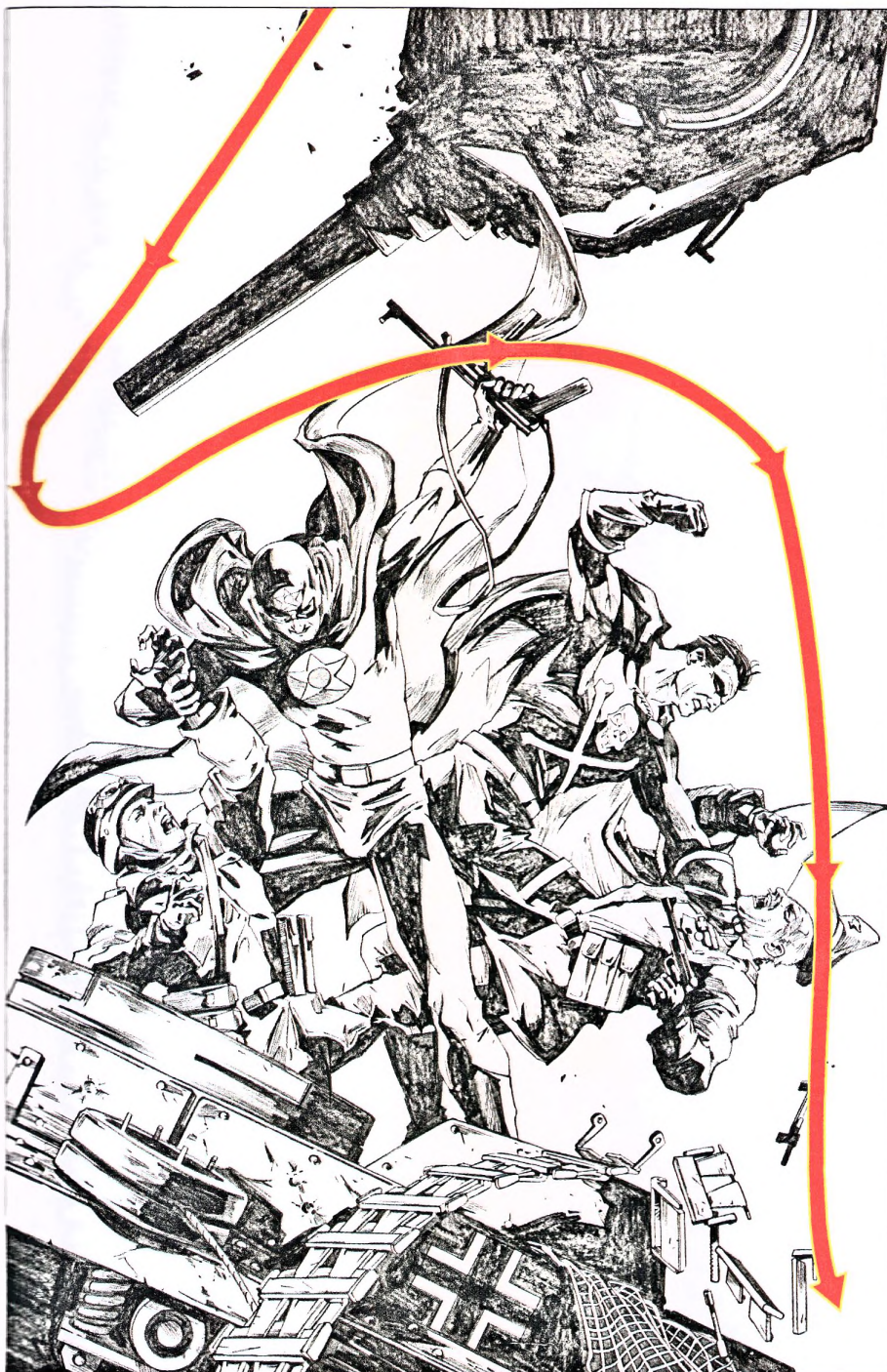
На второй странице меняется тип картинок, когда Лау переходит от приближения к общему плану, потом он показывает нам вид сверху и снова приближает картину к зрителю. И все это изображено с четкой простотой движений. Тело, фрагмент оформления, архитектурная конструкция, столбы, два круга и даже грамотно расположенная деталь костюма направляют читателя вдоль линии повествования.

На этой странице из того же номера ваш взгляд скользит по четкой и элегантной арке, отдаленно напоминающей знаменитую фотографию водружения солдатами флага на Иводзиме. Ее нужно непременно найти и хорошенько рассмотреть, чтобы иметь представление, о чем я говорю.



Правила этих «направляющих» нам помогают всегда. Это не зависит от того, в каком стиле вы рисуете: в реалистичном, полуреалистичном или «мультяшном», — и не зависит от того, кто ваш издатель. Почувствуйте простоту и грациозность, с которой Ник Бродшоу создает действие на этой странице «Регистратора». Рассмотрим расположение главного персонажа на первой картинке. Именно оно позволяет взгляду читателя легко скользить по странице от картинки к картинке, не теряя интереса к происходящему. Мы читаем слева направо, и элементы на каждой странице тоже должны подчиняться этому закону, иначе глаза читателя устанут, и он отложит комикс в сторону.





То же правило необходимо соблюдать и на обложках. Четкая арка на этой обложке просто захватывает дух. Сначала она обходит вокруг турели, а потом следует за плащом левого героя и вниз к углу страницы, к разлетающимся осколкам. Вот вам пример работы настоящего мастера: внимание читателя сразу же фиксируется на самом главном.

НЕУМЕСТНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Они отвлекают ваше внимание от основного направления движения взгляда по странице комикса. Вы наверняка встречались с этим в реальной жизни, когда, например, на неудачном фото «из головы» вашего друга торчал какой-то элемент фона или когда вы «опирались» на виднеющуюся вдалеке гору. Неуместные элементы — это детали ваших работ, которые мешают правильному восприятию изображения.



Давайте посмотрим на этого молодого человека, сидящего возле окна и предающегося вредным для здоровья привычкам в небольшом баре аэропорта. Заметно, что он недавно пережил потасовку, да и вообще несколько грубоват, но, кроме этого, на левой панели бросается в глаза еще ряд деталей. Самолет частично закрыт оконной рамой, с ней сливается высокая бутылка. Огонь зажигалки закрывает часть фона, и создается впечатление, что его как бы вытягивает в окно на заднем плане. Чашка, пепельница и левая рука героя перекрывают друг друга. Все это способствует тому, что четкость картинки немного смазана. Даже если это срисовано с реального фото, есть смысл кое-что здесь поменить.



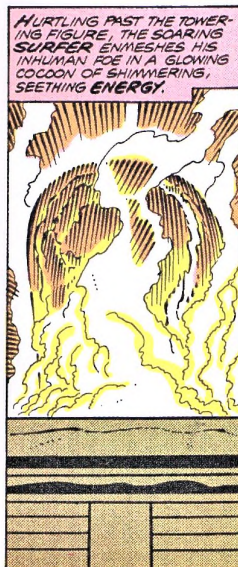
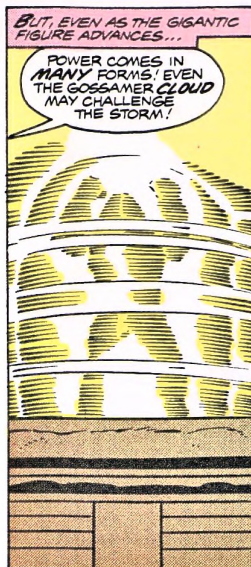
А вот вам и вторая версия (справа). Во-первых, самолет ничем не закрыт от зрителя, чашка, рука и пепельница не нагромождают друг на друга. Бутылки отодвинуты вправо, так что и оконная рама ни с чем не сливается. Может быть, вы спросите меня, зачем нам было нужно все это поменять? Все дело в том, что читателя должно «затягивать» в историю, а беспорядочное расположение предметов на рисунке рождает некоторое недоверие. Тот же эффект могут иметь неумелые последовательности, развороты на две страницы, из-за которых комикс приходится разворачивать боком, и лишние детали, которые кажутся зрителю неправильными или неуместными. Все, что кажется странным, отвлекает читателя от повествования и возвращает его в реальный мир. Важно и то, что увеличение пространства между деталями придает рисунку объем и глубину.

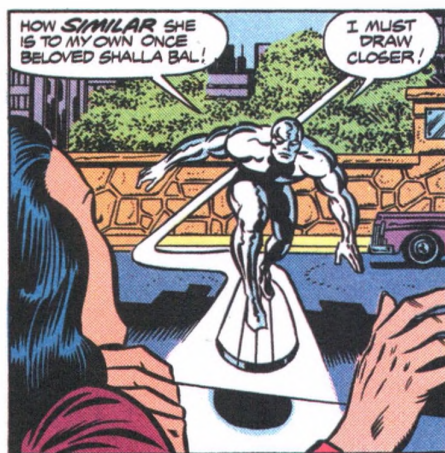
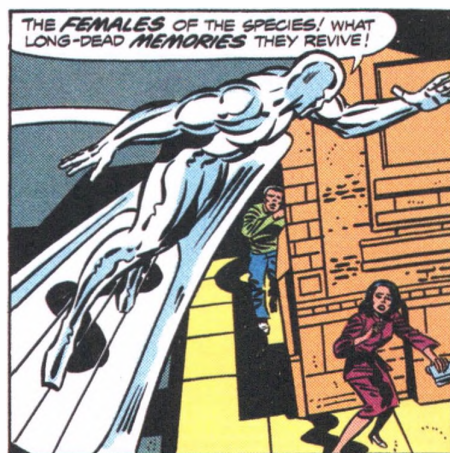
«КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКАЯ» ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

Сегодня большие киностудии достигли такого уровня спецэффектов, что отбрасывают у комиксов их умение удивлять и впечатлять. Они научились всему этому у нас, и совсем не секрет, что часть этих замечательных фильмов снята именно по комиксам. Но и мы можем кое-чему поучиться у них. Не считайте комикс просто «рисованием персонажей». Вы всегда можете использовать в своей работе некоторые приемы кино, например, «кинематографическую» последовательность.

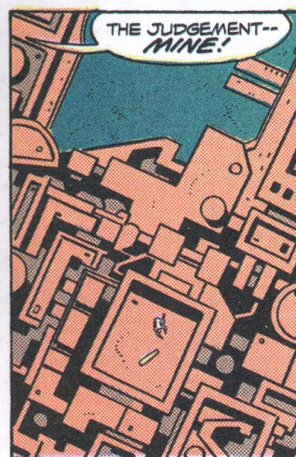
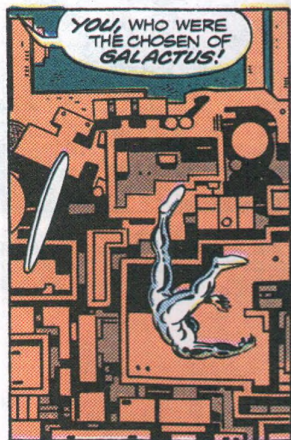
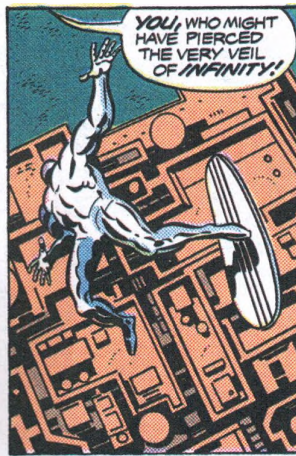
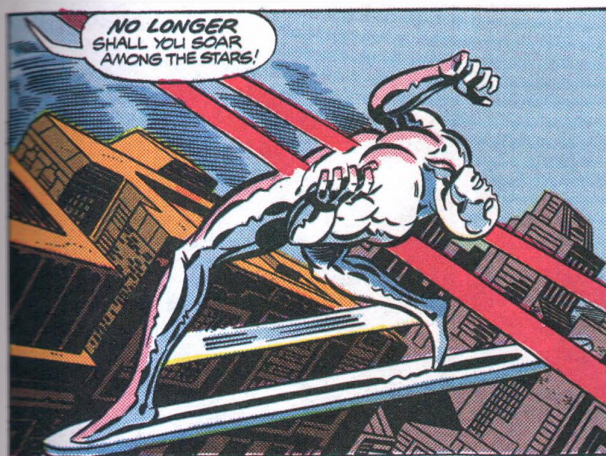
Джек «Король» Кирби был одним из лучших рассказчиков за всю историю существования комиксов, так что давайте в качестве образца рассмотрим наш с ним графический роман «Серебряный Серфер», в котором были использованы некоторые приемы кино. Однако постарайтесь не перебарщивать с этими приемами. Вам может показаться, что мы использовали их в своем романе слишком часто, но не стоит забывать, что он был объемом сто страниц!

На картинках № 3, 4, 5 хорошо видна самая простая «кинематографическая» последовательность: последовательность трех изображений. «Оставляя камеру» на одном и том же уровне, Джек создает эффект свечения вокруг Серебряного Серфера, на следующей картинке этот эффект становится плотнее, а на последней превращается в каменную оболочку. Просто, четко, красиво.

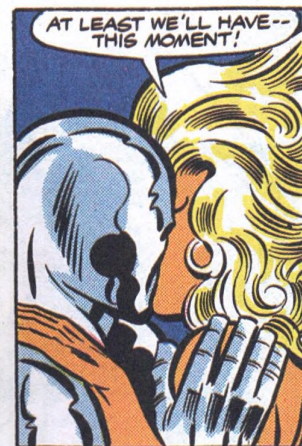
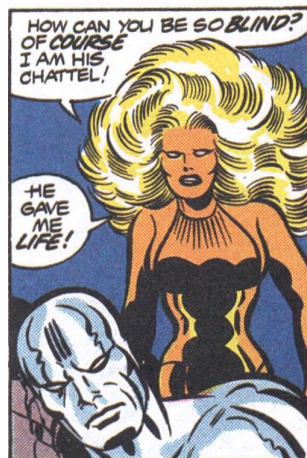




На этот раз последовательность из трех картинок № 3, 4, 5, которую использует Джек, переносит нас из настоящего в прошлое. Мы видим, как обычная брюнетка вдруг превращается в возлюбленную Серфера — Шаллу-Бал. Ее прическа, черты лица и даже одежда плавно меняются, вплетаясь в эмоциональное воспоминание. Джек даже немного приближает картинку, усиливая эффект изменения. Да, возможно, Джеку стоило бы еще поиграть с краями картинки, может быть, сделать края последней картинки волнистыми, чтобы показать, что воспоминание уже началось. Но это нарушило бы строгую визуальную последовательность, созданную в этом фрагменте.



Похоже, здесь Джек превзошел самого себя: он показывает Серфера, пораженного двумя лучами Галактуса. Невероятное падение Серфера эффектно развернулось на целых восемь картинок.



Ну, а здесь Джек просто хвастается, одновременно демонстрируя романтическую сторону своей натуры. На этих девяти картинках, нарисованных с одной и той же точки зрения, мы видим эмоциональный момент общения между Серебряным Серфером и Ардиной.



Обратите внимание на то, как связаны между собой все эти картинки работы Эла Рио, хотя он использует разные ракурсы, степени приближения и широкий формат кадра.

РАКУРСЫ

Если вы никогда не использовали фотоаппарат, чтобы делать снимки ваших «моделей», то вам может показаться, что существует очень много различных ракурсов, которые вполне подойдут для вашего комикса... Боюсь вас разочаровать, но это ошибка.

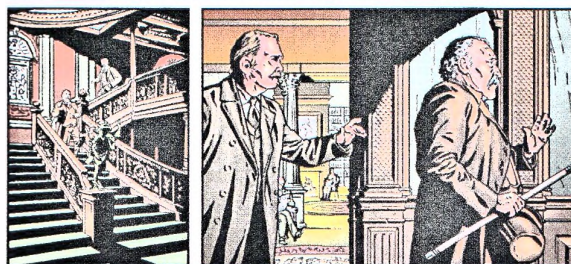
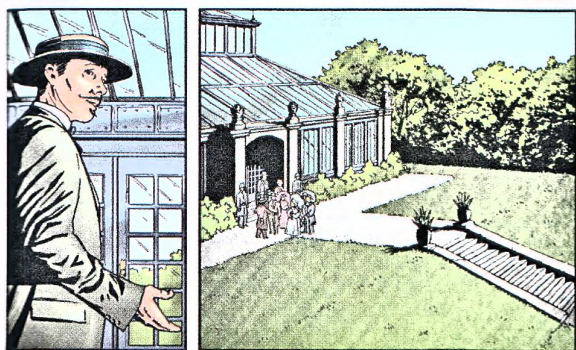
Видите ли, «кинематографические» ракурсы важны для развития истории. Это один из приемов, который комиксы позаимствовали у кинематографа. Если посчитать, сколько они позаимствовали у нас, то думаю, что обмен был равноценный. Вам доводилось встречать истории, где все персонажи на всех картинках были бы одного роста? В этом случае у зрителя появляется ощущение, будто он сидит в театре и смотрит спектакль. Конечно, это не худший вариант, но в таком случае почти полностью утрачивается динамика, а это можно исправить правильной постановкой ракурса.



На этой странице последовательная постановка кадров позволяет читателям хорошенько рассмотреть происходящее: детали фона и расстановку персонажей.



Взгляд на происходящее снизу — с земли — всегда придает сцене эффектность, персонажи становятся даже как бы выше ростом.



Взгляд на происходящее с высоты позволяет читателю увидеть все, что лишь частично видно с других ракурсов, а персонажи кажутся маленькими и невзрачными.



Кадры в полный рост всегда показывают героя полностью, при этом не всегда видно то, что его окружает. Первая картинка служит хорошим тому примером.



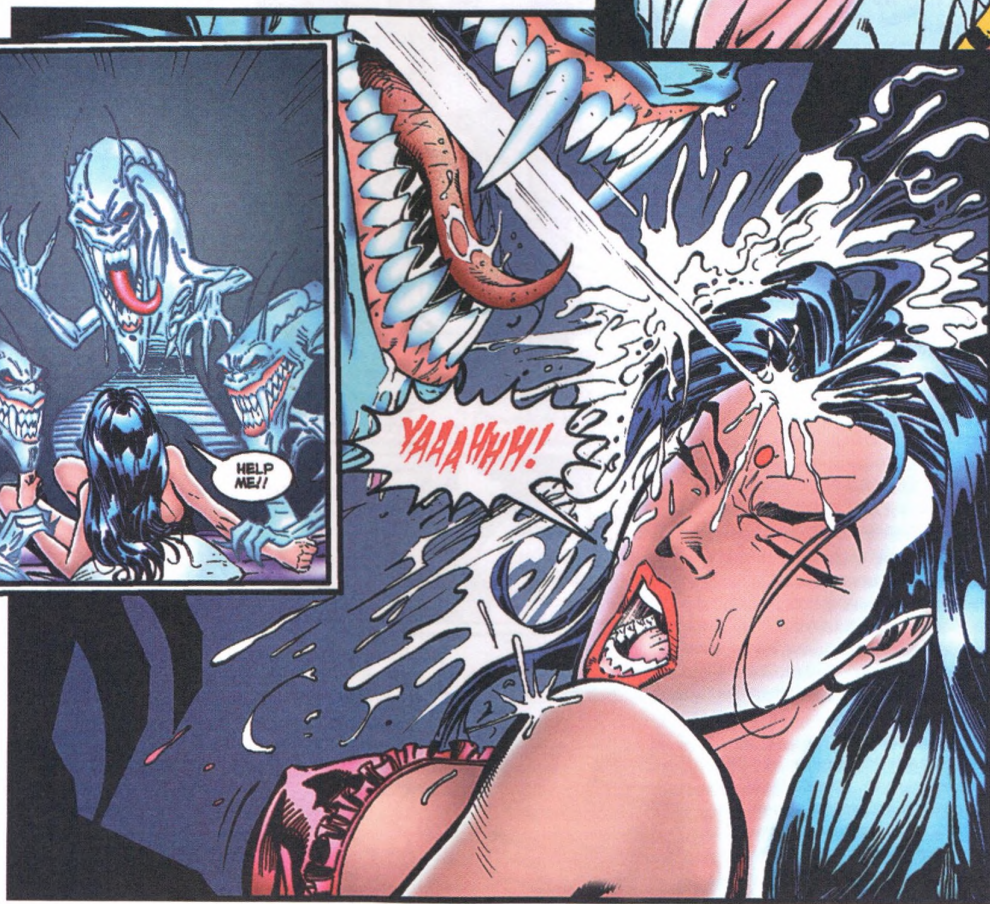
Средние кадры создают такой эффект, будто зритель находится в центре кинозала: не слишком далеко и не слишком близко. На третьей картинке это особенно хорошо видно.

Кадры с двумя персонажами хорошо подходят для того, чтобы передать эмоции. Это может быть вид спереди, например, два человека, сидящих в машине, или вид из-за плеча одного из персонажей, как на первой картинке этой странички.





Сильные приближения фокусируются на частях лиц, рук или других объектах. На странице справа есть несколько хороших образцов. Приближения часто делают большими, что усиливает впечатление, некоторые могут занимать всю страницу, и не обязательно это будет приближение только к лицу. Большая картинка на соседней странице — хороший тому пример.



ОШИБКИ

Я оптимист и потому стараюсь говорить только о хорошем. Но время от времени очень полезно поговорить о том, чего делать не следует. С этим я обратился к известному цифровому художнику Джезриэлю Моралесу, чтобы он создал для меня такую странную, стилизованную под манга последовательность, на которой собраны самые частые ошибки повествования, встречавшиеся мне за все годы моей работы.

Мы с Джезриэлем не захотели испортить известных и обожаемых всеми персонажей, поэтому создали для этого примера специально придуманных героев. Итак, встречайте: Кузнец и прекрасная, но смертельно опасная Лучница! Я предоставляю вам возможность самим определить, кто из них плохой, а кто хороший.

С первой же страницы мы видим, что Кузнец и Лучница вовлечены в ожесточенную схватку. Он наносит размашистый удар, она уходит от него, отскакивает на безопасное расстояние и выпускает стрелу. Ну, по крайней мере так это должно выглядеть. На первой картинке все вроде нормально, но подождите, что это за маленький женский персонаж прямо под молотом? Никак Оса из «Мстителей» прилетела в гости! Похоже, она перелетает на безопасное расстояние на картинке номер два, а на картинке номер три — стреляет из лука.

Вся проблема в том, что в макете все запутано. Маленький персонаж — это на самом деле Лучница, развивающая действие с первой картинки. Действие накладывается одно на другое, и это уже совсем не похоже на окончание ее прыжка, начатого на первой картинке. А на третьей картинке, хоть мы и видим стрелы в ее копчани, у нас нет ощущения, что она выпускает именно их. Они больше похожи на какие-то силовые лучи. Ну, это не сложно исправить сценаристу, назвав их каким-нибудь опасным футуристическим именем. Например, Мегастрелы.





На второй странице мы видим, как Кузнец ловко отбивает стрелы своим молотом, причем отбивает каждую стрелу, которую выпускает в него Лучница. Потом он заносит молот еще для одного удара, но в макете это опять отражено не совсем точно. На первой картинке он отбивает стрелы, но сами изображения выглядят как-то странно. Это были стрелы? Зрителю не слишком понятно, что именно он отбивает. Вторая картинка запутывает нас еще больше. Почему Лучница находится так близко, а попасть в Кузнеца все равно не может? Кузнец же расположен буквально на расстоянии одной стрелы от нее! При помощи хитрого художественного приема Кузнец занимает и первую, и вторую картинку, но при этом Лучница на этих картинках оказывается в двух разных местах.

Избыточная сложность изображения возникает из-за большого количества различных линий, например, бессмысленные линии в верхней части первой картинке. Но и это еще не все. У нас здесь нарисованы линии скорости движения стрел, потом — слишком тонкий пробел между первой и второй картинкой и сами стрелы на второй картинке: все поле буквально забито изображениями! На третьей картинке создается впечатление, что Лучница пустила Мегастрелу прямо в молот Кузнеца. Зачем, спрашивается? На четвертой картинке Кузнец все еще отбивает стрелы, которые, однако, так и не летают обратно в Лучницу.

Теперь посмотрим, что делает Лучница на картинке номер пять и кто держит молот на картинке номер шесть. Этот молот «вылезает» на четвертое изображение, создавая энергетический выброс, который соединяется все с тем же молотом, но еще на четвертой картинке.

А вот и третья страница! Кузнец прыгает на Лучницу, нанося сокрушительный удар молотом, который создает ударную волну, сбивающую Лучницу с ног и разбивающую все вокруг в щепки. Но видим мы совсем не это. На первой картинке он действительно совершает прыжок, но где же враг? Он даже не смотрит на нее. На второй картинке мы видим, как молот сокрушает землю всего в нескольких дюймах от головы Лучницы, отлетевшей на картинку номер три. Конечно, он промазал, потому что так и не взглянул на нее на первом изображении. Но постойте, если его удар пришелся рядом с ее головой, то чьи же это ноги в верхней части картинке номер два? Они не могут принадлежать Лучнице, потому что и ее голова — на той же картинке. Попытка художника выполнить динамический ход, расширяющий границы картинке номер три и переносящий фигуру на картинке под номерами два и четыре, не состоялась. К концу страницы нам жалко глаза читателя почти так же, как и пострадавшую в ходе схватки Лучницу.

Теперь вы видите, что четкое распределение изображений не менее важно для вашего макета, чем создание волнующего настроения. Ваша задача: рассказать историю понятно и максимально впечатляюще. Если ваши приемы могут хоть немного смутить читателя, не используйте их. Очень важно, чтобы читатель не отвлекался от основного повествования на изучение ваших приемов, потому что его интерес к повествованию может быть утрачен.

К РАБОТЕ ГОТОВЫ!

Чтобы вы смогли получить настоящий опыт рисования с макетов, выполненных профессионалом, возьмите трехстраничный пример от Уилсона Тортозы. Персонажа можете назвать как хотите! Сюжет такой. Наша героиня — солдат в Пакистане и сражается за доброе дело. Она частично ослеплена взрывом не-земного происхождения: ее взвод попал в засаду, устроенную инопланетянами. В хаосе боя к ней попадает оружие мертвого пришельца, когда бойцам начинает казаться, что все уже потеряно. И вдруг телепатически она узнает страшную правду о том, что сражается не на той стороне.

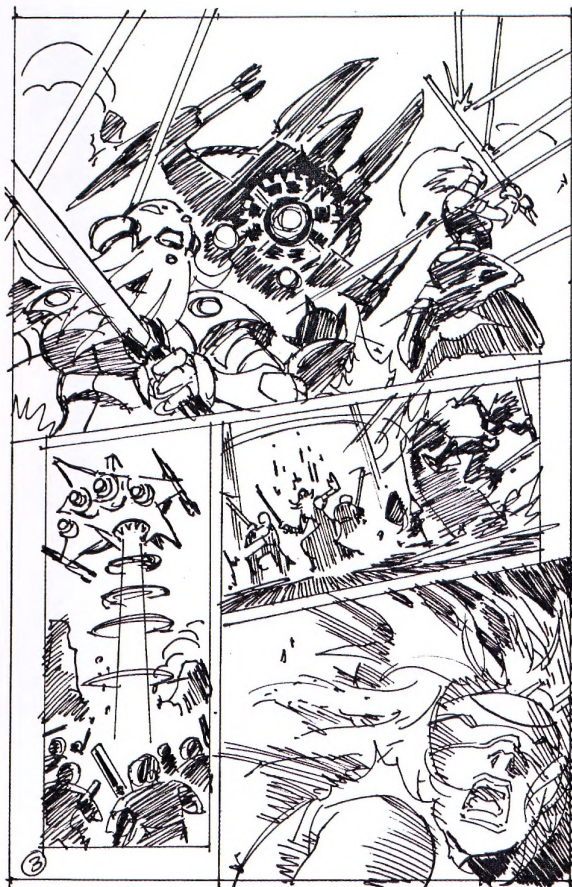
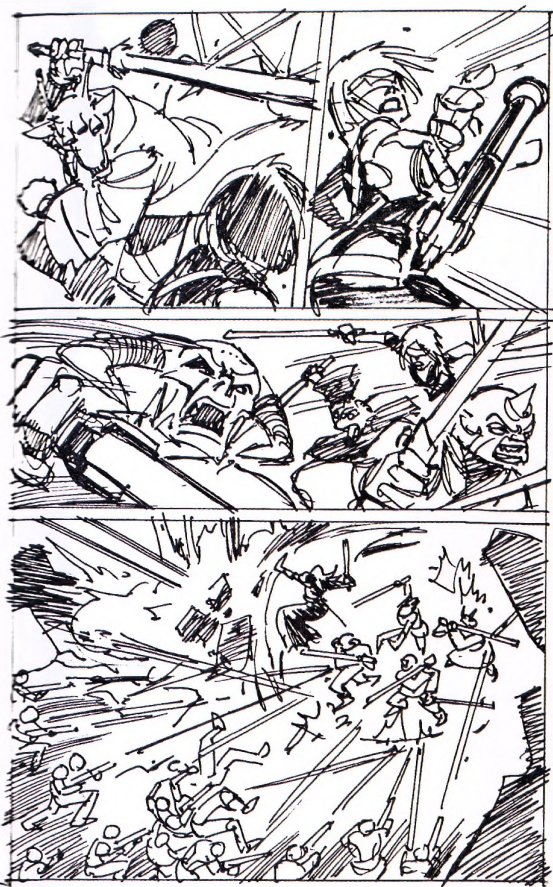
Теперь у вас есть все: и исходные данные, и сюжет, который вы, конечно, можете менять как вам угодно, и даже готовые макеты. Возьмите их и используйте все, чему вас научила эта книга, чтобы совершить волшебное превращение рисунка в комикс. Вы ограничены только вашим воображением. Сканируйте их, увеличивайте до нужного размера и рисуйте так, словно вы сами все придумали.



Посмотрите, как хорошо художник смог собрать все действие на трех страницах.

ЧТО ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ МАКЕТ?

Так как же надо потрудиться, чтобы получить на макете реалистичное изображение действия? Одни художники считают, что создание макета на 90% состоит из продумывания и только на 10% — из рисования, но правильный ответ иной: каждый сам выбирает, как ему удобно работать. Вот как это бывает в жизни: большинство художников сначала рисуют макет на очень маленькой бумажке. Если на ней нельзя разглядеть форму, ход действия и повествования, то ваш рисунок окажется слишком сложным. Некоторые художники делают несколько макетов и потом выбирают один, а другие вырезают и расставляют отдельные элементы, пока не получают нужную последовательность. После этого макет можно растянуть при помощи ксерокса или сканера, компьютера и принтера и работать с ним, используя источник света. Как видите, у каждого художника свой подход к изготовлению макета.





Хорошая детализация и четкая прорисовка делают работу контуровщика и колориста намного проще.



СТИЛИ РИСОВАНИЯ КАРАНДАШОМ

Их можно называть по-разному: карандашники, художники, иллюстраторы или даже инноваторы, но у них есть нечто общее. Именно они создают волшебные миры на страницах комиксов, используя для этого самые невероятные стили рисования. Не хочу показаться Доктором Сюзом, но бывают «расслабленные» карандаши и «собранные» карандаши, темные карандаши и светлые карандаши, и каждый из них может потрудиться на бумаге.

Для начала попробуем определить, что такое стиль вообще. Существует мнение, что стиль художника — это его ошибки. То есть если бы художник сделал все «правильно», картинка была бы больше похожа на фотографию, а не на живой рисунок. Поэтому любые изменения реальности, которые использует художник, создавая свои рисунки, можно назвать его индивидуальным стилем.

Другая точка зрения состоит в том, что стиль — это набор особых приемов и намеренно допущенных неточностей, используемых художником для того, чтобы его работа стала интересной для рынка. Я принимаю обе эти точки зрения.

Некоторые художники работают в одном, только им свойственном уникальном стиле. Они рисуют, адаптируя различные приемы и техники к собственной манере. Независимо от того, рисуют ли они комиксы, работы на заказ или просто для себя, они рисуют в своем стиле. Но это не значит, что их стиль не меняется со временем: по мере своего творческого роста каждый художник вносит в свой стиль какие-то изменения.

Существуют ли на свете художники, которые не хотят совершенствоваться? Если да, то я их даже знать не хочу! Я не знаю ни одного хорошего худож-



Джонатан Лау — очень сильный художник, с серьезным подходом к деталям в своих работах.

ника, который бы всю жизнь рисовал одинаково. Например, стиль Джека Кибри претерпел за 50 лет очень большие изменения, как и стиль Гила Кейна, Джона Бушема, Джона Ромита, Дика Аерса, Дона Хека, Уолли Вудса, да и любого другого серьезного художника.

Еще один вид художников — это художники, которые могут рисовать в стиле студии Дисней, студии Пиксар, студии Ханна-Барбера, обычном супергеройском стиле или в стиле строгого реализма. Некоторые художники используют в своей работе три, четыре или даже пять стилей, и в каждом стиле у них получаются великолепные работы. Преимущество такого подхода в том, что такой художник может выполнить

заказ в любом стиле и сразу же приняться за следующую работу.

ВЫИГРЫВАЕТ ИЗДАТЕЛЬСТВО

Иногда издателю четко нужен «фирменный» стиль. Этот термин, я думаю, понятен всем. Один взгляд на Микки-Мауса или Дональда Дака, и вы сразу поймете, как их правильно нарисовать. Это фирменный стиль Диснея. Или, к примеру, Арчи. Благодаря тому, что фирменный стиль Арчи не менялся уже много лет, у вас в голове имеются привычные образы Арчи Эндрюса, Бетти Купер, Вероники Подж, Форсайта П. Джонса и Реджинальда Мэнгла.

Так же хорошо узнаваем и фирменный стиль персонажей Pixar или Dreamworks. Каж-

дой студии просто жизненно необходимо выработать свой фирменный стиль и своих узнаваемых персонажей, а поэтому так высоко ценится талант художника, умеющего имитировать такой стиль.

Когда я был главным автором и главным редактором издательства Marvel, у нас еще не было фирменного стиля, хотя всем казалось, что он уже был. Если дело касалось действия, впечатления или визуальной части, то нашим художникам давали простое наставление: «Делайте это так же, как Джек Кирби». А Джон Бушема, Сал Бушема, Джон Ромита и Джо Синнотт были настолько большими поклонниками друг друга, что постоянно заимствовали друг у друга какие-то приемы.

ОБЩИЕ МОМЕНТЫ РИСОВАНИЯ КАРАНДАШОМ

Большинство художников, рисующих карандашом сегодня, рисуют уже не так размашисто, как было принято прежде, а скорее более собранно и аккуратно. Происходит это потому, что большинство издателей пропускают стадию обводки рисунка чернилами и сразу переходят к его раскрашиванию, экономя время и деньги. Кроме того, в последнее время требования редакторов стали более серьезными. Дни, когда художнику надо было рисовать не меньше трех комиксов в месяц, чтобы заработать на жизнь, остались в прошлом. Оптимальный темп работы художника — один выпуск в месяц, 22 страницы и обложка, значит, примерно по странице в день. Конечно, есть художники, рисующие и по две-три качественные страницы в день, но это скорее исключение, чем правило.

Если вы не хотите обводить свой рисунок чернилами, то используйте более темные карандаши и учитесь вычищать свою работу в Photoshop'e. Когда у вас будут получаться безупречные цифровые файлы, считайте, что вы добились своего.

Помните, что ваши рисунки пойдут в печать, поэтому их нужно делать большого размера, чтобы они хорошо смотрелись в уменьшенном виде. При помощи Photoshop'a вы можете вставлять, стирать и заменять некоторые элементы своей работы, чтобы получить идеальный результат после печати.

Так как сегодня печать комикса занимает всю страницу до самых краев, то нужно быть осторожным с размерами рисунков. К счастью, большие издательства предоставляют художнику подготовленную бумагу, на которой сделана необходимая разметка специальным синим цветом.

Если вы рисуете манга, то учитывайте ее половинный размер от стандартного листа. Для этого берите обычные листы формата 11 на 17 дюймов и разрежьте их пополам.

ЭЛЕМЕНТЫ СТИЛЯ

В производстве комиксов, когда сотни новых выпусков появляются каждый месяц, редакторы постоянно ищут новые таланты, которые могли бы одновременно и хорошо рассказать историю и зачаровать читателя деталями изображения и общей картиной. Давайте познакомимся с работами нескольких современных художников, чтобы представить себе все грани возможного. Я выбрал трех художников, известных своими работами в разных стилях, чтобы показать все стилистическое многообразие рисования комиксов. Подумайте о том, что ничто не мешает вам когда-нибудь стать четвертым в этом списке.

УИЛСОН ТОРТОЗА

Уилсон, профессиональный художник с двадцатилетним стажем, считает свой богатый опыт рисования картин из жизни одной из главных причин своего умения приспосабливаться к новым стилям.



Этот рисунок — часть будущего проекта, его высокочастотные иллюстрации прекрасно дополняют сюжетную линию.



Эта обложка «Зорро» выполнена в простом и впечатляющем стиле, привычном читателю современных комиксов.

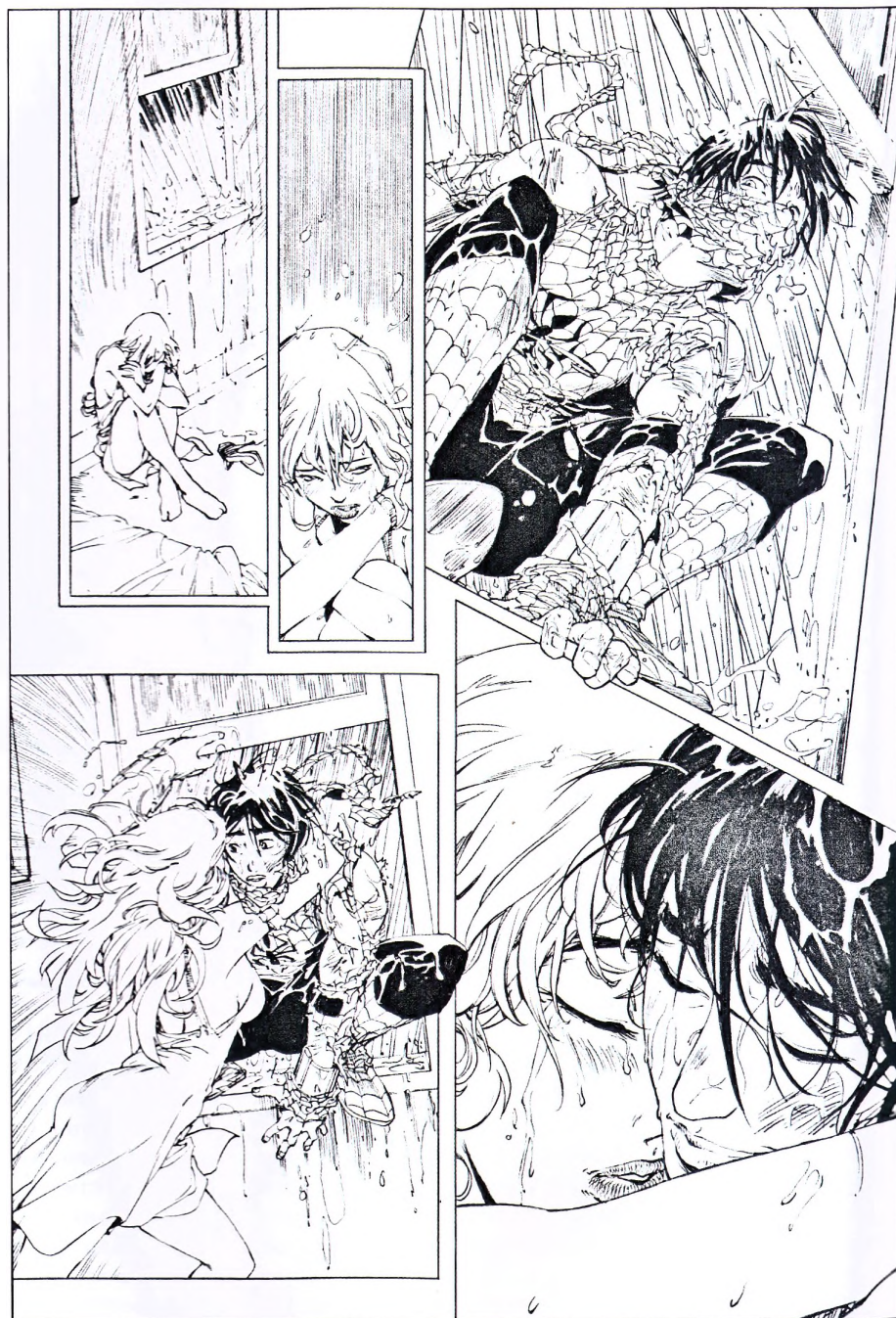


А здесь герой комикса Росамаха выполнен в стиле, характерном для манга. Манга про Росамаху, кстати, даже печатают так, чтобы она читалась с конца в начало и слева направо.

ВСПОМНИМ, ЧТО МЫ ЗНАЕМ О МАНГА

Помните, что манга — это не стиль рисования, а обобщающий термин для обозначения японских комиксов. Если кто-то говорит: «Я нарисую это в стиле манга», — вы смело можете спросить его: «В каком именно из стилей манга?» Существует несколько дюжин различных стилей этого комикса, кроме того, существует большое количество стилей манхва, которые очень схожи с манга. Это такие корейские комиксы, в которых большое внимание уделяется цвету и дизайну костюмов. Манга является весомой частью американской комикс-индустрии, если учесть, что каждый год в США выходит огромное количество изданий, стилизованных под японские комиксы, их даже называют иногда «американизированная манга».

Свежий молодежный подход к романтически-подростковой версии Человека-паука: как видите, произошли изменения в размерах картинок и ракурсах изображений, которые делают комикс более привлекательным для молодых читателей.





ВЕДУЩИЕ И ВЕДОМЫЕ

По мнению редакторов, сегодня у художников есть только две возможности быть замеченными: либо показать что-то захватывающее, новое и свежее, из чего впоследствии можно развить свой стиль, либо уметь хорошо подражать известному стилю, который заинтересует редактора.

Казалось бы, логично было бы предположить, что в долгосрочной перспективе выгодней создавать собственный стиль и быть художником, которому все пытаются подражать. Но поговорите об этом с Нилом Адамсом, Джимом Стеранко, Джимом Ли, Адамом Хьюд-жесом, Майком Деодато или Брайаном Хитчем, спросите их о художниках, которые им подражают. Некоторые из них даже хороши и со временем наверняка будут сами создавать собственные стили, у которых, в свою очередь, найдутся подражатели. Барри Уиндзор-Смит начал как подражатель Джека Кирби, Билл Синкевич был своеобразной версией Нила Адамса. Но каждый из них со временем развил в своем искусстве нечто уникальное.

ЭЛ РИО

Эл Рио, более двадцати лет посвятивший миру комиксов, лучше всех рисует женских персонажей. Одной из причин своего умения приспособиться к требованиям времени он считает то, что лучшие годы своей жизни отдал анимации.



Образ Вампиреллы, созданный Элом Рио. Благодаря своеобразию стиля он был признан одним из лучших художников, рисующих комиксы.



Здесь видно умение Эла рисовать в реалистичном стиле.



А здесь хорошо видна его работа с полутонами.



На этом рисунке показана работа
Эла в мультипликационном и при-
ключенческом стиле.

ЭНТОНИ ТЭН

Он рисует комиксы менее десяти лет, но уже хорошо известен в мире детских книг, потому что ему доводилось рисовать и раскрашивать их в любых стилях: от сказочных и карикатурных до страшных и реалистических.

Энтони создал этот угловатый, контрастный стиль специально для комических «ужастиков». Обратите внимание, что страницы кажутся прорисованными чернилами, хотя на самом деле эта работа выполнена плотными карандашами, после чего ее отсканировали и прорисовали в Photoshop'e.



Эту работу Энтони создал и обработал для будущего фантастического комикса с главной героиней-женщиной. Здесь весьма заметно влияние манга.

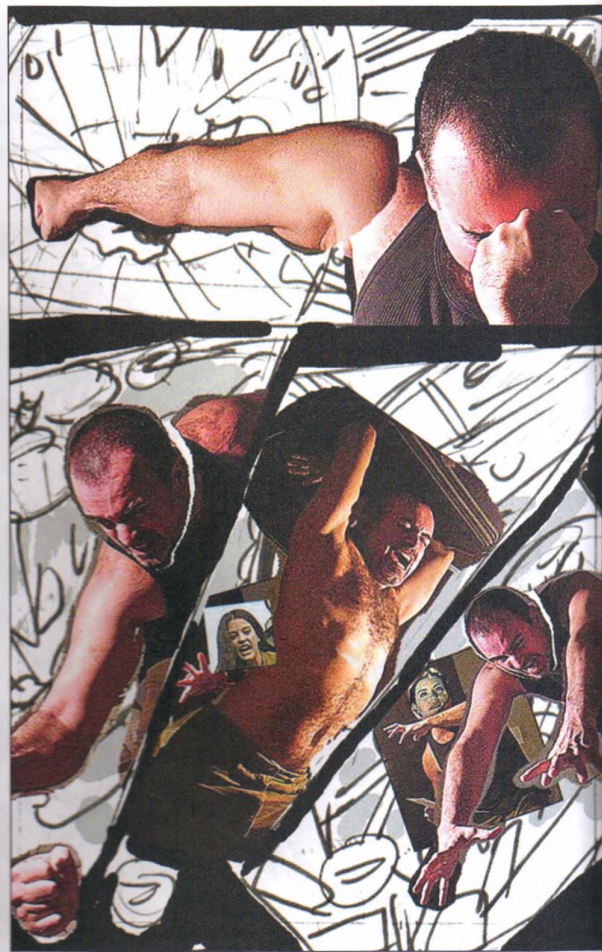




В этой пародии на Робин Гуда видно, насколько умело Энтони использует свой собственный комедийный стиль.

РАСКРЫВАЕМ ЕЩЕ БОЛЬШЕ ПОРАЗИТЕЛЬНЫХ СЕКРЕТОВ

Вы меня знаете: стоит мне заговорить о комиксах, как я раскрываю такое количество профессиональных секретов, что сам удивляюсь, почему ими со мной еще делятся другие художники. Вы, вероятно, помните, что в предыдущих главах мы говорили о набросках, лицах, образах, построении действия и других полезных умениях. Но мне кажется, что многие из вас все еще недоумевают, как такие серьезные художники, как Майк Деодато-младший, делают свои работы такими реалистичными, выразительными и мощными. Сегодня мы поговорим и об этом, и пусть это будет наша маленькая тайна.





Левая картинка на соседней странице. Вы уже видели этот набросок: Питер Паркер узнает плохие новости и теряет над собой контроль, разнося все вокруг. Сильно, эмоционально и по-настоящему захватывает! Питеру понадобилось «выпустить пар», а Деодато сумел сделать из этого интересную картинку.

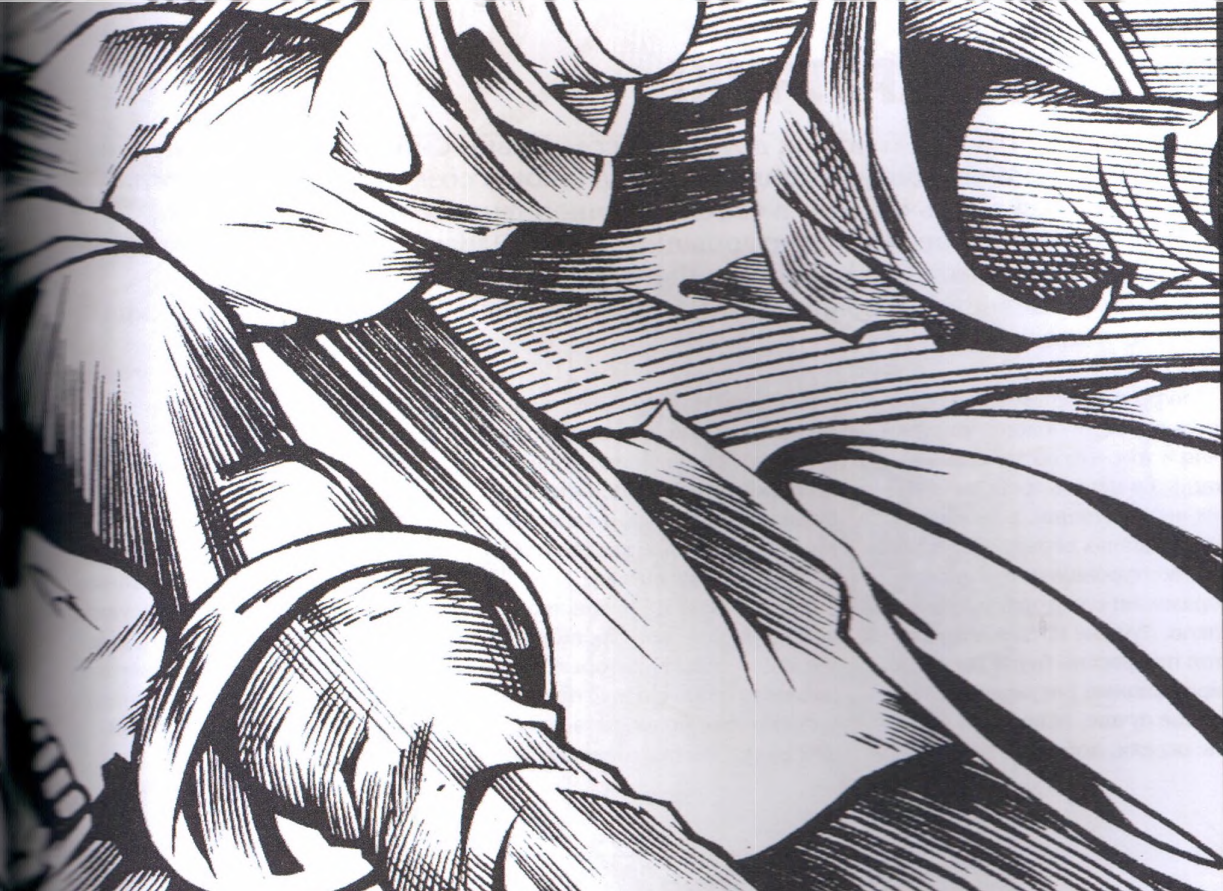
Правая картинка на соседней странице. А вот этого вы еще не видели! Именно здесь виден секрет невероятного реализма в работах Майка. Его страницы выглядят такими фотореалистичными, потому что он составил их из фотографий, которые снимал сам. Практически для всех своих картинок Деодато подбирает в качестве «моделей» фотографии, а потом собирает все в Photoshop'e, чтобы создать макет. В Нью-Йорке он сделал тысячи снимков. Обычно люди фотографируются на фоне достопримечательностей, а Майк, наоборот, ловит в объектив мусор и туалеты. Жесткий диск его компьютера буквально забит такими снимками. А еще он часто фотографирует себя в позах супергероев, которых ему предстоит нарисовать. Обратите внимание на то, как он совместил две фотографии на первой картинке, чтобы получить изображение своей руки в преувеличенном объеме. То же было проделано и с головой персонажа на второй и четвертой картинках. Когда он заканчивает собирать фотографии в макет, картинка уже содержит всю необходимую динамику.

Левая картинка сверху. Далее все это нужно распечатать, разместить под листом бумаги и начать рисовать. Через несколько часов появится великолепная карандашная работа.

Правая картинка сверху. А вот так происходит доработка рисунка чернилами. Обычно Деодато либо выполняет работу плотными карандашами и сканирует ее, либо сам обводит ее тушью. Но в данном случае она выполнена одним из лучших конструкторов современности — Добродушным Джо Пайментелом. Посмотрите, как замечательно легла тушь поверх и без того невероятной карандашной работы Деодато! Интересно, как у них получилось такое? Узнаем об этом в следующей главе.



Когда мы обводим контур персонажа тушью, мы выделяем его из фона и придаем картинке объем и четкость.





Я НЕ ТРАФАРЕТЧИК!

Мне кажется, что мой хороший друг режиссер Кевин Смит несколько преуменьшил реальную роль контуровщиков и доводчиков в создании комикса, когда принялся рассуждать об этом в своем отличном фильме «В погоне за Эми». По сюжету фильма бедному контуровщику Бэнки Эдвардсу приходится неоднократно выслушивать, что он всего лишь обводит работу своего напарника, художника Холдена. Позвольте мне согласиться с мнением Бенки: «Я не трафаретчик, поняли?»

Профессиональные контуровщики вовсе не обводят рисунки. Дело в том, что на заре эпохи комиксов печать требовала четких черных линий, а не слабых карандашных серых. Таким образом, контуровщики стали своеобразными соавторами художников. Лучшие представители этой профессии берут хорошие карандашные рисунки и делают их еще лучше, исправляя мелкие огрехи, добавляя текстуру

и иллюзию глубины. Именно поэтому лучшие «карандашники» часто становились лучшими контуровщиками. Их умение работать с карандашом позволяло им намного лучше управляться и с чужими рисунками.

Это привело к появлению доводчиков — контуровщиков высшего класса, которые могли работать даже с полуготовыми набросками, более детальными, чем макет, но без окончательной

прорисовки и закрашивания темных мест.

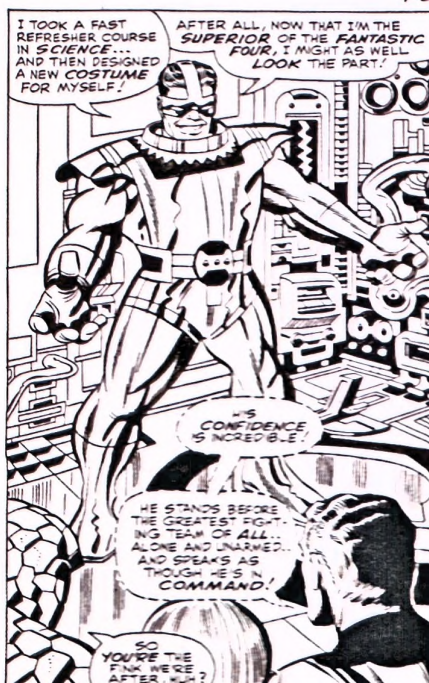
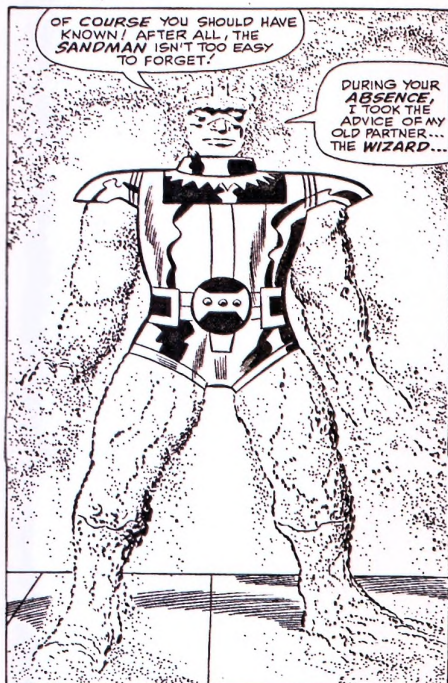
Сегодня новые цифровые технологии, новые методы печати и более плотные карандаши значительно уменьшили роль чернил в работе многих художников и издателей. Обработку рисунка чернилами заменили цифровые формы: многие работы печатают после небольшой доработки в Photoshop'e без чернильной стадии.

Цифровая обработка чаще всего имеет две функции: чистка и подготовка работы, имитирующая работу чернилами при помощи контрастности и уровней цвета в Photoshop'e и настоящая работа чернилами при помощи планшета. В этом случае контуровщик применяет все свои умения и знания в области работы тушью, используя планшет и специальную ручку с разной степенью нажатия, от которой зависит толщина линии. Естественно, что при этом отпадает необходимость сканирования и чистки рисунка.

Несмотря на все новшества, именно традиционная работа с чернилами близка моему сердцу. Если вы когда-нибудь видели работы Джека Кирби, обработанные контуровщиками Винсом Коллета (комиксы «Тор»), Диком Аерсом (комиксы «Сержант Ярость») или Джо Синноттом (комиксы «Фантастическая четверка»), вы бы сразу поняли, что каждый из них вносил в работу что-то свое.

Тушь Дика Аерса поверх рисунков Джека Кирби в комиксах «Сержант Ярость» (выпуск 2, 1963).





Jack Kirby

Тушь Джо Синнотта
поверх рисунков
Джека Кирби в ко-
миксах «Фантасти-
ческая четверка»
(выпуск 61, 1967).

ОРУДИЯ ТРУДА

В начале этой книги я уже перечислял инструменты, необходимые вам для работы, но сейчас хочу внести небольшое уточнение, которое коснется того, что нужно для работы именно с тушью. Основные инструменты будут нужны вам, чтобы начать осваивать обработку ваших рисунков тушью, а дополнительные пригодятся позже.

Основные:

- кисточка;
- перо;
- технические карандаши;
- карандаш и ластик;
- тушь India;
- белая акриловая тушь;
- линейка;
- лекало.

Дополнительные:

- принтер формата А3;
- сканер;
- соединение с Интернетом;
- приложение для работы с картинками;
- смягчитель (для кисточек);
- чернильницы для смешивания туши;
- ультразвуковой очиститель ювелирных изделий (чтобы удалять техническую тушь);
- источник света.



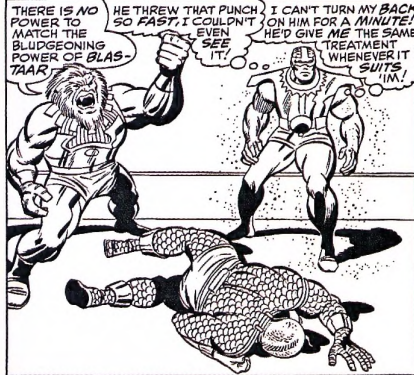
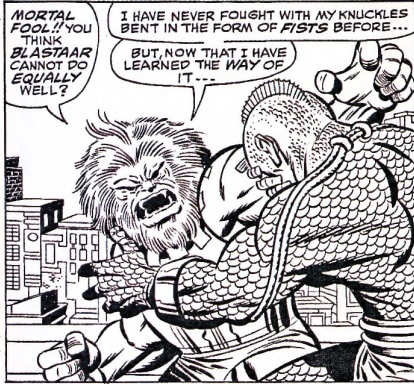
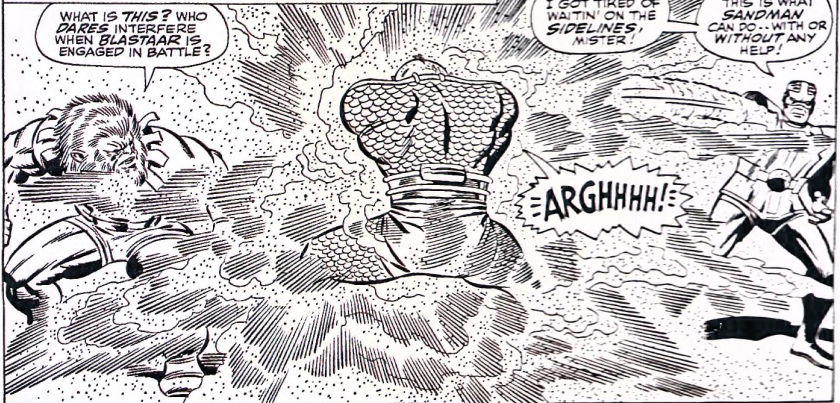
Тушь Джо Синнотта поверх рисунка Джека Кирби в комиксах «Фантастическая четверка» (выпуск 63, 1967).

HE HADN'T NOTICED SANDMAN WHO BLINDS HIM WITH
SAND-CLUST

FANTASTIC FOUR 67

4

BUT SUDDENLY, THE IMPATIENT SANDMAN LAUNCHES HIS OWN UNEXPECTED ATTACK, TEMPORARILY BLINDING THE ONE CALLED TRITON WITH A SHOWER OF SWIRLING, STINGING SAND...



FORGET IT, BLASTAAR! WE MAKE TOO GOOD A TEAM!

SANDMAN SAND - AN HELP COUNTS

IT, HASTHIL!

MO. 9 1/4 high

THIS WORLD - BLASTAAR'S!

WILL SOON BE MINE!

Еще одна тушь Джо Синнотта поверх рисунка Джека Кирби в комиксах «Фантастическая четверка» (выпуск 63, 1967).

THOR 127
 JACKIES 14000 IN HAND - ALTAIR-LIKE
 OBJECT -- ONE SAYS -- GET A LOAD OF
 THIS THING -- HE MUST HAVE FLAUNT IT
 IN A HALLOWEEN SALE

SURELY PLUTO APPEARS -- HE
 REALLY PLUTO -- DUBOR OF NETHERWORLD
 HE'S A BUCE, DULBY, SWEETLY FIGURE
 AND SCARES MOLL OUT OF WORKERS --

4.

DIDJA GET A LOOK AT 'IM YET? FIRST TIME I SAW HIM, I THOUGHT HE WAS WEARIN' A FRIGHT MASK!

SPEAKIN' OF FRIGHT MASKS... THAT CRAZY GIZMO YOU'RE JOCKEYIN' INTO HIS OFFICE MUSTA BEEN LEFT OVER FROM LAST YEAR'S HALLOWEEN PARTY!

I WONDER WHERE THEY DUG PLUTO UP FROM? I NEVER HEARD OF 'IM WORKIN' AROUND THE STUDIOS BEFORE!

THE WAY I HEARD IT, HE CONVINCED MR. STARDUST THAT HE WAS AN EXPERT ON THE LEGENDS OF HERCULES! HE MUST'VE GIVEN 'IM A REAL SNOW JOB!

YOU CAN SAY THAT AGAIN!

SILENCE! YOU HAVE BEEN ENGAGED TO WORK... NOT TO SPEAK DISPARAGINGLY OF YOUR BETTERS! HOW COULD YOU EVEN HOPE TO FATHOM THE TRUTH ABOUT ONE SUCH AS I??

S - SORRY, MR. PLUTO! NO OFFENSE MEANT! WE'LL GET RIGHT TO WORK!

NO WONDER STARDUST HIRED 'IM! WHO'D HAVE THE NERVE TO SAY "NO" TO A CREEP LIKE THAT?

EXACTLY SIXTY MINUTES LATER, PLUTO SPEAKS AGAIN...

GET OUT, ALL OF YOU! YOU ARE DISMISSED! I WISH TO BE ALONE NOW!

BUT STAND BY FOR FURTHER ORDERS! YOU ARE NOT TO LEAVE THE STUDIO GROUNDS! NOW GO!

YES SIR! RIGHT AWAY! Y-YOU WON'T HAVETA TELL US TWICE!

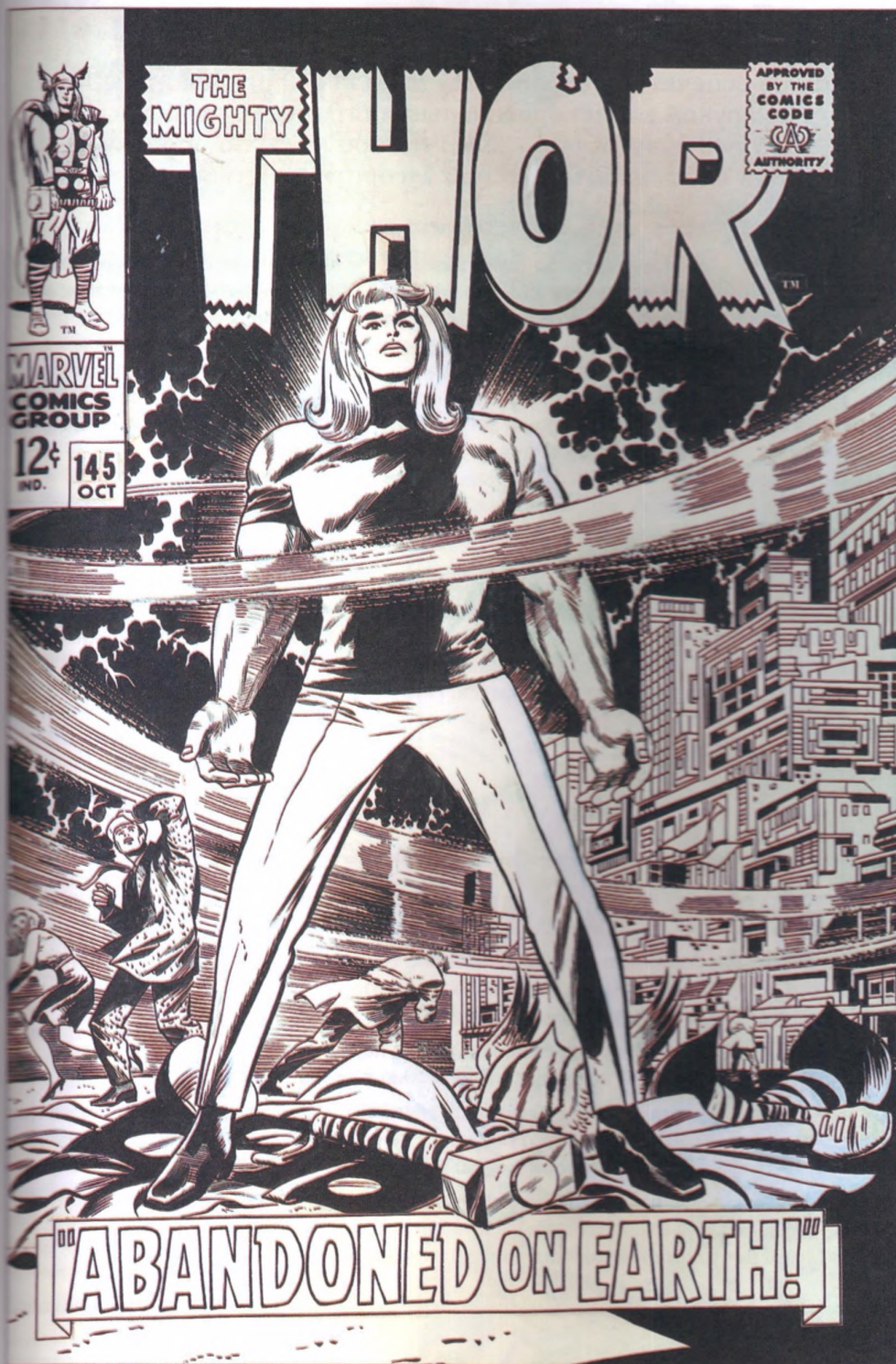
THEN, ONCE ALONE IN HIS HAUNTINGLY STRANGE, SECURELY LOCKED OFFICE, PLUTO MAKES A MYSTIC PASS WITH HIS HAND, AS THE MOLECULES IN THE AIR SEEM SUDDENLY TO REARRANGE THEMSELVES INTO A FANTASTIC, FLAMING IMAGE...

SPEAK, SLAVE! HOW GOES MY UNDERWORLD DOMAIN IN MY ABSENCE? DO THE FIRES STILL BURN?

ALL IS WELL, MASTER... AS IT HAS EVER BEEN... AS IT SHALL EVER BE.

NAY, SLAVE! FOR THE FIRST TIME IN AGES... THERE SHALL BE A CHANGE! NOW HEED THE WORDS OF PLUTO...

Тушь Винса Коллетта
 поверх рисунка Дже-
 ка Кирби в комиксах
 «Тор» (выпуск 127,
 1966).



Тушь Винса Коллетта поверх обложки, выполненной Джеком Кирби для комикса «Тор» (выпуск 127, 1966).

РАБОЧИЙ ПРОЦЕСС

Вы можете работать с распечаткой своего рисунка или с оригиналом, но вам всегда нужно иметь под рукой копию оригинальной страницы, чтобы вы могли сравнить ее с тем, что у вас получается. Разделите процессы по порядку их исполнения, и со временем вы выработаете свой алгоритм действий. К примеру, могу предложить такой порядок.

Всегда начинайте с границ страницы, если можете, используйте для них технический карандаш.

Сначала нарисуйте все толстые линии, можете считать это разминкой. После этого переходите к тонким линиям, требующим более точного исполнения.

Когда вам удастся сосредоточиться, рисуйте самые мелкие детали. Женские лица, например, требуют очень тонкой детальной проработки, и даже не стоит говорить, что один неверный штрих может нарушить

выражение лица персонажа и неверно передать его эмоции.

Самые черные места оставляйте напоследок, поскольку после их обработки бумага становится влажной от чернил и немного теряет форму. Если вы их делаете первыми, то у вас возникнут проблемы с некоторыми видами штриховки (см. с. 158), для которой нужна совершенно ровная бумага.

Старайтесь не раскрашивать картинки в оригинальной последовательности и сразу же подумайте о том, в каких местах тушь может размазаться. Многие

контуровщики работают сразу с несколькими страницами, прорисовывая на каждой сначала ровные линии, потом головы, потом одежду. Поэкспериментируйте и выберите порядок работы, который будет оптимальным для вас.

Ни в коем случае не фиксируйте страницу на рабочей поверхности. Ваши руки могут совершать точные движения не в любом направлении, так что постарайтесь максимально использовать их возможности. Поверните страницу на доске, если это необходимо.

ПЕРЕД ТЕМ КАК ВЫ НАЧНЕТЕ РИСОВАТЬ

⇒ По мере того как вы будете осваивать приемы работы с тушью, вы будете находить наиболее подходящие вам техники. У вас нет необходимости слепо копировать техники других контуровщиков. Надеюсь, три общих совета помогут вам.

⇒ Всегда «разогревайтесь» перед началом работы: сделайте пару пробных линий или мазков на чистом листе, чтобы убедиться, что ваши руки полностью вам подчиняются.

⇒ Не пренебрегайте физическими упражнениями: подтягивания, отжимания, работа с прессом очень помогут вам. Чтобы выполнить работу к сроку, вам придется потрудиться, а это достаточно стрессовая ситуация, и упражнения — самый лучший способ снять стресс.

⇒ Практикуйтесь, практикуйтесь, практикуйтесь! Когда поймете, что у вас уже хорошо получается, попрактикуйтесь еще. Не старайтесь быть хорошим художником — вы должны стать самым лучшим! И только постоянная практика сможет помочь вам в этом.

ОРИГИНАЛЫ, ФОТОКОПИИ И ЦИФРОВЫЕ ВЕРСИИ

Как контуровщик вы не всегда будете работать с оригиналами рисунков, часто это будут фотокопии или распечатки отсканированных рисунков. В любом случае это будет либо работа с листком над источником света, либо распечатка рисунка прямо на рабочую поверхность в светло-синих тонах. Большинство работ сегодня сканируются и пересылаются в цифровом виде, чтобы контуровщику было легко их распечатать и работать с ними. В этом есть свои преимущества, главное из которых состоит в том, что все могут сохранить свои оригиналы. Кроме того, наносить тушь поверх синих линий без необходимости стирать карандаш намного удобней, а сами линии потом можно убрать при цифровой обработке. Вот что надо помнить, когда работаешь с тушью.

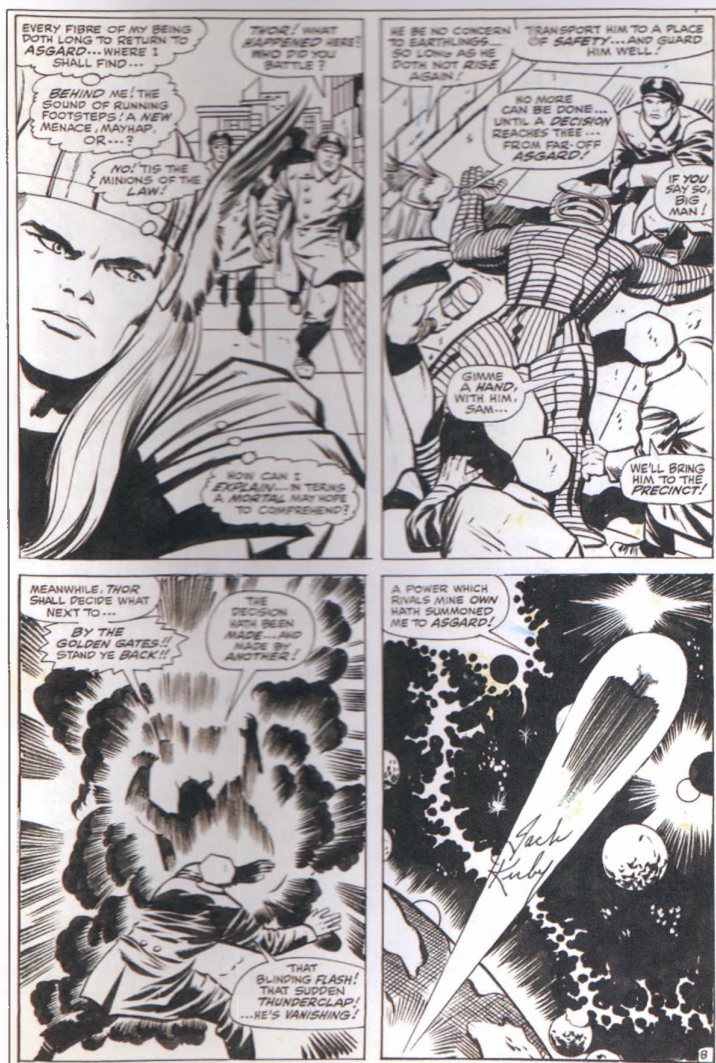
Спросите себя: «Что будет с моим рисунком, если его уменьшить до формата страницы комикса?»

Обычный формат при рисовании — 11 на 17 дюймов, но его уменьшают при печати до стандартного формата комикса. Всегда помните, что при уменьшении толстая линия может «подмять» под себя окружающие элементы, а тонкая исчезнуть. По окончании работы скопируйте или отсканируйте страницу и распечатайте ее в формате комикса, чтобы убедиться в том, что все выглядит хорошо.

Не надо изобретать колесо! Пока вы начинающий контуровщик, не пытайтесь делать что-то оригинальное, лучше освоите основы: контрастность, цвет и глубину.

Вы последняя линия обороны! Вам будет полезно иметь копию сценария, чтобы знать, что именно рисовал художник, к примеру, забор из колючей проволоки в оригинале может оказаться обычным забором. Нет ничего плохого в том, чтобы уточнять непонятные вам моменты, а пока вы ждете ответа, вы вполне можете заняться каким-нибудь другим элементом на странице.

Здесь показана работа Винса Коллетта поверх рисунка Джека Кирби для выпуска «Мстители» № 152. Как видите, вся тушь хорошо читаема, нет ни слишком выделяющихся, ни откровенно слабых мест.

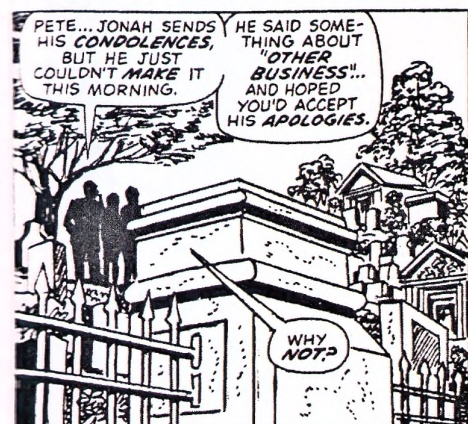


«Р» ЗНАЧИТ «РАЗНОСТОРОННИЙ»

Хороший контуровщик должен уметь работать гибко. Каждый художник рисует по-своему, и именно от его работы зависит, какой доработки будет требовать рисунок, поэтому гибкость очень важна. Кто-то сделает весь рисунок, оставив вам только мелочи вроде дорисовывания рук или выравнивания меча под линейку, кто-то набросает все одинаковыми линиями, переложив всю задачу по приданию линиям объема на вас, а кто-то вообще сделает практически все, оставив вам только нанесение самой туши. Между этими тремя примерами существует масса промежуточных вариантов, так что без разносторонности ничего не получится.

Многие контуровщики добавляют в работу намного больше, чем просто чернила. Если редактор знает, что может положиться на вас в плане рисования, то, возможно, вам еще придется вносить серьезные изменения в рисунок, если художник этого сделать не успевает. Вот как мы работали над «Человеком-пауком». Мой соавтор и главный художник Джон Ромита был занят, рисуя другой комикс, так что мне помогал Джил Кейн. По сюжету Питер Паркер, Мери Джейн и тетя Мэй посещают похороны. Когда я начал расписывать диалоги, опираясь на страницы, сделанные Джилом, я обнаружил ряд неточностей. К счастью, Джон Ромита нашел время, чтобы не только выполнить работу контуровщика, но и исправить эти детали. Давайте сравним две версии и посмотрим, что получилось.



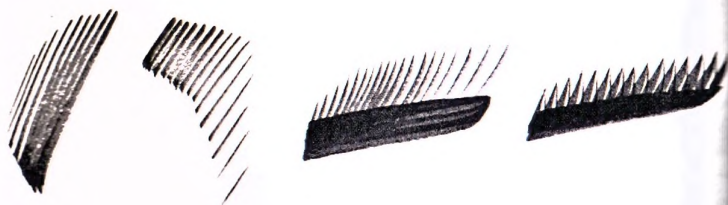


На первом рисунке Робби Робертсон и друг тети Мэй были убраны, так как они не имели значения для сцены. На втором рисунке Джон убрал плащ, висевший на руке у Питера, а также перчатки и шапочку тети Мэй, так как они были слишком старомодными даже для Мэй Паркер. Кроме того, он развернул Мери Джейн и поменял положение рук тети Мэй. Еще на втором рисунке затемнены все персонажи на фоне, чтобы не отвлекать внимание читателя от переднего плана. На картинках 3 и 4 Робби Робертсона заменил Флеш Томпсон. На пятой картинке Джон добавил зелени, потому что ему показалось, что так будет лучше. На шестой он убрал облака, поскольку они уводили взгляд читателя от «пузырей» со словами. На седьмой перерисовал одежду Мери Джейн, так как она не подходила для похорон. Он также перерисовал позы Питера и Мери Джейн, которые не слишком подходили к обстоятельствам. При том, что Джон был только контуровщиком. Вот вам и «трафаретчик»!

CAN THE AVENGER CALLED HAWKEYE TAKE ON THE DYNAMIC DEFENDERS?

ТЕКСТУРЫ

Понимание текстуры предмета — одна из самых важных вещей для контуровщика. Ведь камень нельзя раскрасить так же, как волосы, картофельное пюре — как горы, а одежду — как металл или дерево. Запомните это, а пока давайте рассмотрим текстуры и техники их воспроизведения.



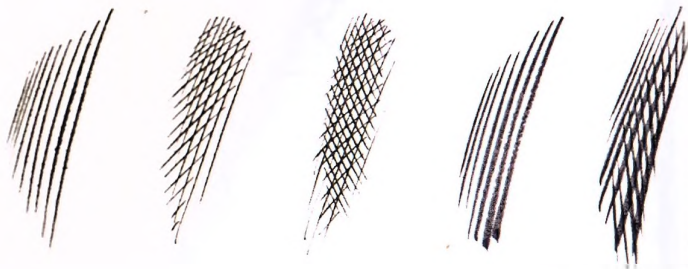
БРЫЗГИ

Обмакните кисточку в тушь и брызните, предварительно закрыв листом бумаги те части рисунка, которые не нуждаются в текстуровке. Не используйте для этого руки, потому что они всегда должны быть чистыми. Подобной текстуры можно добиться и при помощи зубной щетки.



ПЕРЬЕВАЯ ШТРИХОВКА

Эту штриховку намного удобнее выполнять кисточкой, а не пером. Но если хотите, можете работать и пером. Вы сами выбираете, как ее начинать, с более легких линий к более плотным или наоборот.

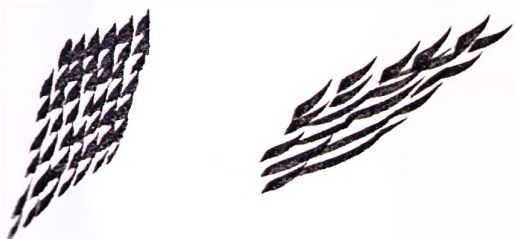


СУХАЯ КИСТЬ

Этот эффект можно получить, обмакнув кисть в тушь наполовину: кисточка быстро потеряет всю краску, и вы получите эффект «исчезновения».

ПЕРЕКРЕСТНАЯ ШТРИХОВКА

Первые три образца здесь выполнены обычным пером. Толщина линий для этой техники может быть разной, а уровень затемненности вы получите, добавляя дополнительные линии. Последние два образца сделаны при помощи кисти, и, как видите, толщина линий меняется. Это создает более темный эффект при помощи меньшего числа линий.



ДРУГИЕ РИСУНКИ

Все эти рисунки выполнены кисточкой, и объективно она больше подходит для создания необычных текстур. Просто изменяя нажим, направление или используя какую-нибудь сторону кисточки, вы получите разные отметины и соответственно разные текстуры.

ТОЛЩИНА ЛИНИЙ

Изменяя давление, которое вы применяете к кисточке или ручке, вы прямо влияете на толщину линии и на ее динамику.



КАМЕНЬ

Очень сильная тень лежит на нижней части камня. Этот кусок можно сразу закрашивать и подчеркнуть контраст тонким контуром на верхней части. Для создания текстуры можно использовать брызги или сухую кисть.



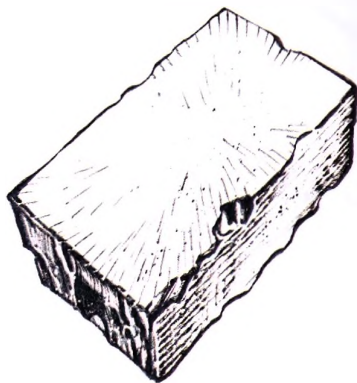
БУТЫЛКА

На этой картинке использована белая тушь для того, чтобы получить такой эффект. Полоска белой туши придает рисунку объем, поскольку отталкивает назад линии, которые должны быть изображением задней стороны бутылки.



МЕТАЛЛИЧЕСКАЯ ТРУБА

Для внешнего контура трубы используйте линейку, чтобы металл выглядел ровно и четко. Если видите, что тени не создают нужного эффекта, поменяйте их. Помните, что контуровщик является своеобразным редактором картинки. В этой трубе, например, пришлось перерисовать внутреннюю тень, чтобы создать ощущение объема.



КИРПИЧ

Этот кирпич не сильно отличается от своей карандашной версии, но если вдруг вы захотите получить на нем более грубую текстуру, используйте брызги или сухую кисть. Постарайтесь максимально сохранить стиль художника.



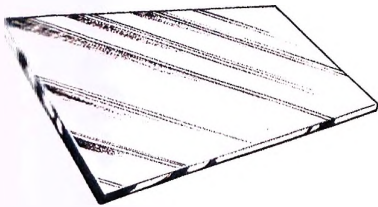
ФРУКТ

С фруктами все просто: минимальная штриховка идет по форме фрукта, чтобы создать эффект округлости, и более плотная — на нижней части, для придания объема.



КРЫЛЬЯ

Добавляя тонкие и короткие линии, можно добиться впечатления мягкого оперения.



ЗЕРКАЛО

Рисовать зеркало несложно, даже что вы захотите добиться эффекта отражения. Тогда можете пустить по поверхности ряд полосок, выполненных такой кистью: они будут выглядеть лучше, чем просто прямые полоски.



ПЛАЩ

Используя более толстую кисть, можно придать плащу грубую «шерстяную» текстуру, если вас не устраивает его мягкий «меховой» вид.



РУКА В ДОСПЕХЕ

Несмотря на сложность рисунка с деталями тут все просто. Важно осторожно прорисовывать каждую чешуйку, чтобы придать им неровность и грубый вид. Для того чтобы выделить пластины на пальцах, можно использовать белую тушь.



СТВОЛ ДЕРЕВА

Оставив пару пустых мест на светлой части дерева, вы сделаете его более живым. По сути, это тот же подход, что и с темной частью, только наоборот.

ТРИ ВАРИАНТА НАНЕСЕНИЯ ТУШИ

Давайте-ка сравним, как три разных контуровщика разрисуют работу одного художника. Джонатан Лау — очень талантливый художник и отличный рассказчик, часто его комиксы печатаются прямо из-под карандаша. Здесь вы увидите, как даже на плотно нарисованной странице художника с узнаваемым стилем каждый контуровщик умудряется применить какие-то свои «фишки» техники и воображение. Не секрет, что выбор финального варианта всегда зависит от редактора, но все три представленные варианта — хорошие примеры профессиональной работы с чернилами. А какая из них по душе вам?

АЛЕХАНДРО СИКАТ

Сначала я обратился к американскому контуровщику Алехандро Сикату и попросил подойти к работе творчески, но вот что он мне ответил: «При таком уровне детализации контуровщик может разве что постараться не потерять элементы стиля в процессе обработки, поскольку потерять элементы стиля — худшая из возможных ошибок в профессии контуровщика».



большинство работ на этой странице было выполнено кисточкой, но Александр вполне мог бы справиться и пером. Все дело в личных предпочтениях. Остальные инструменты: кисточка № 3 Winsdon & Newton Series, перо № 102, фломастер Pigma Micron, тонкий, лекало и овальные инструменты.

На этой странице очень много линий, создающих динамику изображения. Вы можете либо нарисовать их от руки, если вы уверены в себе, либо использовать для этого лекало и линейку, причем это не будет считаться недостатком. На самом деле вы можете использовать для работы все что угодно, главное, чтобы работа была сделана хорошо. На этой странице специально было использовано большое количество разных инструментов, чтобы показать, что все они одинаково годятся для того, чтобы создавать динамичные текстуры. Но это не значит, что можно освоить всего один инструмент, а остальные проигнорировать, ведь у каждого инструмента есть свои преимущества.

Теперь разберем всю страницу, картинку за картинкой.

Картинка 1. Оба персонажа выполнены кисточкой. Обратите внимание, что все линии динамики одинаковы по толщине и расстояние между ними одинаковое. Это было сделано при помощи лекала и фломастера. Края персонажей подчеркнуты, чтобы выделить их из линий динамики.

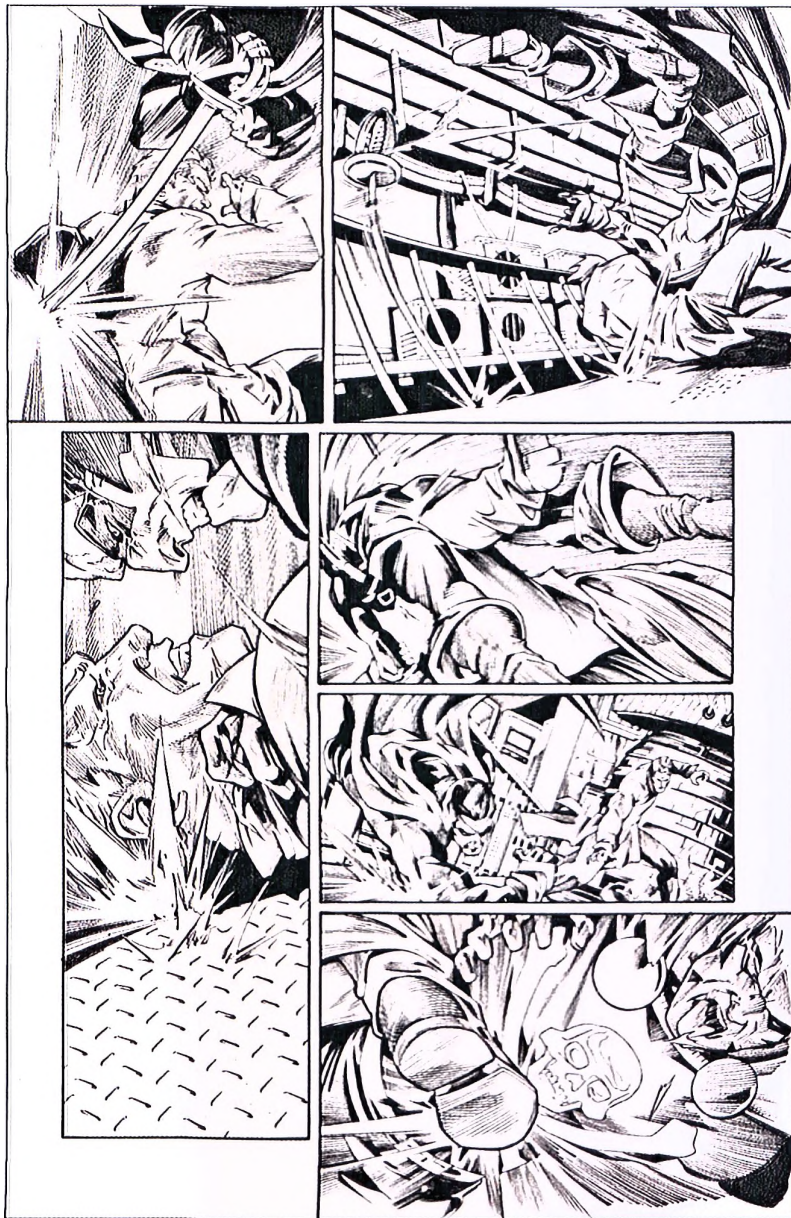
Картинка 2. Задники почти полностью сделаны фломастером, а персонажи и все остальное — кисточкой. Работая таким рисунком, вы можете сделать небольшие ореолы вокруг персонажей, но, учитывая наличие динамических линий, не переусердствуйте.

Картинка 3. Все, кроме линий между персонажами, сделано кисточкой. Контуры сделаны ярче, чем линии динамики и текстуры лиц, чтобы выделить лица персонажей.

Картинка 4. Здесь использованы и кисточка, и перо, и фломастер. Интересно, сможете ли вы сказать, где каким инструментом работал художник?

Картинка 5. Для обоих персонажей было использовано перо, а для задника — кисточка и фломастер. Обратите внимание, что персонаж на переднем плане более подчеркнут, чем другой персонаж.

Картинка 6. Вся работа сделана кисточкой.



ДЕН БОРГОНОС

Вот та же страница, обработанная другим высококлассным контуровщиком Деном Боргоносом, работающим для различных серьезных издательств. Примечательно, что в работе он использует только ручки.





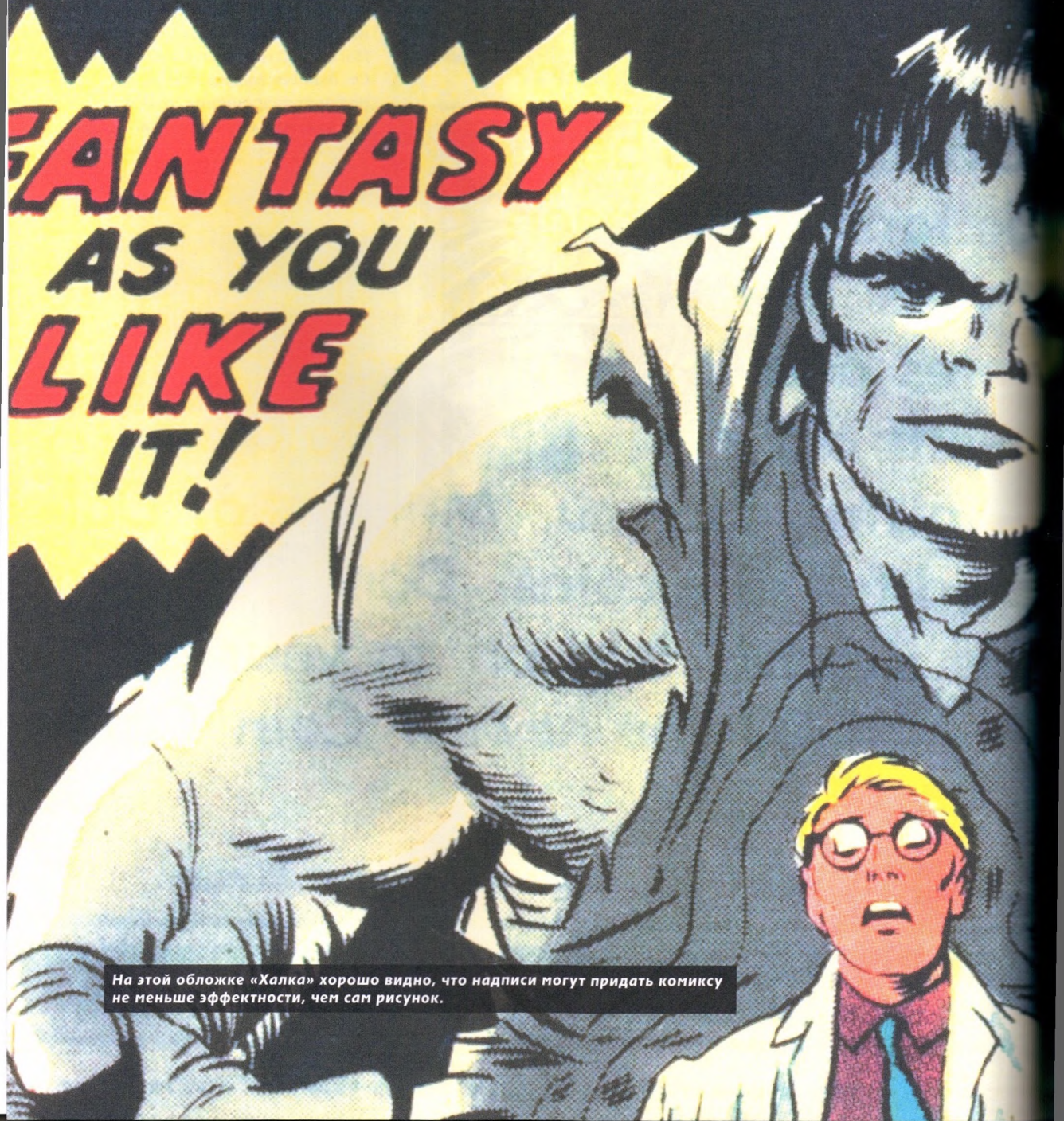
ДЖУН ЛОФАМИА

А вот вам настоящий подарок! Та же страница, обработанная в классическом стиле Серебряного века комиксов кисточками. Автор работы Джун Лофамна, легендарный филиппинский художник, поразивший в свое время рынок комиксов своими невероятными работами, изданными Marvel, DC и Warren Comics. Он был настолько хорош, что получил разрешение делать все так, как ему нравится.

THE STRANGE OF ALL TH

**FANTASY
AS YOU
LIKE
IT!**

На этой обложке «Халка» хорошо видно, что надписи могут придать комиксу не меньше эффектности, чем сам рисунок.



**GBT MAN
TME!!**

**IS HE
MAN
OR
MONSTER**

OR...

11

НЕВЕРОЯТНЫЕ НАДПИСИ



IS HE
BOTH

НАДПИСИ: РАССКАЗ ИСТОРИИ И ВИЗУАЛЬНОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Ах, эти невероятные, неземные, несравненные надписи — невоспетые герои мира комиксов. Художники-шрифтовики получают меньше всего признания из всех создателей комиксов, но ведь именно на буквах чаще всего сосредоточивается взгляд читателя. А слава шрифтовиков, которые лучше всех справляются со своей задачей, вообще принесена в жертву плавному ходу повествования, хотя они-то и делают его плавным. Парадокс!

Важно понять, что для создания хорошего комикса роль шрифтовика не менее важна, чем роль писателя, художника, контуровщика и колориста. Во многом именно правильное размещение текста напрямую влияет на внимание и интерес читателя. И даже в сегодняшнем мире цифровых шрифтов именно умение правильно расположить текст отличает профессионала от новичка.

Перед тем как мы погрузимся в рутину работы со шрифтами, давайте сначала разберемся, как шрифтовик помогает развитию истории на странице. Понимание того, что книгу надо читать слева направо и сверху вниз, врезается нам в мозг с того момента, как мы осваиваем чтение. И комиксы — не исключение. Страница комикса состоит из картинок, которые мы просматриваем по той же традиционной схеме, если, конечно, это не манга, которую читают с конца и справа налево.

Нашим глазам привычно такое движение по странице, и художники используют его для развития истории и перемещения

глаз читателя от сцены к сцене. Даже если в сценах нет диалогов, наши глаза все равно передвигаются по знакомому маршруту. При отсутствии слов мы первым делом замечаем лица, а потом уже взрывы, блестящие объекты и фонари. Но в таком случае читатель, скорее всего, будет пытаться понять, что же важнее всего на картинке, и может начать терять интерес к комиксу. Вот поэтому без шрифтовика в комиксах никак.

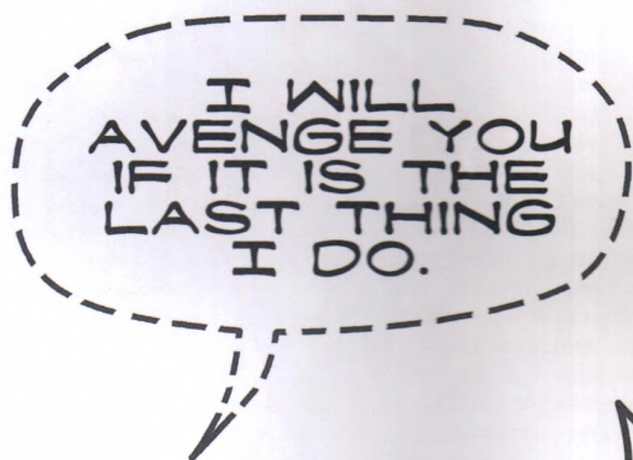
Добавление диалогов может и улучшить, и испортить чтение страницы. Шрифтовик необходимо четко уметь видеть ход действия на странице и размещать «пузыри» так, чтобы глаза читателя перемещались от одного к другому. На протяжении долгого времени художники или редакторы сами вставляли пронумерованные «пузыри» в страницу, но сегодня, в связи с методами цифровой пересылки, так делают все реже и реже. От шрифтовика ждут самостоятельного размещения текста, и, пользуясь моими советами, вы сможете сделать это сами.



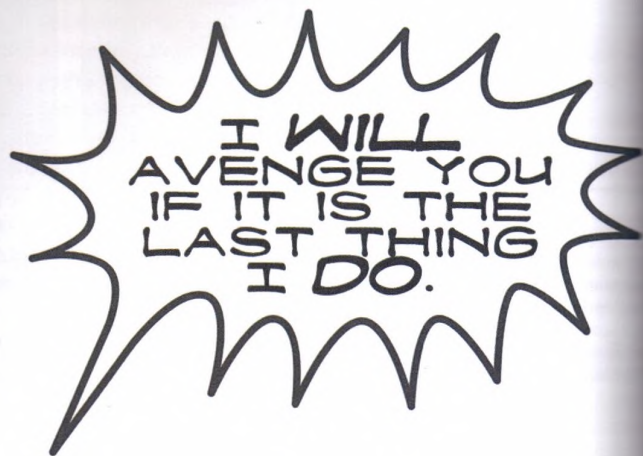
Death-Defying Devil «Смерть дьявола» — комикс, написанный Эдгаром Салазаром. Обратите внимание, что, если не обозначить направление, глаз просто мечется по странице в поисках хоть какого-нибудь текста. Зато правильно составленные «пузыри» диалогов сразу придают странице «читаемость».

«ПУЗЫРИ», РАМКИ, ЗВУКИ И ГАСПАР САЛАДИНО

Прежде чем разобраться в деталях и мелочах замечательного процесса расположения слов в «пузырях», давайте для вдохновения рассмотрим самый лучший образец работы с буквами. У каждой формы искусства есть своя легенда, и работа со шрифтами комиксов не исключение. В начале 50-х годов невероятно талантливый и трудолюбивый художник, которого звали Гаспар Саладино, привнес очень много нового в шрифты комиксов. Его логотипы на обложках были революционны, а шрифты и техники работы с ними стали примером и источником вдохновения для будущих поколений шрифтовиков.



В отличие от книг у комикса не всегда есть возможность и необходимость использовать слова, чтобы описать тон или эмоциональный настрой персонажа, который был задуман писателем. Где романист может написать: «Тихим дрожащим голосом герой прошептал: «Я отомщу за тебя, даже если это будет последнее, что я сделаю», — шрифтовик заменит это специальным «пузырем», обозначающим шепот. Это будет пузырь, очерченный пунктирной линией.



Очень просто можно поменять эмоциональный настрой сцены, всего лишь изменив стиль букв и форму «пузыря». Вот тот же спокойный, трагичный и личный момент, вдруг превращенный в громкий и злой при помощи замены «пузыря». И все это возможно благодаря силе, спрятанной в пальцах шрифтовика.

IN THE CLUTCHES
OF
DARKSEID!

IN
FINAL COMBAT
WITH
DARKSEID
BY
JACK KIRBY

The DODGE
and the
FROG

OKAY, HEROES!!
YOU'VE MADE IT INTO
**DR. CYBER'S
LAIR!**...

PLUS: **DOCTOR
MID-NITE!**

DR. REGULUS

У Гаспара было множество различных приемов, при помощи которых он менял настроение персонажей при помощи букв, усиливая слова в рамках.

The FILES of **DR. GEIST!**

**DOCTOR
LIGHT**

--OR I'LL BE
DESTROYED BY
**DOCTOR
ALCHEMY!**

DARKSEID

BLAZING

DC **80. GIANT** MAR 25¢ NO. 190

Our **ARMY OF WAR** **SGT. ROCK'S**
6 BATTLE STARS

SGT. ROCK & EASY CO.
"WHAT MAKES
A SERGEANT
RUN?"

SGT. JET
"THE
RAIDERS!"

BATTLE
STAR
SPECIAL
"FATHOM
PILOT"

ACE
"JOINT
CLOUD"
"DEATH
DIVE!"

MILE MARIE & FRENCH
UNDERGROUND FIGHTERS
"TRAIL & TERROR REBEL"
"GUNNER!"

MADONES
GUNNER
"SARGE"
"UNDERWATER
GUNNER!"

THE MOST
FAMOUS
GROUP OF
**WAR
HEROES**
EVER
ASSEMBLED
IN ONE
THRILL
PACKED
GIANT!

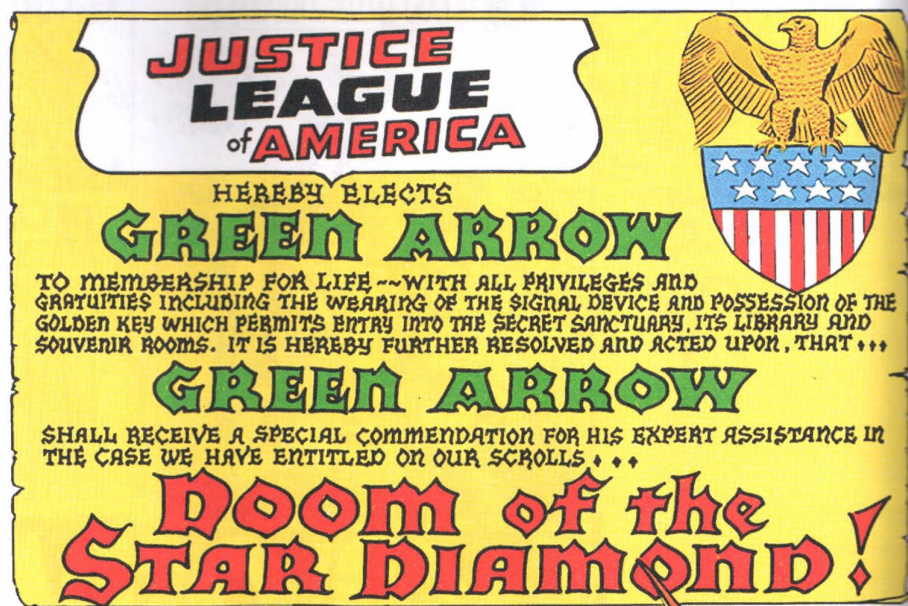
EXPLOSIVE

Буквы на этой обложке комикса «Сержант Ярость» дают понять читателю, что это журнал про войну.



Шрифтовики используют свой талант, чтобы помочь читателю ощутить эмоции персонажей. При помощи специальных «пузырей» и размеров шрифтов они вдыхают жизнь в диалоги, особенно там, где ее не хватает.

Даже повествовательным вставкам можно придать свой стиль, и Гаспар создал ряд выдающихся образцов. Обычную вставку можно использовать, если действие происходит в Нью-Йорке в наши дни, а вот для средневековой истории с драконами и варварами больше подойдет что-нибудь, стилизованное под потрёпанный свиток.



SPLASH!
-BWON
SPLONK ZONK!
BLOOF!

Звуковые эффекты, часто обозначаемые аббревиатурой SFX, создают на страницах комиксов необходимое веселье. Вот тут шрифтовикам по-настоящему есть где развернуться и порадовать читателя интересными и мощными эффектами, которые заставят писателя гордиться каждым своим «Шлеп!», «Бух!», «Бах!» и «Ба-да-да-бум!».



Так как чаще всего шрифты добавляются до того, как контуровщики приступают к своей работе, то шрифтовики рисуют прямо поверх работы художников. Если в процессе работы шрифтовик совершает ошибку, то ему, скорее всего, придется стереть часть рисунка. Поэтому лучше всего делать все SFX-вставки на отдельном листе бумаги и накладывать их на рисунок поверх источника света. На этих двух картинках видна работа шрифтовика до и после нанесения туши.

ШРИФТЫ: РИСОВАТЬ ОТ РУКИ ИЛИ ЦИФРОВЫМ МЕТОДОМ?

Теперь, когда нам стало ясно, что шрифты, как и все остальные части комикса, ограничены только вашим воображением, давайте подробнее рассмотрим два современных метода их создания — от руки и цифровой.

«Ба-туум!» С началом XXI века цифровые шрифты просто взорвали индустрию комиксов. Используя программы Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, большинство шрифтовиков не только улучшили свою производительность, но и добавили в свой арсенал тысячи новых шрифтов. Магазины шрифтов в Интернете предлагают практически бесконечное количество уникальных шрифтовых стилей, уже готовых звуковых эффектов и даже «пузырей», которые вы можете одним движением перенести в свой комикс. Цифровые шрифты сегодня предоставляют шрифтовикам практически бесконечные возможности, но некоторые по-прежнему предпочитают делать все надписи от руки, то есть более художественными и, если позволите так сказать, настоящим способом.

Так что же лучше: рисовать на компьютере или от руки? На самом деле вопрос только в личных предпочтениях, но большинство шрифтовиков сегодня совмещают оба эти способа. С точки зрения продуктивности цифровой подход намного лучше, чем выведение букв от руки, но он не приносит художнику удовлетворения в процессе отрисовывания очередного взрыва: «Ка-Блаа!», — корещащего металл: «Скринч» — или знаменитого пронзительного: «Еееееет!», выкрикнутого в момент смерти напарника на руках у нашего героя. В случае если звуковой эффект рисуют на бумаге, то всегда можно отскани-

ровать его и вставить в страницу вместе с диалогами, которые обычно копируют из сценария, просто корректируя шрифт.

Нельзя не отметить следующее: как лучшие контуровщики, так и лучшие шрифтовики, — еще и хорошие художники. Поэтому тем, кто делает шрифты исключительно на компьютере из-за неумения их нарисовать, приходится значительно труднее. Идеальная цифровая

работа, выглядящая совершенно так, как и должна выглядеть работа, полностью выполненная на компьютере, никогда не будет успешной. Чтобы сделать ее по-настоящему хорошей, нужна дополнительная работа со шрифтами и даже придание «взглядам» неравномерных и более «реалистичных» форм. Тогда это будет выглядеть достаточно органично на самой странице



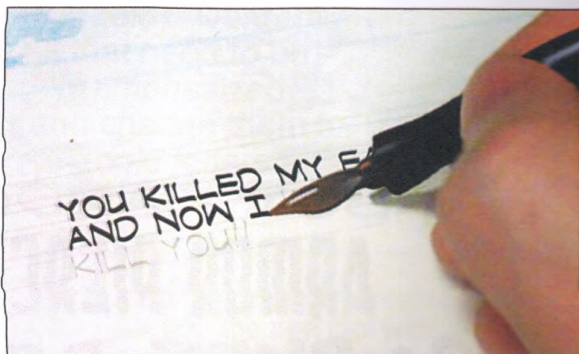
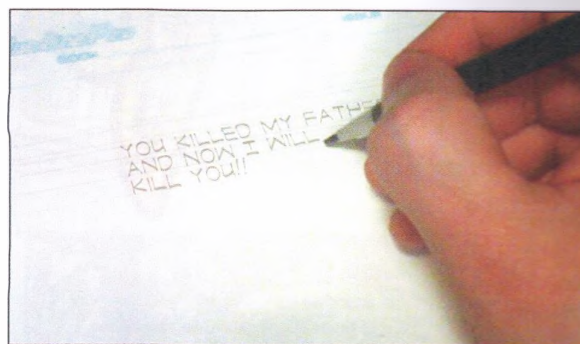
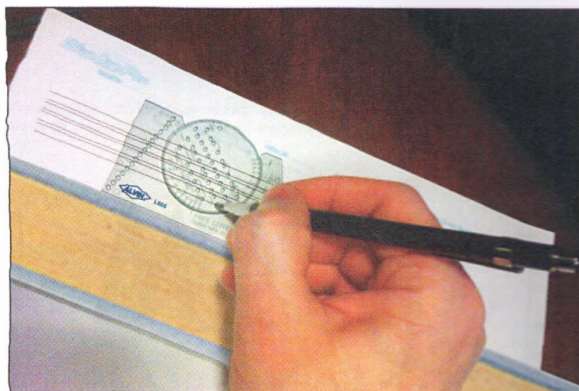
Набор инструментов, необходимых шрифтовикам, очень прост: стол для рисования, T-образная линейка, обычная линейка, одна специальная линейка, называемая шрифтовой шоблой Ates, набор разных ручек, карандашей, ластиков и туши, шоблы кругов и овалов и корректирующая жидкость.

ШРИФТЫ ОТ РУКИ

Я обожаю такие шрифты. Сэмми Розен, Саймек и уже упомянутый Гаспар Саладино были первыми в этой области в те времена, когда активно писал комиксы. Я вставлял им наброски «перей» на самих рисунках, а они вписывали туда жалкую прозу и нечеткие звуки, придавая своим искусством мощи серьезности. После этого рисунки уходили к конструкторам.

Позже, когда сроки стали сжиматься, весь текст переносился на другую бумагу и влопыхах вставлялся уже проработанный тушью рисунок. Некоторые производители даже не замечали, что на самом деле текст должен быть четким и на оригинальном рисунке.

Как это часто бывает, в руках мастера работа со шрифтом выглядит совсем просто, но на самом деле это долгий и тяжелый труд. В теории все просто: нужна только ручка и умение скопировать слова из сценария на бумагу. На практике вам необходимо терпение, непреодолимое владение пером и наметанный глаз, который будет замечать ошибки еще до их появления.



Для начала нарисуйте основные линии, чтобы вы четко видели, что пишете ровно и с одинаковыми интервалами между строчками. Выделите место, на котором будет шрифт, и расчертите его. На комиксе размером 11 на 17 дюймов обычно размер буквы составляет 1/8 дюйма, а промежуток между строк — 1/16 дюйма. Но по этому вопросу лучше будет проконсультироваться с вашим редактором. Все эти размеры несложно соблюсти, если под рукой есть шаблон.

Перед тем как наносить тушь, быстро нарисуйте слова карандашом. Так вы сможете убедиться, что все слова нормально помещаются в «пузырь».

Как только поймете, что все расположено правильно, можете начинать писать тушью. Многие шрифтовики работают перьями типа Speedball B-6, которые сначала подчищают точильным камнем или мягкой наждачной бумагой, а потом обмакивают в тушь India. Экспериментируйте, пока не найдете самый подходящий для вас вариант.

Рамки и «пузыри» тоже требуют внимания, и их лучше предварительно прорисовывать карандашом.

ЦИФРОВЫЕ ШРИФТЫ

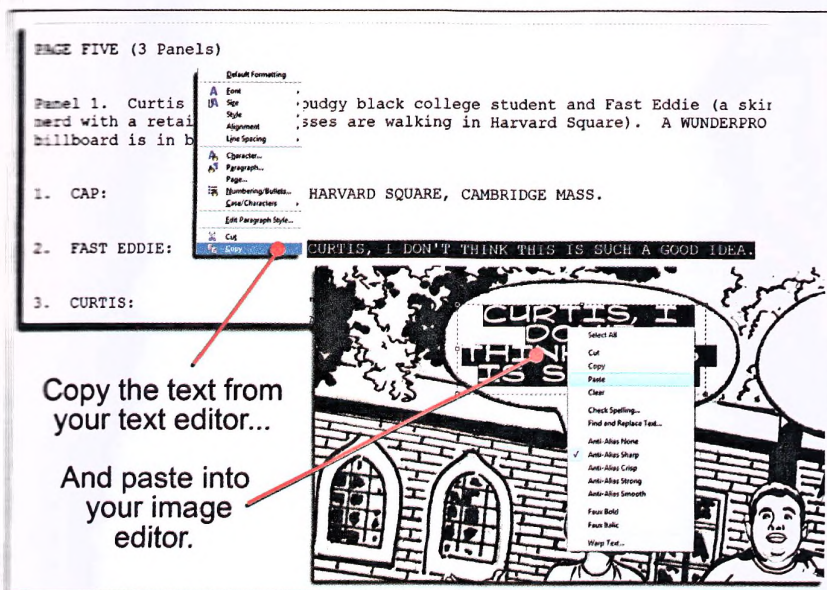
Есть ли сегодня вообще что-то такое, чего не может сделать компьютер? Сегодня всю работу с буквами вообще можно выполнить всего двумя действиями: вырезать и вставить. Для решения этой задачи помимо программы для работы с картинками Adobe Illustrator или Adobe Photoshop вам понадобятся хорошие шрифты. Как я уже говорил, их можно легко купить в специальных магазинах шрифтов, торгующих как базовыми, так и уникальными шрифтами. В этих магазинах вы сможете найти тысячи готовых шрифтов, часть из которых даже вышла из-под пера лучших шрифтовиков мира комиксов. Кроме того, вам доступны программы, при помощи которых можно создать свой шрифт, который придаст вашей истории необходимую оригинальность.



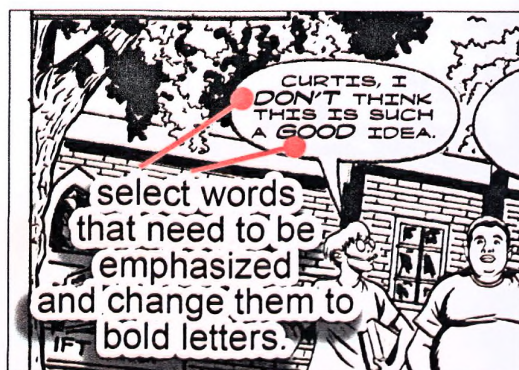
Со звуковыми эффектами тем более все просто. Вы можете либо использовать готовые эффекты, либо набрать нужное вам слово, а потом обработать его при помощи инструментов в вашей программе.

FANBOY Hardcore
ARMOR Piercing
CASKET BREATH
LETTER-O-MATIC
MONKEYBOY

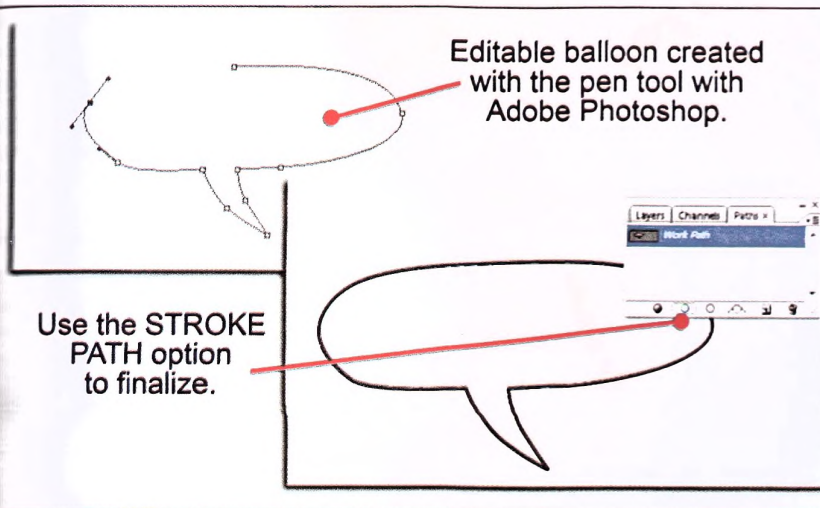
Подборка цифровых шрифтов
для комикса.



Чтобы начать, вам нужна будет любая программа для работы с изображениями, на ваш выбор, большой набор шрифтов, потому что одного-двух вам точно не хватит, отсканированная в большом разрешении страница комикса и сценарий. Сегодня все писатели отправляют свои сценарии в цифровом виде, и потому редактору несложно будет переслать вам копию, чтобы вы могли сэкономить рабочее время, вырезая из нее и вставляя в комиксы нужные диалоги. После того как вы откроете ваш отсканированный рисунок и ваш сценарий, выделите нужную часть текста и вставьте на соответствующее место на рисунке. Не забудьте сделать так, чтобы к тексту можно было вернуться и внести изменения, — в большинстве программ есть такая возможность.



Вы легко можете выбрать отдельные слова или целые предложения, чтобы изменить их стиль, цвет, выделить их жирным шрифтом или исправить ошибку. Это, кстати, особенно важно! Перечитывайте все, причем минимум по три раза. Если сомневаетесь в правописании какого-нибудь слова, перепроверьте его, пожалуйста, ведь вы последний человек, кто будет работать со сценарием, и вся ответственность за ошибки в тексте ложится на вас.



Создание «пузырей» — совсем несложная задача. Большинство программ имеют функцию создания простых овалов и прямоугольников, которые потом можно растягивать, добиваясь привычных всем читателям комиксов форм. Умение грамотно стилизовать такие овалы под ручную отрисовку придет к вам со временем.



CAN YOU NOT SEE ME AS THE MAN I ONCE
WAS-- BEFORE GALACTUS **TRANS-**
FORMED ME?

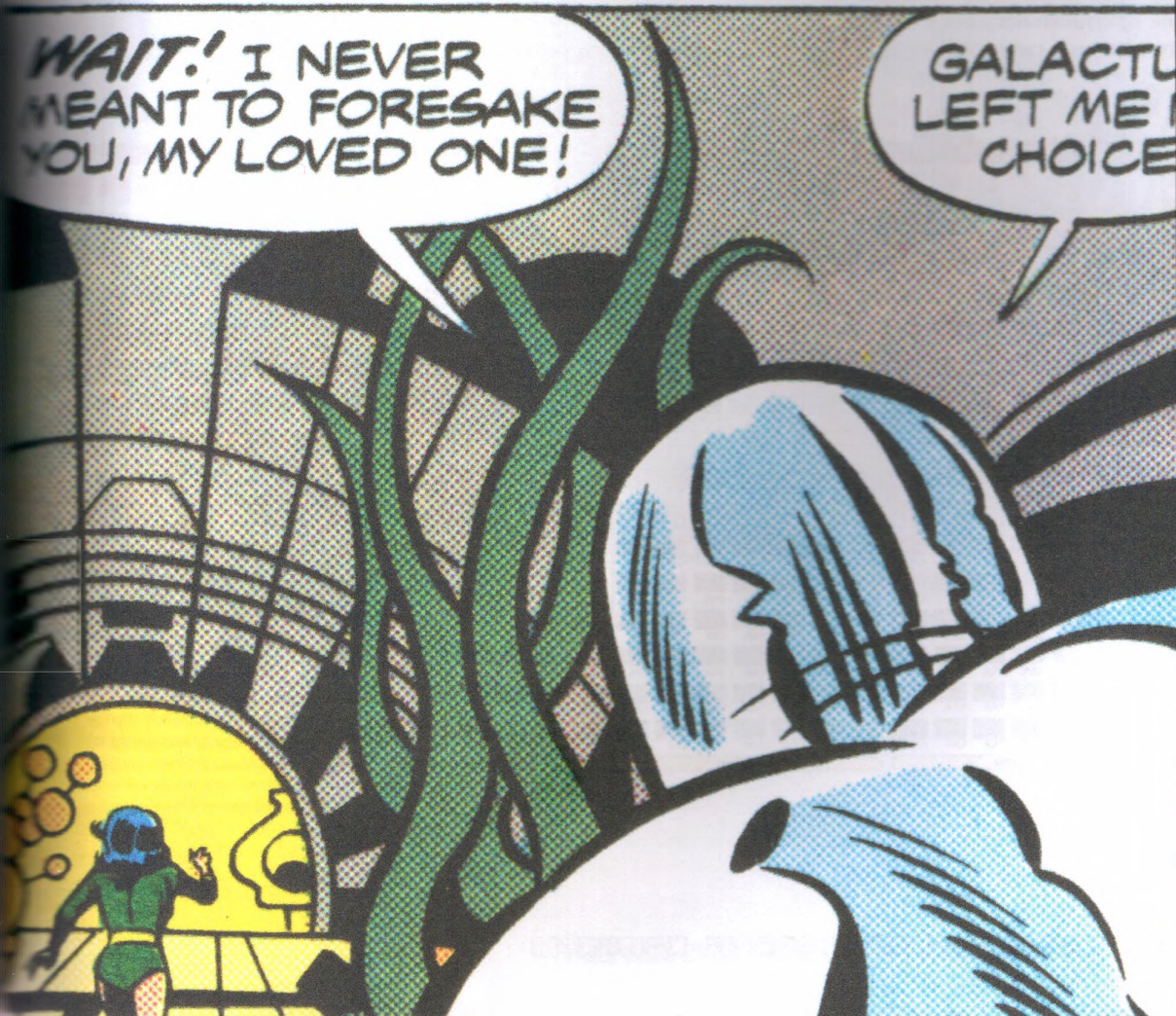


За все эти годы цвет в комиксах эволюционировал от простой схемы из четырех цветов, как на этой странице, к огромной феерии цветов сегодня.



WAIT! I NEVER
MEANT TO FORESAKE
YOU, MY LOVED ONE!

GALACTUS
LEFT ME NO
CHOICE



УЖЕ НЕ ЦВЕТ ЖУРНАЛОВ ПРОШЛЫХ ПОКОЛЕНИЙ!

Если вы бывалый любитель комиксов, то должны помнить, как долго их печатали на дешевой бумаге с очень ограниченной цветовой гаммой. Цветов должно было быть 64, разделенных между 20, 50 и 100 процентами оттенков красного, желтого, синего и черного. Но из-за плохого качества бумаги около трети этих цветов воспроизводилось неправильно.

Теперь это все в прошлом! Преимущества компьютерных цветов, как и общее улучшение уровня печати и бумаги, позволяют вам использовать любые цвета, которые только может создать ваше воображение. Конечно, некоторые колористы предпочитают другие методы, в основном в Европе, где до сих пор практикуется раскрашивание оригинального рисунка или его версии в синих или серых

тонах. Но в США, как правило, мы имеем дело с компьютерными цветами, которыми и раскрашивают большинство комиксов сегодня, используя для этого программы Adobe Photoshop и Corel Painter.

Работа колориста состоит не в том, чтобы нанести цвета на нужное место, как в детских раскрасках. В мире комиксов колорист тоже принимает участие в повествовании. Ис-

пользование цвета помогает передать настроение, чувства, ощущение времени, места или перспективы. Раскрашивание, как и рисунок карандашом, и остальные этапы работы, о которых мы рассуждали в этой книге, требуют серьезного подхода, изучения и практики, потому что неправильные цвета легко могут испортить хорошую историю.





Это разделенный вид слоев Photoshop'a, которые в итоге и создают страницу. Различные элементы рисунка — силуэт, общие цвета и спецэффекты — наложены друг на друга так, чтобы в итоге получилось цельное изображение.

БАЗОВАЯ ТЕОРИЯ ЦВЕТА

Чтобы работать с цветом, надо понимать основы теории цвета. Идея очень проста, но на ее обсуждение у нас ушла бы не одна сотня страниц. Для начала давайте рассмотрим три изображения.

У нас есть три черных квадрата, в каждый из которых вписан черный круг. На первой картинке он на 100% черный и сливается с квадратом, а на третьей круг не имеет черного цвета вообще — он черный на 0%.

По этой картинке мы можем отметить две вещи: 0% черного — это полное отсутствие черного, и получившийся в итоге белый круг придает черному квадрату максимальную контрастность. Контрастность — это разница между цветами, которая позволяет одному из цветов выделиться больше. На первой картинке круг не виден, так как контраста нет, на второй серый круг уже заметен, а на третьей мы видим максимальный контраст.

Черный и белый цвета — это противоположности, причем с максимальным параметром контрастности. Такая противоположность есть у каждого цвета. Рассмотрим «колесо цветов» (справа). Цвета, расположенные друг напротив друга, называют дополнительными цветами.

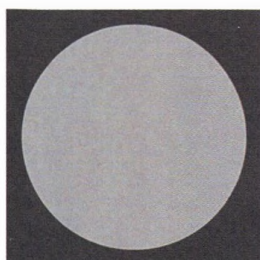
Запомните, что дополнительный цвет красного — зеленый, синего — оранжевый, а желтого — фиолетовый.

На каждом колесе всегда присутствуют базовые цвета: красный, желтый и синий, — которые названы так потому, что их нельзя получить, смешивая другие цвета. Такое колесо, как у нас, состоит из шести цветов и показывает еще три цвета — фиолетовый, оранжевый и зеленый, — полученные при смешивании основных.

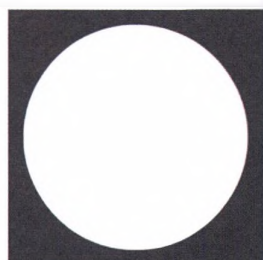
Фиолетовый — из красного и синего, оранжевый — из желтого и красного, зеленый — из синего и желтого.



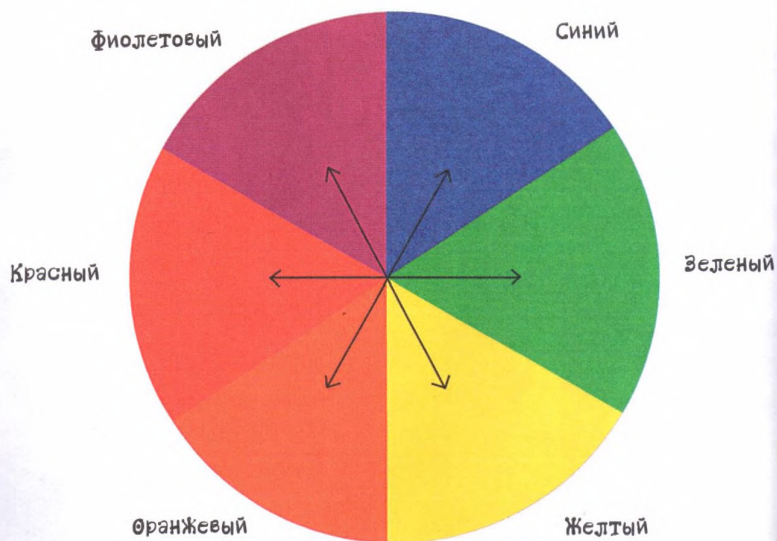
100%



50%



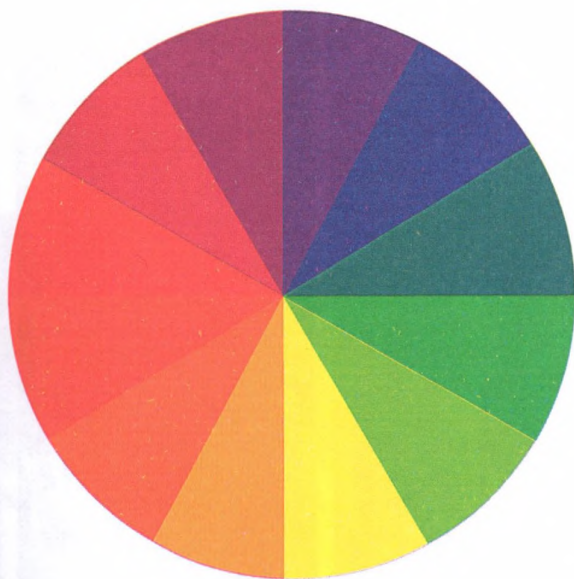
0%





Дополнительные цвета можно использовать для того, чтобы выделить какие-то объекты на рисунке. Сравните эти два изображения. Первое выполнено полностью в синих тонах. Вроде бы и неплохо, но на нем ничего не выделяется. А теперь рассмотрим второй вариант. Здесь все намного лучше: персонажи выделяются гораздо сильнее, так как двое в окне раскрашены в оранжевый цвет, противоположный синему.

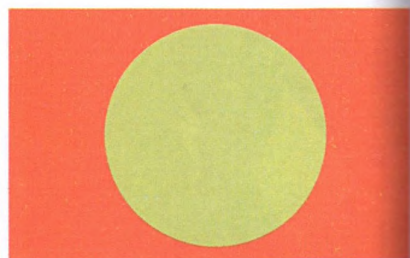
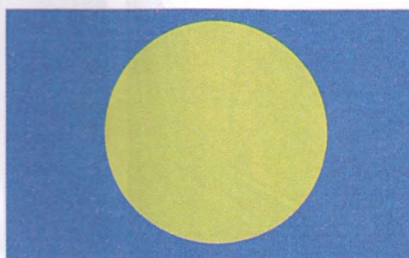
Колесо из 12 цветов будет включать в себя и третичные цвета, которые получены смешением базовых и вторичных цветов. Здесь хорошо видны все шесть новых оттенков: красно-фиолетовый, красно-оранжевый, желто-оранжевый, желто-зеленый, сине-зеленый и сине-фиолетовый. Такое колесо помогает выделить схожие цвета: либо смежные, либо такие, которые имеют один общий цвет, участвовавший в смешивании. Обычно такая группировка разбивает цвета на тройки, так что в колесе из 12 цветов есть 4 основных цвета. Схожие цвета придают картинке гармоничность, но в то же время сохраняют и некоторую контрастность. Это пригодится, если вам понадобится выделить некоторые объекты, но не выделять при этом какой-то конкретный элемент.



Одна из главных задач колориста — дать читателю возможность различать объекты, расположенные на одной странице. Для этого необходимо хорошо понимать, как создается и для чего нужна светлота. Она определяет степень темного или светлого цвета. Это становится понятно, если перевести цветной рисунок в серый цвет. Десатурируя полный спектр цветов, вы увидите, что параметр светлости у яркого желтого выше, чем у более темного синего. Для изображения основных объектов очень важен их контраст с фоном.



И последнее: необходимо учитывать «температуру» цвета. Цвета могут быть либо теплыми, либо холодными. Красный и желтый — это теплые цвета, а синий и зеленый — холодные. «Температура» цвета в определенной мере зависит от соседних с ним цветов. На левой картинке желтый цвет выглядит теплым по сравнению с синим, а на правой, наоборот, холоднее по сравнению с оранжевым.



СКАНИРОВАНИЕ

Прежде чем раскрашивать страницу в цифровом формате, ее надо в этот формат перевести. Часто черно-белый рисунок приходит колористу, по электронной почте или через FTP, уже в цифровом формате. Обычно это формат TIFF (.tif) или формат PSD (.psd) для Photoshop'a, но во всех остальных случаях задача по сканированию становится обязанностью самого колориста.

Для сканирования требуется только сканер, подключенный к компьютеру. Сканеры бывают разных размеров и типов и могут быть доступны любому бюджету. Если вы собираетесь сканировать полноразмерные страницы комиксов, то лучше возьмите широкоформатный сканер, который сможет принять лист 11 на 17 дюймов, или формат A3. Если же у вас сканер 9 на 12 дюймов или даже меньше, не волнуйтесь, я объясню вам, как можно его использовать.

Перед тем как сканировать страницу, вам надо будет ввести некоторые данные по размеру страницы и разрешению пикселей. Для начала посмотрите документацию вашего сканера и найдите раздел по панели

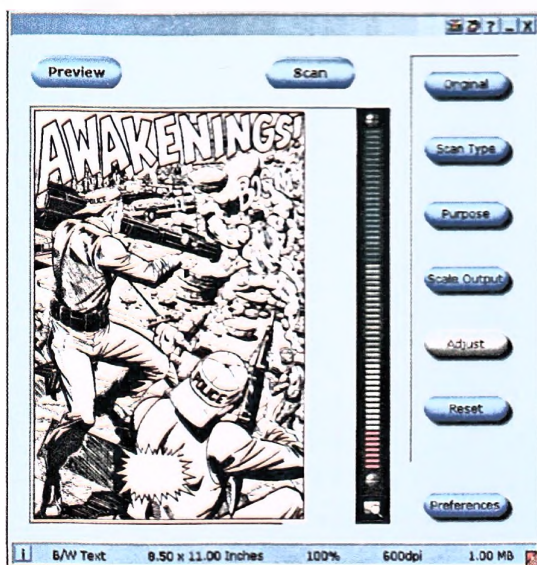
управления. Вот вам несколько самых общих советов:

- если есть выбор, укажите физический размер рисунка как 100%, тогда сканер не будет уменьшать или увеличивать вашу работу;
- PPI — количество пикселей на дюйм или разрешение — должно быть не меньше 400, а лучше 600 или выше;
- режим сканирования будет предложен как Bitmap — растровый, черно-белый или режим иллюстрации или как Grayscale — полутоновый серый, и выбор будет полностью зависеть от изображения, с которым вы работаете;
- растровый режим лучше всего использовать для четких черно-белых чернильных изо-

бражений, а серый — для рисунков, на которых есть акварель, карандаш или любые другие линии, которые не должны быть полностью черными;

- если у вас широкоформатный сканер, то вы сможете отсканировать рисунок сразу и целиком. Если небольшой, то сканируйте его по частям, а потом соедините их вместе в любой программе, например, в Photoshop'e;

- как только рисунок будет отсканирован, вам надо будет подчистить его, убрать карандашные линии, помарки и прочие мелочи, которые может зацепить сканер. Почти любая программа имеет достаточное количество функций для выполнения таких операций.



На этом изображении видно, как выглядит готовый рисунок и как он выглядит после сканирования.

РАССЛОЕНИЕ

Практически все колористы начинают работу со страницей, разделяя ее на отдельные элементы, с которыми проще работать. Чаще всего такую операцию называют расслоением. Все наши образцы рассчитаны на то, что вы используете Photoshop или похожую программу.



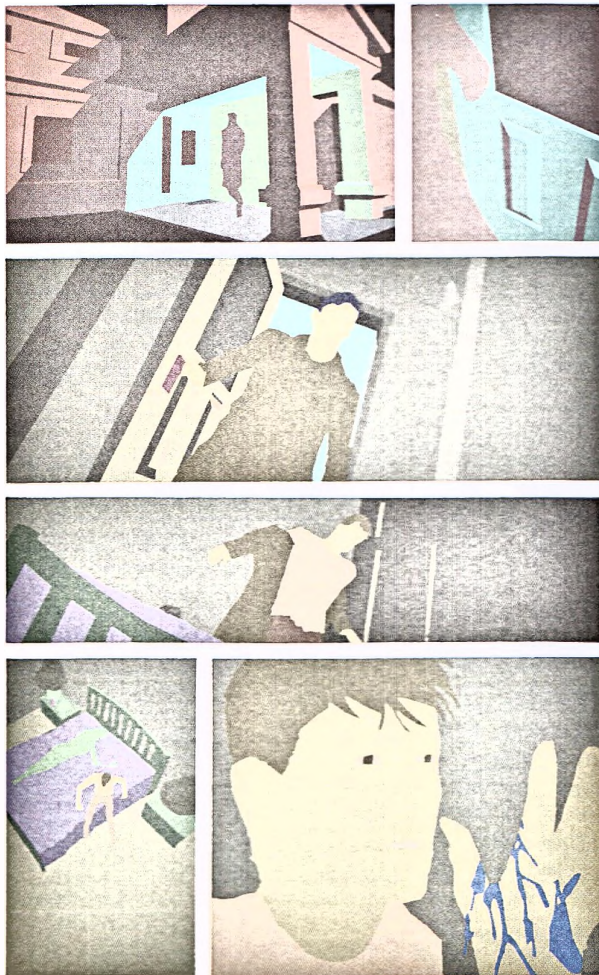
Здесь хорошо видно, как расположены слои в Photoshop'е.



Сначала откройте ваш файл при помощи программы и измените режим цвета на CMYK. Теперь измените режим слоев на Multiply, тогда белые части станут прозрачными, и вам будет удобней добавлять цвета. Затем создайте новый слой под вашим слоем: с этим слоем вы и будете работать.



Перед тем как начнете работать, убедитесь, что у вас все правильно с настройками. Везде должно быть выключено сглаживание или иные настройки, придающие рисунку плавность. Используя инструмент Lasso, нарисуйте линию вокруг какого-нибудь объекта на странице и закрасьте его любым цветом по вашему выбору при помощи инструмента Paint Bucket — «заливка». На данной стадии раскрашивания цвета еще не так важны, так как вы, скорее всего, поменяете их, когда мы начнем работу с тенями.



Постепенно вы должны отделить друг от друга все элементы на странице. Теперь вы сможете работать с ними на каждом отдельном слое одним цветом, закрашивая только нужные вам части рисунка. Вот здесь и начинается самое интересное.

ПЛАНИРУЕМ СТРАНИЦУ: ИСТОРИЯ В ЦВЕТЕ

Перед тем как начать раскрашивание, нужно хорошо продумать рисунок. Какое у него настроение? Действие происходит на улице или в помещении? Днем или ночью? Там тепло или холодно? Внимательно прочитайте сценарий, и если возникнут вопросы, обратитесь с ними к писателю, художнику или редактору, они всегда будут рады вам помочь.

СЦЕНАРИЙ

Картинка 1

Эрик подходит ко входной двери своего дома, на крыльце горит свет.

Эрик (думает): Со всеми этими деньгами я наконец-то смогу купить большой дом, хорошую машину и дать Джули все, что не мог дать до этого.

Картинка 2

Протягивает руку, чтобы открыть дверь, но дверь медленно открывается сама.

Эрик (думает): Дверь уже открыта, должно быть, я не до конца закрыл ее, когда ушел.

Картинка 3

Ракурс: вид из дома. Эрик открывает дверь и напряженно всматривается в темноту дома. Эрика подсвечивает свет с крыльца.

Эрик (думает): Да, я просто не закрыл дверь, когда ушел.

Картинка 4

Спальня Эрика. Эрик снимает пальто, в комнате темно. Мы видим на кровати лежащую Джули, ее лица не видно.

Эрик (думает): Джули уже спит, жаль, я бы хотел сейчас с ней поговорить... сказать ей, что у меня теперь все в порядке.

Картинка 5

Эрик сидит на краю кровати. Мы видим, как какая-то жидкость стекает с края кровати.

Эрик случайно задевает рукой эту жидкость.

Эрик (думает): Ладно, поговорю с ней утр... эээ...

Картинка 6

Эрик поднимает руку, чтобы посмотреть, что это за жидкость, и видит... кровь.

Эрик: Что это такое, черт побери?

Чтобы правильно подобрать цвета для раскрашивания ри-

сунков, внимательно прочитайте сценарий, особенно описания места действия и настроения персонажа.

Именно сценарий и рисунок дают колористу больше всего информации, необходимой для выбора цветов, цель которых, как мы уже знаем, — правильно передать настроение рисунка читателю.



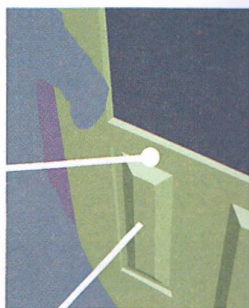
Сначала сравните вашу страницу и сценарий, чтобы понять, какая информация может помочь вам при выборе цвета. Вы точно знаете, что по сюжету действие происходит ночью, а на третьей картинке герой заходит внутрь дома. Сюжет на этой странице создает напряжение и необъяснимое чувство опасности, и именно это нам нужно передать цветом.



Так что же делать со всей этой информацией? Поскольку дело происходит ночью, начнем с блеклых и холодных цветов.



Контраст с более теплыми цветами создаст элемент, который легко будет узнать на следующих двух картинках.



Насыщенность цветом персонажа и двери выделяет их на фоне не насыщенного, блеклого фона. Притягивая взгляд читателя.



Мы знаем, что на первых трех картинках персонаж с улицы попадает в дом, и это изменение места действия хорошо бы подчеркнуть цветом. Обратите внимание, как желтый цвет создает своеобразную схему организации внимания читателя, схему, позволяющую ощутить смену места действия. В помещении цветовая гамма становится более прохладной, но теплые цвета по-прежнему подчеркивают важные элементы картин, а насыщенность цветом двери и персонажа выделяет их из фона.

Здесь хороши еще несколько интересных цветовых решений. Например, добавление более теплого цвета на первой картинке привлекает внимание читателя к нужному месту. На картинках 4 и 6 цвета персонажа более насыщенные, что выделяет его из фона. И еще один важный элемент: колорист использовал красный цвет только на последней картинке. Это добавляет внезапности сюжетному повороту с появлением крови.

ТОНА И ТЕКСТУРЫ

Иногда раскрашивание — это не просто выбор цветов для обстановки, настроения или стиля. Самая лучшая работа с цветами делается без обмана, и если вы видели рисунки, перегруженные цветовыми деталями вроде вспышек, позаимствованных облаков и луны или ненужных текстур, вы поймете, о чем я. Часто скромность — «сестра таланта», по выражению А. П. Чехова, и если вы по какой-то причине не можете сделать страницу как следует, не прибегая к таким приемам, то просто практикуйтесь больше!

Но бывает, что издатель сам просит вас применить какой-то прием или текстуру, чтобы придать странице уникальности. Помните, что цвет страницы можно интерпретировать со-

вершенно по-разному. Давайте рассмотрим новую обложку «Алисы в Стране Чудес» Льюиса Кэрролла работы Эрики Авано, выполненную цветами от PC Siqueira.



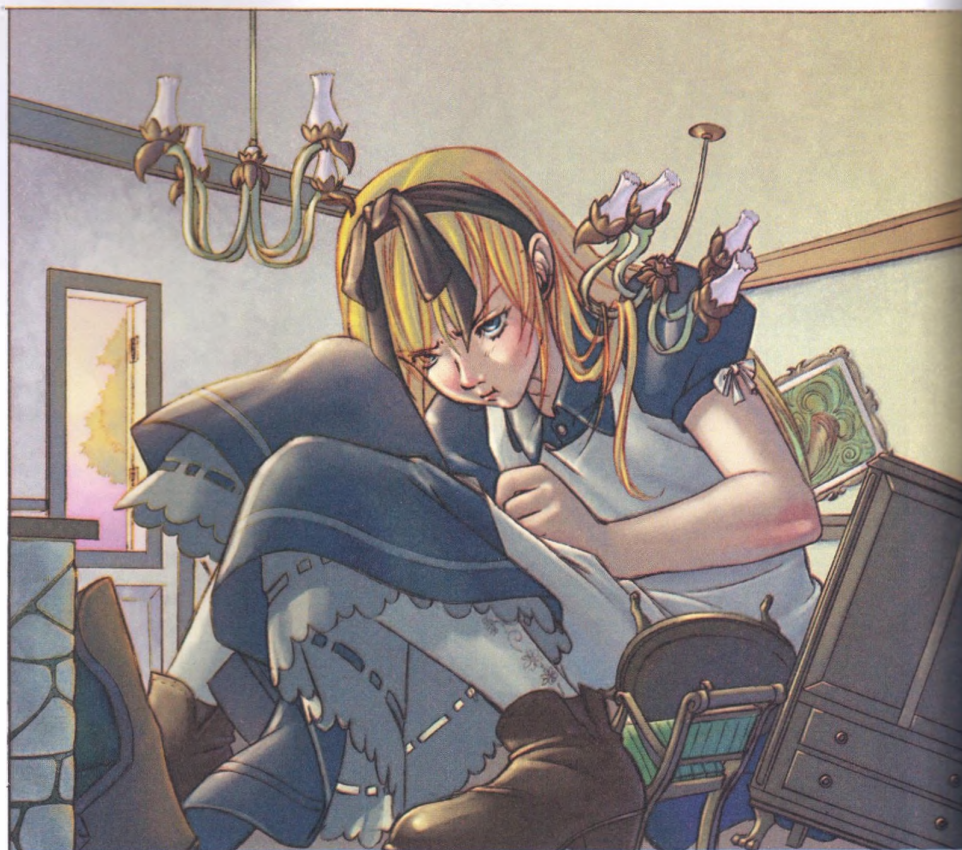
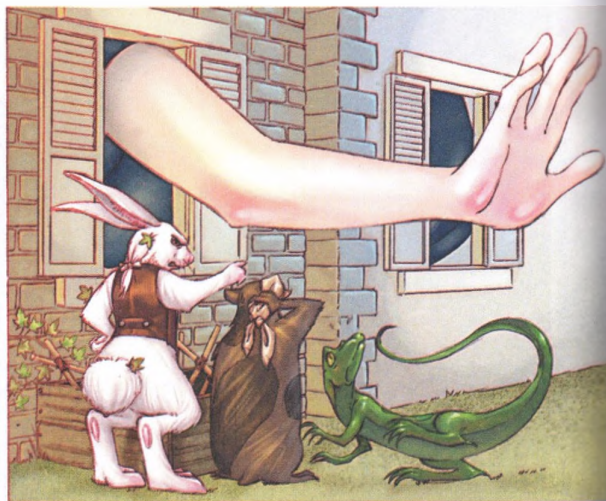
Вы видите 4 разные цветовые версии одной и той же обложки. На первой усилен контраст, чтобы Алиса выделялась из фона, на второй же, наоборот, ее изображение по тону раскраски ближе к фону, а самым ярким элементом на обложке стали карты. И третий, и четвертый вариант добавляет изображению «мутную» текстуру. Какой из них выбрали бы вы?



ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ ЦВЕТА

Цвета в комиксах подобрать гораздо сложнее, чем на той обложке, так как на одну страницу у нас приходится много рисунков. На следующих четырех страницах мы рассмотрим книжку про Алису с точки зрения цвета.

В первых версиях этой страницы PC Siqueira создано нежное ощущение детских акварельных иллюстраций. Крайне удачное решение!

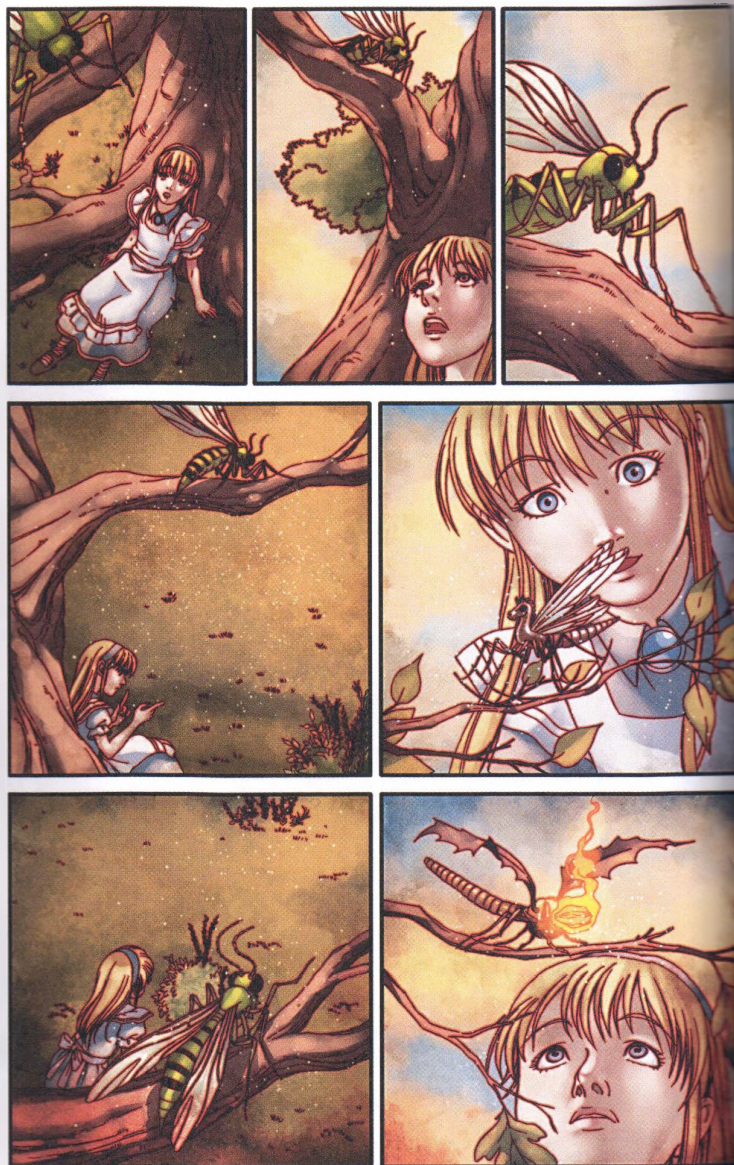




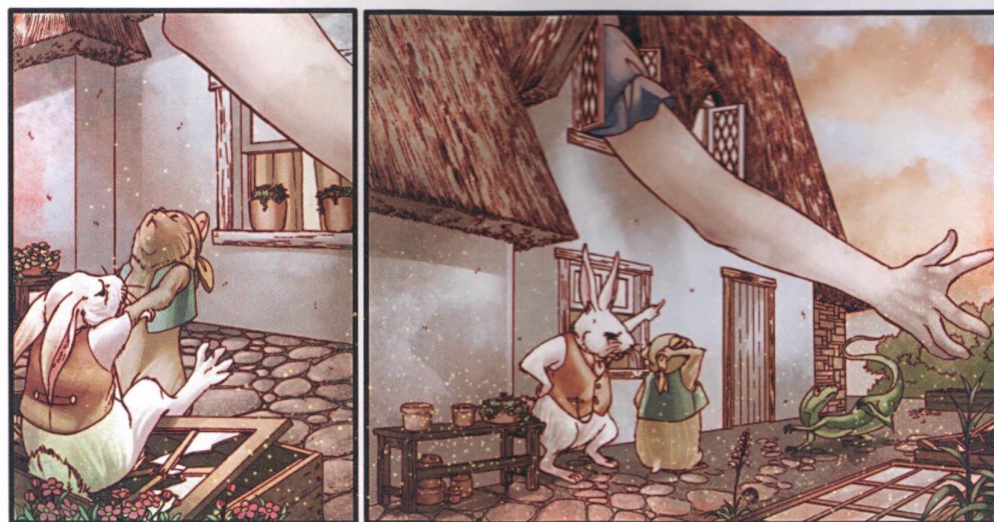
ПОСЛЕДНЯЯ ПОДГОТОВКА

Итак, вы закончили страницу, что теперь? Осталось только сохранить файл в нужном формате и отправить редактору. Как мы уже говорили, у каждого издательства свои требования к сохраненным файлам, так что всегда сверяйтесь с ними. Если возможности свериться нет, сохраняйте файл в самом стандартном формате, он подойдет практически любому издательству.

Полезно сохранять и копии вашей работы одним слоем в формате TIFF, цветовой схеме CMYK и разрешении не меньше 600 ppi. Некоторые программы предложат вам другое сжатие, например LZW, оно может в разы уменьшить вес файла TIFF без потери качества. Это самый частый формат для большинства издателей, но, повторяюсь, всегда лучше все проверить заранее.



Если бы редактору нужен был более мрачный и «взрослый» цвет, он попросил бы PC обработать рисунок так, чтобы уменьшить яркость и эффект акварели. Получилась бы совсем другая книжка, но обе версии одинаково хороши и просто дают два разных творческих видения издания. Это образец сильного колористического решения.





Алекс Росс, автор этой обложки *Buck Rogers*, один из признанных мастеров современной обложки комикса.



ТИПЫ ОБЛОЖЕК

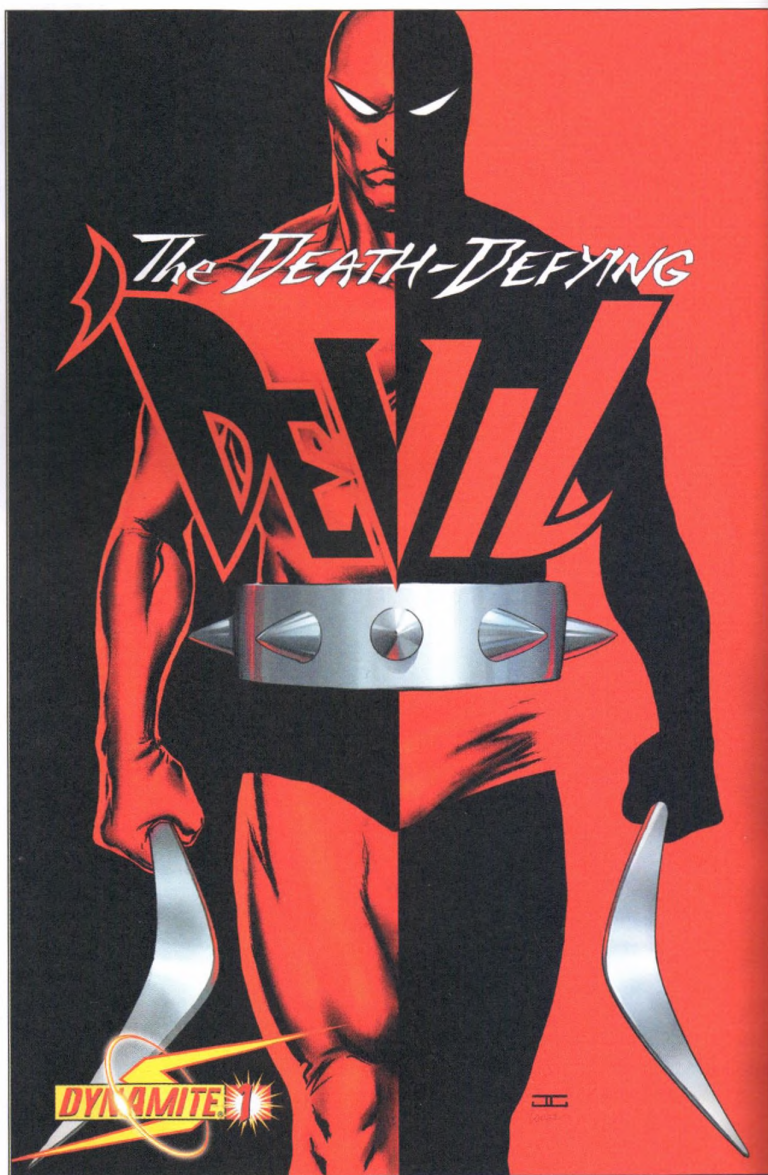
Обложка, привлекающая внимание читателя, крайне важна для любого комикса. Обложки — это первое, что вы видите на стенде с комиксами, и именно они соревнуются между собой за ваше внимание. По-настоящему хорошая обложка должна привлечь внимание, заставить взять комикс в руки, купить его и прочесть.

Так как же создать эту замечательную, выделяющуюся среди всех остальных обложку? Сейчас почему-то очень модно делать обложки, которые никак не отражают ни суперсилу героя, ни содержание страниц комикса. В основном на таких обложках герои стоят в «героических» или просто привлекательных позах. Такую картинку приятно повесить на стену или использовать для рекламы, но саму историю с такой обложкой вряд ли продашь.

Хороший художник оперирует тремя типами обложек: обложками с интересным рисунком, обложками с интересным действием и обложками с интересной идеей. У каждого из них есть свои преимущества. Интересный рисунок вызывает у покупателя удивление, что очень способствует приобретению комикса. Интересное действие привлекает внимание и, скорее всего, надолго запомнится читателю. А вот обложка с интересной идеей великолепно подходит для первого выпуска нового комикса или «перезапуска» старой серии.

ОБЛОЖКА С ИНТЕРЕСНЫМ РИСУНКОМ

Интересный рисунок может быть и частью обложки с действием, но здесь должен преобладать визуальный эффект, что и делает обложку больше рисунком, чем сценой.



Здесь обе обложки работы
Джона Кассадея



DYNAMITE ENTERTAINMENT PRESENTS

SHERLOCK HOLMES NO. 1

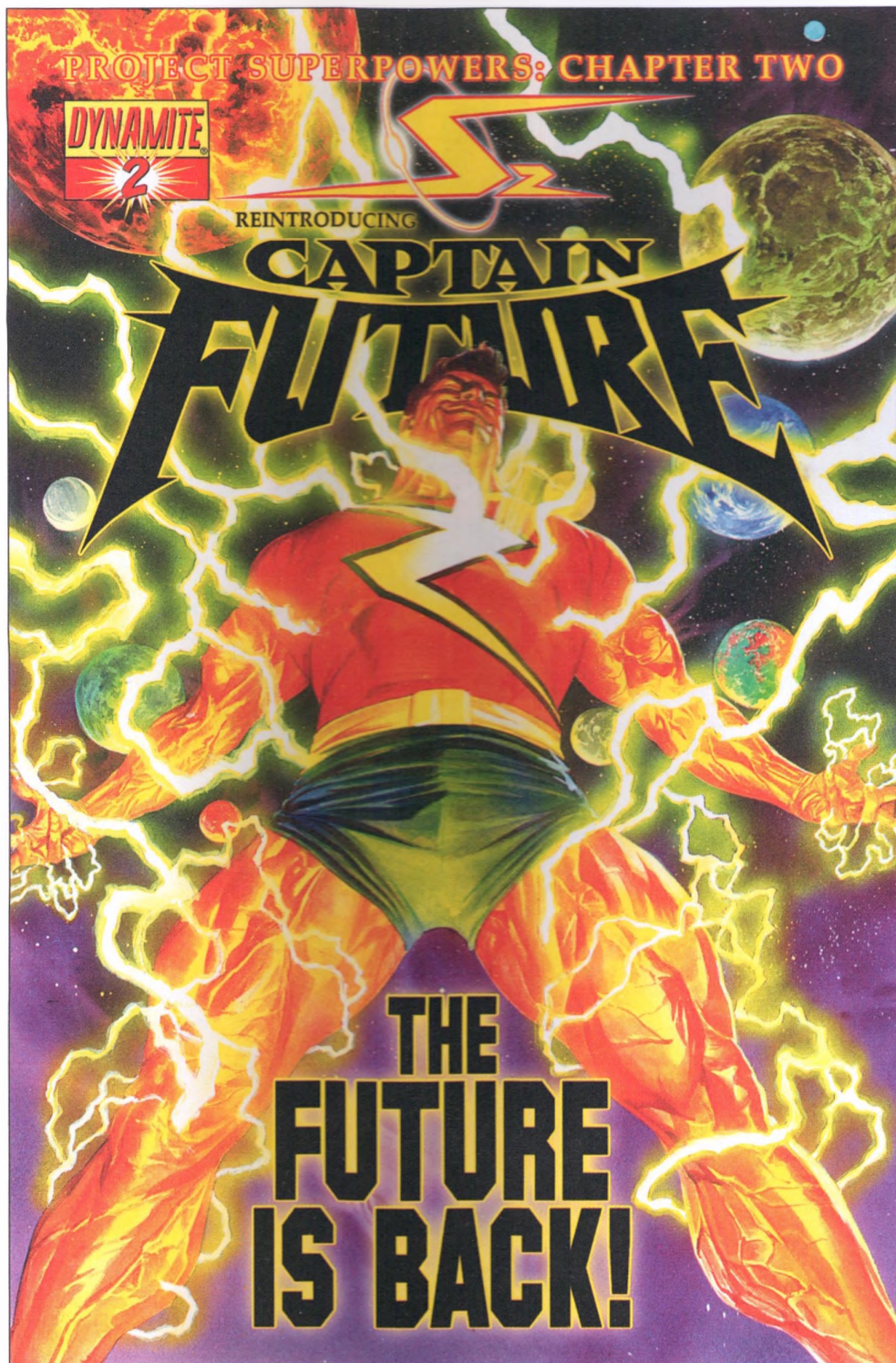
MOORE • REPPION • CAMPBELL

ОБЛОЖКА С ИНТЕРЕСНЫМ ДЕЙСТВИЕМ

Этот тип обложки — мой личный фаворит. Основанная на сюжете комикса, она чаще всего отображает одну из самых важных сцен. И совершенно неважно, происходит ли эта сцена на самом деле или изображает нечто, в общем подходящее к сюжету.

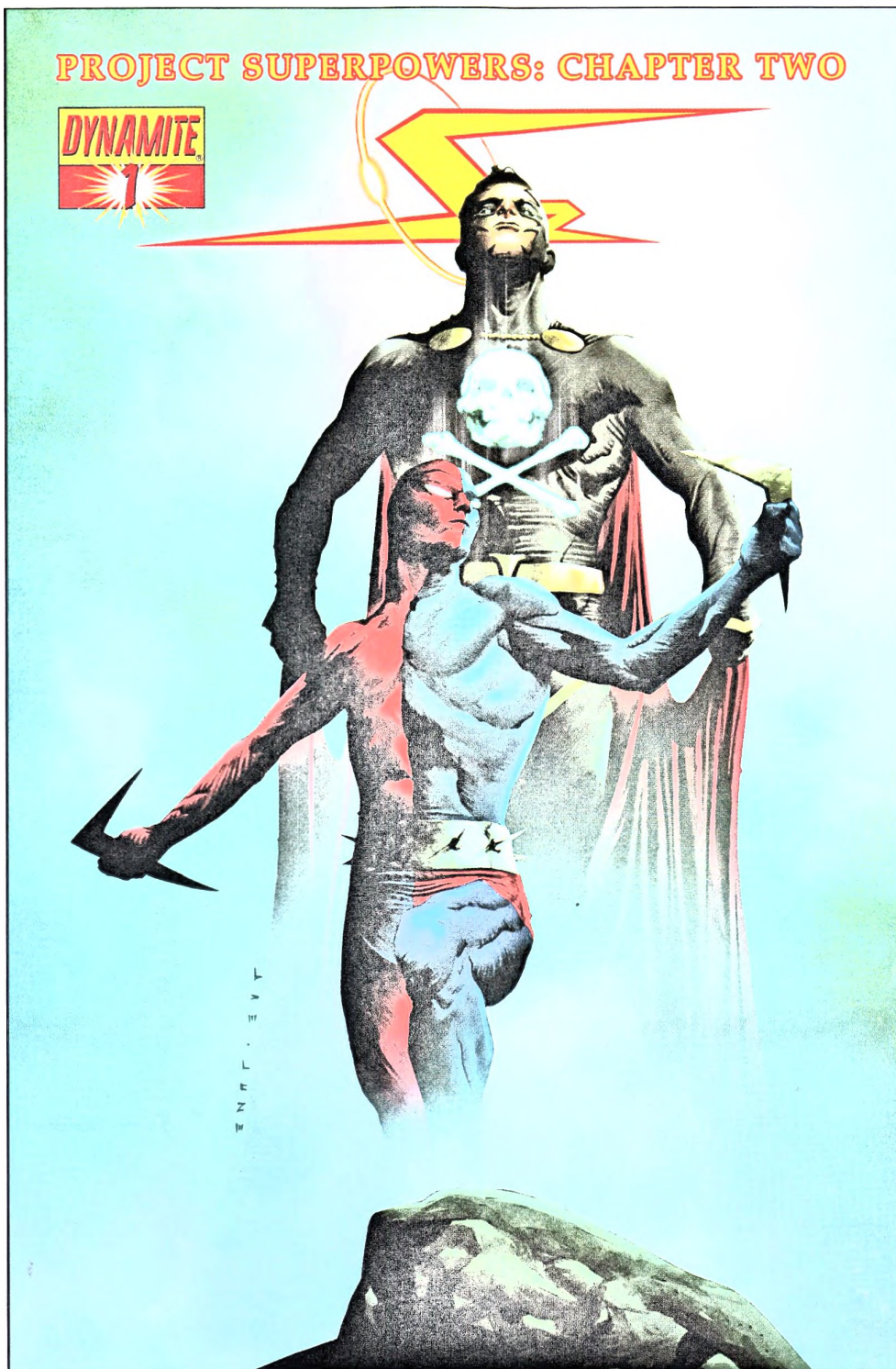


Иногда обложке даже не нужно название, если на ней присутствует целая плеяда известных персонажей. Обложка работы Майкла Тернера.



Обложка Алекса Росса.

PROJECT SUPERPOWERS: CHAPTER TWO



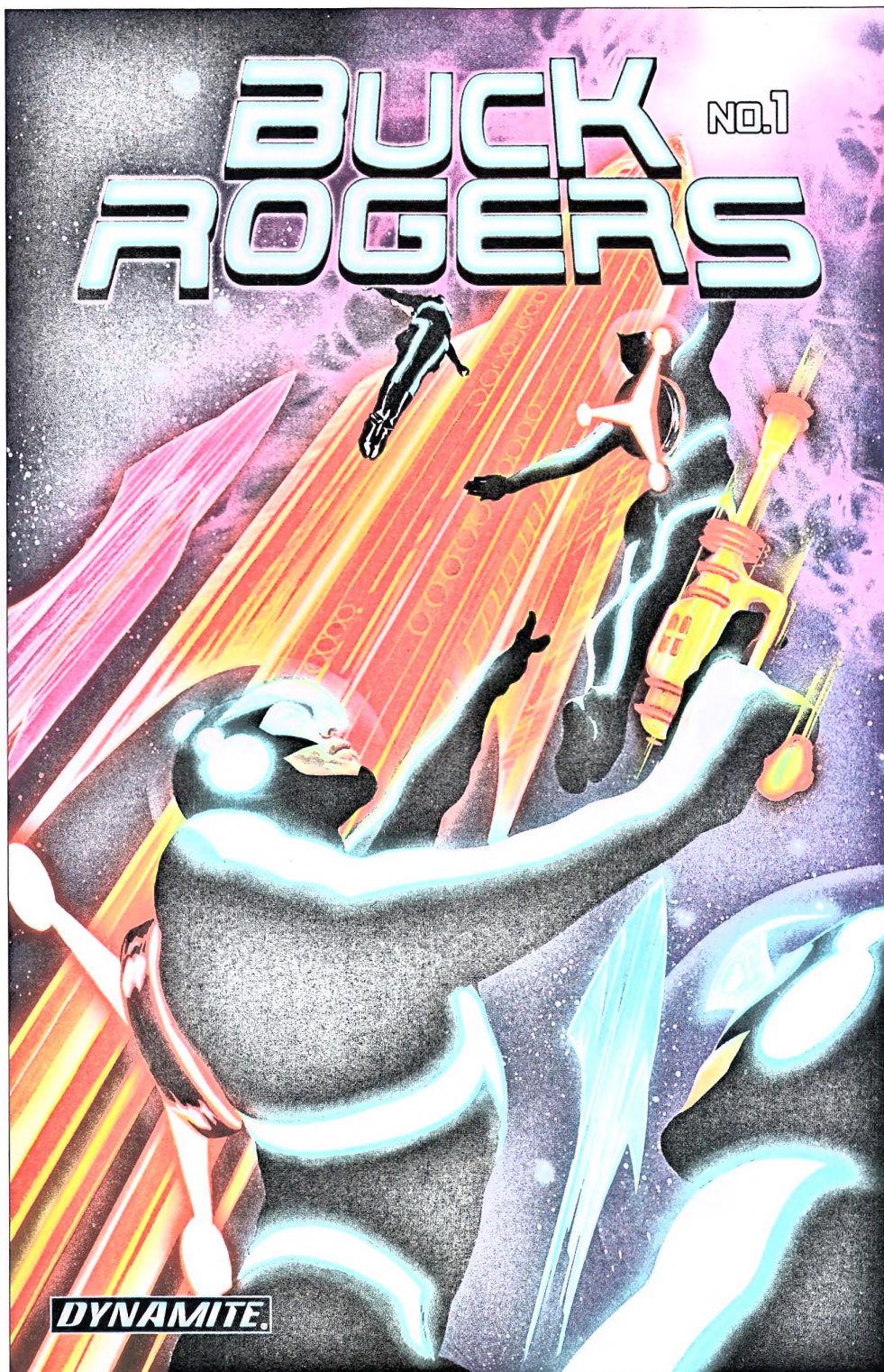
Обложка Джаз Ли.



ЗРЕЛИЩНАЯ ОБЛОЖКА

Лучший образец таких обложек — классические постеры к кинофильмам. Это даже не обязательно одна из сцен, действительно происшедших по сюжету, а скорее некая «общая сцена», отображающая основную мысль всей серии.

Обложка Френка Чо.



Обложка Алекса Росса.



Обложка Джима Ли.

СОЗДАЕМ ОБЛОЖКУ С «ИДЕЕЙ»

Как и все остальные рисунки, обложка начинается с макета. Поскольку обложки очень важны для продажи комикса, то редактор может попросить вас прислать несколько вариантов обложек, созданных по описанию идеи или вовсе без ее описания.

Предположим, что мы создаем комикс о новом персонаже. Она ангел, не такая, как в «Людах Икс» или «Баффи», а привлекательная, длинноногая, крылатая девушка. Редактору важно, чтобы по обложке было видно, что она обладает суперсилой: может летать, на равных борется с порождениями ада и прибы-

ла на Землю, чтобы защищать какого-то подростка. Но редактор не хочет, чтобы у нее были какие-то щиты, мечи или другое оружие. В таком случае ваша задача — создать три макета для рассмотрения, естественно, все три должны быть выполнены на профессиональном уровне.



МАКЕТ 1

Очень хорошая обложка! Ангел в опасности, на нее надвигается порождение ада. Она в умоляющей позе. Ее крылья и порванная тога указывают на ее божественное происхождение, равно как и копыта монстра — на его демоническое. Но здесь она не летает и выступает скорее как жертва, а не как спасатель.



МАКЕТ 2

А вот это больше подходит для первого выпуска! Она показана в пылу схватки, и у сцены более сильное настроение. Но здесь Ангел взлетела над Землей слишком высоко, и ее крылья, которые должны быть видны, будут закрыты логотипом комикса.



МАКЕТ 3

Вот он, наш чемпион! Все элементы на месте, она парит достаточно низко, чтобы не закрывать логотип, и при этом она расположена еще ближе к чудовищу, чем на втором макете.

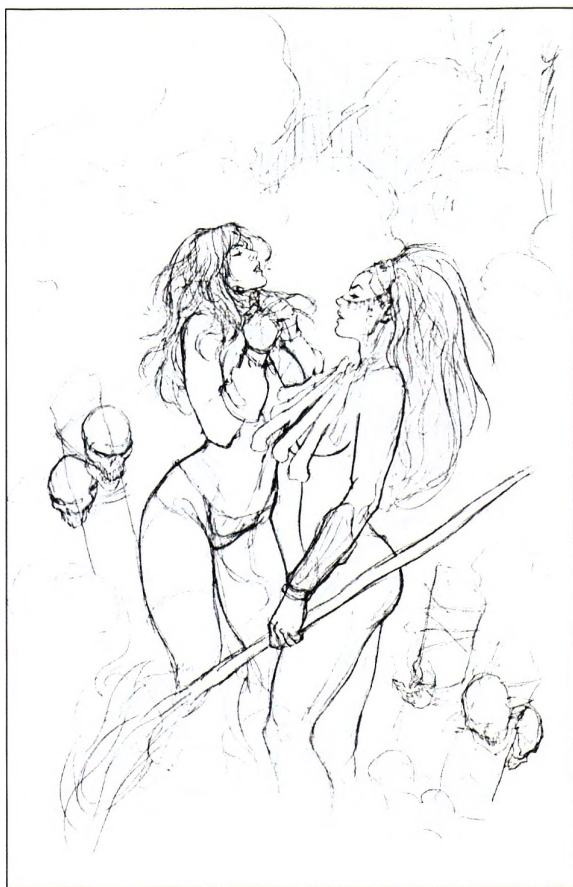


ФИНАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ

Помните, что первая версия всегда может пригодиться для оформления другого номера, а во второй нужно только сдвинуть Ангела чуть ниже, освободив место для логотипа. Издатель вполне мог бы принять и вторую версию, но ему больше понравилась третья. Так что наш финальный вариант принадлежит перу Клифа Ричардса. Здесь есть все, что нужно для хорошей обложки: и напряжение, и действие.

СОЗДАЕМ ОБЛОЖКУ С ИНТЕРЕСНЫМ СОБЫТИЕМ

При создании таких обложек художник и писатель становятся как бы одним целым. Здесь Френк Чо изобразил Рыжую Соню в борьбе с могущественной колдуньей, причем сцена взята из существующего выпуска.



МАКЕТ 1

Это первый набросок, и он очень неплох. Но все элементы надо как-то подтянуть, чтобы контуровщик имел точную картинку и не допустил ошибок во время работы.



МАКЕТ 2

Вот это уже кое-что! После нанесения чернил этот рисунок можно передать колористу. Все детали на месте, так что ему останется только придать рисунку узнаваемость, жизненно необходимую на стеллаже среди других комиксов.



ФИНАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ

Вот так это выглядит на финише!

ДОБАВЛЯЕМ ЛОГОТИП

Каждому художнику комиксов в процессе создания обложки приходится заниматься размещением элементов на ней, а колористу — выбором цвета для верхней части обложек, чтобы номера, которые идут один за другим, нельзя было спутать на полке. И часто именно колорист в конце концов и размещает логотип. Давайте рассмотрим образцы.



ЧЕРНО-БЕЛАЯ ВЕРСИЯ

Вот оригинальный рисунок для первого выпуска «Девушки из джунглей». Здесь обозначена основная идея серии: привлекательная девушка-воин в окружении диких джунглей.



ЦВЕТНАЯ ВЕРСИЯ

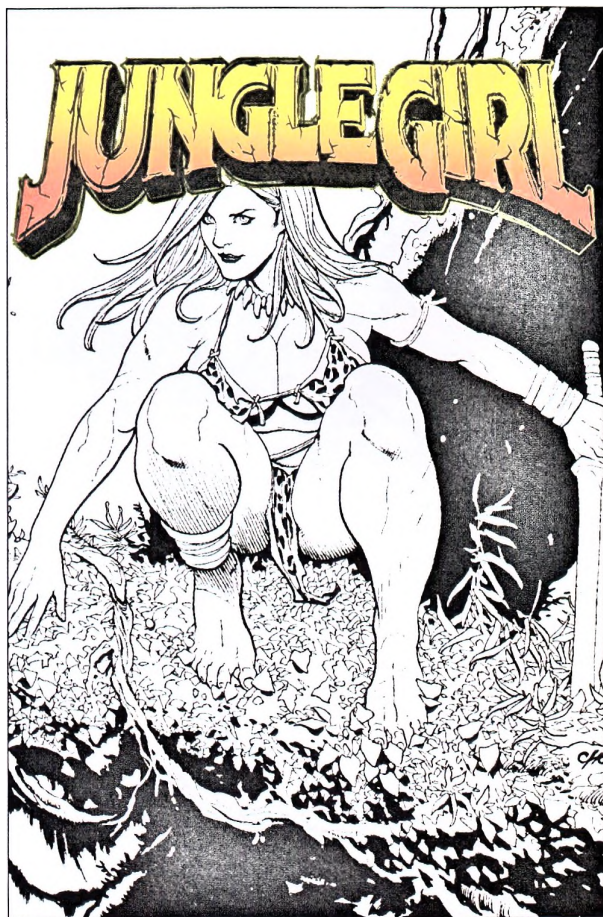
Колорист уже закончил свою работу.

CHO • MURRAY • BATISTA

JUNGLE GIRL

ЛОГОТИП

Создаем логотип комикса.



ПЕРВАЯ ПОПЫТКА РАЗМЕЩЕНИЯ

Как видите, у нас появилась проблема: если оставить логотип так, как он есть, то он закроет лицо персонажа. Правда, ширина рисунка не позволяет «вытянуть» страницу и сместить логотип вверх.



«ПОДОГНАННЫЙ» РИСУНОК

Создаем рисунок, который позволит нам разместить логотип выше.



ФИНАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ

(Логотип размещен, рисунок урезан, и все готово!)



Рыжая Соня в поисках добычи, пора и нам выходить на охоту!





ПОДГОТОВКА ПОРТФОЛИО

Теперь, когда вы знаете все и твердо уверены, что хотите посвятить жизнь комиксам, настало время искать работу. Это, конечно, довольно сложно, но и задача тоже будет достаточно серьезной. Есть много возможностей стать вольнонаемным художником, контуровщиком, шрифтовиком или колористом, но все они должны вести вас к Олимпу мира комиксов.

Никогда не обещайте больше, чем можете выполнить. Не старайтесь рисовать все в одиночку, по два или три комикса в месяц, что бы вам там ни говорили. Важно, чтобы вы могли вписаться в тот график, который составили вместе с редактором. Если на создание оригинального рисунка у вас уходит шесть недель, а не четыре, и редактора это устраивает, то его сроки будут соответствовать вашим. Тогда вы получите те проекты, которых заслуживаете. Представьте себя в роли редактора. Что ему

нужно увидеть в вас, чтобы эта работа досталась именно вам? Неважно, как вы отправляете свои работы, по почте или через Интернет, важно, чтобы вы понимали, что нужно редактору, ведь именно он будет вас нанимать.

Помните, редактор не обязан давать вам консультации по рисованию или, что еще хуже, по рисованию комиксов. Отправляя портфолио, вы должны быть уверены, что знаете все, что вам нужно знать, так же как человек, претендующий на должность хирурга, не должен ждать,

что ему будут предлагать курсы по хирургии за счет больницы. Возможно, это не слишком подходящее сравнение, но вспомните хотя бы одного хирурга, который смог бы нарисовать классный комикс!

Если для поисков любой другой работы вам важно составить правильное резюме, то в случае с рисованием, тушевaniem, созданием шрифтов и раскрашиванием комиксов ваше портфолио и будет вашим резюме. Поэтому давайте посмотрим, каким должно быть ваше портфолио.

Помните, что портфолио должно быть такого размера, чтобы его легко можно было носить с собой, а все работы должны быть в прозрачных файликах независимо от того, карандашный это рисунок, рисунок с тушью или рисунок в цвете.





КАРАНДАШНОЕ ПОРТФОЛИО

Чтобы продемонстрировать ваш уровень владения карандашом, лучше всего создать какую-нибудь небольшую историю в картинках. Сюжет истории можно взять у редактора или придумать самому. Важно, чтобы на этом примере вы показали свое умение изображать различные ситуации: спокойные и личные или, наоборот, динамичные и массовые. Помните, что рисование супергероев — лишь малая часть всей работы над комиксом. Рисуйте взрослых и детей, панорамы городов, животных и сельские виды. Чем больше разнообразия вы покажете как художник, тем больше вероятность, что вы получите работу.

Все это не значит, что вам нужно забивать портфолио множеством страниц, вполне достаточно пяти, но можно сделать и десять страниц с разными персонажами из разных историй и в разных стилях. Если можете, то приложите к своему портфолио пару по-настоящему хороших обложек, одну — с интересной сценой, а на другую поместите какой-нибудь сильный рисунок. Что касается больших рисунков, лучше их развесить дома по стенам.

ЧЕРНИЛЬНОЕ ПОРТФОЛИО

Даже если вы не слишком хорошо владеете карандашом, вам будет несложно заполучить профессиональные карандашные эскизы. В Интернете их можно найти бесплатно или недорого приобрести у самих авторов. Или же можно потроллить «Аллею Художников» на любой конвенции, ну или в самом крайнем случае покаяничить их на комикс-форумах.

Но самый лучший вариант, как обычно, самый простой: свяжитесь с редактором и попросите

его прислать вам карандашные работы либо по обычной почте, либо по электронной. Большинство редакторов — нормальные люди и будут рады вам помочь.

Если же вы хотите сами нарисовать эскиз, то сначала задайте себе следующие вопросы:

1. Насколько хорошо вы рисуете?

2. Платят ли вам за это?

Дело в том, что если эскиз будет плохим, то вы вряд ли сможете показать на нем хорошую работу чернилами. Конечно, некоторые контуровщики творят настоящие чудеса со слабыми карандашными работами, но при этом они и сами — отличные художники.

В портфолио лучше всего вложить несколько работ карандашом в разных стилях, поскольку не все художники и контуровщики подходят друг другу. Обязательно отправляйте и копию карандашной работы, чтобы редактор смог определить, насколько сильно вы изменили оригинальную картинку.

ШРИФТОВОЕ ПОРТФОЛИО

Когда вы закончите работу над добавлением текста, непременно перечитайте его, чтобы не было ошибок. Потом еще раз, да и третий раз тоже не повредит: редакторы больше всего ценят грамотность. А еще они ценят хорошее расположение «пузырей» и работу с их формой, чтобы она казалась нарисованной от руки, а не взятой из компьютерных шаблонов. Ну, и самое главное — добиться того, чтобы лучшие цифровые шрифты вообще не выглядели как цифровые.

Пять-десять страниц будет вполне достаточно. На них вам надо показать максимальное разнообразие заголовков, подписей, «пузырей» со словами, мыслями, звуками и вообще

с чем угодно, в том числе и со впечатляющими звуковыми эффектами. Если у вас хорошо получаются логотипы, то неплохо бы приложить и подложки подобных работ.

А если вы внезапно окажетесь талантливым художником, создавшим и использующим свой собственный шрифт, то не поленитесь упомянуть об этом и приложить к своему портфолио несколько подобных работ. Это откроет новые возможности сотрудничества как для редактора, так и для вас.

ЦВЕТОВОЕ ПОРТФОЛИО

Некоторые колористы приходят на собеседования с ноутбуками, и это очень правильное решение. Другие подкрепляют впечатление высококачественными распечатками своих работ, так как у ноутбука может сесть аккумулятор, да и не при любом освещении можно хорошо рассмотреть рисунки на экране.

Другие же, наоборот, делают ставку на распечатанные работы и добавляют к ним CD или DVD со своими работами, которые оставляют редактору на просмотр. Дюжины образцов достаточно, чтобы показать свое умение раскрашивать работы разных художников в разных стилях, применяя разные техники. Конечно, на диск можно поместить намного больше работ, но опытному редактору хватит нескольких рисунков, чтобы понять, подходите вы ему или нет.

СДАЕМ ПОРТФОЛИО

Художники комиксов тоже могут работать через агента. И несмотря на то что большая часть опытных агентов работают только с успешными художниками, часть из них все-таки ищет юные таланты в разных уголках планеты и помогает им обрести почву под ногами.

Что же входит в задачу агента? Да все, кроме самого рисования! Они сплетничают с редакторами, стоят вместо вас в очереди на конвенциях, летят на край земли ради важной встречи (а я всегда мечтал побывать на краю земли! Эх, если бы не агент...). Кроме того, они кланчат оплату, обеспечивают вам внимание прессы, выторговывают хорошие контракты, продают ваши оригинальные рисунки и делают еще массу полезных вещей. Единственное, чего они не делают за вас, так это не рисуют. Однако решение всех этих задач отбирает столько времени, что если бы художник делал все это сам, то, пожалуй, и не успевал бы брать в руки карандаш. Но, конечно, многие художники все-таки обходятся без агентов. Вероятно, у них есть талант и умение плюс необходимые знакомства, так что они могут сделать все это сами, не теряя рабочие часы.

Некоторые редакторы всегда рады видеть агентов, поскольку сразу понимают, что они будут работать с опытным, талантливым и надежным художником. Но даже самый крупный агент не сможет обеспечить вам постоянную работу, если вы не будете сильным или потенциально сильным художником. А чтобы доказать это, вам нужно портфолио хотя бы с легким налетом гениальности.

Так как же сделать так, чтобы вас заметил редактор или агент? Поздравляю, вы спросили об этом у нужного человека! Когда вы поняли, что

вышли на серьезный уровень, пора начинать рассылать ваше портфолио, правильно? Скажем так, не совсем. Есть еще одна мелочь — небольшое исследование области, в которой вы будете работать. Понимаете ли, количество людей, жаждущих стать суперзвездами мира комиксов, настолько велико, что многие издательства установили свои правила и нормы, чтобы хоть как-то регулировать поток приходящих к ним портфолио. Некоторые издатели даже не будут смотреть ваше портфолио, пока им не станет почему-нибудь интересно с ним ознакомиться. Но как же они могут его заметить, если оно им не интересно? Для этого надо уметь профессионально оформить свою просьбу. «Дорогой редактор, я хотел бы прислать вам пять страничек своих комиксов, которые я нарисовал с использованием ваших героев, в формате .jpg. Будет ли вам интересно оценить их?» Если вам ответят: «Да», — мои поздравления, потому что вы практически стали участником квалификационного забега.

Что касается издательств с более серьезными правилами подачи портфолио, то такие правила можно найти на их сайтах. В некоторых случаях вам придется распечатывать, заполнять и подписывать некую «форму подачи», в которой вы коротко описываете свое портфолио и соглашаетесь на несколько условий, выставленных редакцией. Звучит сложно, но на самом деле это очень простая и даже стандартная процедура.

КАК И КУДА МОЖНО ПОДАТЬ ПОРТФОЛИО?

Вы нашли все, что нужно, изучили правила подачи портфолио, заполнили и отправили все необходимые формы и даже получили положительный ответ. Так как же правильней всего отправить ваши работы издательству, с которым вы хотели бы работать? Есть несколько вариантов.

ПО ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЕ

Это самый быстрый и простой способ и для вас, и для редактора. Приложите небольшой рассказ о себе и полную контактную информацию. Обязательно укажите, что вы послали в редакцию и почему. Вы не поверите, насколько часто редакторы получают полностью готовые страницы, на которых надо всего лишь обратить внимание на шрифтовую работу. Без небольшого пояснения понять это невозможно!

Размер .jpg файлов должен быть адекватным, не слишком маленьким, чтобы можно было разглядеть вашу работу, но и не слишком большим, чтобы их можно было быстро загрузить или скачать. Файлы .tif с большим разрешением на данном этапе не нужны, а вот сжатие файлов в архив, обычно в формате .zip или .rar, значительно ускорит их пересылку и получение. Очень важно правильно назвать файл. Например, «1.jpg» или «1.jpg» не подходит, поскольку если издатель скачает их и посмотрит на следующий день, то он даже не вспомнит, кто их прислал. В название стоит вписать ваше имя и название работы, количество страниц и ваше участие в создании этой страницы. Файл под названием «МанелиХА/ЛК1из4тушь.jpg» говорит редактору намного больше, чем «1.jpg», не так ли?

Будет полезно добавить ваше имя, название работы и ваш

электронный адрес в верхнюю часть каждой страницы.

ПО ОБЫЧНОЙ ПОЧТЕ

Это не так быстро, как по электронной почте, но зато у редактора всегда будут ваши реальные и распечатанные работы.

Как и в случае с электронной почтой, вам стоит приложить к портфолио письмо с пояснением, лучше в напечатанном виде и на хорошей почтовой бумаге с личными символами, если вы хотите, чтобы вас запомнили.

Никогда не высылайте оригиналы своих работ — только копии! Некоторые редакторы принимают работу в формате 11 на 17 дюймов, так как им интересна прорисовка линий в оригинале, другим интереснее мелкий формат — 8,5 на 11 дюймов, поскольку он удобен в обращении. Но никогда не стесняйтесь спросить, какой формат предпочтителен, а если это не удастся выяснить, то высылайте в более мелком. И, конечно, для шрифтовой и цветовой работы надо использовать только мелкий формат.

Напишите ваше имя и ваши полные контактные данные: адрес, телефон и электронную почту на обеих сторонах каждой странички вашего портфолио, на случай если они попадут к кому-то отдельно от конверта.

Если вы ожидаете, что редактор вам ответит, то вложите конверт с марками и вашим обратным адресом. Это никогда

не помешает, даже если ответ, скорее всего, придет вам на электронную почту. Некоторые редакторы имеют привычку делать пометки на ваших рисунках и отправлять их обратно, так что убедитесь, что вы положили достаточно марок для пересылки.

НА КОНВЕНЦИИ

Чем больше конвенция, тем длиннее будут очереди тех, кто хочет стать суперзвездой мира комиксов. Внимательно просмотрите сайт конвенции и издателя, чтобы усвоить все правила и ограничения, и изучите программу конвенции. Некоторые издатели размещают время приема портфолио заранее, а у других можно занять очередь в Сети. А иногда отдельные издательства выставляют целые жюри, которые выносят вердикт по портфолио.

СЛЕДУЙТЕ ВСЕМ ПРАВИЛАМ ИЗДАТЕЛЯ

Будьте вежливы. Не надо жаловаться на то, что очередь длинная или что вам пришлось слишком долго ждать. Постарайтесь сделать вашу встречу приятной для обеих сторон.

Хороший внешний вид очень важен. Конечно, никто не ждет, что вы будете в деловом костюме, но необходимо быть чистым, опрятным и в нормальной одежде. Майка с супергероем или нецензурным выражением — это не совсем то, что нужно про-

фессионалу надеть на собеседование.

В очередной раз повторюсь: шести или десяти страниц с парой обложек будет вполне достаточно для хорошего портфолио. У редакторов часто просто нет времени просматривать кипы листов.

Все извинения оставьте дома. Совершенно не годятся выражения: «Это из старых работ» или «Я спешил и не успел это закончить». Если редактор слышит извинения или, того хуже, какие-то доводы и оправдания по поводу работы, которую он критикует, то считайте, что это собеседование закончилось для вас ничем.

Покажите лучшее, на что вы способны, а потом выслушайте советы редактора. Никому не хочется плохих новостей, и все хотели бы услышать «Вы будете у нас работать!». Но часто даже простые советы редактора могут быть не менее полезны, и постарайтесь с ним не спорить.

Заранее приготовьте то, что вы хотите оставить редактору, чтобы он мог ознакомиться с этим позже, в формате 8,5 на 11 дюймов с вашими контактными данными. Скорее всего, редактор попросит вас еще раз переслать ему это. Не удивляйтесь: все материалы с конвенций обычно пакуются вместе со всей остальной выставочной мишурой и могут вообще никогда не распечатываться, а потому их никто никогда не прочитает. Этой просьбой редактор, скорее всего, спасает ваши работы от этой печальной участи, так как заинтересован в том, чтобы нанять вас.

В ГЛАВНОМ ОФИСЕ ИЗДАТЕЛЬСТВА

Если вам повезет получить приглашение на встречу с редактором в самом офисе издатель-

ства, главное — не поддаваться желанию попросить небольшую обзорную экскурсию. Работа редактора состоит в том, чтобы посмотреть ваши работы, а не быть вашим гидом, если, конечно, он сам вам это не предложит. Но постарайтесь не слишком увлекаться, иначе вам потом будет сложно убедить редакцию в том, что вы серьезный профессионал.

Здесь подойдут все советы из пункта «На конвенции», но особенно важен опрятный внешний вид. Если окажется, что в издательстве все ходят в костюмах, а вы заявитесь в грязной майке и с нечесаными волосами, считайте, что вы уже испортили первое впечатление.

Не забудьте оставить папку с рисунками «Посмотрите позже»!

ПОСЛЕ ПРОСМОТРА ПОРТФОЛИО

В совершенном мире вы бы, скорее всего, вышли из офиса со сценарием для своего первого задания. Но более вероятно, что вам предложат тестовый сценарий, в котором надо будет что-то нарисовать, подкрасить тушью, добавить букв или цвета, причем сделать это все надо будет к следующей неделе. Так вас проверяют на умение работать в стрессовой ситуации.

Но что же делать, если вы, следуя всем правилам, так и не получите работу своей мечты? Просто рисуйте дальше. Настоящий художник всегда будет рисовать и учиться рисовать. Так же как и музыкант или человек, изучающий боевые искусства, которые практикуются каждый день.

Оглянись вокруг, мой юный друг! Если ты едешь в автобусе, то рисуй то, что видишь: людей, их сумки или вид, проносящийся за окном. Если в такси,

то доставай блокнот и рисуй интерьер машины: когда-нибудь тебе, возможно, придется его рисовать. Если в кафе, то рисуй обстановку или портрет официантки. Рисуй все и всех, на что падает твой взгляд, когда-нибудь это все может пригодиться тебе для какой-нибудь истории.

Учитесь и старайтесь стать самым лучшим! Чем больше вы рисуете, тем больше понимаете то, что рисуете, и тем лучшим художником вы становитесь. Я хочу, чтобы вы стали самым лучшим! И вы тоже этого хотите, иначе вы бы не читали эти строки!

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЛИТЕРАТУРА, САЙТЫ, ШКОЛЫ И КОМПАНИИ, ТОРГУЮЩИЕ ВСЕМ НЕОБХОДИМЫМ ДЛЯ СОЗДАНИЯ КОМИКСОВ

ЛИТЕРАТУРА

ОБЩАЯ ЛИТЕРАТУРА ПО РИСОВАНИЮ

Bridgman's Complete Guide to Drawing from Life, автор George B. Bridgman (Sterling, 2009);

Digital Prepress for Comics: The Definitive Desktop Production Guide, Revised Edition автор Kevin Tinsley (Stickman Graphics, 2010);

Drawing Dynamic Hands, автор Burne Hogarth (Watson-Guptill, 1988);

Drawing the Human Head, автор Burne Hogarth (Watson-Guptill, 1989);

Dynamic Anatomy: Revised and Expanded Edition, автор Burne Hogarth (Watson-Guptill, 2003);

Dynamic Figure Drawing, автор Burne Hogarth (Watson-Guptill, 1996);

Dynamic Light and Shade, автор Burne Hogarth (Watson-Guptill, 1991);

Dynamic Wrinkles and Drapery, автор Burne Hogarth (Watson-Guptill, 1995);

Facial Expressions: A Visual Reference for Artists, автор Mark Simon (Watson-Guptill, 2005);

Form, автор Scott McCloud (Harper Paperbacks, 2000);

Human Anatomy for Artists: The Element of Form, автор Eliot Goldfinger (Oxford University Press, 1991);

Perspective! For Comic Book Artists, автор David Chelsea (Watson-Guptill, 1997);

Re-Inventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form,

автор Scott McCloud (Harper Paperbacks, 2000);

Understanding Comics: The Invisible Art, автор Scott McCloud (Harper Paperbacks, 1994).

КНИГИ О СТЕНЕ ЛИ

Bring on the Bad Guys, автор Stan Lee (Simon & Schuster, 1978);

Excelsior! The Amazing Life of Stan Lee, авторы Stan Lee и George Mair (Fireside, 2002);

How to Draw Comics the Marvel Way, авторы Stan Lee и John Buscema (Fireside, 1978);

Origins of Marvel Comics, автор Stan Lee (Simon & Schuster, 1974);

Son of Origins of Marvel Comics, автор Stan Lee (Simon & Schuster, 1976);

Stan Lee and the Rise and Fall of the American Comic Book, авторы Jordan Raphael и Tom Sturgeon (Chicago River Press, 2004);

Stan Lee: Comic Book Genius, автор Steven Otfinoski (Children's Press, 2007);

Stan Lee: Conversations, автор Jeff McLaughlin (University Press of Mississippi, 2007);

Stan Lee's Amazing Marvel Universe, авторы Roy Thomas и Stan Lee (Sterling, 2006);

Stan's Soapbox: The Collection, автор Stan Lee (The Hero Initiative, 2008);

The Superhero Women, автор Stan Lee (Simon & Schuster, 1977).

САЙТЫ

www.comicbookresources.com

www.dccomics.com

www.dynamiteentertainment.com

www.marvel.com

www.newsarama.com

ШКОЛЫ И ОРГАНИЗАЦИИ, ПРЕДЛАГАЮЩИЕ ОБУЧЕНИЕ РИСОВАНИЮ КОМИКСОВ

Academy of Comic Book Arts
(семинары по комиксам)
109 North 18th Street
Wheeling, WV 26003
304-277-5557
www.academyofcomicbookarts.com
info@acba.com

Center for Cartoon Studies
94 South Main Street
White River Junction, VT 05001
802-0295-3319
www.cartoonstudies.org
writeon9000@cartoonstudies.org

The Joe Kubert School of
Cartoon
and Graphic Art Inc.
37 Myrtle Avenue
Dover, NJ 07801
973-361-1327
www.kubertsworld.com
kubert@earthlink.net

Minneapolis College of Art and
Design
2501 Stevens Avenue South
Minneapolis, MN 55404-4347
612-874-3791
www.mcad.edu
admissions@mcad.edu

Rhode Island School of Design
2 College Street
Providence, RI 02903
401-454-6100
www.risd.edu
admissions@risd.edu

Savannah School of Art and
Design
342 Bull Street
Savannah, GA 31402
912-525-5100
www.scad.edu
admission@scad.edu

School of Visual Arts
209 East 23rd Street
New York, NY 10010
212-592-2000
www.schoolofvisualarts.edu
admissions@sva.edu

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

А

Авано, Эрика 190–195
Авторский текст 28,
170–172
Аерс, Дик 135, 148
Адамс, Нил, 102, 139
Анатомия, 77, 78–81

Б

Боргонос, Ден 164
Бродшоу, Ник 114
Бронированная рука, 161
Бумага для рисования
26, 28
Бутылка 160
Бушема, Джон 8, 9, 21,
135
Бушема, Сэл 135
Бэтмен 14–16, 18

В

Вид спереди 62–63,
66–67
Волосы 64, 65
Воображение 88–89
Выкрик 28

Г

Гейнс, М. С. 14
Гибкость в работе с
тушью 156–157
Глаза 64
Голова 61–75
Размеры 78–81
Поворот 72
Типы 64, 70–71
Гордон, Флеш 79
Графический роман 28,
29
Гудман, Мартин 16

Д

Дазо, Бонг 59, 104
Двадцать первый век 21
Действие 77, 82–91
Деодато, Майк, младший
103, 139, 144–145
Дерево 161
Дитко, Стив 21, 95
Доводчики 148
Дональд Дак 135
Доска, доска для рисова-
ния 26, 28
Дядюшка Скрудж 102

Е, Е

Ежемесячное издание 29

Ж

Жанр 28
«Железный человек» 19,
94, 96, 99
Женская голова 62–65

З

Задумки 95
Звуковые эффекты 29,
170, 173, 176
«Зеленая стрела» 172
«Зеленый фонарь» 18
Зеркало 161
Золотой век комикса
16–18
Зорро 137

И, Й

Имена и костюмы 94
Инструменты 23–33, 150
Инструменты для рисо-
вания 27
Интернет 31
История комиксов 13–22

К

Капитан Америка 9, 18, 80
Кассадей, Джон 198–199
Капитан Марвел 16
Карандашная работа
133–145, 218
Карандаши 25
Картинка 29
Кейн, Боб 14
Кейн, Гил 135, 136
Кирби Джек 11, 19–21,
80, 90, 95, 98, 117–120,
135, 139, 149–153, 155
Кинематографическая
последовательность
117–121
Кирлич 160
Кисти 25
Колетта Винс 11, 152,
153, 155
Колорист 28
Комикс врезка 28
Компьютеры 24, 30–32
Контуровщик 28
Костюмы 93–99
Крылья 160
Кэмпбелл, Аарон 50
Кэмпбелл, Джей, Скотт 139

Л

Ластик 26
Лау, Джонатан 44, 134
Ли, Джаэ 202
Ли, Джим 139, 205
Ли, Стен 8, 9, 18–20
Линейка 27
Личность художника 32
Логотип 28, 210–213
Ломая правила 20–21
Лофамиа, Джун 165
«Люди Икс» 19, 206

М

Макет 28, 111–131
Ошибки в макете
128–129
Манга 29, 137
Манхвэ 137
Материалы 24–27
Металлическая труба 160
Метки и текстура 159
Микки Маус 135
Моралес, Джерриль 128
Мстители 10, 19
Мужская голова 64,
66–69

Н

Направление взгляда
112–115, 168–169
Невоспроизводимый
синий 29
Неуместные элементы 116
Носы 64, 73

О

Обложка 198–205
Обложка с идеей 198,
202–207
Обложка с рисунком
198–199
Обложка с событием
198, 200–201, 208–209
Обложки 28, 197–213
Типы 198–205
Обработка оригиналов
тушью 155
Обрыв 28
Объем 35, 54–59
Оригинальный графиче-

ский роман 29
Оттенки 190–191

П

Перекрестная штриховка
158
Персонажи и костюмы
93–99
Перья 25
Перспектива 35, 42–53
Неправильная перспек-
тива 50–52
Планирование страницы
188–189
Планшеты 26, 32
Плещ 161
Плохое влияние 18
Подача портфолио
219–221
Подача портфолио на
конвенции 220–221
Подбородки 64
Поиск работы 215–221
Полосный кадр 29
Портфолио 216–221
Портфолио по электрон-
ной почте 220
Последовательное дей-
ствие 90–91
Последовательные цвета
192–195
Приближения 126–127
Призрак 14
Принтеры 21–22, 24
Пробел 28
Программное обеспече-
ние 30, 33
Пропорции 78–81
Профиль 64–65, 68–69
Прямые продажи 21
«Пузыри» 28, 29, 170–172
«Пузырь» с диалогом 28
«Пузырь» с мыслями 29
«Пузырь» со словами 29,
170, 172
«Пузырь» с шепотом 29, 170

Р

Ракурс сверху 123
Ракурс снизу, 123
Редактор 28
Редакция 28
Реймонд, Алекс 79
Рекламный тизер 29
Ричардс, Клифф 207
Рио, Эл 46, 91, 121,
139–141
Робинсон, Джерри 14
Розен, Семми 175
Ромита, Джон 21, 74, 75,
79–80, 94, 135, 156, 157
Росомаха 137
Росс, Алекс 201, 204
Рты 64, 73

С

Саймон, Джо 18, 80
Саладино, Гаспар
170–173, 175
Салазар, Эдгар 169
Связка 29
Сейлинг, Фил 21
Серебряный век комикса
18–20, 102, 165
«Серебряный Серфер» 20,
21, 94, 96, 117–120
Серые линии 21
Сетки перспективы 26,
29, 53
Сигел, Джерри 14
Сикат, Алехандро
162–163

Симек, Арти 175
Синие линии 21
Синкевич, Билл 139
Синнотт, Джон 135,
149–151
Сканирование 185, ска-
неры 24, 31
Скуби-Ду 102
Слон 186–187
Сорвиголова 19, 94,
96, 99
Средние кадры 125
Срез 28
Стили
Туши 162–165
Рисования 134–135
Стоп для рисования 26
Супермен 14, 16, 18, 21
Сухая кисть 158
Сюжет 29

Т

Т-образная линейка 27
Текстуры 158–161,
190–191
Тень 14
Теория цвета 182–184
Термины 28–29
Тернер, Майкл 200
Толщина линий 159
Тор 11, 86, 87, 152, 153,
155
Торгоза, Уилсон 83, 130,
136–139
Трейси, Дик 14
Тушевание фотокопий
155
Тушь 26, работа с тушью
147–165, 218
Тэн, Энтони 142–143

У

Углы камеры 122–127
Углы обзора, 122–127
Уилер-Николсон, Маль-
кольм 14
Уиндзор-Смит, Барри 139
Уолли, Вуд 135

Ф

Фантастическая четвер-
ка 10, 19, 94–96, 98,
149–151
Файлы, подготовка 194
Фингер, Билл 14
Фирменный стиль 135
Флеш 18
Форма 35, 36–41
Фоны 101–109
Франциско, Тина 41
Фрукт 160

Х

Халк 19, 95, 96
Хек, Дон 135
Хитч, Браян 139
Холмс, Шерлок 50, 51,
199
Художник, работающий
карандашом 29
Хьюджес, Адам 139

Ц

Цвет 179–195
Цифровая тушь 148
Цифровые шрифты 174,
176–177

Ч

«Человек-паук» 19–21,
70–71, 91, 94–97, 102,
138, 156, 157, 200

Человек-факел 16–17
Чо, Френк 203, 208–209
Чудо-женщина 18

Ш

Шрифты 32, 167–177,
218
Шрифты от руки 174–175
Широкие кадры 124
Шустер, Джо 14

Э

Электрический пузырь 28

А

Action Comics, 14
Adobe, 33
American Comics Group,
19
Archie Comics, 16, 19,
102, 135
Atlas Comics 16, 18

В

Banzai Girls 44, 102, 114,
208–209

С

CCA см. Comics Code
Authority
Comics Code Authority
(CCA) 18, 20

Д

DC Comics 14–16, 18, 20,
21, 140, 165, 172
Deleter (программа) 33
Dell Comics 19
Detective Comics 14, так-
же смотри DC Comics

Е

EC Comics 18

Ф

Famous Funnies 14
FTP (протокол передачи
данных) 28
Funnies on Parade 14
Fawcett 16

Г

Google Sketchup 33,
105–109

Н

Harvey Comics 19

И

Illustrator 33
Image Comics 21
InDesign 33

М

Mad 18
Manga Studio 33
Marvel Comics 8, 9, 16–21,
80, 104, 135, 165

Н

National Allied Publications
14
New Fun Comics 1, 14

С

Sequeira PC 190–195

Т

Timely Comics 16, 18–19

У

Yellow Kid 14