


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет дизайна и технологии
Кафедра дизайна
Направление подготовки 54.03.01 – Дизайн
Направленность (профиль) образовательной программы Графический
дизайн

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ


Зав. кафедрой


Е.А. Гаврилюк
«25» 06 2019 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему: Разработка и иллюстрирование комикса для мобильных устройств

Исполнитель
студент группы 584 об 3


17.06.19 О.В. Романенкова

Руководитель
доцент


17.06.19 Л.С. Станишевская

Консультанты:
по исследовательскому разделу
доцент


17.06.19 Л.С. Станишевская


по концептуальному разделу
доцент


17.06.19 Л.С. Станишевская

по технологическому разделу
доцент


17.06.19 Л.С. Станишевская

Нормоконтроль
доцент, кандидат архитектуры


18.06.19 Н.А. Васильева

Благовещенск 2019

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет дизайна и технологий
Кафедра дизайна

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой


подпись

Е.А. Гаврилоч
И.О.Фамилия

« 04 » 04 2019 г.

ЗАДАНИЕ

К выпускной квалификационной работе студента

Романенковой Ольги Владимировны

1. Тема выпускной квалификационной работы: Разработка и иллюстрирование
комикса для мобильных устройств

(утверждено приказом от 01.04.2019 № 432-уз)

2. Срок сдачи студентом законченной работы 21.06.2019

3. Исходные данные к выпускной квалификационной работе: техническое
задание для разработки и иллюстрирования
комиксов для мобильных устройств

4. Содержание выпускной квалификационной работы (перечень подлежащих разработке
вопросов): Иллюстративный раздел; Комикс-панель и вёрстка, Техн. требования
к подаче информации в формате моб. устр-ва, Иллюстративный
концептуальный раздел, Технический раздел

5. Перечень материалов приложения: (наличие чертежей, таблиц, графиков, схем,
программных продуктов, иллюстративного материала и т.п.)

Иллюстративный материал, планшет 1500 x 8000 мм,
виреорешка

6. Консультанты по выпускной квалификационной работе (с указанием относящихся к ним
разделов) по иллюстративному, концептуальному, тех-
нологическому разделу; доцент Станнишевская Л.С.

7. Дата выдачи задания 04.04.19

Руководитель выпускной квалификационной

работы: Станнишевская Любовь Сергеевна, доцент

(фамилия, имя, отчество, должность, ученая степень, ученое звание)

Задание принял к исполнению (дата):



04.04.2019

(подпись студента)

РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа содержит 65 с., 43 рисунка, 2 приложения, 20 источников.

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН, ИЛЛЮСТРАЦИИ, КОМИКС, РАСКАДРОВКА, РАЗРАБОТКА ПЕРСОНАЖЕЙ, ВЕБ КОМИКСЫ, МОБИЛЬНЫЕ УСТРОЙСТВА, НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА, ВЕБТУН

В современном мире существует огромное множество развлекательного контента. Люди могут проводить свое время за просмотром фильмов, сериалов, чтением книг. Однако в то время как производство фильмов является слишком затратным, а у книг большая конкуренция и не большой сегмент заинтересованных потребителей, в качестве аналога выступило производство комиксов.

Комикс, как и фильм, очень легок в потреблении, а красиво оформленными иллюстрациями гораздо легче привлечь читателя, чем книгой. Плюс комикса в том, что его может производить небольшая команда – от 1 до 5 человек, и при относительно небольших затратах на производство, получать продукт, который может конкурировать по просмотрам с популярными сериалами.

Цель: изучить способы создания, технологию производства, виды и особенности комиксов в современном мире и пути заработка в индустрии комиксов.

Задачи: создать комикс, способный конкурировать с профессиональными аналогами, собрать широкую читательскую аудиторию.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
1 Исследовательский раздел	6
1.1 Комикс. Понятие и виды	6
1.1.1 Способы публикации	9
1.1.2 Жанры и способы графической подачи	14
1.1.3 Анализ шрифтов, используемых в комиксах	16
1.1.4 Анализ рынка. Читательская аудитория жанра комиксов	18
1.2 Технические требования к подаче информации в формате мобильного устройства	19
1.3 Исследование аналогов	21
1.3.1 Особенности современных комиксов. Вариация стилей в зависимости от страны-производителя	21
1.3.2 Технические приемы популярных аналогов	23
2 Концептуальный раздел	27
2.1 Постановка проблемы. Обсуждение идеи. Краткое описание сюжетной линии	27
2.2 Дизайн ключевых визуальных объектов комикса	28
2.2.1 Разработка главных героев	28
2.2.2 Разработка окружения	31
2.3 Выразительные средства графики	32
2.3.1 Стилистика и композиция	32
2.3.2 Цветовое исполнение	37
2.3.3 Верстка и структурные элементы	40
2.3.4 Шрифты, название	44
3 Технологический раздел	44
3.1 Чтение сценария и раскадровка	44
3.2 Предварительная компоновка объектов в ленте	45
3.3 Иллюстрирование	46

3.4 Добавление текста и спецэффектов	48
Заключение	50
Библиографический список	51
Приложение А Исследовательский раздел	53
Приложение Б Концептуальный раздел	63

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире существует огромное множество развлекательного контента. Люди могут проводить свое время за просмотром фильмов, сериалов, чтением книг. Однако в то время как производство фильмов является слишком затратным, а у книг большая конкуренция и не большой сегмент заинтересованных потребителей, в качестве аналога выступило производство комиксов.

Комикс, как и фильм, очень легок в потреблении, а красиво оформленными иллюстрациями гораздо легче привлечь читателя, чем книгой. Плюс комикса в том, что его может производить небольшая команда – от 1 до 5 человек, и при относительно небольших затратах на производство, получать продукт, который может конкурировать по просмотрам с популярными сериалами.

Цель данного проекта изучить способы создания, технологию производства, виды и особенности комиксов в современном мире и пути заработка в индустрии комиксов.

Задачи: создать комикс, способный конкурировать с профессиональными аналогами, собрать широкую читательскую аудиторию.

1 ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1 Комикс. Понятие и виды

Комикс (от слова «comic» – «смешной»), это история, рассказанная в картинках. Существует огромное разнообразие видов и жанров комиксов, например, масштабные комиксы с длинным повествованием называются «графические романы», а короткие – «стрипы». Комикс тесно связан с кино и мультипликацией. Пространство и расположение панелей комикса играют ту же роль что и композиция кадра в фильме. Недаром на основе комиксов часто создают кинематографические произведения, а в Японии, на основе комиксов «манга» даже создают мультипликационные сериалы, называемые «аниме».

За широкую распространенность комиксов в США и западных странах, историю их возникновения рассматривают именно оттуда, несмотря на глубокие корни манги в раннем японском искусстве.

Происхождение:

Традиция рассказов в картинках восходит к XVI и XVII веку, когда в Валенсии и Барселоне начали продавать картинки для народа, чаще всего на религиозную тематику. Это пересказ жития святых в сериях небольших гравюр, отпечатанных на листках цветной бумаги («аллилуи»).

К предшественникам комиксов можно отнести политические европейские карикатуры XVIII века. В то время самым популярным «художником комиксов» был Уильям Хогарт (1697-1764), прославившийся своими сатирическими сериями гравюр (см. рис. А.1 приложения А). В середине 50-х годов XVIII века его произведения можно было найти в каждом английском магазине или небольшой лавке, что уже тогда говорило о тяге людей к иллюстрированным повествованиям.

Одним из основоположников жанра комиксов считается немецкий поэт-сатирик и художник Генрих Христиан Вильгельм Буш (1832 — 1908) Его остроумные сатирические стихи в картинках популярны во всём мире. Российским читателям он известен, например, по стихотворению «Плих и Плюх» в перево-

де Даниила Хармса или «Макс и Мориц» (см. рис. А.2 приложения А) (перевод Константина Льдова).

История комиксов:

В 1892 году, в журнале «The San Francisco Examiner» вышел первый американский комикс «Медвежата и тигр». Появление комиксов очень освежило повседневную прессу, повысило заинтересованность читателей и стало главным оружием в конкуренции издательств газет и журналов.

Позже Ауткольт (фр. Richard F. Outcault) выпустил серию «Аллея Хога-на». Второстепенным персонажем в нём присутствовал маленький мальчик в жёлтом костюме, который очень полюбился жителям Нью-Йорка. Ауткольт делает его главным героем. В 1899 году издательство «Морнинг джорнэл» меняет печатный станок, который печатал 4 страницы цветных рисунков, на станок, печатающий 16 страниц. Воскресная газета, которая выпускала комиксы на 8 страницах, стала печатать их на 16-ти. Количество шуточных серий комиксов возросло, а газету стали называть «желтой прессой» из-за обилия цветных страниц.

Золотой век (прим. 1938-1955 гг.):

В XX веке комикс стал одним из популярных жанров массовой культуры. К этому времени комиксы стали отходить от комичности сюжета, за который и получили такое название, а основным жанром теперь стали приключения, ужасы, боевики, детективы и истории о супергероях. Первые серьезные шаги в развитии жанра комикса как средства самовыражения были предприняты именно в начале XX века, и главным шагом к уходу от юмористического жанра в комиксах стало появления комикса о Супермене (см. рис. А.3 приложения А). Началом золотого века принято считать именно появление Супермена в первом выпуске журнала «Action Comics» под издательством DC Comics. Этот комикс стал настолько популярным, что вскоре супергерои буквально заполнили страницы комиксов. Всего за этот период было создано более 400 супергероев. Большинство из них копировали Супермена и были забыты со вре-

менем, однако тогда же родились такие знаменитые персонажи как Бэтмен и Капитан Америка.

Во время второй мировой войны главной тематикой комиксов стали сражения супергероев со странами Оси, а на обложках изображались главные персонажи в сражении с лидерами нацистского движения (см. рис. А.4 приложения А). После победы над фашизмом, стали появляться персонажи с ядерными способностями, вроде «Атомного Громовержца». Считается, что такие комиксы помогали молодым читателям преодолеть страх перед второй мировой войной и перспектив атомной войны.

Именно в период золотого века проявилось новое и по сей день главное направление в жанре комиксов – супергерои и новые миры.

Серебряный век (1956 – 1972 гг):

Этот век начался с введения жесткой цензуры на комиксы, в связи с тем, что большей частью аудитории были дети и подростки. Из-за этого многие серии были изменены до неузнаваемости – нуарный, темный «Бэтмен» превратился в пеструю комедию, сюжеты супермена стали крайне примитивными и совсем детскими, а многие другие серии были вовсе закрыты (см. рис. А.5 приложения А). Из-за этого популярность комиксов сильно снизилась. Многие художники ушли в «подполье», где рисовали нелегальные комиксы ограниченным тиражом.

В этот период на мировую арену выходит компания «Марвел», под авторством Стена Ли, Стива Дитко и Джека Кирби, которая несмотря на жесткие цензурные рамки смогла придать глубину персонажам и сюжету, отчего стала одним из лидеров индустрии (см. рис. А.6 приложения А).

Бронзовый век (1973-1985гг):

В этот период сюжеты комиксов стали более реалистичными и мрачными. Стали подниматься взрослые темы и актуальные проблемы, как употребление наркотиков, загрязнение окружающей среды, алкоголизм и т.д. (см. рис. А.7 приложения А)

Современный век (с 1985 г):

Характеризуется еще большей реалистичностью сюжетов, появлением антигероев. Сюжеты абсолютно разнятся, появляются независимые авторы.

В конце XX века большую популярность приобретают азиатские жанры комикса: японская манга, и менее известные китайская маньхуа и корейская манхва.

В начале XXI века комиксы получили новое воплощение за счёт компьютерных технологий, используемых при раскрашивании комиксов, а также целого ряда талантливых художников. Комиксы стали не только рисовать карандашом, но и писать маслом, а также комбинировать первое и второе в сочетании с графическими редакторами. Множество из комиксов было экранизировано в Голливуде, а фильмы имеют невероятный успех во всем мире (см. рис. А.8 приложения А).

Виды комиксов

В связи с развитием цифровых технологий, производство комиксов удешевилось и ускорилось – художнику больше не нужно покупать материалы для рисования, а благодаря слоям в графических редакторах – корректировать ошибки в рисунке стало гораздо легче. Это не только ускорило и улучшило производство традиционных комиксов, но и увеличило численность независимых, «авторских» комиксов. Однако в то время как традиционные комиксы продолжают выпускаться в печатном виде - независимые авторы редко могут позволить себе такую роскошь без риска убытка, особенно если автор малоизвестен. Исходя из этого, комикс разделился на два вида, по носителям: Классический (печатный) и Веб-комикс (публикующийся в интернете)¹.

1.1.1 Способы публикации.

Традиционные (печатные комиксы):

В современном мире комиксы могут издаваться как от имени крупных издательств, так и малым ограниченным тиражом, изданные самим автором.

Издательства:

¹ Комикс [Электрон. Ресурс]. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Комикс> 07.01.19 (дата обращения: 10.03.19)

Самые крупные издательства комиксов: Marvel, DC, Dark Horse. В России – Bubble. Для того чтобы выпускать комикс под крылом издательства, необходимо чтобы произведенная работа соответствовала целевой аудитории и уровню качества компании. Если компания подписывает контракт с автором, она обеспечивает ему рекламу, тиражирование продукта и отчисление процентов с продаж.

- Marvel:

Самая успешная компания по изданию комиксов в наши дни. Персонажей этих комиксов знают и любят во всем мире. Комиксы этой компании тиражируются и продаются миллионами, а по мотивам этих историй снимаются фильмы, сериалы, рисуются мультфильмы и мультсериалы, которые имеют самые высокие рейтинги внутри жанра.

- DC:

Одно из самых знаменитых изданий комиксов. Родитель жанра «супергероев». Отличается от Marvel более мрачной вселенной, в основном из-за комиксов о «Бэтмене». Все герои этой компании также популярны и крепко укоренились в истории массовой культуры.

- Dark Horse:

Третье по успешности издательство комиксов в мире. Специализируется на производстве комиксов и издательству манги. Основное производство направлено на издательство комиксов дополняющих какую-либо знаменитую франшизу, например комиксы на основе вселенной фильмов Star Wars или игр Mass Effect.

- Bubble:

Самое успешное издательство комиксов в России, основанное в 2011 году. Одновременно производят несколько линеек комиксов и сопутствующие к ним товары. Самые знаменитые серии: «Бесобой», «Майор Гром», «Инок», «Красная фурия».

Независимые издатели:

Несмотря на большое количество издательств, некоторые художники по тем или иным причинам желают издаваться независимо. Это может быть как из-за разногласий с редакцией, так и по собственному желанию. Однако, издательство комиксов очень затратное дело, и чтобы быть уверенным, что дело «выгорит» и художник сможет создать и продать весь изданный тираж, появилось несколько интернет площадок, помогающих реализоваться независимым авторам².

- **Kickstarter:**

Сайт для привлечения денежных средств на реализацию творческих, научных и производственных проектов по схеме добровольных пожертвований. Множество художников издают книги, комиксы, товары благодаря этому сайту. Один из самых знаменитых комиксов, изданный таким способом – *Ava's Demon* (Демон Авы), ставший успешным благодаря необычному стилю повествования, красочным иллюстрациям и популярности автора в социальных сетях.

- **Patreon:**

Еще одна площадка, помогающая независимому автору получать доход с пожертвований. В отличие от *Kickstarter*, в котором пожертвование производится лишь однажды, *Patreon* обладает системой подписки, благодаря которой автор, получая небольшую ежемесячную плату со своих подписчиков, может независимо существовать, полностью отдаваясь задуманному проекту.

- **Реклама в социальных сетях:**

В современном мире интернет играет ключевую роль в успехе продаж. Для привлечения аудитории к своему продукту, автору необходимо иметь аккаунты в популярных соцсетях (*Instagram*,

² What are the best sites to upload a webcomic [Электрон. Ресурс]. URL: <https://www.quora.com/What-are-the-best-sites-to-upload-a-webcomic> 21.06.2018 (дата обращения: 10.03.19)

Twitter, Tumblr) и регулярно выкладывать туда свои работы. Также необходимо следить за трендами и поддерживать социальную активность, чтобы повысить популярность своих работ, и привлечения к себе внимания.

Веб-формат:

Как и в случае с традиционными комиксами, для веб-формата тоже есть своеобразные «издательства». Это сайты-хосты, они же площадки для размещения авторских комиксов. Плюс в том, что на таких площадках, как правило, может размещаться кто угодно, если авторская работа соответствует политике сайта и не нарушает прав. Если комикс набирает много читателей или имеет большой потенциал, то сайт-хост может обеспечить рекламу и продвижение комикса в рамках своего сайта. Сайты с большим трафиком читателей могут также предлагать партнерскую поддержку авторов, взамен на соглашение о размещении рекламы на их комиксе.

Знаменитые сайты-хосты:

- **Webtoon:**

Одна из популярнейших площадок для размещения авторских комиксов. Имеет две ветви – Naver Webtoon, созданный в Южной Корее и используемый в основном ее населением и Line Webtoon – зарегистрированный в Нью-Йорке и направленный на западную аудиторию. Успех площадки заключается в созданном формате, который впоследствии также назвали «вебтуном». Смысл этого формата заключается в том, что панели комикса компонуются не на странице, а на ленте, для того, чтобы комикс было удобнее читать с мобильных устройств, пролистывая вниз. Такой удобный формат позволил привлечь миллионы регулярных посетителей сайта и практически создал революцию в жанре веб-комиксов.

Сайт имеет партнерскую программу для публикующихся художников, а также имеет связь с Patreon, благодаря чему автор может получить материальную поддержку от своих поклонников

- **Tapas:**
Также известный как Tapastic – сайт для размещения веб-комиксов в формате вебтун и авторских новелл³. Как и Line Webtoon, он был основан в Южной Корее и использует практически идентичный дизайн и способ публикации. Tapastic не имеет связи с Patreon, но имеет систему, позволяющую фанатам поддержать автора внутри сайта. В силу того, что Tapastic появился позже чем Webtoon, его аудитория гораздо меньше, а пользователям сложнее набирать читателей. Однако этот сайт все равно любим авторами за наличие общего чата, который позволяет им знакомиться друг с другом и обсуждать свои работы⁴.
- **Smack Jeeves:**
Американская площадка для публикации комиксов. Поддерживает стандартный «страничный» формат. Не имеет такой же широкой аудитории как корейские аналоги, однако широко используется авторами, которые планируют опубликовать свои комиксы на бумажных носителях.
- **Авторский Комикс:**
Русский аналог Smack Jeeves. Имеет примерно такое же количество посетителей, популярен у российских читателей. На нем размещают не только собственные работы, но и любительские переводы зарубежных авторских комиксов.

Альтернатива сайтам-хостам – создание собственного сайта размещения для комикса. Минус в том, что изначально личный сайт не обладает необходимой аудиторией, в то время как популярные хост-сайты обеспечивают авторам таргетированную рекламу и имеют широкую аудиторию, заинтересованную в чтении комиксов, а плюс личного сайта в том, что все доходы за размещение

³ Tapas [Электрон. Ресурс]. URL: <https://tapas.io/comics> 11.07.2018 (дата обращения: 10.03.19)

⁴ Tapas forum [Электрон. Ресурс]. URL: <https://forums.tapas.io/> 11.07.2018 (дата обращения: 10.03.19)

рекламы будут переходить непосредственно создателю. Чтобы набрать аудиторию для личного сайта необходимо так или иначе размещаться и на хостах, для того чтобы прорекламирровать свой продукт. Также, необходимо быть активным в социальных сетях, чтобы иметь возможность рекламировать свой продукт фанатам и подписчикам.

1.1.2 Жанры и способы графической подачи.

Современные комиксы имеют огромное количество жанров, однако, если разделять их по существенным графическим различиям, то можно выделить 4 потока:

1. *Экшен* (см. рис. А.9 приложения А)

Этот жанр отличается крайне динамичными, зачастую гиперболизированными, иллюстрациями. На страницах таких комиксов часто присутствуют взрывы, удары, бои. Движение обычно изображают при помощи параллельных полос, движущихся в направлении движения объекта, или при помощи радиального смыкания линий к объекту, к которому необходимо привлечь внимание.

Для придания драматизма иллюстрации, также часто используется резкая перспектива, когда персонаж кажется большим, величественным, а прочие объекты маленькими. Это же прием используется для придания движения фигуре (например, большой кулак, движущийся в сторону зрителя, тогда как обладатель этого кулака относительно маленький).

К жанру «экшен» можно отнести:

- Комиксы о супергероях
 - Приключения
 - Боевики
 - Вестерн
- (иногда):
- Фантастику
 - Фэнтези

2. *Ужасы* (см. рис. А.10 приложения А)

Данный жанр отличается наличием неприятных, тревожных изображений, которые могут испугать читателя, заставить нервничать или волноваться за персонажа. Распространенные графические приемы такого жанра – темные, блеклые цвета (если комикс цветной), изображение грязи и потертостей фонового окружения, использование темных тревожных тонов (темные закручивающиеся линии, туман, черный фон), намеренное искажение лиц, рваная штриховка. Также как и в «экшене» применяется искаженная, преувеличенная перспектива, но применяется она не на фигуре в целом, или ее конечностях, а на лице персонажа. Такой графический прием создает иллюзию нарушения личного пространства читателя, что тоже помогает добиться эффекта неприязни, нервозности.

К жанру «ужасы» можно отнести:

- Ужасы
- Триллер
- Слэшер

3. *Романтика* (см. рис. А.11 приложения А)

Жанр романтики, отличается легкой цветовой гаммой, молодыми и красивыми главными персонажами, комедийным или драматичным сюжетом. Сюжет чаще всего строится вокруг стандартных приемов романтических драм - любовный треугольник, запретная любовь и т.п. Обычно используется восточный графический стиль, так как персонажи в нем выглядят выгодней всего. Графические приемы характерные жанру: изображение звездочек, сердечек, цветов, блесток на заднем фоне или возле лица персонажа. Для драматичных моментов могут использоваться те же приемы что и в триллерах – черный, гнетущий фон, мрачная атмосфера.

4. *Комедия* (см. рис. А.12 приложения А)

Графические приемы жанра комедии часто схожи с романтикой. Также используются легкие цвета, и располагающая к себе атмосфера. Главные

персонажи могут быть как привлекательными, так и стилизованными до комичного вида.

Несмотря на условное разделение по графическим приемам, современные комиксы обладают таким широким разнообразием, что могут сочетать в себе несколько, казалось бы, не сочетаемых жанров одновременно. В «ужасах» может присутствовать романтическая линия сюжета, а комедийная история может быть построена на жанре «экшен», поэтому все границы разделения крайне условны, и обычно в превью комикса указывается сразу несколько жанров одновременно.

1.1.3 Анализ шрифтов, используемых в комиксах.

Особенностью комиксного жанра является то, что иллюстративные панели являются такой же частью истории, что и сопутствующий текст. История не может существовать, если отделить одно от другого. Но как же это происходит? Как иллюстрация может «читаться»? Задача иллюстратора комикса часто состоит в том, чтобы преподнести графическую информацию максимально ясно. Читатель чаще всего не захочет всматриваться в картинку, ища в ней тайный смысл. Комиксы, за некоторым исключением, это не произведения живописного искусства - это история, а история должна быть понятной. Помимо различных графических приемов (таких как композиция, светотеневой или цветовой контрасты, чистый и ясный рисунок), к изображениям часто добавляют подписи. Это могут быть как полноценные слова, вроде: «взял», «стучит», «сомневается», так и слова, не имеющие смысла, но являющиеся описанием звуков, например: «вжух», «врууум», «бам» и т.д. (см. рис. А.13 приложения А). Слова, которые означают какое-либо тихое действие, соответственно помечаются небольшими пометками, а те, что означают громкое действие, могут занимать половину иллюстрации (см. рис. А.14 приложения А).

Так как изначально комиксы рисовались традиционным способом, и все шрифты выводились вручную, в современных комиксах, также придерживаются «рукописных» шрифтов. Такие шрифты больше всего подходят к стилю комиксов, легко читаются и воспринимаются.

Часто используемые кириллические шрифты:

1) Диалоговые (только прописные символы). Составляют основное текстовое наполнение комикса:

- Digital Strip Cyrillic (v_DigitalStrip)
- IrinaCTT
- v_CCAstroCity_Int
- Sandy Comic Strip
- v_CCAadamKubert
- v_CCYadaYadaYada
- v_LetterOMatic!
- v_CCJeffCampbell
- WebLettererBB

2) Диалоговые (с прописными и строчными символами). Чаще всего используются как примечания в тексте, пометки действий на изображении, или внутренние монологи персонажей:

- v_Blambot Casual
- v_CCFaceFront
- v_CCHedgeBackwardsLower
- v_CCPulpFictionMedium
- v_CCTimSaleLower
- v_Mighty Zeo 2.0
- v_SilverAge LC BB
- v_SundayComics BB

3) Шрифты для звуковых эффектов:

- v_BadaBoom BB
- v_CCBellyLaugh
- v_CCPrimalScreamInt

- v_CCSmash
- v_DeathRattle BB
- v_FallingSkies
- v_Holy Mackerel!
- v_Damn Noisy Kids

1.1.4 Анализ рынка. Читательская аудитория жанра комиксов.

Когда комиксы только появились, они несли собой крайне ограниченный жанр – комедия, супергерои и т.д. Сюжеты были, как правило, незамысловаты, а целевая аудитория одна – дети и подростки. Особенно ярко это было выражено в «серебряный век» комиксов, когда на них была наложена строгая цензура. Но что же сейчас? Несмотря на то, что основным жанром западных комиксов остаются супергерои, азиатский рынок сосредоточил все внимание на романтике и драме. В это же время обе стороны в равной степени охватывают и прочие жанры: боевики, ужасы, приключения, фэнтези и так далее. Таким образом, строгий вектор целевой аудитории полностью исчез.

В современном мире комиксы не имеют какой-либо определенной возрастной или половой категории. Как книги, фильмы, мультсериалы и любой другой развлекательный контент, каждый комикс уникален и имеет своих поклонников. Это также подтверждает статистика, собранная DC о том, кто читает комиксы. Она показала, что, несмотря на то, что жанр их студии нацелен на мужчин и юношей, женщины составляют почти половину их аудитории.

Также известно, что у современного человека стоит выбор – как читать комиксы – на физическом носителе или в электронном варианте. Не смотря на то, что бумажный вариант гораздо приятнее – веб доступен в любой точке мира, где есть интернет и абсолютно бесплатен. Логичный вывод, что у комиксов веб-формата аудитория гораздо шире, чем у печатных. Для того, чтобы подтвердить эту теорию, был проведен опрос, по итогам которого, выяснилось, что из 148 опрошенных человек 70% предпочитают веб комиксы, 23% читают отсканированные страницы физических носителей (что также приравнивается к

веб-формату) и только 7% покупают комиксы на физических носителях. Таким образом можно сказать что 93% читателей предпочитают читать комиксы в интернете, что является подавляющим большинством.

1.2 Технические требования к подаче информации в формате мобильного устройства

С развитием технологий у людей появилась возможность иметь доступ к безграничной сети информации. И этот доступ 24 часа в сутки, буквально лежит у нас в кармане – смартфон.

Предприниматели, которые раньше всех успели адаптировать свою работу под условия современного мира, моментально стали успешными, и индустрия комиксов в этом не исключение. Комиксы, как и многие прочие развлекательные атрибуты, стали все чаще просматриваться именно в электронном виде, через сеть – интернет. Однако, они как и во все прошлые года компоновались лишь в формат А4, для того, чтобы их можно было распечатать и тиражировать на физическом носителе. Такие комиксы крайне неудобны для чтения с мобильных устройств, которые имеют маленький экран. Однако многие производители продолжили игнорировать мобильные устройства, отдавая предпочтение традициям, и не рассматривая огромный потенциал «карманного комикса». Прорыв в этой области развлекательного контента сделали предприниматели из Кореи. Компания Naver (корейская альтернатива google) разработала сайт для размещения комиксов для мобильных устройств – «Webtoon». Комиксы, вместо листа А4 стали компоноваться в ленту, таким образом, чтобы каждая панель комикса занимала как можно большую площадь, а сам комикс просто «скроллился» вниз и читался таким образом. Такая компоновка очень сильно упростила чтение комиксов с мобильного телефона, а миллионы корейцев получили доступ к бесплатному развлечению, за которым стоило лишь полезть в карман. Такая компоновка комиксов в последствии стала называться «вебтуном» в честь сайта, на котором они стали появляться впервые.

Вебтуны публикуют не только на «Webtoon». Данный способ публикации оказался настолько удобным, что завоевал сердца миллионов пользовате-

лей по всей планете, а художникам помог привлечь больше читателей и соответственно больше заработка от рекламодателей.

Рассмотрим же технические параметры такого «вебтуна»:

Одна полоса вмещает в себя целую главу комикса. Она может достигать от 1 иллюстративной панели до 150 и больше. Если полосу в 150 фреймов опубликовать одной картинкой, то пользователь элементарно устанет ждать когда она загрузится, поэтому вебтун установил правило, что одна загружаемая картинка должна быть не больше 800 пикселей по ширине и 1200 пикселей по высоте, поэтому чаще всего художники компонуют свой комикс в длинную полосу, а затем режут ее на равные части, не превышающие указанные параметры. При этом в общее количество файлов в одном эпизоде не должно превышать 20 мб. Таким образом, пользователю не требуется ждать, когда загрузится вся глава, потому что пока он читает верхнюю часть страницы, постепенно подгружаются нижние.

Размер шрифта также рекомендуется выбирать крупный, чтобы он легко читался с маленького экрана. От того, что на экране телефона немного места, «пузыри» с текстом частично или полностью выносятся на белый фон, за пределы иллюстрации, при необходимости.

1.3 Исследование аналогов

Для создания комикса необходимо изучить современные тенденции в данной индустрии - какой стиль популярнее, что сейчас читают чаще всего, на какой информационной площадке. Необходимо понять как успешные комиксы стали успешными - для этого было проведено исследование аналогов.

1.3.1 Особенности современных комиксов. Вариация стилей в зависимости от страны-производителя.

С начала истории развития комиксов, западный мир очень отличался от восточного. В то время, как американский стиль вдохновлялся гравюрами и живописью, где было важно изобразить реалистичную фигуру со светотенью, азиатский происходил от их искусства изображения на бумаге, где рисунок должен был быть чистым и изящным, без лишних деталей, как каллиграфия.

Сейчас стиль комиксов модно разделить на 3 потока:

1) *Западный* (см. рис. А.7 приложения А)

От того что западный стиль комиксов изначально вдохновлялся академической школой рисунка и живописи западной Европы, изображения героев стремятся к правильным пропорциям и реалистичным лицам. Также можно отметить обязательное цветовое сопровождение. Западные комиксы зачастую отличаются яркими и пестрыми иллюстрациями, в то время как у восточных комиксов цвета более спокойные или вообще отсутствуют.

2) *Восточный (японский и китайский)* (см. рис. А.19, А.11 приложения А)

Следуя философии чистой аккуратной графики, азиаты создали свой собственный жанр комиксов – манга. Манга (японская и китайская) отличается, как правило, черно-белой графикой (из-за дешевизны печати), искаженными человеческими пропорциями (люди обезличиваются, становятся больше похожими на кукол) и крайне необычными для западного читателя сюжетами. В экшен-жанре можно отметить более сильную динамику, так как восточные художники не боятся играть с пропорциями героев и искажать их в угоду движению. Одно из самых существенных отличий японских и китайских комиксов – расположение фреймов и текста в листе слева направо.

3) *Восточный (манхва)* (см. рис. А.10, А.12, А.13 приложения А)

Корейские комиксы в первую очередь отличились изобретением такого жанра как «вебтун». Это исключительно веб формат комикса, которые позволяют пользователю проматывать его на мобильном устройстве сверху вниз, как посты в соцсетях. Стиль рисования схож с китайским и японским – лица персонажей упрощенные, похожие на кукол. От восточных собратьев манхву отличает то, что она, как и западные комиксы обладает цветом, однако в отличие от американских комиксов цвета более упрощенные, без сложных переходов. Это сделано с целью ускорить работу – корейские официальные вебтуны выпускаются по главе в неделю.

1.3.2 Технические приемы популярных аналогов.

В данной курсовой работе было проведено исследование успешных знаменитых аналогов, чтобы выяснить их закономерные особенности и технические приемы. Для анализа были взяты 3 популярных комикса, вышедшие за последние 15 лет: российский комикс «Майор Гром», японский комикс «Тетрадь смерти», корейский вебтун «Сыр в мышеловке». Все эти три комикса славятся головокружительным успехом, имеют несколько экранизаций и являются практически символами своего жанра.

1) *«Майор Гром»* (см. рис. А.15 приложения А)

Графика:

Фигуры персонажей стилизованы, однако внимание к деталям фона, окружения, одежды создает впечатление чего-то серьезного, а не комического. Стилизация персонажей сильно отличается от восточной, она больше напоминает западные мультфильмы, но более агрессивна. Композиция очень грамотная и динамичная. Почти отсутствует черный цвет – вся графика цветная. Цвет обладает плавными, сложными переходами и градиентами. В каждой иллюстрации соблюдена цветовая гармония. Виден высокий профессионализм художников, работающих над этой серией.

Сюжет:

Первая сюжетная арка под названием «Чумной Доктор» разворачивается вокруг одноимённого серийного убийцы, расправляющегося с коррумпированными врачами, бизнесменами, чиновниками и представителями власти. Расследовать дело поручают Игорю Грому и его напарнику Дмитрию Дубину. Сюжет раскрывает социальные проблемы коррупции, самосуда и денежной власти.

Экранизации:

«Майор Гром» (2017 г.) короткометражный фильм; «Майор Гром: Чумной доктор» экранизация запланирована на октябрь 2019 г.

2) *«Тетрадь смерти»* (см. рис. А.16 приложения А)

Графика:

Полностью черно-белая графика. Это считается стандартом для манги, так как черно-белые картинки печатать дешевле, и рисуются они гораздо быстрее – срок выпуска главы обычно раз в две недели, в то время как западные комиксы выпускаются раз в месяц. Художник Тетради Смерти соблюдает пропорции, очень грамотно передает фактуру материалов и глубину рисунка при помощи черного цвета. Персонажи, несмотря на ограниченность в графической передаче, очень харизматичны и их легко отличить друг от друга. Очень грамотно соблюдена композиция фреймов внутри листа, виден высокий профессионализм.

Сюжет:

Бог смерти роняет в человеческий мир тетрадь, с помощью которой можно убивать людей, лишь записав в нее имя жертвы. Тетрадь находит талантливый и умный старшеклассник. Несогласный с мировым порядком, он начинает вершить самосуд и убивать людей, совершивших тяжкие преступления, записывая их имя в тетрадь. Постепенно его мировосприятие искажается, и, начав чувствовать себя неуловимым богом, он начинает убивать невинных людей, пытающихся его остановить, обвиняя их в том, что они мешают божественному делу в создании нового мира. Данный сюжет раскрывает проблему деформации личности в рамках власти, а также проблему преступности в мире.

Экранизации:

«Тетрадь смерти» (2006 г) аниме-сериал, «Тетрадь смерти» (2006 г) фильм, «Тетрадь смерти: последнее имя» (2006 г) фильм, «L:Изменить мир» (2008 г) фильм, «Light Up The New World» (2016 г) фильм, «Тетрадь Смерти» (2017) западная адаптация от Netflix.

3) «Сыр в мышеловке» (см. рис. А.17 приложения А)

Графика:

Графика данного комикса отличается изящными линиями, свойственными восточному стилю и динамикой. Главный акцент делается именно на графику, в то время, как цвет является вспомогательной частью. Цвета приглушенные, преобладают зеленовато-желтые оттенки, с которыми контрастируют

рыжие волосы главной героини. Стиль изображения выглядит более упрощенным в сравнении с западным стилем. Это связано с жесткими сроками публикации вебтунов – глава в неделю.

Сюжет:

Главная героиня истории - обычная студентка Хонг Соль, которая старается вжиться в новый для себя коллектив. Родственница готова предоставить ей отдельную комнату, но платить за все услуги ей придется самой. Главная героиня попадает в обычный университет, совмещает учебную жизнь с подработками. Вместе с ней на потоке учится красивый парень Ю Чонг, который с первого дня вызывает у девушки подозрения. С одной стороны, он старается быть милым и доброжелательным со всеми, но с другой, крайне сложно понять, кто же скрывается под этой умелой маской лжеца. Сюжет раскрывает множество социальных проблем. Каждая арка – мини история о манипуляциях людей в попытке занять место под солнцем. При этом каждый может увидеть в этих сюжетах себя, своих друзей или свое окружение. Этот комикс крайне изящно вписывается в рамки современного мира, чем и завоевал сердца множеств людей по всей планете.

Экранизации:

«Сыр в мышеловке» (2016) сериал, «Сыр в мышеловке» (2018) фильм.

Из данного анализа, можно сделать вывод, что залог успеха любого продукта – качество во всем. Комикс должен обладать как качественной, и уместной рисовкой, так и хорошим сюжетом. В данный период времени наиболее успешны комиксы, затрагивающие социальные проблемы, а стиль склоняется к стилизации лиц персонажей, сохраняя при этом человеческие пропорции.

По итогу исследовательской части можно сделать вывод, что самый оптимальный способ набора аудитории для комикса - публикация на веб – площадке. При этом необходимо чтобы он имел качественную рисовку, и хороший, качественный сюжет, который сможет заинтересовать читателя. По мере исследования было установлено, что самая популярная интернет площадка это сайт Webtoon. Комиксы, пользующиеся особой популярностью на Webtoon, выпол-

нены в корейском стиле, из чего следует, что разумнее всего придерживаться именно такого стиля.

По завершению исследовательской работы удалось установить графические закономерности популярных комиксов, а также изучить приемы работы с текстом.

2 КОНЦЕПТУАЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1 Постановка проблемы. Обсуждение идеи. Краткое описание сюжетной линии

Благодаря интернету, авторам стало гораздо легче воплощать в реальность свои творческие замыслы и делиться ими с людьми по всей планете. Индустрия комиксов не исключение. Количество авторских комиксов исчисляется сотнями и тысячами, конкуренция между художниками стала безумной, а глаза читателей просто разбегаются от огромного выбора. Однако, несмотря на количество выбора, появилась существенная проблема – низкое качество. Из-за того, что подавляющее количество авторов-любителей не отдают себе отчет в том, что писательский навык настолько же важен, как и художественный, появилось неисчислимое множество комиксов, в которых либо очень слабые иллюстрации, либо плоский сюжет, либо обе проблемы разом. Поэтому важно, чтобы над комиксом работало как минимум два человека – писатель и художник.

Мишель Олиник – американская писательница-любитель, знаменитая в сети под псевдонимом The Carnivorous Muffin. На ее счету уже более 200 историй, отличающихся глубоким сюжетом, отсылками к философии, литературе, и потрясающе красивым слогом. Тысячи фанатов по всему миру следят за ее творчеством. Некоторые из них переводят ее работы на другие языки, ставят аудио спектакли, рисуют иллюстрации, пишут собственные работы. Именно она и стала писателем для данного комикс проекта, так как имеет достаточно для этого навыков.

В ходе долгих обсуждений вариантов сюжета, внимание было остановлено на истории с первоначальным названием «Си-лучи у врат Тангейзера».

Впоследствии название истории было переименовано в «Wolves' Planet» (пер. Волчья Планета). Это название не только создает стойкую ассоциацию с одним из главных персонажей, но также делает отсылку к фразе «Человек человеку – волк», так как главная идея истории указать на общественные пороки.

2.2 Дизайн ключевых визуальных объектов комикса

Для создания правдоподобного и интересного мира любой истории с иллюстрационным сопровождением, необходимо внимательно отнестись к дизайну персонажей и окружения, в котором они находятся.

2.2.1 Разработка главных героев.

Практически, самой важной частью комикса являются центральные персонажи истории. Во многих комиксах можно заметить, что порой окружение не рисуется вовсе, оставляя панель комикса занятой лишь персонажем и простым однородным фоном или градиентом. Именно на персонажей зритель смотрит чаще всего, игнорируя окружение. Зачастую привлекательный и уникальный внешний вид персонажа на обложке комикса или рекламном баннере в интернете играет ключевую роль в привлечении читателя. Однако, помимо эстетически приятного вида, персонаж также должен отображать влияние мира, в котором он находится. Поэтому важно отнестись к разработке главных персонажей очень внимательно.

Главная героиня

Главная героиня была описана автором как молчаливая, замкнутая девушка со стоическим характером. Будучи жителем деревни, всю свою жизнь она работала физическим трудом, поэтому к шестнадцати годам выросла достаточно крепкой и самостоятельной девушкой. Одна из ключевых сцен первой главы это встреча со стаей волков посреди пустыни. По мотивам этого момента был создан быстрый набросок образа, который был положительно принят автором. В этом наброске были подобраны ключевые цвета персонажа, стиль и черты лица. Смуглая кожа и волосы, собранные в хвост создают образ крепкой «деревенской работяги». Бледно-голубые глаза ярко выделяются на фоне смуглой кожи, создавая образ решительности и сосредоточенности. Одежда главной героини изношенная, и указывает на то, что производство или поставка материалов для одежды в данном мире или в данном месте затруднена. Ее одежда и лицо в пыли, так как будучи фермером она часто взаимодействует с землей, а вода ценный ресурс и не всегда удается умыться (см. рис. Б1 приложения Б).

На основе подобранной палитры был создан основной костюм для главной героини. Образ строился на основе фильмов «Пятый Элемент», «Безумный Макс», видеоигр серии «Mass Effect» и прочего визуального контента в жанре научной фантастики или постапокалипсиса. Итоговый вариант одежды, представленный на рисунке 1, представляет собой комфортную одежду рабочего. Штаны с кожаными вставками, белая водолазка, самодельные перчатки представляющие собой тряпичные обмотки и дополнительный элемент в виде зеленой кофты необычной формы в стиле sci-fi.

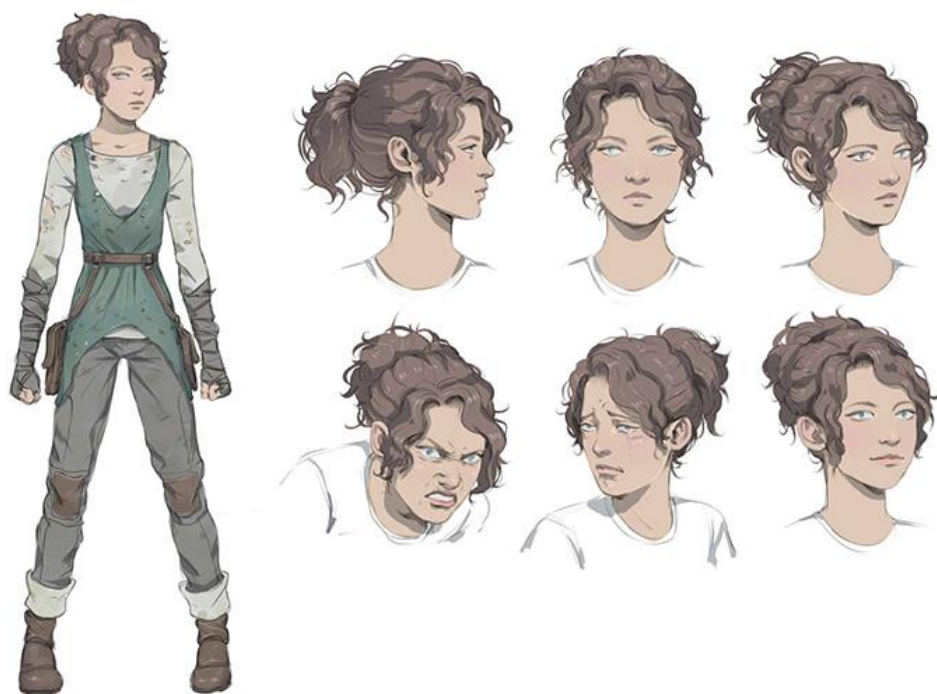


Рисунок 1– Основной костюм главной героини, разработка лица и эмоций

Затем была начата разработка верхней одежды персонажа. Среди предложенных вариантов был утвержден костюм, основывающийся на уличной моде эпохи 80-х (см. рис. Б2 приложения Б).

Главный герой

Главный герой – Инопланетное существо, принимающее вид любого живого создания. Большую часть своей жизни он прожил в обличи волка, и плохо социализирован. Впервые в истории главный герой встречается в виде большого белого волка, поэтому его «человеческая форма» основывается именно на этом образе. Вместо белой шерсти герой приобрел взъерошенные белые волосы, а желтые глаза и немного длинные клыки остаются как напоминание о его истинной сущности. Под своей челкой главный герой прячет третий глаз, который является отличительной чертой его вида, и обладает некоторыми сверхъестественными способностями.

Создание костюма главным образом опиралось моду 80-х, фильмы жанра sci-fi и, в особенности, мультфильм «X-men», обладающий множеством примеров упрощенных костюмов в стиле ретро-футуризм. Первые наброски и цветовой поиск представлены на рисунке 2.



Рисунок 2 – Первые эскизы главного героя

В процессе создания комикса графический стиль изменился в угоду быстрому производству. Финальный вариант изображения главных героев представлен на рисунке 3.



Рисунок 3 – Итоговый вариант изображения главных персонажей комикса

2.2.2 Разработка окружения.

Вторым, не менее важным элементом иллюстрирования комикса является окружение. Несмотря на то, что читатель обращает на окружение меньше внимания, чем на главных героев, окружение также является способом подачи истории. Действия комикса разворачиваются на колонизированном Марсе тысячи лет спустя. Эта планета успела встретить свой рассвет, однако, со временем стала постепенно обращаться в свое изначальное состояние. Образ пейзажей данного места строится на фотографиях Гранд Каньона. Фауна была завезена с Земли и по-прежнему напоминает земных обитателей, за исключением небольших мутаций.

Первой разрабатываемой локацией стала деревня главной героини. Учитывая, что действия разворачиваются в очень далеком будущем, первой мыслью было создание архитектуры, которая напоминала бы что-то этническое,

имеющее свою историю и традиции, поэтому первый вариант деревенской архитектуры основывался на глиняных домах Африки (см. рис. Б.3 приложения Б). Однако в дальнейшем такой вариант был отклонен, так как данная архитектура скорее напоминала стиль фэнтези (см. рис. Б.4 приложения Б).

Следующий вариант окружения основывался на фотографиях китайских трущоб (см. рис. Б.5 приложения Б). Этот вариант деревни представляет собой группу песчаных домиков, частично скрытых в скале и прикрытых железными листами, которые соединяются собой генератором электрического питания (см. рис. Б.6 приложения Б). Внутри и снаружи этих сооружений располагаются причудливые механизмы и изобретения. Такой вариант локации больше напоминает жанры киберпанк и постапокалипсис, что больше подходит к теме произведения, поэтому было решено утвердить именно его.

2.3 Выразительные средства графики

2.3.1 Стилистика и композиция.

Разрабатываемый комикс имеет жанр «фантастика», «приключения». Также присутствуют элементы драмы, экшена и комедии. Поэтому в нем задействованы все графические приемы, перечисленные в исследовательской части. Первые страницы, представленные на рисунке 4 и 5, кратко повествуют о предыстории главной героини, показывают мир и окружение. Впоследствии эти страницы были сформированы в пилотный эпизод и исключены из официального итогового варианта комикса.



Рисунок 4 – Пилотный эпизод, стр. 1-4

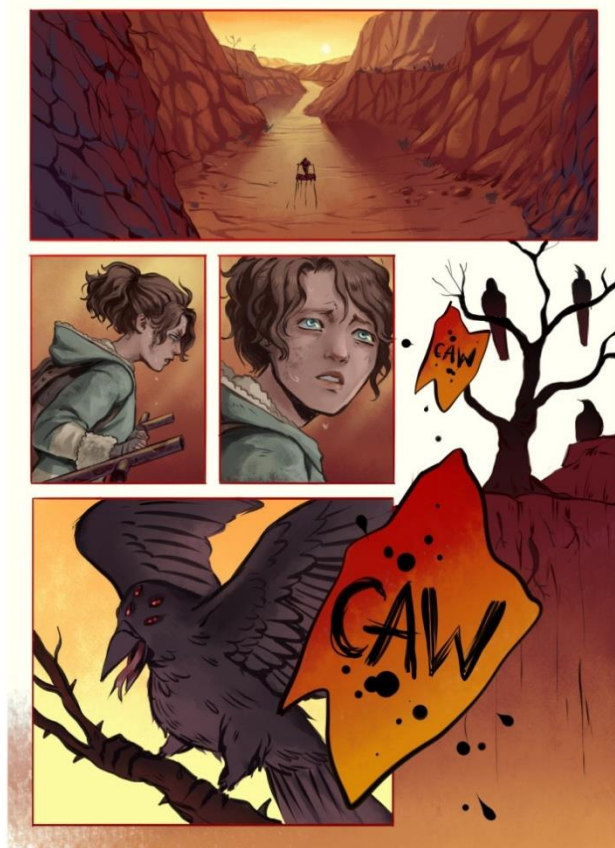
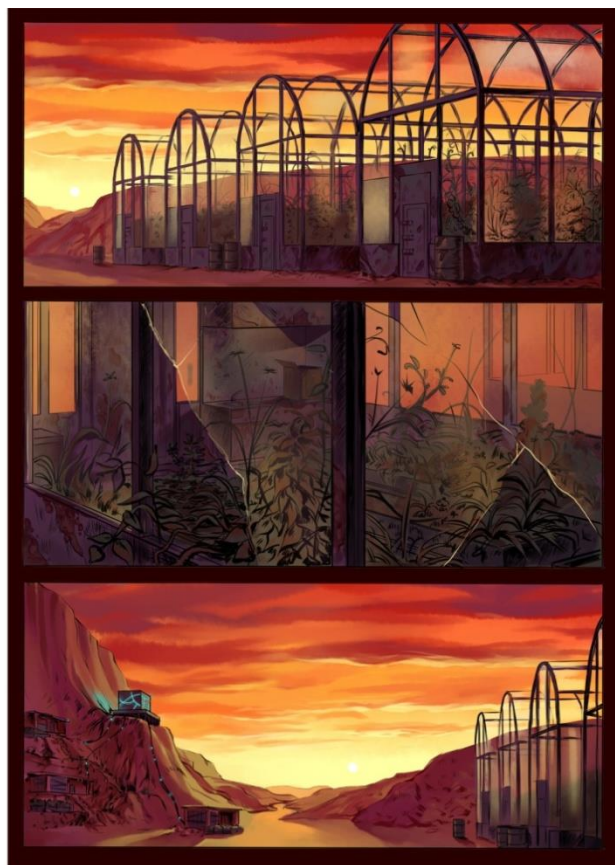


Рисунок 5 – Пилотный эпизод, стр. 5-8

Первый вариант комикса создавался в западном стиле, и компоновался на листе А4. Уже на первой странице, показанной на рисунке 6, видны признаки, характерные западному стилю комиксов – четкая штриховка, сложные, объемные цвета, композиция в листе слева направо. Графический стиль опирался на такие комиксы как «Бесобой», «Человек-Паук», «Бродяга».

Комикс начинается с отрывка из рассказа Карла Сагана «Бледно-голубая точка», который сопровождает действия главной героини на протяжении всей главы. Атмосфера главы мрачная. Оттенки мадженты и синего создают атмосферу заката. Шаги главной героини сопровождаются звуковыми пометками (хруст мерзлой земли), белые линии возле ног символизируют дрожь от тяжести (героиня везет тяжелый груз).

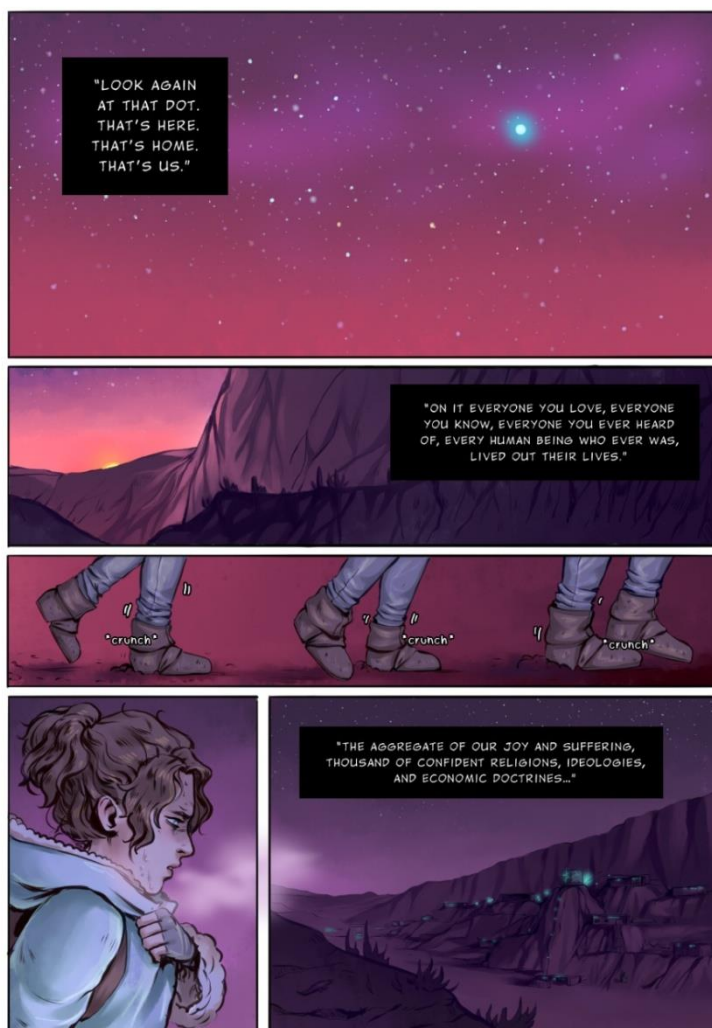


Рисунок 6 – Первая страница комикса

Изначально, план публикации заключался в виде традиционной компоновки (на А4). Однако в ходе исследований этот план был пересмотрен, так как выяснилось что самый оптимальный вариант продвижения комикса – публикация его на сайте Webtoon в формате вебтуна – то есть в полосе. Таким образом, композиция страниц была изменена для удобства чтения на мобильных устройствах. Пример компоновки в полосу представлен на рисунке 7.

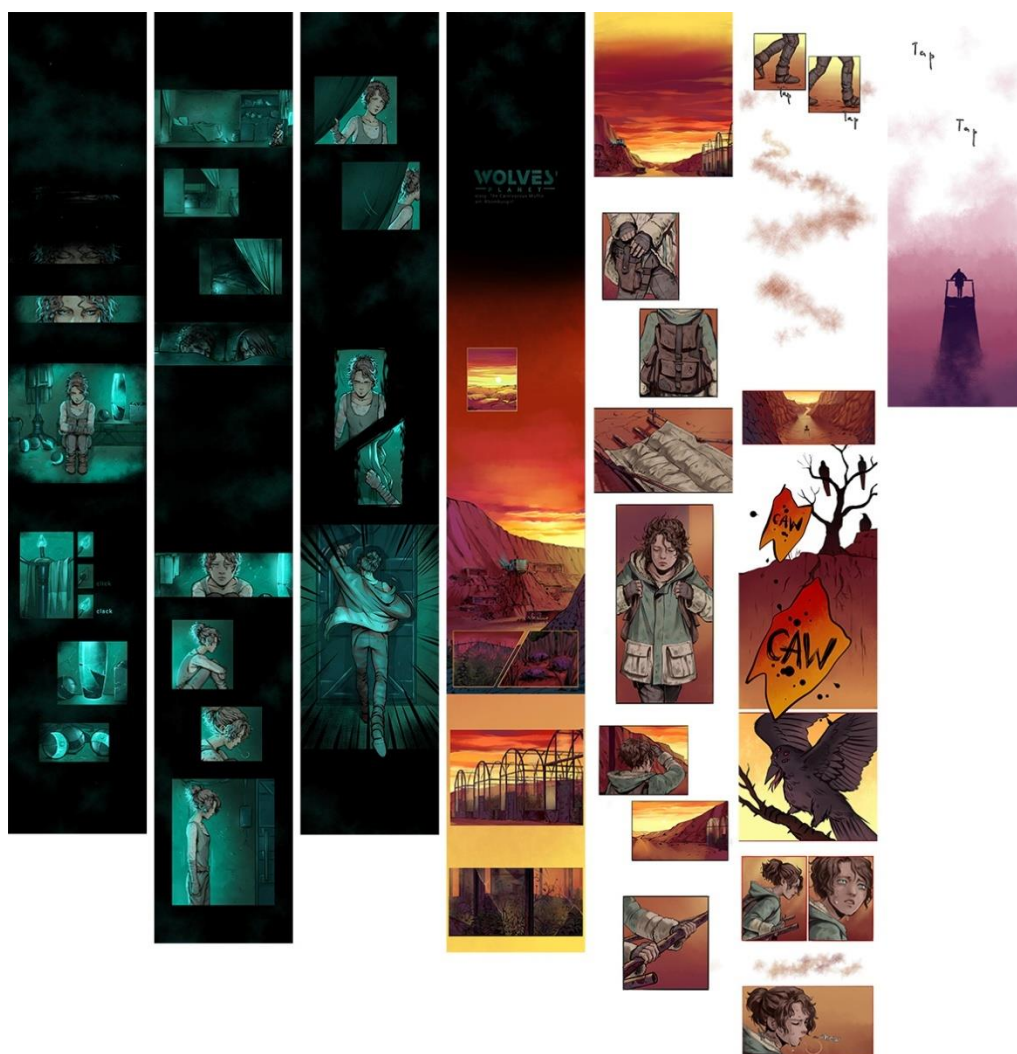


Рисунок 7 – Композиция комикса для мобильных устройств

После загрузки пилотного эпизода на Webtoon, комикс был встречен положительно, однако не завоевал необходимого количества внимания. К тому же оставалась существенная проблема – низкая скорость производства. Для успешного продвижения комикса необходимо выкладывать новые главы как минимум 2 раза в месяц, но с текущим стилем рисования это было невозможно

осуществить силами одного автора. Тогда было принято решение упростить стиль комикса, а так как на Webtoon популярнее всего восточный стиль (манхва), стилизация двигалась именно в этом направлении. Итоговая стилизация представлена на рисунке 8.



Рисунок 8 – Фрагмент первой главы, композиция для веб-формата

2.3.2 Цветовое исполнение.

В первоначальном варианте комикса цвета были более насыщенные. Упор ставился на живопись, а не на графику. Цветовая гамма каждой страницы могла отличаться, но соблюдая цветовую гармонию. Например, первые четыре страницы обладают темно-зелеными, неоновыми оттенками. Благодаря этому передана темная, гнетущая атмосфера ситуации, в которой оказалась главная героиня, а также зеленый неоновый цвет часто ассоциируется с чем-то необычным и футуристичным, что позволило передать идею о том, что место действия происходит в далеком будущем. Дальнейшие страницы обладают оттенками заката – от ярко-желтого до темно-фиолетового.

В последующей стилизации цвета стали более спокойные, как показано на рисунке 9. Объекты и персонажи упростились, с целью получить максимально понятный и удобочитаемый вариант, а также ускорить процесс работы.



Рисунок 9 – Фрагмент пятой главы

На представленном выше примере видно, что благодаря новому способу графической подачи иллюстрации стали более четкими и понятными, что позволит читателю быстрее усваивать информацию.

Для оптимизации рабочего процесса была заготовлена цветовая палитра для персонажей и повторяющихся объектов, продемонстрированная на рисунке 10.

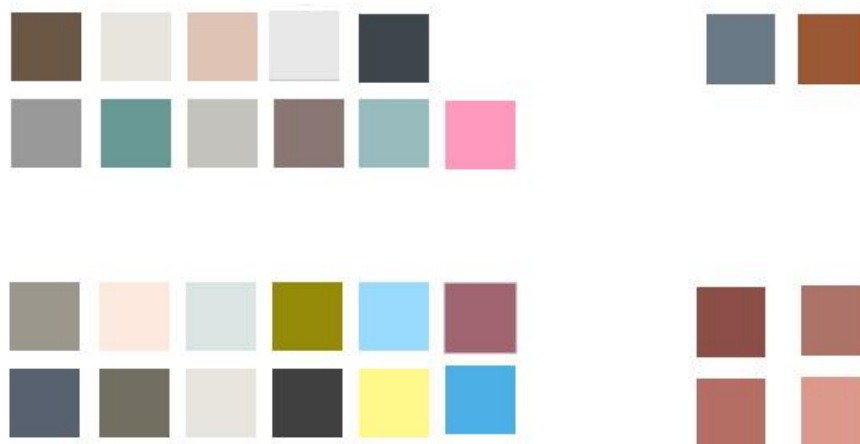


Рисунок 10 – Цветовая палитра для повторяющихся объектов и персонажей

В левом верхнем углу представлена цветовая палитра главной героини комикса. Под ней - палитра для второго главного персонажа. Справа от них находятся заготовленные цвета для металла, ржавчины, и оттенки марсианской почвы.

Для создания теней на персонажах используется градиент из двух цветов – розовый (С:20 М:38 Y:15 К:0), который располагается на участках тела или предметах с красным оттенком, и голубой (С:32 М:81 Y:12 К:0), располагающийся на одежде и прочих вещах, как показано на рисунке 11-а. Слой с данным градиентом накладывается через режим «умножение». Результат продемонстрирован на рисунке 11-б.

а)



б)



Рисунок 11 – Создание тени на объекте

Благодаря данным цветовым и графическим приемам создается образ схожий с восточной мультипликационной анимацией, которая сейчас пользуется огромным интересом у молодежи, а комиксы с подобным стилем завоевывают лидирующие позиции по популярности на тематических сайтах.

2.3.3 Верстка и структурные элементы.

Из-за того, что экран телефона занимает небольшое пространство – для удобного чтения, объекты в полосе вебтуна должны быть крупными. Редко, когда на экран полностью попадают более двух фреймов комикса – обычно это считается ошибкой, так как объекты кажутся слишком мелкими и усложняют восприятие. Из-за этой же особенности шрифт текста пропорционально больше, чем на вариантах с обычным (страничным комиксом), а пузыри с текстом часто выносятся за пределы фрейма, на подложку.

Особенностью формата вебтуна также является возможность передавать чувство времени через расстояние между фреймами – чем дальше фреймы друг от друга, тем медленнее происходит действие. Это связано с тем, что читатель тратит больше времени при проматывании ленты вниз и уделяет каждому фрейму пристальное внимание.



Рисунок 12 – Расстояние между кадрами и чувство времени

На рисунке 12 виден пример, как расстояние между кадрами создает ощущение продолжительности действия. Первые кадры, расположенные рядом,

происходят в один момент – пока один персонаж закрывает железную дверь, другой наблюдает в это же время. Затем один персонаж берет другого за руку, и широкое расстояние от предыдущих кадров сообщает о том, что это действие происходит несколькими секундами позже.

Существуют моменты, когда персонаж погружается в воспоминания, и на панелях комикса изображаются моменты из прошлого. Самый распространенный прием отделения «настоящего» от «прошлого» - плавное погружение белого фона в черный таким образом, чтобы кадры из прошлого находились на черной подложке. Пример представлен на рисунке 13.



Рисунок 13 – Разделение между рассказом о прошлом и событиями в настоящем времени

Также в комиксе используются различные добавочные элементы, чтобы показать движение, или задать настроение персонажа. Например, на рисунке 14 представлены три следующие элемента, свойственные жанру комиксов:

1) Восклицательный знак на острой подложке символизирует негодование персонажа.

2) Радиальные линии, сводящиеся к центру, символизируют бурную эмоциональность момента, а также скорость происходящего.

3) Белые линии по направлению руки мужского персонажа символизируют направление движения. Для очевидности происходящего действия также была вставлена пометка «grab» (пер. схватил).



Рисунок 14 – пример структурных элементов комикса

Таким образом, можно заключить, что помимо графики, у комикса, как у жанра появились собственные, устоявшиеся, добавочные элементы, которые воспринимаются читателем интуитивно.

2.3.4 Шрифты, название.

Наборный шрифт, используемый в диалогах – jibajabba

Шрифт, используемый для пометок действий и приписок – Good Dog Plain

Для названия комикса использовалось два шрифта – Start Normal для крупной части, так как он очень сочетается с тематикой фантастики и создает ощущение футуризма, и Moscow Sans для нижней части. Оформление названия представлено на рисунке 15



Рисунок 15 – Название комикса

3 ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

3.1 Чтение сценария и раскадровка

Процесс создания комикса начинается со сценария. Автор пишет первый вариант сценария и высылает его иллюстратору. Структура сценария для комикса выглядит как описание каждого фрейма в отдельности и идущие к нему диалоги и примечания звуков, если таковые должны располагаться на иллюстрации. Затем иллюстратор читает сценарий, и если у него есть вопросы или примечания, он делится ими с автором. После обсуждения высылается готовый вариант сценария, по которому иллюстратор начинает делать раскадровку.

У каждого художника свои, индивидуальные методы ускорения процесса разработки. В данном случае раскадровка производится следующими этапами:

- 1) Лист А4 делится на 4 столбца. Каждый столбец условно означает часть ленты вебтуна.

- 2) В столбцах делаются наброски фреймов, происходит процесс предварительной компоновки в листе.

В итоге получаются от 5 до 7 заполненных листов А4, содержащих от 50 до 75 эскизов будущих фреймов, как показано на рисунке 16. Такой процесс очень удобен, так как уменьшает количество времени проведенного перед монитором.

После того, как раскадровка готова, страницы сканируются или фотографируются, и переносятся на компьютер.

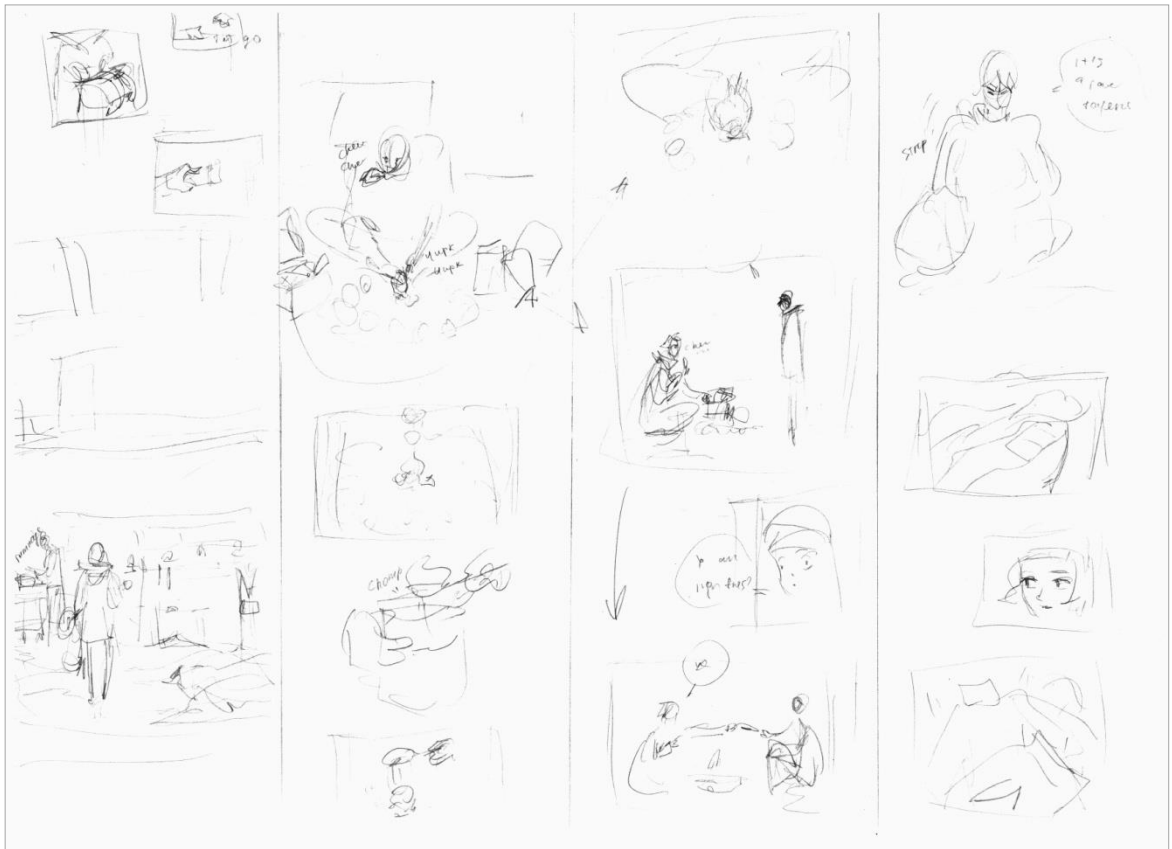


Рисунок 16 – Раскадровка

3.2 Предварительная компоновка объектов в ленте

После того, как раскадровка переносится на компьютер, создается файл с разрешением 1400 x 25000 пикселей. На нем располагаются вырезанные эскизы фреймов, для того чтобы окончательно определиться с композицией иллюстраций в ленте и подготовить рабочее пространство для иллюстрирования, как продемонстрировано на рисунке 17.

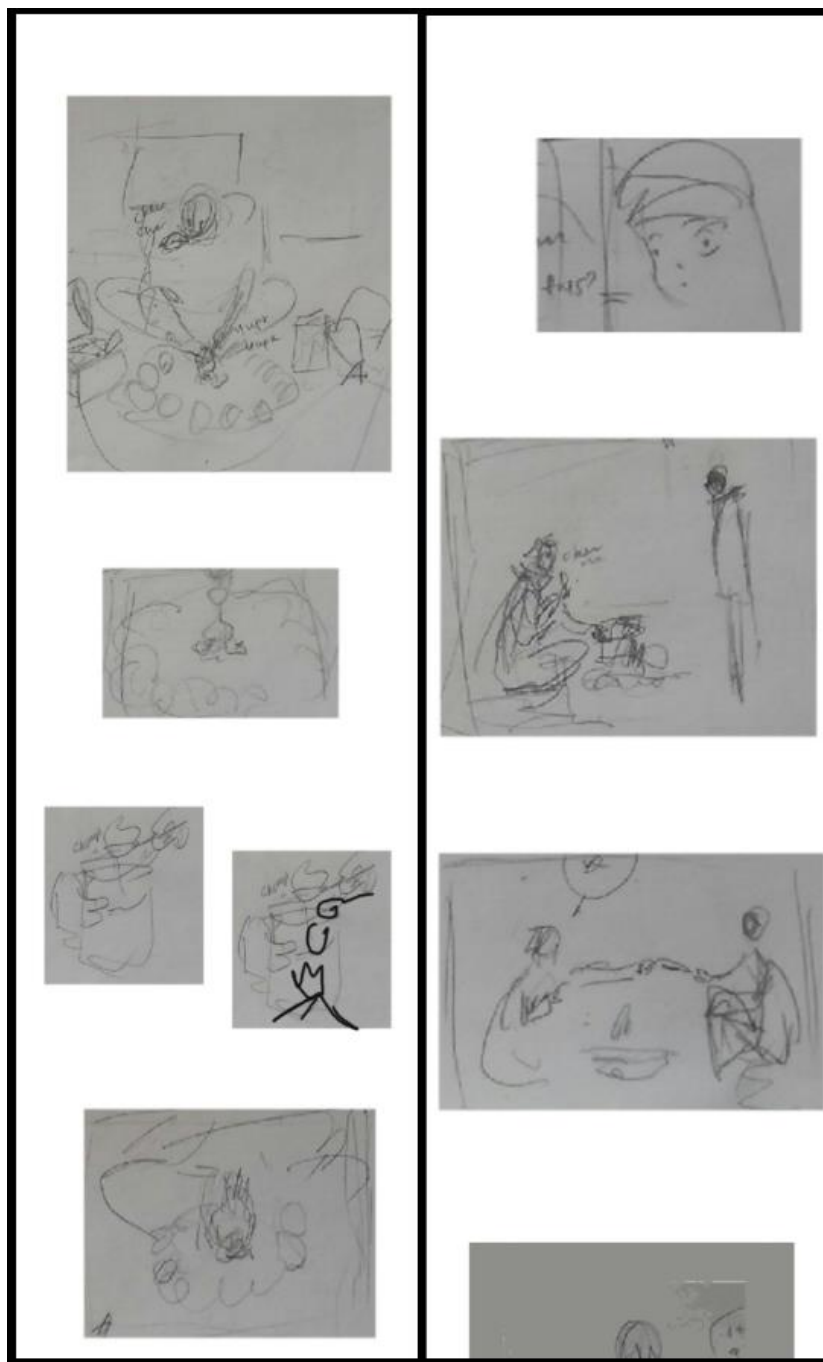


Рисунок 17 – предварительная компоновка панелей в ленте

3.3 Иллюстрирование

После того как все эскизы панелей комикса расположены, фреймы отделяются друг от друга с помощью инструмента «frame tool» в программе Clip Studio Paint, и начинается процесс создания иллюстраций.

Сначала делается грубый эскиз, затем прорабатываются детали контура, или как принято его называть «лайн-арта» (от слова line – линия). Данный этап показан на рисунке 18.

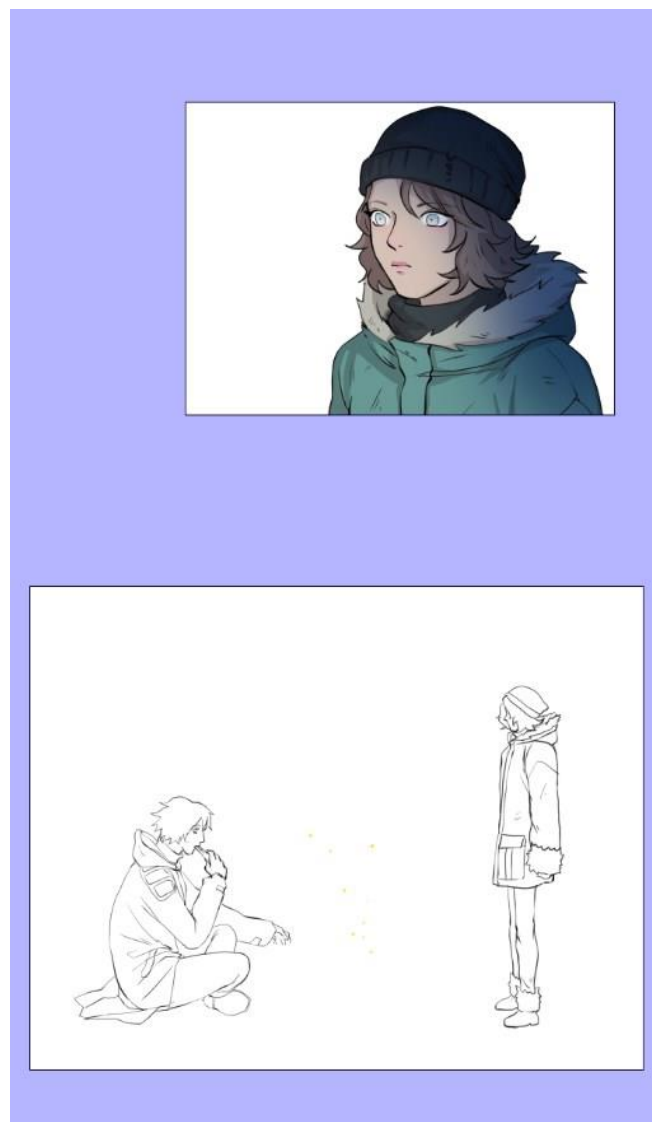


Рисунок 18 – процесс создания «лайн-арта» персонажей

После того как контур готов проводится добавление цвета и фона. Фон обычно рисуется отдельным файлом, на случай, если его придётся использовать несколько раз. На этом этапе, продемонстрированном на рисунке 19, иллюстрацию можно считать завершённой.

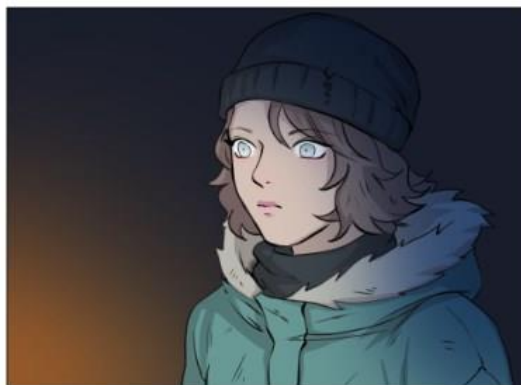


Рисунок 19 – завершенная иллюстрация

3.4 Добавление текста и спецэффектов

Завершающий этап работы – добавление текста. В графическом редакторе создается отдельная папка для текстовых слоев – в нее входят: пузыри для текста (белые овалы в которые вписываются диалоги), спецэффекты и словесные пометки действий. Готовый вариант комикса показан на рисунке 20.



Рисунок 20 – Готовый вариант комикса

После того, как комикс готов, он отправляется автору сценария на проверку, после чего могут быть изменены некоторые элементы диалогов или словесных вставок. После этого процесс создания главы можно считать завершённым. Ленты уменьшаются таким образом, чтобы по ширине составляли 800 пикселей, после чего режутся на равные части (не превышающие размер 800 x 1200 пикселей) и выкладываются на Webtoon.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

По завершению бакалаврской работы был изучен процесс создания комиксов, технические особенности их производства, виды и особенности комиксов, современные тренды в комикс - индустрии, а также проанализирована читательская аудитория и пути монетизации продукта.

Для создания качественного дизайна комикса в жанре научной фантастики были проанализированы различные визуальные аналоги и ответвления этого жанра, такие как постапокалипсис, киберпанк, футуризм, и так далее. Проведено исследование анатомии человека и животных, сделано множество учебных рисунков для достижения профессионального уровня иллюстрирования. В ходе проекта были разработаны центральные персонажи, для которых было проведено глубокое исследование создания костюма, особенностей изображения эмоций и лиц в заданной стилистике, в результате чего удалось разработать привлекательный дизайн, полностью отображающий индивидуальность героев произведения. Также изучены особенности изображения и использование фонов и локаций в профессиональных комиксах, благодаря чему удалось ускорить процесс создания иллюстраций, не теряя качества производства. В итоге бакалаврской работы было создано 9 полных глав комикса, который был тепло принят публикой, набрал более семнадцати тысяч читателей, и привлек внимание редакции сайта.

Все поставленные цели задания были успешно выполнены.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

- 1 АК форум, кириллические шрифты [Электрон. ресурс]. URL: <https://acomics.ru/forum/index.php?showtopic=76> 13.11.2014 (дата обращения: 10.03.19)
- 2 Вёрстка: офиц. сайт. – 2017. [Электронный ресурс]. URL: <https://students-library.com/library/read/40592-verstka-osnovnye-vidy-verstki> (дата обращения: 02.03.2019)
- 3 Виды вёрстки: офиц. сайт. – 2008. [Электронный ресурс]. URL: <http://maxbooks.ru/artbook/bookart40.htm> (дата обращения 08.03.2019)
- 4 Комикс [Электрон. Ресурс]. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Комикс> 07.01.19 (дата обращения: 10.03.19)
- 5 Ратковски, Натали. Профессия — иллюстратор: пер. с англ. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 320 с.
- 6 Тетрадь смерти, сериал [Электрон. Ресурс]. URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/406148/> 10.03.2014 (дата обращения: 10.03.19)
- 7 Уэйншенк С. 100 главных принципов дизайна. Как удержать внимание: пер. с англ. – СПб.: Питер, 2015—272 с.
- 8 Читай и обсуждай мангу онлайн [Электрон. Ресурс]. URL: <http://readmanga.me/> 28.04.2011 (дата обращения: 09.03.19)
- 9 Широкая визуальная библиотека для дизайна [Электрон. Ресурс]. URL: <https://www.pinterest.ru/> 22.01.2018 (дата обращения: 10.03.19)
- 10 Andrew Loomis. Figure Drawing For All It's Worth.: Search Press, 2002. — 64 с.
- 11 Bubble каталог, Майор Гром [Электрон. Ресурс]. URL: <https://bubble.ru/catalog/komiksy/mayor-grom/> 10.10.2012 (дата обращения: 11.03.19)
- 12 Cheese in the Trap [Электрон. Ресурс]. URL: https://www.webtoons.com/en/romance/cheese-in-the-trap/list?title_no=99 01.07.2014 (дата обращения: 11.03.19)

13 Free Comics [Электрон. Ресурс]. URL: <http://comics.azcentral.com/> 07.03.2019 (дата обращения: 08.03.19)

14 HOW I DRAW: A webtoon episode (Quick speedpaint) [Электрон. Ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=zKwNrNU2Cwg> 22.03.2018 (дата обращения: 07.02.19)

15 LINE WEBTOON [Электрон. Ресурс]. URL: <https://www.webtoons.com/en/> 09.07.2017 (дата обращения: 10.03.19)

16 Making a Webtoon : Eggroid 125 [Электрон. Ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=2huqSprNbd8/> 22.07.2018 (дата обращения: 08.02.19)

17 Read comics online [Электрон. Ресурс]. URL: <https://readcomiconline.to/> 02.07.2009 (дата обращения: 10.03.19)

18 Tapas [Электрон. Ресурс]. URL: <https://tapas.io/> 11.07.2018 (дата обращения: 10.03.19)

19 Tapas forum [Электрон. Ресурс]. URL: <https://forums.tapas.io/> 11.07.2018 (дата обращения: 10.03.19)

20 What are the best sites to upload a webcomic [Электрон. Ресурс]. URL: <https://www.quora.com/What-are-the-best-sites-to-upload-a-webcomic> 21.06.2018 (дата обращения: 10.03.19)

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Исследовательский раздел



Рисунок А.1 – Уильям Хогарт. Сатирическая гравюра



Рисунок А.2 – Вильгельм Буш. Макс и Мориц

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

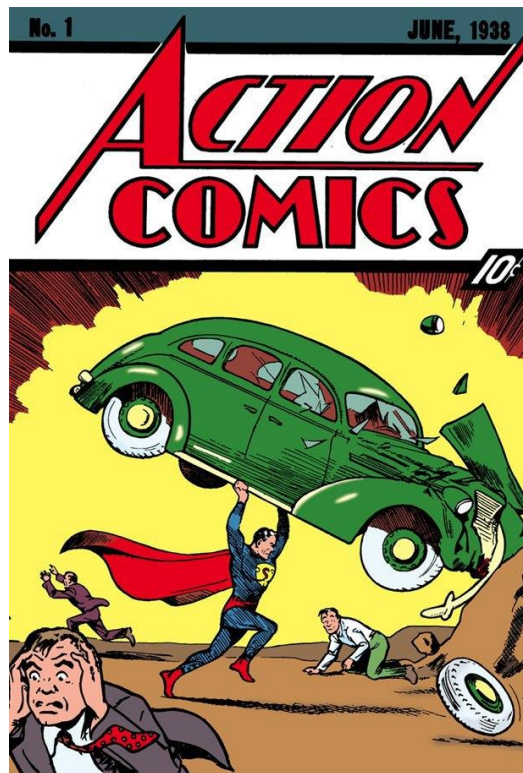


Рисунок А.3 – Первый выпуск комикса о Супермене

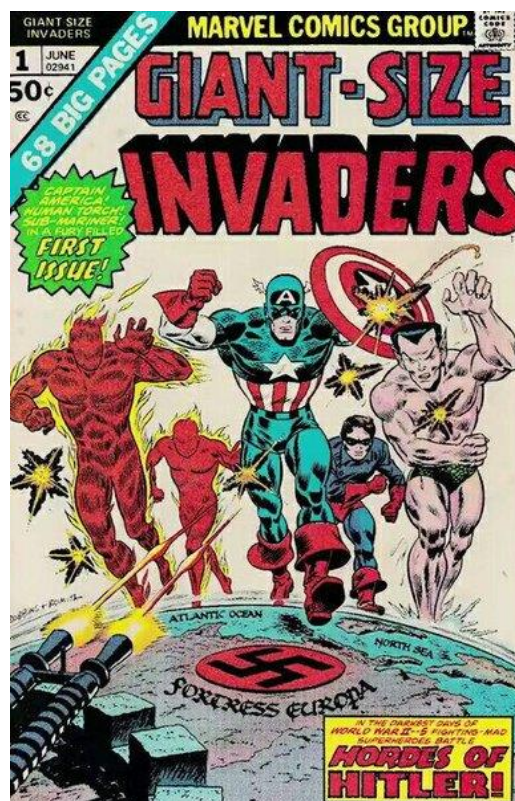


Рисунок А.4 - Комиксы времен второй мировой войны

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А



Рисунок А.5 – Комикс «Бэтмен» в период Серебряного века



Рисунок А.6 – Первые комиксы Марвел



Рисунок А.7– Комиксы бронзового века

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

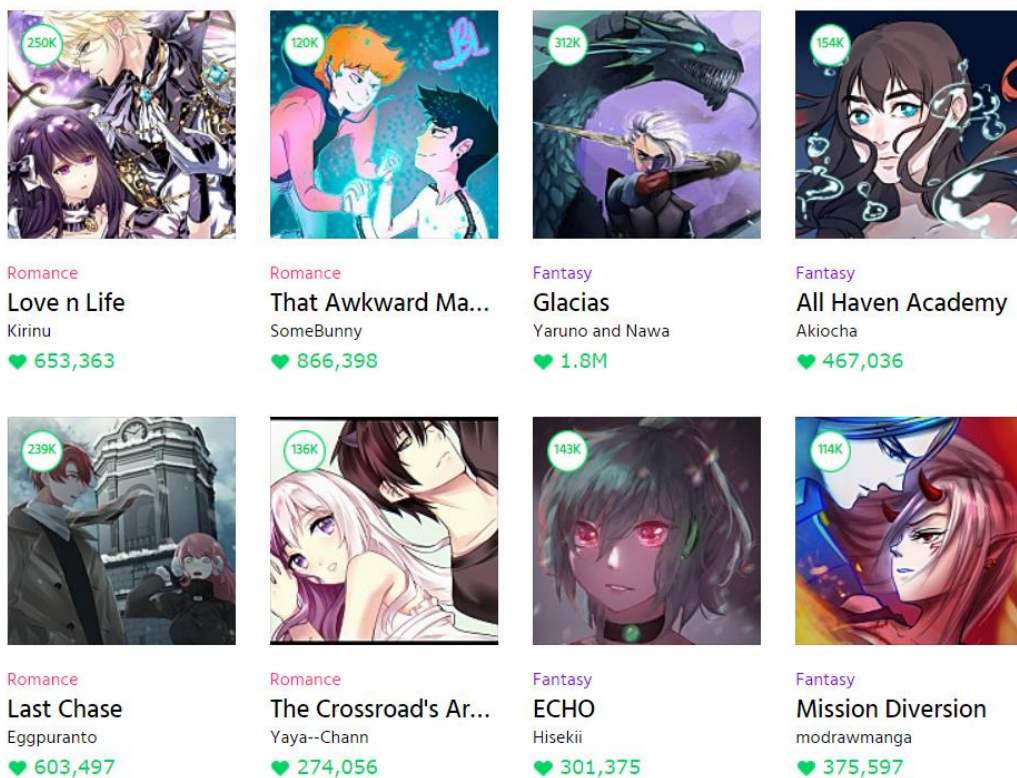


Рисунок А.8 – Современные любительские комиксы



Рисунок А.9 – Фрагмент экшн – сцены

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А



Рисунок А.10 - Фрагмент вебтуна жанра «ужасы»

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А



Рисунок А.11 – Фрагмент комикса жанра «романтика»



UGH...



I DON'T FEEL LIKE DOING ANYTHING.

Рисунок А.12 – Фрагмент вебтуна жанра «комедия»

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А



Рисунок А.15 – Фрагмент комикса «Майор Гром»

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

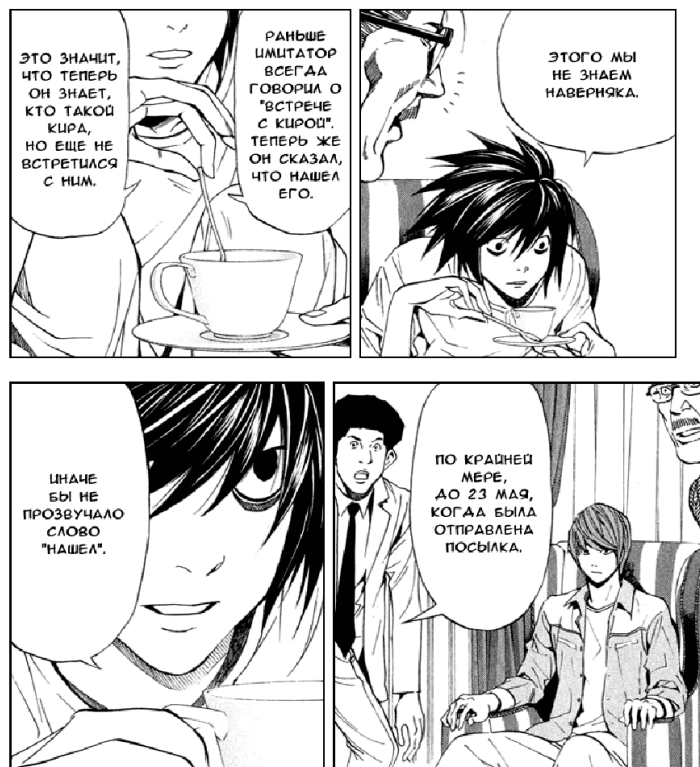


Рисунок А.16 – Фрагмент манги «Тетрадь смерти»



Рисунок А.17 – Фрагмент вебтуна «Сыр в мышеловке»

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Концептуальный раздел

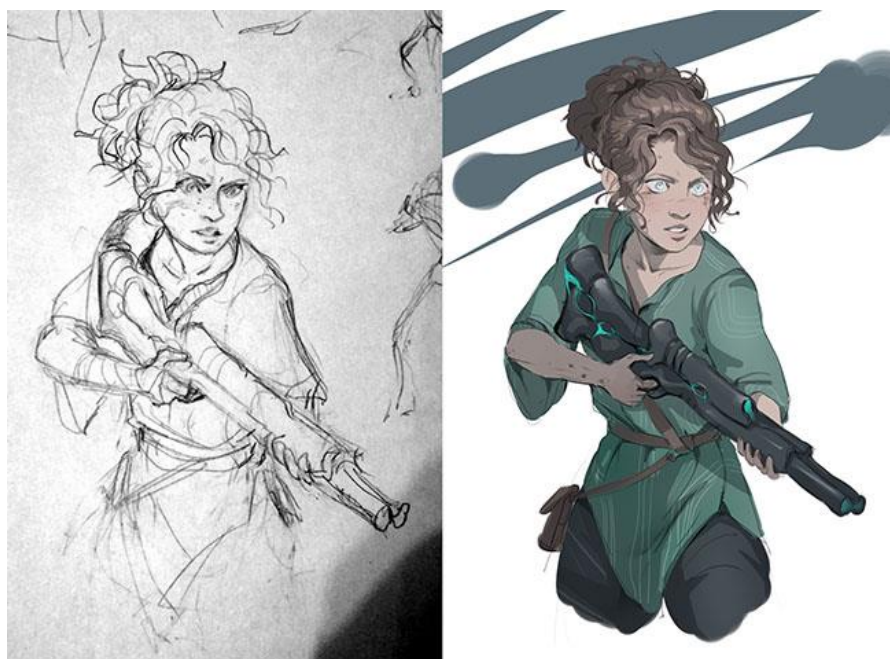


Рисунок Б.1 – Первый образ главной героини



Рисунок Б.2 – Разработка верхней одежды главной героини

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ Б



Рисунок Б.3 – Африканские глиняные дома

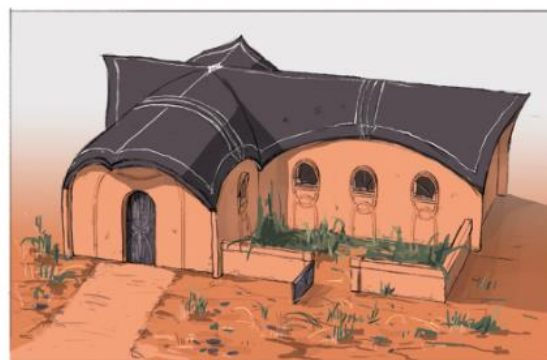
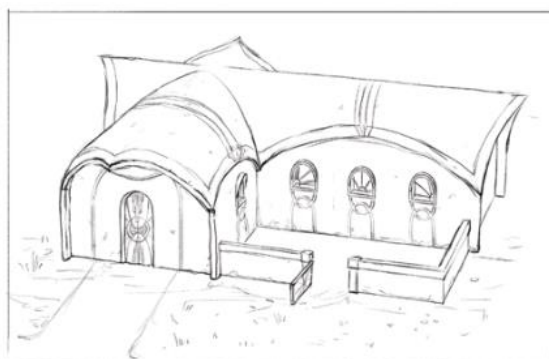


Рисунок Б.4 – Первый вариант разрабатываемой локации

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ Б

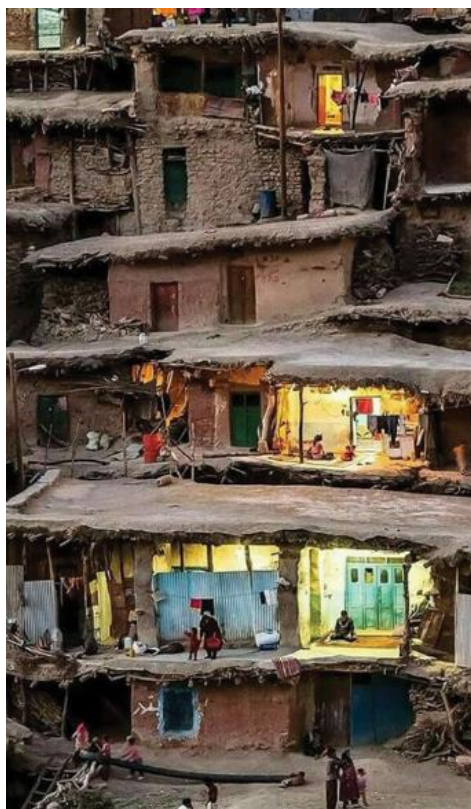


Рисунок Б.5 – Китайские трущобы

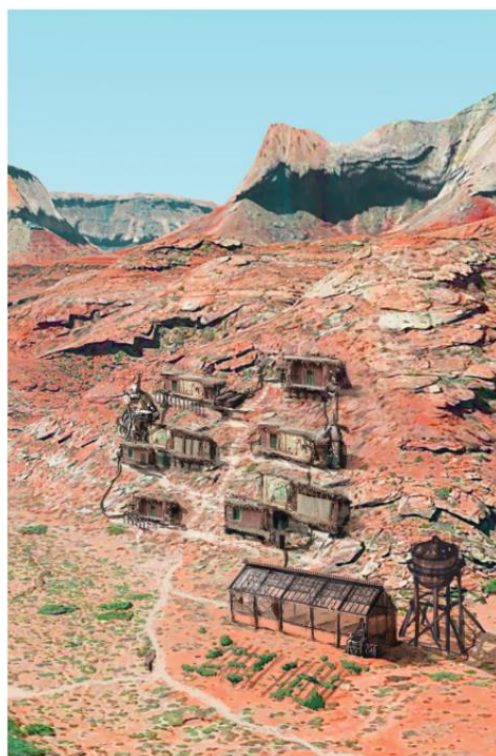


Рисунок Б.6 – Второй вариант разрабатываемой локации