

# Как создать собственный комикс?

Разбираем все нюансы, трудности и этапы создания.



## Приветствую , я Екатерина

2D художник-фрилансер. Занимаюсь разработкой персонажей для компьютерных игр и иллюстрациями. Так же преподаю онлайн – уроки по рисунку и анатомии.

Окончила бакалавриат университета ОмГПУ направление ИЗО и ДО. Сейчас обучаюсь в магистратуре ТюмГУ.

На данный работаю над собственным проектом – созданием комикса.

## Цель презентации

- Кратко рассказать об этапах создания собственного комикса, поведать о трудностях и ошибках в начинании (разбор с примерами);
- Дать небольшие советы для новичков;
- Так же кратко упомянуть чем именно будем заниматься в нашем кружке;
- Какие материалы нужны;
- Стоимость;
- Ответы на вопросы;

## Это легко!

- Комиксы с каждым годом набирают популярность, и совершенно разные люди примыкают к этой сфере, пробуя нарисовать что-то свое. Мы попросили отечественных художников рассказать о том, какие трудности ждут начинающих авторов, желающих создать свой комикс.
- Создание комикса — это очень кропотливая работа, которая требует от человека комплексного подхода. Не заикливаться на мелочах, а стараться воспринимать все этапы подготовки и работы одинаково, потому что комикс — это совокупность всех его частей, а не только рисунок или его сюжет.



# История

- Когда возникает желание создать комикс, главная задача — помнить, что комикс, - это не набор рисунков, а история, которая должна быть рассказана. **Банальные и предсказуемые сюжеты не вызывают у читателя интереса**, пусть даже при этом рисовка будет на высоком уровне. История определяет качество вашего творения. Комикс — это история, и поэтому очень важно, чтобы она была интересной.



Поэтому крайне важно в начале работы иметь точное понимание развития истории. Не важно, короткая она или длинная. На крайний случай желательно иметь хотя бы раскадровку будущего комикса. Отдельный момент, который очень важно отметить — процесс создания комикса занимает большое количество времени, и психологическая готовность к такой работе тоже необходима.



Раскадровка аниме сериала «Самурай Чамплу»



Раскадровка мультфильма «Семейка Крудс»

# Персонажи (действующие лица)

- Главное — **крутые и необычные персонажи**. Любые огрехи в технике и исполнении читатели могут простить, если им было интересно наблюдать за развитием персонажей, их приключениями и действиями. В ином случае у вас получится либо набор красивых картинок, либо же сухая и скучная история. И вот как раз процесс «вхождения» — самый интересный в работе над комиксом. Прочувствовать атмосферу комикса, персонажей, **сделать самую дикую фантазию реальностью** — это задача каждого художника комиксов.



Персонажи художницы **Soemy**



Разработки персонажа. Работы художницы **Strangeland**



Попробуйте описать персонажа,  
опираясь на его внешний вид.

Кто он?  
Каков его характер?  
Чем увлекается?



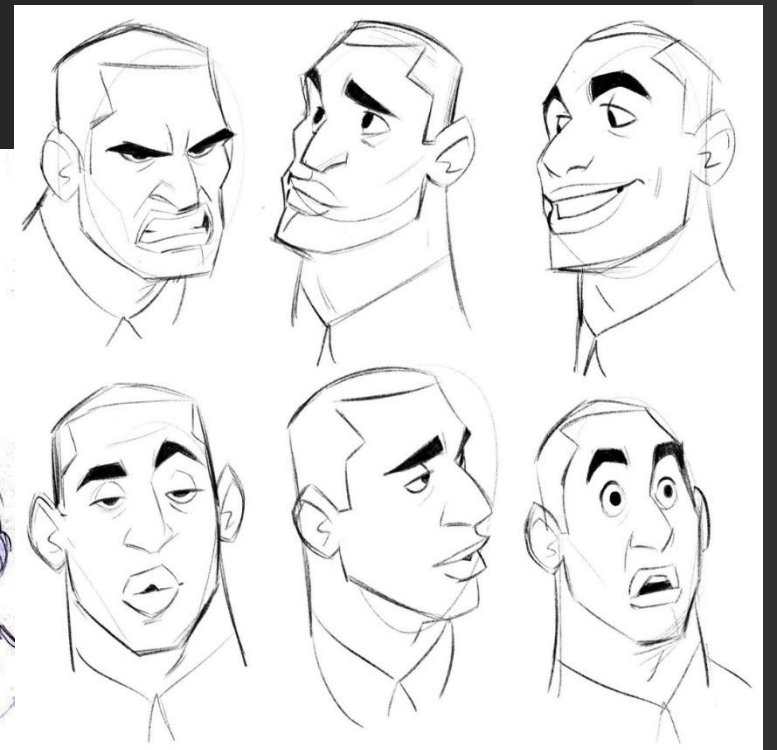
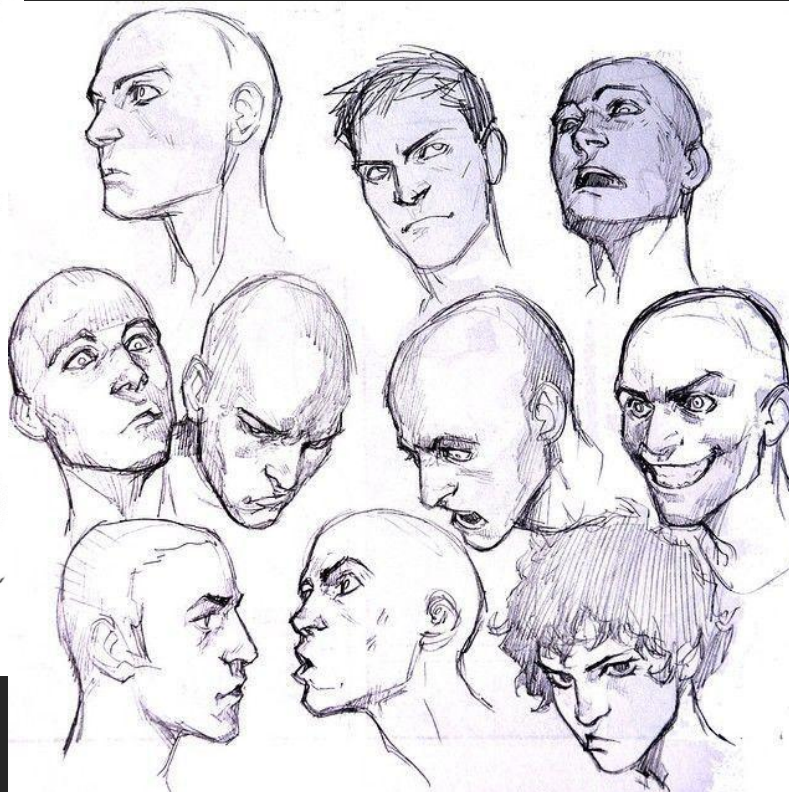
- Главное в создании собственного персонажа (персонажей) – это **отсутствие противоречий**. Если герой холоден к окружающим, серьёзен и неприступный, то не отходите от этого образа. Покажите его историю, как он стал таким, что повлияло на это. Не нужно миксовать все качества, которые появятся в голове, - это путает и портит не только самого персонажа, но и сюжет.



Ракурсы передают атмосферу и динамику иллюстраций, даёт полное погружение.

Для начала стоит проработать повороты головы с разных ракурсов и мимику персонажа. Показать его эмоции (у каждого они могут быть разными, у кого-то больше чувств, у кого-то меньше).

Помимо всего прочего у персонажа должен быть собственный запоминающийся стиль одежды, причёска и аксессуары, которые передают его характер, либо непосредственно связаны с его прошлым или историей.



- Почти каждый художник комиксов рисует в уникальном стиле, даже если основывается на опыте других художников. Если вы рисуете стрип с мультяшными, плоскими персонажами, то полностью проработанные фоны с тенями и полутенями будут смотреться тяжеловесно.
- Если же вы пытаетесь работать в более реалистичном стиле — тени будут являться обязательным фактором, придающим рисунку объем и живость. Опять же, есть большое количество мэтров, которые рисуют тенями, а не линиями. Комиксы тем и прекрасны, что позволяют цвести тысяче цветов.



Разработка персонажей для игры «Freaked Fleapit»  
Художник: [Mr.Psina](#)

Поэтому на начальном этапе стоит найти свой собственный и уникальный стиль рисовки. Если Ваш проект довольно продолжительный, то будет заметно менять качество рисовки. Тут главное не растеряться и не потерять первоначальный визуал комикса. Иначе окончательный вариант выглядеть будет выглядеть странно (начало комикса нарисовано в мультяшном стиле, а конец стал ближе к реалистичному).



Иллюстрации руманги «Тагар»

# Раскадровка

- После того, как определились с сюжетом, нашли подходящий дизайн персонажа, поискали ракурсы и локацию — можно переходить к наброскам будущего комикса.
- Я советую начинать рисовать на бумаге: четче понимаешь формы предметов, объем, пропорции, перспективу. Это поможет рисовать в цифре в будущем. Но если кто-то принципиально хочет рисовать только в цифре — пусть делает.
- Если работаешь над комиксом на бумаге — можно сразу рисовать пузыри (ячейка для реплик) от руки. А можно оставить для них место и добавить на компьютере в конце работы. Нельзя про них забывать. Бывают комиксы, где пузыри не нужны весь акцент идёт на визуальную часть, постановку кадра, атмосферу и эмоции.



Набросок и готовая иллюстрация комикса «Майор Гром»

# Этапы создания страницы комикса «Фронтир»





- Порядок панелей всегда ведет взгляд читателя. Это могут быть движения героев в определенном направлении или геометрические направляющие в задниках. Умение ненавязчиво вести читателя — это большое мастерство. А если приходится рисовать стрелочки — что-то пошло не так. Мне вообще сложно представить хороший комикс без теней.
- Работа должна быть последовательной. Нельзя спонтанно менять внешний вид, характер, цели героя. Сценарий должен быть прописан от и до. Дизайны должны быть законченными, а раскадровка — понятной. В процессе чистовой отрисовки все еще может поменяться. Могут возникнуть новые идеи, которые повлияют на внешний вид комикса или на сюжет.

## На нашем кружке мы разберём и создадим:

- **Историю.**
  - Выберем небольшой сюжет из уже готовых произведений (сказки, песни, стихотворения и т.п), предварительно слегка меняя сюжет под современный мир, либо другую вселенную.
  - **Персонажей** (действующих лиц в комиксе). Поработаем с дизайном персонажей, основываясь на описании, добавляя свои коррективы
  - **Раскадровку иллюстраций.**
- Скачала попробуем нарисовать собственный сюжет на шаблонах, а после приступим к созданию собственного шаблона для комикса;
  - Поиск ракурсов;
  - Нахождения цветовой гаммы под настроение самого произведения.

**Результат:** Получим собственный комикс



## Стоимость

С закупкой материалов курс занятий будет стоить – **5000 руб.** (Вам ничего не нужно закупать, мы сами предоставим нужные принадлежности).

Без закупки материалов – **3000 руб.** (Материалы из списка закупаете сами. Список материалов и где купить предоставим).

Продолжительность занятий: **3 часа**

Работать будем в традиционном стиле (бумага, карандаш и т.п). Для начального этапа будет проще изобразить многие детали в живую.

**Что понадобится:**

- Бумага формата А4 для скетча (раскадровки);
- Простые карандаши мягкость не менее В и не менее 8В;
- Ластик;
- Акварельная бумага А4 (если работа цветная);
- Спиртовые маркеры, либо акварель;
- Калька;
- Чёрная ручка 0.5 (не гелевая);



"VISTA-ARTISTA" 200 Г/М2 А4 – 230 РУБ.  
МАГАЗИН «ЛЕОНАРДО»



АКВАРЕЛЬ "VISTA-ARTISTA"  
КЮВЕТА VAW 2.5 МЛ – 98 РУБ. / ШТ.  
МАГАЗИН «ЛЕОНАРДО»



"MUNHWA" РУЧКА ШАРИКОВАЯ 0.5 ММ  
ВМС-01 ЧЕРНЫЙ – 60 РУБ.  
ЛЮБОЙ КАНЦЕЛЯРСКИЙ МАГАЗИН



«PALAZZO» ДЛЯ НАБРОСКОВ 110 Г/М2 – 385 РУБ.  
МАГАЗИН «МИР УВЛЕЧЕНИЙ»



"KOH-I-NOOR HARDTMUTH" КАРАНДАШ – 59 РУБ. ШТ.  
МАГАЗИН «ЛЕОНАРДО» и «МИР УВЛЕЧЕНИЙ»



ПАПКА МАЛЕВИЧЬ GRAF'ART  
29.7 x 21 CM (A4), 150 Г/М2, 25 Л. – 189 РУБ.  
МАГАЗИН «МИР УВЛЕЧЕНИЙ»



"VISTA-ARTISTA"  
ЛАСТИК БЕСПЫЛЕВОЙ – 49 РУБ.  
МАГАЗИН «ЛЕОНАРДО»

