





03

На чому

сиплються **НОВАЧКИ**

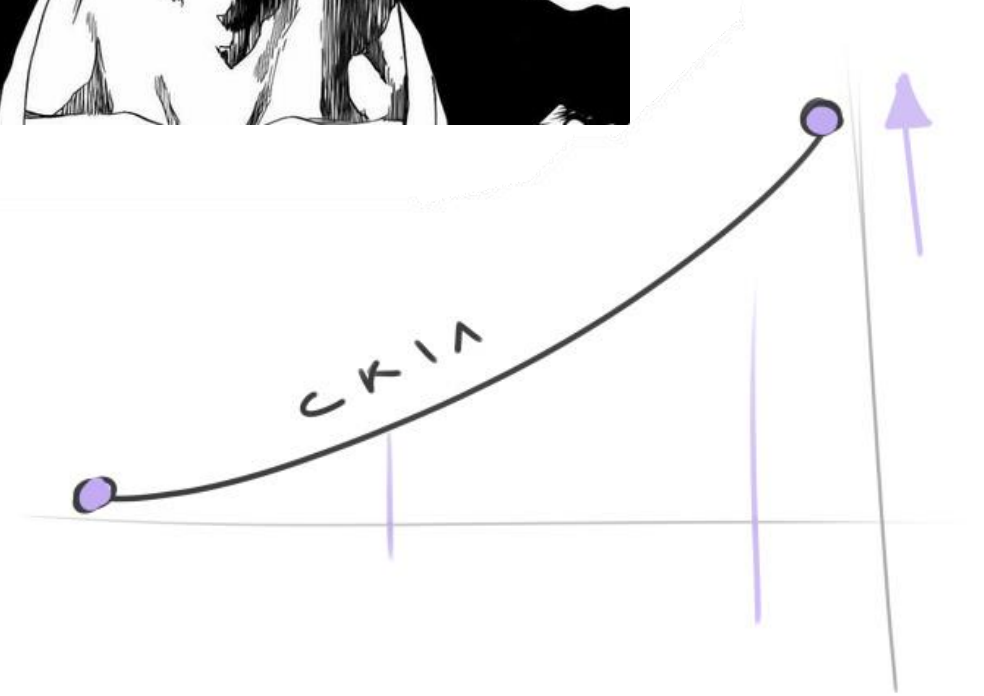
■ **Нестабільність стилю
мальовки**

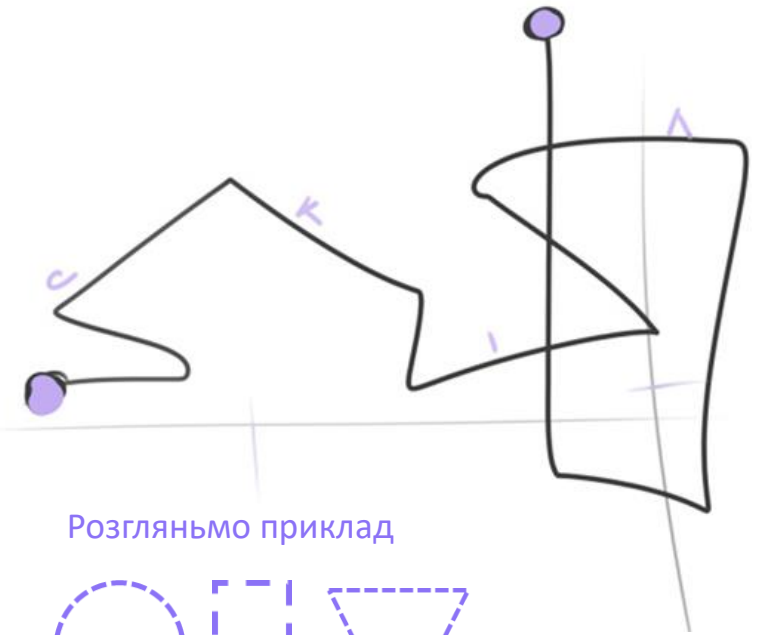
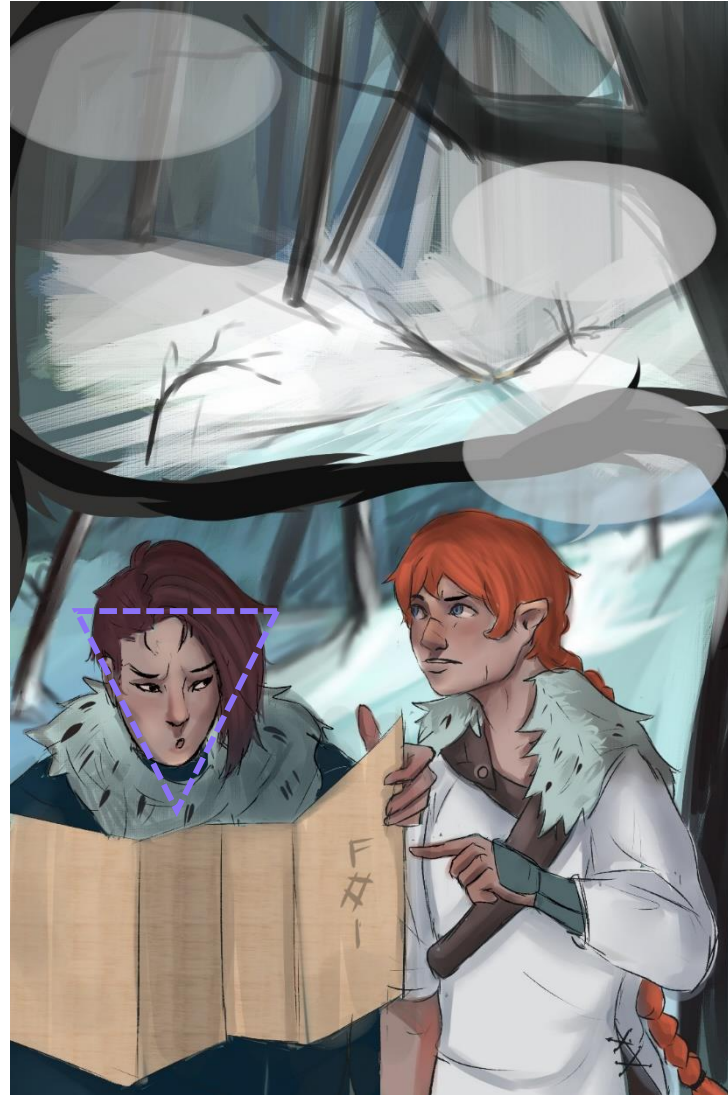


Розглянемо приклад: Зображений один й той самий персонаж, одним й тим самим автором. Візуальна різниця є очевидною. АЛЕ у конкретному випадку такі деформації є нормою, адеж між першим та другим варіантом пройшло близько 400 глав твору.

І подібні зміни обумовлені ростом навичок автора.

Та що робити, коли персонаж
МІНЯЄТЬСЯ протягом розділу...
або навіть сторінки...?



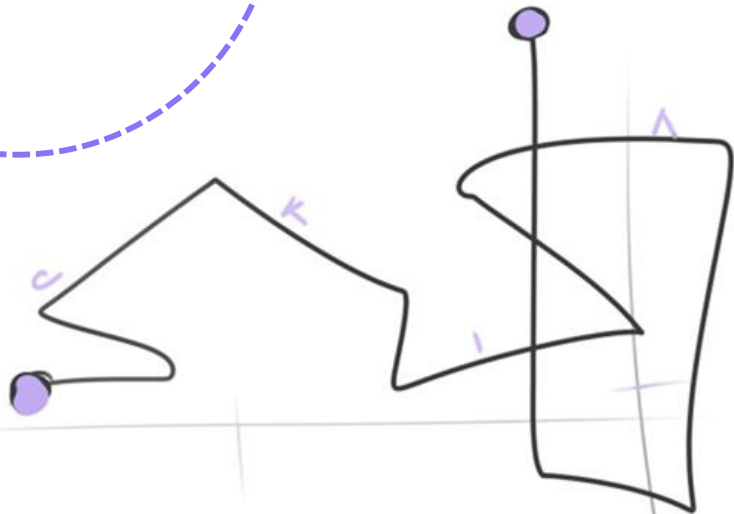


Розгляньмо приклад



Протягом двох сторінок, лице персонажа змінилося три рази 😊
Це можна було б вважати стилістичним прийомом, якби це було обумовлено ситуативними настроями

Але, у конкретному випадку, це прямий наслідок невмілої фіксації образу



Розгляньмо приклад



Аби уникнути подібних «граблів»
варто завжди перед очима тримати
допоміжні матеріали – **референси**

Хтось скаже: "Я і так все знаю, можу
обійтися і без них". Забігаючи наперед,
скажу — це помилкова думка, і потрібні
вони обов'язково.

Частіше за все, на референсі до персонажа
зображуються:

- повний зріст (з демонстрацією деталей
дизайну одягу, форми тощо)
- варіації емоцій (зображуються ті, які
персонаж проявляє частіше за все)
- особливі деталі
- вікові зміни (будуть доречними, якщо
історія є довгостроковою, коли ми можемо
спостерігати зростання чи старіння
персонажа або історія містить флешбеки)



Практична четверта

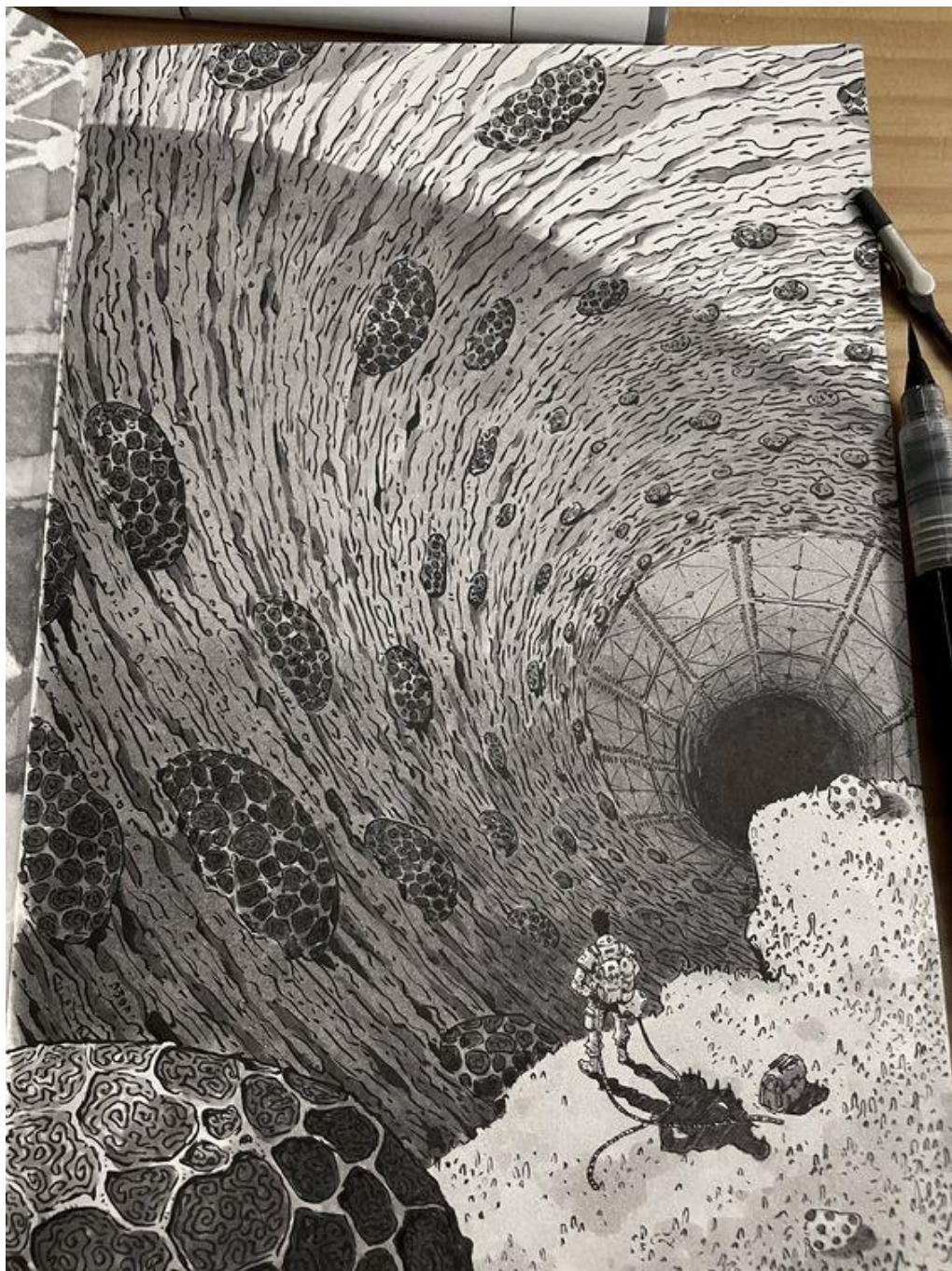
Референс

Розробіть референс персонажа своєї історії, для спрощення подальшої роботи над коміксом

Робимо:

Повний зріст, варіації емоцій (вікові зміни за бажанням)





03

Про Контур

* ЦЕ БАЗА

Контур відповідає за:

- визначення та виділення об'єкту
- Розставити акценти
- Створити плановість у роботі

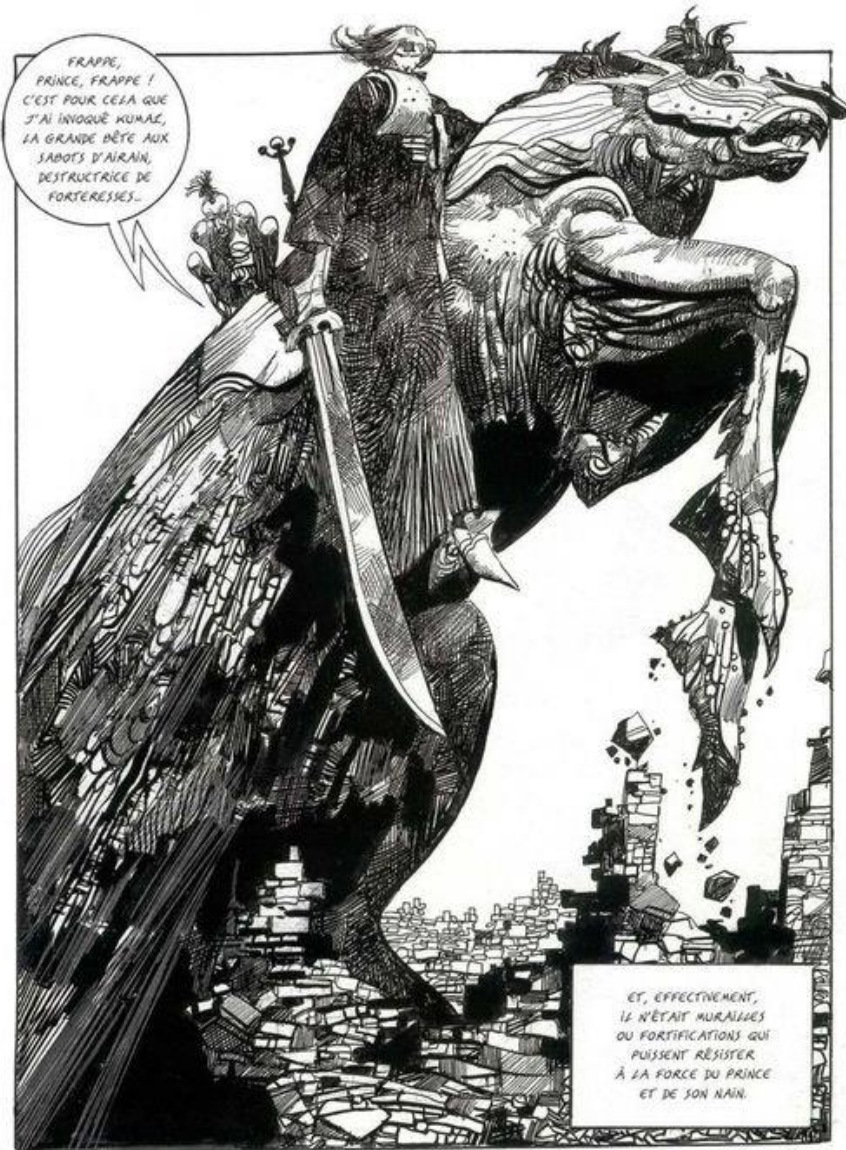
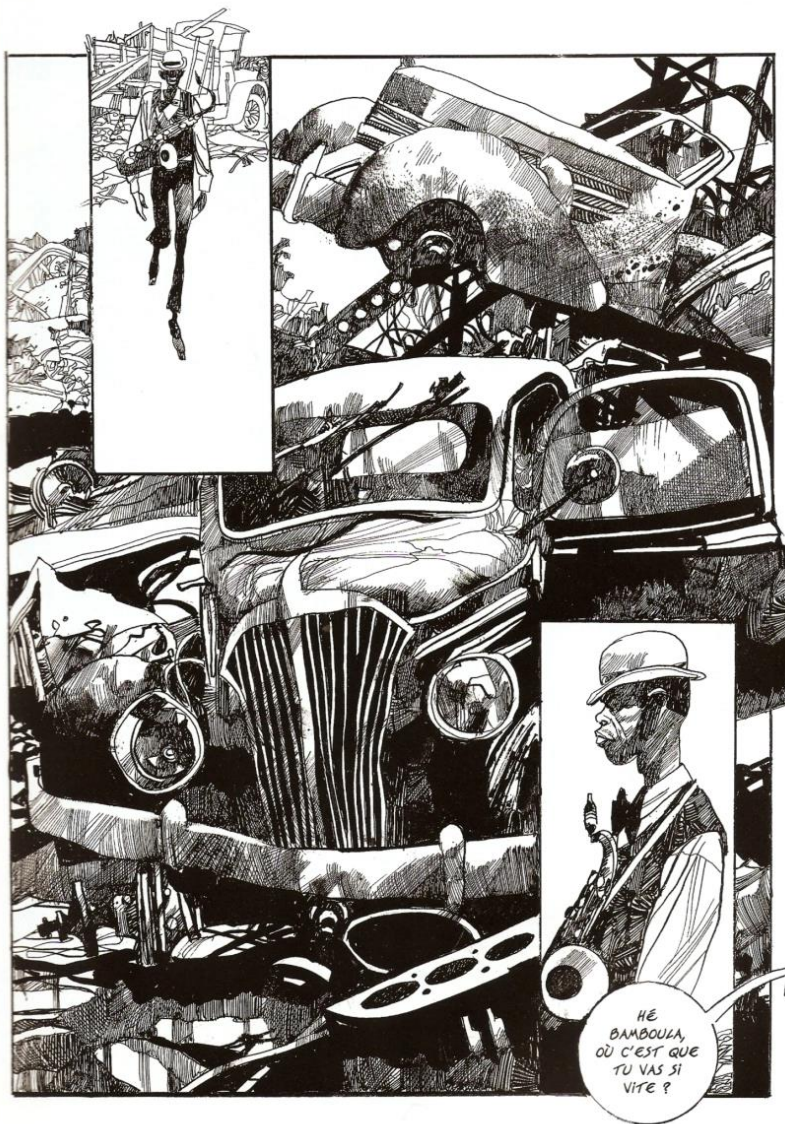
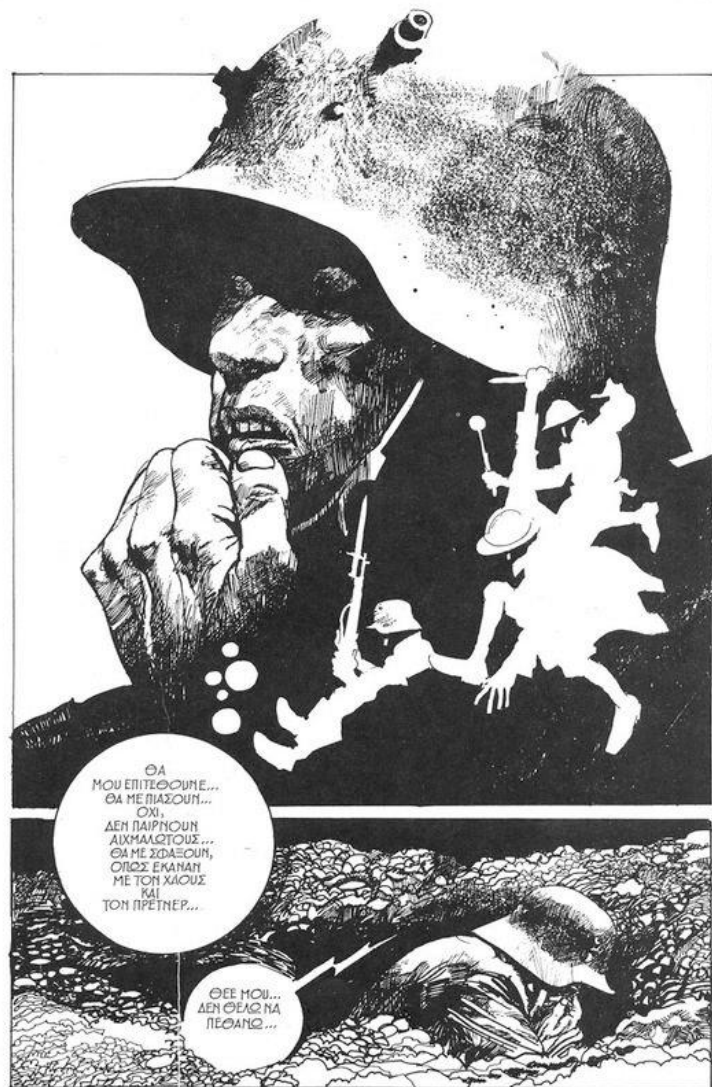
Якщо ви будете впевнено почувати себе у графіці то зможете обрати графіку пріоритетним акцентом у коміксі, а кольоризацію робити майже плоскими заливками з легким текстурованням, як у коміксі «Білий лицар»



Говорячі про графіку,
неможливо уникнути
згадки про Топпі.

Серджо Топпі -
італійський художник і
сценарист





SERGIO TOPPI

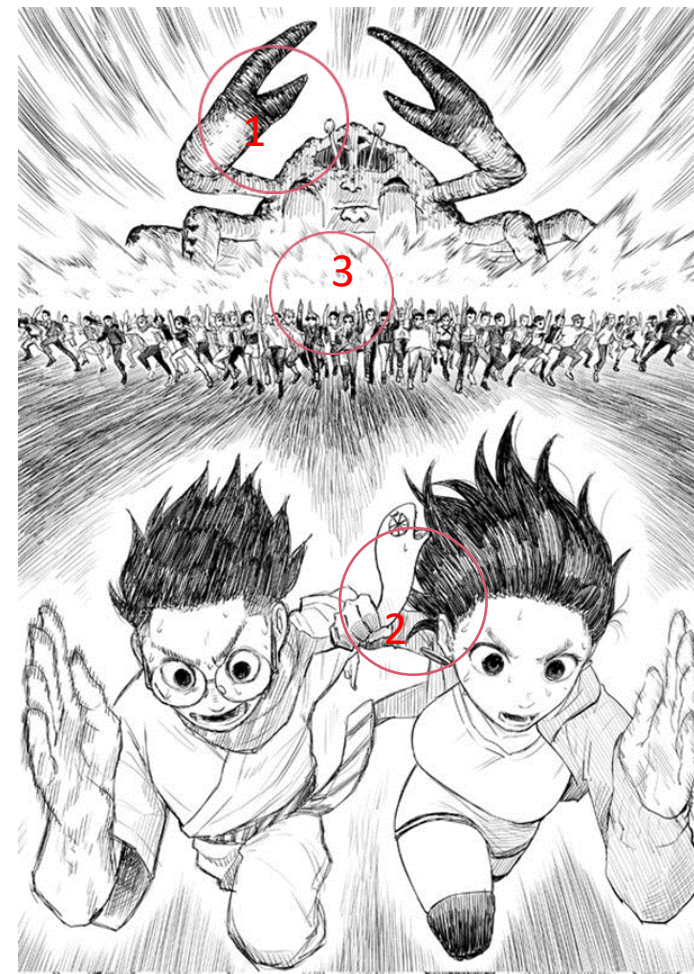
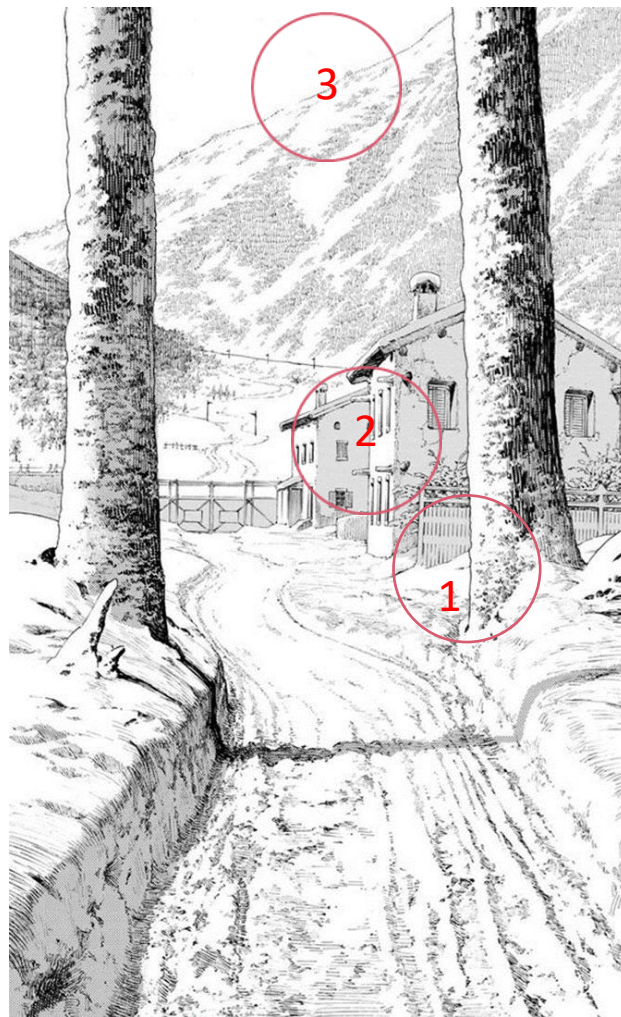


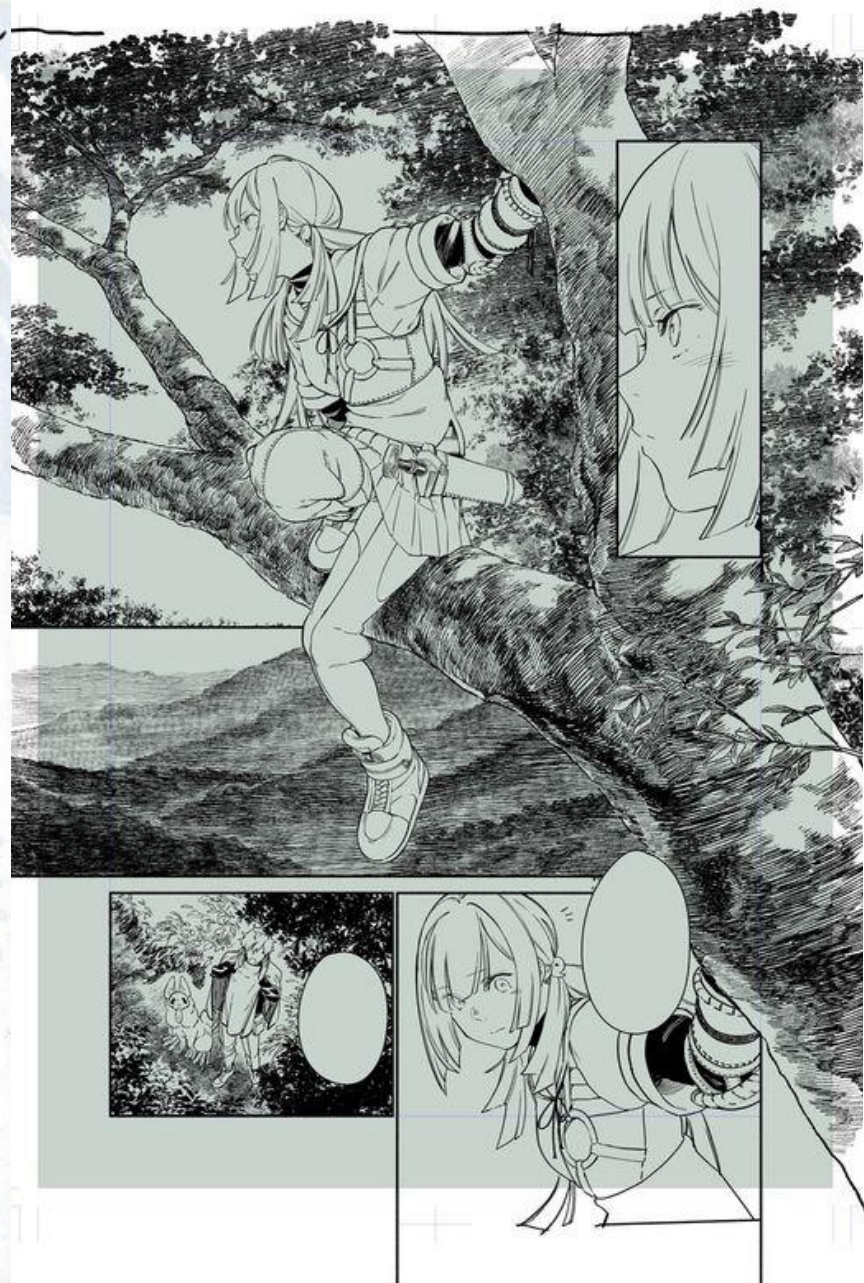


Робота з паловістю



Згідно з загальноприйнятими правилами малюнку Плановість у роботі можна продемонструвати, як тонально, так і графічно. Об'єкти на першому плані матимуть більш товстий та виразний контур, по мірі віддалення лінія стає тонше. Також, цей прийом можна використовувати навпаки. Наприклад, виділяти товщій контуром об'єкти, в залежності від їх «важливості» у сцені.





Практична п'ята

Контур

Візьміть ескіз розкадровки, який ви підготували раніше.

Використайте новий шар для відмальовки контурів об'єктів на кожному кадрі.

1. Застосовуйте різні товщини ліній для контурів, щоб відобразити плановість деталей та зосередження глядача на ключових елементах.
2. Виділяйте об'єкти, які перебувають на передньому плані, ширшим та більш товстим контуром, щоб вони були більш помітними та виразними.
3. Зменшуйте товщину контуру для об'єктів, що знаходяться в далекому плані, щоб створити відчуття глибини та перспективи.
4. Звертайте особливу увагу на об'єкти або елементи, до яких потрібно привернути увагу глядача, застосовуючи більш товсті та виділяючі контури.
5. Працюйте над кожним кадром з увагою до деталей, розміщення та товщини ліній, щоб досягти бажаного впливу.

