



















































# ЗМІСТ

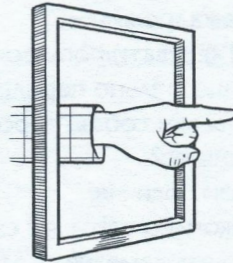
## I ВСТУП

### 8 ПИШЕМО МАЛЮНКАМИ

-  8 ЯСНІСТЬ І ПЕРЕКОНЛИВІСТЬ
-  10 П'ЯТЬ ВИБОРІВ
-  11 ВИБІР МОМЕНТУ
-  12 ПОЄДНУЄМО КРАПКИ
-  15 ШІСТЬ ПЕРЕХОДІВ
-  19 ВИБІР РАМОК
-  20 ВІДСТАНЬ, РАКУРС І ТОЧКА ЗОРУ
-  22 АДРЕСНИЙ ПЛАН
-  24 ФОТОАПАРАТ ЧИТАЧА
-  26 ВИБІР ЗОБРАЖЕННЯ
-  30 ВИБІР СЛОВА
-  32 ВИБІР РУХУ
-  33 СКЕРОВУЄМО ПОГЛЯД
-  36 ЗА РАМКАМИ
-  37 ПЕРЕЛІК П'ЯТИ ВИБОРІВ
-  38 МЕТОДИ РОБОТИ
-  39 ІМПРОВІЗУЄМО ПАНЕЛЬ ЗА ПАНЕЛЛЮ
-  45 ЯСНІСТЬ ПРОТИ ДРАМАТИЗМУ
-  53 ДРАМАТИЗМ ПРОТИ ПЕРЕКОНЛИВОСТІ
-  54 ПРИМІТКИ ТА ВПРАВИ

## 58 ІСТОРІЇ ДЛЯ ЛЮДЕЙ

-  58 ОБОЄ РЯБОЄ
-  59 СИМЕТРІЯ І ВПІЗНАВАННЯ
-  62 ПЕРЕКОНЛИВИЙ ПЕРСОНАЖ ЗА ТРИ КРОКИ
-  63 РОЗРОБЛЯЄМО ПЕРСОНАЖА
-  64 ВНУТРІШНЄ ЖИТТЯ
-  70 ВІЗУАЛЬНА ВПІЗНАВАНІСТЬ
-  76 ВИРАЗНІ РИСИ
-  80 ВИРАЗИ ОБЛИЧЧЯ
-  81 ПЕРЕДАЄМО ЕМОЦІЇ
-  83 ТИПИ ВИРАЗІВ
-  83 ОСНОВНІ ЕМОЦІЇ
-  84 КОМБІНУЙМО
-  87 ФІЗИЧНИЙ СТАН
-  88 ПРЯМІ СПЕЦІАЛІЗОВАНІ СИГНАЛИ
-  92 М'ЯЗИ ОБЛИЧЧЯ
-  94 МАЛЮЄМО ВИРАЗИ ОБЛИЧЧЯ
-  102 МОВА ТІЛА
-  103 ВІДМІННОСТІ ВІД МІМІКИ
-  104 ТИПИ СТОСУНКІВ
-  105 РІВЕНЬ І СТАТУС
-  107 ДИСТАНЦІЯ І СТОСУНКИ
-  109 ДИСБАЛАНС І НЕВДОВОЛЕННЯ
-  III ІНШІ СТОСУНКИ
-  112 ЖЕСТИ РУКАМИ
-  114 МАЛЮЄМО ФІГУРУ
-  114 АНАТОМІЧНІ ПОРАДИ
-  115 ВАЖЛИВІСТЬ ЖЕСТУ
-  116 МОВА ТІЛА В ДІЇ
-  120 КОПАЙМО ГЛИБШЕ
-  122 ПРИМІТКИ ТА ВПРАВИ



## 128 СИЛА СЛОВА

- 128 РІВНОВАГА Й ІНТЕГРАЦІЯ
- 130 7 ТИПІВ ПОЄДНАННЯ СЛІВ І ЗОБРАЖЕНЬ
- 131 ПЕРЕДОВСІМ СЛОВЕСНІ
- 133 ПЕРЕДОВСІМ ГРАФІЧНІ
- 135 ДВОГРАННІ
- 136 ПЕРЕТИН
- 137 ВЗАЄМОЗАЛЕЖНІ
- 138 ПАРАЛЕЛЬНІ
- 139 МОНТАЖ
- 140 ВИКОРИСТАННЯ ВСІХ ТИПІВ
- 142 СЛОВЕСНА БУЛЬБАШКА
- 142 "ПРИЙОМ ВІД РОЗПАЧУ"
- 143 УЗГОДЖУЄМО БУЛЬБАШКУ І ТОН
- 144 НАГОЛОС І РОЗМІР ЛІТЕР
- 146 ЗВУКОВІ ЕФЕКТИ
- 148 СПІВПРАЦЯ ПИСЬМЕННИКА І ХУДОЖНИКА
- 150 ЯК ВИБРАТИ ІСТОРІЮ
- 152 СПАДЩИНА І СИЛЬНІ СТОРОНИ
- 154 ПРИМІТКИ ТА ВПРАВИ

## 158 СТВОРЮЄМО СВІТ

- 158 ОСЬ ВИ ТУТ
- 160 ПОВЕРТАЄМОСЯ ДО АДРЕСНОГО ПЛАНУ
- 166 РЕГІОНАЛЬНІ ВІДМІННОСТІ
- 169 МІНІМАЛІЗМ У КОМІКСІ
- КОМІКСИ ПРО МІСЦЕ
- 170 ПЕРСПЕКТИВА
- 171 АЛЬТЕРНАТИВИ ДО ЗАХОДУ
- 172 ЗАХІДНА ПЕРСПЕКТИВА
- 173 ПЕРСПЕКТИВА І КОМІКСИ
- 174 ІМПРОВІЗАЦІЯ
- 176 РЕФЕРЕНСИ Й ДОСЛІДЖЕННЯ
- 178 НЕ ПРОСТО "ТЛО"
- 180 ПРИМІТКИ ТА ВПРАВИ

## 184 ІНСТРУМЕНТИ, ТЕХНІКИ Й ТЕХНОЛОГІЇ

- 184 ЄДИНІ НЕЗАМІННІ ІНСТРУМЕНТИ
- 186 МАЛЮЙМО БЮДЖЕТНО
- 188 ТРАДИЦІЙНІ ІНСТРУМЕНТИ
- 188 БАЗОВЕ СПОРЯДЖЕННЯ
- 190 ОЛІВЦІ, ПЕРА Й МАРКЕРИ
- 195 ТРАДИЦІЙНІ ШРИФТИ
- 196 ПЕРЕХІД У ЦИФРУ / ЦЯ КНИЖКА
- 198 З ЦИФРИ ДО ПАПЕРУ
- 200 З ЦИФРИ НА ЕКРАН
- 202 ШРИФТИ
- 204 СПОРЯДЖЕННЯ
- 206 АЛЬТЕРНАТИВА ДРУКУ
- 207 ХТО ТУТ НАЧАЛЬНИК?
- 208 ПРИМІТКИ

## 212 ВАШЕ МІСЦЕ В КОМІКСАХ

- 212 ВІДКРИЙТЕ СВІЙ СТИЛЬ
- 215 ЯК ЗРОЗУМІТИ МАНГУ
- 224 ЯК ЗРОЗУМІТИ ЖАНРИ
- 229 ЯК ЗРОЗУМІТИ КУЛЬТУРУ КОМІКСІВ
- 238 НЕ БІЙТЕСЬ ЗАБЛУКАТИ
- 240 ПРИМІТКИ

## 244 СТВОРЕННЯ КОМІКСІВ

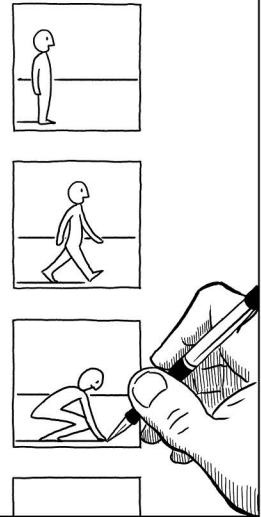
- 244 РОБОТА ДОБРА, ЯКЩО ЇЇ ОТРИМАЄШ
- 246 СТАРІ Й НОВІ РИНКИ
- 249 ВАШ ЧАС
- 252 "ЧИСТА СТОРІНКА"
- 255 ПРИМІТКИ
- 256 БІБЛІОГРАФІЯ / РЕКОМЕНДОВАНЕ ЧИТАННЯ
- 258 ПРАВА НА ЗОБРАЖЕННЯ
- 260 ПОКАЖЧИК



Розділ I

# Пишемо малюнками

Ясність, переконливість і напруга





ЯКЩО ВИГАДАНА ВАМИ ІСТОРІЯ ЗАХОПЛИВА, ТО, МОЖЛИВО, ВИСТАЧИТЬ ПРОСТО РОЗПОВІСТИ ЇЇ МАКСИМАЛЬНО ЯСНО, Й АУДИТОРІЇ ТОГО ДОСИТЬ.

Ніч була темна і грозова...



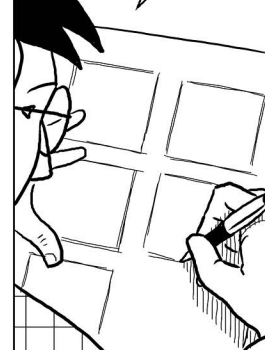
...ТОЖ ДЛЯ ПОЧАТКУ РОЗГЛЯНЬМО, ЯК ПЕРЕТВОРИТИ ІСТОРІЮ НА КОМІКС, ЯКЩО ГОЛОВНІ ЗАВДАННЯ — ЯСНІСТЬ І КОМУНІКАЦІЯ.



У КОМІКСАХ НАМ ПОСТІЙНО ДОВОДИТЬСЯ РОБИТИ ВИБІР СТОСОВНО ОБРАЗНОСТІ, ТЕМПУ, ДІАЛОГІВ, КОМПОЗИЦІЇ, ЖЕСТІВ І СОТЕНЬ ІНШИХ ДЕТАЛЕЙ...



...І ЦІ ВИБОРИ ДІЛЯТЬСЯ НА П'ЯТЬ ОСНОВНИХ ТИПІВ.



КОЛИ ВАШЕ ЄДИНЕ ЗАВДАННЯ — ЦЕ ЯСНІСТЬ...

...МОМЕНТИ СЮЖЕТУ МУСЯТЬ СКЛАДАТИСЯ, МОВ КРАПКИ, ЯКІ ТРЕБА ПОЄДНАТИ ЛІНІЯМИ, ЩОБ ВИЙШОВ МАЛЮНОК. ПРИБЕРІТЬ ОДНУ КРАПКУ — І ЗМІНЯТЬСЯ ОБРИСИ ІСТОРІЇ.

А ЯКЩО НЕ ЗМІНЯТЬСЯ, ТО, МОЖЛИВО, ЦЯ "КРАПКА" ТАМ УЗАГАЛІ НЕ ПОТРІБНА.

КОЖНА ПАНЕЛЬ ПОКАЗУЄ ЗАВЕРШЕНУ ДІЮ, БО МИ ТУТ ПЕРЕКАЗУЄМО СЮЖЕТ, ЗАСНОВАНИЙ ВИКЛЮЧНО НА ДІЯХ.

"ВІН ЗНАХОДИТЬ КЛЮЧ НА ЗЕМЛІ" МОЖНА ПОДІЛИТИ НА ТРИ ДІЇ: **ЗАУВАЖИВ, ПОТЯГНУВСЯ ВНИЗ І РОЗДИВИВСЯ КЛЮЧ** (ТОБТО ДАВ ЧИТАЧАМ РОЗДИВИТИСЯ).

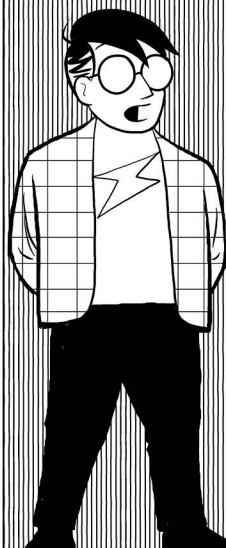
ЯКБИ ЗА СЮЖЕТОМ БУЛО ПОТРІБНО, ЩОБ ЧОЛОВІК ПОТЯГНУВСЯ ВНИЗ "ПОВІЛЬНО", ТО ДЛЯ ОПИСУ ЗНАХІДКИ, МОЖЛИВО, ЗНАДОБИЛОСЯ Б ІЩЕ КІЛЬКА "КРАПОК"...

...АЛЕ РАЗ МИ ІЛЮСТРУЄМО САМ ФАКТ ЦИХ ДІЙ, А НЕ ЇХНІ ВЛАСТИВОСТІ, ОДНІЄЇ ПАНЕЛІ НА ДІЮ ДОСИТЬ.

ЗВАЖТЕ, ЧОГО ВИ ХОЧЕТЕ ВІД КОЖНОЇ ЧАСТИНИ ІСТОРІЇ: ПЕРЕСКОЧИТИ ДО КЛЮЧОВОЇ ПОДІЇ? ПРИГАЛЬМУВАТИ Й ЗОСЕРЕДИТИСЯ НА ДРІБНІШИХ МОМЕНТАХ? ПРИВЕРНУТИ УВАГУ ДО РОЗМОВ І ОБЛИЧ?

ЗАЛЕЖНО ВІД ВАШОЇ ВІДПОВІДІ, ОДИН ТИП ПЕРЕХОДУ МІЖ ПАНЕЛЯМИ МОЖЕ ПАСУВАТИ ДО ЗАВДАННЯ БІЛЬШЕ, НІЖ ІНШІ.

ІСНУЄ ШІСТЬ\* ТИПІВ ПЕРЕХОДУ МІЖ ПАНЕЛЯМИ:



## 1. ВІД МОМЕНТУ ДО МОМЕНТУ



ОДНУ ДІЮ ПОДАНО ЯК ПОСЛІДОВНІСТЬ МОМЕНТІВ.



## 2. ВІД ДІЇ ДО ДІЇ



ПОСЛІДОВНІСТЬ ДІЙ ОДНОГО СУБ'ЄКТА (ЛЮДИНИ, ПРЕДМЕТА АБОЩО).



## 3. ВІД СУБ'ЄКТА ДО СУБ'ЄКТА



В ОДНІЙ СЦЕНІ ЗМІНЮЄТЬСЯ КІЛЬКА СУБ'ЄКТІВ.



## 4. ВІД СЦЕНИ ДО СЦЕНИ



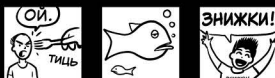
ПЕРЕХІД, ЩО ДОЛАЄ ЗНАЧНУ ЧАСОВУ І/ЧИ ПРОСТОРОВУ ВІДСТАНЬ.



## 5. ВІД ДЕТАЛІ ДО ДЕТАЛІ



ПЕРЕХІД ВІД ОДНІЄЇ ДЕТАЛІ МІСЦЯ, ДУМКИ ЧИ АТМОСФЕРИ ДО ІНШОЇ.



## 6. ПАРАДОКСАЛЬНІ

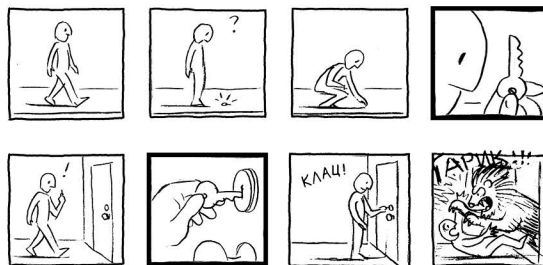


ПОЗІРНО ПОЗБАВЛЕНА СЕНСУ ПОСЛІДОВНІСТЬ НЕ ПОВ'ЯЗАНИХ МІЖ СОБОЮ ЗОБРАЖЕНЬ І/ЧИ СЛІВ.

\* БІЛЬШЕ ПРО ШІСТЬ ТИПІВ ПЕРЕХОДУ ДИВ. НА С. 70-89 "ЗРОЗУМІТИ КОМІКС"



ДВІ З ВОСЬМИ ПАНЕЛЕЙ — ЦЕ **ВЕЛИКІ ПЛАНИ**, ЯКІ ПОКАЗУЮТЬ ПЕВНІ ВАЖЛИВІ ДЕТАЛІ...



...АЛЕ ПОЗА ТИМ ДІЯ РОЗГОРТАЛАСЯ НА СЕРЕДНЬОМУ ПЛАНІ, НА ФІКСОВАНІЙ ВІДСТАНІ, З ФІКСОВАНОГО **РАКУРСУ**.



З ІНШОГО БОКУ, ДЛЯ ПЕВНИХ СЦЕН ТАКИ ПОТРІБНО ЧАСТО ЗМІНЮВАТИ РАКУРС: СКАЖІМО, ЩОБ ЗАДАТИ РИТМ ДІАЛОГУ ДВОХ СПІВРОЗМОВНИКІВ ПРИ ПЕРЕХОДІ ВІД СУБ'ЄКТА ДО СУБ'ЄКТА Й НАЗАД.



ЧОГО ЦЕ МНОЮ ПОЛАСУЄ ГОЛОДНИЙ ЛЕВ?!



БО ЦЕ ВЕСЕЛО!  
ТОБІ МОЖЕ Й ТАК.



ЗАДОВБІВАСЯ БУТИ ПРОХІДНИМ ПЕРСОНАЖЕМ.



ЗАТЕ ПОГЛЯНЬ, НА СКІЛЬКОХ ПАНЕЛЯХ ТИ ПОБУВАВ!  
А ЦЕ Ж ТІЛЬКИ 21 СТ.!

КАЖЕШ, ДЛЯ МЕНЕ ЦИМ НЕ ЗАКІНЧИТЬСЯ?

СЛУХАЙ, ЗАТЕ ТИ ЩЕ ПОВЕРНЕШСЯ! А ДЛЯ МЕНЕ ЦЕ - ОСТАННЯ ПАНЕЛЬ!  
ОХ, ДОРІС...  
СХЛІП

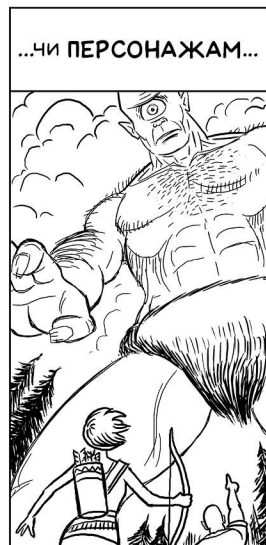
А ЩЕ НЕ КОЖНУ ПАНЕЛЬ ТРЕБА МАЛЮВАТИ НА РІВНІ ОЧЕЙ.



ТАК ЗВАНА "ЖАБ'ЯЧА ПЕРСПЕКТИВА" НАДАЄ СОЛІДНОСТІ Й ВЕЛИЧІ ПРЕДМЕТАМ...



...ЧИ ПЕРСОНАЖАМ...



...А ВИД ЗГОРИ НЕ ЛИШЕ ПОКАЗУЄ ЧИТАЧАМ БЕЗЛІЧ ДЕТАЛЕЙ МІСЦЯ ДІЇ...



...А Й СТВОРЮЄ ВІДЧУТТЯ, НАЧЕ ВОНИ ЕМОЦІЙНО "ПОНАД УСІМ ЦИМ".

