

Міністерство культури та інформаційної політики України

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Факультет «Образотворче мистецтво»

Кафедра графіки

КОНСПЕКТ ЛЕКЦІЙ

з дисципліни «КОМПОЗИЦІЯ КНИГИ»
спеціальності «023 Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація»
галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

Виконала студентка 1 курсу

ОПП Графічні практики

Касьяненко Лада Робертівна

Керівник педагогічної практики

доцент кафедри графіки

Іващенко О.В.

Харків 2024

Робочий план заняття

з дисципліни «Композиція книги» 3 курс 1 семестр

Тема практичного завдання

**«ТИПОГРАФІЧНЕ ОФОРМЛЕННЯ АВТОРСЬКОГО ТЕКСТУ В
КОМІКСІ».**

(24 годин)

Вид заняття	Кількість годин	Етапи виконання	Методичні вимоги
Лекція	3 години	Історія технік та стилів оформлення коміксів.	Ознайомитись з історією шрифтового дизайну класичних/мейнстримних коміксів. Розглянути різні підходи та зміну традицій оформлення. З'ясувати, як розвиток технологій вплинув на зміну правил дизайну. Зробити висновки щодо того, як історичні передумови сформували ті правила шрифтового дизайну, якими прийнято послуговуватись зараз.
Лекція	3 години	Правила, поради та технічні вимоги для типографічного оформлення тексту в	Оглядом вивчити основні правила оформлення тексту в коміксі. Детальніше розглянути елементи коміксу, напрацювати

		коміксі	термінологічну базу. Обговорити найпоширеніші проблеми у шрифтовому дизайні коміксів та шляхи їх вирішення. Ознайомитись з властивостями програмного забезпечення та технічними особливостями роботи.
Практичне заняття	3 години	Написання сценарію для чорно-білого коміксу (6 сторінок або 3 розвороти, формат, матеріали і тема вільна). Вибір та узгодження теми, сюжету, жанру, стилістики, пошук референсів.	Здійснити підготовчий етап роботи над коміксом, розпланувати подальшу роботу, визначившись із необхідним матеріально-технічним забезпеченням та основними авторськими художніми рішеннями. Відпрацювати навички аналізу тексту задля подальшої графічної інтерпретації, проаналізувати аналоги.
Практичне заняття	4 години	Створення розкадрування/швидкого ескізу коміксу, узгодження композиції.	Створити приблизний візуальний матеріал для подальшої роботи. Визначити основні художні рішення, які впливатимуть на готову роботу. Визначити та вирішити основні

			проблем композиції, розташування тексту на етапі ескізу.
Практичне заняття	3 години	Виконання оригіналів сторінок, початок роботи з текстом, підбір остаточного шрифту.	Ознайомитись з технічними особливостями роботи. Відпрацювати технічні навички роботи з текстом та програмним забезпеченням, узгодити художні рішення в тексті та зображенні. Здійснити проміжний аналіз ходу роботи.
Практичне заняття	4 години	Виконання оригіналів, Робота з оформленням тексту.	Закріпити навички роботи з текстом і програмним забезпеченням, внести правки за потреби.
Практичне заняття	4 години	Завершення виконання оригіналів, фінальні правки, обговорення та затвердження готових робіт.	Привести роботи до концептуальної та художньої цілісності. Внести останні зміни, здійснити аналіз результатів.

«ТИПОГРАФІЧНЕ ОФОРМЛЕННЯ АВТОРСЬКОГО ТЕКСТУ В КОМІКСІ»

Зміст

1. Вступ.....	6
2. Історія технік та стилів оформлення коміксів	6
3. Поради для шрифтового оформлення у коміксу.....	10
4. Список використаних джерел.....	16
5. Ілюстративний матеріал.....	17

1. ВСТУП

Метою цієї лекції є ознайомлення зі шрифтовим дизайном в коміксі, його історичними засадами та основними практичними порадами і правилами для роботи. Шрифти в коміксі – така ж важлива річ, як і зображення. Гарно проілюстрований комікс може бути вмиль зіпсований поганим шрифтовим оформленням. Тож ілюстраторам, які хотіли б створювати комікси, варто знати, як зробити шрифтовий дизайн коміксу таким, щоб він якнайкраще доповнював графічну історію. Це варто знати як тим художникам, які самостійно оформлюватимуть текст в коміксі, так і тим, хто працюватиме разом зі шрифтовим дизайнером. Вміння детально продумати текстове оформлення коміксу допоможе зберегти виробничу гігієну макету, уникнути технічних проблем та дискомунікації між спеціалістами, підвищить рівень професіоналізму фахівця і, найголовніше, дозволить створити максимально зрозумілий, легкий для сприйняття та унікальний сторітелінг, який тепло відгукнеться майбутньому читачеві. В цій лекції буде розглянута історія шрифтового дизайну в коміксі, основні правила роботи з текстом та помилки, яких варто уникати, а також технічні особливості процесу роботи.

2. ІСТОРІЯ ТЕХНІК ТА СТИЛІВ ОФОРМЛЕННЯ КОМІКСІВ

Текст в коміксах оформлюється так, щоб не привертати уваги до себе – він функціональний. Текст має вести читача історією, а не змушувати зупинятись і дивитись на щось, окрім тих ситуацій, коли це задумано навмисне, як, наприклад, звуковий ефект. Коли мова іде про комікси, завжди є уніфікованість в дизайні. Є певні причини, чому текст в коміксі ще досі найчастіше весь набраний заголовними літерами. Незважаючи на те, що шрифтовий дизайн як такий останніми десятиліттями розвинувся більше, ніж будь-коли, коміксам все ще притаманна одноманітність - вигляд, який здається «правильним» глядачеві. Шрифтовий дизайн коміксів в певний момент став окремою професією. Надалі розглянемо, як розвивалось текстове оформлення в коміксах та роздивимось роботи декількох видатних дизайнерів та їх унікальний стиль.

Перші комікси друкувались на сторінках газет. В цей момент художники самі оформлювали текст у своїх коміксах і швидко зрозуміли, що великий розмір і відкрита природа заголовних літер сприятиме кращій якості друку на газетному папері. У 1940 роках, в перших коміксах про Супермена від Action Comics, заголовні літери вже стали нормою і навіть правилом. Причина полягала не тільки в розмірі літер, а ще і в тому, що вони всі мали однакову висоту і окремі елементи не виходили за межі рядка. Також в цей час були придумані і інші правила оформлення тексту, наприклад,

використання „I“ із засічками тільки у випадках, коли мова іде про займенник «я» (див. нижче).

Тож зрештою, екстремальна популярність і попит на нові і нові комікси створили певну «ментальність виробничої лінії»: був автор тексту, ілюстратор, інкер, колорист і ...так, верстальник (примітка: леттерер, він же типограф чи шрифтовий дизайнер). Можливі неточності перекладу термінології). Коли текст ще рисувався вручну, для того, аби досягти більшої охайності, верстальники використовували спеціальний гайд для летерингу, за допомогою якого можна було проводити декілька паралельних горизонтальних ліній з однаковим інтервалом для написання тексту. Також цей пристрій допомагав запобігти тому, щоб рядок був написаний зависоко чи занизько. Середня лінія припадала якраз на перекладини літер «А» та «Н», створюючи уніфікованість та постійність тексту.

Одним з перших типографів в індустрії коміксів був Айра Шнапп, який переїхав з Австрії до Америки 1910 року, а вже за 15 рокув його бекграунд у різьбленні по каменю користувався таким попитом, що він став атором напису на фасаді Публічної бібліотеки Нью-Йорка. Також він робив гравюри для поштових марок, пізніше працював у голівуді, оформлюючи текст для німих фільмів. Але 1927 року ера німого кіно завершувалась, проте активно розвивалась індустрія коміксів та поп-журналів, і вона дуже потребувала талановитих шрифтових дизайнерів. Шнапп відомий дизайном логотипів для Action Comics, Justice League тощо, і свої ранні комікси він оформлював, створюючи особливі стилі. Наразі важко визначити, які саме тексти всередині були написані Шнаппом, оскільки тоді ще ролі не розписували. Проте, в певний момент часу це змінилось, і зараз відомо, що один зі шрифтових дизайнерів, які працювали над коміксами DC – це Гаспар Саладіно. Його дизайн вирізнявся великими крученими літерами, частим використанням знаків оклику. Трекінг в його текстах був досить тісним, літери розташовані близько одна до одної. Він все робив від руки, також і бульбашки, не користуючись шаблонами. Йому належить ідея робити індивідуальний дизайн бульбашок і тексту для конкретних персонажів, наприклад, як в коміксі «Болотяна істота». Одна дивна річ, яку робили DC у 40-х та 50-х роках – виділення усіх імен супергероїв жирним шрифтом. Мабуть, це була вимога редакції, бо всі дизайнери робили так. Зрештою, це було скасовано, але для читачів це сприймалось дивно, оскільки такий прийом створює враження, що персонаж викрикує виділені слова.

Одним з перших коміксів DC був «Диво-жінка», яка потрапила до них через видавця Макса Гейнза. Його книги вирізняються уніфікованим стилем тексту, який він переніс і до DC у 1950-х. Ви можете помітити, що ці літери ближчі до набірних, ніж до рукописних, дуже одноманітні і жорсткі. Це тому, що вони створені за допомогою спеціального пристрою «Leroу lettering set» - цей прилад має спеціальну голку, яка встромлюється в трафарет потрібної літери, одночасно з цим ця ж літера дублюється прикріпленим пером. Тож цей шрифт хоч і рукописний, але водночас дуже рівний.

Більшості читачів коміксів, коли мова іде про дизайн тексту одразу ж спадають на думку комікси Marvel 1960-х років. Це була ера панування Marvel. І переважно вони звертались до двох дизайнерів: це були Сем Розен та Артї Сіmek. І ці майстри створили те, що сьогодні вважається класичним оформленням тексту в коміксі. Оформлення самих діалогів в обох насправді дуже схоже, але в назвах та саунд-ефектах можна простежити індивідуальні стилістичні риси: Сем Розен часто працював з жирними шрифтами з ефектом падаючої тіні, а Сіmek використовував ефекти «гребешкові» обриви та хвилясті лінії.

Якщо порівняти загальний шрифтовий дизайн у Marvel та DC протягом 1960-х, можна з'ясувати, що він досить схожий. Проте є одна ключова відмінність: бульбашки. У цих двох видавництвах був досить різний підхід до використання текстових баблів. DC дозволяло дизайнерам розміщувати текст де ті забажають, і потім підігнати бабли під зображення. Цей підхід ще називається «гребінцевим». Marvel натомість вимагали залишати якийсь кут зображення вільним для діалогу, і також бабли були скрізь майже однакової прямокутно-овальної форми.

З розвитком технологій, процес шрифтового оформлення змінився. Зрештою з'явилась змога зробити фотокопію відмальованої сторінки, яку можна було надіслати дизайнерам по факсу чи мейлу. І вони могли займатись дизайном шрифту паралельно з тим, як колорист фарбував цю ж сторінку, наприклад. Тож потім дизайнери просто вирізали шрифти зі сторінки, надсилали їх видавництву. Ці шрифти накладали поверх готової сторінки і сторінку фотографували для друку. І інколи це фізичне нашарування баблів чи текстів на зображення створювало тїнь, ефект ЗД під час фотографування. На виробництві були фахівці, які потім чистили готові роботи – стріпери.

1970-роки були складним часом для шрифтового дизайну. Marvel, наприклад, дуже розширились і випускали досить багато тайтлів, і для цього потрібно було мати достатньо шрифтових дизайнерів. Проте, за

сторінку платили мало, приблизно 4 долари. Пізніше з'ясувалось, що наприклад, Гаспар Саладіно, який ексклюзивно працював на DC, таємно працював над обкладинками і першими сторінками для «Людини-павука» Marvel, аби початок коміксу виглядав добре. В кінці 70-х декілька нових дизайнерів, які працюють дотепер, прийшли в індустрію: наприклад, Тодд Кляйн, Том Орзеківські, Джон Воркман – кожен привніс нові стилістичні особливості і нові техніки. Тодд Кляйн зокрема відомий своєю роботою на «Сендменом» Ніла Геймана, де він створив унікальні бабли і стилі тексту для персонажів, аби показати їх потойбічність. Його стиль можна впізнати за гострими прямими вертикальними лініями, а його літера «S» схожа на 5. Він також часто використовує довші хвости баблів з легкими вигинами. Орзеківські працював на «Людьми Ікс» та «Спаун». Його дизайн дуже зібраний, щільний. Він також відомий створенням логотипу для «Росомахи» з гострими засічками, що імітують кігті. Стиль Воркмена можна впізнати одразу за його «блочні» звукові ефекти і за розміщення баблів прямо поза контуром панелей, тобто він використовував контрформу панелі для розміщення тексту. Також він залишає більше білого простору всередині бульбашок. У 80- роках головним редактором Marvel був Джим Шутер, який віддав вимогу зробити дизайн шрифтів дещо «менш коміксовим»: менше виділених жирним слів та знаків оклику, жодних подвійних тире між «думками», він також вимагав розташовувати бабли у верхніх чи нижніх кутах панелі, якщо можливо. Але йому бракувало розуміння, що всі ці умови виникли природно, аби створити належну терміновість, враження та емоцію.

Наступний ключовий стрибок вперед, і, мабуть, найбільша зміна в шрифтовому дизайні – це поява ПК та відповідного софту. Тепер художники могли створювати дизайн за допомогою комп'ютера, що дуже економило час. Перші комікси, де використовується цифровий летеринг – це перші спроби створити комікс за допомогою тільки діджитал-арту. Перший опублікований цифровий комікс - «Shatter» 1985 року Пітера Б. Гілліса та художника Майка Саєнца, який весь комікс намалював звичайною мишкою.

1990 року з'явився перший цифровий шрифт спеціально для коміксів – Whizbang. Одним з перших адоптерів цифрового шрифтового дизайну є Ричард Старкінгс, він регулярно оформлював текст цифровим способом, а також заснував цілу компанію з надання таких послуг Comicraft. Разом з фарбуванням коміксів шрифтове оформлення невдовзі повністю перейшло в цифровий формат. Тодд Кляйн також був одним з перших послідовників цифрового способу, який співпрацював зі Старкінгсом задля переведення свого рукописного шрифту в цифровий формат. Ще одним таким

дизайнером був Джон Бірн, який 1993 використовував цифровий шрифт для оформлення перших випусків „Hellboy“. Проте свою бібліотеку шрифтів він створив на основі робіт Девіда Гіббонса, не спитавши дозволу. Гіббонс, як і Мебіус, наприклад, також оформлював текст у своїх коміксах самостійно, маючи власний характерний стиль. Джек Мореллі, шрифтовий дизайнер Marvel, попросив Бірна навчити його цифрового дизайну, взамін дозволивши Бірну використовувати новий шрифт, заснований на роботах Мореллі. З 1994 ПК стали звичним явищем, і в світі, де пересічний користувач мав доступ до багатьох різних шрифтів, з'явився comic sans дизайнера Вінсента Коннейра, який швидко здобув неславу за повсюдне використання, зокрема в серйозних паперах та науці.

Зараз більшість коміксів оформлюють цифровим способом. Звичайно, можна знайти і рукописний летеринг, проте це зустрічається в незалежних публікаціях чи вебкоміксах. Коли мова іде про мейнстрим, цифровий спосіб дуже економить час, принаймні коли оформлення дійсно гарне. Оскільки створити цифровий шрифт – це дещо складніший процес, ніж просто сканування літер. Ще має бути важливий етап створення кернінгу – відстані між літерами – це трудомістка, але дійсно важливо змусити комікс виглядати правильно. З доступом до великої кількості шрифтів та сучасними технічними можливостями друку виникає величезне бажання використовувати всі можливі стилі і техніки, проте дизайн все ж має враховувати, що шрифт в бульбашках має якнайкраще пасувати до рисунків. Наприклад, Рас Вутон оформлює текст в багатьох різноманітних коміксах, і для кожного з них він створює дизайн, який враховує індивідуальність історії: в «Непереможних» Роберта Кірмана він залишає короткі хвости в бульбашок, у «Чорній науці» Ріка Ремендера – навпаки, довгі і ламані, інколи він використовує ідеально круглі бабли, інколи робить їх більш прямокутними. В «Академії смерті» Ремендера хвости вгалалі закруглені на кінці. Він добирає шрифти відповідно до тону кожного коміксу і кожному тайтлу надає унікального вигляду, аби виокремити його. Іншими словами, один дизайнер зараз може працювати з безліччю стилів, проте дійсно якісно зроблений летеринг – такий, коли шрифтове оформлення ідеально підходить до зображення.

3. ПОРАДИ ДЛЯ ШРИФТОВОГО ОФОРМЛЕННЯ У КОМІКСУ

За роки існування коміксів розроблені певні сталі правила в текстовому оформленні. Загалом вони ґрунтуються на загальних правилах роботи з текстом. Звичайно, це більше допоміжні поради аніж правила, і їх дотримання залежить від бажання художника та його ідеї, дизайн може бути абсолютно протилежним до цих правил. Головне – мати свідому і

обґрунтовану причину застосовувати певне дизайнерське рішення чи навпаки відмовитись від нього. Якщо причин порушувати ці правила немає, їх дотримання допоможе зробити шрифтове оформлення зрозумілим і безкомпромісним. Ваша задача як шрифтового дизайнера допомогти розказати історію, посприяти тому, аби розкрити її якнайкраще без того, аби ваш дизайн був занадто помітним.

Найголовніші поради, які варто враховувати під час роботи з текстом в мейнстрімному коміксі:

- Текст і текстові бульбашки – це такі самі графічні елементи, як і зображення. І ці графічні властивості варто використовувати. Бульбашки варто сприймати як частину ілюстрації, це такий самий рівноцінний елемент як рисунок або колір, який також може додавати певне враження сторінці. Якщо сприймати бульбашки, хвости та текст як графічні елементи, це вплине на дизайн-мислення від час роботи над текстовим оформленням, допоможе мислити цілим аркушем.
- Варто проаналізувати текст/сценарій та ілюстрації. Це допоможе визначитись з загальним рішенням розміщення бульбашок і тексту на сторінці, їх формою, розміром та кількістю, з вибором шрифту. Чи потрібно розбивати один масив тексту між декількома бульбашками, створивши «гребінець», чи варто написати все в одній. З цими аспектами допоможе визначитись те, як прописані конкретні персонажі, яким належить текст. Можна намагатись уявити, як саме герой розмовляє. Наприклад, чи цей герой говорить багато чи мало, чи він веселий чи похмурий, чи він говорить швидко, чи повільно тощо. Текстуальні властивості лєтерингу впливають на графічні. І різне розміщення тексту по бульбашках по-різному розкриватиме персонажа: наприклад, розбивка тексту на багато речень і маленьких бульбашок створюватиме відчуття невпевненості, легкості, балакучості персонажа, водночас об'єднання тієї ж кількості тексту в одну бульбашку покаже пресована виваженим, небагатослівним, поміркованим. Текст в коміксі – це звук, а простір на сторінці – це час. Більше маленьких баблів створюють враження коротких відрізків часу.
- Порядок розміщення баблів з текстом має бути послідовним і логічним, не плутати читача. Розміщення тексту має бути організованим у потік, який скерує погляд глядача в потрібному напрямку. Не варто перетворювати досвід читання тексту в коміксі на «ментальну гімнастику». Тож послідовність розміщення має бути природною для сприйняття. Наприклад, європейські читачі звикли

читати зліва праворуч, можна враховувати цю звичку. Спробуйте прочитати ваш комікс очима читача - чи буде для сторонньої людини зрозумілий хід вашої думки? Краще за все узгодити момент розміщення тексту на моменті начерку/розкадрування, аби вирішити всі можливі проблеми прочитання тексту.

- Інколи, щоб правильно скерувати увагу читача, можна перекривати бабли одне одним. Цей метод також дозволяє визначити порядок самих панелей, якщо він не є очевидним.
- Контури баблів з текстом не мають бути розміщені «встик» до інших контурів чи ліній, контурів панелей, утворюючи дотичні лінії. Це лінії, які мають смільні точки з іншими лініями чи контурами форм, але не перетинають їх. Дотичних ліній варто уникати, оскільки вони створюють візуальний дисонанс, який відтягуватиме на себе забагато уваги замість дійсно важливих елементів. Варто або залишати вільне місце між краєм баблу та іншою лінією чи предметом, або трохи перекрити інший об'єкт баблом.
- Не варто переривати бульбашкою з текстом лінію погляду чи зоровий контакт між персонажами, оскільки це порушує напругу моменту, відволікає від сприйняття емоції, якщо це романтична сцена - руйнується настрій, якщо це сцена перед боєм - ви руйнуєте концентрацію. Так само, якщо тексту в діалозі багато, не варто вибудовувати «стіну» з реплік між персонажами, це перериває емоційний і просторовий зв'язок між ними.
- Зазвичай, не прийнято, щоб хвости бульбашок перехрещувались між собою. Це створює зайву візуальну напругу на другорядних елементах. Зазвичай бабл з реплікою розміщується з тієї ж сторони, де знаходиться герой, і в цю ж сторону дивиться хвіст. Інакше виникає плутанина адресування реплік персонажам.
- На сприйняття баблів впливають їх форма, контур та шрифт всередині них. Звичайно, можна використати каліграфічні, текстурні чи інші пензлі, якщо потрібно зробити бульбашку більш рукотворною, Контур бульбашки може бути накреслений рівномірною лінією, або її товщина може варіюватись, створюючи динаміку лінії. проте є ризик того, що це враження загубиться при розміщенні бульбашок на ілюстрації, тому інший гарний вихід – надати дещо нерівномірну форму, але таку, аби вона не відволікала на себе багато уваги.
- Потрібно знайти найкращий спосіб розмістити текст у бульбашці. Можна асоціювати взаємодію бульбашки і тексту з рукавичкою. Якщо верхня частина буде сильно більшою за нижню, або середні рядки сильно довшими за початковий та кінцевий, залишиться

забагато «дірок» по краях бульбашки і це створюватиме відчуття дисбалансу. Варто по всьому краю текстового блоку залишати приблизно однакову кількість вільного місця. Це також є найбільш раціональним використанням місця: так площа баблу буде меншою за тієї ж кількості тексту, тому менше перекриватиме зображення. Форма баблів буде залежати від вашої історії (вона може бути навіть прямокутною чи багатокутною тощо), однак зазвичай рекомендується обирати форму, яка найкраще економить місце: замість використання рівного кола чи овалу, радять використовувати округлений прямокутник, оскільки така форма дозволяє з усіх боків залишити однакову кількість вільного від тексту місця.

- Текстові бульбашки не мають перекривати найважливіші частини зображення та ключові елементи. Наприклад, обличчя і руки – це сигнальні елементи, вони вже автоматично передають читачу послання і їх не варто перекривати. Також це можуть бути елементи оточення, що згадуються в сценарії.
- Найкращий варіант для цифрових коміксів, або коміксів, які будуть надруковані з цифрового макета – векторні бульбашки, які не пікселізуються і не втрачають якість при масштабуванні.
- Занадто жирний чи занадто тонкий контур баблів також може чинити руйнівний вплив на комікс, занадто жирний контур домінуватиме над ілюстрацією, а занадто тонкий контур не створить достатньо захопливе враження. Аби зрозуміти, якою має бути правильна товщина у вашому коміксі орієнтуйтеся на товщину лінії в ілюстрації, товщину контуру панелей, живність шрифту.
- Причина, чому в коміксах здебільшого застосовуються рукописні шрифти – вони відображають самі ілюстрації, намальовані людською рукою (ця традиція існує ще з часів, коли і ілюстрації і шрифти створювались вручну). Тому і інші за стилем шрифти часто виглядають чужими чи занадто машинними для коміксів. Проте велику вагу при виборі шрифту, форми бульбашок та хвостів, має сюжет і жанр коміксу.
- Головним критерієм для підбору шрифту є його читабельність. Проте він також має підходити жанру і сюжету історії. Також від жанру і аудиторії залежатиме розмір шрифту, чим комікс більш стилізований і дитячий, чим більшим буде шрифт. Варто зауважити, що різні шрифти, набрані одним кеглем, матимуть різний фактичний розмір. Треба пам'ятати про це, якщо під час роботи ви захочете замінити шрифт. Підказка: якщо вам важко визначитись з розміром шрифту, візьміть за референт скріншот схожого коміксу і поверх нього підберіть потрібний розмір.

- Але розмір шрифту - не єдине, над чим треба попрацювати. Варто також перевірити і за потреби налаштувати потрібний інтерліньяж, трекінг. В коміксі, з метою економії місця, рекомендується налаштовувати ці параметри на мінімальне допустиме значення, за якого зберігається читабельність.
- Ця порада насамперед стосується англомовного тексту, проте може стати у пригоді і при роботі з іншими мовами. Зазвичай в шрифтах для коміксів «і» має гліф із засічками і без. У класичних коміксах прийнято застосовувати «і» з засічками, тільки якщо мова іде про англійський займенник «я», або в інших іменах чи власних назвах, коли це сприяє кращому розумінню тексту. В інших випадках «і» набирається без засічок, оскільки так відстань між літерами є більш рівномірно, а використання місця – більш економним.
- Одна з особливостей шрифтів, розроблених спеціально для коміксів – велика кількість гліфів. Гліфи – різні накреслення одного і того ж символу. Всі гліфи шрифту можна подивитись у більшості графічних редакторів у вкладці «вікно» - «гліфи». В одному блоці тексту можна використовувати різні гліфи для однакових літер, особливо якщо ті стоять поруч. Це потрібно на той випадок, коли є необхідність створити враження більш рукописного шрифту.
- Варто зберігати постійність художніх рішень, аби комікс сприймався цілісним твором з завершеною думкою. Так вдасться втримати концентрацію глядача та зберігати загальний тон історії від початку до кінця. Наприклад, це стосується товщини контуру бульбашок, розміру тексту в блоках, підбору шрифтів, однакового інтерліньяжу та трекінгу, довжини і форми хвостів, величини бульбашок і вільного простору, рівної відстані від панелей в них тощо. Коли ви вже визначились із тим, який шрифтовий дизайн використаєте у коміксі, дотримуйтеся обраних рішень, і не відхиляйтесь від них, якщо на це немає обґрунтованої потреби, аби не відволікати глядача від занурення в історію. Навіть якщо задля створення акценту вирішено змінити, наприклад, розмір чи жирність шрифту, не варто зловживати такими рішеннями, оскільки це виснажує глядача.
- Проте постійність не має перетворюватись на нудьгу. Продумайте певну варіабельність елементів, наприклад, не використовуйте одну і ту саму бульбашку, розробіть декілька стилістично схожих форм. Так ви збережете і сталість, і цікавість дизайну.

Якщо ви все ще почуватиметесь невпевнено під час роботи над текстовим оформленням майбутніх коміксів, поспівпрацюйте зі шрифтовим дизайнером! Для ілюстратора це допоможе зберегти час,

досягти якнайкращого текстового оформлення коміксу та набути практичних навичок.

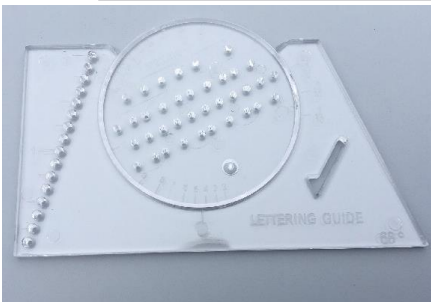
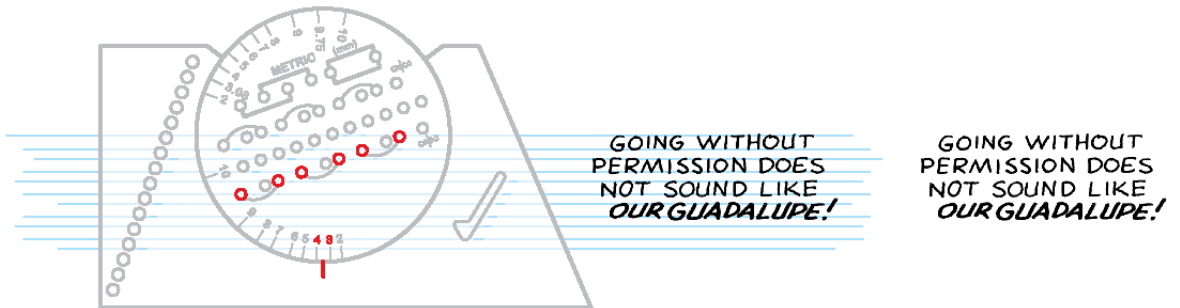
4. СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. https://www.youtube.com/watch?v=ROfJWS15pvM&list=PL6_hvkjn8g7-yQWgfpPDyxZzM4E_oskJ5
2. https://www.youtube.com/watch?v=uI7MnrQb9CM&list=PL6_hvkjn8g7-yQWgfpPDyxZzM4E_oskJ5&index=2
3. https://www.youtube.com/watch?v=42dywAFsJIw&list=PL6_hvkjn8g7-yQWgfpPDyxZzM4E_oskJ5&index=4
4. https://www.youtube.com/watch?v=CMB1hHiseuM&list=PL6_hvkjn8g7-yQWgfpPDyxZzM4E_oskJ5&index=5
5. https://www.youtube.com/watch?v=Vaa_cpGemsM&list=PL6_hvkjn8g7-yQWgfpPDyxZzM4E_oskJ5&index=6
6. https://www.youtube.com/watch?v=LjwFFQlP5OM&list=PL6_hvkjn8g7-yQWgfpPDyxZzM4E_oskJ5&index=7

5. ІЛЮСТРАТИВНИЙ МАТЕРІАЛ



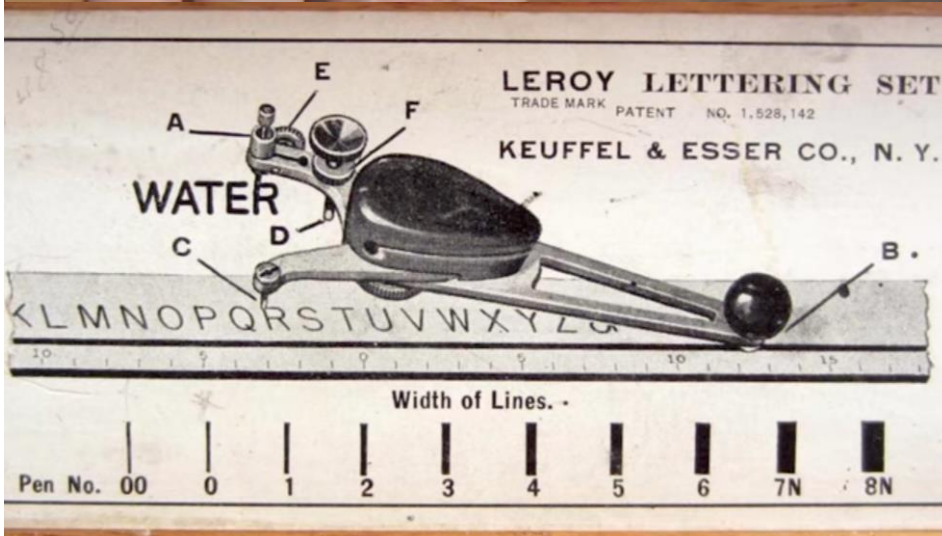
Приклад типового рукописного шрифту в ранніх коміксах



Такий вигляд мав гайд для рукописних шрифтів



«Болотяна істота», шрифтова робота Гаспара Саладіно



Прилад для лєтерингу «Leroy lettering set» та робота Макса Гейнза, створена за допомогою такого приладу



Відмінність у шрифтовому дизайні коміксів DC та Marvel



Шрифтова робота Тодда Кляйна



Шрифтова робота Тома Орзековскі



Шрифтова робота Джона Воркмана



«Shatter» - перший надрукований комікс, створений повністю цифровим способом, 1985 рік, Пітера Б. Гіллса, художник Майка Саенц



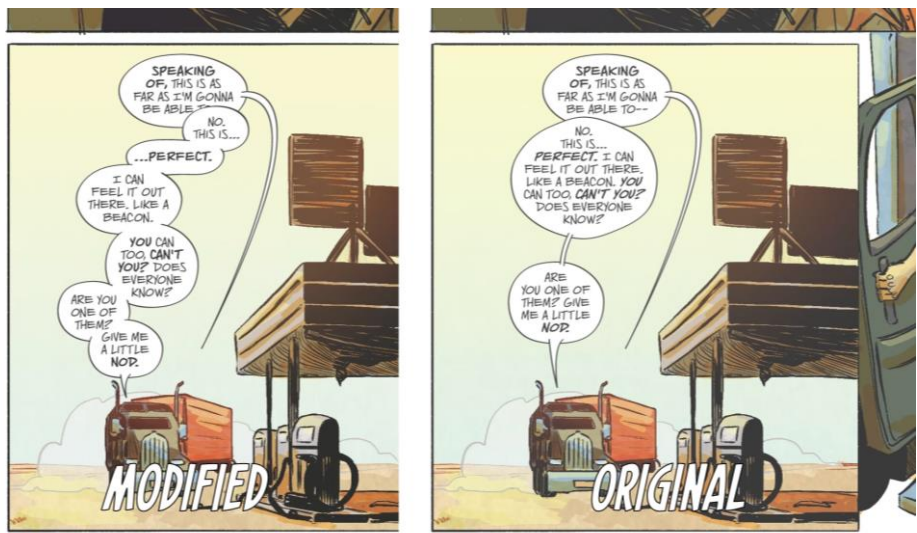
«Hellboy» та цифрова шрифтова робота Джона Бірна



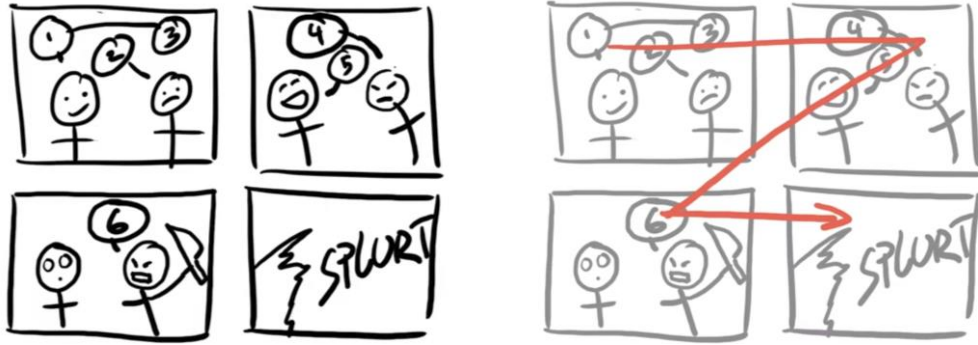




Шрифтові роботи Раса Вутона



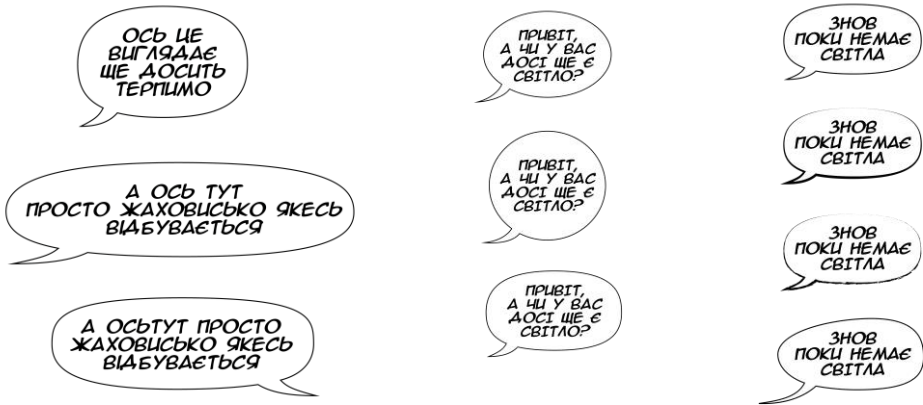
Демонстрація часо-просторових властивостей розміщення тексту та розкриття характеру персонажа на прикладі коміксу «Test». Оригінальний шрифтовий дизайн – Hassan Otsmane-Elhaou



Приклад логічного розміщення баблів з текстом на етапі розкадрування



Приклад передачі емоційним станом персонажа через форму бульбашок в коміксі «Test»



Приклади вдалого і невдалого розміщення тексту в баблі, приклад передачі емоції лінією контуру бульбашки



Приклад невдалого і вдалого підбору шрифту в коміксі

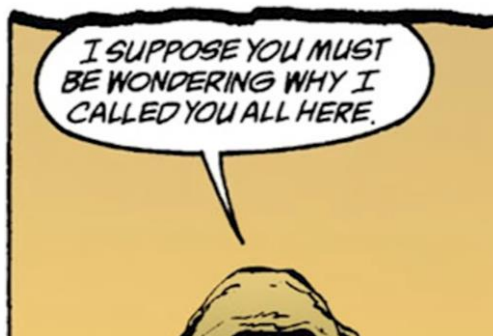
ІРА
СЬОГОДНІ
НЕ ПРИЇДЕ



ІРА
СЬОГОДНІ
НЕ ПРИЇДЕ



ІРА
СЬОГОДНІ
НЕ ПРИЇДЕ



Приклади використання різних гліфів літери «І»