Автор: Богдан
11.10.2008 00:00 - Обновлено 12.09.2010 21:11



Я и Алекс Xatchett написали этот урок, чтобы попытаться ответить на наибольшее количество основных вопросов по работе с баллонами и текстом в комиксах. Также мы хотели бы рассказать как сделать комикс доступнее. [Алекс еще добавит позже свою часть про роль текста в комиксе]

Я постарался собрать наибольший обзор функций, которые явно или скрыто несут собой текст в комиксах и баллоны. Главная задача этого урока - максимально упростить чтение [текста] комикса и добиться его наибольшей функциональности. Запоминать это или заучивать - не следует, достаточно просто прочитать. Это не инструкция как надо делать, а как - не надо, это просто собранный мною список того, что я сам видел в комиксах. Здесь частично использованы материалы из других статей или книг о комиксах.

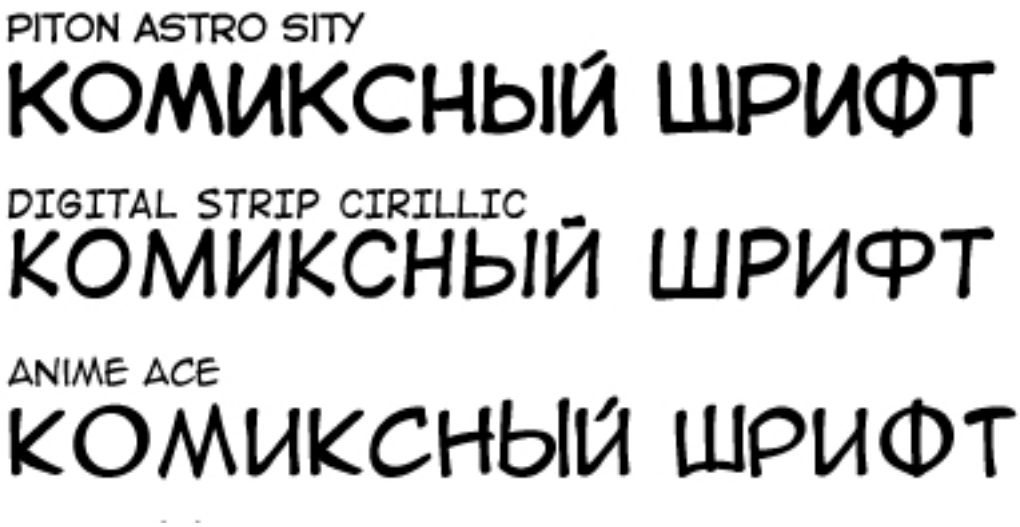
Основы о текстовом баллоне в комиксе

1. форма баллона.

Баллон так или иначе должен представлять собой выпуклый многоугольник или эллипс. Чем ближе он к правильной фигуре, тем лучше. Потому что текст внутри него не должен искривляться, огибать препятствия или прерываться. Это сказывается на его читабельности.

2. Шрифт

Лучше всего сочетаются с рисунком шрифты, похожие на рукописные. Хуже всего в нем выглядят прямые машинные шрифты ("Arial") или шрифты с засечками ("Times New Roman"). Есть еще ужасающий шрифт, использовать который не рекомендуется ни в коем случае - "Comic sans". Легче читаются прописные (заглавные) буквы, а не строчные.
примеры комиксных шрифтов, удовлетворяющих всем перечисленным параметрам: Digital Strip Cyrillic (русифицирован Кузьмичевым), AnimeAce , Piton AstroCity
(русифицирован Питоном).



3. Хвосты баллонов

Хвосты баллонов указывают на источник реплики и бывают в общем случае двух видов: сужающейся к источнику полоской или уменьшающейся к источнику цепочкой пузырей. Хвост-линия обозначает прямую речь, хвост-пузыри - мысли. Несколько хвостов у баллона - говорит одновременно несколько персонажей.

4. Контур баллона

Контур у классического баллона сплошной, одной линией. Контур должен однозначно обозначать, что текст в баллоне является репликой, а не частью рисунка.

Игра по правилам

Под игрой по правилам я подразумеваю такие функции баллонов, которые не нарушают

читабельности текста в баллоне и истории в целом.

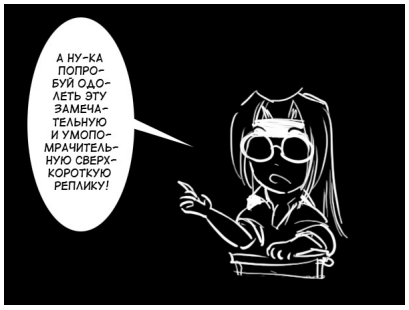
1. Хорошая форма баллонов

Общая форма баллонов часто представляет собой овал. У овала есть изменяемое соотношение ширины и высоты.

Но не все виды овалов смотрятся хорошо. Например этот



- трудночитаем, потому что строки текста в вытянутом по горизонтали баллоне очень длинные и выглядят ужасно. Слишком длинные стоки текста трудно читать. Все наверняка попадались большие книги с мелким шрифтом и длинными строками, напрягает глаз и постоянно ищешь заново новую строку. В баллоне это также играет воспринимается очень негативно.



Но и вытянутые по вертикали баллоны не лучше. В подобных баллонах текст не умещается, на строке оказывается то одно слово, а то и только его часть. Переносы текста в баллонах - уже плохой тон (кроме случаев, когда этого совершенно невозможно избежать никакими способами), короткие строки в баллонах, где текст реплики длиннее двух-пяти слов читаются как заикание персонажа и очень цепляют глаз при чтении. От баллона же требуется удобно и однозначно донести до читателя текст.



Форма баллона должна облегчать процесс чтения текста. Плохо читается текст со слишком длинными и со слишком короткими строками. Поэтому соотношения предпочтительной формы баллона колеблется от 1:1 до 1:3. Дальнейшее вытягивание пропорций по вертикали или горизонтали сделает текст менее читабельным.

2. Пространство вокруг текста в баллоне



Оставляйте воздух вокруг текста в баллоне. Баллон должен не только окольцовывать текст, но и выделять его в кадре. В кадре со сложной графикой баллон "без воздуха" может слиться с изображением не хуже чилийского партизана.

Резкое переключение на меньший размер шрифта в речи вашего персонажа может усилить драматику повествования. Этот не менее удивительно, чем то, что читатели также "слышат" перемены в диалоге в зависимости от гримасс вашего персонажа и языка тела персонажей.

Увеличенный размер шрифта - это КРИК. Уменьшенный - шёпот.

Хороший эффект дает дополнительное увеличенное пространство вокруг текста, это подчеркивает саму реплику. Часто этим эффектом пользоваться не стоит, иначе он сойдет на нет.

3. Контур баллона

Если линия пунктирная - это обозначает шёпот.

[картинка]

3. Сложность текста в баллоне



в этом примере в баллоне реплика состоит из двух по-разному эмоционально окрашенных частей и к тому же содержит орфографически сложное пояснение. Эту реплику можно было разделить на 4 части: "О! я в кадре! надо же какая радость!", "нет. мне кажется, это все же", "все это вместе, я имею в виду", "очень грустно".

Не помещайте в баллоны сложных предложений, разбивайте их на части. В одном текстовом баллоне должна излагаться одна мысль, фраза, предложение с единым эмоциональным окрасом, чтобы изображение в кадре однозначно соответствовало тексту персонажа. Точки и запятые в конце текста баллона не ставятся, они лишние. Закончился баллон – закончилась фраза, это и так понятно.

4. композиционное значение

Баллоны сами по себе представляют белые пустоты, заполненные внутри текстом. С точки зрения графики, это белые пятна и в то же время крупнее объекты. Они играют большую роль в композиции кадра, поэтому баллон не только участвует в композиции, но и может помочь в ее построении.



Баллоны без границ, с прозрачными или отсутствующими границами - больший акцент на графику.
И наоборот, изменение, подчеркивание границ баллона (отрисовка границ в виде виньеток) – это акцент на баллон как объект композиции. Придание ему особого значения и веса в кадре.

5. На какой стадии отрисовки комикса вставлять баллоны

Есть два варианта:

1. баллоны надо врисовывать на этапе раскадровки и наброска
2. баллоны следует добавлять при полностью отрисованной [и покрашенной] комикс-полосе.

Второй вариант используют, чтобы на лету учитывать изменении сценария или

диалогов: подвигать их, добавить, удалить или изменить размеры.



Я придерживаюсь первого мнения: баллоны надо врисовывать на этапе раскадровки. Баллоны настолько связаны с композицией комикса, что их увеличение, уменьшение и перемещение часто серьезно сказывается на композиции кадра (а значит и на его восприятии). Меняя баллоны в готовом кадре вы можете столкнуться с проблемой отсутствия места для их увеличения или переноса. Смещенные или раздувшиеся баллоны могут перекрыть сюжетно значимые части кадра. Удаление «лишнего» баллона может создать ненужную пустоту или **паузу** в динамике действия.

Текстовый баллон это такое же мощное средство создание истории, как и другие графические элементы и он должен быть на своем месте, а не там, где получится.

6. Объем, занимаемый баллонами в кадре.

Комикс, это история, основанная в первую очередь на изображениях. Баллоны в ней вторичны, поэтому очень странно, если из будет больше, чем изображения.

Баллоны в кадре не должны занимать больше 40%-50% места. Такое большое количество белого и текста по отношению к картинке подавляет ее. Комикс может превратиться в прозу и фокус восприятия читателя уйдет от действия в кадре. Мозг начинает перестраиваться на восприятие текста и подобные переключения туда и обратно утомят читателя довольно быстро. Если у вас все равно слишком много текста для кадра и он занимает больше половины кадра, то, может, лучше увеличить кадр? Или разбить текст на несколько кадров.



7. Количество баллонов для одного кадра.

Количество баллонов в кадре тоже не должно зашкаливать. Большое количество баллонов в кадре вызывает мельтешение и дробит кадр, разрушая его графическое наполнение.



единственное допустимое использование большого количества баллонов, это для добавления жизни заднему плану. Например, гомон толпы или надоедливый шум, подавляющий или раздражающий героя.

8. Наложение баллонов



Это наиболее эффективный способ показать как персонажи перебивают друг друга. Если вы не хотите, чтобы это так выглядело, вам надо баллоны разделять. Без исключений. Если вам нужно больше места под баллоны, рисуйте кадры больше. (даже если наложение баллона не перекрывает текста, это все равно будет интуитивно воспринято как перебивание. Исключение: "слипшиеся" баллоны с общими границами)

9. Разделение фразы на несколько баллонов

Одну фразу можно разделить между несколькими баллонами. Этим достигается эффект паузы между фразами. Злоупотреблять этим не стоит, иначе может показаться, что ваши персонажи заикаются или туго соображают.

[картинка]

10. Относительное положение баллонов в кадре

Положение баллонов относительно друг друга задает порядок их чтения читателем.

[картинка] [картинка] [картинка]

Если в кадре несколько баллонов, то ваша задача расположить их таким образом, чтобы они читались в однозначном порядке. Замечательно будет, если каждый последующий баллон расположится ближе к предыдущему. Нестандартную или более явную последовательность чтения баллонов можно задать их перемычками (хвост объединяющий баллоны) между собой (это будет справедливо для задания последовательности чтения баллонов реплик одного персонажа)

[картинка]

Автор: Богдан
11.10.2008 00:00 - Обновлено 12.09.2010 21:11

11. Относительное положение баллонов в двух соседних кадрах.

Взгляд читателя, захваченного историей будет двигаться туда, куда его ведут баллоны. Порядок баллонов образуют путь взгляда как точки остановок на маршруте читателя при прочтении комикса. Усложнение этого пути может запутать читателя, привести его к вопросу какую реплику читать следующей.

Пример **неправильной** расстановки баллонов:



Близкое расположение реплик "сам надень!" и "я тебе понастаиваю!" создает ощущение, что они соседние. Данный пример можно прочесть как:

1. глянь ближе! очки надень!
2. сам надень!
3. я тебе понастаиваю
4. а я настаиваю

тогда как правильная очередность:

1. глянь ближе! очки надень!
2. сам надень!
3. а я настаиваю
4. я тебе понастаиваю

Автор: Богдан
11.10.2008 00:00 - Обновлено 12.09.2010 21:11

12. Направление хвостов в баллонах. Хвост баллона как композиционное решение. Хитрые приемы.

Хвост баллона должен "смотреть" в рот героя, не доходя до его головы некоторое расстояние.

Но это еще не все. Рассмотрите пример ниже:



В этой картинке "Оп-па!" говорит затылок, "какая погодка сегодня" - говорит птичка, "уютно и тепло" - говорит мышь и только "мне так..." - говорит персонаж. Хотя все хвосты баллонов "смотрят" в рот персонажа.

Если хвост будет направлен в общем на перосонажа или на его голову, то можно подумать, что говорит его пиджак или это мысли персонажа (потому что хвост "смотрит" скорее на мозг, чем на речевые органы)), а не реплика. Между кончиком хвоста баллона и ртом персонажа не должно быть других объектов, может показаться, что реплика относится не к персонажу, а другому объекту.

Хвост баллона кажется наиболее бледным и простым из инструментов баллона, но все же им можно добиться интересных эффектов. Например, обыграть композицию кадра или добавить динамики.

Видите ли, никто не ограничивал длину хвоста баллона. Европейцы и частенько

американцы делают хвост баллона даже частью авторского стиля. Придавая форму и изгибы хвосту - можно сделать кадр из ничего. Хотя скорее этим эффектом пользуются, чтобы сделать баллон менее скучным.

Хвост баллона может быть использован в качестве композиционного решения. (пример Луазель), когда его форма или длина является отдельным образующим композицию объектом.



[картинка] - композиционное расположение баллонов

Есть исключения: в манге, где задний план часто отсутствует, хвосты баллонов очень коротки и обозначают только направление на говорящего персонажа. Когда в кадре только один персонаж, хвост от баллона можно опустить.

Если не остается места на хвост от баллона, то есть хитрый прием: отрисовывания хвоста вовнутрь баллона:



12.1 Виды хвостов баллона

У хвостов есть общая форма. Подчиняя определенному закону эту форму мы можем достигать интересных эффектов:

- **"хвост-молния"** Хвост в виде четкой молнии указывает на вскрик, крик или внезапную громкость реплики персонажа.
- [картинка]
- **"хвост-спираль"** можно использовать, чтобы показать, что у персонажа кружится голова или его одолевает хмель.
- [картинка]

12.2 Хвосты между баллонами

Хвосты между баллонами используются, чтобы показать: реплики в "связанных" баллонах принадлежат одному персонажу.

[картинка]

Хвосты между баллонами можно использовать при разнесении одной реплики на несколько баллонов в одном кадре или при диалоге персонажей в одном кадре, чтобы читатель не запутался чьи баллоны есть чьи.

[картинка]

13. режиссерское использование баллонов (короткое время кадра и длинное время кадра, герой не может толкнуть тираду во время прыжка)



14. Контур баллона. Обводка.

Контур баллона это то, что делает баллон баллоном, а не просто текстом, написанном в кадре.

Баллон является частью комикса, но в то же время он отделен от рисунка. Находясь внутри рисунка, он постоянно должен быть вне его. При просмотре страницы комикса вы всегда должны четко и сразу увидеть где находится баллон и без труда прочитать написанный в нем текст.

В примере ниже граница баллонов и их хвосты затерялись в графике. Это затрудняет их чтение (и обнаружение кто же все-таки это говорит).



Чтобы сам баллон не терялся в рисунке, там, где это необходимо, можно увеличить толщину его обводки:



[illegible] алей. На



15. Подчеркивание композиции

Я уже писал, что баллон является частью композиции. Они могут поддерживать динамику кадра своей общей формой.

Например, острые концы баллона с криком длиннее в сторону направления крика – задают и подчеркивают направление этого самого крика.

[картинка]

Узкий баллон в узком кадре поддерживает общее композиционное решение и подчеркивает его отличие. Если в узком кадре сделать обычный квадратный баллон, то эффект будет совершенно другой.

[картинка]

это пример формы баллонов, поддерживающий динамику кадра. Форма баллонов повторяет лини спидлайнов.



16. Форма баллона придающая эмоциональную окраску.

Баллон сам по себе может отражать свое содержимое. Если у баллона сосульки, это значит, что реплика была произнесена очень холодно. Также можно придумать вид баллона под сухие высказывания, плоские шуточки, колкие замечания и проч.



16.1 Текст и баллон для отражения манеры разговора.

Интересная задумка, для того, чтобы выделить специфическую манеру разговора персонажа. Тогда даже при отсутствии персонажей в кадре можно будет определить кому принадлежит реплика.

Например, ваш герой - каменный тролль. Его баллоны могут представлять из себя по форме стилизованные каменные плиты, если герой эльф - стилизованный лес или цветы, если у героя грубый надтреснутый голос, то потрескавшийся и рассыпающийся баллон это хорошо отразит.

[картинка] http://helloacy.ru/comics/Muki_Tvorchestva.jpg

И обратно, если вы видите баллон с подобной формой, намекающей на интонацию, вам легче идентифицировать персонажа и выделять его реплики среди остальных.

[картинка]

Персонажа можно сделать уникальным также при помощи текста. А именно - шрифта. Если вы для персонажа пользуетесь другим шрифтом это тоже его хорошо выделит в истории.

Нарушение правил

это раздел с функциями баллонов которые нарушают главное правило легкой восприимчивости баллона и текста в нем. В то же время это совершенно особенные функции, которые могут быть очень действенными при конкретных задачах.

17. Вложение баллонов

Вложение баллонов один в другой создает два эффекта:
- реплика на фоне другого разговора
- перебивание самого себя на середине мысли



18. Выход текста за границы баллона

Обозначает внезапность или резкую смену интонации. Вскрик, отличающийся по громкости от общей реплики, затихающий хрип.



19. Игра персонажей с баллонами

Баллоны как правило не участвуют в действии истории и не влияют на объекты в кадре. Но это не значит, что мы не можем этого изменить. Баллонами герои могут драться, могут перекрывать их содержимое, чтобы читатель не смог «услышать» о чем говорит персонаж.



20. Прозрачность баллона

Баллон – это белое поле, ограниченное контуром, в центре которого располагается текст. Но иногда его стандартный вид представляет собой серьезную помеху режиссерскому замыслу автора. Например, когда комикс покрашен в очень близких к черному глубоких темных цветах. Белые баллоны тогда режут глаз. Чтобы сделать их не столь активными в общей композиции полосы – можно изменить цвет. Но тут все равно следует соблюдать правило однозначной читабельности баллонов. Например, если вы пестро покрасите фон баллона, то текст запросто может "потеряться".

[картинка]

Еще один способ сделать баллон менее режущим глаз - назначить ему прозрачность. Этот эффект по читаемости хуже подкраски баллона, потому что за прозрачным баллоном может оказаться пестрый рисунок и текст в нем потеряется.

[картинка]

21. Выход баллона за границы кадра

Выход баллона за границы кадра выполняет по выбору автора две задачи:
- продлевает реплику за границы пространства и времени, ограниченных рамками кадра (например эхо) или еще можно сказать, что таким образом баллон продлевает звук или реплику на следующий кадр.



- нейтрализует эллипс между кадрами, сокращая время между ними до текущего мгновения.

"эллипс" - пространство между кадрами, которое читатель заполняет своим воображением, представляя что происходило в мире истории между кадрами.



22. Изображения в баллонах

Баллон используется для передачи авторского текста или прямой речи. Как правило с этим хорошо справляются и буквы. Но это правило можно нарушить, если требуется некоторая образность или некоторое иносказание.

Если есть ситуация, когда персонаж тем или иным способом доносит свою мысль, говоря что-то, но не умеет это делать человеческим языком: собака, инопланетянин, иностранец (обладающий древним языком или неизвестным вовсе) - тогда изображение вместо текста спасает нас.

[картинка]

- Передача замаскированных фраз
- Передача мыслей персонажа через картинки



23. форма баллона в виде изображения

Форма баллона может намекать на подтекст реплики.



В примере фраза "нет ничего лучше супа из грибов" от жизнерадостной девочки при подобной форме баллона приобретает загробный смысл. "Хм! Какая замечательная картинка" в баллоне в виде мусорного бака намекает о настоящих мыслях прохожего. "Рад слышать", обвешанная сосулька, как мы уже убедились, обозначает крайную холодность, с которой художник высказал свою радость на отзыв прохожего.

Функции текста в комиксе.

1. Большое количество текста в одном баллоне способно отвлечь читателя от

визуального ряда, то есть превратить его из дополняющего элемента к графике в прозу. Такой прием тоже возможен, и порой используется, но не всегда требуется. А еще текст в баллонах имеет смысл разбивать на читаемые фразы, чтобы читатель сам потом был подсознательно вынужден воспринимать и графическую составляющую кадра, скользя взглядом между баллонами.



2. Шрифт и кегль имеют значение. Как правило, качественный рукописный печатный шрифт воспринимается легче, чем тот же times new roman. В частности, заглавные буквы тоже легче читаются и воспринимаются.

3. Шрифтом можно задать интонацию реплики, стиль и манеру выражаться. Скажем, готический шрифт будет как бы указывать на витиеватость фразы, а также на ее старомодность. В то же время «механический» будет указывать на некою неестественность речи, а «рваные» шрифты – на несдержанность, переломы в голосе, взвизгивания, проч. Прописные буквы слишком мелкие для прочтения, их лучше избегать.



4. Выделение каких-то конкретных слов помогает акцентировать внимание на именно на их смысловом значении. При изменении акцента может измениться и вся фраза.

«**Я** знаю, что ты делал вчера»
«Я **знаю**, что ты делал вчера»
«Я знаю, **что** ты делал вчера»
«Я знаю, что **ты** делал вчера»
«Я знаю, что ты **делал** вчера»
«Я знаю, что ты делал **вчера**»

Выделяются такие слова чаще всего жирным или косым шрифтом, просто жирный менее режет глаз в общем потоке информации.

Автор: Богдан
11.10.2008 00:00 - Обновлено 12.09.2010 21:11



голос.

