

ТЕХНІЧНІ ЗАСОБИ ДЛЯ СТВОРЕННЯ КОМІКСІВ

Кузнєцова С.В., Кулішова Н.Є.

e-mail: sofiiia.kuznietsova@nure.ua

Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МСТ

м. Харків, Україна

Due to the variety of topics and artistic styles, comic books have been gaining commitment to readers for many years. Every year, the comic book market is only growing, indicating an increase in consumers' interest in them. In replacement with traditional materials, such as paper and ink, there was computer technology that simplified the work of artists, allowing them to focus more on the plot and emotional aspects of work than technical mistakes. Before you take up the creation and publication of your own comic book, it is important to choose tools and techniques that help optimize the work on publication, reducing the time and resources spent on it, which can be achieved with modern software.

Основна частина роботи над коміксами, як правило, проходить у графічному редакторі. Графічна та текстова частини збираються до купи, а потім відбувається підготовка файлу до друку або публікації в інтернеті. В даній роботі розглядається завдання вибору програмного інструменту для розробки макетів коміксів для підготовки до друку.

Під час вибору програмного забезпечення важливо враховувати особливості створення коміксів, аби максимально спростити подальшу роботу. Програма для створення коміксів має забезпечити такі вимоги:

- мати інструменти роботи з графікою, текстом, перспективою, кольорокорекцією;
- мати можливість експорту файлів до різних форматів;
- мати інструменти підготовки файлу до друку або публікації в інтернеті;
- дозволяти легко змінювати елементи видання;
- мати можливість використання заздалегідь заготовлених матеріалів для полегшення роботи та заощадження часу.

Однією з найбільш популярних програм для роботи з коміксами на сьогодні є Clip Studio Paint [1] розробника Celsys Inc. Це професійне програмне забезпечення, яке можна використовувати для створення ілюстрацій, коміксів і анімації. Clip Studio Paint – кросплатформна програма, вона присутня на операційних системах Windows, iOS, macOS, iPad, Android і Chromebook; має декілька планів підписки або «вічної» ліцензії, що включають різні набори інструментів і функцій.

У Clip Studio Paint можна працювати з текстом, растровою і векторною графікою, присутні інструменти перспективи, «розумного» фарбування, роботи з 3D-моделями, а також функції пост-обробки зображення [2]. Програма постійно оновлюється і має чимало переваг

перед аналогічним програмним забезпеченням. Clip Studio Paint відомий своєю системою змішування кольорів для досягнення максимально наближеного до традиційного живопису вигляду, можливістю налаштування інструментів пензлів та гумок для малювання «за контуром» тощо.

3D-моделі можна додавати безпосередньо до робочого полотна, змінювати відповідно до власних потреб, прикріпляти аксесуари до моделей, імпортувати карти нормалей [3]. Також Clip Studio Paint інтегрований з сервісом POSEMANIACS, що пропонує анатомічні 3D-моделі людини. Для створення власних 3D-моделей може використовуватися додаткове програмне забезпечення, наприклад, Blender. Файловий формат .obj дозволяє переносити моделі з Blender до Clip Studio Paint.

Clip Studio Paint працює з багатьма форматами файлів, що дає можливість відкривати зображення, створені в інших програмах. Присутні інструменти, що дозволяють підготовлювати файл до друку (багатосторінкові проекти, відмітки під обріз, безпечна зона, налаштування параметрів pdf-файлів) або до публікації в інтернеті (представлення сторінок у форматі веб-коміксу).

Clip Studio Paint дозволяє митцям створювати і поширювати власні матеріали (пензлі, штампи, фони, текстури, пози, 3D-моделі) на своїй платформі Clip Studio Assets. Присутні як безкоштовні, так і платні матеріали, що можна придбати за віртуальні валюти gold та clippy.

Матеріали – один із способів оптимізації робочого процесу під час створення коміксів [4]. Матеріали достатньо створити один раз і використовувати протягом роботи над цілим виданням. Наприклад, замість того, аби малювати одну й ту саму будівлю багато разів з нуля, художник може використати модель цієї будівлі і за нею відмалювати її силует. Використання матеріалів допомагає дотримуватися однієї стилістики під час роботи над коміксом, що є важливим при створенні візуального продукту. Підбір матеріалів слід проводити після розробки стилістики та сюжетної структури.

Список використаних джерел:

1. Clip studio paint – More powerful drawing. <https://www.clipstudio.net/en/>.
2. Clip studio assets. <https://assets.clip-studio.com/en-us/>.
3. Banasiak, R., & Wyeld, T. (2019). Using Real-Time 3D Rendering to Improve Graphic Novel Production Efficiencies. 23rd International Conference in Information Visualization. Part II. (p.14-17).
4. Gerr, J. (2022). The Comic Artist's Tools Suite: Centralized and Intuitive Non-Photorealistic Computer Graphics Renderings: master thesis. Cambridge. 71 p.