

PENCILLER  
TITLE

INKER

ISSUE#

PAGE#  
MONTH

INTERIORS

# РАЗМЕТКА СТРАНИЦЫ ДЛЯ ПЕЧАТИ КОМИКСОВ

PENCILLER  
TITLE



© 2014 DC COMICS. ALL RIGHTS RESERVED. Under no circumstances may this be reproduced without the permission of the copyright owner.

MINIMUM BLEED 1/4" ALL AROUND

MINIMUM BLEED 1/4" ALL AROUND

CROP

DO NOT OVERLAP CUT LEFT-HAND PAGE AT THIS LINE



m-u-h-a.  
deviantart.com



# РАЗМЕТКА СТРАНИЦЫ ДЛЯ ПЕЧАТИ КОМИКСОВ

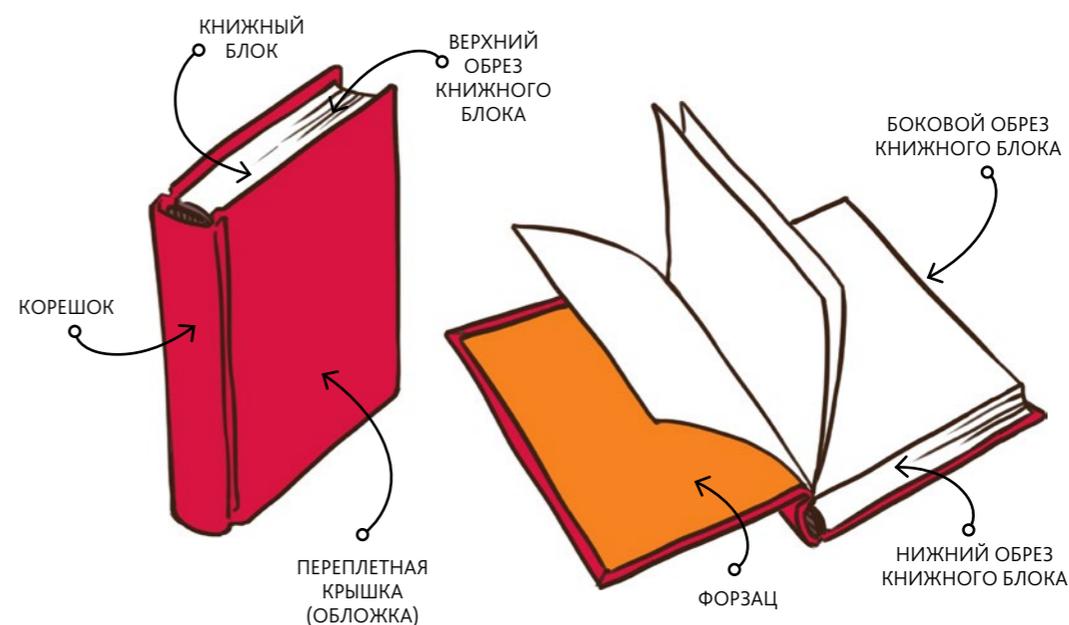


m-u-h-a.  
deviantart.com

Для вебкомиксов не существует ограничений по формату изображения, страницы могут быть вертикальными или горизонтальными, непропорционально вытянутыми или иметь различный формат, в зависимости от содержания. Но как только дело доходит до печати комикса, возникают нюансы, о которых начинающие художники не знают и сталкиваются со множеством неприятных неожиданностей. Чтобы не пришлось перерисовывать все страницы готовой книги перед печатью, стоит запомнить приведенные в этой статье правила.

А для начала немного теории.

## СТРУКТУРА КНИГИ:



# ТИПЫ КНИЖНЫХ ПЕРЕПЛЕТОВ

## ТВЕРДЫЙ ПЕРЕПЛЕТ

При изготовлении твердого переплета отпечатанные листы сгибаются, собираются «тетрадками», которые сшиваются между собой нитками и подрезаются под необходимый формат (называемый «обрезным»), образуя книжный блок. Затем книжный блок проклеивается специальной тканью и вставляется в переплетную крышку. Переплетная крышка – это листы картона, оклеенные переплетным материалом – ламинированной бумагой, бумвинилом и т.д. Книжный блок соединяется с переплетной крышкой с помощью форзаца – бумажного листа, который наклеивается на внутреннюю сторону переплетной крышки и на внутреннюю кромку книжного блока. Верхняя и нижняя часть корешка книжного блока оформляется с помощью капталов (хлопчатобумажная или шелковая тесьма). Наиболее распространенные виды твердого переплета – 7БЦ и 7Б.

## ПЕРЕПЛЕТ 7БЦ (ЦЕЛЛОФАНИРОВАННЫЙ)

В качестве переплетного материала используется художественно оформленная бумажная обложка, ламинированная глянцевой или матовой полимерной пленкой. В России для комиксов в твердой обложке чаще всего используют именно этот вариант.

## ПЕРЕПЛЕТ 7Б

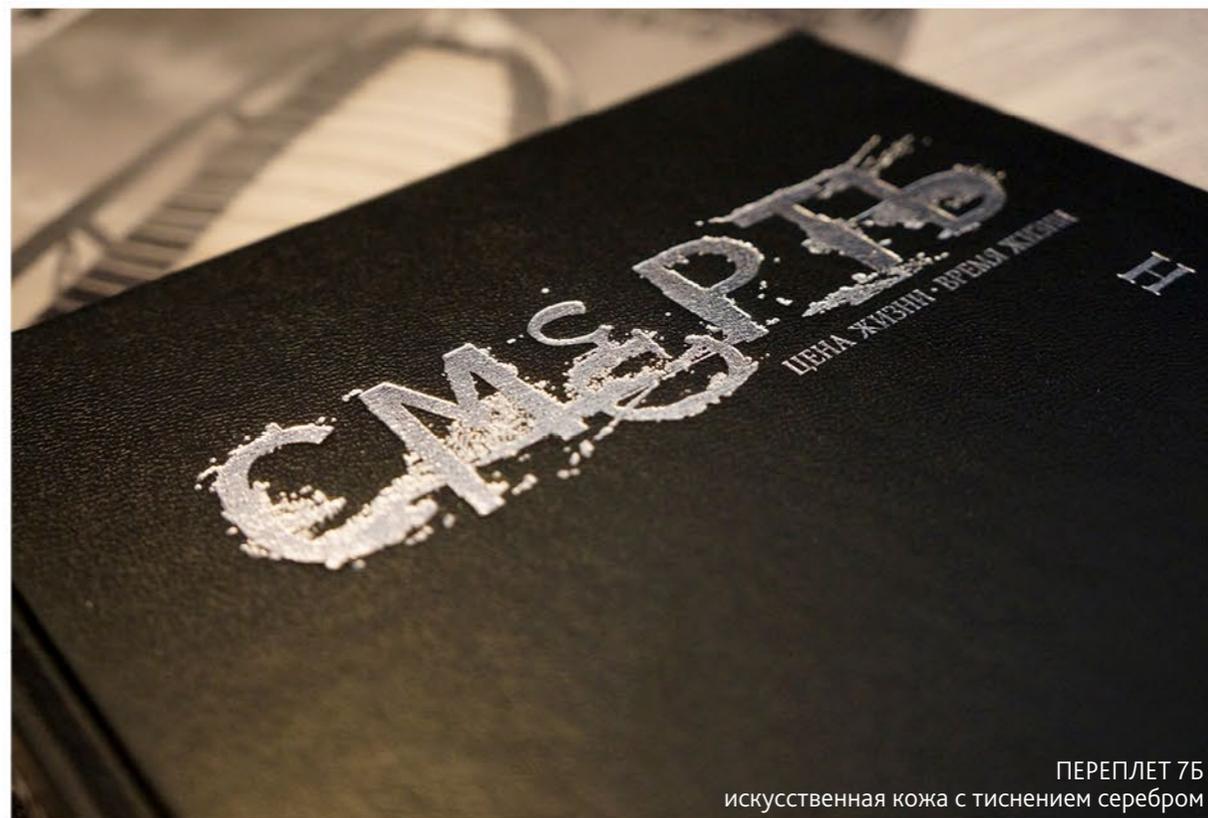
В качестве переплетного материала используются бумвинил, кожа, ткань и др., которыми кашируется картон переплетной крышки. Для оформления используются методы тиснения и конгрева – изображения наносятся серебряной или золотой фольгой либо тиснятся с помощью специального штампа. Такая обложка стоит дороже и в России реже применяется для комиксов.



ПЕРЕПЛЕТ 5  
корешок обтянут тканью с тиснением черной краской,  
остальная часть обложки оклеена пленкой с изображением



ПЕРЕПЛЕТ 7БЦ



ПЕРЕПЛЕТ 7Б  
искусственная кожа с тиснением серебром

## МЯГКИЙ ПЕРЕПЛЕТ

При изготовлении мягкого переплета (книги в мягкой обложке) страницы книжного блока могут компоноваться как тетрадками, так и составляться в подбор. В первом случае получается книга с ниткошвейным внутренним блоком, во втором – со внутренним блоком на клеевом бесшвейном соединении (КБС). При производстве мягкого переплета внутренний блок книги соединяется с обложкой, отпечатанной на плотной бумаге, обычно заламинированной.

Сейчас это самый распространенный тип переплета для комиксов и манги в России.



МЯГКИЙ ПЕРЕПЛЕТ  
(ниткошвейный блок)



МЯГКИЙ ПЕРЕПЛЕТ  
(блок на клеивом бесшвейном соединении)



СКРЕПЛЕНИЕ СКОБОЙ

## СКРЕПЛЕНИЕ СКОБОЙ

Внутренний блок прошивается на две или три скобы, в результате чего получается брошюра, напоминающая школьную тетрадку. Обложка может быть из той же бумаги, что и внутренний блок, но может быть и чуть плотнее. Таким образом обычно издаются «синглы» – многосерийные комиксы, где каждый выпуск составляет 24-48 страниц (включая саму обложку).

# УСЛОВНЫЕ ПОЛЯ И «БЕЗОПАСНАЯ ОБЛАСТЬ»

Возникает закономерный вопрос: имеет ли тип переплета будущего комикса какое-то значение для нас, как художников? Ответ: имеет и не малое. Разберемся в этом вопросе по порядку и первой же важной вещи – «безопасная область».

## БЕЗОПАСНАЯ ОБЛАСТЬ

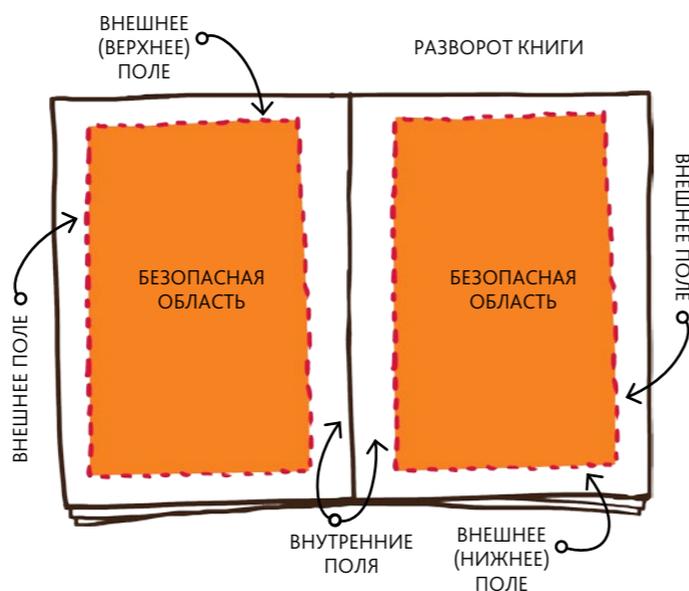
Безопасная область – это та область страницы, где располагаются все важные ее детали, которые не должны резаться и должны быть хорошо видны. Это, как правило, лица персонажей, важные элементы рисунка, рамки кадров, не выходящих за пределы листа (о рамках мы поговорим подробнее чуть позже), баллоны с текстом и заголовки. Размер безопасной области зависит от нескольких факторов. Первый: способ сборки книги (тип переплета), второй: положение страницы относительно центра книги (левая или правая), третий: вкусы автора и требования редактора. Теперь всё по порядку.

Первейшее важное правило: ЛЮБАЯ страница должна иметь условные «поля», ограничивающие безопасную область. Поля выполняют сразу несколько функций. Во-первых, предохраняют важное содержимое страницы от обрезки. Нужно принять во внимание, что любое оборудование имеет допустимую погрешность, и нож при подрезке страниц может отклоняться на 1-3 мм в сторону. Если важные элементы рисунка окажутся слишком близко к краю листа, они могут подрезаться.

Во-вторых, поля облегчают чтение. Можно провести аналогию с простой «текстовой» книгой – если поля слишком малы и текст расположен близко к краю листа, глаз быстрее устает от чтения. То же самое происходит и с комиксом.

Так внешние поля страницы обычно равны 7-10 мм.

Размер внутреннего поля рассчитывается немного иначе и напрямую зависит от способа сборки книги. Как упоминалось выше, книга комиксов имеет три основных способа сборки, в зависимости от ее объема. Тонкие книги (обычно до 48 страниц, включая обложку) собираются на скрепку. Если объем книги больше, то ее собирают в мягкий клеевой или твердый переплет. Важнейшее их различие, которое обязан учитывать художник, заключается в том, что книги, собранные на скрепку, легко раскрываются до самого сгиба страниц, а «толстые» имеют «слепую» область – центр разворота, попавший в склейку (обычно 3-5 мм).



Если ваша книга будет собираться на скрепку, то внутреннее поле может быть равно внешнему (5-10 мм). В противном случае вам нужно увеличить его еще минимум на 5 мм, иначе часть рисунка может попасть в «слепую» область книги. Это особенно критично, если вы рисуете кадры, «выходящие» за край листа.

Если вы не уверены, как и где будет печататься комикс, то удобнее делать большие внутренние поля – это обезопасит вас от любых неожиданностей.



Пример комикса, изначально подготовленного под скрепку. При печати нескольких выпусков в мягком переплете часть текстовых баллонов попала в «слепую область» и книгу нужно буквально заламывать, чтобы прочитать текст.



А здесь проблем с внутренним полем нет – в сгибе книги хорошо видно все кадры и нет необходимости раскрывать том слишком широко.

## ЗАПАС ПОД ОБРЕЗ И «ВЫЛЕТЫ»

Еще одно непонятное, но очень важное понятие: «вылеты» (по-английски «bleeds»).

Оно так же связано с неизбежной погрешностью оборудования. Помните мое предупреждение о подрезке страницы? Теперь представьте, что лист режется по самой кромке, а вы сделали фоновую заливку не белой. При любом даже минимальном смещении ножа по краю страницы неизбежно пойдет белая полоса, что является браком. Поэтому страница всегда рисуется с «запасом»: т.е. с дополнительными полями, которые можно безопасно отрезать. Обычно такое поле составляет 5 мм с каждой стороны листа. В случае, если вы рисуете полосы не сразу разворотом, а отдельными страницами, то со стороны внутреннего поля тоже добавляются вылеты.

На картинке справа пример бланка DC, который выдается всем художникам студии. Подобные бланки используют Marvel, Image и другие издательства.

Как видите, здесь есть все указанные в статье поля: внешний пунктир ограничивает вылеты, средняя рамка – обрезной формат листа, внутренний пунктир – «безопасную область». Также тут есть дополнительные метки: кресты, обозначающие центр и трети страницы, поля для указания названия проекта, имени художника, номера выпуска и порядкового номера страницы. Эти поля не обязательны, но удобны в случае работы большой командой со множеством различных проектов.

Подобные бланки существуют и для манги.

### ЗАМЕЧАНИЕ 1:

На вылетах не должно быть вообще ничего важного. Помните, что эта часть листа является технической и фактически будет выброшена.

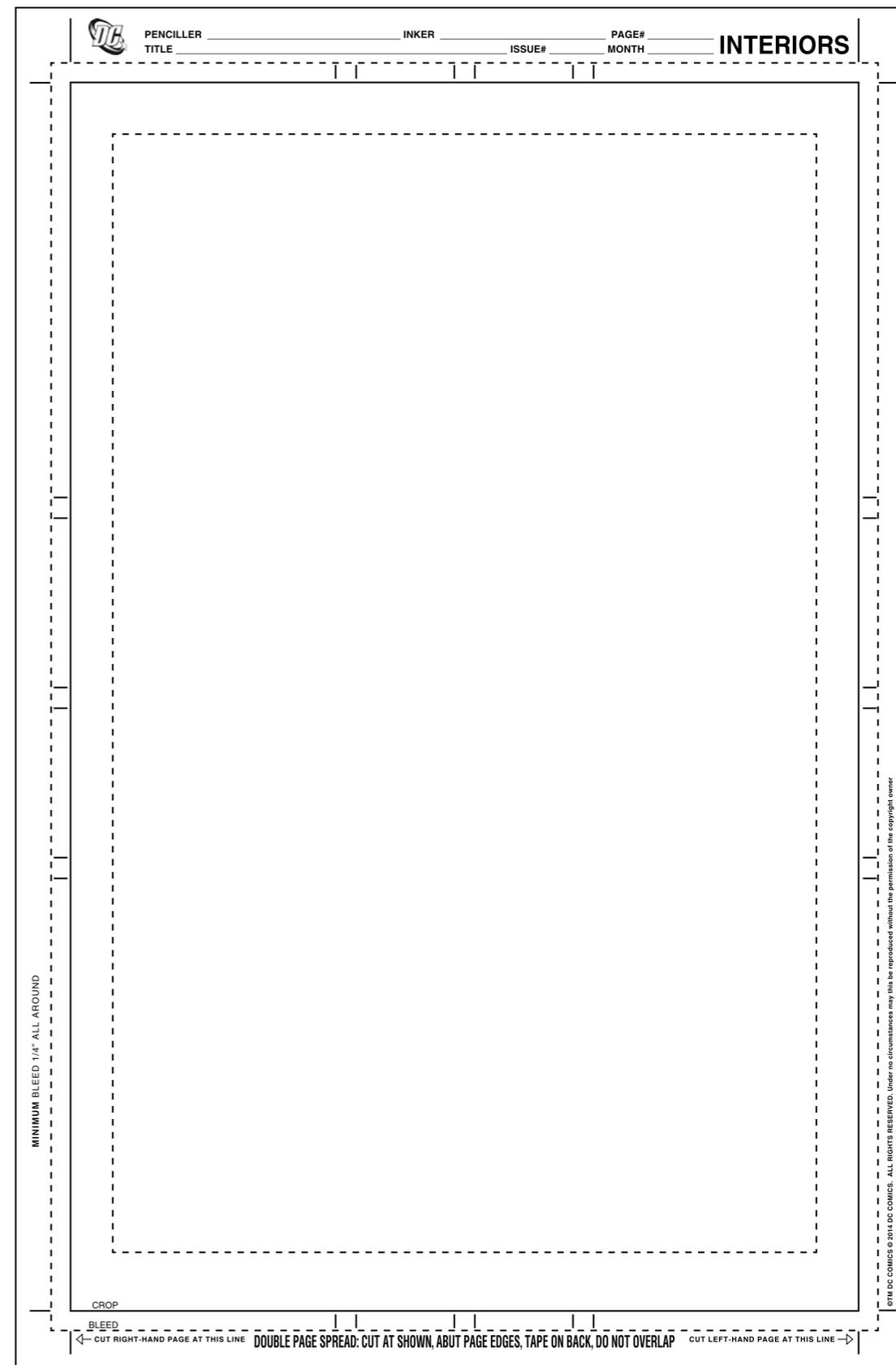
### ЗАМЕЧАНИЕ 2:

Обрезной формат листа может быть различен, поэтому я не привожу конкретных размеров. Если у вас уже есть издатель, то он может сказать вам рекомендуемый размер.

### ЗАМЕЧАНИЕ 3:

Обычно страница не рисуется в размер печати. Как правило, художник берет лист на 120-180% больше фактического печатного. Это позволяет делать более точные тонкие линии и не беспокоиться о мелких огрехах, которые не будут заметны при уменьшении изображения под печать. При этом, все размеры полей должны увеличиваться пропорционально увеличению листа.

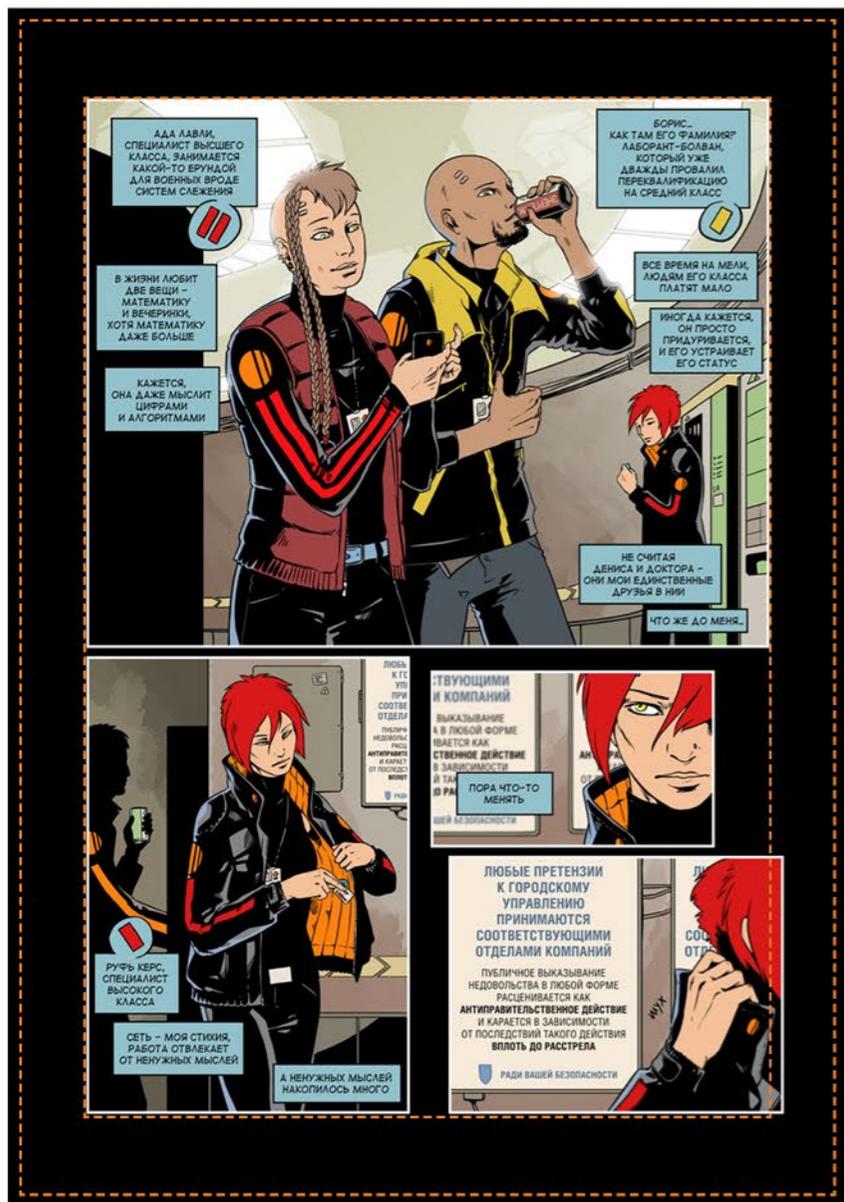
Это замечание относится как к цифровому способу рисования, так и к традиционному.



# КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ПОЛЯМИ?

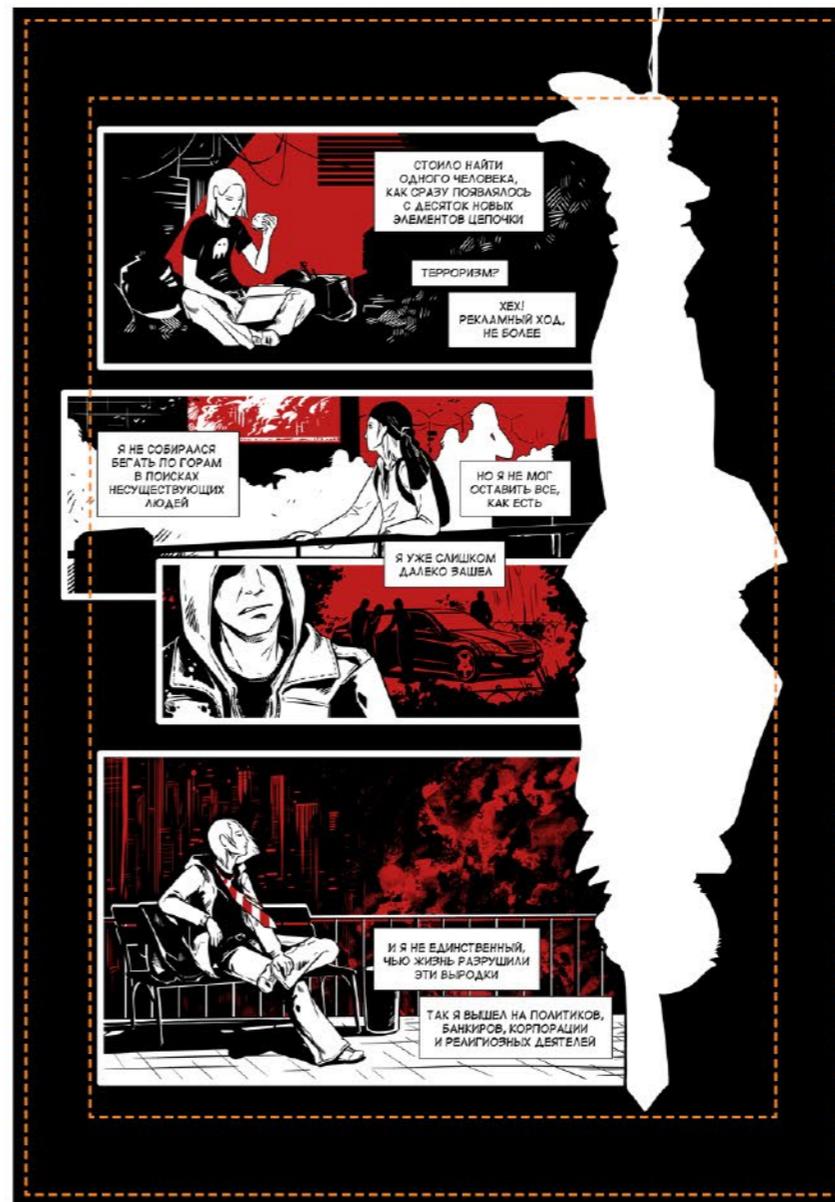
Мы разметили наши страницы, теперь осталось разобраться, что же располагается строго внутри безопасной области, а что может выходить за ее пределы.

Обычно художники придерживаются двух способов деления страницы на кадры. В первом случае все кадры имеют рамки и помещаются строго в безопасной области. Это самый простой с точки зрения печати способ – в случае ошибки художника всегда можно безболезненно добавить или подрезать поля страницы.



Все рамки кадров со всем содержимым уместаются в безопасной области страницы. Четвертая панель выходит за пределы оранжевого пунктира на несколько миллиметров, но эта область не содержит ничего важного, и такой «выход» в данном случае обусловлен сюжетом.

Обратите внимание, что фон страницы черный. Если вы используете фоновые заливки (не оставляете фон между рамками белым), то используемым цветом нужно красить и вылеты.



В данном случае компоновка страницы не стандартна. Большая часть кадров уместается в безопасной области кроме второй панели. Однако, текст в данной панели не выходит за пределы оранжевого пунктира. Остальные же кадры не дорисованы до самого края безопасной области, что добавляет странице ритмичность.

Особое внимание стоит обратить на белый силуэт справа. Данная фигура связывает рассказ в четырех панелях, служа итогом повествования. При этом силуэт по большей части уместается в безопасной области, за ее пределы выходит только незначительный уголок пиджака и носок одного ботинка. Веревка при этом нарисована до края вылетов.

Второй способ компоновки страниц сложнее и с точки зрения композиции, и с точки зрения подготовки к печати (но это не означает, что он лучше или хуже первого способа – все зависит исключительно от вкусов художника). В этом случае некоторые или все кадры «уходят» за пределы листа. Те рамки кадров, что расположены внутри страницы, должны уместиться в пределах безопасной области, те же кадры, что уходят за ее пределы, должны быть нарисованы до краев вылетов.

Учтите, что в кадрах, выходящих за пределы листа, все равно нужно придерживаться безопасной области: важные детали рисунка и тексты не должны вылезать за ее пределы.



Первая панель вообще не имеет ограничительных рамок и снизу постепенно переходит в фоновый градиент. Такая компоновка часто используется для демонстрации места действия на новой сцене. Обратите внимание, что фигуры байкеров не выходят за пределы безопасной области.

Вторая панель также доходит до края листа, расширяя пространство. Однако за пределы безопасной области выходят лишь незначительные части рисунка.

Остальные панели уместяются ровно в пределах оранжевого пунктира.



Первая и четвертая панели выведены за край листа, при этом текст и важные элементы рисунка опять же не выходят за пределы безопасной области.

Пятая панель не имеет рамки, при этом ее фон полностью заполняет фон всей страницы. Крупные комки снега, как и фигура персонажа, дорисованы до края вылетов. При этом лицо героя и его реплика не выходят за пределы внутренней оранжевой рамки.

# ИЛЛЮСТРАЦИЯ НА РАЗВОРОТ

Еще одно важное замечание касается кадров, располагающихся на ширину разворота. Такие кадры обычно содержат важные или зрелищные сцены. К сожалению, даже известные художники часто не учитывают внутреннее поле разворота, что приводит к неприятным последствиям: на сгибе может оказаться лицо персонажа или другой важный элемент кадра. Но как уже не раз упоминалось выше: любое оборудование имеет погрешность – в результате лицо может не сойтись и «разорваться». Причины могут быть разные: от неверного сгиба (сгиб не по центру, когда в середине разворота видна тонкая полоска другой страницы, либо наоборот – часть листа не видна) до смещения по вертикали или наклону (изображение одной страницы будет чуть выше, чем на соседней, или под небольшим углом). Такие мелкие смещения никогда не примут за брак ввиду их неизбежности, но картинка может быть испорчена. Чтобы избежать подобного разочарования, помните о внутреннем поле безопасной области даже в том случае, если ваш кадр расположен на развороте.



Сгиб книги идет не ровно по центру, но благодаря грамотной работе с безопасной областью такое смещение не портит картинку.



Пример грамотно оформленного разворота: важные детали кадра не попадают в сгиб.

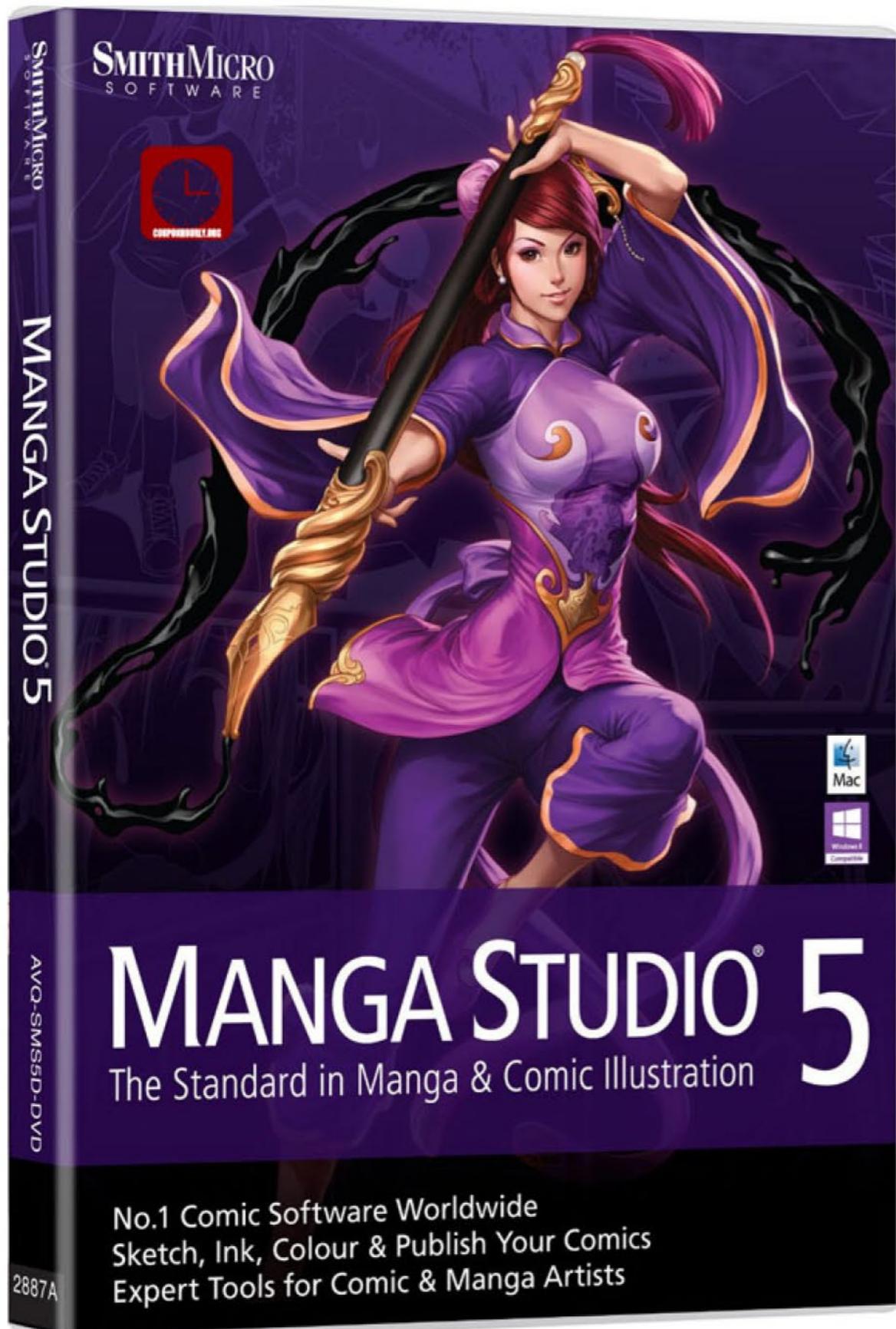


Неудачный разворот: голова персонажа попала на сгиб, в результате чего ее плохо видно.

## ЗАМЕЧАНИЕ:

Исключение, пожалуй, может составлять только разворот в центре книги, собранной на скобы. В этом случае все детали рисунка будут видны.

Но во-первых, есть риск попасть скрепкой на важный элемент, и во-вторых, переиздание вашей серии в другом формате может приподнести неприятные сюрпризы.



## РАЗМЕТКА СТРАНИЦЫ В MANGA STUDIO

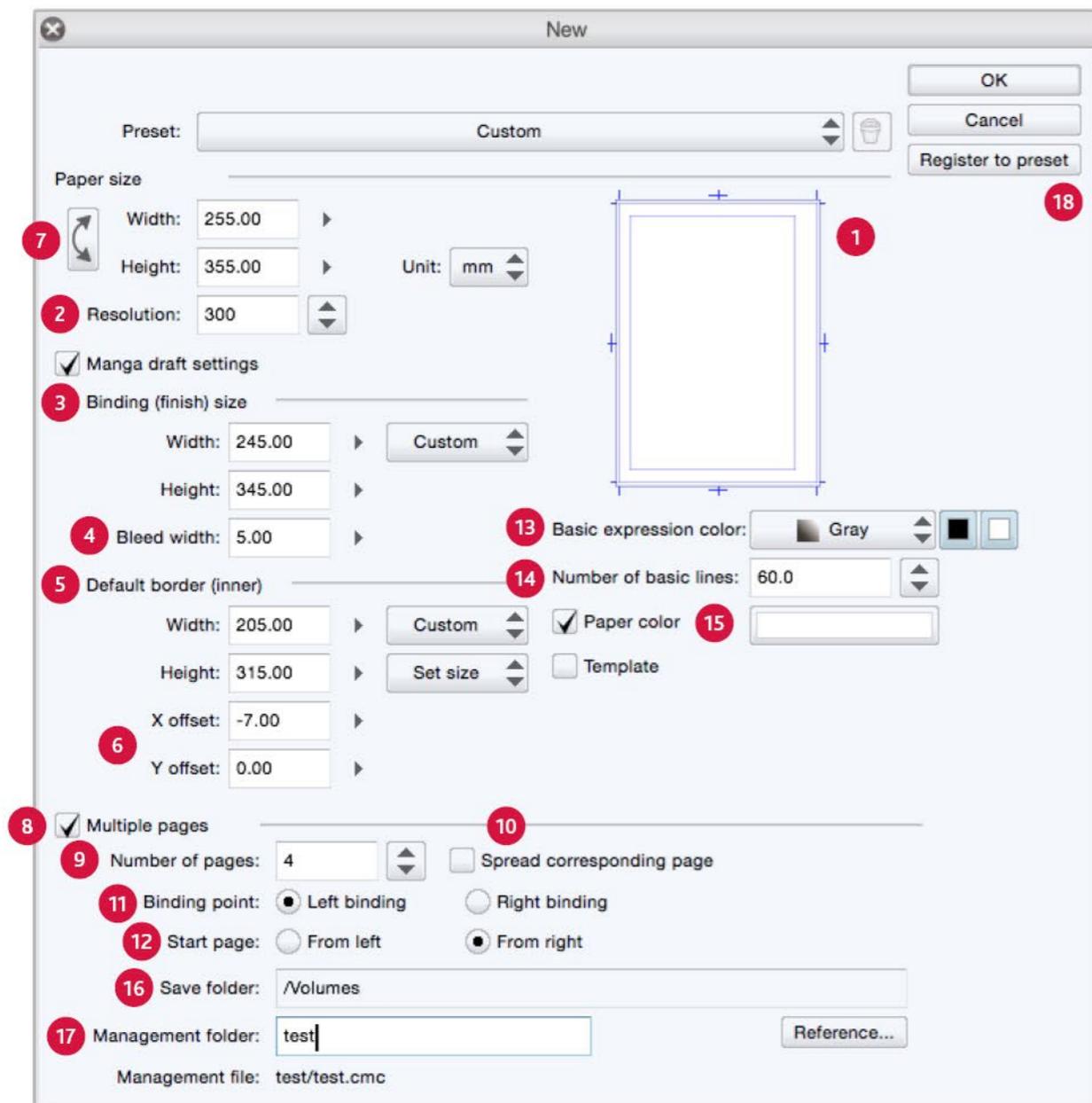
Большинство графических редакторов не предусматривают разметки холста под печать. Это самые популярные программы: Photoshop, Paint Tool SAI и другие. В этом случае вся разметка делается с помощью направляющих по линейке, либо рисуется рамкой на отдельном слое, если программа не имеет направляющих. Удобнее всего заготовить шаблонную страницу со всей разметкой, чтобы каждый раз не считать заново миллиметры.

Пожалуй, единственный графический редактор, созданный специально для комиксов и манги, – это Manga Studio. Программа имеет возможность работы с многостраничным проектом, что позволяет быстро просматривать все страницы комикса и легко их редактировать, и, что не менее важно, позволяет на этапе создания проекта настроить всю разметку будущего комикса согласно описанным в статье требованиям.

В сети не так много учебных материалов по Manga Studio на русском языке, тем более по данной теме, поэтому в дополнении к статье я опишу окно создания проекта.

Я взяла для обзора последнюю версию программы – Manga Studio 5. Оно мало отличается от предыдущей версии, но имеет ряд дополнительных полей, которых раньше не было, но которые очень важны и удобны (например, в Manga Studio 4 вылеты не обозначались рамкой, а только крестами в углах страницы, что вынуждало рисовать рамку вручную). Однако, вы легко разберетесь и с настройками предыдущей версии.

Все меню в статье будет на английском, поскольку Manga Studio не имеет официального русского перевода, а устанавливать любительские, даже если они существуют, я не рекомендую, т.к. они могут привести к программным сбоям.



Итак, новый проект создается в меню File > New (в Manga Studio 4 многостраничный проект создается с помощью File > New > Story). В поле Unit (Единицы измерения) ставим миллиметры.

Будем исходить из того, что размер нашей книжки 165\*230 мм. Но как уже было указано выше, художники редко рисуют в 100% размере, поэтому мы будем увеличивать все на 150%. При этом, если значение выходит дробным, мы округляем его до полного числа, в данном случае 0,5 мм ничего не решают, но добавляют путаницы.

1. Превью страницы, на котором можно посмотреть, все ли мы делаем верно. При этом стоит учитывать, что программа японская, поэтому страница указана левая (в Азии порядок чтения справа-налево, в их случае левая страница будет первой в книге).

2. Resolution (Разрешение): Количество пикселей на дюйм. Для качественной печати достаточно 300. При этом экранное разрешение – 72 dpi, но даже если вы рисуете веб-комикс на 300 dpi рисовать будет удобнее за счет сглаживания линий.

3. Binding (finish) size (Обрезной формат листа): фактический размер готовой книжки. В нашем случае ширина (width) будет равна 245 мм, высота (height) – 345 мм.

4. Bleed width (Вылеты): в нашем случае их размер должен быть 7 мм, но Manga Studio не позволяет поставить вылеты больше 5 мм, поэтому оставляем значение по умолчанию.

5. Default border (inner) (Внутреннее поле): Безопасная область. Берем 10 мм на внешние поля и 15 мм на внутренние (все увеличивается на 150%). Пишем 205 и 315 мм соответственно.

6. X offset и Y offset: Смещение внутреннего поля по осям X и Y. Используется в случае, если внутренне поле расположено не строго по центру. Для смещения по горизонтали используем ось X, по вертикали – Y. Нужно учесть, что программа японская и порядок чтения японских книг справа-налево, поэтому для увеличения внутреннего поля при порядке чтения книги слева-направо значение по оси X ставится отрицательное. В нашем случае смещение будет на –7 мм со стороны центра (разница между внешним и внутренним полем, увеличенная на 150%).

7. Paper size (Размер бумаги): Размер рабочего листа с учетом вылетов, в нашем случае – 255/355 мм. Размер бумаги может быть больше размера страницы с учетом вылетов, а свободную область можно использовать как стол для рабочих материалов (референсов). Но стоит учесть, что эта часть холста так же будет сохраняться при экспорте страницы в другие форматы, и размер вашего листа будет больше необходимого.

8. Multiply pages (Многостраничный проект): Если мы рисуем комикс, то сохраняем галочку, если просто одну картинку, то галку можно снять. В готовом проекте можно будет добавить страницы (в Manga Studio 4 добавлять страницы в одностраничном проекте невозможно).

9. Number of pages (Количество страниц): Количество страниц в вашей книге. Это значение можно будет изменить позже.

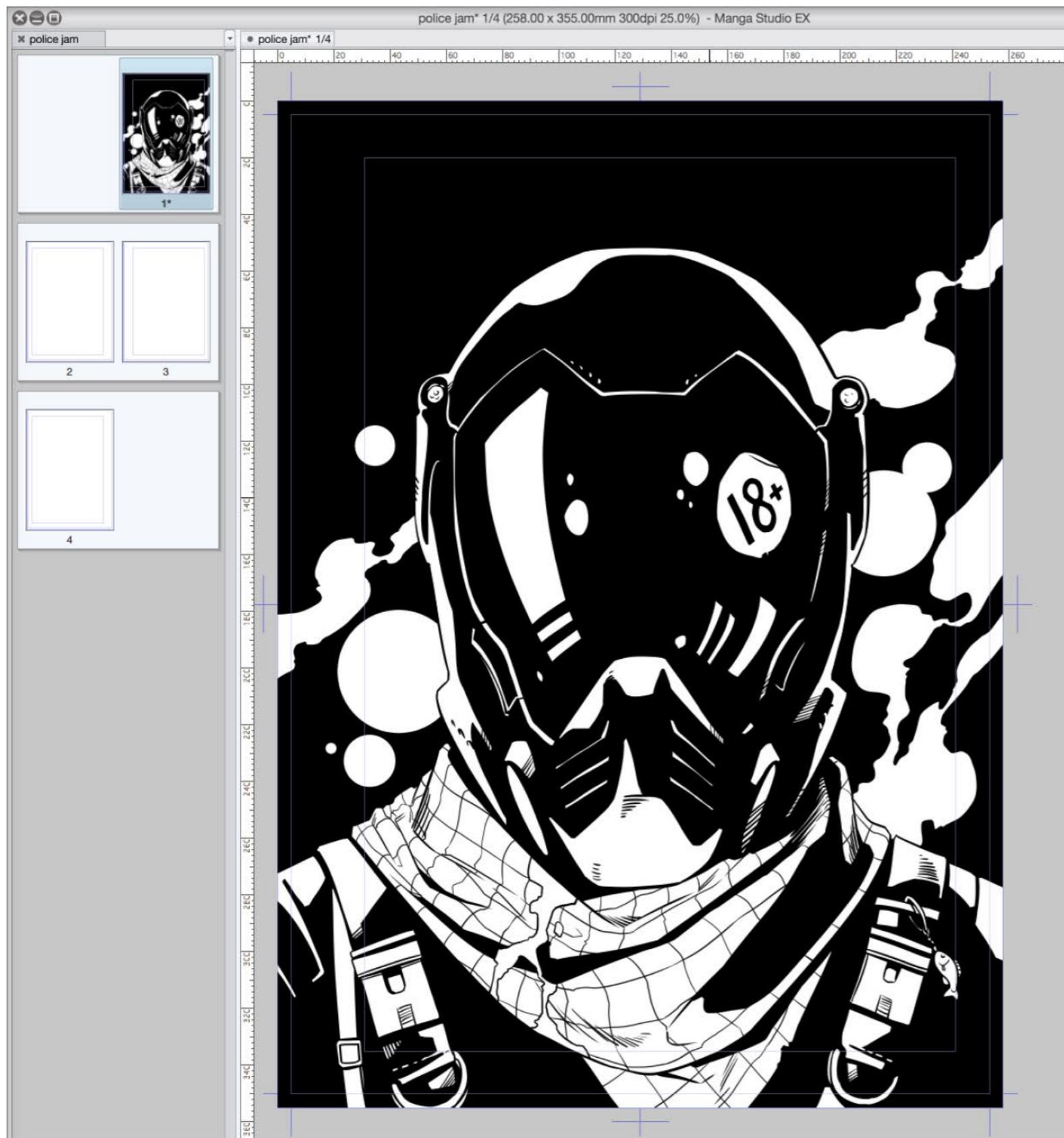
10. Spread corresponding pages (Объединить развороты): Все страницы, составляющие разворот, будут «склеены» в одну. Эта опция доступна и для отдельных разворотов уже после создания проекта.

11. Binding point (Порядок чтения): В нашем случае ставим Left binding (слева-направо). Для стран Азии, где книги читаются справа-налево: Right binding.

12. Start page (Начальная страница): С которой стороны разворота начинается ваш комикс. Например, если вы делаете книжку на скрепку, и обложка также рисуется в одном проекте со страницами, то ставим From right. Таким образом первая страница будет с правой стороны, она же является обложкой, вторая и третья страница будут составлять первый разворот и так далее.

#### ЗАМЕЧАНИЕ:

Не знаю, с чем это связано, но заданные вручную размеры в некоторых полях иногда слетают. Поэтому внимательно проверяйте, чтобы все значения сохранялись такими, какие вы указали. После создания проекта изменить размеры страниц и разметку полей будет невозможно.



**13. Basic expression color (Базовый цвет):** Цвет слоя по умолчанию. Может быть цветным, серым или монохромным. Если вы рисуете в Manga Studio только контур комикса, то лучше всего поставить Gray. Монохромный цвет не имеет градаций серого и сглаживания (линии будут иметь заметную пиксельную «лесенку»). Цветной слой удобен для покраски, но лучше избегать его на слое однотонных контуров, чтобы не «подхватить» случайный оттенок по ошибке.

Справа от этого окошка можно задать цвет слоя, даже если вы выбрали Gray (ваш контур будет того цвета, который вы выбрали). Цветовое пространство слоя и его цвет можно задать уже в готовом проекте. Это удобно для отделения слоев с набросками от слоев с чистовым контуром: так набросок обычно рисуется голубым, а чистовик черным.

**14. Number of basic lines (Линиатура):** Характеристика печати, обозначает количество линий растра на единицу длины изображения. Оставляем значение по умолчанию – 60.

**15. Paper color (Цвет бумаги):** По умолчанию бумага белая, но цвет можно изменить. Тогда все страницы будут по умолчанию заданного вами цвета.

**16. Save folder (Папка для хранения проекта):** С помощью кнопки Reference выбираем папку, где будет храниться наш комикс.

**17. Management folder (Управляющая папка):** Название папки проекта, которая будет создана автоматически в указанном выше каталоге. В этой папке будет храниться весь проект, название которого будет названо тем же именем, что вы указали в поле. Название папки, конечно же, можно будет изменить позже через проводник.

**18. Register to preset (Сохранить как шаблон):** Можно сохранить созданный вами шаблон для других проектов.

Если все готово, нажимаем ОК, ждем несколько секунд, пока программа создает папки и файлы для нашего проекта, и приступаем к рисованию!

Вот, что у нас получилось с указанными на предыдущей странице настройками. В окне слева превью всего проекта с тем расположением страниц, которое предполагается в готовой книге. Справа – рабочая область.

Вся разметка обозначена тонкими голубыми линиями, кресты сверху и по бокам обозначают центр страницы, по углам – линию обреза.

При экспорте страниц линии разметки не сохраняются.