

ترجمه و چاپ در ایران، تحت امتیاز
انتشارات وایلی توسط انتشارات آوند دانش

WILEY

طراحی کمیک و کارتون FOR DUMMIES®

نوشته‌ی برایان فیرینگتون

برگردان: مهرداد مجیدی



آوند دانش

سرشناسه: فیرینگتون، برایان دبلیو. Fairington, Brian W.
عنوان و نام پدیدآورنده: طراحی کمیک و کارتون For Dummies، نوشته‌ی برایان فیرینگتون؛
برگردان مهرداد مجیدی؛ ویراستار شیدا سرمدی.
مشخصات نشر: تهران: آوندانش، ۱۳۹۳.
مشخصات ظاهری: ۳۶۶ ص.: مصور، جدول، نمودار.
شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۷۰۲۲-۲۹-۰

وضعیت فهرست نویسی: فیا
یادداشت عنوان اصلی: Drawing Cartoons and Comics For Dummies, 2009

موضوع: نقاشی کارتون --- فن
موضوع: داستان‌ها، مجله‌ها و فکاهیات تصویری --- فن
موضوع: شخصیت‌های کارتون

شناسه افزوده: مجیدی، مهرداد، ۱۳۴۵ - مترجم
شناسه افزوده: سرمدی، شیدا، ۱۳۶۸ - ویراستار
رده یابی کنگره: ۱۳۹۳ ۴ ط ۴ ف/ ۱۳۲۰ NC

رده بندی ی. سی: ۷۱۱.۵
شماره کتابشناسی ملی: ۲۹۸۵۱۹



آوندانش

طراحی کمیک و کارتون

برایان فیرینگتون

برگردان: مهرداد مجیدی

ویراستار: شیدا سرمدی

طراحی گرافیک: استودیو حری

تاریخ انتشار: پاییز ۱۳۹۳ - چاپ اول

شمارگان: ۲۰۰۰ جلد

لیتوگرافی، چاپ و صحافی: واژه‌پرداز اندیشه

نشانی ناشر: ابتدای خ پاسداران، خ گل‌سی، خ ناطق‌نوری، بن‌بست طلایی، پلاک ۴

مرکز پخش: میدان انقلاب، خ جمالزاده، کوچه دعوتی، شماره ۱۲

صندوق پستی: ۱۹۵۸۵/۴۷۳

تلفن: ۲۲۸۹۳۹۸۸ شماره: ۲۲۸۷۱۵۲۲ تلفن مرکز پخش: ۶۶۵۹۱۹۰۹

شابک: ۹۷۸۶۰۰۷۰۲۲۲۹۰

قیمت: ۲۳۰۰۰ تومان

کلیه حقوق این کتاب نزد ناشر محفوظ است

درباره‌ی نویسنده

برایان فیرینگتون کارتون‌نویست و تصویرگر برنده‌ی جایزه‌ی اتحادیه‌ی ملی کارتون مطبوعاتی است و یکی از معدود کارتون‌نویست‌های ایالات متحده با جهت‌گیری سیاسی محافظه‌کار است. برایان فعالیت خود را در اواسط دهه نود میلادی شروع کرد، هنگامی که در دانشگاه ایالتی آریزونا مشغول تحصیل بود، وی همان‌جا طراحی کارتون برای روزنامه‌ی دانشجویی *State press* را آغاز کرد.

دانشگاه ایالتی آریزونا همان جایی است که مدرسه‌ی خبرنگاری *Walter Cronkite*، یکی از معتبرترین دوره‌های خبرنگاری آمریکا، در آن تشکیل می‌شود. این روزنامه نیز بخشی از بسیاری از درسی آنجاست ولی به طور مستقل به‌وسیله‌ی دانشجویان اداره می‌شود. برایان دوران لیسانس در *State press* برایان تمام جوایز اصلی را کسب کرد که او از آن‌ها شهرت بین کارتون‌نویست کالج تبدیل کرد. افتخارات وی شامل جایزه‌ی یادبود جان لوچر که توسط انجمن کارتون‌نویست‌های مطبوعاتی آمریکا به او اهدا شده و دریافت جایزه‌ی چارلز شولز از بنیاد اسکریپ هوارد است. برایان همچنین دو بار برنده‌ی جایزه‌ی نشان برادری کارتون‌نویسان حرفه‌ای آمریکا و نیز تا به حال ده بار برنده‌ی نشان دایره‌ی طلاب است که از سوی مدرسه‌ی خبرنگاری دانشگاه کلمبیا اهدا می‌شود.

هنگامی که برایان هنوز به کالج می‌رفت، کارتون‌هایش توسط سرویس خبری اسکریپ هوارد همزمان در سراسر کشور منتشر می‌شد. پس از فارغ‌التحصیلی به عنوان کارتون‌نویست در *Arizona Republic* و *East valley Tribune* به ناحیه‌ی فونیکس مشغول به کار شد. وی سپس از اسکریپ هوارد جدا شد تا بتواند از طریق *Cagle Cartoon* در سراسر کشور کارهایش را منتشر کند. او به این وسیله توانست در بیش از ۱۰۰ روزنامه، مجله و سایت‌های اینترنتی آثارش را منتشر کند. از کارتون‌های او در نشریات بسیاری مانند *نیویورک تایمز* و *یواس‌ای تودی* و همچنین در شبکه‌های *CNN*، *MSNBC*، *هانا-بکینا* و *یوز* استفاده شد. وب‌سایت *Cagle* پربازدیدکننده‌ترین فهرست کارتون در اینترنت است.

نزدیکی و رو در رو بودن با مخاطب و رویکرد محافظه‌کارانه‌ی کارتون‌های مطبوعاتی که توسط برایان طراحی شده‌اند، توجه طرفداران و منتقدان را به یک اندازه به خود جلب کرده است. آثار او موضوع مقالات *وال استریت ژورنال* و نشریات متعدد دیگر بوده است. او در برنامه‌ی صبحگاهی شبکه‌ی *MSNBC* ظاهر شد و اخیراً نیز بخشی از *اخبار صبح* یکشنبه از شبکه CBS به معرفی او اختصاص داشت. برایان یکی از مهمانان

همیشگی برنامه‌ی تلویزیونی افق در فونیکس است. همان جایی که در آن به خاطر یکی از اجراهای او، جایزه‌ی امی برای برنامه‌سازی اخبار را به ارمغان آورد.

برایان فیرینگتون در کنار داریل کیگل به تألیف و ویراستاری مجموعه کتاب‌های بهترین کارتون‌های سیاسی سال از انتشارات کیو مشغول است. تا امروز، وی هفت سالنامه از این مجموعه منتشر کرده که شامل آثاری از برجسته‌ترین کارتون‌نگاران آمریکایی است.

او تصویرسازی‌ها و طراحی‌های تمام رنگی متعددی برای مجلاتی نظیر نیو ریپابلیک و تایم و دیگر نشریات انجام داده است. مجموعه‌ای از اصل آثار این هنرمند در نگارخانه‌ی آستروفسکی واقع در شهر اسکاتسديل، ایالت آریزونا، در معرض دید عموم قرار گرفته است.

www.ketab.ir

فهرست مطالب در یک نگاه

مقدمه	۱
بخش ۱: الهام در طراحی: کارتون و کمیک را از کجا شروع کنیم	۷
فصل ۱: کسب دانش و آگاهی لازم درباره‌ی کارتون و کمیک	۹
فصل ۲: نگاهی به سبک‌های گوناگون کارتون‌نگاری	۱۹
فصل ۳: فراهم کردن محیط کاری مناسب برای شروع طراحی	۴۳
فصل ۴: شروع کار با اصول اولیه‌ی طراحی	۶۱
فصل ۵: فرایند طراحی: خلاقانه و ابتکارات بدیع	۷۹
بخش ۲: خلق شخصیت‌های کارتونی	۹۷
فصل ۶: شروع از بالا به پایین	۹۹
فصل ۷: از گردن به پایین	۱۲۳
فصل ۸: طراحی کاراکترهای کارتونی	۱۴۵
فصل ۹: شخصیت‌بخشی به اشیای بیجان	۱۷۳
فصل ۱۰: سیری در شیوه‌های جان‌بخشی به سایر اجسام: خلق حیوانات و موجودات سخنگو	۱۹۵
فصل ۱۱: طراحی شخصیت‌های کارتونی برای مصارف	۲۱۵
بخش سوم: ۱۰۱ طرح کارتونی: عناصر اصلی و روش‌های بیان	۲۳۷
فصل ۱۲: هماهنگی عناصر بصری در آثار کمیک	۲۳۹
فصل ۱۳: هنر حروف‌نگاری	۲۵۷
فصل ۱۴: کارگردانی صحنه	۲۷۱
بخش چهارم: کارتون‌نگاری در عصر جدید: سطح کارتون‌هایتان را بالا ببرید	۲۸۱
فصل ۱۵: کارتون‌نگاری در عصر دیجیتال	۲۸۳
فصل ۱۶: امرار معاش از راه کارتون‌نگاری	۳۰۱
بخش پنجم: بخش ده‌تایی‌ها	۳۳۱
فصل ۱۷: ده گام تا تکمیل یک کمیک‌استریپ	۳۳۳
فصل ۱۸: ده راز برای ورود به حرفه‌ی کارتون‌نگاری	۳۳۹

مقدمه

ممکن است فکر کنید کارتون نگاری فقط برای بچه‌هاست اما این تفکر دور از حقیقت است! کارتون نگاری یک سرمایه‌گذاری بسیار پرسود است. کارتون‌ها بر شیوهی نگرش مردم به سیاست و وقایع جهان تأثیر می‌گذارند و این موقعیت را ایجاد می‌کنند که مردم به کارهای خودشان بخندند. کارتون نگاری بسیار فراتر از آن است که فقط یک وسیله برای خنده‌دار در آن لطیفه بگویند، بلکه همانند یک عکس فوری از شرایط واقعی زندگی روزمره است. کارتون‌نویست که شما باشید، می‌تواند دیدگاه خود نسبت به زندگی و موقعیت‌های جالب فراوان آن را با دیگران در میان بگذارد.

دربارهی این کتاب

این کتاب برای کسانی است که به طراحی کارتون علاقه دارند اما نمی‌دانند از کجا شروع کنند. همچنین برای کسانی که می‌خواهند در هنرشان پیشرفت یا شیوه‌های بهتری برای ارائهی آثارشان بیابند. همه‌ی کارتون نگارهای پرتعداد دنیا روزی کارشان را به عنوان یک تازه‌کار آغاز کرده‌اند. برای یک کارتون نگار موفق شدن به زمان، تمرین و مقداری استعداد نیاز است. قدرت اراده و میل درونی تا قبل از استاد شدن، کار را رها نکنید.

مهم‌تر از همه، این کتاب به شما نشان می‌دهد که چگونه با استفاده از شخصیت‌های مخصوص خود را در فضای طنزآمیز خلق کنید. با ارائه‌ی دستورالعمل‌های گام به گام به شما نشان خواهیم داد که نه تنها شخصیت‌های انسانی بلکه موضوعات دیگری مانند اتومبیل‌ها، جانوران و سایر موجودات را به شکل کارتون درآورید. ممکن است تصور کنید از یک شیء بی جان و غیر معمول، شخصیت اصلی‌تان را بسازید! از آنجا که کارتون نگاری چیزی فراتر از طراحی کردن صرف است، دستورالعمل‌های گام به گامی را برای چگونگی افزودن ایده و رنگ به کارتون‌هایتان ارائه خواهیم داد.

قواعد رعایت شده در این کتاب

در تمام کتاب‌های *For Dummies* قواعد معینی به کار رفته است تا دست یافتن به اطلاعاتی که نیاز دارید را برایتان آسان‌تر سازد. در اینجا برخی از آن‌ها را که در این کتاب استفاده شده‌اند، معرفی می‌کنم:

✓ واژگان تخصصی را با حروف/یتالیک نمایش می‌دهم و سپس آن‌ها را معرفی می‌کنم.

✓ برای برجسته‌تر ساختن کلمات کلیدی یا عناوین اصلی فهرست‌های شماره‌گذاری شده، از حروف پررنگ و درشت استفاده شده است.

✓ اینترنت دریایی از اطلاعات درباره‌ی هر چیزی از تاریخ کارتون‌نگاری تا سایت‌های مفصل برای خرید با صرفه‌تر لوازم گران‌قیمت طراحی است. برای هلت در یافتن، آدرس وبسایت‌ها به صورت مونوفونت آمده است.

آنچه لازم نیست بدانید

در این کتاب پرونده‌ای که ممکن است مشغول یک کار تمام‌وقت باشید یا گرفتار همسر، فرزندان، حیوانات خانگی، دوستان، فامیل و فهرست بلند بالایی از مسئولیت‌های دیگر. شما وقت آزاد زیادی ندارید. در اشراقی بهیود بخشیدن به توانایی‌های کارتون‌نگاری‌تان، به اطلاعات ضروری‌ای نیاز دارید که برای شما مفید باشند. اگر این طور است، در صرف نظر کردن از مطالعه کادرهای تکستری درنگ نکنید. این کادرها اطلاعات مکمل جالبی ارائه می‌دهند که به شما کمک می‌کند درک بهتری از موضوع به دست بیاورید، ولی آن قدر ضروری نیستند که اگر آن‌ها بگذرید، چیزی را از دست بدهید.

تصورات خنده‌دار

هنگام نوشتن این کتاب، چند فرضیه درباره‌ی خوانندگان آن داشتم:

✓ به طور کلی می‌خواهید درباره‌ی کارتون‌نگاری بیشتر بدانید.

✓ می‌خواهید بدانید برخی از کاراکترهای معروف کارتون‌ی را چگونه طراحی کنید و آن‌ها را جالب‌تر بسازید.

✓ می‌خواهید بدانید که چگونه پس‌زمینه و صحنه‌ی کارتون‌تان را پویاتر کنید.

✓ ممکن است علاقه‌مند شوید به عنوان یک حرفه، آن را ادامه دهید.

توجه: اگر به دنبال یک دوره‌ی کامل راهنمای هنر طراحی هستید، کتاب حاضر صرفاً برای این منظور نیست. اگرچه درباره‌ی چگونگی طراحی کاراکترهای اصلی و پس‌زمینه دستورالعمل‌های خاصی را در قالب مثال‌های گام به گام ارائه کرده‌ام، گمان می‌کنم شما پیش از این، با نحوه‌ی در دست گرفتن مداد و طراحی شکل‌های ساده آشنا شده‌اید. اگرچه در سراسر کتاب گوشه‌های کوچکی از تاریخ کارتون را بیان کرده‌ام، اما نمی‌توانید در اینجا تاریخچه‌ی کاملی درباره‌ی هنر پیدا کنید.

ترتیب مطالب این کتاب

کتاب‌های *For Dummies* مطابق روش و معیار مشخصی نوشته می‌شوند. در این قالب شما اختیار دارید که کتاب را از ابتدا تا انتها مطالعه کنید یا فقط بخش‌های خاص و فصولی که مطابق با علایق و تجربیات‌تان است، برای مطالعه برگزینید. سازماندهی این کتاب به این شکل است که با اطلاعات پایه شروع می‌شود و با مفاهیم پیشرفته‌تر پایان می‌یابد. در ادامه، همه‌ی بخش‌های کتاب با جزئیات بیشتر معرفی می‌شوند.

بخش اول: الهام در طراحی: کارتون و کمیک را از کجا شروع کنیم

بخش ۱ به طور کلی درباره‌ی طراحی با ابزار و لوازم کارتون‌نگاری است. چه لوازم هنری‌ای برای شروع کار لازم دارید؟ چگونه می‌توانید بدون صرف هزینه‌های سنگین، یک کارگاه یا فضای کاری مفید درست کنید؟ آیا می‌توانید کارتون‌ها را روی میز آشپزخانه، فقط با یک مداد شماره‌نویس طراحی کنید؟ وقتی یک برگ کاغذ مقابل شماست، اولین کاری که انجام می‌دهید، چیست؟

این بخش به سؤال‌های بالا پاسخ می‌دهد و سپس شما را به پرسش‌های دشوارتر رهنمون می‌شود: علاقه‌مند به طراحی چه نوع کارتونی هستید؟ کاراکترهایتان را بهبود می‌بخشید؟ و پرسشی که بارها پرسیده می‌شود و پاسخ آن دشوار است: ایده‌هایتان را از کجا می‌آورید؟

بخش دوم: خلق کاراکترهای کارتونی

تمام بخش ۲ درباره‌ی طراحی و بهبود بخشیدن به کاراکترهاست. فصل‌های این بخش به شما یاد می‌دهد که از فرق سر تا نوک پای کاراکترهایتان را طراحی کنید؛ هر نوع کاراکتری که باشد، انسان، حیوان یا اشیای بی‌جان. همچنین نگاهی به طنزپردازی در چشم‌انداز سیاسی به‌وسیله‌ی کارتون‌های مطبوعاتی خواهیم انداخت.

بخش سوم: ۱۰۱ طرح کارتون: عناصر اصلی و روش های بنیادی

کارتون نگاری بسیار فراتر از مجموعه ای از صورت های سخنگو و بادکنک کلمات است. ایجاد یک پرسپکتیو پس زمینه با شرح و تفصیل جذاب، چگونگی تصمیم گیری درباره ی حروف نگاری در کارتون و تنظیم صحنه ای که بدون تداخل با هدف اصلی تان سطح کارتون شما را بالا ببرد، تنها گوشه ای از مطالبی است که در این بخش به آن پرداخته ایم.

بخش چهارم: کارتون نگاری در عصر کامپیوتر: سطح کارتون هایتان را بالا ببرید

بخش ۴ کاوش عمیق تری در دنیای کارتون نگاری دارد. نگاهی خواهیم داشت به تکنیک تری که کامپیوترها بر دنیای کارتون نگاری دارند و ابزار و امکاناتی نظیر برنامه ی ویندوز شاپ که امروزه در دسترس هستند و اثر شما را دلپذیرتر می کنند. اگر در این کار چندین سال تجربه داشته باشید، این بخش شما را به ابزار لازم برای ارزیابی کارتان و کشف آنچه که برای ساختنشان زمان زیادی صرف کرده اید، مجهز می کند.

بخش پنجم: بخش ده تایی ها

تمام کتاب های Comics با بخش ده تایی ها به پایان می رسند که حاوی اطلاعات مفید و سرگرم کننده ای برای هر یک آسان مطالب است. در این بخش به بررسی ده گامی که برای خلق یک کارتون تکمیل شده لازم است، می پردازیم؛ از اولین اتودهای مدادی تا محصول نهایی. همچنین امکاناتی می کنم در حرفه ی جدیدتان جا بیفتید و موفق به راهیابی به صنعت کارتون نگاری شوید.

نمادهای به کار رفته در این کتاب

در این کتاب از نمادهایی در حاشیه استفاده کرده ام تا دعای ارزشمند را برجسته و توصیه کنم. در اینجا معنای هر کدام را توضیح می دهم:

این نماد هر مطلبی را که اهمیت به خاطر سپردن دارد، مشخص می کند؛ خواه کارتونستی تازه کار باشید، خواه باتجربه.



این نماد نکات مفید، کلیده‌های میانبر یا روش‌هایی برای بهبود کارتون‌نگاری را به شما ارائه می‌دهد.



این نماد برای هشدار دادن در مورد اطلاعاتی استفاده شده که می‌تواند شما را از بروز اشتباهات بزرگ بر حذر دارد.



این نماد به نکات فنی‌ای می‌پردازد که در فهم شما از موضوع ضروری نیستند، ولی ممکن است برای کسانی که خواهان اطلاعات بیشتری هستند، جذابیت داشته باشد.



اطلاعاتی که توسط این نماد برجسته می‌شوند، ضروری نیستند، ولی امیدوارم به شما کمک کند قدر دنیای بسیار غنی کارتون‌نگاری را بدانید.



مقصد برای

اگر می‌خواهید عملکرد خود را در باره‌ی کارتون‌نگاری بدانید، از اول کتاب شروع به خواندن کنید. با این آزمون لازم نیست که حتماً کتاب را به ترتیب از اول تا پایان آن، فصل به فصل بخوانید. ممکن است در جستجوی اطلاعات خاصی در مورد کارتون‌نگاری باشید، در این صورت می‌توانید از درج فهرست کتاب، موضوع مورد نظرتان را پیدا کنید. هر فصل به تنهایی مستقل است و در کتاب هر فصل به خواندن مطالب فصل‌های قبل وابسته نیست.

اگر در کارتون‌نگاری آن‌قدر تازه‌کارید که مطمئن نیستید از کجا شروع کنید، فصل ۲ کمک می‌کند تا تفاوت سبک‌های کارتون‌نگاری را بشناسید و سبکی را انتخاب کنید که مناسب علایق شماست. اگر کارتون‌نویستی تازه‌کارید و می‌خواهید نکاتی در مورد طراحی نیاز دارید، به سراغ فصل ۴ بروید و با مقدمات طراحی شروع کنید. اگر قبلاً طراحی کرده‌اید ولی می‌خواهید طراحی کاراکترهایتان را بهبود ببخشید، به فصل‌های ۶ و ۷ رجوع کنید.