Machine Translated by Google

rough Stuff

Comemorando a ARTE de Criar Quadrinhos!

Não . 12

SPRI DE 2 0 0 9

$ 6,9 5

ÚLTIMA QUESTÃO!

destaque especial com arte de

Neil Adams
Murphy Anderson
Jack Davis
Mort Drucker
Eisner
David Finch
Hal Foster
Frank Frazetta
Adam Hughes
Jeffrey Jones
Joe Kubert
Jim Lee
Mike Mignola
Frank Miller
Conde Norma
Mike Arado
João Romita
Marco Schultz
Maria Severin
Ryan Sook
Al Williamson
Wally Madeira
Bernie Wrightson

entrevistas com

CHRIS MOELLER
COLIN WILSON

crítica áspera

Harold Shindel

também apresentando

JEREMY DALE
TERRY DODSON

BOA MENINA ARTE

ROBERT PLUNKETT

Machine Translated by Google

BrickJournal

people • building • community

OBTENHA AS 9 EDIÇÕES DIGITAIS ORIGINAIS!

BAIXE UMA EDIÇÃO DIGITAL GRATUITA DO VOL. 1, #9 AGORA EM www.twomorrows.com

As primeiras nove edições originais do **BRICKJOURNAL** mostradas abaixo compõem **o VOLUME UM** e foram lançadas online de 2005 a 2007 apenas como edições digitais. Eles estão disponíveis em formato PDF para download agora por **US$ 3,95 CADA,** e o número 9 é **GRATUITO!**

Essas primeiras nove edições apenas digitais que compõem o Vol. 1 estão finalmente disponíveis em **FORMA DE IMPRESSÃO PELA PRIMEIRA VEZ** em nossa série de **COMPÊNDIOS BRICKJOURNAL!**

Cada brochura comercial colorida oferece uma riqueza de informações e dicas de construção sobre todas as coisas **LEGO!**

(NOTA: Estas são **questões DIFERENTES** da nova edição impressa em andamento (Vol. 2)!

COMPÊNDIO BRICKJOURNAL 1

COMPÊNDIUM 1 compila as edições #1-3 (Vol. 1) apenas digitais da aclamada revista online para entusiastas **de LEGO** de todas as idades - pela primeira vez em formato impresso! Apresenta entrevistas com o construtor de carros LEGO **ZACHARY SWEIGART** (mostrando sua versão do Delorean que viaja no tempo do filme De volta para o Futuro), **JØRGEN VIG KNUDSTORP** (CEO da LEGO Systems, Inc.), os construtores Mecha **BRYCE McLONE** e **JEFF RANJO,** paraplégico O construtor LEGO **SCOTT WARFIELD, BOB CARNEY** (extraordinário construtor de castelos LEGO) e **RALPH SAVELSBURG** (construtor de aviões LEGO), **REVERENDO BRENDAN POWELL SMITH** (autor da versão LEGO da Bíblia), o treinador de astronautas da NASA **KIETH JOHNSON, JAKE McKEE** (diretor de comunidade global para The LEGO Group), construtor **JASON ALLEMANN** sobre a recriação da espaçonave de 2001: Uma Odisseia no Espaço e 2010: O Ano em que Fazemos Contato, apresenta o universo **BIONICLE ,** como fazer seus próprios tijolos personalizados, além de instruções e técnicas e muito mais!

(Brochura comercial **colorida** de 256 páginas) **US$ 39,95** • ISBN: **978-1-893905-97-9** Código de pedido do diamante: **FEB084083** • Envio imediato

COMPÊNDIO BRICKJOURNAL 2

COMPÊNDIUM 2 compila as edições #4-5 (Vol. 1) apenas digitais da aclamada revista online para entusiastas **de LEGO** de todas as idades - pela primeira vez em formato impresso! Inclui entrevistas com: **MIKE WILDER** (sobre o uso de um robô Mindstorms para filmar um documentário 3-D) e **MARK LARSON** (criador da história em quadrinhos on-line Fabuland Housewifes), **ALBAN NANTY** em seu filme Star Wars® baseado em LEGO, além recursos sobre esculturas de personagens LEGO, tutoriais sobre software LCad para criação de projetos, um exame da história da LEGOLand, bastidores de uma fábrica LEGO, construção grande com LEGOs (de castelos e montanhas-russas a navios e arranha-céus), criação de minifiguras personalizadas, instruções e técnicas de construção e muito mais!

(Brochura comercial **colorida** de 224 páginas) **US$ 34,95** • ISBN: **9781605490021** Código de pedido de diamante: **JUN084416** • Envio imediato

COMPÊNDIO BRICKJOURNAL 3

COMPÊNDIUM 3 compila as edições #6-7 (Vol. 1) apenas digitais da aclamada revista online para entusiastas **de LEGO** de todas as idades - pela primeira vez em formato impresso! Este livro **COLORIDO** destaca todos os aspectos da **COMUNIDADE LEGO** através de entrevistas com os construtores **KNUD THOMSEN** (construtor de uma cidade LEGO), **ANTHONY SAVA** (construtor de castelos e dragões), **JØRGEN VIG KNUDSTORP** (CEO do Grupo LEGO) e a dupla **ARVO** (construtores de muitos modelos incríveis), além de recursos em **LEGO FAN CONVENTIONS,** como **BRICKFEST, LEGO WORLD** (Holanda) e **1000STEINE-LAND** (Alemanha), análises e relatórios de bastidores de dois conjuntos de LEGO (o **CAFE CORNER** e o **HOBBY TRAIN),** como criar minifiguras personalizadas, instruções e técnicas e muito mais! Editado por **JOE MENO.**

(Brochura comercial **colorida** de 224 páginas) **US$ 34,95** • ISBN: **9781605490069** Código de pedido de diamante: **JAN094469** • Envio em abril de 2009

COMPÊNDIO BRICKJOURNAL 4

COMPÊNDIUM 4 compila as edições #8-9 (Vol. 1) apenas digitais da aclamada revista online para entusiastas **de LEGO** de todas as idades - pela primeira vez em formato impresso! Abrange uma mostra de arte Lego, a construção de um Yoda grandioso, uma entrevista com o construtor LEGOLand **GUY BAGLEY** e um importante designer de cenários LEGO Star Wars, como construir um **DROID STARFIGHTER,** uma galeria de personagens **LEGO POKÉMON ,** uma olhada no **POWER FUNCTIONS** sistema de construção elétrica, uma visita a um incrível **STAR WARS LEGO DISPLAY** no Reino Unido, cobertura da celebração do 75º aniversário na sede da LEGO na Dinamarca e muito mais! Apresenta relatórios de eventos LEGO, instruções e técnicas de construção e muito mais! Editado por **JOE MENO.**

(Brochura comercial **colorida** de 256 páginas) **US$ 39,95** • ISBN: **9781605490199** Enviado em julho de 2009

TwoMorrows.Celebrando a arte e a história do LEGO. TM (e quadrinhos!)

TwoMorrows • 10407 Bedfordtown Drive • Raleigh, NC 27614 EUA • 919-449-0344 • FAX: 919-449-0327 • E-mail: twomorrow@aol.com • www.twomorrows.com

Machine Translated by Google

Volume 1, Número 12

Primavera de 2009

Comemorando a ARTE de Criar Quadrinhos!

EDITOR
Bob McLeod

EDITOR
João Morrow

DESIGNER
Michael Kronenberg

REVISORES
John Morrow e Eric Nolen-Weathington

ARTISTA DA CAPA
Chris Moeller

DIRETOR DE CIRCULAÇÃO
Bob Brodsky, Cookiesoup Produções

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS
Rico Cirillo

Jeremy Dale

Terry Dodson

Leilões de Património

Jim Lee

Dominique Leonardo

Chris Moeller

Robert Plunkett

P. Craig Russell

Haroldo Shindel

Tim Townsend

Nick Warmack

Colin Wilson

ROUGH STUFF™ é publicado trimestralmente pela TwoMorrows Publishing, 10407 Bedfordtown Drive, Raleigh, NC 27614. Bob McLeod, Editor. John Morrow, Editor. Escritório Editorial: ROUGH STUFF, a/c Bob McLeod, Editor, PO Box 63, Emmaus, PA 10849-2203. E-mail: mcleod.bob@gmail.com.

Arte da capa de Chris Moeller. Mulher Maravilha com direitos autorais da DC Comics. Todo o material é de seus criadores, salvo indicação em contrário. Todo o material editorial © 2009 Bob McLeod e TwoMorrows Publishing. ROUGH STUFF é uma TM da TwoMorrows Publishing. Impresso no Canadá. PRIMEIRA IMPRESSÃO.

ISSN1931-9231

Rough Stuff

ARTISTAS EM DESTAQUE

3 Jeremy Dale

onze Terry Dodson

RECURSO DE MATERIAL ÁSPERO

16 **Arte de boa menina** Robert L. Plunkett

ENTREVISTAS DE COISAS ÁSPERAS

26 Chris Moeller

44 Colin Wilson

DEPARTAMENTOS DE MATERIAL ÁSPERO

2 **rabiscos do editor**
Bob McLeod

42 **histórias de capa**
Chris Moeller revela o processo de criação de uma capa.

60 **Editor's Corner** Os artistas que poderiam, poderiam, deveriam estar em Rough Stuff.

84 **Rough Critique** O editor Bob McLeod critica a página de amostra de um aspirante a desenhista.

86 **Rough Talk** Comentários e opiniões de nossos leitores.

Machine Translated by Google

ESCRITOS DO EDITOR:

Receio ter algumas notícias tristes. Lamento informar que Rough Stuff sairá das prateleiras após esta edição.

Vou culpar a economia em geral, porque acho que fizemos o nosso melhor e produzimos uma revista que vale muito a pena, mas por alguma razão, as nossas vendas simplesmente não conseguem mais sustentar os nossos esforços.

Certamente dei tudo o que tinha e quero agradecer ao nosso designer Michael Kronenberg por todo o seu excelente trabalho. Nós fizemos recebo muitas respostas positivas em cada edição e muitas boas críticas na imprensa de fãs, por isso agradeço a todos vocês por esse apoio tão apreciado. Eu sei que você está tão triste com isso quanto eu. Também quero agradecer ao nosso editor, John Morrow, por seu ato de fé ao me pedir para tentar esse trabalho de edição em primeiro lugar. Com certeza nunca esperei estar sentado deste lado de uma mesa editorial, e seu incentivo e crença em mim é tudo que qualquer editor poderia pedir. Talvez agora eu consiga finalmente progredir melhor na minha lista de comissões! E é claro que quero agradecer a todos os nossos colaboradores e artistas destacados. Eu sei que todos nós ficamos muito entretidos e educados com seus artigos e comentários em cada edição.

Houve muitos destaques para mim durante essas 12 edições, e definitivamente não acho que nenhuma questão tenha ficado abaixo da média. Certamente nosso artigo sobre o grande John Buscema na edição #3 foi um dos meus favoritos. Também gostei de entrevistar meus colegas artistas e tentei o meu melhor para entretê-los e informá-los com os vários artigos que escrevi. Estou particularmente animado em saber o quão popular é meu recurso "Rough Critique" e estou feliz em dizer que continuarei com ele nas páginas do Draw de Mike Manley! revista. Estou confiante e orgulhoso de termos mostrado muitas obras de arte excelentes que você provavelmente nunca teria visto, e demos a você uma visão muito educativa e interessante dos bastidores do maravilhoso processo de criação de arte em quadrinhos. Foi um objetivo simples, mas muito válido e importante na minha opinião. Temo que nossa ausência deixe uma grande lacuna no conhecimento, compreensão e apreciação da arte em quadrinhos pelos fãs. Isso parece um tanto pomposo, eu sei, mas realmente não acho que seja um exagero. Sempre senti que estávamos dando uma contribuição importante e necessária nestas páginas. Se você perdeu alguma diversão, todas as nossas edições ainda estão disponíveis em www.twomorrows.com, e recomendo que você compre todas elas. Você não vai se arrepender.

Mas nem tudo são más notícias. Temos este último problema para você, pelo menos. Abre com o novato Jeremy Dale, que está trabalhando nos quadrinhos de GI Joe. Conheci Jeremy na Heroes Con ano passado e pedi a ele que contribuísse. Ele é seguido pelo favorito dos fãs, Terry Dodson, que talvez seja mais conhecido por seu jeito com a forma feminina, o que ele demonstra brilhantemente para nós aqui.

O então colecionador de arte Robert Plunkett oferece um tratado sobre seu tema favorito, Good Girl Art, com muitos exemplos de sua própria coleção. Nosso artista da capa, Chris Moeller, nos mostra como ele cria pinturas impressionantes para quadrinhos, cartões e outros projetos. O último é um dos meus artistas favoritos, Colin Wilson. Ele é da Nova Zelândia e agora mora na Austrália. Ele foi entrevistado pelo colecionador de arte belga Dominique Leonard, que escreveu sobre os quadrinhos belgas e franceses há algumas edições.

Faço minha crítica aproximada habitual de uma página de amostra e encerramos com suas cartas de comentários.

E como um presente especial de despedida, oferecemos arte de algumas dezenas de artistas importantes que eu esperava apresentar algum dia, mas não consegui, por um motivo ou outro.

Não pare por aí; acesse meu site e veja ainda mais artes e comentários que não consegui colocar na revista: http://www.bobmcleod.com/roughstuff.htm. E lembre-se de que oferecemos todas as edições da Rough Stuff em formato digital para download em PDF em http://www.twomorrows.com, incluindo muitas imagens coloridas, por apenas US$ 2,95. Além disso, visite os sites dos nossos artistas em destaque. Se cuidem, amigos, e como meu avô sempre dizia: "Vejo vocês nos jornais engraçados!" (Eu nunca tive certeza do que ele quis dizer com isso...)

Bob McLeod: www.bobmcleod.com

Jeremy Dale: www.jeremy-dale.com

Chris Moeller: www.cmoeller.com

Colin Wilson: http://web.mac.com/wilco440

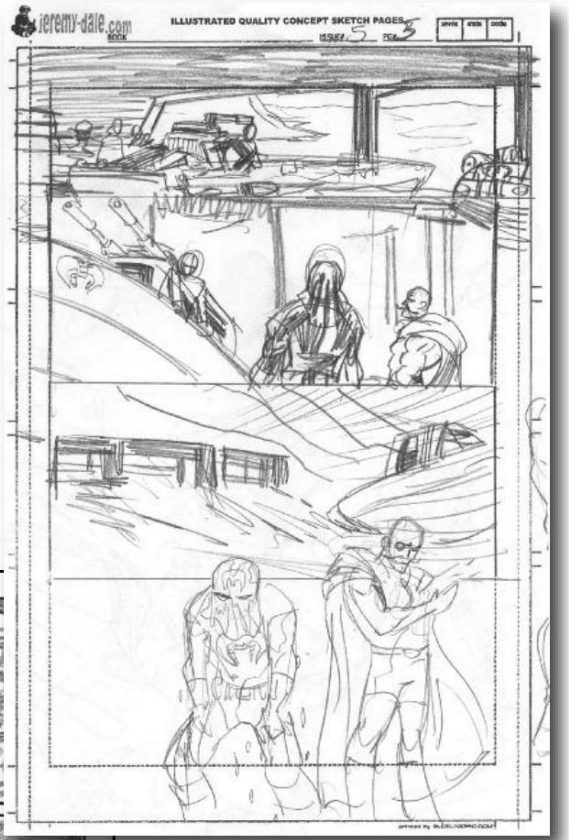
Bob McLeod
editor
mcleod.bob@gmail.com
www.bobmcleod.com
Caixa Postal 63 Emaús, PA 18049

Machine Translated by Google

ARTISTA CONVIDADO

JEREMY DALE

Jeremy Dale trabalha com quadrinhos há alguns anos e também ilustrou livros infantis e desenhou mascotes e logotipos de empresas, bem como o design de seu próprio site. Eu o conheci na Heroes Con ano passado e fiquei muito impressionado, então pedi para ele contribuir para ROUGH STUFF.



JEREMY DALE

GI Joe #5, página 5

Gostei muito de trabalhar nesta página. Tem seus erros, mas no geral eu realmente gosto de como bem, eu desenhei isso nas duas horas que tive para trabalhar nisso. Raspe isso - eu amo como isso acabou, dado o tempo que levou para desenhá-lo. Eu gostei de brincar com o isqueiro, talvez elementos mais humorísticos do GI Joe livros muito.

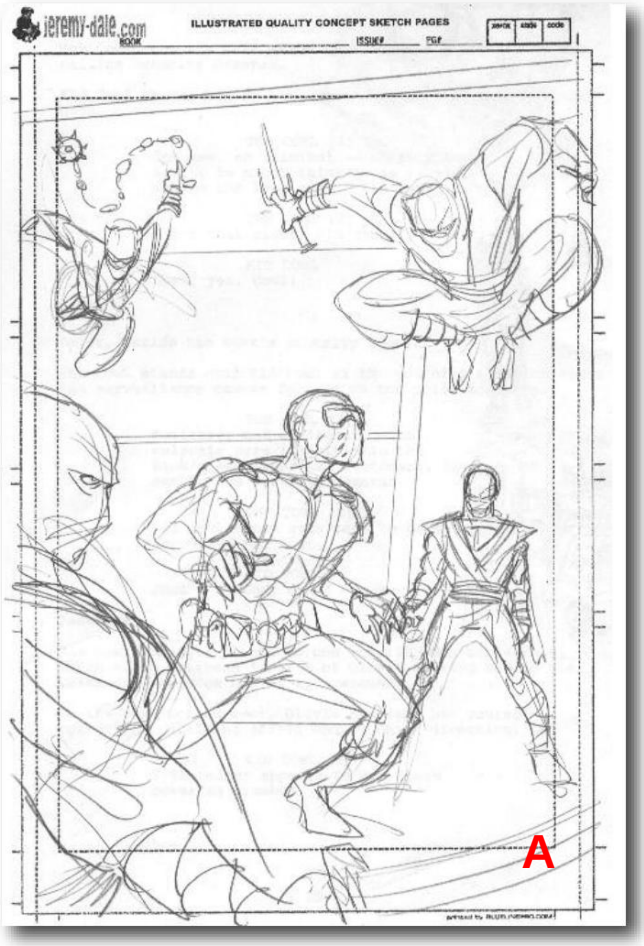
Tal como acontece com todas as minhas páginas sobre Joe, eu fiz o polegar pregos em seu papel de impressora padrão para o toda a questão para obter aprovação da Hasbro em seguida, imprimi-o em tamanho A3 e trans- entreguei-os aos lápis finais com meu caixa de luz. Isso mantém minhas páginas bem limpas e ainda consigo manter uma velocidade bastante boa colocando isso para fora. acabei desenhando mais apertado com GI Joe desde que eu sabia que iria entrar que não haveria um tinteiro envolvido.

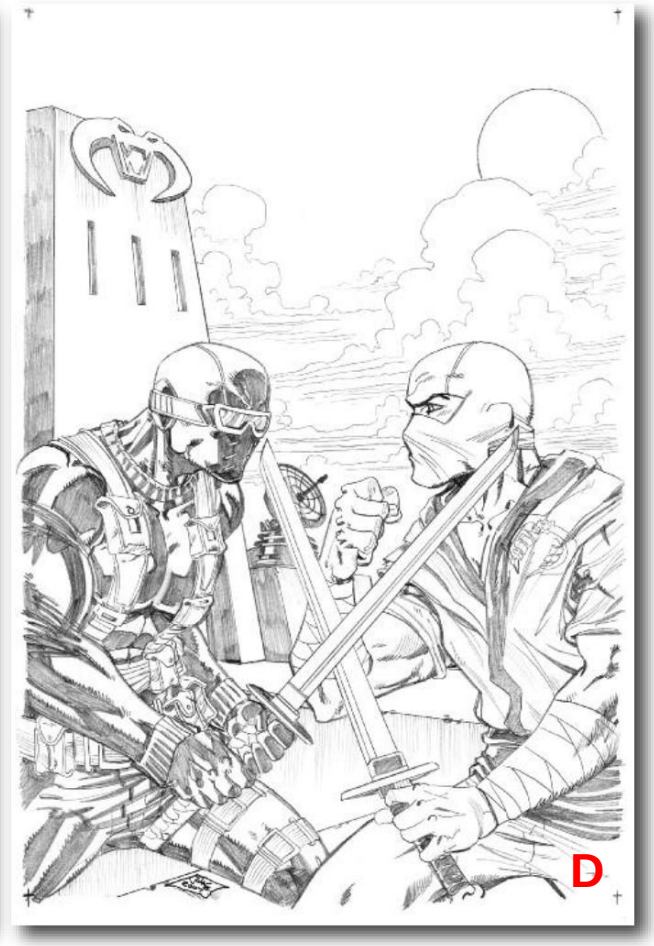
Machine Translated by Google

JEREMIDALE

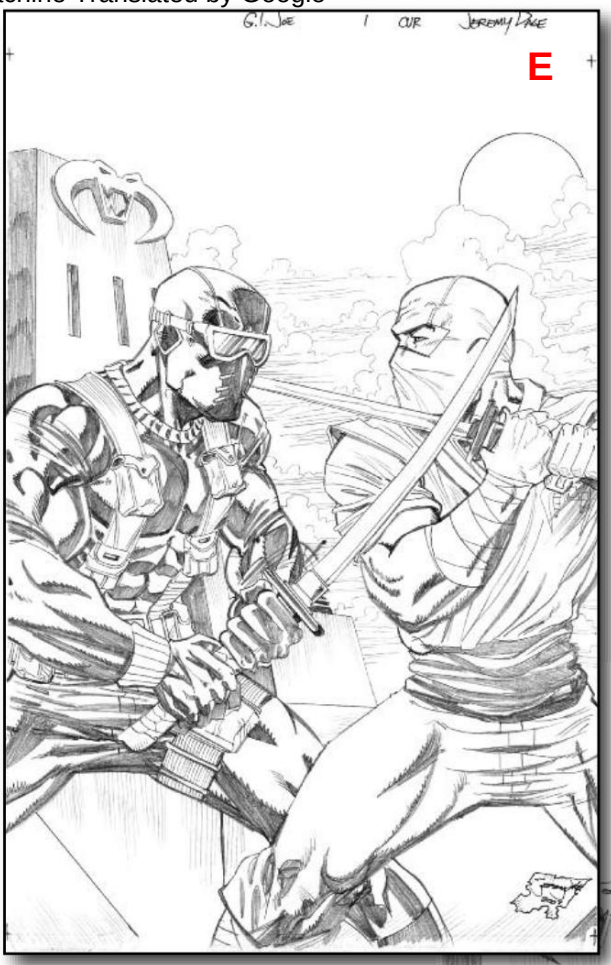
GI Jo e #1 capa processo

Nada faria me preparou para o H asbro processo de aprovação . A cobertura para o primeira edição realmente ensinoumealot sobre como trabalhar licenciadoadequado - laços, dizer o ao menos . O primeiro passo estava desenhando váriosconceito esboços (literalmente rabiscos nisto apontar, desde o tempo de resposta wassohectic) para aprovação do mais alto - upsat H asbro (vendo versões A-C aqui). Eles decidiram C antes de muito tempo, então Eu acertei isso e sentitbackinfor outra rodada aprovações (versão D).





Machine Translated by Google



Um ft erarequestto empurreocharac - tershigherupon a capa (E) era entregue , eles pediu ajustes para showba tt ledam - idade, uma característica adicionado naquele ponto para as figuras de ação os quadrinhos iriam ser embalado com . Os lápis finais aqui (F) é o que foi finalmente aprovado e enviado direto para uma coloristaparacolor de . Eu honestamente notafanofdrop - pingtheinking palcofromcomics na maioria dos casos - eu adoro ver o que theinkerbringsto a mesa na processo . Ainda, o colorista (Kieran Ó ats) didanicejob nisto , Eu penso .

Machine Translated by Google

BOB McLEOD

Posso adivinhar por que Larry Hama pediu mudanças. Mostrando a mão segurar a espada é importante, porque senão parece que ele está assistindo outras pessoas lutando com espadas. E inclinar a cabeça conecta o melhor composição e lhe dá uma atitude mais agressiva. Também o O reflexo em sua testa parece um pouco com uma tatuagem do primeiro.

JEREMY DALE

GI Joe #7, página 1

Eu amo Destro. Larry Hama adora Destro. A Hasbro e os fãs adoram Destro. Esse questão era uma das minhas favoritas na minha corrida inteira por esse motivo. A Cobra os personagens são apenas mais interessantes visualmente em geral, então ilustrando isso peça foi muito divertida... não me lembro obter os detalhes exatos sobre por que eu mudou a composição, mas presumo foi devido a uma sugestão que Larry enviou mim depois de enviar as miniaturas. Isto foi uma boa jogada. Eu acredito que a inclinação tiros e espadas cruzadas adicionam muito drama e torná-lo menos simétrico do ponto de vista do design. Honestamente, eu acho que isso teria sido tão bom como capa da edição.

Machine Translated by Google

JEREMIDALE

Miserável Dasta rds # 2, página 1

Trabalhar em Mis e rab le D as tards tem sido muito funsofar - eu trabalhei neste título há algum tempo estava fazendo trabalho para GI Jo e outra série , Novos Patriotas (com o escritor Paul Storrie). Considerando a diferença inworks ty le , isso foi uma grande mudança de ritmo . Neste livro especialmente, eu estava dirigindo muito da história. Ricardo A. Hamilton , o escritor, vem de uma tela escrevendo fundo , entãohis roteiro de transição para quadrinhos tw ritinghasbeena experiência de aprendizagem para ele e para mim também. EU foi dado de graçareintotra nslatethescriptstocom ic De qualquer forma, eu precisava mantê-lo limpo e movendo tudo dentro da página atribuído.

BOMBA c LEOD

Observe como as três figuras no canto inferior esquerdo estão "emoldurado" porthetreeandthefirstt hreepanels , real - focando nossos olhos neles. Isto é muito eficaz deviceincomicstor yt elling. Lá 's alsoanicecir- fluxo ocular da figura para figurar na página. EU sugeriria mover a figura 's sheadinpanel 4 sobrepor o pé na panela eltrês , no entanto, porque parece que ele 's prestes a se dar um chute na cabeça , e a ilusão de profundidade também é enfraquecida.

Machine Translated by Google

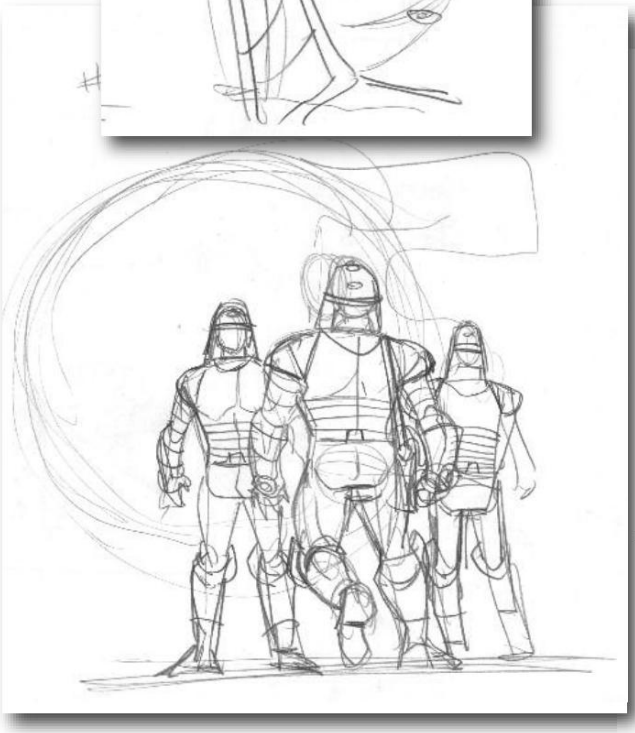
JEREMIDALE

Miserável Dasta rds # 2, página 2

Que emoção ! Depois de vários anos de trabalho de uma script completo, de repente, aproveite a chance para ditar O ritmo visual e a história foram catárticos.

Os roteiros de Richard no começo teriam vários complexomovimentoaçãosp erpanelandcamerapans e tudo o que você espera de um roteirista trabalhando forthecameracomingint osequencial, painel a painel escrita em quadrinhos - então eu tive um desafio à frente e para workitalloutem formato cômico. Alongamentomyartis - ticmuscleswasarealtre at.

Machine Translated by Google



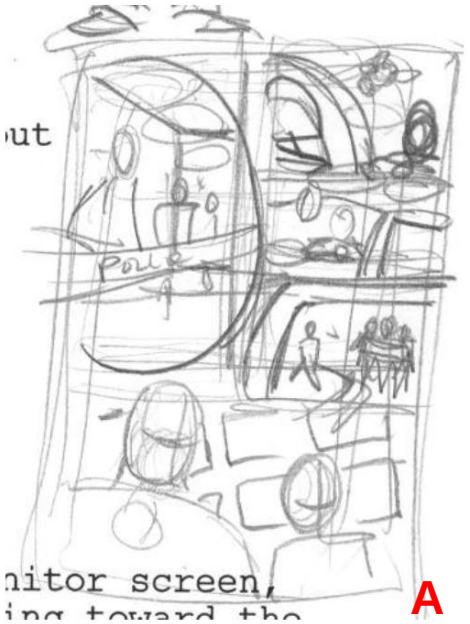
JEREMY DALE

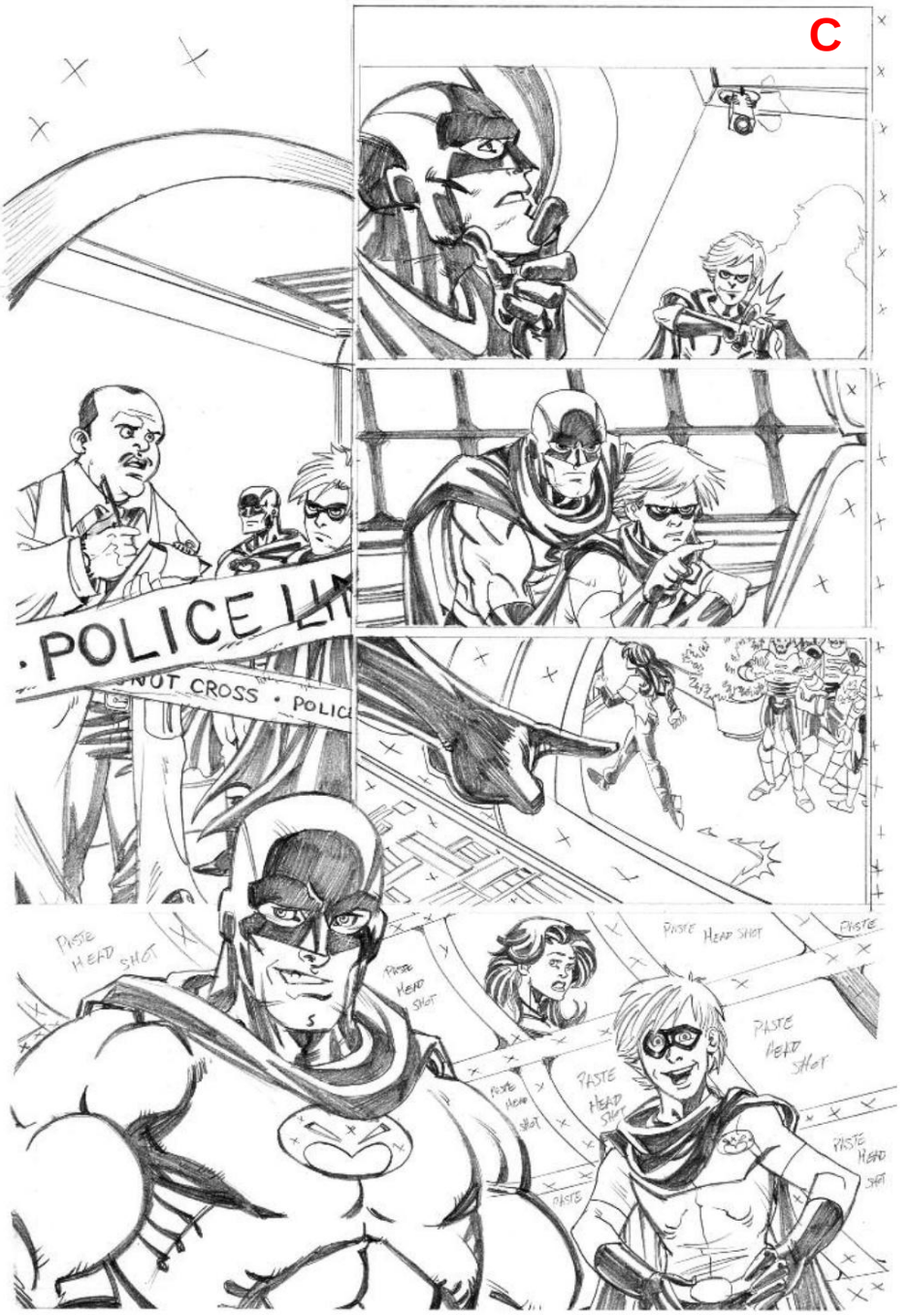
Covardes Miseráveis #2, página 14

Cada painel seria desbastado individualmente e transferido direto para o quadro a partir de um esboço mais solto como este. Para mais pesado-partes referenciadas como o cofre do banco, eu entraria em um separado folha de papel e trabalhe nesses elementos com a referência certa na minha frente. Então, sim, é por isso que você não vê isso totalmente renovado. dered naquele esboço aí, hehehe.

Não sei, acho que gosto de manter essas páginas avançando em um ritmo mais rápido para mantê-lo mais cinético. Parece que quanto mais tempo (e etapas) que dedico a uma determinada peça, menor será a probabilidade de ela ainda tenha aquela centelha criativa que o coloca acima do resto. Aprendendo a trabalhar rápido tem sido realmente um grande trunfo para me ajudar a aprender mais sobre meus pontos fracos e fortes em meu trabalho artístico.

Machine Translated by Google





JEREMY DALE

Covardes Miseráveis #2, página 22

Depois de todas as rodadas de aprovações de GI Joe, eu queria fazer Miserable Dastards tão indolor possível um projeto. Eu faria um rápido polegar acerte na impressão do roteiro e depois mergulhe de cabeça para esboços rápidos de cada painel em papel de digitação, em seguida, transfira imediatamente para os lápis finais com o caixa de luz.

Aqui você pode ver a miniatura muito rápida que eu rabiscado ao lado do roteiro de Richard (A) e um dos os rabiscos ásperos que fiz (B) antes de colocá-lo a caixa para trabalhar na peça acabada (C).

BOB McLEOD

O estilo de finalização de Jeremy está contribuindo muito para adicionar um pro- olhar profissional para seus lápis. Nada é incompleto, e cada linha é escrita de uma forma muito deliberada maneira, até mesmo as rugas do casaco no painel um.

Machine Translated by Google

ARTISTA CONVIDADO
Terry Dodson

Terry Dodson começou sua carreira em 1993 no MANTRA do Malibu Ultraverse, que ele co-criou com o escritor Mike Barr. Desde então, ele trabalhou para a DC e para a Marvel, e seu SONGES: CORALINE, que ele mostra para nós aqui, já foi publicado na França e em breve nos EUA. A esposa de Terry, Rachel, é sua principal pintora e colorista.

BOB McLEOD

Eu implorei, mas Terry Dodson não ofereceu comentários para este recurso.

Machine Translated by Google

BOMBA c LEOD

Muitos artistas lutam

contra a forma feminina.

Te sobre

rrygreatotonetoestudo

entender como

fazer o seu

mulheresmorefemi -

nove , ambosinanato -

minha e postura.

Observe a inclinação

thehipsandribcageonth

eprevi - ouspagelower

esquerda . Um aviso

proporções faciais na

segunda imagem

acima dele.

1

2

3

4

BOMBA c LEOD

T heartonthispagedemons tratesthecore

de bom desenho, composição. Miniaturas

gosto destas são uma ótima maneira de obter suas ideias

coloque no papel e pratique os vários

maneiras de melhor mostrar uma cena. Todos esses

os esboços foram concluídos e chegaram ao número 4.

Pular essas coisas praticamente guaran -

teesvocêganhou obter a melhor composição.

Machine Translated by Google

BOMBA c LEOD

Como eu estou investido antes destes Páginas, Eu'mnofanof design simétrico. B utdangifaf rt ists vestir continue mostrando meitcanbeimpres - sive De cenoteófalo a assimetria em esta simetria, como - sempre, e apenas tente encontrarahorizontalora vertical.

Observe a mudança no barracão D ani' ângulo. Isso funciona bem em ambos os sentidos, cego 3/4 viewissemprebet - tertoshowform e profundidade. A direto - onviewwill sempre pareça plano.

Machine Translated by Google

BOMBA c LEOD

Um inspirador deveria tomar nota de Rachel 'sultra - linhas limpas, e delineamento cuidadoso, geralmente fino no topo e mais grosso abaixo, Mas não sempre . Formas perdedoras às vezes exigir contorno mais grosso, e às vezes o contorno mais grosso apenas para contrastar contra o fino linhas interiores. Esse Ty leof decorativo tintas, e lápis , chama para lembrar arte Nova cartazes de Alphonse Mucha. Essas meninas são 't medo de carregar o delineador, também r. Lembre-se de que se sua mulher 't parece bastante sensual.

Machine Translated by Google

BOB McLEOD

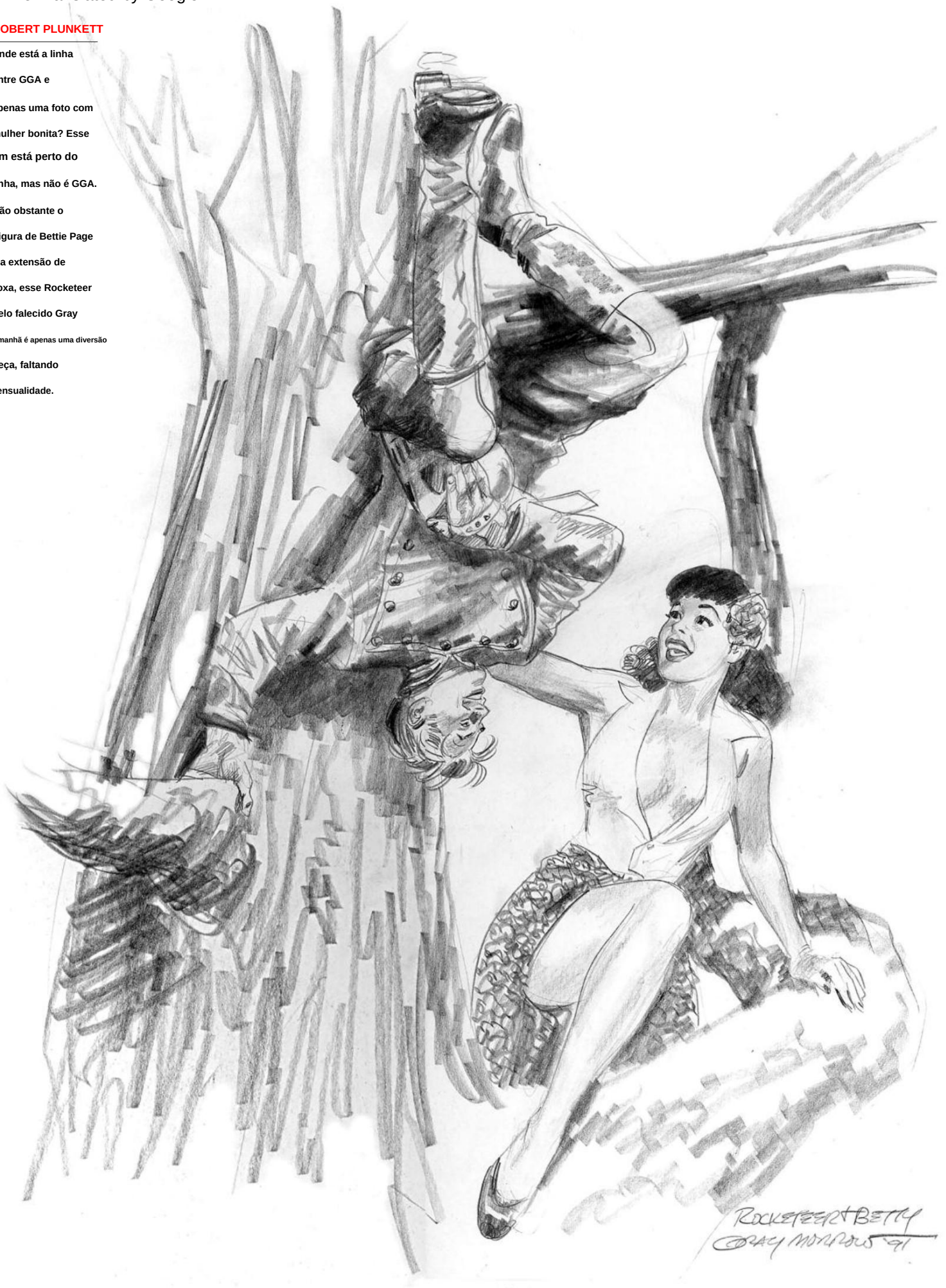
Eu gosto do fundo contraste de valor no pequeno estudo melhor do que a peça acabada, o que parece um pouco plana em comparação. Mas isso é um pequeno problema em uma cor muito linda trabalho. Observe como Batom preto da Magma mudou para cor.

Você pode ver isso na íntegra cor no download-versão PDF compatível de Coisas difíceis disponíveis por US$ 2,95 em www.twomorrows. com.

Machine Translated by Google

ROBERT PLUNKETT

Onde está a linha entre GGA e apenas uma foto com mulher bonita? Esse um está perto do linha, mas não é GGA. Não obstante o Figura de Bettie Page e a extensão de coxa, esse Rocketeer pelo falecido Gray Amanhã é apenas uma diversão peça, faltando sensualidade.



Machine Translated by Google

Arte de boa menina

por Robert L. Plunkett

Good Girl Art: Arte imaginativa popular, apresentando imagens de uma ou mais mulheres de maneira sexualmente atraente, geralmente direta ou indiretamente em conexão com uma narrativa gráfica.

—Robert L. Plunkett

UM TERMO PARA CONJURAR

O consultor do Guia de Preços de Quadrinhos, David T. Alexander cunhou o termo "Good Girl Art" em no início da década de 1970 e inseriu-o em sua empresa listas de vendas de Nova York para alertar potenciais compradores de quadrinhos com fotos de mulheres sensuais. Era um recurso de marketing, como um vendedor colocando "rodas magnéticas" em um anúncio classificado de um carro. A partir desse começo humilde, acabou se tornando um termo a ser evocado.

De acordo com a Wikipedia, negociante de quadrinhos e

GGA é uma força poderosa na comunidade artística popular. Não é realmente um gênero, mas alguns quadrinhos parecem uma desculpa para GGA. Não existem estatísticas oficiais, mas, a julgar pelas galerias da Internet, a maioria de todas as encomendas e esboços são Good Girl Art. Pela primeira vez desde o desaparecimento das pin-up não fotográficas no início dos anos 1970, é possível ganhar a vida desenhando e/ou pintando quadros femininos. Aqueles que têm talento são procurados e têm uma fonte de renda negada aqueles que não o fazem. Aqueles que conseguem desenhar mulheres agora marcam para colecionadores de quadrinhos, mesmo que sua conexão profissional com os quadrinhos reais seja pequena ou inexistente.

O que é GGA e como ele foi identificado com arte cômica e vice-versa? A linha entre uma simples foto bonita de uma mulher e um pedaço de GGA é confusa nas bordas, mas é como aquele velho ditado que diz que é impossível dizer exatamente quando uma névoa pesada se transforma em chuva, mas todo tolo sabe quando entrar. a chuva. A definição no o início deste artigo é de minha autoria. A única parte que provavelmente requer maiores explicações é a ligação direta ou indireta a uma narrativa gráfica. Numa conexão direta, a imagem faz parte de uma história, painel de piada ou similar. Um exemplo de conexão direta seria uma página de história. Uma conexão indireta é aquela que faz referência a ela, como uma pin-up

ROBERT PLUNKETT

Eu encomendei isso A pequena Annie Fannie de Ray Lago, Annie's artista atual. O posição, roupas, aberto voar e o sem nervuras camisa foi idéia minha.

Machine Translated by Google

ROBERTPLUNKETT

Isso mostra a metade versão com tinta dofa L ara C ro ft pin-up. A cena seria provavelmente será mais apropriadocom James B ondinthe frontbutitjusthap - penstohavea L figo empacotandocalorenquanto vestindo sem pernas roupa de neoprenecutabove os quadris e descompactado paraherbiki - nilina.

BOMBA c LEOD

GGA não 'Thaveto berealanatomia, de curso . Essa garotá cintura é impossível caixa fina e herbórea sugeriria estrela - vação. Mas isso é estilo muito comum de anatomiaincorrente quadrinhos que eu primeiro notado entre os Eu imagino e para p C ow artistas; ombro largo - lição, cintura muito fina quadris finos, perfeitamente seios redondos para - armas oculares extremo - lysmallnosetip e mandíbula angular. Contraste isso com o estilo de anoldera rt é conhecido previsão sensual mulheres Classificação F F raze tt a: estreito ombros , redondo barriga, quadris muito largos seios naturais , folga - derarms , quase ponta do nariz invisível, e mandíbula redonda.

artepor R oy C over

Machine Translated by Google

arte de Mike Vosburg

da Mulher Maravilha teria uma conexão indireta com a narrativa geral da Mulher Maravilha.

PRÉ-HISTÓRIA DO GGA: A IDADE DE PRATA E ANTES

Na Era de Platina dos quadrinhos (décadas de 1890 a 1920), publicações fortemente gráficas como Judge e Life original viveram em grande parte de seus painéis femininos. Artistas como Charles Dana Gibson e Orson Lowell usaram frequentemente aliar piadas ou comentários inúteis como desculpa para retratar o ideal feminino da época. Estas desapareceram em meados da década de 1930, para serem substituídas por revistas mais flagrantemente picantes e underground, como Captain Billy's Whizz Bang.

Embora o conceito de "tiras femininas", como foi originalmente chamada, exista pelo menos desde a década de 1920, as histórias em quadrinhos americanas nunca foram uma grande fonte de arte feminina. Aqui, eles geralmente têm sido considerados, em grande parte ou inteiramente, um meio infantil, tornando a sexualidade aberta inapropriada. Com poucas exceções, como Modesty Blaise ou Liberty Meadows, as histórias em quadrinhos femininas têm sido tímidas quanto ao seu apelo, na melhor das hipóteses, e a maioria foi um fracasso ou foi apenas um fracasso. marginalmente bem sucedido. Apenas algumas gatas, como Daisy Mae, de Li'l Abner, e Dragon Lady, de Steve Canyon, foram influente.

A prevalência do GGA nos quadrinhos anteriores ao Comics Code Authority é muito exagerada na mente moderna. A primeira super-heroína da Good Girl Art não chegou até 1942. Ela era Wildfire de Jim Mooney, que foi lançada na Smash Comics #31 em fevereiro de 1942, seis meses antes da Mulher Maravilha. Ela durou apenas sete edições e nunca apareceu na capa até 2001! Na opinião deste escritor, a Mulher Maravilha não era GGA há décadas. Ela usou shorts de bicicleta até o final dos anos 60. Ela foi originalmente desenhada em um estilo grosseiro de desenho animado e depois retratada de maneira virginal. A menos que você conte a escravidão quase constante quando William Moulton Marston estava vivo, é um exagero chamá-la de sexy até o advento do "Novo"

Mulher Maravilha em outubro de 1968.

As mulheres nos quadrinhos das grandes editoras eram domesticadas. O traje da Idade de Ouro da Canário Negro revelava menos suas curvas do que as do Superman. Mary Marvel e Supergirl eram meninas, como uma irmã mais nova. Lois Lane, Lana Lang,

Machine Translated by Google

ROBERT PLUNKETT

Esta comissão do Buzz está no tradição pin-up turbulenta ção, mas ninguém suporia isso ser um pedaço de nariz arte ou qualquer coisa de década de 1940 ou 50.

Batwoman, Vicki Vale, etc. eram todas mesquinhas e castas. As delícias espalhafatosas pré-código de heroínas como Sheena Queen of the Jungle e The Phantom Lady eram produtos de empresas marginais como AC (American Comics) ou Fiction House.

Até quase duas décadas após o lançamento de Seduction of the Innocent, os quadrinhos eram, para usar um termo da época, "lugar nenhum" quando se tratava de fotos de mulheres gostosas. Se você queria arte em cheesecake, procurava em revistas populares, especialmente as masculinas, capas de livros de bolso, calendários pin-up de nomes como Gil Elvgren ou revistas de humor feminino de editoras como Humorama.

QUADRINHOS SE TORNAM ARTE MENINA CENTRAL

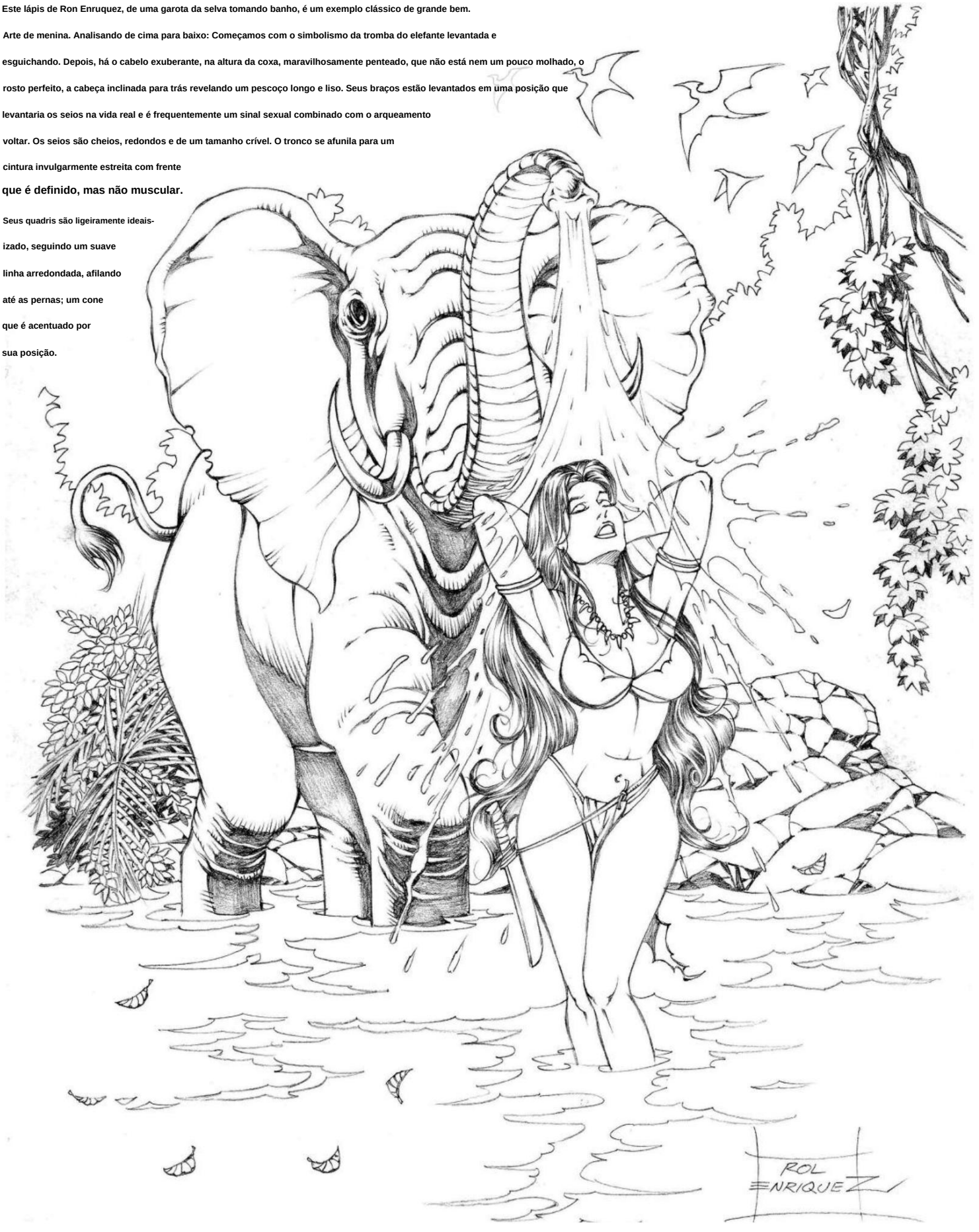
Duas grandes tendências se uniram para tornar a arte em quadrinhos o avenida principal da arte feminina popular. Primeiro, a competição desapareceu. Exceto aqueles em romances de arrancar corpetes, as capas de livros lúgubres desapareceram das estantes de livros. O último dos verdadeiros pulps, o gênero sangue e tripas, perdeu leitores rapidamente a partir de meados da década de 1960, com o último e mais antigo desse tipo, Argosy, fechando em 1978.

Os editores de calendários femininos descobriram que as fotos eram tão populares quanto as pinturas e mudaram inteiramente para fotografias no final dos anos 70. Todos os vinte

Machine Translated by Google

ROBERT PLUNKETT

Este lápis de Ron Enruquez, de uma garota da selva tomando banho, é um exemplo clássico de grande bem. Arte de menina. Analisando de cima para baixo: Começamos com o simbolismo da tromba do elefante levantada e esguichando. Depois, há o cabelo exuberante, na altura da coxa, maravilhosamente penteado, que não está nem um pouco molhado, o rosto perfeito, a cabeça inclinada para trás revelando um pescoço longo e liso. Seus braços estão levantados em uma posição que levantaria os seios na vida real e é frequentemente um sinal sexual combinado com o arqueamento voltar. Os seios são cheios, redondos e de um tamanho crível. O tronco se afunila para um cintura invulgarmente estreita com frente que é definido, mas não muscular. Seus quadris são ligeiramente ideais-izado, seguindo um suave linha arredondada, afilando até as pernas; um cone que é acentuado por sua posição.



Machine Translated by Google

ROBERT PLUNKETT

Não é mera coincidência dece que virtualmente cada centro da Playboy três vezes mostra o Companheiro olhando direto para o leitor. É uma maneira de puxar o espectador dentro do foto. Os atores são geralmente não é suposto olhar diretamente para o câmera porque quebra o quarto parede, mas na arte feminina quebrar essa parede é exatamente o que você querer fazer. MC Wyman fez um Vampira que parece estar dizendo, "Vamos tomar um pouco divertido", diretamente para o leitor. Geralmente seios desenhados isso tamanho não funciona. Aqui eles ganham credibilidade por como sua forma responde à gravidade e ao puxar o traje. Wyman retrata o exato momento certo, aproximadamente um segundo antes do o direito se solta.

Machine Translated by Google

As revistas de desenhos animados femininos Humorama e quase todos os seus concorrentes, exceto os mais vulgares, como Sex to Sexty, foram encerrados no final dos anos 60.

Em segundo lugar, a economia do comércio de banda desenhada mudou. A Comics Code Authority perdeu o controle tanto com o declínio da histeria que a criou quanto com o crescimento da distribuição fora desse sistema, principalmente para lojas de quadrinhos. Simultaneamente, o público-alvo dos quadrinhos mudou de meninos e meninas pré-púberes para meninos adolescentes e homens jovens. Na verdade, eles passaram do pior grupo demográfico para a arte feminina para o melhor.

Ao mesmo tempo, os artistas começaram a recuperar rotineiramente a sua arte original, criando um mercado secundário para o seu trabalho. Se todas as coisas forem iguais, o GGA vende melhor do que os não-GGA e por preços mais elevados. Assim, não apenas os livros vendem melhor, mas as páginas com GGA são mais lucrativas como arte original. O crescimento das convenções de quadrinhos, com seus artistas, junto com o eBay e outros veículos como www.comicartfans.com ajudou a criar um mercado tanto para páginas originais quanto para comissões.

GGA HOJE

Os artistas de quadrinhos Good Girl são os herdeiros do tradições dos ilustradores populares, artistas pin-up e cartunistas do passado. Eles frequentemente evocam essas tradições com imagens de damas duronas, fofas piscando, mulheres pegas de surpresa e coisas assim.

Ao longo dos tempos, as fotos femininas caíram em duas categorias: aquelas que fingiam ser outra coisa, como o homem que diz ler a Playboy para ler os artigos, e aquelas que eram abertas sobre suas intenções. A safra atual não é diferente. Apenas ter uma personagem feminina, especialmente uma com uma roupa justa, permite muito voyeurismo astuto e uma indústria essencialmente sem código permite algumas coisas bastante explícitas. Da mesma forma, as comissões variam de atraentes cenas de ação até essencialmente pornografia.

Nenhuma mulher nos quadrinhos está a salvo do tratamento GGA.

Muito bem, o GGA usa vários dispositivos para atingir o interesse. Alguns aproveitam as fantasias masculinas pela cena que criam, como uma sedução que está prestes a ter sucesso ou que acabou de ter sucesso. Muitos usam o simbolismo freudiano, outros são puro voyeurismo. Outros ainda confiam quase inteiramente no próprio retrato, seja de forma grosseira ou com uma apresentação eficaz.

O que distingue o ótimo GGA do esquecível ou ruim? Excelentes recursos GGA:

1. Combinação de domínio técnico com conhecimento e valorização da forma feminina. Eles levam em conta literalmente centenas de características sexuais primárias e secundárias que distinguem as mulheres dos homens, além das óbvias, até os ossos.

a estrutura, a forma como o esqueleto está conectado, o formato do rosto, etc. As evocações dessa diferença tornam a imagem da mulher mais atraente e qualquer uso de características mais masculinas a torna menos atraente.

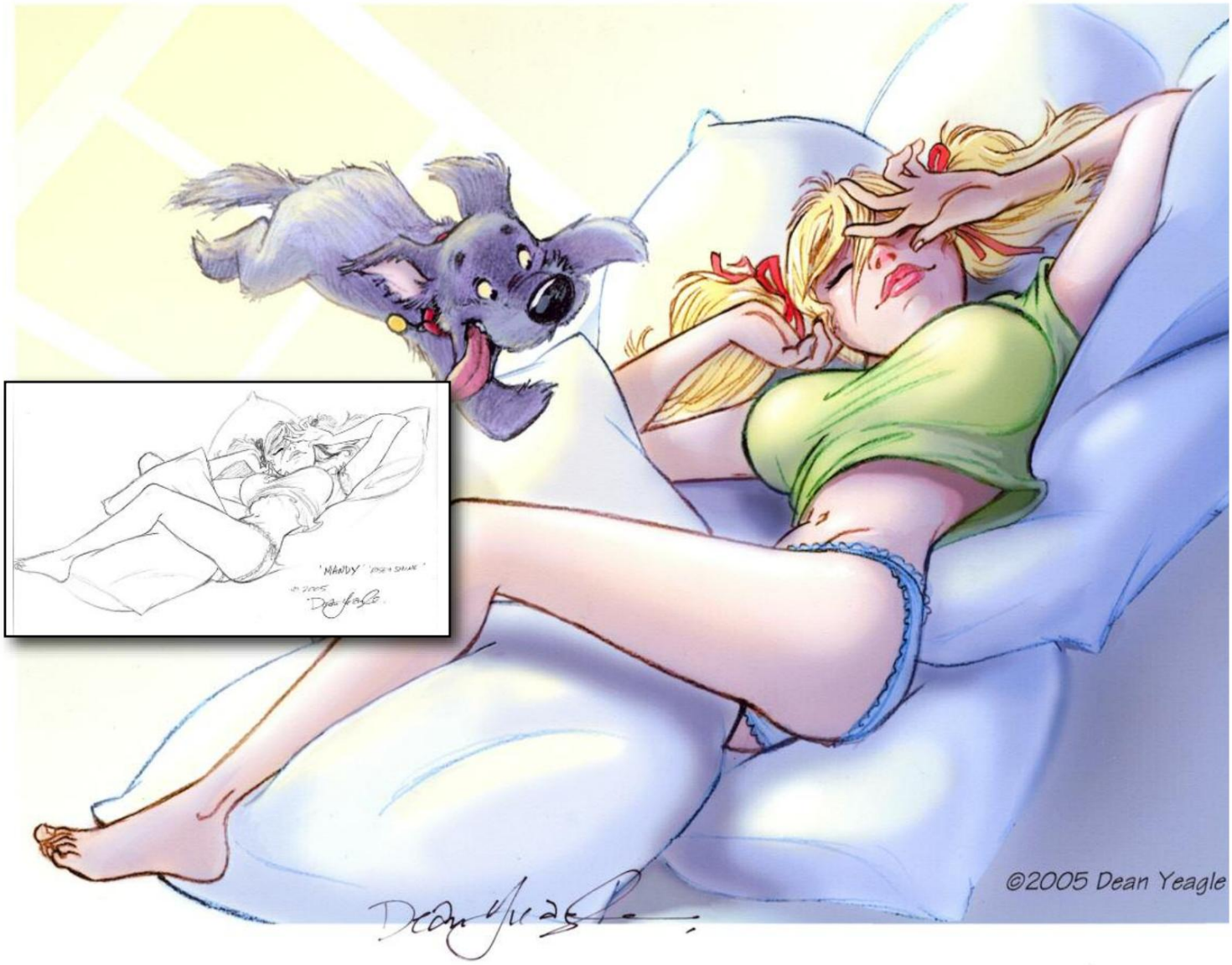
2. A capacidade de criar uma cena e apresentar uma personalidade. Às vezes a personalidade evoca a cena. Toda boa imagem conta uma história ou cria uma na mente do espectador. No GGA, se a foto não estimula a imaginação sobre o que está acontecendo ou prestes a acontecer e como é a mulher, é uma foto de anatomia. Quanto mais vívidas a cena e a personalidade, melhor. De longe, a característica mais importante é o rosto, e os olhos são a parte mais importante do rosto. Se o rosto for masculino, desleixado, feio ou simplesmente errado, pouco importa o que está aparecendo do pescoço para baixo.

Essas qualidades são o que separam principalmente o artista GGA que consegue os melhores trabalhos, comanda as comissões mais caras e inspira admiradores, e o

ROBERT PLUNKETT

Este Tressy (um feito acima do nome) por Michael Dooney é um primo exemplo do sedução implícita isso acabou de dar certo cedeu. Como o garota da selva, é uma exemplo de livro didático de excelente GGA e para alguns dos mesmos razões. Compare o posição do corpo, girado 90 graus do garota da selva, e o expressões faciais. O cabelo da Tressy é totalmente fantasia e seu corpo lustroso.

Machine Translated by Google



ROBERT PLUNKETT

Este Dean Yeagle impressão é voyeurismo fermentado pelo humor. Na final, Mandy cachorro está prestes a pousar sobre ela, começando uma nova manhã. Observe o baixo ângulo, a linha com babados gerie, a influência da gravidade. Como todos os melhor GGA, este com- comunica uma pessoa- realidade. Você quase pode ouvi-la relutante barulhos ao acordar.

aqueles que ganham algum dinheiro no eBay vendendo fotos de mulheres com seios grandes em poses desleixadas.

POR QUE COLETAR GGA?

Por que colecionar arte que retrata a beleza feminina? Um óbvio minha resposta é que se deve coletar o que se gosta e é disso que eu gosto. Prefiro estar rodeado de fotos de mulheres adoráveis do que de homens musculosos de meia-calça, de patos ou de barcos em um rio. Nisso, não estou sozinho. Imagens bem feitas da beleza feminina têm apelo universal tanto para homens quanto (surpreendentemente) para mulheres. Embora grande parte da arte popular, especialmente a arte em quadrinhos, esteja sujeita aos altos e baixos da moda, a GGA sempre terá um mercado.

Além da estética e do comércio, a capacidade de retratar bem mulheres adoráveis é um bom indicador da habilidade real de um artista. A raça humana é muito orientada visualmente. A visão sobrecarrega os outros sentidos. Nosso exame da imagem humana é especialmente aguçado. Desenvolveu-se com uma exatidão única e implacável. É por isso que fazer Criar imagens convincentes de pessoas geradas por computador tem sido muito difícil. Embora o olho humano se contente com uma aproximação para quase tudo o resto, exigimos padrões mais elevados de perfeição nas imagens de seres humanos. Um artista pode conseguir desenhar uma árvore que seja 50% imprecisa, mas insistimos que as pessoas sejam mostradas de uma forma que seja precisa ou que obedeça a certas regras de caricatura. Na hierarquia das imagens humanas, o cérebro é mais implacável na representação de mulheres bonitas. O desenho de um homem ou de uma mulher pouco atraente pode ser errado e ainda assim passar, mas a margem de erro ao retratar uma mulher bonita é a menor que existe. Alguém que consegue criar uma imagem verdadeiramente bela de uma mulher provavelmente consegue desenhar ou pintar praticamente qualquer outra coisa. A arte feminina é pelo menos tão antiga quanto os clássicos gregos e romanos. Como Roma, é eterna.

Machine Translated by Google

ROBERT PLUNKETT

Por um tempo, isso apareceu que o Quadrinhos do Homem-Aranha strip teve muita coisa de cenas de Maria Jane descansando nela lingerie. Al Rio começou esta peça fazendo o famosa cena de beijo do filme um melhor, mas abandonado depois de fazer isso lápis preliminar.

Homem-AranhaTM e ©2009 Maravilha Personagens, Inc.

BOB McLEOD

Para ver muito mais ótimo GGA, visite Os quadrinhos de Robert- site fans. com.

Machine Translated by Google

ENTREVISTA

CHRIS MOELLER

Por BOB McLEOD

Chris Moeller é um dos meus ilustradores favoritos. Seu estilo de pintura é muito enérgico e gostei muito de sua cor senso. Fiquei muito feliz quando ele concordou em participar de um filme da Rough Stuff. Chris também é escritor e artista. Seu trabalho pode ser encontrado em muitos quadrinhos de sucesso, incluindo Pintadas, Faith Conquista e Guerra de Sheva. Em 2006, um jogo de RPG Iron Empires foi publicado, chamado Burning Empires. Ele também é fiz muitas ilustrações para jogos e dezenas de cromos.

BOB McLEOD: Bem-vindo ao Rough Stuff, Chris! Então, como você começou sua carreira? Você começou como pintor ou primeiro desenhou alguns quadrinhos a lápis ou tinta?

CHRIS MOELLER: Meu primeiro trabalho profissional em quadrinhos foi escrever e pintar um livro chamado Rocketman: King of the Rocketmen para Quadrinhos de Inovação.

McLEOD: Há quanto tempo foi isso?

MOELLER: Isso foi em 1990, quando acabei de me mudar para Pittsburgh.

McLEOD: Seu estilo de pintura era basicamente o mesmo naquela época como está agora?

MOELLER: Não usei a mesma abordagem de pintura que uso agora. Foi uma verdadeira multimídia gratuita para todos. Eu estava mais preocupado em terminar as páginas dentro do prazo e em fazer com que tivessem a melhor aparência possível. Usei tudo que pude: aquarela, acrílico, aerógrafo, lápis de cor… você escolhe.

McLEOD: E você fez mais trabalhos pintados depois disso?

MOELLER: Depois de Rocketman eu fiz alguns pequenos trabalhos com caneta e tinta histórias, mas não consigo evitar. Eu adoro pintar. Estou viciado nisso. Muitos editores me perguntaram se eu estaria interessado em fazer algum trabalho tradicional com lápis/tinta/cor, mas honestamente não consigo imaginar isso. Talvez algum dia.

McLEOD: Você fez faculdade ou escola de artes ou é autodidata?

MOELLER: Fui para a Escola de Arte da Universidade de Michigan para obter meu BFA e para o Programa de Estudo de Graduação Independente da Syracuse University para obter meu MFA.

McLEOD: Por que duas escolas diferentes?

MOELLER: A UofM era um bastião do expressionismo abstrato quando frequentei no início dos anos 80. Lembro-me de um dos meus professores olhando meu portfólio quando eu estava me formando e coçando a cabeça. Ele disse: "Nós realmente deveríamos ter alguém aqui que possa ajudá-lo com essas coisas."

McLEOD: Você tinha amostras de quadrinhos em seu portfólio?

MOELLER: Por "coisas" ele quis dizer criação de imagens representacionais. É engraçado olhar para trás, mas na verdade eu descobri muita coisa

Machine Translated by Google

CHRISMOELLER

Deja h Thoris
Esboço pintado
Por razões óbvias ,
o lindo , escassamente
cladprincesa
H elumisfavorito
assunto de comissão.
Ela não tem
barriga - mas porque
Thered Martians
chocar de ovos!

BOMBA c LEOD

Eu nunca tive um dos
romanceş John Carter
se separa de
Déjah Thoris. Não iria't
você acha que ele está preso
mais perto de casa ? ! Eu não
takeafou ra rmed
verde M a rt iantoget
a maioria dos caras fora disso
quarto !

Você pode ver isso e
o resto de Chris' pintar -
insinfullcolorinthe
PDF para download
versão de Rough Stuff
disponívelpor $ 2. 9 5 às
www. dois amanhãs.
c o m .

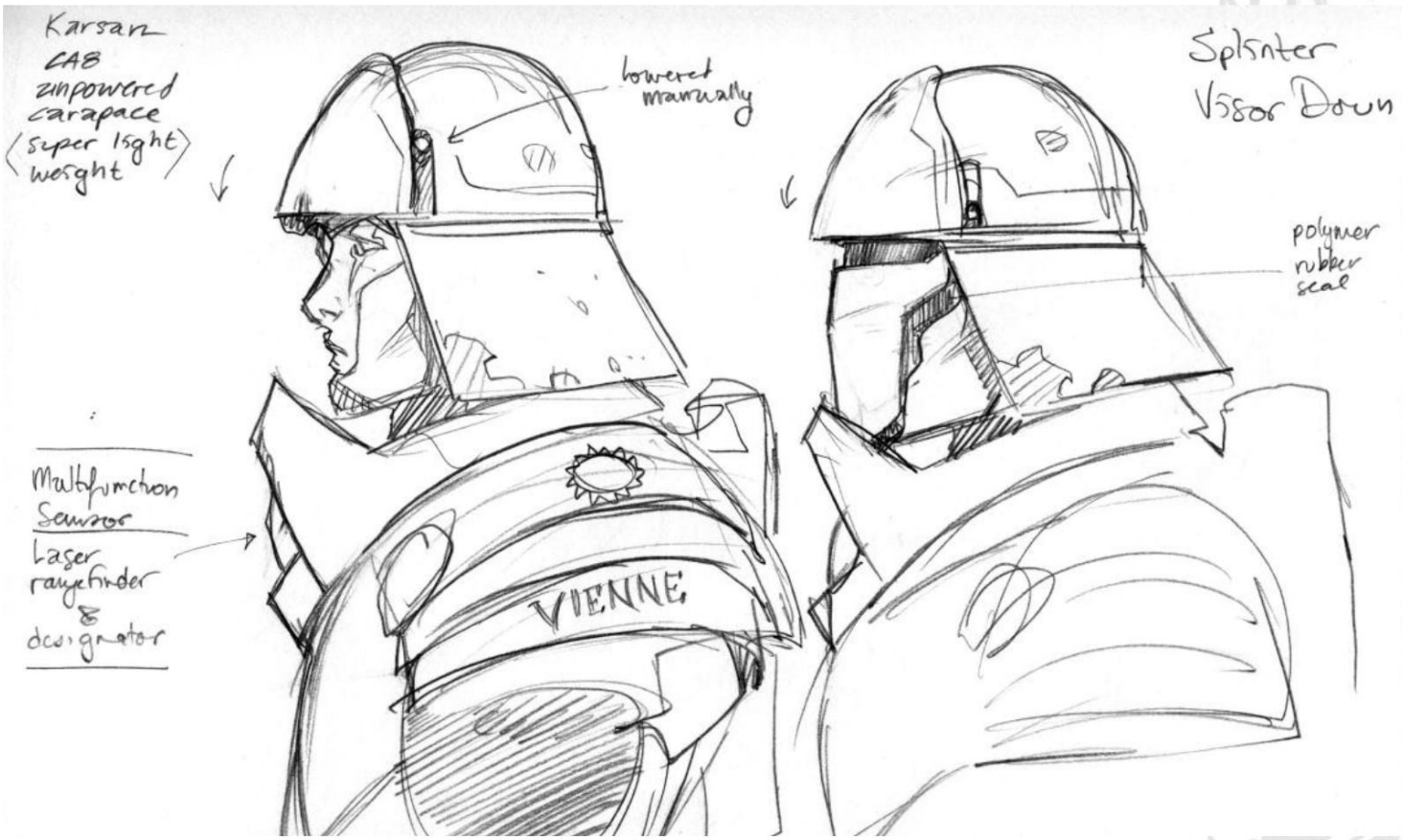
Machine Translated by Google

CHRIS MOELLER

Impérios de Ferro: O Passagem #2, página 4

Alguns blindados de bigorna mercenários em patrulha. Um dos "ferramentas" no meu artista caixa de ferramentas é a ideia de grande intertravamento formas em movimento em toda a página. Se você olha para minha pintura-ed trabalho, você verá de novo e de novo. Isso é uma maneira de ver que eu recebi diretamente de estudando a maravilha ilustrações completas de NC Wyeth.

Machine Translated by Google



da escola. Decidi focar apenas no que eles poderiam me ensinar: sobre cores, projetar um espaço bidimensional, desenhar. Eu uso essas lições até hoje.

McLEOD: Mas então você foi para Syracuse?

MOELLER: Meu programa de MFA em Syracuse era especificamente um programa de ilustração, então recebi minhas instruções básicas lá. No geral, sou grato pela educação que recebi, mesmo que não fosse diretamente aplicável ao que eu queria fazer.

McLEOD: Você estava fazendo coisas boas na escola ou demorou um pouco depois da escola para chegar ao nível profissional?

MOELLER: Ah, na minha cabeça eu sempre fui gostoso. Quando me formei, eu sabia que iria conquistar o mundo. Tive a sorte de conhecer um ilustrador profissional chamado Richard Williams, que se ofereceu para me ajudar a montar um portfólio de ilustrações (o que trouxe da UofM era muito cheio de expressionismo abstrato). Foi uma experiência incrível. Richard é um ilustrador fantástico... um pintor a óleo com uma habilidade fenomenal para compor, desenhar, pintar e resolver problemas visuais. Ele trabalhou comigo por um tempo antes de me aconselhar a parar com o portfólio e realmente aprender a desenhar.

MCLEOD: Ai!

MOELLER: Fiquei atordoado. Ele seguiu esse boato com o comentário de que poderia demorar um pouco para encontrar trabalho. Contanto que cinco anos. Revirei os olhos. Claro que esse cara era bom, mas vamos lá. Consegui meu emprego no Rocketman cinco anos depois.

MCLEOD: Ah! Muito parecido com o meu começo. O então diretor de arte da DC, o grande Joe Orlando, deu uma olhada nas minhas amostras e me disse que eu precisava voltar para a escola e aprender a desenhar! Consegui algum trabalho em quadrinhos alguns meses depois (era mais fácil entrar nos anos 70), mas demorou cinco anos para que eu fosse bom.

Alguém mais na sua família é artístico?

MOELLER: Olhando para o futuro, acredito que minha filha será incrível. Olhando na outra direção, meu avô desenhou bolsas femininas para a Macy's. E voltando ainda mais atrás, o lado materno da família tinha um pintor da corte vienense chamado Agrícola, que pintava garotas de fazenda e fadas de bochechas rosadas. É possível que alguns desses genes tenham chegado até mim.

McLEOD: Acho que sim. Acredito que o talento é genético, embora possa saltar uma geração ou duas. Você sempre trabalha com acrílico ou usa óleo e aquarela também?

MOELLER: O acrílico é uma descoberta bastante recente para mim. Quando eu estava começando, como descrevi anteriormente, trabalhei com tudo o que estava ao meu alcance. Faz parte do processo de aprendizagem, eu acho. Pelo menos isso foi para mim.

CHRIS MOELLER

Guerra de Sheva

Página do caderno de desenho

Outra página da minha

Esboço da Guerra de Sheva-

livro, desta vez

projetando algo

tão prosaico quanto o

ajuda do personagem principal

conheceu. Esses pequenos

os toques muitas vezes parecem

como um desperdício de esforço,

mas acho que eles quase

sempre pague no

fim.

Iron Empires TM e ©2009
Chris Moeller

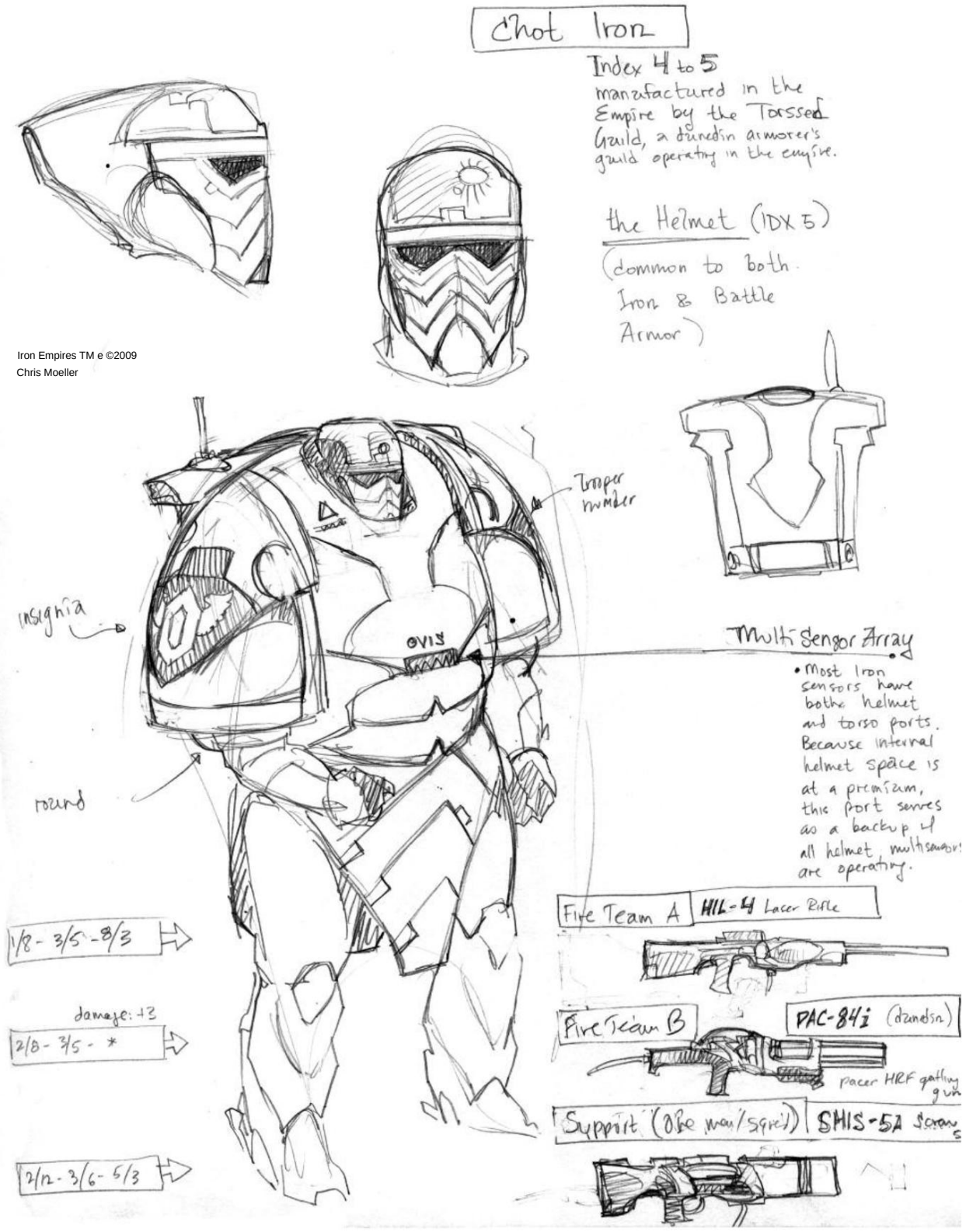
Machine Translated by Google

McLEOD: Sim, todos nós temos que experimentar para descobrir com o que nos sentimos mais confortáveis.

MOELLER: Eu não tinha nenhum nível de conforto com nenhuma mídia. Cada pintura era uma luta, apenas tentar forçar as ferramentas que eu tinha a fazer o que eu queria que fizessem. eu me lembro-

ber mostrando uma de minhas primeiras aquarelas para Kent Williams e ele comentou que parecia que eu estava tentando obtenha efeitos opacos com um meio transparente. Ele estava certo, mas demorei mais meia dúzia de anos antes de me sentir confortável o suficiente com os acrílicos para deixar totalmente as aquarelas.

McLEOD: E você escolheu acrílicos em vez de óleos porque os óleos são muito lentos?



Iron Empires TM e ©2009
Chris Moeller

CHRIS MOELLER

Impérios de Ferro

Página do caderno de desenho

Quando eu estava indo através dos meus cinco anos de esperar para ser publicado concluído, comecei a manter usando cadernos de desenho que eram mais do que apenas lugares para eu praticar desenho. EU decidi começar construindo um visual "Bíblia" para uma imagem nenhuma ficção científica mundo que seria mais tarde será chamado de Impérios de Ferro. Mais cedo os nomes eram "Últimos Impérios do Homem" (não tão cativante) e "Impérios das Sombras" (que foi vendido para Lucasfilm e mudou para Ferro Impérios... longos história).

Machine Translated by Google

MOELLER: Os acrílicos realmente funcionam para o que quero pintar e como pinto. Eu sou impaciente. Gosto de pintar sem medo… sem muito trabalho preliminar e sem me preocupar em errar. Os acrílicos me permitem trabalhar dessa maneira.

McLEOD: Sim, posso ver isso em seu trabalho. Essa espontaneidade realmente transparece.

MOELLER: Com aquarela você tem que preservar o branco. Com óleos, é preciso deixar as coisas secarem. Você tem que preparar sua superfície de pintura. Muitas regras. Com acrílicos não há nada disso. A única limitação é o tempo de secagem. Eles secam incrivelmente rápido. Mas para mim isso é apenas mais um bônus. Eu não quero ter que esperar. Se a pintura precisa de alguma coisa, gosto de poder misturar uma nova cor

Iron Empires TM e ©2009 Chris Moeller

CHRIS MOELLER

Guerra de Sheva

Página do caderno de desenho Junto com meu geral Esboço do Império de Ferro- livros, eu fiz setembro arar cadernos de desenho para apoiar cada um dos meus Novelas gráficas. Esse um é de Sheva Guerra. Você pode ver como Estou resolvendo o detalhes da história antagonistas. Esse o trabalho é feito entre o estágio de miniatura e a fase de layout, onde eu preciso começar para decidir quais coisas parece. No estágio de miniatura eles pode ser um grande aleatório forma de monstro. No layouts que eles precisam ser um tipo específico de grande monstro.

Machine Translated by Google

e comece a colocá-lo imediatamente.

McLEOD: Muito interessante. Perguntei porque ainda estou decidindo que meio prefiro. Eu amo a exuberância dos óleos.

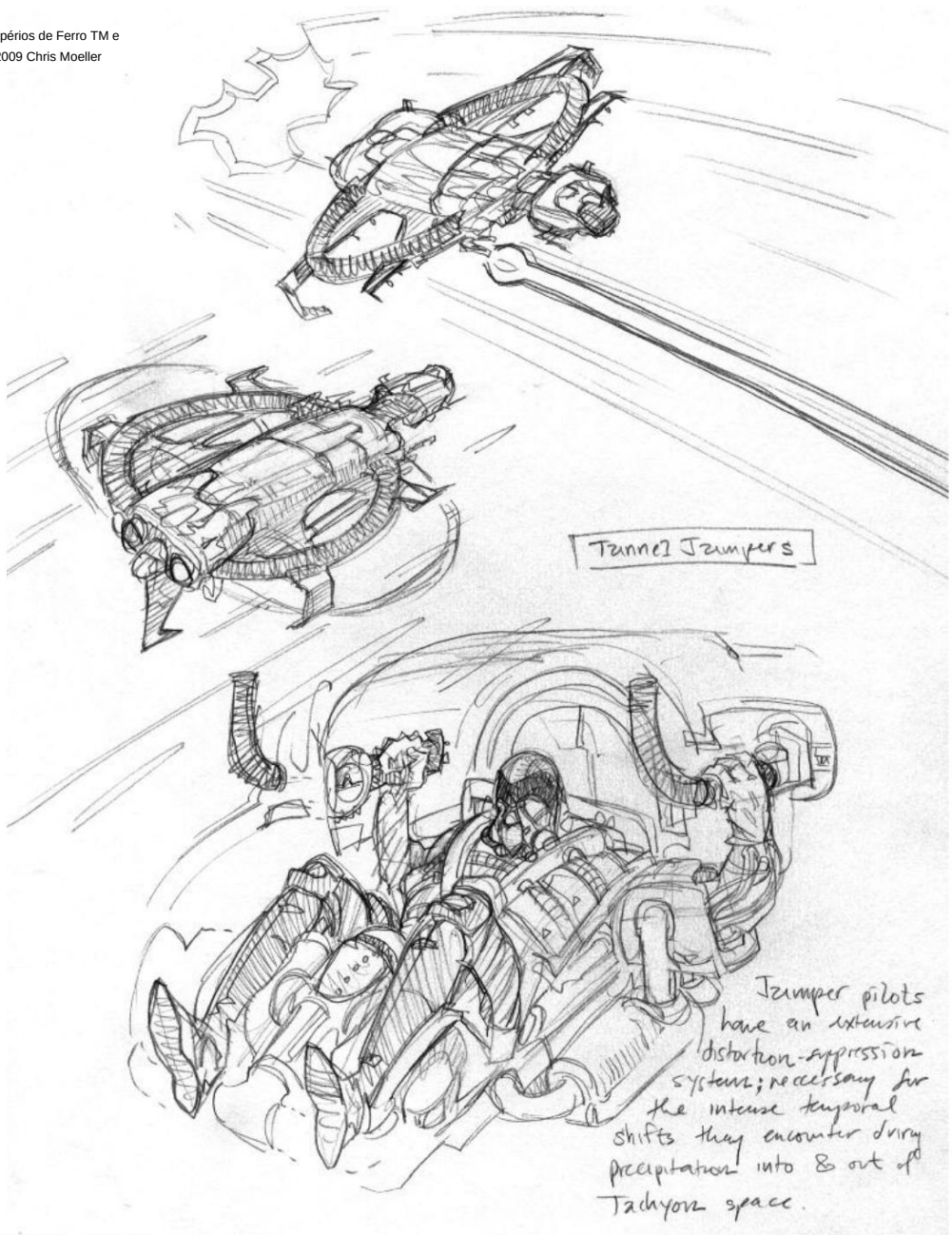
MOELLER: Adoro ver óleos, aquarelas, pinturas digitais (embora não tenha vontade de fazê-las). Acrílicos combinam com minha personalidade.

CHRIS MOELLER

Página do caderno de desenho do Iron Empires

Uma característica central dos cadernos de desenho do Império de Ferro eram suas copiosas anotações, mais uma exemplo, suponho, de como é difícil para mim separar palavras e imagens. Meu mundo construído em si, nos estágios iniciais, neste tipo de notas laterais meio imaginadas. Mais tarde escrevi mais elaborado história de fundo, tentando entrelaçar todos os pedaços do caderno de desenho em um todo mais coerente.

Impérios de Ferro TM e
©2009 Chris Moeller



MCLEOD: Qual é o seu processo? Com que precisão você desenha no quadro antes de começar a pintar?

MOELLER: Muito solto. Isso vai de encontro ao que eu disse sobre pintar sem medo. No momento estou trabalhando sem nada no quadro no início. Sem desenho, sem pintura, apenas um grande quadro branco. Isso me obriga a pensar, desde o início.

MCLEOD: Uau! Isso é ousado. Você tem feito isso o tempo todo?

MOELLER: A forma como trabalhei até agora é mais cuidadosa: uso um projetor opaco para ampliar meu desenho, depois "pinto" com tinta acrílica preta para preservá-lo quando a cor começa a ser lançada. Mas começou a parecer um pouco como colorir por números.

McLEOD: Sim, posso ver que isso pode ser um pouco chato.

MOELLER: Já pinto há tanto tempo que grande parte do que faço é instintivo. Se quero um determinado efeito, sei como consegui-lo. É um lugar adorável para se chegar, mas perigoso também, porque é quando suas pinturas tendem a ficar obsoletas e acabadas. Então, estou tentando essa nova abordagem e até agora isso está me entusiasmando.

McLEOD: Aposto! Eu realmente admiro você ser tão ousado.

MOELLER: Sempre que você remove ferramentas de sua caixa de ferramentas, é enervante. Isso te desacelera e te faz pensar em como vai proceder, mas também abre caminho para que o crescimento aconteça e é isso que me mantém apaixonado pelo que faço.

McLEOD: Que tipo de pincéis você usa?

MOELLER: Os acrílicos são um inferno para os pincéis, então eu uso rodadas baratas de aquarela de zibelina branca. Vou examinar dois ou três em cada pintura.

McLEOD: Sem brincadeira! Fico feliz em ouvir isso. Tive medo de estar fazendo algo errado, desgastando meus pincéis tão rápido.

MOELLER: Robert Simmons faz uma escova muito útil e acessível para

Machine Translated by Google

Impérios de Ferro TM e
©2009 Chris Moeller

CHRIS MOELLER

Impérios de Ferro: O Passagem, nº 1, página 2

Esta é a abertura tiro de um ferro História do império que apareceu no escuro Presentes para Cavalos #79. EU não faça muito preto-trabalho e branco, mas eu aproveite quando eu fizer isso. Isto é muito cedo olhe para o "Ferro" armadura que meu Ferro Os livros do Império são nomeado após.

Machine Translated by Google

CHRIS MOELLER

Impressão Impérios de Ferro

Esta é uma impressão que vendi nos anos da San Diego Comic-Con atrás. A personagem é Geil Carcajou da história em quadrinhos Iron Empires: Faith Conquers sendo colocado em sua armadura de batalha de Ferro. O sortudo em primeiro plano é o seu Stentor: o pessoal assistente e mecânico que a ajuda a entrar e sair do Iron e o mantém nas melhores condições.

Impérios de Ferro TM e
©2009 Chris Moeller

Machine Translated by Google

acrílicos (série 785). Costumo usar dois tamanhos: tamanho 4 e tamanho 1. Também uso apartamentos maiores (Grumbacher Bristlette # 4's) quando movo grandes áreas de cor.

McLEOD: E que papel ou cartão você prefere?

MOELLER: Minha prancha preferida é a prancha de ilustração branca Strathmore 240-2. É branco dos dois lados e muito resistente. Gosto de ter um pouco de dente na superfície.

McLEOD: Eu também. Como está montado o seu estúdio? Você trabalha em um cavalete ou em uma prancheta?

MOELLER: Eu trabalho verticalmente. Gosto de me mover para frente e para trás enquanto pinto... chegando perto quando preciso, mas capaz de recuar facilmente e ver o que está acontecendo. Gosto de mover meu braço livremente na maior parte do tempo. Entro e descanso meu pulso na prancha quando estou fazendo trabalhos detalhados, mas, fora isso, estou um pouco afastado da prancha.

McLEOD: Qual o tamanho que você costuma pintar?

MOELLER: Antes de poder digitalizar meu trabalho, geralmente fazia capas de 20" x 30" (páginas de quadrinhos de 11" x 17", o tamanho padrão). Eu amo, adoro trabalhar grande. É tão libertador.

A pintura é uma atividade física e sensual. É confuso, vivo e apaixonado. É a principal razão pela qual a pintura digital não me atrai. Está muito removido. Muito limpo.

McLEOD: Sim, pintei um mural de algumas nuvens em nossa sala de estar. A liberdade e a descontração trabalhando nessa escala foram fantásticas. Mas você já experimentou alguma pintura digital? Parece ser cada vez mais o que todo mundo está fazendo.

MOELLER: Há alguns trabalhos lindos sendo lançados digitalmente. Justin Sweet, Jon Foster… ótimas coisas. Trabalhando pessoalmente, o digital não é minha praia, mas eu o vejo como apenas mais um meio, nem melhor nem pior do que qualquer outro.

McLEOD: Certo. Você também não tem uma obra de arte original trabalhando digitalmente, o que eu realmente não gosto.

MOELLER: Depois que comprei um scanner, comecei a reduzir meu trabalho para acomodá-lo, então normalmente não trabalho mais do que 22 "em qualquer direção (são duas digitalizações, no máximo). Adoro poder digitalizar trabalhos e envie-o como um arquivo digital. Não há nada mais assustador do que embalar uma pintura e despachá-la. A desvantagem é que estou trabalhando menos e isso realmente não combina comigo. Provavelmente deveria investir em uma boa câmera digital. Eu sei muitos artistas estão fazendo isso agora, e isso os libera em termos de tamanho.

McLEOD: Sim, eu deveria fazer isso também. Já ouvi muitas histórias de terror sobre o envio de arte original. Sem mencionar um caminhão da FedEx que pegou fogo bem na frente da minha casa! O motorista perguntou se poderia usar meu telefone porque o motor estava superaquecendo. A próxima coisa que você sabe é que toda a frente do caminhão estava pegando fogo! Então

os bombeiros vieram e atiraram a mangueira direto no para-brisa, encharcando todo o conteúdo do caminhão! Eu odeio enviar obras de arte. Então, de qualquer forma, você trabalha das 9h às 17h ou gosta de trabalhar no meio da noite?

MOELLER: Sou um cara das 9h às 17h, principalmente porque sou pai. No minuto em que tive filhos, meu estilo de vida mudou. Queria ter tempo para eles, e é tão difícil deixar o trabalho no escritório, quando o escritório é em casa. Então decidi desde o início que manteria meu horário de trabalho limitado para permitir um tempo sólido para a família.

McLEOD: Sim, eu também. Eu costumava trabalhar a noite toda e

CHRIS MOELLER

Impérios de Ferro: A Guerra de Sheva polegar-unhas

Da mesma forma que eu faça miniaturas para esboços de capa, estes é como eu abordo um página de contação de histórias. Depois de escrever meu script, eu começo a bloquear lançando o livro inteiro com esses pequenos miniaturas. Novamente, o objetivo é composição, contar histórias, como organize a página… apenas grandes questões. Se o roteiro precisa ser retrabalhado por causa de descobertas que faço em o estágio de miniatura, é quando acontece canetas.

Machine Translated by Google

dormia o dia todo quando era solteiro, mas criei três filhos e me esforcei para manter uma rotina normal. Quanto tempo você diria que uma pintura típica leva?

MOELLER: Depende do tamanho da peça, de quão complicada ela é e de quão confortável estou com o assunto. Se for algo que já pintei centenas de vezes, será muito mais rápido do que se for algo em que minha caixa de ferramentas seja limitada e eu tenha que desacelerar e descobrir como fazer as coisas funcionarem. Meu trabalho de quadrinhos, quando estou no meio de um projeto e tudo vai bem, é de dois dias por página. Esse é praticamente o mínimo que preciso para chegar ao nível de acabamento com o qual me sinto confortável. É mais lento que lápis e tintas, mas é bastante rápido para uma pintura.

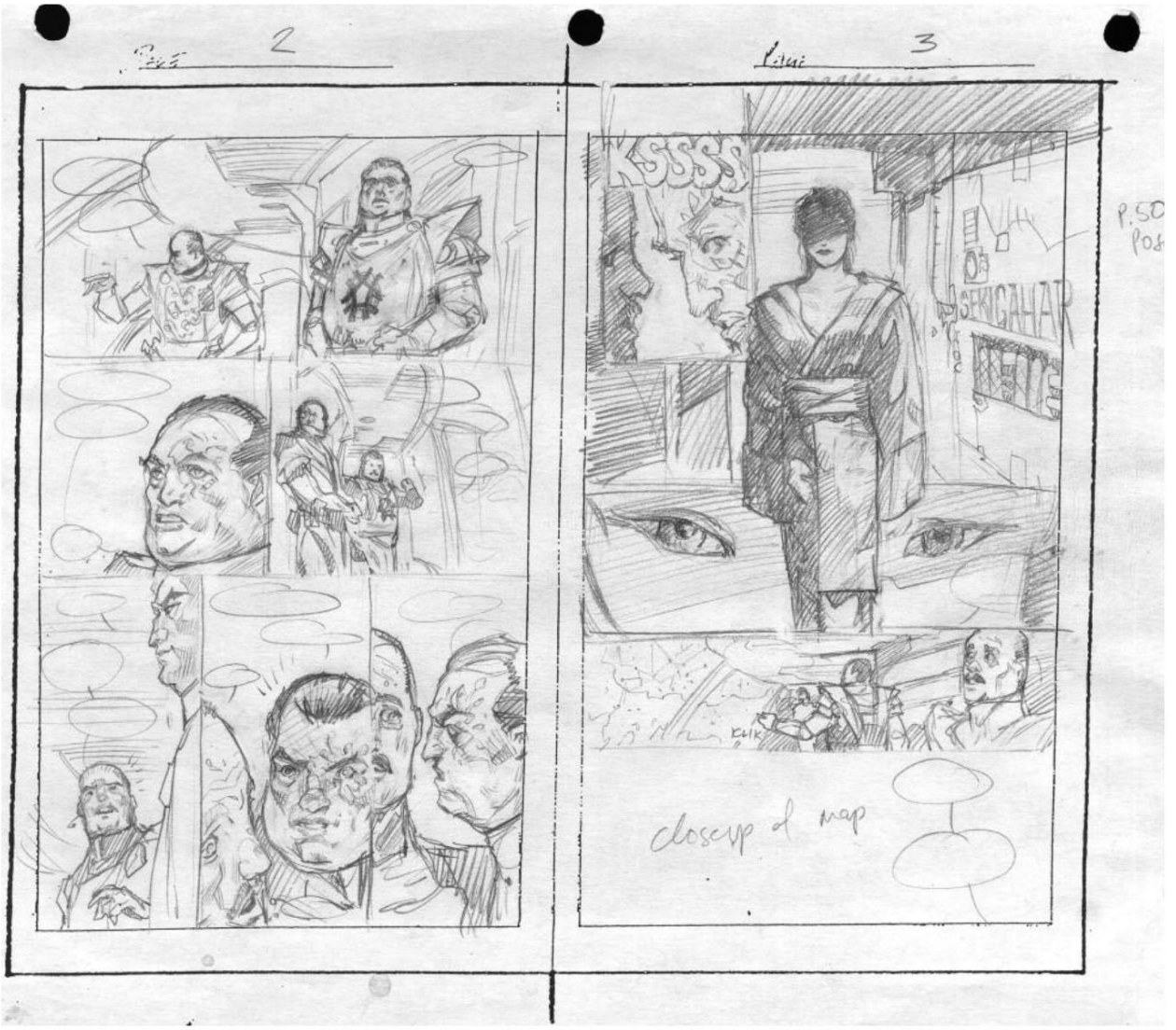
McLEOD: Eu diria que é muito rápido. Eu sei que muitos artistas estão gastando dois dias apenas com lápis agora, e algumas páginas também podem levar dois dias para serem pintadas. Percebi que às vezes você usa um contorno em suas pinturas. Como você decide quando desenhar um contorno com tinta e quando deixar o contraste da cor manter a forma?

MOELLER: Essa é uma ótima pergunta. Minha relação com a linha se desenvolveu junto com meu trabalho em novelas gráficas. Precisava resolver dois problemas com minhas pinturas, como contadora de histórias. Primeiro, tive que pintar rápido. Eu tinha que fazer uma pintura a cada dois dias e centenas delas. Em segundo lugar, os quadrinhos têm balões de palavras por toda parte, que são objetos muito gráficos e com bordas duras.

McLEOD: Sim, os balões têm uma aparência gráfica totalmente diferente que não combina exatamente.

MOELLER: Em obras de arte pintadas, elas tendem a saltar da página, visualmente. Eu queria que meus quadrinhos "vivessem" no mesmo mundo que eles, na medida do possível. Eu cultivei um qualidade gráfica em minhas pinturas que acolhesse bem a palavra balões e não lutasse contra eles. Nos meus primeiros livros, pintei também os efeitos sonoros, como uma tentativa de preencher a lacuna entre a pintura e os gráficos.

McLEOD: Vejo que você também usa esboços em arte não cômica. Não sou nada contra os contornos, só estou tentando entender o seu pensamento.



CHRIS MOELLER

Impérios de Ferro: Guerra de Sheva

Layouts, pp. 2-3

Quando eu estiver pronto para começar a pintar, eu vou faça uma dúzia de páginas ou então de mais detalhado esboços. Isso é onde eu começo tornar mais específico decisões... sobre que referência eu quero usar (eu usei um dos excelentes Livros Posefile para a personagem feminina nesta sequência), qual o traje os projetos serão, para onde eu vou insira um mapa. É também onde o personagem semelhanças são trancado para dentro.

Machine Translated by Google

MOELLER: Quando pinto fora dos quadrinhos, essas necessidades desaparecem, mas não consigo me reinventar. Tento limitar mais o uso da linha nessas peças, mas faz parte de como vejo o mundo neste momento. Está sempre lá em algum lugar.

McLEOD: Quem foram suas principais influências?

MOELLER: Minhas primeiras influências foram os pintores de fantasia que faziam ilustrações de capas quando eu estava no ensino médio: Frank Frazetta, Michael Whelan, Boris Vallejo, os irmãos Hildebrandt.

McLEOD: Todos os suspeitos do costume.

MOELLER: Eu ia à livraria local e comprava os livros de arte que Ballentine lançava naquela época. Lembro-me claramente de ter entrado um dia e avistado colocando um exemplar de Neverwhere, de Richard Corben, em uma das prateleiras. Eu nunca tinha visto quadrinhos pintados antes, e estes eram quadrinhos pintados com esteróides... homens e mulheres nus, barbeados e superdotados em glorioso tecnicolor.

McLEOD: Eu tenho esse livro! É tão ultrajante. Corben é incrível.

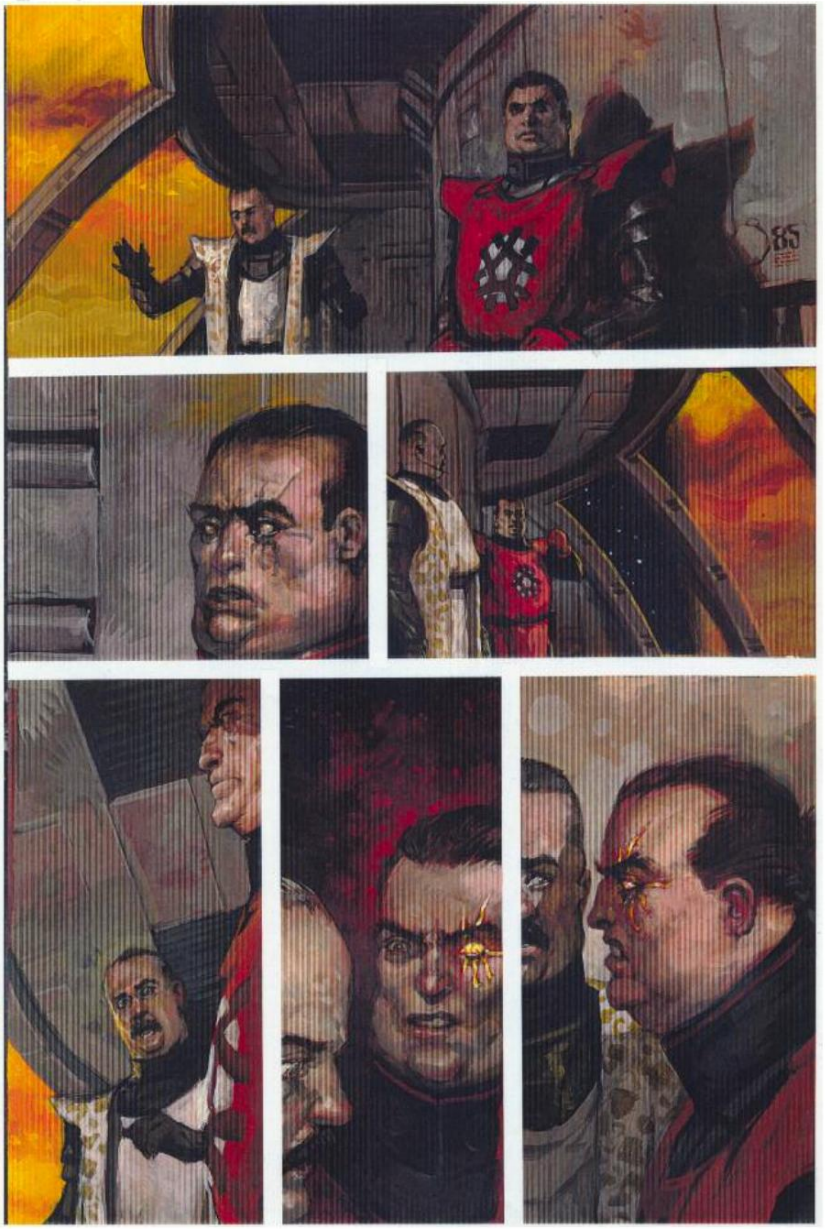
MOELLER: Minha loja era um shopping Waldenbooks….
Como uma cópia de Neverwhere chegou

CHRIS MOELLER

Impérios de Ferro: Layouts de Guerra de Sheva, pp.

Nas margens você pode ver referências ao livro Posefile que estou usando como referência. A maneira que a página 5 está apresentada é algo que realmente gosto de experimentar, mas acho que preciso ter cuidado que não sacrifico a legibilidade por um layout inovador. Não quero que o leitor perca a história tópico porque ele ou ela está admirando o design inteligente da minha página.

Machine Translated by Google



nunca saberei a prateleira deles, mas peguei-a, dei uma olhada no interior e me apaixonei. Logo depois assinei a revista Heavy Metal. Para minha mente adolescente, Heavy Metal era uma espécie de meca… toneladas de belas artes pintadas e histórias, tudo por uma fração do preço de um dos livros de arte. Essa foi minha introdução aos quadrinhos pintados.

McLEOD: Não havia muito mais disponível no início.
Esses primeiros Heavy Metals eram apreciados por todos nós.
MOELLER: Na faculdade comecei a diversificar mais.
Os pintores americanos estavam fazendo mais trabalhos de contar histórias: Jon Muth, Kent Williams, Scott Hampton. Comprei todas as coisas deles. Também me interessei muito por ilustradores de livros infantis. Adoro escrever e a ideia de combinar arte e escrita me atrai.

McLEOD: Claro! Há anos eu queria fazer livros infantis, mas sempre estive muito ocupado com quadrinhos. Só recentemente consegui fazer um e agora estou fazendo mais. Nunca pensei em escrever quadrinhos, mas estou escrevendo livros infantis.

MOELLER: Os livros infantis e os quadrinhos permitem que ambos esses interesses devem ser expressos, então são lugares naturais para eu trabalhar. Na verdade, eu tinha dois portfólios nos quais estava trabalhando depois da faculdade, um para livros infantis e outro para quadrinhos. O dos quadrinhos foi lançado primeiro, então essa é a direção ção eu fui.

McLEOD: Bem, algum dia estarei ansioso pelo seu primeiro livro infantil. Você faz alguma arte além de quadrinhos, jogos e cartas? Ilustração de revista ou livro?
Paisagens, retratos?
MOELLER: Fiz algumas peças pessoais nos últimos anos e adoro fazer pinturas no local, mas jogos e quadrinhos são meu reduto. Posso facilmente passar todas as horas trabalhando nessas áreas e nunca ter um momento de tédio. Dito isto, não há como saber aonde o futuro nos levará.

McLEOD: Algum objetivo ainda não alcançado para sua carreira?
MOELLER: Meu momento mais gratificante foi publicar os quadrinhos do Império de Ferro: Faith Conquers e Sheva's War. Eles são inteiramente minha criação, do início ao fim… a arte, os personagens, a história. Isso é incrivelmente gratificante. Se eu puder continuar a publicar esses livros, serei um homem feliz. Há milhares de histórias que eu gostaria de contar antes de morrer, mas só poderei contar mais algumas se tiver sorte... cada uma leva muito tempo e encontra editores dispostos a arriscar no criador O trabalho de propriedade agora é difícil. Eu quero fazer essas poucas histórias contar.

McLEOD: Qual é o seu tema favorito para pintar?
MOELLER: Bem, mulheres bonitas, é claro, com paisagens em segundo lugar! Honestamente, uma das alegrias de ser um artista de quadrinhos é que você é solicitado a pintar tudo. Isso é realmente maravilhoso. Ser capaz de pintar aqueles pequenos detalhes estranhos que não aparecem na pintura da capa... uma mão levantando uma xícara de chá ou jogando fora um cigarro.

McLEOD: Esse é um ponto muito bom e que nunca ouvi ninguém mencionar. Você lê quadrinhos? Romances?
MOELLER: Eu leio quadrinhos, não tanto quanto antes, mas tento ir à loja a cada um ou dois meses.

McLEOD: E quanto aos romances?

Machine Translated by Google

MOELLER: Também costumo ter três ou quatro livros publicados ao mesmo tempo: romances ou livros de história. Sou um fã de história militar (jogos de guerra são meu hobby favorito).

McLEOD: Você joga videogame, assiste TV? Você tem um filme favorito?

MOELLER: Infelizmente, como tenho dois filhos, o tempo é um bem difícil de conseguir. Não assisto TV, mas gosto de ver séries de televisão em DVD. Minha filha e eu estão assistindo Battlestar Galactica. O filme favorito deve ser o filme O Senhor dos Anéis. E se meu braço estiver torcido o suficiente para ter que escolher um deles, seria o primeiro, a Sociedade do Anel.

McLEOD: Você coleciona alguma arte de outros artistas?

MOELLER: Adoro trocar arte com outros artistas. Tenho peças de cerca de uma dúzia de amigos artistas. Não há nada melhor do que isso. Comprei algumas peças durante

CHRIS MOELLER

Impérios de Ferro: Guerra de Sheva

Arte finalizada, A arte finalizada para esse livro foi feito em 11”x17” Bristol placa com o painel bordas coladas com fita gráfica branca (provavelmente não mais disponível, uma vez que com-computadores substituíram design gráfico “mecânica”). Esse etapa do processo leva cerca de dois dias de pintura. Mais para páginas muito detalhadas com muitos painéis, menos para mais simples Páginas.

Impérios de Ferro TM e ©2009 Chris Moeller

Machine Translated by Google

CHRIS MOELLER

Guerra de Sheva

Arte Publicada,

Página 5

E aqui está com

a balança do diálogo

mergulhões no lugar.

Quando você está lendo

uma história em quadrinhos, as páginas

passar em um borrão, como

eles deveriam se o

o criador fez o seu

trabalho corretamente.

Infelizmente, o

processo de criação de um

a página nem é

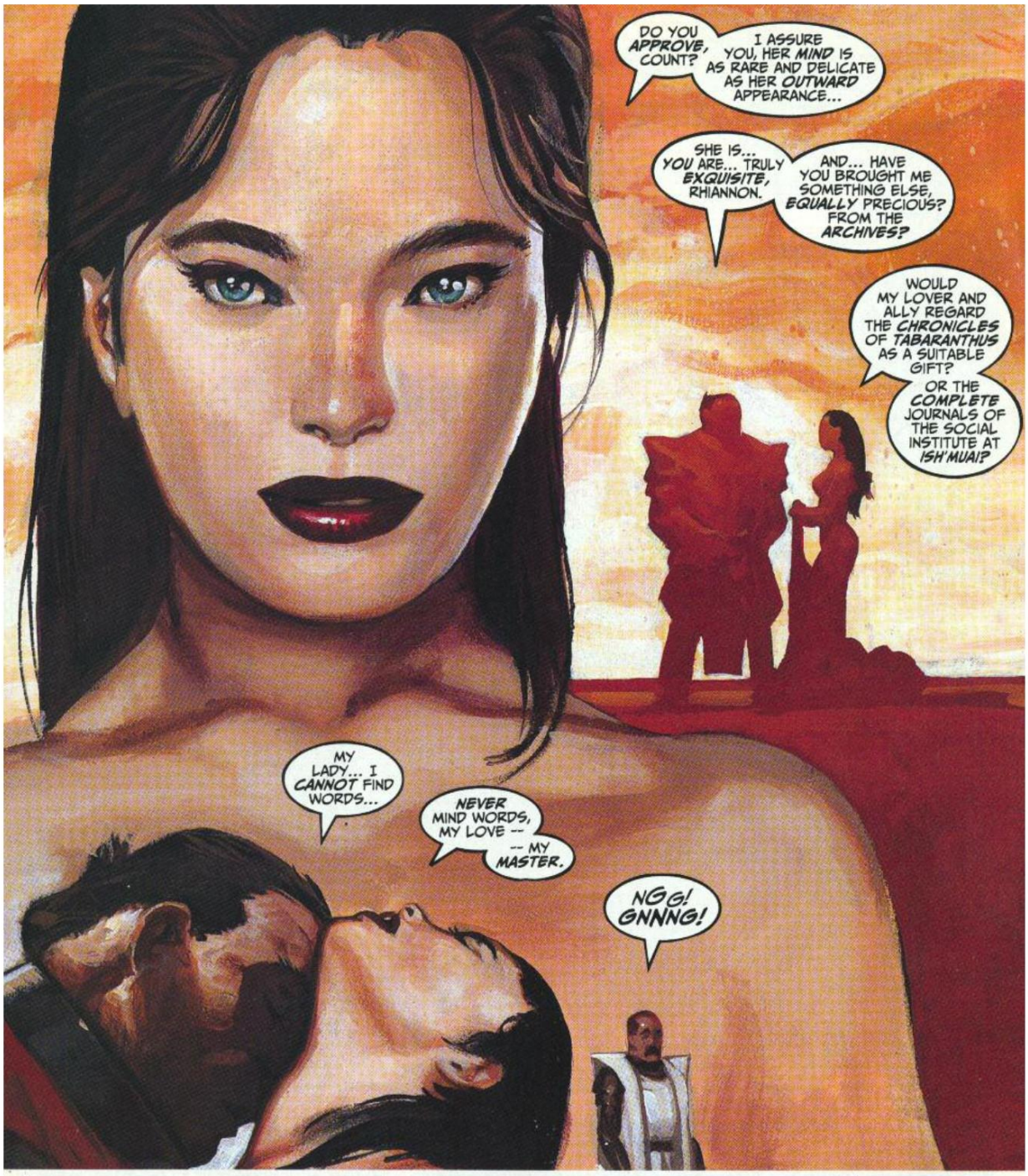
remotamente um borrão,

a menos que você fique

acordado a noite toda tentando

cumpra seu prazo.

Impérios de Ferro TM e
©2009 Chris Moeller



Machine Translated by Google

anos. Há uma página da série Fafhrd & the Gray Mouser de Mike Mignola pendurada em meu estúdio. Foi a primeira peça que recebi de um artista e ocupa um lugar especial no meu coração. Comprei dele na Mid-Ohio Con por US$ 75. Isso era muito dinheiro para mim naquela época.

McLEOD: Que outra arte você tem nas paredes?

MOELLER: Tenho principalmente paisagens. Um de Bob Dacey que me foi dado como presente de casamento. Tenho uma prova artística de Burt Silverman. Um pastel de Scott Hampton. Algumas gravuras e peças de lápis/guache que meus avós trouxeram da Áustria quando fugiram da guerra.

McLEOD: Em quais projetos você está trabalhando agora? Com que antecedência você está programado?

MOELLER: Meu pipeline geralmente é executado com dois ou três meses de antecedência. No momento estou trabalhando em alguns cards de Magic, alguns cards de World of Warcraft, uma capa para a DC Comics, um projeto especial do Iron Empires, uma comissão pessoal e minha próxima história em quadrinhos do Iron Empires. Então as coisas estão sempre pulando aqui.

McLEOD: O que você acha que teria feito da sua vida se não soubesse desenhar?

MOELLER: É tão difícil imaginar. Acho que teria ido atrás de algum tipo de trabalho de escritor. Um romancista, talvez? Um poeta? Palavras e imagens são parte integrante da minha vida que honestamente não consigo imaginar a vida sem uma ou outra (de preferência ambas!). Algo que me atrai neste momento é ensinar. Eu amo meu ofício e adoro falar sobre ele. Acho que você aprende muito quando ensina outra pessoa.

McLEOD: Posso atestar isso. Fazer minhas críticas aproximadas para esta revista me tornou muito consciente de tudo que faço inconscientemente. E também comecei a lecionar em tempo parcial há alguns anos na PA College of Art & Design em Lancaster. Eu gosto muito. De qual obra de arte você mais se orgulha, Iron Empires?

MOELLER: A Guerra de Sheva é um livro do qual sempre terei orgulho. Tudo meio que se juntou para mim naquele livro. JLA: A League of One está em segundo lugar.

McLEOD: Que arte você gostaria de voltar e incinerar?

MOELLER: Quanto à incineração, tenho uma visão filosófica dos meus fracassos. Sempre tem alguém que chega e me pede para autografar aquelas peças e eu tenho que morder a língua e sorrir e dizer: "Que bom que você gostou!" Porque eles gostaram, e quem sou eu para dizer o contrário?

McLEOD: Algum conselho de despedida para jovens artistas que desejam Faça o que você faz?

MOELLER: A única coisa que sempre digo aos jovens artistas é: aguente firme! Lembra como meu mentor Richard Williams me disse que talvez eu tivesse que esperar cinco anos antes de publicar meu livro? Eu ri dele, mas foram cinco anos muito longos. Houve momentos em que eu estava totalmente falido, em pânico, me perguntando de onde viria o aluguel do próximo mês. Estou convencido de que esses cinco anos são quando a maioria dos artistas desiste da corrida. É totalmente compreensível. Você precisa viver. Se você tem uma família, precisa apoiá-la. Mas se você conseguir aguentar, mesmo que seja com as unhas, e se conseguir se manter pronto para agir no momento em que surgir uma oportunidade... é isso que é preciso. As oportunidades se apresentarão. Quando isso acontecer, você terá que estar pronto e ser capaz de puxar o gatilho.

McLEOD: Muito obrigado, Chris! Agradeço por você dedicar seu tempo para esta entrevista.

Morte TM & ©2009 DC Comics.

CHRIS MOELLER

Morte pintada esboço

De vez em quando, eu faço esboços pintados de personagens. Geralmente eu faça isso na convenção ções, para onde vou levar duas ou três comissões missões durante cada dia do golpe e da pintura eles bem na minha mesa. É uma boa maneira de conversar para os fãs e servir como demônio pronto estratificações.

Machine Translated by Google

rough Stuff

HISTÓRIAS DE CAPA

Moeller nos conduz pelas etapas de criação de uma capa para a história em quadrinhos Lúcifer da DC e demonstra que não é nada fácil.

Você olha para uma linda capa acabada e se pergunta: onde e como o artista começou? Chris

CHRIS MOELLER

Lúcifer #47 Miniatura, Etapa 1

Pintando as capas da Vertigo's

O título de Lúcifer foi um grande show durante que minha editora, Shelly Bond, e eu desenvolveu um trabalho muito produtivo método para desenvolver ideias em peças acabadas. Eu usei uma variante disso em todos os trabalhos desde então. Este é o passo um: um esboço de miniatura muito simples minhas idéias sobre a peça. Para Lúcifer, isso seria enviado por e-mail de volta a Shelly, às vezes apenas um poucos minutos depois de sairmos telefone.

Lúcifer #47 Miniatura, Etapa 2

Para esta peça, Shelly queria algo completamente diferente, então criei dois mais miniaturas. O ponto com esses esboços é que eles tratam apenas de composição ção. Não há consideração dada a semelhanças ou detalhes de qualquer tipo. Uma vez acordada a composição para, vou para a próxima etapa.

colorful
Butterfly wings
optical illusion = puppeteer

white background

Esboço de trabalho de Lúcifer #47

Uma vez acertada a composição, desenvolvo um esboço mais detalhado. EU não faça muito sombreamento ou acabamento como faria em um desenho completo a lápis; esse é um roteiro para eu desenvolver uma pintura, com indicações de luz fontes e uma boa noção de como será a aparência da peça final.

Machine Translated by Google

CHRIS MOELLER

Lúcifer #47 finalizado

pedaço

Esta é a pintura final

ing. Você pode ver como

ele se apega de perto ao

desenho em composição

ção, mas as cores,

renderização, valores...

tudo isso é determinado

extraído durante o

pintura real. Eu costumo-

aliado tem uma sensação de

onde eu quero ir

durante o esboço

estágio (eu quero que isso aconteça

ser principalmente quente

ors, há uma cor em

em particular eu quero

chave desligada, etc...), mas

nada é definitivo até

a fase de pintura.

BOB McLEOD

A versão em tons de cinza

mostrado em nossa impressão

revista realmente

mostra o quão bem Chris

gerencia seus valores para

dê suas pinturas assim

muita forma e profundidade.

Mas você realmente deveria

baixe nosso PDF

versão e veja isso

em cores!

Lúcifer ©2009 DC
Histórias em quadrinhos

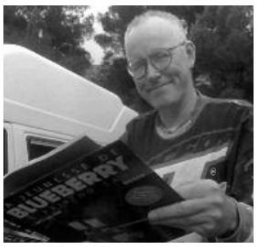
Machine Translated by Google

ENTREVISTA

COLIN WILSON

Um artista de quadrinhos da Nova Zelândia

Por DOMINIQUE LEONARD



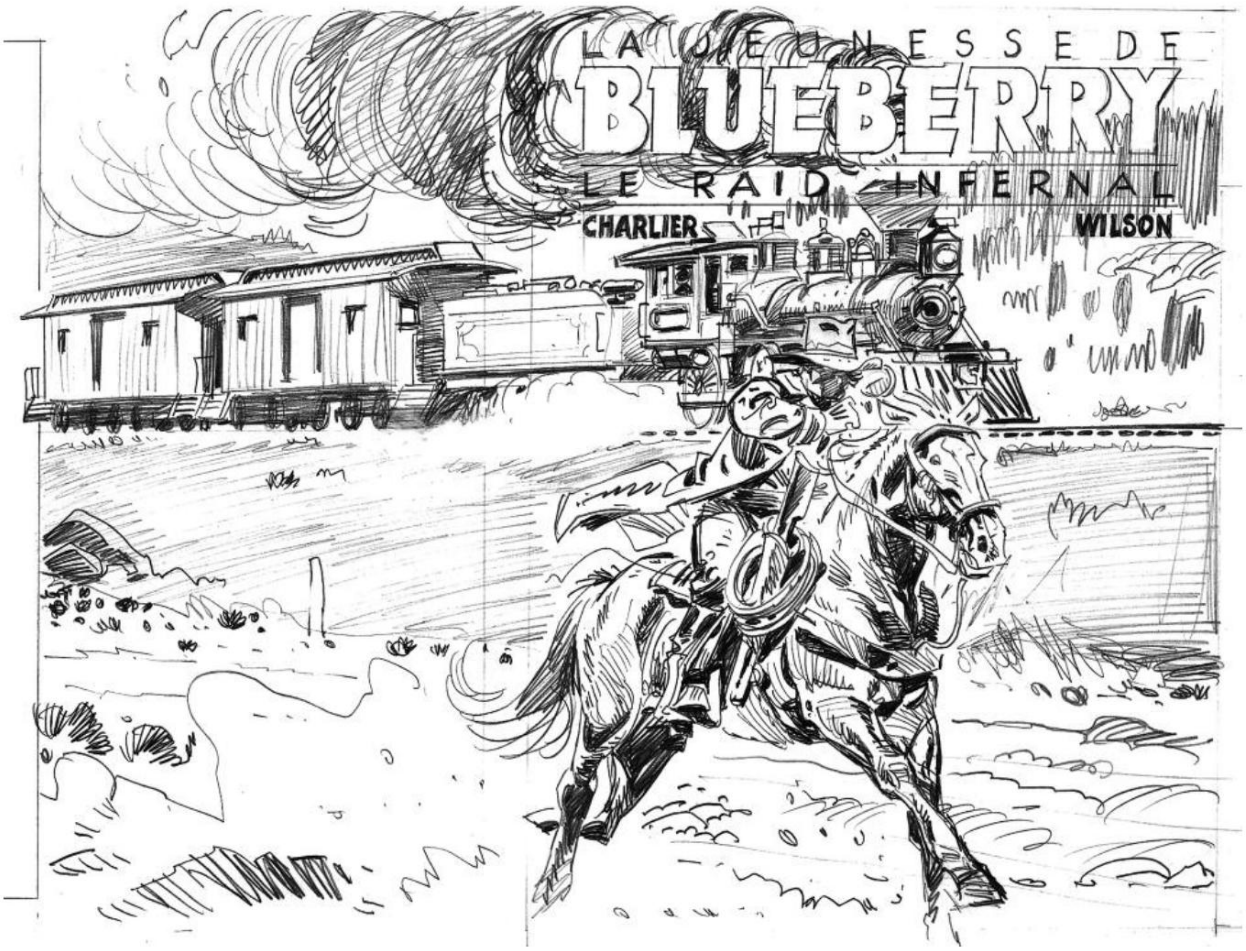
EU Se você é fã de Star Wars, sabe o nome dele: Colin Wilson. Ele desenhou algumas edições de Star Wars Legacy, mas durante seus 30 anos nos quadrinhos, ele fez muito mais do que isso: JudgeDredd,Rogue Trooper, etc... A primeira vez que descobri o trabalho de Colin foi quando comprei La Jeunesse de Livro 4 de mirtilo – LesDémons du Missouri. Jean Giraud, um dos criadores originais da série (com o escritor Jean-Michel Charlier), queria dar a outro artista a oportunidade de ilustrar as primeiras aventuras de seu sucesso vaqueiro. Giraud continuaria a trabalhar na série principal, e Colin Wilson desenharia uma série spin-off, Blueberry: The Early Years.

COLIN WILSON

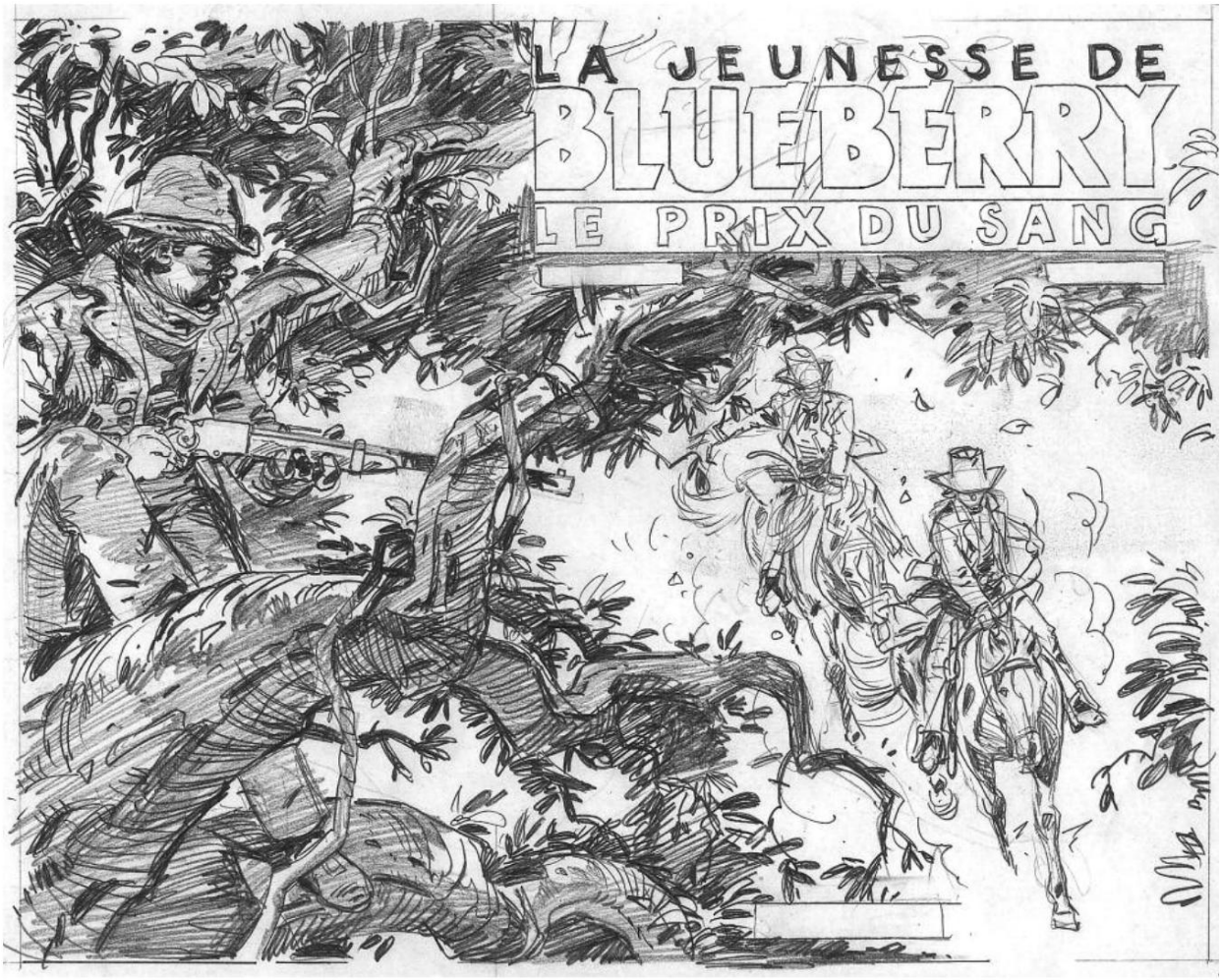
Mirtilo

As capas sempre dão me grandes problemas, e eu nunca realmente fiquei muito feliz com a maior parte que fiz. Ao contrário dos EUA, em Europa o artista que trabalha no interior história também é esperada para produzir o seu próprio capa, e é quase inédito lá para outros artistas fazem Este trabalho. Depois de dois muito insatisfatório La Juventude de Capas de mirtilo eu queria ir com um envolvente completa para Le Raid Infernal, e eu foi razoavelmente feliz com a final resultado. Tinha movimento-mento, alguma indicação da história, e foi razoavelmente atraente-ing, que tem que ser o elemento essencial de uma boa capa.

BlueberryTM e ©2009 Jean-Michel Charlier e Jean Giraud



Machine Translated by Google



COLIN WILSON

Infelizmente meu capa para O Preço de Sang foi menos bem-sucedido sucesso. Eu originalmente enviou três brutos, o editor escolheu o menos inter- avaliação dos três, e aquele que eu pré- cedido (mostrado aqui) infelizmente nunca consegui. Eu ainda estou con- vincado que este teria feito um muito mais interesse- e bem sucedido capa, mas o editor sempre sabe o que é melhor …

BOB McLEOD

Hum…

Mirtilo TM e ©2009 Jean-Michel Charlier e Jean Giraud

Machine Translated by Google

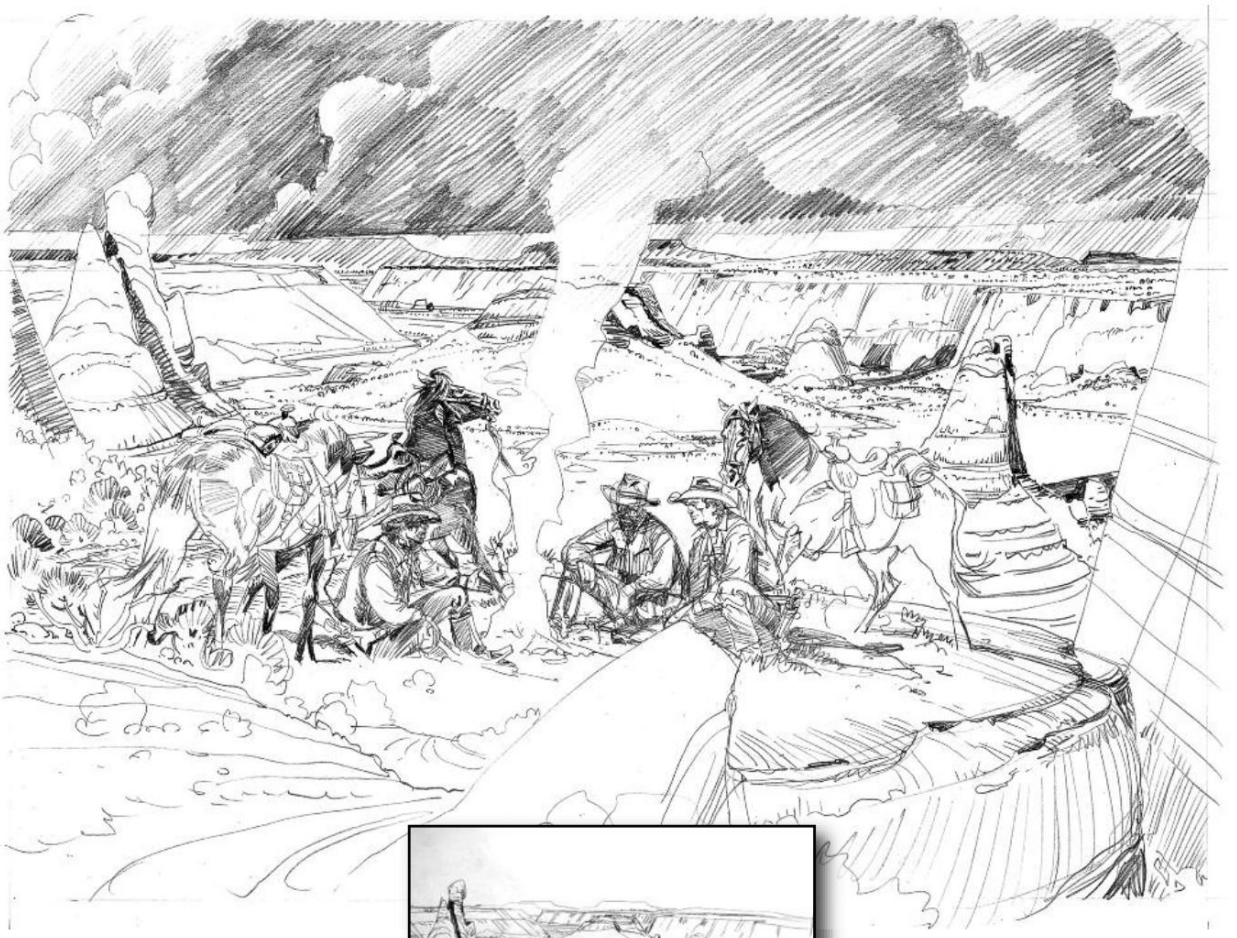
COLIN WILSON

Mirtilo, Tex e

Conjunto

Tex é de longe o mais italiano popular Série ocidental, como é Mirtilo na França. Como eu desenhei livros de ambos, foi uma escolha óbvia para combinar personagens de ambas as séries em esta comissão privada sion, um dos primeiros que fiz. Eu queria para obter alguns dos sinta por ambas as séries na ilustração, e lentamente construiu a peça final de vários ásperos esboços escolhidos para melhor exibição dos três personagens.

Cada um precisava ser facilmente reconhecido - estes ocidentais os livros ainda são enormes muito popular na Europa - e assim colocá-los em tal panorama cena ic apresentada eu com algumas dificuldades culturas. Adicionando o chuva se aproximando- tempestade parecia uma escolha óbvia. Esse deu todo o com- missão um sentido de dimensionar e sentir o paisagem que eu amo em alguns dos melhores exemplos do Ilustração Ocidental gênero que é tão pop- popular nos Estados Unidos.



Imediatamente me tornei fã do trabalho de Colin. Ele é muito bom em westerns. É um gênero que se adapta perfeitamente aos seus gráficos. Mais tarde, enviei-lhe uma carta tendo seu editor como intermediário, apenas para lhe contar sobre minha admiração por seu trabalho. Ele me atendeu muito gentilmente e também me deu um desenho maravilhoso de Blueberry, desenho que ainda enfeita a parede do meu escritório em casa. Li seu Blueberry em 1985. Duas décadas depois, no início de 2006, finalmente tive a oportunidade de conhecê-lo quando ele compareceu a uma sessão de autógrafos em uma loja de quadrinhos na Bélgica. Trocamos endereços de e-mail e eu tinha em mente encomendar um desenho. Então mantivemos contato e, um ano depois, Colin produziu a peça mais bonita da minha coleção de quadrinhos. Colin gentilmente concordou em responder minhas perguntas sobre sua carreira nos quadrinhos e também forneceu muitas obras de arte que vocês terão a oportunidade de ver nas próximas páginas.

DOMINIQUE LEONARD: Colin, você poderia nos dar uma breve biografia de sua vida, família e trabalho?

COLIN WILSON: Embora eu tenha desenhado quadrinhos durante a maior parte da minha vida, morando na Nova Zelândia nunca pensei que poderia fazer disso minha carreira.

Embora eu tenha começado um fanzine lá em 1977 e ajudado a produzir New A primeira história em quadrinhos colorida de 32 páginas da Zelândia (Capitão Sunshine) logo depois, foi apenas ao sair Nova Zelândia para Londres em 1980 que eu realmente tive a ideia de levar os quadrinhos a sério como profissão.

Pouco depois de chegar a Londres, comecei a desenhar histórias para um semanário de quadrinhos importante do Reino Unido, 2000AD, e nos dois anos seguintes trabalhei em séries conhecidas como Judge Dredd e Rogue Trooper. Mas tendo visto o meu primeiro trabalho de banda desenhada europeu antes de deixar a Nova Zelândia, foi a França que realmente me interessou e, em 1983, mudei-me para Paris e comecei a trabalhar para Glénat com Dans L'Ombre du Soleil. Foi este trabalho que primeiro chamou a atenção de Jean-Michel Charlier e Jean Giraud (também conhecido como Moebius), que posteriormente me pediram para começar a trabalhar em La Jeunesse de Blueberry (Blueberry: The Early Years). Nos dez anos seguintes, desenhei seis livros para aquela popular série de faroeste.

Após uma segunda passagem por 2000AD no final dos anos 90, eu foi abordado pela WildStorm para trabalhar com o famoso escritor de quadrinhos Ed Brubaker em Point Blank (WildStorm, 2003), o que levou a mais trabalhos para várias editoras de quadrinhos dos EUA, incluindo DC Comics (The Losers, escrito por Andy

Machine Translated by Google

Diggle), WildStorm novamente (Battler Britton, escrito por Garth Ennis) e uma variedade de títulos de Star Wars para a Dark Horse Comics. Alternando com este trabalho, também tive a oportunidade de ser coautor de Du plomb dans la tête (Headshot) com Matz, uma série de três livros publicada na França pela Casterman. Os direitos de exibição desta série foram recentemente vendidos para a Warner Bros.

Atualmente estou morando com minha esposa e família em Melbourne, Austrália, onde estou trabalhando em uma variedade de projetos, incluindo Bionic Commando (uma história em quadrinhos de edição limitada escrita por Andy Diggle que estará disponível na edição de colecionador do jogo da Capcom, prevista para lançado no final de 2008), novo material do Juiz Dredd para 2000AD e um novo projeto emocionante, ainda não anunciado, relacionado a Star Wars para Dark Horse.

LEONARD: Colin, você acabou de dizer que desenhou quadrinhos para si mesmo durante a maior parte da vida. Você é autodidata ou tem graduação?

WILSON: Embora eu sempre tenha desenhado quadrinhos para meu próprio prazer, a ideia de uma carreira fazendo isso era inédita de volta à Nova Zelândia quando eu era criança. Todos os nossos quadrinhos naquela época eram importados da Grã-Bretanha ou dos Estados Unidos, então me lembro de ter lido Eagle, os livros semanais Fleetway War (muitos dos quais descobri mais tarde foram desenhados por notáveis artistas europeus como Hugo Pratt, Gino d'Antonio, Victor de la Fuente, George Moliterni, etc.) e até a revista Mad.

Mas nunca imaginei que um dia estaria desenhando coisas assim. A minha formação na escola de artes, tal como foi, terminou dois anos depois, quando comecei a trabalhar a tempo inteiro no departamento gráfico de uma estação de televisão local, mas na altura a minha paixão era a fotografia de desportos motorizados, o que acabou por me levar ao design gráfico e (automobilismo) produção de revistas.

LEONARD: Você tem familiares que são ativos em quadrinhos?

WILSON: Durante muitos anos, minha esposa Janet e eu trabalhamos juntos, com Janet colorindo todas as minhas páginas e também trabalhando em várias outras séries europeias. Naquela época, os quadrinhos europeus eram coloridos usando a tecnologia da "linha azul".

BOB McLEOD

Ok, levante seu mãos se você errar Westerns na América quadrinhos tanto quanto eu fazer. Nossa Louise, isso é uma coisa ótima! Por que estamos deixando outros países venceram nós em nosso próprio gênero?

Mirtilo, Tex TM e © 2009 Jean-Michel Charlier e Jean Giraud

Machine Translated by Google

COLIN WILSON

Mirtilo em seu cavalo

Esta ilustração parece algo que eu provavelmente terminei mais tarde em meu quarto de hotel como eu estava aceitando muito poucos comissões privadas no momento. Tem demorei um pouco para reajuste-se a isso comissões inteiras coisa... na Europa, desenhando uma série como popular como mirtilo muitas vezes significa cômico convenções rapidamente tornar-se dois ou assinatura de livro de três dias realizando testes de resistência. Embora eu goste imensamente a oportunidade para assinar livros para fãs, hoje em dia esses eventos podem obter bastante caótico e são geralmente não é o melhor ambiente para pro- produzindo boa arte. Especialmente Mirtilo... ele é é sempre divertido desenhar, mas leva tempo e concentração.

Mirtilo, Tex TM e © 2009 Jean-Michel Charlier e Jean Giraud

Machine Translated by Google

nique (a arte em preto e branco foi impressa em um bom cartão usando tinta azul claro ou cinza. Este foi então colorido usando materiais de coloração convencionais - aquarelas, tintas, guache, etc. - usando um filme transparente da arte em preto e branco como uma sobreposição). Mas em meados dos anos 90, os computadores que usavam o Photoshop podiam fazer esse trabalho com muito mais rapidez e não era mais necessário enviar a arte original ao editor para que o blues fosse feito. Colorir quadrinhos de repente se tornou muito mais rápido e, pelo menos para Janet, muito menos interessante. Foi também nessa época que comecei a trabalhar para editoras norte-americanas, e o tipo de trabalho que eu fazia era muito menos interessante para Janet colorir - ela nunca foi uma grande fã de quadrinhos - e eventualmente ela parou de colorir completamente. Ela agora é professora primária.

LEONARD: Quem são suas influências nos quadrinhos?

WILSON: Como quase todo mundo que desenha quadrinhos, fui influenciado por um grande número de artistas com cujo trabalho cresci.
No final dos anos 50 descobri o trabalho de Frank Bellamy no semanário Eagle do Reino Unido. Vários dos artistas cujo trabalho eu admirava nos quadrinhos de pequeno formato da Segunda Guerra Mundial (publicado pela Fleetway) também teve uma influência significativa na minha abordagem ao desenho de quadrinhos. Nunca me interessei realmente pelos quadrinhos americanos que estavam disponíveis na Nova Zelândia em naquela época, e foi a primeira vez que vi os livros desenhados por Hermann, Hugo Pratt e, claro, Jean Giraud. Foi ele quem realmente me deu a ideia de tentar seriamente produzir um trabalho dessa qualidade na área.

Quando cheguei à França, fiquei completamente impressionado com todos os outros artistas maravilhosos que não tinha encontrado antes, e por isso fiquei ainda mais determinado a encontrar uma maneira de permanecer na Europa e me tornar um artista de quadrinhos sério.

LEONARD: Até agora você sempre trabalhou sozinho; você sempre fez a arte completa (lápis e tinta).
Você estaria interessado em trabalhar em equipe, como fazem os artistas americanos?

WILSON: Isso é algo que nunca me interessou realmente, pois sempre pensei que boas histórias em quadrinhos resultavam da colaboração entre um escritor e um artista. Quando cheguei à Europa, uma impressão melhor estava realmente começando a aumentar os níveis de produção de todos os quadrinhos, e a cor tornou-se claramente mais importante do que possivelmente tinha sido no passado, mas nunca vi realmente a necessidade (além da produção-abordagem de linha usada por editores de quadrinhos nos Estados Unidos) para separar o desenho a lápis da tinta. Os artistas de quadrinhos devem ter o tempo necessário para concluir o trabalho em seu próprio ritmo. Obviamente que nem sempre isso é possível, mas para mim essa tem sido a única forma que me interessa trabalhar.

LEONARD: Com qual escritor você gostaria de trabalhar?

WILSON: Tive a sorte de já ter trabalhado com alguns dos melhores escritores de quadrinhos do ramo, e adoraria ter a oportunidade de trabalhar mais com qualquer um deles. Andy Diggle, Matz, Garth Ennis... eu adoraria

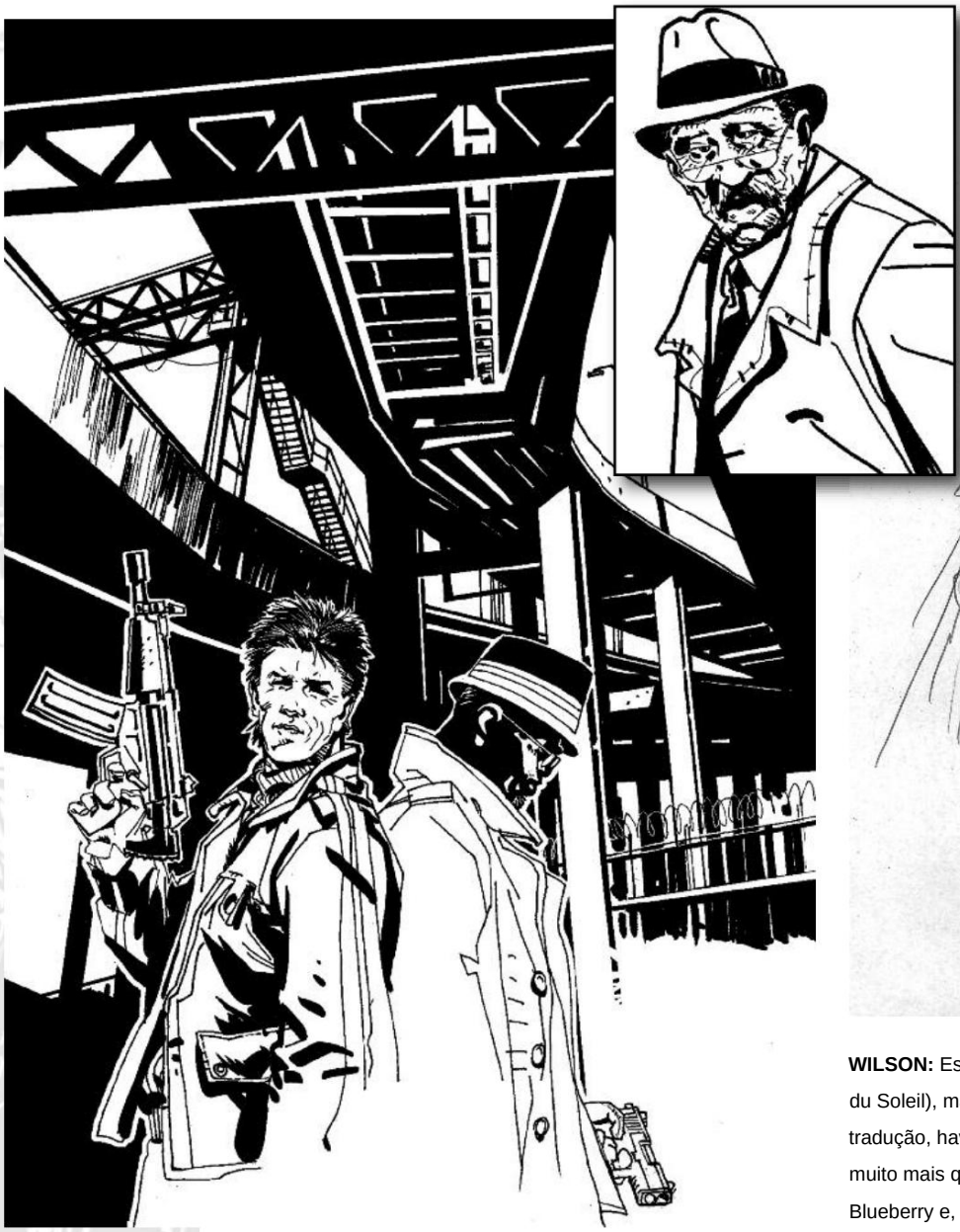
COLIN WILSON

Thunderhawks cobrir

Meu lápis inicial esboço para a capa pintando eventualmente usado no primeiro grande edição em formato de Thunderhawks (Edições du Soleil). Quanto mais tarde, convenção-edição em tamanho aliado com criei uma capa diferente ilustração.

ThunderhawksTM e ©2009 respectivo proprietário

Machine Translated by Google



COLIN WILSON

Caçador de Ratos

Propostas para editoras de quadrinhos são alguns dos trabalhos mais difíceis de produzir. Os personagens precisam ser projetado e um tom definido para uma história que talvez nunca seja publicada. Esses esboços faziam parte de uma proposta que Andy Diggle e eu fizemos à DC Comics há vários anos para uma história chamada RatCatcher envolvendo um relacionamento complexo entre um jovem detetive ingênuo e seu mais velho, superior mais cansado do mundo.

RatCatcherTM e ©2009 Andy Diggle e Colin Wilson

faça mais coisas com esses caras. Quem não gostaria? Fora isso, algumas histórias já publicadas por escritores que não são de quadrinhos, histórias que não são de quadrinhos e que gosto muito de ler para relaxar quando não estou trabalhando, se adaptariam bem aos quadrinhos. Sou um grande fã de thrillers policiais, e autores como Michael Connolly e Robert Crais vêm à mente.

LEONARD: Você nunca pensou em escrever e ilustrar uma história totalmente própria?

WILSON: Escrevi meu primeiro projeto europeu (Dans l'Ombre du Soleil), mas rapidamente percebi que, além dos problemas de tradução, havia muitos bons escritores naquela época, que eram muito mais qualificados. em escrever do que eu. Então apareceu Blueberry e, a partir daí, fiquei perfeitamente feliz por ter a chance de trabalhar com alguns dos melhores escritores do ramo. Desde então, tenho trabalhado ocasionalmente em vários projetos próprios (há 20 páginas de uma história inédita disponível atualmente em meu site: http://web.mac.com/wilco440/RDDs.html), e Espero escrever mais sempre que o tempo permitir.

LEONARD: Qual é a sua série (ou livro) favorita em que você trabalhou?

WILSON: É realmente impossível comparar projetos diferentes como esse, pois tive a sorte de nunca ter trabalhado em materiais com os quais não gostei de trabalhar.

Há alguns gêneros que duvido que eu goste de desenhar – quadrinhos de romance são o exemplo óbvio! .

Machine Translated by Google

©2009 respectivo proprietário

Obviamente, Blueberry foi uma oportunidade notável para alguém como eu – um grande fã da série do outro lado do mundo – mas situações como essa raramente duram para sempre e às vezes é melhor seguir em frente.

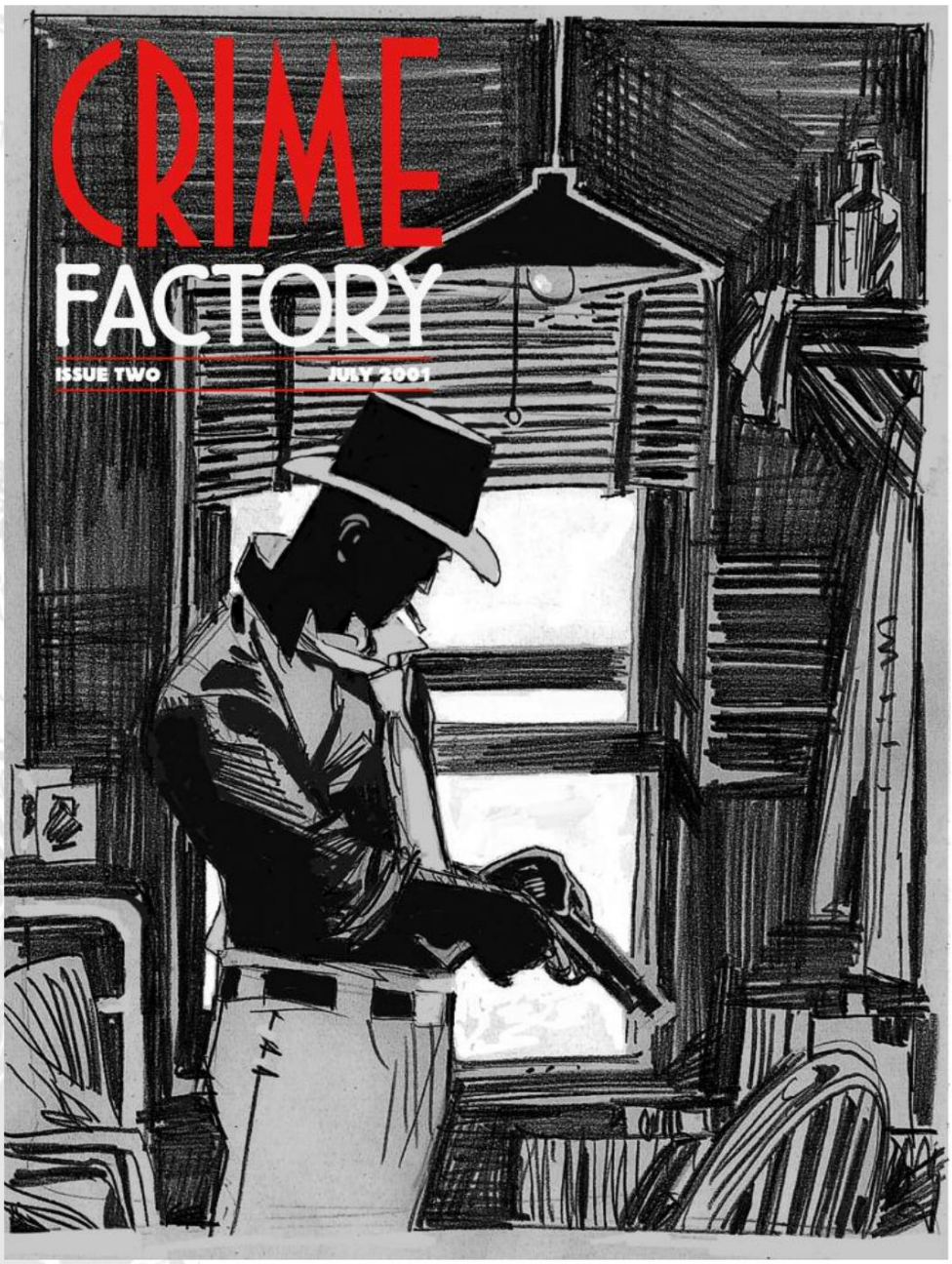
LEONARD: Você acabou de mencionar seu trabalho no Blueberry. Acho que você gosta de faroestes. Minha opinião é que você é ótimo em westerns. Na sua breve biografia, você esqueceu de mencionar um dos meus livros favoritos que você desenhou; Estou falando da história de faroeste de Tex Willer, de 224 páginas, que você fez para o editor italiano Sergio

COLIN WILSON

Capa de balões de palavras

Tendo publicado trabalhos originais em três grandes mercados de quadrinhos (Reino Unido, nos Estados Unidos e na Europa), há muito da minha arte que não é familiar ao meu atual alugar fãs e, portanto, para uma grande entrevista em duas partes que fiz para o jornal local revista de quadrinhos Word Balloons, desenhei esta ilustração de capa- uma coleção de personagens com quem tive o prazer de trabalhar nos últimos 30 anos.

Machine Translated by Google



COLIN WILSON

Capa da Fábrica do Crime

Ficção policial é o que leio enquanto não estou trabalhando, pois sou um grande fã do gênero. A história clássica ries (Raymond Chandler, Dashiel Hammett, etc.) são fantásticos, mas existem alguns contemporâneos escritores como Michael Connolly e Robert Crais produzem livros maravilhosos quase todos os anos. Quando esta revista local de ficção policial começou a ser publicada aqui em Melbourne, ofereci este esboço sketch como uma possível capa, que acabou sendo publicada na edição #10. Infelizmente foi sua edição final....

Bonelli. Tex Willer é certamente o personagem de quadrinhos de maior sucesso na Itália. Na mesma série, Bonelli publicou outros quatro livros Tex desenhados por famosos artistas europeus: Jordi Bernet, Alfonso Font, Victor de la Fuente e uma lenda americana dos quadrinhos, o grande Joe Kubert. Você era basicamente um fã de histórias em quadrinhos ocidentais ou veio para esse gênero por acaso?

WILSON: Na época me ofereceram La Jeunesse de Blueberry, eu era um grande fã de ficção científica e nunca havia considerado a possibilidade de desenhar uma história em quadrinhos de faroeste. Obviamente eu já conhecia Blueberry, mas foi muito difícil me familiarizar com uma série tão conhecida e popular. Felizmente tive algum tempo disponível entre a oferta da série e o chegada das primeiras páginas do roteiro de Jean-Michel Charlier, e então assisti muitos Filmes de faroeste, e li o máximo que pude descubra sobre toda a época. Também era sobre naquela época que a excelente série The Image of War: 1861-1865 foi publicada pela National Historical Society, e esta grande série me deu acesso à enorme biblioteca de imagens da Guerra Civil dos EUA. Como foi também a primeira guerra a ser seriamente registrada por fotografia, eu realmente queria que a sensação de todas aquelas imagens famosas de Matthew Brady fosse absorvida tanto quanto possível em meu próprio trabalho em La Jeunesse....

LEONARD: Você trabalhou em Star Wars Legado. Você gostou de fazer essas páginas?

WILSON: Star Wars tem sido difícil, pois embora eu goste de desenhar ficção científica, um sucesso de bilheteria como os filmes Star Wars muitas vezes sai pouco espaço para criar bons quadrinhos. O segredo é encontrar um nicho no vasto SW continuidade, faça sua pesquisa para acertar os detalhes e conte uma boa história. O problema é que todos os seis filmes de SW lançam uma sombra gigante... que apresenta ao artista e escritor alguns desafios reais.

LEONARD: Você não estaria interessado em trabalhar com super-heróis como Superman, Homem-Aranha, etc.?

WILSON: Não, de jeito nenhum. Não falo super-herói, não entendo a lógica desse mundo e nunca me interessei em produzir esses quadrinhos. Felizmente, o mercado de quadrinhos dos EUA é grande o suficiente para que hoje em dia os quadrinhos de super-heróis não sejam mais o único jogo na cidade....

LEONARD: Você realmente nunca desenhou um super-herói como Superman ou Batman (ou qualquer outro), apenas por diversão ou talvez para um fã?

WILSON: O mais próximo que já estive de um super-herói

Machine Translated by Google

quadrinhos como gênero foi Captain Sunshine, o quadrinho que produzi antes de deixar a Nova Zelândia em 1980. Temos tantos outros gêneros e possibilidades em quadrinhos, embora as histórias de super-heróis possam ser ótimas quando bem feitas, acho que meus interesses e habilidades estão em outro lugar ...

LEONARD: De qual parte do seu trabalho você mais se orgulha?

WILSON: Quando examino muitos dos meus trabalhos publicados, tudo o que tenho tendência a ver são coisas que deveria ter feito melhor. Mas quando me fazem uma pergunta como essa, acho que os seis livros de La jeunesse de Blueberry nos quais estive envolvido me dão muito orgulho. Não tanto pela minha própria contribuição, mas pelo fato de que aqueles criadores me deram a oportunidade de trabalhar com aquele personagem.
Fiquei maravilhado com Giraud e Charlier quando fui abordado por eles para trabalhar em La Jeunesse (inicialmente recusei a proposta, apenas para ser convencido por amigos de que estava recebendo uma oferta que eu realmente não deveria recusar!) e agora olho para trás, para aqueles primeiros anos na França, com grande carinho .

Além disso, os três livros que fiz com Matz para Casterman – Du Plomb Dans La Tête – também foram muito Especial para mim. Com essa série, sinto que finalmente produzi algum trabalho não relacionado ao Blueberry na França que resistiria ao teste do tempo. É por isso que a recente aquisição dos direitos de exibição da série pela Warner Bros. nos Estados Unidos tem sido gratificante... esses livros são tão bem escritos que estou convencido de que um dia darão um filme fantástico.

LEONARD: Concordo plenamente com você. Será um ótimo filme. Você acha que eles vão te chamar para trabalhar no storyboard do filme?

WILSON: Eu desejo! Mas não, a Warner Bros. optou pelos direitos de exibição de Du Plomb Dans La Tête (Headshot), o que lhes permite controle total sobre cada etapa da produção do filme. Se Headshot entrar em produção - e poucos roteiros opcionais o fazem - todo o trabalho para levar nossa série às telonas será, sem dúvida, feito pelo pessoal de Hollywood. Será interessante ver quanto do nosso projeto original permanece....

LEONARD: Você poderia explicar como estrutura seu trabalho?

WILSON: Embora muitas vezes eu tenha ótimos planos para ilustrar cada

COLIN WILSON

TC vilão

Enquanto Andy Diggle ainda era o editor da 2000 dC no final Anos 90, eu estava desenhando Histórias "Tor Cyan" para semanalmente no Reino Unido. Eu era- não estou muito impressionado com os roteiros para personagem, e então eu apresentou alguns minhas próprias ideias. Esse foi um esboço rápido para uma das características termos incluídos, mas infelizmente o sto- ries nunca viu publicação cátion.

Machine Translated by Google

©2009 respectivo
proprietário

Machine Translated by Google

novo trabalho no qual estou envolvido de uma forma nova e inovadora, por alguma estranha razão, todos parecem acabar parecendo como eu os desenhei. Isso é sempre decepcionante para mim, pois nunca consigo ver meu próprio trabalho com novos olhos, e é por isso que raramente leio qualquer um dos meus livros anteriores. Mas acho que a abordagem é boa... pelo menos tente nunca se repetir, mas expanda os limites.

No que diz respeito a como começar uma nova história, acho que trabalhe usando os mesmos métodos que a maioria dos outros artistas de quadrinhos. Começo lendo a história e preparando pequenos e rápidos esboços de tudo o que estiver disponível da história. Seguem-se lápis rápidos e ásperos, com os quais posso trabalhar porque sempre pinto meu próprio trabalho e, portanto, não vejo necessidade de desenhar demais em lápis completamente acabados. O objetivo é manter a tinta o mais fresca possível... todo o processo começa com as ideias, que quase sempre representam o trabalho no seu melhor. A partir daí é tudo em declive de a ideia original, e meu trabalho como artista é minimize esse declínio preparando o trabalho em visual formulário para nossa leitura er. Eles só conseguem ver o trabalho finalizado... nossa tarefa é garantir que a história impressa se mantenha o mais próximo possível daquilo que nos interessou como autores para produzir a história em primeiro lugar...

COLIN WILSON

Resistência

Uma ilustração para a indústria de jogos como esta apresenta uma interessante conjunto de problemas. Quando me pediram isso, poucos recursos visuais para o lançamento em breve futuros lançamentos "Resistance 2" estavam disponíveis, e por isso esta arte contém material principalmente do jogo anterior. Eu estava tentando sentir o escala épica do jogo, e embora me tenham pedido apenas um desenho aproximado durante um fim de semana a arte funcionou tão bem que pude entregar uma ilustração final em cores. Na época, WildStorm estava procurando para alguém desenhar uma série de quadrinhos planejada para acompanhar o lançamento do novo jogo. não consegui o emprego....

©2009 respectivo proprietário

Machine Translated by Google

COLIN WILSON

Dredd

Imagens icônicas de Dredd do meu favorito História de Dredd (para data)—"Implacável".

Juiz Dredd TM & ©2009 2000 DC

LEONARD: Você poderia descrever um dia normal de trabalho?

WILSON: Hoje em dia passo muito tempo on-line, mas depois de cerca de uma hora acompanhando as notícias e respondendo a qualquer e-mail que exija atenção, geralmente estou na mesa de desenho às 9h todas as manhãs.

No início da minha carreira, costumavam ser de 10 a 12 horas cada e todos os dias à mesa, mas hoje em dia acho que trabalho melhor se interromper o dia com retornos regulares à Internet (agora também é absolutamente inestimável como recurso de imagem) e alternar a carga de trabalho com digitalização, trabalho no Photoshop e o ocasional filme ou episódio de TV que mantenho de reserva. Mas isso também tende a prolongar o dia, e agora com família acho muito mais difícil manter um ritmo de trabalho decente. Uma página por dia seria bom, mas geralmente é inatingível, mesmo quando meus dias de trabalho podem continuar até meia-noite ou mais tarde, se necessário. O difícil é manter isso cinco dias por semana, todas as semanas, para que trabalhar nos finais de semana não seja obrigatório, a menos que seja absolutamente necessário.

LEONARD: Bem, Colin, obrigado por ter sido tão gentil em responder às minhas perguntas. Boa sorte com seus novos projetos.

Machine Translated by Google

COLIN WILSON

Os perdedores

Ser solicitado a desenhar três edições desta fantástica série foi um grande passo para eu dar o passo nos quadrinhos norte-americanos, pois descobri que era capaz de entregar a arte dentro do prazo muito apertado que me foi dado nesta série. Na Europa, eu me sentia confortável em desenhar, em média, um "álbum" (52 páginas) por ano. 22 páginas por mês para uma edição dos EUA tor requer uma abordagem totalmente diferente, e The Losers me deu a oportunidade de modificar meus métodos de trabalho de tal forma que, esperançosamente, a qualidade não fosse prejudicada da velocidade necessária para produzir essa quantidade de trabalho (inédita para mim na época).

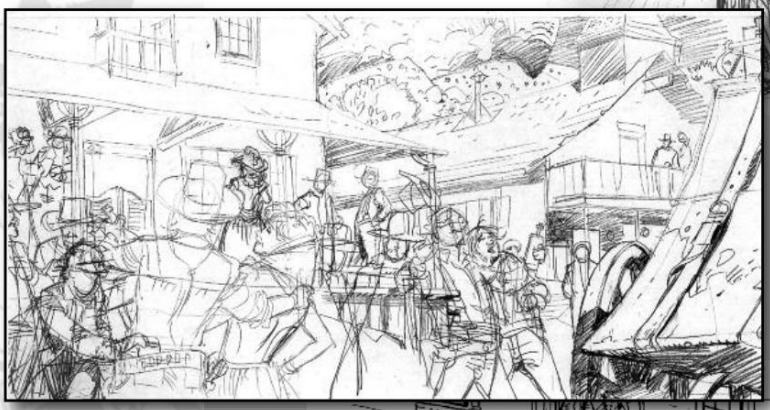
Perdedores TM & ©2009
DC Comics

Machine Translated by Google

COLIN WILSON

Ouro áspero e lápis

Uma comissão de uma agência de publicidade aqui na Austrália para produzir cinco ilustrações coloridas para um portfólio de compartilhamento IBM local. O O tema ocidental foi obviamente ideia da agência de publicidade, e cada ilustração passou por diversas variações antes do as imagens finais foram aceitas para publicação. Para ilustrações complexas trações como essa, eu geralmente trabalho com minhas ideias a lápis papel fino à prova de sangramento e, em seguida, monte todos os vários elementos mentos da ilustração final usando uma caixa de luz.



©2009 respectivo proprietário

COLIN WILSON

Tintas douradas

Isso me permite fornecer o cliente com uma caneta final "limpa" cilado áspero, e me dá um chance de fazer quaisquer alterações necessário antes de transferir o arte, novamente através de uma mesa de luz, para alguns cartão limpo (minha preferência pelo últimos 20 anos foi um Papel europeu produzido por Schoeller) para pintar a arte final.

COLIN WILSON

Cor final dourada

Em seguida, ele é digitalizado para o computador e colorido no Photoshop.

Machine Translated by Google

Machine Translated by Google

CANTO DO EDITOR

Houve muitos artistas que tentei, sem sucesso, apresentar em Rough Stuff. Alguns que não consegui contatar, alguns me recusaram friamente, alguns prometeram, mas nunca cumpriram, e alguns eu simplesmente não consegui cumprir ao leitor para. As páginas seguintes são uma pequena amostra dos muitos artistas que me escaparam, começando com o homem que me ajudou a começar nos quadrinhos com um telefonema para a Marvel, Neal Adams.

BOB McLEOD

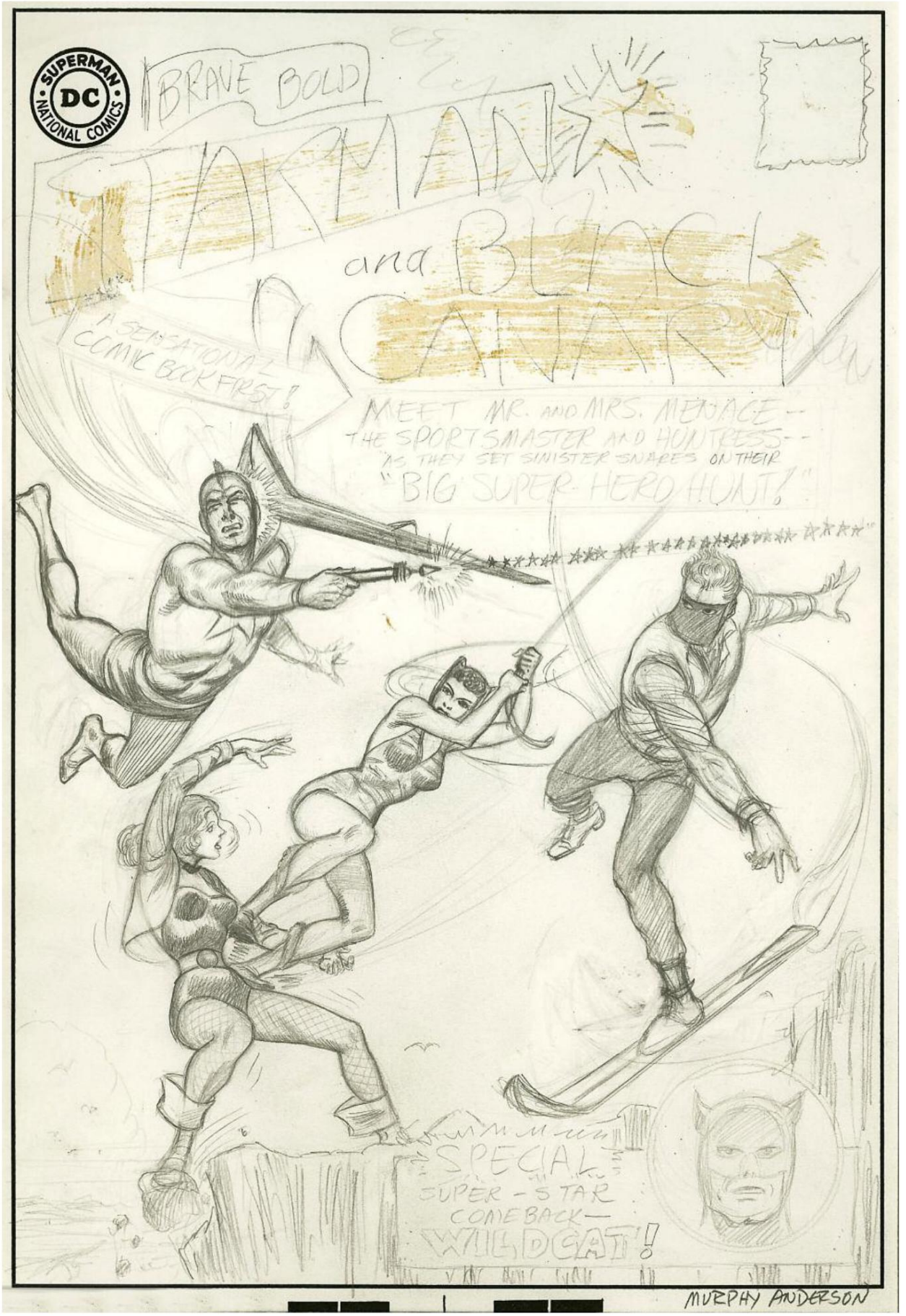
Ninguém poderia toque em Neal quando ele estava no topo do jogo dele. EU nunca nem perguntei Neal será destaque em coisas difíceis, sabendo o quão ocupado ele é. Ele pode muito bem também estive ocupado, mas ainda deveria ter perguntado. Provavelmente é meu maior arrependimento com Coisas difíceis.

TarzanTM & ©2009 ERB, Inc.

Lápis áspero para capa de brochura pintada de *Tarzan e os Homens Leões.*

Herança de cortesia

Machine Translated by Google



The Brave and the Bold # 62 Capa Preliminar (DC, 1965).
Herança de cortesia

Todos os personagens ©2009 DC Comics

BOB McLEOD

Pegue isso, Starman! Lápis apertados depois assinado por Murphy próprio Anderson. EU estava esperando fazer um recurso em Murphy, mas infelizmente nunca reunido material suficiente.

Eu estava comissário solicitado a pintar um versão não utilizada de um capa de uma cópia dos lápis de Murphy alguns anos atrás. Me pediram para pintar no estilo de Murphy, que tem muito lindo pincel longo pinceladas de penas. É muito difícil estilo, e me fez respeite Murphy a todos o mais. Você pode veja na minha web site aqui: http://bobmcleod.com/show60.html

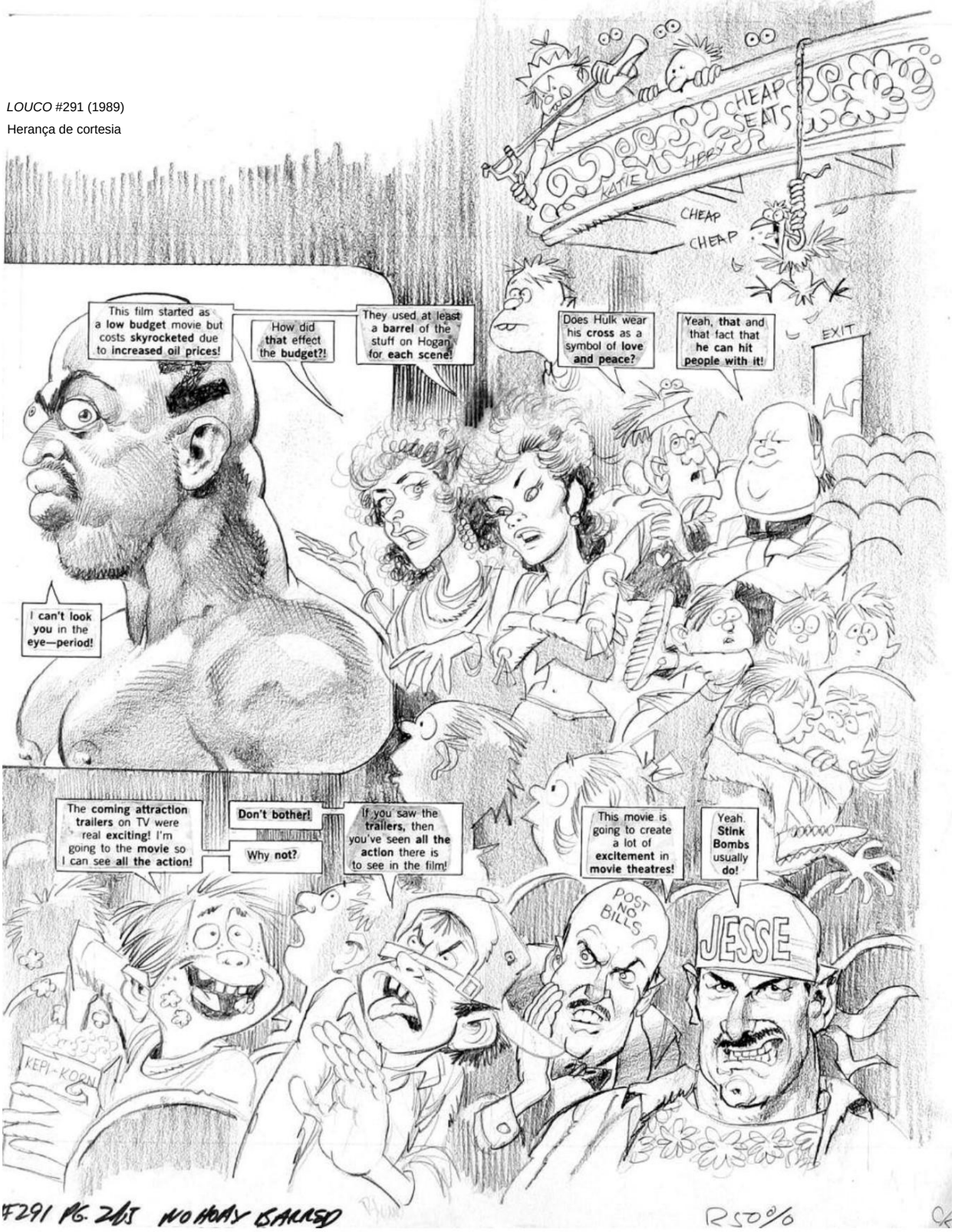
Machine Translated by Google

BOB McLEOD

Eu cresci lendo LOUCO, e sempre adorei Jack Davis. Ele foi um dos grandes nomes da CE e é um mestre absoluto de a escova. Sua satírica estilo ic de figura anatomia é incomparável alelado. Seu lápis, tinta e cor são tudo Top de linha. Que lenda. Enorme 19" x 24" arte.

Arte gastronômica ©2009 William Gaines, agente

LOUCO #291 (1989)
Herança de cortesia



Machine Translated by Google

Preliminar para capa da revista *Time* (1972).
Herança de cortesia

BOB McLEOD

Mort Drucker é meu ídolo. eu aprendi a desenhar copiando ele. eu o amei em MAD quando eu era um garoto, e foi maravilhado ao descobrir seu brilhante DC trabalho de quadrinhos depois que comecei meu carreira em quadrinhos. EU era simplesmente demais muito admirado por ele para pedir-lhe para estar em Coisas difíceis.

©2009 respectivo proprietário

Machine Translated by Google

BOB McLEOD

Eisner foi outro um dos grandes que eu perdido. Eu deveria fizeram um esforço para pegá-lo em coisas difíceis.

Outro grande arrependimento.

BOB McLEOD

Este esboço do Orlando Con foi feito em 1978, quando ele tinha 61 anos e obviamente ainda no topo de sua jogo! Você pode ver essas figuras ures foram trazidos à vida com estilo impressionante e um mini-mãe de underdrawing.

BOB McLEOD

Acho que Eisner se encaixaria perfeitamente com a equipe de artistas da CE. Como Jack Davis, ele tinha um jeito muito carismático de caricaturar a anatomia humana. O A perna direita do Spirit nesta imagem superior não é até mesmo conectado ao seu corpo, e seu braço direito está quebrado em dois lugares, mas obtém o efeito que procura perfeitamente.

The Spirit TM & ©2009
Will Eisner
Estado

Arte da capa preliminar do esboço do livro do programa *The Spirit* e Orlando Con. Herança de cortesia

Machine Translated by Google

Herança de cortesia

BOMBA c LEOD

Eu realmente sinto falta Revistas W aren como Va mp ire lla, e todos os grandes artistas eles nos apresentaram para de fora NÓS, como Enrich. Eles trouxeram nível superior de história em quadrinhos do que fomos usados para o Estado dos Estados Unidos daquela vez. Eles não que tenha M conta / K irby dinâmica , mas eles poderia flatoutdraw!

Va mpirel la TM & © 2 0 0 9 Harris C omics

Machine Translated by Google

Cortesia de Rich Cirillo

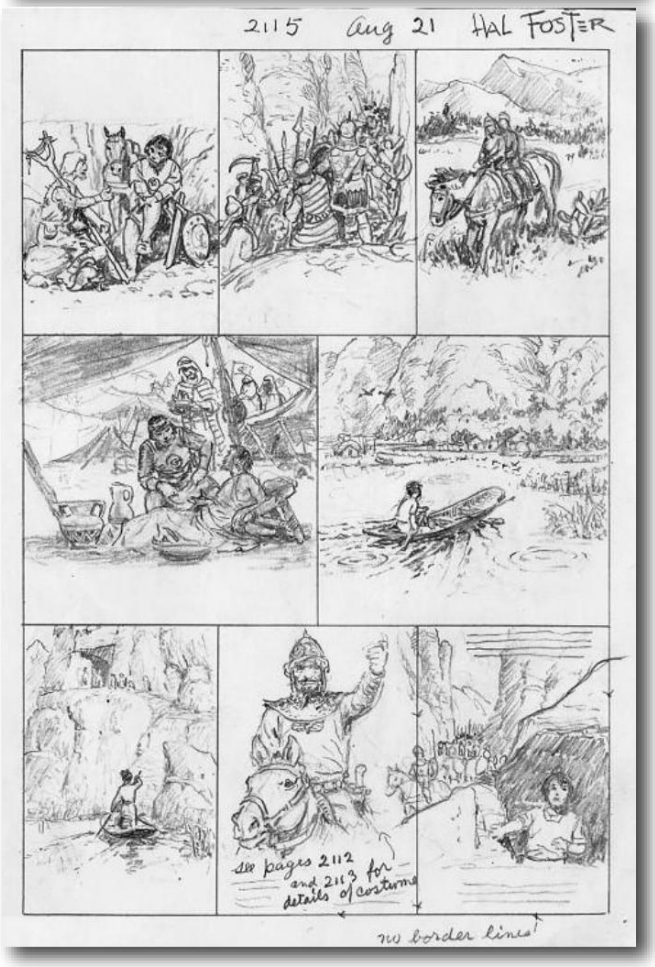
BOB McLEOD

David Finch concordou em participar de Rough Stuff duas vezes, mas nunca me enviou nenhuma arte varreduras ou comentários. Eu estava muito ocupado editando coisas de outros artistas e não consegui para acompanhá-lo, então assumirei a culpa. Ele desenha muito poderoso figuras, e seu uso de iluminação de alto contraste realmente proporciona uma bela imagem tridimensional sentido da forma.

Batman©2009 DC Comics
Homem-Aranha TM & ©2009 Marvel Characters, Inc.

Cortesia de Tim Townsend

Machine Translated by Google



BOB McLEOD

Eu realmente gostaria de ter encontrado mais material para um artigo sobre Hal Foster. Ele começou-ed todo o jogo, na minha opinião. Ele nos mostrou como desenhar tudo, de selvas a cavalos. A maioria dos grandes artistas de quadrinhos foi influenciada por ele, direta ou indiretamente. Eu estudei muito ele.

A arte original da peça com tinta acima está pendurada no saguão de Al Williamson. Isso é quase em tamanho natural!

Prince ValiantTM e ©2009 King Sindicato de recursos

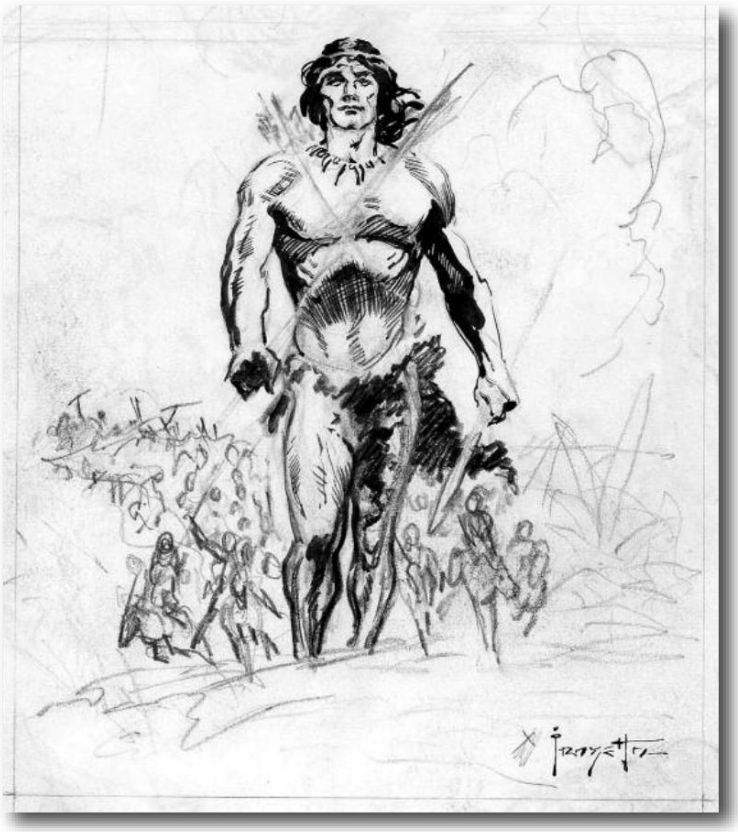
Herança de cortesia

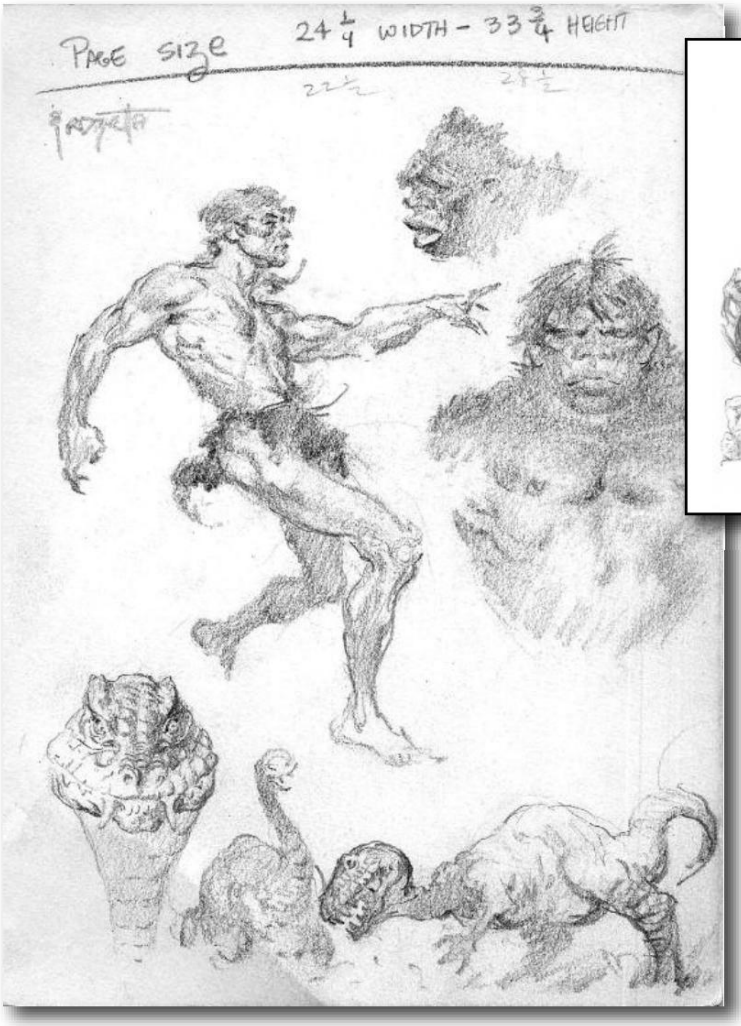
Machine Translated by Google

BOB McLEOD

Ele com certeza fez enfatizar os quadris e coxas, mas apenas exalava sensualidade-cidade. Seu magistral uso de iluminação e longo, arrebatador pinceladas feitas para respirar um pouco pegando arte em quadrinhos, inspirando um todo geração de artistas.

Machine Translated by Google





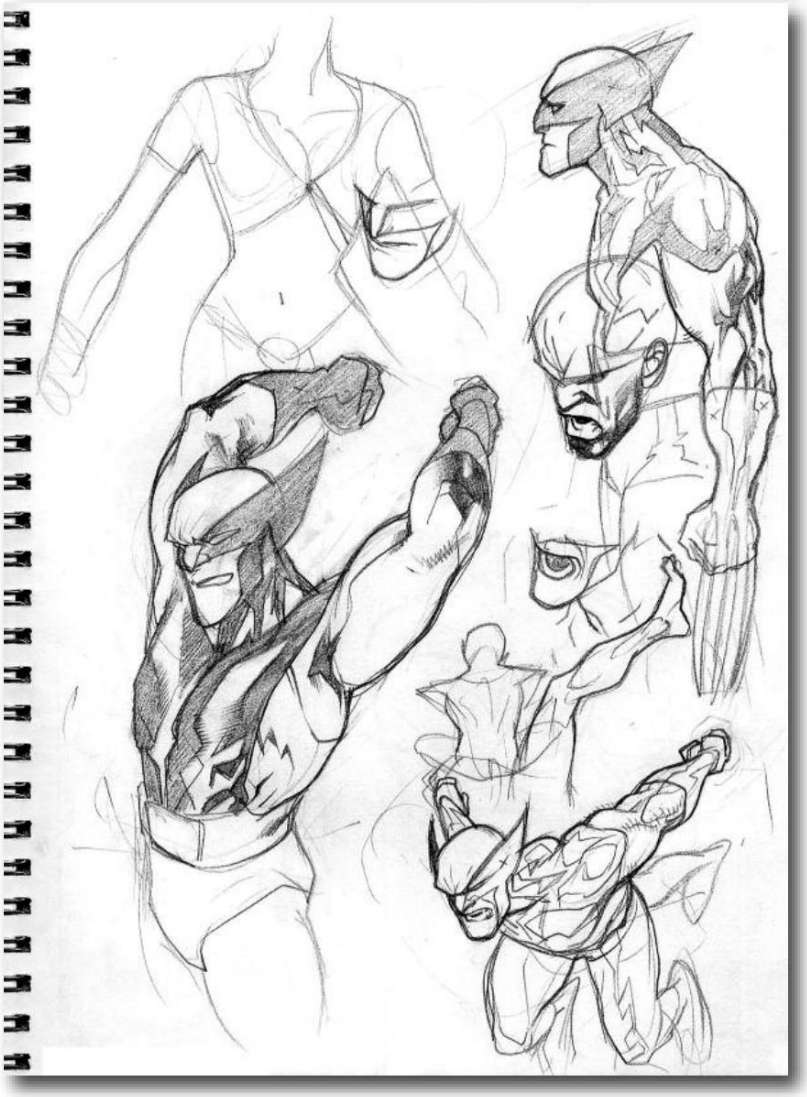
BOB McLEOD

Se há algum quadrinista admirado acima de todos os outros, certamente é Frank Frazetta. Suas formas maravilhosamente arredondadas e ricos esquemas de cores são imponentes. capaz de resistir. Sua arte é tão sensual e dramática e cheio de vida. Duvido que ele tivesse feito algo experiência em Rough Stuff, mas eu deveria ter perguntado.

TarzanTM & ©2009 ERB, Inc. Arte ©2009 Frank Frazetta.

Herança de cortesia

Machine Translated by Google



BOB McLEOD

Ofereci a Adam uma edição inteira dedicada apenas para ele, mas ele nunca me enviou nenhuma digitalização de arte ou comentários. Vai saber.

Todos os personagens TM e ©2009 Marvel Personagens, Inc.

Herança de cortesia

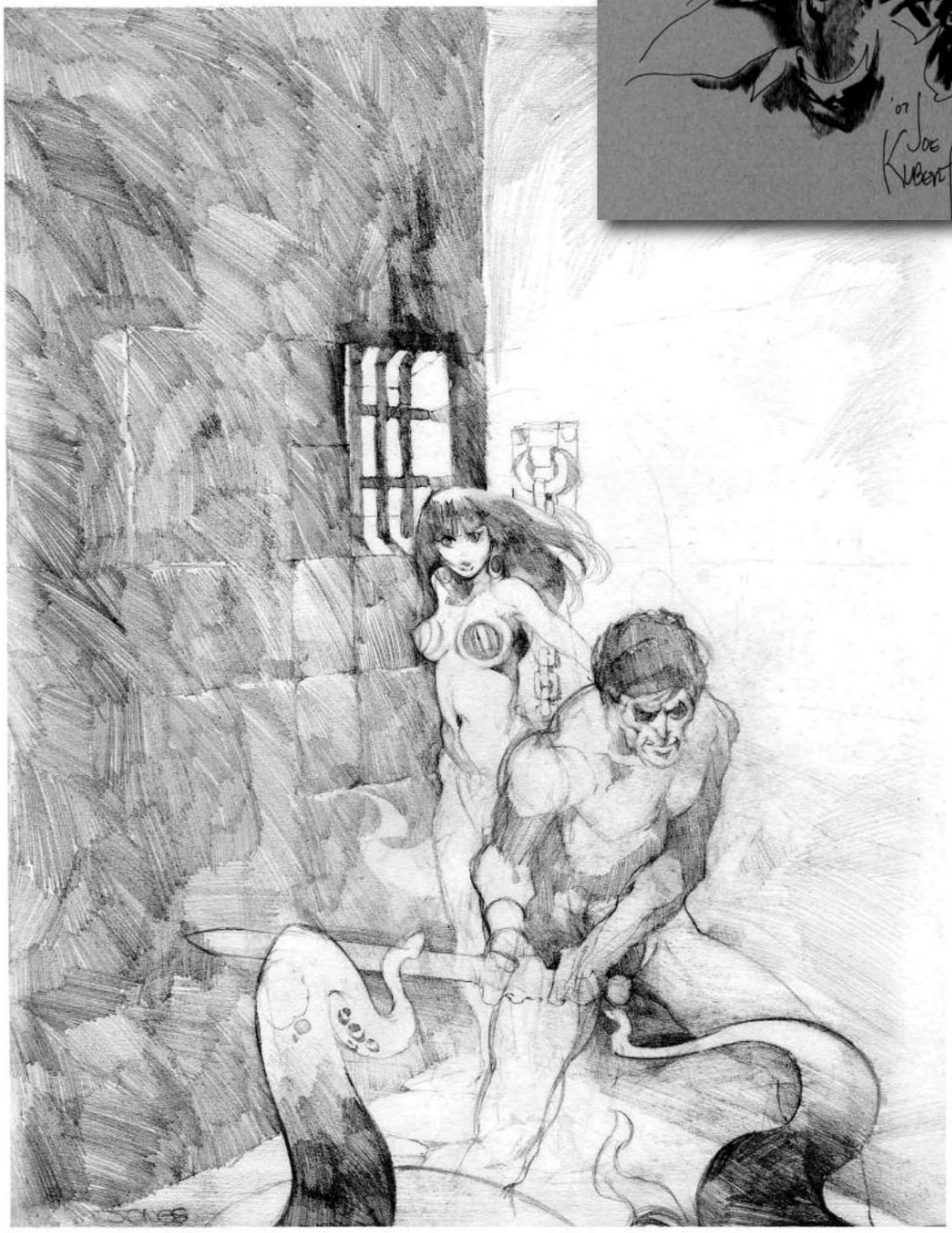
Machine Translated by Google

BOB McLEOD

Joe Kubert me recusou. Ele pensou que estávamos competindo com a escola dele. Seu filho Adam também ignorou minha oferta. É um pena, porque nossos leitores poderiam ter aprendido muito com seus comentários e lápis. Aqui, Joe demonstra como faça uma figura sair da página.

Arte ©2009 Joe Kubert

Herança de cortesia



Arte ©2009 Jeffrey Jones

BOB McLEOD

Eu tenho sido um grande Jeffrey Jones de desde os dias de O Nacional Satirizar. Jeffrey as pinturas são incríveis estou, e eu faria adorei fe- tura as preliminares de alguns daqueles velhos Tiras idílicas. De novo, minha culpa por não até perguntando.

Machine Translated by Google

BOB McLEOD

Jim Lee também virou-me para baixo. Esta é uma página que ele oferecido para aspirantes a tintas para dê uma chance. Boa sorte, porque você realmente tem que saber o que você está fazendo tinta isso, como Scott Williams mostrou nós alguns problemas atrás.

Cortesia Jim Lee

Super-homem e Batman©2009 DC

Histórias em quadrinhos

Machine Translated by Google

BOB McLEOD

Mike Mignola apenas continuou me afastando por três anos porque ele estava muito ocupado. Não posso reclamar, porque Eu tenho contado tudo as pessoas do meu lista de comissão o mesma coisa. Lá simplesmente não são suficientes horas do dia.

Observe como ele composições lideram seu olho através a página de um painel para o próximo por colocação cuidadosa das figuras.

Cortesia de P. Craig Russell

Batman©2009 DC

Histórias em quadrinhos

Machine Translated by Google

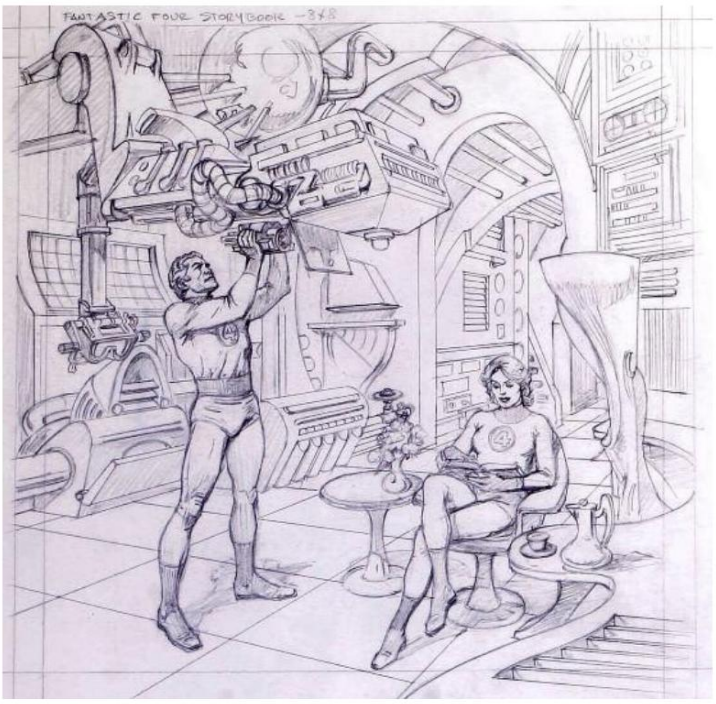
BOB McLEOD

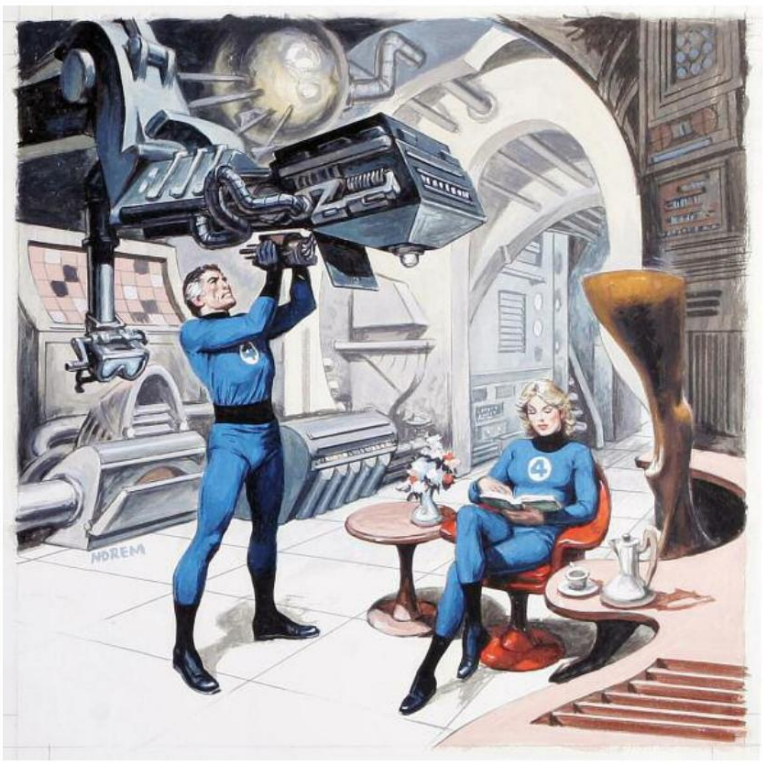
Frank Miller virou eu para baixo. Ou antes, seu "povo" fez. Eu acho que o Frank tornar-se grande demais para fale pessoalmente não mais. eu era o primeiro a pintar Frank quando ele veio para Maravilha, embora isso a página foi mais tarde assinado por Frank Springer. Seria foram inter- estou querendo entrevistar ele sobre seu transição de desenhando quadrinhos para dirigir filmes.

Espetacular Homem-Aranha #27, página 13.

Personagens TM e ©2009 Maravilha Personagens, Inc.

Machine Translated by Google

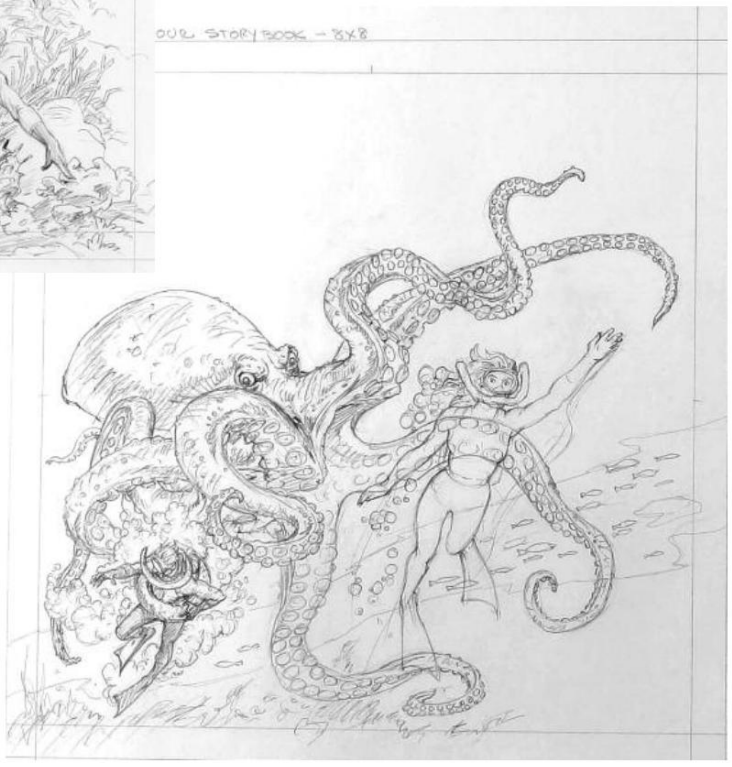




BOB McLEOD

Sempre gostei das capas pintadas de Earl Norem para as revistas em preto e branco da Marvel. Ele fez muitos covers de Conan e tinha uma espécie de sentimento Buscema em seu Conan. Estes rascunhos eram para um livro de histórias que ele fez nos anos 80. Eu teria gostado muito de entrevistar Earl e saber mais sobre ele e sua arte, mas nunca consegui entrar em contato com ele.

Personagens TM e ©2009 Maravilha Personagens, Inc.



Quarteto Fantástico: Ilha do Perigo (Marvel Books, 1984). Herança de cortesia

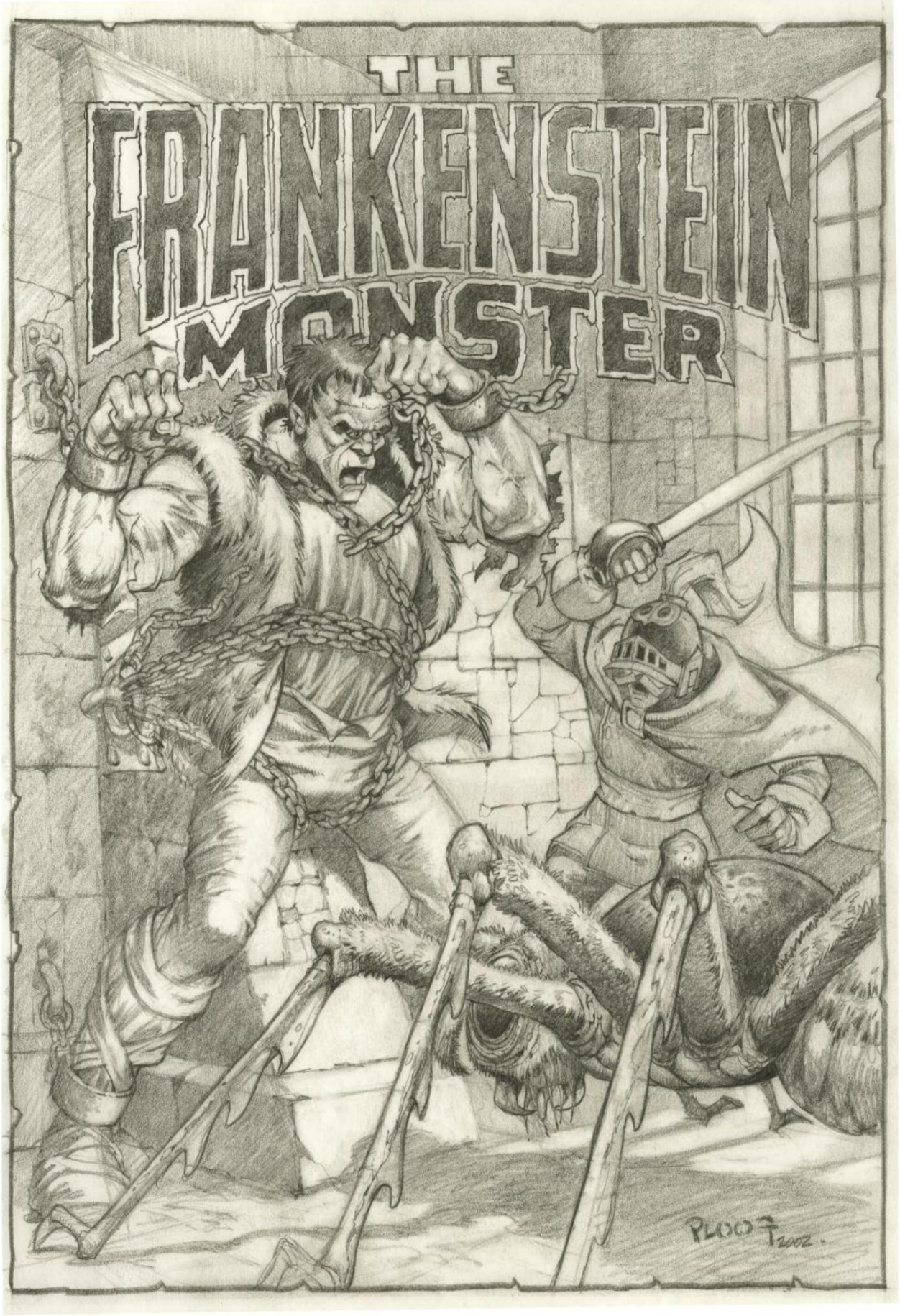
Machine Translated by Google

BOB McLEOD

Mike Ploog nunca peguei o fã aclama ele merece porque ele não fez super-Heróis. Eu tenho sempre gostei seu trabalho, mas apenas não deu a volta para pedir a ele estar em coisas difíceis. Que talento! Mas certifique-se de verificar fora seu recente Mestres Modernos volume, disponível agora de Duasmanhãs.

Herança de cortesia

Frankenstein Monstro TM & ©2009 respectivo proprietário



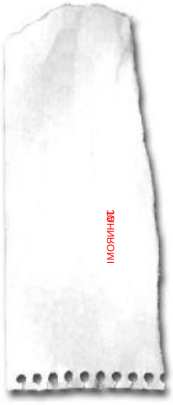
Machine Translated by Google

BOB McLEOD

Eu realmente deveria ter feito uma reportagem sobre o grande John Romita. Talvez eu pudesse ter entrevistado ele e seu filho juntos (JRJR estava na edição #3). John sempre usou um azul lápis para preliminares. Essa coisa do Mágico de Oz é muito legal, mas sempre será pelo Homem-Aranha que ele será lembrado.

Herança de cortesia

Mágico de Oz TM e
©2009MGM

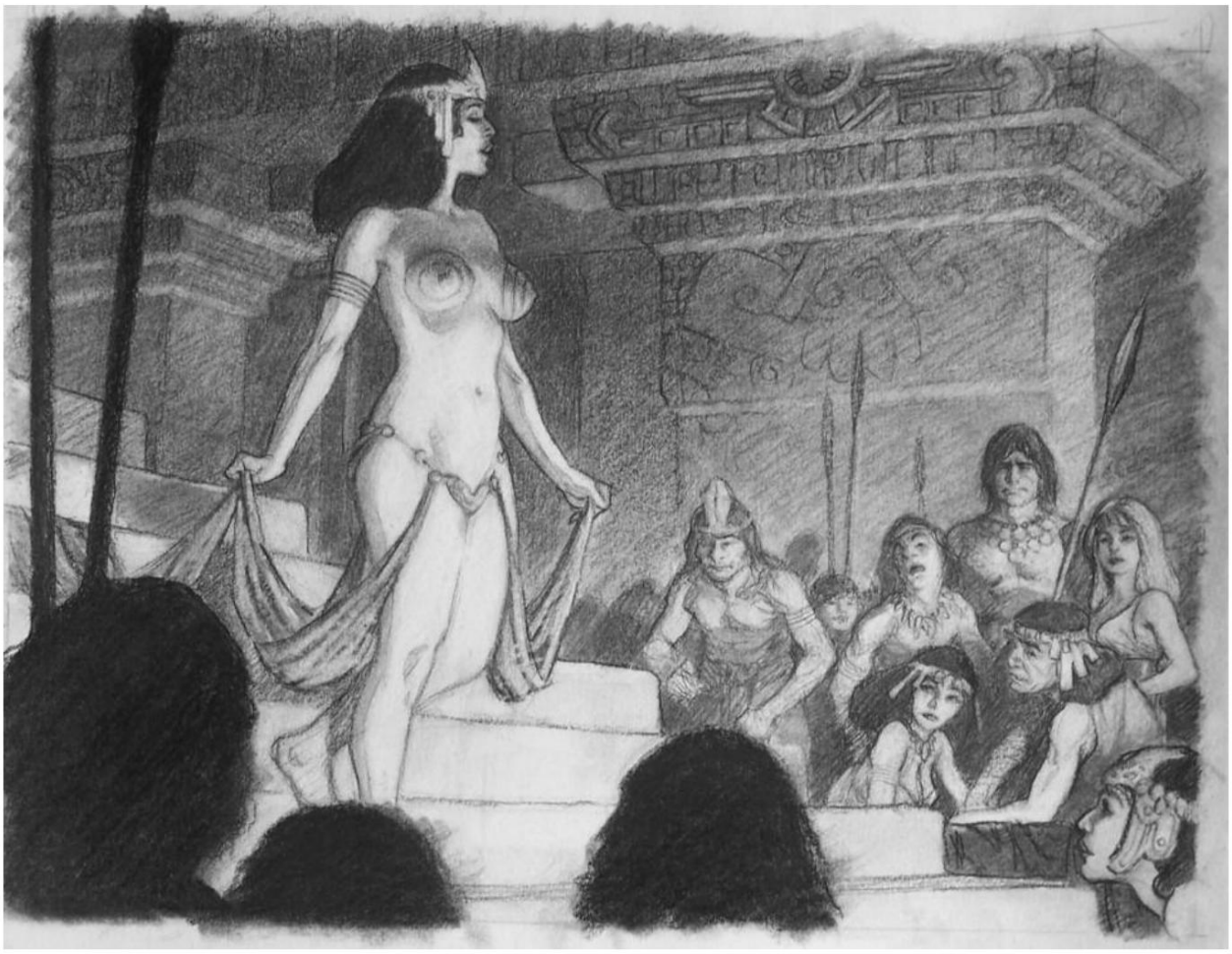


Machine Translated by Google

BOB McLEOD

Eu não cheguei ao Mark Schultz, principalmente porque TwoMorrows apresenta-o transformou em um Mestres Modernos livro. Seu lápis os desenhos são lindos tiful, e suas preliminares são tão artísticos quanto seus acabamentos. Isso é um prato de um dos os romances de Conan ele ilustrou.

Conan TM e © 2009 Conan Properties Intl., LLC



BOB McLEOD

Maria Severin é uma tesouro, e eu gostaria de poder ter apresentou mais de tanto ela quanto ela irmão John. Eu fiz publicar uma entrevista de Dewey Cassell sobre sua capa da Marvel Preliminares. Mas eu gosto do trabalho dela para Crazy melhor.

Herança de cortesia

Todos os personagens TM e ©2009 Maravilha Personagens, Inc.

Machine Translated by Google

BOB McLEOD

Eu não tinha ouvido falar de Ryan Sook até que alguém sugeriu que eu apresentá-lo. Mandei um e-mail para ele, mas nunca tive resposta dele. EU acho que sua arte é muito impressionante e adoraria tê-lo em coisas difíceis. Não sei nada sobre essas peças, exceto que gosto muito deles.

Cortesia de Nick Warmack

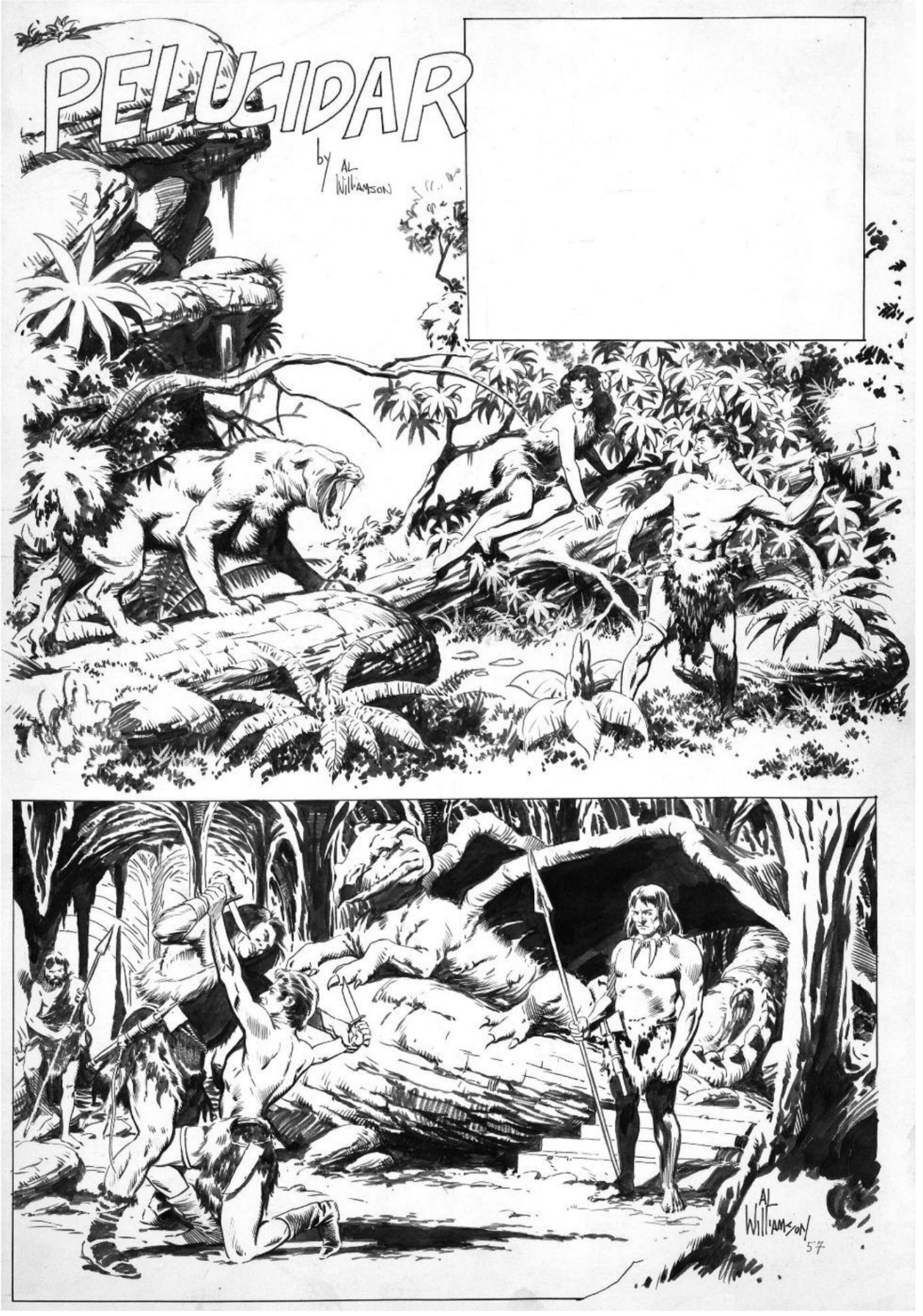
©2009 respectivo proprietário

Machine Translated by Google

BOB McLEOD

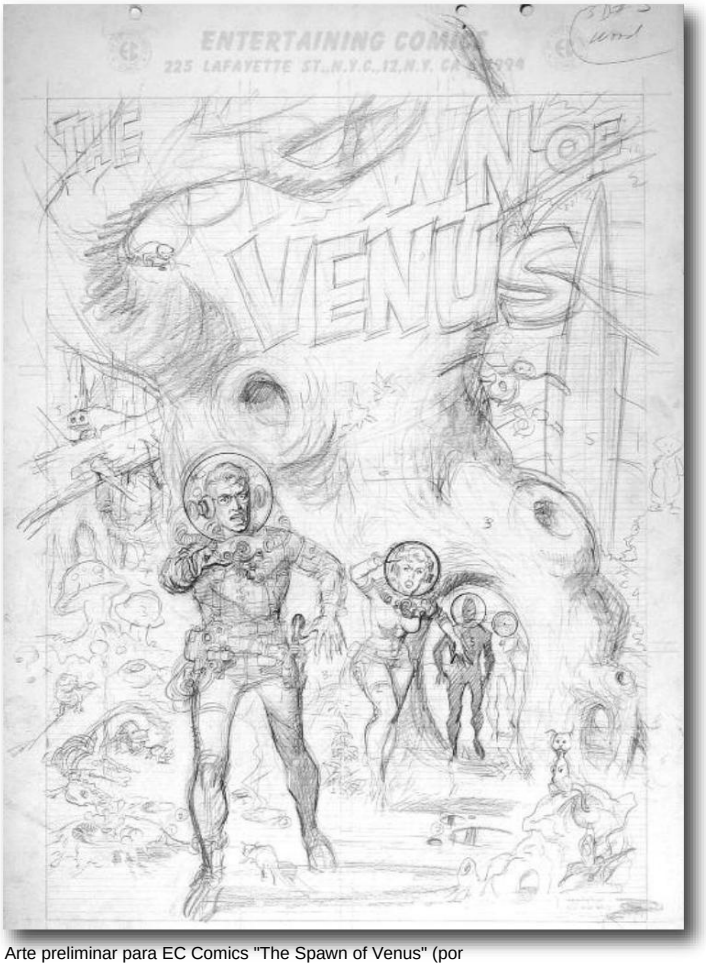
Sim, até lendas como Al Williamson às vezes tinha que faça páginas de amostra! Esta peça é um grande 13,5" x 20,5". tenho certeza espero que ele tenha conseguido trabalho. eu tive sorte o suficiente para visitar Al em sua casa anos atrás e troquei arte original com ele. Eu nunca consegui perto de um recurso nele, porém, para meu pesar.

TarzanTM & ©2009 ERB, Inc.

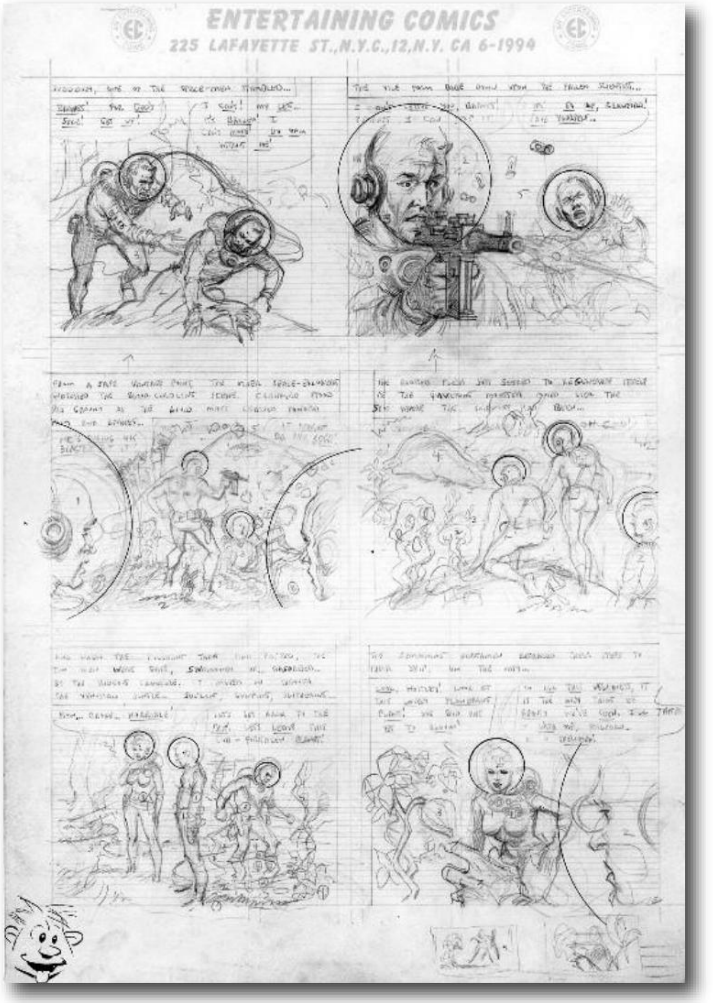


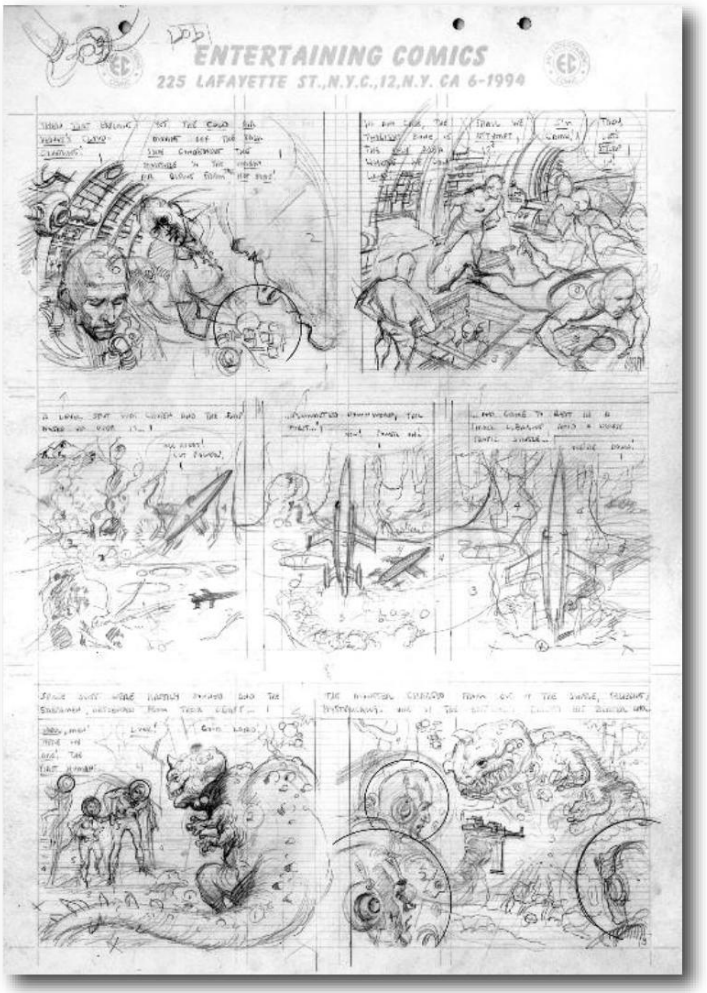
Teste de *Pellucidar/ Tarzan* (1957).
Herança de cortesia

Machine Translated by Google



Arte preliminar para EC Comics "The Spawn of Venus" (por volta de 1954)





BOB McLEOD

Eu esperava fazer um artigo sobre Wally Wood usando todos as páginas desta história, mas não consegui reuni-las em hora para esta última edição. De acordo com o Patrimônio Site de leilões, "Isto foi publicado no Woody's própria revista, Witzend #6. Esta é uma reformulação de a história originalmente desenhada por Al Feldstein que apareceu em Weird Science #6, e é quase certo provavelmente a inspiração para o filme de 1958, The Blob."

©2009 respectivo proprietário

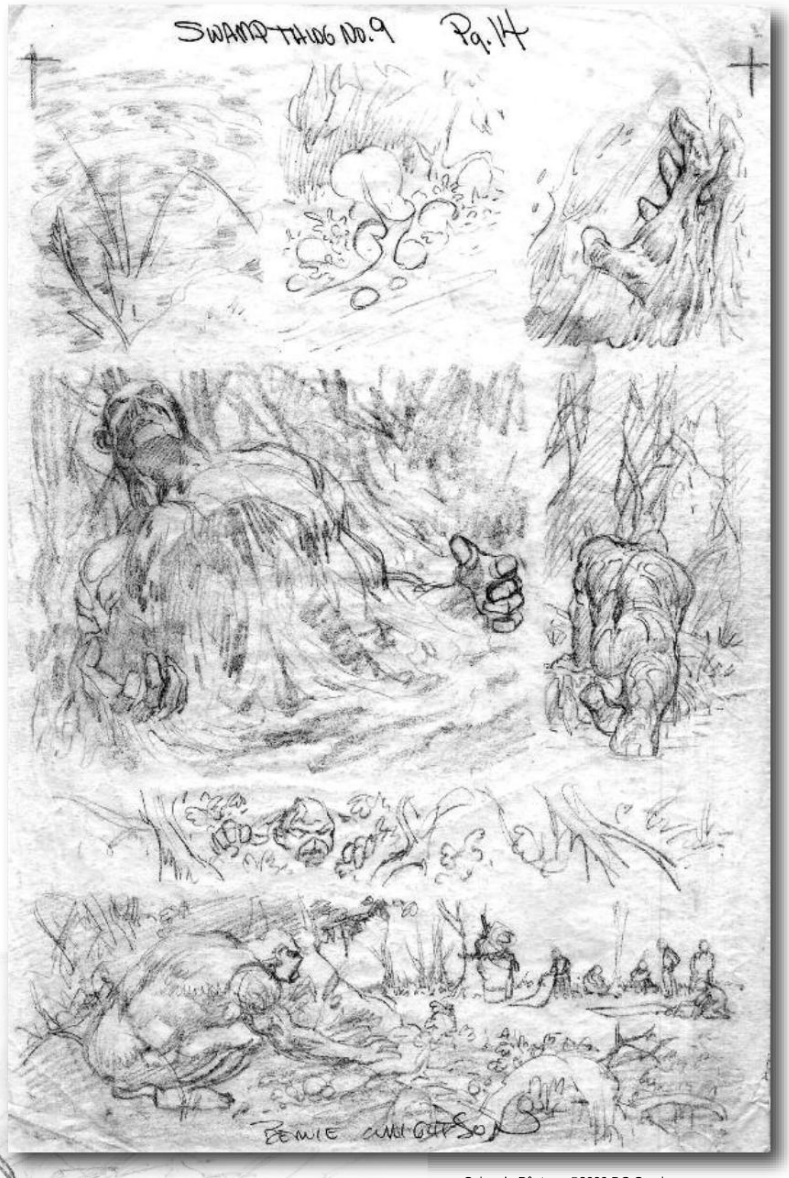
Machine Translated by Google

BOB McLEOD

Bernie Wrightson é um dos meus quadrinhos favoritos artistas de todos os tempos. Mandei um e-mail para ele sobre um recurso em Rough Stuff, e ele nunca respondeu. Sempre gostei de como ele usou sua influência de Jack Davis e sua influência Frazetta e os combinou em seu próprio estilo único, capturando muito do melhor De cada.

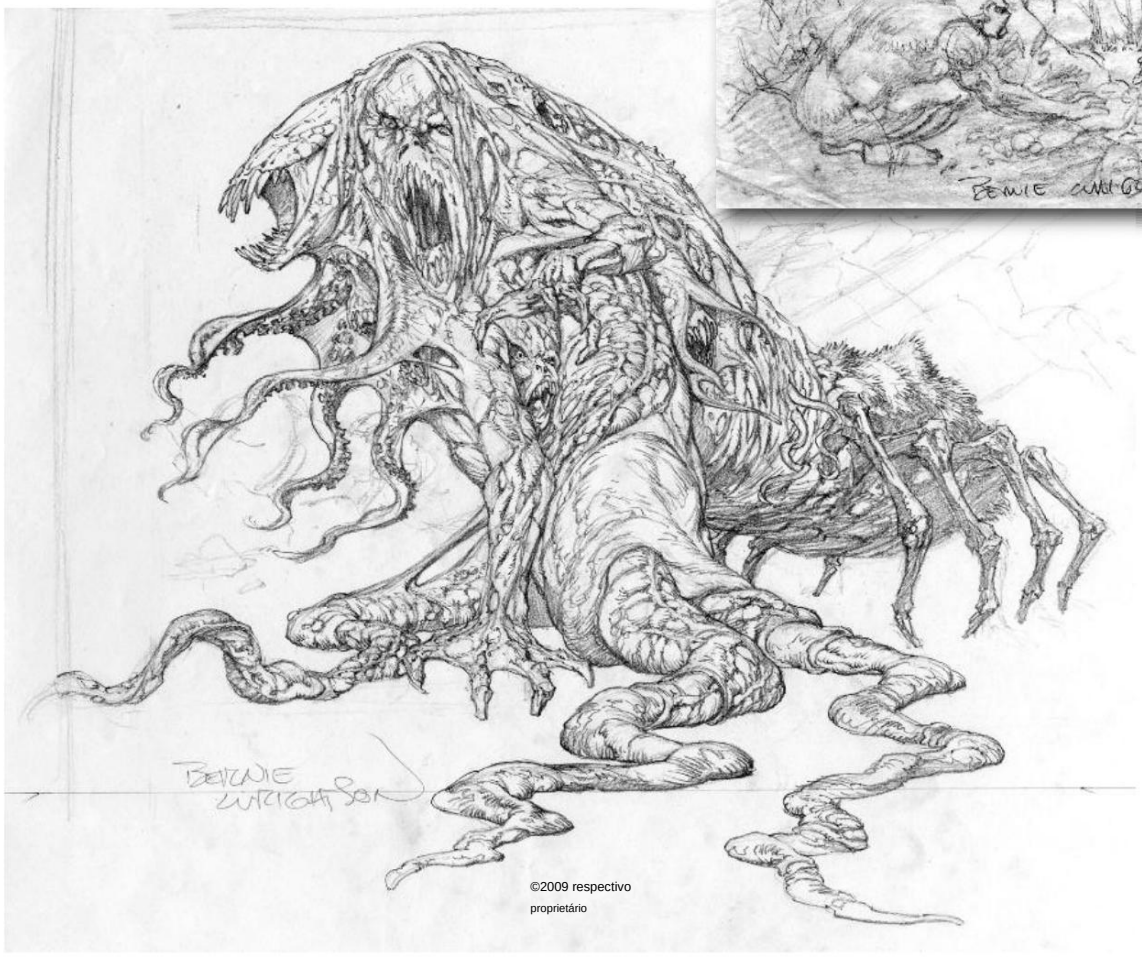
A narrativa de Bernie é de primeira linha. Ele sempre escolhe a melhor maneira de mostrar uma cena, e esta página do Monstro do Pântano #9 da DC é um ótimo exemplo disso. Este rascunho é tão bom que não acho que nem mesmo as excelentes tintas de Bernie lhe fizeram justiça. Confira. Como Len Wein conseguiu encobrir isso com tantas legendas e balões, nunca saberei. Parece que não precisa de uma única palavra.

Monstro do Pântano TM &
©2009 DC Comics.



Monstro do Pântano # 9, página 14 Pencil Prelim (1974) e esboço *de The Thing* .
Herança de cortesia

Coisa do Pântano ©2009 DC Comics



©2009 respectivo
proprietário

BOB McLEOD

Bem, vou terminar com um desenho que Bernie intitulado “A Coisa”. Havia muitos mais artistas que eu esperava aparecer em Rough Coisas, é claro, mas acho que nós consegui mostrar um pouco para vocês o melhor no negócio, passado, presente e futuro. espero que você gostei e aprendi com estes últimas dezenas de questões. Eu sei que sim!

Machine Translated by Google

BOB McLEOD

Esta capa áspera para o Jorge Romero quadrinhos é pequeno, em apenas 7" x 10,5." eu ia fechar com apenas uma página de Wrightson, mas esse é bom demais deixar passar. 30 anos mais tarde e Bernie ainda batendo neles fora do parque! Estude o próximo atenção à iluminação e textura. Eu amo o olho naquele elemento oco!

Etiquetas de dedo do pé TM e ©2009 Jorge Romero

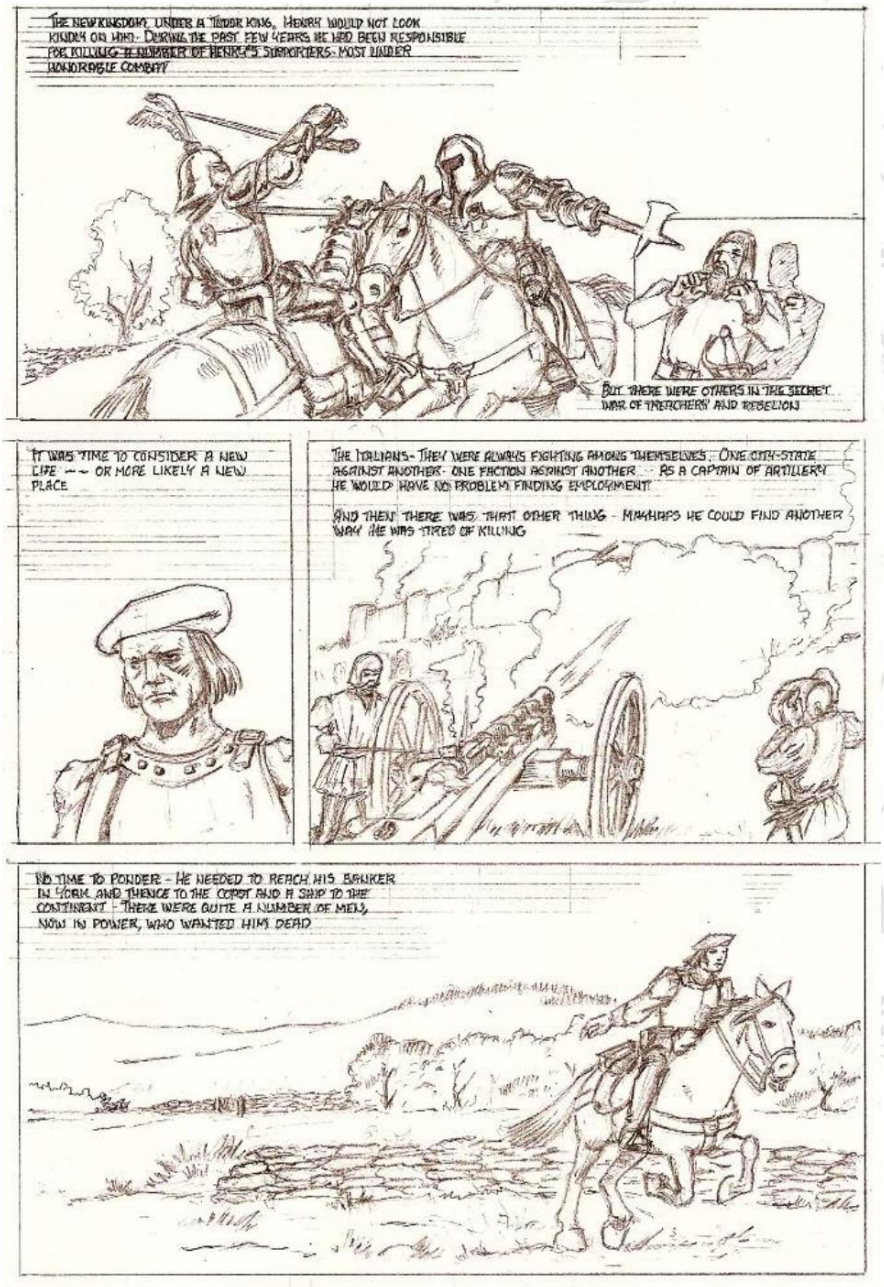
Toe Tags #3 Capa preliminar (DC, 2005).

Machine Translated by Google

ROUGHCRÍTICO

Por Bob McLeod

Nossa página final de amostra Rough Critique é de Harold Sinnott. Ele está nos levando de volta aos dias do Prince Valiant



e cavaleiros em batalha. Devo admirar a coragem de Harold ao abordar um assunto tão difícil. Exige muito de referência para figurinos e tudo mais além de todos os problemas habituais do desenho de quadrinhos. E isso vai necessariamente ser um trabalho de grande seriedade. Ele está nos levando de volta aos dias do Prince Valiant faixa. Muito poucos artistas que trabalham hoje podem competir com isso. Fiz uma página de amostra na esperança de assumir aquela tira há alguns anos, mas perdi para Gary Gianni. Você pode ver o meu aqui: http://www.bobmcleod.com/prince2.gif

Harold, no painel um há muito espaço vazio no canto superior direito. Mover o pequeno painel inserido para cima preenche bem esse espaço, e derrubar os cavaleiros move a árvore (que ampliei um pouco) para preencher o canto inferior direito agora vazio, além de melhorar a composição ao preencher melhor esse espaço. Você também não quer que ele esbarre em sua figura. Um dos seus grandes problemas é como você usa seu espaço.
Você precisa projetar seus desenhos para caber e preencher o permitido espaço.

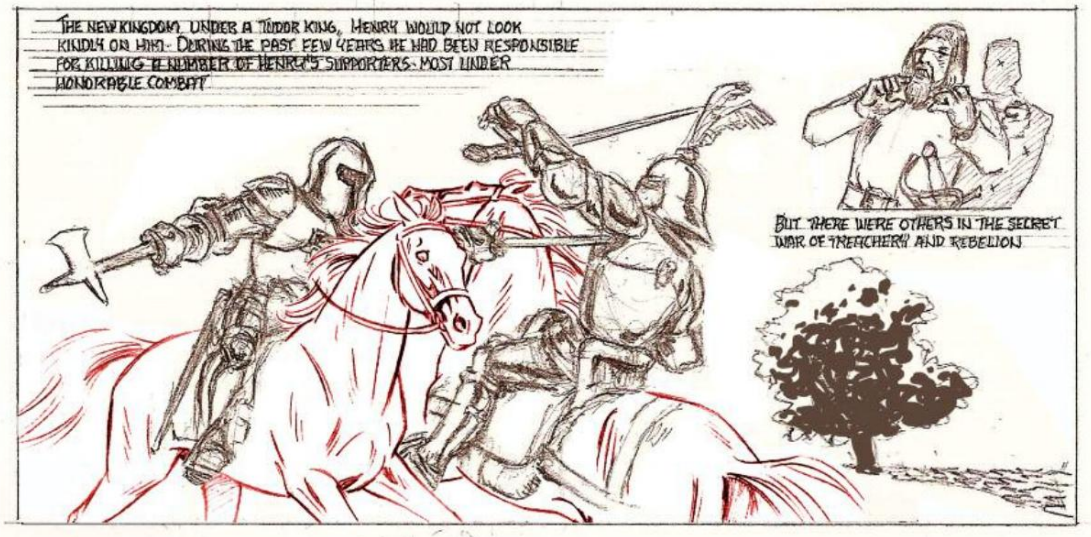
No painel 3, ampliar sua figura utiliza melhor o espaço, e você deve fazer com que ele olhe para dentro da página e não para fora dela. Observe que também adicionei algumas sombras aqui e em outros lugares. Usar mais sombras e preto adiciona peso e forma aos seus desenhos e faz com que suas figuras pareçam mais sólidas e tridimensionais. Hal Foster é muito bom em estudar para isso (assim como para todo o resto!).

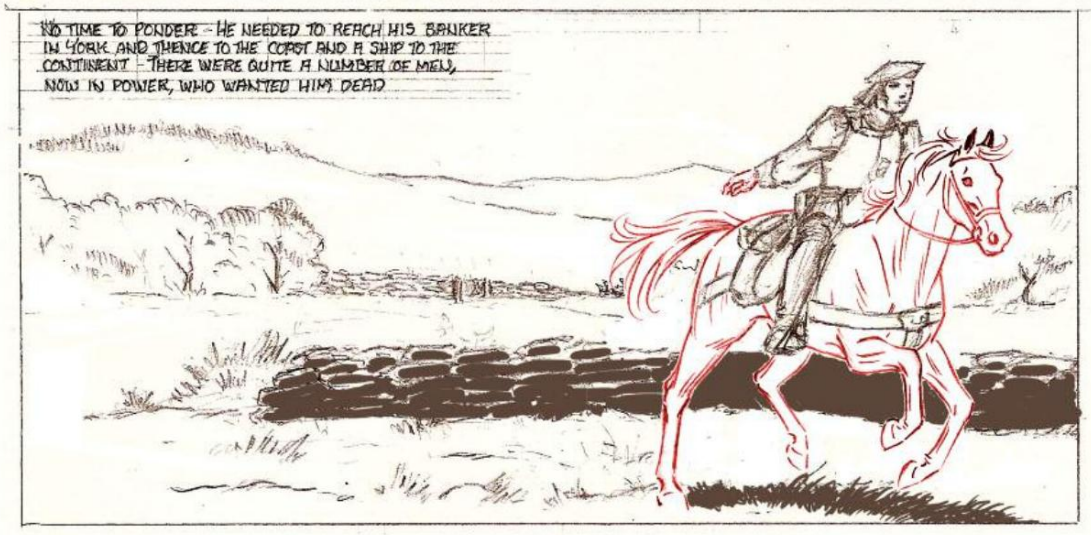
No painel 4, suas figuras são empurradas para os cantos, o que é proibido. Mova-os mais para dentro do painel. Você nunca deve cortar parte de uma figura, a menos que seja necessário.
E em vez de a figura com o cano entrar pela direita, se a ampliarmos ela parece estar mais perto de nós e entrar em cena pelo nosso lado, acrescentando muito mais profundidade. Além disso, a mão dele é muito grande na sua.

No último painel, flopei seu plano de fundo para melhor equilíbrio ante sua figura, cuja mão é mais uma vez grande demais. Também ampliei um pouco a figura. Desenhar cavalos é sempre muito desafiador e os seus precisam de muita ajuda, por isso trouxe o melhor artista de cavalos que conheço para nos aconselhar. Minha amiga June Brigman, cocriadora do Power Pack da Marvel, ex-instrutora do Joe Kubert School e atual artista no noticiário Brenda Starr-tira de papel, gosta de andar e desenhar cavalos. Ela fez as correções mostradas aqui e pedi que ela oferecesse todos os conselhos que pudesse. Prepara-te. Assim como eu, ela não faz rodeios.

Machine Translated by Google

June: Estes não são os piores desenhos de cavalos que já vi; eles se parecem com cavalos. Mas eles parecem cavalos de pelúcia sonolentos. Os cavalos são muito atléticos, por isso é importante indicar alguns ossos e músculos. Uma maneira de entender como o cavalo é montado é ler um livro sobre anatomia do cavalo e ver como ele se compara à anatomia humana. Um cavalo tem uma escápula, um úmero e um osso da ulna. Eles têm oblíquos e grande dorsal e músculos quadríceps como nós. Onde está a articulação do cotovelo do cavalo e como ela corresponde à nossa? O joelho de um cavalo é como o nosso pulso, a articulação do joelho é como o nosso joelho, o jarrete é como o nosso tornozelo. Quando você pensa dessa maneira, os cavalos não parecem tão estranhos. Um grande cavalo pode se mover como um gato. Então faça seus desenhos se moverem, torne-os emocionantes. As narinas devem estar dilatadas, a crina e a cauda devem estar girando, o branco dos olhos deve estar à mostra.





Desenhar um cavalo em uma cena é uma oportunidade de adicionar drama e ação.

Existem muitos livros sobre como desenhar cavalos. Mas o único que você precisa se chama Draw Horses with Sam Savitt. Tive a sorte de estudar com Sam num verão. Ele poderia desenhar qualquer cavalo fazendo qualquer coisa de qualquer ângulo, sem referência. Ele era o autor e ilustrador de mais de cem livros de histórias de cavalos, um cavaleiro ávido e o oficial artista dos Estados Unidos Equipe equestre. Sam não apenas conhecia a anatomia e os movimentos de um cavalo, mas também entendia seu comportamento e personalidade. Ele faz os cavalos ganharem vida melhor do que qualquer artista que conheço.

Mesmo que você não queira fazer carreira desenhando cavalos, vale a pena dedicar um pouco de tempo para entendê-los. Porque se você consegue entender como um cavalo é montado, você pode aplicar esse conhecimento para desenhar cães, gatos, veados, vacas – todos os tipos de outros mamíferos. Realmente, não é tão difícil quanto você pensa. E pode até ser divertido. Então vá em frente, entre em contato com o seu Sr. Ed interior.

Obrigado, junho! Hum, você se lembra quem era o Sr. Ed, não é, Harold? Vocês, crianças, podem pesquisar no Google. Bem, não sei sobre você, mas acabei de comprar um exemplar do livro de Sam Savitt! Para mais desenhos e conselhos de junho, não deixe de conferir a seção Rough Stuff do meu site. Esta é a última edição da Rough Stuff, mas meu recurso “Rough Critique” continuará no Draw! revista. Então, se você quiser que eu critique sua página de exemplo, envie-me um e-mail para mcleod.bob@gmail.com.

Machine Translated by Google

CONVERSA

O recurso que mais gosto são as “Críticas aproximadas”. Estou aprendendo coisas novas sobre arte em quadrinhos ou tendo coisas que nunca havia considerado antes, apontadas cerca de 40 anos depois de começar a ler histórias em quadrinhos! (Tenho 49 anos) E discordo do autor da carta da edição nº 8, que o criticou por ser “muito negativo”. Se, com o espaço limitado da revista, você às vezes parece rude, dedicar um tempo para fazer as correções que sugere mais do que compensa.

Entre outras coisas, eu nunca tinha pensado em encarar figuras para que elas atraíssem o olhar do leitor ao longo do caminho que você deseja que eles leiam nos painéis da página. Em vez disso, lembro-me de antigas reimpressões de histórias do Batman dos anos 50, onde flechas eram desenhadas para guiar você para o próximo painel a ser lido! Eles com certeza não fazem isso hoje em dia. Em vez disso, obtemos salpicos de página dupla que confundem os leitores sobre a sequência dos painéis porque as bordas dos painéis tocam a extensão central e são engolidas pelos grampos!
Alguns de seus outros insights estão quase me fazendo ansiar pela próxima história em quadrinhos que acho difícil de acompanhar para ver se eles levam a descobrir o que deu errado.

Eu também gosto da foto do Superman que você usou como pano de fundo a página das cartas na edição #8. E fiquei satisfeito ao ver isso no site não encoberto por cartas. Entre outras coisas, Superman é meu personagem favorito e me incomoda quando um artista não consegue desenhá-lo como modelo. Você se saiu muito bem. Mas, por exemplo, Gil Kane (um dos meus artistas favoritos) nunca acertou, senti quando ele desenhava o Superman em Action Comics nos anos 80. Era como se alguém estivesse usando a fantasia do Superman. Realmente me surpreendeu mais tarde, quando Roy Thomas em Alter Ego imprimiu uma ficha de personagem que Gil Kane desenhou do Superman para o desenho animado de Ruby Spears de 1988 que parecia o Superman para mim!

Sinceramente,
Pat Mattauch

Uau!!! A melhor edição até agora!!!

1) Adorei sua tatuagem sobre Garney na capa! Um retorno aos traços de tinta que têm vida e vitalidade!!

2) Sempre adorei os lápis do Garney, mas nunca me senti confortável em vê-los pintados ou coloridos. Os lápis mostrados na edição #10 confirmam o quão vivos são seus lápis. Por alguma razão, com Garney, a tinta achata suas coisas aos meus olhos. Eu não sei por quê. Eu adoraria encarregue o próprio Sinnott de pintar o Garney illo na página 8. Acho que Reinhold precisava de linhas de retenção de primeiro plano muito mais pesadas na versão com tinta na página 8. 9 para as figuras de Cap e Venom. Não tenho nenhuma noção de primeiro plano, meio plano e plano de fundo com essas tintas, embora elas sejam tecnicamente bem renderizadas. Seus comentários na pág. 15 aplicam-se à imagem com tinta na página 9.

3) Meu Deus, esse cara é bom! Págs. 16–19.

4) Matt Haley é um desenhista incrível, na tradição Buscema. Ele pode simplesmente desenhar. Mas a Power Girl da pág. 31 foi o que mais me chamou a atenção. Traços lindos, limpos, rítmicos, ousados, cheios de vida e vitalidade! Qualquer pessoa que pintasse isso com menos talento do que um Palmer, um McLeod ou um Breeding iria derrubá-lo.

5) Você leciona no PCAD? Não sabia disso. Parabéns! E parabéns pelo ótimo artigo. Seu parágrafo que contém “Desenhar quadrinhos requer…” é um tutorial dentro de um tutorial. O novato lerá essas palavras, mas apenas o amador de longa data como eu ou o profissional como você apreciará a profundidade do significado de suas palavras.

6) A habilidade técnica de Jason Paz é exibida de forma surpreendente na pág. 52. Ele demorou um ano para desenhar isso? Incrível!

7) AIEAH!!! Alex Raimundo!!! Direto do panteão para as páginas da Rough Stuff!!! Brilhante!!! Sua habilidade, habilidade, linha, comando, amplitude e ousadia estão ali para serem vistos! Que emoção vê-los!!! Vou comprar o livro do Robert.

8) Gostei imensamente do “Cantinho do Editor”. Sempre um estudo no arte dos quadrinhos quando vejo seu trabalho. Suas tintas na pág. 80 foram uma alegria e um excelente exemplo de como a tinta melhora os lápis, fazendo coisas que a tinta faz muito melhor do que os lápis: luz/sombra e texturas de superfície (os edifícios). Um mestre arte-finalista mostra seu trabalho!!!!!

Bem, acho que você pode dizer que gostei do assunto!! Pode vir!!! Não pode aguarde a próxima edição!!!

O teu amigo,
Michael Greczek

Sou um grande fã da Rough Stuff e só queria escrever para vocês para dizer o quanto adoro a revista. Cada edição é um banquete visual! Não sei dizer quantas vezes folheio cada edição. (A propósito, tenha todos eles!) É ótimo ver lápis brutos de alguns dos maiores talentos da indústria (passado e presente). Sempre penso no lápis como o artista “desconectado”. É ótimo ver a obra de arte antes que o pintor assuma o controle.
Ou para ver como a arte muda de pessoa para pessoa.

Machine Translated by Google

Adorei a edição nº 10 porque você apresentou Alex Raymond. Uma surpresa bastante agradável. Você tem planos de apresentar mais grandes ilustradores do passado? Seria uma boa adição. Ver Cornwell, Loomis ou Leyendecker ao lado de Adams, Buscema e Kirby seria incrível. [Infelizmente, não tive essa sorte. -ed.]

Em edições futuras, você acha que poderia incluir algum trabalho do o falecido e ótimo Jim Aparo? Você já trabalhou com ele antes? Senhor. Aparo deve ser um dos talentos mais subestimados da história dos quadrinhos. De qualquer forma, gostaria de saber se você poderia incluir alguns de seus trabalhos em The Phantom Stranger, Batman ou Aquaman. Eu adoraria ver suas coisas difíceis. Além disso, você acha que poderia incluir/cobrir qualquer material bruto dos grandes artistas da revista MAD, como Jack Davis, Wally Wood, Will Elder ou Mort Drucker? [Eu adoraria apresentar Aparo, mas como ele normalmente pintava seus próprios lápis, há muito pouco de seu trabalho preliminar por aí. Quanto aos caras do MAD, veja meus comentários sobre esse assunto. -ed.]

Por último, acho que lhe devo um pedido de desculpas. E o resto dos tinteiros do mundo também. Por muito tempo, pensei que os arte-finalistas eram apenas pessoas que traçavam os lápis e que qualquer um poderia fazer isso. Mais ou menos como se Stan Lee fizesse sua secretária tatuar o Surfista Prateado antes de ela ir para casa à noite. Sim, é uma ideia popular entre os fãs que não são de quadrinhos que pintar é fácil. Eu também sou culpado disso. Mas foi necessária a sua revista para realmente abrir meus olhos e ver que a tinta é muito mais do que apenas traçar. Apenas ver lápis brutos ao lado das páginas finais com tinta às vezes é surpreendente. Especialmente com desenhistas ásperos como John Buscema. Então, eu só queria limpar minha consciência e pedir desculpas a todos os arte-finalistas por não terem dado a vocês o crédito que merecem. Nunca mais. [Desculpas aceitas. Estou feliz por termos conseguido educá-lo sobre a arte da tinta. -ed.]

Obrigado novamente por lançar Rough Stuff. Adoro a revista e a espera entre as questões está me matando. Aguardando ansiosamente a edição nº 11.

PS TwoMorrows tinha um livro sobre o Sr. Aparo em preparação antes de morrer. Faz algum tempo que não ouço nada sobre isso. Você saberia o status do livro? [desculpe, Brian, eu não. -ed.]

Brian Thompson

Eu adoro arte áspera com lápis, então foi óbvio para mim conseguir Revista [Rough Stuff] como uma forma barata de coletar arte que eu possa manipular ou praticar colorir/traçar no meu computador também como apenas colecionar arte pop por si só.

(Sim, os quadrinhos são Pop Art, quer Roy Lichenstein entre a imagem ou não. Eles eram Pop Art antes dele e assim permanecem após sua morte. Não sou fanático pela arte dos quadrinhos e também sou realista. Odeio ver o termo "história em quadrinhos" em lojas e bibliotecas. A maioria de nós ainda está tão consciente de que não podemos chamar uma pá de "pá"? Eles continuam sendo histórias em quadrinhos para mim!)

Coisas difíceis e empate! de Mike Manley são as duas revistas que atualmente compre religiosamente na loja de quadrinhos local. Publicou todas as edições de ambos os livros. É uma delícia sentar e ler, além de dar uma olhada na arte e descobrir núcleos de informações que não percebi ao ler milhares de histórias em quadrinhos ou nos cento e milhões de livros de instruções de arte que tenho.
Sempre algo novo em cada edição.

Sinceramente,

George Cepeda

O novo Rough Stuff foi ótimo como sempre. Acho que gosto mais da sua revista do que do Draw, o que diz muito.

Greg Vondruska

Sou fã do seu trabalho desde que fui apresentado a ele na história em quadrinhos dos Novos Mutantes e adoro sua revista Rough Stuff. Graças à sua revista, obtive informações sobre muitos dos meus artistas favoritos e suas obras de arte. Gostei particularmente do artigo sobre quadrinhos franceses e belgas da edição #8, já que nasci na Europa e cresci lendo esses livros.

Antonio Rodríguez

Acabei de comprar a edição nº 1 da Rough Stuff através da TwoMorrows e é uma ótima revista. Escusado será dizer que estarei assinando.
Ver os lápis brutos de artistas profissionais é extremamente útil para um amador como eu. [As assinaturas agora são inúteis, mas edições anteriores ainda estão disponíveis. -ed.]

Brian Carrol

Machine Translated by Google

Anuncie conosco!

ALTER EGO! • EDIÇÃO ANTERIOR! • EMPATE!
COISA ÁSPERA! • ESCREVA AGORA!

COBERTURAS: 8,375" de largura x 10,875" de altura (mais 1/8" de sangramento ao redor)
PÁGINA INTEIRA: 7,5" de largura x 10" de altura **MEIA PÁGINA:** 7,5" de largura x 4,875" de altura **QUARTO DE PÁGINA:** 3,75" de largura x 4,875"

Essas taxas são para anúncios fornecidos em disco (arquivos PDF, JPEG, TIF, EPS ou Quark Xpress são aceitáveis). Não se aplicam descontos de agência. Anúncios gráficos não estão disponíveis para o **Jack Kirby Collector.**

Taxas de anúncios:

COR da contracapa: $ 800 ($ 700 para dois ou mais)
Capa interna em preto e branco: $ 400 ($ 350 para dois ou mais)
Interior em preto e branco de página inteira: US $ 300 (US$ 250 para dois ou mais)
Interior em preto e branco de meia página: US$ 175 (US$ 150 para duas ou mais)
Interior em preto e branco de um quarto de página: US$ 100 (US$ 87,50 para duas ou mais)

Taxas de anúncios em massa!

Execute o anúncio do mesmo tamanho para 26 inserções e estes descontos serão aplicados:

COR da contracapa: US$ 10.000 (US$ 385 por anúncio)
Capa interna em preto e branco: $ 6.000 ($ 231 por anúncio)
Interior em preto e branco de página inteira: US$ 4.000 (US$ 154 por anúncio)
Interior em preto e branco de meia página: US$ 2.000 (US$ 77 por anúncio)
Interior em preto e branco de um quarto de página: US$ 1.000 (US$ 39 por anúncio)

Aceitamos cheque, ordem de pagamento e todos os principais cartões de crédito; inclua o número do cartão e a data de validade.

Envie cópia do anúncio e pagamento (fundos dos EUA) para:

TwoMorrows Publishing 10407
Bedfordtown Dr. • Raleigh, NC 27614 919-449-0344 • fax 919-449-0327 • E-mail: *twomorrow@aol.com*

$ 200.000 PAGOS PELA ARTE EM Quadrinhos ORIGINA

COLECIONADOR PAGANDO MAIS DÓLAR POR "QUALQUER E TODOS" HQ ORIGINAIS E TRABALHOS DE HQS DA DÉCADA DE 1930 ATÉ O PRESENTE!
CAPAS, PINUPS, PÁGINAS, NÃO IMPORTA!
PROCURA-SE 1 PÁGINA OU COLEÇÕES INTEIRAS!

LIGUE OU ENVIE-ME UM E-MAIL A QUALQUER MOMENTO!

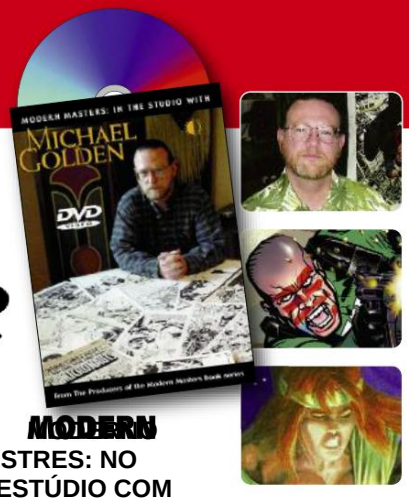
330-296-2415
mikeburkey@aol.com

OU ENVIE SUA LISTA PARA:
MIKE BURKEY PO BOX 455 • RAVENNA, OH 44266 O
DINHEIRO ESTÁ ESPERANDO, ENTÃO PRESS

Machine Translated by Google

SÉRIE MESTRES MODERNOS

Editado por **ERIC NOLEN-WEATHINGTON,** essas brochuras e DVDs comerciais são dedicados aos **MELHORES ARTISTAS DE QUADRINHOS DE HOJE!** Cada livro contém **OBRAS DE ARTE RARAS E INVISÍVEIS** direto dos arquivos do artista, além de uma **ENTREVISTA ABRANGENTE** (incluindo influências e suas opiniões sobre a narrativa gráfica), **SEÇÕES DE SKETCHBOOK DE LUXO** e muito mais! E não perca nossos DVDs complementares , mostrando os artistas trabalhando em seus estúdios!



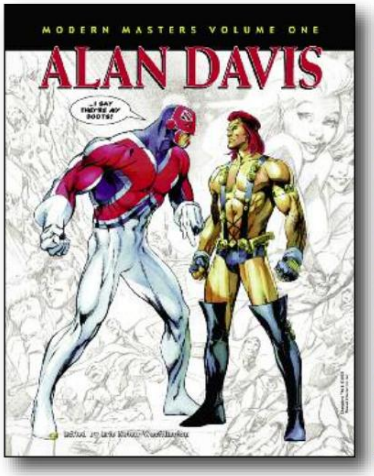
MODERN MESTRES: NO ESTÚDIO COM GEORGE PÉREZ DVD

Faça um **TOUR PESSOAL** pelo estúdio de George e assista **PASSO A PASSO** enquanto o artista favorito dos fãs ilustra uma edição especial de **WITCHBLADE do TOP COW!** Além disso, veja George enquanto ele desenha para fãs em convenções e ouça seus colegas e colegas — incluindo **MARV WOLFMAN** e **RON** MARZ — compartilharem suas anedotas e percepções pessoais ao longo do caminho! (DVD de formato padrão de 120 minutos) **$ 29,95** ISBN: **9781893905511** Código de pedido de diamante: **JUN053276**

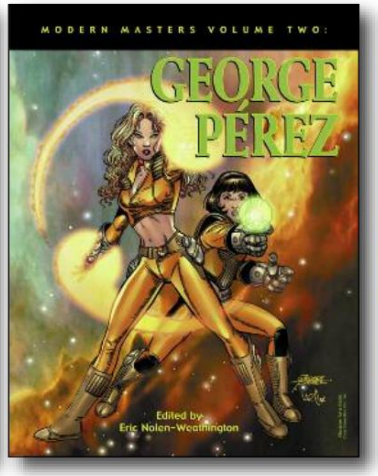
MODERN MESTRES: NO ESTÚDIO COM DVD MICHAEL DOURADO

Vá aos bastidores e entre no estúdio de Michael Golden para dar **uma olhada na MENTE CRIATIVA** de um dos grandes nomes dos quadrinhos. Testemunhe um mestre moderno em ação enquanto este DVD de 90 minutos oferece uma visão exclusiva do **ARTISTA NO TRABALHO,** enquanto ele **DISCUTE OS PROCESSOS** que empreende para criar uma nova série de quadrinhos.

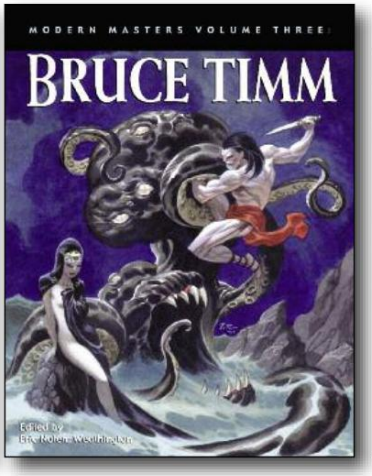
(DVD de formato padrão de 90 minutos) **$ 29,95**
ISBN: **9781893905771**
Código de pedido de diamante: **MAY073780**



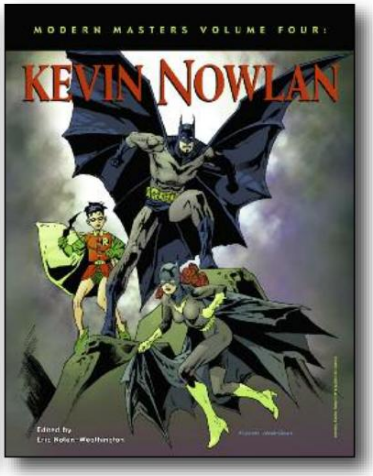
Volume 1: ALAN DAVIS por Eric Nolen-Weathington (brochura comercial de 128 páginas) **$ 14,95**
ISBN: **9781893905191**
Código de pedido de diamante: **JAN073903**



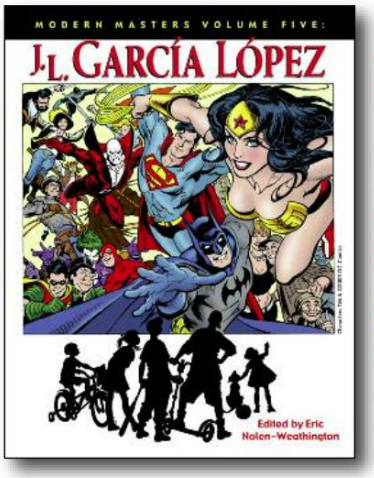
Volume 2: GEORGE PÉREZ por Eric Nolen-Weathington (brochura comercial de 128 páginas) **$ 14,95**
ISBN: **9781893905252**
Código de pedido de diamante : **JAN073904**



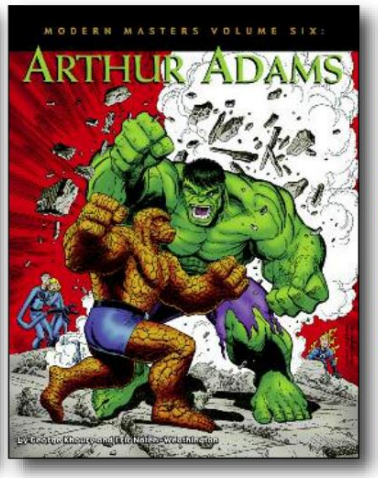
Volume 3: BRUCE TIMM por Eric Nolen-Weathington (TPB de 120 páginas com **COLOR) $ 14,95**
ISBN: **9781893905306**
Código de pedido de diamante: **APR042954**



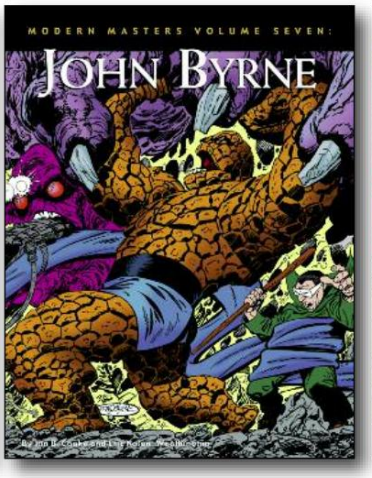
Volume 4: KEVIN NOWLAN por Eric Nolen-Weathington (TPB de 120 páginas com **COLOR) $ 14,95**
ISBN: **9781893905382**
Código de pedido de diamante: **SEP042971**



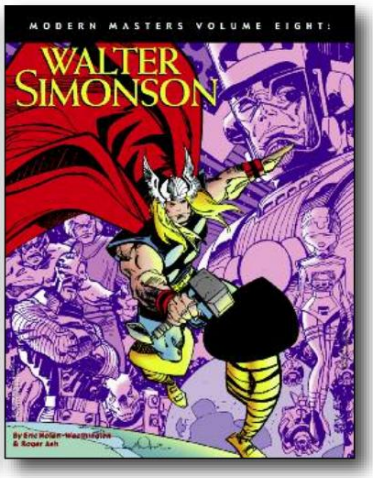
Volume 5: GARCÍA-LÓPEZ por Eric Nolen-Weathington (TPB de 120 páginas com **COLOR) $ 14,95**
ISBN: **9781893905443**
Código de pedido de diamante: **APR053191**



Volume 6: ARTHUR ADAMS por George Khoury e Eric Nolen-Weathington (brochura comercial de 128 páginas) **$ 14,95**
ISBN: **9781893905542**
Código de pedido de diamante: **DEC053309**

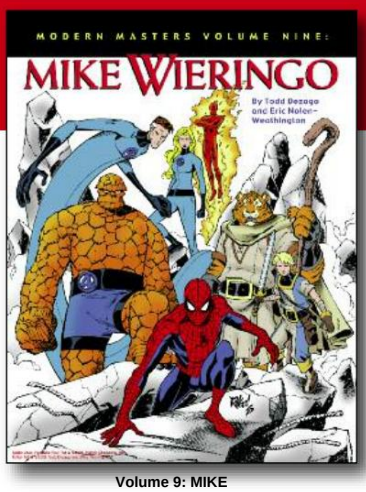


Volume 7: JOHN BYRNE por Jon B. Cooke e Eric Nolen-Weathington (brochura comercial de 128 páginas) **$ 14,95**
ISBN: **9781893905566**
Código de pedido de diamante: **FEB063354**

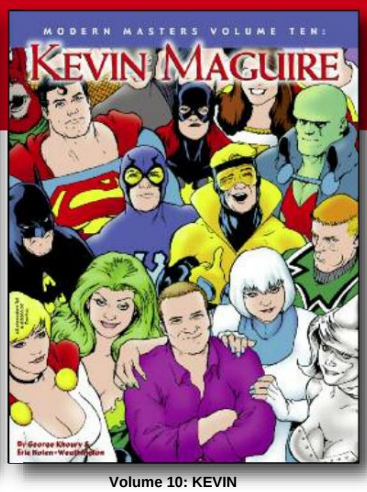


Volume 8: WALTER SIMONSON por Roger Ash e Eric Nolen-Weathington (brochura comercial de 128 páginas) **$ 14,95**
ISBN: **9781893905641**
Código de pedido de diamante: **MAY063444**

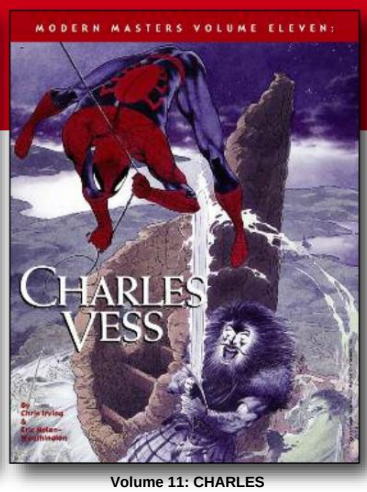
Machine Translated by Google



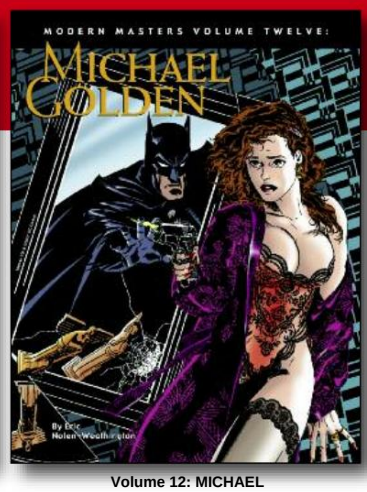
Volume 9: MIKE WIERINGO por Todd DeZago e Eric Nolen-Weathington (TPB de 120 páginas com **COLOR) $ 14,95**
ISBN: **9781893905658**
Código de pedido de diamante: **AUG063626**



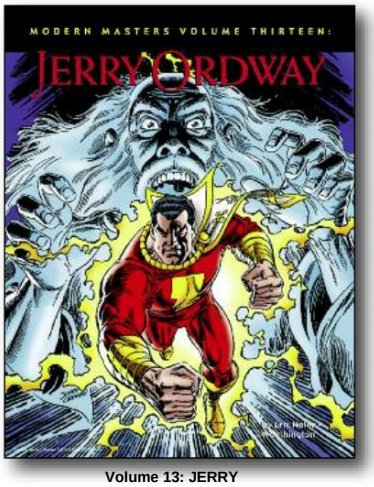
Volume 10: KEVIN MAGUIRE por George Khoury e Eric Nolen-Weathington (brochura comercial de 128 páginas) **$ 14,95** ISBN: **9781893905665**
Código de pedido de diamante: **OCT063722**



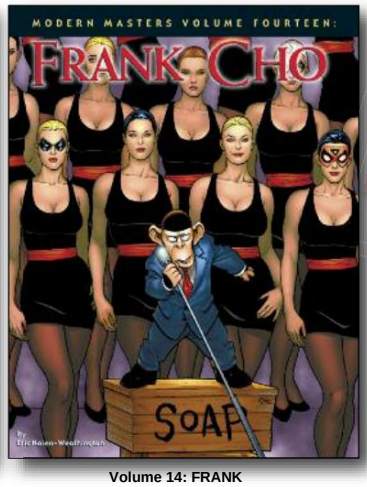
Volume 11: CHARLES VESS por Christopher Irving e Eric Nolen-Weathington (TPB de 120 páginas com **COLOR) $ 14,95** ISBN: **9781893905696**
Código de pedido de diamante: **DEC063948**



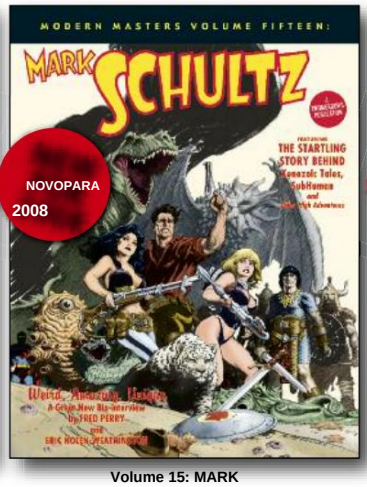
Volume 12: MICHAEL GOLDEN por Eric Nolen-Weathington (TPB de 120 páginas com **COLOR) $ 14,95** ISBN: **9781893905740**
Código de pedido de diamante: **APR074023**



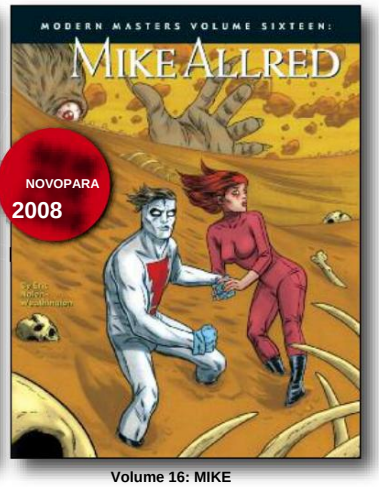
Volume 13: JERRY ORDWAY por Eric Nolen-Weathington (TPB de 120 páginas com **COLOR) $ 14,95** ISBN: **9781893905795**
Código de pedido de diamante: **JUN073926**



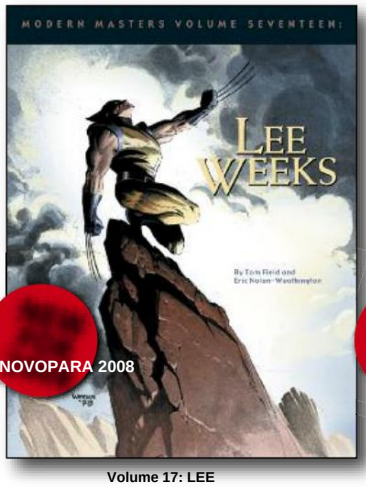
Volume 14: FRANK CHO por Eric Nolen-Weathington (TPB de 120 páginas com **COLOR) $ 14,95** ISBN: **9781893905849**
Código de pedido de diamante: **AUG074034**



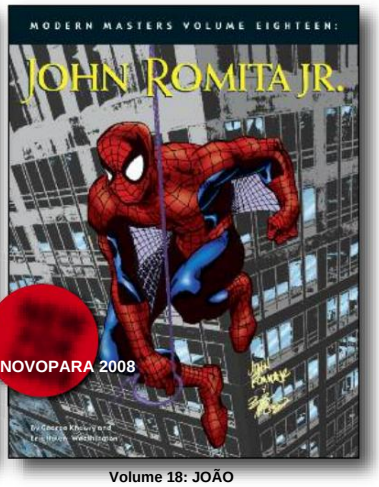
Volume 15: MARK SCHULTZ por Fred Perry e Eric Nolen-Weathington (TPB de 120 páginas com **COLOR) $ 14,95** ISBN: **9781893905856**
Código de pedido de diamante: **OCT073846**



Volume 16: MIKE ALLRED por Eric Nolen-Weathington (TPB de 120 páginas com **COLOR) $ 14,95** ISBN: **9781893905863**
Código de pedido de diamante: **JAN083937**



Volume 17: LEE WEEKS por Tom Field e Eric Nolen-Weathington (brochura comercial de 128 páginas) **$ 14,95** ISBN: **9781893905948**
Enviado em maio de 2008



Volume 18: JOÃO ROMITA JR. por George Khoury e Eric Nolen-Weathington (brochura comercial de 128 páginas) **$ 14,95** ISBN: **9781893905955**
Enviado em julho de 2008

MESTRES MODERNOS PACOTES

PACOTE O GEORGE PEREZ VOLUME E DVD JUNTO, OU O MICHAEL GOLDEN VOLUME E DVD JUNTO

APENAS $ 37,95 CADA

(ECONOMIZE $ 7 P

VOLUMES DE MESTRES MODERNOS SOBRE MIKE PLOOG E CHRIS SPROUSE ESTÃO CHEGANDO NO OUTONO DE 2008 VEJA NOSSA ATUALIZAÇÃO DO CATÁLOGO DE VERÃO!

Machine Translated by Google

REVISTAS “COMO FAZER”

Saindo das páginas da **EDIÇÃO ANTERIOR!** vem **ROUGH STUFF,** celebrando a **ARTE** de criar quadrinhos! Editada pelo famoso arte-final **BOB McLEOD,** cada edição destaca páginas a lápis **NUNCA ANTES PUBLICADAS ,** esboços preliminares, layouts detalhados e até versões com tinta não utilizadas de artistas ao longo da história dos quadrinhos. Estão incluídos comentários sobre a arte, discutindo o que deu certo e errado com ela e informações básicas para colocar tudo em perspectiva histórica. Além disso, as comparações antes e depois permitem que você veja em primeira mão como uma imagem muda do conceito inicial para a versão publicada. Então não perca esta revista incrível, com galerias de arte **NUNCA ANTES VISTO ,** de algumas de suas séries favoritas de todos os tempos, e dos maiores profissionais do setor!

ROUGH STUFF #1 Nossa edição de estreia apresenta galerias de **ARTE INVISÍVEL** de quem é quem dos Mestres Modernos, incluindo: **ALAN DAVIS, GEORGE PÉREZ, BRUCE TIMM, KEVIN NOWLAN, JOSÉ LUIS GARCÍA-LÓPEZ, ARTHUR ADAMS, JOHN BYRNE** e **WALTER SIMONSON,** mais uma entrevista **com KEVIN NOWLAN ,** críticas de arte e uma nova **CAPA DE BRUCE TIMM!** (revista de 116 páginas) **$ 6,95** Código de pedido de diamante: **APR063497**

ROUGH STUFF #2 A continuação da nossa primeira edição apresenta mais galerias de **ARTE INVISÍVEL** dos principais profissionais da indústria, incluindo: **BRIAN APTHORP, FRANK BRUNNER, PAUL GULACY, JERRY ORDWAY, ALEX TOTH** e **MATT WAGNER,** além de uma entrevista com **PAUL GULACY ,** uma olhada na arte dos profissionais **ANTES de** serem profissionais e uma nova **CAPA GULACY “HEX”!**

(revista de 100 páginas) **$ 6,95**
Código de pedido de diamante: **AUG063714**

COISA ÁSPERA #3

Ainda mais galerias de **ARTE NÃO PUBLICADA** de **MIKE ALLRED, JOHN BUSCEMA, YANICK PAQUETTE, JOHN ROMITA JR., P. CRAIG RUSSELL** e **LEE WEEKS,** além de **JOHN ROMITA JR.** entrevista, analisa o processo de criação de uma capa (com **BILL SIENKIEWICZ** e **JOHN ROMITA** JR.) e um novo **ROMITA JR. CAPA,** além de uma **PRÉVIA GRATUITA DO SORTEIO #13!**

(revista de 100 páginas) **$ 6,95**
Código de pedido de diamante: **NOV064024**

ROUGH STUFF #4 Mais galerias **NUNCA PUBLICADAS** (com comentários detalhados dos artistas) de **MICHAEL KALUTA, ANDREW** “Starman” **ROBINSON, GENE COLAN, HOWARD CHAYKIN** e **STEVE BISSETTE,** além de entrevista e arte de **JOHN TOTLEBEN,** uma olhada no Dia da Mulher Maravilha leilão de caridade (com arte rara), críticas de arte, comparações de arte antes e depois e uma **PRÉ-VISUALIZAÇÃO GRATUITA DO WRITE NOW # 15!**

(revista de 100 páginas) **$ 6,95**
Código de pedido de diamante: **FEB073911**

COISA ÁSPERA #5

Galerias **NUNCA ANTES PUBLICADAS** (completas com extensos comentários dos artistas) de **PAUL SMITH, GIL KANE, CULLY HAMNER, DALE KEOWN** e **ASHLEY WOOD,** além de uma entrevista e arte de **STEVE RUDE,** um exame de **JOHN ALBANO** e **TONY DeZUNIGA** trabalho em Jonah Hex, nova **capa de STEVE RUDE,** além de uma **pré-visualização gratuita da edição anterior # 23!**

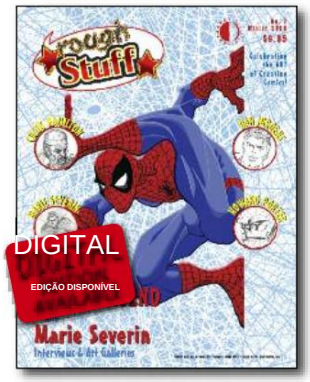
(revista de 100 páginas) **$ 6,95**
Código de pedido de diamante: **MAY073902**

COISA ÁSPERA #6

Apresenta uma nova entrevista e capa de **BRIAN STELFREEZE,** entrevista com **BUTCH GUICE,** extensas galerias de arte/comentários de **IAN CHURCHILL, DAVE COCKRUM** e **COLLEEN DORAN, MIKE GAGNON** analisa quadrinhos independentes, com arte e comentários de **ANDREW BARR, BRANDON GRAHAM e ASAF HANU-KA !** Inclui uma **pré-visualização GRATUITA do ALTER EGO #72!**

(revista de 100 páginas) **$ 6,95**
Código de pedido de diamante: **AUG074137**

COISA ÁSPERA #7



Apresenta uma entrevista detalhada e capa de **TIM TOWNSEND, CRAIG HAMILTON, DAN JURGENS** e **HOWARD PORTER** oferecem arte preliminar e comentários, retrospectiva da carreira de **MARIE SEVERIN ,** histórias em quadrinhos com arte e comentários de **DAWN BROWN, TOMER HANUKA, BEN TEMPLESMITH e LANCE TOOKS** e muito mais!

(revista de 100 páginas) **$ 6,95**
Código de pedido de diamante: **NOV073966**

COISA ÁSPERA #8

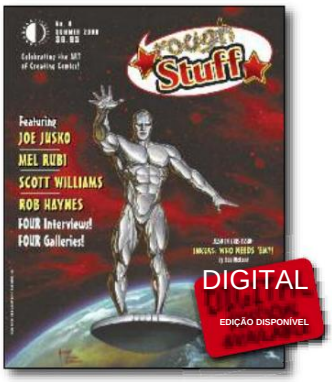
Apresenta uma entrevista detalhada e pintura de capa do extraordinário **MIKE MAYHEW,** arte preliminar e inédita de **ALEX HORLEY, TONY DeZUNIGA, NICK CARDY** e **RAFAEL KAYANAN** (incluindo comentários de cada artista), uma olhada nos grandes artistas de quadrinhos belgas, uma “Crítica Rough” do trabalho **de MIKE MURDOCK** e muito mais! (revista de 100 páginas) **$ 6,95**

Código de pedido de diamante: **FEB084188**

COISA ÁSPERA #9

ROUGH STUFF #9 O editor e arte-finalista profissional **BOB McLEOD** apresenta quatro entrevistas nesta edição: **ROB HAYNES** (entrevistado pelo colega profissional **TIM TOWNSEND), JOE JUSKO, MEL RUBI** e **SCOTT WILLIAMS,** com uma nova capa pintada por **JUSKO** e um artigo de **McLEOD** examinando **"Inkers: quem precisa deles?"** junto com outros recursos, incluindo uma crítica aproximada de **RUDY VASQUEZ!**

(revista de 100 páginas) **$ 6,95**
Código de pedido de diamante: **MAY084263**



Machine Translated by Google

DRAW!

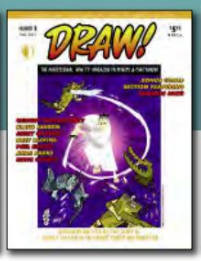
EMPATE! (editada pelo renomado artista de quadrinhos **MIKE MAN-LEY)** é a revista profissional **"HOW-TO"** sobre quadrinhos, desenhos animados e animação. Cada edição apresenta **ENTREVISTAS** e **DEMOS** aprofundadas de os principais profissionais em todos os aspectos da narrativa gráfica, bem como habilidades como layout, desenho a lápis, tinta, letras, coloração, técnicas de Photoshop, além de guias e técnicas da web, dicas, truques e uma fonte de referência útil - esta revista tem tudo!

NOTA: Algumas edições contêm nudez nas instruções de desenho de figuras. **DESTINADO A LEITORES MADUROS.**

Consulte a página 32 para taxas de assinatura!

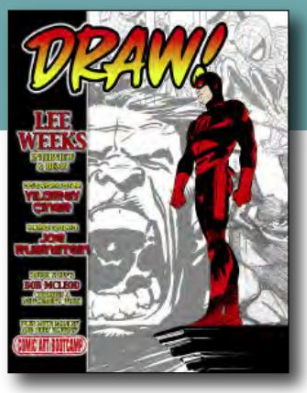
Fique online para um PACOTE FINAL, com todas as edições impressas pela METADE DO PREÇO!

#1: ORDWAY, GIBBONS (108 páginas com **COR) VENDIDO**
(Edição digital) **$ 3,95**



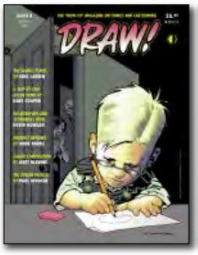
#2: BLEVINOS, TARTAKOVSKY (116 páginas com **COR) VENDIDO**
(Edição digital) **$ 3,95**

#3: REVOGAÇÕES, GIORDANO (80 páginas com **COR) VENDIDO**
(Edição digital) **$ 3,95**



EMPATE! # 25 LEE WEEKS (Demolidor, Incrível Hulk) dá uma visão da forma de arte, entrevista e demonstração de **YILDIRAY ÇINAR** (Causas Nobres, Fúria das Tempestades de Fogo), arte-finalista **JOE RUBINSTEIN** mostra como ele trabalha, "Comic Art Bootcamp" com **MIKE MANLEY** e **BRET BLEVINS ,** "Rough Critique" de um recém-chegado por **BOB McLEOD,** e "Crusty Critic" **JAMAR NICHOLAS** analisa materiais de arte e software! *Apenas leitores maduros*

(84 páginas **coloridas) $ 8,95**
(edição digital) **$ 3,95**



 # 4: NOWLAN, LARSEN (88 páginas em **COLOR) $ 5,95** (edição digital) **$ 3,95**

 # 5: OEMING, WIERINGO (88 páginas com **COLOR) $ 5,95** (edição digital) **$ 3,95**

#6: ERRADO, DeSTEFANO (96 páginas com **COR) VENDIDO**
(Edição digital) **$ 3,95**

EMPATE! #26 JOE JUSKO mostra como ele cria sua incrível arte de fantasia, **JAMAR NICHOLAS** entrevista o artista **JIMM RUGG** (Street Angel, Afrodisiac, The PLAIN Janes and Janes in Love, One Model Nation e The Guild), o novo colaborador regular **JERRY ORDWAY** em seu traseiro processo de trabalho das cenas, Comic Art Bootcamp com **MIKE MANLEY** e **BRET BLEVINS,** resenhas de materiais de artistas e muito mais! *Apenas leitores maduros.*

(84 páginas **coloridas) $ 8,95**
(edição digital) **$ 3,95**

#7: BRERETON, TRENHOLM (96 páginas com **COR) ESGOTADO**
(Edição Digital) **$ 3,95**

#8: BANCOFT, HALEY, RUIZ (96 páginas em **COR) $ 5,95** (edição digital) **$ 3,95**

 # 9: CROSSOVER com ESCREVER AGORA (88 páginas com **COR) ESGOTADO**
(Edição Digital) **$ 3,95**

#10: GARNEY, NOLAN (104 páginas em **COR) $ 5,95** (edição digital) **$ 3,95**

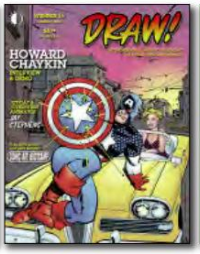
#11: RUDE, BALLESTEROS (112 páginas em **COR) $ 5,95** (edição digital) **$ 3,95**

 # 12: PADEIRO, HAWTHORNE (96 páginas com **COR) ESGOTADO**
(Edição Digital) **$ 3,95**

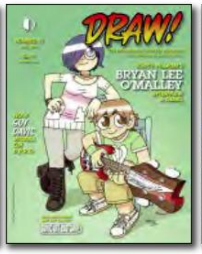
#13: HORLEY, COOVER (88 páginas em **COLOR) $ 6,95** (edição digital) **$ 3,95**

#14: MAHNKE, NEDELCU (84 páginas em **COLOR) $ 6,95** (edição digital) **$ 3,95**

Nº 15: VOLTAR PARA QUESTÃO ESCOLAR (84 páginas em **COLOR) $ 6,95** (edição digital) **$ 3,95**

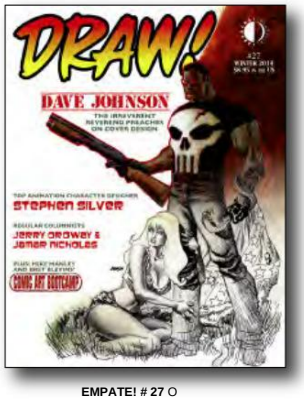


#16: CHAYKIN, JAY STEPHENS (84 páginas em **COLOR) $ 6,95** (edição digital) **$ 3,95**



#17: Brian LEE O'MALLEY (84 páginas em **COLOR) $ 6,95** (edição digital) **$ 3,95**

#18: GUERRA, James Tucker (84 páginas em **COLOR) $ 6,95** (edição digital) **$ 3,95**



EMPATE! # 27 O principal artista de capa de quadrinhos **DAVE JOHNSON** demonstra seu processo criativo, **STEPHEN SILVER** mostra como ele cria personagens para as principais séries de animação, além do novo colunista **JERRY ORDWAY** apresentar "The Right Way, the Wrong Way, and the ORDWAY!", "Crusty Critic" **JAMAR NICHOLAS** analisa materiais de arte e acessa "Comic Art Bootcamp" com o editor do Draw **MIKE MANLEY** e **BRET BLEVINS!** *Apenas leitores mad*

(84 páginas **coloridas) $ 8,95**
(edição digital) **$ 3,95**

#19: DOUG BRAITHWAITE (84 páginas em **COLOR) $ 6,95** (edição digital) **$ 3,95**

 # 20: JAFFEE, SIMONSON (84 páginas em **CORES) $ 7,95** (edição digital) **$ 3,95**

 # 21: HASPIEL, PANOSIAN (84 páginas em **CORES) $ 7,95** (edição digital) **$ 3,95**

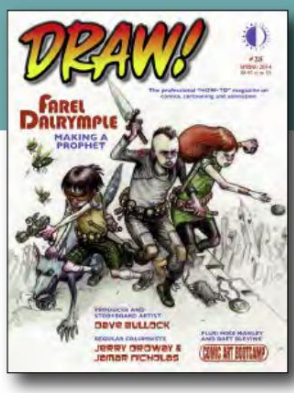
 # 22: WILLIAMS, MILLER, JANSON (84 páginas em **CORES) $ 7,95** (edição digital) **$ 3,95**

#23: OLIFFE, WILLIAMSON (84 páginas em **COLOR) $ 7,95** (edição digital) **$ 3,95**

#24: VALE, GLEN ORBIK (84 páginas em **COLOR) $ 7,95** (edição digital) **$ 3,95**

Machine Translated by Google

LIVROS DE COMO FAZER



EMPATE! #28 FAREL

DALRYMPLE mostra como ele produz Meathaus e Pop Gun War, o diretor e artista de storyboard/quadrinhos **DAVE BULLOCK** disseca seu próprio trabalho, o colunista **JERRY ORDWAY** se baseia em seus anos de experiência para mostrar aos leitores o jeito Ord de criar quadrinhos, resenhas de **JAMAR NICHOLAS** os materiais de arte mais recentes, além de mais Comic Art Bootcamp de **BRET BLEVINS** e do editor **MIKE MANLEY!** *Apenas leitores maduros.*

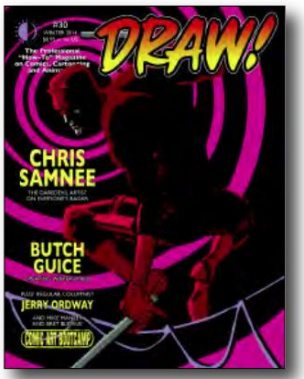
(84 páginas **coloridas) $ 8,95** (edição digital) **$ 3,95**

EMPATE! #29 DAVE

DORMAN demonstra suas técnicas de pintura para ficção científica, fantasia e capa de quadrinhos, **LeSEAN THOMAS** (designer de personagens e codiretor de *The Boondocks* e *Black Dynamite: The Animated Series)* dá conselhos sobre a indústria de animação atual, novo colunista **JERRY ORDWAY** mostra seu processo de trabalho, além de mais Comic Art Bootcamp de **BRET BLEVINS** e *Draw!* editor **MIKE MANLEY!**

Apenas leitores maduros.

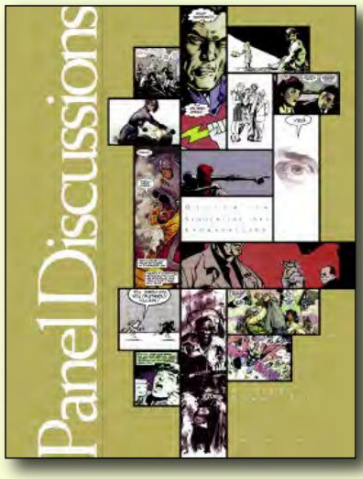
(84 páginas **coloridas) $ 8,95** (edição digital) **$ 3,95**



EMPATE! #30

Focamos o radar no artista do Demolidor **CHRIS SAMNEE** (Agentes de Atlas, Batman, Vingadores, Capitão América) com uma entrevista explicativa, o veterano dos quadrinhos **JACKSON GUICE** (Capitão América, Superman, Ruse, Thor) fala sobre seu processo criativo e seu novo série Winter World, o colunista **JERRY ORDWAY** mostra seu processo de trabalho, além de mais Comic Art Bootcamp de **BRET BLEVINS** e *Draw!* editor **MIKE MANLEY!** *Apenas leitores maduros.*

(84 páginas **coloridas) US$ 8,95** (edição digital) **US$ 3,95** • Envio em fevereiro de 2015



PAINÉIS DE DISCUSSÕES

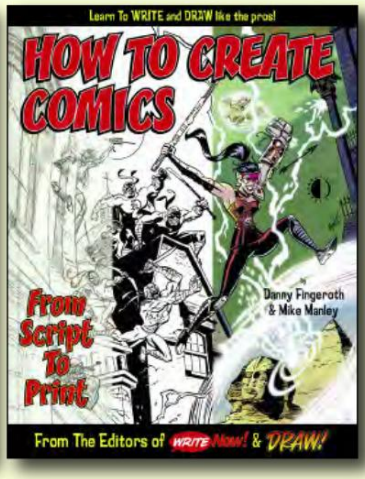
OS PRINCIPAIS ARTISTAS DISCUTEM O DESIGN DE QUADRINHOS

PAINEL DISCUSSÕES oferece o conhecimento combinado de mais de uma dúzia dos principais contadores de histórias da indústria de quadrinhos, cobrindo todos os aspectos do **DESIGN** dos quadrinhos, desde o ritmo, o fluxo da história e a colocação de balões de palavras, até o uso de cores para transmitir emoções, identificando pretos e como as calhas entre os painéis afetam a história! O professor de arte **DURWIN TALON** reuniu os principais criadores da área para discutir todos os aspectos do processo criativo, incluindo:

- **WILL EISNER • SCOTT HAMPTON • MIKE WIERINGO • WALTER SIMONSON • MIKE MIGNOLA • MARK SCHULTZ • DAVID MAZZUCCHELLI • MIKE CARLIN • DICK GIORDANO • BRIAN STELFREEZE • CHRIS MOELLER • MARK CHIARELLO**

Se você quer mesmo criar quadrinhos eficazes e inovadores, ou apenas apreciá-los da perspectiva do criador, este guia é uma leitura obrigatória! (Brochura comercial de 208 páginas com **COLOR) $ 24,95**
ISBN: **9781893905146**

(Edição digital) **$ 10,95** Código de pedido de diamante: **MAY073781**



COMO CRIAR

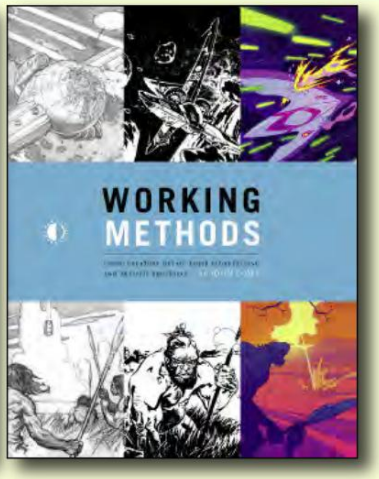
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

DO SCRIPT PARA IMPRIMIR

Versão **REDESENHADA** e **EXPANDIDA** do inovador **WRITE NOW!/ DRAW!** cruzamento! **DANNY FINGEROTH** e **MIKE MANLEY** mostram passo a passo como desenvolver uma nova história em quadrinhos, desde o roteiro e rascunhos até lápis, tintas, cores, letras - ele até orienta você durante a impressão e distribuição, e a história em quadrinhos colorida finalizada de 8 páginas está incluída , para que você possa ver o resultado final! **MAIS:** mais de 30 páginas de material **TOTALMENTE NOVO ,** incluindo roteiros "completos" e "estilo Marvel", uma crítica de seu novo personagem e quadrinhos do ponto de vista do editor, novas dicas sobre como colorir, novas lições de redação expandidas e muito mais !

(Brochura comercial de 108 páginas com **COLOR) $ 15,95**
ISBN: **9781893905603**

(edição digital) **$ 5,95**
Código de pedido de diamante: **JAN101118**



MÉTODOS DE TRABALHO

DETALHE DOS CRIADORES DE HQs SUA HISTÓRIA E PROCESSOS CRIATIVOS

O professor de arte **JOHN LOWE** examina as mentes dos artistas de quadrinhos, destacando passo a passo as complexidades do processo criativo. Neste livro, três roteiros curtos são interpretados de maneiras diferentes por quadrinistas profissionais para ilustrar as diversas maneiras pelas quais eles "vêem" e "resolvem" o problema de fazer um roteiro ter sucesso na forma de quadrinhos. Ele documenta as escolhas criativas e técnicas que **MARK SCHULTZ, TIM LEVINS, JIM MAHFOOD, SCOTT HAMPTON, KELSEY SHANNON, CHRIS BRUNNER, SEAN MURPHY** e **PAT QUINN** fazem ao contar uma história, permitindo que fãs de quadrinhos, artistas, instrutores e estudantes participem de uma experiência mundo raramente explorado. Centenas de exemplos ilustrados documentam os processos dos artistas e entrevistas esclarecem suas abordagens individuais em relação à narrativa e às escolhas de layout. O exercício pode ser simples, mas os resultados são profundamente complexos! (Brochura comercial de 176 páginas com **COLOR) ESGOTADO** (Edição Digital) **$ 8,95**

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

ACIMA DO SOLO

VEJA COMO OS MELHORES ARTISTAS FAZEM UMA VIDA FORA DOS QUADRINHOS

COMICS ABOVE GROUND apresenta profissionais de quadrinhos discutindo suas inspirações e treinamento, e como eles os aplicam na "mídia convencional", incluindo ilustração conceitual, desenvolvimento de videogames, livros infantis, romances, design, ilustração, belas artes, storyboards, animação, filmes e muito mais ! Escrito por **DURWIN TALON** (autor do livro mais vendido **PAINEL DISCUSSIONS),** este livro apresenta criadores compartilhando suas perspectivas sobre seu trabalho em quadrinhos e suas "outras profissões", com visões gerais de carreira, arte nunca antes vista e entrevistas! Apresentando: **• LOUISE SIMONSON • DAVE DORMAN • GREG RUCKA E OUTROS!**

- **BRUCE TIMM •**
- **BERNIE WRIGHTSON •**
- **ADAM HUGHES •**
- **JEPH LOEB**

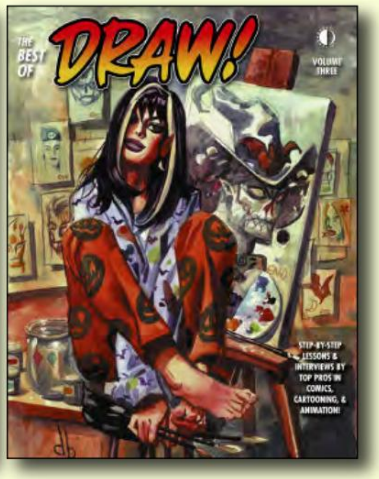
(brochura comercial de 168 páginas) **$ 19,95**
ISBN: **9781893905313**

(edição digital) **$ 8,95**
Código de pedido de diamante: **FEB042700**

O MELHOR DO DESENHO! VOL. 1

Compila tutoriais, entrevistas e demonstrações do **DRAW!** #1-2, por **DAVE GIBBONS** (layout e desenho no computador), **BRET BLEVINS** (desenho de figuras), **JERRY ORDWAY** (detalhando seus métodos de trabalho), **KLAUS JANSON** e **RICARDO VILLAGRAN** (técnicas de tinta), **GENNDY TARTAKOVSKY** (em animação e Samurai Jack), **STEVE CONLEY** (criação de quadrinhos e desenhos animados para web), **PHIL HESTER** e **ANDE PARKS** (desenhar e pintar) e muito mais! Capa de **BRET BLEVINS!**

(Brochura comercial de 200 páginas com **COLOR) $ 24,95**
ISBN: **9781893905412**
Código de pedido de diamante: **AUG078141**



O MELHOR DO DESENHO! VOL. 3

Compila mais dos melhores tutoriais e entrevistas do **DRAW!** #5-7, incluindo: Desenho de **MIKE WIERINGO!** Ilustração de **DAN BRERETON!** Projeto de **PAUL RIVOCHE!** Desenhando mãos, iluminando a figura e desenhando por **BRET BLEVINS!** Desenho animado de **BILL WRAY!** Tinta de **MIKE MANLEY!** Quadrinhos e Animação de **STEPHEN DeSTEFANO!** Ilustração Digital de **CELIA CALLE** e **ALBERTO RUIZ!**

Caricatura de **ZACH TRENHOLM** e muito mais!
Capa de **DAN BRERETON!**

(Brochura comercial de 256 páginas com **COLOR) $ 29,95**
ISBN: **9781893905917**
Código de pedido de diamante: **JAN083936**

Machine Translated by Google

TwoMorrows Publishing Update

O MELHOR EM QUADRINHOS E PUBLICAÇÕES LEGO®!

SALVAR 15% QUALQUER VOCÊ ENCOMENDA ON LINE!

VERÃO & OUTONO 2015

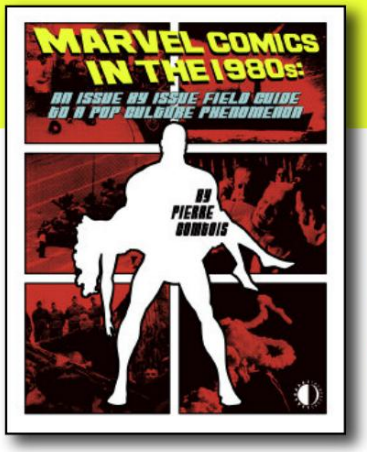
AGORA ENVIO! MONSTER MASH A mania assustadora e excêntrica dos monstros na América, 1957-197

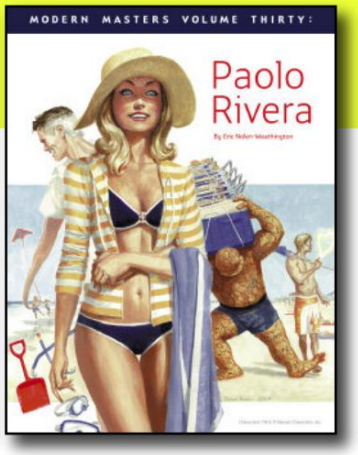
Viagem no tempo de volta à era assustadora de **1957-1972,** quando monstros invadiram o mainstream americano! Depois que Frankenstein e seus demônios se infiltraram na TV em 1957, uma avalanche de revistas de monstros, brinquedos, jogos, cromos e histórias em quadrinhos caiu sobre um público desavisado. Esta capa dura colorida profusamente ilustrada cobre aquele assustador e excêntrico Monster Craze através de reportagens na revista **Famous Monsters of Filmland ,** o hit número 1 "Monster Mash", kits de modelo de Aurora, programas de TV **(Shock Theatre, The Addams Family, The Munsters** e **Dark Shadows),** cartões colecionáveis **"Mars Attacks" , Eerie Publications, Planet of the Apes** e muito mais! Apresenta entrevistas com **JAMES WARREN** (revistas Creepy, Eerie e Vampirella), **FORREST J ACKERMAN** (Famous Monsters of Filmland), **JOHN ASTIN** (The Addams Family), **AL LEWIS** (The Munsters), **JONATHAN FRID** (Dark Shadows), **GEORGE BARRIS** (personalizador de carros monstro), **ED "BIG DADDY" ROTH** (Rat Fink), **BOBBY (BORIS) PICKETT** (cantor/compositor de Monster Mash) e outros, com prefácio do apresentador de terror de TV **ZACHERLEY,** o "Cool Ghoul". Escrito por **MARK VOGER** (autor de "The Dark Age").

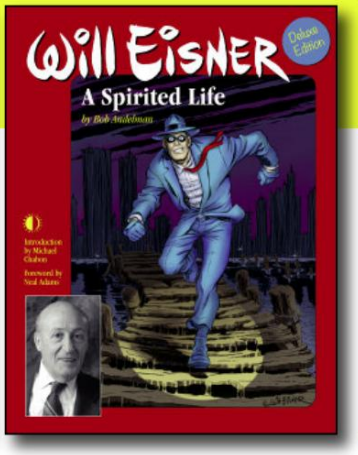
(Capa **dura colorida de 192 páginas) $ 39,95**
(edição digital) **$ 13,95 • ISBN: 9781605490649**

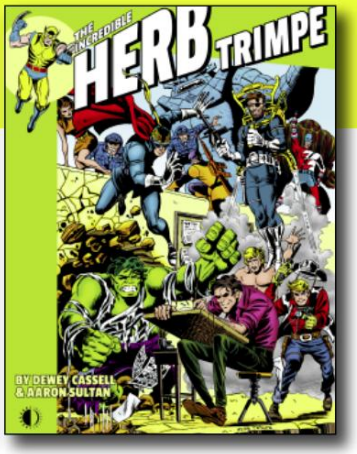
ACESSE www.twomorrows.com PARA UMA PRÉVIA GRATUITA!

OUTROS LIVROS NOVOS, AGORA ENVIANDO!









Duasmanhãs. Um novo dia para os fãs de quadrinhos!

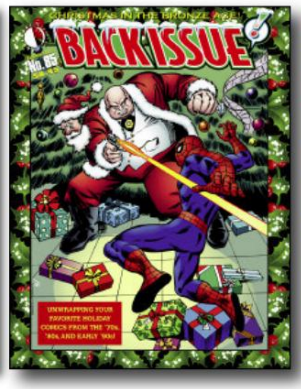
TwoMorrows Publishing • 10407 Bedfordtown Drive • Raleigh, NC 27614 EUA • 919-449-0344 • FAX: 919-449-0327 E-mail: store@twomorrows.com • Visite-nos na Web em www.twomorrows.com

Machine Translated by Google

EDIÇÃO ANTERIOR Nº 84

"Supergirl na Idade do Bronze!" Suas aventuras nas décadas de 1970 e 1980, incluindo sua morte em Crise nas Infinitas Terras e seus muitos renascimentos. Além disso: uma entrevista **com ALAN BRENNERT ,** os bastidores do filme Supergirl estrelado por **HELEN SLATER,** Quem é a Supermulher?, e uma olhada no DC Superheroes Water Ski Show. Com **PAUL KUPPERBERG, ELLIOT MAGGIN, MARV WOLFMAN,** além de uma recriação de **ADVENTURE COMICS #397!**

(84 páginas **coloridas) US$ 8,95** (edição digital) **US$ 3,95** • Envio em setembro de 2015



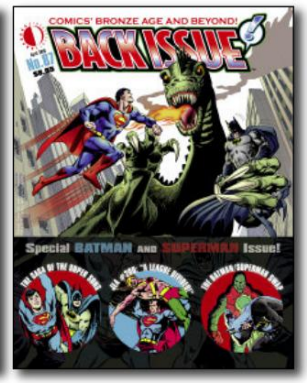
ANTIGO Nº 85 "Natal na Idade do Bronze!" Conheça os bastidores dos melhores contos de férias dos quadrinhos da década de 1970 até o início da década de 1990! E revisitamos os Catálogos de Mercadorias de Super-Heróis do final dos anos 70! Apresentando trabalhos de **SIMON BISLEY, CHRIS CLAREMONT, JOSÉ LUIS GARCÍA-LÓPEZ, KEITH GIFFEN,** KUBERT **STUDIO, DENNY O'NEIL, STEVE PURCELL, JOHN ROMITA, JR.,** e muito mais. Capa de **MARIE SEVERIN** e **MIKE ESPOSITO!**

(84 páginas **coloridas) US$ 8,95** (edição digital) **US$ 3,95** • Envio em novembro de 2015

EDIÇÃO ANTERIOR Nº 86

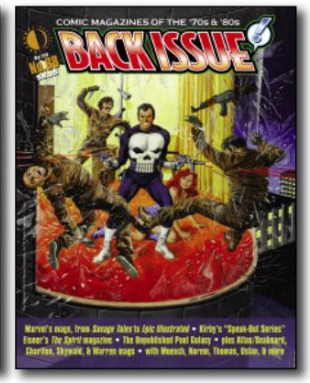
"Gigantes e reimpressões da Idade do Bronze da Marvel!" Exploração aprofundada da série **GIANT-SIZE** da Marvel , além de uma abundância de índices de títulos reimpressos da Marvel, resumos da Marvel e edições da Fireside Books, e os últimos dias dos "Velhos" X-Men. Apresentando trabalhos de **DAN ADKINS, ROSS ANDRU, RICH BUCKLER, DAVE COCKRUM, GERRY CONWAY, STEVE GERBER, STAN LEE, WERNER ROTH, ROY THOMAS** e muito mais. Capa de **JOHN ROMITA, SR.!**

(100 páginas **coloridas) US$ 9,95** (edição digital) **US$ 4,95** • Envio em janeiro de 2016



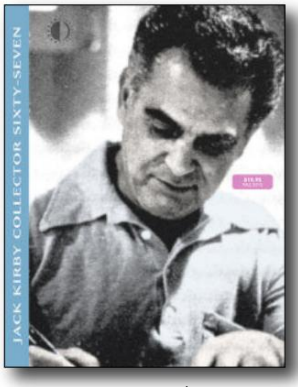
EDIÇÃO ANTERIOR Nº 87 "Batman E Superman!" Os melhores do mundo da Idade do Bronze, Super Sons, Batman / Superman Villain / Partner Swap, Jimmy Olsen e Lois Lane vão sozinhos, brindes Superman / Radio Shack e JLA # 200's "A League Divided" (como uma homenagem a *Batman v. Superman)!* Apresentando trabalhos de **BRIAN BOLLAND, RICH BUCKLER, GERRY CONWAY, JACK KIRBY, GEORGE PÉREZ, JIM STARLIN** e muito mais. Capa de **DICK GIORDANO!**

(84 páginas **coloridas) US$ 8,95** (edição digital) **US$ 3,95** • Envio em março de 2016



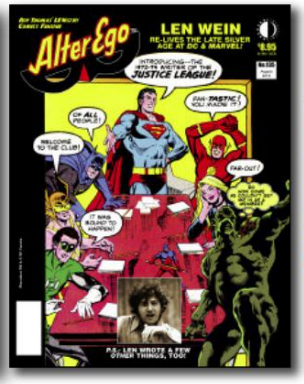
EDIÇÃO ANTERIOR Nº 88 "Revistas de quadrinhos dos anos 70 e 80!" De Savage Tales a Epic Illustrated, "Speak-Out Series" **de KIRBY,** revista Spirit **de EISNER , PAUL GULACY inédito, MICHAEL USLAN** na revista Shadow que você não viu, além de P&B de Atlas/Seaboard, Charlton, Skywald e Warren. Apresentando trabalhos de **NEAL ADAMS, JOHN BOLTON, ARCHIE GOODWIN, DOUG MOENCH, EARL NOREM, ROY THOMAS** e muito mais. Capa de **GREY MORROW!**

(84 páginas **coloridas) US$ 8,95** (edição digital) **US$ 3,95** • Envio em abril de 2016



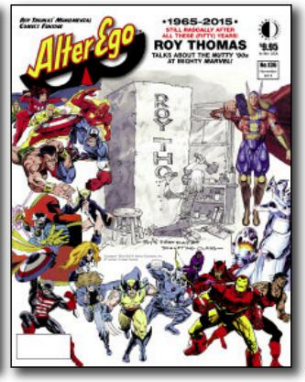
COLECIONADOR KIRBY #67 PRÓXIMO E PESSOAL! Kirby entrevista que você não conhecia, fotos e lembranças de fãs que o viram pessoalmente, anedotas pessoais de colegas profissionais de Jack, participações especiais de **LEE** e **KIRBY** nos quadrinhos, **MARK EVANIER** e outros colunistas regulares e muito mais! Não se deixe enganar pela capa da foto; esta edição está repleta de arte rara a lápis de Kirby, do caderno particular de Roz Kirby e das histórias em quadrinhos mais pessoais de Jack!

(revista **FULL-COLOR de** 100 páginas) **US$ 10,95** (edição digital) **US$ 4,95** • Enviado no inverno de 2016



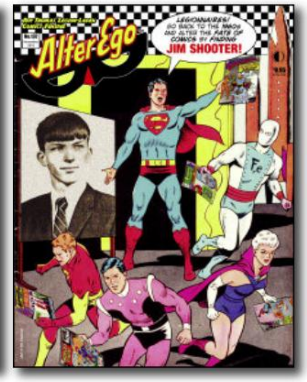
ALTER EGO #135 LEN WEIN (escritor/co-criador de Monstro do Pântano, Alvo Humano e Wolverine) fala sobre seus primeiros dias nos quadrinhos na DC e na Marvel! Arte de **WRIGHTSON, INFANTINO, TRIMPE, DILLON, CARDY, APARO, THORNE, MOONEY** e outros! Além **da FCA** (Fawcett Collectors of America), **MR.** Cripta em Quadrinhos **do MONSTER ,** o Código dos Quadrinhos e **DAN BARRY!** Capa de **DICK GIORDANO** com **BERNIE WRIGHTSON!**

(84 páginas **coloridas) US$ 8,95** (edição digital) **US$ 3,95** • Envio em agosto de 2015



ALTER EGO #136 Edição **bônus de 100 páginas** enquanto **ROY THOMAS** fala com **JIM AMASH** sobre a comemoração de seu 50º ano nos quadrinhos - e especialmente sobre os anos 90 na Marvel! Arte de **TRIMPE, GUICE, RYAN, ROSS, BUCKLER, HOOVER, KAYANAN, BUSCEMA, CHAN, VALENTINO** e outros! Além disso , **FCA, SR. MONSTER's** Comic Crypt, **AMY KISTE NYBERG** no Comics Code e uma caricatura de capa de Roy por **MARIE SEVERIN!**

(100 páginas **coloridas) US$ 9,95** (edição digital) **US$ 4,95** • Envio em outubro de 2015

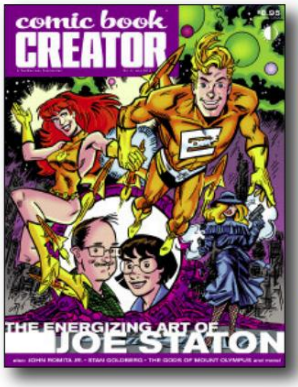


ALTER EGO #137 Entrevista incrível com **JIM SHOOTER,** que narra a primeira década de sua carreira (Legion of Super-Heroes, Superman, Supergirl, Captain Action) com arte de **CURT SWAN, WALLY WOOD, GIL KANE, GEORGE PAPP, JIM MOONEY, PETE COSTANZA, WIN MORTIMER, WAYNE BORING, AL PLASTINO,** e outros! Além disso , **FCA, SR. MONSTRO, BILL SCHELLY** e muito mais! Arte da capa de **CURT SWAN!**

(84 páginas **coloridas) US$ 8,95** (edição digital) **US$ 3,95** • Envio em dezembro de 2015

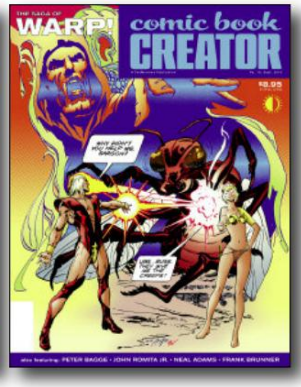
ALTER EGO #138 O grande escritor de ficção científica (e antigo escritor de quadrinhos) **HARLAN ELLISON** fala sobre o Capitão Marvel e a Sociedade Monstruosa do Mal! Além disso, o artista/co-criador do Capitão Marvel, **CC BECK,** escreve sobre o infame processo Superman-Capitão Marvel das décadas de 1940 e 50 em uma seção **FCA** de tamanho duplo ! Além de dois tributos titânicos ao artista da Era de Ouro **FRED KIDA, MR. MONSTRO, BILL SCHELLY** e muito mais!

(84 páginas **coloridas) US$ 8,95** (edição digital) **US$ 3,95** • Envio em fevereiro de 2016



CRIADOR DE HQs # 9 JOE STATON sobre sua carreira em quadrinhos (de E-MAN, à co-criação de The Huntress e sua atual passagem pela história em quadrinhos de Dick Tracy), além de mostrarmos o tesouro perdido **DEUSES DO MONTE OLIMPO** desenhado por Joe! Além disso, a primeira parte de nossa entrevista com o falecido **STAN GOLDBERG,** por que **JOHN ROMITA, JR.** é o melhor artista de quadrinhos em atividade, questionamos **PABLO MARCOS** sobre os dias de terror da Marvel, além de **HEMBECK!** (revista **FULL-COLOR** de 84 páginas)

US$ 8,95 (edição digital) **US$ 3,95** • Envio em agosto de 2015



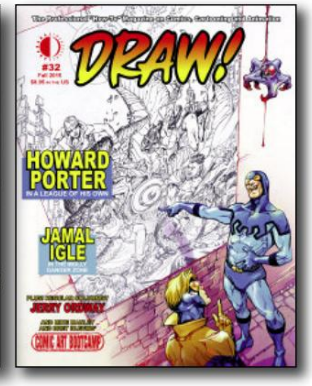
CRIADOR DE HQS # 10 O épico de ficção científica da Broadway **WARP** examinado! Entrevistas com o diretor de arte **NEAL ADAMS,** o diretor **STUART** (Reanimador) **GORDON,** o dramaturgo **LENNY KLEINFELD,** o gerente de palco **DAVID GORDON** e uma olhada na série **FIRST COMICS** da Warp dos anos 1980 ! E mais: uma entrevista com **PETER** (Hate!) **BAGGE,** nossa entrevista com **RICH BUCKLER,** Parte Um, **GIANT WHAM-O COMICS** e a conclusão de nossa entrevista **com STAN GOLDBERG !**

(revista **FULL-COLOR** de 84 páginas) **US$ 8,95** (edição digital) **US$ 3,95** • Envio em novembro de 2015

COMIC BOOK CREATOR #11 Retrospectiva sobre **GIL KANE,** co-criador dos modernos Lanterna Verde e Átomo, e progenitor da história em quadrinhos. Capa de Kane recém-pintada por **KLAUS JANSON,** além de lembranças de amigos, fãs e colaboradores, e uma galeria de arte de Kane. Além disso, a conclusão da nossa entrevista **com RICH BUCKLER ,** uma olhada no "maior zine da história da humanidade", **MINESHAFT,** e a primeira parte da nossa entrevista **com ARNOLD DRAKE !**

(revista **FULL-COLOR** de 84 páginas) **US$ 8,95** (edição digital) **US$ 3,95** • Envio em janeiro de 2016

EMPATE! #31 Demonstrações de instruções e entrevistas com os artistas da Filadélfia **JG JONES** (52, Crise Final, Procurado, Batman e Robin) e **KHOI PHAM** (Os Poderosos Vingadores, O Surpreendente Homem-Aranha, O Poderoso Mundo da Marvel), resenhas de **JAMAR NICHOLAS** de materiais de arte, **JERRY ORDWAY** demonstra o "ORD-way" ou desenho e Comic Art Bootcamp de **MIKE MANLEY** e **BRET BLEVINS!** Capa de JG Jones! *Apenas leitores maduros.* (revista **FULL-COLOR de** 84 páginas) **US$ 8,95** (edição digital) **US$ 3,95** • Verão de 2015



EMPATE! # 32 O desenhista superestrela da DC, **HOWARD PORTER,** demonstra seu processo criativo, e **JAMAL IGLE** discute tudo, desde o storyboard até o desenho a lápis, enquanto detalha seus métodos de trabalho. Além disso, há Crusty Critic **JAMAR NICHOLAS** revisando materiais de arte, **JERRY ORDWAY** mostrando o Ord-Way de fazer quadrinhos e aulas de Comic Art Bootcamp com **BRET BLEVINS** e Draw! editor **MIKE MANLEY!** *Apenas leitores maduros.* (revista **FULL-COLOR** de 84 páginas) **US$ 8,95** (edição digital) **US$ 3,95** • Enviado no outono de 2015