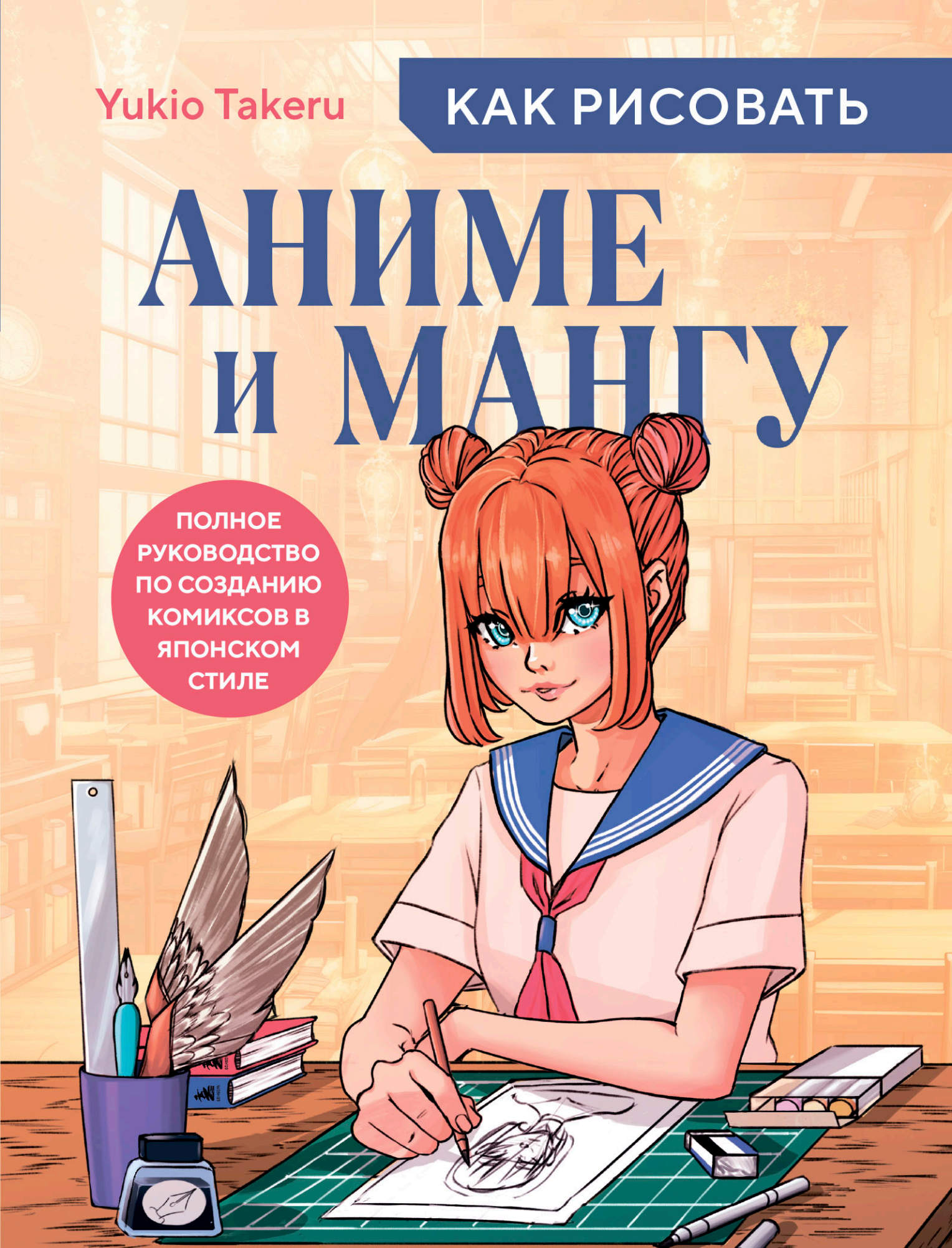
Yukio Takeru

КАК РИСОВАТЬ АНИМЕ и МАНГУ

ПОЛНОЕ РУКОВОДСТВО ПО СОЗДАНИЮ КОМИКСОВ В ЯПОНСКОМ СТИЛЕ



Takeru Yukio

КАК РИСОВАТЬ

АНИМЕ и МАНГУ

ПОЛНОЕ РУКОВОДСТВО ПО СОЗДАНИЮ КОМИКСОВ В ЯПОНСКОМ СТИЛЕ

БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва 2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

ЧАСТЬ 1 6
ВВЕДЕНИЕ

ГЛАВА 1 7
ПОЧЕМУ ЛЮДИ ЛЮБЯТ АНИМЕ?

ГЛАВА 2 14
КАК МОНЕТИЗИРОВАТЬ СВОЕ ХОББИ?

ЧАСТЬ 2 18
НАЧАЛО РАБОТЫ

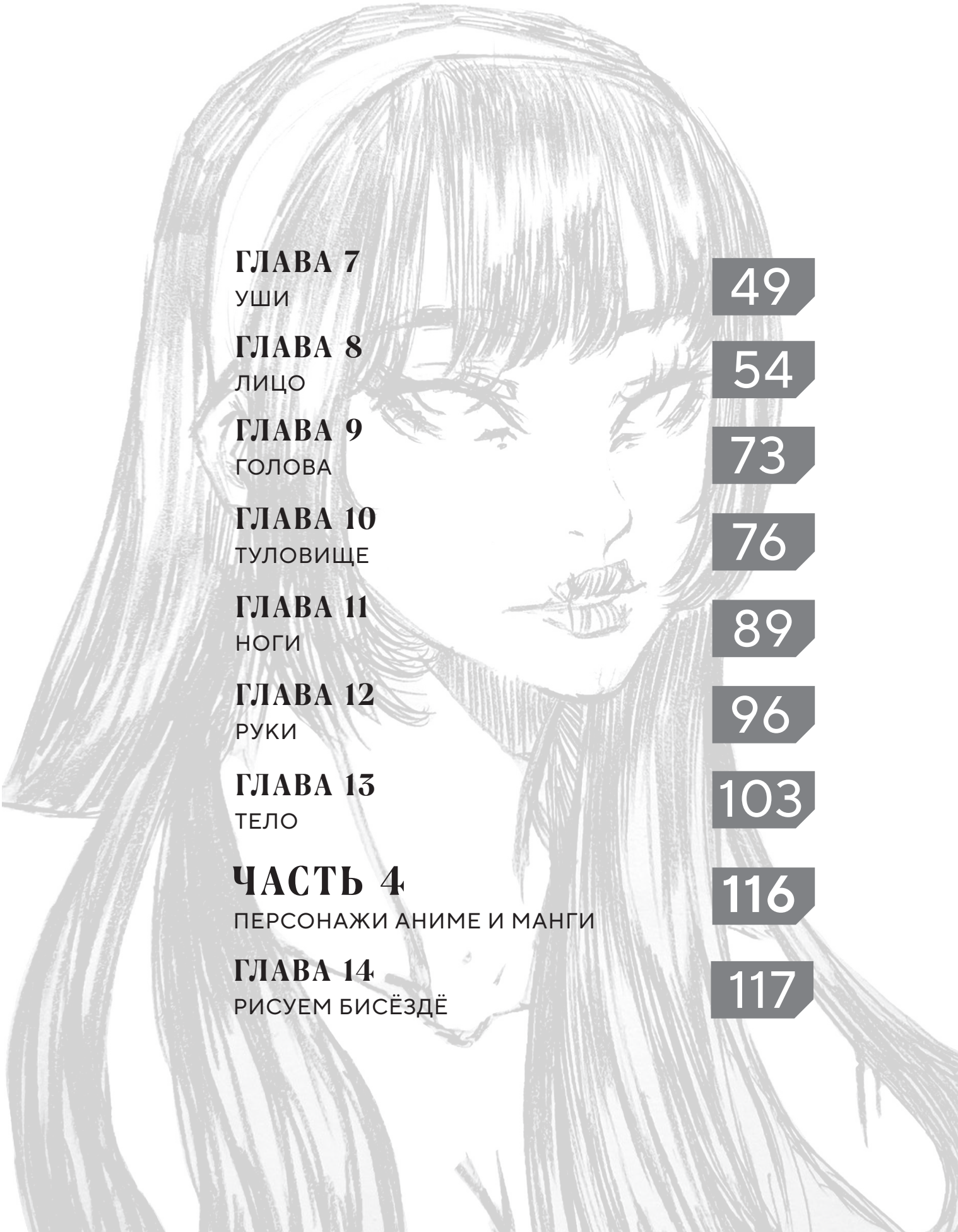
ГЛАВА 3 19
МАТЕРИАЛЫ

ГЛАВА 4 23
НАВЫКИ РИСОВАНИЯ ДЛЯ НОВИЧКОВ

ЧАСТЬ 3 27
АНАТОМИЯ РИСОВАНИЯ АНИМЕ

ГЛАВА 5 28
ГЛАЗА

ГЛАВА 6 41
НОС



ГЛАВА 7 49
УШИ

ГЛАВА 8 54
ЛИЦО

ГЛАВА 9 73
ГОЛОВА

ГЛАВА 10 76
ТУЛОВИЩЕ

ГЛАВА 11 89
НОГИ

ГЛАВА 12 96
РУКИ

ГЛАВА 13 103
ТЕЛО

ЧАСТЬ 4 116
ПЕРСОНАЖИ АНИМЕ И МАНГИ

ГЛАВА 14 117
РИСУЕМ БИСЁЗДЁ

ГЛАВА 15
РИСУЕМ БИСЁНЭН 121

ГЛАВА 16
РИСУЕМ КАВАЙНОГО ПЕРСОНАЖА 125

ГЛАВА 17
РИСУЕМ КЭМОНОМИМИ 129

ГЛАВА 18
РИСУЕМ МЕГАНЕККО 133

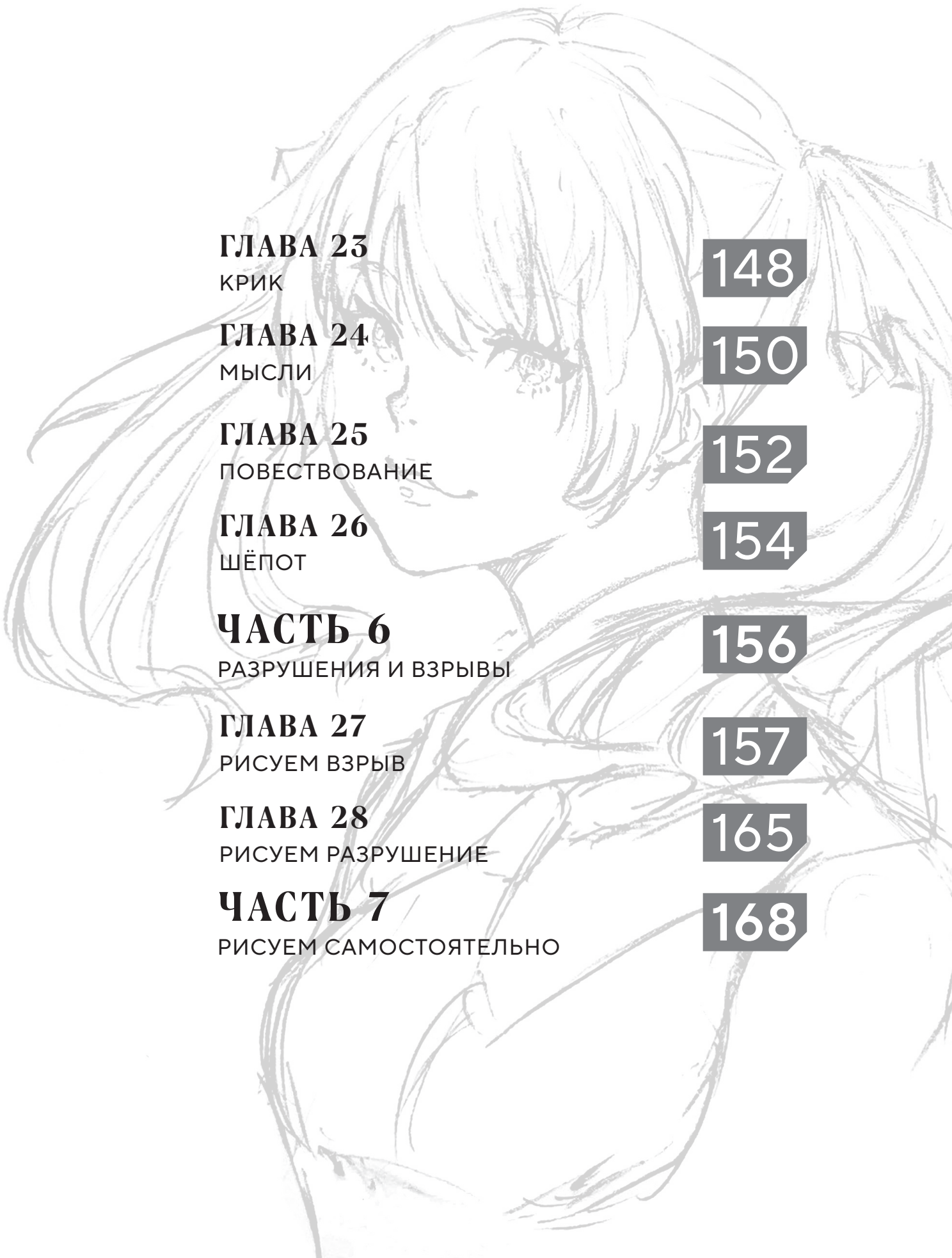
ГЛАВА 19
РИСУЕМ ЯПОНСКОГО ШКОЛЬНИКА 137

ЧАСТЬ 5
ДИАЛОГИ В МАНГЕ 140

ГЛАВА 20
СТАНДАРТНЫЕ ДИАЛОГОВЫЕ ВЫНОСКИ 141

ГЛАВА 21
ВЗВОЛНОВАННОСТЬ 144

ГЛАВА 22
ВСПЫШКА 146



ГЛАВА 23
КРИК 148

ГЛАВА 24
МЫСЛИ 150

ГЛАВА 25
ПОВЕСТВОВАНИЕ 152

ГЛАВА 26
ШЁПОТ 154

ЧАСТЬ 6
РАЗРУШЕНИЯ И ВЗРЫВЫ 156

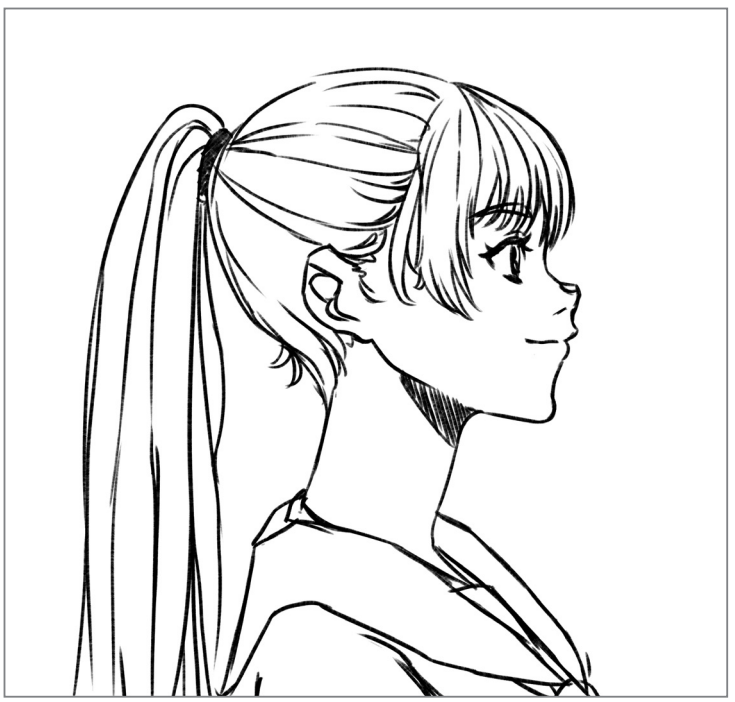
ГЛАВА 27
РИСУЕМ ВЗРЫВ 157

ГЛАВА 28
РИСУЕМ РАЗРУШЕНИЕ 165

ЧАСТЬ 7
РИСУЕМ САМОСТОЯТЕЛЬНО 168

ЧАСТЬ 1

ВВЕДЕНИЕ



ГЛАВА 1

ПОЧЕМУ ЛЮДИ ЛЮБЯТ АНИМЕ?

Привет, дорогой читатель! Меня зовут Андрей.

Если ты приобрёл эту книгу, значит, хочешь научиться рисовать или уже умеешь, но решил подтянуть свои навыки.

Я угадал?

Конечно же, да! Но перед тем как начать, давай разберёмся, знаешь ли ты, что такое аниме?

Я примерно представляю, о чем ты сейчас можешь думать. Аниме — это японские «мультики», где у персонажей большие глаза и тела с неправильной анатомией. Если я прав, то тебе точно нужно прочесть эту книгу! Я постараюсь опровергнуть все стереотипы, которые были внушены тебе некомпетентным обществом.

Давай начнём с самого простого, с определения, что же такое аниме и манга.

Манга (яп. マンガ) — это японские комиксы. Конечно же, рисуют её в основном японцы. Уже со школы их учат, что манга — это хорошо. В японских школах идёт большой упор на творчество. Наш урок изо демонстрирует более простой подход к этой теме.

Аниме — японская мультипликация. В отличие от мультфильмов других стран, создаваемых в основном для детей, большая часть выпускаемого аниме рассчитана на подростковую и взрослую аудитории и во многом за счёт этого так популярна во всем мире.

Итак, с терминологией разобрались. Теперь давай выясним, почему же люди так любят аниме? В чём секрет популярности этого жанра?

Начнём с того, что аниме — это просто разновидность досуга. Если я спрошу, любишь ли ты смотреть фильмы или сериалы? Наверняка ответ будет утвердительным. Так вот, с аниме та же ситуация. Ведь в этом жанре существуют как сериалы, так и полнометражные фильмы.

Вспоминая полнометражные фильмы, первыми хочется назвать «Ходячий замок», «Унесённые призраками» и прочие шедевры Миядзаки.

А если говорить про сериалы, то многие тебе сразу же приведут в пример ветеранов аниме, которые смотрели практически все, среди которых легендарные «Покемоны», «Сейлор Мун», «Наруто», «Тетрадь смерти» и прочие.

Давай вместе попробуем разобраться, почему жанр аниме приобрёл такую популярность во всём мире.

1. Сюжет

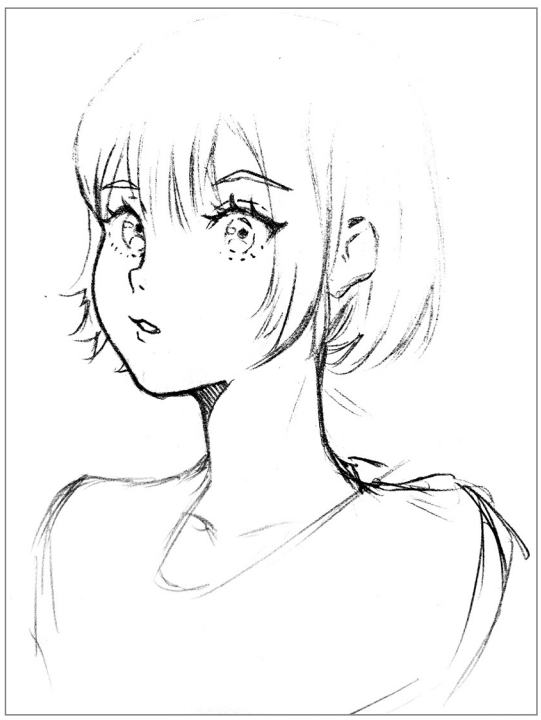
Ни одна киностудия мира не сможет похвастаться таким разнообразием сюжетов, какие имеются в аниме. Всё, что только может прийти в голову, уже, вероятнее всего, было нарисовано мангаками и экранизировано в аниме.

Наиболее известные приёмы мангак — наделение невероятной силой простого школьника, который до определённого момента просто прожигал свою жизнь.

В таких историях главные герои могли стать кем угодно: богом смерти, пиратом, шиноби, пилотом человекоподобного робота и т. д.

Но лишь этим сюжет не ограничивается, в зависимости от жанра зрители могут наслаждаться романтической линией или совершить вместе с героями путешествие в эпоху Эдо или мир духов.

2. Графика

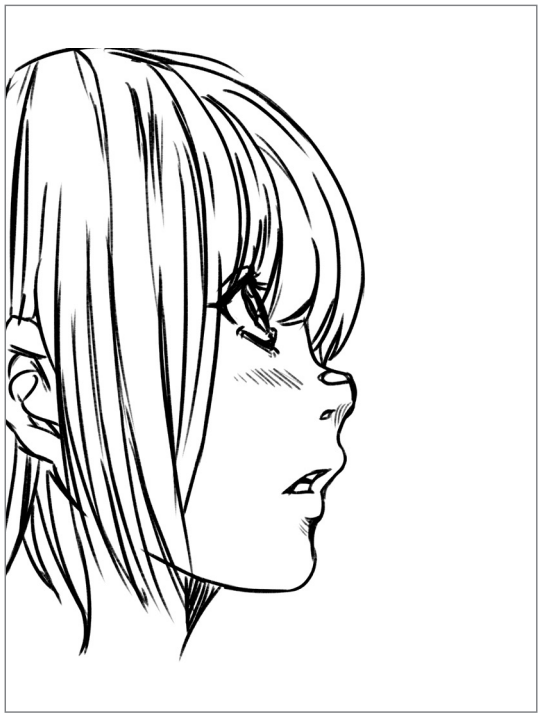


В конце 20 века технологии создания анимации в Японии были ещё плохо развиты, но уже тогда были по-настоящему уникальны.

Люди, которые не любят аниме, упрекают его в неправильном изображении пропорций человеческого тела и неправдоподобности графики, но ведь именно это делает картинку очень запоминающейся.

Стоит отметить, что даже в этом жанре существуют режиссёры-аниматоры, которые умеют создавать реалистичную картинку. Обратите внимание на яркого представителя направления «реализм» Макото Синкая. Он рисует настолько потрясающие и реалистичные картинки, что многие сравнивают их с настоящими местами и просто не могут найти различий, а некоторые и вовсе не могут отличить иллюстрации Макото от фотографий.

3. Сильные идеи



В первую очередь, конечно же, аниме-сериалы предназначены для того, чтобы расслаблять и развлекать, но были бы они такими популярными, если бы не несли в себе ничего полезного?

Японцы разделили аниме на жанры, для мальчиков и девочек. Мужское направление называется сёнэн, а женское — сёдзё.

Сёнэн в упрощённом переводе со сленга — «приключение». Аниме и манга в этом жанре призваны привить юношам тягу к борьбе за справедливость, мужеству и храбрости, рассказать о соперничестве и дружбе.

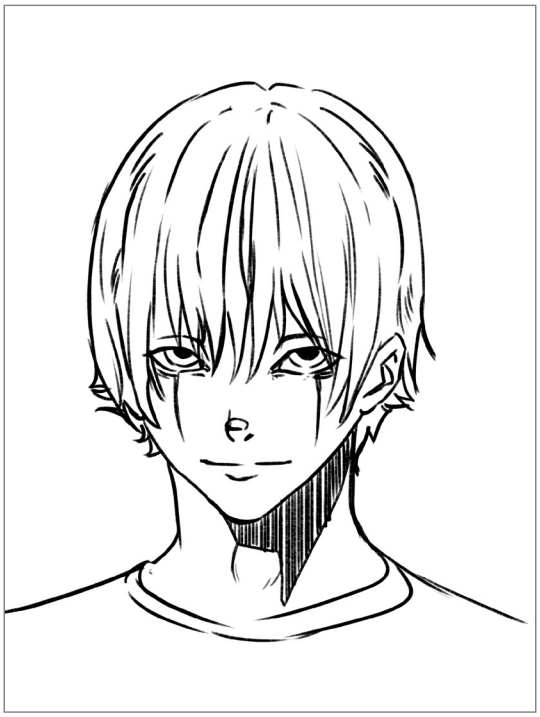
Романтичный жанр сёдзё предназначен для девушек. Авторы создают образ идеала любви. Это оказывает большое влияние на юных девочек — они учатся любить искренне и бескорыстно.

В доступной форме японцы прививают младшему поколению традиционные ценности, воспитывают в них чувство долга и справедливости, рассказывают о любви и дружбе.

4. Погружение в культуру

Япония — страна, которая чтит и с трепетом хранит свои традиции, и аниме, естественно, тоже призвано этому способствовать. Часто за основу сюжета аниме берётся японская мифология, и все древние японские традиции очень органично встраиваются в повествование.

5. Музыка



Согласись, когда смотришь какой-то эпичный момент, где антагонист и протагонист сражаются, частенько от происходящего просто дух захватывает, по телу идут мурашки и ладошки начинают потеть.

Это совокупность графики, сюжета, высокой скорости взаимодействия персонажей друг с другом и самое главное — звукового сопровождения.

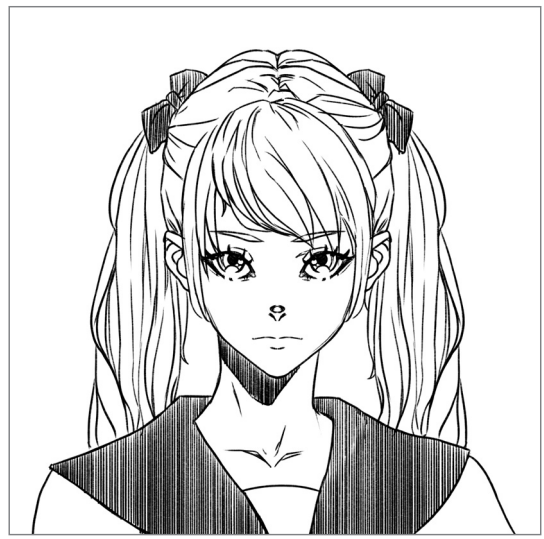
Правильно написанные саундтреки в аниме заставляют твоё воображение трепетать от происходящего, не имея возможности отвести взгляд от экрана ни на миг, чтобы ничего не упустить из поля зрения.

Помимо саундтреков, в аниме есть опенинги и эндинги, которые студии заказывают у японских j-rock и j-pop групп.

6. Обучение

В Японии очень любят стимулировать зрителей к саморазвитию, поэтому существует целый ряд аниме, нацеленных на изучение какого-либо предмета.

Однажды я смотрел аниме про то, как устроен человеческий организм, как работает иммунитет, и это было очень интересно и познавательно.



7. Продвижение спорта, музыки и творчества

Как я уже говорил, аниме очень сильно вдохновляет на то, чтобы начать что-то делать.

Япония очень грамотно решила проблему незаинтересованности молодых людей в увлечении различными хобби и спортом. Страна начала продвигать всё это через аниме.

Кстати говоря, я один из тех, кто поддался этому воспитанию и вдохновению. Так я и начал рисовать аниме. Для меня толчком послужило аниме «Бакуман», в котором рассказывалось про двух парней, решивших начать рисовать мангу и осуществить свою мечту.

Советую к просмотру, раз ты купил эту книгу и решил научиться рисовать мангу.

Теперь ты наверняка убедился, что причин популярности аниме во всём мире множество. Прочитав эту книгу, ты и сам сможешь придумывать сюжеты и создавать классные рисунки в этом жанре.

ГЛАВА 2

КАК МОНЕТИЗИРОВАТЬ СВОЕ ХОББИ?

Я уверен, что каждый, кто любит рисовать или только собирается научиться, делает это из искреннего желания.

Я, например, начал рисовать ещё в детстве, после перешёл к срисовыванию любимых персонажей.

Первое аниме, которое произвело на меня сильное впечатление и остается любимым по сей день, — «Наруто». Поначалу я много тренировался, перерисовывая персонажей оттуда. И этот процесс всегда был очень увлекательным для меня.

Но со временем я понял, что на любимом хобби можно зарабатывать реальные деньги.

Удивлён? Думаю, что да.

Уверен, ты знаешь, что каждый блогер, который ведёт канал по рисованию, зарабатывает этим. Я не исключение.

Разумеется, нельзя начинать учиться рисовать только ради заработка, из такого подхода редко получается что-то дельное. Чтобы освоить подобное хобби, нужно гореть этой темой и иметь искреннее желание расти и развиваться.

Так как же можно монетизировать своё любимое хобби — рисование, если удалось добиться успехов?

Есть ряд площадок, где ты сможешь заработать на своих рисунках. Я перечислю некоторые из них.

Лично для меня наиболее продуктивный вариант – создание своего видеоблога.

Видеохостинги позволяют монетизировать любое хобби, в том числе и рисование. Всё, что от тебя требуется, — снимать интересные видео. Если ты хорошо разбираешься в рисовании и имеешь какие-либо успехи, то это точно твой вариант. Ты можешь снимать уроки и выкладывать их на канал, это очень популярно, публиковать спидпейнты, которые тоже любят зрители. Но сразу оговорюсь, лучше всего рисовать популярных персонажей из новинок аниме. Идея стара как мир, но очень эффективна; если твой уровень высок, то это будут смотреть.

Правда, есть одно но: прежде чем получить возможность монетизации видео, требуется достигнуть определённых цифр по количеству подписчиков, просмотров и часов за последние несколько месяцев. Подробнее об этом можно почитать в интернете. Так как сейчас наступили тяжёлые времена для блогеров, то вывод средств за рекламу доступен исключительно через свою партнёрскую сеть, к которой нужно подключиться, когда ты достигнешь необходимых критериев для вступления.

Но с учетом нынешних реалий монетизировать видео на YouTube стало немного сложнее, чем ранее, так как Google выключил монетизацию блогерам от зрителей из России. Тем не

менее просмотры из других стран прекрасно монетизируются. Это может послужить стимулом работать на англоязычную аудиторию. Вариантов много, а если ты знаешь язык, то считай, это успех. К тому же стоимость за 1000 просмотров рекламы намного выше, чем в РФ, что тоже немалый плюс.

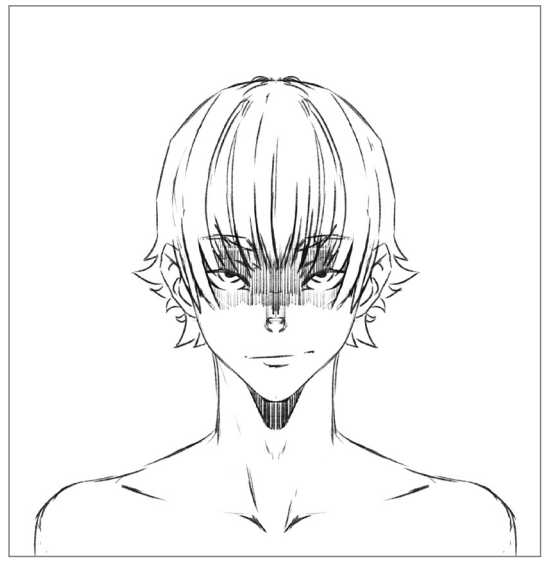
У меня был интересный опыт: я выложил видео со своего TikTok на YouTube в раздел Shorts, заголовок, описание и ключи сделал полностью на английском языке. Видео попало в рекомендации у английской аудитории и даже в поиске по ключам видео появлялось в английском YouTube.

В 2023 году YouTube начал монетизировать короткие видео Shorts, аналог видео в TikTok. Рекомендации в разделе Shorts работают таким образом, что любое видео имеет возможность попасть в рекомендации и набрать просмотры. Есть каналы, которые получили большое количество подписчиков только с коротких видео.

Помимо YouTube, есть ещё две площадки, которые можно использовать как платформу для видеороликов, но они менее популярны:

— Rutube,

— Дзен.



Обе платформы пока относительно свежие для того, чтобы быть на уровне YouTube, но для дублирования контента в качестве подстраховки отлично подходят. У них тоже имеется монетизация, и в основном партнёрская сеть автоматически создаёт там аккаунты. У меня так было сначала с Яндекс.Эфиром, потом его закрыли и создали Дзен.

Насколько мне известно, моя партнёрская сеть Yoola позволяет подключать ещё группу ВКонтакте и стриминговую платформу Trovo. Каждая из площадок будет подключена к твоему кабинету, и все денежные средства будут храниться там.

Помимо видеохостингов, каждому художнику необходимо иметь свои стра-

нички в социальных сетях, где можно выкладывать свои работы.

Наиболее популярны:

— ***ВКонтакте,***

— ***Telegram.***

Правильно презентуя свои работы в социальных сетях, можно замотивировать подписчиков заказывать у тебя арты.

У Telegram есть возможность создать закрытый приватный канал, на котором подписчики смогут поддерживать тебя материально, оформляя подписку.

Также существуют следующие платформы для художников:

— ***Devian Art,***

— ***Furaffinity,***

— ***Artstation.***

Эти площадки заточены под англоязычную аудиторию, которая достаточно понимающе относится к труду художников, и если ты хорошо рисуешь, то сможешь неплохо заработать на заказах.

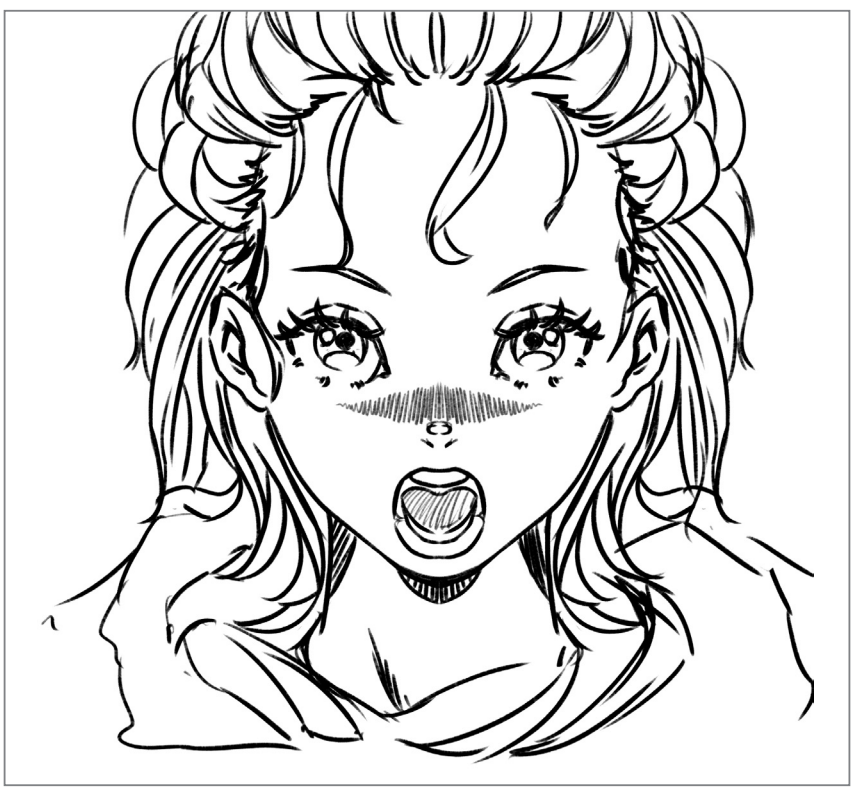
Платформу Artstation можно использовать для размещения портфолио, так как многие арт-компании ищут там себе художников на свободные вакансии.

На данный момент есть только один вариант, позволяющий работать с иностранными рынками, — Boosty.to. Это сервис, который позволяет авторам делать уникальный контент, доступный только по подписке. Единственный нюанс — заказчик может не согласиться платить через эту платформу, так как ему привычнее оплачивать работу через тот же PayPal. Советую заранее договариваться о таких тонкостях.

Как видишь, вариантов заработать на любимом хобби очень много, главное — не останавливаться на достигнутом, постоянно развивать свои навыки и получать удовольствие от процесса!

ЧАСТЬ 2

НАЧАЛО РАБОТЫ



ГЛАВА 3

МАТЕРИАЛЫ

Ассортимент инструментов, которые можно использовать в рисовании манги, невероятно большой: от простых карандашей до популярных сегодня спиртовых маркеров и даже акварели. Я покажу лишь те, которыми рисую сам.

Простой карандаш

Наверное, это самый первый и главный помощник начинающего художника, и он наверняка найдется в каждом доме.

Для начала давай определимся с жёсткостью, которая подойдет тебе.

Все карандаши российского производства промаркированы в соответствии с жесткостью:

М — мягкий,

Т — твердый,

ТМ — средняя твердость.

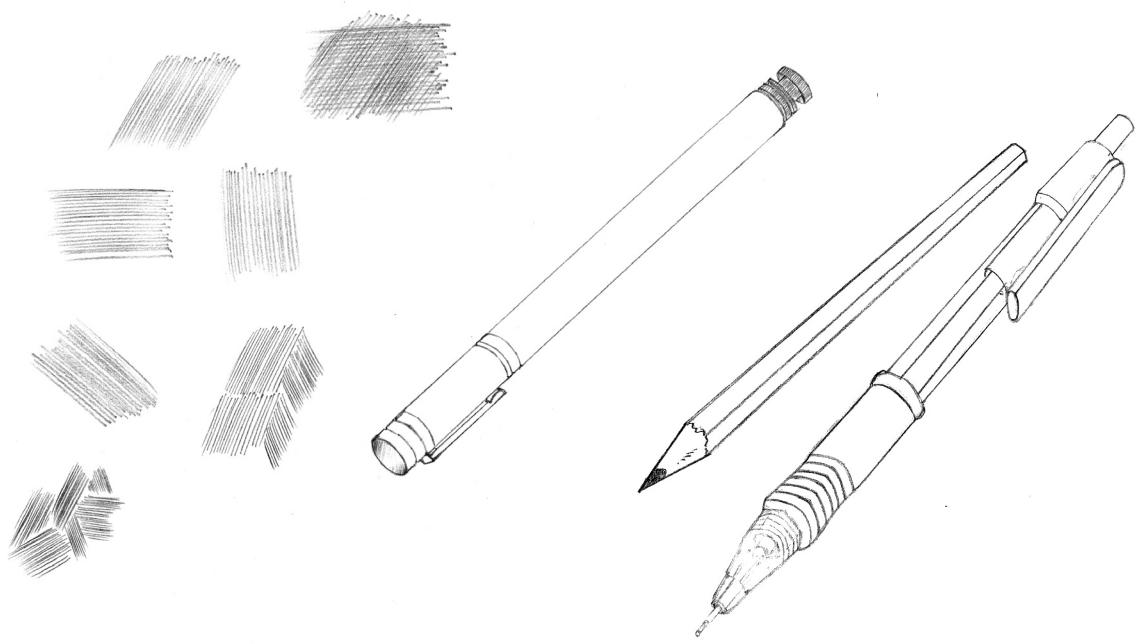
Европейские производители классифицируют свои карандаши несколько иначе:

H (Hardness «жёсткий») — твёрдый,

B (Blackness «чёрный») — мягкий,

HB — средний,

F (Fine point «тонкая точка») — по жёсткости он между мягким и твёрдым.



Ластик

Естественно, работа любого художника не обходится без ошибок, ненужных линий и огрехов, за которые бывает очень обидно.

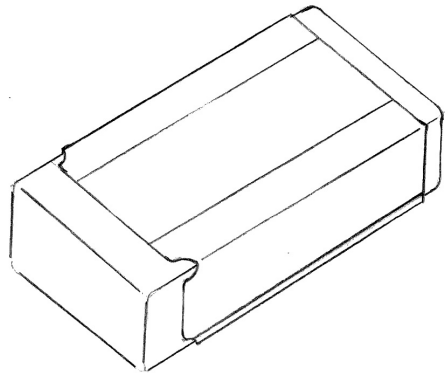
Чтобы иметь возможность исправить ситуацию, вооружись ластиком и помни, что совершать ошибки и помарки абсолютно нормально.

Существует несколько видов ластиков:

— ***простые,***

— ***механические,***

— ***клячки.***

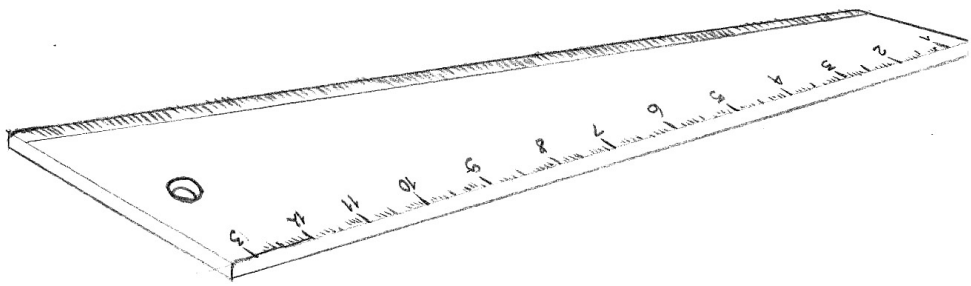


Линейка

Есть весьма распространённое предубеждение, что художник должен рисовать идеальный круг от руки, впрочем, как и линию без применения вспомогательных материалов. Однако магия рисования заключается в том, что здесь нет чётких правил и условностей.

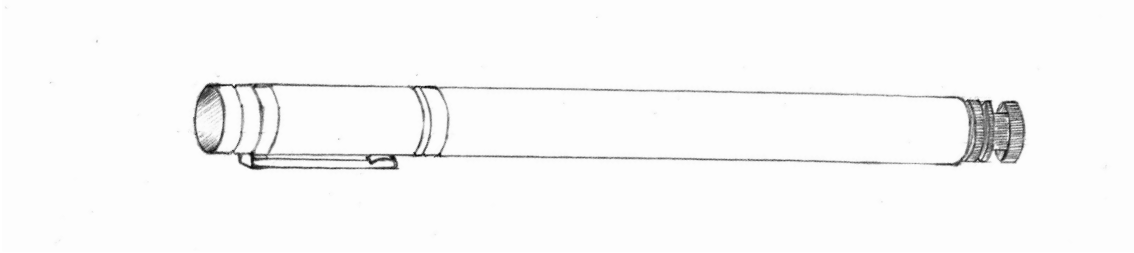
Если тебе комфортнее рисовать линии с помощью линейки — пользуйся ей, не испытывая мучительных угрызений совести.

Желание облегчить себе жизнь и спасти пару нервных клеток не сделает тебя плохим художником.



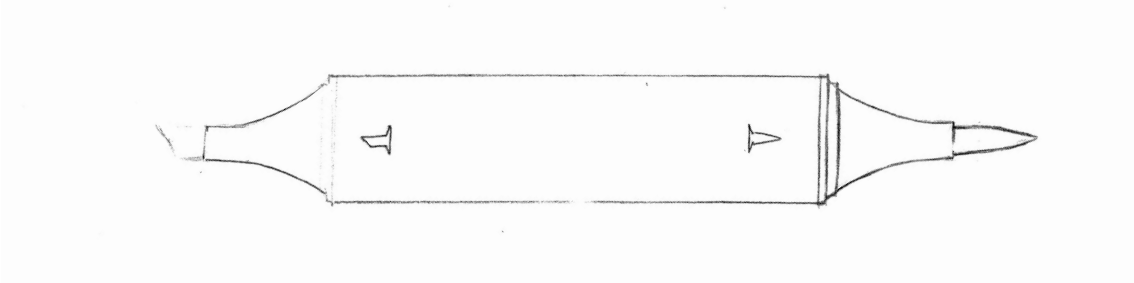
Линер

Линер понадобится для того, чтобы нарисовать контур будущей работы.



Спиртовые маркеры

Маркеры на спиртовой основе помогут «оживить» твои рисунки. С помощью этого материала ты сможешь легко стилизовать свой будущий шедевр под компьютерную графику в самом хорошем смысле этого слова.



ГЛАВА 4

НАВЫКИ РИСОВАНИЯ ДЛЯ НОВИЧКОВ

Перед тем как начать знакомиться с рисованием аниме-персонажей, я настоятельно рекомендую прочитать эту главу и пройти тренировки, которые помогут прокачать базовые навыки.

Каждый начинающих художник, который хочет научиться рисовать, в том числе аниме-персонажей, по непонятной мне причине игнорирует один из важнейших этапов в обучении — рисование геометрических фигур.

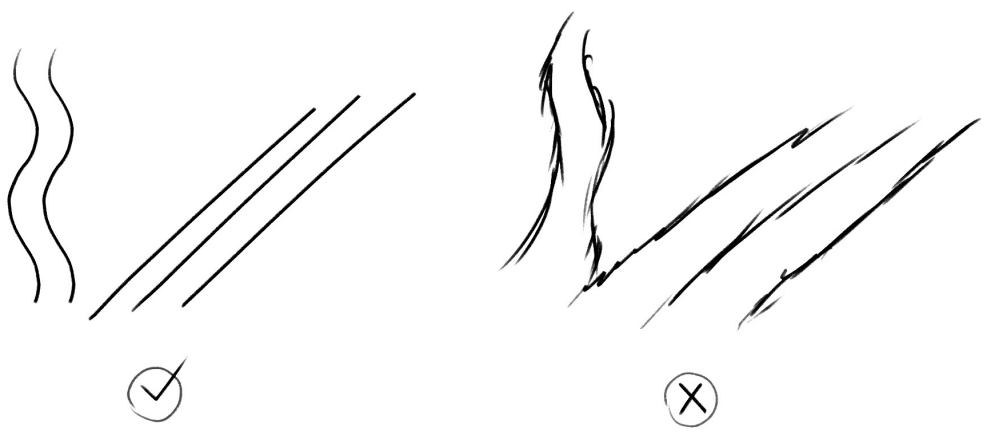
На своём личном опыте могу сказать одно: без этих тренировок мне бы пришлось ещё долго набивать руку рисовать карандашом, а впоследствии и стилусом графического планшета.

В рисовании каждой части тела человека так или иначе приходится сталкиваться с рисованием окружностей, прямых линий, прямоугольников и прочих геометрических фигур. Но в этой главе я покажу, как рисовать линии в разных направлениях и окружности.

Линии

Начнём с прямых. Это самая важная часть в рисовании всего. Самая распространённая ошибка начинающих художников — «волосатый» лайн. Новички очень неаккуратно пытаются сделать контур, из-за чего у них выходит грязная работа с кучей лишних линий, из которых чистовой вариант получить попросту невозможно.

Решение этой проблемы — тренироваться рисовать протяжённые линии, не отрывая руки. Ниже пример того, как выглядит волосатый лайн у новичков и как выглядит правильный лайн.



Приступим к тренировке, для этого понадобится:

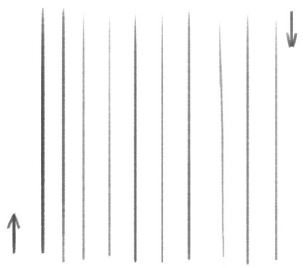
- десяток листов бумаги А4;

- деревянный простой или механический карандаш.

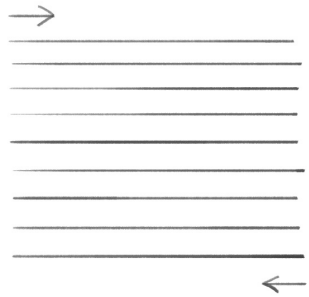
Задача этой тренировки: отточить навык рисования линий от руки.

Возьми по два листочка и нарисуй:

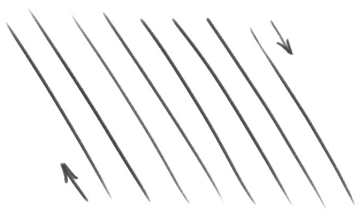
1. Вертикальные линии



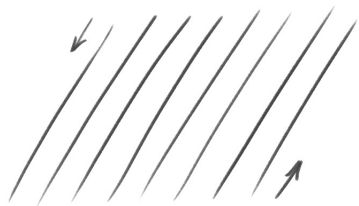
2. Горизонтальные линии



3. Диагональные наклонённые влево линии



4. Диагональные наклонённые вправо линии



Не жалей времени на каждый из этапов. Тренируйся, пока не поймёшь, что уже можешь легко нарисовать это. Старайся рисовать линии одинаковой длины и с одинаковым расстоянием между ними.

Окружности

Теперь приступим к рисованию кругов. С ними сложнее, тут нужно потратить много времени на координацию движения руки, так как необходимо нарисовать круг одним движением.

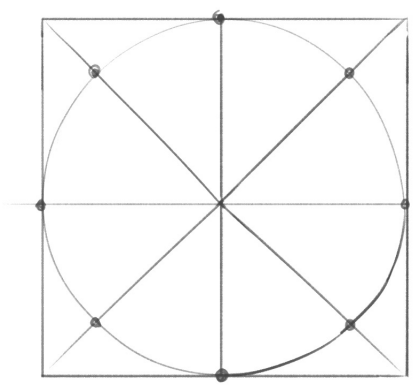
Приступим к тренировке, для этого понадобится:

- десяток листов бумаги А4;

- деревянный простой или механический карандаш.

Задача этой тренировки: отточить навык рисования круга от руки.

Для начала покажу способ, который поможет понять, как рисовать круг.

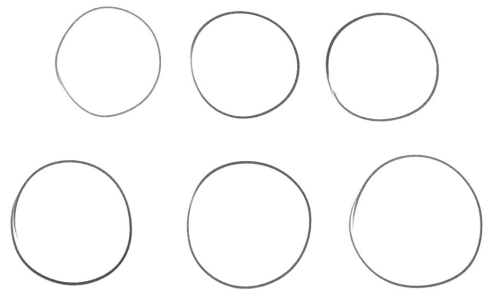


Сначала изобрази квадрат. Далее раздели его на 4 равные части. После проведи 2 горизонтальных линии, соединив левый верхний и нижний правый угол, а также правый верхний и нижний левый угол.

Разметь точками места, где будет проходить круг. Всё, что тебе останется, просто соединить каждую точку, чтобы образовался круг.

Повторяй это упражнение, пока не убедишься, что получается хорошо.

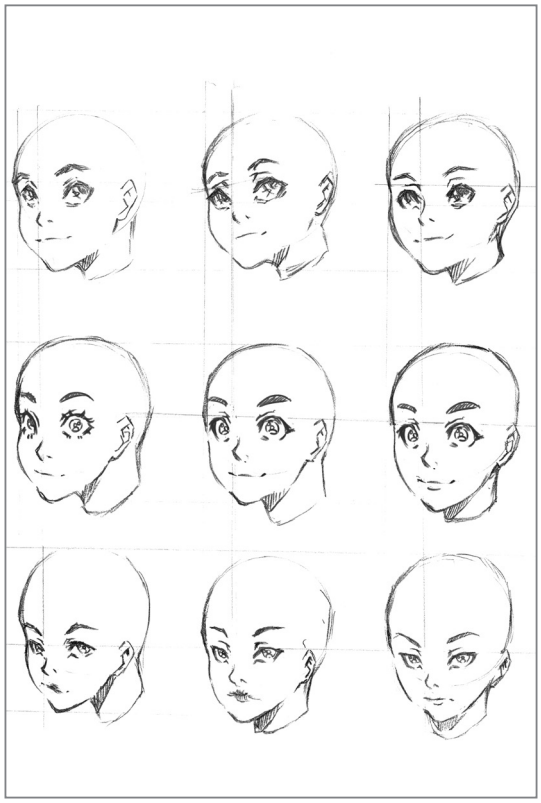
Теперь возьми чистый лист и постарайся нарисовать много разных кругов, старайся их не выводить, а рисовать быстрыми движениями, не обращая внимание на то, остаётся стык или нет; со временем ты научишься рисовать так, чтобы его не было видно.



Повторяй до того момента, пока не поймёшь, что уже хорошо получается.

ЧАСТЬ 3

АНАТОМИЯ РИСОВАНИЯ АНИМЕ



Пожалуй, это наиболее объёмная глава, которая направлена на обучение самым важным аспектам в рисовании.

По ней ты научишься по-этапно рисовать каждую часть тела в разных ракурсах в мужском и женском вариантах.

ГЛАВА 5

ГЛАЗА

МАТЕРИАЛЫ

– белый лист А4;

– линейка (желательно прозрачная);

– ластик;

– простой карандаш НВ
(можно механический).

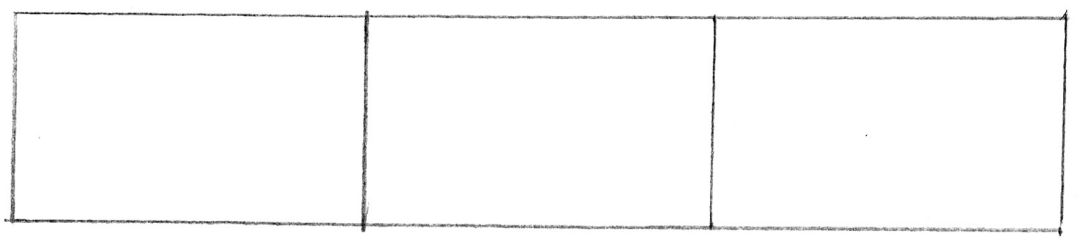
РИСУЕМ ГЛАЗА В АНФАС

1 этап

Нарисуй простым карандашом две горизонтальные параллельные линии. От расстояния между линиями зависит высота глаз, в нашем случае рекомендую 22 мм.

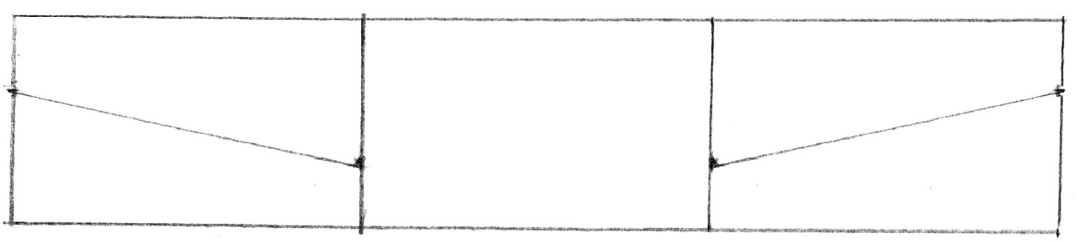
Теперь нарисуй четыре вертикальных линии перпендикулярно горизонтальным. Они должны быть нарисованы на одинаковом расстоянии друг от друга.

В итоге у тебя должно получиться три одинаковых прямоугольника.



2 этап

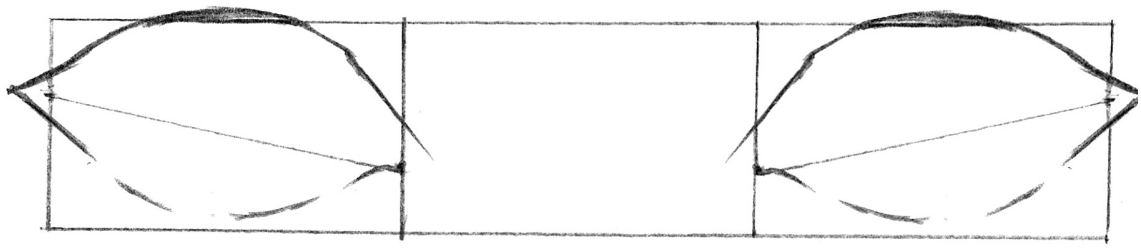
Легким нажатием карандаша нарисуй горизонтальную линию чуть ниже середины и две наклонные линии для того, чтобы наметить уголки глаз, где соединяются верхнее и нижнее веко.



3 этап

Нарисуй верхние и нижние линии ресниц. Края этих линий должны соприкасаться с ранее нарисованными прямоугольниками и опускаться в точки, которые ты наметил на втором этапе.

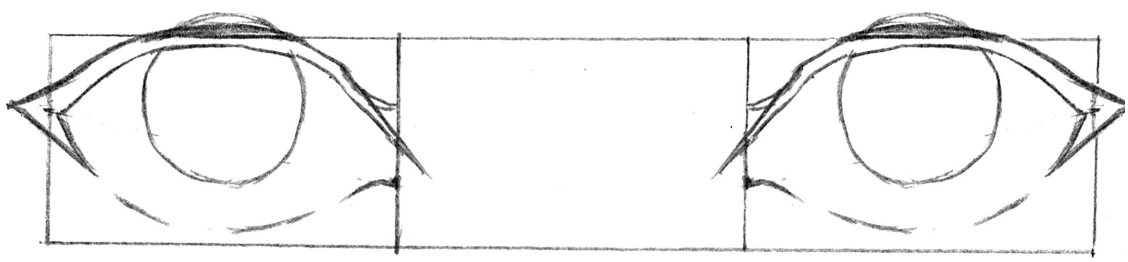
Нижние линии не должны соединяться с верхними.



4 этап

Придай объём линиям глаз. Просто повтори форму верхней линии чуть ниже, заострив у уголков глаз. Внутренние уголки глаз называются слёзными железами.

Также нарисуй в верхней части глаза зрачок, который будто заходит за верхнее веко. Зрачок, как и само глазное яблоко, имеет округлую форму, поэтому его стоит прорисовывать как окружность, чтобы не ошибиться. Позже верхнюю часть зрачка ты сотрёшь.

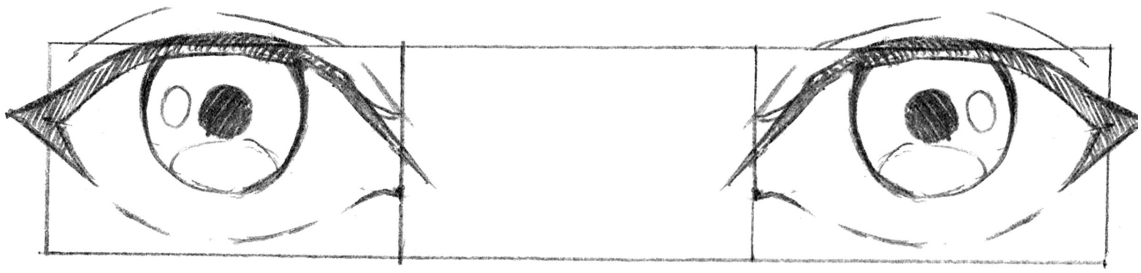


5 этап

Закрась область ресниц и прорисуй радужку и блики у зрачков. Блики могут быть абсолютно любой формы и размера. Нарисуй складки у верхнего века, чтобы визуально его выделить.

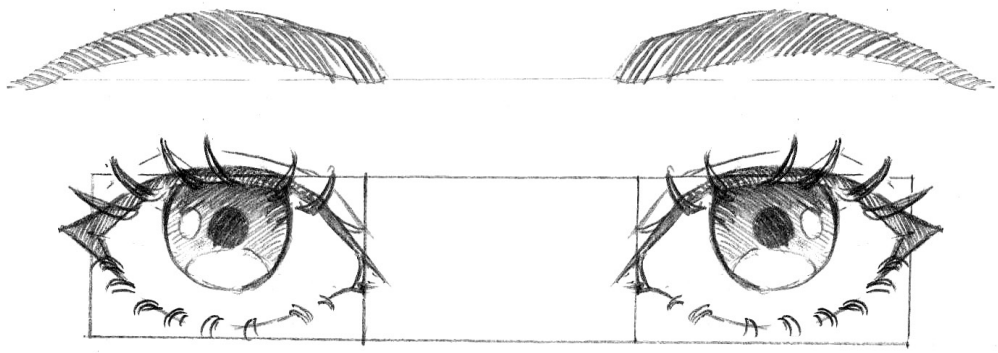
Наметь ещё одну горизонтальную линию выше глаз. Можешь выбрать любую высоту, так как это строго индивидуально и зависит от уникальности лица персонажа, но сейчас я рекомендую выбрать 1 см.

После нарисуй брови, постарайся изобразить их одинаковой формы. Я советую начинать с левой, после по образу и подобию нарисовать правую. Брови должны быть практически такого же размера, как и глаза.



6 этап

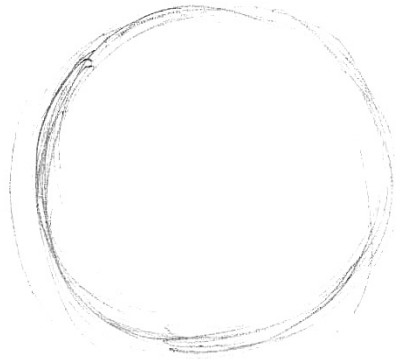
Теперь заштрихуй зрачки и брови. Радужку сделай темнее зрачка. Также нужно затемнить зрачок ближе к верхнему веку, так как оно находится выше зрачка и даёт тень.

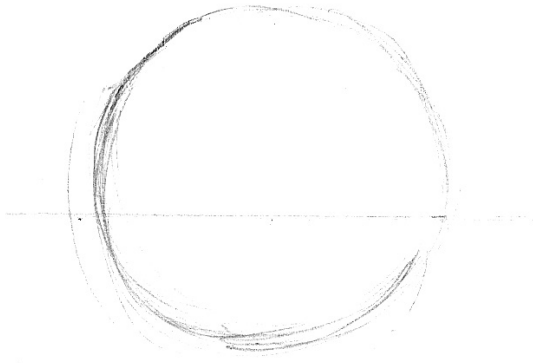


РИСУЕМ ГЛАЗА В ПРОФИЛЬ

1 этап

Глазное яблоко имеет форму круга, поэтому тебе необходимо нарисовать окружность, сильно не нажимая на карандаш.





2 этап

Легким нажатием на карандаш нарисуй горизонтальную линию чуть ниже середины. Она нужна нам для того, чтобы наметить уголок глаза.

3 этап

Нарисуй верхнюю линию ресниц и складочку верхнего века. Уголок глаза опусти в точку, которую наметил ранее.

4 этап

Нарисуй нижнюю линию ресниц нижнего века. Соедини верхнюю и нижнюю линию, тем самым получив уголок глаза.

5 этап

Сейчас будет посложнее. В этом ракурсе зрачок рисуется совсем не так, как в анфас и три четверти. Зрачок в профиле имеет форму выпуклой линзы. Нарисуй овал, левая часть которого шире правой.

6 этап

Теперь нарисуй радужку точно такой же формы ближе к правой части зрачка.

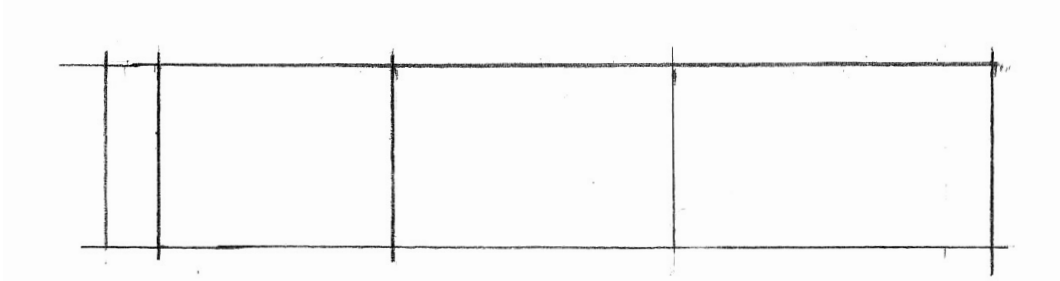
7 этап

Последний этап. Закрась радужку зрачка и добавь блик. После того как ты всё нарисуешь, сотри ненужные линии.

РИСУЕМ ГЛАЗА В РАКУРСЕ 3/4

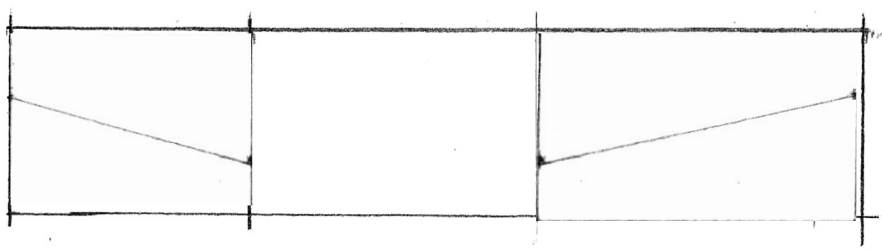
1 этап

Начинаем с двух горизонтальных и четырёх вертикальных линий, чтобы получились три одинаковых прямоугольника. Но есть одна особенность: в этом ракурсе левый прямоугольник должен быть уже правого, так как глаз удалён от нашего взгляда.



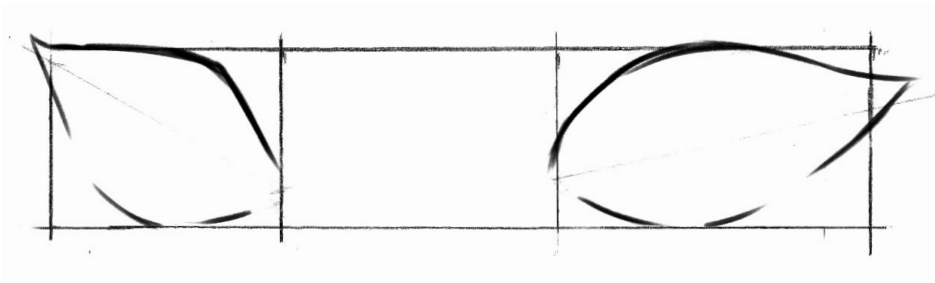
2 этап

Сотри остаток прямоугольника слева, чтобы он не мешал. Наметь две лёгкие наклонные линии для обозначения уголков и слёзных желез глаз.



3 этап

Нарисуй верхние и нижние линии глаз. Левый глаз должен получиться уже правого, но он не должен быть визуально меньше. Края глаз должны быть в точках, которые ты наметил лёгкими линиями в предыдущем этапе.

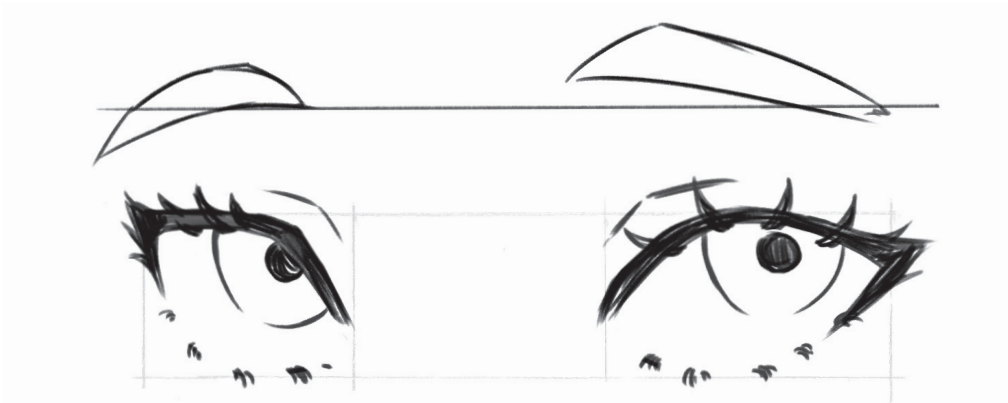


4 этап

Придай форму линиям ресниц, также нарисуй складки выше линии ресниц для визуального выделения верхнего века. Двумя окружностями нарисуй зрачки, которые заходят за верхнее веко, после чего сотри верхнюю часть круга у обоих зрачков.

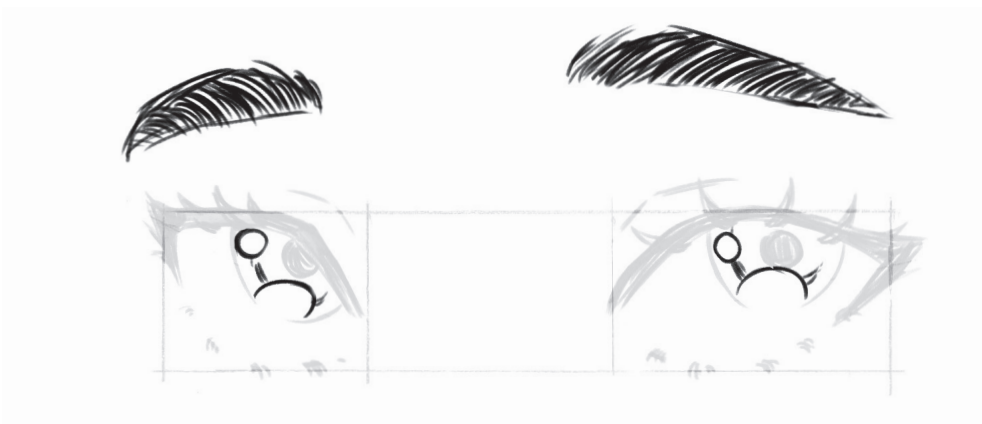
5 этап

Закрась область ресниц. Прорисуй радужки у зрачков, кстати, они рисуются точно так же, как и зрачки, двумя окружностями. Сами радужки тоже закрась. Выше глаз лёгким нажатием на карандаш наметь горизонтальную линию и нарисуй брови. Специально для тебя я прорисовал линию, которая поможет это сделать.



6 этап

Заштрихуй брови и нарисуй блики у зрачков, также можешь поиграться и добавить всяких черточек и штриховок, чтобы выделить веки, но это необязательно. После того как ты нарисовал глаза, сотри все карандашные направляющие линии.



РИСУЕМ ЗАКРЫВАЮЩИЕСЯ ГЛАЗА

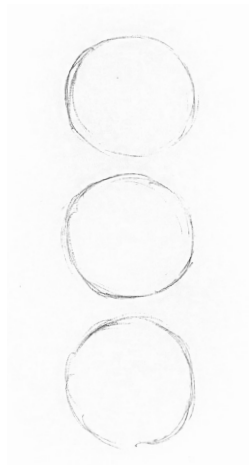
Зачастую в аниме и манге можно увидеть, как персонажи закрывают глаза или немного щурят их.

Этот прием можно найти у мангак, рисующих узкие глаза. Каждый рисует глаза по-своему, и это придает уникальность работам художника.

Поэтому я покажу тебе, как рисовать такие глаза.

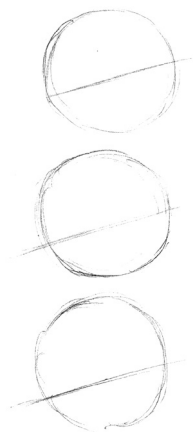
1 этап

Нарисуй в столбик три одинаковые окружности, находящиеся на одинаковом расстоянии друг от друга.



2 этап

В каждой окружности наметь карандашом слабую линию для того, чтобы найти внутренние и внешние уголки глаз.



3 этап

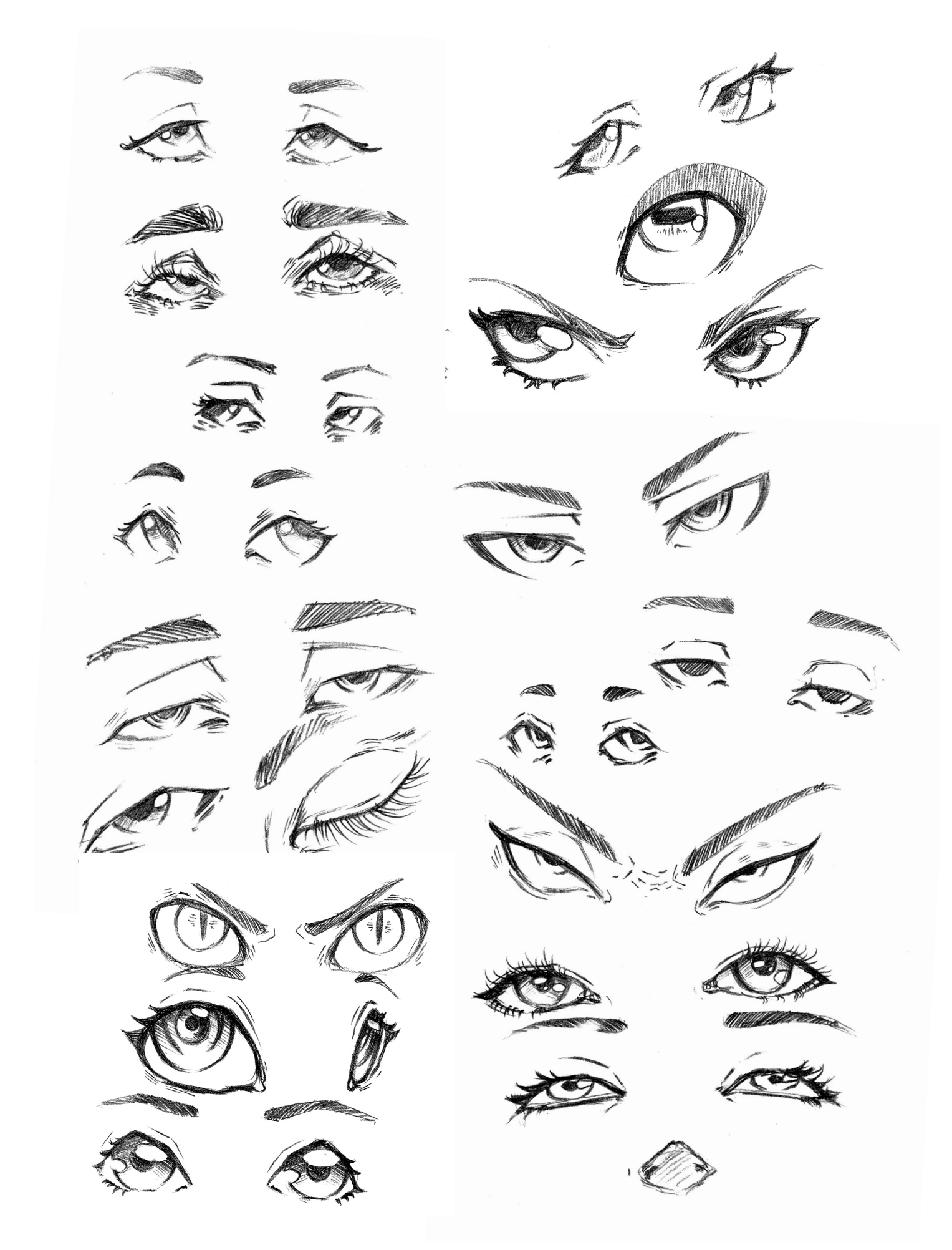
Теперь, основываясь на прошлых ракурсах, нарисуй верхние и нижние линии ресниц и закрась их.

Далее понадобится разъяснение. У глаза, который посередине, сверху виднеется веко. Глаз снизу полностью закрыт, соответственно, верхнее и нижнее веки соприкасаются, ресницы в том числе.

Верхнее веко также видно, только оно покрывает уже весь глаз.

4 этап

Нарисуй в первых двух видах зрачки и радужки, также изобрази у первого варианта сверху складочки верхнего века для визуального выделения.



ГЛАВА 6

НОС

МАТЕРИАЛЫ

– белый лист А4;

– ластик;

– простой карандаш НВ
(можно механический).

Перед началом работы хочу сказать, что в манге нос можно рисовать не только упрощённо, но и реалистично.

Такие носы обычно рисуют авторы, которые подробно прорисовывают персонажей, всё зависит от выбранного стиля.

Упрощённый

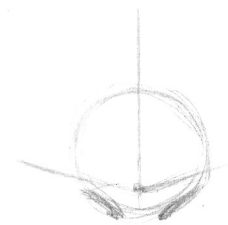
1 этап

Возьми простой карандаш и очень лёгкими линиями наметь окружность, по которой будешь строить нос.

2 этап

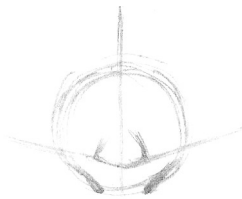
В середине окружности прочерти 1 вертикальную линию и чуть ниже середины — 1 дугообразную горизонтальную линию.

На пересечении этих линий будет кончик нашего носа.



3 этап

Нарисуй внизу окружности ноздрей и выдели визуально кончик.



4 этап

Заштрихуй кончик носа и сотри все вспомогательные линии, которые нам больше не нужны.

Реалистичный

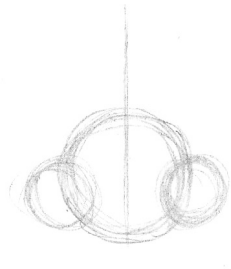
В реалистичном стиле нос будет более детально проработан, поэтому схема построения немного отличается.

1 этап

Как и в упрощённом стиле, нарисуй окружность, не нажимая на карандаш.

2 этап

Посередине окружности проведи вертикальную ось построения и симметрично расположи две маленькие окружности с правой и левой стороны, это будущие ноздри.

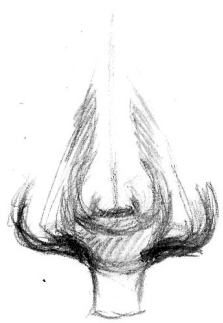


3 этап

Нарисуй контур носа по форме тех окружностей, которые ты уже нарисовал.

4 этап

Заштрихуй тёмные участки у переносицы и под носом, также намечая кончик, прорисуй ноздри и носогубную складку.



РИСУЕМ НОС В ПРОФИЛЬ

МАТЕРИАЛЫ

– белый лист А4;

– ластик;

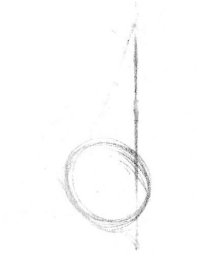
– простой карандаш НВ (можно механический).

1 этап

Простым карандашом нарисуй одну вертикальную линию, не нажимая сильно на карандаш.

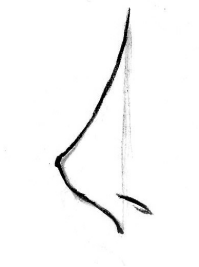
2 этап

Внизу линии нарисуй окружность, которая будет кончиком носа.



3 этап

Прорисуй контур носа и ноздрю, которая видна в этом ракурсе.



4 этап

Сотри все вспомогательные линии. Для наглядности я нарисовал и губы, чтобы было видно то, как нос выглядит в этом ракурсе.

РИСУЕМ НОС В РАКУРСЕ 3/4

МАТЕРИАЛЫ

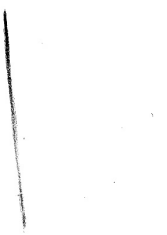
– белый лист А4;

– ластик;

– простой карандаш НВ (можно механический).

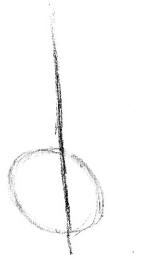
1 этап

Нарисуй простым карандашом одну вертикальную линию.



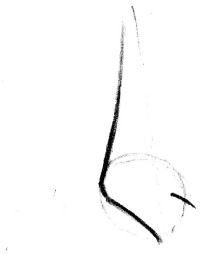
2 этап

Внизу вертикальной линии нарисуй небольшую окружность. В этом месте будет кончик носа.



3 этап

Прорисуй контур носа, проводя его через окружность, а также с правой стороны окружности прорисуй ноздрю.



4 этап

По желанию можно оставить всё так или дорисовать нос и прорисовать вторую ноздрю, заштриховав её, так как она находится в тени в этом ракурсе в зависимости от освещения.

5 этап

Сотри вспомогательные линии.

ГЛАВА 7

УШИ

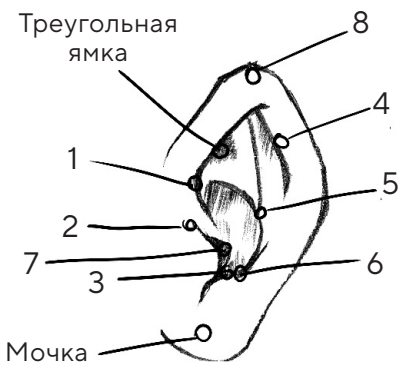
МАТЕРИАЛЫ

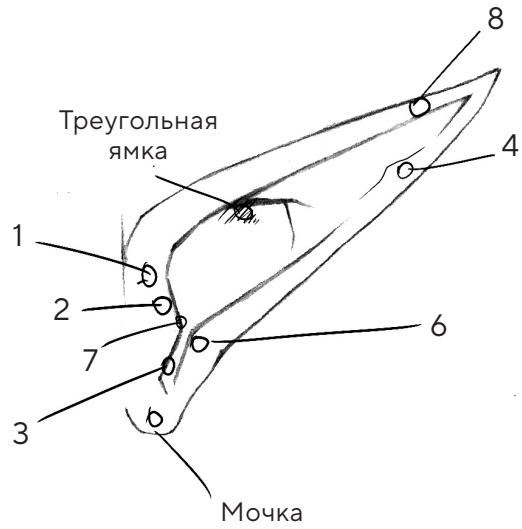
– белый лист А4;

– ластик;

– простой карандаш НВ
(можно механический).

В мире манги, да и вообще в целом в рисовании, существует уйма разных форм ушей, начиная с человеческих, заканчивая всякими мифическими и фэнтезийными. Но для примера я покажу всего две формы: человеческое и эльфийское ухо.





Разметка частей уха

1 — Ножка завитка

2 — Козелок

3 — Ушная раковина

4 — Бугорок ушной раковины

5 — Противозавиток

6 — Противокозелок

7 — Слуховой проход

8 — Завиток ушной раковины

Человеческое

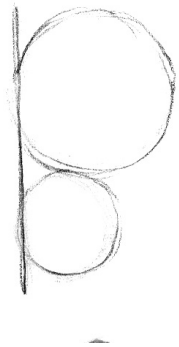
Сейчас я покажу тебе детальное прорисовывание уха для понимая всей картины, но, как правило, его не прорисовывают так досконально.

1 этап

Простым карандашом нарисуй вертикальную линию, от которой ты будешь строить само ухо.

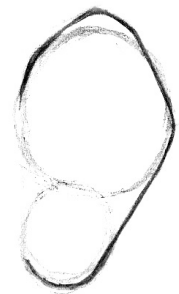
2 этап

Правее вертикальной линии нарисуй две окружности разного диаметра, это будет основа формы уха.



3 этап

Контуром отрисуй форму уха по тем окружностям, которые рисовал на втором этапе.



4 этап

Нарисуй ножку завитка (1), козелок (2) и ушную раковину (3).

5 этап

Дорисуй остальную часть уха, а точнее, бугорок ушной раковины (4), противозавиток (5), противокозелок (6) и слуховой проход (7).

Эльфийское

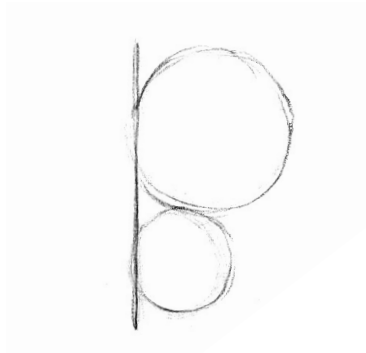
Теперь давай рассмотрим, как поэтапно изобразить эльфийское ухо.

1 этап

Простым карандашом нарисуй вертикальную линию.

2 этап

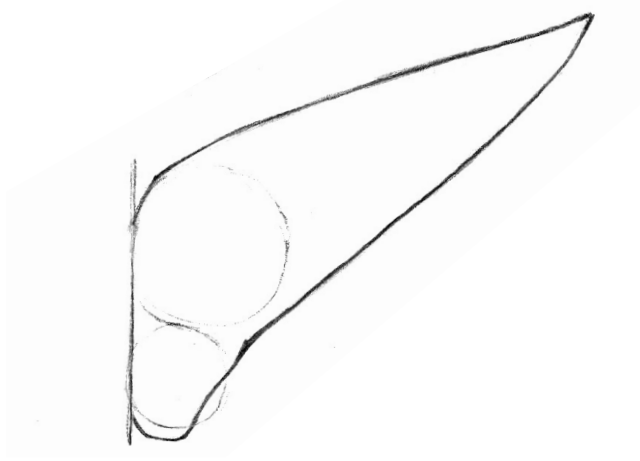
Правее от линии нарисуй две окружности разного диаметра, где первая меньше второй.



3 этап

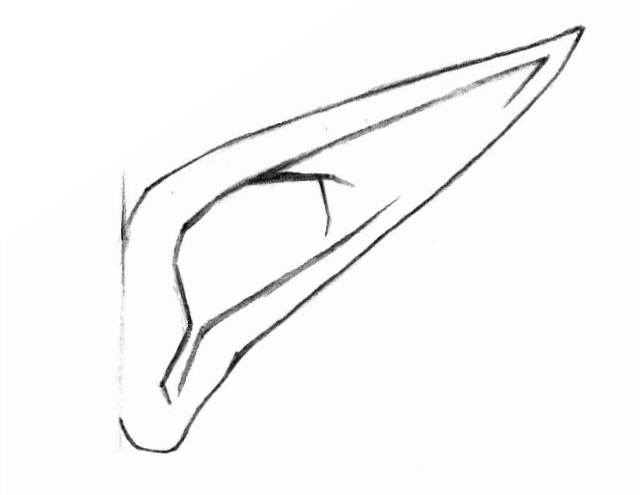
В человеческой форме контур уха ты прорисовывал по окружностям, но теперь изменим форму завитка ушной раковины (8).

Отметь точку выше и правее самого уха и дальше просто прорисуй контур, проходя через эту точку, тем самым изображая форму эльфийского уха.



4 этап

Ты мог уже заметить, что остальная часть ушей практически не отличается от человеческой, за исключением как раз вытянутого завитка ушной раковины, который ты нарисовал через точку.



ГЛАВА 8

ЛИЦО

Лица — наиболее важный аспект в рисовании аниме-персонажей. Ты можешь пока не уметь рисовать руки, ноги, туловище и тела в целом, но освоить навыки рисования лиц необходимо в первую очередь.

На своём опыте могу сказать, что умение рисовать только лица хотя бы в нескольких ракурсах способно привлечь огромную аудиторию. Самое главное — придумать свою изюминку, стиль, который будет выделяться на фоне остальных художников.

В этой главе мы научимся рисовать мужские и женские лица в трёх ракурсах: в анфас, в профиль и в три четверти.

Принципы рисования мужских и женских вариантов в базе своей одинаковые, но детали разницы заметны на рисунках.

РИСУЕМ МУЖСКОЕ ЛИЦО В АНФАС

МАТЕРИАЛЫ

– белый лист А4;

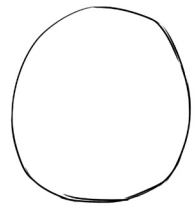
– линейка (желательно прозрачная);

– ластик;

– простой карандаш НВ (можно механический).

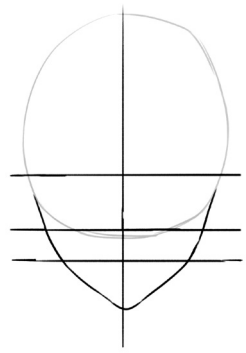
1 этап

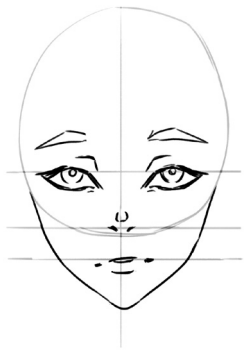
Нарисуй окружность.



2 этап

Нарисуй вертикальную линию посередине окружности, после этого наметь контур лица. Теперь нужно нарисовать горизонтальные линии для того, чтобы пропорционально расположить на лице глаза, нос и рот. Раздели голову пополам, это будет линия глаз. Разделив половину лица ещё раз пополам, ты получишь линию носа. Разделив оставшуюся половину пополам, ты увидишь линии рта.



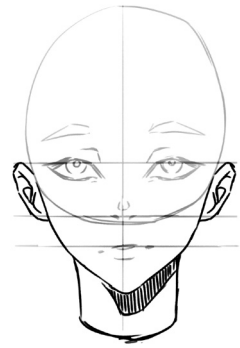


3 этап

Если ты левша, то рисуй сначала правый глаз, а потом переходи к левому, и наоборот. Это нужно, чтобы при рисовании второго глаза в твоём поле зрения был первый, который можно с лёгкостью повторить, избежав выраженной асимметрии.

4 этап

Нарисуй уши и шею. При рисовании ушей стоит запомнить, что они изображаются в диапазоне от глаз до носа. По ширине шея должна быть равна расстоянию от середины левого до середины правого глаза. Не забудь нарисовать тень под подбородком.



5 этап

Наметь прическу своего персонажа. Отступи небольшое расстояние от окружности. На этом этапе не уделяй слишком большое внимание деталям, задай общее направление будущей прически.

6 этап

Теперь можно детализировать прическу дополнительной прорисовкой прядей там, где это необходимо.

7 этап

Сотри все вспомогательные линии.

РИСУЕМ ЖЕНСКОЕ ЛИЦО В АНФАС

МАТЕРИАЛЫ

– белый лист А4;

– линейка (желательно прозрачная);

– ластик;

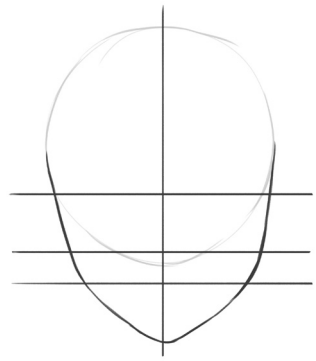
– простой карандаш НВ (можно механический).

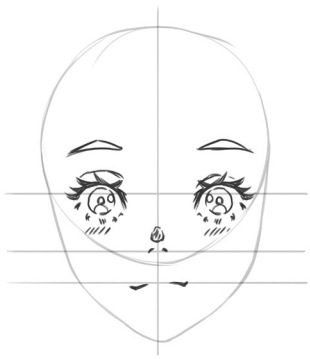
1 этап

Нарисуй окружность.

2 этап

Нарисуй вертикальную линию посередине окружности, после этого нарисуй контур лица. Теперь тебе нужно нарисовать горизонтальные линии для того, чтобы пропорционально расположить на лице глаза, нос и рот. Раздели голову пополам, это будет линия глаз. Разделив половину лица ещё раз пополам, ты получишь линию носа. Разделив оставшуюся половину пополам, ты увидишь линии рта.



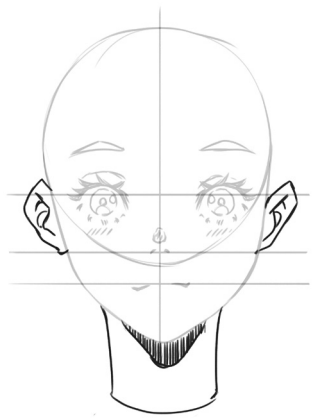


3 этап

Если ты левша, то рисуй сначала правый глаз, а потом переходи к левому, и наоборот. Это нужно, чтобы при рисовании второго глаза в твоём поле зрения был первый, который можно с лёгкостью повторить, избежав выраженной асимметрии.

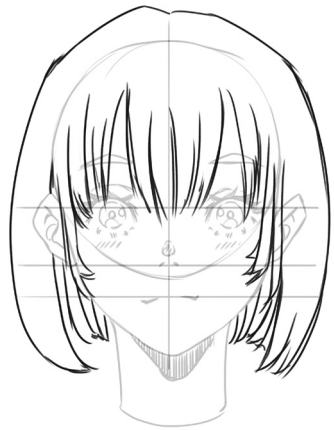
4 этап

Нарисуй уши и шею. При рисовании ушей стоит запомнить, что они изображаются в диапазоне от глаз до носа. По ширине шея должна быть равна расстоянию от середины левого до середины правого глаза. Не забудь нарисовать тень под подбородком.



5 этап

Наметь прическу своего персонажа. Отступи небольшое расстояние от окружности. На этом этапе не уделяй слишком большое внимание деталям, задай общее направление будущей прически.

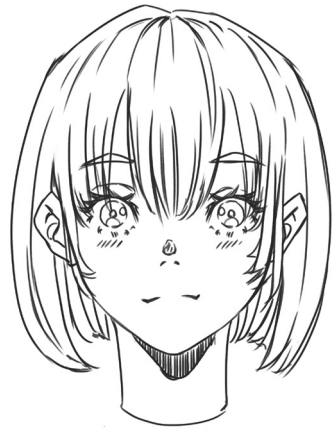


6 этап

Теперь можно детализировать прическу дополнительной прорисовкой прядей там, где это необходимо.

7 этап

Сотри все вспомогательные линии.



РИСУЕМ МУЖСКОЕ ЛИЦО В ПРОФИЛЬ

МАТЕРИАЛЫ

– белый лист А4;

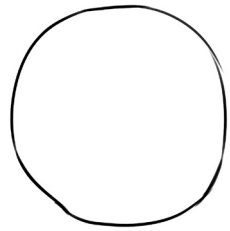
– линейка (желательно прозрачная);

– ластик;

– простой карандаш HB (можно механический).

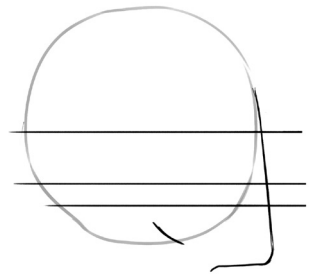
1 этап

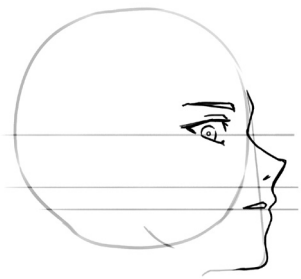
Для начала нарисуй окружность, от которой будешь строить всю базовую конструкцию лица.



2 этап

Нарисуй форму лица мужчины. Теперь нужно нарисовать горизонтальные линии для того, чтобы пропорционально расположить на лице глаза, нос и рот. Раздели голову пополам, это будет линия глаз. Разделив половину лица ещё раз пополам, ты получишь линию носа. Разделив оставшуюся половину пополам, ты увидишь линии рта.



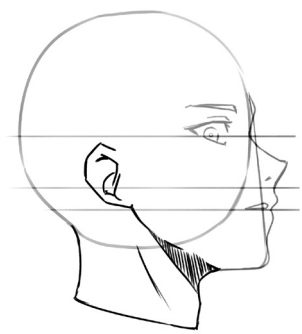


3 этап

На этом этапе необходимо детализировать контур лица с учётом ракурса в профиль.

4 этап

Нарисуй шею и уши. Уши рисуются между верхней частью глаза и нижней частью носа. На шее под подбородком не забудь нарисовать тень. Также у шеи мужчины имеется характерная горбинка, кадык.



5 этап

Отступи немного места от окружности и наметь причёску персонажа, не детализируя её. Задай общее направление прядок волос.

6 этап

Детализируй прическу, добавив общий объём волос и разделяя на пряди.

7 этап

Сотри все вспомогательные линии.

РИСУЕМ ЖЕНСКОЕ ЛИЦО В ПРОФИЛЬ

МАТЕРИАЛЫ

– белый лист А4;

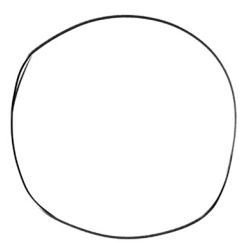
– линейка (желательно прозрачная);

– ластик;

– простой карандаш HB (можно механический).

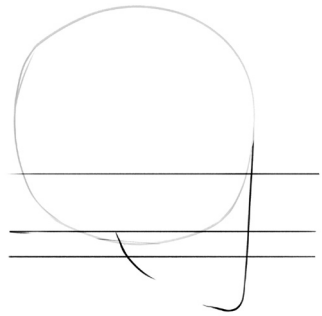
1 этап

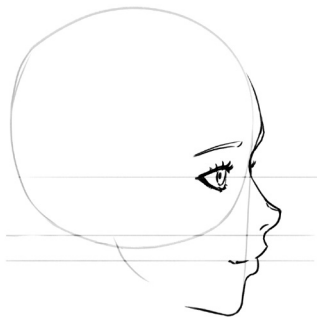
Для начала нарисуй окружность, от которой будешь строить всю базовую конструкцию лица.



2 этап

Нарисуй форму лица девушки. Теперь нужно нарисовать горизонтальные линии для того, чтобы пропорционально расположить на лице глаза, нос и рот. Раздели голову пополам, это будет линия глаз. Разделив половину лица ещё раз пополам, ты получишь линию носа. Разделив оставшуюся половину пополам, ты увидишь линии рта.



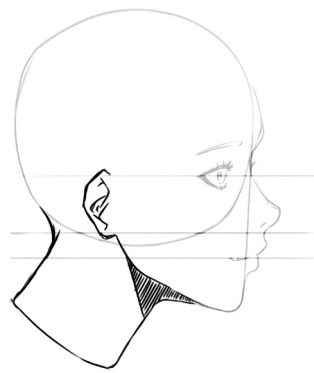


3 этап

На этом этапе необходимо детализировать контур лица с учётом ракурса в профиль. Можно также детализировать рисунок и добавить дальний глаз и дальнюю лобную часть.

4 этап

Нарисуй шею и уши. Уши рисуются между верхней частью глаза и нижней частью носа. На шее под подбородком не забудь нарисовать тень.



5 этап

Отступи немного места от окружности и наметь причёску персонажа, не детализируя её. Задай общее направление прядок волос.

6 этап

Детализируй прическу, добавив общий объём волос и разделяя на пряди.

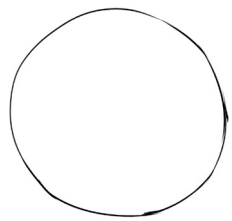
7 этап

Сотри все вспомогательные линии.

РИСУЕМ МУЖСКОЕ ЛИЦО В РАКУРСЕ 3/4

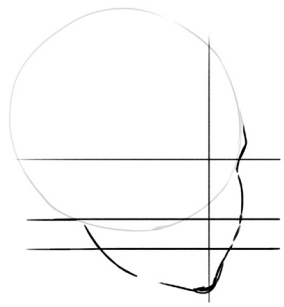
1 этап

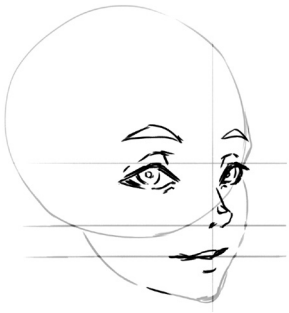
Для начала нарисуй окружность, от которой будешь строить всю базовую конструкцию лица.



2 этап

Чуть левее от центра проведи вертикальную линию и прорисуй форму лица. Далее нужно нарисовать три горизонтальные линии, на основе которых ты сможешь построить лицо. Раздели голову пополам, это будет линия глаз. Разделив половину лица ещё раз пополам, ты получишь линию носа. Разделив оставшуюся половину пополам, ты увидишь линию рта.





3 этап

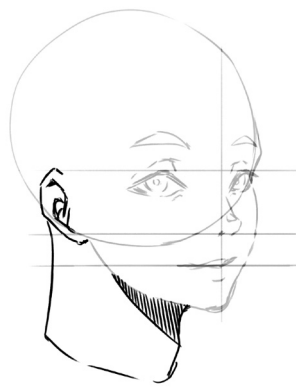
Отступи вверх немного места от линии глаз, после нарисуй брови. Далее нарисуй глаза, нос и рот на соответствующих местах с помощью вспомогательных линий. Дальний глаз по размерам чуть меньше ближнего и по ширине тоже чуть уже. Рот немного приоткрыт, нижняя губа выделена дополнительной линией чуть ниже рта.

4 этап

Нарисуй уши и шею. Высота ушей должна быть равна расстоянию от верхнего века до нижней части носа.

Обрати внимание: если нарисовать голову в ракурсе 3/4 немного опущенной или поднятой, то видимое ухо может быть слегка сдвинуто вверх или вниз соответственно.

После того как нарисуешь шею, не забудь нарисовать тень под подбородком. Так как это мужчина, то на шее ты можешь заметить кадык.



5 этап

Отступи немного места от окружности головы и нарисуй контур причёски. Важно выделять пряди, без них у тебя не получится нарисовать красивую, а главное, правильную причёску. Задай направление волос прядками, которые смотрят в левую сторону.

6 этап

Детализируй пряди причёски, чтобы сделать образ более реалистичным.

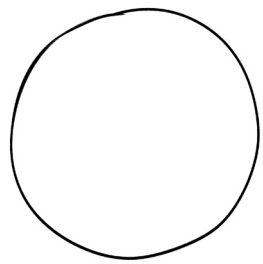
7 этап

Сотри вспомогательные линии и приведи свою работу в чистовой вид.

РИСУЕМ ЖЕНСКОЕ ЛИЦО В РАКУРСЕ 3/4

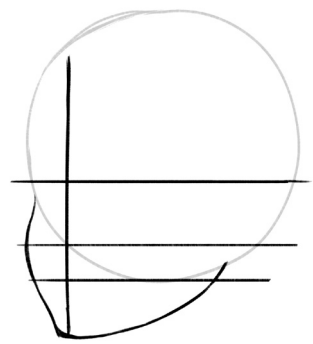
1 этап

Для начала нарисуй окружность, от которой будешь строить всю базовую конструкцию лица.

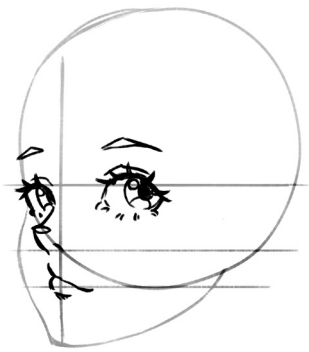


2 этап

Чуть левее от центра проведи вертикальную линию и прорисуй форму лица. Далее нужно нарисовать три горизонтальные линии, на основе которых ты сможешь построить лицо. Раздели голову пополам, это будет линия глаз. Разделив половину лица ещё раз пополам, ты получишь линию носа. Разделив оставшуюся половину пополам, ты увидишь линию рта.



3 этап

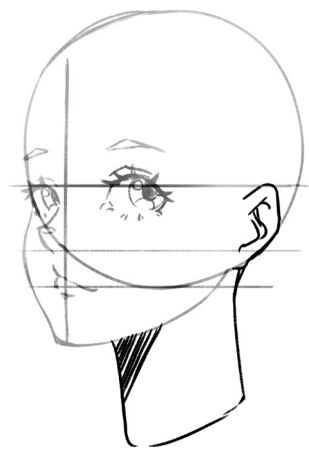


Отступи вверх немного места от линии глаз, после нарисуй брови. Далее нарисуй глаза, нос и рот на соответствующих местах с помощью вспомогательных линий. Дальний глаз по размерам чуть меньше ближнего и по ширине тоже чуть уже. Рот немного приоткрыт, нижняя губа выделена дополнительной линией чуть ниже рта.

Я частенько изображаю губы именно таким образом, чтобы добавить им объём, можно назвать это моим авторским стилем. Ты можешь просто задать общую форму.

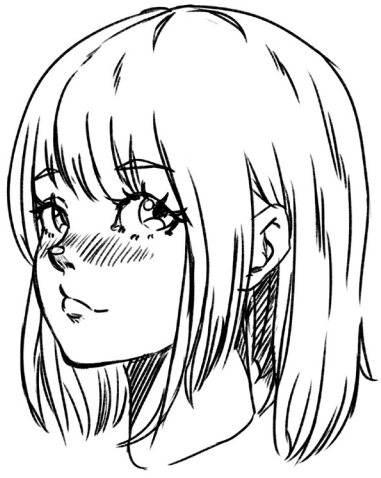
4 этап

Нарисуй уши и шею. Высота ушей должна быть равна расстоянию от верхнего века до нижней части носа. После того как нарисуешь шею, не забудь нарисовать тень под подбородком.



5 этап

Отступи немного места от окружности головы и нарисуй контур причёски. Важно выделять пряди, без них у тебя не получится нарисовать красивую, а главное, правильную причёску.



6 этап

Сотри все вспомогательные линии.

ГЛАВА 9

ГОЛОВА

После того как ты научился рисовать стандартные ракурсы, предлагаю попробовать освоить что-нибудь посложнее.

Специально для этого я отрисовал сетку с самыми популярными ракурсами, которые используются в аниме и манге.

Предлагаю потренироваться на них, это поможет прокачать свои навыки.

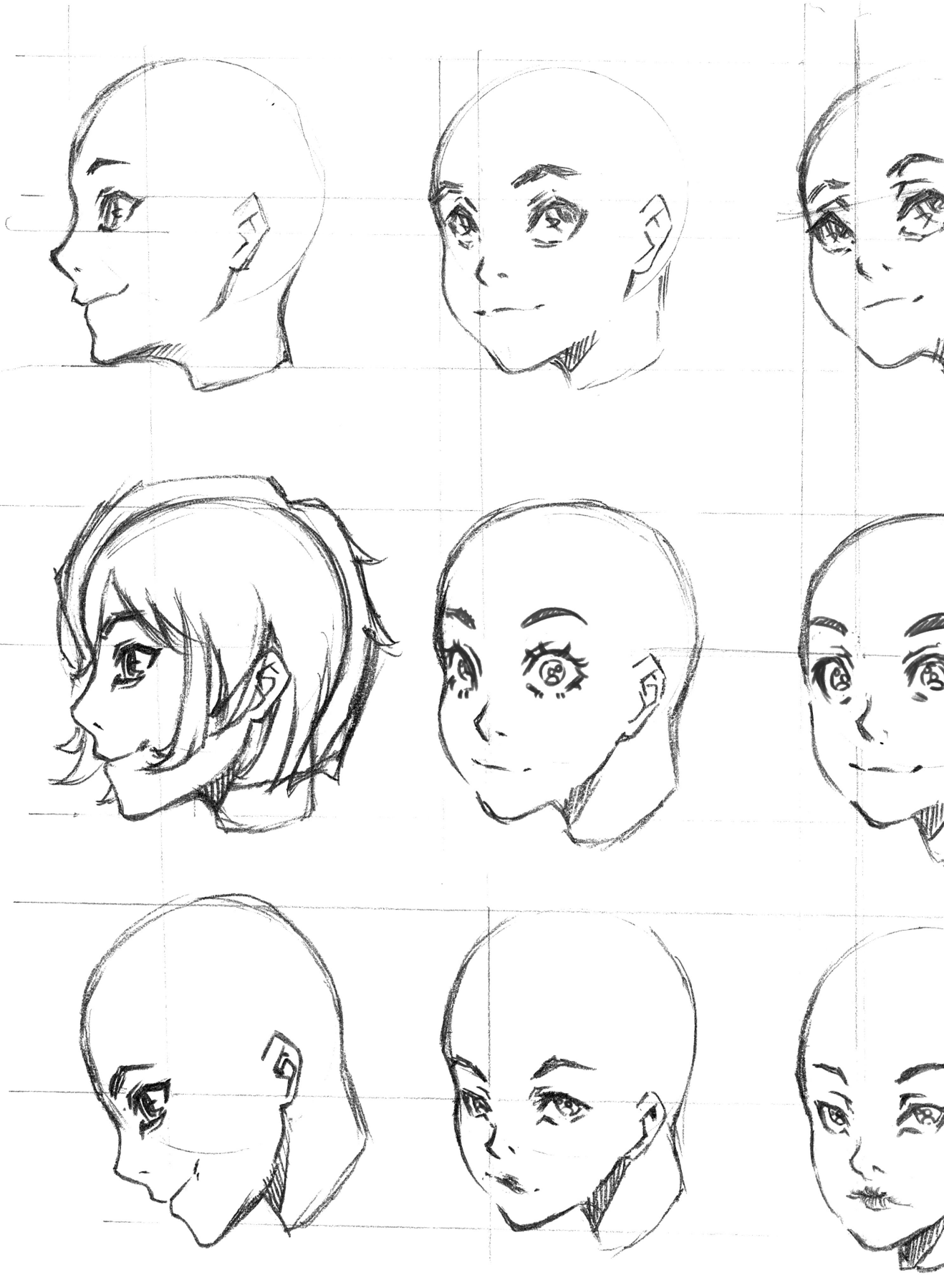
МАТЕРИАЛЫ

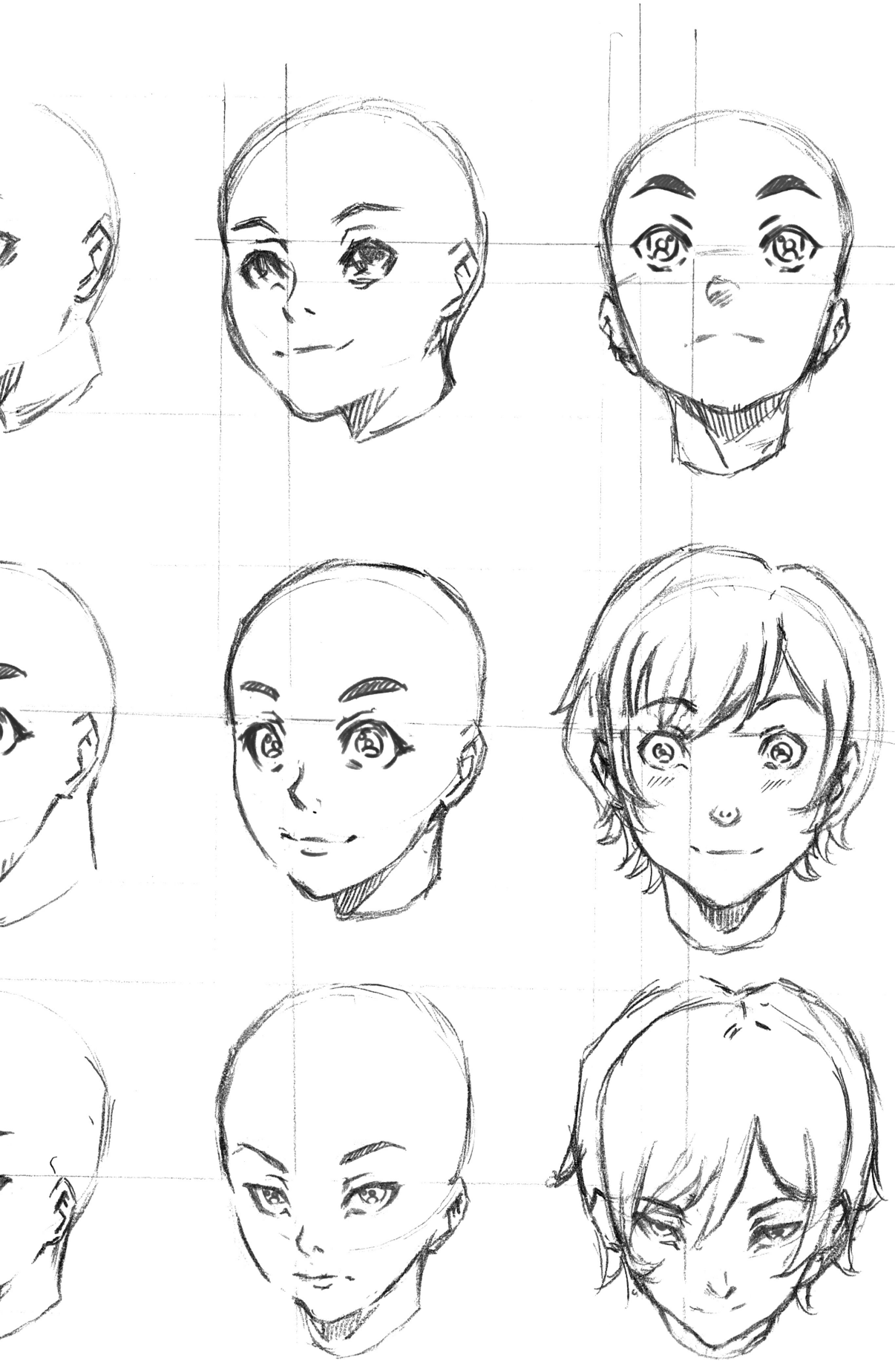
– белый лист А4;

– линейка (желательно прозрачная);

– ластик;

– простой карандаш HB (можно механический).





ГЛАВА 10

ТУЛОВИЩЕ

После того как ты обучился рисованию лиц, включая детали, различные ракурсы голов, давай перейдём к рисованию туловища.

Это промежуточный этап перед тем, как начать рисовать тела мужчин и женщин в полный рост.

МАТЕРИАЛЫ

– белый лист А4;

– линейка (желательно прозрачная);

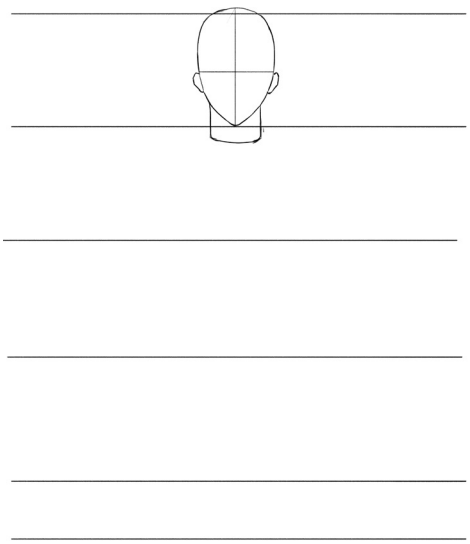
– ластик;

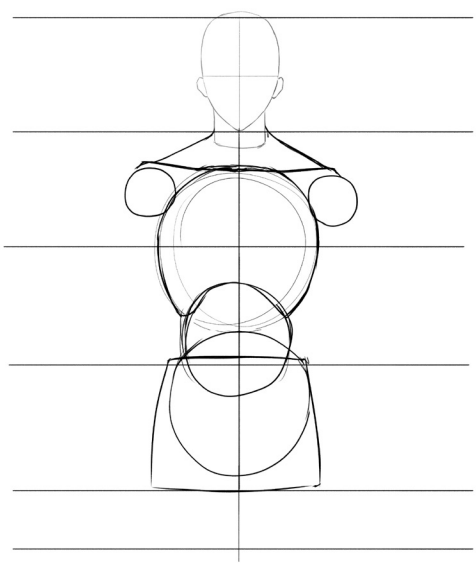
– простой карандаш НВ (можно механический).

РИСУЕМ МУЖСКОЕ ТУЛОВИЩЕ В АНФАС

1 этап

Нарисуй окружность головы, наметь перекрестьем базовую конструкцию лица, не вдаваясь в детализацию. Не забудь нарисовать шею. Благодаря тому, что уже нарисована голова, ты можешь разметить высоту туловища, отступив три с половиной высоты головы вниз. Для удобства нарисуй горизонтальные линии.





2 этап

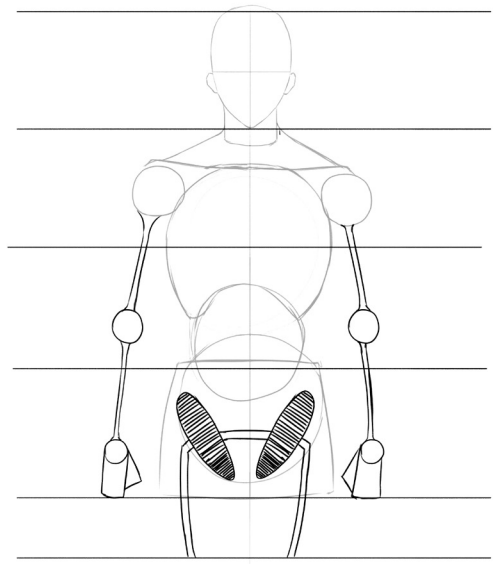
Нарисуй прямую вертикальную линию для того, чтобы определить ось симметрии. Далее нарисуй три окружности, две большие и одну маленькую, нижнюю окружность помести в прямоугольник. Центральная окружность является шарниром, соединяющим таз и грудную клетку.

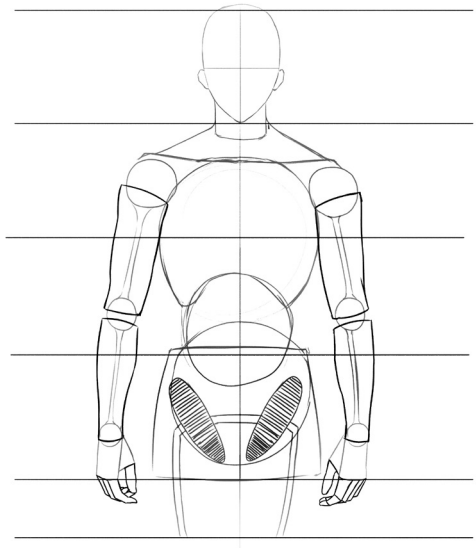
Ещё нарисуй два круга с правой и левой стороны верхней окружности — это плечи. Соедини окружности и шею диагональными линиями — это трапециевидные мышцы.

3 этап

Далее нарисуй импровизированную костную структуру для понимания и правильного построения.

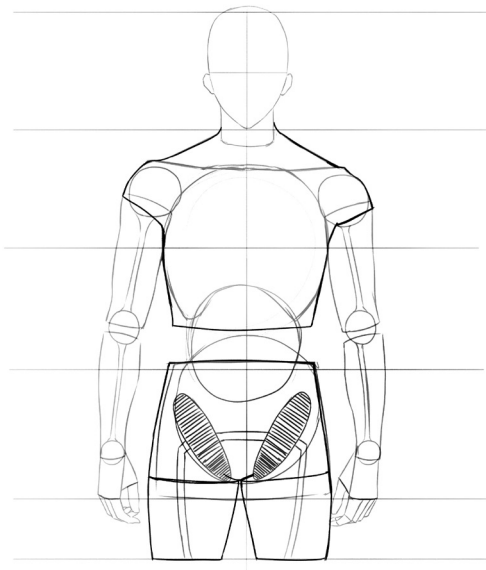
От плеч отступи две высоты головы вниз — это длина рук. Раздели длину рук пополам, середина является локтевым суставом, нарисуй там круг поменьше. Ниже нарисуй ещё один круг, в этом месте будет кистевой сустав. Теперь тазовая кость, изобрази её в виде двух овалов. От тазовой кости нарисуй бедренные кости.





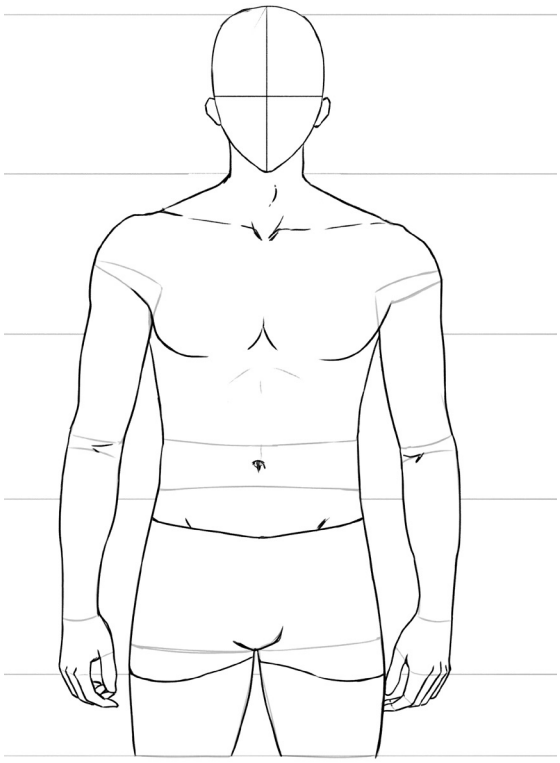
4 этап

Фигурами наметь руки от плеч до кистей. Далее прорисуй кисти, добавив пальцы.



5 этап

Прорисуй грудную клетку и таз. В этом помогут ассоциации, например, грудная клетка похожа на нагрудник от доспехов, а таз — на семейные трусы.

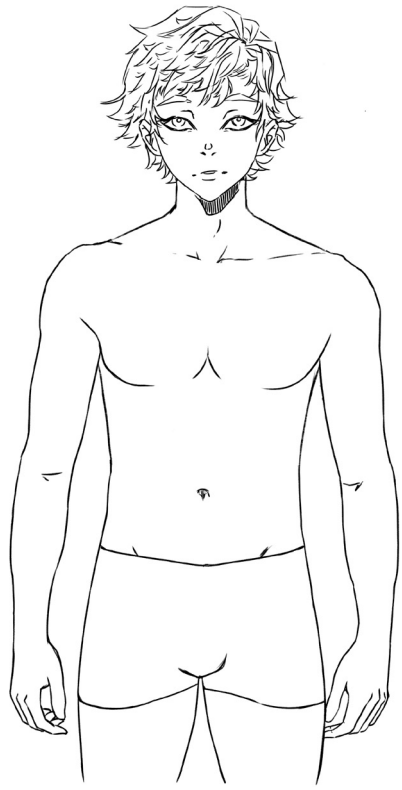


6 этап

Сотри все вспомогательные линии и детализируй туловище, соединив суставы рук, грудную клетку и таз.

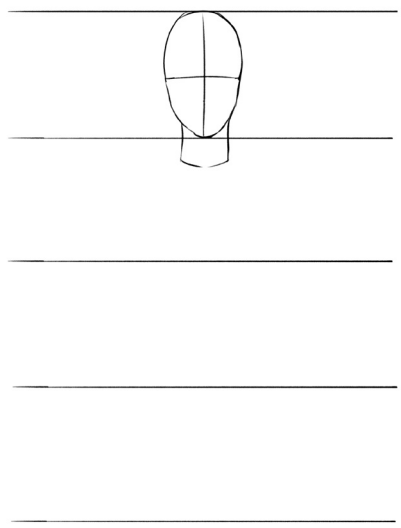
7 этап

Итоговый вариант.



РИСУЕМ ЖЕНСКОЕ ТУЛОВИЩЕ В АНФАС

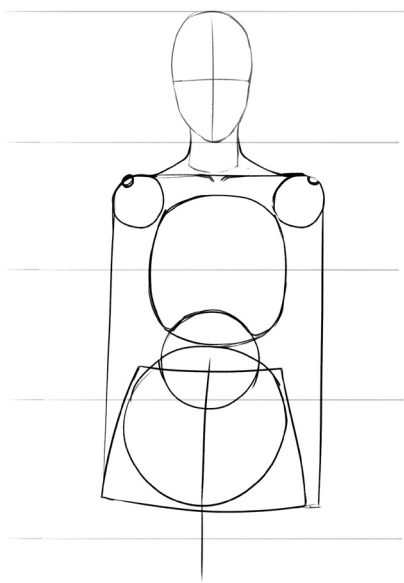
1 этап



Нарисуй окружность головы, наметь перекрестьем базовую конструкцию лица, не вдаваясь в детализацию. Не забудь нарисовать шею. Благодаря тому, что уже нарисована голова, ты можешь разметить высоту туловища, отступив три высоты головы вниз.

Для удобства нарисуй горизонтальные линии.

2 этап



Чтобы нарисовать плечи, отступи справа и слева одну ширину головы, проведи линию ниже шеи и на каждом из краев ниже полосы нарисуй два круга, которые и будут плечами. Соедини круги и шею диагональными линиями, это будут трапециевидные мышцы.

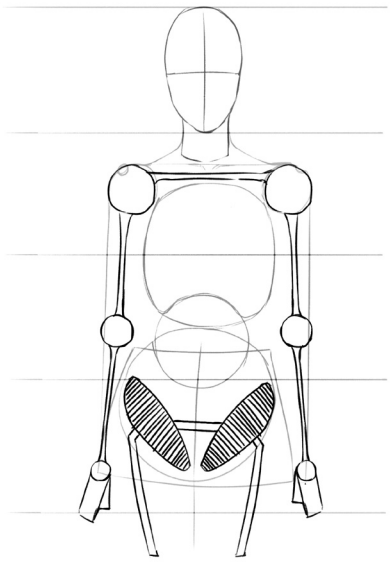
Нарисуй две большие окружности, у нижней нарисуй дополнительно геометрическую фигуру, трапецию. Между ними добавь круг поменьше. Эти фигуры являются грудной клеткой и тазом соответственно.

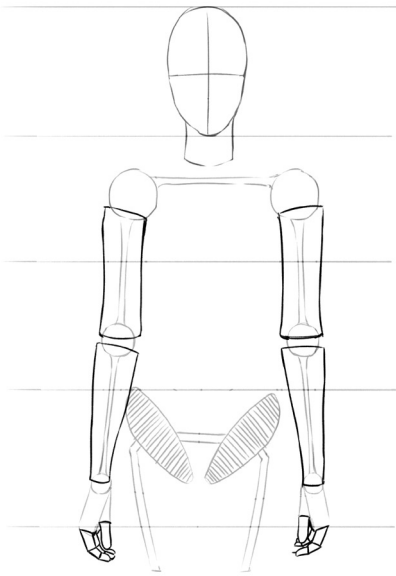
Ширина плеч должна быть равна ширине таза.

3 этап

Далее нарисуй импровизированную костную структуру для понимания и правильного построения.

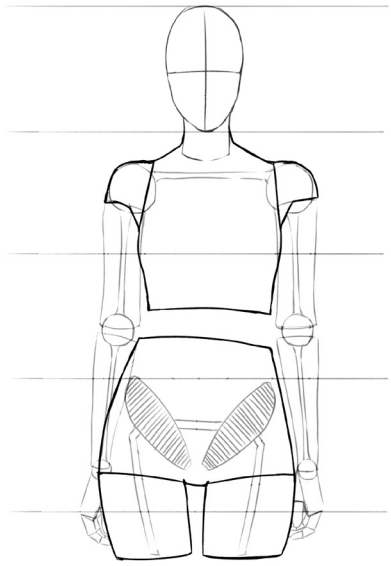
От плеч отступи две высоты головы вниз, это длина рук. Раздели длину рук пополам, в середине будут локтевые суставы, нарисуй там круг поменьше. Ниже нарисуй ещё один круг, в этом месте будет кистевой сустав. Теперь тазовая кость, изобрази её в виде двух овалов. От тазовой кости нарисуй бедренные кости.





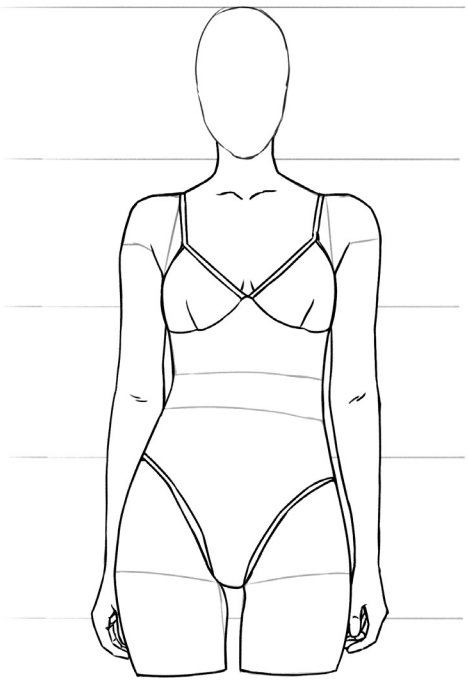
4 этап

Фигурами наметь руки от плеч до кистей. Далее прорисуй кисти, добавив пальцы.



5 этап

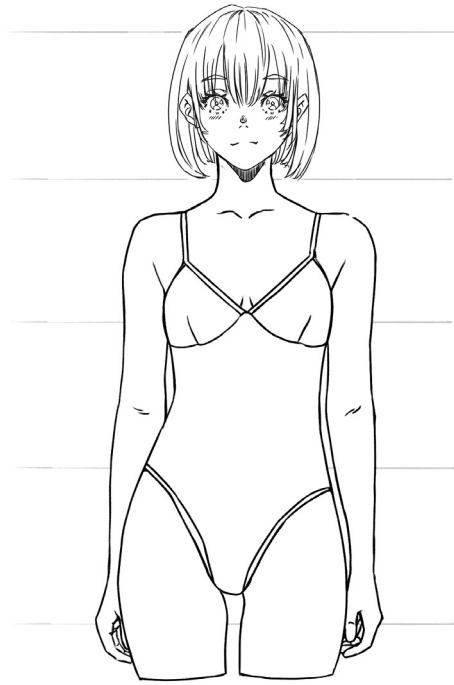
Прорисуй грудную клетку и таз. В этом помогут ассоциации, например, грудная клетка похожа на нагрудник от доспехов, а таз — на семейные трусы.



6 этап

Сотри все вспомогательные линии и детализируй туловище, соединив суставы рук, грудную клетку и таз.

Добавь боди или купальник, по желанию.



7 этап

Итоговый вариант.

РИСУЕМ МУЖСКОЕ ТУЛОВИЩЕ В ПРОФИЛЬ

МАТЕРИАЛЫ

– белый лист А4;

– линейка (желательно прозрачная);

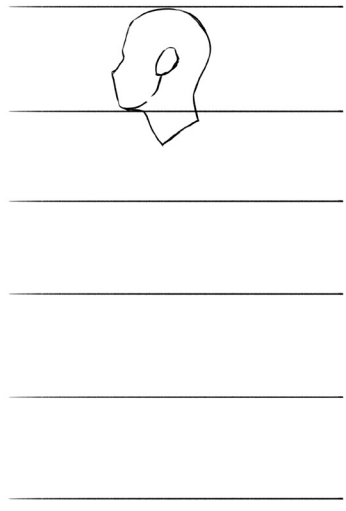
– ластик;

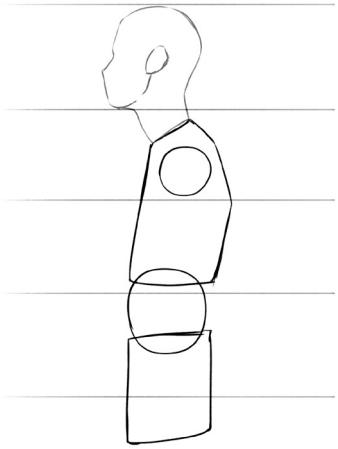
– простой карандаш НВ (можно механический).

1 этап

Нарисуй голову в профиль, а также шею.

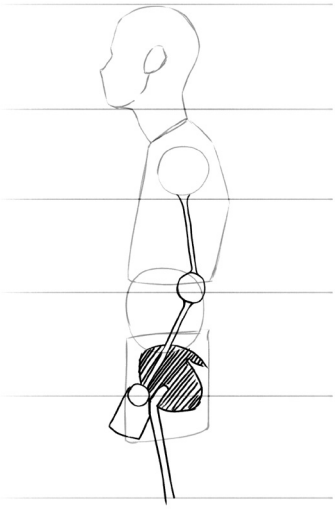
Благодаря тому, что уже нарисована голова, ты можешь разметить высоту туловища, отступив три с половиной высоты головы вниз. Для удобства нарисуй горизонтальные линии.





2 этап

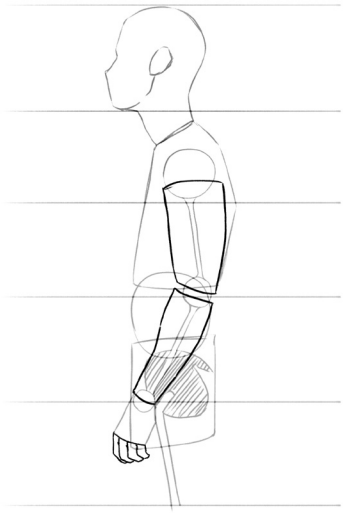
Нарисуй три геометрические фигуры, два прямоугольника и один круг; это грудная клетка, живот и таз соответственно.



3 этап

Далее нарисуй импровизированную костную структуру для понимания и правильного построения.

От плеч отступи две высоты головы вниз — это длина рук. Раздели длину рук пополам, в середине будут локтевые суставы, нарисуй там круг поменьше. Ниже нарисуй ещё один круг, в этом месте будет кистевой сустав. Теперь тазовая кость, изобрази её в виде овала с небольшим отростком (копчиком). От тазовой кости нарисуй бедренную кость.

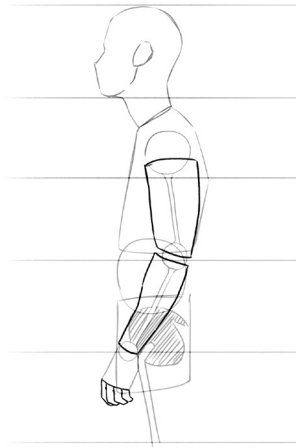


4 этап

Фигурами наметь руку от плеч до кистей. Далее прорисуй кисть, добавив пальцы.

5 этап

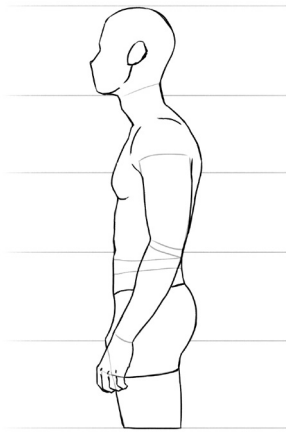
Прорисуй грудную клетку, таз и ноги.



6 этап

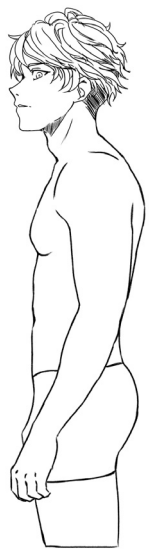
Сотри все вспомогательные линии и детализируй туловище, соединив суставы рук, грудную клетку и таз.

Далее нарисуй трусы.



7 этап

Итоговый вариант.



РИСУЕМ ЖЕНСКОЕ ТУЛОВИЩЕ В ПРОФИЛЬ

МАТЕРИАЛЫ

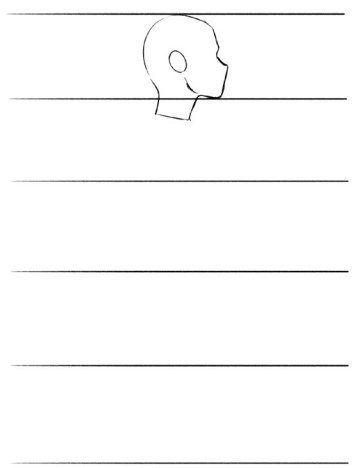
– белый лист А4;

– линейка (желательно прозрачная);

– ластик;

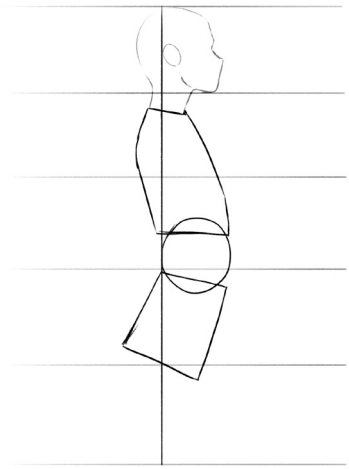
– простой карандаш НВ (можно механический).

1 этап



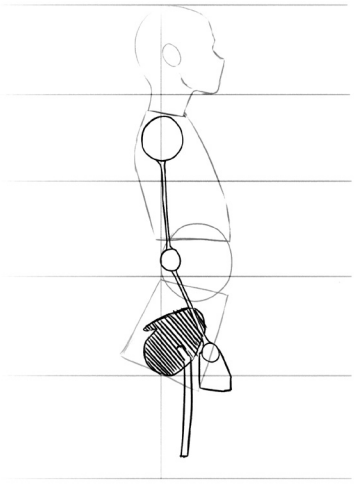
Нарисуй голову в профиль, а также шею.

Благодаря тому, что уже нарисована голова, ты можешь разметить высоту туловища, отступив три с половиной высоты головы вниз. Для удобства нарисуй горизонтальные линии.



2 этап

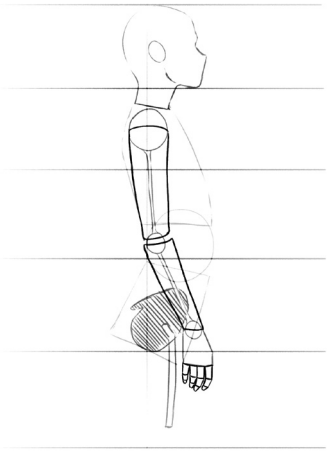
Нарисуй три геометрические фигуры, два прямоугольника и один круг; это грудная клетка, живот и таз соответственно.



3 этап

Далее нарисуй импровизированную костную структуру для понимания и правильного построения.

От плеч отступи две высоты головы вниз — это длина рук. Раздели длину рук пополам, в середине будут локтевые суставы, нарисуй там круг поменьше. Ниже нарисуй ещё один круг, в этом месте будет кистевой сустав. Теперь тазовая кость, изобрази её в виде овала с небольшим отростком (копчиком). От тазовой кости нарисуй бедренную кость.

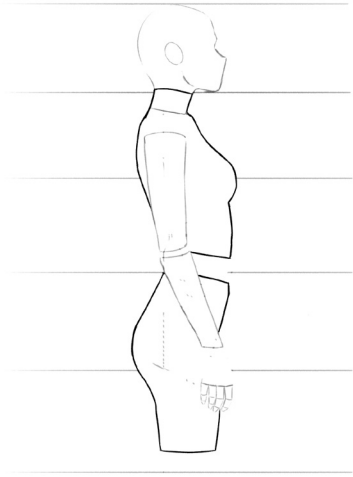


4 этап

Фигурами наметь руку от плеч до кистей. Далее прорисуй кисть, добавив пальцы.

5 этап

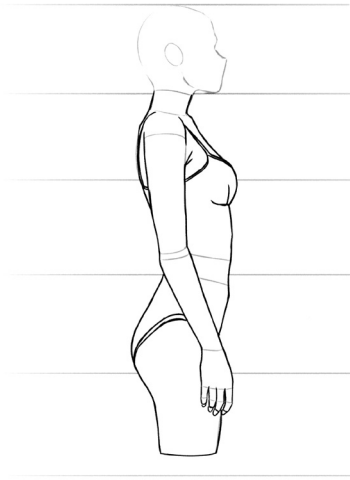
Прорисуй грудную клетку и таз.



6 этап

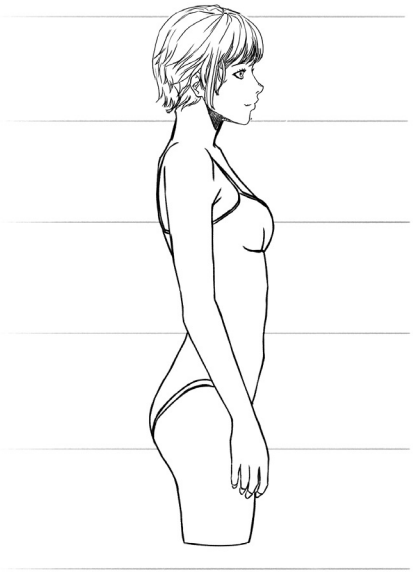
Сотри все вспомогательные линии и детализируй туловище, соединив суставы рук, грудную клетку и таз.

Добавь боди или купальник, по желанию.



7 этап

Итоговый вариант.



ГЛАВА 11

НОГИ

Пора переходить к рисованию нижней части тела — ногам. Рисование ног не менее сложный процесс, но я уверен, у тебя всё получится.

В этой главе мы научимся рисовать поэтапно мужские и женские ноги в трёх ракурсах: анфас, профиль и три четверти.

МАТЕРИАЛЫ

– белый лист А4;

– линейка (желательно прозрачная);

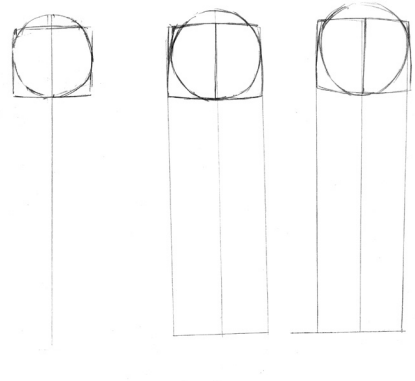
– ластик;

– простой карандаш НВ (можно механический).

РИСУЕМ МУЖСКИЕ НОГИ

1 этап

Для начала нарисуй три окружности, с них ты начнёшь построение ног.



2 этап

Нарисуй три прямоугольника таким образом, чтобы окружности оказались внутри них, немного выступая сверху.

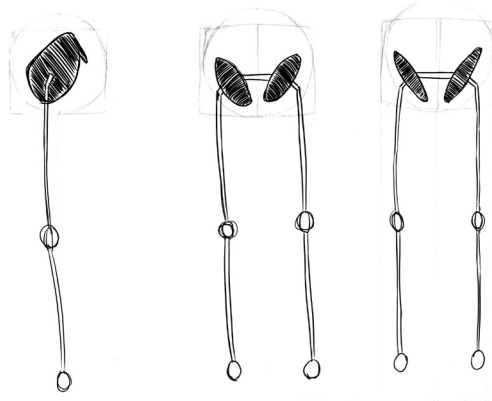
Вниз отступи три высоты прямоугольника — это будет длина ног.

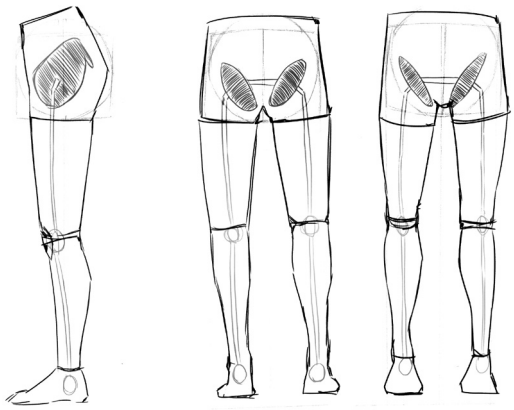
У второго и третьего ракурса нарисуй дополнительные две вертикальные линии с левой и правой стороны прямоугольника.

3 этап

Нарисуй имитацию скелета. У второго и третьего ракурса нарисуй два овала, которые имитируют тазовую кость. У первого ракурса, так как это профиль, тазовая кость видна только с одной стороны. Нарисуй одну окружность — шире остальных, а также дорисуй отросток (копчик).

Раздели высоту ног пополам, начиная измерения от низа прямоугольника. В этой точке нарисуй небольшую окружность, здесь будет коленный сустав. Снизу нарисуй ещё одну окружность, наметив место, где будет голеностопный сустав. Все это соедини объемными линиями, которые обозначают бедренную и малоберцовую/большеберцовую кости.





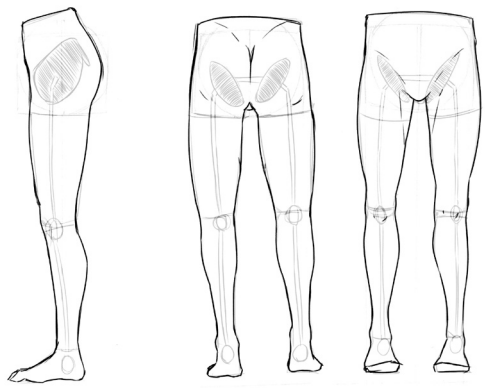
4 этап

Теперь нарисуй таз, бедра, голень и ступни из геометрических фигур, которые напоминают форму ног.

Если ты заметил, проще рисовать фигуры, ассоциируя их с чем-то, например, таз можно нарисовать в виде семейных трусов.

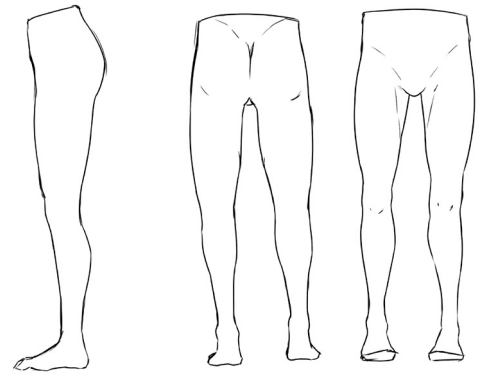
5 этап

Закончи рисунок, задай окончательную форму ног.



6 этап

Итоговый вариант.



7 ракурсов мужских ног

Так как ты научился рисовать мужские ноги, предлагаю тебе попробовать нарисовать ноги в более сложных ракурсах и позах.

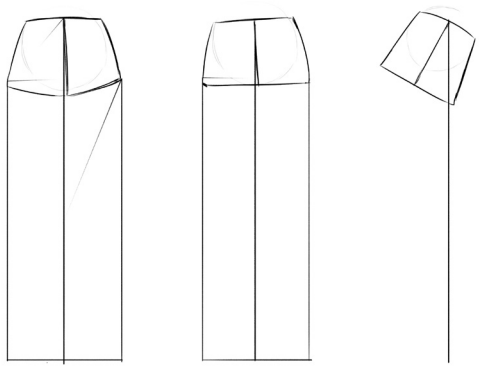
РИСУЕМ ЖЕНСКИЕ НОГИ

Рисование женских ног имеет свои особенности. Основное отличие – это более округлые формы икр и бёдер. Также стоит отметить, что ширина бёдер равна ширине плеч.

1 этап

Для начала нарисуй три окружности, с них ты начнёшь построение ног.

2 этап



Нарисуй три прямоугольника таким образом, чтобы окружности оказались внутри них, немного выступая сверху.

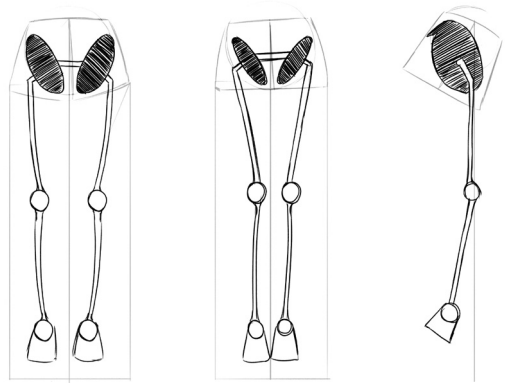
Вниз отступи три высоты прямоугольника, это будет длина ног.

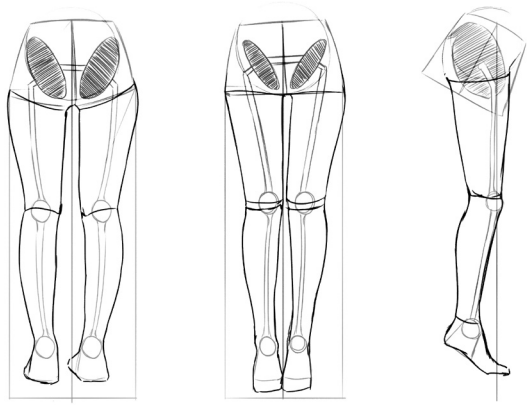
У второго и третьего ракурса нарисуй дополнительные две вертикальные линии с левой и правой стороны прямоугольника.

3 этап

Нарисуй имитацию скелета. У второго и третьего ракурса нарисуй два овала, которые имитируют тазовую кость. У первого ракурса, так как это профиль, тазовая кость видна только с одной стороны. Нарисуй одну окружность шире остальных, а так же дорисуй отросток (копчик).

Раздели высоту ног пополам, начиная измерения от низа прямоугольника. В этой точке нарисуй небольшую окружность, здесь будет коленный сустав. Снизу нарисуй ещё одну окружность, наметив место, где будет голеностопный сустав. Все это соедини объемными линиями, которые обозначают бедренную и малоберцовую/большеберцовую кости.





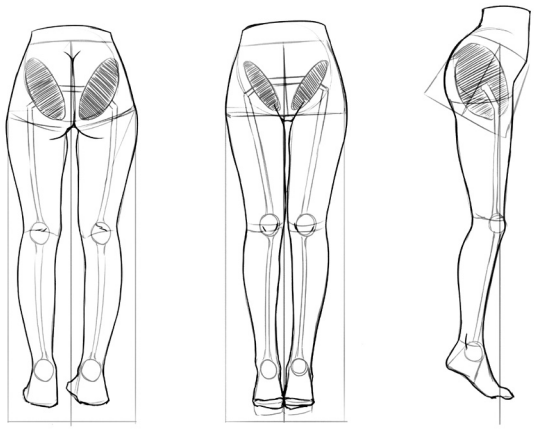
4 этап

Теперь нарисуй таз, бедра, голень и ступни из геометрических фигур, которые напоминают форму ног.

Если ты заметил, проще рисовать фигуры, ассоциируя их с чем-то, например, таз можно нарисовать в виде семейных трусов.

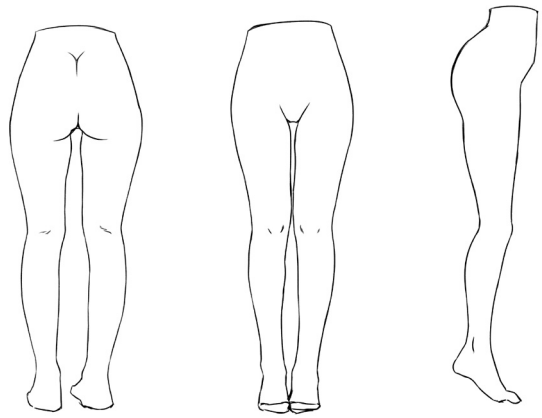
5 этап

Закончи рисунок, задай окончательную форму ног.



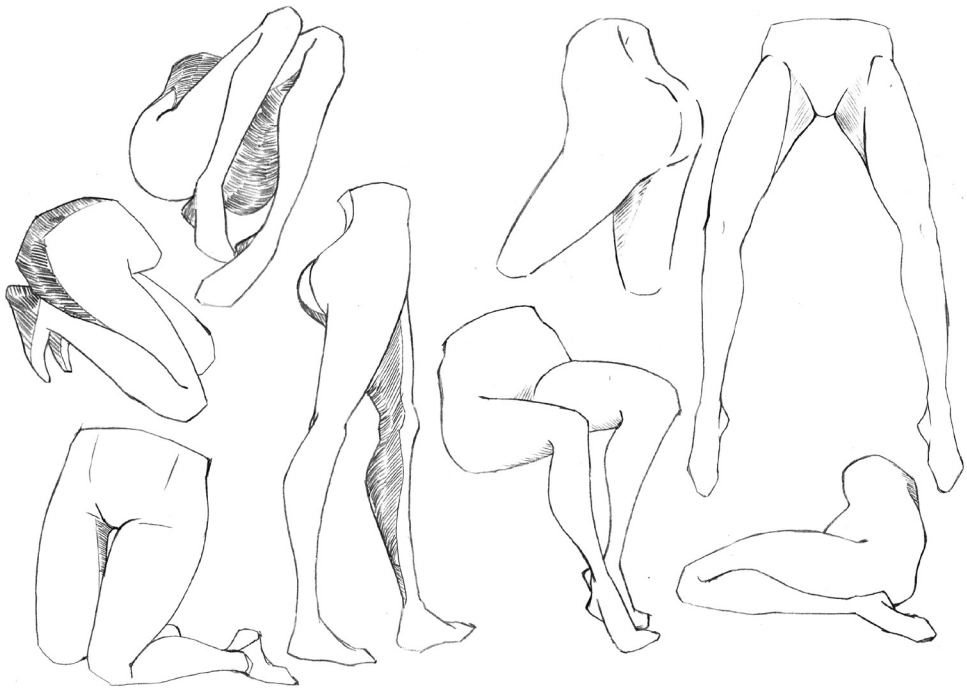
6 этап

Итоговый вариант.



8 ракурсов женских ног

Так как ты научился рисовать женские ноги, предлагаю тебе попробовать нарисовать ноги в более сложных ракурсах и позах.



ГЛАВА 12

РУКИ

В этом уроке ты научишься рисовать руку от плеча до кончиков пальцев кисти со всех сторон. Для удобства сделаем все четыре ракурса на одной плоскости, чтобы было понятно, как в каждом случае рисуются руки.

Я решил, что не буду разделять эту главу по гендерам, так как рисование рук практически идентично в мужском и женском вариантах, различие есть только у мужских рук с явно выраженной мускулатурой. Но это уже более углубленное изучение, с которым после этой главы вы сами прекрасно справитесь.

РИСУЕМ РУКИ

МАТЕРИАЛЫ

– белый лист А4;

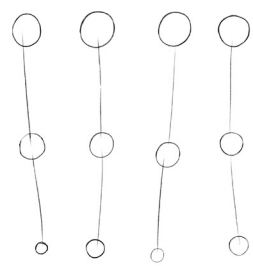
– линейка (желательно прозрачная);

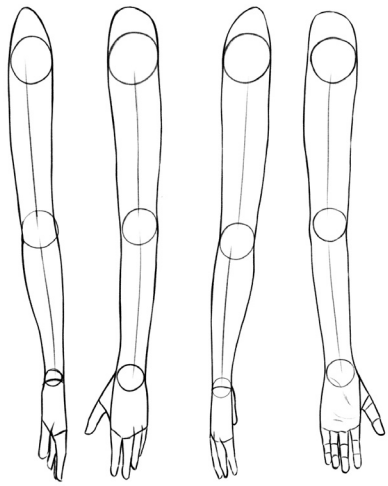
– ластик;

– простой карандаш НВ (можно механический).

1 этап

Четыре раза нарисуй по три окружности от большей к меньшей по убыванию сверху вниз. Соедини эти окружности вертикальными линиями, они задают движение руки и обозначают скелет.





2 этап

Нарисуй контур рук, соединив три окружности. Внизу третьей окружности нарисуй прямоугольник, учитывая ракурс руки.

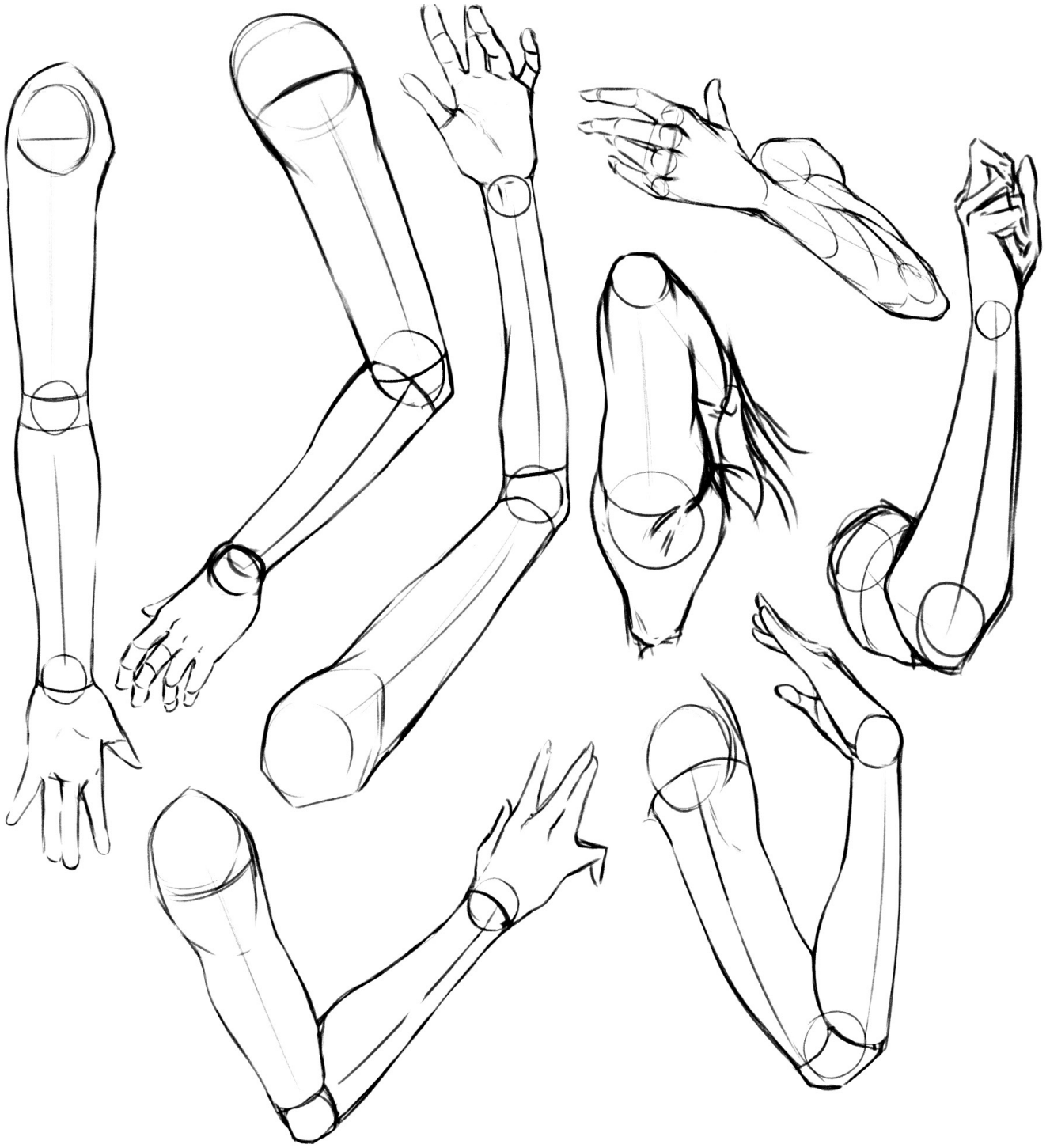
От этого прямоугольника нарисуй пальцы, их длина должна быть равна прямоугольной части ладони.

3 этап

Сотри все вспомогательные линии и окружности, которые были нарисованы для построения рук.

8 ракурсов рук

Так как ты научился рисовать руки, предлагаю тебе попробовать рисовать более сложные ракурсы и позы. Схематичное построение осталось специально, чтобы было наглядно видно, как строить руки в таких положениях.



РИСУЕМ КИСТИ

МАТЕРИАЛЫ

– белый лист А4;

– линейка (желательно прозрачная);

– ластик;

– простой карандаш HB (можно механический).

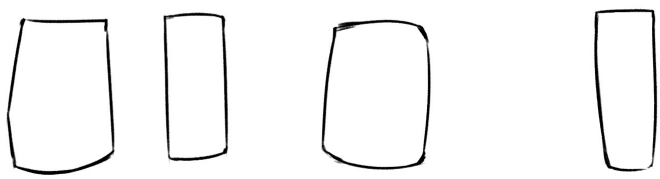
Одна из самых тяжёлых частей тела в рисовании для каждого художника — кисти рук. Но зная пропорции и ассоциативные сравнения, ты легко справишься с этой задачей.

Я решил не разделять рисование кистей на женские и мужские, так как принципы рисования в данном случае практически идентичны.

Чаще всего кисти мужчины и женщины различаются длинной ногтей, но лично я не слишком детализирую ногти у своих персонажей.

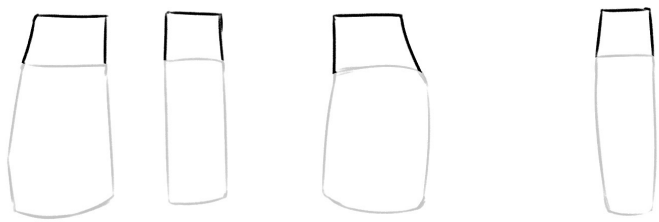
1 этап

Нарисуй 4 прямоугольника на разных расстояниях. Между последними двумя сделай отступ побольше, так как там будет большой палец. Необязательно рисовать все фигуры в ряд. Я показываю, как одна и та же кисть выглядит с каждого ракурса.



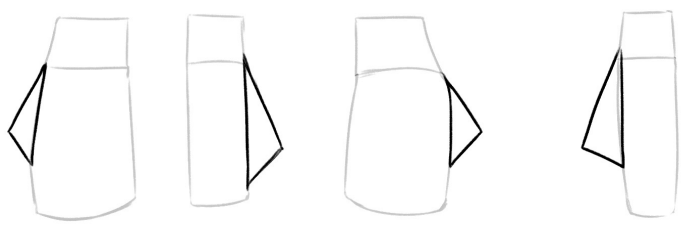
2 этап

Нарисуй четыре прямоугольника выше тех, что побольше. Это будут запястья.



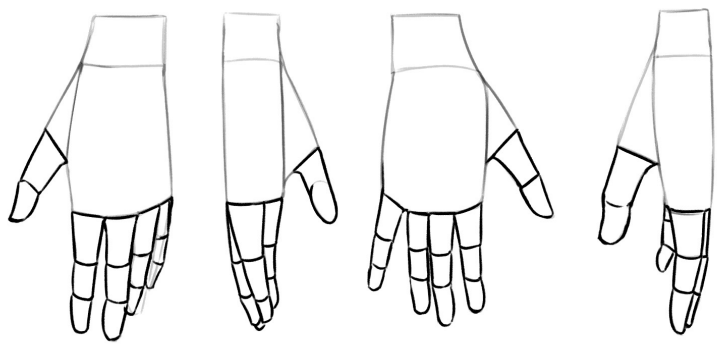
3 этап

У каждой кисти нарисуй треугольник. У первой слева, у второй и третьей справа и у последней слева. Это основание большого пальца, где размещаются пястные кости, которые являются основанием кисти. После пястных костей начинаются фаланги пальцев.



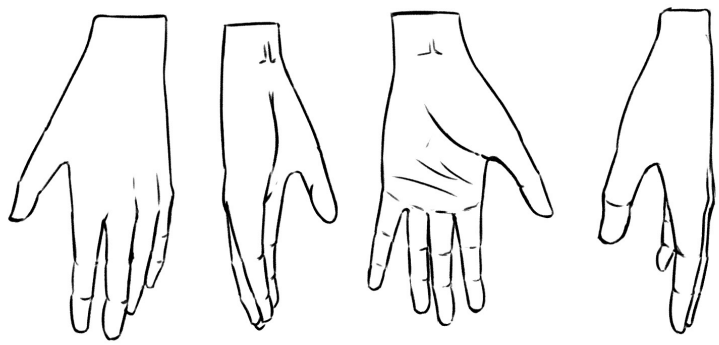
4 этап

Теперь самое сложное: у каждой кисти необходимо нарисовать пальцы. Проще всего пальцы разделить на вот такие маленькие прямоугольнички, так называемые фаланги, и кончики пальцев — те же самые прямоугольники, только закруглённые снизу. Рекомендую вооружиться камерой телефона и сфотографировать каждый ракурс. Твой телефон и собственные руки – лучшие референсы.



5 этап

Сотри все вспомогательные линии построения и детализируй руки линиями на сгибах. Не забудь нарисовать костяшки в верхней части кистей. На второй и третьей кисти прорисуй изгибы ладони.



ГЛАВА 13

ТЕЛО

На данный моменты ты знаешь, как рисовать туловище и ноги, давай объединим знания из двух прошлых глав и нарисуем тело в полный рост. Глава разбита на этапы, которые научат тебя рисовать тело мужчины и женщины в двух ракурсах: в анфас и в профиль.

МАТЕРИАЛЫ

– белый лист А4;

– линейка (желательно прозрачная);

– ластик;

– простой карандаш НВ (можно механический).

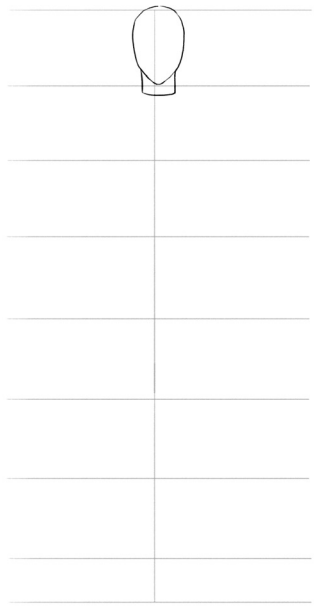
РИСУЕМ МУЖСКОЕ ТЕЛО В АНФАС

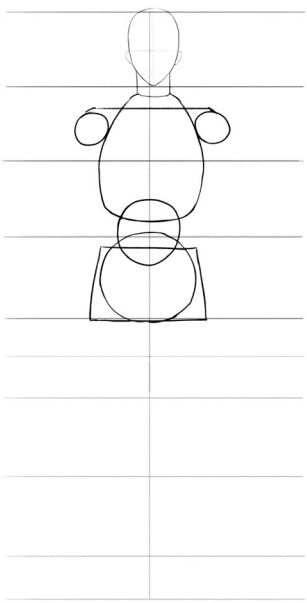
1 этап

Нарисуй окружность головы, наметь перекрестьем базовую конструкцию лица, не вдаваясь в детализацию. А также не забудь нарисовать шею.

В зависимости от роста тело составляет высоту семи, семи с половиной или восьми голов.

Для удобства нарисуй горизонтальные линии.



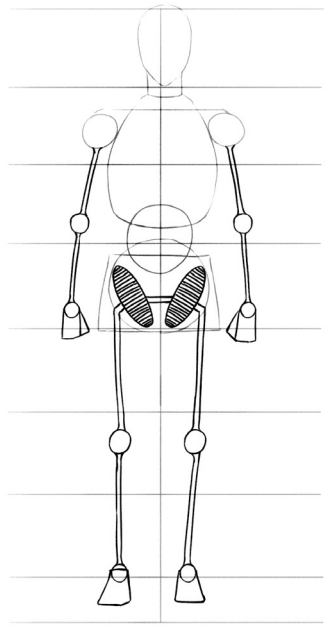


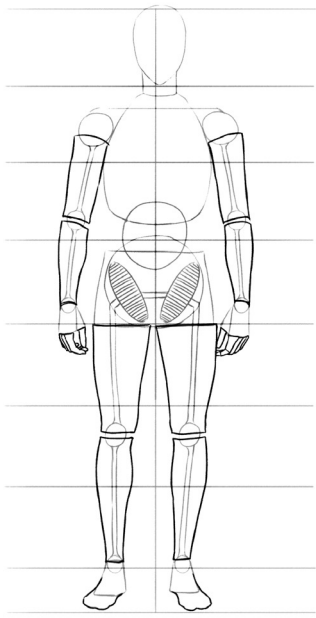
2 этап

Нарисуй три окружности, верхняя из них имеет вытянутую форму. Окружность посередине является животом, соединяющим таз и грудную клетку. Нижнюю окружность впиши в прямоугольник. Ширина плеча равна ширине головы персонажа. Слева и справа нарисуй две маленькие окружности.

3 этап

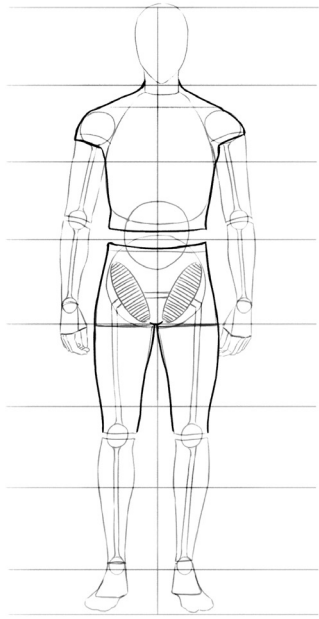
Далее нарисуй упрощённую костную структуру рук и ног. Высота рук равна высоте двух голов, а высота ног — высоте четырех голов. Не забудь наметить кисти и ступни.





4 этап

Нарисуй контур рук, пальцев на кистях и ног.

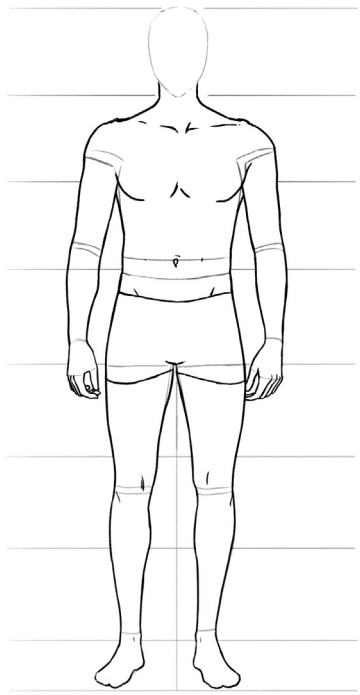


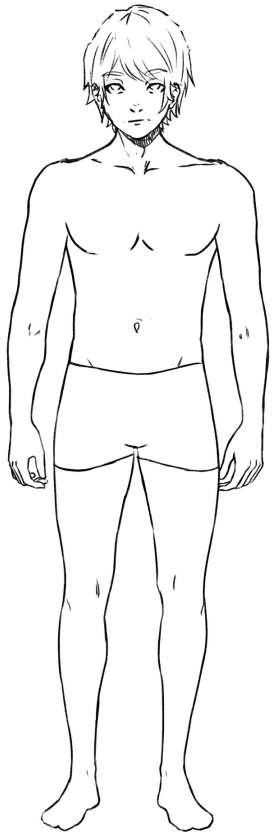
5 этап

Прорисуй контур грудной клетки и бёдер.

6 этап

Сотри все вспомогательные линии, соедини все части тела, прорисовав контур. Добавь нижнее бельё.





7 этап

Сотри оставшиеся вспомогательные линии и прорисуй голову по урокам, которые ты уже прошёл ранее.

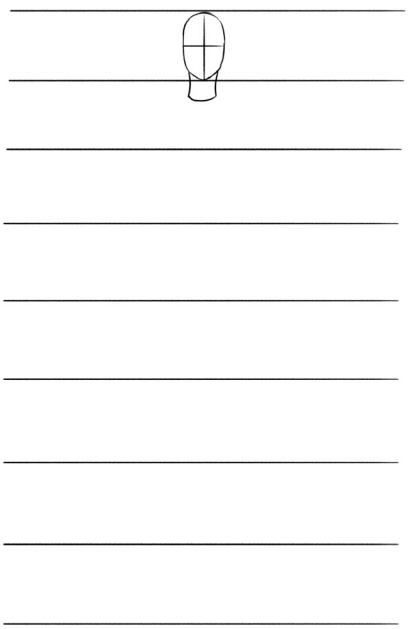
РИСУЕМ ЖЕНСКОЕ ТЕЛО В АНФАС

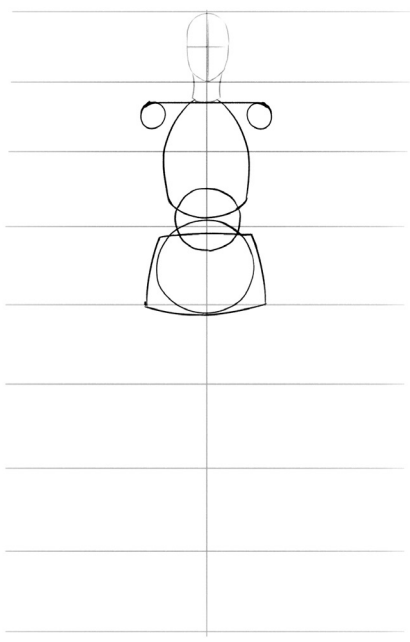
1 этап

Нарисуй окружность головы, наметь перекрестьем базовую конструкцию лица, не вдаваясь в детализацию. А также не забудь нарисовать шею.

В зависимости от роста тело составляет высоту семи, семи с половиной или восьми голов.

Для удобства нарисуй горизонтальные линии.



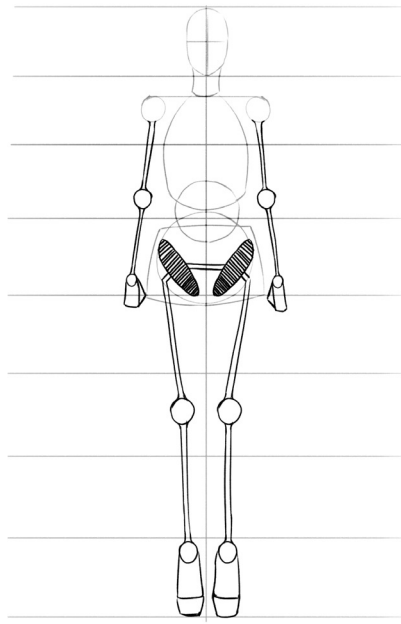


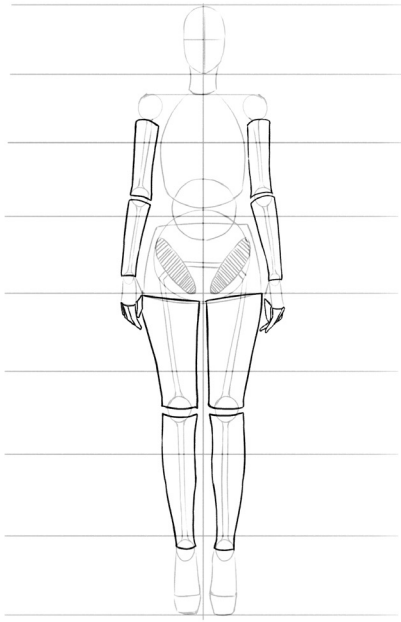
2 этап

Нарисуй три окружности, верхняя из них имеет вытянутую форму. Окружность посередине является животом, соединяющим таз и грудную клетку. Нижнюю окружность впиши в прямоугольник. У девушек ширина плеч равна ширине таза. Слева и справа нарисуй две маленькие окружности.

3 этап

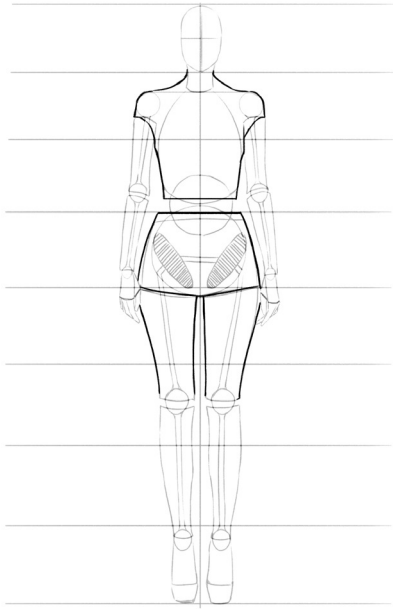
Далее нарисуй упрощённую костную структуру рук и ног. Высота рук равна высоте двух голов, а высота ног — высоте четырех голов. Не забудь наметить кисти и ступни.





4 этап

Нарисуй контур рук, пальцев на кистях и ног.

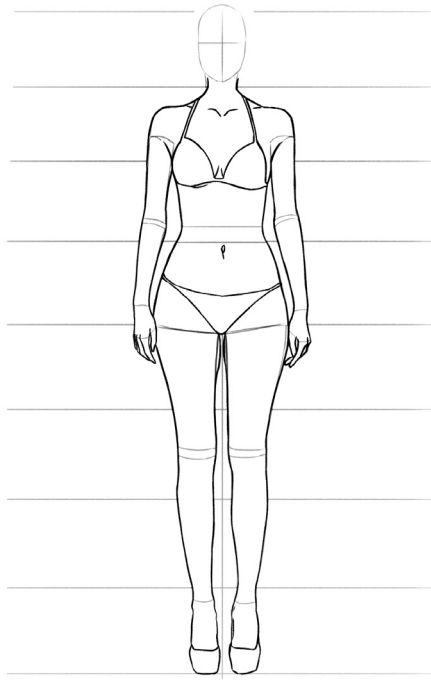


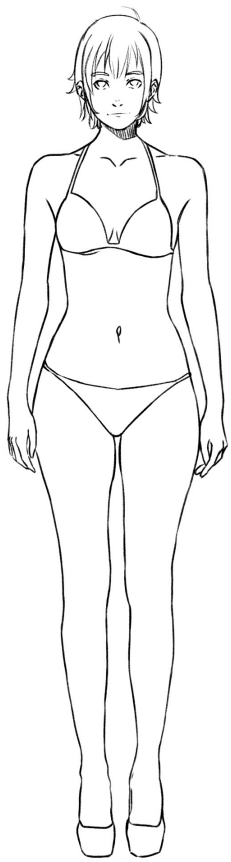
5 этап

Прорисуй контур грудной клетки и бёдер.

6 этап

Сотри все вспомогательные линии, соедини все части тела, прорисовав контур. Добавь нижнее бельё.





7 этап

Сотри оставшиеся вспомогательные линии и прорисуй голову по урокам, которые ты уже прошёл ранее.

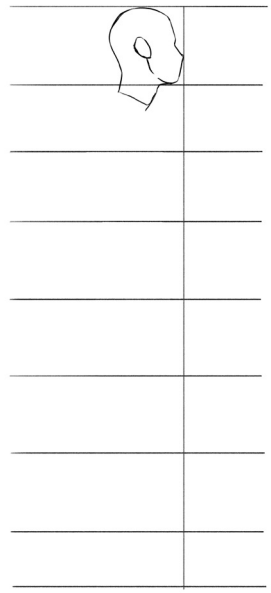
РИСУЕМ МУЖСКОЕ ТЕЛО В ПРОФИЛЬ

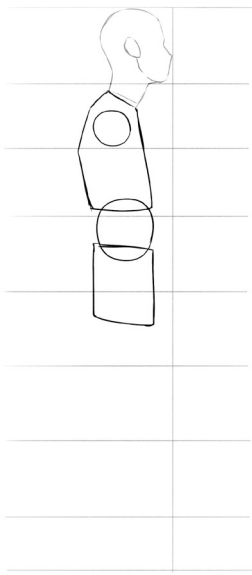
1 этап

Нарисуй голову в профиль, для начала обойдемся схематичным изображением. А также не забудь нарисовать шею.

В зависимости от роста тело составляет высоту семи, семи с половиной или восьми голов.

Для удобства нарисуй горизонтальные линии и одну вертикальную, по ней ты сможешь контролировать, что поза не искривлена.



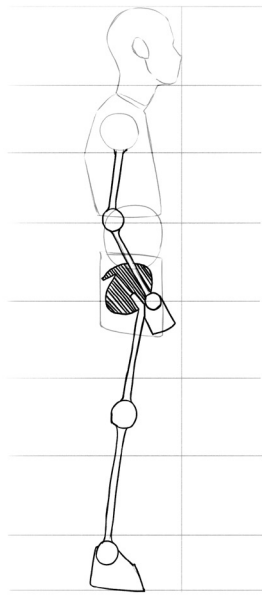


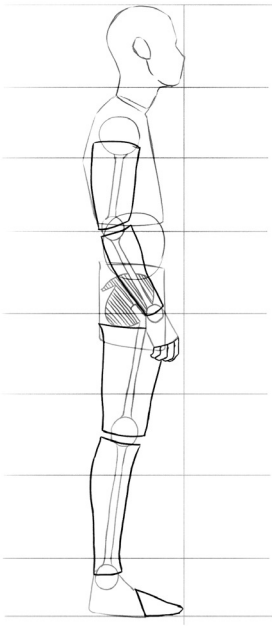
2 этап

Нарисуй два прямоугольника и окружность между ними, которая является животом, соединяющим грудную клетку и таз. Не забудь нарисовать окружность на месте плеч.

3 этап

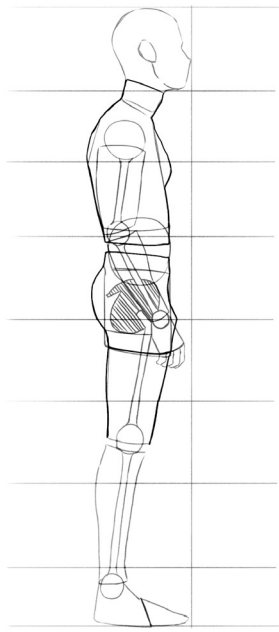
Прорисуй костную структуру рук и ног, соблюдая правило: длина рук равна высоте двух голов, а высота ног равна высоте четырех голов. У рук и ног нарисуй по две окружности. Не забудь наметить кисти и ступни.





4 этап

Нарисуй контур рук, пальцев на кистях и ног. А также нарисуй контур туфель.

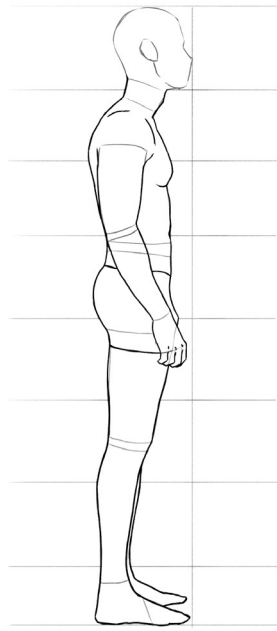


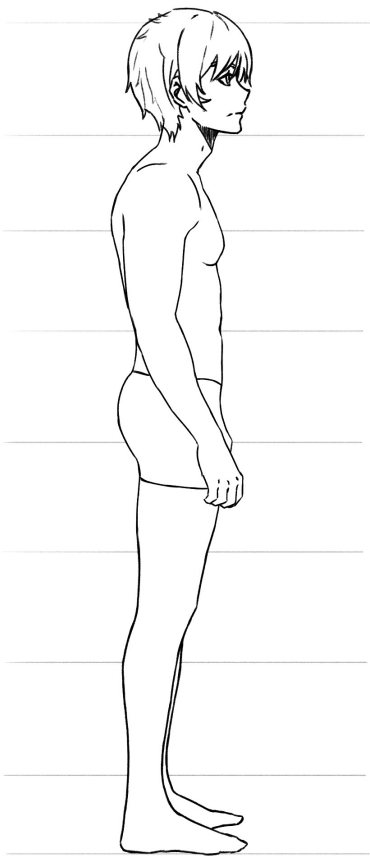
5 этап

Прорисуй контур грудной клетки и бёдер.

6 этап

Сотри все вспомогательные линии, соедини все части тела, прорисовав контур. Не забудь добавить нижнее бельё. А также обрати внимание, что снизу стала видна вторая нога, нарисуй её.





7 этап

Сотри оставшиеся вспомогательные линии и прорисуй голову по урокам, которые ты уже прошёл ранее.

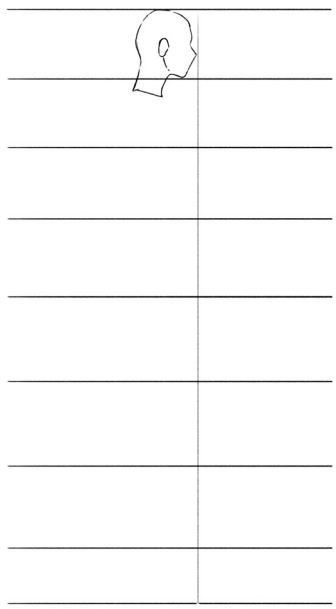
РИСУЕМ ЖЕНСКОЕ ТЕЛО В ПРОФИЛЬ

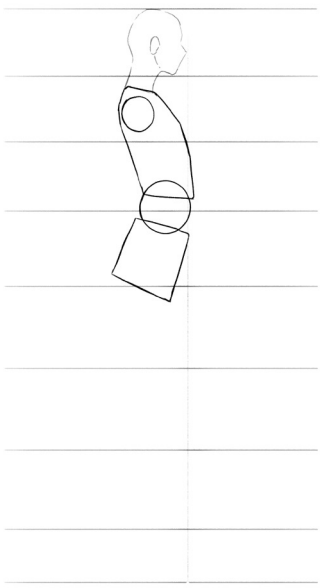
1 этап

Нарисуй голову в профиль, для начала обойдёмся схематичным изображением. А также не забудь нарисовать шею.

В зависимости от роста тело составляет высоту семи, семи с половиной или восьми голов.

Для удобства нарисуй горизонтальные линии и одну вертикальную, по ней ты сможешь контролировать отсутствие искривления позы.



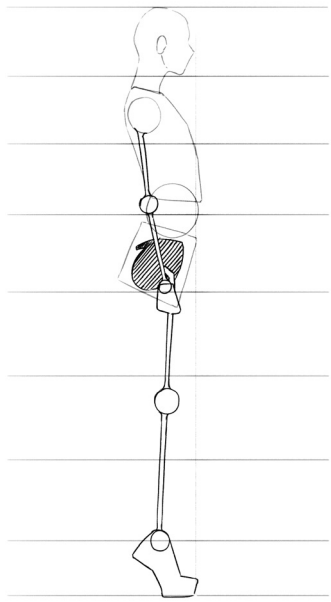


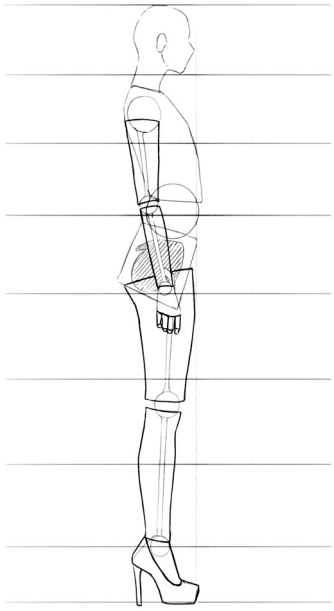
2 этап

Нарисуй два прямоугольника и окружность между ними, которая является животом, соединяющим грудную клетку и таз. Не забудь нарисовать окружность на месте плеч.

3 этап

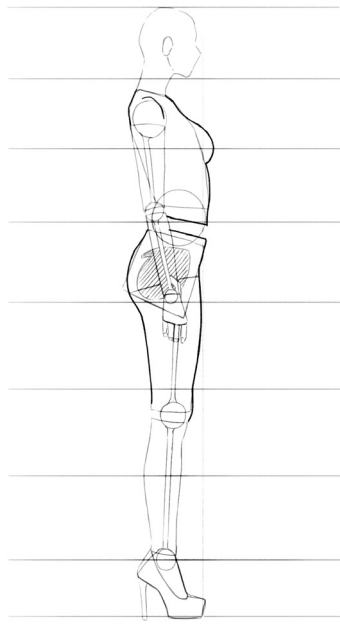
Прорисуй костную структуру рук и ног, соблюдая правило: длина рук равна высоте двух голов, а высота ног равна высоте четырех голов. У рук и ног нарисуй по две окружности. Не забудь наметить кисти и ступни.





4 этап

Нарисуй контур рук, пальцев на кистях и ног. А также нарисуй контур туфель.

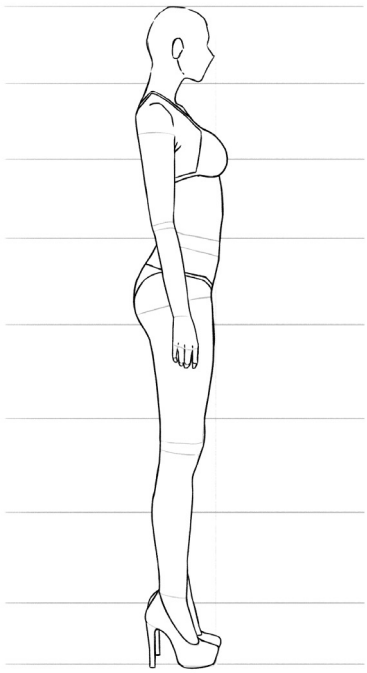


5 этап

Прорисуй контур грудной клетки и бёдер.

6 этап

Сотри все вспомогательные линии, соедини все части тела, прорисовав контур. Не забудь добавить нижнее бельё. А также обрати внимание, что снизу стала видна вторая нога, нарисуй её.



7 этап

Сотри оставшиеся вспомогательные линии и прорисуй голову по урокам, которые ты уже прошёл ранее.

ЧАСТЬ 4

ПЕРСОНАЖИ АНИМЕ И МАНГИ

Существует множество аниме и манги различных жанров. Нельзя сказать, что в каждом жанре аниме есть свои архетипы персонажей или различные рисовки. Какие персонажи будут присутствовать в истории, решает только автор, но существуют устоявшиеся стили рисовок персонажей, которые используют в аниме и манге. Есть неисчисляемое количество видов персонажей, вроде демонов, эльфов, полулюдей, полуживотных и т. д. В этой главе мы пройдёмся по базовым стилям, которые можно встретить в любом аниме.

Стили, с которыми ты познакомишься:

- Бисёдзё,
- Бисёнэн,
- Кавайный персонаж,
- Кемономими,
- Меганекко,
- Обычный японский школьник.

А теперь приступим!

ГЛАВА 14

РИСУЕМ БИСЁЗДЁ

МАТЕРИАЛЫ

– белый лист А4;

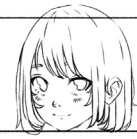
– линейка (желательно прозрачная);

– ластик;

– простой карандаш НВ (можно механический).

Бисёздё — японский термин, которым обычно обозначают молодых красивых девушек, чаще школьниц старших классов. В аниме и манге, особенно среди западных отаку[1], термин может использоваться для обозначения стереотипного женского персонажа — красивой молодой девушки, сюжета с такими персонажами или определённого стиля изображения таких персонажей.

[1] Отаку — человек, который увлекается чем-либо. За пределами Японии обычно употребляется по отношению к фанатам аниме или манги.



1 этап

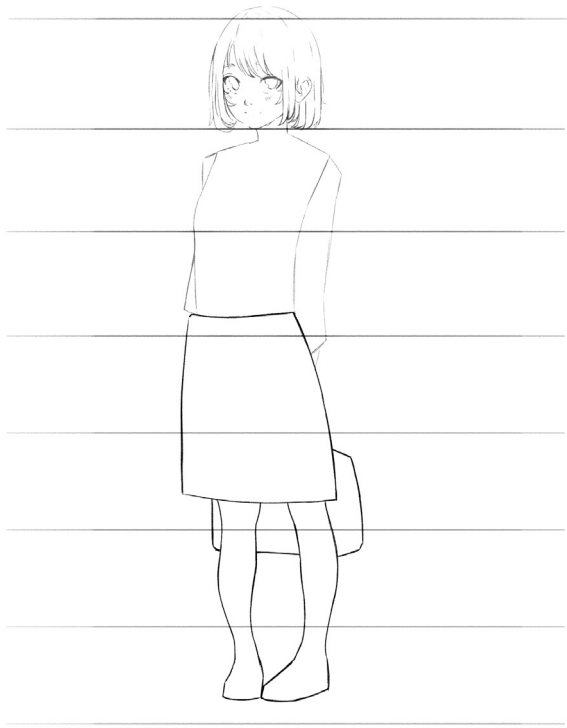
Нарисуй голову, воспользовавшись прошлыми уроками. Отмерь вниз высоту шести голов. Для наглядности прочерти горизонтальные линии, чтобы было удобно ориентироваться.

2 этап

Используя геометрические фигуры, нарисуй туловище и руку девушки. Высота туловища в случае с девушкой-подростком, может составлять до двух голов. В идеале научиться составлять скетч именно из геометрических фигур, так как постоянно использовать построение может быть неудобно, в случае рисования карандашом особенно. Вторая рука персонажа находится за спиной.

3 этап

Далее нарисуй юбку, ноги и сумку, которую девушка держит двумя руками сзади. Высота ног по соотношению около четырёх голов.



4 этап

Теперь тебе потребуется детализировать окончательный вариант персонажа. Добавь складки на блузке, дорисуй воротничок и под ним нарисуй перевязанный на шее платок. Далее добавь деталей юбке, прорисуй туфли и школьную сумку.

ГЛАВА 15

РИСУЕМ БИСЁНЭН

МАТЕРИАЛЫ

– белый лист А4;

– линейка (желательно прозрачная);

– ластик;

– простой карандаш HB (можно механический).

Бисёнэн — японское слово, обозначающее утончённого, эстетически красивого юношу. За пределами Японии обычно используется «отаку» для обозначения стереотипного шаблона мужских персонажей манги и аниме, который применяется в основном в жанрах сёдзё, сёнэн-ай или яой.

1 этап

Сейчас будем рисовать взрослого мужчину, соответственно, рост персонажа будет составлять высоту восьми голов. Нарисуй для начала голову, затем отмерь высоту ещё семь голов вниз и наметь горизонтальные линии, чтобы удобнее было строить тело.

2 этап

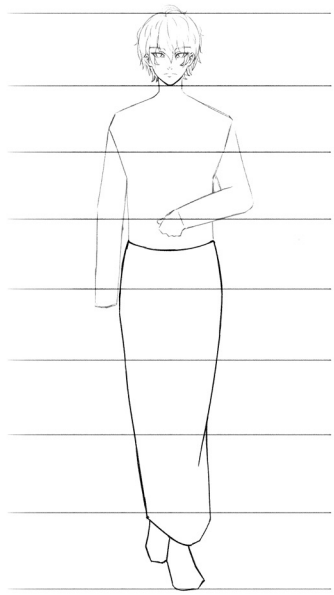
Нарисуй туловище. Его размер составляет высоту двух с половиной голов. Добавь руки, правую (которая опущена) я предлагаю тебе не детализировать и просто наметить. Высота руки равна высоте двух голов, соответственно, от плеча до локтя и от локтя до кисти высота одинаковая. Левая рука полусогнута. Руки выглядят чуть больше, чем две головы, потому что плечи у персонажа немного расслаблены и опущены.

3 этап

Высота ног составляет высоту четырех с половиной голов, учитывая таз. Юноша одет в кимоно.

5 этап

Всё, что осталось, — детализировать кимоно, добавить складки и повязать пояс. Ещё не забудь нарисовать гэта (японские деревянные сандалии в форме скамеечки).



4 этап

Теперь давай приступим к рисованию хаори. Хаори надевается поверх кимоно и имеет свободный крой. Правая рука, про которую говорилось ранее, полностью скрылась хаори, а на левой руке оно просто свисает.

ГЛАВА 16

РИСУЕМ КАВАЙНОГО ПЕРСОНАЖА

МАТЕРИАЛЫ

– белый лист А4;

– линейка (желательно прозрачная);

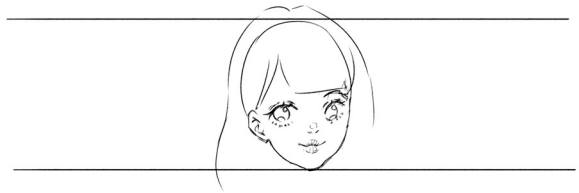
– ластик;

– простой карандаш НВ (можно механический).

Каваий — японское слово, означающее «милый», «прелестный», «хорошенький», «славный», «маленький», «крошечный». В Японии этот термин обозначает эстетическую концепцию, которая подчёркивает невинность, детскость и ребячество и распространяется на все сферы японского общества.

1 этап

На этот раз поза будет не совсем стандартная, ты нарисуешь девочку в сидячем положении. Для начала нарисуй голову персонажа. Прошу заметить, что лица у подобных персонажей рисуются максимально милыми и в прямом своём стереотипном понимании «анимешными».



Советую пока наметить линиями причёску, так как волосы у этого персонажа будут очень длинными и их лучше всего прорисовывать, когда тело уже готово, для большей реалистичности.

Вниз отмерь высоту трех голов и наметь горизонтальные линии.

2 этап

Нарисуй верхнюю часть туловища в пижаме и руки. Длина руки составляет высоту двух голов.

Расстояние от плеч до локтей и от локтей до кистей одинаковое.

3 этап

Теперь нарисуй ноги и штаны от пижамы. Высота ног равна высоте четырех голов. На сгибах ног у пижамы нарисуй складки. Левая рука находится между ближней и дальней ногами.

4 этап

Теперь переходи к причёске. Нарисуй прямую чёлку по брови и длинные локоны, которые лежат на плечах, руках и ногах. Для красоты предлагаю немного завить пару локонов.

5 этап

Дорисуй складки и шов на пижаме, а также детализируй прическу, добавь линий на локонах, чтобы сделать их более густыми и реалистичными, и добавь румянец на лице.

ГЛАВА 17

РИСУЕМ КЕМОНОМИМИ

МАТЕРИАЛЫ

– белый лист А4;

– линейка (желательно прозрачная);

– ластик;

– простой карандаш HB (можно механический).

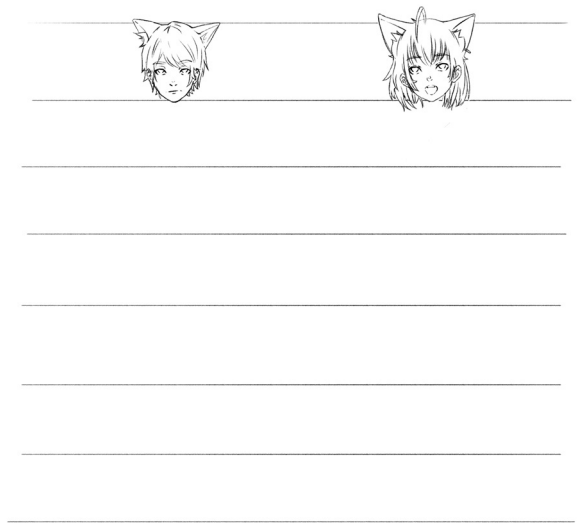
Кемономими — это японский термин, обозначающий антропоморфных существ с частями тела животных. Часто в аниме встречаются симпатичные девушки с кошачьими ушками, но термин охватывает несколько более широкий спектр атрибутов. Такие персонажи демонстрируют физические черты самых разных животных (от кошек и собак до кальмаров и обезьян).

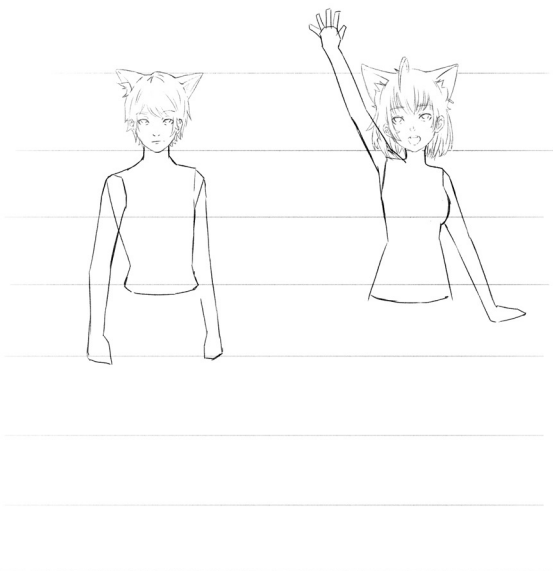
В этот раз я покажу, как рисовать сразу и девушку, и парня, для удобства они будут размещены рядом друг с другом.

1 этап

Оба персонажа будут одинакового роста, который составит высоту семи голов.

Нарисуй головы парня и девушки. Я думаю, ты уже заметил, что у персонажей имеются как человеческие уши, так и кошачьи ушки. Их следует рисовать в верхней части головы по диагонали, с левой и правой стороны соответственно. Обрати внимание, что ушки являются продолжением причёски и не должны выбиваться из неё.





2 этап

Нарисуй туловище мужчины и девушки до пояса, размер составляет высоту двух голов. Высота рук вмещает две головы. У парня опущены руки, ладони сжаты в кулаки, а у девушки одна рука поднята, а вторая опущена и вместе с кистью отставлена немного в сторону.

3 этап

Нарисуй ноги у обоих персонажей. Высота ног вместе с тазом вмещает 4 головы. Не забудь нарисовать хвостик в динамике, скучно свисающий вниз хвост будет смотреться плохо.

4 этап

Осталось добавить детали. Нарисуй чёрточки по всему телу, бельё и не забудь распушить хвост, добавив волосков.

ГЛАВА 18

РИСУЕМ МЕГАНЕККО

МАТЕРИАЛЫ

– белый лист А4;

– линейка (желательно прозрачная);

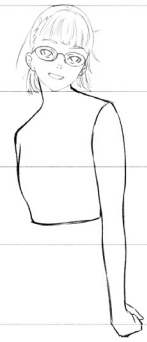
– ластик;

– простой карандаш HB (можно механический).

Меганекко (девушка в очках, не путать с мегакошкой) — персонаж, носящий очки, что придаёт ему некий элемент моэйности; как следствие, меганекко — элемент фансервиса. Зачастую плохое зрение и очки выступают в виде психологического барьера между тянкой и окружающим миром, в той или иной мере направляя её в мир воображаемый.

1 этап

Нарисуем высокую девушку, для этого необходимо будет отмерить высоту семи с половиной голов. Нарисуй голову девушки, после этого отложи высоту еще шести с половиной голов вниз и нарисуй горизонтальные линии для удобства.

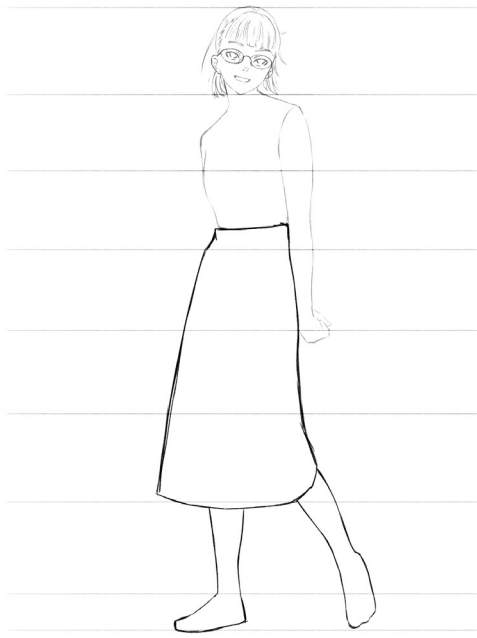


2 этап

Нарисуй туловище девушки, одна рука опущена вниз, вторая находится за спиной. Кулак на левой руке сжат.

3 этап

Нарисуй ноги с юбкой, высота ног вмещает четыре с половиной головы.



4 этап

Добавь деталей платью, нарисуй складки. Далее на ногах нарисуй носки и увабаки[1].

[1] Увабаки — разновидность японской обуви, которую носят в школах, дома, в некоторых фирмах и публичных зданиях, где уличная обувь запрещена. Проще говоря, сменка.

ГЛАВА 19

РИСУЕМ ЯПОНСКОГО ШКОЛЬНИКА

МАТЕРИАЛЫ

– белый лист А4;

– линейка (желательно прозрачная);

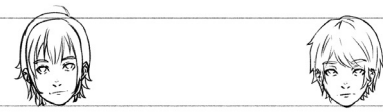
– ластик;

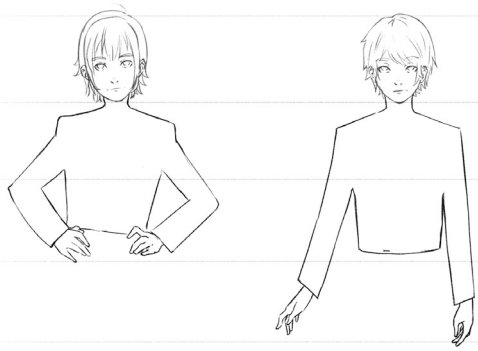
– простой карандаш HB (можно механический).

Персонаж в традиционной школьной форме. В каждой школе форма имеет разный фасон, но обычно девушка носит либо платье, либо юбку и блузку с кардиганом, также у них есть воротничок и перевязанный на шее платок. Ещё встречаются бабочки и галстуки. Парни же ходят в костюмах: брюки и пиджак, также возможен вариант рубашки с брюками. Практически всегда у парней есть галстук. Хулиганы обычно изображаются с расстегнутой на первые две пуговицы рубашкой и без галстука.

1 этап

Нарисуй парня и девушку одного роста высотой семь голов. Для начала нарисуй одну голову, далее отложи высоту ещё шести голов вниз таким образом, чтобы всё тело поместилось на лист А4. Добавь семь горизонтальных линий, чтобы было удобнее рисовать персонажей.



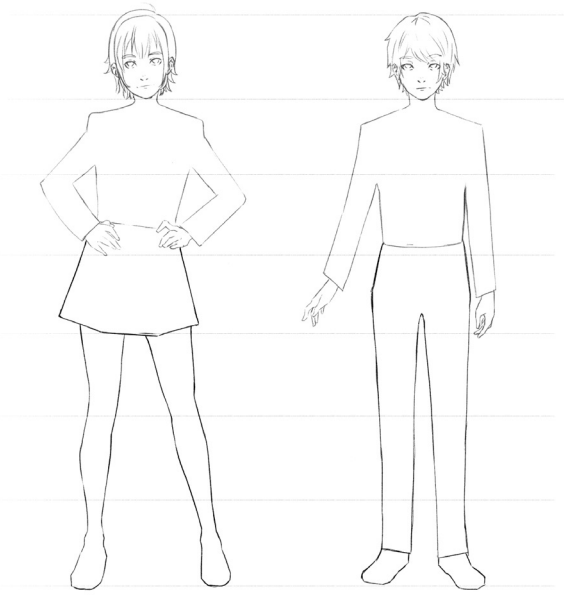


2 этап

С помощью геометрических фигур наметим туловище парня и девушки, лучше всего сделать форму, похожую на пиджак. У девушки руки на поясе, у парня одна рука опущена вниз, а вторая отставлена вправо.

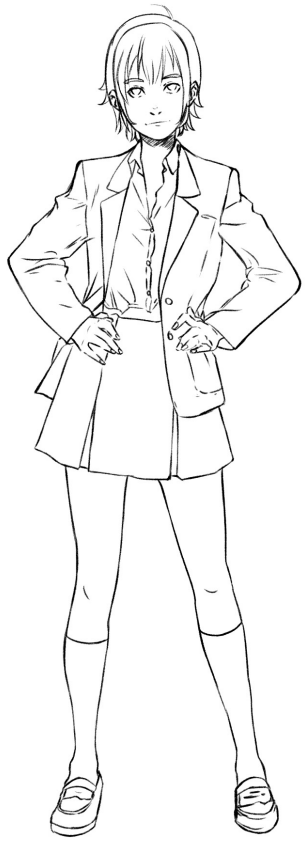
3 этап

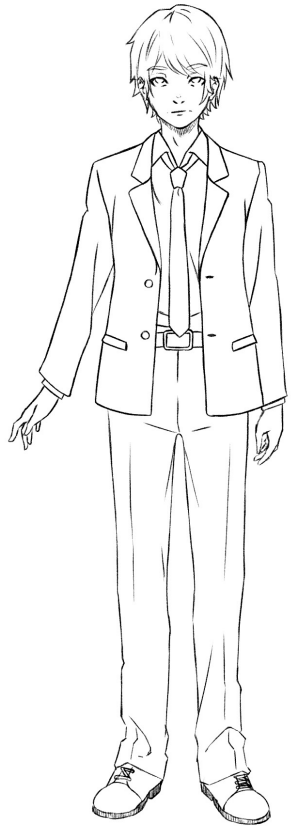
Нарисуй ноги. У парня стоит сразу нарисовать брюки, а у девушки нужно рисовать полноценные ноги и поверх них короткую юбку.



4 этап

Теперь необходимо детализировать форму парня и девушки: добавь складок и прорисуй все необходимые части, чтобы они стали похожи на школьников. У девушки не забудь нарисовать гольфы и увабаки.





ЧАСТЬ 5

ДИАЛОГИ В МАНГЕ

Речевые выноски (баблы с диалогами) — неотъемлемая часть рисования манги и комиксов в целом.

Так как в манге нельзя никаким образом передать звуки, интонацию речи персонажа, для этого используются подобные выноски. Они бывают абсолютно разных форм, и у каждой есть свое обозначение, которое отображает ту или иную эмоцию персонажа.

В этой главе ты узнаешь основные формы облачков, а также научишься их рисовать.

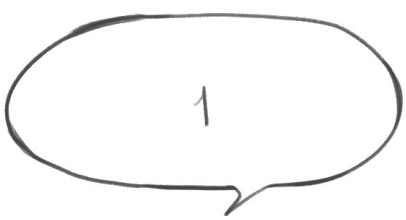
ГЛАВА 20

СТАНДАРТНЫЕ ДИАЛОГОВЫЕ ВЫНОСКИ

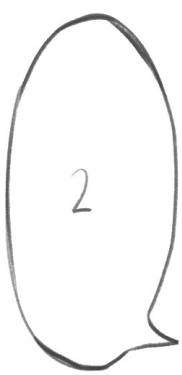
Стандартные диалоговые облачка рисуются в случае, когда персонажи разговаривают между собой безэмоционально, спокойным тоном.

Стандартные диалоговые выноски:

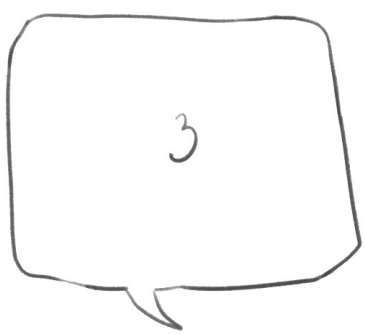
Горизонтальное облачко



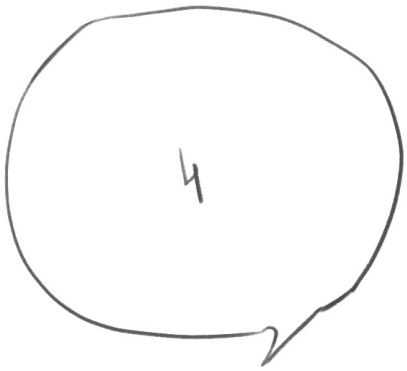
Вертикальное облачко



Вертикальное прямоугольное облачко с закругленными краями

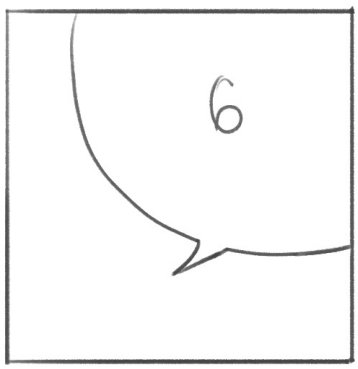


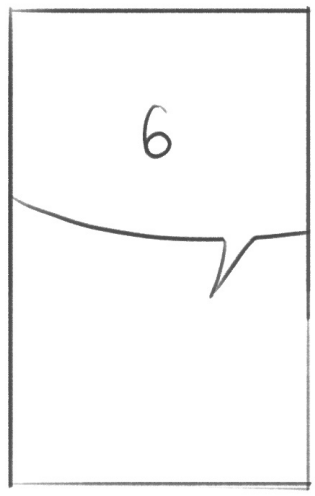
Округлое облачко



Несколько соединённых облачков для нескольких реплик в одной выноске

Обрезанные облачка, компактно встроенные в прямоугольник (фрейм)

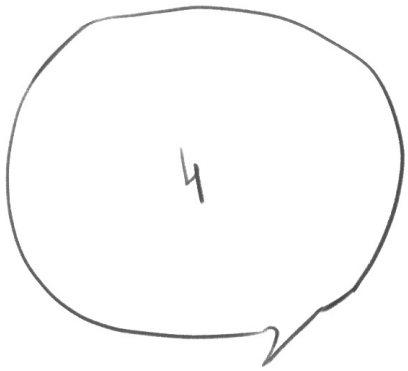




У всех выносок рисуются стрелочки, которые указывают на того персонажа, который произносит реплику.

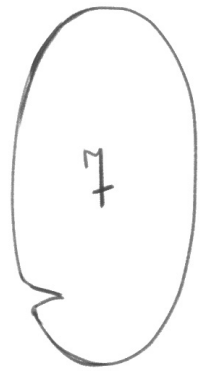
Такие стрелочки бывают различной длины и рисуются ситуативно.

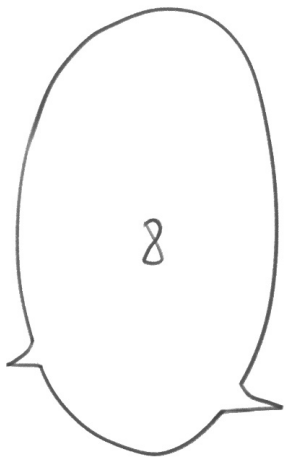
Есть основные вариации:



Стандартная стрелочка

Стрелочка, указывающая на то, что персонаж не находится в кадре (фрейме)





Две стрелочки у одной реплики, которые указывают на то, что оба персонажа произнесли реплику в унисон (одновременно)

ГЛАВА 21

ВЗВОЛНОВАННОСТЬ

Взволнованность персонажа изображается неровными и воздушными облачками.

В таких облачках обычно пытаются передать чувства персонажа, который:

– влюблён,

– расстроен,

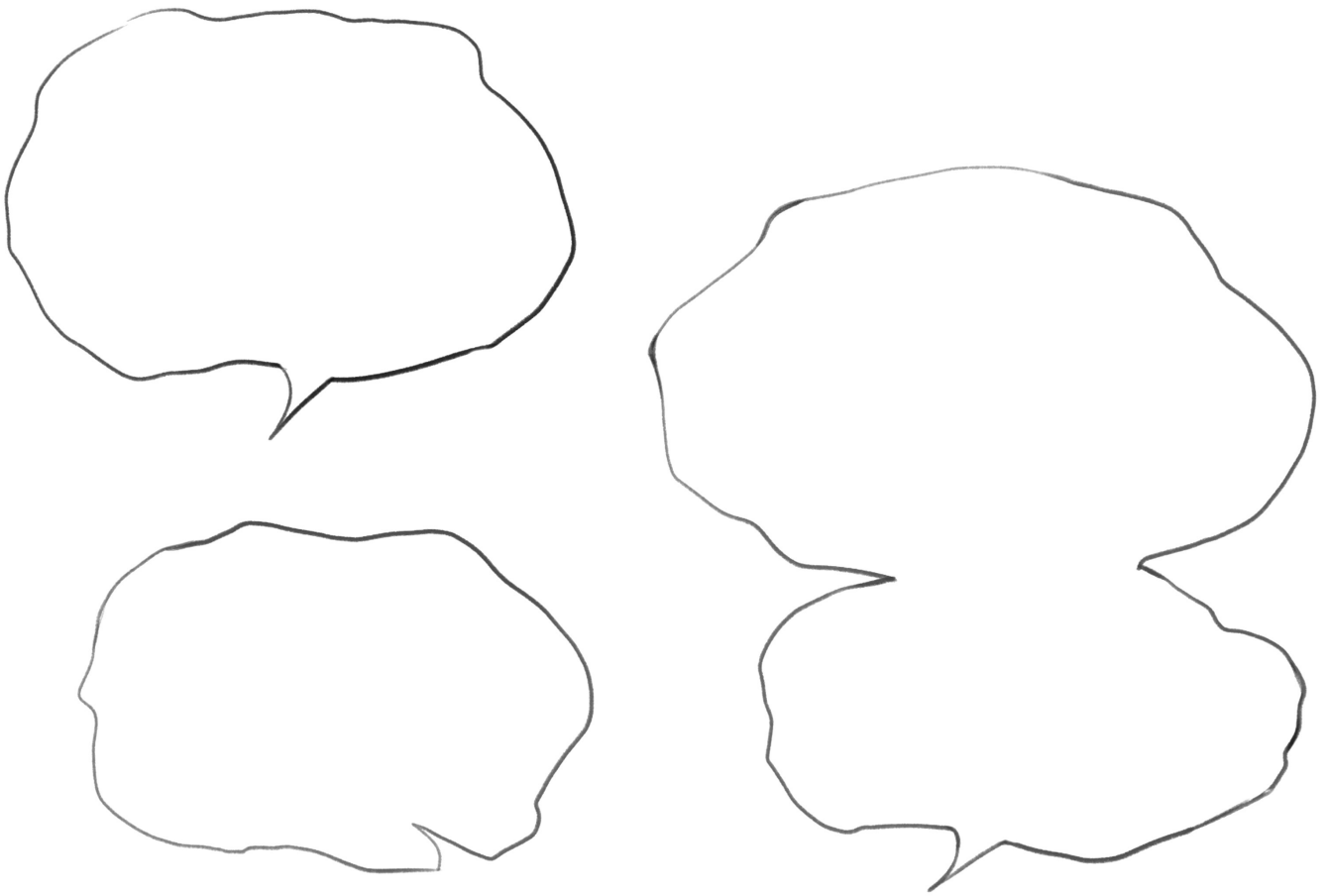
– немного удивлён,

– испуган,

– встревожен,

– взволнован.

Точно так же стрелочками указывается персонаж, произносящий реплику.



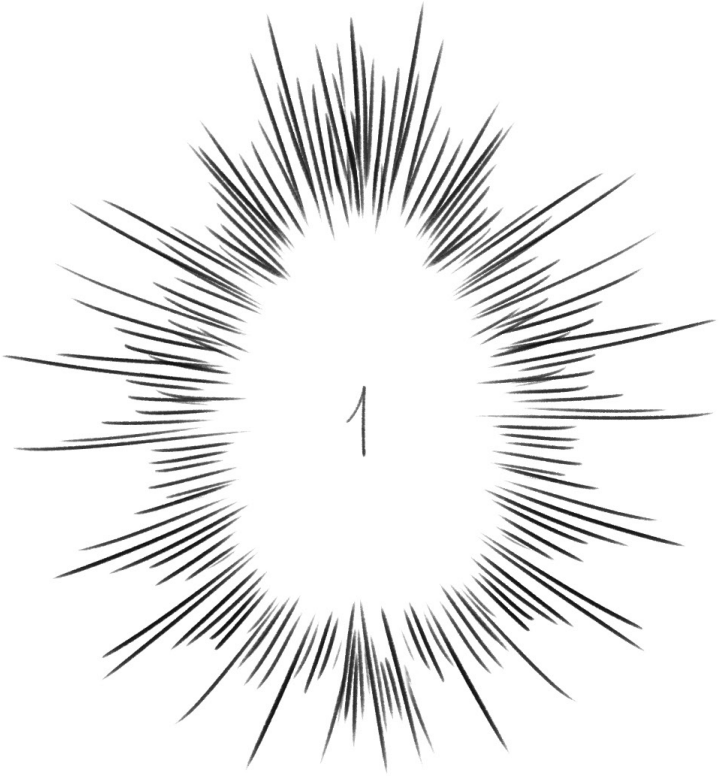
ГЛАВА 22

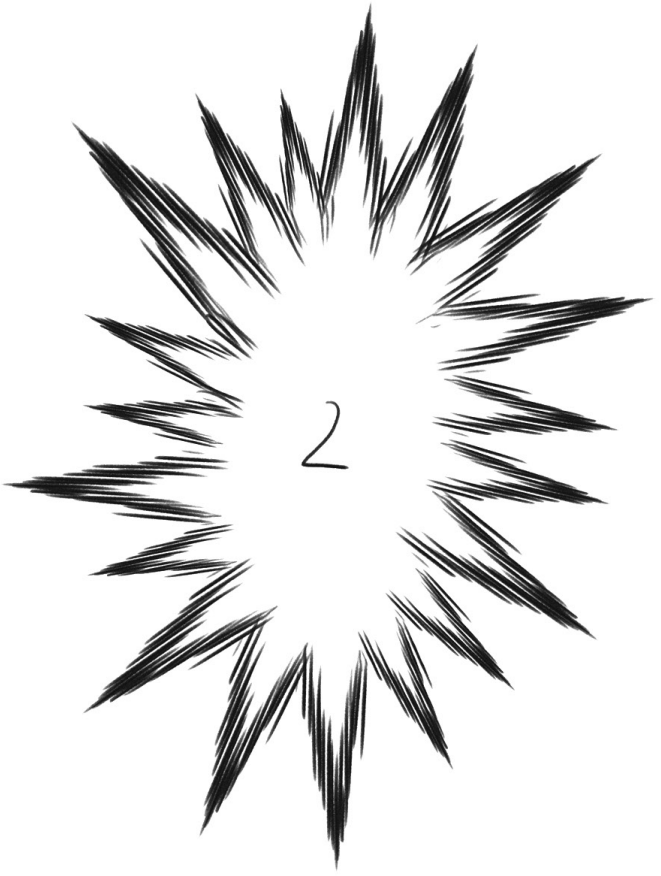
ВСПЫШКА

Вспышками изображают очень эмоциональные чувства.

Озарения, прозрения и прочие похожие эмоции очень часто изображаются вспышкой с прямыми линиями, тесно расположенными друг к другу и сходящимися в точку посередине (1).

Шоковое состояние изображается облачком, которое похоже на морского ежа, также эта вспышка похожа на взрыв (2).


1


2

ГЛАВА 23

КРИК

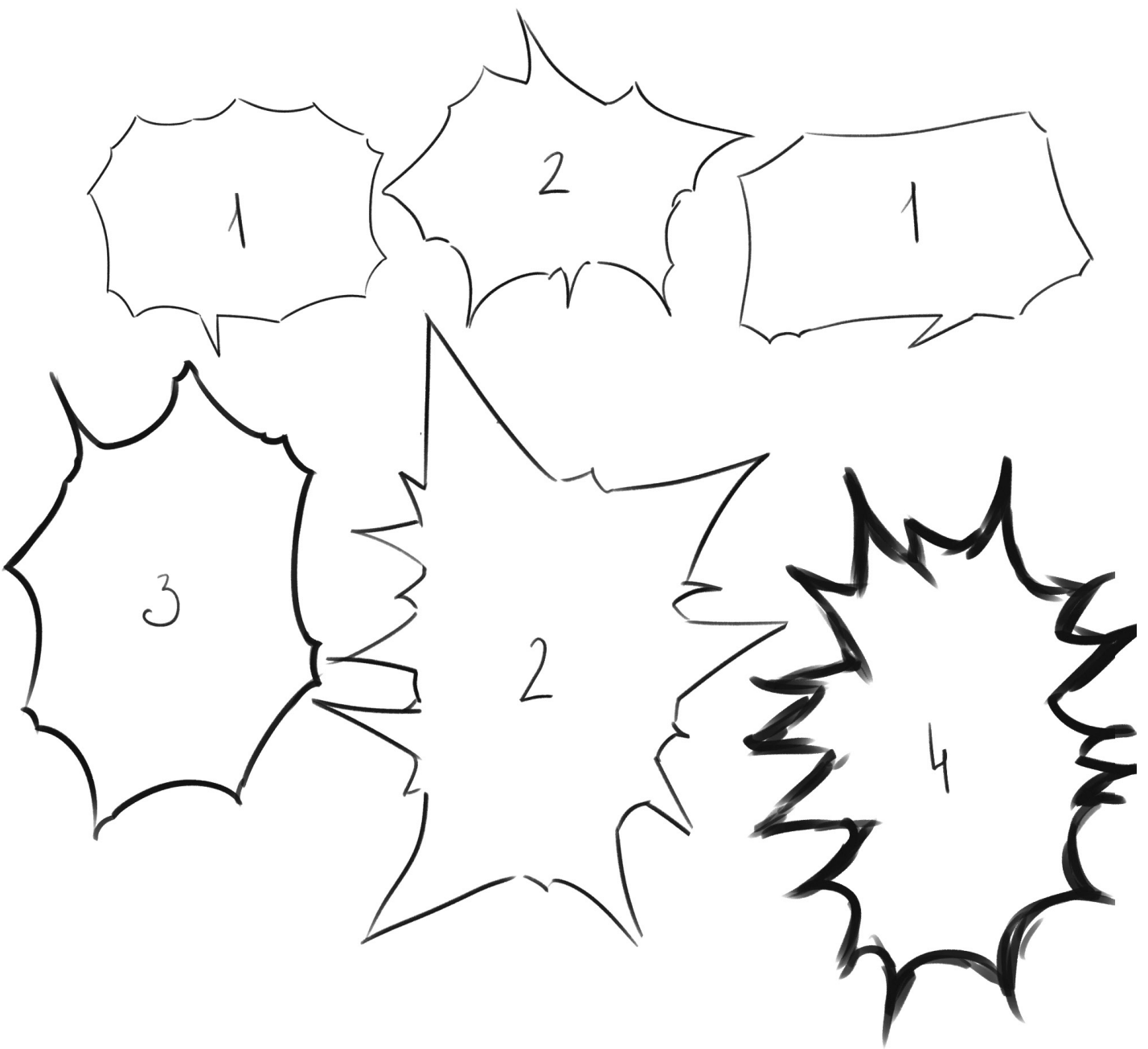
Такие выноски делаются, чтобы показать, что персонаж разговаривает на повышенных тонах (1).

Такие облачка всегда изображаются с острыми углами. Чем больше уголков у облачка, тем сильнее кричит персонаж (2).

Они могут изображаться как с указанием стрелочкой на персонажа, который произносит реплику, так и без неё.

Чем жирнее контур облачка крика, тем громче и эмоциональнее реплика (3).

Очень жирный и неаккуратный контур показывает, как крик перерастает в ярость (4).


1
2
1
3
2
4

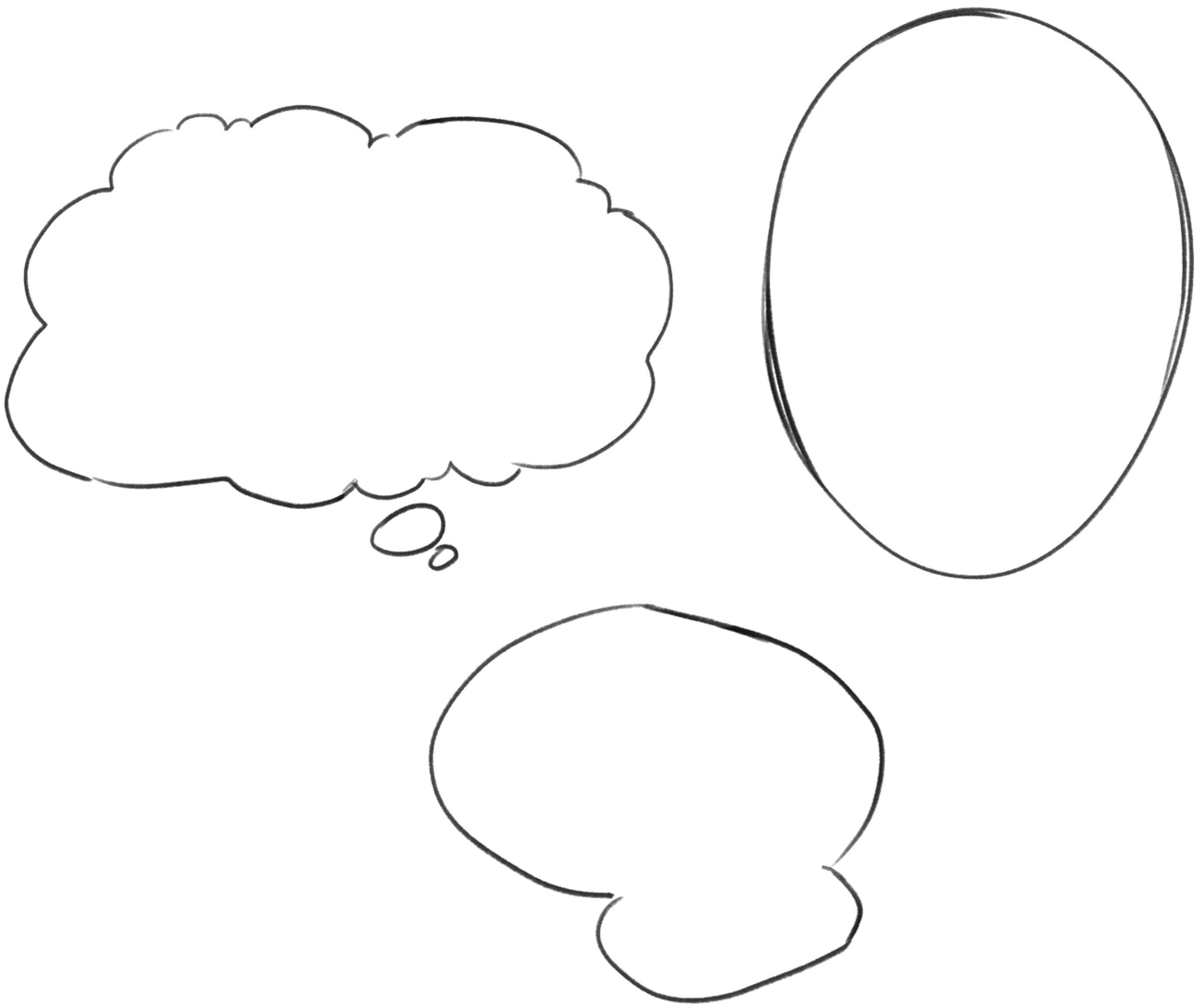
ГЛАВА 24

МЫСЛИ

Мысли персонажа рисуются волнистыми, пышными облачками, правда, вместо стрелочки изображаются небольшие окружности, которые точно так же указывают на персонажа, произносящего реплику.

Нередко мангаки изображают мысли персонажей так же, как и стандартные диалоговые облачка, не указывая стрелочкой на персонажа, который произносит эту реплику.

Такой вариант изображения мыслей рисуется обычно тогда, когда в кадре находится один персонаж.



ГЛАВА 25

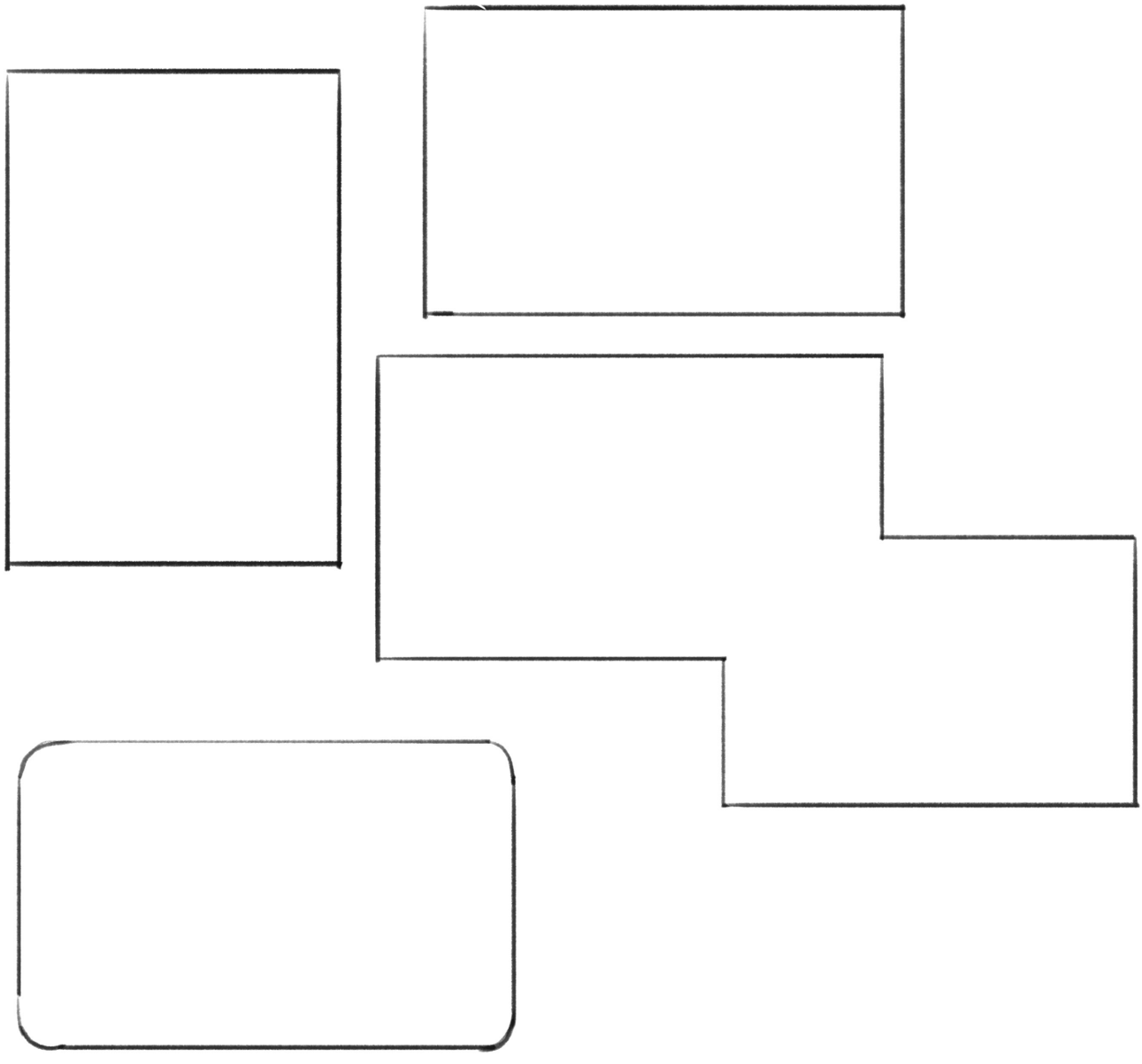
ПОВЕСТВОВАНИЕ

Зачастую в манге историю преподносит не персонаж, а диктор. Такое обычно используется, если читателя нужно ввести в курс дела, например, когда история только начинается и читатель понятия не имеет, о чем вообще манга.

Повествование рисуется прямоугольными выносками без указания стрелочкой на персонажа.

Сюда же можно отнести сообщения, повествования в записи через устройство, например.

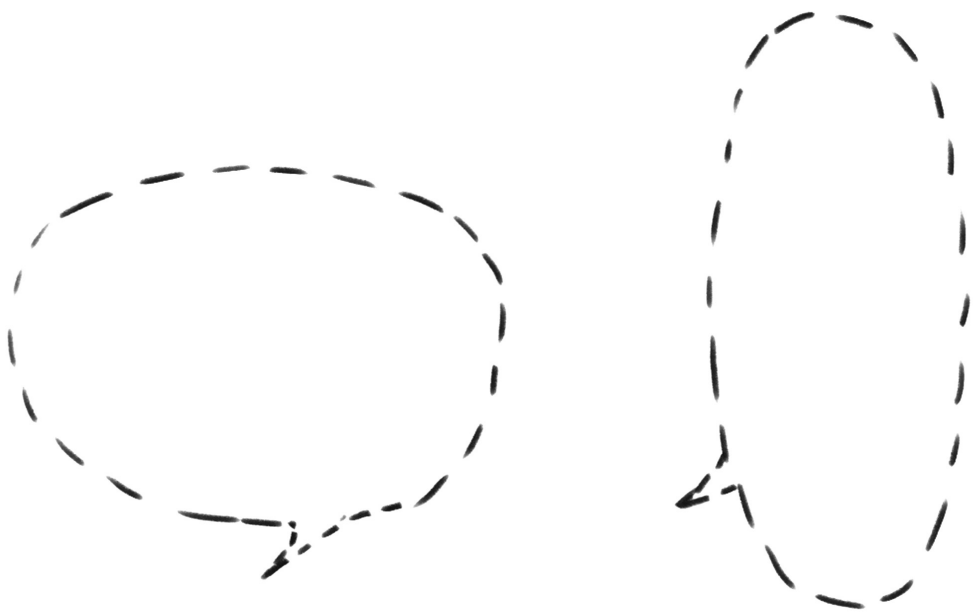
Они изображаются такими же прямоугольниками повествования, но со скругленными краями.



ГЛАВА 26

ШЁПОТ

Шёпот персонажа изображается в облачках с пунктирным контуром. Форма выносок рисуется абсолютно по такому же принципу, как и стандартные диалоговые облачка. Как и в предыдущих вариантах, направление говорящего задаётся стрелочкой.



МЕСТО ДЛЯ ПРАКТИКИ

ЧАСТЬ 6

РАЗРУШЕНИЯ И ВЗРЫВЫ

Одна из самых важных частей в манге и аниме — окружение. А ещё важнее — динамическое окружение.

Ни одна сёнэн, сэйнэн манга и аниме не может обойтись без динамичных задних планов. Речь идёт о разрушениях, взрывах, вспышках и прочих элементах, которые затягивают читателя в гущу событий и позволяют ощутить всю серьёзность сцен.

В этой главе ты познакомишься с двумя примерами самых базовых элементов, которые повсеместно используются в аниме и манге. Ты узнаешь, как рисовать взрыв и разрушенную скалу.

Приступим.

ГЛАВА 27

РИСУЕМ ВЗРЫВ

МАТЕРИАЛЫ

– белый лист А4;

– линейка (желательно прозрачная);

– ластик;

– простой карандаш HB (можно механический).

Эффекты и взрывы — неотъемлемая часть динамичных и захватывающих сцен в аниме и манге.

Благодаря им мангака способен взбудоражить читателя до мурашек, затянуть настолько, что оторваться от чтения становится невозможно.

Такие эффекты обычно используются, когда мангака иллюстрирует сцены битвы. Только представь сражение двух персонажей, вокруг которых всё ломается, просто как карточный домик.

Вспышки, взрывы, пылевые завесы, разрушенные дома, дороги, рвы и ямы, образовавшиеся от какой-нибудь мощнейшей атаки.

По моему мнению, залог успешной сцены битвы как раз в этих эффектах.

1 этап

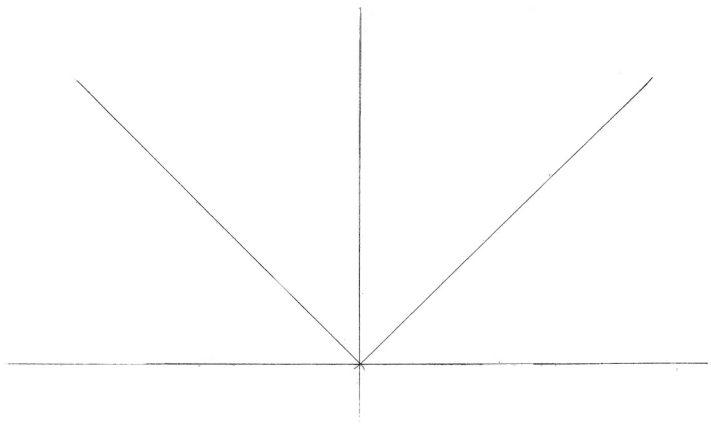
Перед тем как начать построение, необходимо найти линию горизонта (линию соприкосновения неба и земли).

Линия горизонта может быть высокая, средняя и низкая. Она всегда находится на уровне глаз. Уровень изменяется в соответствии с положением человека, который смотрит на изображение.

Так как взрыв у нас достаточно объёмный и находится на переднем плане, отметь одну горизонтальную линию ниже середины листа А4. Это у нас и будет линия горизонта.

Для того чтобы взрыв вышел ровный и симметричный, давай найдём центр на линии, которую ты нарисовал. Отметь центр точкой и нарисуй одну вертикальную линию по всей высоте листа. Теперь у нас есть ось симметрии.

Также я советую тебе нарисовать две диагональные линии, которые будут сходиться в центре горизонтальной линии. Они помогут тебе в дальнейшем для рисования вспышек.



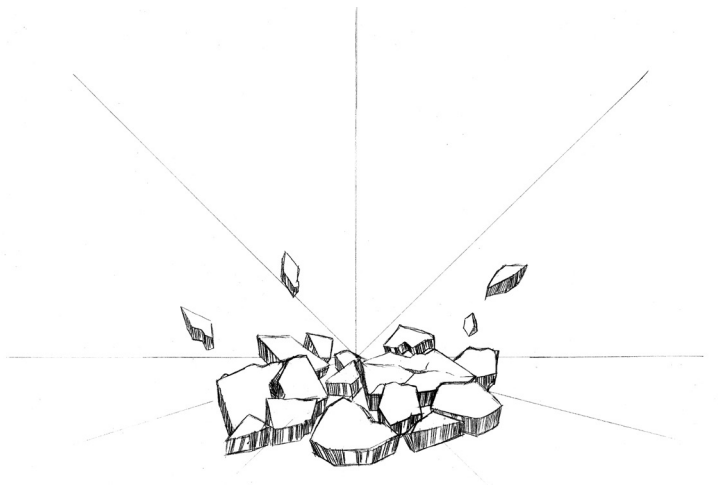
2 этап

Основа взрыва — это разрушение того, где этот взрыв происходит, будь то стена, земля, дорога или крыша дома.

Нарисуй простую бетонную плиту, развалившуюся от какой-нибудь мощной атаки, это выглядит просто, но сердито и динамично. Помни, ты рисуешь не статическую 2-D картинку, соответственно, плита должна быть объёмная.

Раздели плиту на небольшие камешки и не забудь у каждого обломка сделать грани, без них никакого объёма ты не добьёшься.

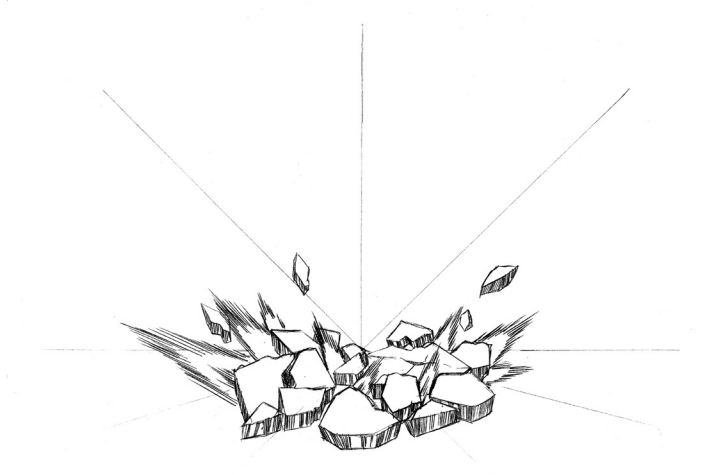
Также нарисуй пару обломков плиты, парящие в воздухе, они будто разлетаются от ударной волны.



3 этап

Чтобы добавить правдоподобности и динамики, нарисуй вот такие вспышки; они дают понять, что плита не просто лежит на земле, разрушенная, без какого-либо движения, а именно вминается в землю, разбиваясь на мелкие кусочки.

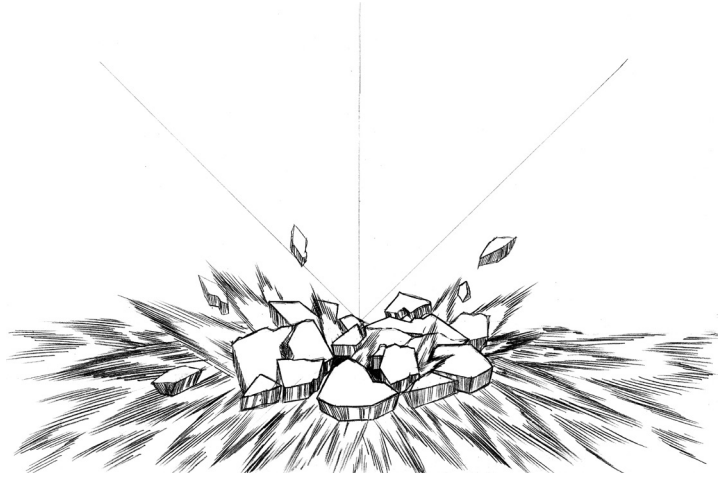
Такие вспышки делают рисунок динамичнее.



4 этап

Теперь задача немного посложнее. Таким же способом, как ты нарисовал мелкие вспышки, нарисуй вспышки, исходящие из эпицентра разрушения. Они помогают заполнить сцену и передать динамику.

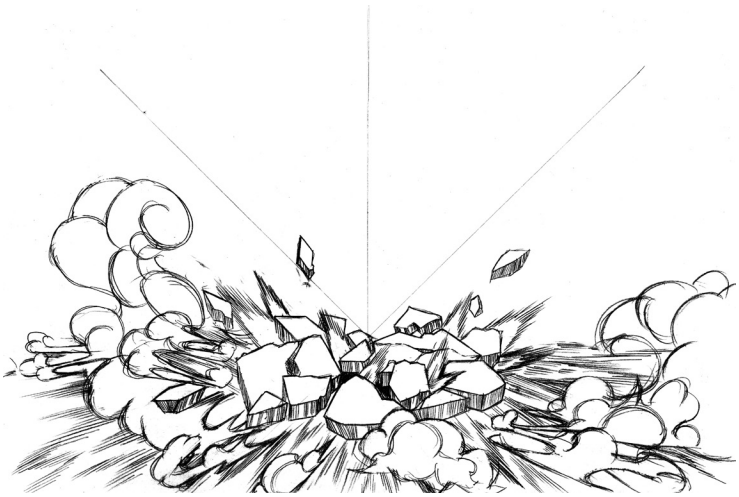
Чтобы было проще их нарисовать, добавь дополнительные диагональные линии, которые будут строиться из середины горизонтальной линии.



5 этап

Пыль — это элемент, без которого взрыва просто быть не может. Пыль рисуется от эпицентра взрыва как в воздухе, так и на земле. В этом случае нарисуй пыль, которая настилается на земле, образуя пылевые облака.

Добавив пыль, ты увидишь, как сильно преобразуется сцена, уже не верится, что совсем недавно это был пустой белый лист.

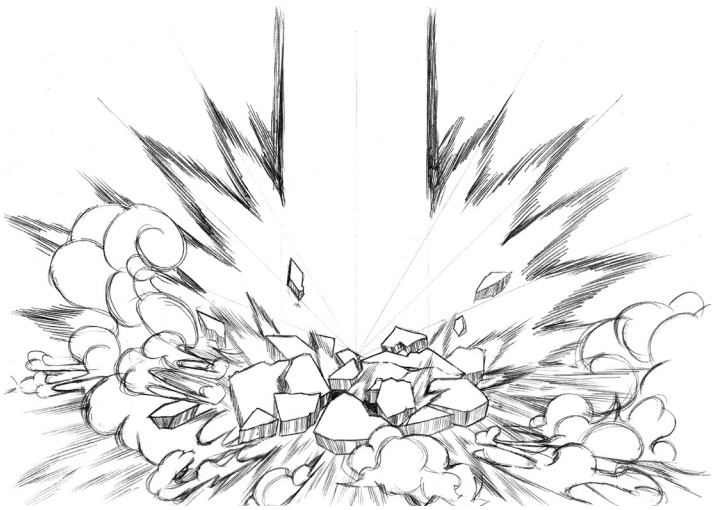


6 этап

Теперь переходим к самому главному в этой сцене, вспышке от самого взрыва.

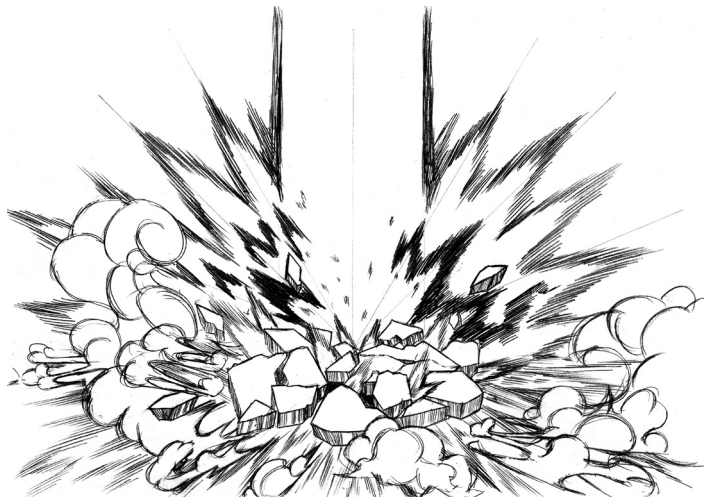
Нарисуй большой столб вдоль вертикальной линии — оси симметрии. От него, задействуя диагональные линии, нарисуй вспышки от взрыва. По несколько штук на каждую из сторон, сильно злоупотреблять ими не стоит, нужно знать меру.

Заметь, вспышки взрыва находятся за облаками пыли, так как расположены на переднем плане.



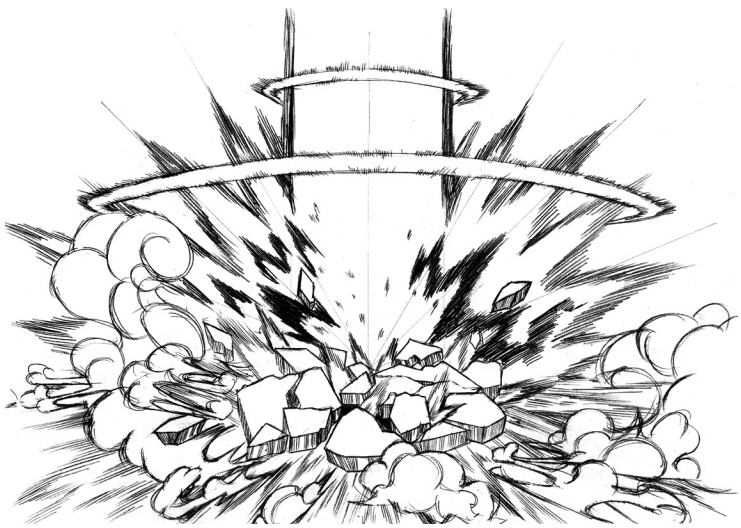
7 этап

Прорисуй дополнительные вспышки внутри взрыва, который ты нарисовал на прошлом этапе. Сделай их более ярко выраженными, сильнее нажимая на карандаш. Эти вспышки должны исходить из эпицентра самого взрыва. После добавь внутри взрыва небольшие чёрточки.



8 этап

Нарисуй два таких ободка вокруг столба взрыва, один побольше, другой поменьше. Они показывают ударные волны от взрыва.

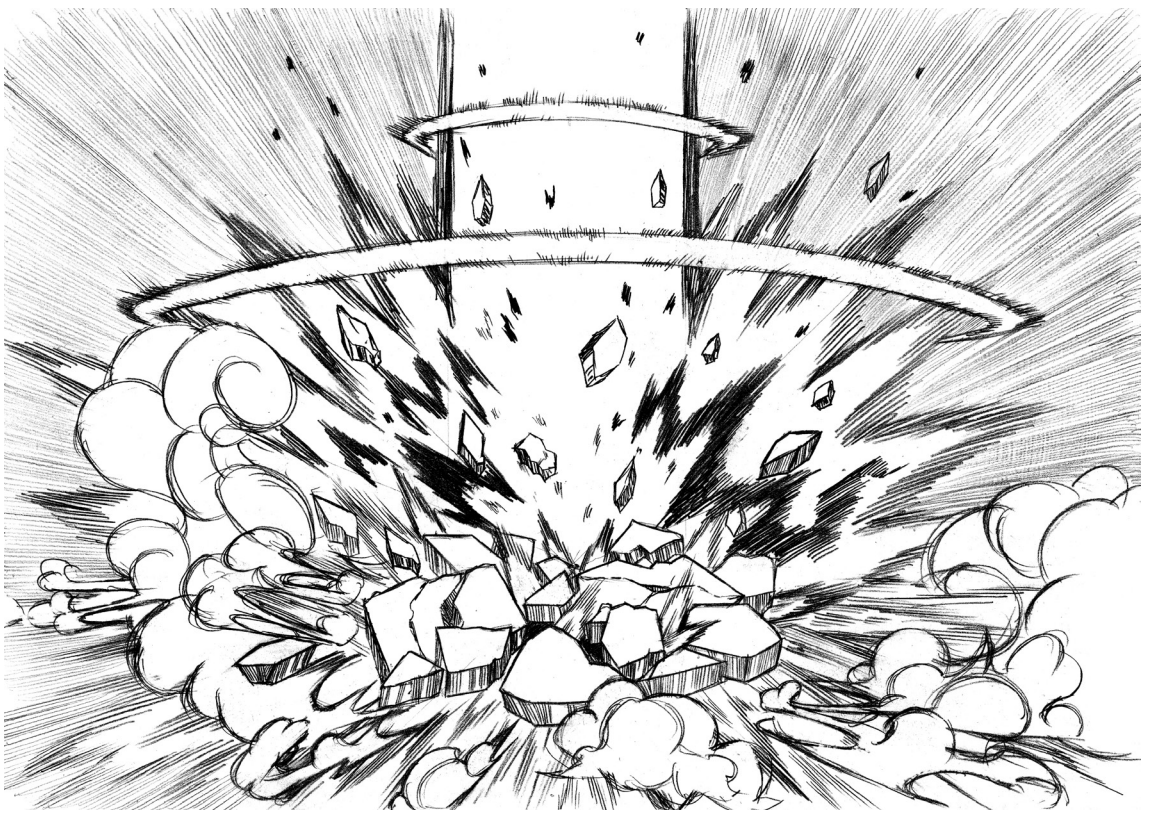


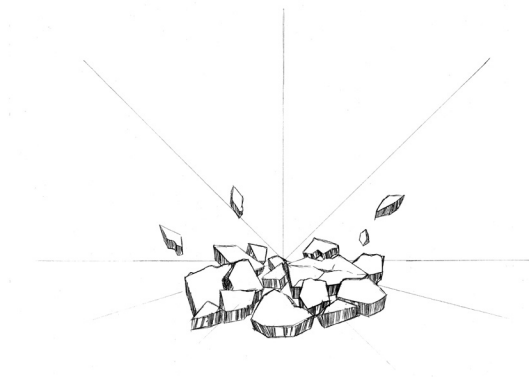
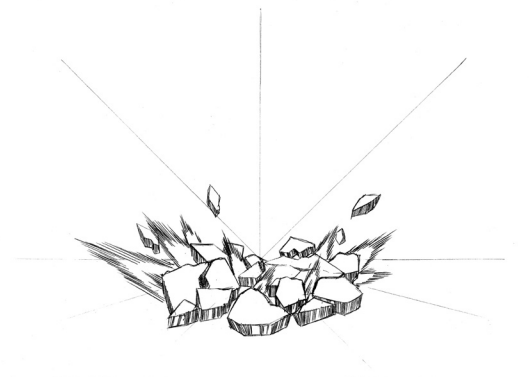
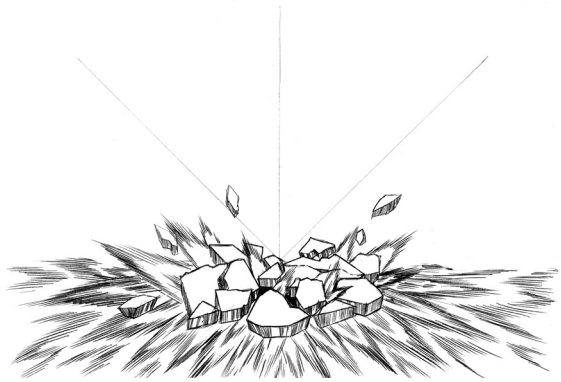
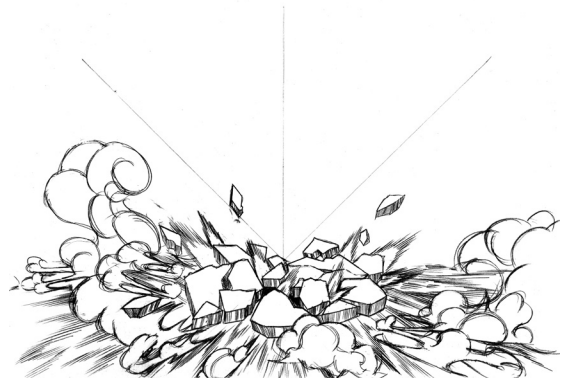
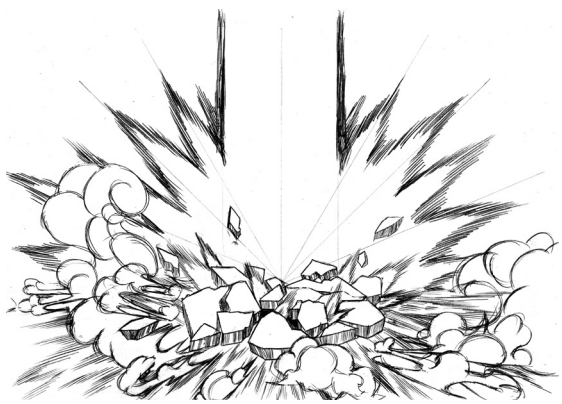
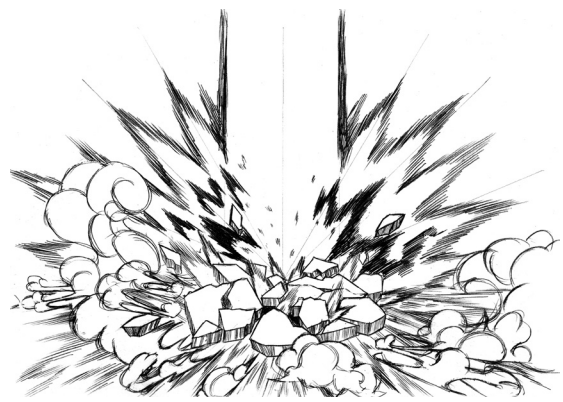
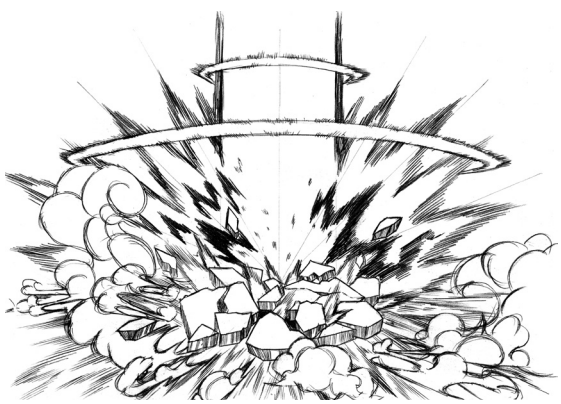
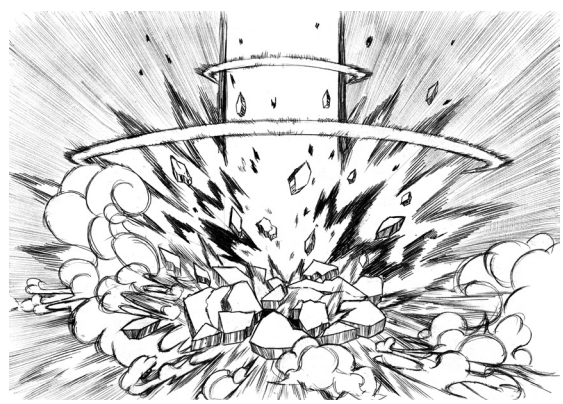
9 этап

Теперь нужно придать большей реалистичности взрыву, для этого нарисуй дополнительные обломки разной величины, совсем маленькие можно просто выполнить штриховкой темнее основного тона.

И стандартный эффект в манге — радиальная штриховка, которая исходит из точки схода, ей у нас является середина горизонтальной линии. Этот эффект служит обращением внимания на какую-либо сцену.

Естественно, такие элементы стоит рисовать с помощью линейки, чем она длиннее, тем удобнее. Приложи линейку к точке схода и, не отрывая от этой точки, крути её вокруг своей оси и прорисуй линии с мелким отступом друг от друга.



ГЛАВА 28

МАТЕРИАЛЫ

– белый лист А4;

– линейка (желательно прозрачная);

– ластик;

– простой карандаш HB (можно механический).

РИСУЕМ РАЗРУШЕНИЕ

Как ты считаешь, что может показать читателю манги всю зрелищность сражений или постапокалиптическое окружение локации?

Правильно, разрушенные здания, колонны, дороги и прочие объекты окружения.

Помимо статических разрушенных объектов, также используются динамические, вроде разлетающихся на мелкие обломки стен, в которые на большой скорости прилетают персонажи. Они могут туда отлететь от удара, их могут швырнуть в стену, или упасть с высоты на что-либо.

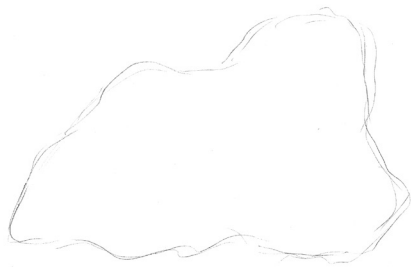
Всё это необходимо для того, чтобы окунуть читателя в гущу событий и заставить переживать за персонажей.

Давай нарисуем простую скалу для представления, как выглядят разрушенные объекты и как они строятся.

1 этап

Сперва наметь очертания скалы, не обрисовывая её какими-либо четкими контурами. Это позволит тебе задать любую форму скале.

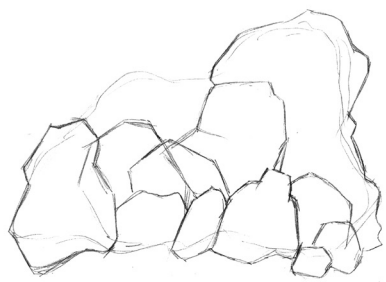
Для этого просто нарисуй бесформенную фигуру.



2 этап

После того как ты нарисовал фигуру, можно потихоньку начинать вырисовывать контур скалы.

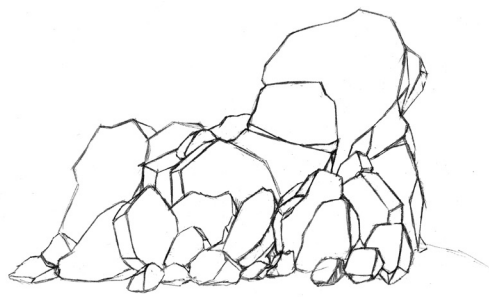
Отрисуй различные геометрические фигуры в рамках этого бесформенного объекта.



3 этап

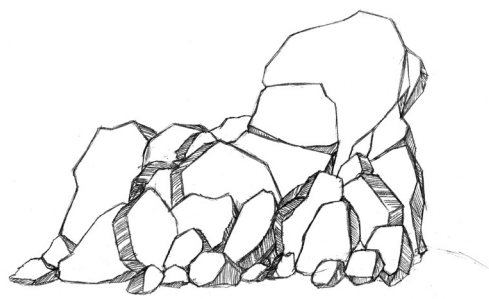
После того как ты нарисовал более детальное построение скалы, переходи к граням сколов камней. Это позволит добавить отдельным обломкам и скале в целом объём.

Также нарисуй снизу небольшое количество камней, которые откололись от скалы, и добавь им объёма.



4 этап

Всё, что тебе осталось, — заштриховать боковые грани и сколы камней и обломков.



ЧАСТЬ 7

РИСУЕМ САМОСТОЯТЕЛЬНО

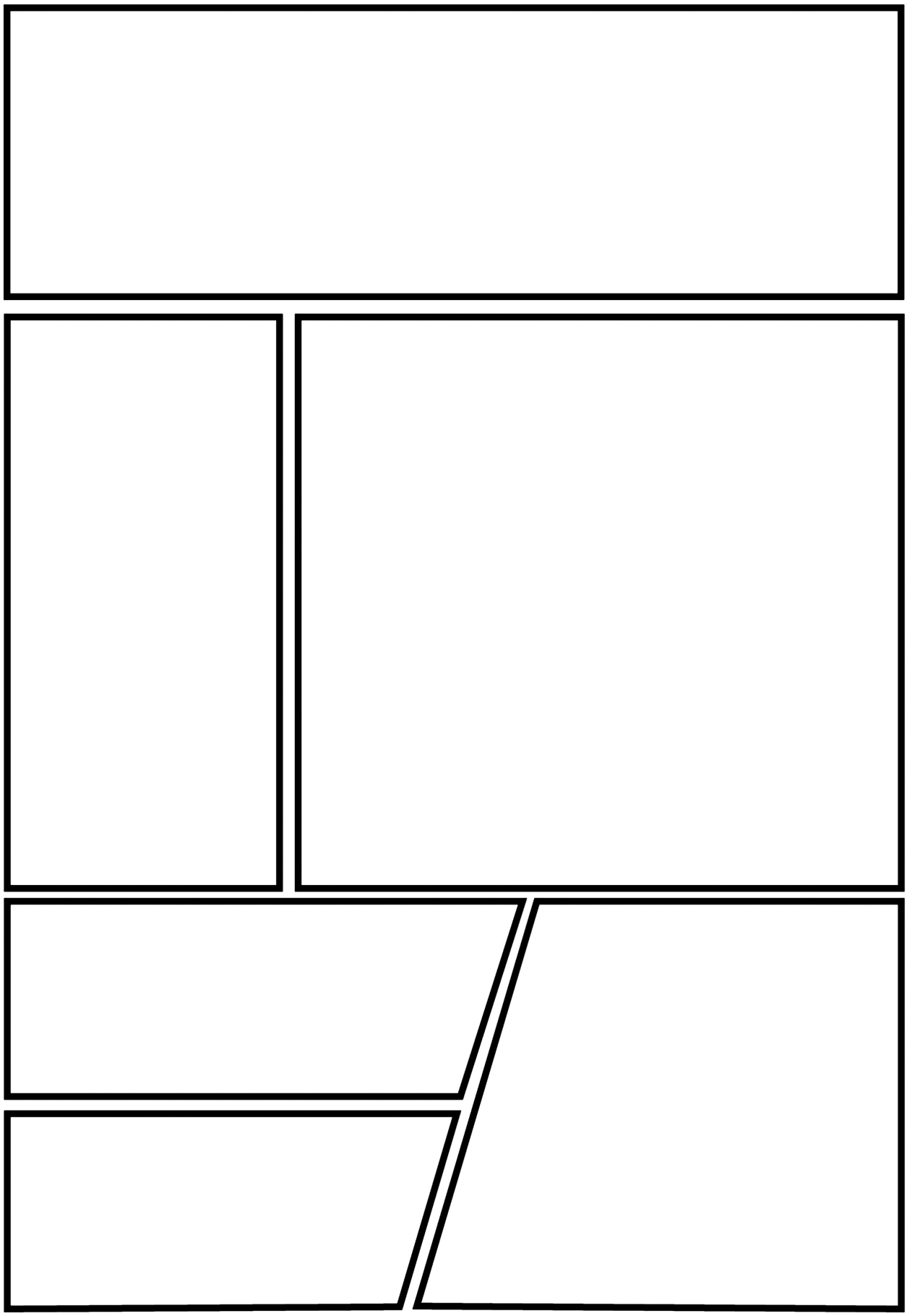
Вот ты и дочитал книгу до конца. Позади уйма уроков, которые были пройдены тобой лично. Наконец ты можешь приступить к реализации своих идей, к рисованию собственных персонажей.

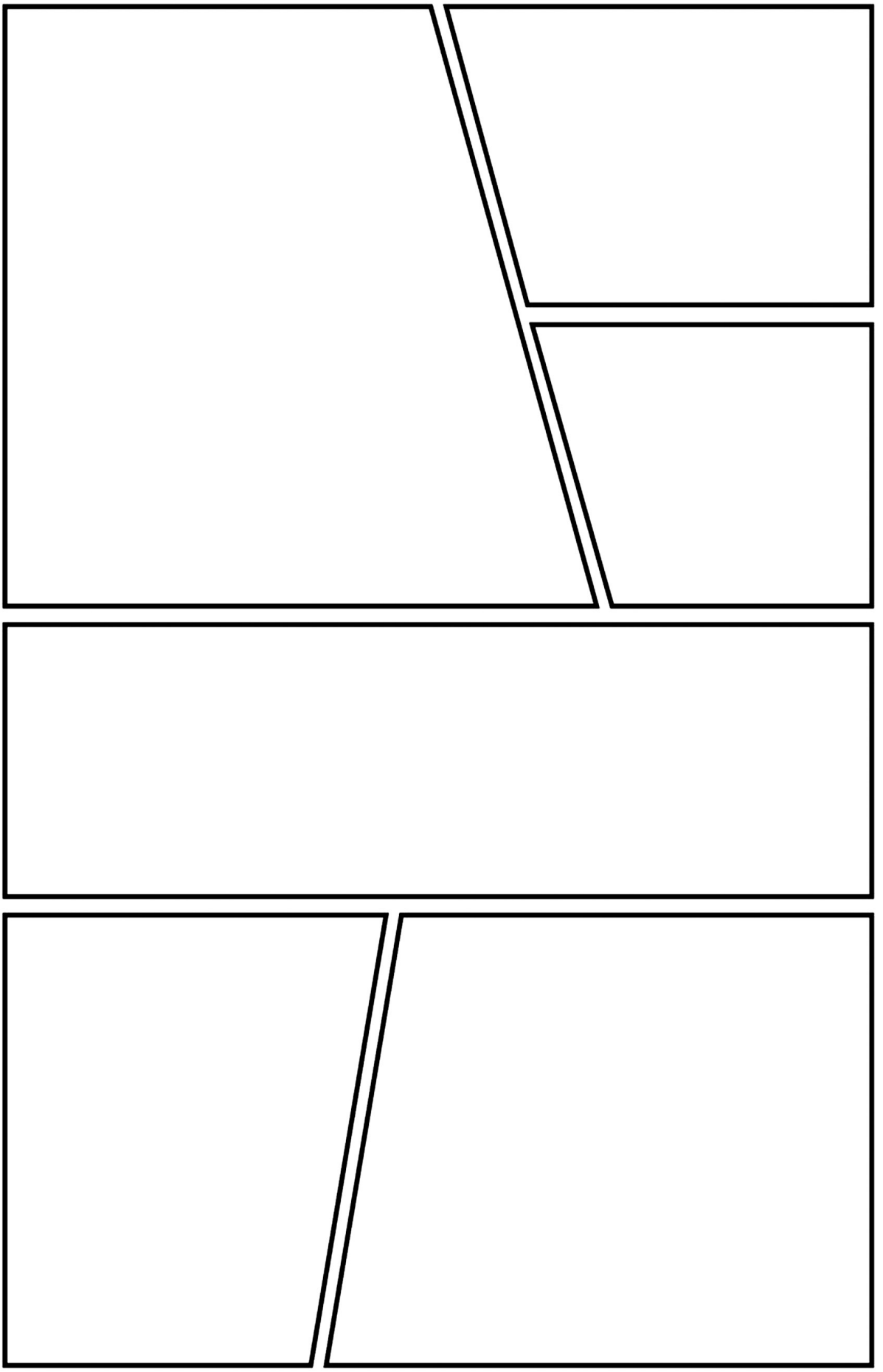
Ты можешь подумать, что на этом всё? Нет.

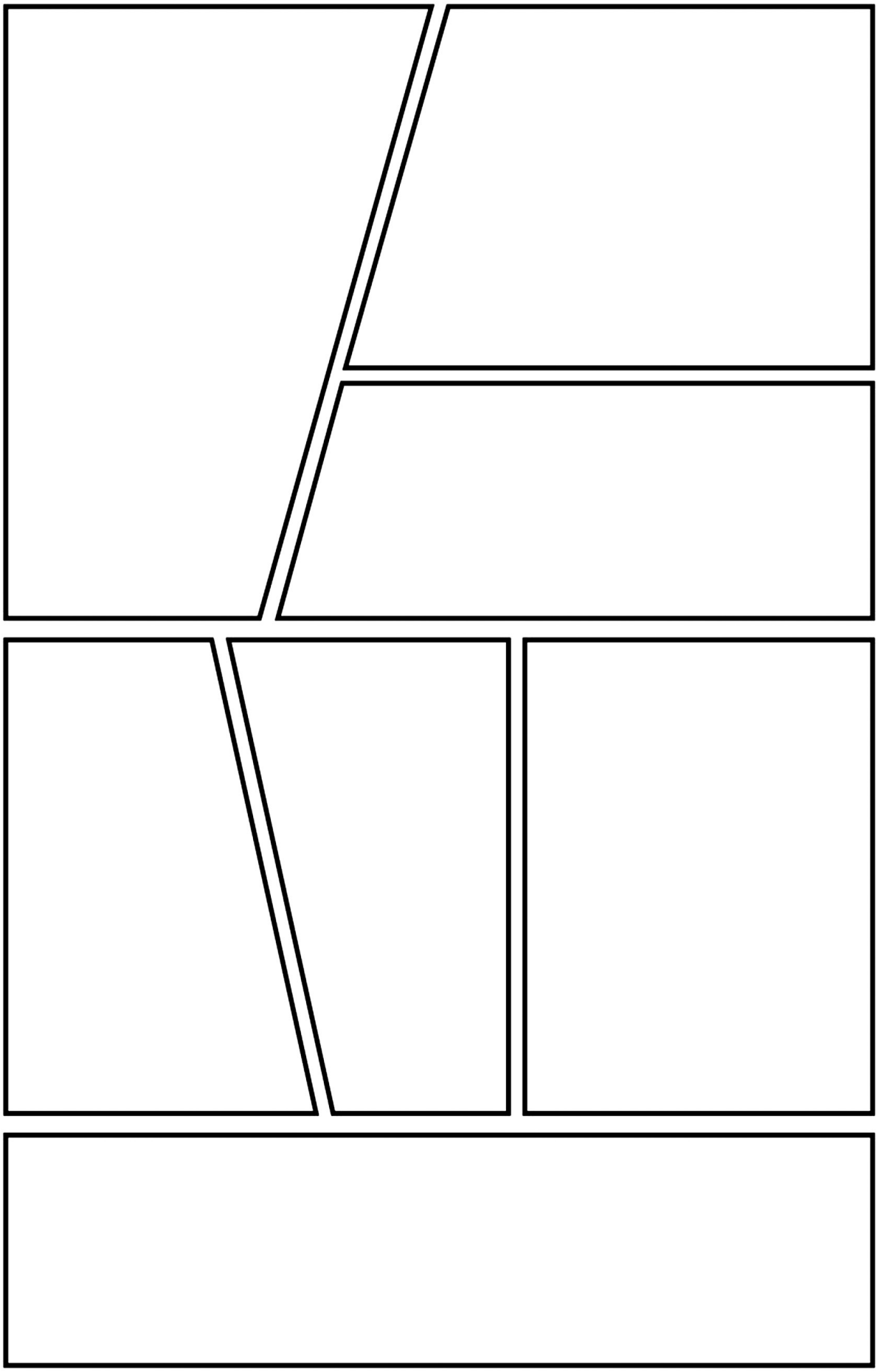
Теперь я предлагаю тебе нарисовать собственную пробную мангу. Будет сложно, конечно, но у тебя за плечами уроки по рисованию персонажей, эффектов и даже диалогов.

В этой главе я подготовил для тебя несколько вариаций пустых страниц для манги с фреймами, а также несколько чистых страниц для персонажей и обложки.

При этом не стоит зацикливаться на вариантах, которые я добавил в эту главу. Фреймы ты вправе использовать в том порядке, которые тебе нужны по сюжету.







HUION - это компания, которая занимается производством и дистрибуцией графических планшетов и сенсорных мони торов для художников, дизайнеров, аниматоров, фотографов.

О конкурсе:

Участники конкурса рисуют комикс на листах бумаги, выкладывают фотографии комикса вместе с книгой в альбом группы автора в вк, после этого автором книги будет определен победитель в этой же группе.
Для участия в конкурсе не выбрасывайте чек о покупке книги.

О курсах:

Теперь, покупая графический планшет от Huion, вы получаете доступ к нашей БЕСПЛАТНОЙ библиотеке Huion Education!
Внутри вас ждёт более 30 КРУТЕЙШИХ уроков и демо-курсов от ведущих CG школ!
Вы научитесь всему:
2D-иллюстрация, 3D-моделирование, 2D и 3D анимация, комиксы, дизайн и даже работа с фотографиями!
Друзья, мы верим, что образование должно быть доступным и вдохновляющим! Мы хотим, чтобы вы стали профессионалами в своем деле.
Пусть ваши творческие границы не знают пределов!

Призы:

1 место
—
Планшет
H610X

2 место
—
Планшет
RTM500

3 место - промокод 15% на продукцию HUION + мерч компании HUION

Сроки проведения: 10.10.2023-20.12.2023

Оглашение победителей будет в группе 27.12.2023 числа.
Победителям необходимо связаться с организатором до 30.12.2023.

Возраст: 12+
Гражданство: РФ

HUION
HUION
huiontab.ru

ЛУЧШИЕ КНИГИ О БИЗНЕСЕ С ЛОГОТИПОМ ВАШЕЙ КОМПАНИИ? ЛЕГКО!

Удивить своих клиентов, бизнес-партнеров, сделать памятный подарок сотрудникам и рассказать о своей компании читателям бизнес-литературы? Приглашаем стать партнерами выпуска актуальных и популярных книг. О вашей компании узнает наиболее активная аудитория.

ПАРТНЕРСКИЕ ОПЦИИ:

- Специальный тираж уже существующих книг с логотипом вашей компании.
- Размещение логотипа на супер-обложке для малых тиражей (от 30 штук).
- Поддержка выхода новинки, которая ранее не была доступна читателям (50 книг в подарок).

ПАРТНЕРСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ:

- Рекламная полоса о вашей компании внутри книги.
- Вступительное слово в книге от первых лиц компании-партнера.
- Обращение первых лиц на суперобложке.
- Отзыв на обороте обложки вложение информационных материалов о вашей компании (закладки, листовки, мини-буклеты).

У вас есть возможность обсудить свои пожелания с менеджерами корпоративных продаж. Как?

Звоните:
+7 495 411 68 59, доб. 2261

Заходите на сайт:
eksmo.ru/b2b

УДК 741(075.4)
ББК 85.14я7
В75

Воронин, Андрей.

В75 Как рисовать аниме и мангу. Полное руководство по созданию комиксов в японском стиле / Yukio Takeru. — Москва : Эксмо, 2023. — 176 с. : ил. — (Учимся рисовать аниме и мангу).

ISBN 978-5-04-117345-6

Открой мир манги и аниме и почувствуй себя мангакой с уникальным пособием «Как рисовать аниме и мангу». Всего за 30 мастер-классов ты сможешь освоить искусство создания персонажей и даже целых комиксов в своем любимом жанре. В этой книге ты найдешь все, что нужно для творчества: подробный список материалов, разбор анатомии персонажей, ракурсов и поз и пошаговые уроки по созданию различных героев манги и аниме — от школьников до бисёдзё. На ее страницах ты также узнаешь, как оформлять диалоги, мысли, эмоции своих героев и работать с разными эффектами. Руководство будет полезно не только новичкам, но и опытным художникам. Здесь каждый найдет полезные советы и интересные фишки, которые помогут развить свой стиль. А чтобы сразу начать практиковаться, в книге есть разлинованные полосы для твоей первой истории.

УДК 741(075.4)
ББК 85.14я7

ISBN 978-5-04-117345-6

© Воронин А., текст, иллюстрации, 2022
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание для досуга

УЧИМСЯ РИСОВАТЬ АНИМЕ И МАНГУ

Воронин Андрей (Yukio Takeru)

КАК РИСОВАТЬ АНИМЕ И МАНГУ
ПОЛНОЕ РУКОВОДСТВО ПО СОЗДАНИЮ КОМИКСОВ В ЯПОНСКОМ СТИЛЕ

Главный редактор *Рамиль Фасхутдинов*
Руководитель направления *Мария Терёшина*
Ответственный редактор *Ирина Мещерякова*
Литературный редактор *Дарья Крашенинникова*
Младший редактор *Александра Баранова*
Художественный редактор *Екатерина Гузнякова*
Компьютерная вёрстка *Дианы Левандовской*
Корректоры *Виктория Шабанова, Марина Пищаева, Дарья Переплётова*

Страна происхождения: Российская Федерация
Шығарылған елі: Ресей Федерациясы

ООО «Издательство «Эксмо»
123308, Россия, город Москва, улица Зорге, дом 1, строение 1, этаж 20, каб. 2013.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Өндіруші: «ЭКСМО» АҚБ Баспасы,
123308, Ресей, қала Мәскеу, Зорге көшесі, 1 үй, 1 ғимарат, 20 қабат, офис 2013 ж.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru.
Тауар белгісі: «Эксмо»
Интернет-магазин : www.book24.ru

Интернет-магазин : www.book24.kz
Интернет-дүкен : www.book24.kz
Импортёр в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».
Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибьютор и представитель по приему претензий на продукцию,
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»
Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды
қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС,
Алматы қ., Домбровский көш., 3«а», литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.
Сертификация туралы ақпарат сайтта: www.eksmo.ru/certification

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ
о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»
www.eksmo.ru/certification
Өндірген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Дата изготовления / Подписано в печать 01.09.2023.
Формат 84x108 $^{1}/_{16}$. Печать офсетная. Усл. печ. л. 18,48.
Тираж экз. Заказ

ISBN 978-5-04-117345-6

9 785041 173456 >

12+

ЧИТАЙ ГОРОД

В электронном виде книги издательства вы можете купить на **www.litres.ru**

ЛитРес: один клик до книг

Москва. ООО «Торговый Дом «Эксмо»
Адрес: 123308, г. Москва, ул. Зорге, д.1, строение 1.
Телефон: +7 (495) 411-50-74. **E-mail:** reception@eksmo-sale.ru

По вопросам приобретения книг «Эксмо» зарубежными оптовыми покупателями обращаться в отдел зарубежных продаж ТД «Эксмо»
E-mail: **international@eksmo-sale.ru**

International Sales: International wholesale customers should contact Foreign Sales Department of Trading House «Eksmo» for their orders.
international@eksmo-sale.ru

По вопросам заказа книг корпоративным клиентам, в том числе в специальном оформлении, обращаться по тел.: +7 (495) 411-68-59, доб. 2151.
E-mail: **borodkin.da@eksmo.ru**

Оптовая торговля бумажно-беловыми и канцелярскими товарами для школы и офиса «Канц-Эксмо»:
Компания «Канц-Эксмо»: 142702, Московская обл., Ленинский р-н, г. Видное-2, Белокаменное ш., д. 1, а/я 5. Тел./факс: +7 (495) 745-28-87 (многоканальный).
e-mail: **kanc@eksmo-sale.ru**, сайт: www.**kanc-eksmo.ru**

Филиал «Торгового Дома «Эксмо» в Нижнем Новгороде
Адрес: 603094, г. Нижний Новгород, улица Карпинского, д. 29, бизнес-парк «Грин Плаза»
Телефон: +7 (831) 216-15-91 (92, 93, 94). **E-mail**: reception@eksmonn.ru

Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Санкт-Петербурге
Адрес: 192029, г. Санкт-Петербург, пр. Обуховской обороны, д. 84, лит. «Е»
Телефон: +7 (812) 365-46-03 / 04. **E-mail**: server@szko.ru

Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Екатеринбурге
Адрес: 620024, г. Екатеринбург, ул. Новинская, д. 2щ
Телефон: +7 (343) 272-72-01 (02/03/04/05/06/08)

Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Самаре
Адрес: 443052, г. Самара, пр-т Кирова, д. 75/1, лит. «Е»
Телефон: +7 (846) 207-55-50. **E-mail**: RDC-samara@mail.ru

Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Ростове-на-Дону
Адрес: 344023, г. Ростов-на-Дону, ул. Страны Советов, 44А
Телефон: +7(863) 303-62-10. **E-mail**: info@rnd.eksmo.ru

Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Новосибирске
Адрес: 630015, г. Новосибирск, Комбинатский пер., д. 3
Телефон: +7(383) 289-91-42. E-mail: eksmo-nsk@yandex.ru

Обособленное подразделение в г. Хабаровске
Фактический адрес: 680000, г. Хабаровск, ул. Фрунзе, 22, оф. 703
Почтовый адрес: 680020, г. Хабаровск, А/Я 1006
Телефон: (4212) 910-120, 910-211. **E-mail**: eksmo-khv@mail.ru

Республика Беларусь: ООО «ЭКСМО АСТ Си энд Си»
Центр оптово-розничных продаж Cash&Carry в г. Минске
Адрес: 220014, Республика Беларусь, г. Минск, проспект Жукова, 44, пом. 1-17, ТЦ «Outleto»
Телефон: +375 17 251-40-23; +375 44 581-81-92
Режим работы: с 10.00 до 22.00. **E-mail:** exmoast@yandex.by

Казахстан: «РДЦ Алматы»
Адрес: 050039, г. Алматы, ул. Домбровского, 3А
Телефон: +7 (727) 251-58-12, 251-59-90 (91,92,99). E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz

Полный ассортимент продукции ООО «Издательство «Эксмо» можно приобрести в книжных магазинах «Читай-город» и заказать в интернет-магазине: www.chitai-gorod.ru.
Телефон единой справочной службы: 8 (800) 444-8-444. Звонок по России бесплатный.

Интернет-магазин ООО «Издательство «Эксмо»
www.eksmo.ru
Розничная продажа книг с доставкой по всему миру.
Тел.: +7 (495) 745-89-14. E-mail: **imarket@eksmo-sale.ru**

ЭКСМО

Издательство «Эксмо» — универсальное издательство №1 в России, является одним из лидеров книжного рынка Европы.

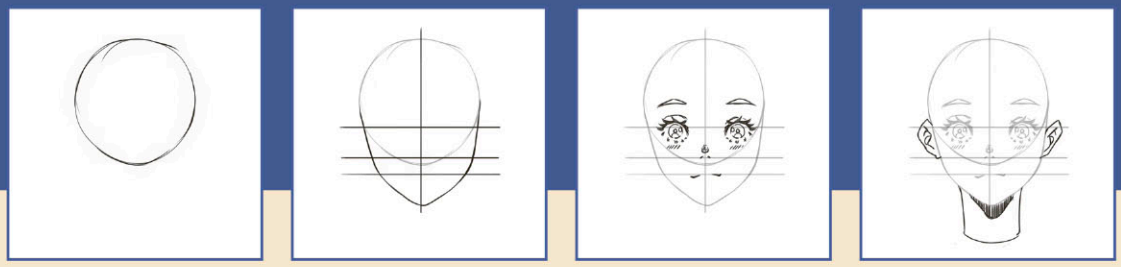
eksmo.ru eksmo

Хочешь стать автором «Эксмо»?

eksmo.ru

Официальный интернет-магазин издательства «Эксмо»

В своих руках ты держишь уникальное пособие по рисованию аниме и манги. Вместе с ним каждый сможет научиться рисовать персонажей и даже целые комиксы в любимом жанре всего за 30 уроков.



В КНИГЕ ТЫ НАЙДЕШЬ:

— подробный список необходимых для творчества материалов;
— полный разбор анатомии персонажей и работы с ракурсами;
— пошаговые уроки по созданию классических персонажей манги и аниме — от школьника до бисёдзё;
— руководство по оформлению манги: диалоги, мысли, эмоции и эффекты;
— советы для новичков и интересные фишки для художников;
— разлинованные полосы для твоей первой истории.

Бери свой любимый скетчбук, устраивайся поудобнее и готовься погрузиться в мир любимой манги и аниме вместе с этим руководством!

Будь ближе к автору

ISBN 978-5-04-117345-6

БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

БОМБОРА – лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг. Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

bombora.ru bomborabooks bombora