

Рисуем мангу

с Марком Крилли



30 ПОШАГОВЫХ
уроков от

самого популярного
мангаки на YouTube

Рисуем мангу

с Марком Крилли



БОМБОРА™

Москва 2020

Содержание

Введение

страница 4

Что тебе понадобится

страница 6

Рисуем глаза, как в манге

страница 7

Создаем персонажа

страница 8

Выбираем твой стиль

страница 9

Глава 1

Головы и лица

страница 11

Женское лицо анфас

Женское лицо в $\frac{3}{4}$

Мужское лицо анфас

Мужское лицо в профиль

20 женских причесок

20 мужских причесок

Лицо взрослого анфас

Лицо взрослого в $\frac{3}{4}$

Лицо более полного персонажа анфас

Лицо более полного персонажа в $\frac{3}{4}$

Лицо ребенка анфас

Лицо ребенка в профиль

101 пара глаз, как в манге

12 основных выражений лиц манги

Глава 2

Пропорции и позы

страница 43

Рисуем человеческое тело

Пропорции: советы и приемы

Девушка-подросток

Альтернативные женские пропорции

Парень-подросток



Альтернативные мужские пропорции

Отцовская фигура

Советы по рисованию взрослых

Фигура полной девушки

Рисуем полных персонажей

Младший братик

Малыши и младенцы

Иногда ничего не поделаешь с большой головой

Варианты чиби

20 чиби-эмоций

50 способов нарисовать руки

50 способов нарисовать ступни

Коронный номер

Различные походки

Поцелуй

Целую, обнимаю: выражение привязанности

Драка

Бойцовский клуб

30 классических поз

Складки на одежде

Брюки и джинсы
Юбки
Футболки, свитера и пальто

Глава 3

Постановка сцены

страница 97

Основы перспективы
Сцена на улице с использованием перспективы
в одну точку схода
Большие и маленькие объекты
Интерьер дома с использованием перспективы
в две точки схода
Две точки схода
Внешний вид космической станции
с помощью перспективы в три точки
Точка обзора
Советы по нанесению чернил
Перо к бумаге
Анатомия чернильной иллюстрации манги
Штриховка
Панели и макеты страниц
Мой процесс

Последовательности компоновки
В панелях или не в панелях: различные компоновки
Создаем твою собственную последовательность
Создаем скачок: продвинутая последовательность
Мы можем поговорить? Облачко текста
Пошумим

Заключение

страница 124

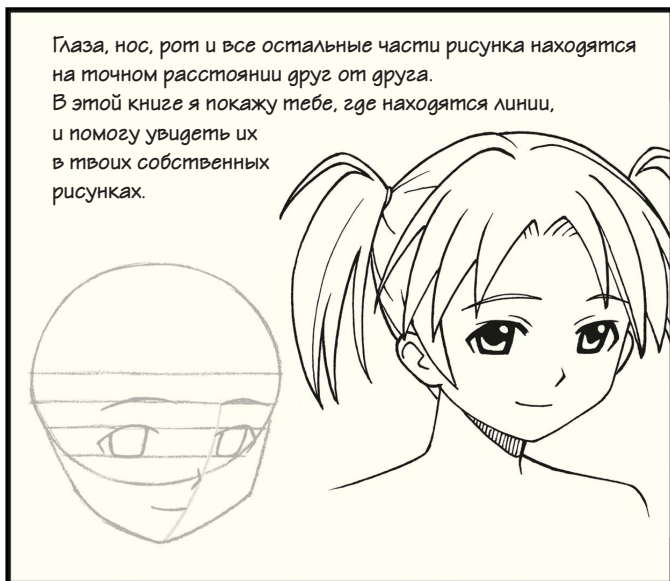
Алфавитный указатель

страница 125

Об авторе

страница 127







Что тебе понадобится

Многие начинающие художники слишком беспокоятся о материалах. Такое чувство, что покупка правильных вещей — это ключ к созданию великого произведения искусства. Однако это то же самое, что думать, будто бы золотые призеры Олимпиады по плаванию плывут быстрее из-за правильного костюма. Так это не работает.

Дело не в карандаше, а в голове человека, который его держит. Экспериментируй, чтобы найти размер, стиль и бренд. Все, что нужно, — чтобы тебе нравился твой рабочий инструмент.

Бумага

Я практически рыдаю, когда вижу, как кто-то тратит часы на рисование на листике из блокнота. Сделай себе одолжение и купи гладкую бумагу «Бристоль». Она толстая, стойкая и выдерживает повторные стирания.

Карандаш

У всех свои предпочтения относительно карандашей. Слишком жесткий или слишком мягкий для тебя может оказаться для меня идеальным. Мне нравится HB, которым мы все пользовались в детстве, но существуют карандаши различные по твердости и качеству. Попробуй все, но учти: чем он мягче, тем больше «мажется».

Ручки

Купи перманентную художественную ручку в специальном магазине. Ту, что не выцветет и не потечет со временем. Не ограничивайся ручками с супертонкими кончиками, ведь тебе нужно будет проводить линии различной толщины.

Линейки

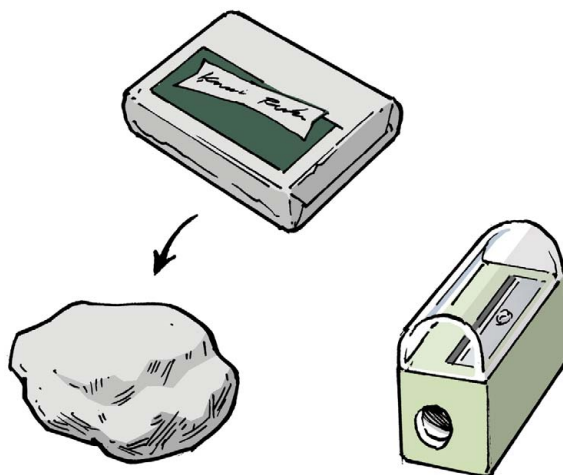
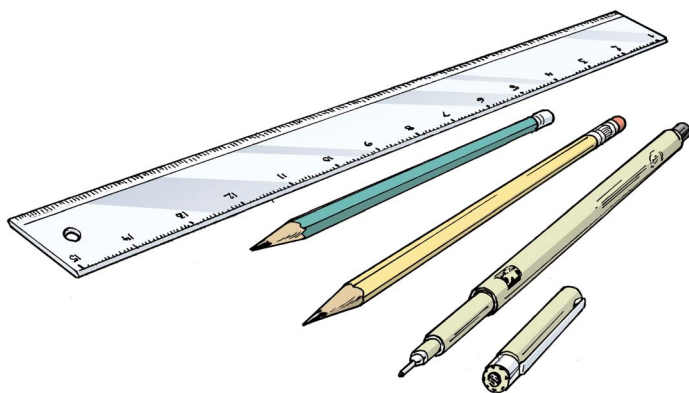
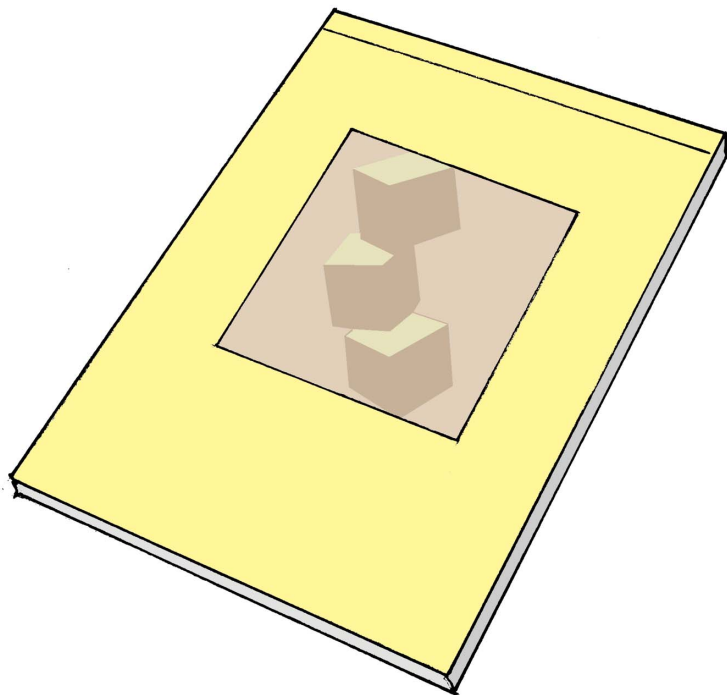
Купи себе хорошую прозрачную пластиковую линейку, чтобы видеть рисунок, когда рисуешь линии. Длины в 38 сантиметров, как показывает практика, вполне достаточно.

Клячка (ластик)

Эти большие мягкие ластики продаются в художественных магазинах. Они великолепно подходят для стирания огромных областей и не оставляют после себя ничего лишнего. Однако они не всегда могут стереть то, что надо, так что пользуйся и карандашным ластиком.

Точилка для карандашей

Я пришел к тому, что предпочитаю ручную точилку электронной. От нее будет больше толка, если лезвие будет идеально острым.



Рисуем глаза, как в манге

Начнем с разминки. Перед тобой пошаговая демонстрация: она познакомит тебя с методикой, которую мы будем использовать. Глаза — прекрасное начало, потому что это ключевой элемент персонажа. Кроме того, это сравнительно просто, если ты никогда не рисовал.

МАТЕРИАЛЫ

Бумага «Бристоль»

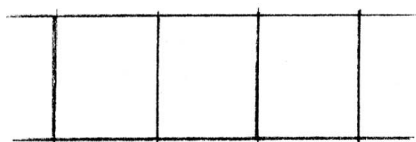
Чистая пластиковая линейка

Клячка

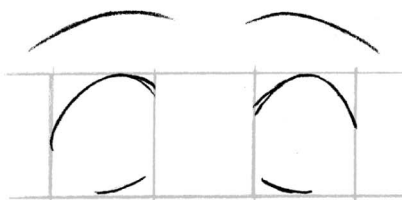
Карандаш HB

Точилка

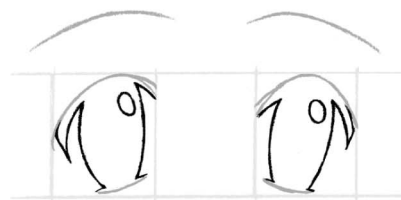
Ручки с разными кончиками



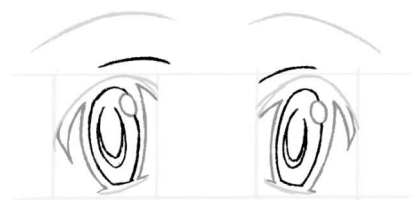
1 Нарисуй карандашом две горизонтальные линии, отстоящие одна от другой на 25 мм. Соедини их четырьмя вертикальными линиями на одинаковом расстоянии друг от друга. Получившиеся три фигуры должны быть немного больше в высоту, чем в ширину.



2 Нарисуй брови, а также верхние и нижние линии ресниц. Пусть овал каждой линии слегка уходит вверх по направлению к центру рисунка. Линии верхних ресниц более выражены. Твои направляющие линии, нарисованные ранее, помогут добиться правильного расстояния для линий ресниц, но когда ты примешься рисовать брови, то нужно будет решить все самому, чтобы получилось оптимальное пространство между каждой линией и нижними линиями ресниц.



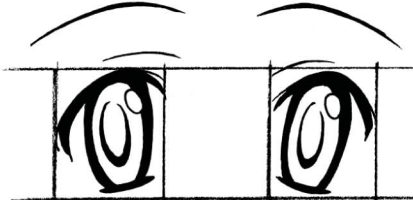
3 Для каждого глаза нарисуй радужку, оставляя маленький белый кружок сверху для создания эффекта блеска.



4 Нарисуй овал внутри каждой радужки позади белого кружка. Добавь меньшую петлю внутри каждого из этих овалов, чтобы обозначить зрачки. В дополнение сделай нижние части овалов более плоскими, так как они расположены вблизи нижних ресниц. Добавь две изогнутые линии над каждым глазом для складок век.



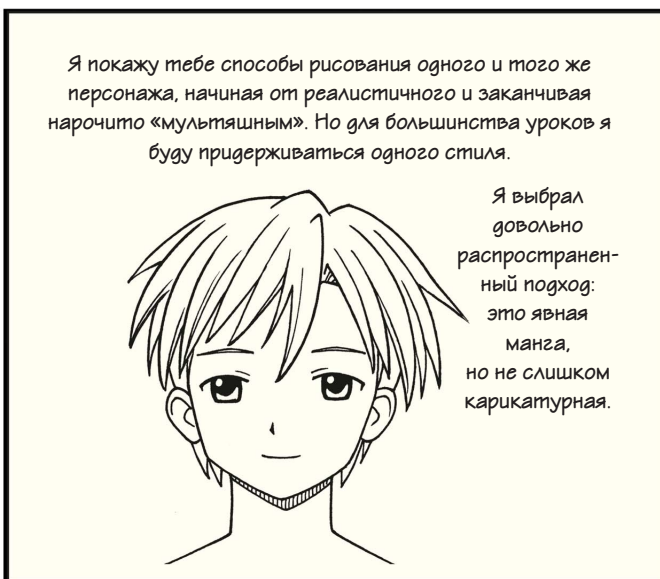
5 Ручку для рисования выбирай любую. Если ты все нарисовал аккуратно, то знаешь, где нужны более жирные линии.



6 Когда чернила высохнут, сотри все карандашные направляющие линии.

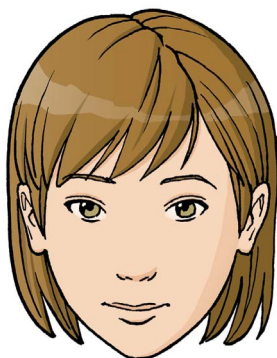
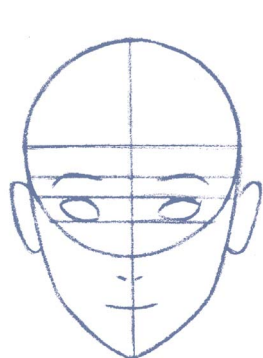
Пусть карандашные линии будут легкими!

В пошаговых уроках этой книги линии кажутся жирными для ясности, но тебе надо делать их достаточно легкими в своих собственных рисунках. После нанесения чернил их необходимо стереть.



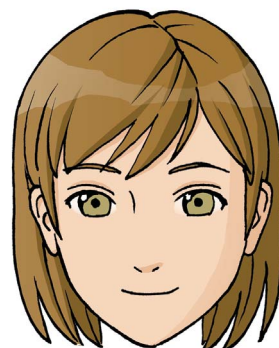
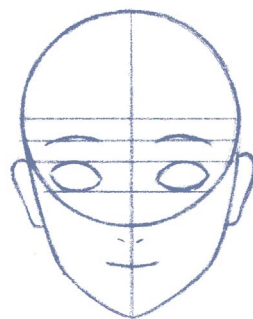
Выбираем твой стиль

Обрати внимание, что каждая голова имеет в основании верхней части круг с пересекающимися линиями в нем. Это отличная отправная точка, каждый раз одна и та же. Неподвижный центр круга не меняется. Как только я нарисовал круг, добавляю пересекающиеся линии. Остальную часть лица можно выстроить, как только ты увидишь, куда должны лечь линии, чтобы получился нужный тебе тип внешности персонажа.



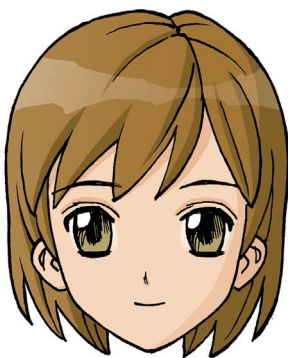
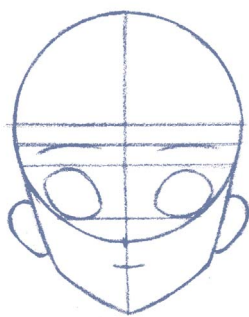
Реалистичный

Это лицо нарисовано согласно настоящей человеческой анатомии или очень близко к ней. Оно практически не подходит под стиль манга. На реалистичном человеческом лице глаза значительно меньше, нос и рот более выражены, а уши на том же уровне, что и глаза.



Немного мультяшный

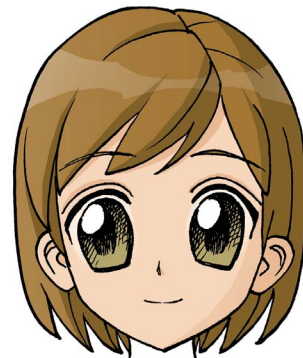
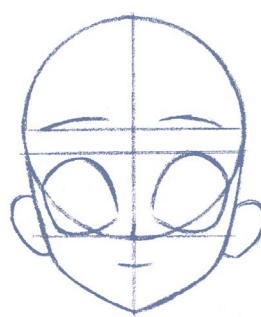
Такую конструкцию лица вы можете увидеть в мальчишечьей манге, ориентированной на экшн. Глаза становятся больше, а нос и рот — менее детальны. Однако расстояние между глазами и кончиком носа все еще довольно близко к анатомическому.



Очень мультяшный

При таком подходе увеличенные глаза приводят к другому соотношению с остальными чертами лица, а уши теперь находятся на одном уровне с носом.

Подчеркну, что воспроизвести этот баланс очень важно, если ты хочешь выбрать такой стиль. Фанаты манги — чрезвычайно разборчивая компания. Если ты ошибешься, они увидят это и дадут тебе знать!



Невероятно мультяшный

Мы достигли здесь самого дальнего края спектра, но не довели его до предела.

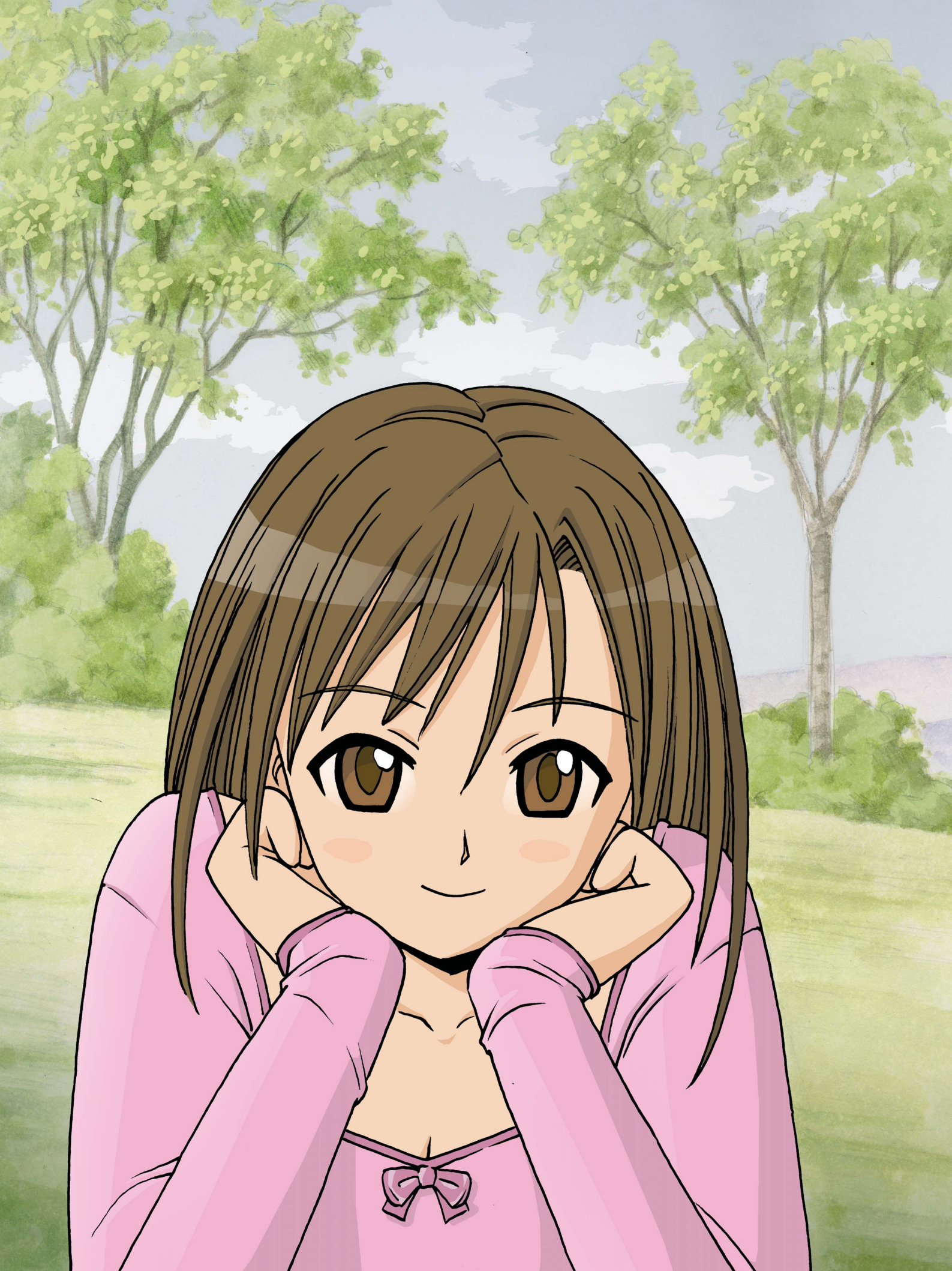
Этот стиль больше подходит для романтического жанра сёдзё, где выразительные глаза — самое главное.

Глядя на эскиз головы, ты обнаружишь, что здесь брови расположены очень высоко.

Обращай внимание на все лицо

Во всех этих рисунках речь идет не только о том, что «глаза становятся больше».

Они, конечно, увеличиваются, однако нос и рот также играют не меньшую роль.



Головы и лица

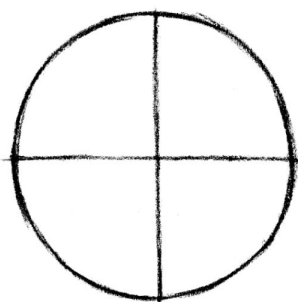
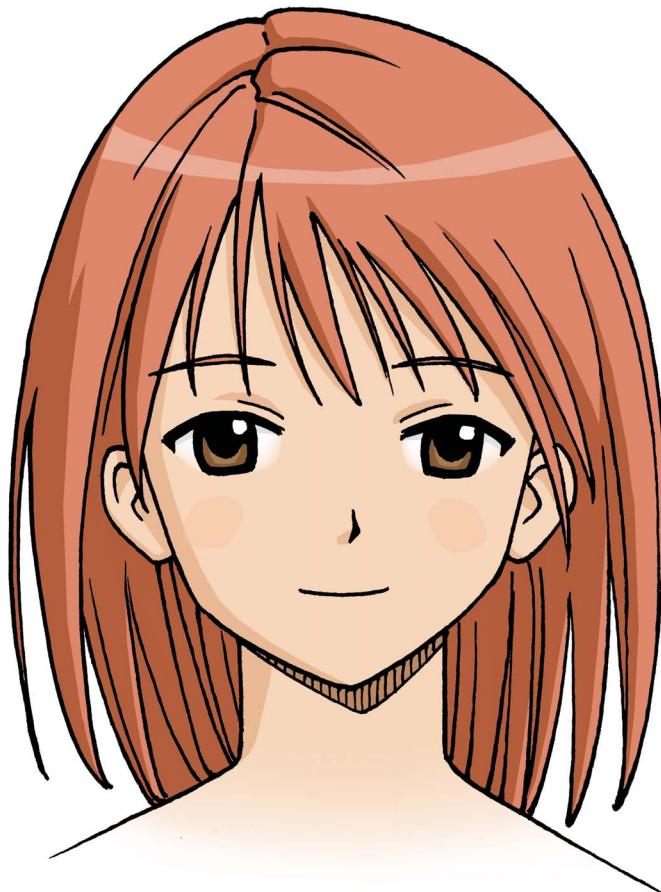
Лицо — это самый важный аспект рисования манги. Если ты отлично рисуешь фоны и одежду, но неправильно рисуешь лица, тебе будет трудно добиться того, чтобы твое искусство было принято поклонниками жанра.

К счастью, хорошо нарисовать лицо, как в манге, может даже самый неопытный художник, при условии, что он готов начать с нескольких основных рекомендаций.

Женское лицо анфас

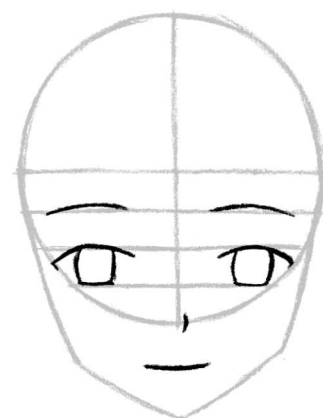
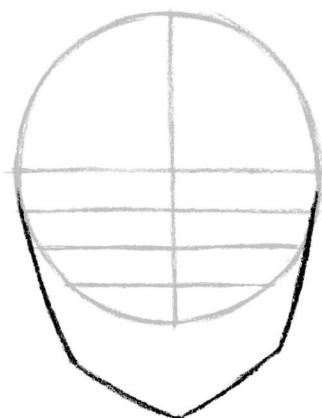
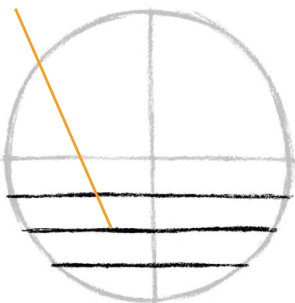
Некоторые художники рисуют почти фотографические лица, другие — персонажей с глазами размером с обеденные тарелки. В этом уроке ты научишься рисовать структуру лица где-то между этими двумя крайностями: узнаваемая манга, но не чрезмерная.

Акцент делается на том, чтобы придать голове правильную форму и расположить глаза, нос и рот в нужном месте.



1 Нарисуй свой круг
Начни с рисования круга, разделенного вертикальной и горизонтальной линиями. Вертикальная линия помогает расположить нос, горизонтальная — брови и глаза.

Чтобы равномерно распределить три линии, сначала нарисуй среднюю, разделив пространство пополам, а затем — две другие, разделив пространство на четверти.

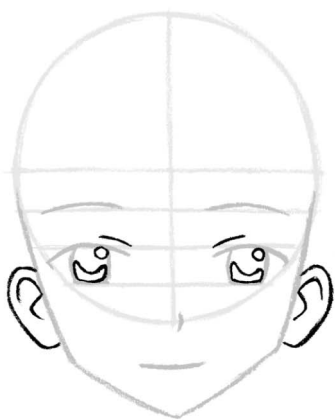


2 Определи характерные линии
Раздели нижнюю часть круга на четыре одинаковые секции тремя штрихами. Первый будет для бровей. Второй — для верхней линии ресниц, а третий — для радужки.

3 Очерти челюсть
Добавь линии челюсти. Сфокусируйся на углах и форме в целом, которая создается между линиями и кругом. Расстояние от нижней части круга до подбородка равняется примерно $\frac{1}{4}$ диаметра круга.

4 Размести черты лица
Верхние ресницы касаются круга. Между глазами должно быть оставлено расстояние с глаз размером, это так же важно, как и получившаяся форма.

Нос находится в нижней части круга. Если хочешь, помести его прямо в центр. Место рта — в центре между кругом и кончиком подбородка



5 Нарисуй уши и глаза

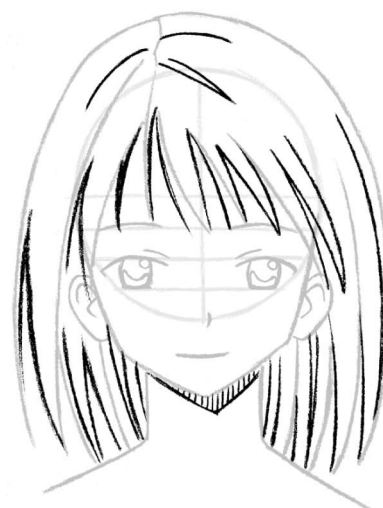
Верхняя часть уха находится примерно на уровне середины каждого глаза. Край мочки находится не ниже рта.

Линия над каждым глазом указывает на складку верхнего века. Многие художники помещают эти линии над внутренними уголками каждого глаза, а не растягивают их поперек, как это выглядит в реальной жизни.



6 От волос до шеи

Добавь линии для волос, шеи и плеч. Верхняя линия волос находится на приличном расстоянии над кругом, почти на $\frac{1}{4}$ всего диаметра. Головы в манге, как правило, довольно тяжёлы сверху, что помогает персонажу выглядеть молодо.

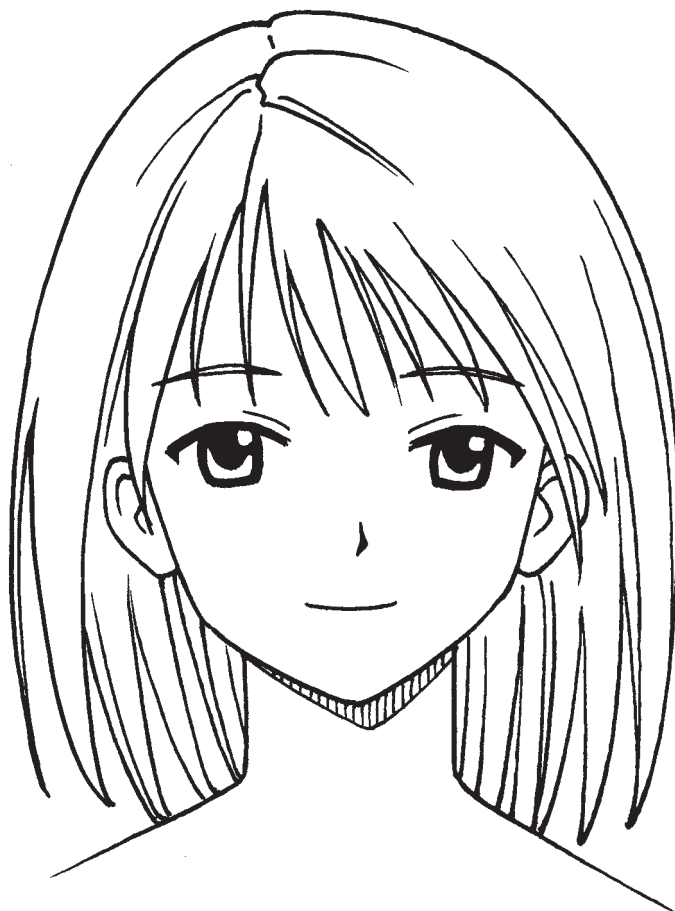


7 Тонкая настройка

Укажи на тень под подбородком фигуры и добавь детали волосам. Линии волос изгибаются в соответствии с формой головы.

8 Заканчиваем рисунок

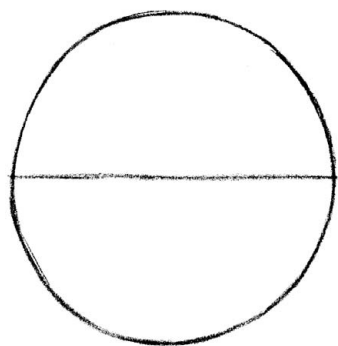
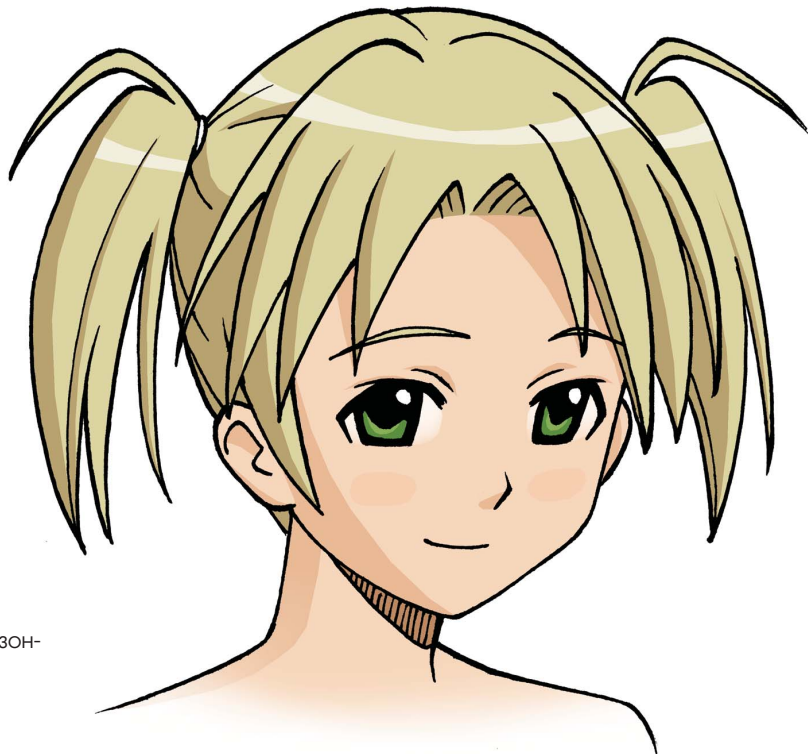
Нарисуй ручкой все линии, которые хочешь сохранить, и сотри грубые направляющие, как только чернила полностью высохнут. Готовый рисунок можно усилить оттенками серого или полностью раскрасить.



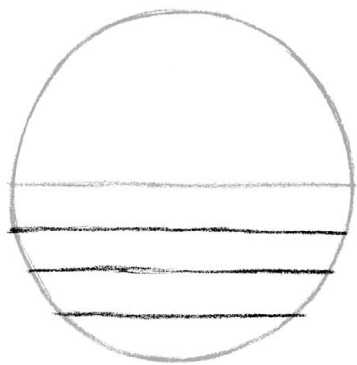
Женское лицо В $\frac{3}{4}$

Самый важный способ рисования лица манги — это не вид спереди, а вид в три четверти. В конце концов, в реальной манга-истории редко бывает так, чтобы персонаж говорил прямо с читателем. Чаще всего он общается с кем-то другим в рамках сюжета и будет слегка повернут в одну сторону.

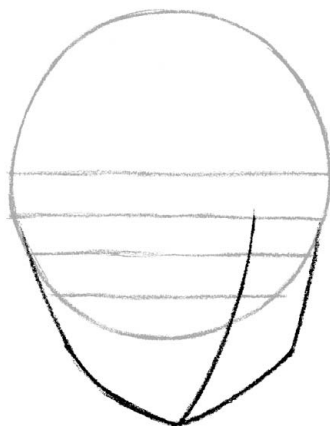
К счастью, это не так сложно, и чтобы рисовать, как профессионал, нужно всего лишь немного практики!



1 Нарисуй круг
Раздели его горизонтальной линией.



2 Обозначь характерные линии
Раздели нижнюю часть круга на четыре одинаковые секции тремя штрихами.

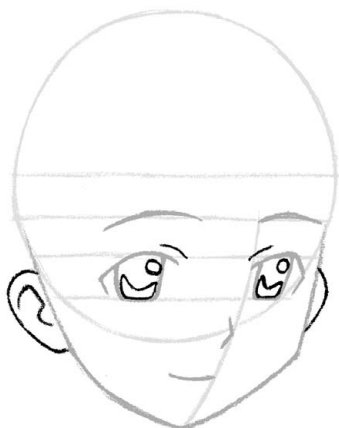


3 Очерти челюсть
Добавь легкую кривую вертикальную линию, которая берет свое начало из подбородка и направлена слегка в сторону. Сфокусируйся на этих линиях и на форме, которые они создают вместе с кругом. Ваши штрихи должны заканчиваться на уровне бровей — вторая от линии лба.



4 Размести черты лица
Нарисуй глаза, брови, нос и рот так, чтобы они касались изогнутой линии в различных местах пересечения. Будь осторожен, рисуя левый глаз. Окружающие его пустые пространства так же важны, как он сам.

Обрати внимание, что при взгляде на три четверти правая бровь находится не прямо над глазом, а немного в стороне.



5 Нарисуй уши и глаза
Создай блеск в верхней части каждой радужки, а в нижней — изогнутые формы. Также добавь короткие изогнутые линии чуть выше внутреннего угла каждого глаза.

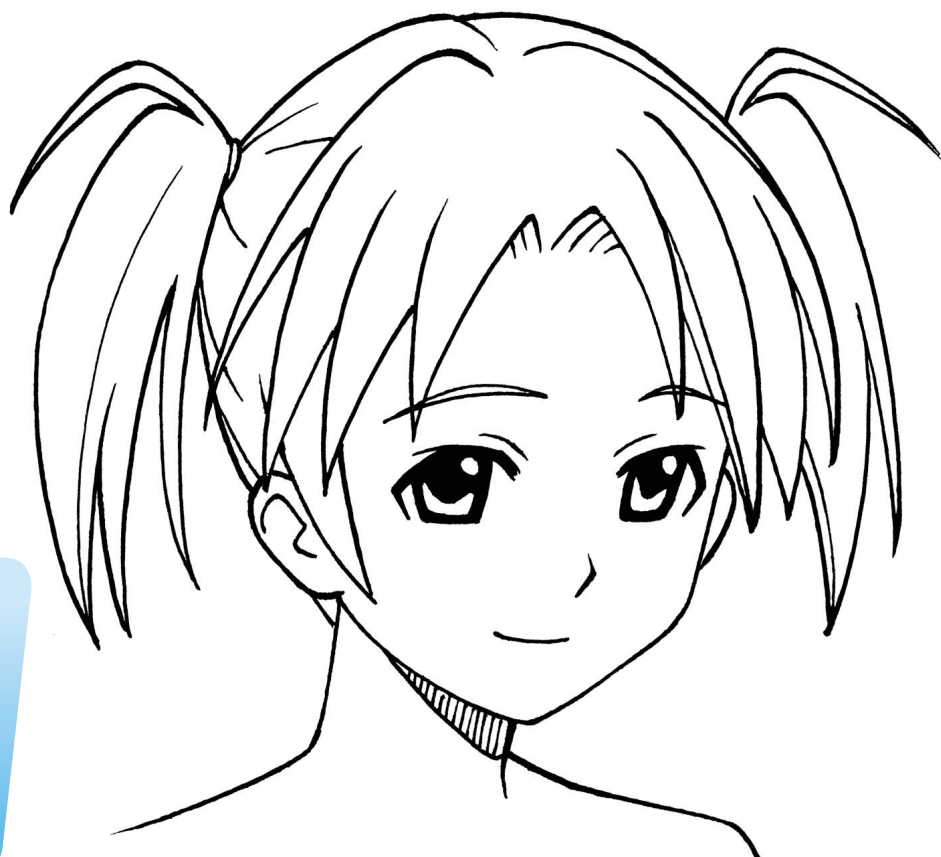


6 От волос до шеи
Нарисуй шею, чтобы она пересекалась с ухом и щекой с одной стороны и краем подбородка с другой. Сделай набросок волос.



7 Тонкая настройка
Добавь волосам формы с помощью дополнительных линий. Еще несколько локонов сверху могут придать естественный вид. Обозначение тени под подбородком помогает картинке выглядеть трехмерной.

8 Заканчиваем рисунок
Почти дорисовали! Бери ручку и закрась все финальные линии. Дай высохнуть, затем сотри все направляющие, чтобы оставить идеальный, профессиональный результат.

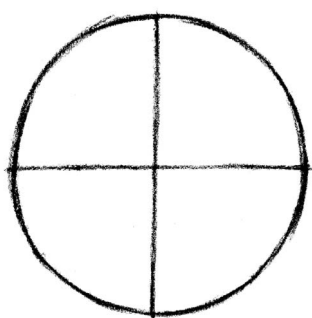
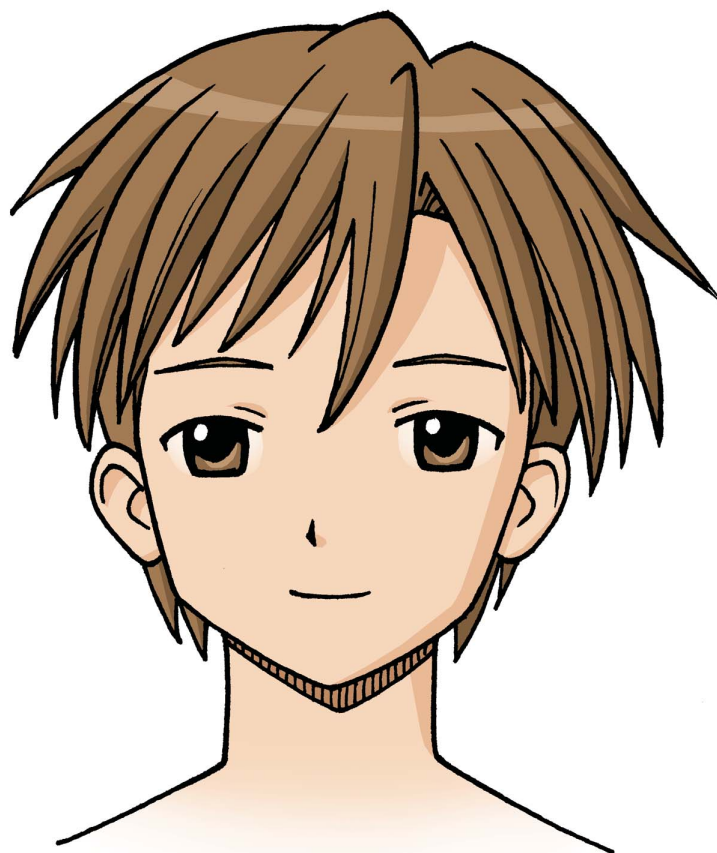


Счастливая укладка

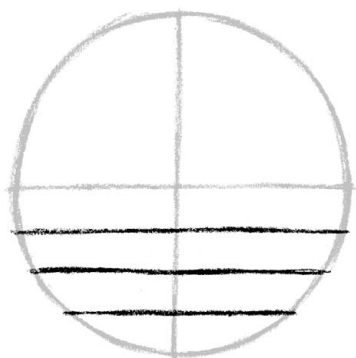
Конечно, нет никакой необходимости, чтобы твой персонаж имел ту же прическу, какую ты видишь здесь. Возможно, тебе понравится что-то из раздела «20 женских причесок», который ты увидишь далее.

Мужское лицо анфас

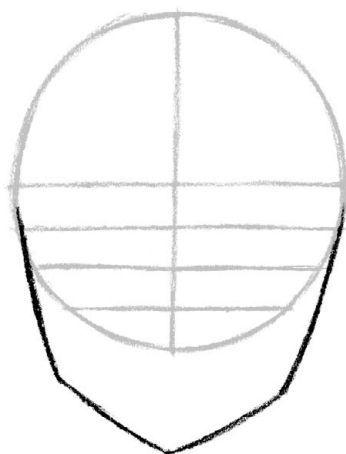
В американской и европейской традиции комиксов мужские и женские персонажи рисуют совершенно по-разному. Лицо Супермена имеет гораздо более квадратную челюсть, чем у Лоис Лейн, и если бы вы поменяли две структуры лица местами, результаты были бы действительно странными! Это не относится к большинству персонажей манги, где различия между мужскими и женскими лицевыми структурами часто ничтожны. Нам остается только сказать, кто есть кто, главным образом по волосам и только по намеку на разницу в форме глаз. Это хорошая новость для начинающих художников манги. Если ты хорошо рисуешь женские лица, благодаря нескольким корректировкам линий у тебя получится мужчина. На самом деле первые пять шагов почти точно такие же!



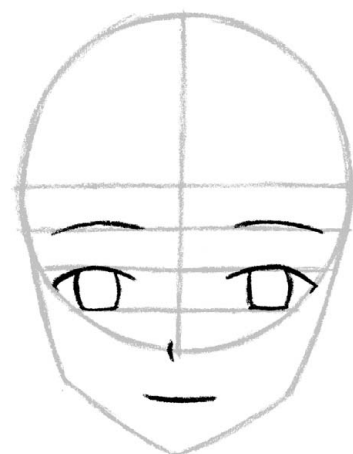
1 Нарисуй свой круг
Раздели круг вертикальной и горизонтальной линиями.



2 Определи характерные линии
Раздели нижнюю часть круга тремя линиями на четыре одинаковые секции.



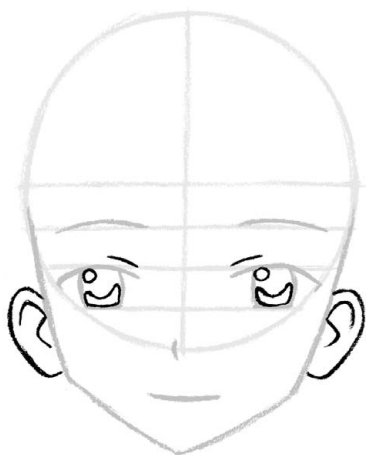
3 Очерти челюсть
Сфокусируйся на углах каждой линии и форме, созданной между ними и кругом. Расстояние между нижней частью круга и подбородком равняется примерно $\frac{1}{4}$ диаметра круга.



4 Размести черты лица
Верхние ресницы касаются окружности. Между глазами должно быть оставлено расстояние с глаз размером, что так же важно, как и форма, которая у вас получится.

Нос находится в нижней части круга. Помести его прямо в центр, если хочешь.

Рот находится в центре между кругом и кончиком подбородка.



5 Нарисуй уши и глаза

Верхняя часть уха находится примерно на уровне середины каждого глаза. Край мочки уха — не ниже линии рта.

Линия над каждым глазом указывает на складку верхнего века. Нарисуй их над внутренними уголками глаз. Создай блеск в верхней части каждой радужки, заставив глаза сиять.



6 Добавь волосы и линию шеи

Не у всех парней короткие волосы, но сравнительно короткая стрижка поможет воспринимать твоего персонажа более мужественным.

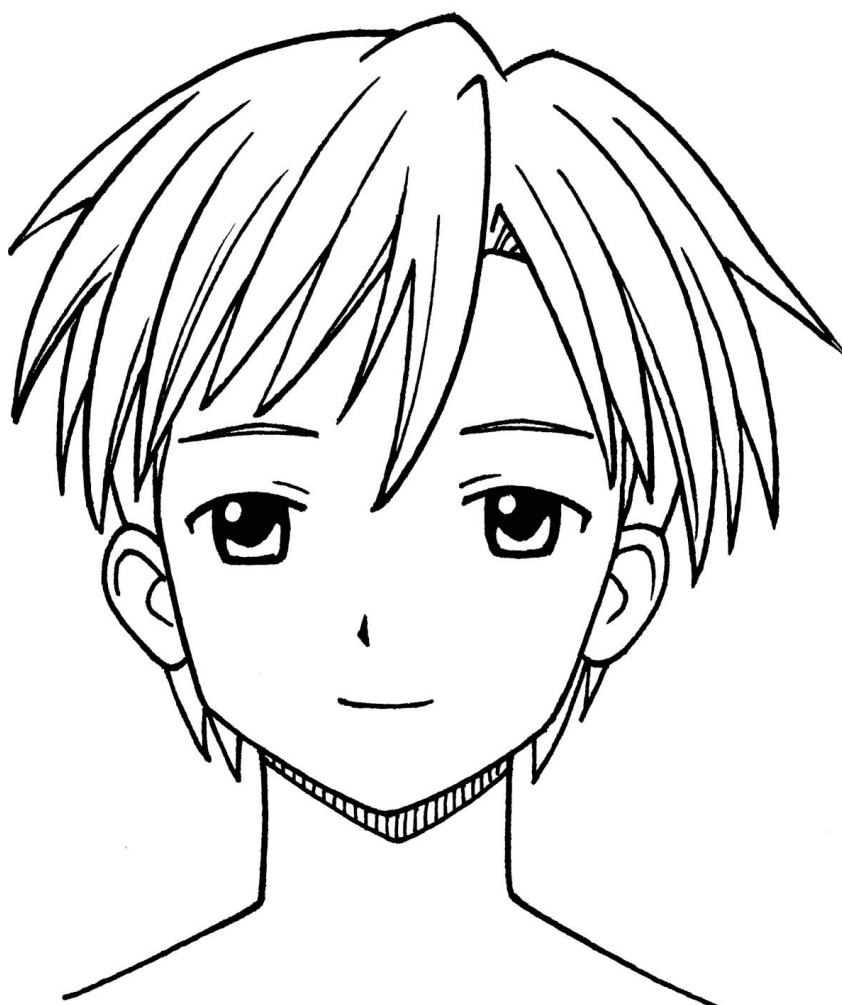


7 Тонкая настройка

Художники манги часто структурируют волосы, как у меня здесь, с прядями на лбу, чтобы они не мешали видеть глаза персонажа. Добавь тень под подбородком, и готово — можно прорисовывать чернилами.

8 Заканчиваем рисунок

Линии верхних ресниц немного тоньше, чем в случае, когда мы рисуем женщину. Небольшая, но важная деталь, потому что это единственная разница между их лицами. Дай чернилам полностью высохнуть, а затем сотри линии. Оставь как есть или добавь цвет!

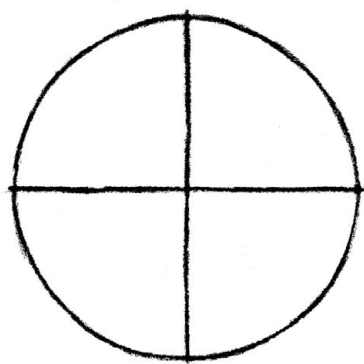
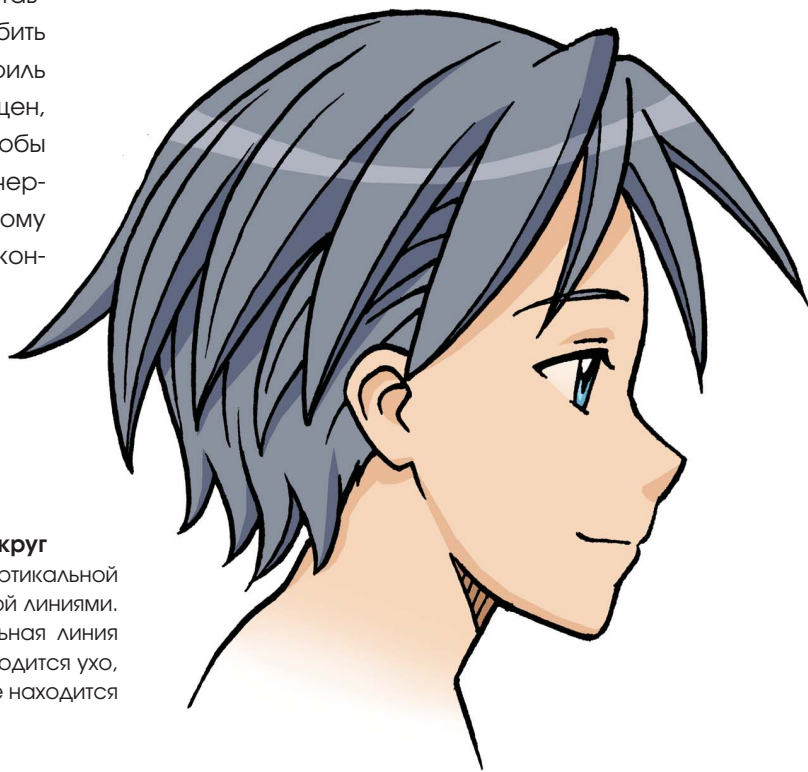


Волосы дыбом

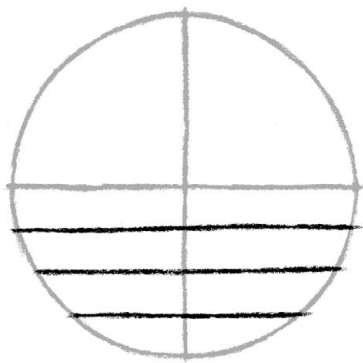
Ты также можешь попробовать одну из «20 мужских причесок», показанных далее в этой главе.

Мужское лицо В профиль

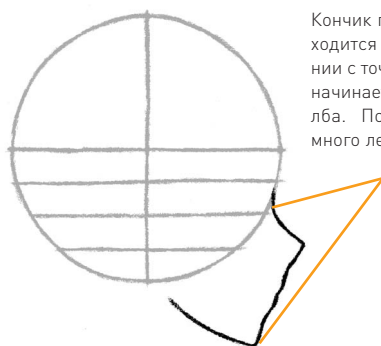
Рисование реалистичного лица в профиль представляет собой уникальные трудности, которые могут сбить с толку даже самых опытных иллюстраторов. Профиль в стиле манги значительно более обтекаем и упрощен, но тем не менее требует особых усилий для того, чтобы все получилось. Расстояния между различными чертами лица, конечно, должны быть изучены, но к этому добавляется еще одна трудность — нарисовать контуры лба, носа и рта.



1 Нарисуй свой круг
Раздели круг вертикальной и горизонтальной линиями. В этот раз вертикальная линия говорит тебе, где находится ухо, горизонтальная — где находится бровь.



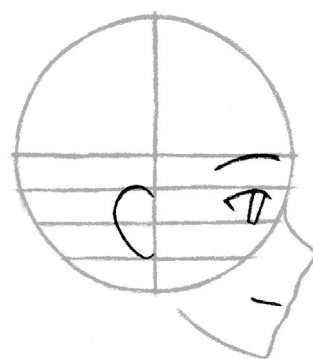
2 Определи характерные линии
Раздели нижнюю часть круга на четыре одинаковые секции тремя линиями.



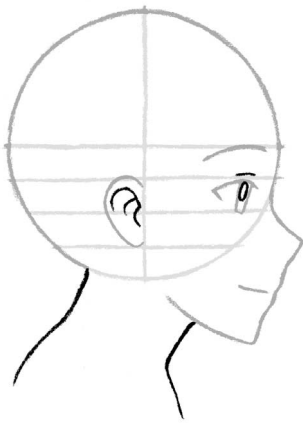
Кончик подбородка находится на одной линии с точкой, где линия начинает изгибаться от лба. Подбородок немного левее.

3 Очерти челюсть
Начни с линии, которая изгибается от окружности между второй и третьей линиями. Угол, когда кривая достигает кончика носа, всего лишь слегка выше нижней горизонтальной линии. Оттуда проведи линию вниз к подбородку, сделав небольшие выпуклости для губ на полпути вниз.

Наконец, добавь изогнутую линию челюсти, чтобы она шла назад к нижней части вертикальной линии, не касаясь ее полностью.



4 Размести черты лица
Добавь глаз, бровь, ухо и рот. Глаз находится между второй и третьей горизонтальными линиями, причем близко к краю круга, но не касается его. Ухо располагается между второй и четвертой горизонтальными линиями, и по отношению к вертикальной линии оно плоское. Рот находится близко к средней точке между носом и подбородком.



5 Добавь деталей
Соедини шею с головой с помощью линии на задней стороне шеи, ведущей в сторону левого уха. Линия горла начинается на полпути между кончиком подбородка и нижней частью вертикальной линии круга.

Добавь глазам зрачки и кривые к внутренней стороне уха.



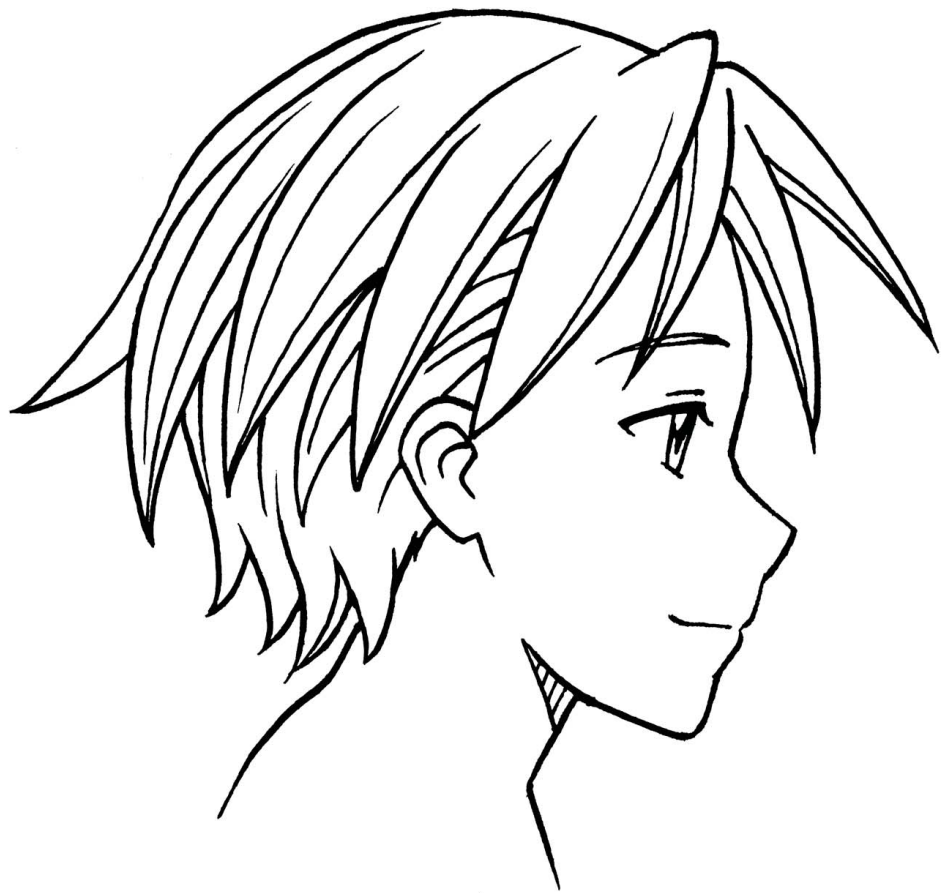
6 Нарисуй волосы
Набросай пару штрихов взъерошенных волос.



7 Тонкая настройка
Добавь отдельные пряди волос и тень под подбородком.

8 Заканчиваем рисунок
Тщательно обрисуй ручкой рисунок, стараясь не испачкать чернилами ни одну из направляющих. Дай ему высохнуть, а затем сотри карандашные линии.

Готовый рисунок можно оставить как есть, дополнить серыми тонами или полностью раскрасить.

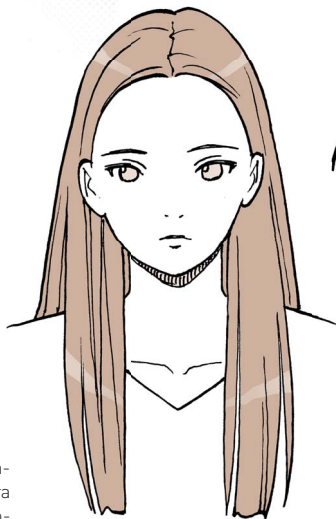
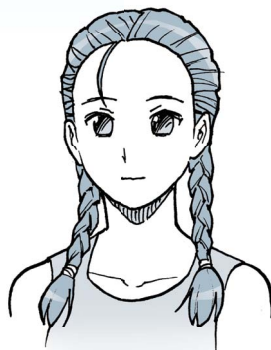


20 женских причесок

Знание того, как рисовать прически, абсолютно необходимо в манге. С чертами лица и иногда даже школьной формой, делающей персонажей почти неотличимыми друг от друга, прическа может быть единственным способом не запутать читателя. Эти страницы показывают двадцать способов нарисовать волосы для женских персонажей.

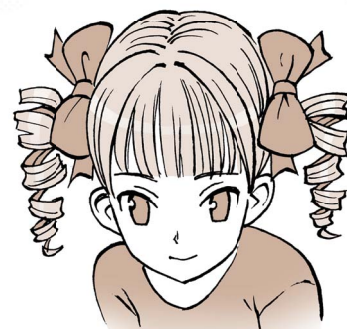
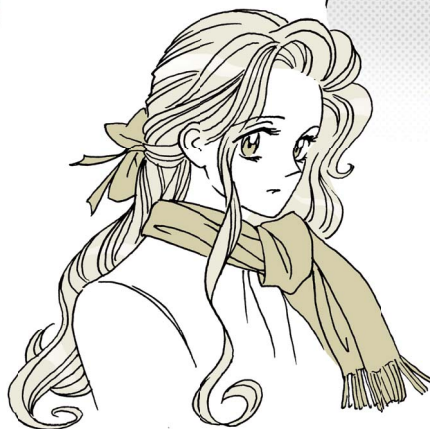
Короткие волосы

Короткая стрижка часто используется для передачи невинности и детской натуры.



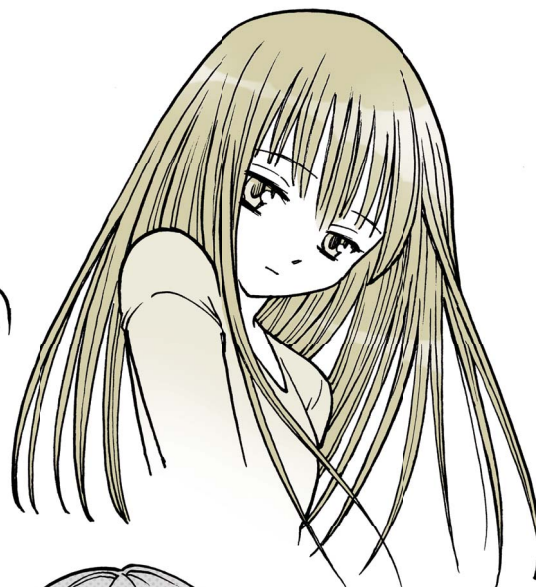
Вьющиеся волосы

Художники манги зачастую избегают эффекта вьющихся волос и изображают кудри в виде волн или локонов.



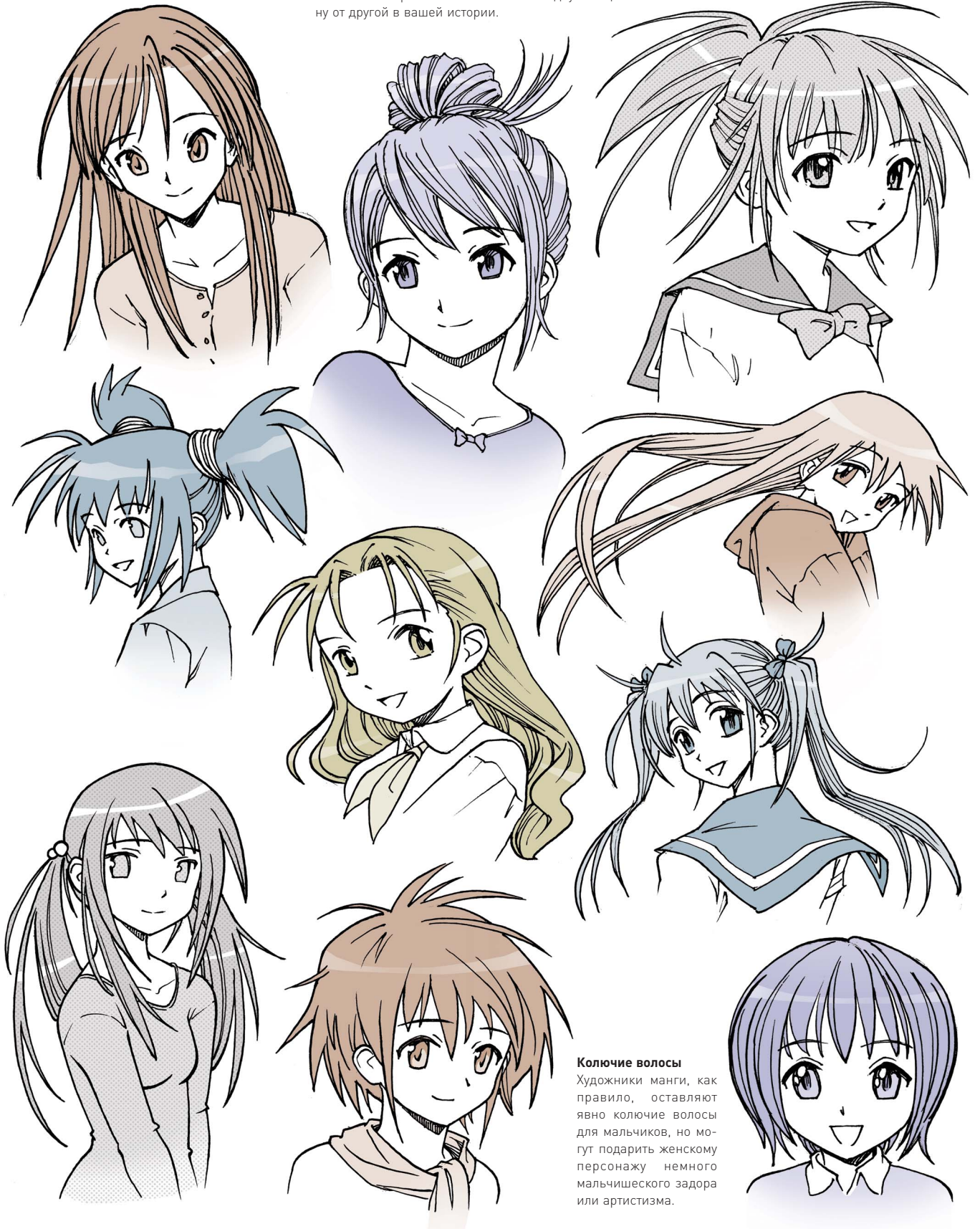
Длинные волосы

Длинная прямая стрижка может сделать характер более мирным.



Откинутые назад волосы

Стягивание волос в конский хвост или косички может быть быстрым способом отличить одну женщину от другой в вашей истории.



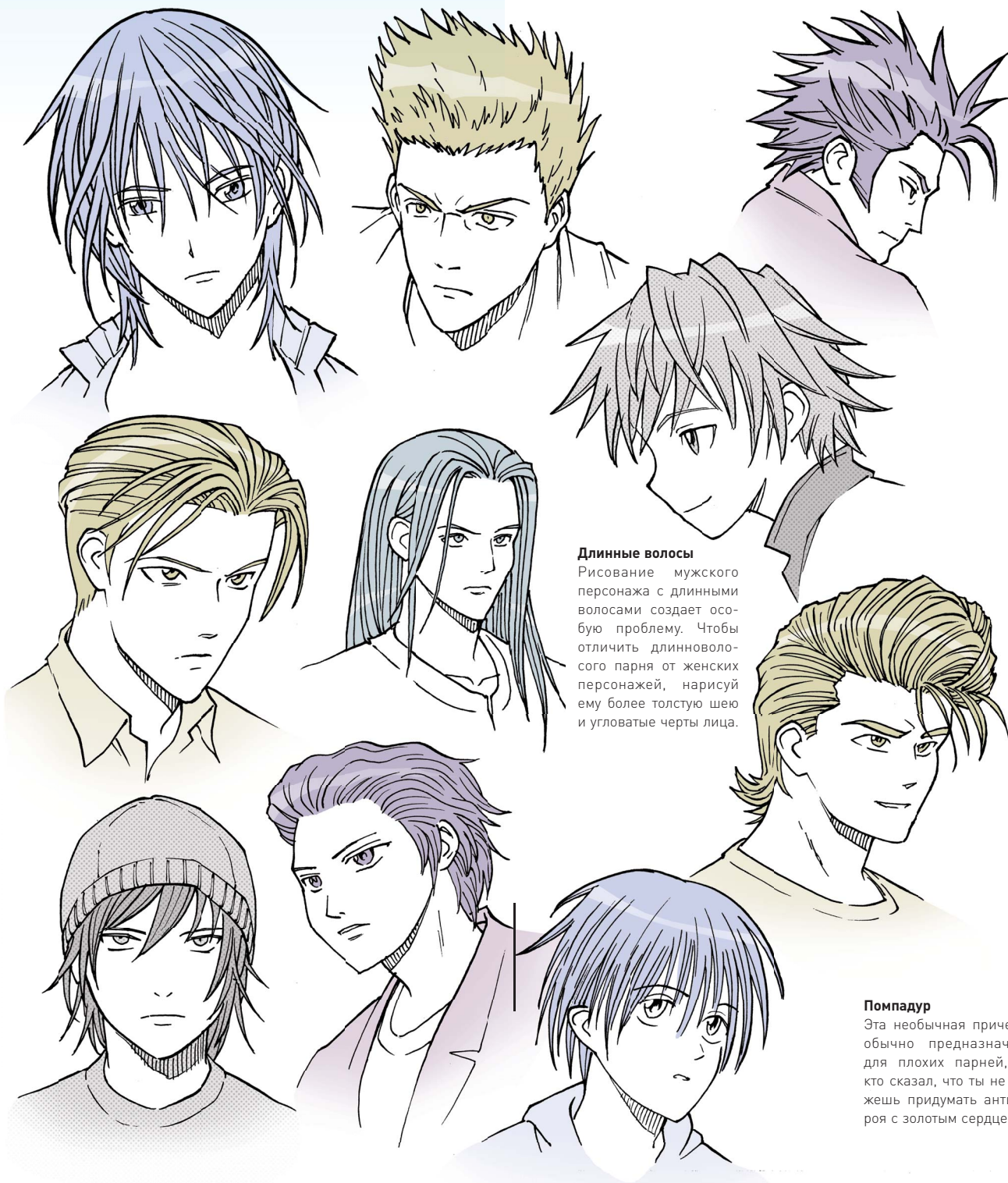
Колючие волосы

Художники манги, как правило, оставляют явно колючие волосы для мальчиков, но могут подарить женскому персонажу немного мальчишеского задора или артистизма.



20 мужских причесок

Мужские прически несколько менее разнообразны, чем женские. Но изобретательные художники находят способы «причесывать» манга-парней так, что делает их мгновенно узнаваемыми.



Длинные волосы

Рисование мужского персонажа с длинными волосами создает особую проблему. Чтобы отличить длинноволосого парня от женских персонажей, нарисуй ему более толстую шею и угловатые черты лица.

Помпадур

Эта необычная прическа обычно предназначена для плохих парней, но кто сказал, что ты не можешь придумать антигероя с золотым сердцем?

Хвостик

Женские хвостики, как правило, более пушистые и густые, в то время как мужские немного минималистичны.

На ветру

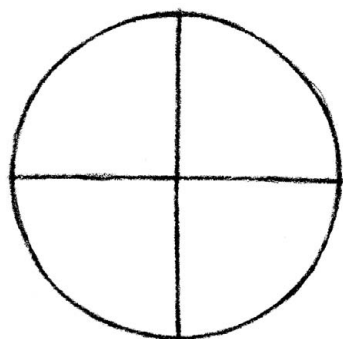
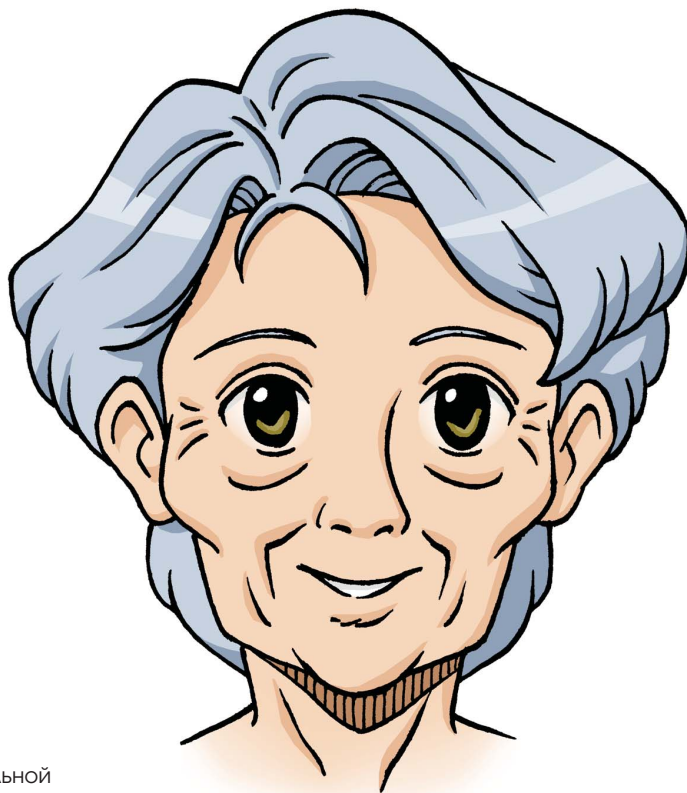
Персонажи манги часто попадают в выгодные «порывы ветра», когда художники хотят привлечь внимание к волосам. Почему бы не поиграть? Манга — это всегда о создании определенного настроения.

Лицо Взрослого анфас

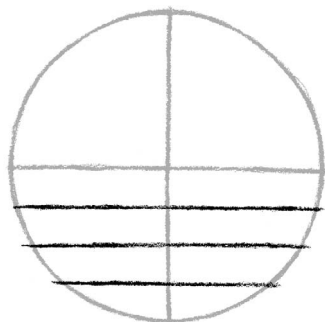
В историях манги чаще всего преобладают юные персонажи в средней школе или фантастические персонажи подросткового возраста. Однако это не значит, что тебе никогда не придется рисовать более пожилого героя.

Художники манги склонны рассматривать пожилых персонажей как обитателей другого мира с точки зрения того, как они нарисованы. Они часто имеют мало общего с детьми, которые находятся в центре истории. Мало того что структура лица совершенно другая, так еще и все эти морщины, с которыми нелегко справиться.

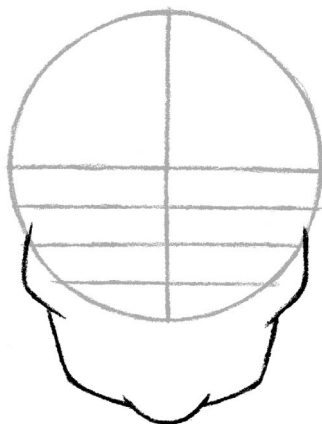
Но не бойся: при наличии правильных рекомендаций нарисовать пожилого персонажа не сложнее, чем нарисовать молодого.



1 Нарисуй свой круг
Раздели круг вертикальной и горизонтальной линиями.



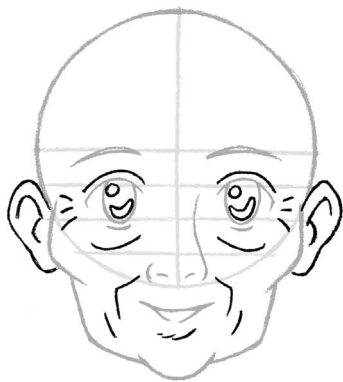
2 Определи характерные линии
Раздели нижнюю часть круга на четыре одинаковые секции с помощью трех линий.



3 Очерти челюсть
Эта форма значительно сложнее, чем форма молодого персонажа анфас. Чтобы получить правильные линии, нужно обратить внимание на расстояние от кончика подбородка до нижней части круга: оно равно примерно трети диаметра всей окружности.



4 Размести черты лица
Обрати внимание, что брови и глаза на целую линию выше на лице, чем у более молодых персонажей. Вероятно, самое большое различие между молодыми и старыми персонажами манги — это нос. У более старых персонажей он визуализируется намного отчетливее.



5 Добавь деталей

Пора добавить уши, детали глаз и морщины. Обрати внимание, что простых гусиных лапок и одной линии под каждым глазом достаточно, чтобы передать возраст персонажа.

Морщины по обе стороны рта также добавляют возраста.



6 От волос до шеи

Нарисуй линии шеи и волос. Для таких персонажей типичен большой лоб. Прически у взрослых персонажей обычно менее броские, чем у более молодых.



7 Тонкая настройка

Добавь тень под подбородком и линии для определения волос. Пожилой персонаж также будет иметь одну или две линии, очерчивающие морщины на шее.

8 Заканчиваем рисунок

Нанеси чернила на свою работу и дай им высохнуть, а затем сотри направляющие линии. Ты можешь сохранить рисунок черно-белым, добавить серые тона или цвет.



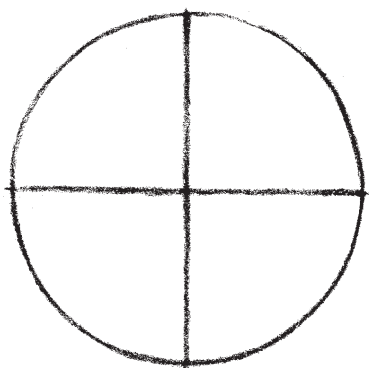
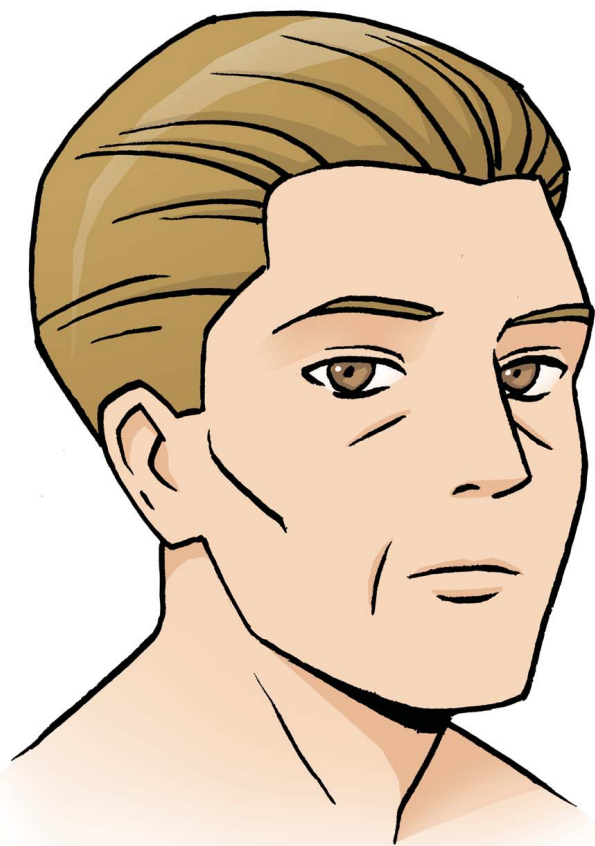
Меньше значит больше

Штрихи рядом с уголками рта персонажа старят его. Будь осторожнее с детализацией, если хочешь, чтобы он выглядел молодым.

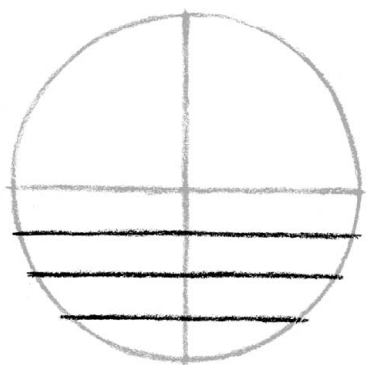
Лицо Взрослого В $\frac{3}{4}$

Более взрослый персонаж далеко не обязательно должен выглядеть так, как будто ему пора в дом престарелых. Иногда тебе нужно нарисовать кого-то, кто просто выглядит немного старше подростка.

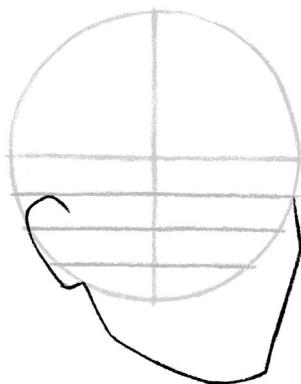
С этими персонажами вы не можете полагаться на морщины и седые волосы, чтобы показать их возраст, поэтому речь пойдет больше о структуре лица. Большинство художников манги предпочитают изображать взрослых персонажей с лицами, которые значительно ближе к реальной человеческой анатомии.



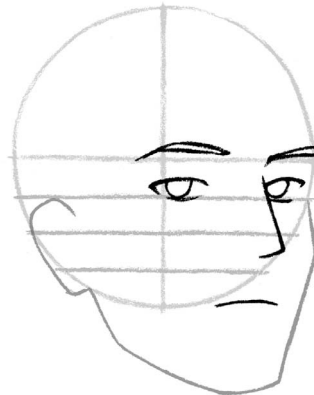
1 Нарисуй свой круг
Раздели круг вертикальной и горизонтальной линиями.



2 Определи характерные линии
Раздели нижнюю часть круга на четыре одинаковые секции тремя линиями.



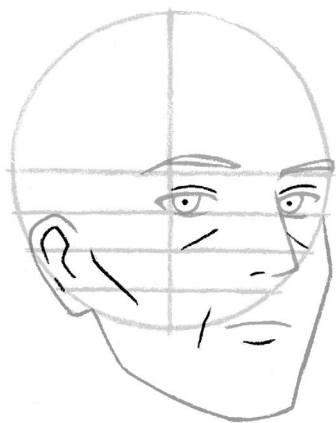
3 Очерти челюсть и ухо
Верхняя часть щеки начинается там, где вторая горизонтальная линия пересекает круг. Обрати внимание на белую форму, созданную между краем круга и линиями челюсти.



4 Размести черты лица
Добавь брови, глаза, нос и рот. Радужка глаза слева касается вертикальной линии. Используй это, чтобы разместить левую бровь.

Кончик носа опускается между третьей и четвертой горизонтальными линиями с края круга.

Помести рот чуть меньше чем на полпути между подбородком и носом, сразу за краем круга.



5 Добавь деталей

Одна линия под каждым глазом говорит о зрелости персонажа, но не делает его похожим на дедушку.

Добавь линии, определяющие скулы и изгибы ушей.

Линия ниже рта определяет губы, в то время как одна линия сбоку добавляет зрелости.



6 Нарисуй волосы и шею

Линии волос изгибаются вверх и назад, повторяя форму поверхности головы. Одна линия на шее не только анатомически точна, но и добавляет несколько лет персонажу.



7 Тонкая настройка

Добавь еще несколько линий к волосам и тень под подбородком. Я сделал своего персонажа чисто выбритым, но многие художники манги дают персонажам родительского возраста усы или бороду, чтобы отделить их от юных главных героев.

8 Заканчиваем рисунок

Нанеси чернила на свои линии и дай им высохнуть, а затем сотри направляющие. Ты можешь оставить свою работу черно-белой, добавить немного серых тонов или цвета.

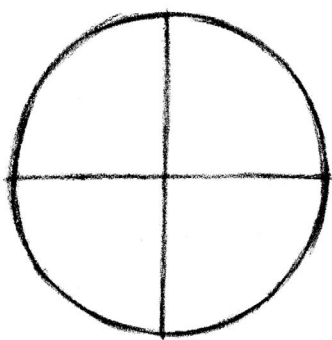


Посмотри бонусную демонстрацию профиля более взрослого персонажа онлайн по адресу impact-books.com/mastering-manga

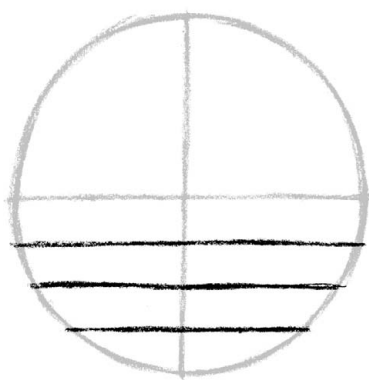
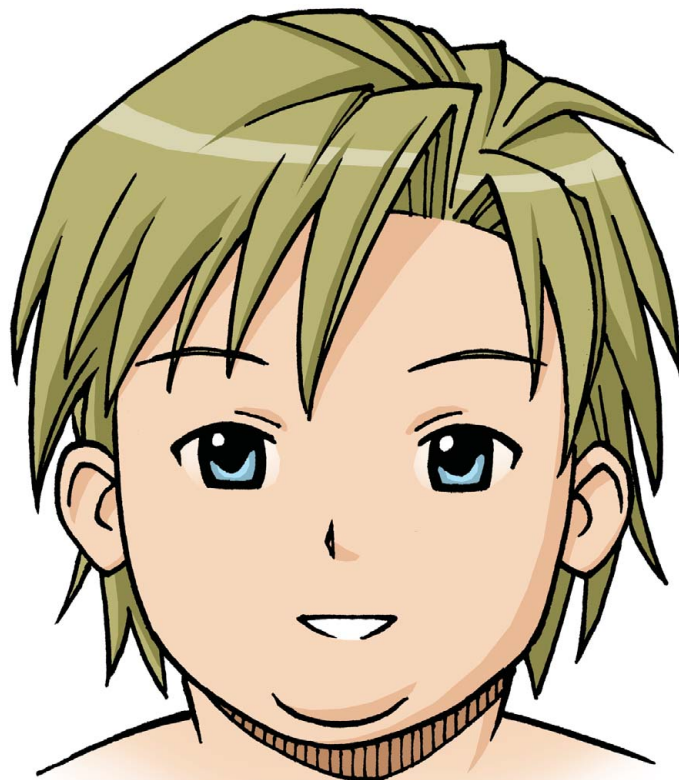
Лицо более полного персонажа анфас

Точно так же, как старые персонажи редко попадают в центр внимания, более полные персонажи обычно отодвигаются на второй план или остаются в стороне. Но это не значит, что вы никогда не захотите включать таких персонажей в свои истории.

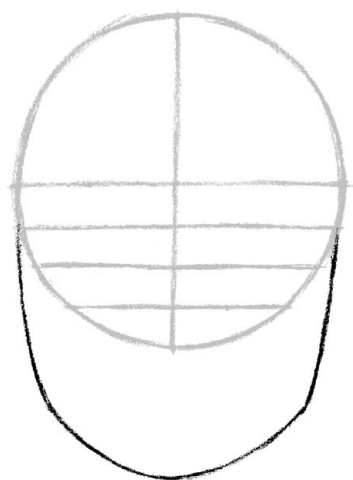
Карикатуристы уже давно изображают более полные фигуры в преувеличенном, юмористическом ключе, но меня интересует не это. Я хотел бы представить уважительный способ изображения более полных фигур, позволяющий им быть среди главных героев истории, а не заставлять их отступать на задний план шутки ради.



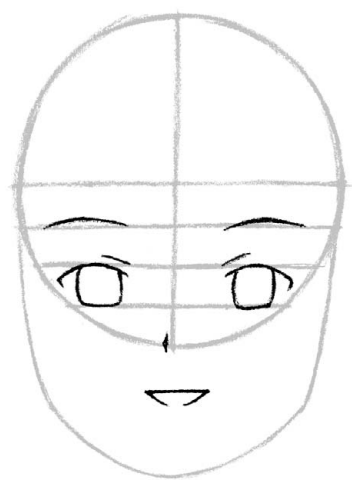
1 Нарисуй свой круг
Раздели круг вертикальной и горизонтальной линиями.



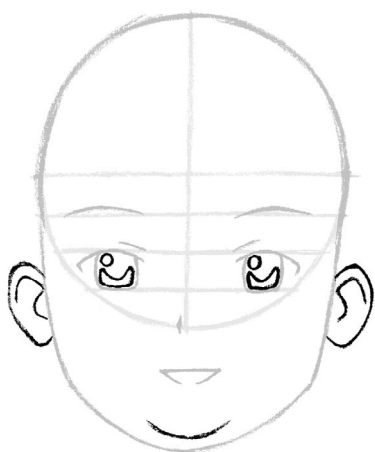
2 Определи характерные линии
Раздели нижнюю часть круга на четыре одинаковые секции тремя линиями.



3 Очерти челюсть
Это главное отличие между стандартным лицом манги и более полным лицом. Вместо острого подбородка мы рисуем мягкий, округлый.



4 Размести черты лица
Добавь глаза, брови, нос и рот. Расположение всех этих черт более или менее идентично их расположению на стандартном лице манги.



5 Добавь деталей

Добавь уши, детали глазам и двойную линию подбородка у основания. Не все люди с более полными фигурами имеют двойные подбородки, но это может быть хорошим способом характеризовать твоего персонажа.



6 Нарисуй волосы и шею

Шея значительно шире, чем у стандартного персонажа манги.

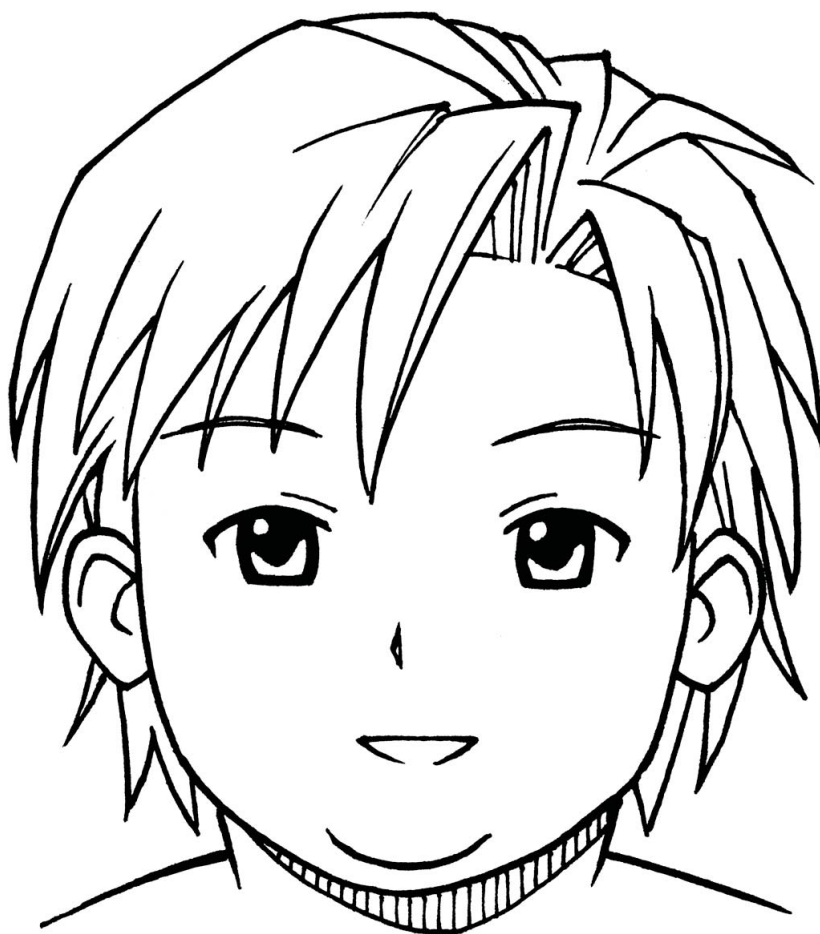


7 Тонкая настройка

Добавь признак тени под подбородком и больше деталей к волосам.

8 Заканчиваем рисунок

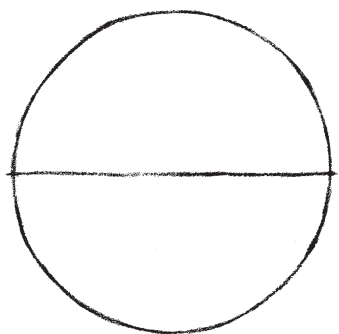
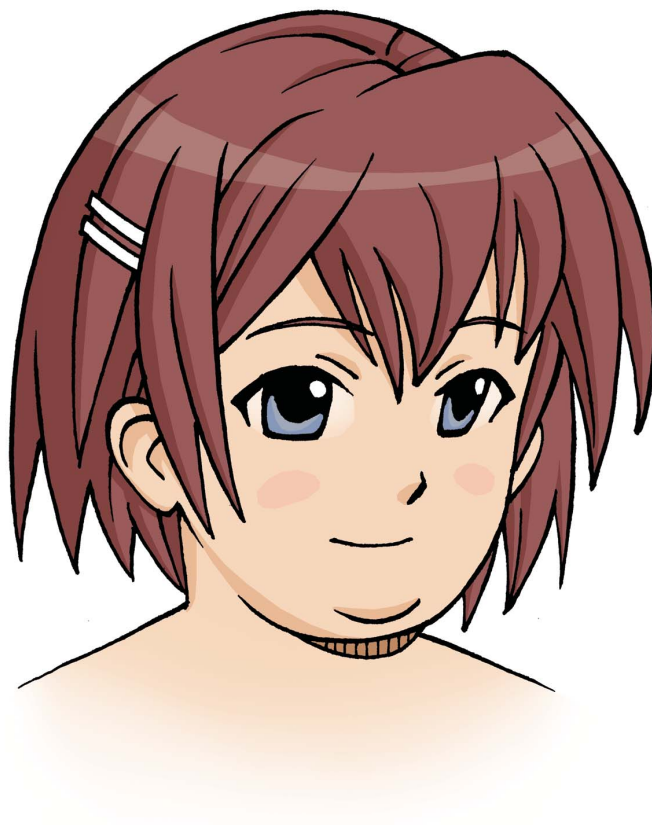
Нанеси чернила на линии, дай им высохнуть, а затем сотри направляющие. Ты можешь оставить рисунок черно-белым или добавить немного серых тонов или цвета.



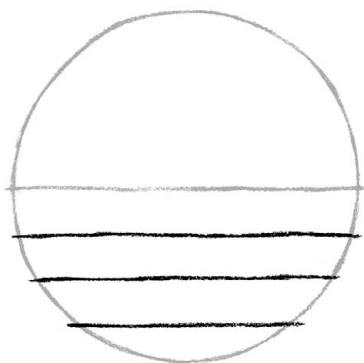
Лицо более полного персонажа В $\frac{3}{4}$

Вид в три четверти — то, что мы снова и снова видим в манге. Просто есть что-то более естественное и привлекательное в этом виде.

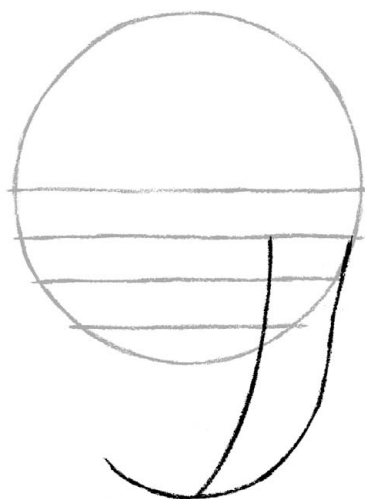
В сущности, по сравнению с предыдущим уроком, посвященным изображению в $\frac{3}{4}$, поменяется только форма челюсти, а не черты лица. Однако это очень коварная линия для художника. В какой момент двойной подбородок становится смешным и преувеличенным? Советую подходить к этому с осторожностью.



1 Нарисуй круг
Раздели круг горизонтальной линией.



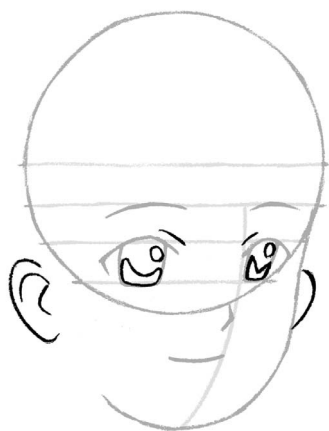
2 Определи характерные линии
Раздели нижнюю часть круга на четыре одинаковые секции тремя линиями.



3 Очерти челюсть
Как и при виде анфас, подбородок у нас будет округлым. Нарисуй вторую изогнутую линию от подбородка до второй из четырех горизонтальных линий. Позаботься о том, чтобы сохранить расстояние между этой линией и внешней.



4 Размести черты лица
Добавь глаза, брови, нос и рот. Расположение всех этих черт более или менее идентично их расположению на стандартном лице манги, но расстояние между ртом и линией подбородка заметно отличается.



5 Добавь деталей

Добавь уши, детально прорисуй глаза. Блики сделают зрачки блестящими. Маленькая черточка над каждым глазом обозначит веки.



6 Нарисуй волосы и шею

Линия шеи начинается у основания уха. Здесь также есть короткая линия, указывающая на край щеки. Прическу, конечно же, выбирай на свой вкус.

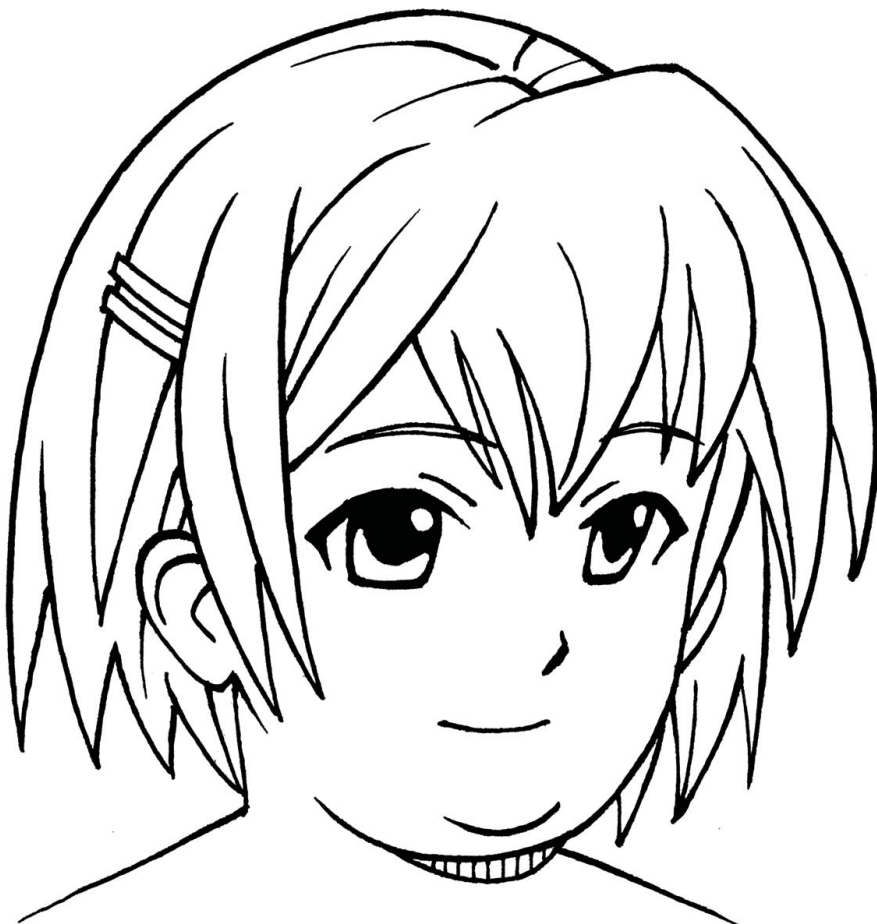


7 Тонкая настройка

Добавь тень под подбородком и больше деталей волосам.

8 Заканчиваем рисунок

Нанеси чернила на линии и дай им высохнуть, а затем сотри направляющие. Ты можешь оставить свою работу черно-белой, добавить немного серых тонов или цвета.

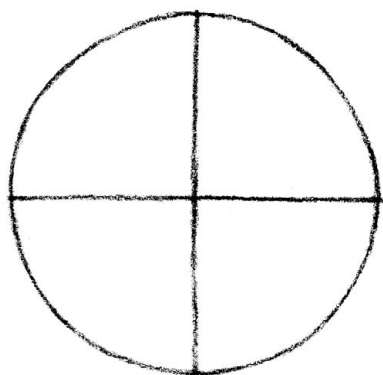


Лицо ребенка анфас

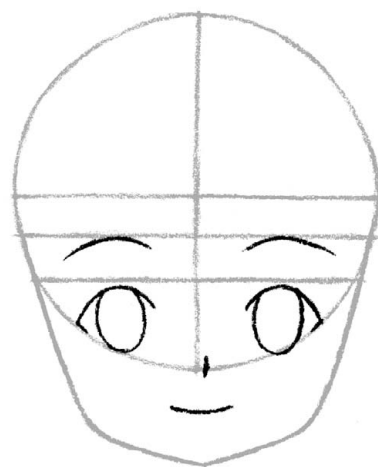
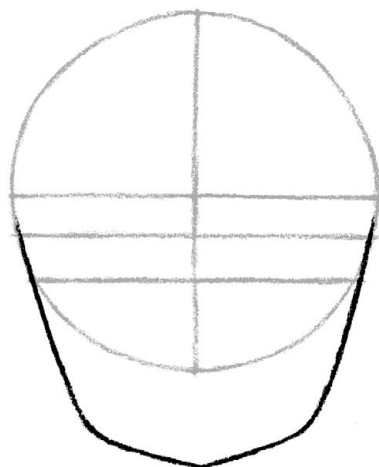
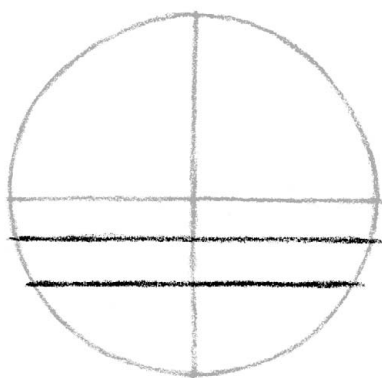
Юных персонажей манги, подростков или даже некоторых взрослых часто рисуют с большими глазами, которые делают их похожими на детей. Итак, что же делать, когда персонаж, которого ты рисуешь, должен быть ребенком?

Расслабься. Главное — перенести все на новый уровень, утрировать глаза, щеки и волосы сильнее, чем у персонажа-подростка.

Как всегда, рекомендации помогут тебе последовательно решить свою художественную задачу.



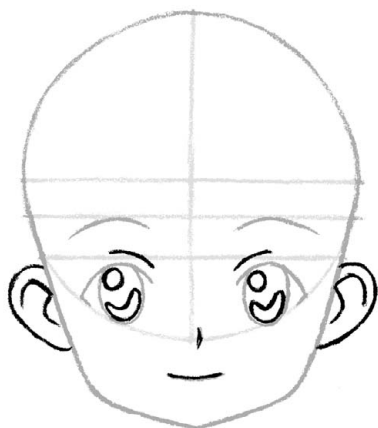
1 Нарисуй круг
Раздели круг вертикальной и горизонтальной линиями.



2 Определи характерные линии
Раздели нижнюю половину круга на три части, добавив две дополнительные горизонтальные линии. Первая из этих двух линий будет предназначена для бровей, вторая — для верхних ресниц.

3 Очерти челюсть
Это одно из самых больших различий между стандартным лицом подростка и лицом ребенка. Челюсть все еще доходит до точки, но щеки менее угловаты, чтобы создать совсем юное личико. Повтори углы с обеих сторон, соединяя линию подбородка с окружностью черепа на средней линии.

4 Размести черты лица
Добавь глаза, брови, нос и рот. Ключевое отличие здесь — пространство для глаз. Потребуется почти в два раза больше места. Рот находится на полпути между линией окружности и кончиком подбородка.



5 Добавь деталей

Нарисуй уши и детализируй глаза. Все это очень похоже на то, что ты делал бы с подростковым персонажем, хотя можешь поэкспериментировать с тем, чтобы увеличить уши, если хочешь добавить привлекательности персонажу.



6 Рисуем волосы и шею

Эта прическа под горшок не много не мультяшная. Читатель за милую поймет, что этот персонаж — ребенок, но можешь придать его волосам более естественный вид, если хочешь.



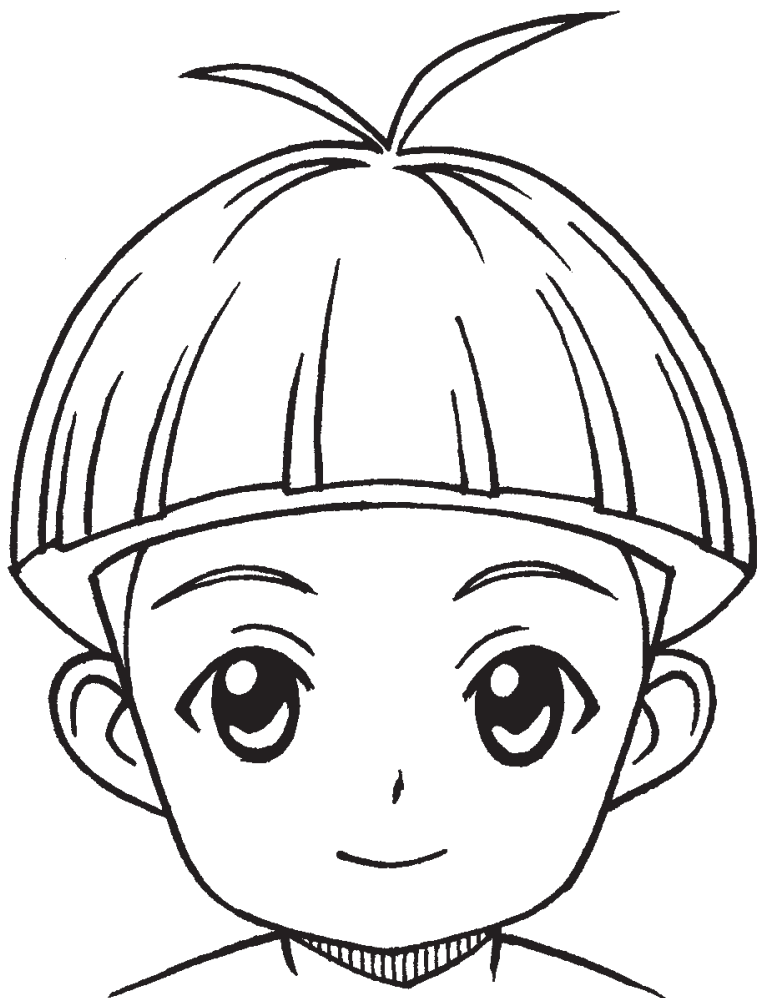
7 Тонкая настройка

Говоря о карикатурности, я решил добавить пару случайных волосков, выскакивающих из макушки. Опять же, игнорируй эту часть, если думаешь, что это несуразно (в общем, так оно и есть). Добавь тень под подбородком.

8 Заканчиваем рисунок

Нанеси чернила на линии и дай им высохнуть, а затем сотри направляющие. Ты можешь оставить свою работу черно-белой, а можешь добавить немного серых тонов или цвета.

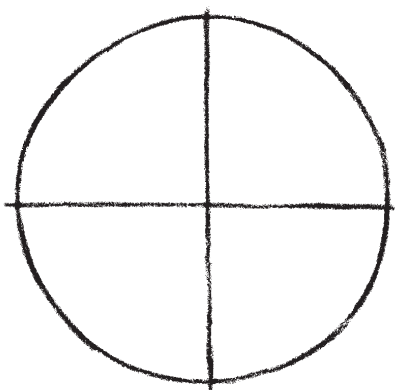
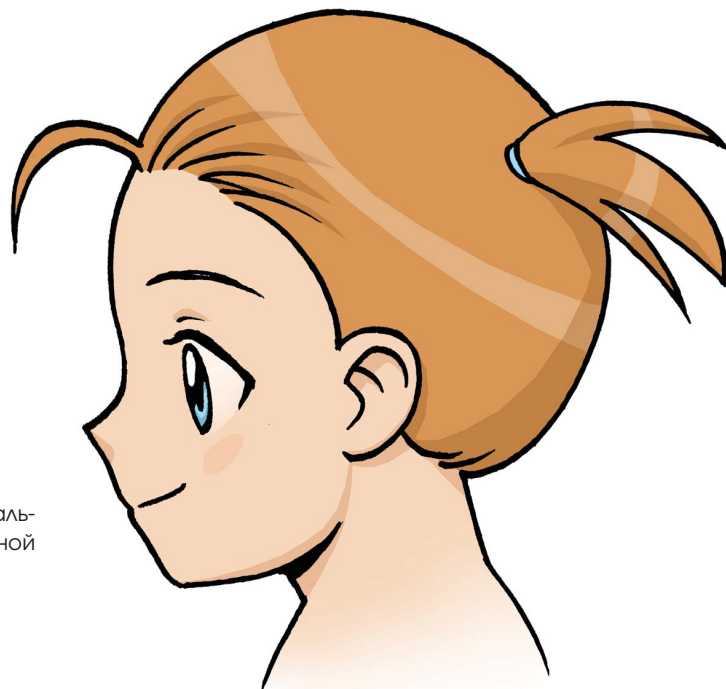
(Признайся: эти случайные волоски придают рисунку своеобразие.)



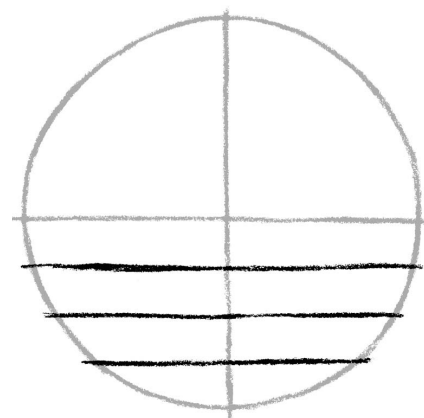
Лицо ребенка в профиль

Рисование лиц в профиль может быть сложным делом, независимо от того, что это за персонажи. Тем не менее в тот или иной момент тебе нужно будет нарисовать всех своих персонажей, и пропорции лица ребенка делают профили новым вызовом для художника.

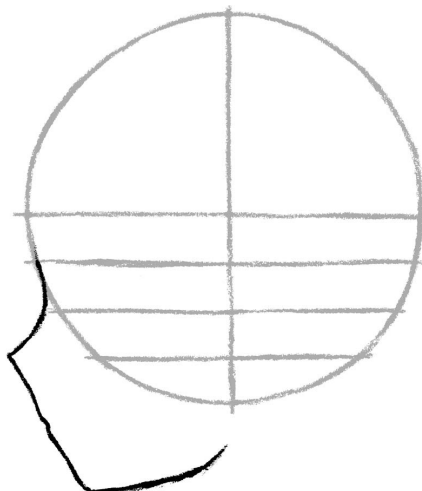
Как же нам сделать все правильно? С помощью направляющих линий!



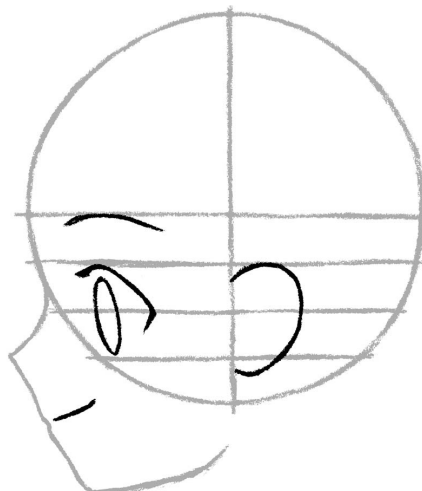
1 Нарисуй круг
Раздели круг вертикальной и горизонтальной линиями.



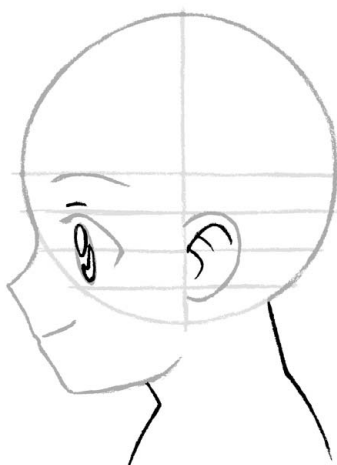
2 Определи характерные линии
Раздели нижнюю часть круга на четыре одинаковые секции тремя линиями. Первая линия — для бровей. Вторая — для верхних ресниц.



3 Очерти челюсть
Нарисуй линию, которая плавно изгибается от окружности рядом со второй из четырех линий. Она доходит до точки на носу — до того же уровня, что и нижняя горизонтальная линия. Оттуда проведи линию вниз под углом, равную расстоянию между первой и последней горизонтальными линиями. От точки подбородка линия изгибается назад к нижней части направляющей вертикали. В основном линия идет горизонтально, изгибаясь только на конце. Не позволяй ей касаться круга.



4 Размести черты лица
Добавь бровь, глаз, рот и ухо. Бровь начинается примерно над подбородком. Не позволяй ей касаться круга. Рот находится между подбородком и кончиком носа. Ухо соединяется с вертикальной линией. Верхняя часть уха попадает на вторую горизонталь и под нижней линией слегка изгибается.



5 Добавь детали и шею

Прорисуй зрачок и добавь блеск глазам и прорисуй анатомические искривления уху. Нарисуй линии шеи и плеч. Передняя часть шеи начинается примерно на расстоянии двух третей вдоль линии челюсти, а спина — примерно посередине между вертикальной линией и затылком.



6 Нарисуй волосы

Это может звучать, как клише, но косички — отличный способ сделать персонажа ребенком женского пола. Конечно, и герой-подросток может захотеть выглядеть более по-девчачьи, но у маленькой девочки косички будут размещены высоко на голове. Челюсть и глаза мы также нарисуем иначе.

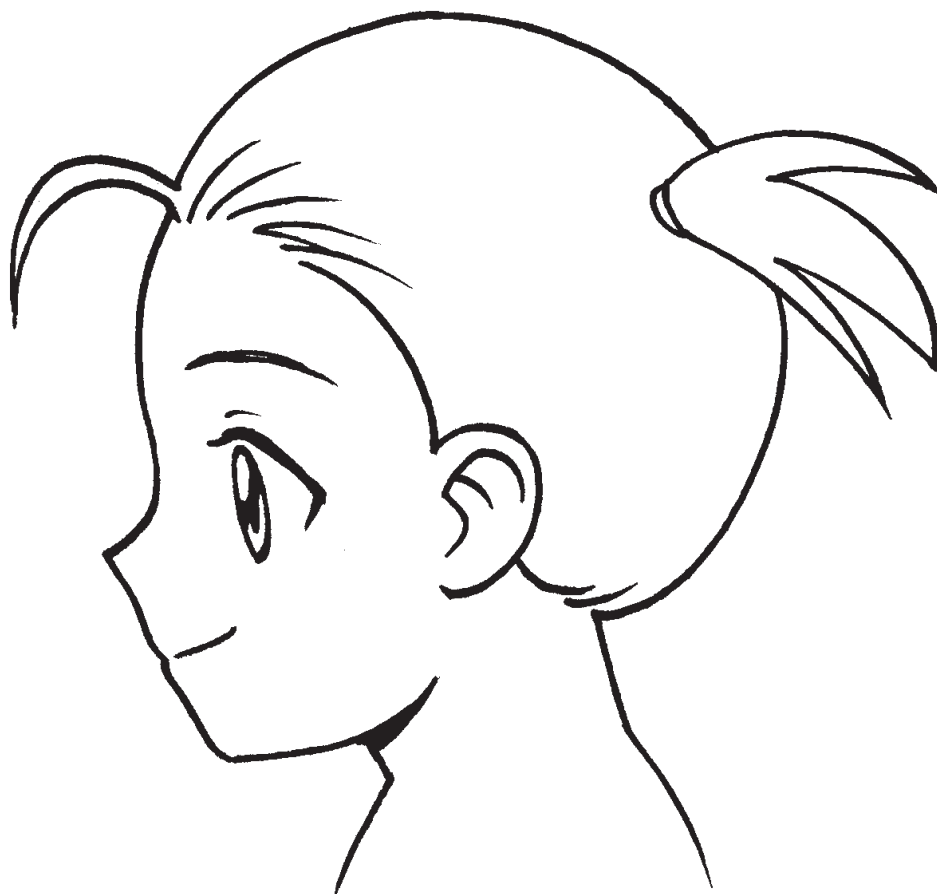


7 Тонкая настройка

Добавь больше деталей волосам — выбившиеся локоны, вихры на лбу, если хочешь (ты меня знаешь: я не могу удержаться, чтобы этого не сделать).

8 Заканчиваем рисунок

Нанеси чернила на линии и дай им высохнуть, а затем сотри направляющие. Ты можешь оставить рисунок черно-белым, добавить немного серых тонов или цвета.



101 пара глаз, как в манге

Отличительная черта манги — большие блестящие глаза, которыми этот стиль стал известен. Но каждый художник подходит к этому по-своему. Найди стили, которые тебе нравятся, а затем адаптируй их для своих собственных персонажей.

Полуреалистичный
Напоминают реальную человеческую анатомию, но все же узнаваемые как глаза манги.

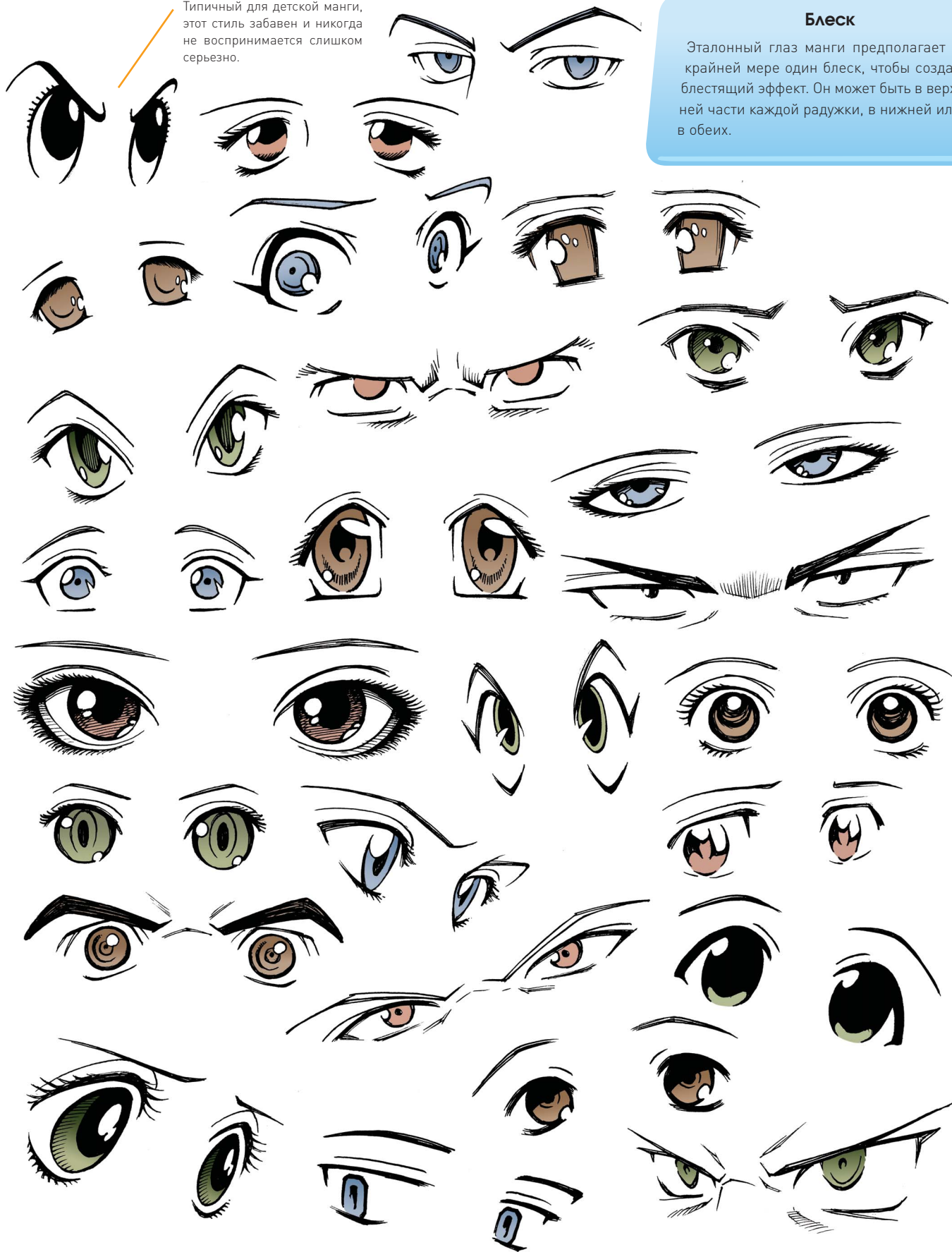


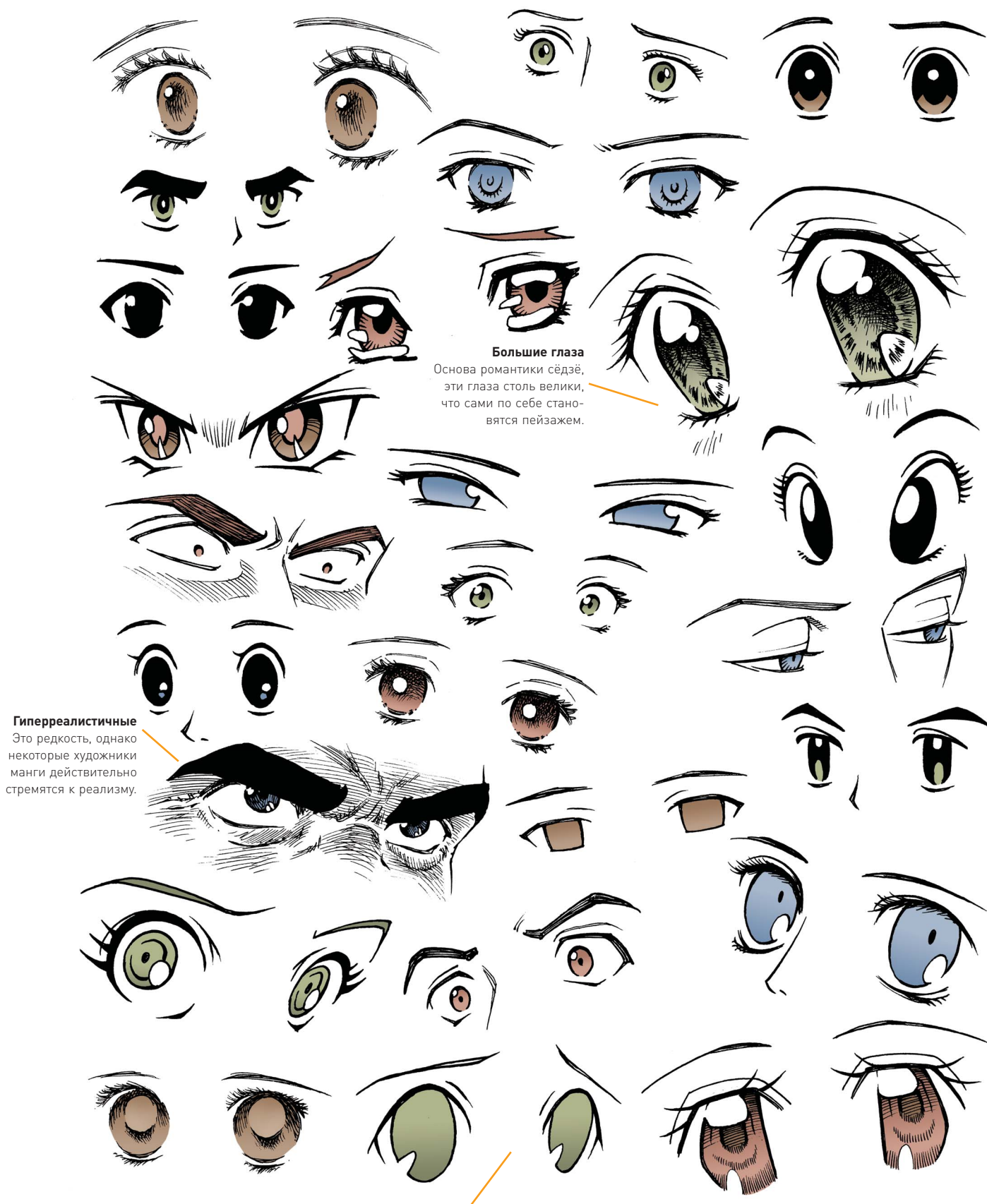
Мультишный

Типичный для детской манги, этот стиль забавен и никогда не воспринимается слишком серьезно.

Блеск

Эталонный глаз манги предполагает по крайней мере один блеск, чтобы создать блестящий эффект. Он может быть в верхней части каждой радужки, в нижней или в обеих.





Большие глаза
Основа романтики сёдзё, эти глаза столь велики, что сами по себе становятся пейзажем.

Гиперреалистичные
Это редкость, однако некоторые художники манги действительно стремятся к реализму.

Без зрачков
Манга-художники иногда опускают зрачки, чтобы создать необычный, стеклянный эффект.



Одиночный блеск

Подход «меньше значит больше» может быть мощным. Одна белая точка — это все, что нужно этим глазам для того, чтобы сделать их запоминающимися.

Крошечные радужки

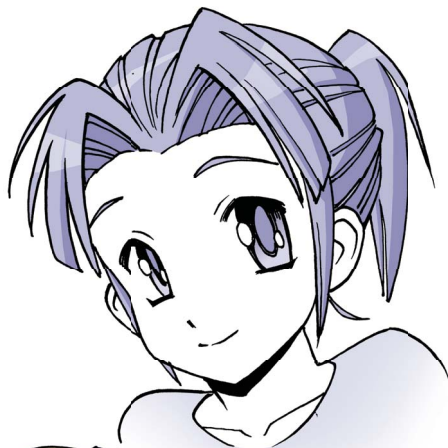
Иногда художники резко уменьшают свои радужки для того, чтобы взгляд был более грозным или хитрым.

12 основных Выражений лиц манги

Японские художники нашли способ передачи эмоций, который является свежим, оригинальным и мгновенно читаемым для людей во всем мире. Вот двенадцать мимических выражений, которые чаще всего используют художники манги.

Веселый

Выражение лица манги по умолчанию. Улыбка тонкая, с небольшим нежным изгибом. Нижняя часть глаз часто несколько приплюснута, что говорит о том, что щеки поднимаются, чтобы слегка прикрыть глаза, когда персонаж улыбается.

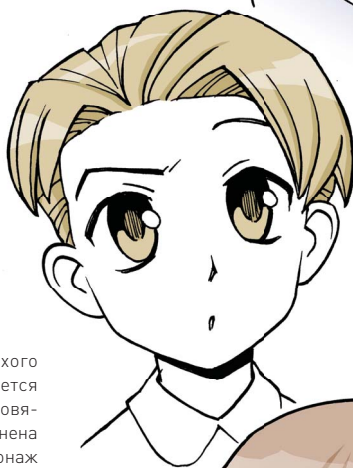


Экстатическая радость

Рисуй так, когда простого счастья недостаточно. «Зажмуренные» глаза — это классическая форма стенографии манги для передачи ликования. Нижняя часть рта может быть оставлена без внимания как стилистическая причуда.

Замешательство

Это выражение тихого недоумения передается главным образом бровями. Одна из них наклонена вниз, как будто персонаж слегка сердится, другая — поднята, как от удивления.



Озабоченность

Это отличное универсальное выражение, которое можно использовать всякий раз, когда персонаж серьезен или выдвигает аргумент. Брови слегка изогнуты, с намеком на морщины на лбу.

Печаль или сожаление

Это выражение передается бровями. Кривая изгибается к центру лба. Тяжелые веки и слегка сдвинутые линии бровей усиливают чувство меланхолии.



Скука

Разгладь верхние ресницы и спрячь радужки под них по крайней мере наполовину. Брови находятся над глазами под нейтральным углом, а рот маленький и закрытый.

Решительность

Обычное эмоциональное состояние в любой манге, ориентированной на экшен. Убедись, что ты правильно определил угол наклона и близость бровей к верхним ресницам. Стиснутые зубы и разрыв линии вокруг рта часто встречаются в лицах манга.

Негодование

Похоже на выражение решительности, но с дополнительными морщинками на концах бровей. Широко раскрытый рот, оскаленные зубы — все смешивается, чтобы передать ярость.

Горе

Традиционный в манге, этот взгляд появляется в моменты кризиса. Брови изгибаются вверх, и по крайней мере одна из них заканчивается зигзагом, означая нахмуренность. Радужки почти не касаются верхних век, что усиливает ощущение повышенной эмоциональности.

Удивление

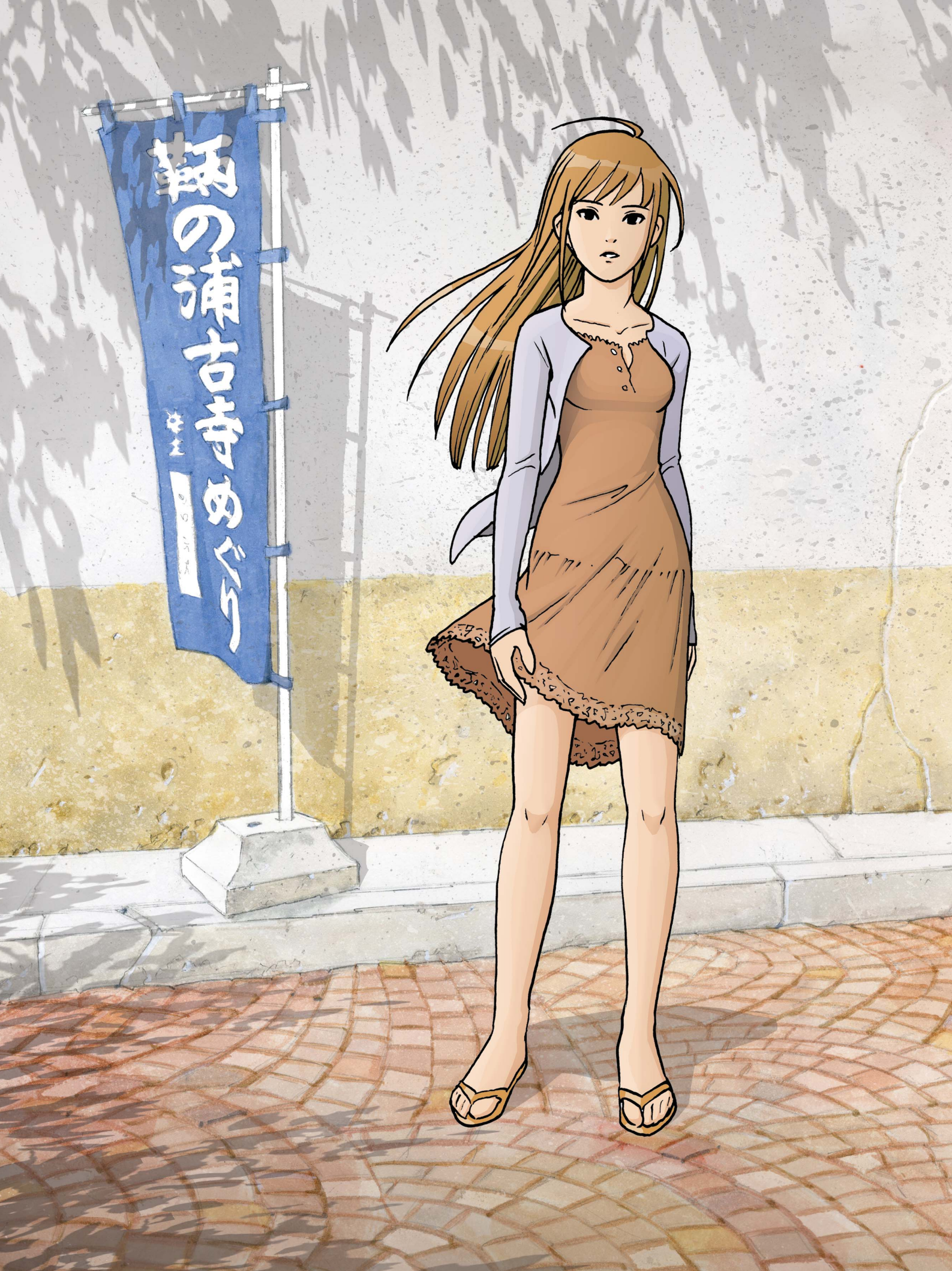
Этот взгляд снова и снова встречается в любовных историях, когда персонаж обнаруживает новую информацию. Обрати внимание на маленькие радужки и на то, как они парят в белизне глаз. Открытый, задыхающийся рот также усиливает эффект.

Смущение

Отличный вариант для комедийных моментов: персонаж оказывается в неловком положении и должен выговориться. Соедини извиняющиеся поднятые брови с широкой улыбкой. Добавь румянец, широко открытые глаза, и получишь кого-то ужасно покрасневшего.

Печаль

Сделай радужки большими и спрячь их под верхние веки. Не переусердствуй с потоком слез. Одного или двух вполне достаточно. Форма рта наводит на мысль о дрожащей нижней губе.





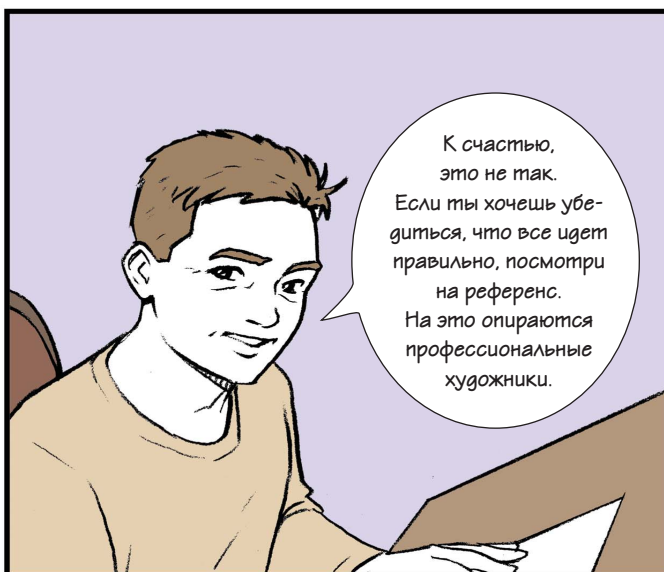
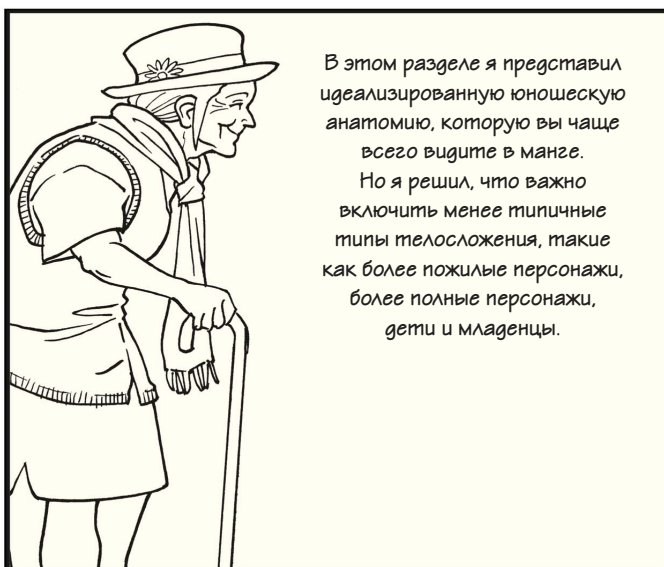
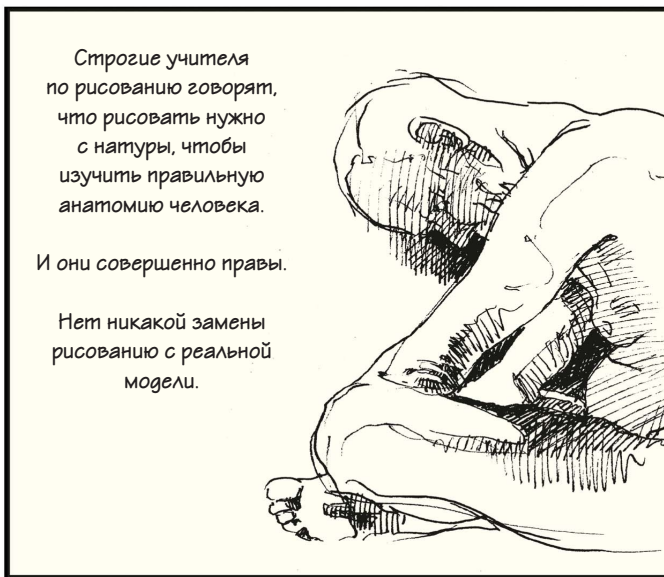
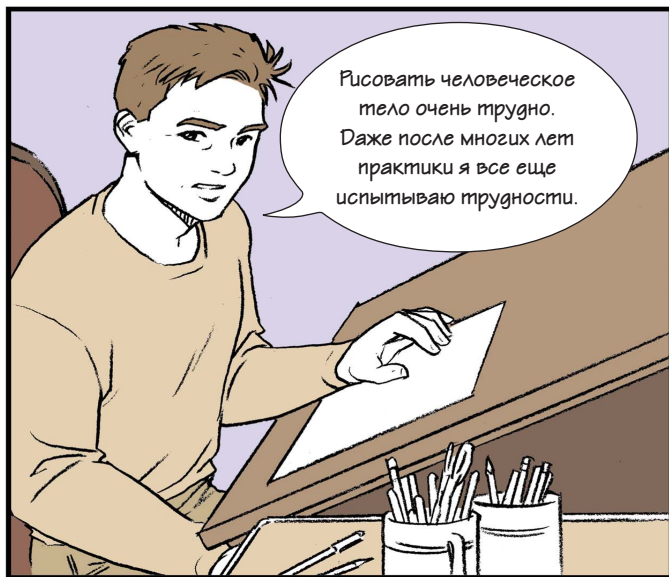
Глава

2

Пропорции и ПОЗЫ

Как только ты одолеешь лица, время обратить твое внимание на тела. Трудно ли? Безусловно.

Но нет ничего такого, что нельзя было бы освоить благодаря практике. Направляющие линии важны для рисования лица, а для того чтобы рисовать тело, они в десять раз важнее.



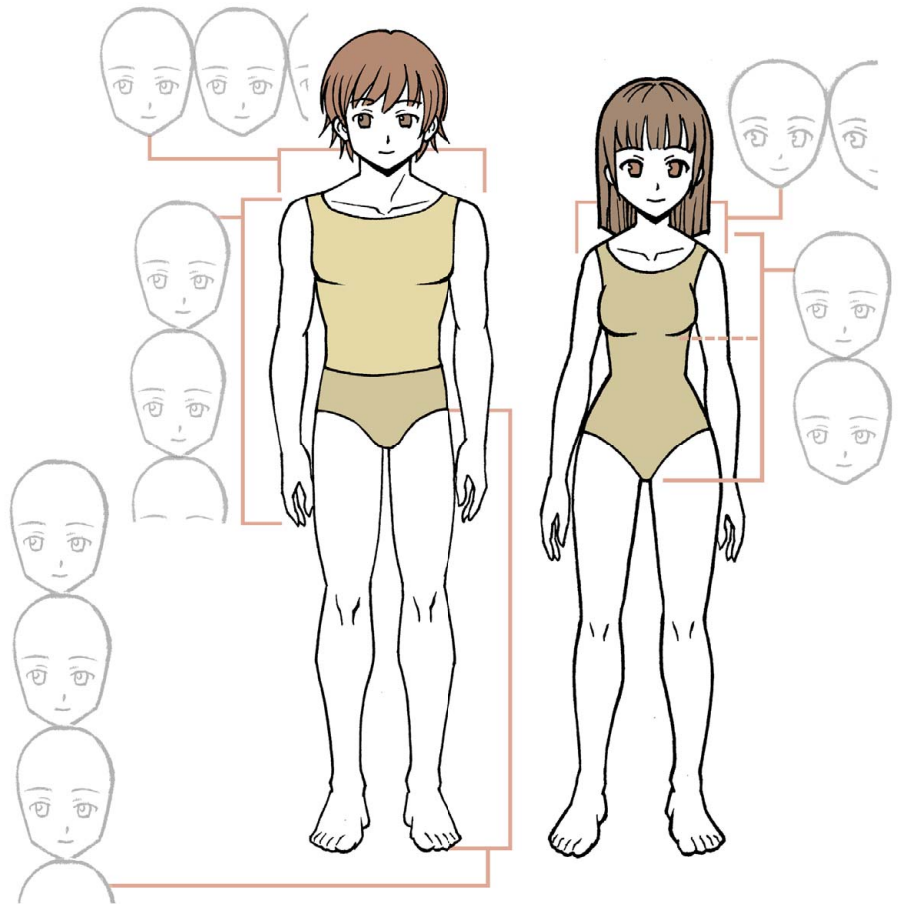
Пропорции: советы и приемы

Чтобы получить представление о пропорциях тела, измерь рост персонажа и его ширину в его же «головах». Например, если ты запутался в том, насколько длинными нужно делать руки, посмотри на эту картинку и увидишь, сколько в них голов.

Пунктирная линия показывает разницу в пропорциях между верхней и нижней половинками.

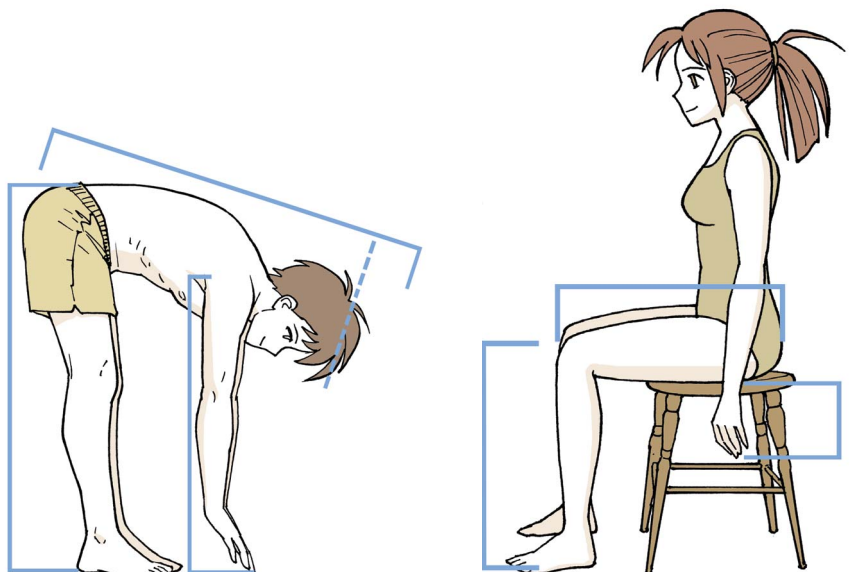
Стоя

- **Плечи:** ширина — чуть более двух голов. Рисуй молодых парней более узкими, а атлетов — более широкими. Женщины имеют ширину менее двух голов. Полторы головы — это мультяшно. Для реализма сделай пропорции ближе к двум.
- **Руки:** две с половиной головы от плеч до кончиков пальцев.
- **Ноги:** почти три с половиной головы от верхней части бедра до пальцев ног. Растяни их, чтобы сделать своего женского персонажа более гламурным.
- **Туловище:** две головы от основания шеи до верхней части внутренней поверхности бедра. Линия груди находится как раз посередине.

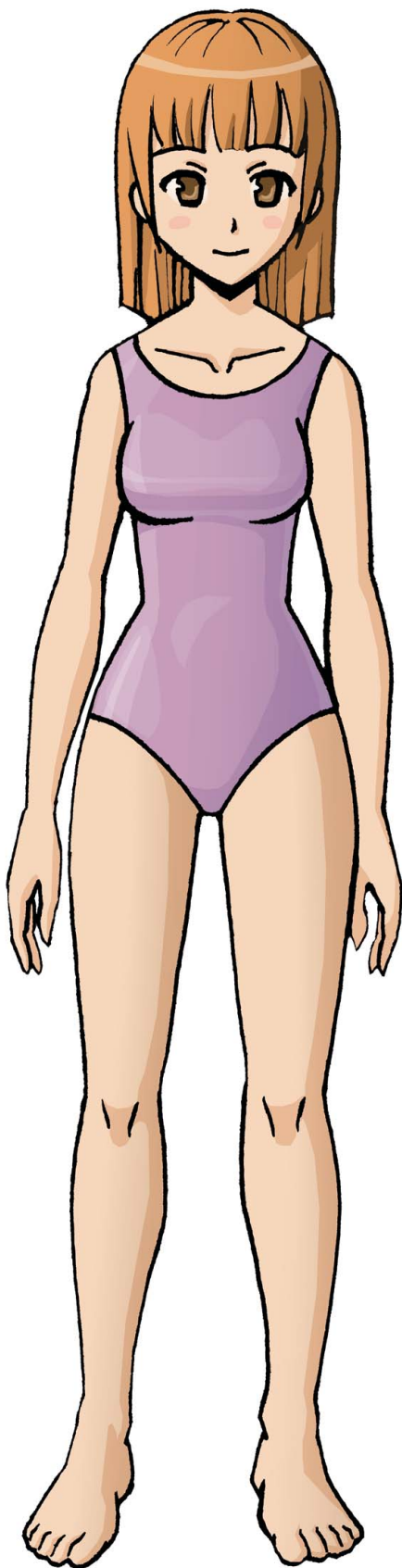


При наклоне и сидя

- **Верхняя и нижняя половины:** расстояние от бедра до головы немного больше, чем от бедра до стопы. Разница между длиной ноги и руки становится очевидной, когда они находятся рядом.
- **Ноги:** в позиции сидя расстояние от колена до пят почти совпадает с расстоянием от колена до спины.
- **Руки:** в расслабленной позе сидя рука будет ниже бедра персонажа.

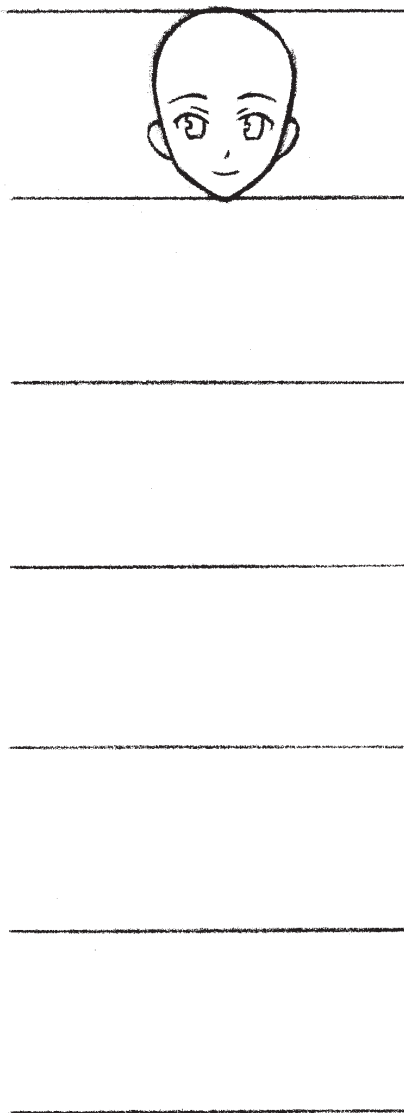


Девушка-подросток



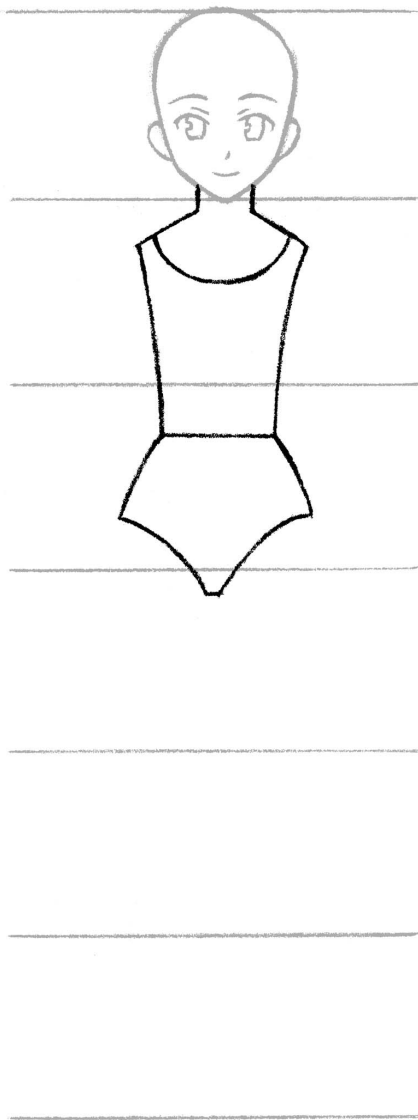
Рисование человеческого тела — это всегда вызов. Если одна или две линии нарисованы в неверном месте, весь рисунок будет выглядеть неправильно. Хотя это и требует немного дополнительного времени, единственный способ гарантировать правильные пропорции тела — использовать обширные подготовительные направляющие.

Помни, что в мире манги эта девушка твердо стоит на ногах и в результате мало похожа на настоящую девочку-подростка. Если ты хочешь продвинуться в своем искусстве за пределы стиля манги или даже просто поднять свои рисунки манги на более высокий уровень, тебе определенно следует изучить реальные пропорции человеческого тела.

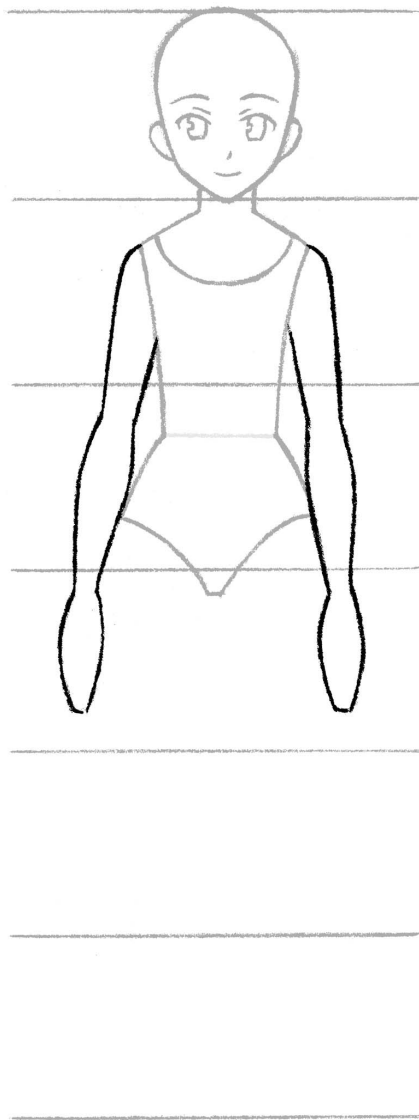


1 Построй каркас

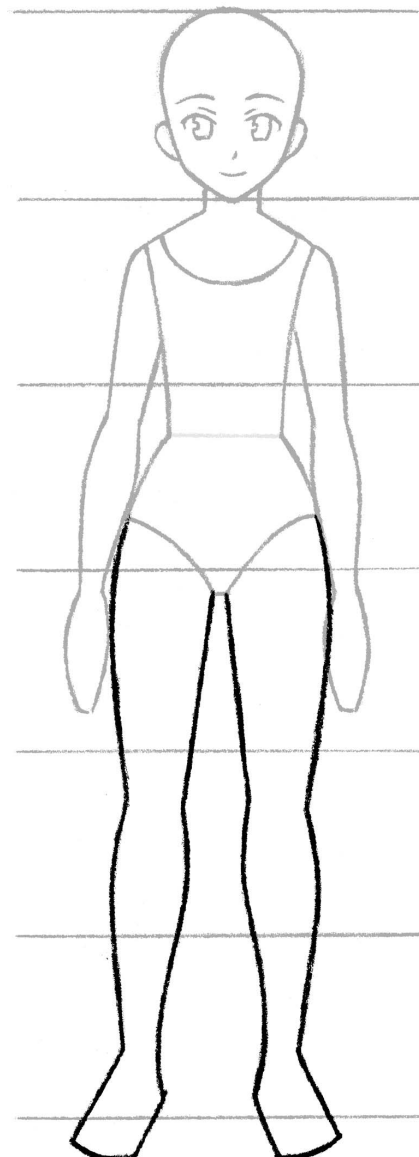
Начни с того, что нарисуй семь горизонтальных линий, расположенных на равном расстоянии друг от друга, по крайней мере, 2,5 см или больше, чтобы позже можно было прорисовать детали. Нарисуй голову своего персонажа (без волос, которые появятся позже) между первой и второй линиями.



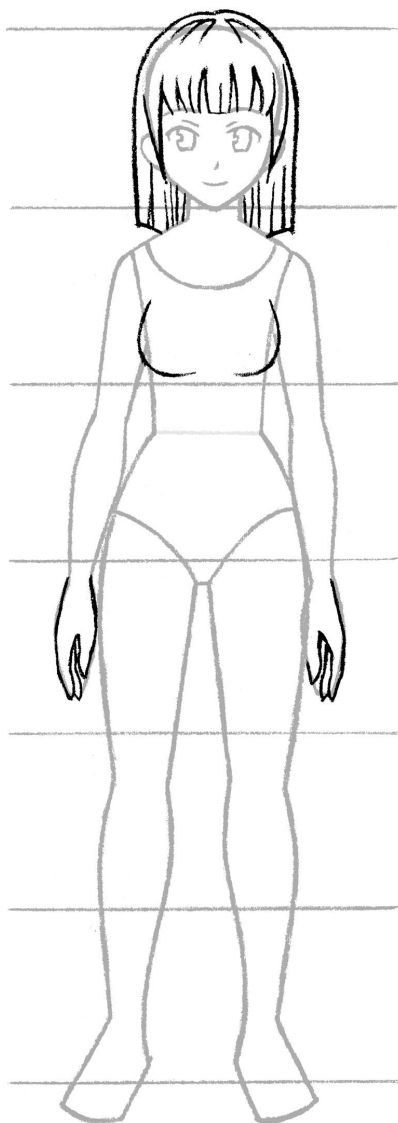
2 Создай туловище
Нарисуй шею, плечи и туловище. Используй горизонтальные линии в качестве направляющих, которые помогут тебе увидеть, куда идут линии. Плечи начинаются сразу за второй горизонтальной линией. Талия занимает одну треть расстояния между 3-й и 4-й линиями. Рисуя, пытайся не просто повторять линии, но получить формы.



3 Добавь руки и кисти рук
Локти находятся чуть выше талии. Запястья опускаются чуть ниже четвертой линии.
Ширина каждой части руки так же важна, как и ее длина. Не слишком ли широкая твоя версия? Не слишком узкая?
Пока не прорисовывай руки детально.

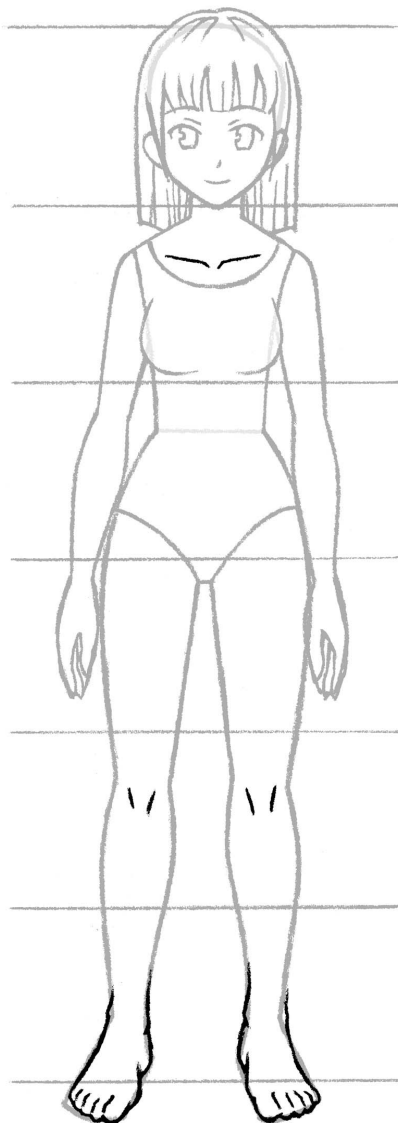


4 Сделай набросок ног и стоп
Это одна из самых сложных частей рисунка. Не торопись, рисуй сверхлегкими линиями, делая их темнее только после того, как убедишься, что они правильные.
Колени находятся ниже пятой линии, а пятки покоятся на нижней линии. Пальцы ног вытягиваются вперед и смотрят на зрителя.
Бедра шире икр, а колени почти вдвое шире лодыжек.

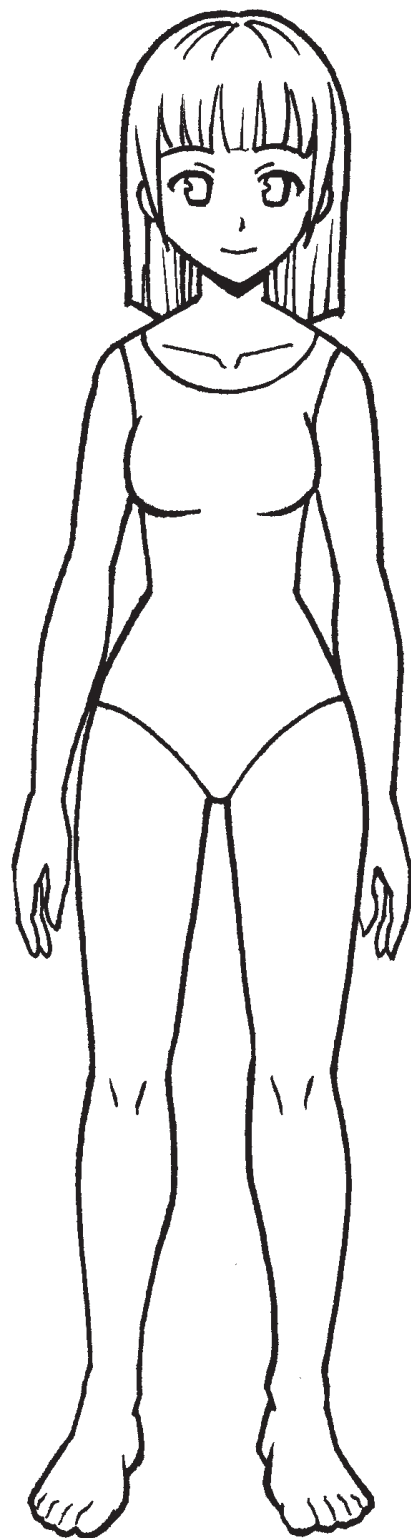


5 Добавь деталей
Нарисуй волосы в том стиле, который предпочитаешь. Грудь изгибается чуть выше третьей линии.

Нарисуй основание большого пальца выше того места, где начнутся остальные. Позволь им чуть сгибаться. Не каждый палец будет виден под таким углом.



6 Тонкая настройка
Нарисуй пару линий, чтобы очертить ключицу, и несколько коротких линий, обозначающих колени. Определи пальцы ног и добавь немного тени сводам стоп.



7 Заканчиваем рисунок
Обрисуй чернилами все линии, кроме линии талии. Дай чернилам высохнуть, а затем сотри направляющие. Оставь как есть, добавь немного серых тонов или цвета.

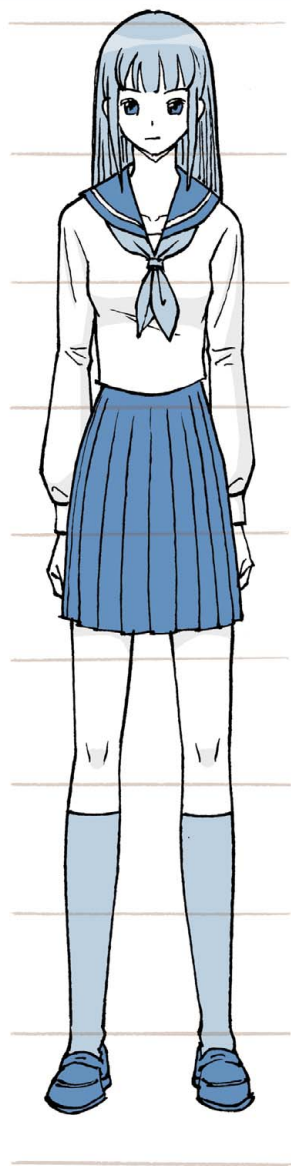
Ты сделал это! Девушка-подросток, с головы до ног, в классических пропорциях манги.

Большие пальцы вверх!

Рука в таком положении может быть удивительно трудной для рисования. Посмотри раздел «50 способов рисовать руки», чтобы увидеть эту и другие позиции более подробно.

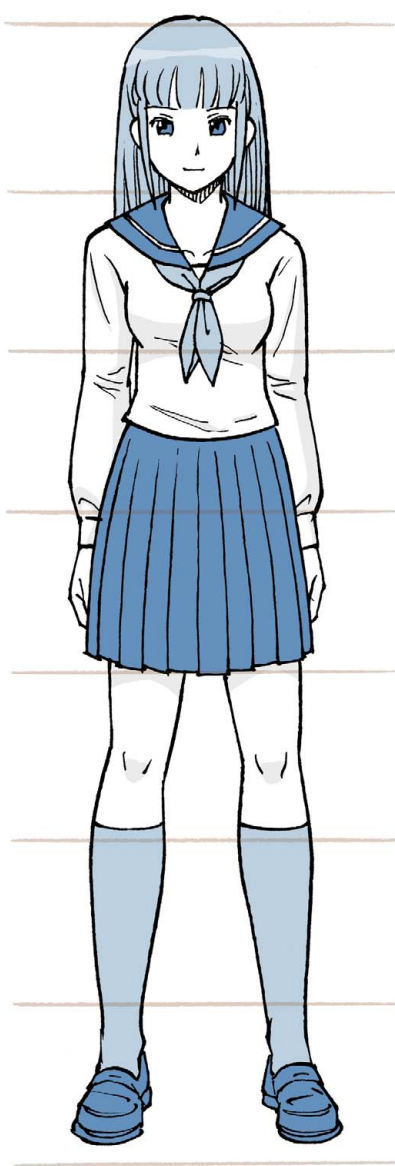
Альтернативные женские пропорции

Я всегда грожу кулаком тому, кто утверждает, что существует единая система для рисования пропорций тела манги. Ни в коем случае! Художники меняют количество «голов» в росте персонажа. Вот три примера.



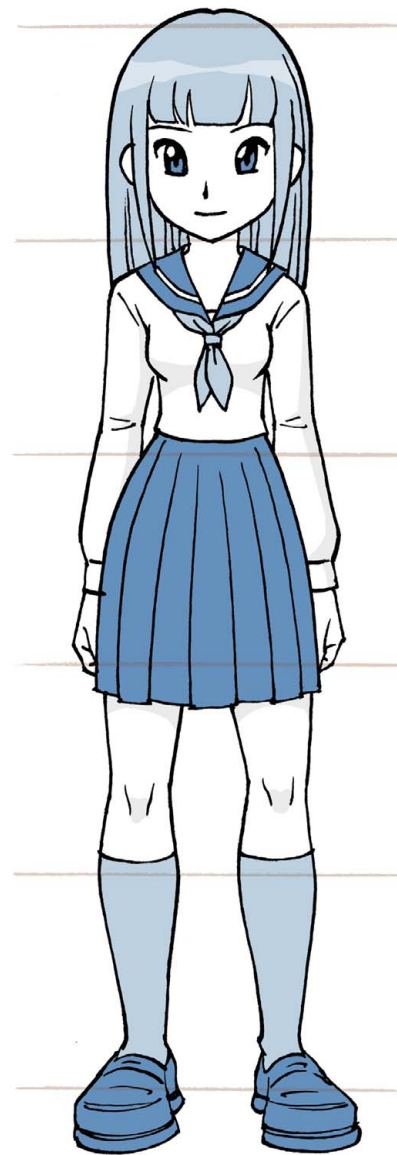
Суперудлиненный

При росте выше восьми голов девушка может показаться гигантом, но на деле она среднего роста в истории, населенной персонажами, которые все выглядят именно так. Я вижу этот стиль чаще всего в романтических историях сёдзё.



Реалистичный

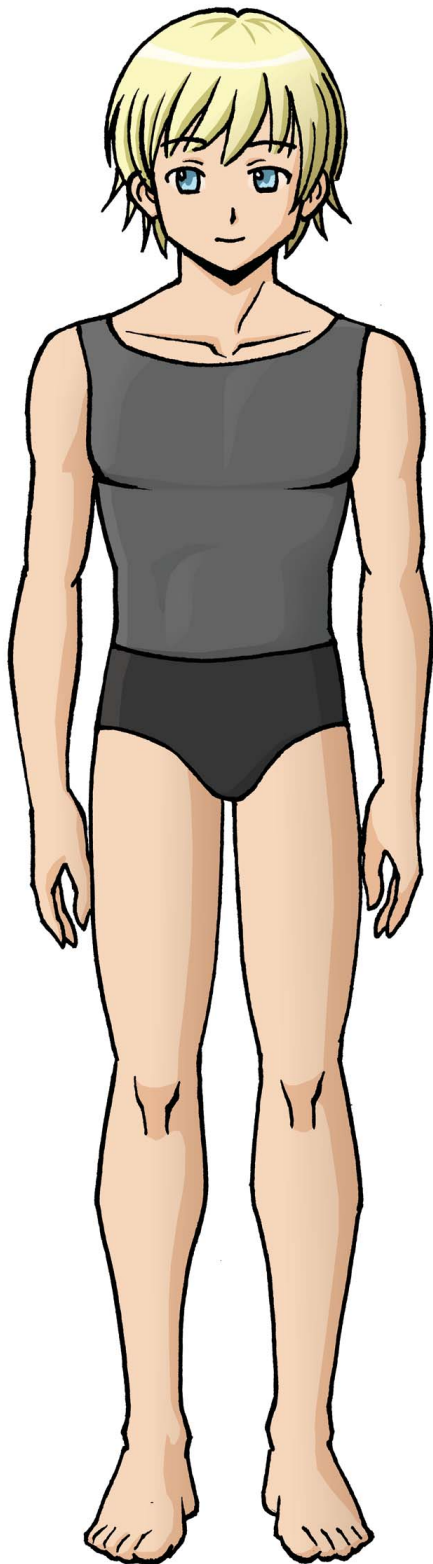
Почти семь голов высотой, эта девушка не так уж далека от пропорций реального подростка. Однако она карикатурно идеализирована, а ее талия и торс значительно уменьшены, чтобы создать гиперженственный вид.



Компактная мультяшка

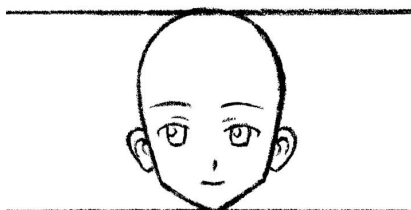
При росте чуть больше пяти голов эта девушка начинает проникать на территорию чиби. И обсудим мультяшность! Ее талия и торс уменьшились настолько, что у нее не может быть легких. В отличие от этого, ноги довольно большие, а голова конкурирует с плечами по ширине. Этот подход обычно используется для детской манги, где акцент делается на веселье и дружелюбие.

Парень-подросток



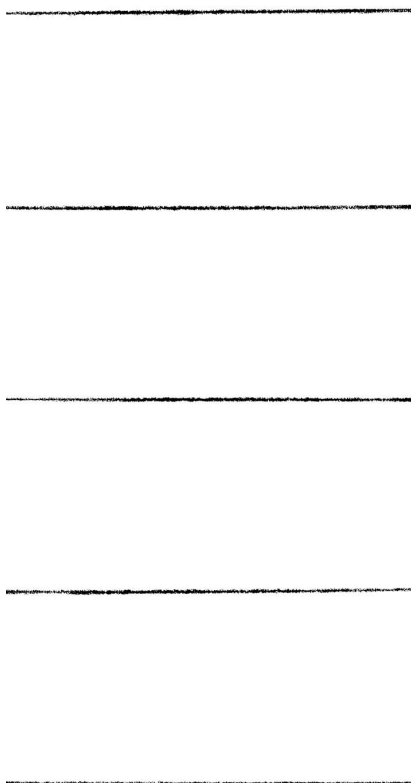
Думаешь, ты можешь изобразить персонажа одного пола лучше, чем другого?

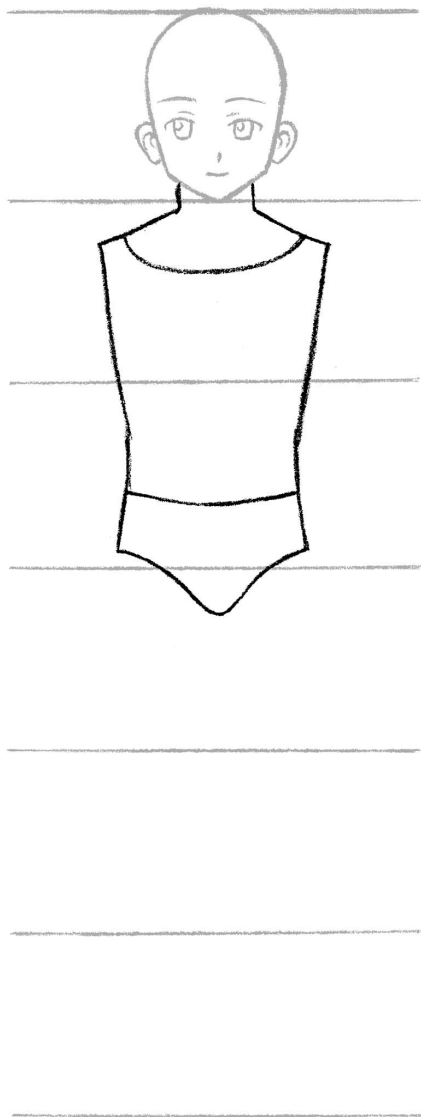
Если ты сумел нарисовать девушку-подростка, то нет никаких причин не преуспеть с героем-парнем. В конце концов, это всего лишь линии и формы, различий между полами тут нет. Конечно, мальчик, которого мы здесь рисуем, не настоящий. Он — наш образ того, как выглядит идеализированный, довольно накачанный манга-парень. Рисовать мангу — это весело, но ты действительно обязан изучить настоящую человеческую анатомию, если у тебя когда-нибудь появится такая возможность. Ты не пожалеешь!



1 Построй каркас

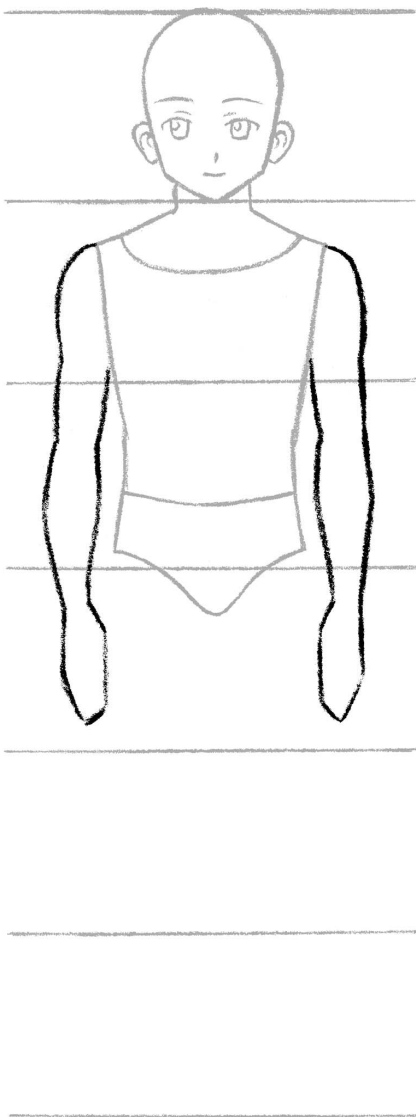
Начни с того, что нарисуй семь горизонтальных линий, расположенных на равном расстоянии друг от друга, по крайней мере 2,5 см или больше, чтобы позже можно было прорисовать детали. Нарисуй голову своего персонажа (без волос, которые появятся позже) между первой и второй линиями.





2 Создай туловище
Нарисуй шею, плечи и туловище. Используй горизонтальные линии в качестве направляющих, они помогут тебе увидеть, куда идут линии. Плечи начинаются сразу за второй горизонтальной. Область плеч — две головы в ширину, может быть, чуть уже. Талия занимает одну треть расстояния между 3-й и 4-й линиями.

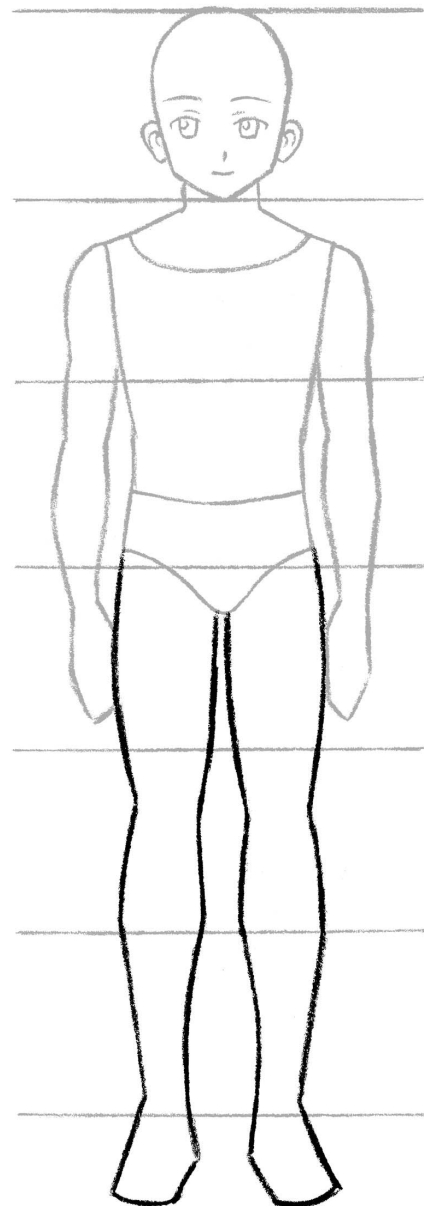
Нарисуй его шею толще, чем у девушки, ближе к ширине челюсти.



3 Добавь руки и кисти рук
Локти находятся ближе к третьей линии, чем к четвертой, и чуть выше талии. Запястья опускаются чуть ниже четвертой линии.

В отличие от женского двойника, мускулы этого парня отчетливо проступают в контуре.

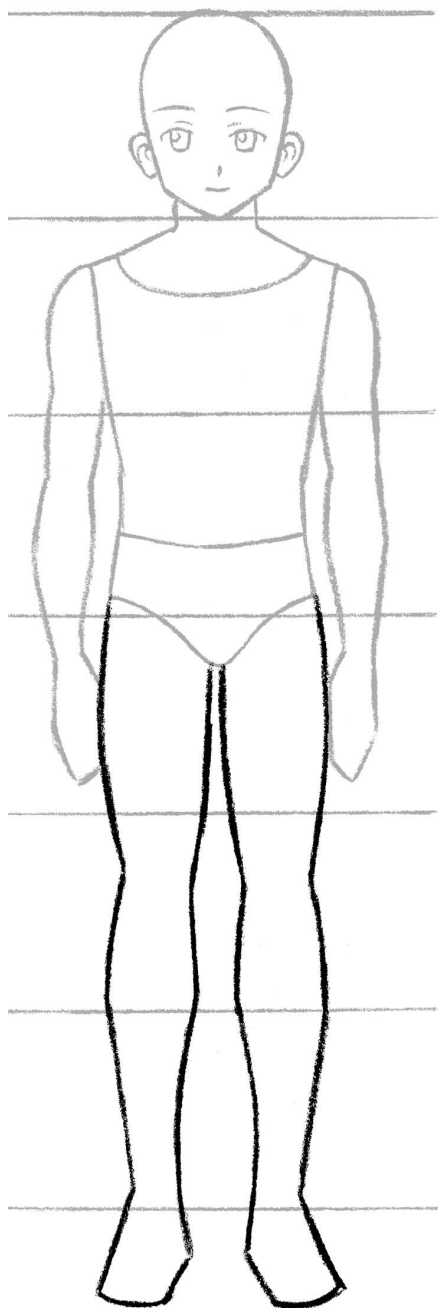
Оставь пока руки как форму.



4 Сделай набросок ног и стоп
Мужские ноги немного более угловатые, чем женские, поэтому линии не должны быть такими гладкими и идеально расположенными. Тем не менее не торопись, чтобы убедиться, что они нарисованы правильно.

Колени сидят ближе к пятой линии, а пятки лежат на седьмой. Пальцы ног вытягиваются вперед, глядя на зрителя.

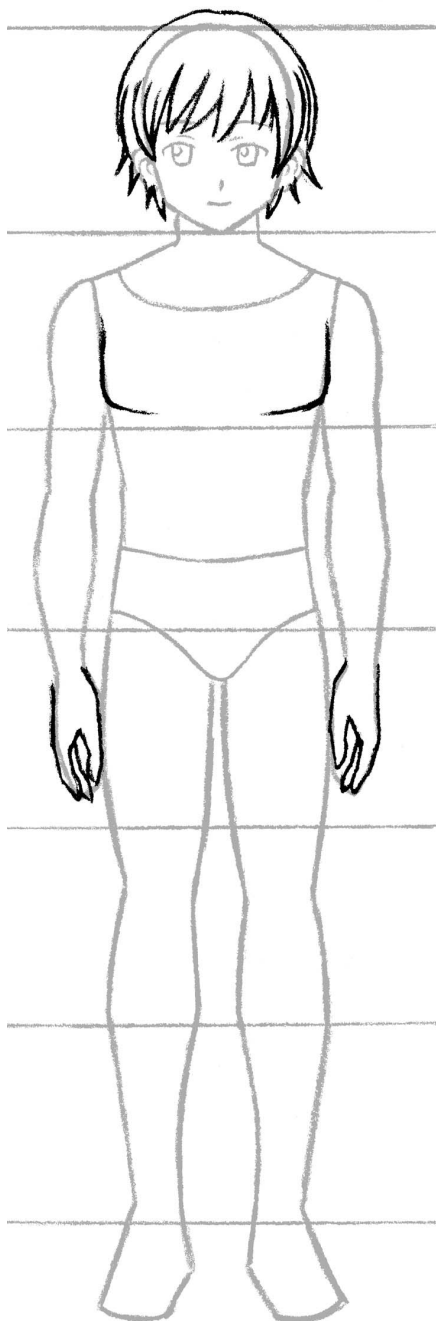
Сделай бедра немного шире, чем икры. Колени должны быть чуть шире лодыжек.



5 Добавь деталей

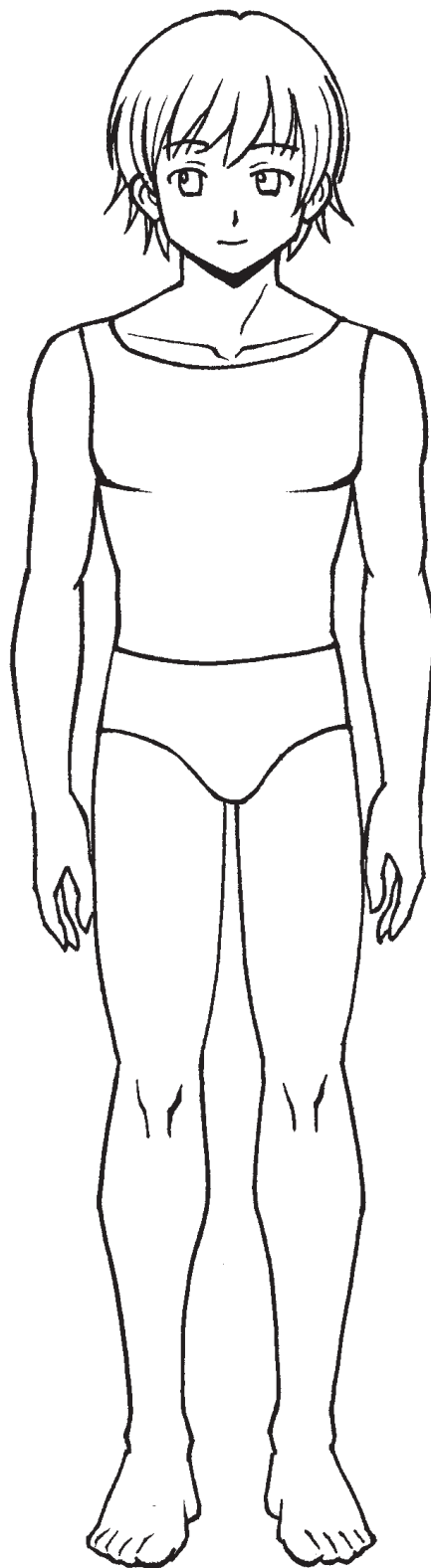
Нарисуй волосы в том стиле, который предпочитаешь. Линия груди расположена чуть выше третьей линии.

Нарисуй основание большого пальца выше того места, где начинаются прочие. Позволь им слегка сгибаться. Не каждый палец будет виден под таким углом.



6 Тонкая настройка

Нарисуй пару линий, чтобы очертить ключицу и шею, и добавь несколько коротких линий, обозначающих колени. Определи пальцы ног и сформируй ступни, чтобы добавить немного плавности изгибам.

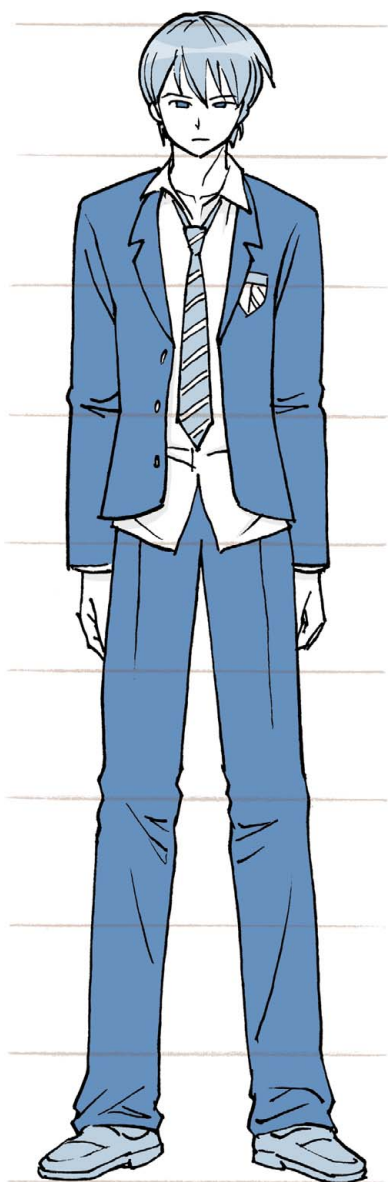


7 Заканчиваем рисунок

Обрисуй чернилами все линии, кроме линии талии. Дай чернилам высохнуть, а затем сотри направляющие. Оставь как есть, добавь немного серых тонов или цвета.

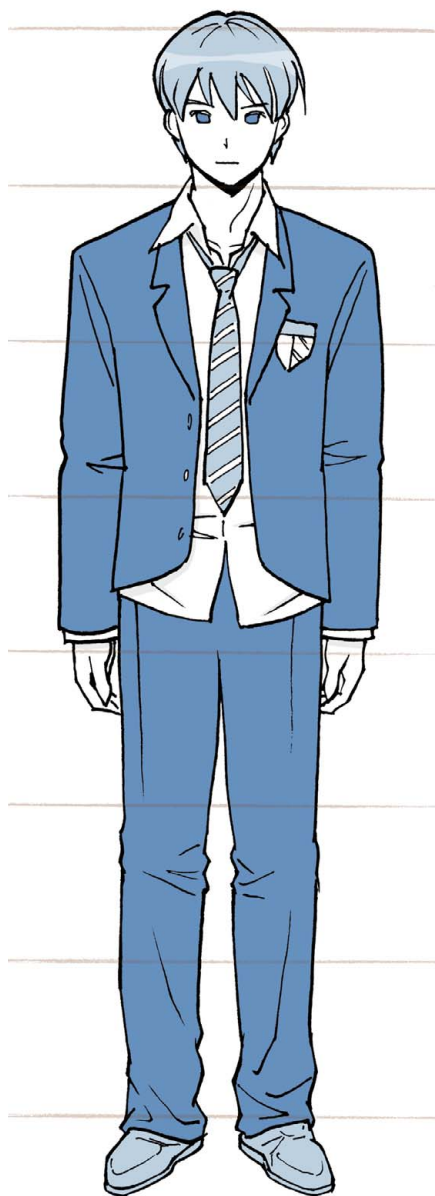
Альтернативные мужские пропорции

Художники манги столь же экстравагантны, когда речь заходит о парнях. Эти три примера могут быть аккуратно соединены с девушками в разделе «Альтернативные женские пропорции».



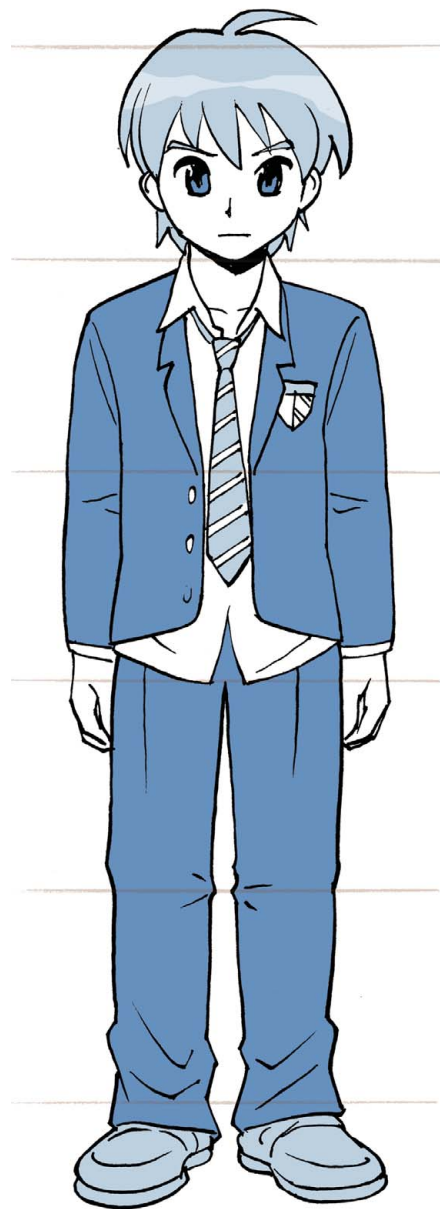
Суперудлиненный

Этот парень высокий — в девять голов, но есть художники, которые продвинули его еще дальше. Большая часть длины находится в ногах, которые действительно начинают заходить на территорию «циркача на ходулях». Этот стиль чаще всего встречается в романах сёдзё.



Реалистичный

При росте более семи голов этот парень не слишком далек от пропорций настоящего подростка. Однако, как и его женский двойник, он мультяшно идеализирован. Плечи нарисованы шире, чтобы подчеркнуть его мужественность.



Компактный мультяшка

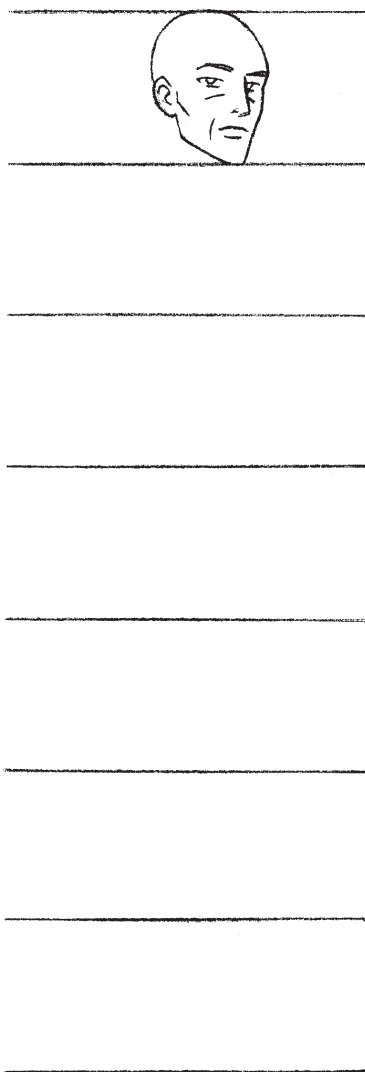
Торс этого парня почти не изменился, как и торс его подружки, но ноги, похоже, не особо-то поворотливы, а голова огромна.

Отцовская фигура



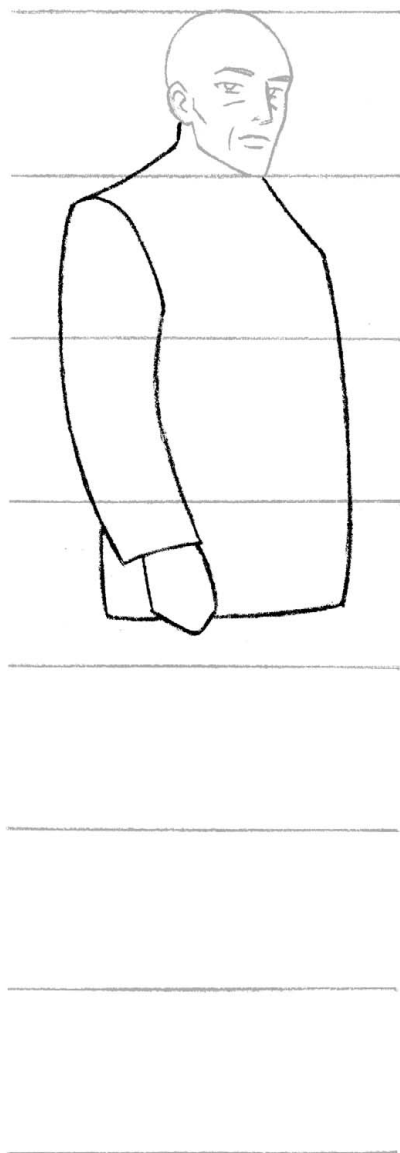
Некоторые истории манги происходят в мире, населенном только подростковыми персонажами, где взрослые, казалось бы, изгнаны со сцены. Тем не менее даже самая одержимая юностью история будет иметь по крайней мере пару представителей взрослого мира, и если ты собираешься нарисовать их правильно, тебе нужно будет изучить совершенно другую систему пропорций тела.

Взрослые люди манги гораздо ближе к реальной человеческой анатомии. Многие из них имеют меньшие глаза и полностью визуализированные носы, которые мы с большей вероятностью ассоциируем с персонажами западных комиксов.



1 Построй каркас

Начни с рисования восьми горизонтальных линий, расположенных на равном расстоянии друг от друга, по крайней мере в дюйм или больше, чтобы позже можно было добавить детали. Нарисуй голову своего персонажа между первой и второй линиями.



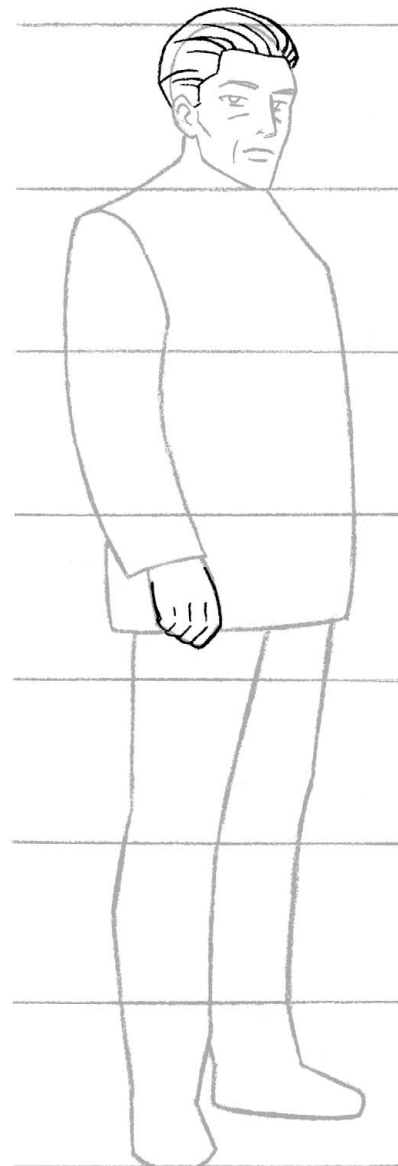
2 Создай туловище
Нарисуй шею, плечи, туловище, набросай линии правой руки. Левая же будет спрятана за туловищем.

Нижняя линия туловища занимает примерно две трети расстояния между линиями четыре и пять. Этот парень довольно крупный: почти три головы в ширину поперек груди. Его рука опускается чуть дальше нижней линии туловища.



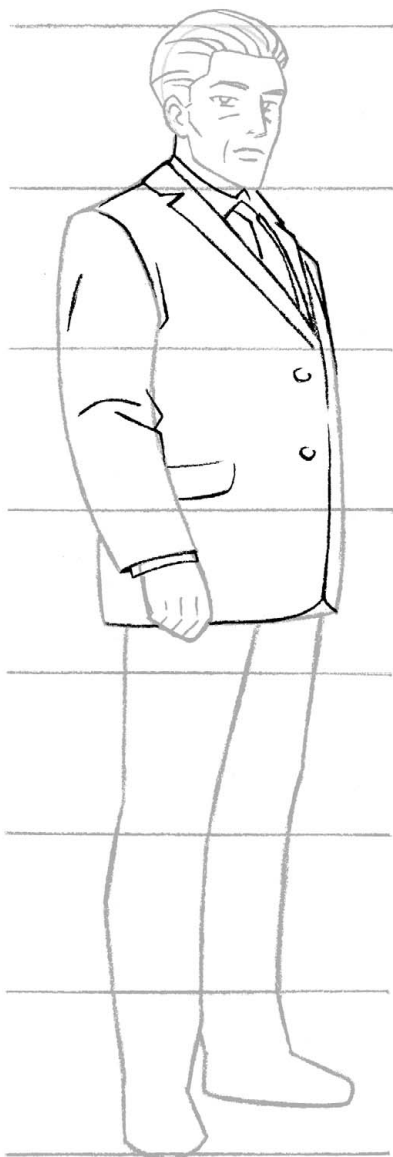
3 Сделай набросок ног и стоп
Нет никакой необходимости беспокоиться о ширине его лодыжек, потому что брюки все закрывают.

Правая нога касается восьмой линии. Нижняя линия его левой ноги находится примерно на одной трети расстояния между линиями семь и восемь. Небольшой диагональный наклон к ногам поможет передать его твердый, уверенный характер.

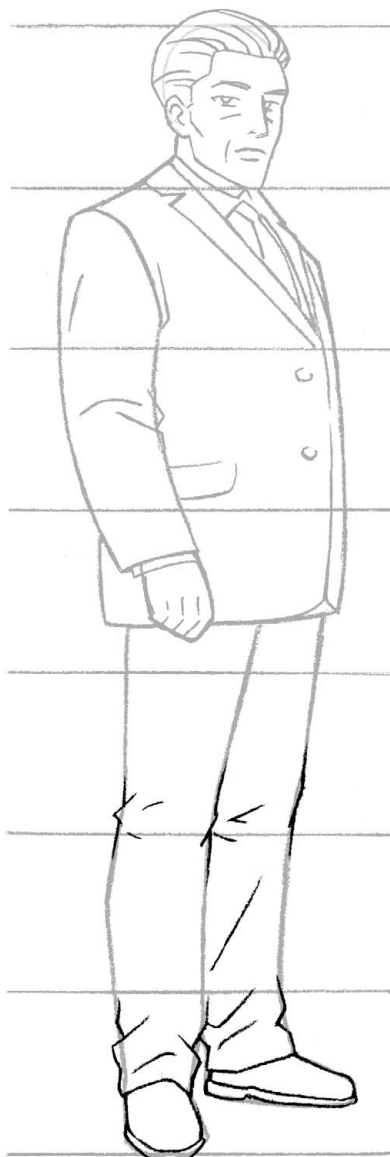


4 Добавь пальцы и волосы
Добавь прическу, соответствующую его возрасту и индивидуальности. Можно даже оставить его лысым.

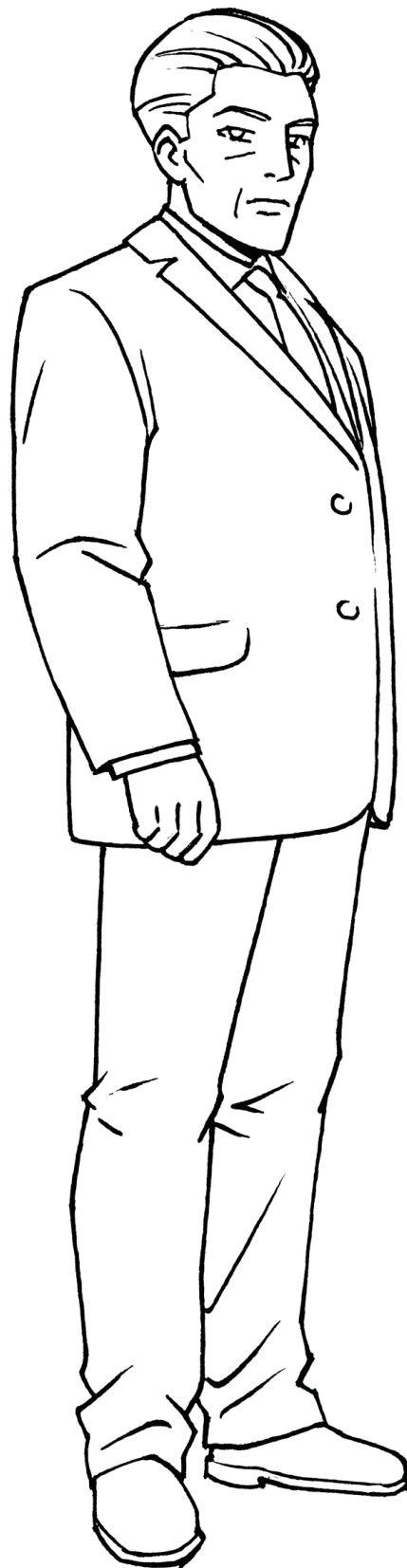
Покажи изгиб пальцев. Угол, под которым персонаж держит руку, делает указательный палец длиннее, а большой палец скрывает.



5 Нарисуй одежду
Размести его галстук, лацканы и пуговицы ближе к левой стороне, потому что он стоит под углом. На пиджаках не много складок, поэтому нарисуй только несколько линий около локтя и плеча.



6 Тонкая настройка
Добавь складки к его брюкам и задрапируй отвороты на брюках, следуя изгибам у ноги.
Добавь подошвы к ботинкам.



7 Заканчиваем рисунок
Добавь чернила и, если хочешь, серые тона или цвет.
Он не похож на подростка, и это именно то, что нам нужно.

Ступай по прямой

Ноги почти так же трудно рисовать, как руки, чтобы получить их в правильной пропорции. Изменение позы может иметь огромное значение.
Просмотри «50 способов нарисовать ноги», чтобы лучше разглядеть туфли со стороны.

Советы по рисованию Взрослых

Ладно, бабушки и дедушки, может быть, и не являются твоими любимыми персонажами, но обойтись без них тоже нельзя. Многие истории основаны на взрослом человеке, который оказывает нашим героям жизненно важную помощь и советы или стоит на их пути как грозный злодей. Вот несколько трюков, чтобы сделать представителей старшего поколения сказочными... или зловещими!

Седовласая сила

Нарисуй морщины там, где они появляются, используя модель из реальной жизни или с фотографии.

Линии расходятся веером от левого и правого края каждого глаза, что создает узоры гусиных лапок. Линии, очерчивающие скулы, и небольшие прерывистые линии у губ — классические признаки пожилого персонажа. Ты также можешь добавить горизонтальные линии поперек лба и перекрещивающиеся линии на шее.



Узнай больше о взрослых персонажах на impact-books.com/mastering-manga

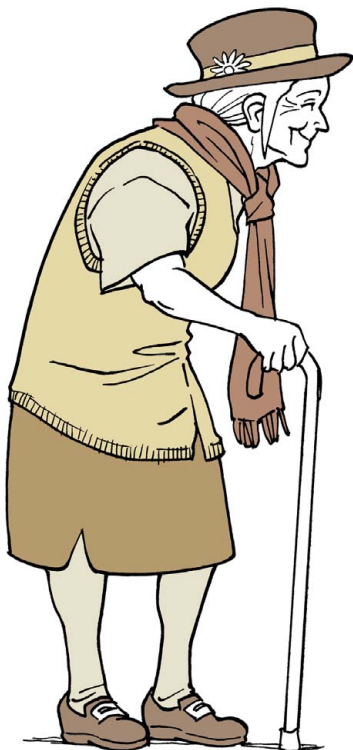
Мама средних лет

Персонаж мамы должен выглядеть заметно старше своих детей-подростков. Нарисуй тонкие линии около глаз и рта.

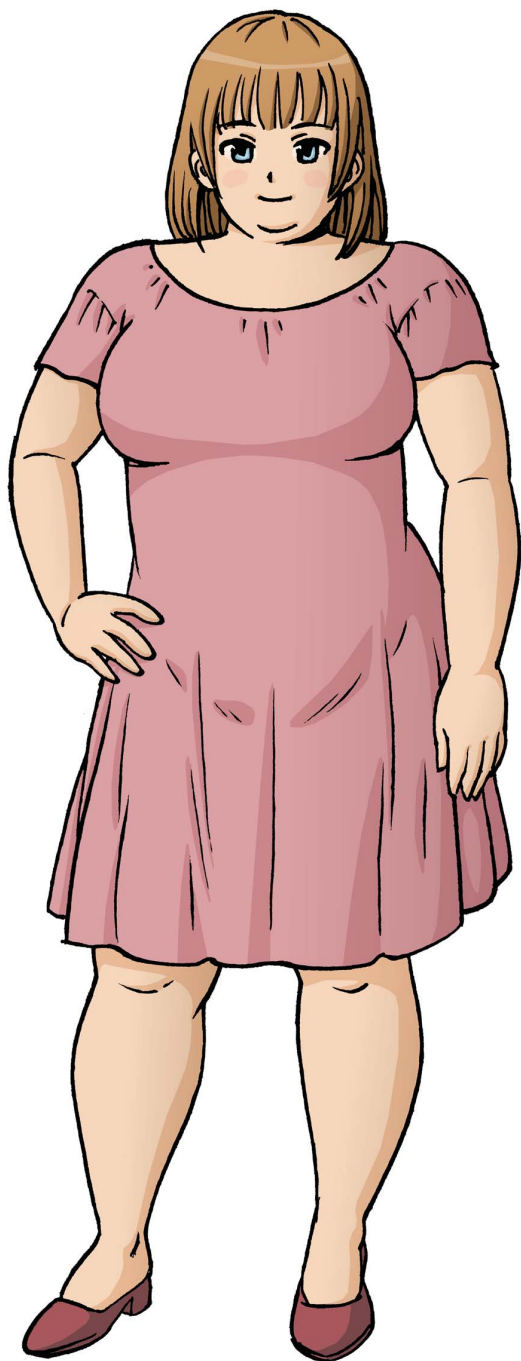


Суровые Враги

Авторы манги часто противопоставляют молодых взрослым, делая старших персонажей антагонистами. Дай своему персонажу рельефный нос, впалые щеки и хмурый взгляд, чтобы отметить его как достойного противника.

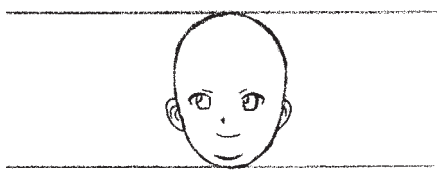


Фигура полной девушки



Одна из неудачных сторон манги — это тенденция населять ее миры идеализированной версией человечества, а не людьми как они есть. Нам всем нужно бегство от реальности, но персонажи, как и люди, могут быть разных возрастов, форм и размеров, верно?

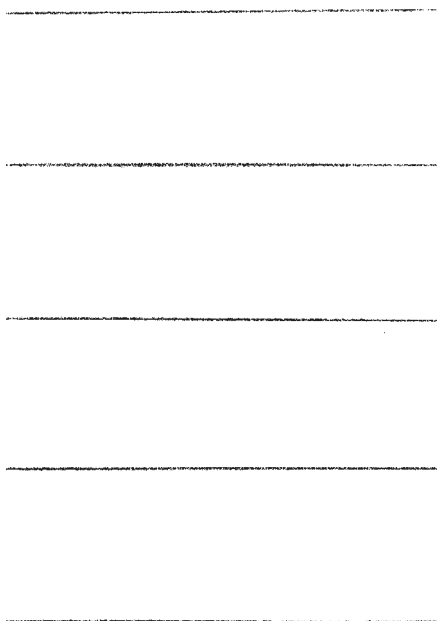
В этой книге я приложил особые усилия, чтобы включить более полный тип телосложения, тип персонажа, который читатели редко встречают в манге. Задача состоит в том, чтобы нарисовать такое тело, какое оно есть на самом деле, а не как объект насмешек. Как и в любом художественном занятии, когда ты решил это сделать, ты должен убедиться, что делаешь все правильно, рисуя все линии в тех местах, где они действительно должны быть.

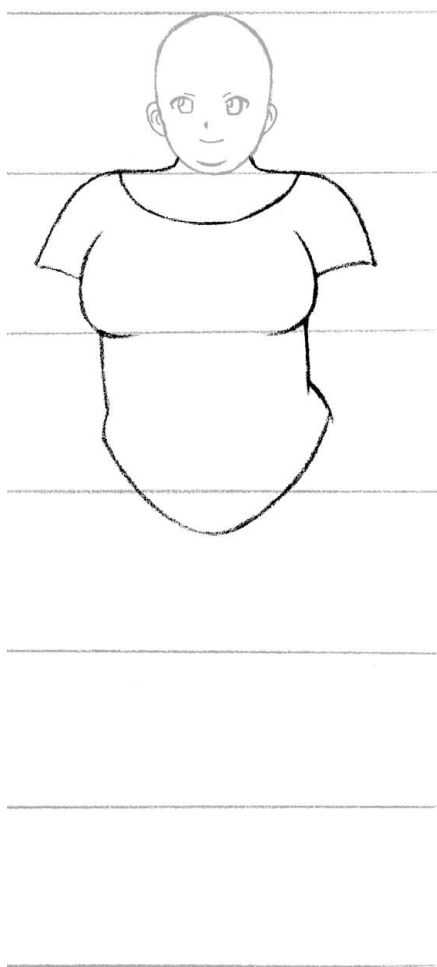


1 Построй каркас

Начни с рисования семи горизонтальных линий, расположенных на равном расстоянии друг от друга.

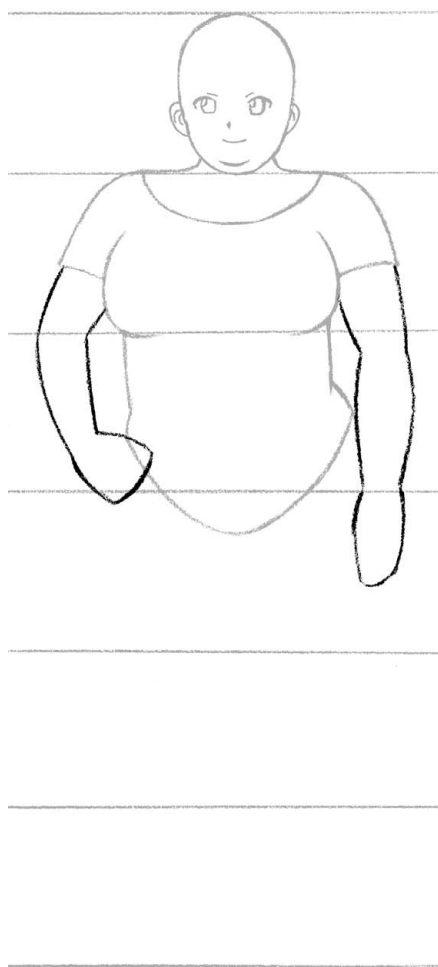
Между первой и второй линиями нарисуй голову своего персонажа, используя то, что ты узнал о рисовании лиц.



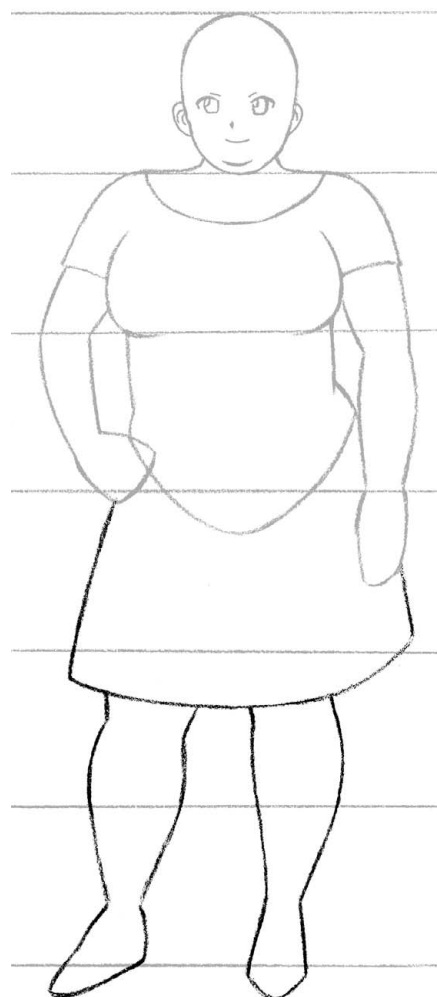


2 Создай туловище
Нарисуй форму туловища. Плечи следуют вдоль второй линии, в то время как линии груди изгибаются вниз, чтобы коснуться третьей.

Ее плечи гораздо шире, чем в нашем классическом уроке для подростков, но это потому, что, как и наши взрослые персонажи, она нарисована немного более реалистично, чем ее «собратья» из классической манги.



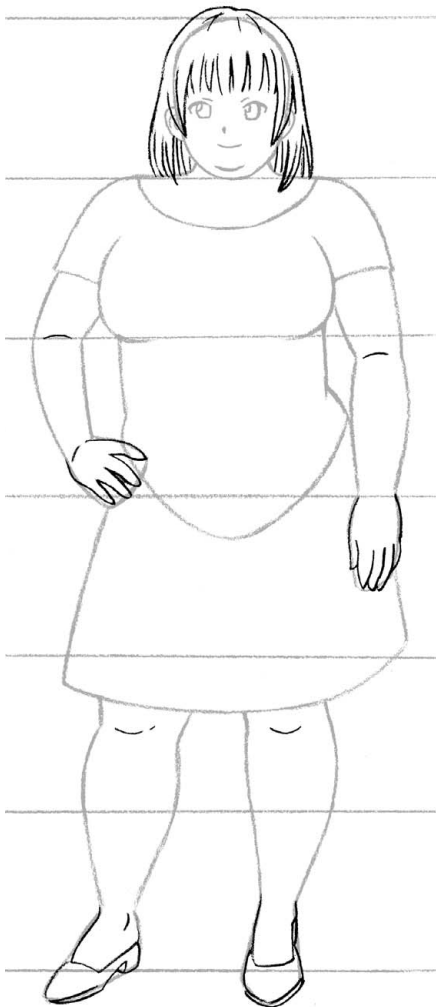
3 Добавьте руки и кисти рук
Поскольку одна рука лежит на ее бедре, только левое запястье попадает прямо на четвертую линию. Ее правый локоть поднят, чтобы оказаться на третьей.



4 Добавь юбку и ноги
Ее левая нога находится почти прямо под головой, потому что она удерживает весь ее вес. Правая нога находится чуть в стороне.

Опять же, горизонтальные линии могут служить тебе ориентиром. Нарисуй ее колени чуть ниже подола юбки, ближе к пятой линии, а ее лодыжки уже, чем колени.

Затем нарисуй ее пальцы ног, слегка пересекающие седьмую линию.

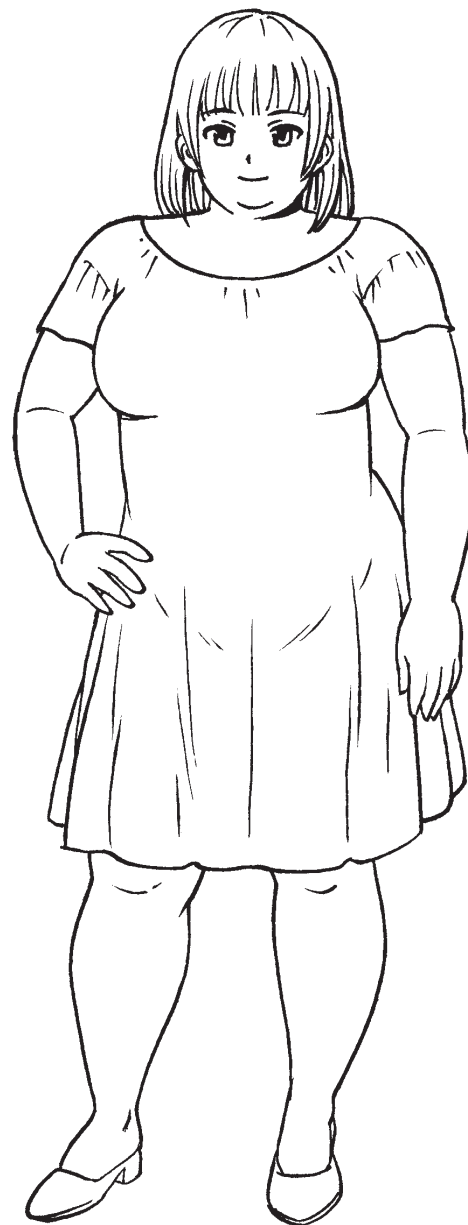


5 Нарисуй волосы, руки и ступни
Подари ей прическу, которая соответствует ее личности и обрамляет глаза. Добавь маленькие изогнутые линии, чтобы указать, где сгибаются локти. Пальцы обхватывают бедро, слегка раздвигаясь.

Нарисуй обувь с каблуком, который достаточно высок, чтобы быть нарядным, но удобным для ходьбы.



6 Тонкая настройка
Добавь деталей платью, включая складки там, где юбка драпируется, и небольшие следы швов у рук.



7 Заканчиваем рисунок
Очерти все чернилами и дай высохнуть, а затем сотри направляющие. Ты можешь добавить теней, цвет или оставить как есть.

Люди бывают самых разных форм и размеров.

Почему бы и персонажам манги такими не быть?

Рисуем полных персонажей

Постоянная опасность при рисовании персонажей с более полными фигурами — это превратить их в оскорбительную карикатуру. Убедись, что ты не рисуешь их так, как будто они должны быть кульминацией любой шутки. Изучение фотографий реальных людей поможет тебе нарисовать подобных персонажей так, чтобы их уважали.

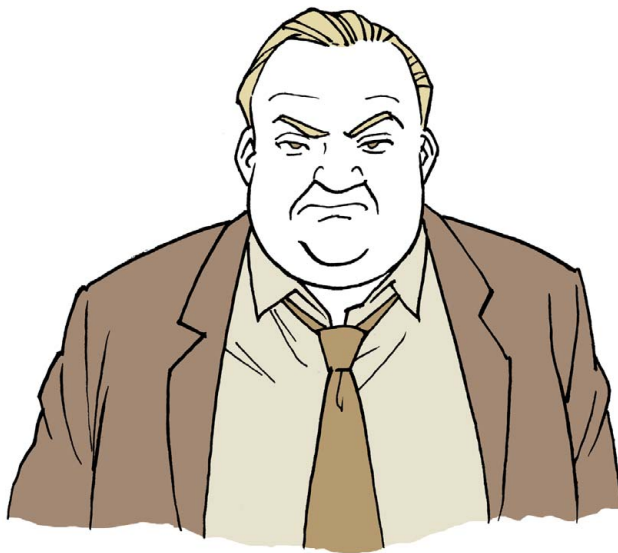
Определенные кривые

Как и все персонажи, женщина с более полной фигурой с видом в три четверти выглядит совсем по-другому.

Определи линию талии с небольшим углублением справа и позволь ей исчезнуть за левой рукой. Ее бедро и тыльная сторона предплечья поднимаются почти вертикально.



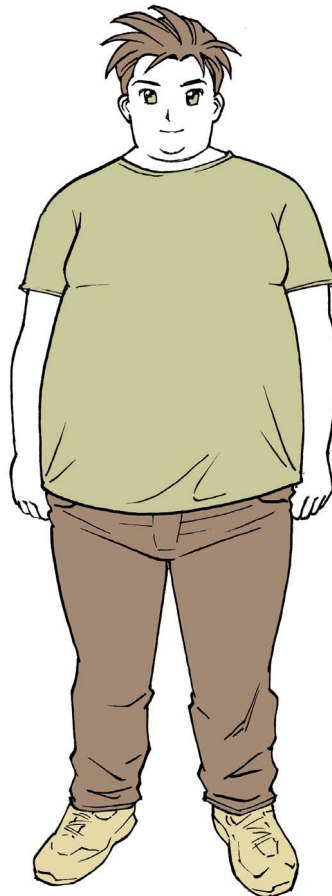
Найди больше персонажей на сайте impact-books.com/mastering-manga.



Влиятельные фигуры

Придание полицейским, начальникам и политикам немного большего размера может подчеркнуть их власть, сделать их присутствие более явным.

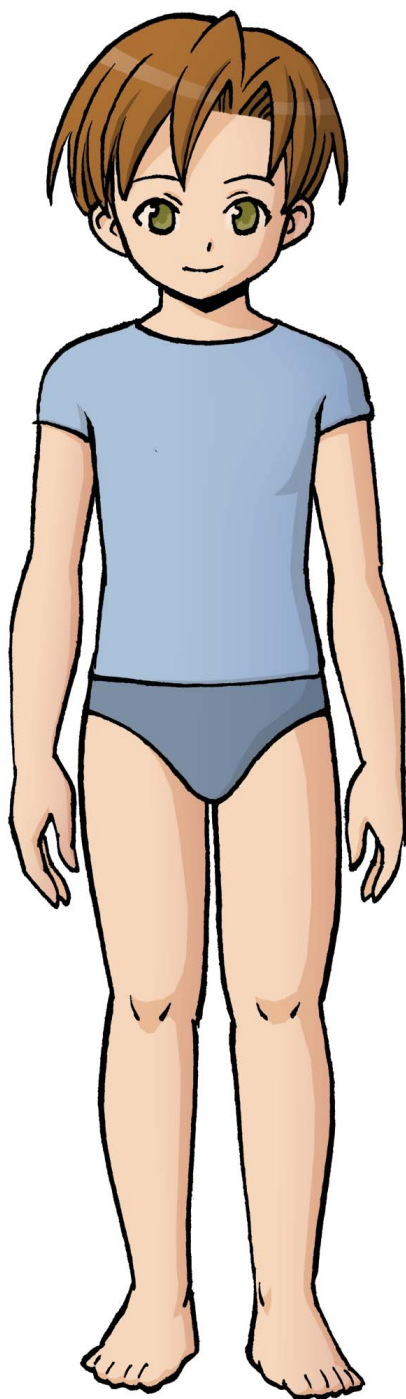
Голова этого парня внизу шире, чем сверху, что может быть немного карикатурно, но отлично подходит для того, чтобы дать понять: его слово — закон.



Сбалансированный живот

Сбалансируй большой живот, добавив некоторую ширину к верхней части рук и остальной части тела.

Младший братик



Время от времени ты сталкиваешься с художником, который пытается подделать ребенка, просто перерисовывая одного из своих персонажей-подростков в меньшем масштабе. Результаты в лучшем случае смехотворны, в худшем — действительно причудливы. Дети — это не просто миниатюрные подростки. Их пропорции тела полностью отличаются от пропорций старших братьев и сестер.

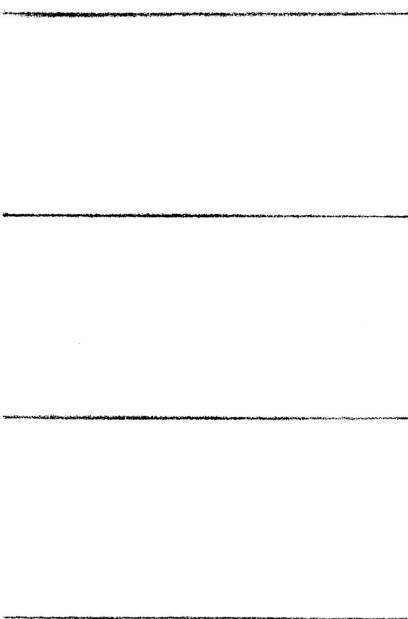
Разобраться во всем этом не так уж и трудно. Все дело лишь в том, чтобы, как ты уже догадался, начать с правильных направляющих.

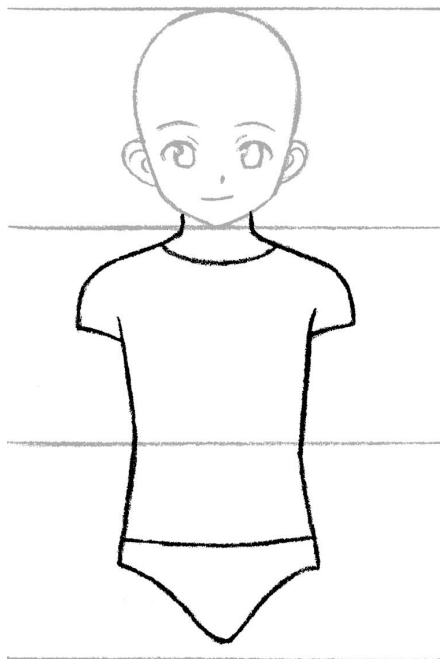


1 Построй каркас

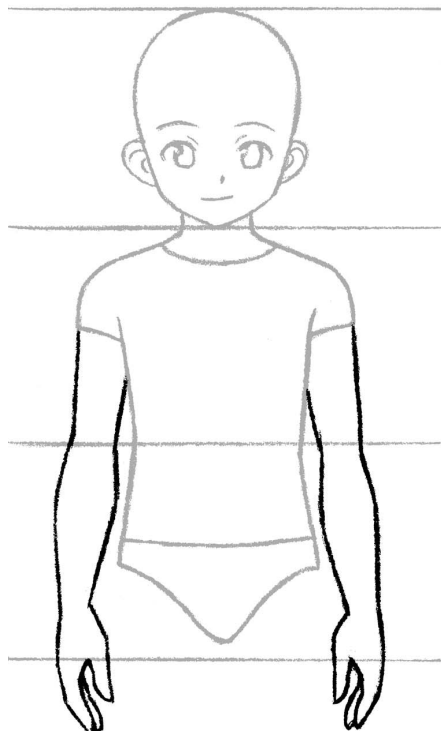
Начни с того, что нарисуй шесть горизонтальных линий, расположенных на равном расстоянии примерно в 2,5 см друг от друга.

Нарисуй голову своего персонажа между первой и второй линиями.

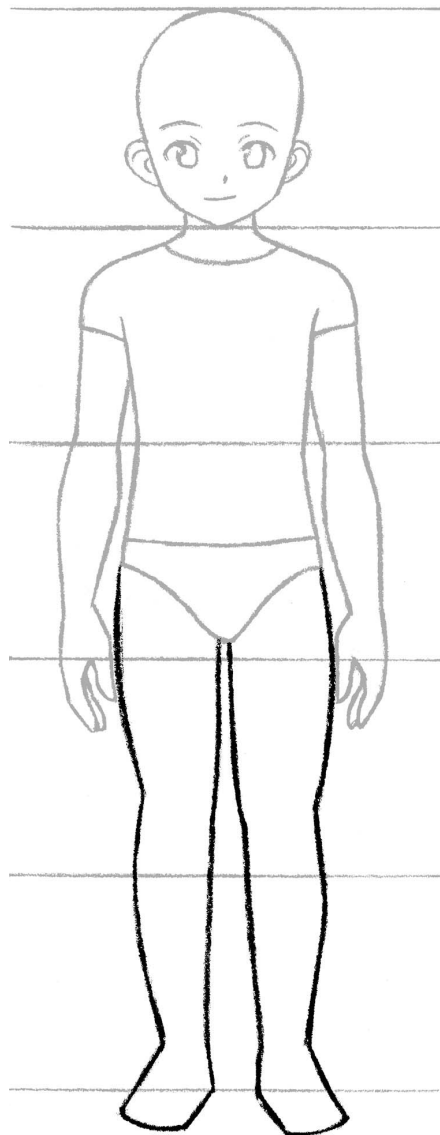




2 Создай туловище
Нарисуй форму шеи и туловища. Плечи начинаются чуть ниже второй линии, а талия находится точно между третьей и четвертой. Постарайся получить не только линии, но и формы. Плечи должны быть чуть меньше двух голов шириной, а бедра примерно в полторы головы.

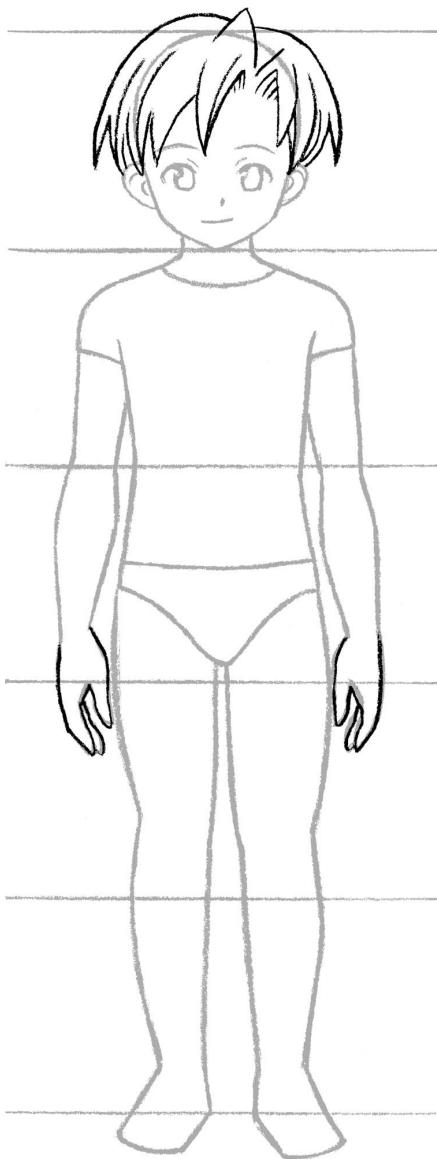


3 Добавь руки
Локти находятся точно на третьей линии, запястья — значительно выше четвертой линии, а кончики пальцев — ниже нее. Запястья должны быть значительно уже локтей.



4 Набросай ноги и ступни
Колени находятся чуть ниже середины между четвертой и пятой линиями. Пятки лежат на шестой линии, а пальцы ног опускаются ниже.

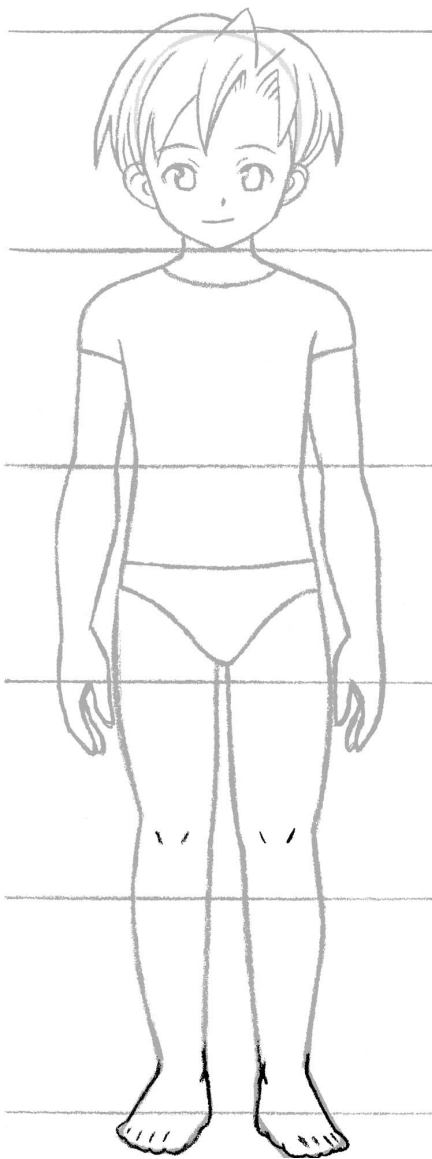
Убедись, что ты передал пустое пространство между его ногами, руками и туловищем. Колени немного шире лодыжек. Кончики пальцев персонажа доходят примерно до середины его бедра.



5 Добавь деталей

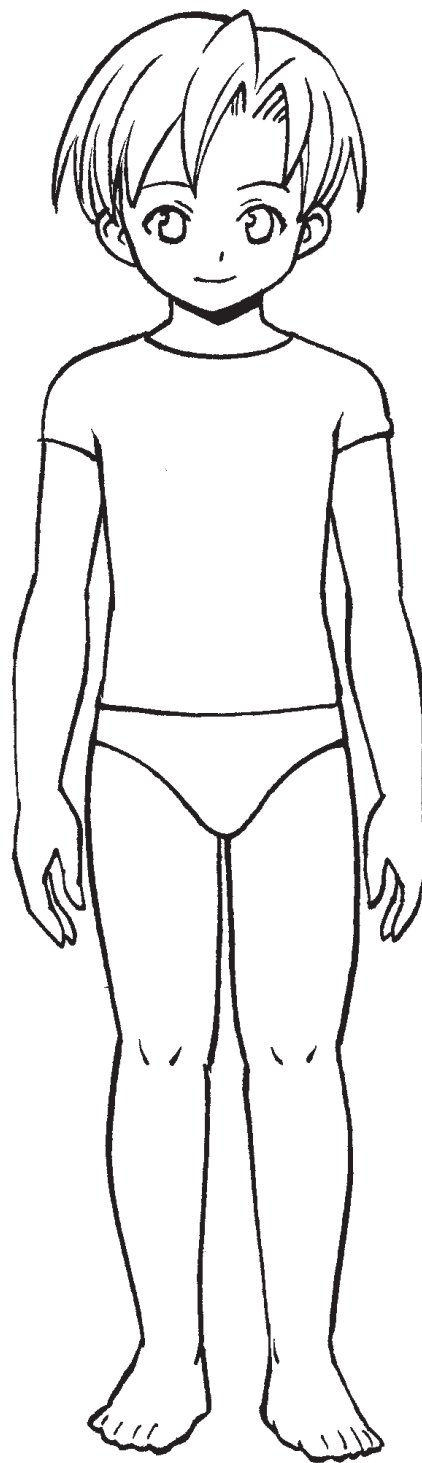
Эта прическа менее детская, чем та, которую мы видели в разделе «Головы и лица». В результате он может казаться немного старше.

Добавь рукам пальцы, но учти, что в этом ракурсе мы не видим все пять полностью — только указательный и большой. Безымянный палец изгибается к телу.



6 Тонкая настройка

Добавь пальцы ног к ступням и пару крошечных линий, чтобы обозначить колени.



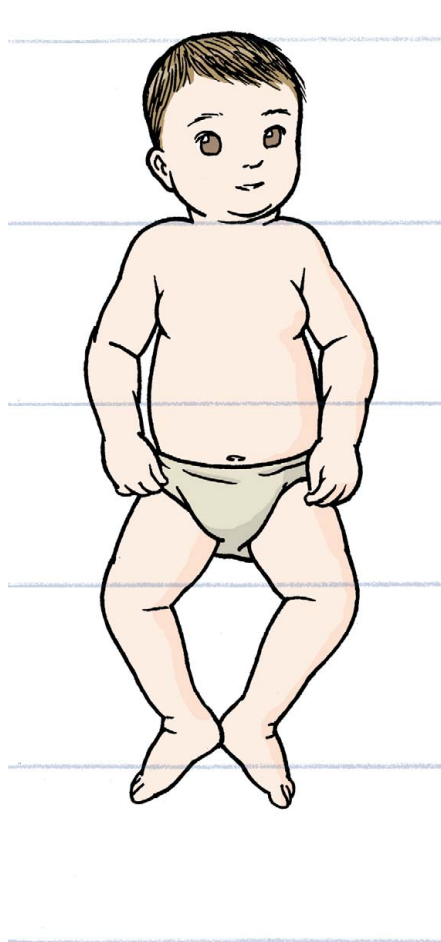
7 Заканчиваем рисунок

Очерти все чернилами и дай им высохнуть, а затем сотри направляющие линии. Добавь цвет, серые тона или оставь все как есть.

Малыши и младенцы

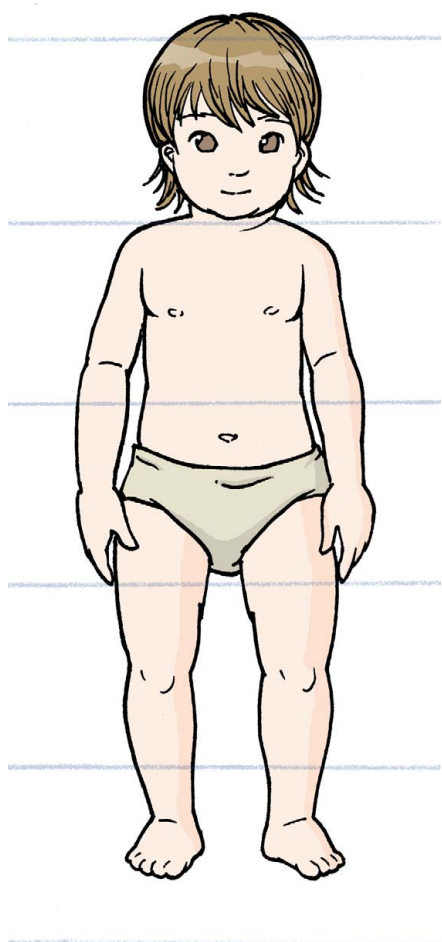
Ну что ж, теперь ты можешь рисовать детей, которые не похожи на миниатюрных взрослых. Но как насчет младенцев?

Не нужно обладать большой наблюдательностью, чтобы понять, что они почти так же отличаются от детей, как дети от взрослых. Как всегда, все сводится к количеству голов в высоту. Но дело не только в этом.



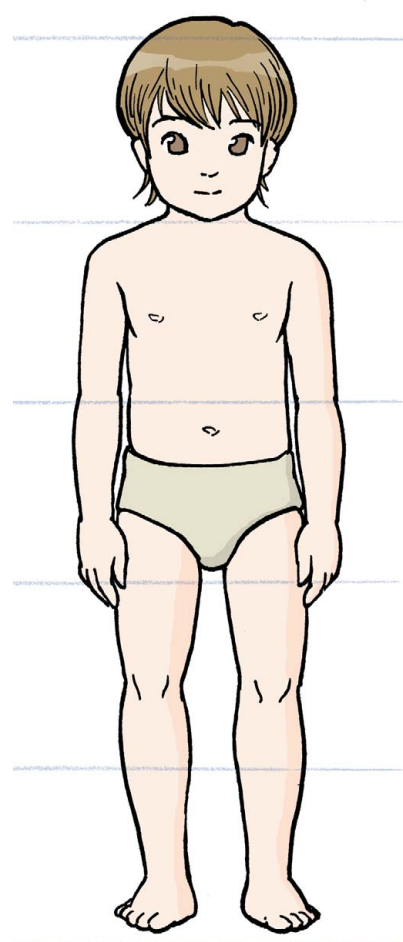
Младенец

Настоящий ребенок имеет рост около четырех голов и немного больше, если ноги выпрямлены. Младенцы обычно шире в талии, чем в груди. В первые годы жизни руки и ноги почти одинаковой длины.



Карпуз

Примерно в то же время, когда они учатся ходить, малыши уже достигают четырех голов в высоту. Нарисуй их немного грушевидной формы, чтобы учесть детский жирок, и небольшой двойной подбородок. Избегай угловатых линий, пусть все будет округлым и гибким.



Трехлетний

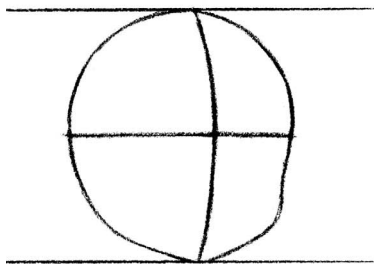
При росте почти в пять голов твой мальчик начинает оставлять свой детский жирок в прошлом и собирается в детский сад. Линии становятся немного прямее. Его грудь наконец-то одного размера с животом, а плечи достигают почти двух голов в ширину.

Иногда ничего не поделаешь с большой головой



Одно из главных достижений манги — стиль чиби. Эти ультрамилые персонажи взяли мир штурмом, подарив ему широкие улыбки и огромные капли пота.

Дело в том, что их, по определению, проще нарисовать. Все решает мимика, волосы и одежда, по которым их можно узнать. В этом вся суть, но тем не менее относительно простая рисовка не означает, что тут нельзя облажаться. Без тщательного изучения твои персонажи чиби будут выглядеть как плохие копии, в них не будет оригинальности.

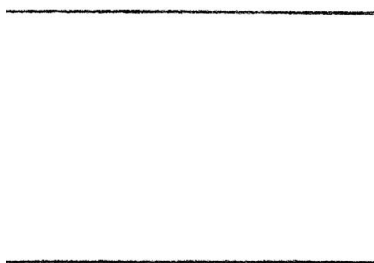


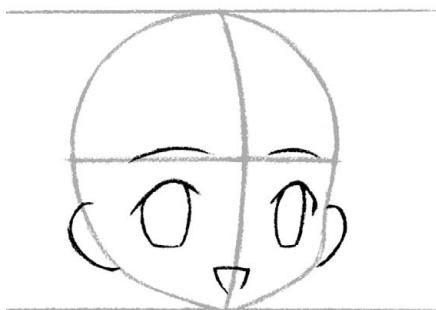
1 Построй каркас

Начни с рисования четырех горизонтальных линий, расположенных на равном расстоянии друг от друга.

Линии именно четыре — персонаж ростом всего лишь в три головы.

Он находится в ракурсе три четверти, поэтому форма головы показывает щеку с левой стороны. Изогнутая вертикальная линия также отходит в сторону примерно на треть расстояния.





2 Определи черты

Нарисуй брови, глаза, рот и уши. Сосредоточься на расстояниях между линиями.

Брови изгибаются над горизонтальной линией.

Нижние части ушей находятся на одном уровне с ее челюстью.

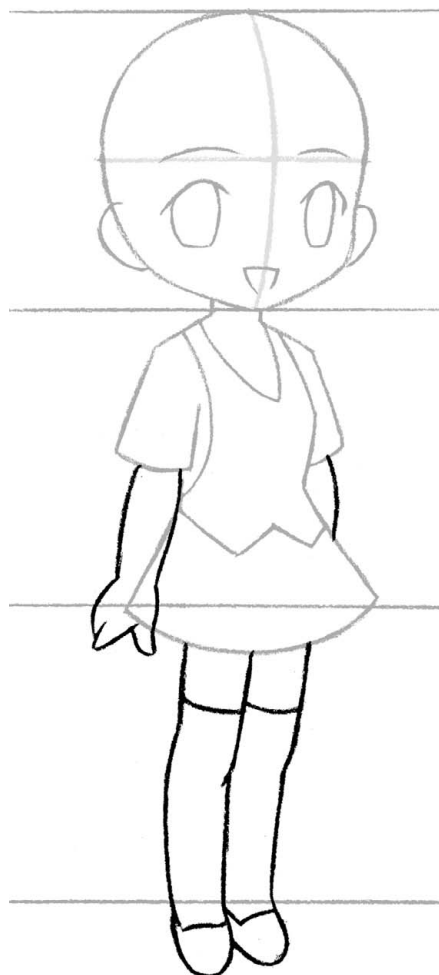
Левый глаз сужается с каждой стороны из-за поворота головы.



3 Нарисуй туловище

Займись шеей, плечами и одеждой. Ширина плеч меньше головы.

Нет необходимости рисовать одежду точно так же, как это сделал я. Изобрази и одень своего чиби-персонажа так, как считаешь нужным.



4 Нарисуй руки и ноги

Ступни чиби-персонажа вряд ли могут быть проще, но обрати внимание на небольшой наклон ног вперед. Эта волнообразная поза распространена среди стоящих персонажей, как мультяшных, так и реалистичных.

Ноги фигуры пересекают нижнюю линию, а рука тянется чуть дальше третьей линии и достигает подола юбки.



5 Нарисуй волосы и глаза

Между линией волос и ее головой — значительное расстояние. Если ты не нарисуешь его, голова чиби-персонажа может выглядеть неправильно.



6 Тонкая настройка

Добавь рубашке воротник, а юбке — складок. Хотя, возможно, ты захочешь что-то более обычное.

Веселись! Вот в чем суть стиля чиби.



7 Заканчиваем рисунок

Очерти все чернилами и дай высохнуть, а затем сотри направляющие. Добавь цвет или оставь все как есть.

Варианты чиби

Они ростом в две головы? Три? Четыре? Не беспокойся об этом. Мы здесь рисуем карикатуры, а не строим систему автомагистралей. Правильное число не высечено на камне. Все зависит от того, кто держит карандаш. Вот три из многих существующих систем пропорций.



Ультрачиби

Ростом в полторы головы. Это доводит концепцию чиби до предела. Как это часто бывает с рисунками чиби, ступни практически сливаются с ногами.



Сдержанный чиби

Это более распространенный стиль. Рост персонажа — две с половиной головы. Тело имеет немного большую форму, хотя оно все еще и близко не стоит к ширине головы.

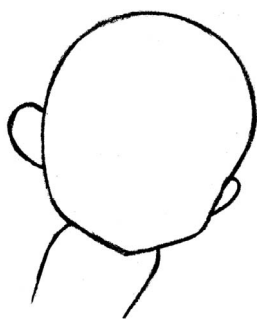


Едва ли чиби

Персонажи ростом почти в четыре головы. Вероятно, это наименее распространенный из этих трех подходов.

ЯРОСТЬ!

Если ты просто рисуешь персонажей чиби, выглядящих мило, ты упускаешь все возможности. Вот краткий урок, показывающий, что чиби-девушка сильно разозлилась.



1 **Создай каркас**
Нарисуй голову с ушами и простым маленьким торсом.



2 **Добавь черты**
Нарисуй косые брови. Пусть одна из них будет с зигзагообразным изгибом с краю. Глаза сильно очерчены белыми кругами, спрятанными под бровями. Рычащий рот — это линия, которая тянется до самого подбородка. Набросай простую линию для волос и добавь руки и рукава, а также выпуклую звездообразную вену.

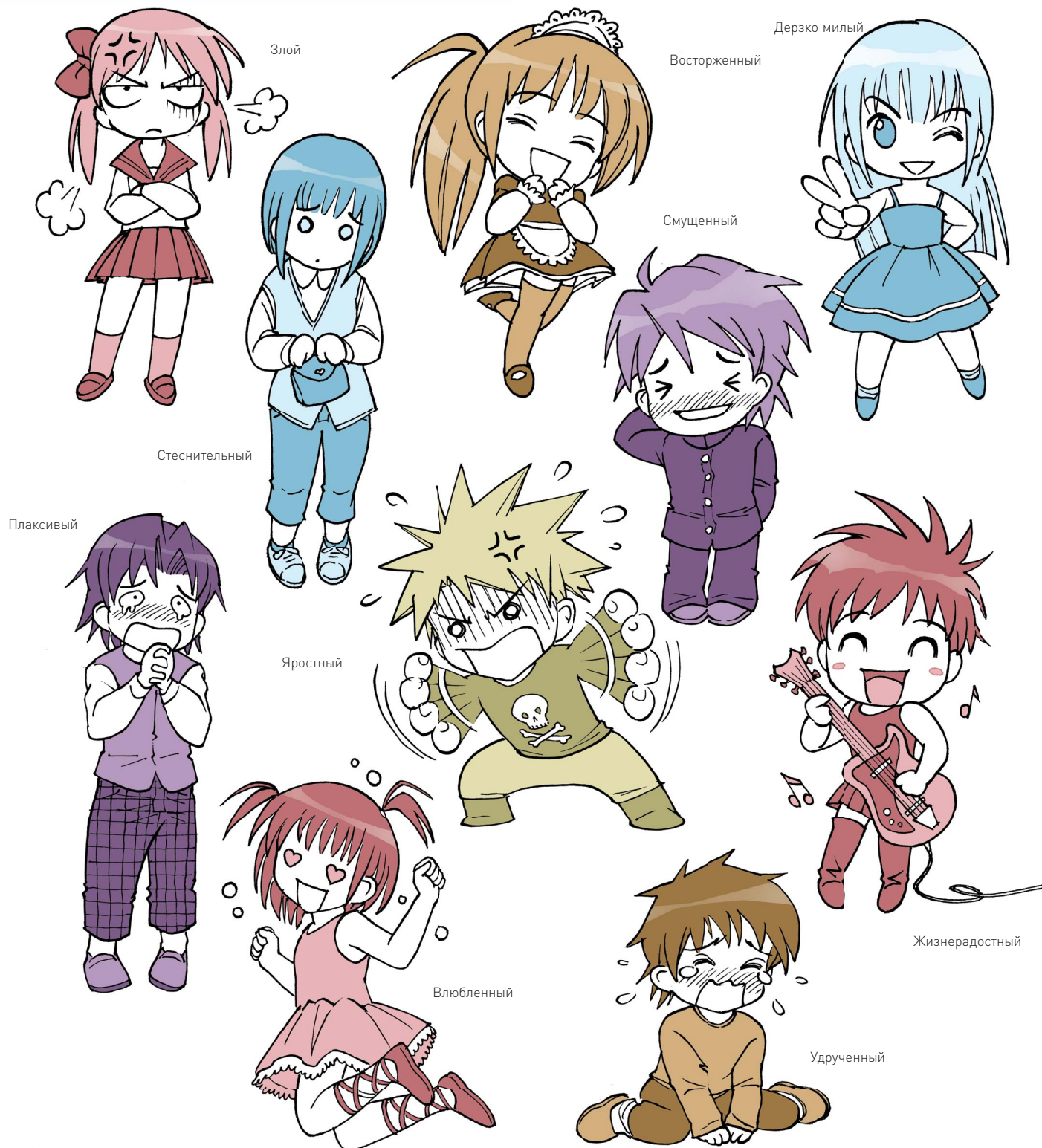


3 **Заканчиваем рисунок**
Добавь неровные линии для волос, простой воротник и ряд вертикальных линий поперек верхней половины лица. Будь осторожен, чтобы ни одна из этих вертикальных линий не пересекала глаза. Мы должны оставить их раскаленными добела.

Очерти чернилами, сотри направляющие, и готово!

20 чиби-эмоций

Японские художники манги усовершенствовали технику передачи широты человеческих чувств в простой карикатурной стенографии. Начинающий художник может овладеть техникой изображения на лице различных эмоций так, чтобы это было весело, а не разочаровывающе.



Заскучавший



Раздраженный



Удивленный



Коварный



Разочарованный



Напуганный



Расстроенный



Осуждающий



Шокированный



Ранимый/Уязвимый



50 способов нарисовать руки

Независимо от того, насколько хорошо ты знаешь анатомию рук, практически невозможно точно предсказать, как рука будет выглядеть со всех сторон и в любой возможной позе. В следующий раз, когда у тебя возникнут проблемы, используй эти картинки в качестве референса.





50 способов нарисовать ступни

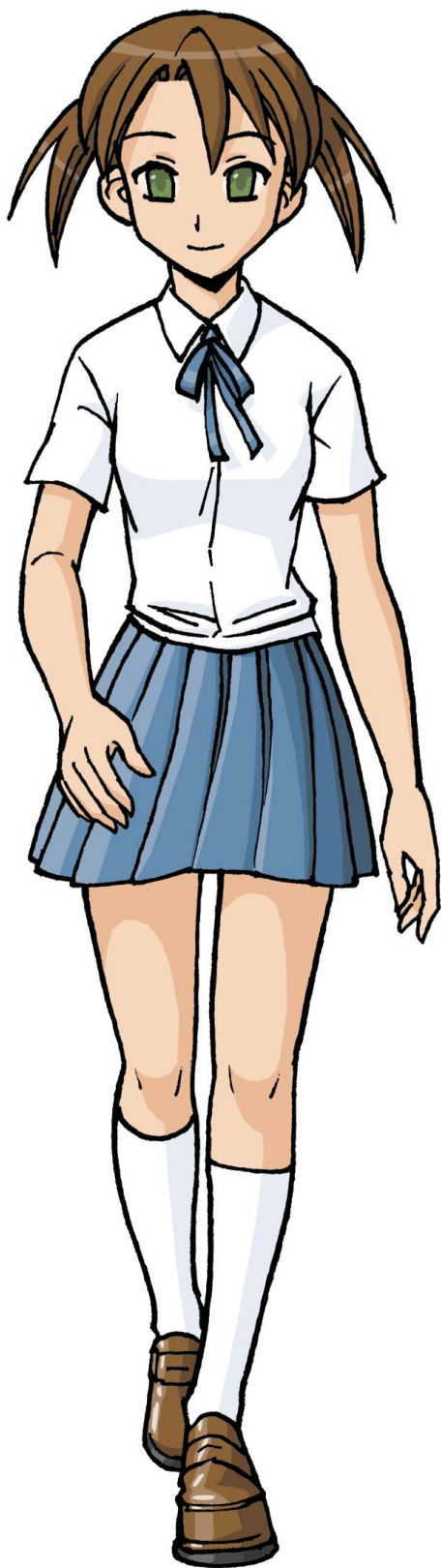
Правильно рисовать ноги может быть так же трудно, как и руки. Они имеют несколько неопределенную форму, которую трудно четко вспомнить практически под любым углом. Вместо того чтобы пытаться нарисовать их по памяти, используйте эти картинки в качестве референса.



Обувь и ботинки — это камни преткновения. Их контуры смещаются, если смотреть под разными углами и создают странные формы, которые трудно нарисовать по памяти. Одна из самых сложных ситуаций — когда обувь направлена прямо на зрителя.

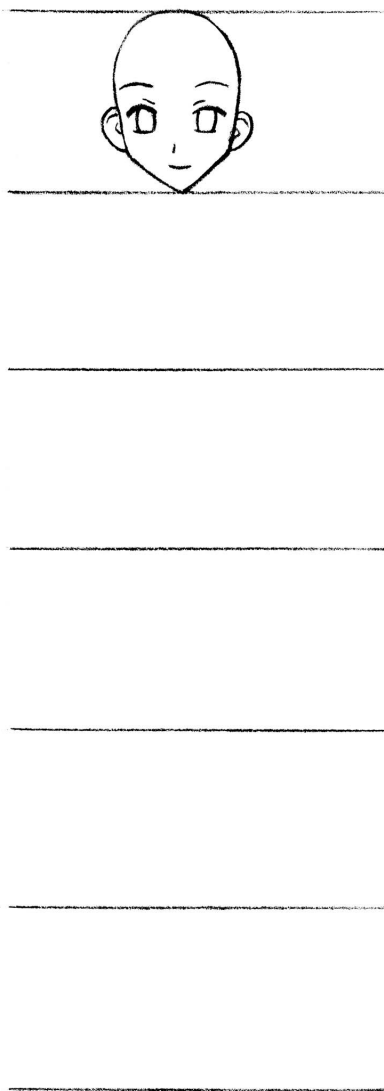


Коронный номер



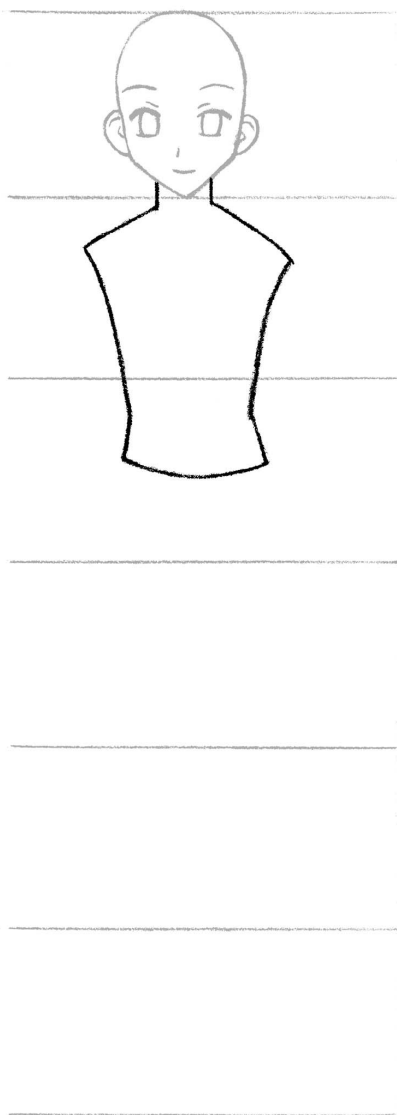
Одно дело — выучить правильные пропорции тела персонажа, и совсем другое — нарисовать его в движении. Имея это в виду, я решил показать тебе, как рисовать некоторые позы манги.

Во-первых, это обычная поза, которую трудно нарисовать по памяти: персонаж, идущий прямо к зрителю. Эта поза является основным элементом некоторых видов манги, и ты вполне можешь увидеть ее несколько раз в течение одной истории. К счастью, ее не так уж трудно освоить.

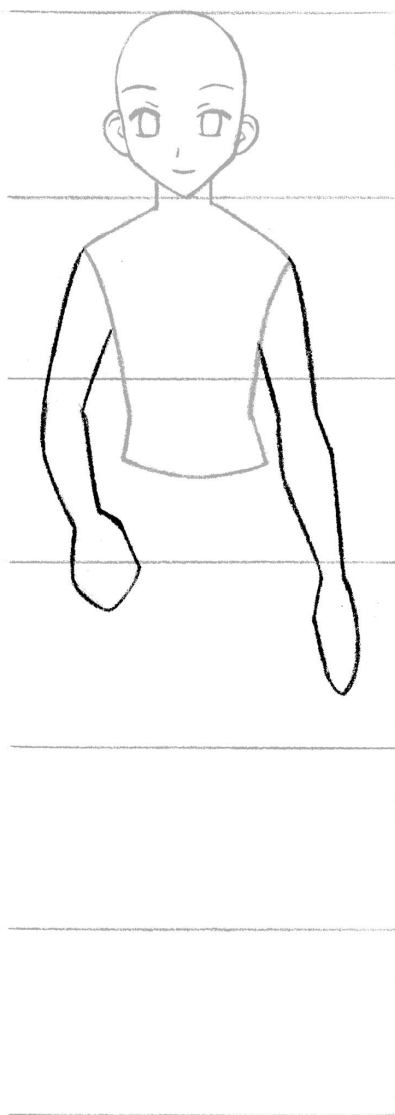


1 Построй каркас

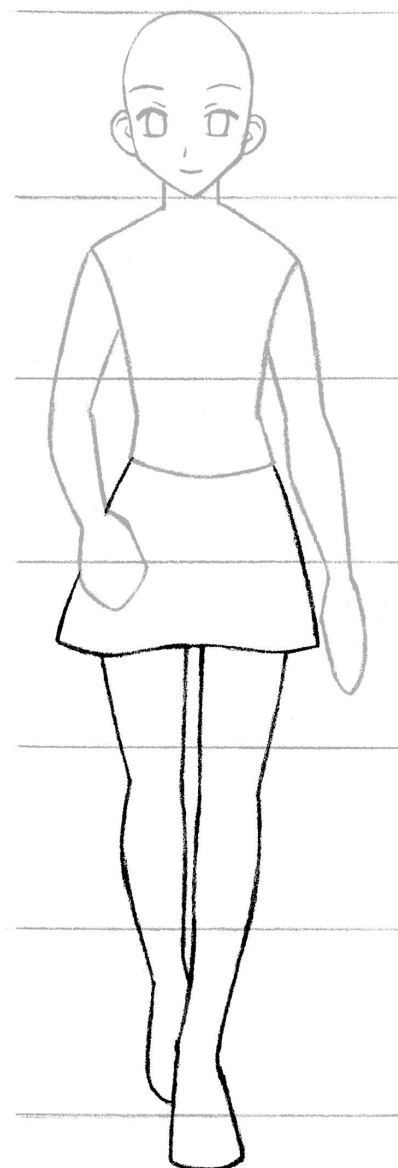
Начни с семи горизонтальных линий, расположенных равномерно. Нарисуй женское лицо манги, используя знания из предыдущих уроков.



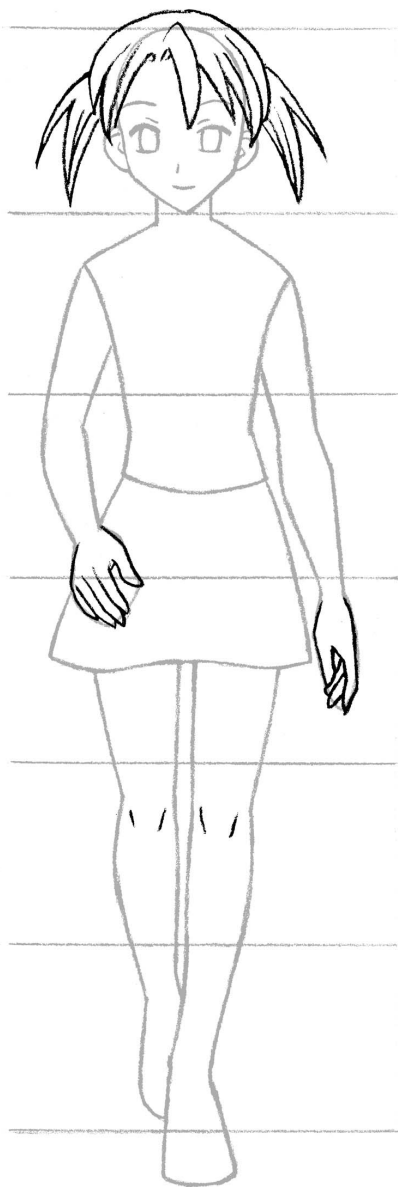
2 Создай туловище
В этой позе линия талии находится примерно в середине между третьей и четвертой. Плечи опускаются вниз, потому что фигура слегка наклоняется, делая шаг. Плечи должны быть шириной примерно в полторы головы. Талия в самом узком месте немного шире, чем ее голова. Используй это знание для создания изогнутой формы.



3 Добавьте руки
Эта часть имеет решающее значение для позы при ходьбе. Руки двигаются поочередно с ногами, когда героиня идет, при этом ее правая рука наклонена к зрителю и согнута в локте.
Заметь, что локти находятся чуть ниже третьей линии. Правая кисть располагается по центру четвертой линии, левая — значительно ниже. Не забывай, что запястья уже, чем область локтя.

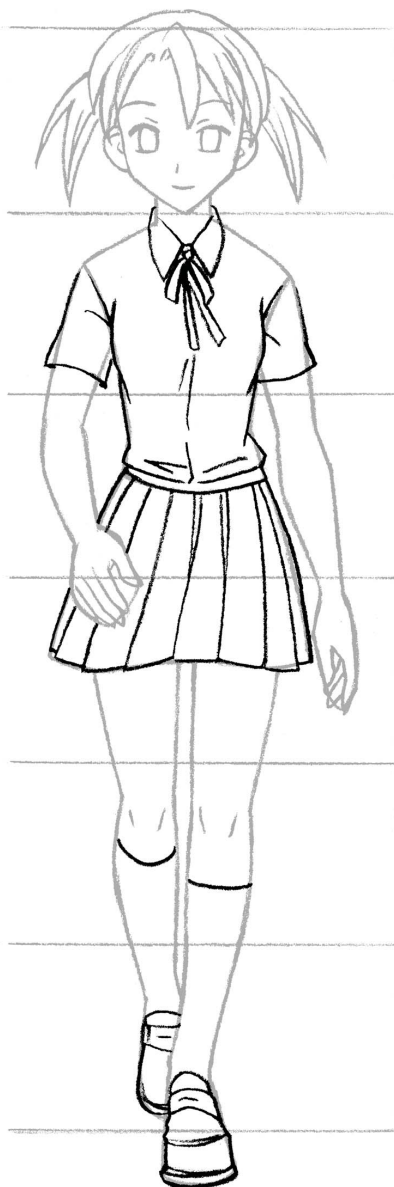


4 Добавь юбку и ноги
Начни с левой ноги, так как она немного скрывает правую и крестится внутрь, так что ступня оказывается почти на одной линии с головой. Ее правая ступня крестится внутрь, она частично скрыта, а пальцы ног не доходят до седьмой линии.
Обрати внимание на ширину бедра относительно колена и еще более узкой лодыжки.

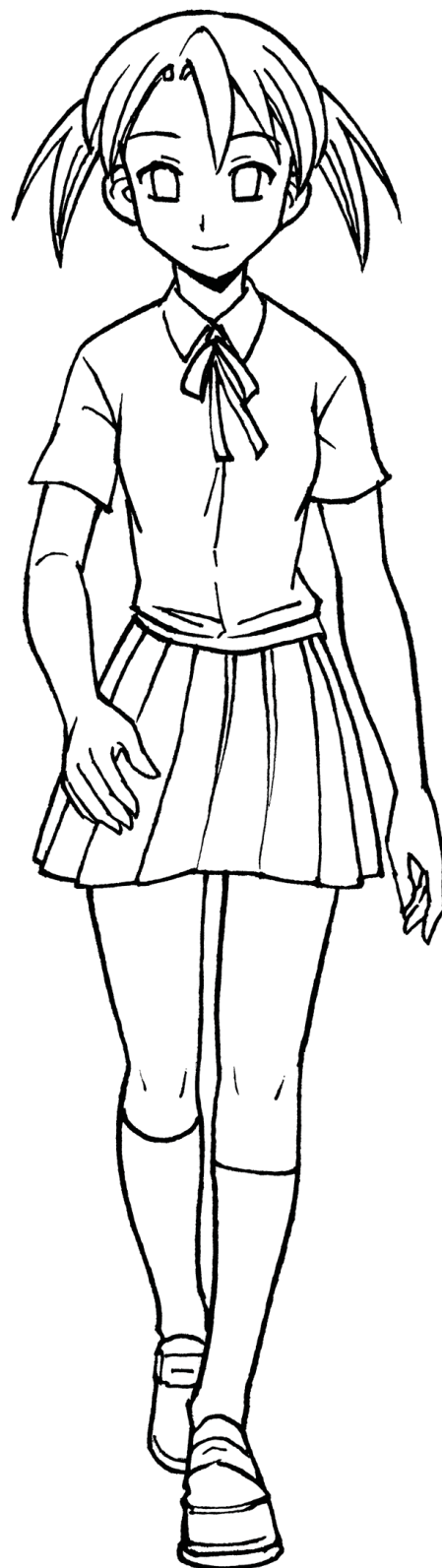


5 Нарисуй волосы, руки и колени
Пара крошечных линий на каждой ноге — это все, что нужно, чтобы передать коленные чашечки. Правая рука фигуры находится под сложным углом, так что мизинец едва виден.

Выбери прическу, которая подходит твоему персонажу. Хвостики — это всегда весело!



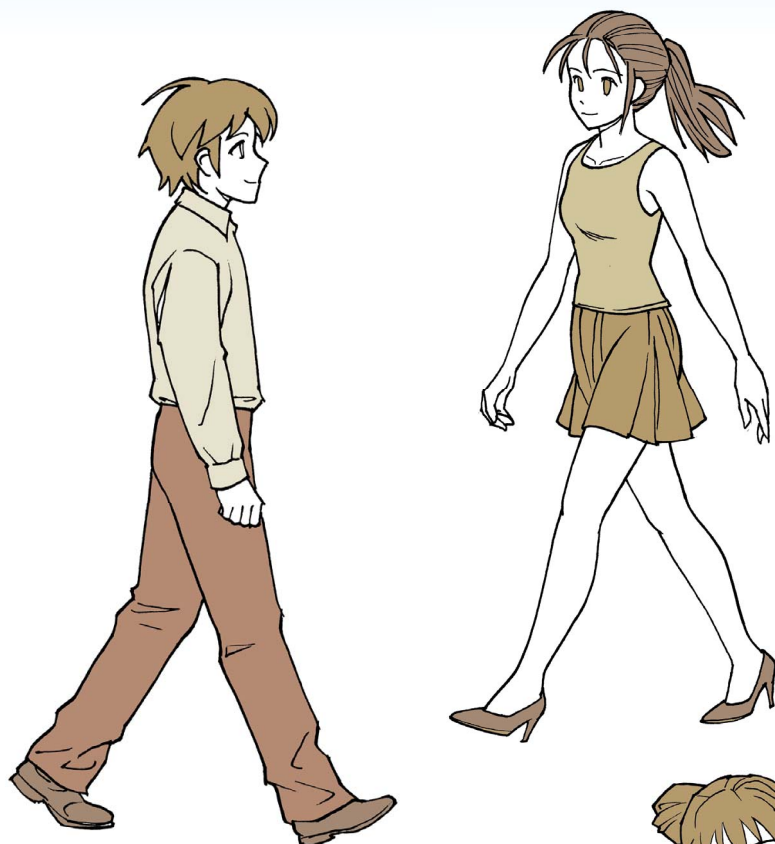
6 Тонкая настройка
Этот урок полностью посвящен шагу, а не одежде. Важно, чтобы ты правильно передал позу: если ты это сделаешь, она будет выглядеть великолепно, независимо от наряда.



7 Заканчиваем рисунок
Очерти все чернилами и дай высохнуть, а затем сотри направляющие. Готово!

Различные походы

Что может быть проще, чем нарисовать персонажа, идущего через улицу? Поверь мне: много что. Поверь мне, ходить проще, чем рисовать ходьбу.



Расположение рук и ног

Расположение рук и ног многое говорит о походке человека. Ты можешь сказать, что этот парень двигается медленно и твердо: его задняя нога лишь немного оторвана от земли, а руки почти безвольно висят по бокам.



Уходящий прочь

Когда ты рисуешь уходящего персонажа, ноги, как правило, немного направлены внутрь, создавая сужающийся силуэт.



Ускоряемся

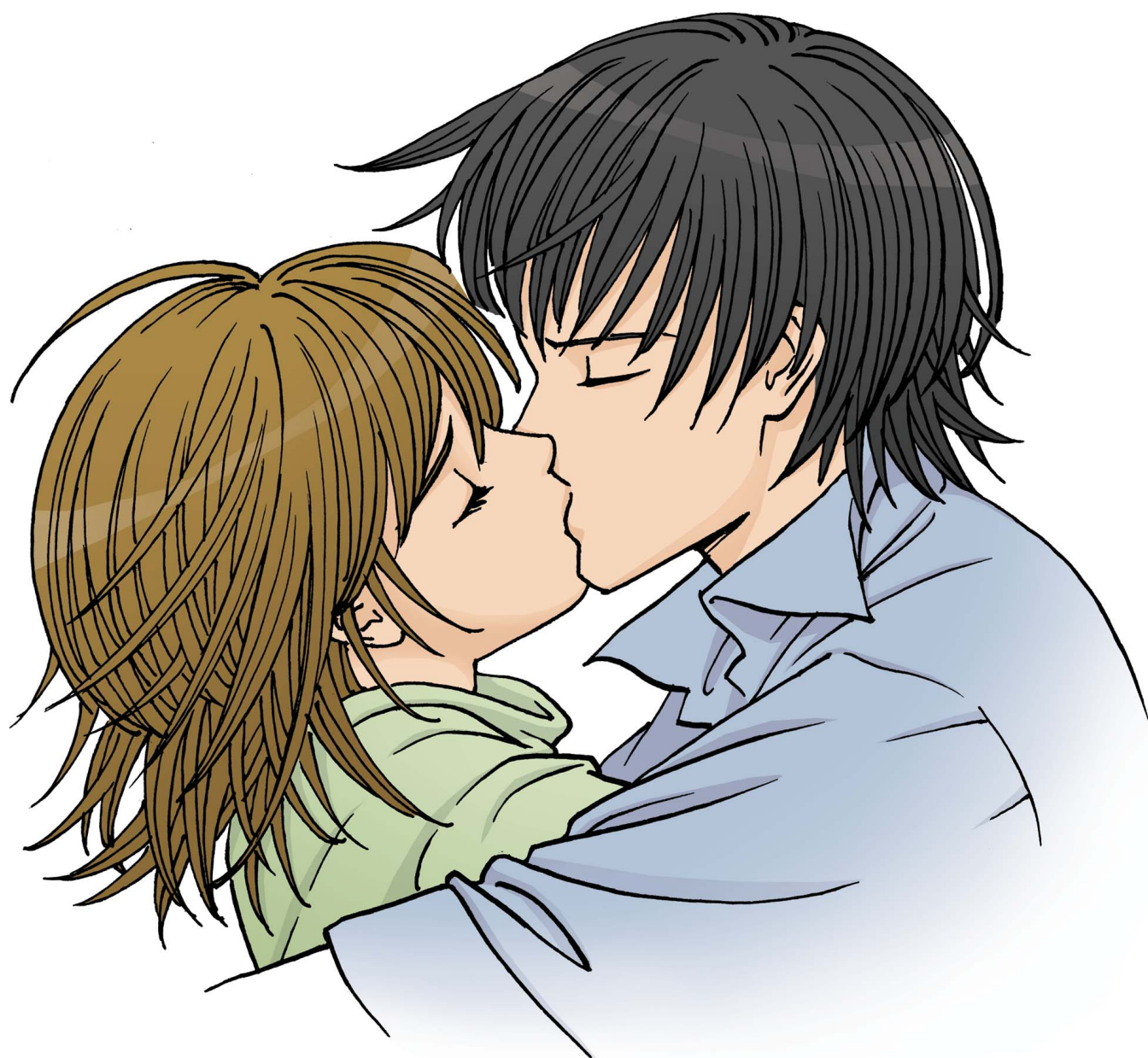
Рисование бегущего персонажа — это столько же про руки, сколько и про ноги. Руки должны быть подняты и находиться в движении, одна довольно прямая, другая согнута в локте.

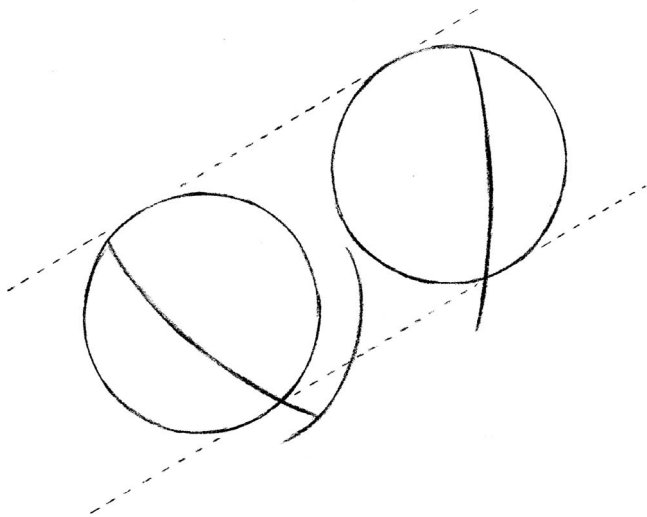
Чем быстрее бег, тем выше поднимается нога, которая оказывается сзади. Если ее пятка находится почти на той же высоте, что и задняя поверхность бедра, вы знаете, что герой летит на всех парах.

Поцелуй

Скорее всего, поцелуи — не то, что ты собираешься рисовать на каждой странице. Но если ты создаешь любовную историю, то не можешь позволить себе корявый рисунок, когда наконец настанет важный момент для твоих несчастных любовников.

Здесь мы переходим к продвинутому рисованию, и, к сожалению, это означает довольно большие скачки от одного шага к другому. Я не смогу провести тебя через каждый этап. Если ты новичок и легко расстраиваешься из-за трудностей, можешь оставить эту тему на потом. Что касается остальных, то соберись: Она собирается подарить Ему один поцелуй, а ты это нарисуешь.

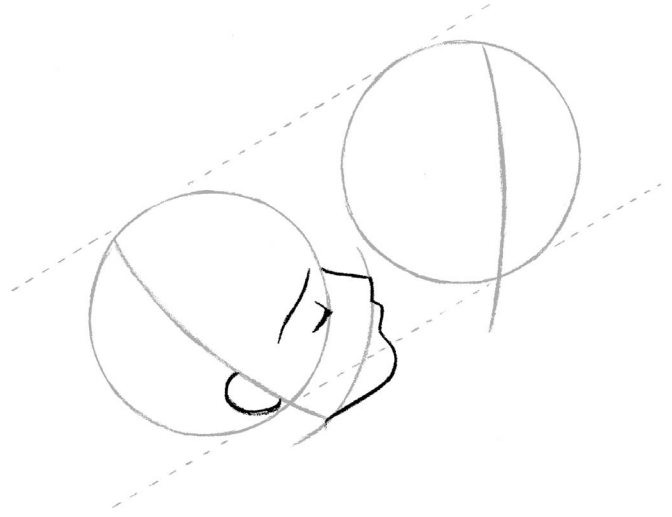




1 Построй каркас

Нарисуй два круга, один из которых будет гораздо ниже на странице, чем другой (я добавил пунктирные линии, чтобы помочь тебе увидеть связь между этими двумя кругами). Круги должны быть именно на таком расстоянии друг от друга.

Добавь две изогнутые линии, соприкасающиеся с окружностями, тщательно повторяя их углы и расположение соответствующих окружностей внутри. Наконец, нарисуй дугообразную линию в нижней правой части левого круга. Это поможет тебе изобразить лицо девушки в следующем шаге.



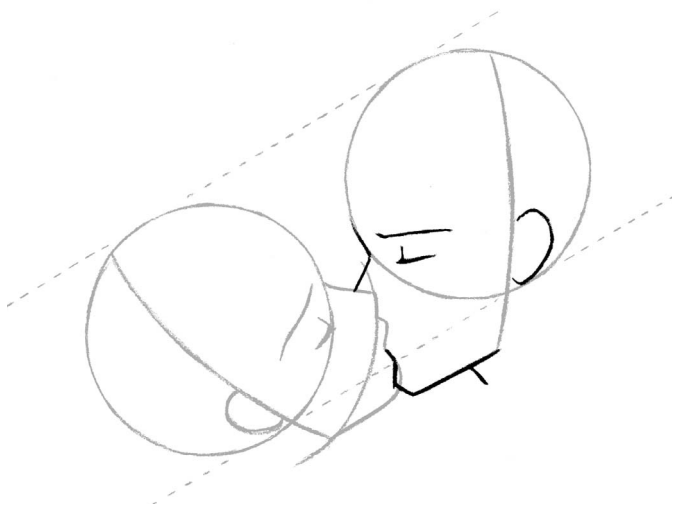
2 Обрисуй ее черты

Тут не торопись, начинай с очень легких линий. Ты можешь затемнить их позже.

Нарисуй контуры ее носа и челюсти. Трудно, но сделать это без ошибок очень важно. Нос касается круга чуть менее чем на половине расстояния между пунктирными линиями, а его кончик встречается с внешней дугообразной линией.

Глаз героини находится как раз внутри окружности и касается ее, а бровь изгибается назад и вниз, там, где нос встречается со лбом, однако без явного соприкосновения с ним.

Нарисуйте контур уха, едва касаясь круга и выравнивая верхнюю часть с бровью девушки.



3 Обрисуй его черты

Она скрывает большую часть его профиля, так что тебе не придется иметь с этим дело. И все же углы его челюсти и линии носа должны быть правильными. Его подбородок совпадает с линией уха и встречается с ее губами. Линия его носа проходит выше, указывая на девушку. Используй кончик ее носа как ориентир, чтобы нарисовать его глаз.



4 Набросай волосы

Нет необходимости следовать в этом вопросе за тем, что сделал я. Если хочешь, пусть у обоих будет ежик, дело твое. Но если ты действительно хочешь, чтобы это выглядело как классическая манга, обрати внимание, что контуры волос находятся на определенном расстоянии от кругов, которые ты нарисовал в первом шаге. Если будешь рисовать очень близко к ним, то головы твоих персонажей будут казаться слишком маленькими по стандартам манги.



5 Подари им тела

Он наклоняется к ней так, что линия его тела должна слегка изгибаться. Ее плечо поднято вверх, а лицо наклонено под углом, что приближает ее к его уху, таким образом, она отклоняется назад.



6 Тонкая настройка

Добавь складки на одежде. Нарисуй ему воротник рубашки, тщательно прорисуй волосы.

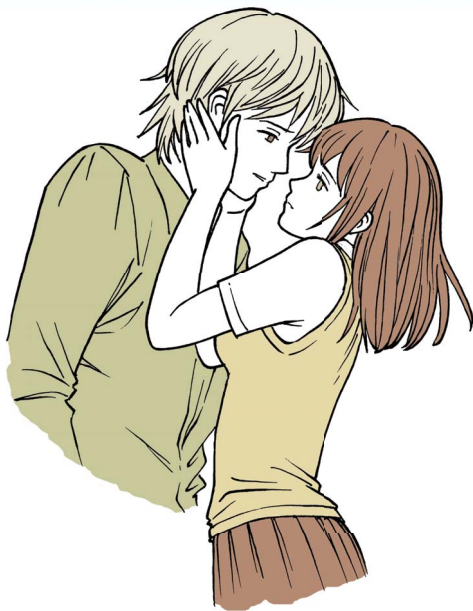


7 Заканчиваем рисунок

Нанеси чернила на линии и дай им высохнуть, а затем сотри направляющие. Поцеловаться определенно легче, чем нарисовать поцелуй!

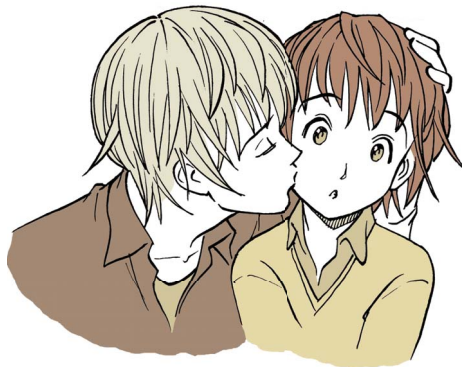
Целую, обнимаю: Выражение привязанности

Вот несколько справочных иллюстраций, которые помогут тебе нарисовать различные трогательные моменты, не все из которых связаны с соприкосновением губами.



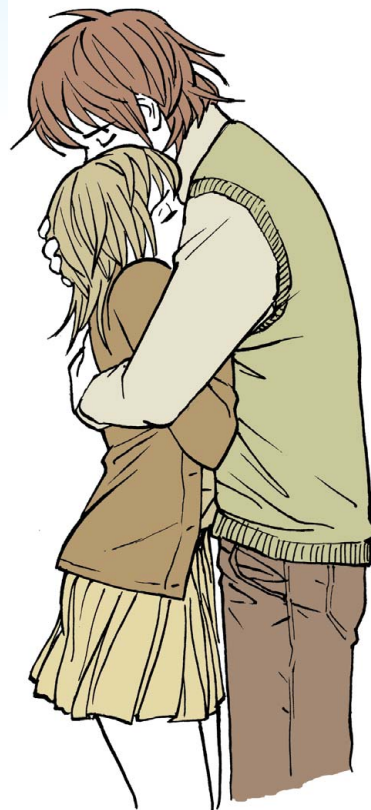
Обращай внимание на эмоциональный подъем

Момент перед поцелуем может быть так же важен, как и сам поцелуй. Ее руки на его лице, их носы почти соприкасаются, вот что такое любовные истории! Угол бровей показывает уязвимость, которая усиливает ощущение близости.



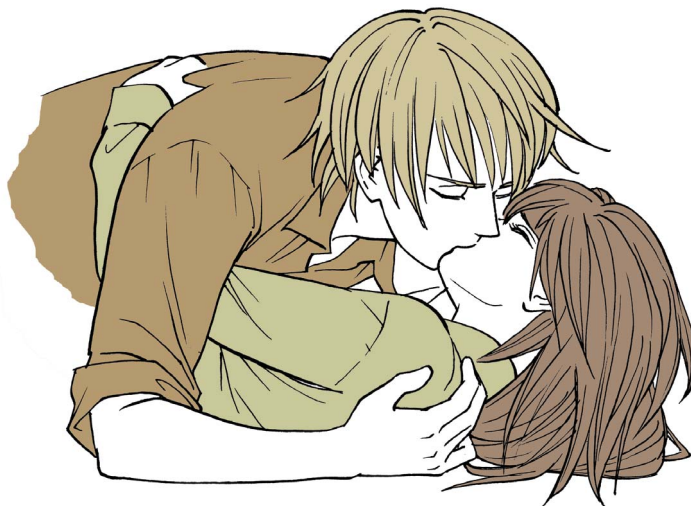
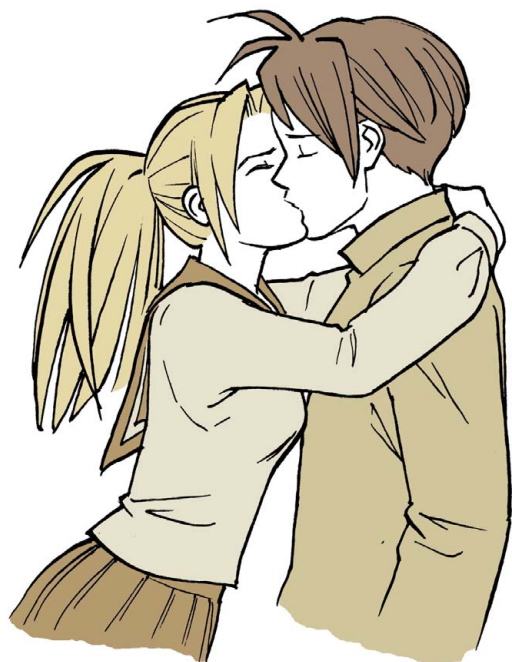
Помни о мимолетном поцелуе

Чмокание в щеку — это милая сцена для рисования, и у нее есть дополнительный бонус, позволяющий нам хорошо рассмотреть как лицо, так и внутреннее эмоциональное состояние персонажа, которого «чмокнули».



Объятия

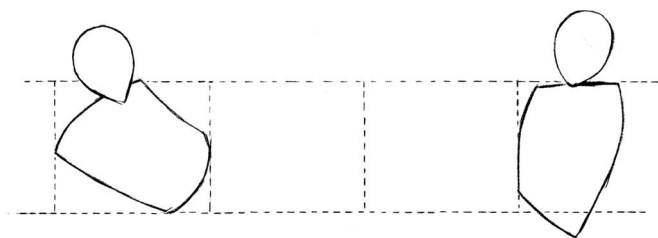
Теплое объятие может быть таким же сложным для рисования, как и поцелуй. Лица персонажей разного роста будут частично скрыты, когда они сблизятся.



Драка

Я уверен, что от обучающего урока по рисованию драки многие хотели бы большого насилия с мечами, кровью, мастерством, но тогда вы пришли не к тому парню. Жестокость — это не мое. Я собираюсь ограничиться некоторыми старомодными боевыми искусствами, и для меня это означает, что кто-то получает ногой по лицу, в стиле карате.



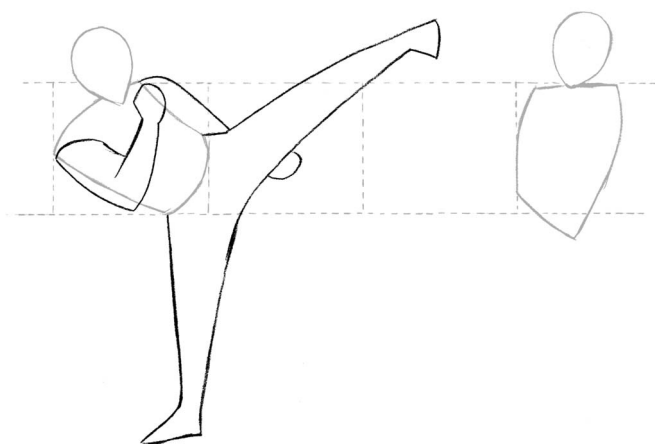


1 Построй каркас

Эти пунктирные линии, разделенные на четыре прямоугольника одинакового размера, помогут нам приступить к делу. Нарисуй два торса, вписывая один слева по диагонали в прямоугольник. Угол плеча левого персонажа касается пунктирной линии. Используй треугольники, образовавшиеся между туловищем и пунктирными линиями, чтобы получить правильный угол.

Правый торс гораздо более вертикальный и пересекает нижнюю пунктирную линию.

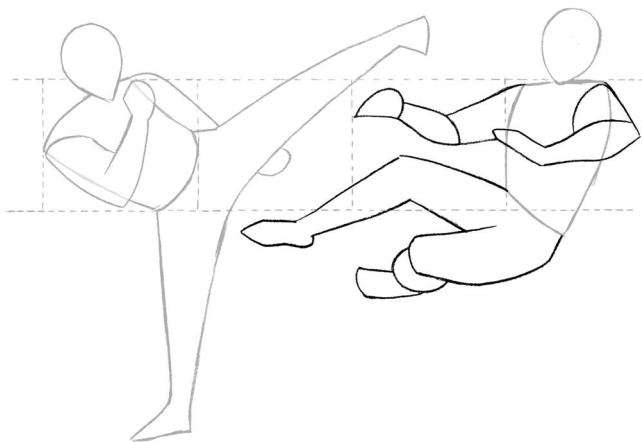
Голова первой фигуры наклонена вперед и перекрывает туловище.



2 Очерти первую фигуру

Нарисуй атакующую ногу. Ее нижняя линия пересекается с точкой твоих пунктирных линий. Убедись, что обе ноги правильно сужаются от бедер до лодыжек.

Правая рука приближается к голове, но не совсем касается ее. Локоть героя находится почти прямо под подбородком, касаясь нижней пунктирной линии. Его левая рука — прямо за туловищем.



3 Очерти вторую фигуру

Начни с левой руки и помести предплечье между пунктирными горизонтальными линиями. Рука второго персонажа поднимается от запястья. Рисуя его правую руку, сделай так, чтобы край ладони касался пунктирной вертикальной линии.

Левая нога укорочена от колена до лодыжки. Чтобы получить правильный угол наклона правой ноги, внутренняя часть колена должна просто пересечь нижнюю пунктирную линию, а затем вернуться вниз. Верхняя часть стопы находится точно под линией второго прямоугольника.



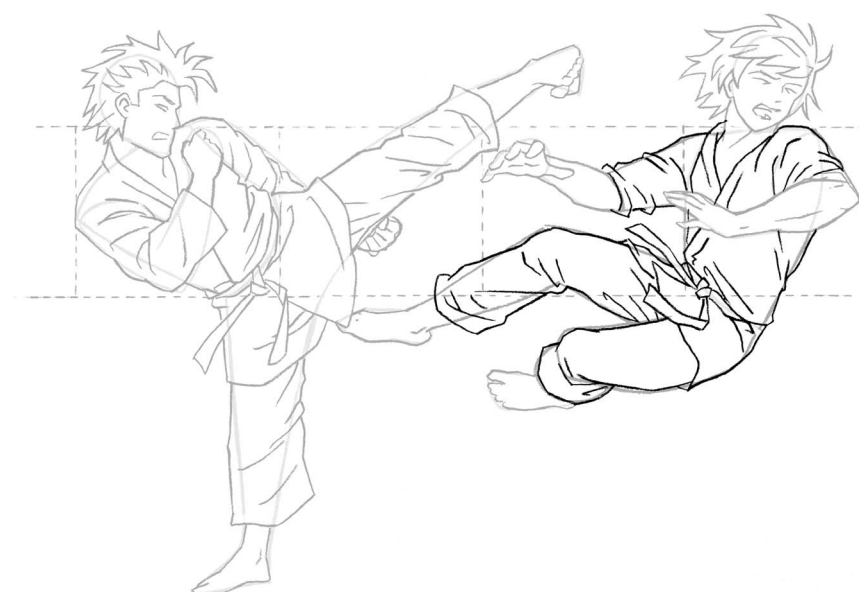
4 Добавь детали

Нарисуй головы, руки и ноги. Не беспокойся, если волосы выглядят иначе, однако нужно, чтобы черты лица располагались там, где требуется.



5 Добавь линии одежды первой фигуре

Эти линии не нужно рисовать с точностью, близкой к той, которая используется для лица, рук или ног. Никто не будет беспокоиться о физике движения черного пояса, но все же сопоставь это движение с действиями героя.



6 Одень мистера Удар-в-лицо

Линии здесь тоже не должны быть точными, но постарайся, чтобы одежда выглядела так, как будто она движется вместе с его телом.



7 Заканчиваем рисунок

Нанеси чернила на линии и дай им высохнуть, а затем сотри направляющие. Без сомнения, у одного из этих парней день проходит намного лучше, чем у другого.

Бойцовский клуб

Ни одна манга сёнэн не была бы полной без столкновений противников в битве. Когда дело доходит до драки или даже просто угрожающего взгляда, тебе как художнику понадобятся позы, которые помогут твоим жадным до экшна читателям прочувствовать остроту ситуации. В следующий раз, когда тебе нужно будет украсить сцену боя, загляни на эту страницу и позаимствуй одну или две идеи.



Взрыв

Многие истории манги связаны с битвами между противниками со сверхъестественными способностями. В этих сценах единственным оружием могут быть руки персонажей и их умение вызывать потоки энергии из ниоткуда.



Нокаут!

Один персонаж бьет другого. Это может быть одним из самых мощных моментов твоей истории, поэтому представь его как можно более драматично. Поднеся свободную руку парня ближе к зрителю, ты подчеркиваешь глубину сцены и заставляешь читателей почувствовать, как далеко улетел его противник.

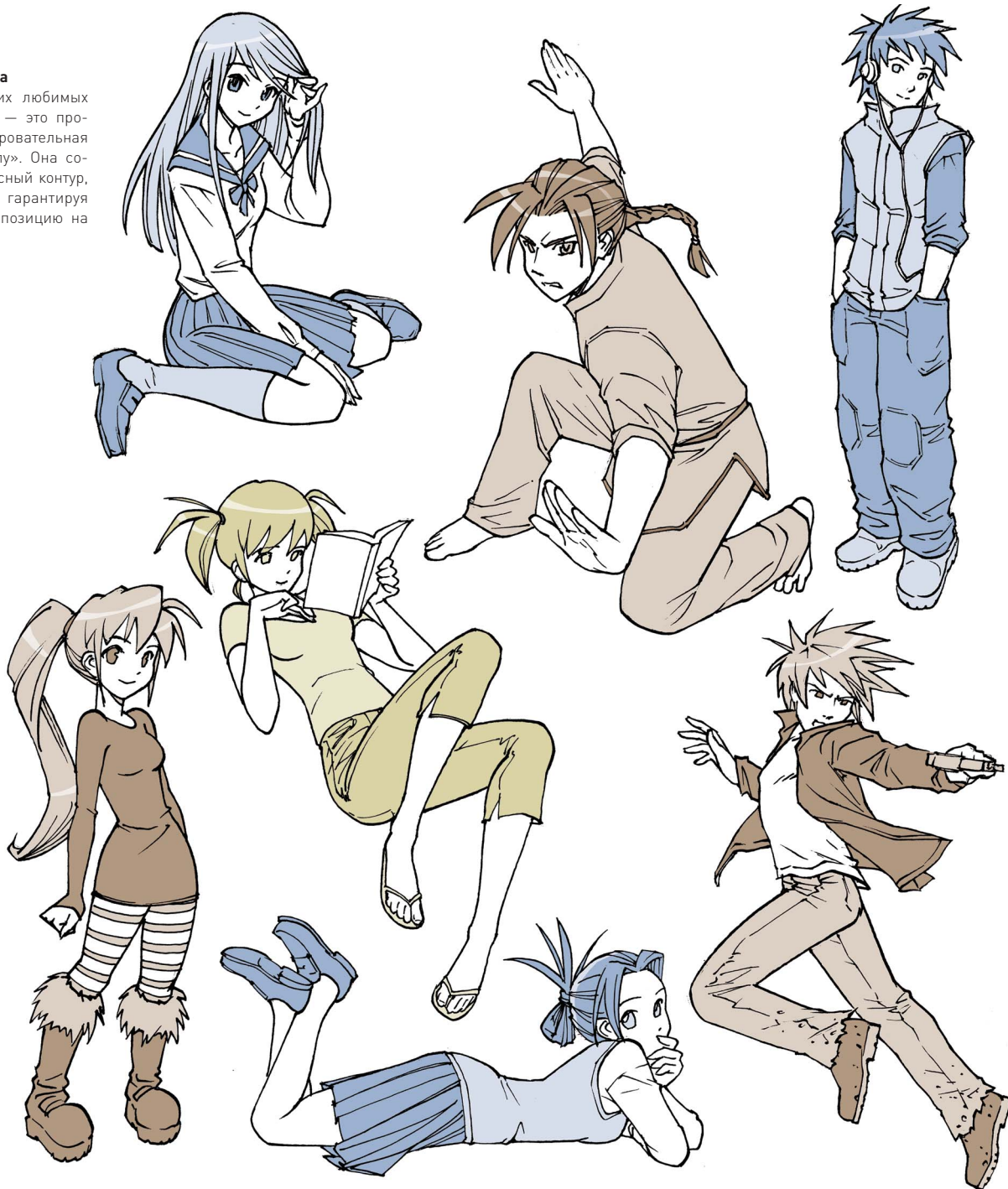


30 классических поз

Вот тридцать классических поз манги, которые ты можешь адаптировать под твоих героев. Тщательно изучая эти иллюстрации, ты также научишься чувствовать пропорции тел манги. Чтобы создать свои собственные позы, попробуй изменить положение руки или ноги персонажа.

Сидя без дела

Одна из моих любимых женских поз — это простая, но очаровательная поза «на полу». Она создает интересный контур, практически гарантируя хорошую композицию на странице.



Не стой здесь просто так

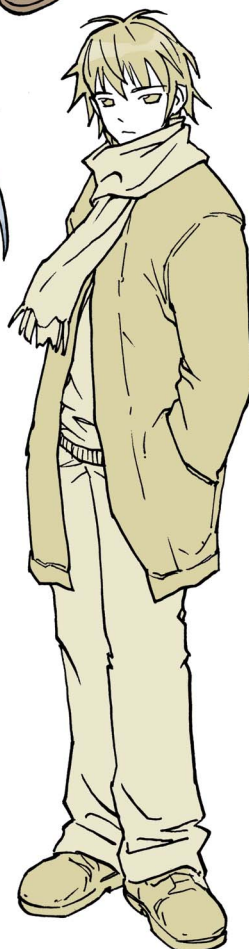
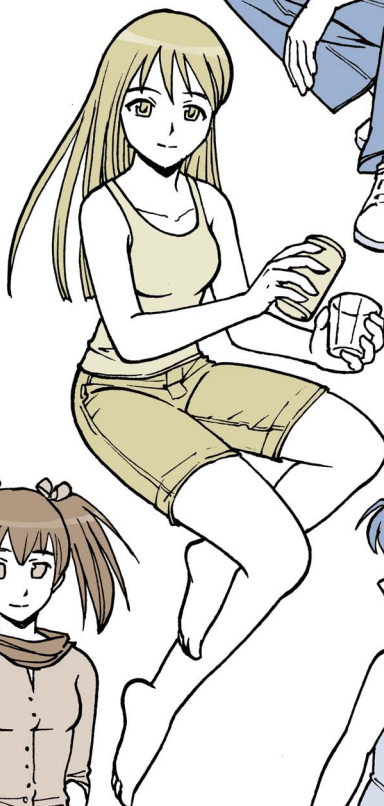
Часть задачи по созданию правильной позы стоя заключается в том, чтобы держать персонажа расслабленным. Решение состоит в том, чтобы создать ощущение тела как волны. Она идет от плеч (назад) к бедрам, а потом (вперед) — к ногам (снова назад).

Действуй!

Динамические позы могут быть самыми трудными из всех. Этот прыгающий персонаж визуально интересен тем, что его тело движется в одном направлении, а голова и рука — в другом.

Ноги

Одно из бедер девушки направлено прямо на зрителя, заставляя художника предугадать все остальное. Нижняя половина другой ноги укорочена в противоположном направлении. Использование обоих видов ракурса в одной позе придает всему рисунку иллюзию глубины.



Во весь рост

Эти простые позы стоя полезны для тех случаев, когда ты пытаешься создать новый образ персонажа. Как будет выглядеть его прическа и стиль одежды? Возьми эти позы и примени, они здесь для этого.

Тело в движении

Этот парень визуально перемещается из нижнего левого угла в верхний правый. Линии его тела парят в этом направлении, что придает всему рисунку ощущение движения.



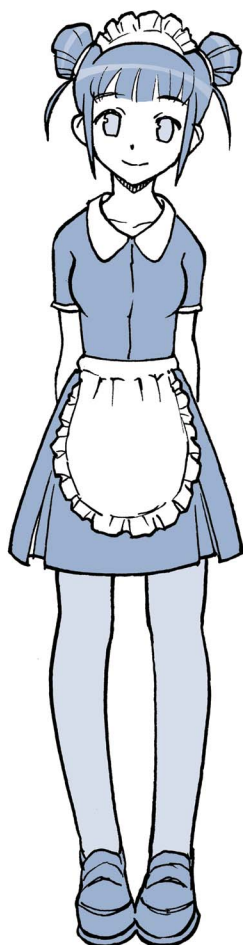
Зона комфорта

Парень, наслаждающийся чашкой кофе, находится в приятной непринужденной позе для ленивого послеполуденного отдыха. Скрещение его лодыжек добавляет этому зрителю изюминку.



Сидишь и выглядишь миленько

Эта свернутая поза может быть несколько анатомически невозможна для большинства из нас. Но это же манга! Никогда не позволяй реальности встать на пути хорошей позы!



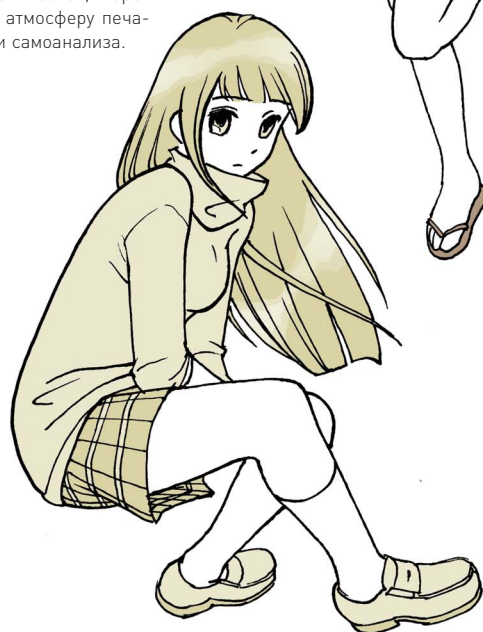
Для ударов

Ноги в таких позах уходят в невероятно драматические ракурсы, создавая визуально динамичные контуры и почти соскакивая со страницы.



Отвернувшаяся

Эта девушка, кажется, отворачивается, передавая атмосферу печали или самоанализа.



От пляжного полотенца до одеяла для пикника

Нога, находящаяся спереди, немного подогнута таким образом, что ноги плотно соприкасаются. Нет необходимости использовать эту позу только для демонстрации персонажа в купальнике. Добавь платье и соломенную шляпу, и героиня готова к пикнику.



Складки на одежде

Неудивительно, что начинающие художники всех мастей борются с рисунком складок на одежде. Само количество задействованных линий просто пугает!

Давайте рассмотрим различные типы одежды и сосредоточимся на том, где обычно появляются складки, начиная с рукава рубашки.

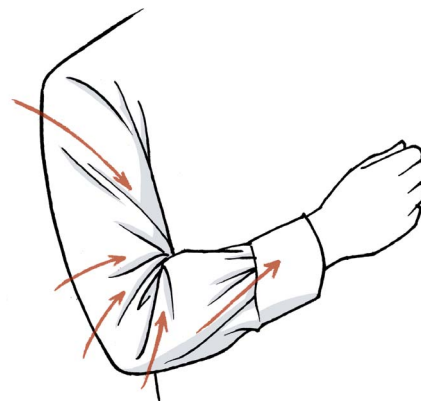
Подлокотник

Рука в состоянии покоя имеет тенденцию образовывать складки в трех различных местах: на плече, внутренней стороне локтя и над манжетой.



Локти наружу

Когда рука сгибается, линии плеча меняют направление, в то время как количество линий локтя увеличивается. Таким образом, поперек предплечья появляется третий набор линий.

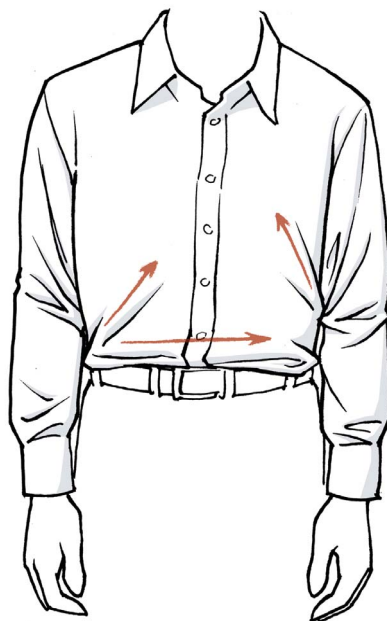


По сгибу

Когда рука сильно сгибается, поперек плеча появляются линии, разветвляющиеся на внутренней стороне локтя. Также они появляются около манжеты, показывая напряжение в рукаве.

Закатать наверх

Закатанный рукав представляет собой трудную задачу, особенно если изобразить сложенную ткань на локте правильно. Там, как правило, есть дополнительные складки у плеча.



Заправленная одежда

Складки парадной рубашки появляются около талии по диагонали от углов снизу и горизонтально с каждой стороны, где рубашка заправлена в брюки.

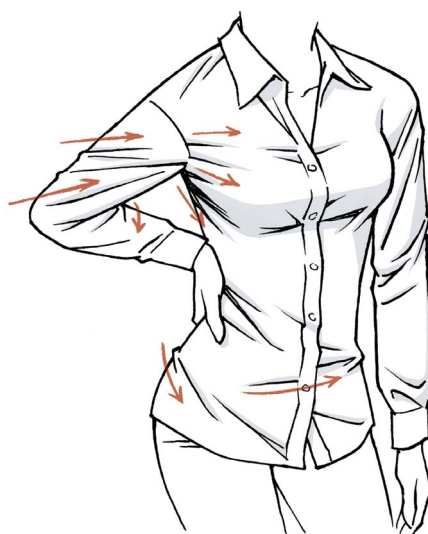


Рисунок фигуры

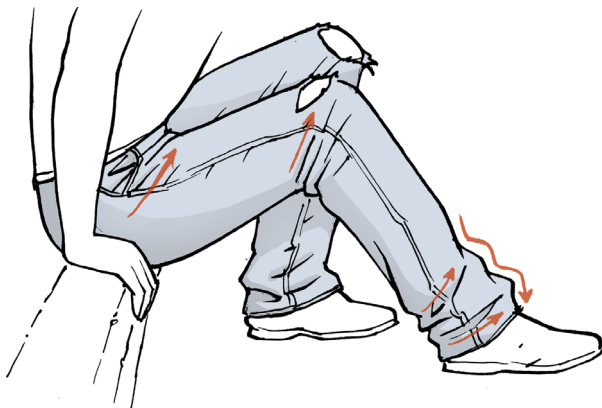
На теле женщины образуются складки, а на теле мужчины — нет. Обратите внимание на маленькие короткие линии, которые веером расходятся от области плеч по всему бюсту. Расстегнутая рубашка создает горизонтальные складки около талии и диагональные в других местах.

Брюки и джинсы



Изыски

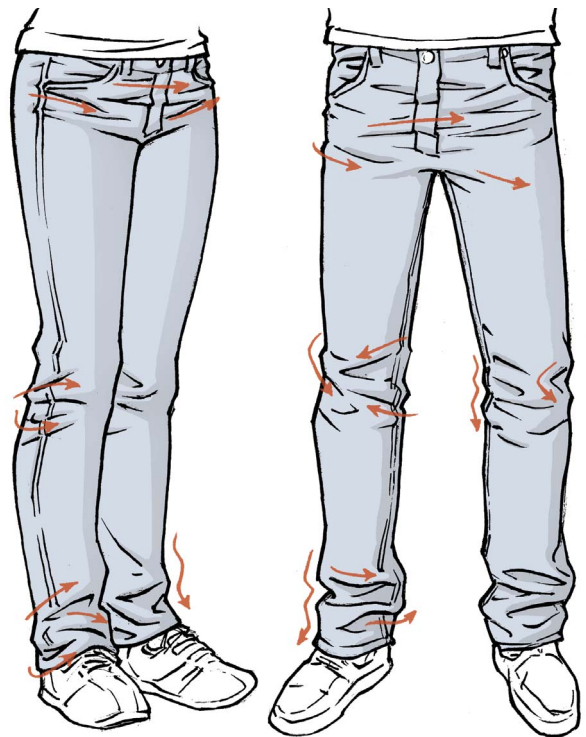
Брюки шьют таким образом, чтобы на них было как можно меньше морщин, что приводит к длинным вертикальным линиям и гладким, непрерывным контурам.



Линии сгиба

Когда человек присаживается на корточки или садится на бордюр, складки тянутся по ногам с гораздо большим напряжением, чем обычно. Тем не менее больше всего складок образуется на талии, коленях и лодыжках.

Узнайте больше о складках на одежде на сайте impact-books.com/mastering-manga.



Джинсовая опасность

Складки появляются по всей длине джинсов, но особенно в области талии, коленей и лодыжек. Линии силуэта фигуры в синих джинсах становятся немного зигзагообразными у колен, а у лодыжек — еще более.

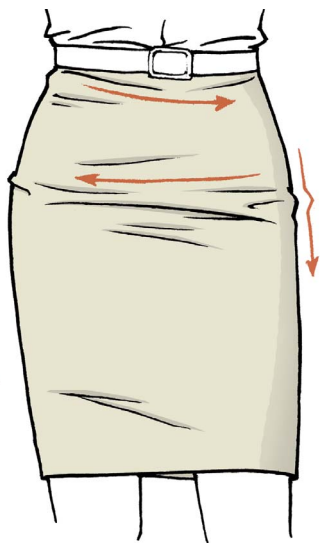


Коротко и ясно

Пара шорт ничем не отличается от пары джинсов с точки зрения складок, которые появляются около талии. Доминирующее направление растяжения ткани — горизонтальное.

Юбки

Складки на юбках менее сложные, чем на рубашках и джинсах. Юбки бывают плиссированные, в которых складки в основном вертикальные, и прямые, когда несколько складок имеют тенденцию идти горизонтально.



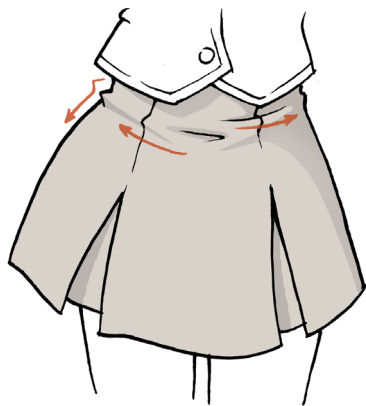
Линии бедер

Шов вдоль бедра может образовывать большое количество мини-складок.



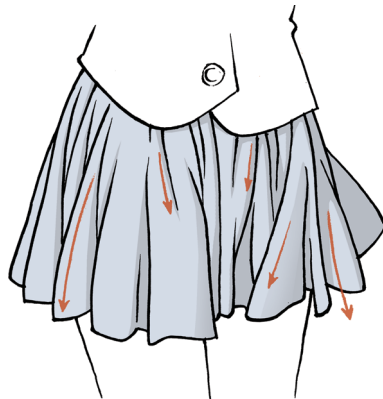
Крючок, леска и грузило

Длинные юбки создают вертикальные линии, которые простираются от талии до пола. Некоторые из этих линий могут иметь небольшие крючки на конце.



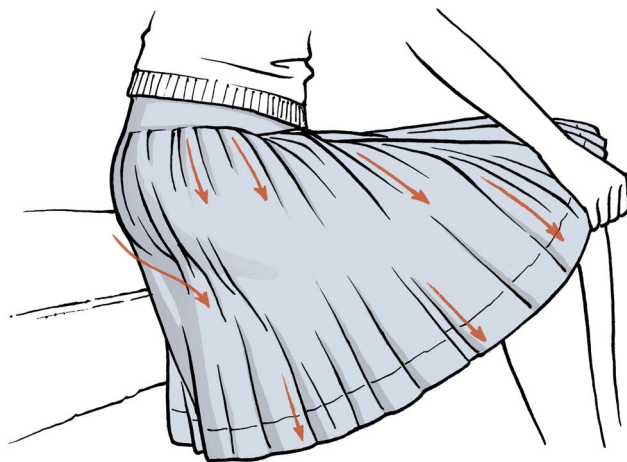
Складки в нашем деле

Такие юбки состоят из нескольких больших плоских участков ткани. На этих юбках образуется несколько горизонтальных складок около талии.



Обходим этот Вопрос стороной

На свободной юбке создаются непредсказуемые складки, образующиеся неравномерно как множество вертикальных и диагональных линий.



Хорошо устроился

Искусный художник может заставить линии складок подчеркнуть форму ног под юбкой, никогда резко их не выделяя.



Модельный ряд

Эта классическая юбка матросского костюма создает множество почти вертикальных линий на равном расстоянии друг от друга, веером расходящихся от талии.

Футболки, свитера и пальто



Хитрые футболки

Можно подумать, что футболку достаточно легко нарисовать, но ее морщины могут сбить тебя с толку. Линии, как правило, расходятся веером от подмышечной области, а затем становятся заметнее вокруг талии.



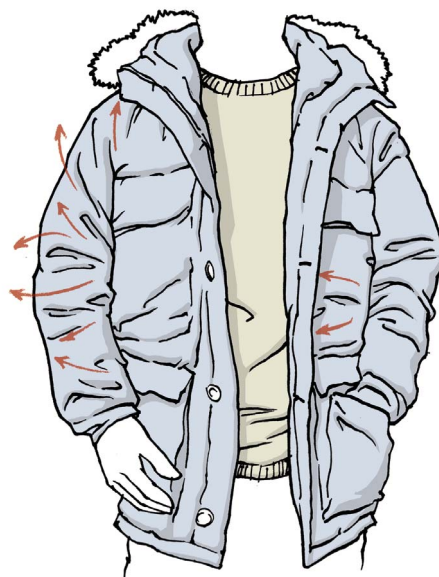
Фигура в капюшоне

Толстовка с капюшоном может придать твоему персонажу приятный повседневный вид, но приготовься к вызову, если собираешься заставить его носить ее все время. Складок будет в изобилии во всех обычных местах, плюс появятся новые складки вокруг карманов и по краям капюшона.



Утяжеление к низу

Толстый свитер будет производить заметно меньше линий, чем рубашка, благодаря плотности материала.



Внешние слои

Складки зимних пальто будут сильно отличаться в зависимости от того, из какого материала они сделаны. На тренче будет минимум складок, а походно-спортивная куртка будет просто их «фестивалем», и тебе придется с ними повозиться.



Постановка сцены

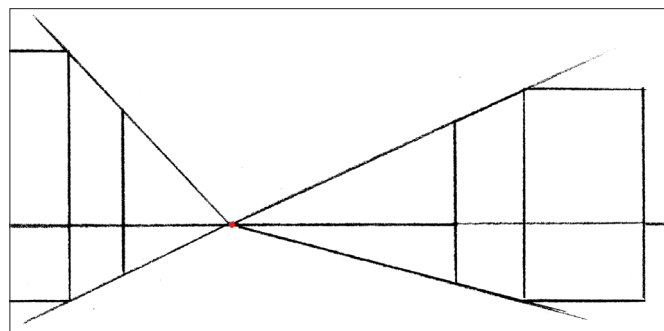
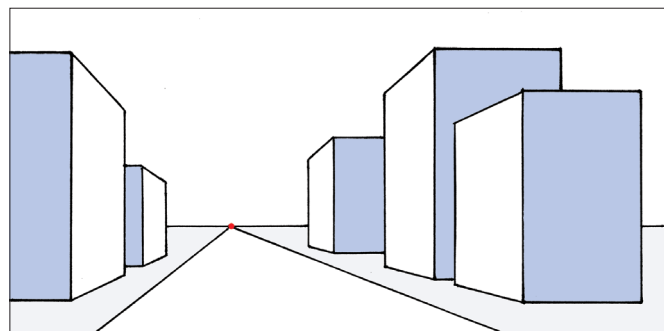
Когда мы думаем о манге, лица и позы — это первое, что приходит на ум. Но все эти крутые персонажи не могут просто плавать в эфире весь день. Твои рисунки не будут полными без среды обитания персонажей, и ты не сможешь убедительно изобразить эту среду без базового понимания перспективы. Сложно? Немного, но ничего такого, что нельзя было бы освоить благодаря некоторой практике. Изучи раскадровки, облачка для текстов и звуковые эффекты, и у тебя будет все, что нужно, чтобы сделать свою первую манга-историю.

Основы перспективы

Если ты серьезно относишься к изучению основных законов точек схода и линий, которые ведут к ним, то нет причины, по которой ты не можешь нарисовать все, что хочешь, в идеальной перспективе. Давай начнем с самой простой и, возможно, самой полезной из трех форм перспективы.

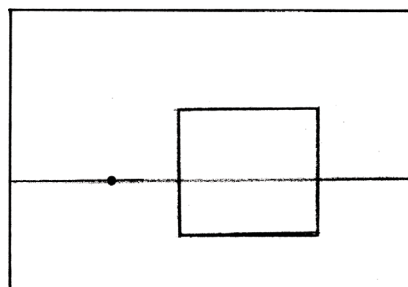
Перспектива в одну точку схода

Ты видел этот стиль перспективы в действии, если когда-нибудь стоял на прямом участке железнодорожного пути и смотрел далеко вперед, туда, где рельсы почти соединяются вместе. Хотя на реальной улице эти линии были бы параллельны, в перспективе с одной точкой схода они сливаются вместе, когда достигают горизонта. Сейчас речь именно об этом..

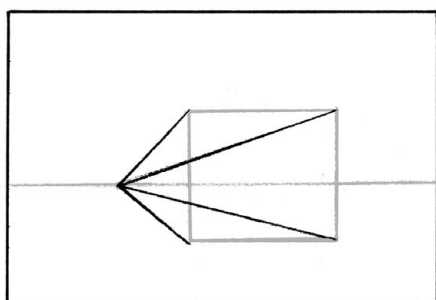


РАЗМИНКА

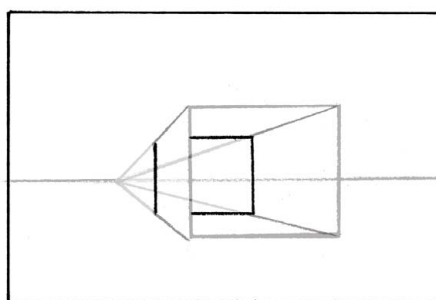
Следуй этому короткому пошаговому уроку, чтобы нарисовать открытую картонную коробку в перспективе. Может, это и не будет шедевром, но ты поймешь основную концепцию того, как все работает. Поскольку все остальные перспективы строятся на той же концепции, ты сможешь создать сложные задние планы, когда ее освоишь.



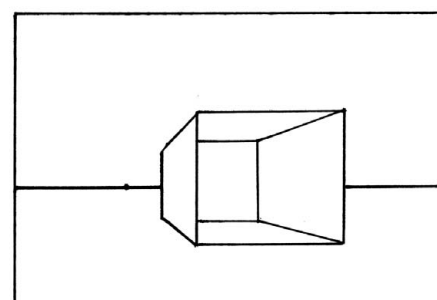
1 Нарисуй линию горизонта, поставь на ней точку, а затем нарисуй рядом с ней прямоугольник. Попробуй поставить свою коробку точно в то же место, что и я, чтобы добиться наилучших результатов.



2 Теперь с помощью линейки нарисуй четыре еще заметные линии по одной от каждого из четырех углов коробки вплоть до точки схода.

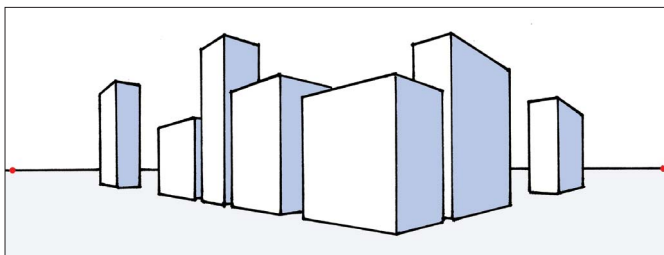
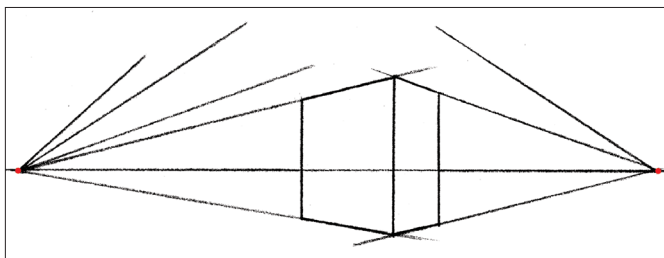


3 Нарисуй второй, меньший квадрат внутри первой коробки, заботясь о том, чтобы его углы опирались на линии перспективы. Оставь часть квадрата незавершенной. Эта область станет непрозрачной стороной коробки.



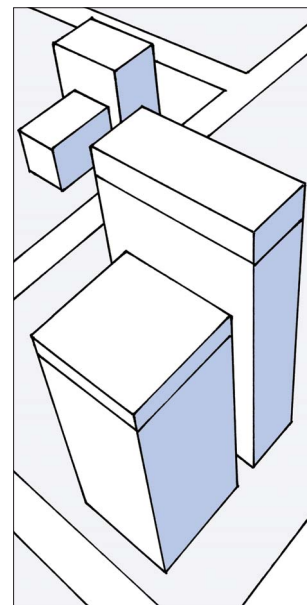
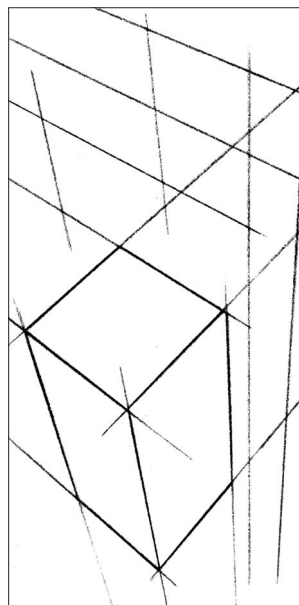
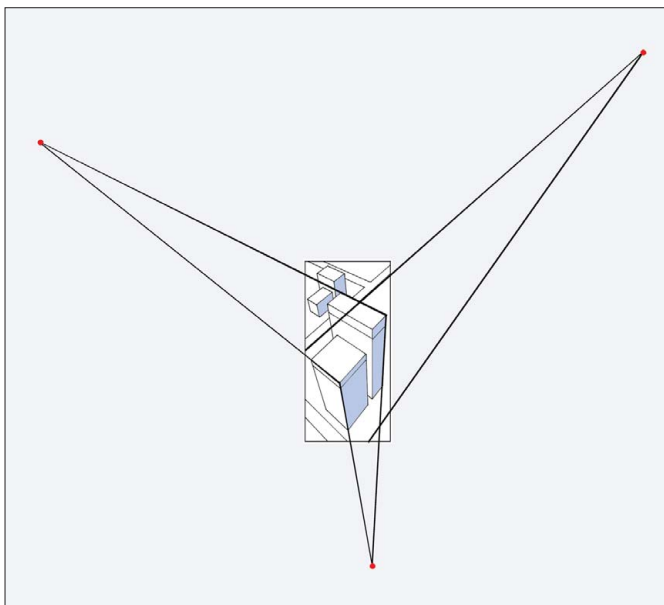
4 Нарисуй чернилами линии коробки и видимую линию горизонта. Сотри карандашные линии, как только чернила высохнут.

Вот и открытая картонная коробка, нарисованная в абсолютно идеальной перспективе с одной точкой схода.



Перспектива в две точки схода

В отличие от перспективы в одну точку схода, которая уходит в одну точку, перспектива в две точки схода имеет две точки, расположенные далеко друг от друга вдоль линии горизонта. Ты видел это, когда стоял на углу улицы. Верхние и нижние линии каждого здания указывают на соответствующие им точки схода.



Перспектива в три точки схода

Перспектива в три точки схода — это то, что ты видишь сверху (с высоты птичьего полета). Эти три точки должны быть очень широко расставлены, чтобы человек выглядел естественно и убедительно. Здесь нет линии горизонта.

В этом есть своя логика. Предположим, что все улицы «Север — Юг» направляются к верхней правой точке. Все улицы «Восток — Запад» будут направлены в сторону верхней левой точки, а все стороны зданий будут направлены вниз, к нижней точке.

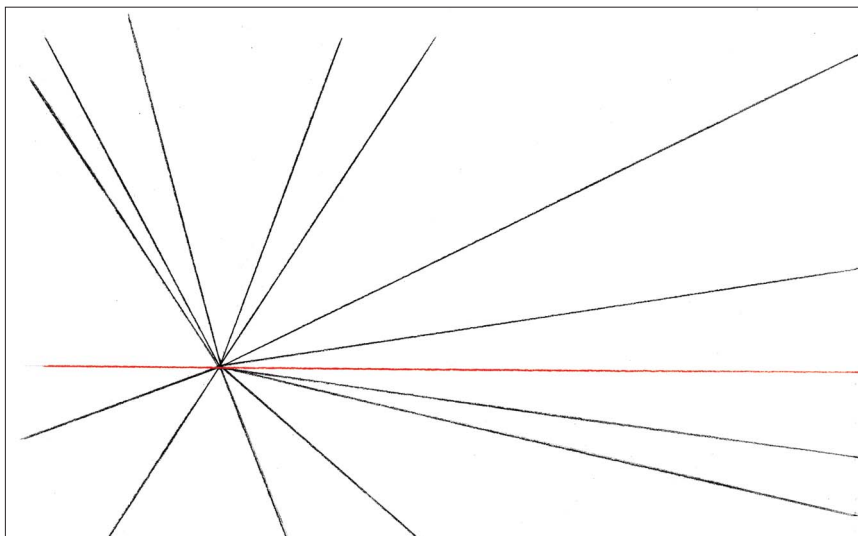
Это требует труда, но ничего не поделаешь. Если ты овладеешь перспективой в три точки, твоя награда — завораживающий вид с высоты птичьего полета.

Сцена на улице с использованием перспективы В одну точку схода

Если ты стоишь на пешеходной дорожке в городе и видишь, как она уходит вдаль, становясь все меньше и меньше, ты попал в живой пример рисунка с перспективой в одну точку.

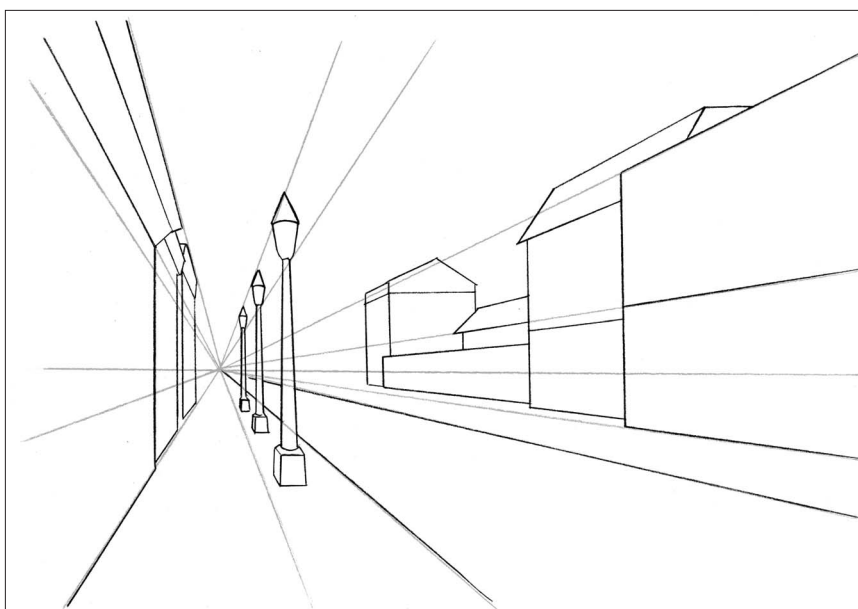
Там гораздо больше линий, чем на нашем разминочном уроке по этому предмету, но ничего, кроме одной линии горизонта и одной точки схода, больше не будет.





1 Построй кадр

Начни с рисования широкой линии горизонта, обозначенной здесь красным цветом, а затем помести свою точку схода примерно на одну пятую расстояния слева. С помощью линейки нарисуй линии, исходящие из этой точки. Подумай о том, сколько линий тебе понадобится для улицы, тротуара, нижних и верхних частей зданий и т. д.



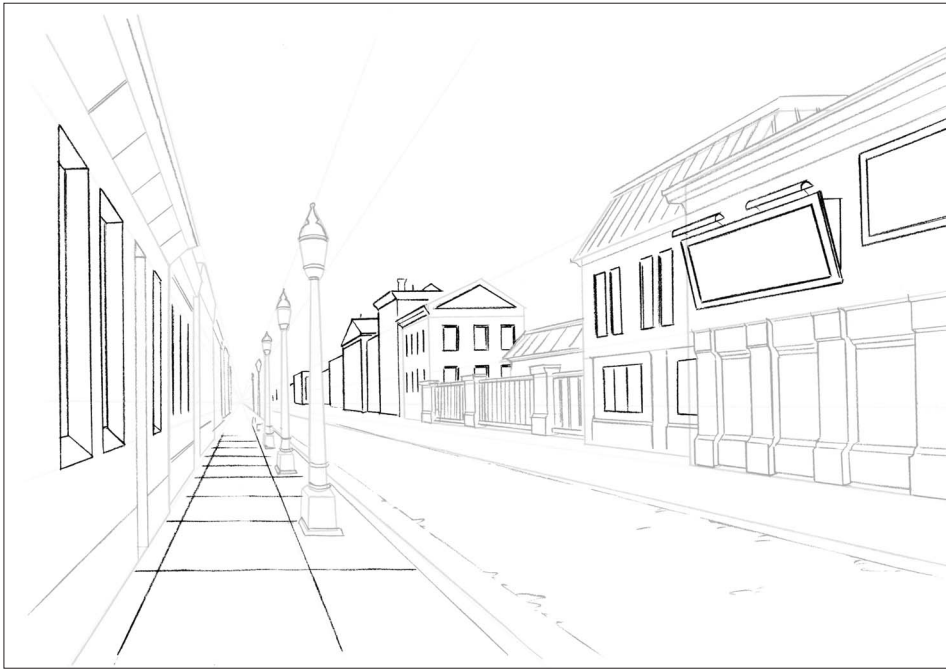
2 Нарисуй тротуар и здания

Используй линии в качестве ориентира для определения высоты и ширины. Для зданий справа будет проще всего начать с того, что ближе всего, так как оно перекрывает следующее вниз по дороге здание. Добавь фонарные столбы, если хочешь.



3 Добавь детали

Дополнительные детали, такие как колонны на ближайшем здании справа, придадут твоей сцене разнообразие и сделают ее более убедительной. Если ты нарисовал фонарные столбы, то сейчас самое время добавить им специфики. Когда ты нанесешь все эти дополнительные штрихи, то поразись тому, сколько из них ведут прямо к этой важной точке схода.



4 Тонкая настройка
Добавь зданиям окна и другие специфические детали. Линии тротуара не должны доставить тебе слишком много хлопот. Область дальних зданий с правой стороны — хорошее место для экспериментов. Сделай свои здания выше или нарисуй им крыши в ином стиле.

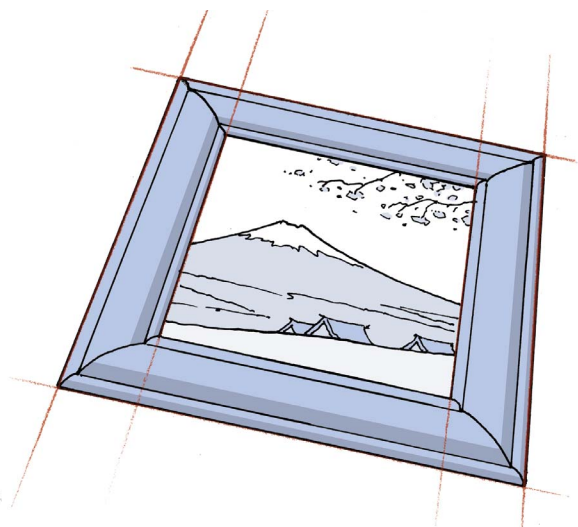


5 Заканчиваем рисунок
Обведи чернилами все линии. Нанесение чернил с помощью линейки может быть сложной задачей, поэтому пробуй разные линейки, чтобы найти ту, которая ничего не размажет.

Дай работе высохнуть, затем сотри направляющие линии — и получишь городскую сцену, которая подчиняется законам перспективы так же, как и в реальной жизни.

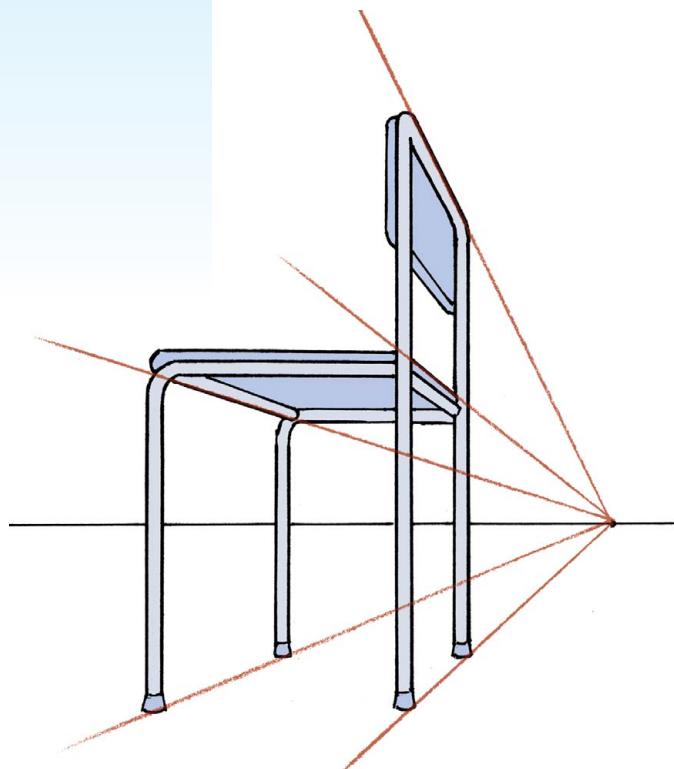
Большие и маленькие объекты

Просто потому, что она самая простая, не означает, что перспектива в одну точку не годится для сложных рисунков. Все зависит от тебя, твоего творческого подхода и количества структурных деталей, которые ты готов добавить. Вот еще несколько идей, как заставить перспективу в одну точку работать.



Идеальная картина

Эта рамка для картины, представленная так, как ее мог бы видеть ребенок, глядя на нее на стене, является законным рисунком в одну точку. Если ты будешь следовать за этими красными линиями слева и справа до самого конца, они в итоге пересекутся в точке схода.

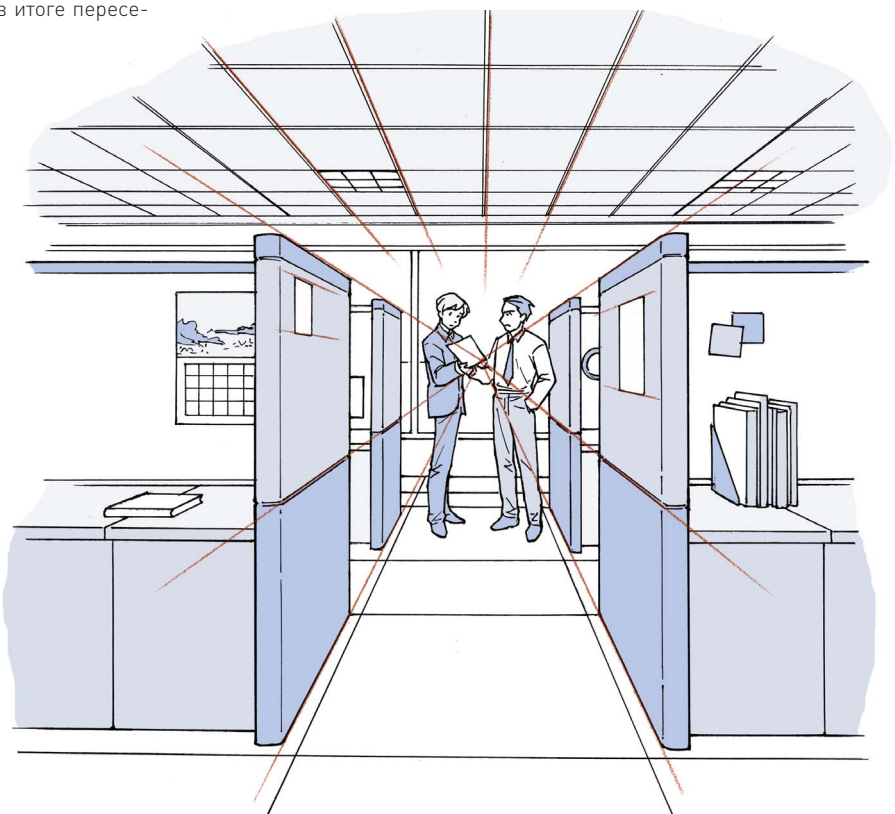


Пространственные характеристики

Внимательно рассмотри этот стул, он тебе еще встретится. Видишь, как даже низ ножек соприкасается с линиями перспективы? Если бы они этого не делали, то кресло не выглядело бы прочно стоящим на земле.

Офисное пространство

Не все среды с перспективой в одну точку относятся к уличным сценам типа городских тротуаров. Этот офисный интерьер идеально подходит для использования такого подхода. Если бы я попытался изобразить его, не устанавливая реальную точку схода, ощущение пространства было бы далеко не таким убедительным.

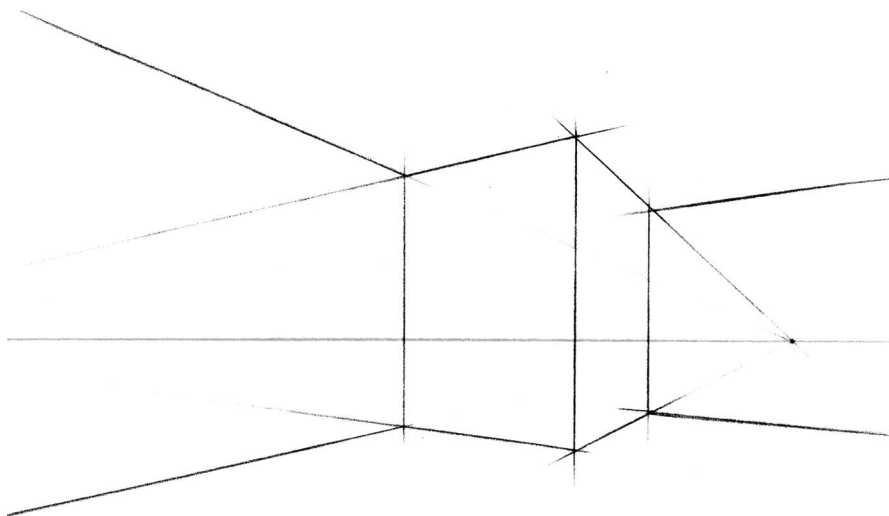


Интерьер дома с использованием перспективы в две точки схода

Мы склонны думать о сценах на улице как об идеальных примерах рисунков с использованием перспективы, но как создатель манги ты будешь применять эти навыки так же часто и для сцен в помещениях, например, в гостиной.

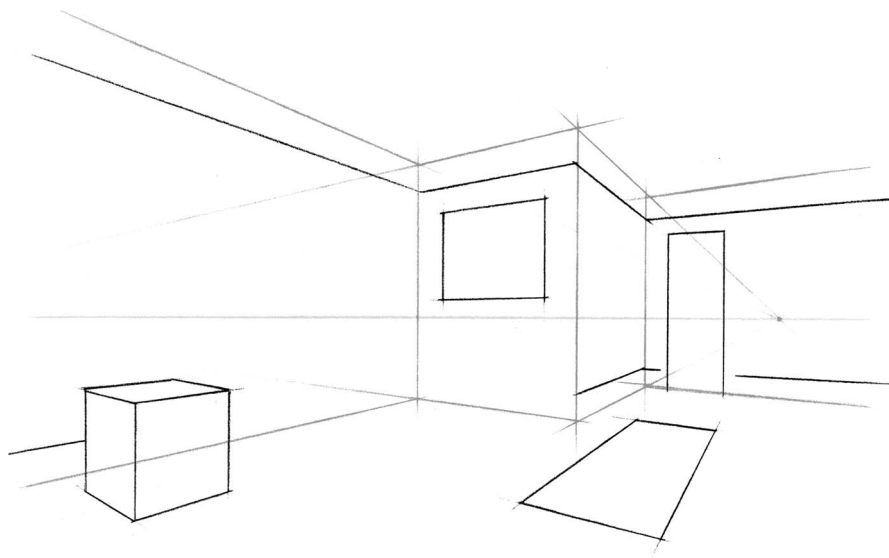
Проблема в том, что сердце твоего рисунка часто находится на значительном расстоянии по крайней мере от одной из точек схода. Стоит временно приклеить отдельный лист бумаги, чтобы обеспечить себе вторую точку схода, которая тебе нужна.





1 Построй кадр

Начни с линии горизонта и двух точек схода, находящихся на приличном расстоянии друг от друга. Теперь используй эти две точки, чтобы создать пересекающиеся стены. Все правосторонние поверхности отступают к левой точке схода, а все левые поверхности — к правой точке.



2 Определи характерные линии

Добавь несколько деталей: плинтусы у потолка и пола, раму для картины и двери, стол (по сути, простая коробка на этом этапе) и небольшой прямоугольный ковер. Все линии, кроме вертикалей, будут направлены в одну из двух точек схода.



3 Добавь детали

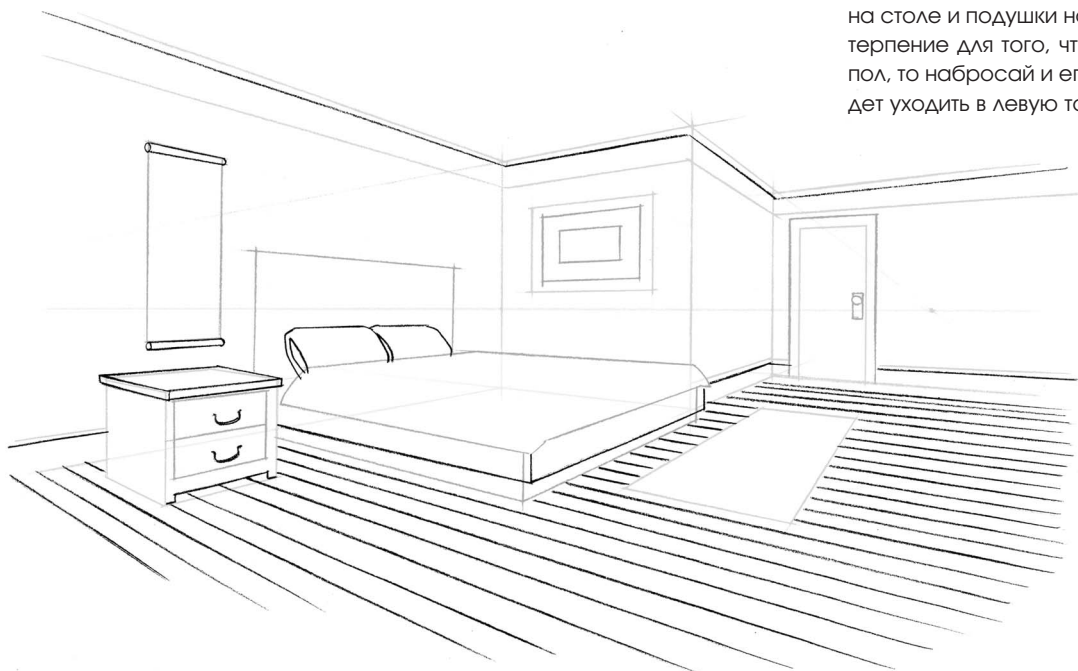
Нарисуй кровать и другие объекты на двери, картинной раме и столе.

Большинство линий кровати следуют вместе с перспективными линиями. Только углы одеяла сужаются по-своему, что придает ощущение мягкости. В противном случае оно будет выглядеть так, как будто оно сделано из нержавеющей стали!

Ты можешь «повесить» картину на левую стену, а то она выглядит немного пустой.

4 Тонкая настройка

Добавь еще одну или две линии на границах, дополнительные структурные детали на столе и подушки на кровати. Если у тебя есть терпение для того, чтобы рисовать деревянный пол, то набросай и его. Каждая из его линий будет уходить в левую точку схода.

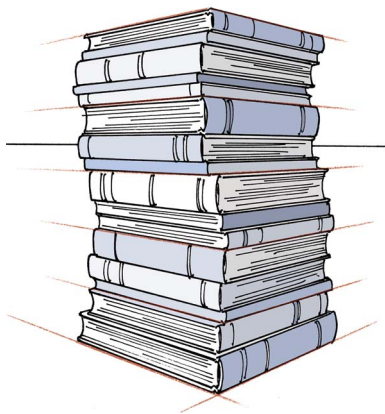


5 Заканчиваем рисунок

Тщательно обрисуй все чернилами, дай высохнуть, а затем сотри направляющие. Ты сделал это! У тебя есть настоящая трехмерная комната, и все благодаря перспективе в две точки схода.

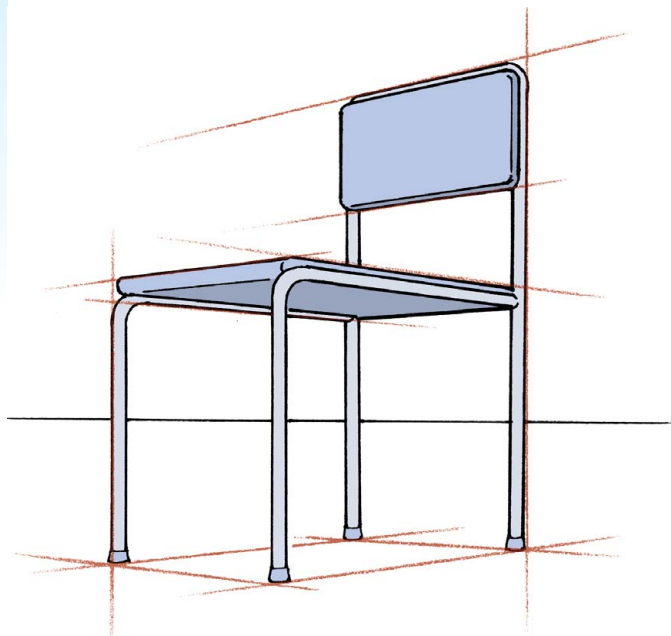
Две точки схода

Существует бесконечное число вариантов использования перспективы в две точки. Как только ты начнешь применять этот подход для рисования объектов и окружающей среды, тебя поразит то, насколько трехмерным все получится. При условии, что ты помнишь правило о сохранении двух точек схода на значительном расстоянии друг от друга, ты сможешь применить эту технику практически ко всему.



К книгам

Стопка книг со всеми ее горизонтальными линиями — идеальный кандидат для перспективы в две точки схода.



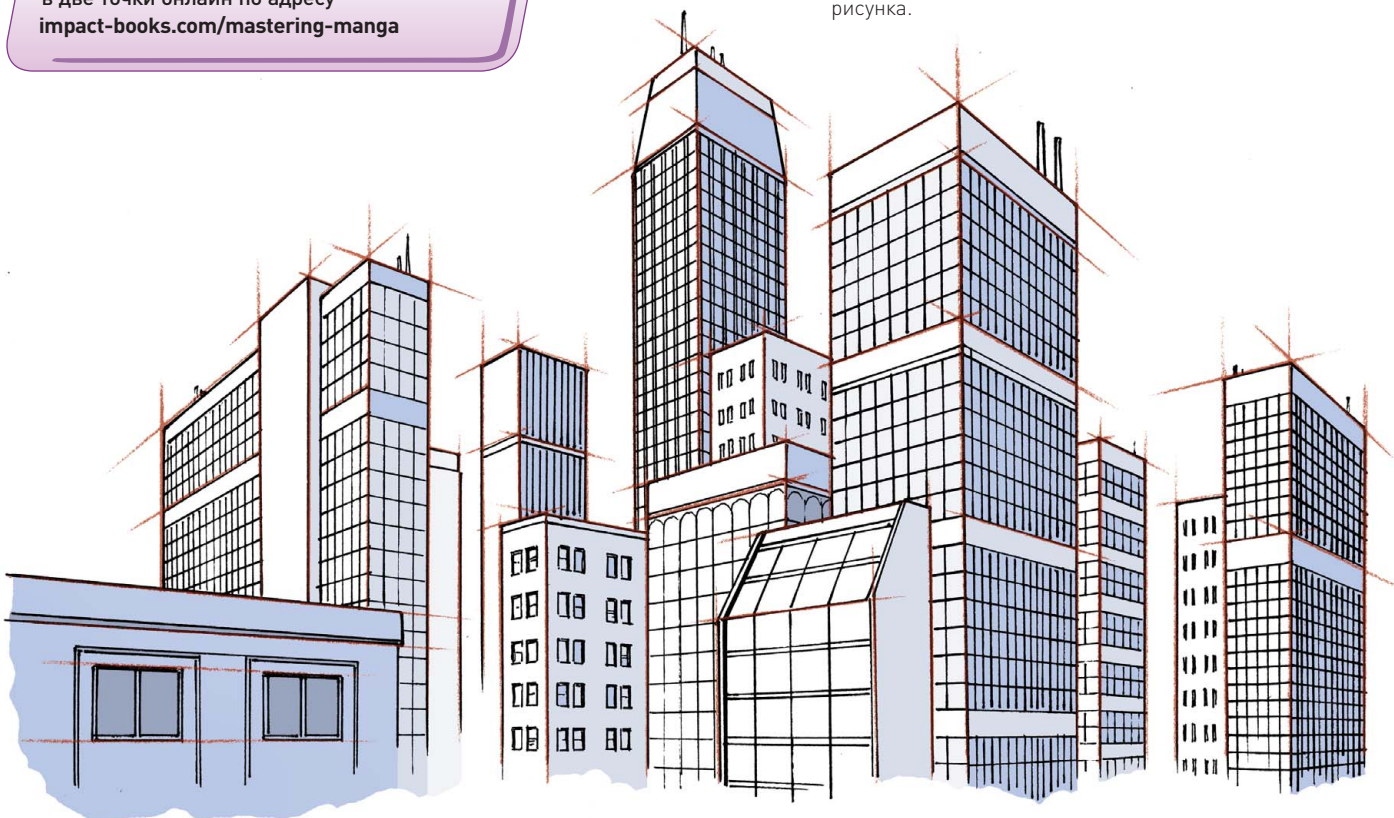
Ощущение перспективы

Видишь, как персонаж будто бы выходит со страницы? Сравни его стул с тем, что нарисован в перспективе с одной точкой, и увидишь, какое значение имеет двухточечный подход.

Городской житель

Классический пример перспективы в две точки схода: современный городской пейзаж. Квадратные офисные башни удобно рисовать по линиям в обоих направлениях. Для этого требуется терпение и хорошая линейка — вот и все необходимое для создания такого рисунка.

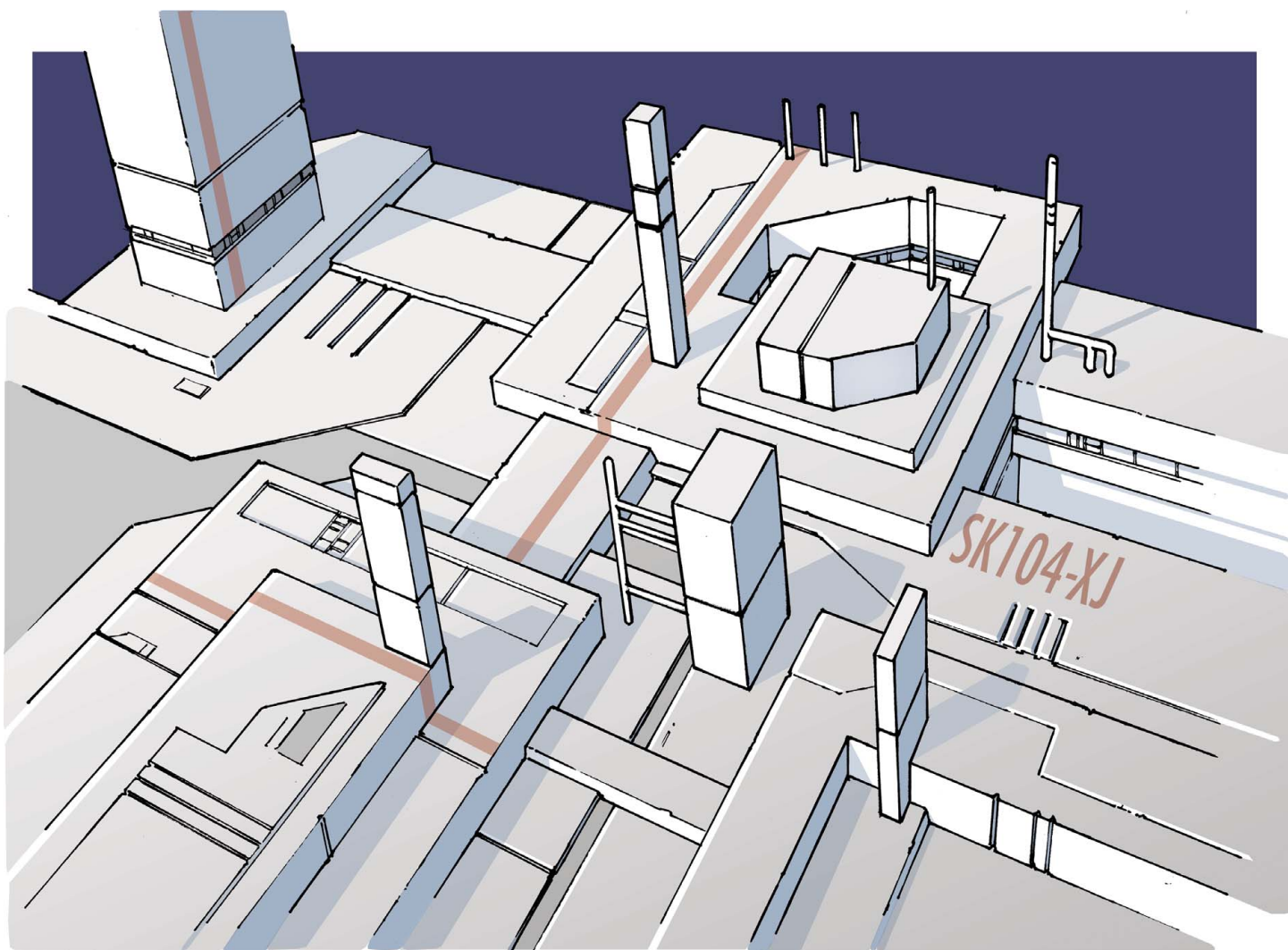
Найди больше информации о перспективе в две точки онлайн по адресу impact-books.com/mastering-manga

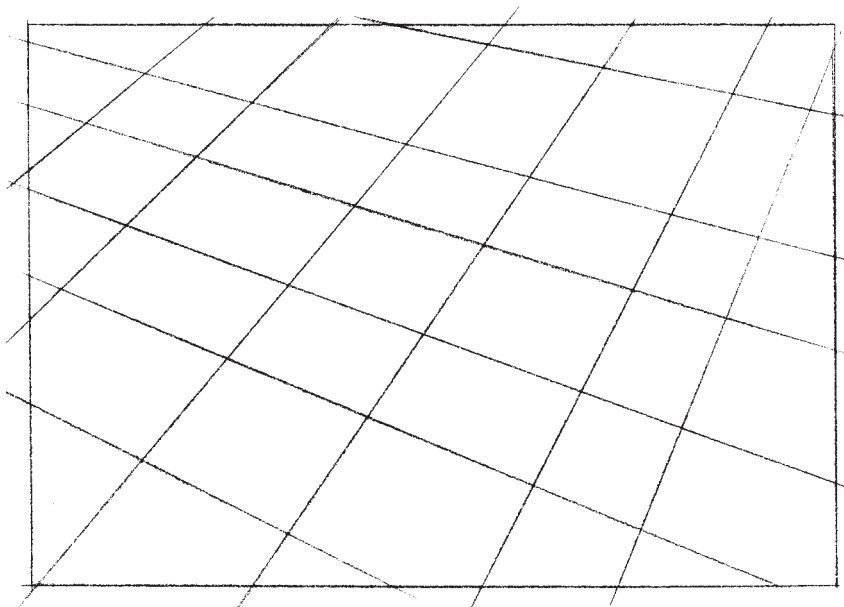


Внешний Вид космической станции с помощью перспективы в три точки

Перспектива в три точки схода — это, безусловно, самая сложная из трех систем перспектив. Отложи этот урок, пока не освоишь предыдущие.

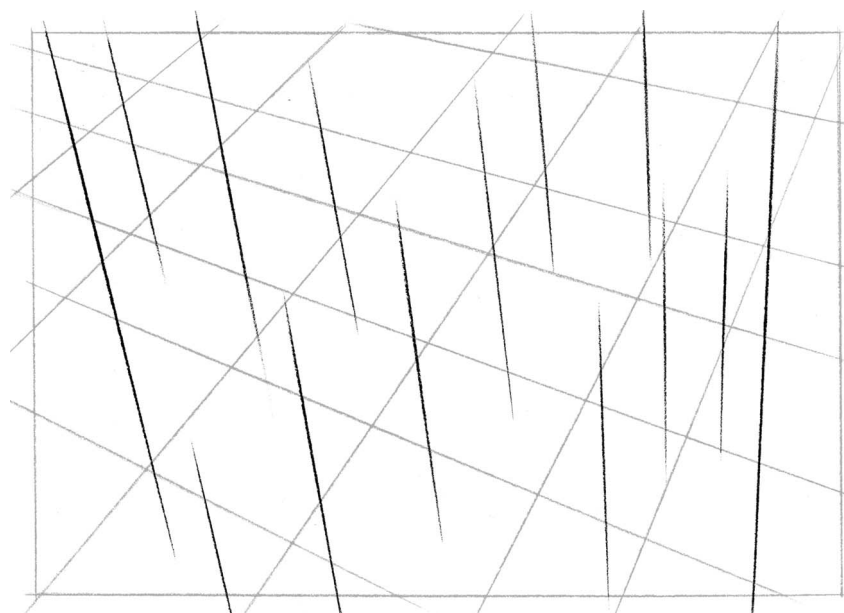
Просто чтобы немного запутать ситуацию, я решил отойти от стандартного рисунка пейзажа с воздуха — самого распространенного примера перспективы в три точки — и вместо этого отправиться на научно-фантастическую космическую станцию. Но у моего безумия есть свой подход. Окружение Звезды Смерти состоит почти полностью из прямых линий и избавляет нас от рутинной работы по рисованию окон офисных зданий ряд за рядом, улиц с посаженными деревьями и автомобилей с высоты птичьего полета.





1 Построй кадр

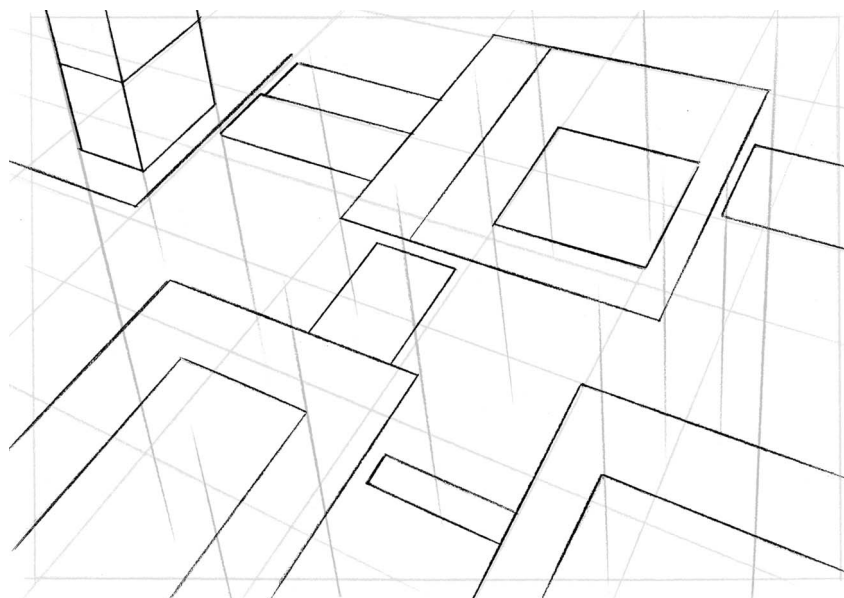
Найди самый большой лист бумаги из доступных и помести свои три точки схода по краям. Чтобы получить линии, вам понадобится одна точка схода, которая будет находиться в верхнем правом углу. Вторая точка будет слева возле верхнего угла. Используя хорошую длинную линейку, нарисуй несколько линий, плавно расходящихся веером от обеих точек схода, заставляя их пересекаться в середине страницы так, чтобы получился шахматный узор.



2 Добавь третью точку схода

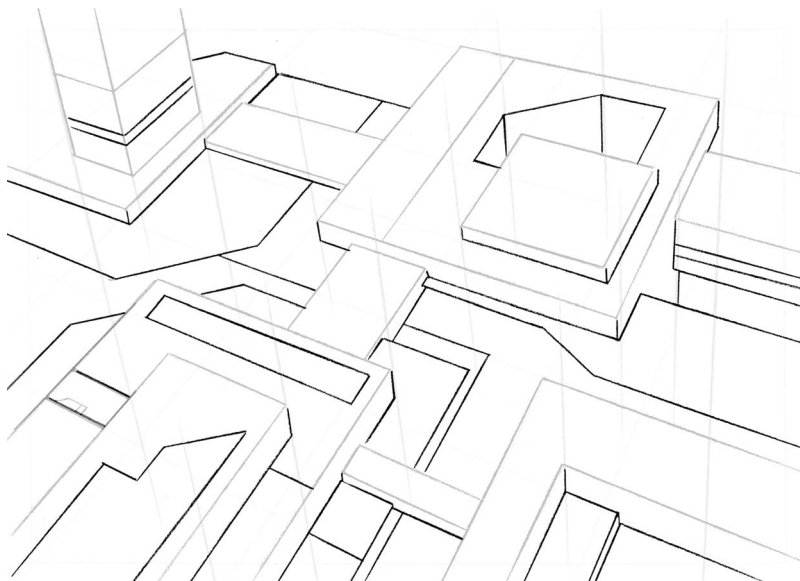
Помести точку схода в самом низу страницы, немного правее центра. Используй линейку, чтобы создать линии, расходящиеся веером от нее к верхней части листа.

Если обнаружишь, что линии сильно расходятся веером, это означает, что твоя третья точка схода находится недостаточно далеко.

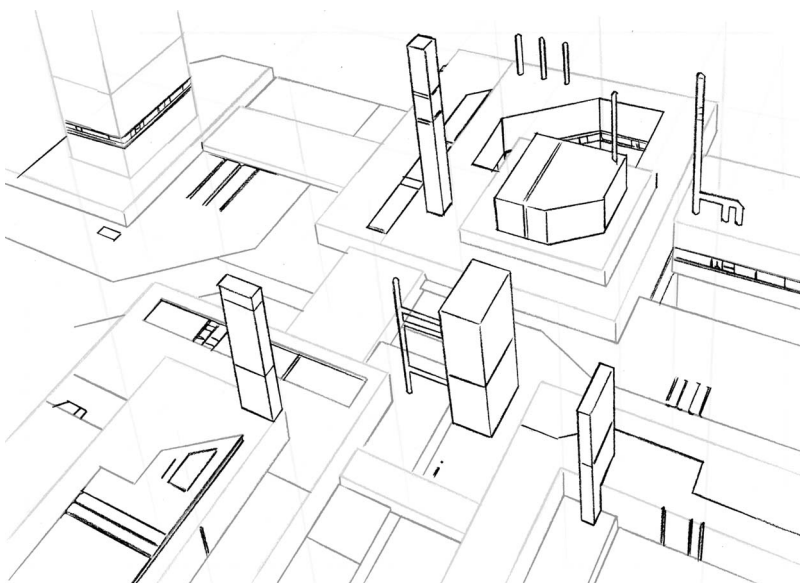


3 набросай формы

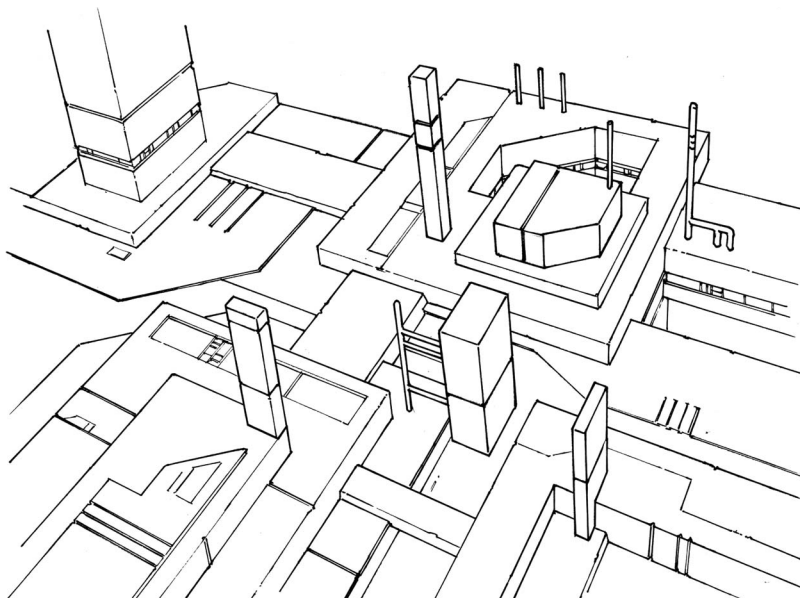
Начни строить формы поверхности космической станции. Почти все эти линии соединяются только с двумя верхними точками схода. В результате все они лежат на плоскости. Единственный вертикальный элемент сейчас — это основание башни в верхнем левом углу. Все три вертикальные линии, составляющие башню, направлены вниз, к третьей точке схода.



4 Добавь глубины
Нарисуй больше линий на поверхности космической станции, а также несколько вертикальных линий, которые заставляют некоторые прямоугольники подниматься или опускаться. Все эти вертикальные линии сужаются к самой низкой точке схода.



5 Тонкая настройка
Добавь еще несколько вертикальных башен и труб, убедившись, что твои линии находятся в перспективе.



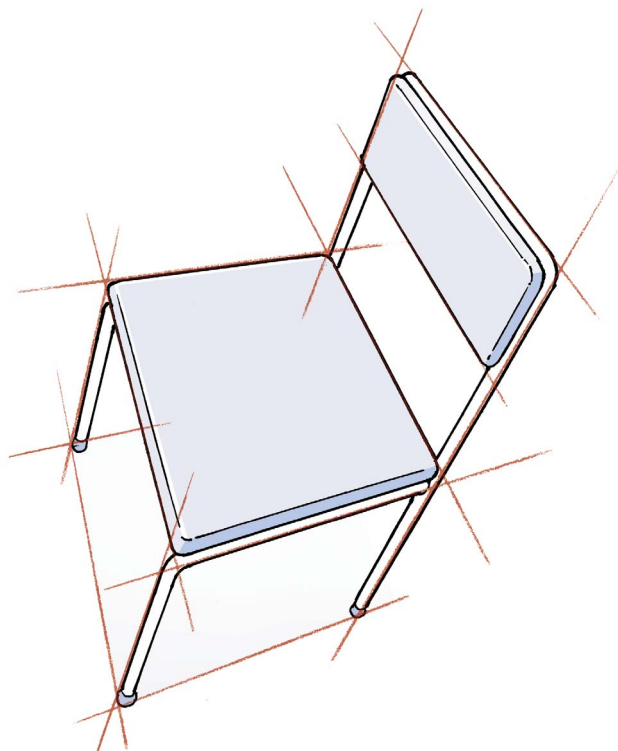
6 Заканчиваем рисунок
Обведи свою работу чернилами, полагаясь на линейку, чтобы сделать линии идеально прямыми. Дай листу высохнуть, а затем сотри направляющие.
Похлопай себя по плечу. Ты нарисовал свою трехмерную космическую станцию.

Точка обзора

Мы склонны связывать трехточечную перспективу с видом с высоты птичьего полета, и это логично. Но такой стиль перспективы также применяется практически ко всему. Драматические сцены могут быть созданы благодаря тому, что комнаты, предметы мебели и детали обстановки рисуются в перспективе с тремя точками схода.

Кирпич

Это не обязательно должен быть огромный городской пейзаж, чтобы оправдать трехточечный подход. Даже крошечный строительный блок можно нарисовать таким образом.



Музыкальные стулья

Теперь мы видим тот же стул и в перспективе с тремя точками схода. Сравни его с предыдущими двумя версиями, чтобы увидеть различные точки обзора.

Основательно

Все любят хороший вид с высоты птичьего полета, но взгляд с позиции муравья тоже еще как пригодится. Это привычный вид города, но на этом рисунке почти каждая отдельная линия направляется к одной из трех точек.



Советы по нанесению чернил

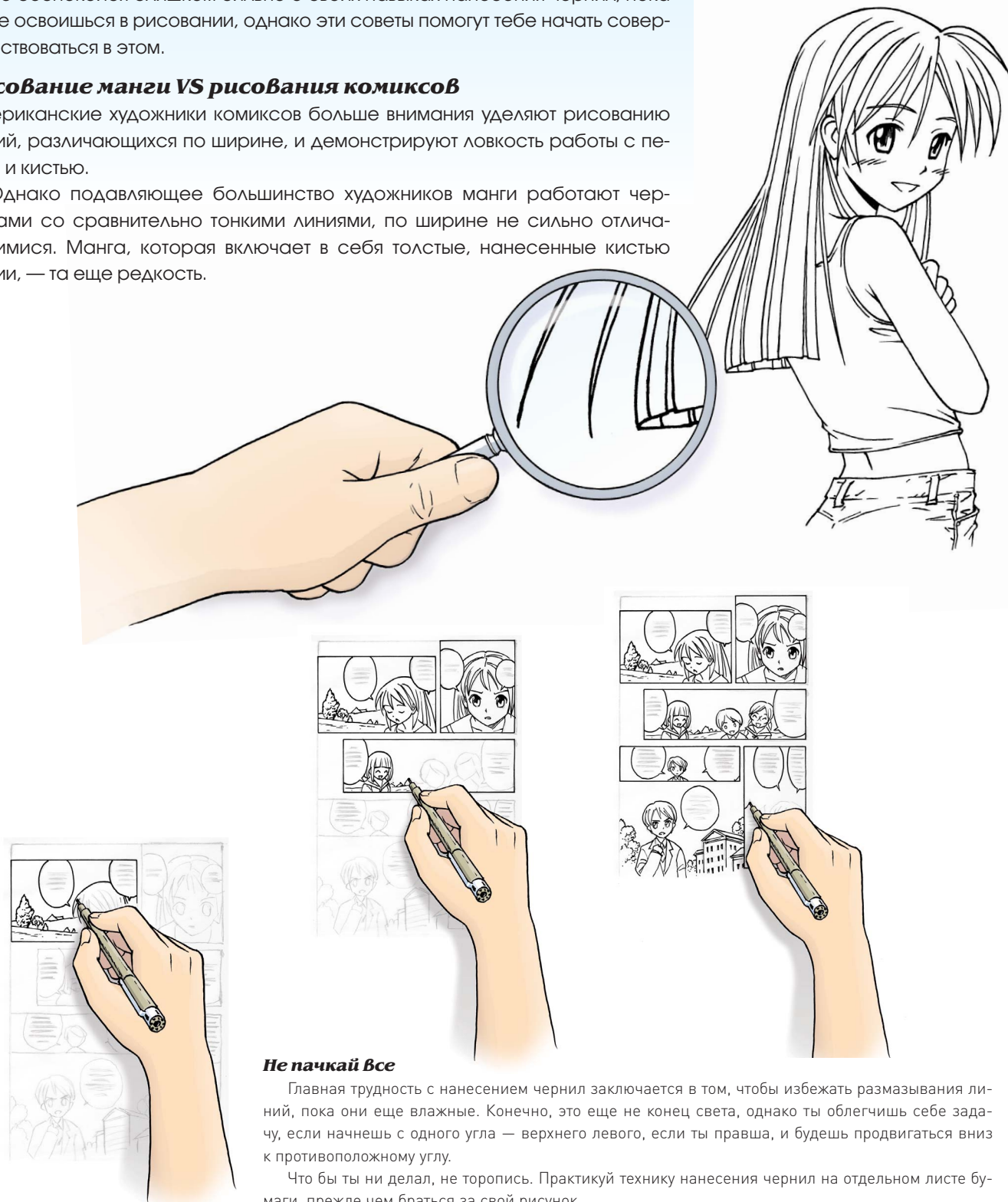
Невозможно спасти паршивый рисунок с помощью грамотного нанесения чернил. Красивый рисунок все равно будет выглядеть хорошо даже в руках неопытного чернильщика.

Не беспокойся слишком сильно о своих навыках нанесения чернил, пока ты не освоишься в рисовании, однако эти советы помогут тебе начать совершенствоваться в этом.

Рисование манги VS рисования комиксов

Американские художники комиксов больше внимания уделяют рисованию линий, различающихся по ширине, и демонстрируют ловкость работы с пером и кистью.

Однако подавляющее большинство художников манги работают чернилами со сравнительно тонкими линиями, по ширине не сильно отличающимися. Манга, которая включает в себя толстые, нанесенные кистью линии, — та еще редкость.



Не пачкай Все

Главная трудность с нанесением чернил заключается в том, чтобы избежать размазывания линий, пока они еще влажные. Конечно, это еще не конец света, однако ты облегчишь себе задачу, если начнешь с одного угла — верхнего левого, если ты правша, и будешь продвигаться вниз к противоположному углу.

Что бы ты ни делал, не торопись. Практикуй технику нанесения чернил на отдельном листе бумаги, прежде чем браться за свой рисунок.

Перо к бумаге

Угол, под которым перо касается страницы, влияет на ширину линии. Различные марки ручек ведут себя по-разному, поэтому поиграй с той, которую используешь, чтобы увидеть, под каким углом получается тот или иной тип линии.



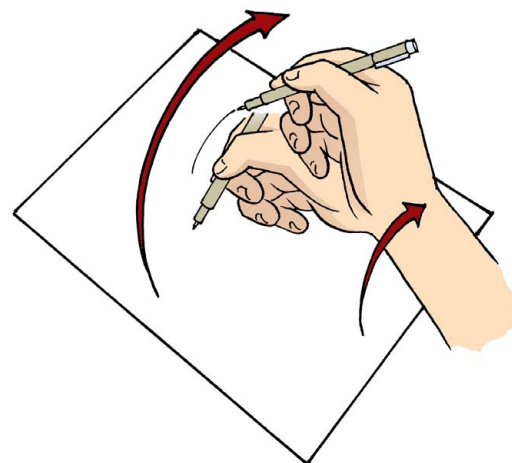
Кончик ручки

Угол, перпендикулярный странице, часто создает более толстую линию. Чернила текут с самого кончика, а не с боков. Однако в этом случае ты можешь перестать контролировать ситуацию.



Под другим углом

Меньший угол создает более тонкую линию. Только край кончика касается страницы, поэтому на бумагу попадает меньше чернил. Более легкое давление даст тонкую, изящную линию.

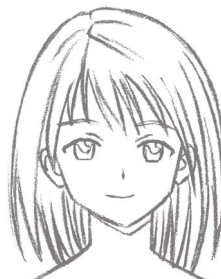


Сила запястья

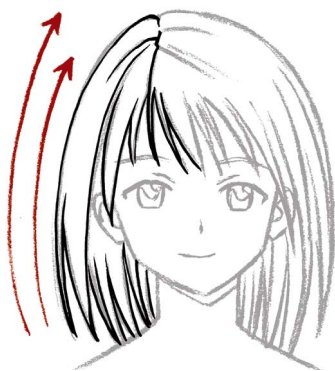
Чтобы нарисовать изогнутые линии, используй естественный сгиб твоего запястья. Поверни страницу и расположи ее так, чтобы твое запястье могло производить плавные движения естественным образом.

РАБОТА ЗАПЯСТЬЕМ

Потренируйся в нанесении чернил, используя то, что ты нарисовал на предыдущих уроках, чтобы проработать поворот.

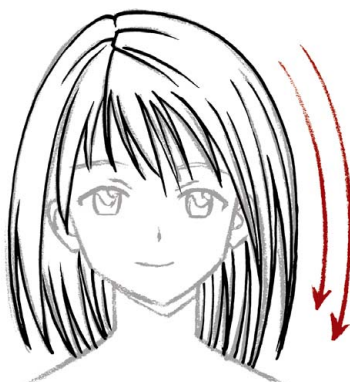


Помнишь меня?



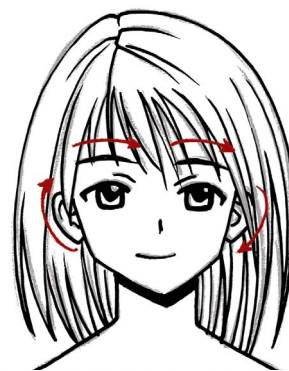
1 Начни с левой стороны

Эти плавные линии будут естественно получаться, когда ты изогнешь запястье. Левши должны будут перевернуть рисунок вверх ногами.



2 Продолжи на другой стороне

Поверни страницу и нарисуй линии на другой стороне. Возможно, тебе придется перевернуть изображение головы девушки вверх ногами, чтобы эти линии получались естественно вслед за движением твоего запястья.

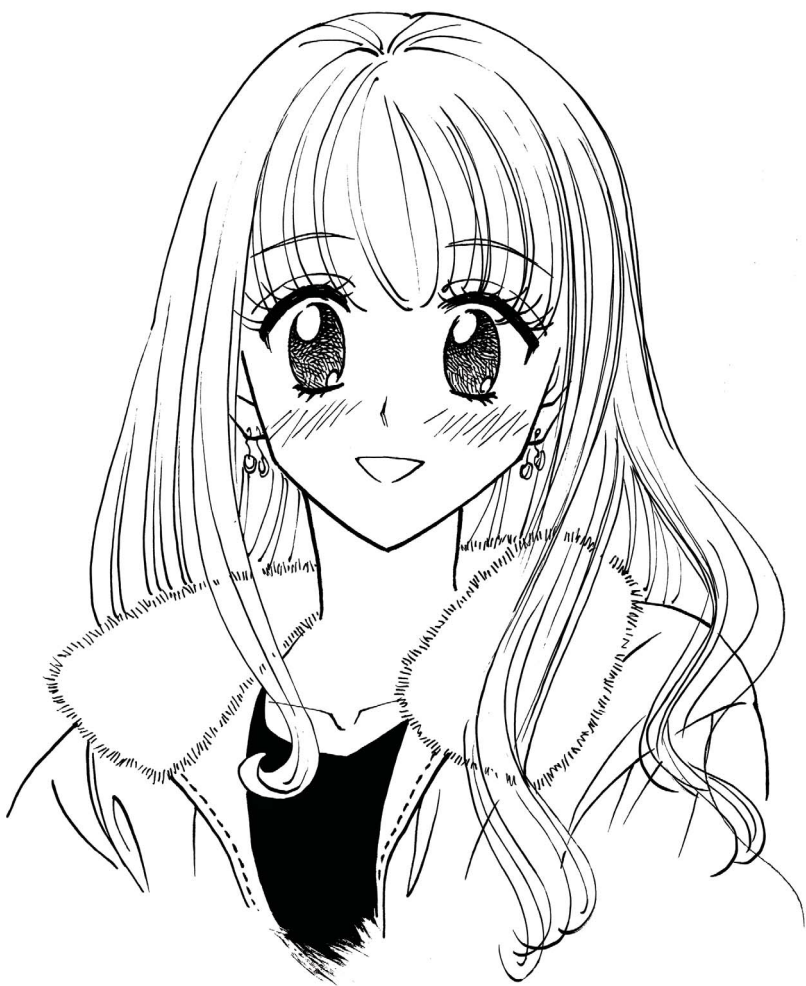


3 Не сопротивляйся

Ты можешь игнорировать то, о чем мы говорили выше, рисуя более короткие линии, такие как на ушах и бровях, но гладкие более длинные линии невозможно нарисовать, если ты не используешь анатомические особенности своего запястья и тем более — борешься с ними.

Анатомия чернильной иллюстрации манги

Высококачественная иллюстрация манги содержит огромное количество информации о нанесении чернил. Изучи ее должным образом, и она даст тебе бесплатный мастер-класс. Здесь я увеличил масштаб линий, составляющих эту картинку, чтобы ты смог увидеть их качество и разнообразие, получил представление о том, как они были сделаны.



Штриховка

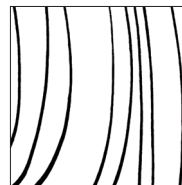
Некоторые художники манги используют штриховку сдержанно, большинство используют ее умеренно, а многие вообще не используют. Тем не менее, если тебе нравится, как это выглядит, стоит добавить эту технику в свой арсенал.

Посмотри внимательно на глаза девушки. Существует вариация в темноте штриховки. Это достигается путем наложения большего количества линий сверху и меньшего количества снизу.



Длинные, плавные линии

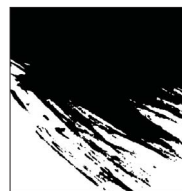
Ключ к этому — в скорости отдельных взмахов пера. Ты не сможешь создать такие линии, зажав ручку и стиснув зубы. Ручка должна скользить по странице благодаря длинным, непрерывным движениям запястья.



Решительные черные области

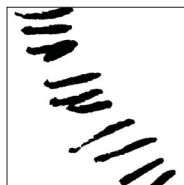
Заполнение больших областей черным цветом не требует исключительного мастерства.

Показанную здесь область я залил чернилами с использованием кисти, намеренно позволяя мазкам кисти быть видимыми внизу. Такая видимая работа кистью довольно редка в реальной опубликованной манге, но если тебе нравится, как это смотрится, то данная техника вполне может быть использована.



Короткие, прерывистые линии

Не все линии должны быть такими изящными и трудными в освоении, как длинные, плавные линии, что мы видим в волосах. Линии, составляющие шубу девушки, можно нарисовать с минимумом усилий. Если они неровные и немного расходятся в разные стороны, тем лучше, так как это передает эффект пушистой поверхности.



Штриховка

Каждый художник придумывает собственный стиль штрихов, но все они сводятся к одной и той же основной идее: накладывать линии друг на друга, чтобы создать иллюзию довольно ровного тона.



1 Начни с одного направления
Нарисуй несколько параллельных линий в одном направлении. Твои линии должны быть намного меньше, чем ты видишь сейчас на странице.



2 Смени направление
Добавь такое же количество линий сверху, на этот раз под немного другим углом.

Выбери третье направление, чтобы добавить еще один слой.



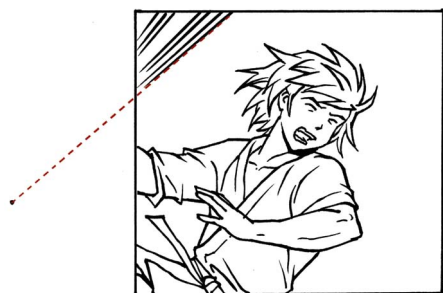
3 Повторяй до полного удовлетворения
Добавляй больше линий, пока не образуется достаточно ровный тон.

ДОБАВЛЕНИЕ СКОРОСТНЫХ ЛИНИЙ

Даже случайный читатель манги заметит обильное использование скоростных линий.



Помнишь меня из сцены с дракой?



1 Отметь свою точку схода
Поставь точку за пределами панели.

С помощью линейки проведи линии в верхнем левом углу от верхней границы до точки схода, позволяя им сужаться в пустоту для создания своего рода эффекта ореола.

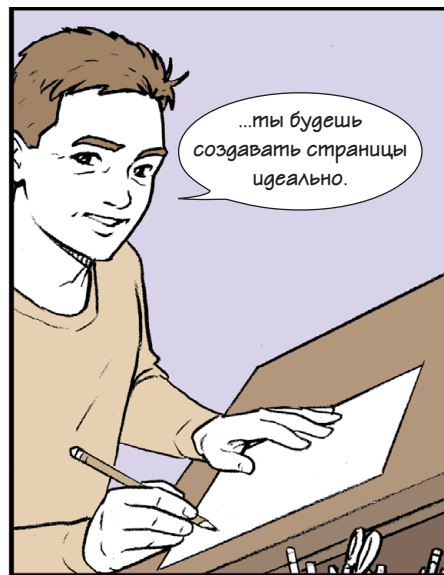
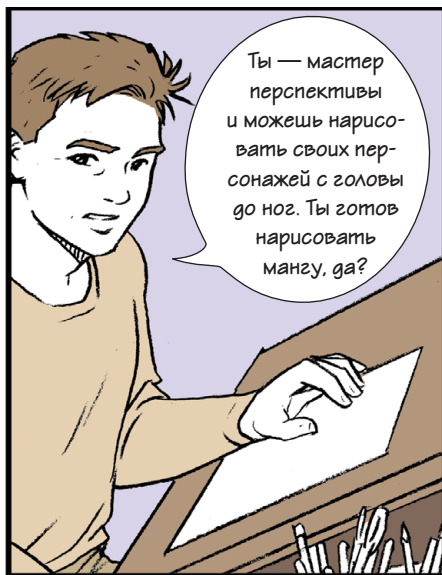


2 Добавь еще несколько линий
Держи линейку строго на одной линии с точкой схода. Надави немного в верхней правой части панели, там, где линии начинаются, и постепенно делай их слабее, пока перо не перестанет касаться бумаги.



3 Завершай панель
Многие художники манги оставляют белые пробелы между группами линий. Без них линии сольются друг с другом и будут читаться как один сплошной фон.

Панели и макеты страниц



Общие формы панели манги

Макет страницы комикса полностью построен из панелей, и эти панели должны быть естественны для рисунков, содержащихся в них.



Панорама

Городской пейзаж — это, естественно, горизонтальное изображение, поэтому он буквально кричит, чтобы ты поместил его в красивую широкую горизонтальную панель.



Обретая форму

Художники манги часто помещают персонажей в угловатые панели странной формы, особенно во время экшн-сцен. Диагональные линии границ панели подчеркивают ощущение того, что мир истории идет вразнос.



Нейтральное пространство

Многие предметы нейтральны с точки зрения форм панелей, в которые их можно поместить. Переходи от квадрата к слегка горизонтальной или вертикальной форме в зависимости от пространства, доступного на странице.



Снеси голову

Голова и туловище парня — это прежде всего вертикальное изображение. Втиснув его в горизонтальную панель, ты, вероятно, отрубишь ему макушку.

Загнанный в угол

Круглые и овальные панели, достаточно распространенные в американских комиксах, в манге встречаются нечасто.

Используй их, если хочешь, но имей в виду, что традиции это не соответствует.

Мой процесс

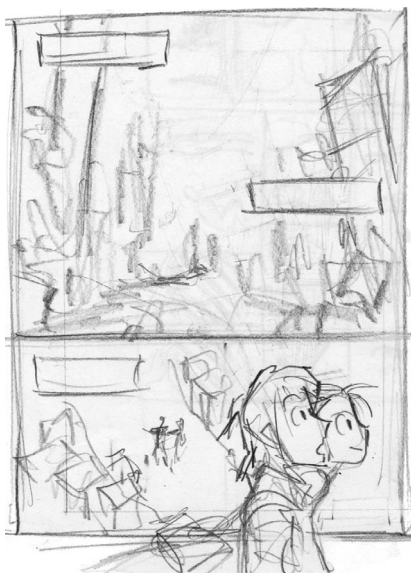
«А что ты делаешь в первую очередь: пишешь или рисуешь?» Это стандартный вопрос.

Для меня абсолютно все — результат истории, которую я придумал, так что никаких сомнений: основа — написание.

Talia led me from what was already one of the neighborhoods into a part of town people called ~~the~~ It was kind of a black hole of public schools, no garbage collection. After making our way down there, on the others and a ~~for~~ graveyard of rusting refrigerators,

Шаг 1: История

Вот реальный образец письма, который породил страницу из серии графических романов моего «Призрака Броуди» для серии комиксов от Dark Horse. Все это написано на обратной стороне клочка бумаги, что позволяет мне с самозабвением вычеркивать отдельные элементы и даже выбрасывать все это в мусорную корзину, если все пошло не так, как я задумал.



Шаг 2: Эскиз миниатюры

Я все еще забавляюсь на клочке бумаги, делая наброски, чтобы получить представление о том, что будет в каждой панели и куда пойдет текст. Очень важно, чтобы текст и изображения развивались одновременно. Не оставляй слова на потом. Если ты предвидишь на самом раннем этапе твоего макета, что текст понадобится позже, перекрой прекрасную картинку.



Шаг 3: Карандашный рисунок

Я переключаюсь на бристольскую бумагу и закладываю в нее все важные детали рисунка. Между миниатюрой и карандашным наброском появляются различия по мере того, как я прихожу к различным решениям пространства и повествования. Например, второй параграф текста был перенесен, чтобы оставить больше места для рисунка.

На этом этапе я показываю своим редакторам, что получилось, чтобы они могли предложить мне что-то изменить.

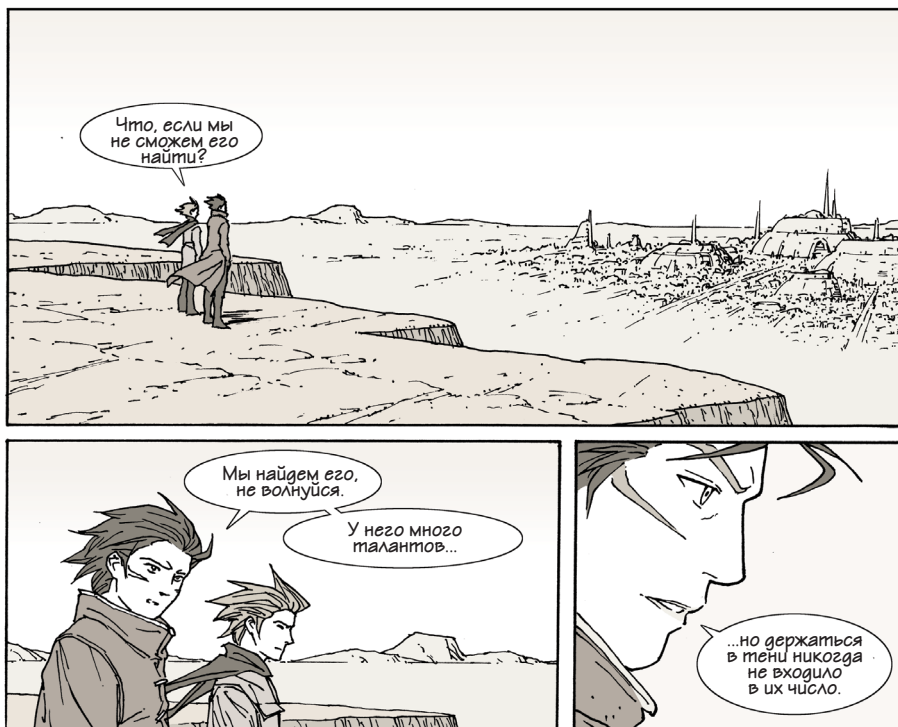


Шаг 4: Работа с чернилами

Редакторы дали мне зеленый свет, я прорабатываю большинство деталей рисунка и могу сосредоточиться на том, что я люблю больше всего: сделать результат настолько прекрасным, насколько он может быть. Нарисовав все карандашом на бристольской бумаге, я обвожу рисунок чернилами прямо поверх карандашных линий, и готово.

Последовательности компоновки

Один из наиболее распространенных стилей создания последовательности в комиксах — начать с общего плана, а затем работать над крупным. Эти три панели дают довольно простой пример того, как это работает.



Панель 1: Создание сцены

Читатель должен знать, где находятся персонажи. Таким образом, художник отходит назад, чтобы раскрыть немного информации: пустынное место, экзотический город вдали и два персонажа.

Панель 2: Приближение

Все внимание переключается на разговор. Неразумно сразу переходить к крупным планам. Читатель получит удар хлыстом, если мы вдруг окажемся прямо перед лицом одного из этих парней. По-прежнему сохраняя небольшое расстояние, мы создаем ощущение приближающейся камеры.

Панель 3: Крупный план

Теперь мы можем дойти до конца и изучить лицо персонажа. Когда он начинает предложение на одной панели и заканчивает его на другой — это хороший способ позволить истории перетекать от одного момента к другому.

Время лиц

Эта простая последовательность из четырех панелей предоставляет на редкость много информации о персонажах и о том, как они относятся к тому, что говорят.



Панель 1: Вопрос

Тут все уже организовано. Выражение лица героини невинно и довольно нейтрально. Она понятия не имеет, что будет дальше.

Панели 2 и 3: Он реагирует

Поскольку здесь нет слов, читатель может сосредоточиться на удивленном взгляде мальчика, услышать паузу в разговоре.

На панели 3 мы наблюдаем, как лицо героя меняется на выражение смущения, когда он робко отвечает на вопрос.

Панель 4: Ее реакция

Эта панель сохраняет эхо панели 1. Мы видим, как резко меняется выражение ее лица, и это вызывает улыбку. Овладей этим стилем повествования — и узнаешь секрет того, как заставить ваших читателей захотеть увидеть, что произойдет дальше.

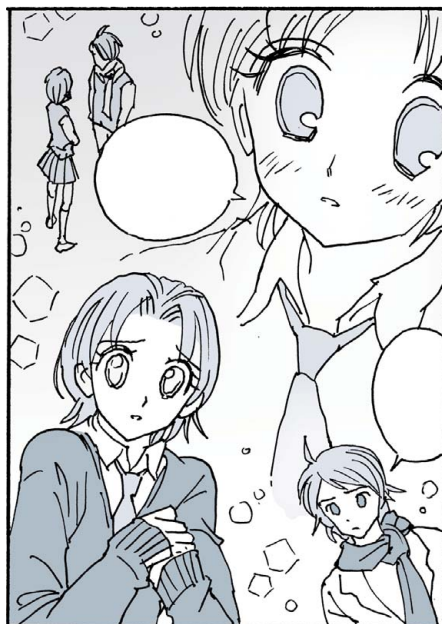
В панелях или не в панелях: различные компоновки

Существует невероятное разнообразие того, как компонуются страницы манги, но они обычно попадают в одну из трех категорий, описанных ниже.



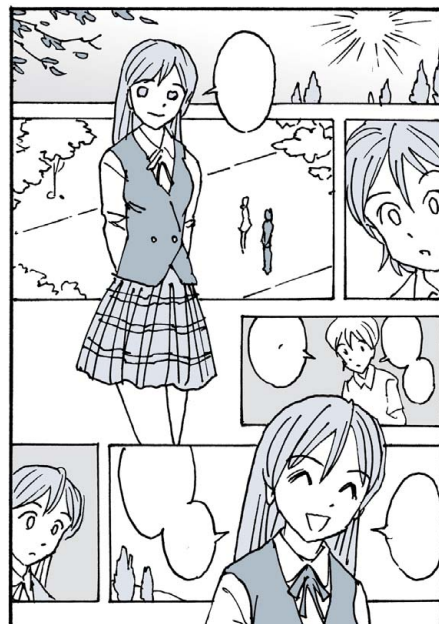
Панели, Всегда

Этот подход особенно ярко проявляется в сёнэн манге, ориентированной на экшен. Художник хочет изложить свою историю прямолинейно и держится подальше от экспериментальных макетов, которые привлекают к себе много внимания.



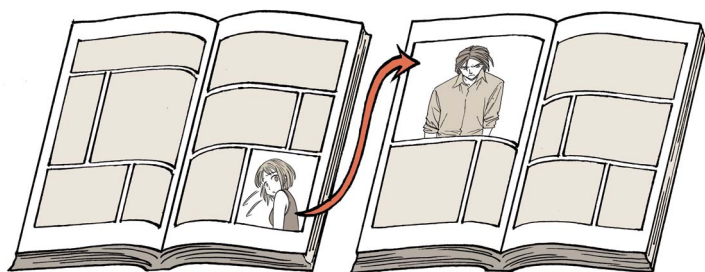
Панели? Какие панели?

Это чрезвычайно редкий случай, когда вся история рассказывается таким образом, но сёдзё манга иногда рисуется таким подходом. Эффект состоит в том, чтобы создать ощущение того, что мы вошли в голову главной героини, погрузились в ее мечты и оставили реальный мир — и панели — позади.



Лучшее из двух миров

Конечно, есть компромисс: хорошее, старомодное повествование в формате комикса. Там иногда можно обойтись без панелей, заменив их интересными макетами, которым можно легко следовать, не теряя при этом творческого подхода. Я подсел на такую манеру в своей серии Miki Falls и обнаружил, что хочу экспериментировать с подобными макетами почти на каждой странице.

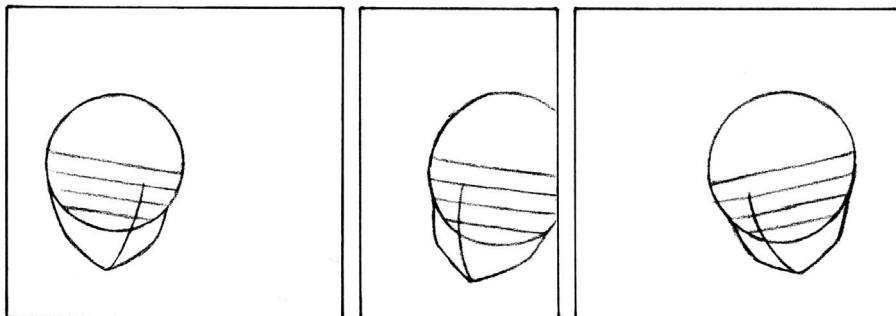


Спойлеры!

Помести разоблачение в первую панель левой страницы. Читатели не смогут увидеть его, пока не перевернут страницу, поэтому они будут в полнейшем шоке. Если ты разместишь панель-сюрприз в другом месте, читатели увидят ее слишком рано, и драма будет разрушена.

Создаем твою собственную последовательность

Ладно, хватит тренироваться! Ты более чем готов начать применять некоторые из уроков на практике. Этот простой урок позволит тебе выйти за рамки поз персонажей и испачкать руки самой настоящей историей. Ты же знаешь, как это делается: сначала карандаши, потом чернила.



1 Построй кадр

Используя линейку, нарисуй три панели. На каждой панели нарисуй примерные направляющие трех голов, используя вид лица в три четверти. Если хочешь, позволи каждой голове немного наклониться.



2 Добавь черты

Добавь волосы, плечи и мимику. Нужно ли работать сразу на всех трех панелях? Конечно, нет. Доведи каждую до конца по одной за раз, если тебе это подходит.



3 Добавь деталей

Меняй прически или другие детали, чтобы сделать панели своими.



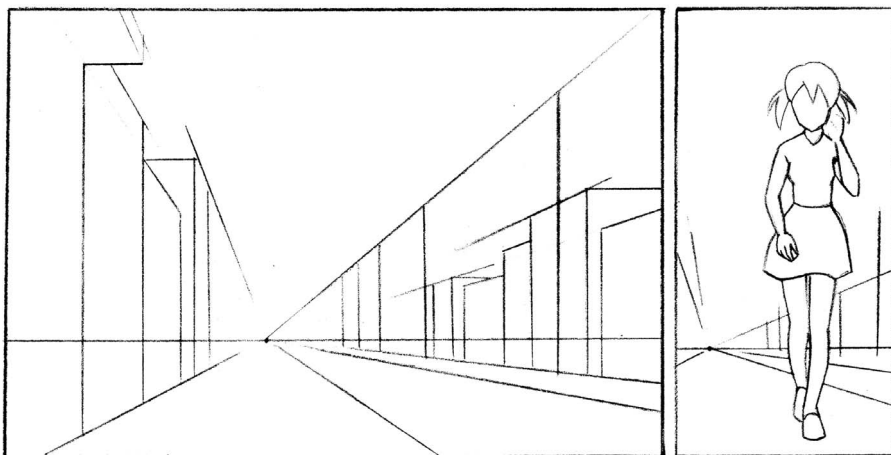
4 Заканчиваем рисунок

Нанеси чернила на линии и дай им высохнуть, а затем сотри направляющие.

Создаем скачок: продвинутая последовательность

До сих пор уроки в этой книге были простыми и легкими в понимании. Но теперь ты готов перейти на следующий уровень.

Разница между первым и вторым этапами — это как день и ночь, но если ты внимательно посмотришь, то увидишь, что компоненты рисунка основаны на наших предыдущих уроках, поэтому не стесняйся возвращаться к ним в любое время.



1 Постановка сцены

Нарисуй две панели: одну горизонтальную, вторую вертикальную. На первой панели изобрази тротуар с перспективой в одну точку схода. На второй панели нарисуй девушку, идущую к читателю. Поднеси одну из ее рук к уху. Как только ты нарисуешь ее, добавь фон таким образом, чтобы эта сцена читалась как продолжение первой панели.



2 Набросай детали

Добавь телефонные провода и некоторые детали к зданиям.

Добавь облачка текста. Это основано на диалоге, который я придумал, но твой диалог может быть совершенно другим.



3 Время чернил

Обведи чернилами и добавь текст в предназначенные для этого облачка. Как только чернила высохнут, можешь стереть все и откинуться назад, чтобы полюбоваться своей собственной работой.

Мы можем поговорить?

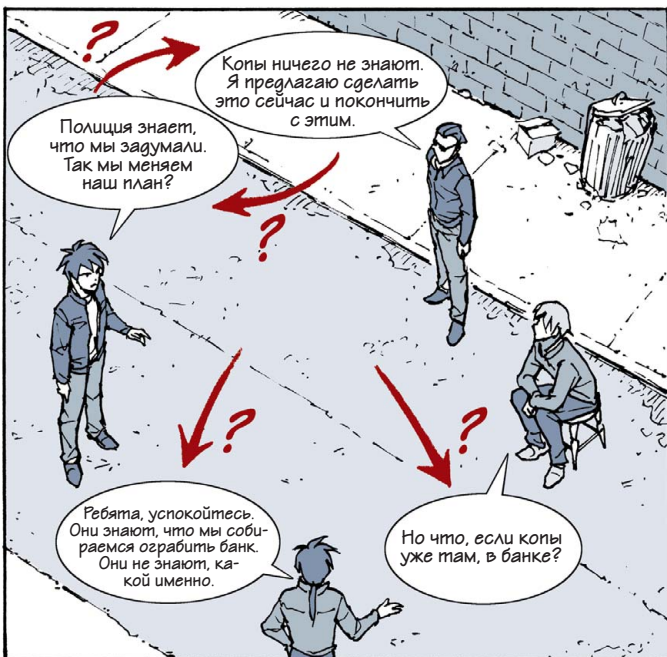
Облачко текста

Размещение облачка текста может показаться не самым захватывающим аспектом создания комиксов, но мудрые художники сосредоточатся на нем и будут планировать свои картины вокруг него. Ничто не вытягивает читателя из истории так резко, как путаница в порядке чтения.



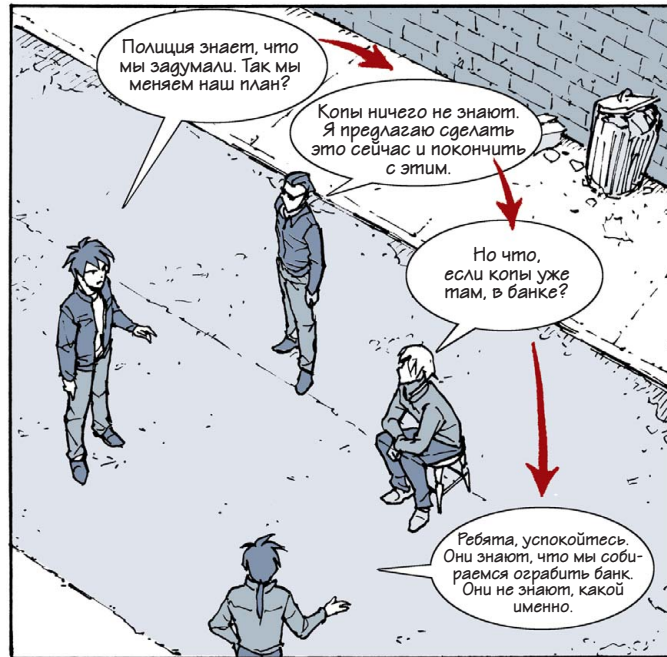
Преобразование облачков текста В самородки речи

Неспособность разбить большой абзац речи на более мелкие компоненты лишает тебя возможности создавать речевые паузы. Прочитай эти два примера и посмотри, слышите ли вы их в своей голове по-разному.



Размещение облачка текста

В этой версии для читателей есть достаточно возможностей прочесть все в неправильном порядке, тем самым разрушая логику разговора. Не давай им такой возможности!



Руководи Взглядом

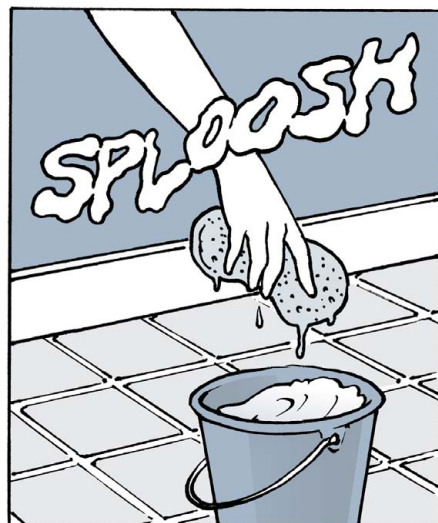
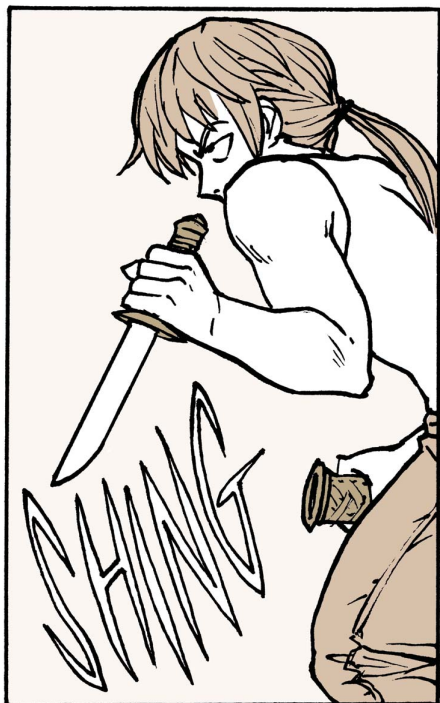
Здесь порядок чтения предельно ясен: твой взгляд естественным образом перемещается от предложения к предложению, поскольку они текут сверху вниз в изогнутой цепочке облачков.

При необходимости подвинь персонажей ближе друг к другу. Такие вещи должны быть проработаны заранее, чтобы тебе не пришлось потом вносить изменения и тратить время.

Пошумим

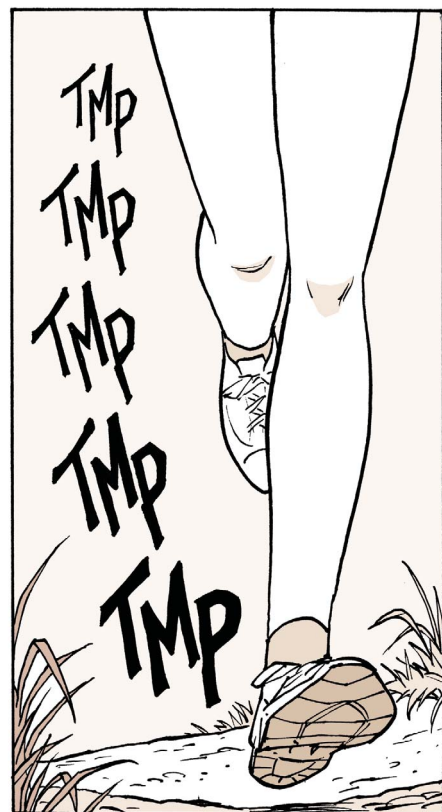
Почти все комиксы используют какие-то звуковые слова. Подход манги отличителен, иногда предлагая звуки для вещей, которые беззвучны, например, блики солнца в небе.

Ты должен быть осторожен со звуковыми эффектами, чтобы не переусердствовать. Нам не нужно слышать щебетание птиц на протяжении всей сцены пикника. Подари нам ЧИРИК или два в первой панели, а затем используй наше воображение.



Использование букв для обозначения звука

Форма букв играет большую роль в передаче звука. Жидкий вид БУЛЬК (SPL00SH) помогает нам услышать шум воды. Жесткая острая надпись, используемая для ШИНК (SHING), озвучивает эффект более высокого металлического звука.



Повторение

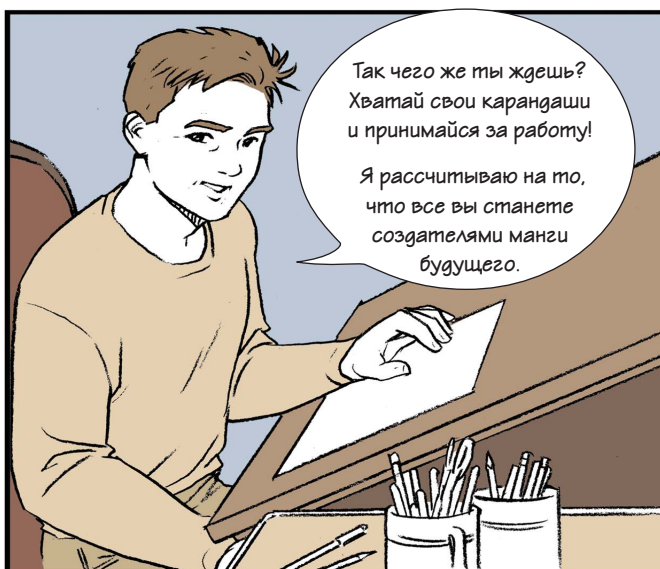
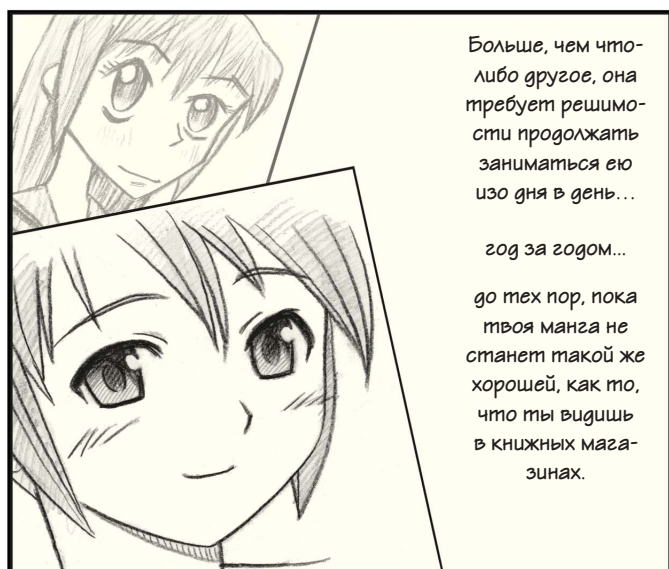
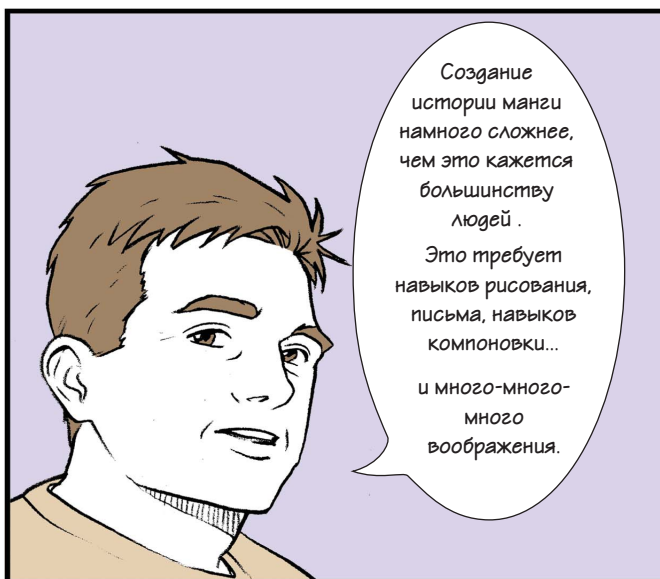
Маленькое повторяющееся слово может постепенно увеличиваться, создавая ощущение, будто звук приближается. Некоторые японские звуковые эффекты, такие как ТМП, стали стандартизированными переводчиками в качестве переходных слов для этих конкретных шумов.



Большой Взрыв

Острсюжетные истории часто требуют больших, сотрясающих землю звуков. В отличие от своих американских коллег, художники манги часто разбивают один большой звук на части и распространяют его по всей панели.

Большие неровные буквы помогают передать громоподобную природу звука. (Господи, надеюсь, с этим парнем все в порядке.)



Алфавитный указатель

анатомия, изучение, 44

боевые искусства, 84—87, 91

бороды, 27

ботинки, 75

брюки, 93

бумага, 6

вертикальные картинки, 116

взрослые персонажи, 25—27

мама средних лет, 57

отец, 27, 54—56

политики, 61

шеф полиции, 61

взрослые, рисунок, 57

влиятельная персона, 61

волосы на лице, 27

выбор стиля, 9

выражение лица 40—41, 69—71

12 основных, 40—41

чиби, 69—71

глаза, рисование, 7, 24, 36—39

блеск, 31, 37, 39

большие глаза, 38

гиперреализм, 38

мультяшные глаза, 37

полуреалистичные, 36

радужка, 12, 26, 39, 40—41

городской пейзаж, 107, 116

девушки, 58—60

дети

анфас, 32—33

малыш, 65

младенцы, 65

младший брат, 62—64

профиль, 34—35

динамичные позы. См. также позы, действие

драка, 57, 84—87

женские персонажи

изгибы, 48, 61

полная фигура, 58—60

пропорции, 46—49, 58—60

подросток, 46—48

вид в три четверти, 14—15

анфас, 12—13

звуковые эффекты, 123

интерьер дома, 104—106

место, 6

космическая станция, 108—110

крупный план, 118

ластики, 6

линейки, 6, 115, 120

линии

длинные плавные линии, 114

карандашные, 7, 117

ручки, 113

скорость, 113

черные зоны, 114

штриховка, 114—115

линии скорости, 115

линия горизонта, 98—100

лица, 11

взрослый, 24—27

выражения лица, 40—41

женское, 12—15

мужское, 16—19

ребенок, 32—35

стиль, 9

майки, 95

макет страницы, 116

мамы, средних лет, 57

материалы, 6

младший брат, 62—64

модели для рисования, 44

морщины

лица, 25, 57

одежда, 92—95

мужские персонажи, 50—56

анфас, 16—17

подростки, 50—52

профиль, 18—19

мультяшный стиль, 9

набросок, 117

написание, предварительное, 117

нейтральное место, 116

ноги

младенцы, 65

позы, 45

пропорции, 45

рисование, 47, 51, 55, 89

носы, место и пропорции, 9, 12

облачка текста, 121—122

обувь, 75

объекты и перспектива, 103

одежда

брюки и джинсы, 93

джинсы, 93

жакеты, 95

пальто, 95

платья, 60

рисование, 56, 92—95

свитера, 95

складки, 92

толстовки, 95

футболки, 95

юбки, 94

отец, фигура, 27, 54—56

офисный интерьер, 103

пальцы. См. также руки

панель, 116, 119

круглые и овальные панели, 116

формы, 116

панорамы, 116

парни. См. также мужские персонажи

персонажи

взрослый, 24—27

дети, 32—35, 62—65

женщины, 12—15, 46—49, 58—61

мужчины, 16—19, 50—56, 61

подростки, 46—48, 50—52

полная фигура, 28—31, 58—61

создание, 8—9

старшее поколение, 24—27, 57

чиби, 49, 66—71

перспектива, 98—99

в одну точку, 98, 100—103

в две точки, 99, 104—107
 в три точки, 99, 108—111
 плечи, пропорции, 45
 поворот запястья, 113
 поза сидя, 45
 позы, 43
 бег, 79
 безделье, 88, 90
 драка, 84—88, 91
 наклон, 45
 поза сидя, 88—91
 поза стоя, 88—91
 поцелуй, 80—83
 шаг, 76—79
 экшен, 84—88, 90—91
 политики, 61
 полные персонажи, 61
 анфас, 28—29
 вид в три четверти, 30—31
 последовательность компо-
 новки, 118—119
 последовательность, 118—121
 поцелуй, 80—83
 привязанность, 83
 Призрак Бродди, 117
 прически, 15, 17, 55, 60
 горшок, 33
 кудрявые волосы, 20
 женские, 20—21
 мужские, 22—23
 помпадур, 22
 короткие, 20
 колючие волосы, 21
 на ветру, 23
 длинные волосы, 20, 22
 конский хвост, 21, 23
 зачесанные назад волосы,
 21, 23
 для детей, 21, 33, 35, 64
 косички, 21, 35
 пропорции, 43—45
 альтернативный вариант,
 женщина, 49
 альтернативный вариант,
 мужчина, 53
 девочки-подростки, 46—48
 мальчики-подростки, 50—52
 отец, 54—56
 полные девушки, 58—60
 чиби, 66—68

радужка, глаза без, 38
 реалистичный стиль, 9
 ресницы, 12, 16—17, 34
 рот
 место и пропорции, 9, 26
 экспрессивный, 40—41
 рубашки, 92
 руки
 девочка-подросток, 48
 детей, 62, 65
 мальчик-подросток, 52
 одежда, 92
 отец, 55
 подростки, 47, 51
 пропорции, 45
 рисование, 72—73
 рукава, 91
 ручки, 6
 техника, 113
 сёдзё, 38, 49, 53, 119
 сёнэн, 87, 119
 складки на юбках, 94
 смущение, 41
 старение, добавление линий, 25
 анфас, 24—25
 вид в три четверти, 26—27
 стили манги
 выражения лица, 40—41
 глаза, 36—39
 детская манга, 37
 экшен манга, 9
 сёдзё, 38, 49, 53, 119
 сёнэн, 87, 119
 ступни
 рисование, 47, 51, 55—56,
 74—75
 чиби, 67
 сцены
 интерьер дома, 104—106
 постановка, 118

рисование, 97
 улица, 100—102
 экстерьер космической стан-
 ции, 108—110
 чиби
 варианты, 69
 пропорции, 49, 66—68
 эмоции, 70—71
 торс, пропорции, 45
 точилки, 6
 точка обзора, 111
 точка схода, 98—100, 113
 увеличенный масштаб, 118
 уличные сцены, 100—102
 усы, 27
 уши
 размещение, 9, 13, 15, 17—18
 чиби, 67
 увеличенные, 33
 челюсть, 12, 14, 16, 18, 24, 26, 28,
 30, 32, 34
 чернила, 112—118
 без смазывания, 102, 112
 виды линий, 114—115
 манга vs. комикс, 112
 техника пера, 113
 штриховка, 114—115
 шеф полиции, 61
 шорты, 93
 штаны, рисование, 93
 штриховка, 114—115
 эмоции. См. также выражение
 лица
 рисование, 40—41
 чиби, 69—71

Метрическая таблица

чтобы перевести	в	умножай на
Дюймы	Сантиметры	2,54
Сантиметры	Дюймы	0,4
Футы	Сантиметры	30,5
Сантиметры	Футы	0,03
Ярды	Метры	0,9
Метры	Ярды	1,1



Mark Crilley

MASTERING MANGA WITH MARK CRILLEY:
30 drawing lessons from the creator of Akiko

Mastering Manga with Mark Crilley.
Copyright © 2012 by Mark Crilley.

All rights reserved including the right of reproduction
in whole or in part in any form.

This edition published by arrangement with IMPACT Books,
an imprint of Penguin Publishing Group,
a division of Penguin Random House LLC.

Крилли, Марк.

К82 Рисунг мангу с Марком Крилли : [пошаговые техники и практические советы] / Марк Крилли ; [перевод с английского А. Фасхутдиновой]. — Москва : Эксмо, 2020. — 128 с. : ил. — [Учимся рисовать аниме и мангу].

Мечтаешь нарисовать Могучего Атома, Наруту или придумать свой комикс в стиле легендарной Госпожи Садзэ?

Тогда руководство по рисованию манги от самого популярного мангаки на YouTube Марка Крилли — именно то, что тебе нужно!

Манга — это нечто большее, чем огромные блестящие глаза и причудливые причёски всех цветов радуги. Это настоящий культурный феномен, с каждым днем покоряющий все большее число художников.

Марк Крилли — популярный американский художник и ведущий канала на YouTube. Благодаря своим простым пошаговым урокам автор обрел армию поклонников, состоящую из 3 000 000 подписчиков.

Внутри вы найдете:

- 30 пошаговых уроков, которые позволят вам быстро и легко освоить базовые принципы манги;
- Разнообразные варианты изображения героев в зависимости от возраста, пола и настроения;
- Доступные объяснения перспективы и базовые знания, необходимые любому начинающему художнику.

Берите в руки карандаш и пройдите свой путь мангаки, став настоящим художником-японистом.

УДК 741(075.4)
ББК 85.14я7

© А. Фасхутдинова, перевод
на русский язык, 2020
© Оформление. ООО «Издательство
«Эксмо», 2020

ISBN 978-5-04-113464-8

Об авторе

Марк Крилли — автор и иллюстратор нескольких серий графических романов и прозаических фантастических книг, включая AKIKO — тринадцатикратного номинанта на награду Eisner, Billy Clikk, Miki Falls и «Призрака Броуди». С тех пор его выбрали для журнала Entertainment Weekly

Крилли выступал на сотнях площадок по всему миру и стал одним из 25 самых популярных среди подписчиков гуру YouTube, создав демонстрационные видеоролики по рисованию, которые собрали более 60 миллионов просмотров. Его работы были представлены в USA Today, New York Daily News и Disney Adventures Magazine, а также на Comcast On Demand и CNN Headline News.

Моя книга посвящена моим подписчикам на YouTube.

Ее не существовало бы, если бы не вы и ваша многолетняя поддержка.

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

Крилли Марк

РИСУЕМ МАНГУ С МАРКОМ КРИЛЛИ Пошаговые техники и практические советы

Главный редактор Р. Фасхутдинов
Руководитель направления Т. Коробкина. Ответственный редактор А. Апалина
Литературный редактор И. Толстикова. Младший редактор Н. Крюкова
Художественный редактор Е. Анисина. Технический редактор Л. Зотова
Компьютерная верстка А. Щербакова. Корректор М. Козлова

ООО «Издательство «Эксмо»
123308, Россия, Москва, ул. Зорге, д. 1. Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Эндрюш: «ЭКСМО» АҚБ Баспасы, 123308, Мәскеу, Ресей, Зорге көшесі, 1 үй.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Tayap belgisi: «Эксмо»

Интернет-магазин: www.book24.ru

Интернет-магазин: www.book24.kz

Интернет-дүкен: www.book24.kz

Импортёр в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».
ЖШС. Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибутор и представитель по приему претензий на продукцию,
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»
Қазақстан Республикасында дистрибутор 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 сайты: 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 25.08.2020. Формат 60×84¹/₈.

Гарнитура «Авангард». Печать офсетная. Усл. печ. л. 14,93.

Тираж экз. Заказ

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ!

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.

Мы в соцсетях:

[f](#) [v](#) [t](#) [bomborabooks](#) [bombora](#)
bomбора.ru

book 24.ru

Официальный
интернет-магазин
издательской группы
«ЭКСМО-АСТ»

ISBN 978-5-04-113464-8



Учитесь рисовать аниме

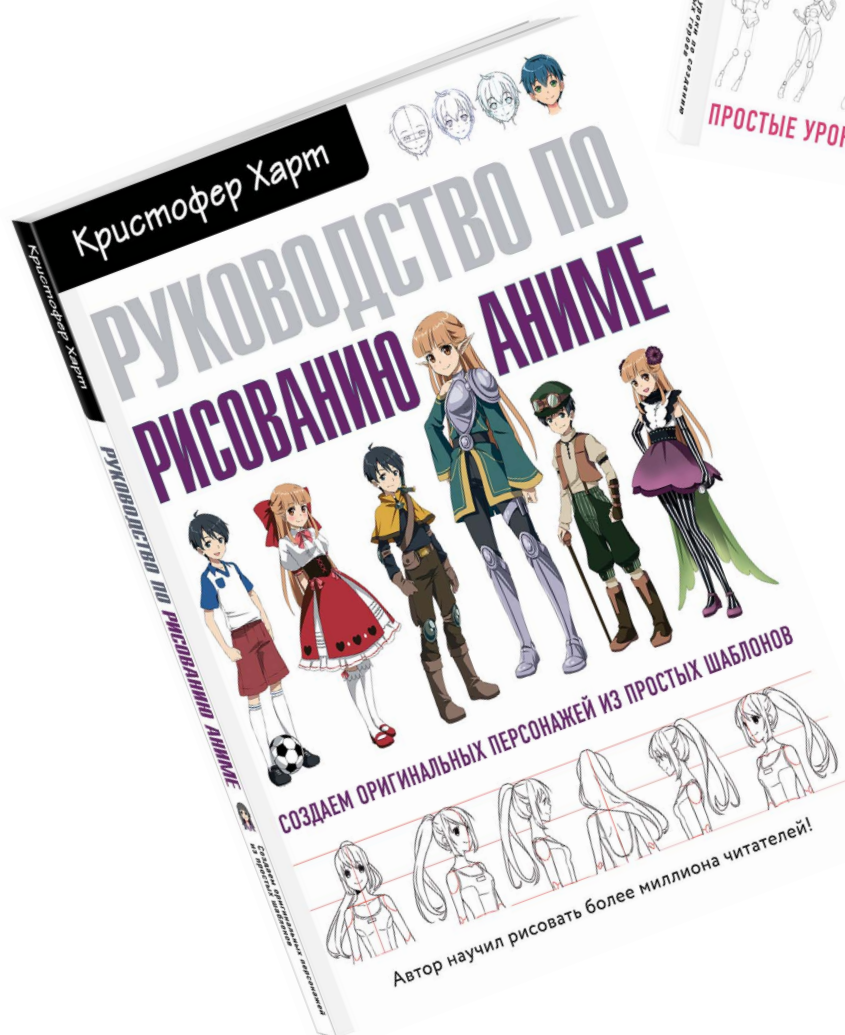
ВМЕСТЕ С КНИГАМИ
Кристофера Харта:

Рисуем женских
персонажей аниме

Простые уроки
по созданию уникальных
героев



Руководство
по рисованию
аниме



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



Пройдя по ссылке, вы сможете
увидеть видеоуроки по рисованию
персонажей в стиле манга от
автора книги



**Искусство изображения
манги – это нечто большее,
чем большие блестящие
глаза и причудливые
прически всех цветов радуги.**

Манга – это настоящий культурный феномен, с каждым днем покоряющий все большее число художников.

На страницах руководства по рисованию в японском стиле Марк Крилли шаг за шагом проведет вас по подлинному стилю манги.

**Берите в руки карандаш
и пройдите свой
путь мангаки, став
настоящим художником-
комиксистом.**

impact-books.com

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.

[bomborabooks](https://www.bomborabooks.com) bombora.ru

ВНУТРИ ВЫ НАЙДЕТЕ:

- Пошаговые уроки, которые позволят вам быстро и легко освоить базовые принципы манги.
- Разнообразные варианты изображения героев в зависимости от возраста, пола и настроения.
- Доступные объяснения перспективы и базовые знания, необходимые любому начинающему художнику.

МАРК КРИЛЛИ – популярный американский художник и автор комиксов Akiko, Miki Falls, Brode Ghost's и др. Марк запустил успешный канал на YouTube, где учит своих подписчиков (более 3 000 000 человек!) рисовать всевозможные элементы манги.

ISBN 978-5-04-113464-8



9 785041 134648 >