



Рисуем мангу 3

Курс по созданию
персонажей


с Марком Крилли



30 ПОШАГОВЫХ
уроков от
самого популярного
мангаки на YouTube

Рисуем мангу 3

Курс по созданию
персонажей с Марком Крилли

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва 2023



Содержание

Введение

страница 4

Тебе понадобится

страница 6

Приступаем к работе: рисуем глаза в стиле манги

страница 7

Часть 1

Персонажи и стили

страница 8

Рисуем стили

Создание персонажа

Милота сёдзё

Элегантность сёдзё

Темное фэнтези

Реалистичный сёнэн

Меняем прически

Создание прически с нуля

Мультяшная простота

Добавляем детали

Персонажи в униформе

Реалистичный сёдзё

Научная фантастика

Нечеловеческие персонажи

Постоянство при создании персонажа

Найди отличия

Мультяшные персонажи

Реалистичные животные



Часть 2

Позы и действие

страница 42

Учимся рисовать позы

Рисуем как в жизни

Динамичные позы

Зажатые и естественные позы
для женского персонажа

Позы стоя

Усиливаем действие

Позы с разных ракурсов

Разные уровни искаженной
перспективы

Мальчик несет девочку

Язык тела

Битва на мечах

Позы с мечами

Позы действия
Позы для сёдзё
Изменения в позе
Вымышленные животные
Изменяем рисунок
Монстры в манге
Черты чудовищ
Подходы к рисованию рук
Роботы в стиле меха
Разные типы дизайна роботов
Битва на мечях в стиле чиби
Чиби-девочка и чиби-котенок

Часть 3

Последние штрихи

страница 94

Повышаем уровень
Дизайн костюмов
Советы по рисованию одежды
Рисуем персонажу крылья
Нарядные костюмы
Броня в стиле фэнтези
Раскадровка и верстка страницы
Использование фотореференса
Помещаем персонажа в сцену
Советы по добавлению цвета
Раскрашиваем маркерами
Раскрашиваем в компьютерных программах
Добавление теней
Методы рисования теней
Разработка логотипа твоей манги
Разработка обложки
Сделай свою обложку

Заключение

страница 124

Алфавитный указатель

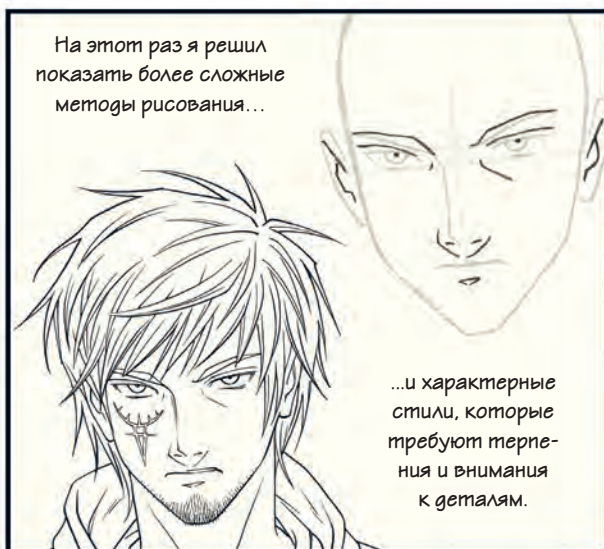
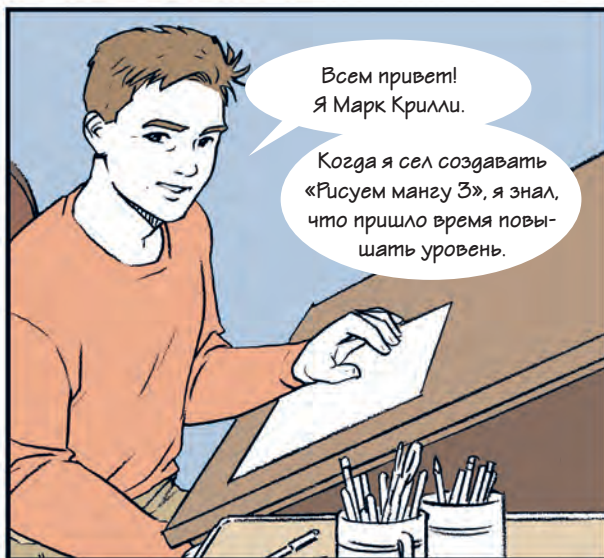
страница 125

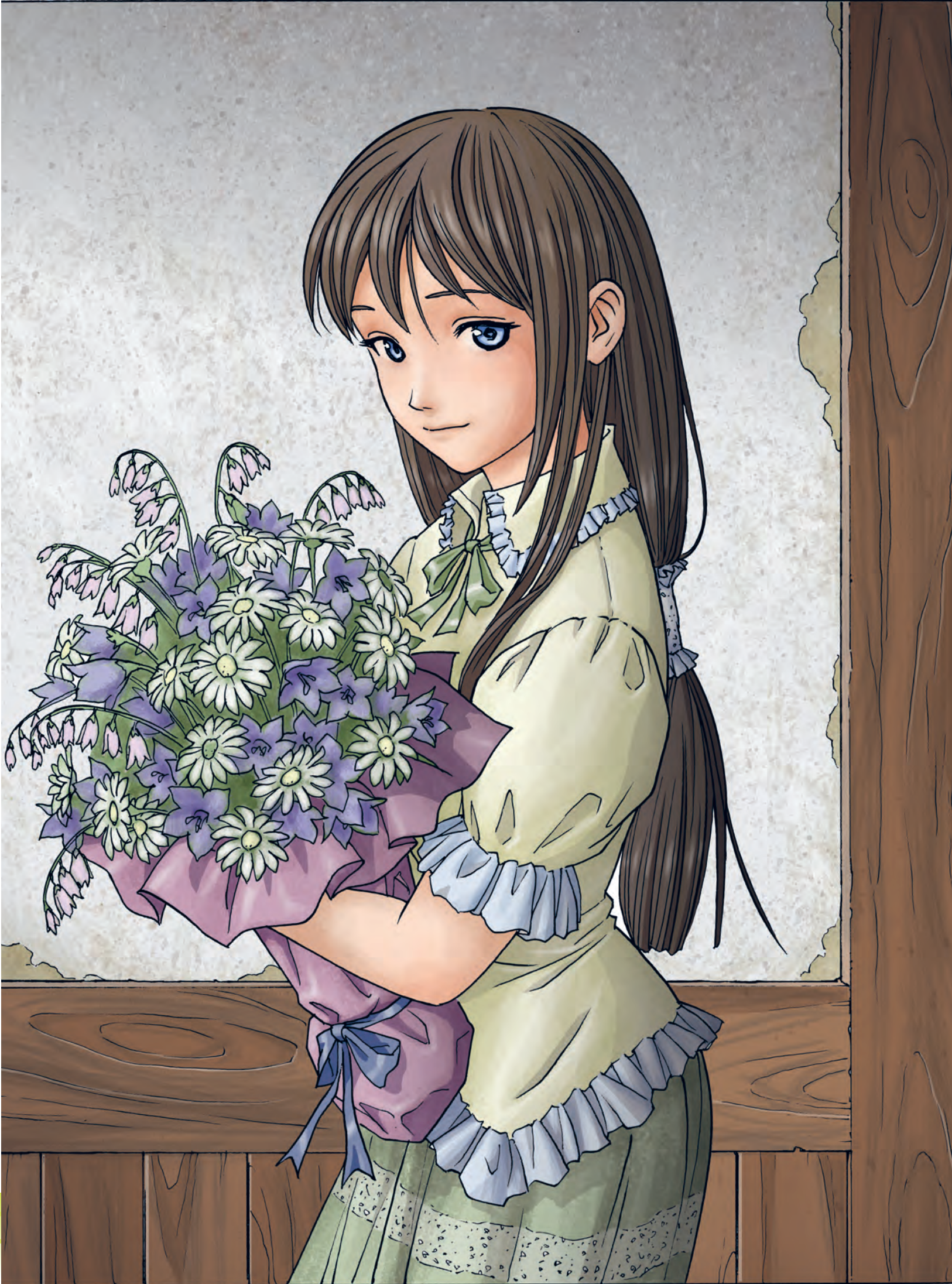
Об авторе

страница 126



Введение





Тебе понадобится

Многие начинающие художники излишне беспокоятся о своих художественных принадлежностях. Порой им кажется, что покупка «правильных» художественных принадлежностей — это уже прямой путь к созданию великих произведений искусства. Но это то же самое, что считать, будто достаточно надеть правильный купальный костюм, чтобы плыть со скоростью олимпийского чемпиона. Это не так.

На самом деле важен не сам карандаш, а человек, который его держит. Пробуй материалы разных форматов, стилей и брендов. Главное, чтобы этот карандаш подходил именно тебе.

Бумага

Мне буквально хочется плакать, когда я вижу, как кто-то часами рисует в обычной тетрадке с отрывными листами! Сделай себе одолжение и купи пачку мягкой бристольской бумаги. Она плотная и прочная, благодаря чему легко выдержит постоянное трение ластика.

Карандаши

Выбирай карандаши согласно личным предпочтениям. Идеальный для меня карандаш может показаться тебе слишком твердым или слишком мягким. Мне нравится простой карандаш «ТМ» (знакомый нам всем с детства), но существуют и другие карандаши различной твердости и качества. Попробуй все доступные виды карандашей, чтобы посмотреть, как они ложатся на бумагу. Чем мягче линия, тем легче будет растушевывать ее.

Ручки

Найди хорошую капиллярную ручку, которая не будет выцветать или протекать. Не ограничивай себя супертонкими соплами. Лучше иметь набор ручек разной толщины для создания необходимых линий.

Линейки

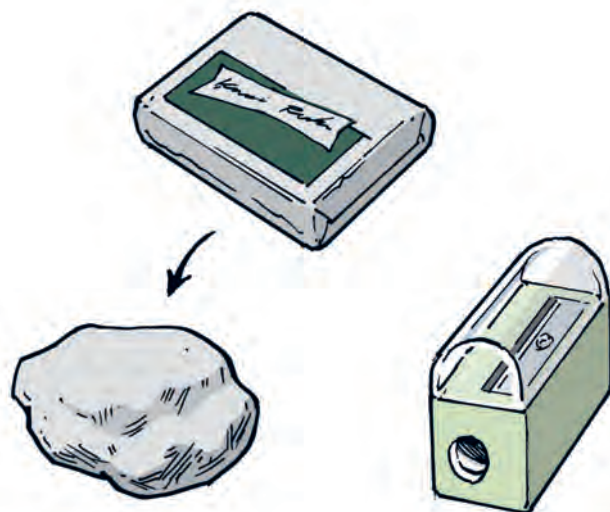
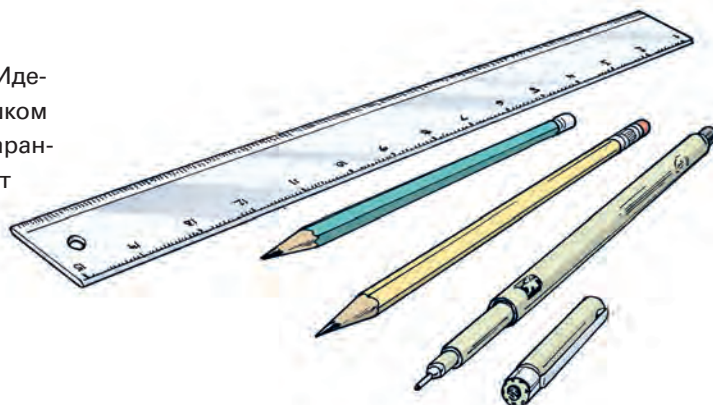
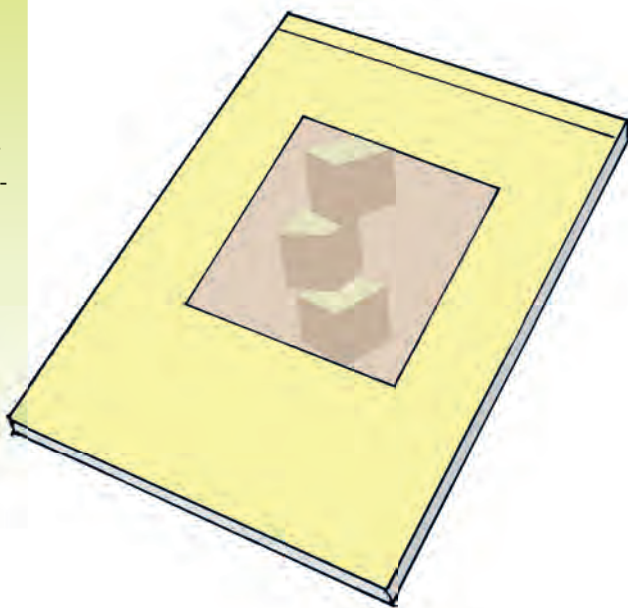
Найди хорошую прозрачную пластиковую линейку, чтобы ты мог видеть рисунок, пока проводишь линии. 38-сантиметровая линейка подойдет даже для самых длинных.

Ластик-клячка

Такие большие мягкие ластики идеально подходят для стирания больших площадей и при этом не оставляют кучу розовой пыли. Однако ими сложно работать точно, так что без зазрения совести используй их вместе с обычным ластиком.

Точилка для карандашей

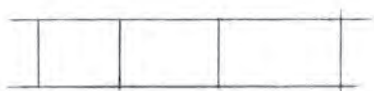
Я всегда выберу простую ручную точилку вместо электрической. Она всегда работает на отлично, а лезвие получается идеально острым.



Рисуем глаза в стиле манги

Давай начнем с небольшого практического пошагового упражнения. Это поможет тебе привыкнуть к подходу, который я буду использовать во всей книге. Для меня стало традицией посвящать первый урок глазам в стиле манги.

В «Рисуем мангу 3» я решил показать тебе, как нарисовать глаза более детализировано, чем в прошлых книгах.



1 Нарисуй вспомогательные линии

Нарисуй две горизонтальные линии с отступом в 25 мм. Соедини их четырьмя вертикальными линиями, чтобы у тебя получилось три прямоугольника, как на рисунке. Заметь, что прямоугольник слева очень похож на квадрат, а тот, что справа, довольно широкий.



2 Нарисуй общие линии

Нарисуй брови и общие линии каждого глаза, обращая внимание на то, как глаза помещаются в прямоугольники. Глаз слева отвернут от нас, так что он выглядит уже, включая и его радужную оболочку.



3 Добавь детали

Теперь детализируй радужку каждого глаза: нарисуй зрачки и как минимум по два блика. Они должны быть в одних и тех же местах на каждой радужке. Также нарисуй складку века над каждым глазом. Художники, рисующие мангу, часто делают эти линии немного разветвленными, как это показано на рисунке.



4 Добавь последние детали

Самое время добавить еще деталей. Выдели линию роста ресниц, а затем нарисуй сами ресницы, уделяя внимание тому, чтобы они выглядели распахнутыми, как бы выходящими из век.

Затем добавь теней в верхней половине каждой радужной оболочки. Сделай это по-своему, повторяя за мной тут необязательно.



5 Раскрась рисунок

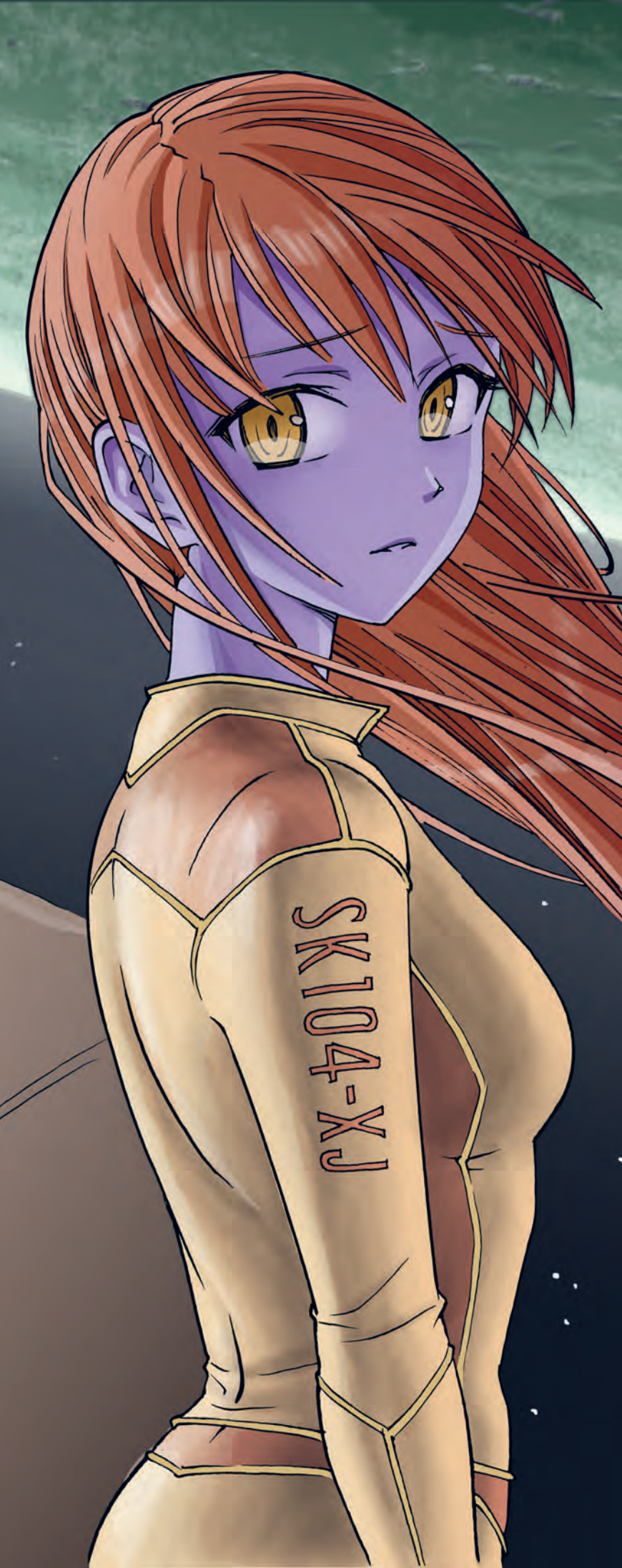
Возьми свою любимую ручку и обведи все линии. Не торопись, обводи все мягко и спокойно. Мой подход заключается в использовании толстых линий в области ресниц и тонких линий для складок век.

6 Сотри карандашные линии

Дай чернилам достаточно времени высохнуть: последнее, что тебе надо сделать, — так это размазать рисунок! Хорошо. Теперь ты готов приступить к более сложным урокам, которые ожидают тебя впереди.







Часть

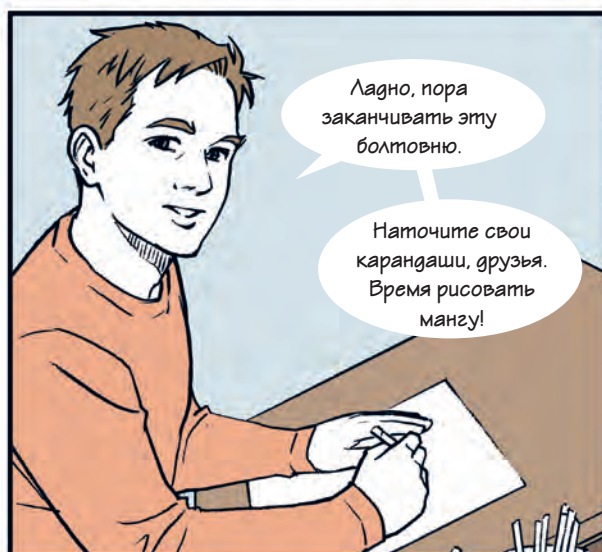
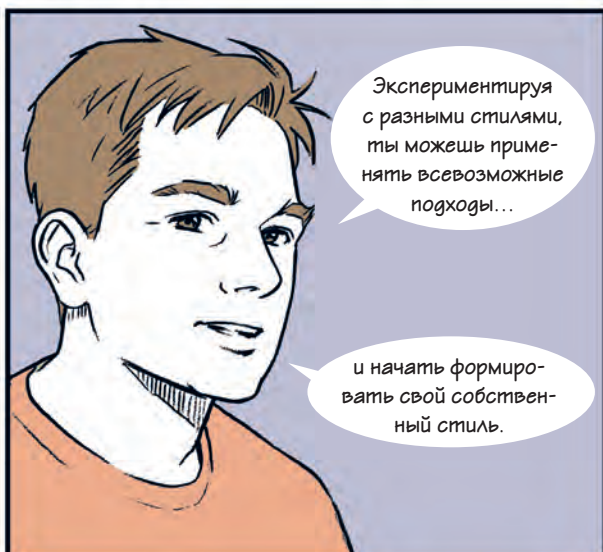
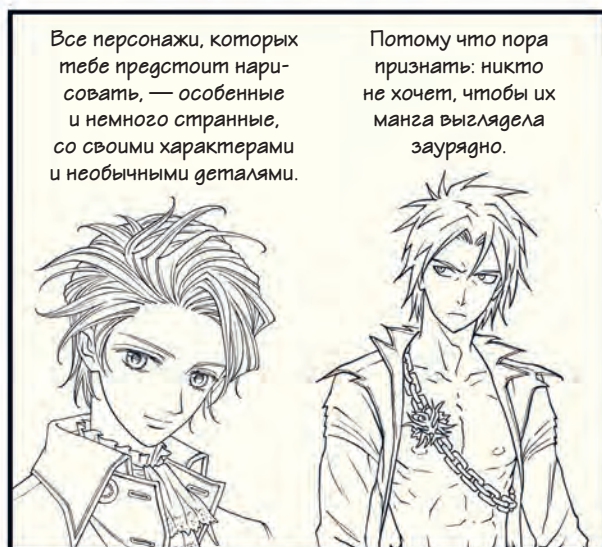
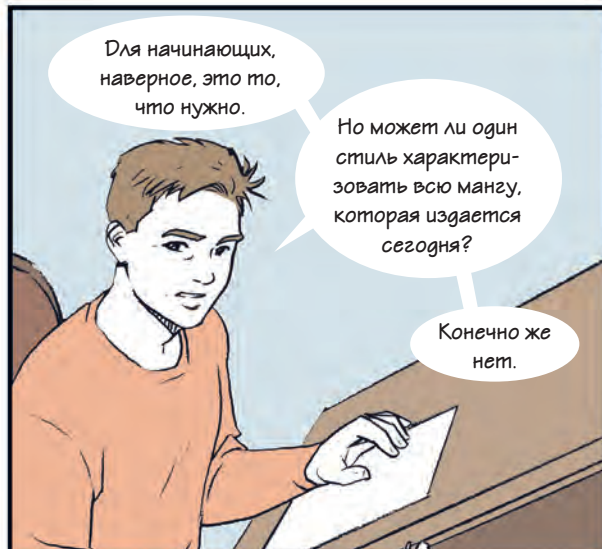
I

Персонажи и стили

В сердце каждой манги — ее персонажи и стиль, в котором они нарисованы. Если бы тебя спросили, чем тебя привлекает твоя любимая манга, скорее всего, ты бы ответил: «Мне нравятся персонажи и художественный стиль». Так что, когда ты задумаешься о создании своих рисунков в стиле манги, этим вещам необходимо уделить время в первую очередь.

В этой главе тебя ожидает обширное изучение разных персонажей и художественных стилей. Благодаря этому ты узнаешь, как создать лучшую версию своих собственных персонажей манги.

Рисование разных стилей



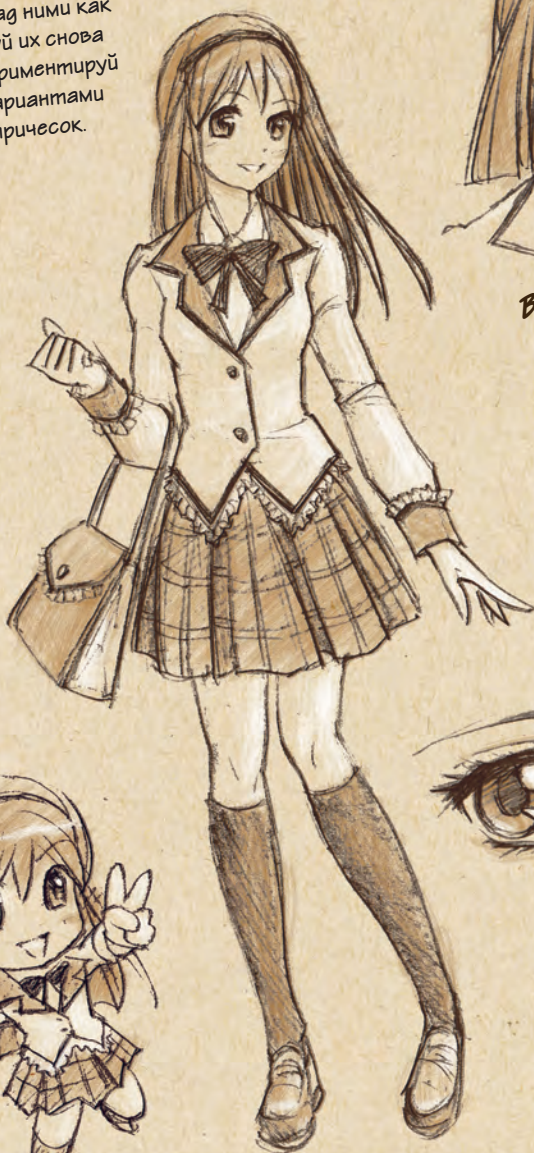
Создание Вашего персонажа

Одна из главных радостей сторителлинга — это возможность вдохнуть жизнь в персонажей. Ничто не сравнится с этим чувством, когда твоё творение буквально оживает на странице. Если между нами есть что-то общее, то ты тоже наверняка придумываешь персонажей просто ради такого удовольствия.

Если ты хочешь создавать запоминающихся персонажей, то придется поработать над ними как следует. Рисуй их снова и снова. Экспериментируй с разными вариантами одежды и причёсок.



ВОЛОСЫ ПОКОРОЧЕ?



ЧИБИ-ВЕРСИЯ



Разница между просто хорошим персонажем и отличным заключается в элементарном упорстве. По-настоящему отличный персонаж получается только после множества изрисованных листов; лучшая версия рождается в тот момент, когда отправная точка осталась далеко позади.

Милота сёдзё

Один из самых популярных жанров рисования в Японии — это стиль сёдзё. Он обычно используется в книгах, где целевая аудитория — женщины. Он идеально подходит для подростковых романов, историй из жизни и для любого сюжета, который сосредоточен больше на эмоциях, чем на экшен-сценах.

В этом уроке ты узнаешь, как рисовать персонажа в стиле сёдзё. Глаза должны быть широкими и детализированными, а контуры легкими и аккуратными. Хочешь придумать своего персонажа сёдзё? Это твой шанс: меняй детали и сделай его своим!



1 Обозначь основные контуры головы

Начни с рисования простого контура головы в полуобороте. Ширина формы должна примерно соответствовать ее высоте. Добавь две горизонтальные линии, чтобы обозначить верх и низ глаз. Верхняя из этих линий должна проходить примерно посередине между верхушкой головы и подбородком. Затем добавь изогнутую вертикальную линию, чтобы расположить нос и рот.



2 Нарисуй основные черты лица

Нарисуй глаза. Персонаж отворачивается от нас, но смотрит назад, так что овальные радужки смещены к краям каждого глаза. Заметь: из-за того, что глаз справа расположен дальше, он должен быть меньше, чем глаз слева. Экспериментируй с расположением носа, рта, уха и бровей. Ты можешь заметить, что иногда тебе больше нравится, когда они немного смещены.



3 Добавь деталей чертам лица

Добавь деталей глазам и уху. Используй маленькие круги на краях радужной оболочки, чтобы создать белые блики, которые потом придадут глазам блеска. Я решил сделать зрачки довольно широкими, но ты можешь сделать их меньше. Нарисовав одну линию над каждым глазом, можно показать складку века.



4 Нарисуй волосы и ресницы
Обозначь линиями волосы. Будь изобретателен — это не обязательно должно выглядеть так, как показано тут. Попытайся делать линии, которые будут выходить из макушки и изгибаться влево и вправо, показывая форму головы. Для сверхженственного образа добавь ресниц. Верхние ресницы часто рисуют более заметными, чем нижние.



5 Нарисуй шею и плечи
Эта поза «из-за плеча» стоит того, чтобы выучить ее: она привлекательна, и визуально это более интересный способ представить твоего персонажа. Чтобы нарисовать ее правильно, обрати внимание на толщину шеи и расстояние между подбородком и плечом.



6 Добавь деталей волосам
Добавь еще линий волосам, разделяя широкие формы на более мелкие отдельные пряди. Когда волосы собраны в хвостик, пряди на висках повторяют контур головы. Я добавил бантики, чтобы придать персонажу невинности.



7 Добавь еще деталей волосам и глазам
Продолжай добавлять линии волосам и глазам. Ты можешь сделать волосы такими же детализированными или вовсе простыми — как захочешь. Я добавил тени к кончикам волос и верхушкам радужки, чтобы добавить глазам глубины.



8 Обведи рисунок
Смени карандаш на ручку и обведи все линии. Попробуй обводить волосы быстрыми свободными штрихами, чтобы получить наиболее мягкие контуры из возможных. Дай чернилам достаточно времени, чтобы высохнуть, затем сотри все карандашные линии. Поздравляю! Ты нарисовал настоящего сёдзё-персонажа от начала до конца.

Элегантный сёдзё

Просто потому, что люди говорят «сёдзё-стиль», не значит, что все его иллюстрации выглядят одинаково. Каждый художник, который рисует сёдзё, делает это по-своему. В этом уроке я хочу, чтобы ты попробовал еще одну версию этого стиля. Выбрав другие пропорции лица и контуры, мы можем создать персонажа, который будет сильно отличаться от милой и невинной девочки, которую мы нарисовали ранее. Вокруг него витает загадка, и, возможно, он из мира, который совсем не похож на наш.



1 Обозначь основные контуры головы

Начни с рисования простого контура головы. В этот раз высота головы должна быть больше ее ширины, сильно сужаясь к подбородку. Нам снова понадобятся две линии, чтобы наметить глаза, но сейчас они должны быть ближе друг к другу и расположены ниже на лице. Затем добавь изогнутую вертикальную линию, чтобы наметить расположение носа и рта.



2 Нарисуй основные черты лица

Нарисуй вспомогательные линии для глаз, бровей, носа, рта и уха. Заметь, что ноздри рисуются простой маленькой линией — чаще всего лучше делать это именно так. Ухо должно быть расположено выше, чем в прошлом уроке.



3 Добавь деталей к чертам лица

Добавь деталей к уху и глазам, в том числе и к складке над каждым веком, как мы делали это ранее. В этот раз хватит одного маленького блика на каждой радужке, так как блестящий искрящийся взгляд нам сейчас ни к чему. Ухо можно показать тремя соединяющимися линиями. Не торопись, расположи все на свои места.



4 Нарисуй волосы и ресницы

Нарисуй вспомогательные линии волос. Будь изобретателен и пробуй разные прически на свой вкус. В комиксах сёдзё даже у мужских персонажей весьма женственные глаза, так что я затемнил ресницы и добавил теней на верхнюю часть каждой радужки.



5 Нарисуй шею и плечи

Я одел своего персонажа в исторический костюм, чтобы он выглядел как пришелец из прошлого. Ты можешь выбрать более современную одежду. В любом случае, обрати внимание на толщину шеи: учти, что две линии соединяются у основания подбородка и мочки уха.



6 Добавь деталей волосам

Добавь деталей к вспомогательной основе волос. Волосы моего персонажа небрежно смещены в одну сторону, поэтому большинство линий начинается из места на этой части его лба. Загибая каждую прядь в разные стороны, можно оживить как прическу, так и рисунок.



7 Добавьте еще деталей волосам и одежде

Пора добавить больше деталей к волосам и одежде. Я посмотрел фото костюмов из прошлого, чтобы понять, как добавить рюши и другие элементы образа. А вообще, сделай рисунок по-своему. Если ты думаешь, что ему будет лучше в худи, то пусть будет так!

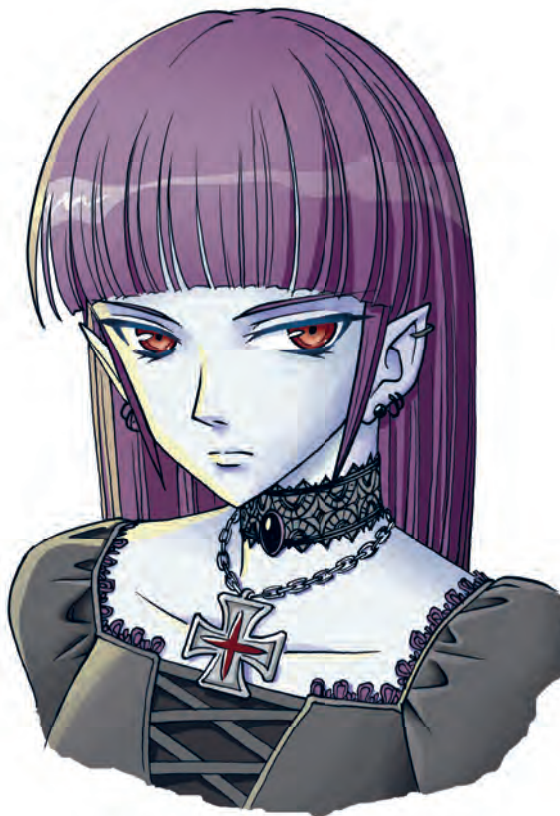


8 Обведи рисунок

Теперь возьми ручку и обведи все линии. Обводка в сёдзё обычно нежная и изящная, так что не торопись. Как закончишь, дай чернилам высохнуть, затем сотри все карандашные линии. На двух первых уроках ты уже освоил два заметно отличающихся стиля. Но подожди, впереди еще много интересного!

Темное фэнтези

Японцы — мастера в создании милого, но, когда хотят, могут сделать и нечто мрачное. В этот раз мы изучим методы рисования совершенно другого персонажа: похожую на гота девушку, чей любимый цвет — черный, как смоль (ее ты точно не встретишь с венком на голове). Согласен, наше восприятие ее личности частично основано на ее одежде и ее ледяном взгляде. Но не менее важны и фигуры, лежащие в основе рисунка: острые углы и твердые линии.



1 Обозначь основные контуры головы

Начни с рисования простого контура головы. В этот раз высота головы должна быть больше ее ширины и заканчиваться острым подбородком. Линии глаз должны быть близко друг к другу, располагаясь примерно посередине между подбородком и макушкой. Так как она смотрит налево, вертикальная линия носа и рта также располагается слева.



2 Нарисуй основные черты лица

Нарисуй вспомогательные линии для глаз, бровей, носа, рта и уха. Обрати внимание, как я сделал каждый угол острым и резким, а не мягко закругленным. Даже уши я сделал острыми! Цель — передать суровость через черты лица и тем самым сделать образ девушки также более суровым.



3 Добавь деталей чертам лица

Самое время добавить деталей глазам и ушам. Я решил добавить каждому глазу по одной маленькой крупнице блика и сузить зрачки до крошечных точек, чтобы создать отстраненный пугающий взгляд. И какая готическая девушка не захочет себе множество сережек? В этом я себя точно не ограничивал.



4 Нарисуй волосы

Как обычно, не стесняйся проявлять творческий подход к волосам. Я выбрал прическу без какого-либо намека на волнистость, край челки также абсолютно прямой. В конце я добавил две прядки, похожие на клыки, около ушей, обрамляя ее лицо и добавляя еще немного острых углов к общей колкости.



5 Нарисуй шею и плечи

Теперь перейдем к шее и плечам и добавим вспомогательные линии для одежды. Обрати внимание на ширину шеи: это важно, так как передает женственность. Одежда всегда говорит многое о личности персонажа. Чокер на шее — это отличный способ, чтобы персонаж казался строгим и сдержанным.



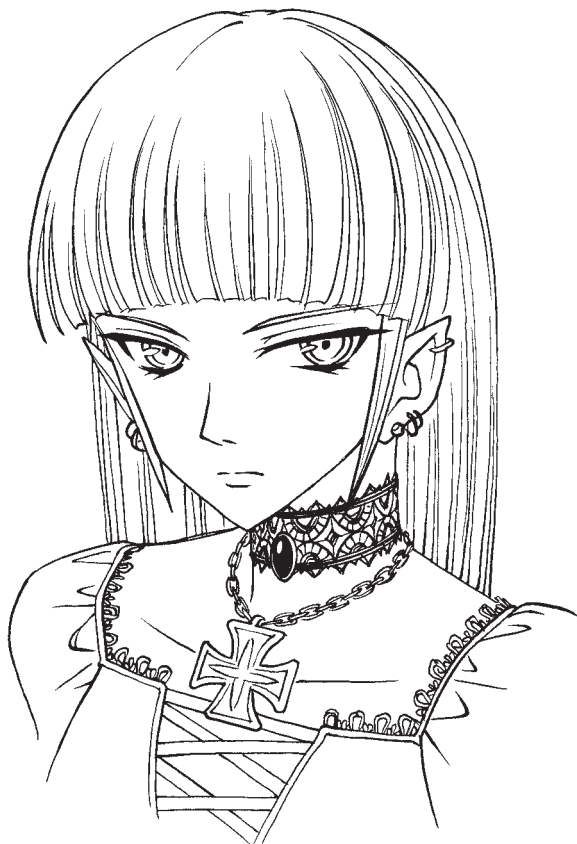
6 Добавь деталей к волосам и одежде

Когда основной контур завершен, начни добавлять детали. Линии волос постепенно изгибаются влево и вправо, показывая форму головы под ними. Я решил добавить ожерелье с орнаментом, а также окантовку и складки по краям платья, но не стесняйся сделать по-своему; это твой персонаж, и ты тут главный.



7 Продолжай добавлять детали

Ты почти закончил. Осталось добавить деталей к волосам и наряду. В качестве челленджа я решил сделать подробный узор на чокере. Чтобы нарисовать подобный паттерн, ты можешь посмотреть на фотографии похожей одежды или сам придумать новый орнамент.



8 Обведи рисунок

Смени карандаш на ручку и обведи все линии. Особенно постарайся прорисовать каждую линию волос одним движением. Дай чернилам достаточно времени высохнуть, затем сотри все карандашные линии. Отлично: прошло всего три урока, а ты уже обучился трем различным стилям.

Сёнэн-реализм

Скажи слово «манга», и большинство людей подумает о мультяшных персонажах с гигантскими блестящими глазами. Но многие японские художники стремятся создавать истории с более реалистичными рисунками, создавая книги, которые можно назвать настоящей мангой. В этом уроке мы попробуем порисовать в таком стиле. Этот стиль связан с комиксами сёнэн: этот жанр манги больше ориентирован на мужскую аудиторию читателей и обычно включает в себя крутых парней, сцены драк и множество элементов экшена.



1 Обозначь основные контуры головы

Как обычно, начни с рисования простого контура головы. Согласно человеческой анатомии, голова должна быть больше в высоту, чем в ширину. Обрати внимание на угловатые линии челюсти и несколько квадратный подбородок. Вспомогательные линии глаз должны быть близко друг к другу, располагаясь примерно между подбородком и макушкой головы.

2 Нарисуй основные черты лица

Настала пора нарисовать глаза, брови, нос, рот и уши. Чтобы твои рисунки были анатомически правильными, стоит запомнить одно правило: между двумя глазами должно быть достаточно места для еще одного глаза. Рот находится ближе к носу, чем к подбородку. Верхняя часть ушей располагается на одном уровне с бровями, а нижняя часть — с основанием носа.

3 Добавь деталей чертам лица

Для большего реализма нам не хватает того, что мы пропускали в прошлых уроках, особенно это касается рисования носа. Линиями необходимо сделать брови толще и добавить тень под нижней губой. Видишь линии внутри ушей? Они не такие сложные, но хорошо передают настоящее строение уха.



4 Нарисуй волосы

Теперь можно приступить к вспомогательным линиям волос. Я решил сделать пробор справа, поэтому все линии идут влево. Обрати внимание, как они изгибаются, показывая форму головы, как и в прошлых уроках. Не стесняйся что-то менять и переделывать эту прическу на свой вкус.



5 Нарисуй шею и худи

Я подумал, что худи отлично подойдет этому молодому человеку, но ты можешь выбрать что-то более официальное. В любом случае, удели внимание размеру шеи. Согласно анатомии, она должна быть намного шире любой шеи других персонажей, которых мы уже рисовали до этого. Давай добавим еще пару прядей по контуру волос.



6 Добавь деталей волосам

У реалистичного персонажа должны быть реалистичные волосы, а это значит, что надо добавить больше отдельных прядей и уделить больше внимания тому, где они расположены. Большую часть я нарисовал в том же направлении, что и в шаге № 4, но затем добавил несколько прядей, которые выбиваются из общего направления волос.



7 Продолжай добавлять детали лицу и одежде

Сейчас будет самое интересное: нанесение последних штрихов. Я решил добавить персонажу растительности на лице и загадочную татуировку, это сделает его не таким как все. Пара складок на одежде, и наш плохой парень готов.



8 Обведи рисунок

Возьми ручку и обведи все линии. Не торопись, пусть чернила полностью высохнут, затем сотри все карандашные наброски. Ты уже нарисовал четыре лица в совершенно разных стилях манги. В следующих уроках мы научимся рисовать верхнюю часть туловища, а также разберем особенности одежды каждого из персонажей.

Меняем прическу

Нет ничего, что выделяло бы твоего персонажа лучше, чем его или ее прическа. Я бы даже сказал, что, изменяя прическу персонажа, ты меняешь то, как он или она воспринимаются. Я решил перерисовать троих персонажей из предыдущих уроков с совершенно другими прическами. Сравни их с тем, как они были нарисованы раньше, и скажи, согласен ли ты, что они все выглядят как разные люди?



Делаем девушку-гота ярче

Тут маленькое изменение приводит к более значительной перемене. В прошлой версии длинные прямые волосы девушки придавали ей серьезный, даже угрожающий вид. Сейчас мы, ничего не меняя в выражении ее лица, сделали ее более открытой и спокойной. Почему? Дело в волосах. Изогнутые линии помогли ей немного расслабиться.

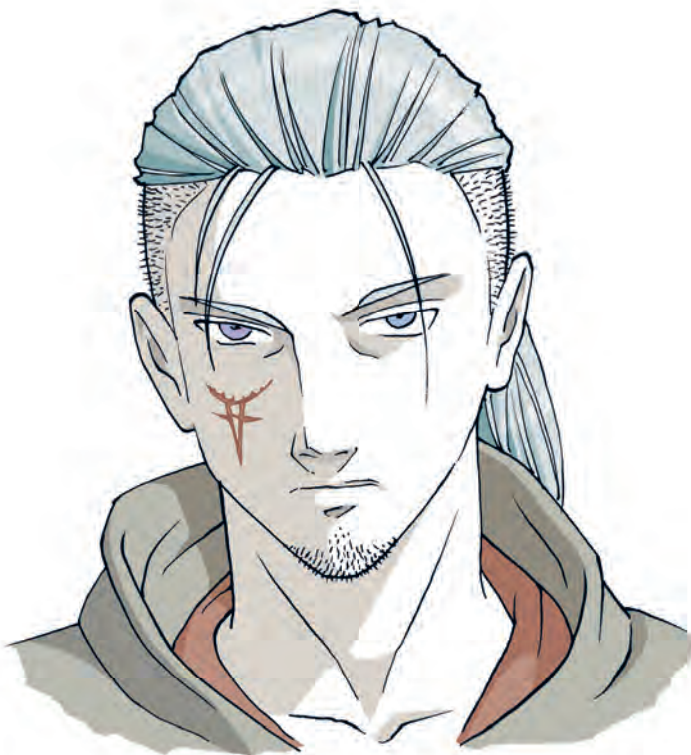
Делаем крутого круче

Пора признать: в прошлой версии этот парень не казался приятным. В новой версии все намного сложнее. Мужчина с убранными назад волосами всегда выглядит солидно. А если ему побрить виски, то получится тот, кому точно не захочется переходить дорогу.



Короткие и колючие

Вот что получится, если аккуратные мягкие волосы нарисовать более колючими и грубыми. В прошлой версии он казался элегантным и нарядным, будто бы провел много времени перед зеркалом. Теперь он напоминает мне бунтаря. Может, он мятежный художник? Похоже, что прическа в самом деле меняет человека!



Придумываем прическу с нуля

В большинстве уроков этой книги рисование волос — это неотъемлемая часть обучения, чтобы у тебя была возможность попробовать создавать разные прически в процессе продвижения по книге. Но здесь я хочу показать тебе, как художник видит базовую структуру любых волос. Понимая основные «кирпичики», лежащие в основе всех этих плавных линий, ты лучше будешь понимать, как самостоятельно придумать новую прическу с нуля.



1 Показываем волны

Чтобы начать этот урок, нарисуй вспомогательными линиями персонажа в стиле «милый сёдзё», но без волос. Теперь попробуй визуально показать структуру новой прически, начав с двух волн, разделенных пробором примерно посередине лба. Мы вернемся к этим наброскам позже, а пока перейдем к следующей части.



2 Стекает как водопад

Представь, как остальная часть волос как бы стекает с макушки по шее до плеч. Не обращай внимания на отдельные пряди. Просто покажи общую картину.



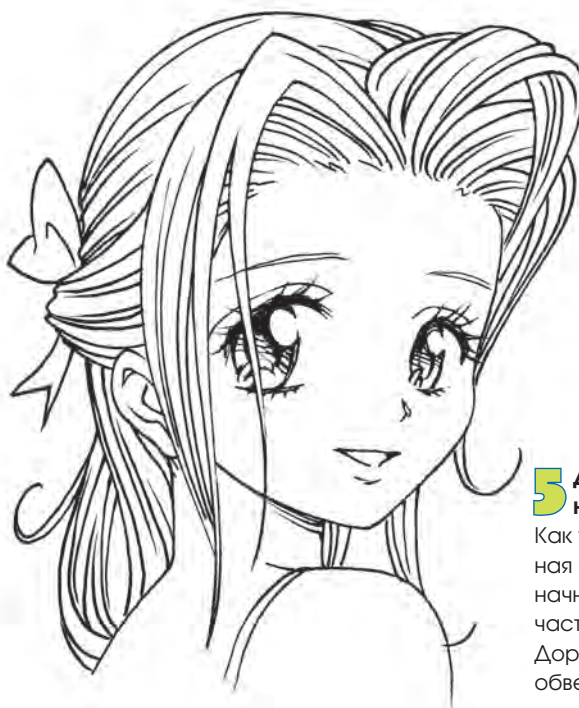
3 Убраны с висков

Представь две разделенные части волос, убранных назад с висков и собранных сзади. Благодаря этому персонаж будет выглядеть более элегантно.



4 Волны и кудряшки

Теперь пора продлить отдельные прядки с каждой стороны. Если хочется, сделай их завивающимися у концов. Попробуй нарисовать этот шаг по-разному: длинные волосы, короткие, прямые, кудрявые и так далее.



5 Детали на поверхности

Как только готова основная структура прически, начни делить каждую ее часть на отдельные пряди. Доработай детали и обведи линии.

Мультяшная простота

Раз уж мы решили рисовать больше человеческих фигур, давай начнем с чего-то не слишком сложного — с мультяшного стиля, который часто встречается в манге для детей и подростков. Каждый аспект анатомии в нем упрощается, и в целом акцент делается на настроении, а не на сложности исполнения. Хотя это не значит, что такой стиль не нужно воспринимать всерьез. На самом деле, у каждого стиля есть свои преимущества и ограничения, и, возможно, ты решишь для себя, что высоко стилизованный подход тебе нравится больше.



1 Обозначь контуры головы

Давай начнем с основных контуров головы. Персонаж юный, а это значит, что ее голова будет лишь немного больше в высоту, чем в ширину — как у ребенка. Линии глаз широко расставлены, и верхняя из них проходит почти ровно посередине между подбородком и верхней частью затылка.



2 Нарисуй основные черты лица

Настала пора нарисовать черты лица. Радужки будут овальной формы, но плоскими у основания, чтобы показать нижнее веко. Как обычно, обрати внимание на пустые места, в том числе на пространство между носом и каждым глазом, а также на расстояние между подбородком и ртом. Уши нарисуй в нижней части головы, это распространенный прием в мультипликации, который оставляет больше места волосам.



3 Нарисуй волосы и добавь деталей чертам лица

Очень удобно сначала построить прическу при помощи вспомогательных линий, перед тем как переходить к деталям. Я выбрал прическу-хвостик, чтобы сделать акцент на юности персонажа, но ты можешь попробовать что-то другое. Добавим пару линий к строению ушей, ресницы и блики на глаза, и лицо готово.



4 Добавь деталей волосам

Как только станут видны основные контуры волос, ты можешь приступить к рисованию отдельных прядей. Идущие по бокам линии помогут изобразить прическу-хвостик. Добавь особенные аксессуары, вроде этих кроликов в ее волосах, они придадут персонажу индивидуальности и узнаваемости.



5 Нарисуй контуры тела

Обрати внимание на положение и особенно на толщину шеи. Она намного меньше, чем у тех, что мы рисовали раньше. Ракурс, а также ширина плеч, которые совсем немного шире головы, позволяют увидеть персонажа больше ребенком, чем подростком.



6 Нарисуй одежду

Когда набросок туловища будет готов, мы можем наметить одежду. Я выбрал традиционную японскую школьную форму-матроску, но ты можешь попробовать что-то другое. Детали пока ни к чему. Сейчас нам нужны только контуры.



7 Добавь деталей к одежде

Настоящая одежда сильно мнется, но наш упрощенный подход позволяет нам сделать одну линию на талии и пару линий около плеч. Даже бантик очень упрощен — больше похож на мультяшный, чем на настоящий. Добавь на юбку немного складок, которые отходят от талии, и готово.

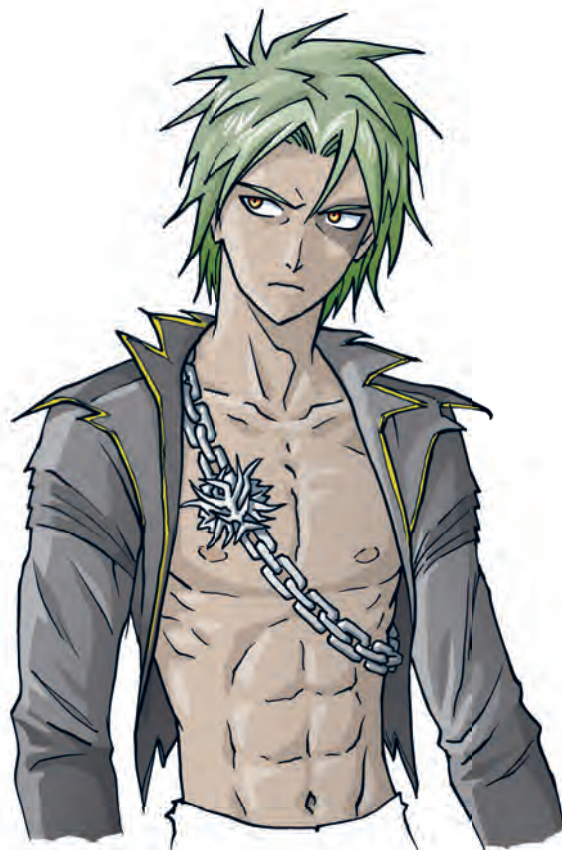


8 Обведи рисунок

Смени карандаш на ручку и обведи все линии. Постарайся делать это одним длинным штрихом: так работа будет выглядеть чисто и профессионально. Дай чернилам высохнуть, затем осторожно сотри все карандашные линии. И вот — при помощи простого подхода у тебя получился персонаж. Чтобы попробовать что-то более сложное, просто перелистни страницу.

Добавляем детали

Самое интересное в создании персонажа — это продумывание его образа. Выбор одежды, прически и других вещей, с которыми ассоциируется твой герой, — это то, что делает его отличным и незабываемым. В этом уроке мы пойдем дальше, чем рисование типичного парня из аниме, и сделаем шаг навстречу созданию особенного персонажа, который выглядит так, будто бы сошел со страниц своей истории.



1 Обозначь контуры головы

Так как анатомия персонажа близка к человеческой анатомии, нам необходимо сделать голову значительно больше в высоту, чем в ширину, сужая форму к подбородку. Вспомогательные линии глаз должны быть близко друг к другу, верхняя линия должна быть примерно посередине между подбородком и макушкой.



2 Нарисуй основные черты лица

Давай добавим вспомогательные линии черт лица и шеи. Глаза должны быть на расстоянии, примерно равном ширине одного глаза, а рот стоит разместить ближе к носу, чем к подбородку. Ориентируйся на точки, где шея соприкасается с головой, и у тебя получится нарисовать нужную ширину.



3 Нарисуй волосы и добавь деталей чертам лица

Нарисуй контур волос. Волосы персонажа разделены на две части: снизу посередине волосы направлены вперед, а слева — вниз. Ни одна прядь не смотрит в одну и ту же сторону, пряди разные по длине и по размеру. Добавь брови и радужки, при этом сделай так, чтобы брови нависали над глазами, — это поможет создать взгляд исподлобья.



4 Добавь деталей волосам
Как только основные контуры волос будут готовы, добавь отдельные пряди и другие детали к волосам. Пряди у лба попробуй сделать короткими густыми линиями, показывая, как волосы соединяются с головой. Чтобы все выглядело естественно, я решил добавить выбившуюся прядь между глаз.



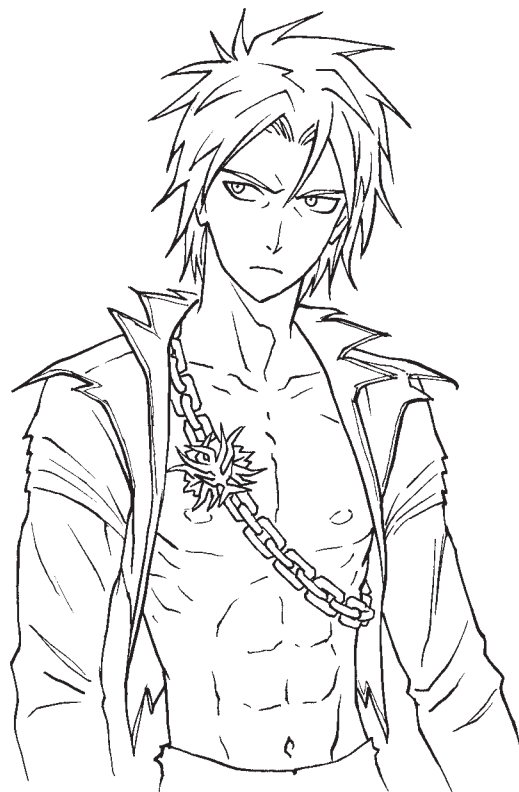
5 Нарисуй туловище
Перед тем, как рисовать одежду, необходимо набросать основные линии тела. Будь внимателен, когда рисуешь угол плеч и точку их соприкосновения с линиями шеи. Обрати внимание на ширину рук и на то, как мышцы груди расположены вокруг центральной вертикальной линии в центре.



6 Нарисуй одежду
В качестве его одежды я выбрал куртку с острым воротником, но не стесняйся придумывать эти детали самостоятельно. Вспомогательные линии из предыдущего шага помогут тебе обозначить мускулатуру. Здесь я предпочитаю тонкость: короткие линии, которые едва намекают на мышцы, будут выигрышнее, чем длинные, показывающие их с неестественной точностью.



7 Добавь деталей к одежде
Персонажи из манги зачастую имеют свой собственный уникальный внешний вид. Я нарисовал этому парню таинственную цепь на груди, чтобы он отличался от остальных и был визуально привлекательным. Почему бы не придумать что-то другое? Используй силу своего воображения и нарисуй то, что понравится тебе. Добавь складок, чтобы закончить рисование одежды.



8 Обведи рисунок
Пора перейти к ручке и обвести все линии. Дай чернилам высохнуть, затем осторожно сотри весь карандаш. Молодец! Ты не только закончил рисунок, но и узнал пару вещей о создании персонажа.

Персонажи в униформе

Один из главных проверенных временем методов для создания визуально интересных персонажей — это одеть их в униформу. Что в подростковых романах, что в жестоких военных эпопеях, персонажи в униформе немедленно выделяются из толпы обывателей в джинсах и футболках.

В этом уроке мы нарисуем классического персонажа аниме в костюме горничной и уделим внимание личности героини, попутно обучаясь рисованию одежды.



1 Обозначь контуры головы

Для этого рисунка форма головы должна быть больше в высоту, чем в ширину, и подбородок не должен быть слишком острым. Вспомогательные линии глаз располагаются на большом расстоянии друг от друга, а верхняя из них будет ближе к макушке, чем к подбородку.



2 Нарисуй основные черты лица

В этом стиле глаза обычно довольно большие, расположенные на расстоянии друг от друга. Из-за ракурса в три четверти глаз справа будет меньше, чем глаз слева. Персонаж смущается, поэтому я сделал ей брови «домиком», чтобы передать ощущение неуверенности.



3 Нарисуй волосы и добавь деталей глазам

Для создания этой несложной прически нарисуй пряди вокруг головы, чтобы они повторяли ее округлую форму, а их концы смотрели вниз. Добавь пару ключевых деталей к каждому глазу: наметь маленькие блики снизу слева, границу зрачка в форме подковы и проведи короткую линию, чтобы обозначить веко.



4 Нарисуй головной убор, воротник и детали прически

Японские персонажи-горничные обычно носят какой-нибудь головной убор, так что я набросал контур повязки с волнистым краем сверху и с маленькими бантиками по бокам. Шея должна быть довольно узкой, а еще я добавил воротник в том же ракурсе три четверти, что и голова. Если тебе кажется, что волосы еще не готовы, добавь больше линий, как сделал это я.



5 Нарисуй контуры одежды

В мультяшных стилях ты можешь пренебречь законами анатомии и сразу перейти к наряду. На рисунке ты можешь увидеть контуры классического костюма французской горничной в позе, передающей ощущение неуверенности. Как обычно, не стесняйся менять одежду, чтобы она больше соответствовала твоим предпочтениям.



6 Добавь деталей к одежде

Я добавил множество деталей к ее образу, но ты можешь сделать его проще, если захочешь. Бантик возле ее шеи и бант у платья на спине рисовать было необязательно. Заметил, как я повторил определенные элементы в разных участках рисунка? Смысл заключается в том, чтобы вместе они создали впечатление цельной картинки.



7 Добавь одежде складок

Когда дело доходит до рисования складок на одежде, их количество и степень проработки могут варьироваться. Пары складок тут и там должно быть достаточно. Обрати внимание, что около талии и локтей складки должны быть горизонтальными, а в остальных местах они в основном вертикальные.



8 Обведи рисунок

Смени карандаш на ручку и обведи все линии. Пусть чернила высохнут, а затем сотри карандашный набросок. На этом уроке мы научились рисовать популярный вид униформы, который одновременно и привлекательный, и милый. На следующем уроке мы попробуем что-то более серьезное, но не менее популярное в мире манги и аниме.

Персонажи-Военные

Некоторые самые популярные серии манги последних лет включали военную униформу как значительный элемент дизайна вселенной. Самые важные персонажи во многих популярных сюжетах, от «Стального алхимика» до «Атаки титанов», были мужчинами и женщинами в форме. Если ты создаешь подобную историю, то тебе понадобится научиться реалистично изображать военную форму.

В этом уроке мы нарисуем взрослого персонажа, попутно обучаясь техникам, которые художники используют, чтобы показать человека средних лет, а не розовощеких молодых парней. Например, люди с более вытянутыми чертами лица кажутся нам более взрослыми, чем те, у которых черты лица более низкие.



1 Обозначь контуры головы

Эта форма головы отличается от тех, что мы уже рисовали ранее. Углы челюсти и скулы должны быть острыми. Вспомогательные линии глаз будут располагаться ближе к верхней части головы и очень близко друг к другу.



2 Нарисуй основные черты лица

Нарисуй контуры глаз, носа, рта и уха. Маленький размер глаз — это небольшой трюк, чтобы сделать персонажа взрослее, точно такой же эффект получится, если сделать спинку носа длиннее и четче. Я решил добавить бороду, но ты можешь пропустить этот шаг, если хочешь сделать рисунок проще.



3 Добавь деталей к чертам лица

Перейдем к деталям лица: морщины вокруг глаз, мышцы шеи и структурные линии лба. Обрати внимание, что мы впервые прорисовываем ноздри. Это еще один способ прибавить лет персонажу. Очки были моей прихотью, это вовсе не обязательно.



4 Нарисуй волосы и бороду

Как и раньше, всегда лучше заранее продумать форму причёски, а потом линиями передать ее структуру. Я решил сделать своему персонажу короткую стрижку и добавить целеустремленный взгляд, чтобы показать его принадлежность к вооруженным силам. Посмотри, как линии бороды изгибаются, показывая ее форму и помогая глазу уловить ее структуру.



5 Нарисуй одежду

Пора нарисовать контуры униформы. Обрати пристальное внимание на угол наклона плеч, а также на их ширину. Ширина плеч примерно будет равна троекратной ширине головы.



6 Добавь деталей к одежде

Теперь перейдем к увлекательной части — продумыванию деталей. Я изучил фотографии настоящей военной униформы, чтобы иметь общее представление, но ты можешь и вовсе уйти в область воображения. Главное — это целостность. Если в одном месте находится какая-то строчка, то она повторилась бы не раз, будь это настоящая униформа.



7 Добавь последние штрихи

Добавь пару складок на одежду. Нашивка на руке может отсылать зрителя к чему-то в твоём сюжете. Что-то притягательное есть в нанесении последних штрихов, они делают рисунок уникальным.

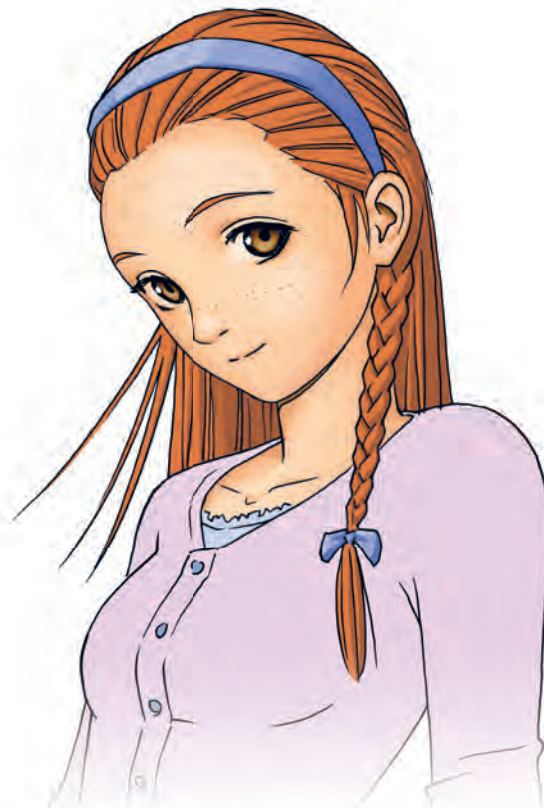


8 Обведи рисунок

Теперь возьми свою ручку и обведи все линии. Пусть чернила полностью высохнут, прежде чем ты начнешь стирать карандашные линии. Помни, что способы передачи возраста могут быть применены к любому персонажу, а не только к персонажу в форме. Каждый раз, когда ты будешь рисовать взрослого или пожилого персонажа, можешь вернуться к этому уроку, чтобы вспомнить все приемы.

Сёдзё-реализм

В одном из прошлых уроков мы проходили более реалистичный стиль манги (там еще был парень в жанре сёнэн). Теперь настала пора увидеть, как художник, работающий в стиле сёдзё, использовал бы реалистичный стиль. Как ни странно, но это не просто про большое количество деталей. Этот стиль скорее предполагает приверженность человеческой анатомии и избегание преувеличенных пропорций.



1 Обозначь контуры головы

Пусть форма головы будет похожа на детскую, и разница между ее высотой и шириной будет совсем небольшой. Обрати внимание на то, какими тонкими получаются контуры щек. Каждый мельчайший изгиб выглядит легким и простым. Вспомогательные линии глаз должны быть ближе друг к другу, чем в стандартном рисунке в стиле сёдзё, то есть верхняя вспомогательная линия должна быть примерно посередине между макушкой и подбородком.



2 Нарисуй основные черты лица

Теперь давай нарисуем контуры черт лица и волос. Ее глаза будут расположены на расстоянии друг от друга, чтобы создать образ невинности. Радужные оболочки будут идеально круглыми, а не овальными, как обычно. Спинка носа должна быть четко прорисованной, такого ты не увидишь в большинстве иллюстраций в стиле сёдзё.



3 Добавь деталей чертам лица и нарисуй волосы

На лице осталось добавить пару деталей: брови, которые нужно нарисовать повыше на лбу, а также зрачки и складки века на каждом из глаз. Строение уха должно быть нарисовано в точном соответствии с настоящим человеческим. Обрати внимание, как линии волос начинаются у лба, изгибаются и повторяют форму головы.



4 Добавь деталей волосам
Этот этап будет полностью посвящен добавлению деталей волосам. Вспомогательные линии волос из прошлого шага будут определять направление каждой новой линии. Я решил, что волосы этой девушки будут зачесаны назад за ухо, но ты можешь выбрать другое направление или придумать что-то полностью свое.



5 Нарисуй тело
В менее мультяшных стилях важно сначала распланировать структуру тела, перед тем как рисовать одежду. Обрати пристальное внимание на точки, в которых линии плеч пересекаются с шеей, — если плечи будут слишком высокими, то ее шея окажется чересчур короткой. Также посмотри на ширину плеча и на расположение ключиц: здесь они смещены влево, так как героиня отворачивается от нас.



6 Нарисуй одежду
Теперь нужно нарисовать одежду. Как и раньше, держи в уме позу, перед тем как что-либо рисовать. Воротник ее свитера смещен влево и находится на одном уровне с ключицами. Отличная деталь — шов около плеча, который позволит нам увидеть форму под ним.



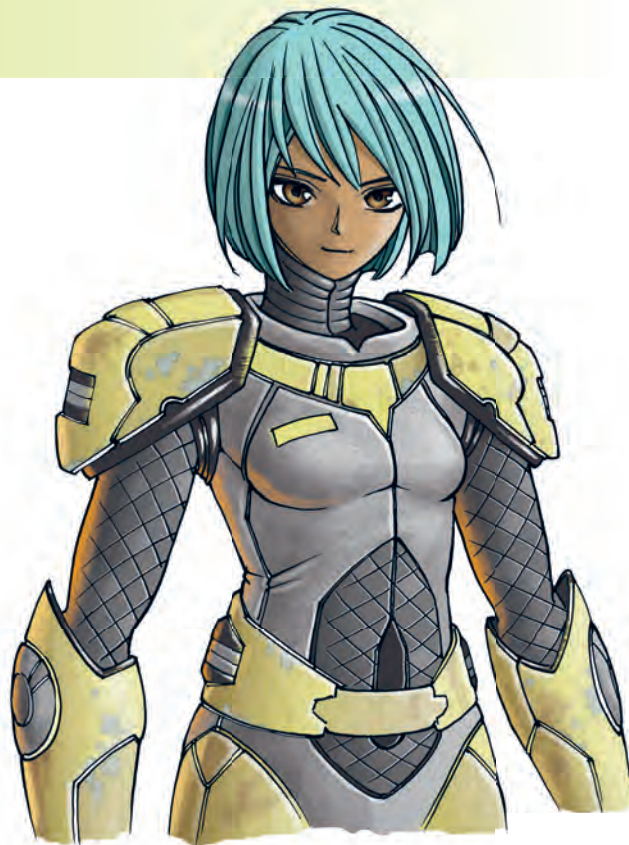
7 Добавь косичку
Если ты хотел добавить ей косичку, то сейчас самое время этим заняться. В «Рисуем мангу 2» есть целый урок, в котором мы учились рисовать косу шаг за шагом, но детальное изучение фотографий поможет тебе понять, как отдельные элементы косички переплетаются между собой. Обрати внимание на то, что ее форма постепенно сужается к низу.



8 Обведи рисунок
Смени карандаш на ручку и обведи все линии. Сделай перерыв, чтобы чернила высохли, затем сотри все карандашные линии. До сих пор ты изучал широкое разнообразие стилей манги, но все персонажи оставались в пределах человекоподобных существ. В следующих уроках мы сделаем более решительный шаг в сторону мира научной фантастики и фэнтези.

Персонажи научной фантастики

Сюжеты манги могут замечательно описывать повседневную жизнь, но они более известны тем, что повествуют о волшебных мирах и показывают нам то, что существует только в их мире. В этом уроке мы разберем персонажа научной фантастики и узнаем пару вещей о дизайне футуристичных костюмов. Тема может показаться сложной, но, если честно, мне более комфортно рисовать то, чего не существует на самом деле. Раз этого нет, то это значит, что я могу нарисовать его так, как захочу.



1 Обозначь контуры головы

Здесь форма головы будет нарисована согласно анатомии человека, но расположение глаз будет стилизованным. Расстояние для их вспомогательных линий будет больше, чем этого требуют законы анатомии. Еще они должны быть чуть ниже, чем обычно, чтобы создать ощущение молодости.



2 Нарисуй основные черты лица

Теперь ты можешь добавить шею и основные черты лица. Почти всегда расстояние между двумя глазами должно быть равным ширине одного глаза, а зрачки идеально круглыми. Рот следует расположить ближе к носу, чем к подбородку. Шея будет немного толще, контрастируя с нарядом, который еще предстоит нарисовать.



3 Нарисуй волосы и детали глаз

Теперь приступим к деталям глаз: нарисуй зрачки, маленькие блики и складки век. После этого мы можем набросать контур волос. Я решил нарисовать их небрежно зачесанными налево, показывая линиями движение волос от пробора к низу. Как обычно, не стесняйся изобретать совершенно другую прическу, которая придется тебе по душе.



4 Добавь деталей к волосам
 Когда контур волос будет готов, ты можешь начать прорисовывать отдельные пряди волос по всему контуру прически. Структура прически в целом прямая, она, как это обычно бывает, изгибается влево и вправо. Но посмотри, как тут и там я добавил пару прядей, которые выбиваются из общего направления прически, чтобы она выглядела более естественно.



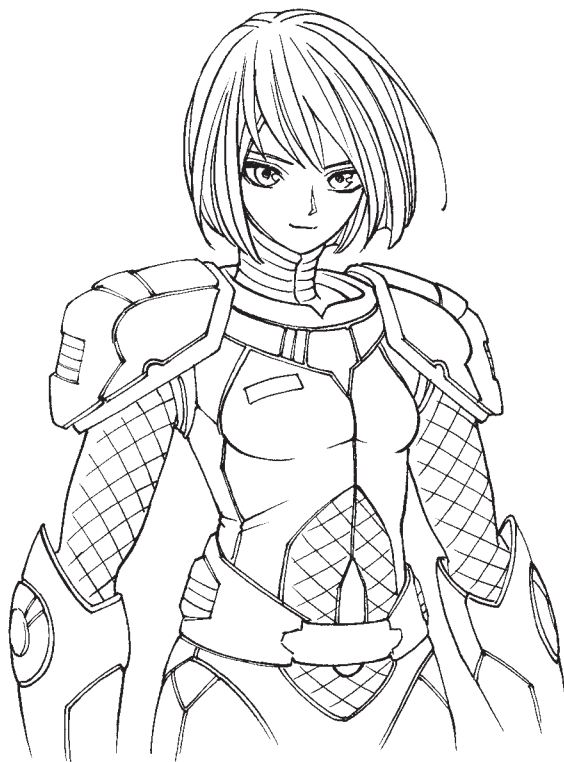
5 Нарисуй туловище и контур костюма
 Ты можешь начать с того, что сначала нарисуешь туловище, но я выбрал смешанный подход: я нарисовал контуры торса и контуры костюма в области плеч и предплечий. Если у тебя другой взгляд на то, как должна выглядеть броня на плечах, то дерзай.



6 Добавь детали к костюму
 Перейдем к веселой части: придумаем дизайн костюма. Чтобы перспектива была правильной, а структура сбалансированной, нарисуй посередине торса центральную вертикальную линию. Я решил сделать обтягивающий пояс, но ты можешь выбрать что-то более объемное. Обрати внимание на то, как изгиб линии повторяет поверхность под ней.



7 Добавь последние штрихи
 Как обычно, я оставил самые тонкие детали напоследок. Я выбрал узор в сеточку в качестве элемента костюма, придавая линиям нужную форму. Мой образ получился довольно симметричным, но ты можешь выбрать что-то менее стандартное. Самое интересное в иллюстрациях научной фантастики — это возможность поиграть с пропорциями.



8 Обведи рисунок
 Пора достать свою ручку и обвести все линии. Дай чернилам достаточно времени, чтобы они высохли, затем сотри все карандашные линии.

До сих пор в наших уроках я показывал персонажей, которые выглядят как обычные люди. Но не только люди могут быть персонажами. И в самом деле, именно они самые популярные герои манги.

Нечеловеческие персонажи

Если ты в самом деле настроен прокачать свои креативные мышцы, то создание нечеловеческого персонажа — это работа как раз для тебя. Будучи свободным от оков анатомии человека, ты волен задавать любое направление облика своего персонажа. В этом уроке мы попробуем создать инопланетного персонажа, который будет чувствовать себя как дома на страницах старой сёнэн-манги. Необходимо, чтобы его образ наверняка получился особенным и запоминающимся. Мы сделаем персонажа уникальным, чтобы он рассказывал нам длинную и интересную предысторию.



1 Обозначь контуры головы

И хотя у нашего персонажа нечеловеческий облик, мы все равно будем основывать его на человеческих контурах. Форма головы будет в меру обычной, но более угловатой, чем все остальные, нарисованные нами в прошлых уроках. Как обычно, обрати внимание на расстояние между вспомогательными линиями глаз — оно будет небольшим, и в целом они будут сдвинуты ближе к подбородку.



2 Нарисуй основные черты лица

Черты лица могут обладать любыми характеристиками, которыми ты их наделишь. Я выбрал прищуренный взгляд, обвел глаза по кругу и завел радужку за верхние веки. Все это создает ощущение силы и непокорности. Мой подход к рисованию носа и рта — больше предложение, чем рекомендация. Это твой персонаж, так что сделай все по-своему.



3 Нарисуй уши и брови

Теперь мы приступим к самой нечеловеческой части нашего персонажа. Не стесняйся рисовать любые уши, которые пожелаешь. Я выбрал остроугольные уши, похожие на рога. Густые брови нечасто встретишь у персонажей в манге, но такого парня лучше вообще не встречать!



4 Нарисуй шею и шипы на голове

Теперь нужно нарисовать форму шеи. Во многих обликах инопланетян мы начинаем с анатомии человека, но работа подобна веткам дерева, которые растут во множество направлений от корней. Я решил, что два ряда шипов на голове будут интересной деталью, но ты можешь придумать что-то более смелое.



5 Нарисуй туловище

Когда дело дойдет до туловища, сфокусируемся на контурах и отложим детали на потом. Обрати внимание на то, какие широкие и крупные у инопланетянина плечи: они шириной больше, чем три головы. Рисуя ключицы, ты можешь передать структуру груди.



6 Нарисуй одежду и мускулы

Настала пора нарисовать одежду и набросить контуры мышц. К счастью, в этот раз не придется беспокоиться об анатомической правильности, так как сейчас мы рисуем не человека. Тем не менее, будет полезно представить поверхность мышц и нарисовать, как линии будут естественно проходить через эту поверхность.



7 Добавь детали одежды

Я решил одеть его в одежду со множеством складок. Обрати внимание, что направление линии складок определяется путем, который одежда проходит по его груди и около талии. Я также решил повторить шипы головы на предплечьях, чтобы образ смотрелся цельно.

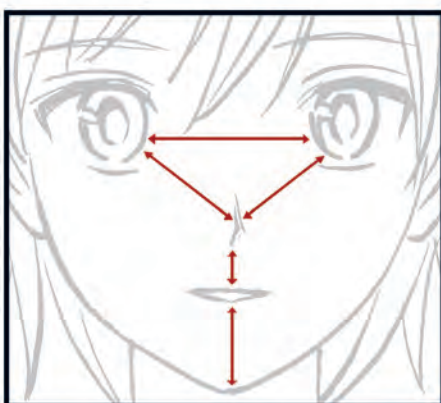


8 Обведи рисунок

Почти готово. Возьми ручку и обведи все линии. Дай чернилам достаточно времени высохнуть, затем сотри все карандашные линии. Теперь ты можешь либо раскрасить рисунок, либо закончить на этом.

Постоянство В рисовании персонажа

Общая проблема, с которой сталкиваются все начинающие художники манги, — это сохранение облика персонажа от одного рисунка к другому. Если тебе это знакомо, то ты наверняка замечал, что каждый раз, когда ты заново рисуешь своего героя, он или она выглядят немного по-другому, иногда даже слишком. Здесь я покажу пару приемов, которые помогут сохранить постоянство во внешности твоих персонажей.

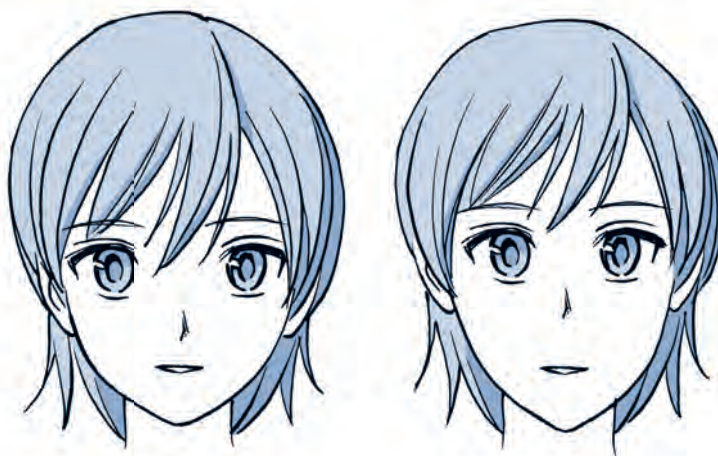


Пространственные соотношения

Самое важное правило постоянства в рисовании персонажа — это соблюдение пространственных соотношений черт лица по отношению друг к другу. Для меня главное — это обращать внимание на расстояние между глазами, носом, ртом и подбородком. Как художнику, тебе необходимо разработать схему всех этих расстояний и придерживаться ей каждый раз, когда ты рисуешь персонажа.

Терпение и труд Все перетрут

Еще до начала работы над мангой попробуй нарисовать главного героя с разных ракурсов. В книгах «Рисуем мангу 1 и 2» есть уроки о том, как рисовать под разными углами, которые ты можешь увидеть тут. Ты также много узнаешь о том, как профессиональные художники сохраняют постоянство персонажей, изучив иллюстрации в опубликованных мангах. Обрати внимание на пространственные соотношения между различными чертами лица и посмотри, как художники сохраняют их непрерывно от страницы к странице.



Обращать внимание на различия

Сравни эти рисунки. Глаза, нос и рот выглядят одинаково, но пространственные соотношения между ними различны. На второй картинке нос находится выше, а глаза ближе друг к другу. В результате, один персонаж на двух рисунках выглядит как два разных человека.



Найди отличия

Ты не сможешь убрать все несоответствия до тех пор, пока не сможешь их по-настоящему видеть. Обращать внимание на пустоты между чертами лица может быть трудно, но обычно в этом и лежит корень проблемы. На странице представлены три рисунка, в которые я намеренно добавил несоответствия. Ты можешь их заметить? Ответы будут в конце страницы.

1A



1B



2A



2B



3A



3B



Используй свой соколиный глаз

Это больше, чем просто игра. Находя отличия на этих рисунках, ты учишься находить похожие ошибки в своей будущей работе. С течением времени ты разовьешь в себе рефлекторный инстинкт по запоминанию черт лица и повторению их от одного рисунка к другому.

1. Подорожок на рисунке 1B шире, чем на рисунке 1A.
2. Нос на рисунке 2B выше, чем на рисунке 2A. Глаза на рисунке 2B расположены на большем расстоянии друг от друга, чем на рисунке 2A.
3. Лоб на рисунке 3B больше, чем на рисунке 3A. Глаза на рисунке 3B расположены ближе друг к другу, чем на рисунке 3A. Рот на рисунке 3B ближе к носу, чем на рисунке 3A.

ОТВЕТЫ

Мультяшные животные

Когда мы говорим о персонажах манги, то чаще представляем себе персонажей-людей или тех, кто по крайней мере отдаленно напоминает человека. Но во многих сюжетах роль второго плана отдается каким-нибудь животным. Это может быть питомец главного героя или маленький помощник злодея. У него может быть небольшая роль, и тогда он появится лишь в одной сцене, или же он будет занимать центральное место в сюжете от начала и до конца. В любом случае, умение рисовать животных — очень важный навык при создании манги.



1 Обозначь контуры головы

Мы начнем урок с рисунка мультяшной кошки, какую ты можешь встретить в аниме. Так как она не будет реалистичной, форму головы можно сделать простой овальной. Обрати внимание, как я немного наклонил голову, чтобы финальная поза выглядела более живой.



2 Нарисуй основные черты мордочки

Теперь пора нарисовать черты мордочки. На этом этапе глаза будут выглядеть как просто большие круги. Обрати внимание на расстояние между ними и контуром головы. Нос должен быть на уровне нижней части глаз, а рот — почти в самом низу головы.



3 Добавь уши, радужки и ошейник

Когда дело дойдет до рисования ушей, подумай, какие пропорции тебе будут наиболее приятны. Я сделал уши широкими и остроконечными. Ты можешь нарисовать их меньше или так, чтобы они смотрели в разные стороны. Когда ты рисуешь радужки маленькими, то кошка приобретает настороженный вид. Ошейник должен быть изогнутым, чтобы показать форму шеи.



4 Нарисуй шерсть на ушах, усы и колокольчик

На этом этапе пора перейти к деталям. У большинства кошек есть шерсть около ушей, так что я нарисовал ее. Я ограничился тремя усами на каждой из щек, но ты можешь нарисовать и больше. И конечно, я не мог не добавить колокольчик на ошейник!



5 Нарисуй туловище

Когда ты будешь рисовать туловище, обрати внимание, что его высота должна составлять примерно три головы. Задние лапки почти скрыты, так что самое главное сейчас — это сфокусироваться на передних. Обрати внимание на их длину и ширину, особенно около лап.



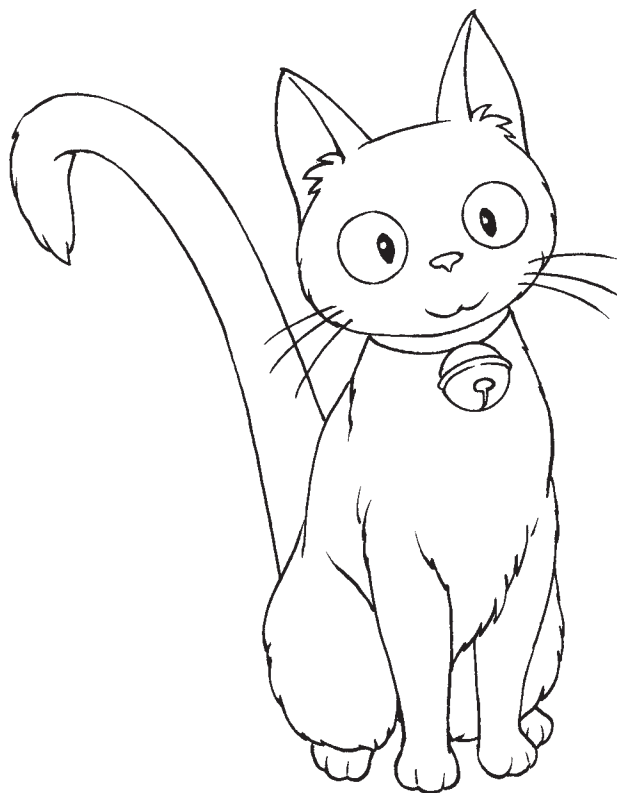
6 Добавь шерсть и задние лапы

Как только туловище будет готово, ты можешь добавить шерсть по контуру и над передними лапами, как показано на рисунке. Задние лапки будут такими же, как и передние, при этом каждая из них будет разделена на три пальца.



7 Нарисуй хвост

Хорошо, но что за кошка без хвоста? Так как это полностью подвижная часть тела, ты можешь рисовать его в любом направлении. Чаще всего, тем не менее, хвост будет направлен прямо параллельно телу, образуя наибольший изгиб около кончика.

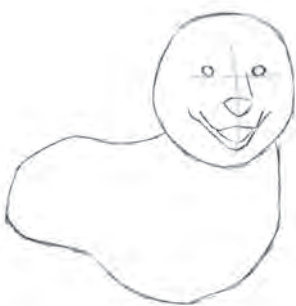


8 Обведи рисунок

Пора взять свою ручку и обвести все линии. Пусть чернила высохнут, потом сотри все карандашные линии. Теперь, когда мы научились рисовать кошку, следующим животным, которое мы изучим, будет собака. Перелистни страницу и приступай.

Реалистичные животные

Не каждый художник манги решает изображать животных в мультяшном виде. Слишком мультяшное животное немного похоже на человека, будто бы снаружи это питомец, а внутри — немного язвительный человек. Не каждый решает рассказать свою историю таким образом. На этом занятии я покажу тебе, как нарисовать собаку, которая просто собака: изнутри и снаружи.



1 Обозначь контуры головы и туловища

Начнем с того, что сделаем беглые наброски головы, черт лица и туловища. Я выбрал ракурс три четверти, поэтому туловище находится под наклоном. Глаза расположены в относительно верхней части головы и на большем расстоянии друг от друга, чем у человека.



2 Нарисуй ноги, хвост и уши

Нарисуй ноги, хвост и уши. Обрати внимание на небольшой крючок на задних ногах собаки, это довольно распространенная черта в биологическом царстве животных. И, конечно, уши некоторых собак мягкие и свисают вниз, но я нарисовал их похожими на лисьи, которые смотрят вверх и наружу с горизонтальным наклоном.



3 Сформи контур шерстью

На этом этапе я решил оформить контур собаки шерстью и добавить ошейник. В некоторых местах шерсти больше, чем в других, например, на хвосте или на нижней части головы. Линия спины показывает, что шерсть в этом месте относительно короткая.



4 Добавь деталей к мордочке

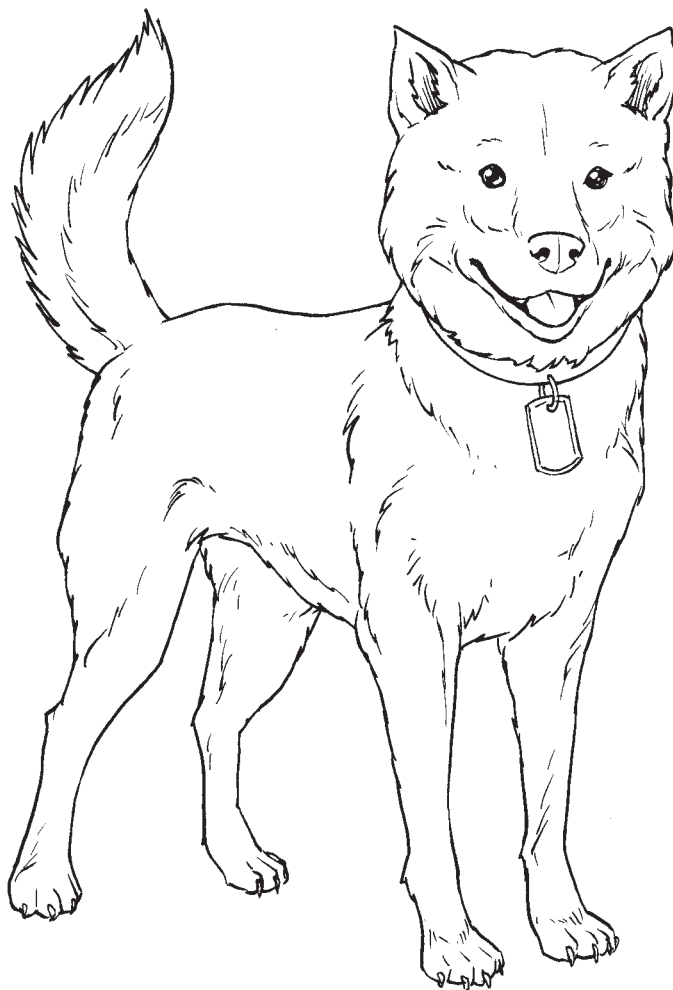
Пора приступить к деталям мордочки. Я провел условную разделительную линию на щеках, чтобы обозначить границу, на которой более светлая шерсть около пасти переходит в более темную шерсть. Нос будет относительно треугольной формы, а ноздри расположены в нижних границах. Я не мог не добавить собачий жетон, просто так.

5 Добавь больше деталей шерсти

Еще немного шерсти — это то, чего не хватает оставшейся половине тела. Обрати внимание, что эти линии выполняют две функции: передают текстуру шерсти и зачастую показывают строение тела собаки.

6 Обведи рисунок

Ты знаешь, что делать: возьми ручку и обведи все линии. Мне кажется, что обводить рисунок пушистого животного — это довольно расслабляющее занятие. Твои линии не должны быть мягкими и безупречными. Зигзагами ты можешь показать неровный, зазубренный край шерсти. Дай чернилам высохнуть, затем сотри все карандашные наброски, чтобы увидеть свою законченную работу.





Позы и действие

Если твоя цель — стать хорошим мангакой (художником манги), то нарисовать толпу персонажей, которые просто так стоят и смотрят в пустоту, будет недостаточно. Тебе захочется вдохнуть в них жизнь. Тебе захочется, чтобы они что-то делали. Тебе захочется, чтобы иногда они будто выпрыгивали со страниц.

Отлично, читай дальше, дружище. Эта глава будет посвящена позам, на ее страницах я дам тебе крайне полезные советы о том, как сделать позы твоих персонажей яркими, запоминающимися и полными жизни.

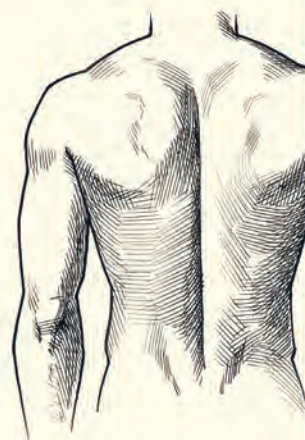
Учимся рисовать позы



В книгах «Рисуем мангу 1 и 2» я уделял время пропорциям тела и другим темам, связанным с анатомией человека.

В каждой книге было несколько пошаговых инструкций, которые показывают, как рисовать позы всего тела...

...но в «Рисуем мангу 3» я должен был пойти еще дальше.



...но и также могу дать советы по каждой конкретной позе...

...например, как передать ощущение движения, как использовать разные уровни ракурса...



Рисуем как в жизни

В центре каждой нарисованной позы лежит ее сходство с анатомией человека. И это не обязательно означает, что пора взять кучу учебников и начать запоминать каждую мышцу и сухожилие. На самом деле, ты многое можешь узнать, смотря на людей вокруг.

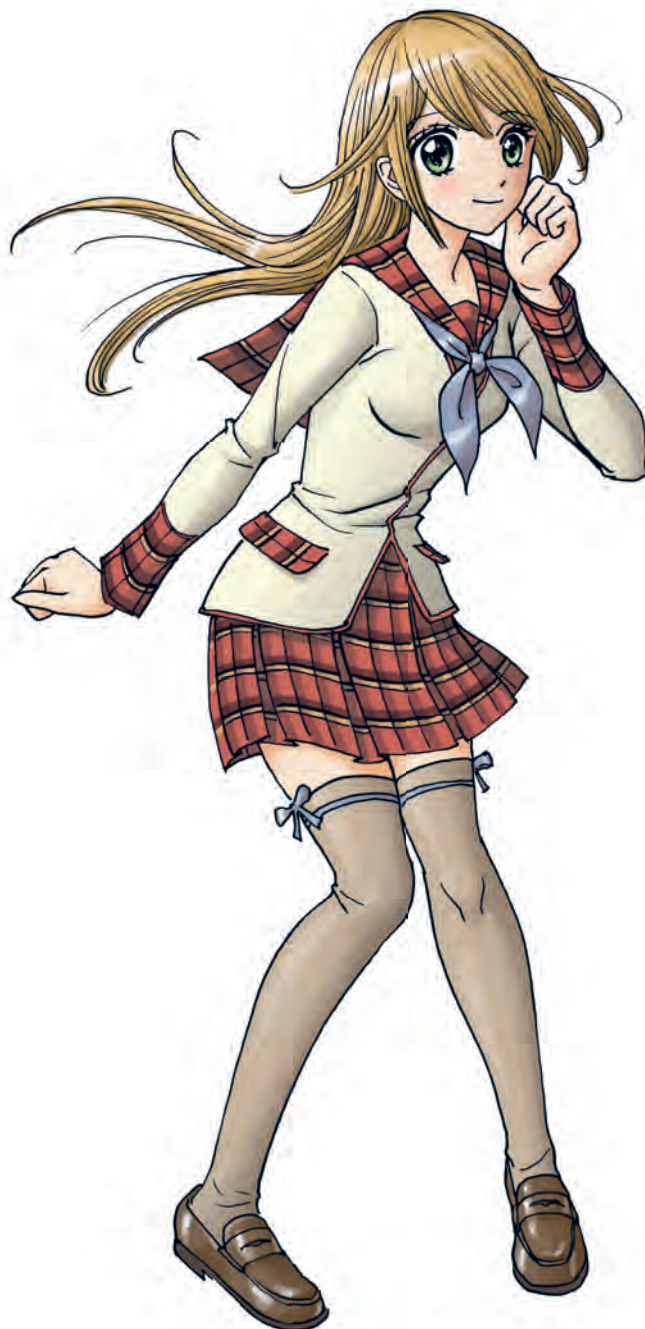
Попробуй носить с собой скетчбук и всякий раз рисовать людей. Каждый твой набросок научит тебя чему-то, это точно.

Не пытайся сделать свой набросок безупречным. Приложи максимум усилий. Это нужно, чтобы тренировать свой глаз.

Потом, когда ты будешь рисовать позы в манге, навык видеть и понимать анатомию человека постепенно отразится в твоих рисунках. Художники работали так на протяжении столетий: это проверенный и действенный подход.

Энергичные позы

Наше первое занятие по рисованию позы целиком я решил начать с классического образа в мире манги: мы нарисуем милую и энергичную главную героиню. У каждого художника есть свой подход к таким персонажам, но цель у них всегда одна. Героиня должна быть очаровательной, иметь яркий характер и появляться в таких позах, которые передают сильное ощущение движения.



1 Нарисуй схематичную фигуру

Первым шагом на этих занятиях будет рисование схематичной фигурки, которую мы будем достраивать до полноценной фигуры. Важно, чтобы были соблюдены все пропорции, так что не спеши. Удели внимание длине ног и рук, изгибу спины и размеру головы относительно плеч.



2 Дострой фигуру и нарисуй вспомогательные линии лица

Пора начать достраивать фигуру. На этом этапе рисунок не должен быть идеальным, но постарайся повторить ширину ног и рук так, как это сделано на рисунке. Бедра должны быть примерно в два раза шире голени. Не забудь про вспомогательные линии, чтобы нарисовать черты лица на следующем этапе.



3 Начни рисовать черты лица, волосы и одежду

Пока не время углубляться в детали. Пусть твои линии не будут четкими до самых последних штрихов. Обрати внимание, что я начал делать наброски одежды. Я решил одеть ее в элегантную школьную форму в клетку. Также я нарисовал ей длинные струящиеся волосы, но ты можешь придумать что-то другое. Используй вспомогательные линии, которые ты наметил на прошлом этапе, чтобы сделать наброски глаз, носа и рта. Я решил нарисовать очень большие глаза, но ты можешь уменьшить их, если хочешь.



4 Продолжай делать наброски одежды и обуви

Повторюсь, на этом этапе важно сделать акцент на общих контурах. Если сейчас начать прорисовывать мелкие детали, то они могут оказаться не в том месте. Однако простые элементы, вроде S-образного края юбки, будут иметь большое влияние на конечный результат. Теперь каждое решение, которое ты принимаешь на этом этапе, будет определять то, как ты будешь прорисовывать детали в конце.



5 Закончи контур и добавь детали лица

Теперь, когда у тебя есть хорошая надежная основа, ты можешь доработать некоторые линии. Я предпочитаю начинать с контура и оставлять внешние детали на потом. Я решил нарисовать ей плиссированную юбку, но ты можешь выбрать другую. Также я начинаю прорисовывать детали лица.



6 Добавь последние детали

Пора приступить к финальным деталям: нарисуй волосы, обувь и клетчатый узор на школьной форме. Вероятно, нарисовать их сразу покажется тебе заманчивой идеей, но мой опыт подсказывает мне, что лучше оставить их на «десерт», когда основная структура позы будет готова. Не стесняйся и прояви креативный подход к рисованию деталей, повторять за мной здесь необязательно.

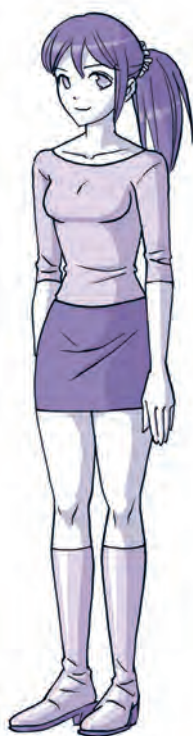


7 Обведи рисунок

Смени карандаш на ручку и обведи все линии. Пусть чернила высохнут, затем сотри все карандашные наброски. Поздравляю! Ты нарисовал персонажа в полный рост и сделал пару шагов на пути к созданию похожих поз в будущем.

Зажатые и естественные позы у женских персонажей

Одна из основных трудностей, с которыми сталкиваются художники (и я в их числе), — это склонность рисовать позы, которые выглядят зажатыми. К сожалению, волшебного способа раз за разом выдавать красивую расслабленную позу не существует. Однако есть большое количество приемов, и ты можешь использовать их, чтобы избавиться от жесткого манекенного вида, который иногда приобретают наши позы.



Слишком прямо

Когда мы представляем простую стоящую позу, нам кажется, что все части тела должны быть полностью вертикальными: спина, руки, ноги и все остальное. Но в жизни люди же так не стоят. Рисунок девушки выполнен правильно с анатомической точки зрения, но она все равно выглядит так, будто ее привязали к столбу.



Мягкие углы

В этом варианте различные части тела имеют небольшой наклон. Изгиб колена — самый очевидный пример, но наклон шеи и локтей тоже крайне важен.



Слишком прямо

На этом рисунке другой персонаж и другая поза, но проблема та же. Все слишком вертикальное, и по итогу она выглядит застывшей и немного безжизненной.



Мягкие углы

И снова углы приходят к нам на помощь. Придавая ее рукам изгиб наружу, а ногам изгиб вовнутрь, мы оживляем позу, а также создаем нашей героине милый образ. В следующий раз, когда ты будешь рисовать позу стоя, добавь ей несколько углов и посмотри, какой естественной она получится.

Поза стоя

Как ни странно, одна из самых сложных поз для рисования — это поза, где человек просто стоит. Или, пожалуй, стоит сказать так: сложно нарисовать эту позу так, чтобы конечный результат не выглядел жестким и неестественным. На этом занятии мы нарисуем солдата из будущего, который с бдительным взглядом будет стоять на страже. Освоив этот урок, ты начнешь покорять на удивление сложную позу «просто стоящего человека».



1 Нарисуй схематичную фигуру

Первый шаг — рисование схематичной фигуры — крайне важен, так как он позволяет создать те самые мягкие углы тела, которые оно принимает, когда спокойно стоит. Обрати внимание на передний угол ног, который уравнивается наклоном спины. Носки, смотрящие в разные стороны, — это важный аспект данной позы.



2 Дострой фигуру и нарисуй вспомогательные линии лица

Так как наш персонаж сильный и мускулистый, его руки и ноги должны быть объемнее. Частности пока не должны нас волновать. Пусть штрихи будут шероховатыми, оставим тонкую работу на потом. Обрати внимание на расстояние между вспомогательными линиями глаз, в данном случае черты лица будут анатомически правильными.



3 Начни рисовать черты лица, волосы, одежду и винтовку

Теперь можно начать наполнять наш каркас. Не торопись и проработай строение лица, уделяя внимание таким деталям, как рот — он должен быть ближе к носу, чем к подбородку. Я сделал наброски мускулатуры и решил, какой будет одежда. Винтовка будет вымышленным оружием из будущего, так что я проявил творческий подход и придумал, как она будет выглядеть.



4 Продолжай делать наброски одежды и ботинок

Если мы сосредоточим наш взгляд на нижней половине тела, мы можем уточнить контуры ног и сделать наброски ботинок. Застежка на бедре была нарисована из эстетических соображений. Она делает образ визуально привлекательным и делает персонажа уникальным.



5 Закончи контур и добавь детали лица

На этом этапе я окончательно определяю контуры тела и заканчиваю детали лица. Как обычно, причёска — это повод проявить фантазию: длиннее, короче — все зависит от тебя. Мне кажется, прорисовка шва, который идет вдоль штанины, помогает передать структуру одежды и показать форму ноги.



6 Добавь последние детали

Как обычно, мелкие детали оставим на самый конец. Рисунок на предплечье и ботинках придумал я, а тебе стоит попробовать изобразить собственный. Обрати внимание, что складки на штанах в основном горизонтальные, как это обычно бывает с обтягивающей одеждой.



7 Обведи рисунок

Возьми свою ручку и обведи все линии. Как только чернила высохнут, ты можешь стереть все карандашные наброски. Отлично! Ты нарисовал парня, который твердо стоит на ногах, и начал осваивать искусство «просто стоящей» позы.

Зажатые и естественные позы у мужских персонажей

Трудной задачей считается нарисовать расслабленную позу у женского персонажа, но когда дело доходит до мужских персонажей, общий недостаток изгибов в их позах только усугубляет эту проблему. Однако не все потеряно. Обрати внимание на это попарное сравнение поз и посмотри, как зажатые позы можно сделать более естественными.



Слишком прямо

Тут мы сталкиваемся с тем же видом «привязанного к столбу», что мы видели раньше. Да, у него есть небольшой изгиб локтя, но его спина и ноги слишком вертикальны. Кажется, если его слегка задеть, то он опрокинется, как оловянный солдатик.

Мягкие углы

Удивительно, как небольшой изгиб может изменить все впечатление. Теперь он стоит так, как люди стоят в жизни: притяжение заставляет наши ноги чуть наклониться вперед, а плечи назад, чтобы достичь равновесия. Обрати внимание, что носки смотрят в разные стороны, благодаря чему создается впечатление, будто ноги твердо стоят на земле.



Слишком прямо

Этот парень стоит более расслабленно, но все равно что-то выдает в нем игрушечного солдатика. Его вес равномерно распределен между его ногами, из-за чего он больше похож на исполнителя на сцене. А что будет, если он сместит свой вес на одну из них?

Мягкие углы

Правильно: теперь он выглядит более расслабленно и естественно. В следующий раз, когда тебе придется рисовать стоящую позу, попробуй сместить таз — и, таким образом, воспринимаемый вес — в одну из сторон. Это придает ощущение расслабленности в рисунке, что подходит как для мужских, так и для женских персонажей.

Поза бегущего

Если мы всеми силами избегаем ощущение зажатости у персонажей, которые просто стоят, то нам тем более нужно этого избегать, когда мы рисуем персонажей в движении. На этом занятии мы нарисуем героиню из научной фантастики, которая врывается в бой, готовая сразиться со злодеями. Завершив эти шаги, ты освоишь процесс рисования своих персонажей в подобных активных позах.



1 Нарисуй схематичную фигуру

Начиная со схематичной фигуры, ты сможешь нарисовать основные контуры позы. Как обычно, важно соблюсти пропорции, в том числе длину ног относительно длины рук, ширину головы относительно ширины плеч и так далее. Углы здесь крайне важны. Ее тело повернуто, из-за чего линия плеч и линия таза направлены в разные стороны.



2 Дострой фигуру и нарисуй вспомогательные линии лица

Сейчас предстоит много работы, но помни, что линии должны быть шероховатыми — доводить до идеала пока рано. Когда ты придашь объем рукам и ногам, обрати внимание на то, что они имеют разную ширину в разных точках сверху вниз. Вспомогательные линии глаз должны быть на большом расстоянии друг от друга, чтобы нарисовать традиционное для манги лицо с большими глазами.



3 Начни рисовать черты лица, волосы и одежду

Теперь начни прорабатывать верхнюю половину тела. На этом этапе тебе нужно сделать наброски основных анатомических черт, вроде лица и кистей. А еще ты можешь начать продумывать одежду, причёску и оружие. Я решил соотнести выражение лица с позой, придав ей храбрый и решительный вид.



4 Продолжай делать наброски одежды и стоп

Когда рисуешь контуры ног, обращай внимание на форму стоп: длина и изгиб каждой линии вполне своеобразны. Также очень важно на этом этапе нарисовать детали одежды. Я решил добавить пару лоскутов ткани к ее поясу, чтобы, с одной стороны, придать образу персонажа характерную особенность, а с другой — сделать позу более динамичной.



5 Закончи контур и добавь детали лица

Когда самые главные линии построения фигуры будут готовы, ты можешь перейти к окончательной доработке черт лица и контуров позы. Я решил нарисовать ей необычные футуристичные заколки в волосах, но ты можешь придумать другой способ сделать своего персонажа визуально интереснее.



6 Добавь последние детали

Для меня самое главное в рисовании персонажа из научной фантастики — это детали образа, вроде нашивки на руке, застежки на обуви или пряжки ремня. Все эти элементы, складываясь воедино, формируют уникальный образ персонажа.



7 Обведи рисунок

Смени карандаш на ручку и обведи все линии. Пусть чернила высохнут, затем сотри все карандашные линии. Если необходимо нарисовать позу действия, помни: чем больше практики, тем лучше будет получаться. Я советую тебе не торопиться на этапе схематичной фигуры в начале. Не переходи на следующий этап, пока тебя не устроит начальная поза.

Усиливаем динамичность действия

Любую позу действия, которую ты рисуешь, можно сделать более или менее динамичной в зависимости от твоих художественных предпочтений на этапе наброска позы. Давай посмотрим на три варианта позы, которой ты только что овладел.



Повышаем интенсивность

Мы взяли позу из предыдущего занятия и усилили чувство движения. Левая стопа высоко в воздухе. Локти согнуты на 90 градусов. Туловище наклонено диагонально, что помогает нам представить, как она двигается слева направо.

Высокая интенсивность

Я пошел еще дальше, приложив максимум усилий, чтобы показать, как она врывается в бой. Любая поза действия, которой ты овладеешь, может быть изменена схожим образом, чтобы увеличить или уменьшить количество воспринимаемого действия. В следующий раз, когда тебе приглянется какая-нибудь поза, может, попробуешь повторить то, что я сделал тут?



Низкая

интенсивность

В этом варианте я значительно снизил накал позы. Убрав диагональный наклон спины, я уменьшил ощущение движения. Обе ее ноги почти стоят на земле, рука с лазерной пушкой изогнута в локте, но лишь слегка.



Рисуем позы с разных ракурсов

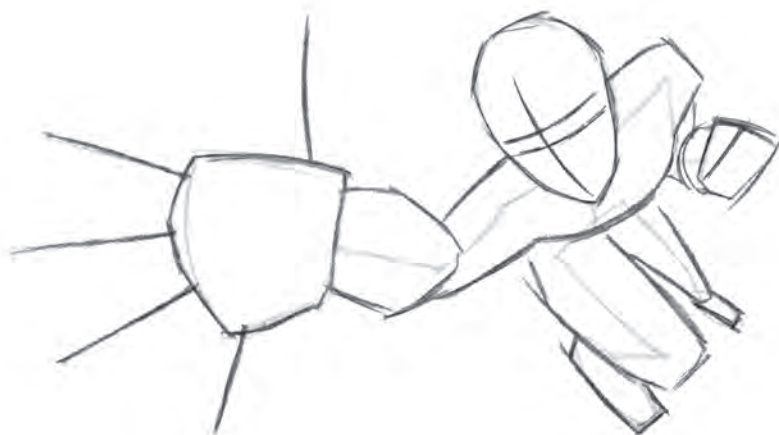
Манга, по определению, является плоской, двухмерной формой искусства. Возможно, поэтому художники манги так часто прибегают к магии принудительной перспективы: увеличивают размер руки, уменьшают размер ноги и так далее, чтобы персонаж казался трехмерным. Такой прием выглядит изумительно, но начинающему художнику может быть сложно понять, как это нарисовать.

На этом занятии ты нарисуешь персонажа, который будто выпрыгивает со страницы и раскрывает тебе секреты принужденной перспективы.



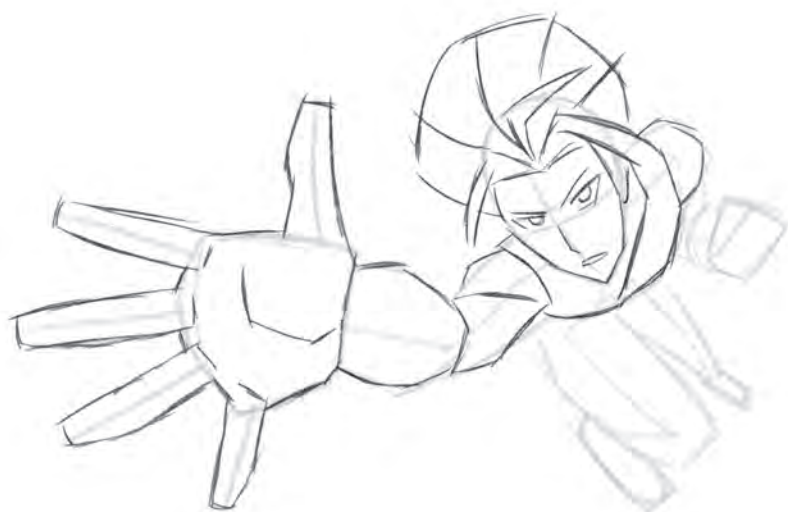
1 Нарисуй схематичную фигуру

Начнем со схематичной фигуры. Как только ты представишь, как фигура резко направляется навстречу зрителю, ты сможешь додумать, какие части тела будут скрыты. У этой позы шея и туловище сильно искажены. Чем ближе к зрителю часть тела (ладонь руки), тем больше она должна быть, а те части тела, что отдалены от зрителя (стопа справа снизу), нарисованы меньше.



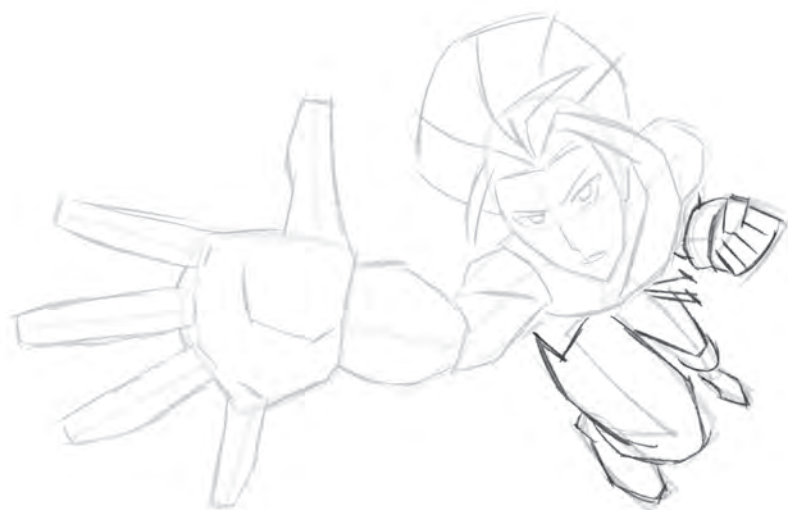
2 Дострой фигуру и нарисуй вспомогательные линии лица

Теперь мы можем наполнять наш каркас. Начни с ближайшей к зрителю руки, простыми линиями нарисуй пальцы. Когда ты перейдешь к предплечью, отдельно обозначь эту область: она должна быть меньше ладони, но немалого. Плечи и грудную клетку также необходимо обозначить отдельно, и так далее, пока ты не дойдешь до дальней ноги; последняя область должна быть особенно маленькой, будто она находится очень далеко от нас.



3 Доработай опорную структуру и начни рисовать черты лица и волосы

Грубыми набросками доработай нарисованную тобой опорную структуру. Я специально сделал кончики пальцев квадратными, чтобы было проще передать сложность руки. Как обычно, эта прическа не больше, чем просто наглядный вариант. Если у тебя есть свой, непременно нарисуй его.



4 Доработай опорную структуру нижней половины туловища

Особенность принужденной перспективы заключается в том, что в ней многое можно не рисовать. Нижняя часть ноги слева, например, почти полностью скрыта за бедром, а стопа условно показана между ними.



5 Доработай контур и добавь детали лица и одежды

Как только грубые наброски будут готовы, ты можешь доработать общий контур и приступить к чертам лица. Обрати внимание на квадратные кончики пальцев, которые мы нарисовали на третьем шаге, теперь их можно довести до ума и придать им анатомически правильную форму. Также сейчас самое время сделать наброски одежды.



6 Добавь последние детали

Когда имеешь дело с принужденной перспективой, важно отложить рисование деталей напоследок, так как нарисовать такую фигуру правильно уже довольно сложная задача. Линии рук, детали волос, складки одежды — все это будет невозможно прорисовать, если фундаментальные аспекты позы не будут верно соблюдены.

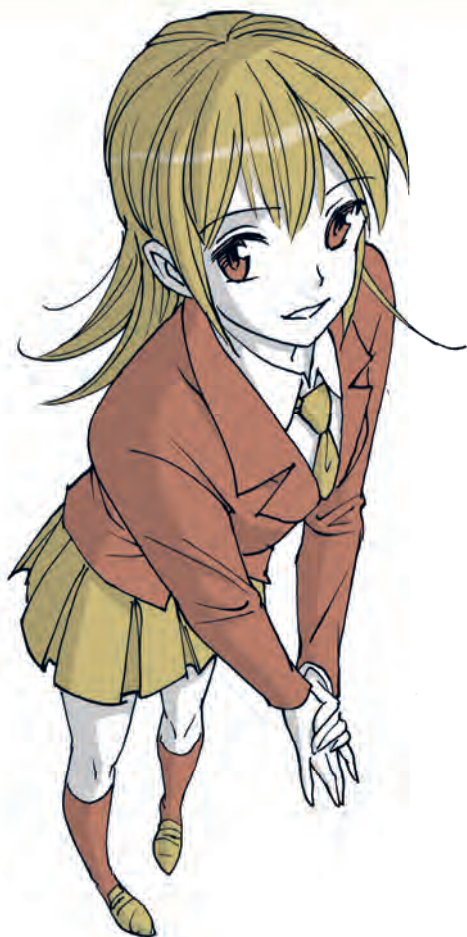


7 Обведи рисунок

Смени карандаш на ручку и обведи все линии. Когда чернила высохнут, сотри все карандашные наброски. Я бы хотел сказать, что одно занятие — это все, что тебе нужно, чтобы овладеть принужденной перспективой, но я не хочу тебя обманывать. Это скорее отправная точка, начало твоего приключения, которое приведет тебя к мастерству годы спустя.

Разные уровни принужденной перспективы

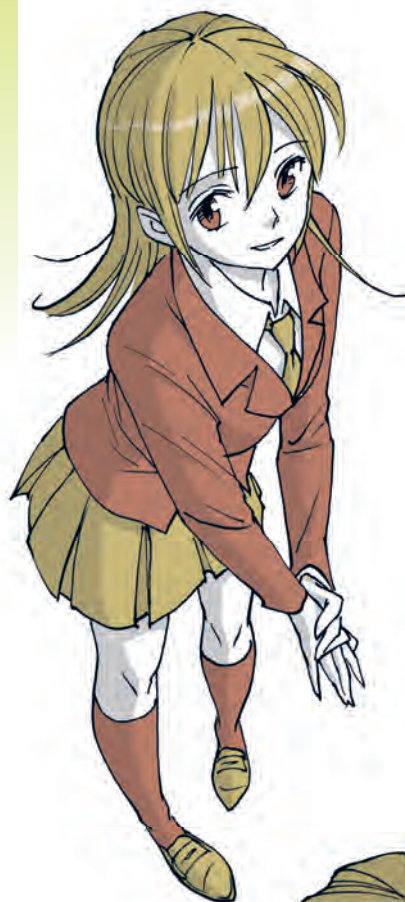
Принужденная перспектива — это такой художественный прием, который можно использовать и утонченным, и не таким уж утонченным образом. Посмотри на эти три разные позы и обрати внимание, какая степень принужденной перспективы была применена.



Небольшое искажение

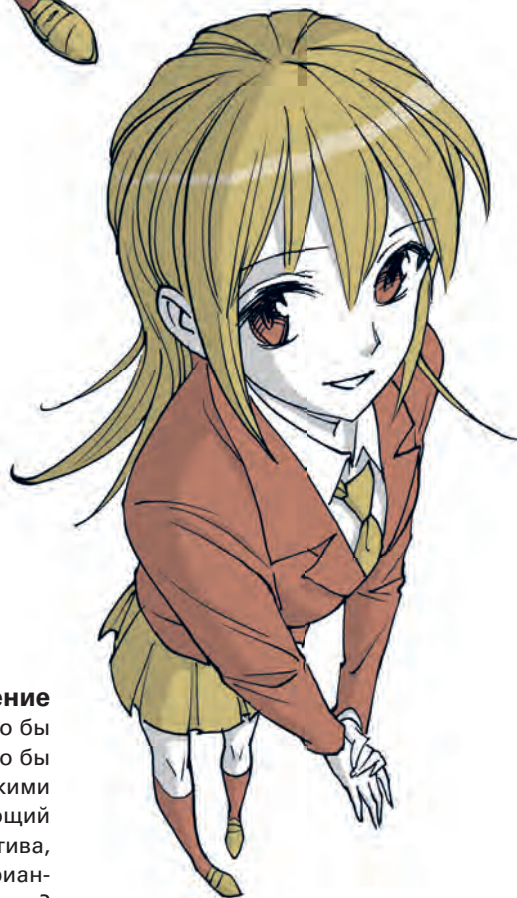
Теперь мы перешли к более преувеличенной перспективе, она кажется более мультяшной. Ее ноги крошечные, и кажется, будто они вытягиваются в стилизованной манере. Любой, кто посмотрит на этот вариант, заметит, что была использована принужденная перспектива.

Сильное искажение
Если бы принужденную перспективу можно было бы оценить по шкале от одного до десяти, то здесь было бы одиннадцать баллов. Мы сделали ее стопы и ноги такими маленькими, будто они из другого измерения. В следующий раз, когда тебе понадобится принужденная перспектива, почему бы не попробовать нарисовать несколько вариантов, как здесь, чтобы решить, какая подойдет тебе больше?



Без искажения

В этой версии я использовал принужденную перспективу таким образом, который мы можем встретить в жизни. Если сравнить размер головы с размером ног, то ты увидишь, что ноги нарисованы меньше, чтобы казалось, будто они находятся дальше. Но здесь это сделано незаметно и не привлекает к себе внимание.



Парень несет девушку

Позы с участием двух разных персонажей всегда вызывают трудности, а если еще один персонаж несет другого... Ну, здесь легче ошибиться, чем сделать все правильно! Бояться не стоит: на этом занятии мы научимся рисовать такую позу, чтобы она получилась как веселой, так и романтической.



1 Нарисуй схематичную фигуру

Начнем, как обычно, с двух схематичных фигур. Я предлагаю начать с мужского персонажа, чтобы правильно нарисовать длину рук, а затем приступить к женской фигуре. Я решил нарисовать ей ноги под разными углами от колена, чтобы сделать позу более живой.



2 Дострой фигуры и нарисуй вспомогательные линии лица

Как только основа будет готова, начни выстраивать основную структуру обеих фигур. Ты можешь сделать шею парня шире, чем у девушки, чтобы подчеркнуть его мужественность, как это сделал я. Не спеши вырисовывать детали. На этом этапе главное получить общее представление.



3 Доработай верхнюю половину рисунка и начни рисовать черты лица и волосы

Доработай верхнюю половину рисунка. Контуры волос и одежды можно показать буквально парой линий. Не стесняйся делать по-своему, изменив причёску или одежду (или и то, и другое).



4 Продолжай делать наброски одежды и ног

Продолжай дорабатывать рисунок, в том числе и нижнюю половину рисунка. Заметил, как я нарисовал пару складок внизу каждой штанины? В этом месте часто образуются складки, и мне почти всегда хочется это показать.



5 Доработай контур и добавь детали лица

Пора доработать контуры обеих фигур и их черты лица. Сейчас главное — это показать, как они пристально смотрят друг другу в глаза, так что тебе придется постараться сделать так, чтобы радужки были на одной линии.



6 Добавь последние детали

Как обычно, последний шаг — это прорисовать детали волос и складок одежды. Я решил одеть женского персонажа в плиссированную юбку, линии складок позволяют показать форму ее ног.



7 Обведи рисунок

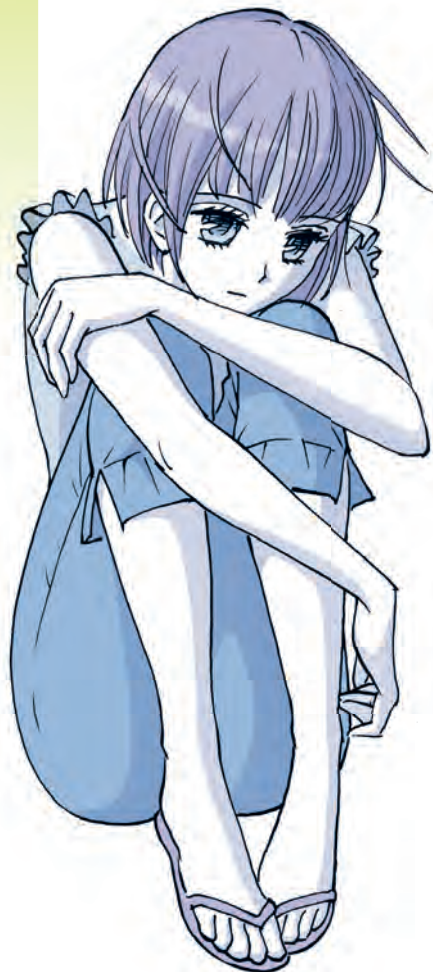
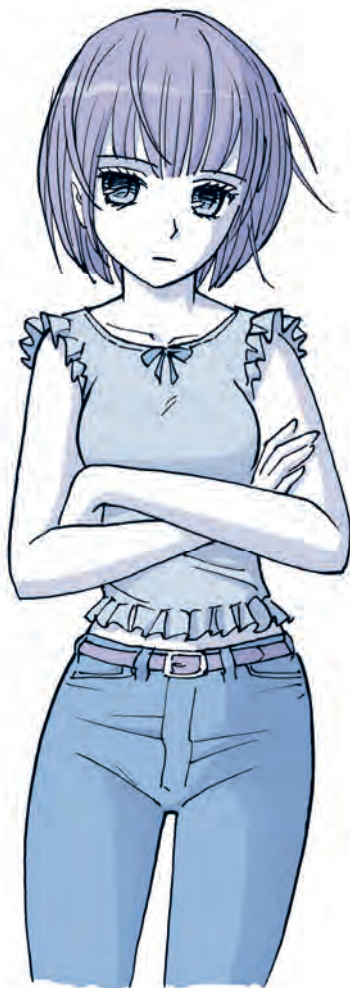
Смени карандаш на ручку и обведи все линии. Пусть чернила высохнут, затем сотри все карандашные наброски. Сомнений нет: это один из сложных уроков книги. Но если ты достаточно терпелив и дойдешь до конца, то в награду получишь результат: очаровательную и запоминающуюся позу.

Язык тела

Эмоции персонажей обычно передаются через их выражение лица, но язык тела — не менее важный способ передачи эмоций. Посмотри на три этих примера и убедись, какой силой обладает поза при передаче эмоций персонажа.

Скрестив руки

Теперь перед нами тот же персонаж со скрещенными руками, но с точно таким же ничего не выражающим лицом. Теперь она не кажется нам такой грустной. И пусть мы не чувствуем, что она рассержена, но точно понимаем, что в ее нынешнем образе ничего не осталось от той хрупкости, которая наблюдалась в позе калачиком. Язык тела — важный инструмент передачи чувств героев читателям.



Свернувшись калачиком

В качестве эксперимента я решил показать одного персонажа в двух разных позах, но с примерно одним выражением лица. В первом случае она свернулась калачиком. И пусть ее выражение лица так или иначе ничего не говорит нам, мы чувствуем, что наша героиня грустит или, по крайней мере, задумалась.



Передаем радость через позу

На этом рисунке я бросил себе вызов и решил передать радость только при помощи языка тела. Согласен, эта эмоция читается на ее лице тоже, но не так явно. Благодаря динамичным углам наклона ее рук и ног, мы понимаем, что она чрезвычайно счастлива. Перед тобой стоит задача явно показать, что чувствует твой персонаж? Не забудь передать эти эмоции как лицом, так и телом.

Битва на мечах

Если бы меня попросили назвать самое любимое оружие художников манги, я бы без сомнений сказал, что это меч. Есть что-то древнее и благородное в этом вооружении, что будоражит воображение, переносит читателей в волшебные миры и далекие места.

На этом занятии мы нарисуем классическую битву на мечах, что потребует от нас изобразить не одну, а две фигуры. Даже если ты не большой фанат мечей, бывает полезно научиться рисовать позы в действии и изображать конфликт в его пике.



1 Нарисуй две схематичные фигуры

Давай начнем с двух схематичных фигур. Я решил поместить фигуру слева повыше, в положение силы, чтобы показать, как персонаж летит в воздухе во время удара. Обрати внимание на то, что угол плеч кардинально отличается от уровня таза; изогнутая поза часто используется в экшен-сценах, так как она отлично передает текучесть движения. Остро изогнутые колени и локти создают ощущение драматического момента и удара.



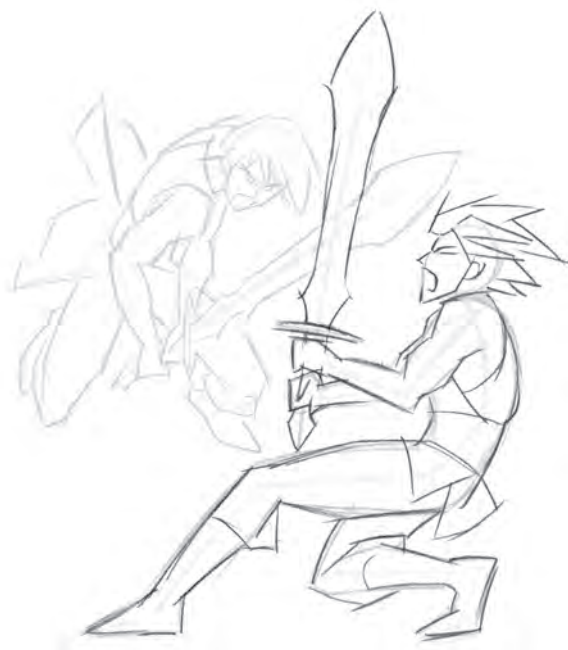
2 Дострой фигуры и нарисуй вспомогательные линии лица

Как только ты начнешь достраивать фигуры, сосредоточься на основных моментах: толщине бедра относительно плеча, угла наклона головы, изгиба спины в месте соединения с плечами. Я сделал наброски мечей, но лишь слегка. Сейчас важно получить общее представление.



3 Начни рисовать детали верхней фигуры, волосы и одежду

Начни понемногу добавлять детали. Сосредоточь свое внимание на верхней фигуре, сделай наброски черт лица и волос, а также контуры одежды. Я выбрал стилизованный фэнтезийный меч, но ты можешь выбрать что-то более понятное. Обрати внимание, как одежда добавляет ощущение движения.



4 Начни рисовать детали нижней фигуры, волосы и одежду

Перейдем ко второй фигуре. Не забывай, что волосы и одежда могут быть любыми, выбор за тобой — тебе не обязательно повторять за мной. Пора сделать наброски мускулатуры плеча, но пока грубыми штрихами.



5 Доработай контуры и добавь детали лица и волос
 Когда у тебя есть основа, приступай к доработке контуров. Я выбрал стилизованный подход и нарисовал мышцы на руках при помощи остроконечных углов, чтобы подчеркнуть физическое напряжение битвы. А теперь пора перейти к проработке черт лица и причесок.

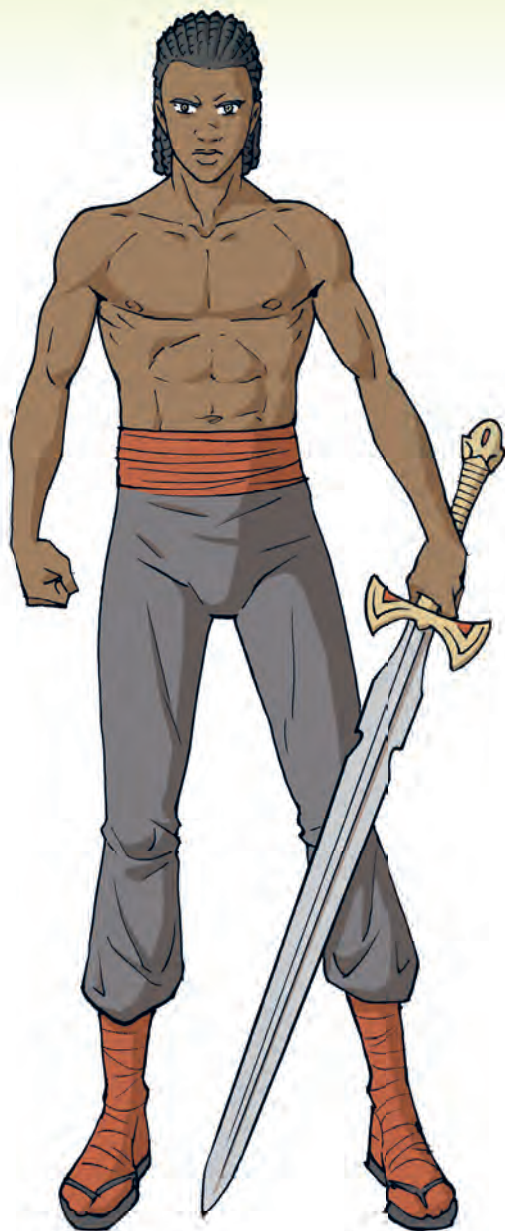
6 Добавь последние детали
 Как обычно, оставляем детали на конец. Как видно на рисунке, я прорисовал до мелочей каждого персонажа, но ты можешь выбрать более минималистичный подход. Обрати внимание, что складки одежды — не случайные линии; они отвечают за движение тела, показывая то, как ткань вытягивается в определенном направлении.



7 Обведи рисунок
 Пора обвести все линии. Чернилам нужно достаточно времени, чтобы высохнуть, потом ты можешь стереть все карандашные наброски. Цель, которую ставит перед собой любой художник, — это умение рисовать такие позы целиком «из головы». И эту цель не достигнуть волшебным образом за ночь. Все получится, если год за годом ты сначала будешь повторять разные позы, постепенно изучая, как рисовать свои.

Позы с мечом

Любая поза с мечом уже довольно интересна с визуальной точки зрения. Меч сам по себе — яркий элемент дизайна, который создает особую перспективу разделения изображения. Посмотри на эти три иллюстрации, чтобы найти вдохновение для других поз с мечом.



Стоит на своем

Не каждая поза с мечом должна выглядеть так, будто она вырвана из самого разгара битвы. Возможно, сюжету твоей манги не повредит пара страниц диалога перед схваткой. Тогда меч становится частью позы, тихо намекая на динамичное продолжение.



Японский стиль

У этого персонажа явно присутствуют отличительные черты древнего японского меченосца, сочетающиеся с хорошей порцией фэнтези. Обрати внимание на решительность его стойки: его вес смещен на одну сторону, благодаря чему мы улавливаем ощущение движения.



Готова нападать

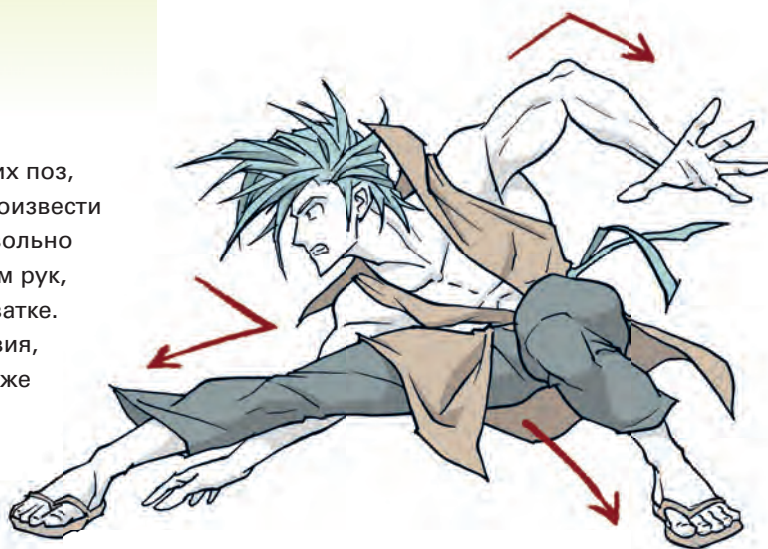
Здесь представлен персонаж в разгаре битвы, меч занесен и вот-вот обрушится на ее противника. Поза очень динамична из-за движения по диагонали; мы почти можем видеть ту энергию, которая стремится из верхнего правого угла.

Позы действия

Если тебе крайне необходимо научиться рисовать позы в действии, тебе понадобится много практиковаться, сохраняя свое терпение. Вот четыре основных совета, которые помогут тебе на твоём пути.

Все действие в углах

В комиксах существует традиция героических поз, смысл которой заключается в том, чтобы произвести на читателя неизгладимое впечатление. Довольно часто в этих позах прибегают к острым углам рук, ног и спины — все напряжено и готово к схватке. Когда ты будешь рисовать свою позу действия, попытайся создать накал таким образом, даже если для этого придется поступиться анатомической точностью.



Используй принужденную перспективу

Не всякая поза в действии требует использования принужденной перспективы, но ее применение будет крайне полезно. Сравни эти два рисунка, которые, казалось бы, очень похожи между собой.



Без принужденной перспективы (слева)

Кажется, что эта женщина бежит очень быстро, но может ли принужденная перспектива прибавить ей темпа?

С принужденной перспективой (справа)

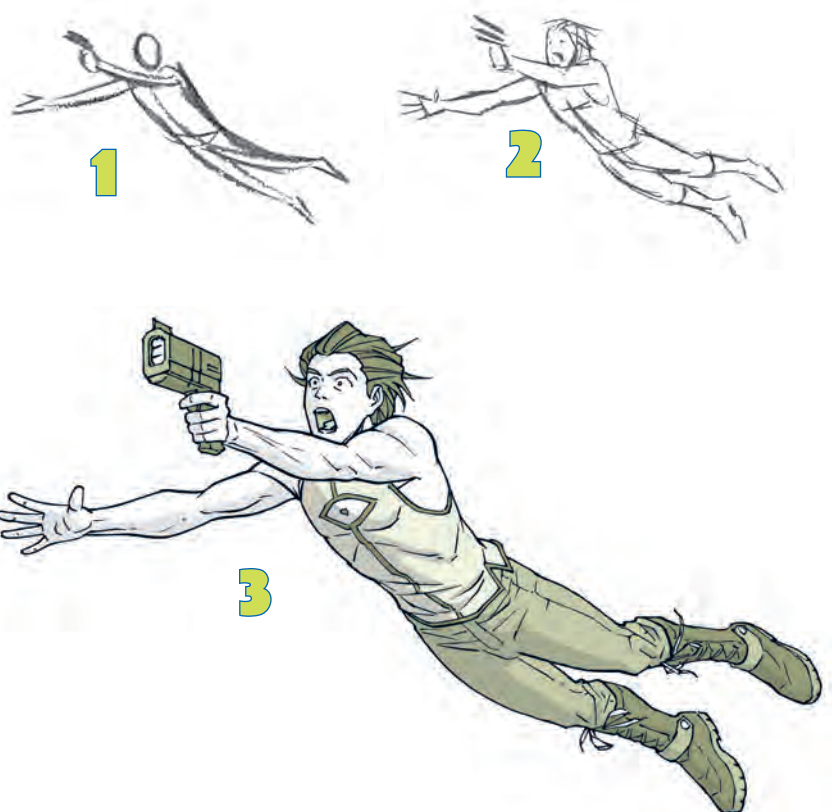
Я увеличил верхнюю половину ее тела: туловище, плечи и особенно голову и предплечье. Эти небольшие изменения создают ощущение объемного изображения и усиливают ощущение скорости.

Начинай с миниатюрного наброска

Перед тем как приступить к большой работе, продумай все возможные огрехи, которые могут возникнуть, при помощи создания максимально простого миниатюрного наброска.

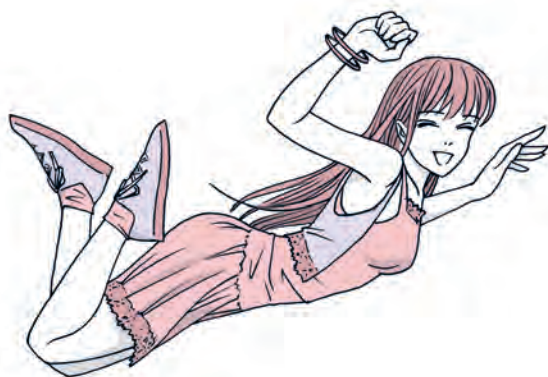
На самой первой миниатюре (1) можно увидеть то, что я хочу нарисовать: парня, который прыгает вперед. Затем я дорабатываю его, чтобы получить финальный карандашный набросок (2). Делая крупные штрихи, я имею возможность что-то поменять на этом этапе без каких-либо душевных страданий.

Продумав основные контуры в миниатюре, я могу приступить к созданию готовой иллюстрации (3). За любым значимым художественным произведением стоят подобные миниатюрные наброски: Они — фундамент, на котором все держится.



Одежда и прическа могут усилить впечатление

Когда мы представляем позу в действии, нам обычно видится только тело в какой-то момент до или во время действия. Но одежда и прическа играют важную вспомогательную роль. Сравни эти два рисунка.



Застывшая одежда и прическа

На этом рисунке мы видим, что происходит, если нарисовать одежду и прическу безжизненным образом, будто они не способны взаимодействовать с движением позы. Она будто бы застыла в пространстве и времени.



Прическа и одежда в движении

Здесь прическа и одежда двигаются вместе с позой. Положение рук и ног у нее не изменилось, но на этом рисунке ощущается сильное чувство движения.

Позы сёдзё

Позы действия — это важно, но иногда нужна тихая и искренняя поза. Сюжеты манги жанра сёдзё требуют от художника изображений утонченной красоты и персонажей, которые выглядят спокойными и умиротворенными, а не напряженными из-за какого-то конфликта. На этом занятии мы нарисуем персонажа в такой позе, эта иллюстрация потребует легкой руки и пристального внимания к законам анатомии человека.



1 Нарисуй схематичную фигуру

Даже на этапе рисования схематичной фигуры можно заметить знаковое для манги искажение пропорций. Голова кажется большой по сравнению с телом. Но не позволяй себя одурачить. Строение тела будет вполне реалистичным, когда мы закончим.



2 Дострой фигуру и нарисуй вспомогательные линии лица

Тут предстоит много работы, но помни, что работа не должна быть идеальной на этом этапе; все, что тебе нужно, — это сделать общие наброски. Обрати внимание на то, какими широкими и узкими должны быть запястья и лодыжки. Ключевой момент, на котором необходимо остановиться, — это место соединения руки и плеча с той стороны, которая ближе к зрителю. Проработай эти линии сейчас, чтобы потом не мучаться с ними. Когда ты будешь рисовать вспомогательные линии глаз, сделай между ними расстояние побольше, чтобы, соответственно, сделать больше и сами глаза — дань традиции жанру сёдзё.



3 Начни рисовать детали, волосы и одежду

Начни прорабатывать основные линии туловища. Обрати внимание на баланс в чертах лица: большие глаза гармонируют с маленьким носом и ртом. Прическу и одежду можно подстроить под свои предпочтения, но убедись, что они выглядят естественно. Петли на плечах, например, изгибаются вокруг них, повторяя контуры тела.



4 Продолжи делать наброски одежды и ног

Продолжай делать наброски ног и стоп, концентрируясь на общих контурах, а не на деталях. Не торопись рисовать стопы. Видишь, как линии пальцев ног немного расходятся слева направо? Чем точнее ты прорисуешь эту область, тем лучше будет конечный результат. Линия на талии относится к одежде, но она также помогает передать строение тела.



5 Доработай контуры и добавь детали лица и волос
Настала пора проработать контурные линии и черты лица. Не спеши, когда будешь рисовать пальцы: неважно, правая это рука или левая, ты имеешь дело с тонким расположением линий, и нужно быть очень осторожным, чтобы добиться правильных углов и пропорций. Также сейчас самое время для того, чтобы наметить основные контуры причёски, определяя, в каком направлении будут располагаться различные пряди. Рисуя детали глаз, не стесняйся экспериментировать. Более длинные ресницы? Более мелкие зрачки? Так много возможностей!



6 Добавь последние детали
Если ты не торопишься с предыдущими шагами, эти последние детали будут проще, чем кажется. Рисовать складки на одежде довольно сложно, но иногда тебе может хватить и пары линий. В области талии, например, все сводится к нескольким маленьким линиям, которые расходятся веером вокруг пояса. Применив этот же принцип к юбке, ты значительно упростишь себе процесс.



7 Обведи рисунок
Возьми ручку и обведи все линии. Обрати внимание на стиль обводки: в данном случае он должен быть легким и аккуратным, а не толстым и угловатым. Подожди достаточно времени, чтобы чернила высохли, затем сотри все карандашные линии.

Каждая поза, которую ты изучил, — это ступенька к следующей, более сложной позе. Если тебе нужен совет о том, как взять за основу одну позу и сделать из нее много новых, то я к твоим услугам! Посмотри на следующей странице.

Разные Варианты одной позы

Каждый раз, когда ты изучаешь, как рисовать одну позу, ты в теории осваиваешь, как рисовать сотни похожих. Для этого необходимо всего лишь поменять какие-то незначительные детали, и у тебя получится что-то новое. Чем больше ты упражняешься, тем лучше у тебя будет получаться. Посмотри на три позы на этой странице, — все они производные от той, что ты только что изучил.



Открывает банку

Теперь мы сильнее изменили позу, переместив руки и кисти в другое положение, и посадили персонажа прямо, а не с наклоном вперед. Это еще один способ отточить свои навыки рисования поз. Начни с той части, которую ты уже изучил — в данном случае с ног, — и затем поэкспериментируй с изменением других частей рисунка, чтобы получить новое положение.

Собирая волосы

Постепенно ты сможешь решать все более сложные задачи. Здесь мне пришлось подумать, как персонаж будет выглядеть с поднятыми руками, изогнутой спиной и наклоненной вперед головой. Вместо того чтобы пытаться рисовать позы полностью с нуля, попробуй начать с той, которую ты уже выучил.

Это может дать необходимый толчок для достижения результата, к которому ты стремишься.



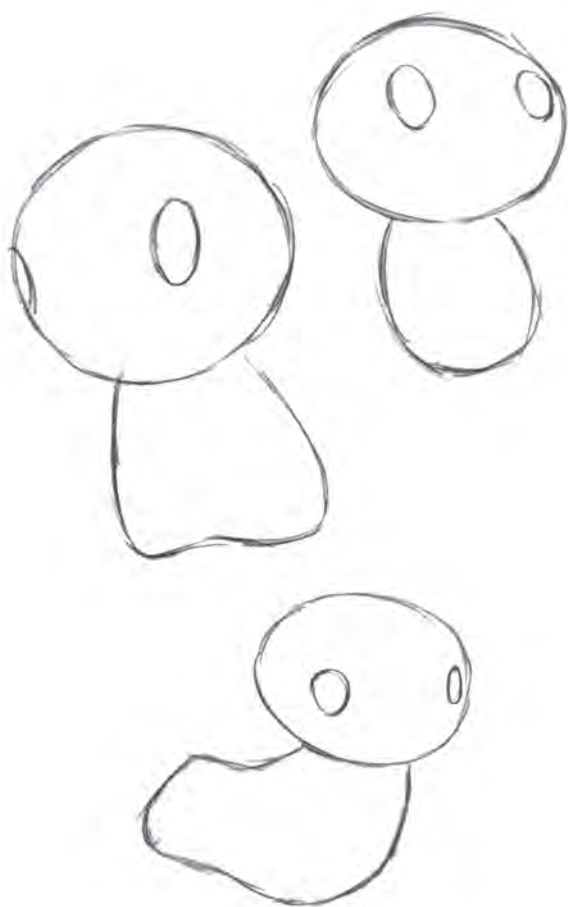
Знак мира

Эта поза очень похожа на ту, что мы рисовали на прошлом занятии, но здесь мы будто «двигаем камеру» и представляем, как она стояла бы, слегка повернувшись влево. Попробуй повторить это с любой другой позой, которую ты узнал в этой книге. Это отличный способ постепенно улучшить твое понимание того, как выглядит человеческое тело в трехмерном пространстве.



Вымышленные животные

Некоторые сюжеты манги вымышленные настолько, что им будет недостаточно обычной собаки или кошки. Им нужны новые существа, которые обладают рядом животных черт (лапами, крыльями и т. д.), но не похожие на тех животных, которых мы могли бы встретить в реальном мире. На этом занятии я покажу, как нарисовать несколько воображаемых существ, которые могли бы отлично вписаться в эту популярную традицию манги.



1 Нарисуй вспомогательные линии головы и туловища

Давай начнем с рисования вспомогательных линий голов и туловищ. Я решил объединить трех существ в одну иллюстрацию. Если тебе нравится такой подход, не забудь оставить место около каждого животного.



2 Дострой фигуру животного сверху

Теперь давай посмотрим на существо в правом верхнем углу. Обрати внимание, что оно повернуто в ракурсе три четверти, из-за чего черты лица смещены вправо. Я призываю тебя адаптировать каждое животное под себя и сделать его по-своему уникальным. Хочешь, чтобы уши были короче? Или чтобы ушей вообще не было? Тебе решать!



3 Дострой фигуру животного посередине

Второму животному я решил придать птичий вид. Это животное смотрит в противоположную от предыдущего сторону, поэтому клюв находится слева, касаясь контура головы. Обрати внимание на то, как лапки смотрят вверх и вниз. Это простой способ передать энергию движения.



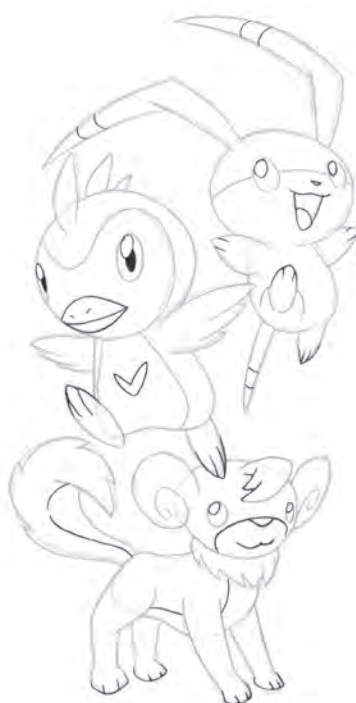
4 Дострой фигуру животного снизу

Наконец, мы приходим к нашему четвероногому, похожему на собаку, другу внизу. Видишь, как загибается кончик хвоста? Это хороший способ оживить рисунок. Задние лапы сгибаются, в то время как передние остаются прямыми.



5 Доработай контуры

Теперь пришло время доработать контуры всех трех существ. Я разделил крылья на несколько перьев и добавил немного текстуры меху собакоподобного животного. Опять же, не стесняйся изменять любой из этих рисунков, если захочешь.



6 Добавь последние детали

Эти существа намеренно просты в своем строении, поэтому у них не слишком много деталей. Чтобы сделать ногу похожей на лапу, можно просто добавить пару коротких линий. Чтобы глаза выглядели блестящими, в каждом глазе нарисуем свой собственный блик в виде маленького круга белого цвета в верхней части радужки.



7 Обведи рисунок

Возьми ручку и обведи все линии. Сложность состоит в том, чтобы закрасить каждую линию одним штрихом, если получится. Цель — получить аккуратный результат, напоминающий классическую анимацию, а этого трудно достичь, если вырисовывать каждую линию несколько раз.

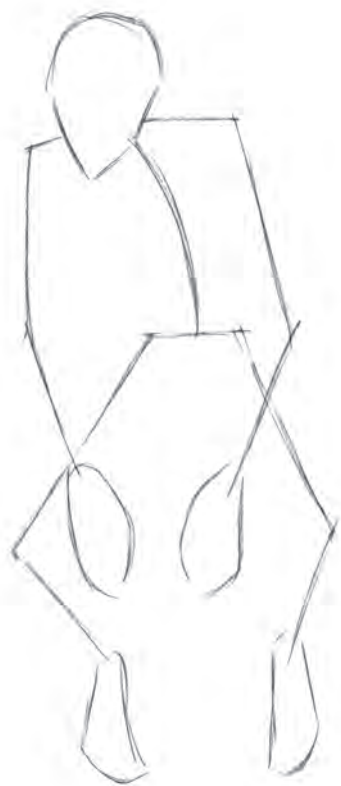
Изменяем дизайн

Настоящее творчество — это делать выбор. Существует множество способов сделать что-то, но твоя задача понять, какой из них наилучший. Это достижимо, если постоянно пробовать что-то новое.



Монстры в манге

Я попытался расширить границы тем, затрагиваемых в этой книге, чтобы охватить персонажей, которые далеки от обычных человеческих существ. На предыдущих занятиях мы рассматривали персонажей-инопланетян и персонажей-животных. Но что делать, когда у тебя на уме что-то более зловещее? Порой тебе нужен персонаж, который больше похож на монстра, чем на человека, но при этом, чтобы он вписывался в мир манги. На этом занятии мы научимся рисовать именно такое существо.



1 Нарисуй схематичную фигуру

Даже когда я рисую монстра, я все равно начинаю со схематичной фигуры, чтобы было от чего отталкиваться. К счастью, мы находимся в царстве абсолютного воображения, так что ты можешь смело придумывать любые пропорции, которые тебе нравятся. Я дал этому существу руки, которые почти такой же длины, как и его ноги, но ты можешь выбрать что-то более смелое.



2 Дострой фигуру и нарисуй вспомогательные линии лица

Придерживаясь низкой степени прорисовки, набросай основные контуры твоего монстра. Я не стараюсь прорисовать каждый палец. Я просто накладываю несколько линий, чтобы понять, в каком направлении будет происходить движение. Обрати внимание, насколько широкими я сделал плечи — это часто используется, когда нужно показать грубую силу.



3 Начни работу над чертами лица, волосами и верхней половиной туловища

Создание персонажа-монстра предоставляет большую свободу выбора, поэтому легко увлечься, и твой рисунок может быстро превратиться в нагромождение странных противоречивых элементов. Я считаю, что лучше всего ограничиться небольшим набором деталей. Я решил, что мой персонаж будет мускулистым, с лоскутами шерсти по всему телу и выпирающими рогами. И пусть на этом этапе я не собираюсь углубляться в детали, я уделяю внимание чертам лица и рукам.



4 Продолжай делать наброски одежды и нижней половины туловища

Несмотря на то что мы рисуем персонажа, имеющего минимальное сходство с человеком, принципы анатомии человека могут быть нам очень полезны. Обрати внимание, как я нарисовал линии по краям коленных чашечек. Такие анатомически правильные особенности помогут сбалансировать более непривычные черты персонажа, благодаря чему весь дизайн покажется более правдоподобным.



5 Доработай контуры и нарисуй детали лица и волос

Теперь ты можешь приступить к окончательной доработке черт лица и контуров тела. Для своего существа я решил сделать особый акцент на строении лба, придав ему угрюмый вид. Обрати внимание, что у рогов на его плечах нет явного рисунка. Это естественный для меня подход, ведь я руководствовался только тем, что нравится мне как художнику.



6 Добавь последние детали

Как всегда, степень проработки деталей зависит только от тебя. Одна из радостей — это рисовать мех на персонаже-монстре, так как нет необходимости делать его мягким и нежным. Ты можешь просто резкими линиями сделать его лохматым и потрепанным. Процесс очерчивания мышц тоже довольно свободный: это же мышцы монстра, они могут иметь совершенно любой вид, какой ты только захочешь.



7 Обведи рисунок

Смени карандаш на ручку и обведи все линии. Пусть чернила высохнут, затем сотри все карандашные линии. Раскрась рисунок, как пожелаешь, либо оставь как есть. Когда я подхожу к обводке подобных иллюстраций, я стараюсь сделать линии угловатыми и создать множество острых краев. Таким образом, обводка помогает нам почувствовать характер монстра.

Черты чудовищ

Для меня ключ к созданию правдоподобного персонажа в том, чтобы как можно больше основывать его образ на том, как выглядят живые существа из реального мира, будь то люди или животные. Здесь вы можете увидеть три примера элементов дизайна монстров, все они вдохновлены животными, которых мы можем встретить в реальной жизни.



Покрытая шерстью рука

Эта ужасная рука срисована с руки гориллы, особенно в плане пальцев и костяшек. Когти больше похожи на вымысел, но обрати внимание, как я изогнул их, чтобы они естественным образом продолжали пальцы, к которым прикреплены.



Когти ящерицы

Может показаться, что оно пришло к нам из «Парка Юрского периода», но его происхождение гораздо менее грандиозное: его когти по большей части вдохновлены куриной лапой. Конечно, ты можешь нарисовать своему монстру когти ящерицы, которые ты придумаешь сам, но если ты возьмешь в качестве основы что-то реальное, то это только сделает твою работу более правдоподобной.

Рога

Процесс рисования рогов я всегда относил к тем вещам, которые легко изучить, но сложно повторить. В какую сторону они будут изогнуты? Как изобразить их поверхность, чтобы придать ей твердость? Изучив фотореференс рогов барана, я смог создать рога монстра, которые ты видишь здесь. Они выглядят намного лучше, чем если бы я попытался придумать их с нуля, уж поверь мне.

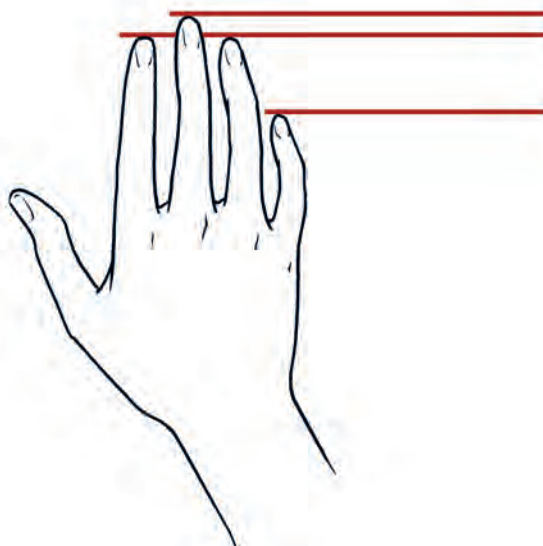


Подходы к рисованию рук

Независимо от того, насколько ты талантливый художник, я уверен, что ты так или иначе испытывал трудности с рисованием рук. Руки довольно сложны по своей структуре, поэтому очень трудно представить себе, как они выглядят со всех возможных сторон. Вот несколько советов и пошаговых уроков, которые помогут тебе добиться успеха в рисовании рук.

Длина пальцев

Ты сделаешь огромный шаг вперед, запомнив длину пальцев относительно друг друга. Средний палец — самый длинный. Указательный и безымянный пальцы занимают второе место. Мизинец заметно короче — он на третьем месте. Любой художник, который знает эти размеры, имеет огромное преимущество, когда дело доходит до рисования кистей рук.



Кулак как шар

Когда ты будешь рисовать кулак, попробуй сделать это согласно следующим трем шагам.



1 Нарисуй шар и раздели его на части

Наметь кулак в виде шара. Обрати внимание, что запястье не соединяется с кистью строго посередине: оно смещено ближе к мизинцу и подальше от большого пальца. Раздели кулак Г-образной линией, чтобы отделить область пальцев от области ладони.



2 Добавь большой палец и раздели пальцы

Нарисуй большой палец длинным овалом, чтобы он смотрел по диагонали в сторону других пальцев. Затем раздели область пальцев на четыре квадратных участка, каждый из которых расходится веером по изогнутой линии костяшек пальцев. Линия на запястье передает складки, которые образуются, если сжать кулак.



3 Доработай форму

Теперь, когда основной контур готов, можно доработать отдельные детали. Разбей контуры в области пальцев, чтобы мы могли видеть отдельные костяшки. Одна линия посередине ладони может помочь передать строение кулака. Ты можешь нарисовать ноготь на большом пальце — это хорошая деталь, но она не существенна, особенно если смотреть на кулак издалека.

Начни с ладони

Когда я рисую раскрытую ладонь, я прибегаю к другому подходу, который отличается от того, что мы использовали для рисования кулака. Следуя этим четырем шагам, ты сможешь нарисовать практически любую ладонь, пальцы которой не сжаты.



1 Нарисуй форму ладони

Рисовать пальцы довольно сложно, так что давай начнем с ладони. Я представляю ее как квадрат, который поворачивается у запястья, как на шарнире.



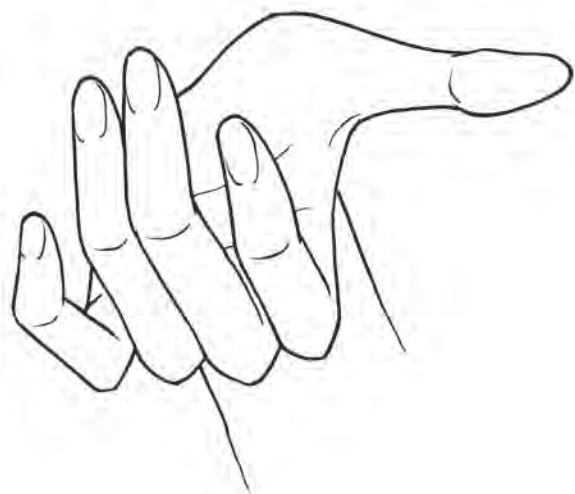
2 Нарисуй большой палец и форму остальных пальцев

Как только ладонь будет готова, ты можешь приступить к прорисовыванию общих контуров большого и остальных пальцев. На этом этапе я придаю ладони форму варежки, то есть получается цельная фигура, слегка разделенная посередине.



3 Выдели каждый палец

Только теперь я пробую выделить каждый палец, не торопясь и двигаясь постепенно. Художники часто соединяют два пальца, как тут я нарисовал указательный и безымянный. Так они выглядят изящнее.

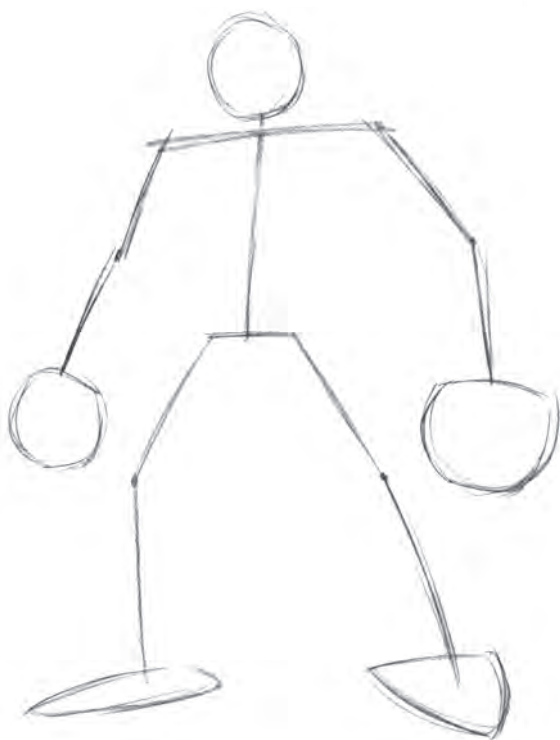
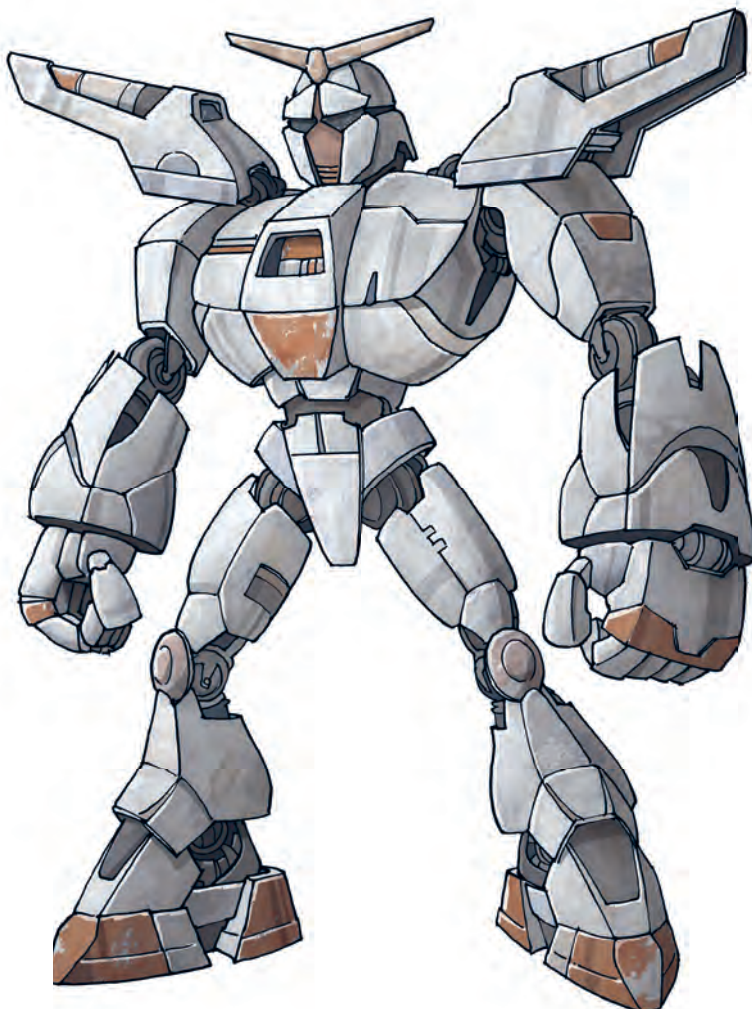


4 Добавь последние детали

И теперь я могу завершить работу, оставив мелкие детали, вроде ногтей, напоследок. Я заметил, что если начинать с ладони, а не с пальцев, то так лучше можно понять структуру ладони и, соответственно, нарисовать ее более точно.

Роботы В стиле меха

Концепция человекоподобных роботов уходит корнями далеко в прошлое, и Голливуд представлял нам свое видение их практически с первых дней своего существования. Но с жанром произошла уникальная трансформация, когда японские художники ухватились за эту идею. Они придумали робота, дизайн которого был совершенно не похож на то, что мы видели на Западе, и тебе достаточно взглянуть на успех франшизы «Трансформеры», чтобы увидеть, насколько популярным и привлекательным стал их подход. На этом занятии мы изучим некоторые приемы рисования роботов в японском стиле и при этом узнаем, что делает их уникальными.



1 Нарисуй схематичную фигуру

Как ты уже догадался, я люблю начинать рисунок со схематичной фигуры, чтобы создать набросок, который можно будет достроить. Как и на занятии по рисованию монстров для манги, ты волен выбирать внешний вид своего персонажа, и он не обязательно должен повторять то, что ты видишь тут. Это твой робот, и он должен выглядеть так, как тебе хочется. Однако попробуй повторить эту позу, чтобы у тебя получилась такая же уверенная стойка, как на этом рисунке.



2 Дострой фигуру и нарисуй вспомогательные линии лица

На этом этапе ты можешь приступить к наброскам наиболее крупных форм твоего робота. Я сделал ему маленькую голову и разместил большие декоративные конструкции на его плечах — две общие черты дизайна роботов в японском стиле. Я решил пока не рисовать колени, локти и другие суставы, так как они меньше по размеру и могут быть добавлены позже.



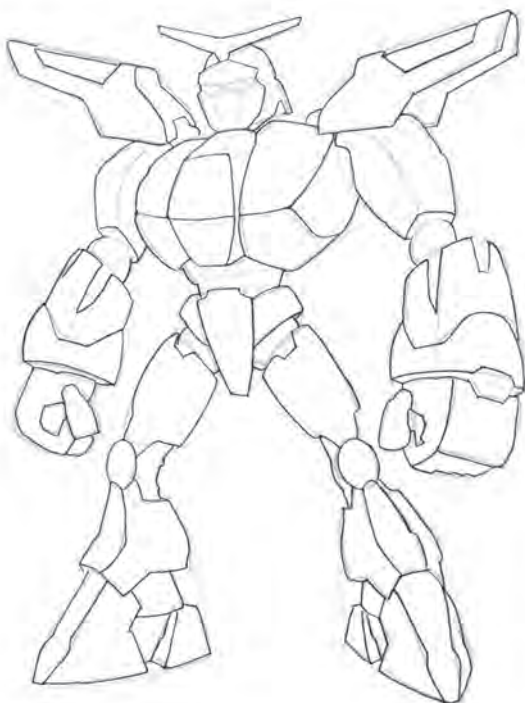
3 Доработай фигуру в верхней половине туловища

Теперь ты можешь начать дорабатывать большие плоские формы во что-то объемное. Я добавил декоративный элемент к верхней части его шлема, это тоже часто встречается в японском дизайне. Обрати внимание, как я разделил предплечья на две заметные части. Смысл заключается в том, чтобы взять простую форму и сделать ее чуть более интересной.



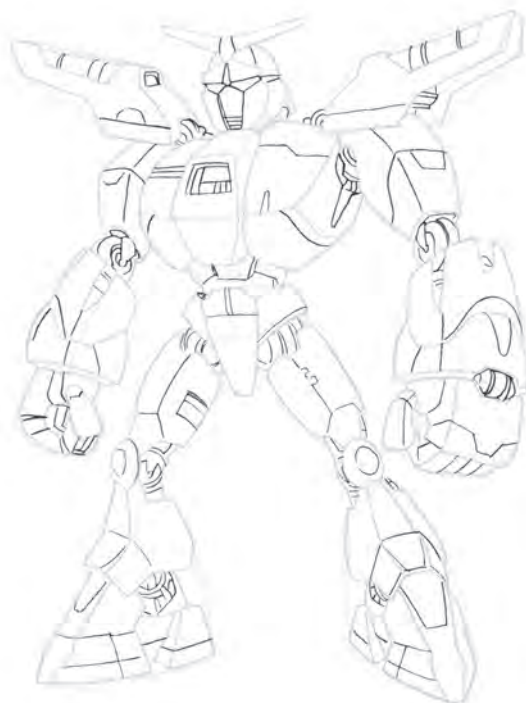
4 Доработай фигуру в нижней половине туловища

Продолжай доработку фигуры, придавая форму и структуру ногам. Я взял ноги робота и разделил их на три части, изо всех сил стараясь представить, как они будут выглядеть под разными углами. Хотя твой робот может быть совершенно другим внешне, тебе все равно нужно будет тщательно продумать, как будут выглядеть его формы при повороте в пространстве.



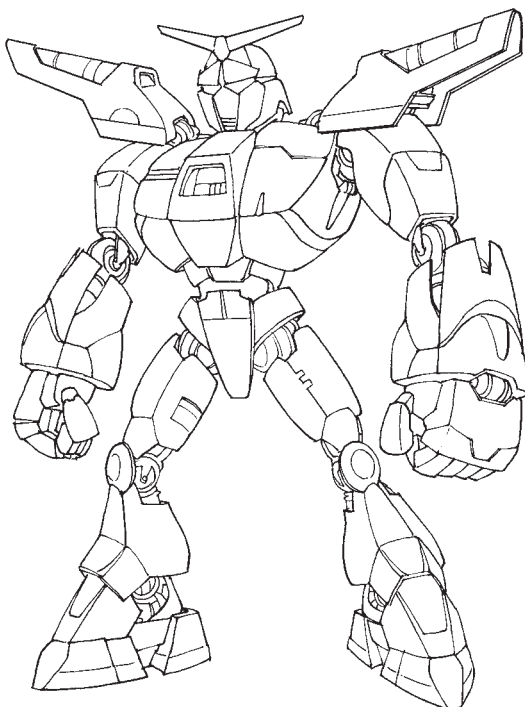
5 Доработай контуры

После того как большинство важных элементов будут нарисованы, можно приступать к доработке контуров. Обрати внимание, как я сделал центральную часть груди выступающей. Это еще один элемент дизайна, вдохновленный японскими иллюстрациями роботов.



6 Добавь последние детали

Как всегда, я приберегу самые мелкие детали на конец. Теперь ты можешь что-то поменять, экспериментируя до тех пор, пока не найдешь те формы, которые тебе нравятся больше всего. Один из моих любимых подходов заключается в том, чтобы некоторые части персонажа были несимметричными, и то, что было нарисовано слева, не повторялось бы справа. Это необходимо, чтобы рисунок не выглядел предсказуемо.

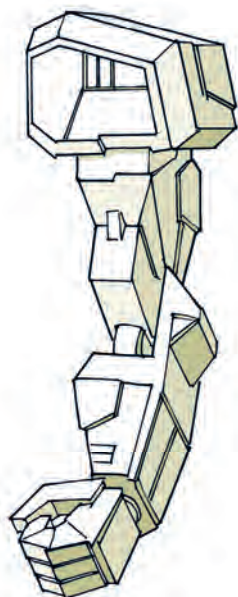


7 Обведи рисунок

Смени карандаш на ручку и обведи все линии. Дай чернилам высохнуть, затем сотри все карандашные линии. Я решил сделать обводку мягкой и чистой, иногда меняя толщину линии. Мне кажется, это как нельзя лучше подходит роботу из будущего.

Различные типы дизайна роботов

Радость от рисования персонажа-робота заключается в том, что никаких правил, как это делать, не существует. При этом ты, вероятно, захочешь сохранить определенное единообразие всех роботов, что ты создашь. Вот четыре различных способа, которые ты можешь выбрать в качестве основного облика твоего меха-персонажа.



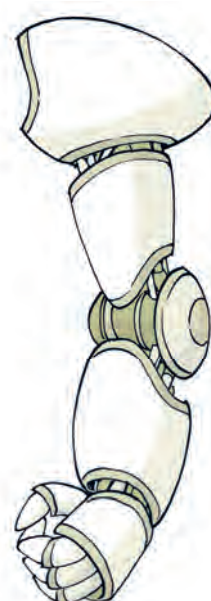
Угловатый

В этом стиле почти каждая линия идеально прямая, соединяется с другими линиями под острым углом и создает ощущение высокой функциональности, пусть это на самом деле и не так. Ты можешь попробовать нарисовать его от руки, но я бы не стал и пытаться рисовать такое без линейки.



Частично угловатый

Здесь мы можем наблюдать смешение подходов. Некоторые поверхности кажутся плоскими, но большинство слегка изогнуто. На мой взгляд, эта версия передает ощущение изящности высоких технологий: образ получается механистичным, но с «человеческим лицом».



Плавные линии

В этом случае изогнутые линии берут верх, и главный смысл этого стиля — выглядеть безупречно. Обрати внимание, здесь гораздо меньше мелких деталей, чем в других вариантах. Так у нас создается впечатление, что сложные внутренние механизмы скрыты за обтекаемой футуристичной оболочкой.

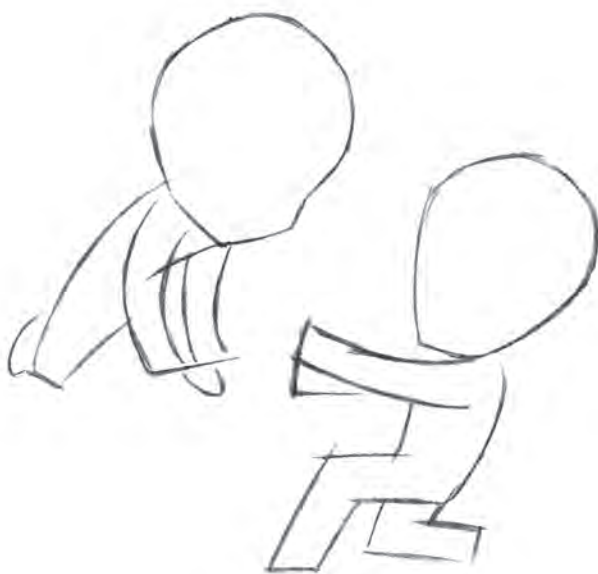


Постаревший и покрытый ржавчиной

Я обожаю изображать детали на поверхности объектов, поэтому это один из моих любимых стилей. Этот робот совсем не новый и даже интересно, был ли он новым когда-то. Линейка тут не нужна, так как несовершенство неровных линий работает в твою пользу.

Схватка на мечах В стили чиби

Рисовать чиби-персонажей всегда весело, но особенно весело взять реалистичного персонажа и сделать из него чиби. По мне, чем серьезнее оригинальный рисунок, тем лучше, поскольку ты знаешь, какой существует контраст между исходником и чиби-версией, это будет очень смешно. На этом занятии ты увидишь, как превратить сражавшихся на мечах персонажей в чиби.



1 Нарисуй вспомогательные линии головы и туловища
Давай начнем с нескольких общих вспомогательных линий. Обрати особое внимание на расположение рук, так как нам понадобится, чтобы мечи впоследствии располагались с ними в одну линию. Формы голов будут разными: у фигуры слева вид в три четверти, а справа — в профиль.



2 Доработай строение первого персонажа
Далее начни прорабатывать базовую структуру бойца слева. Его рот открыт так широко, что он соприкасается с контурной линией челюсти, нижней губы не видно. Обрати внимание, что хотя прическа значительно упрощена, она все еще похожа на прическу с оригинального рисунка.



3 Доработай строение второго персонажа

Теперь перейдем к бойцу справа. Его глаз превратился в наклоненную букву V. Это классический прием рисования чиби, чтобы передать эффект прищуренных глаз. У него также есть небольшой зигзаг на конце брови (у другого бойца тоже), что мультяшно показывает, что у них нахмурены брови.



4 Добавь последние детали

Когда все самые основные линии уже на месте, ты можешь перейти к деталям. У обоих ребят нарисованы классические для чиби символы эмоций, которые изображаются на их головах. У парня слева это выпуклая вена, символ гнева. У другого — капли пота, символ напряжения. Осталось нарисовать волосы и одежду, и ты готов к обводке.



5 Обведи рисунок

Я стараюсь рисовать своих чиби, нанося как можно больше одиночных штрихов. На самом деле, каждый художник, рисующий чиби, делает это так, как хочет, набрасывая линии с той скоростью и непосредственностью, которые присущи этому беззаботному жанру. Дайте чернилам высохнуть, а затем сотрите карандашные линии. Ваши чиби-мечники готовы.

Девочка и кошка В стиле чиби

Ты уже знаешь, как превратить персонажа-человека в чиби, но что делать, если ты хочешь проделать подобное с животным? К счастью, здесь те же правила: начни с реальной версии и упрощай, упрощай, упрощай. В этом уроке ты узнаешь, как нарисовать чиби-школьницу и чиби-котенка.



1 Нарисуй вспомогательные линии головы и туловища

Для начала нам понадобится провести вспомогательные линии для обоих персонажей. И я имею в виду только основные: все, что тебе нужно на этом этапе, — это очертания головы, рук и ног, а для кошки — только голова и тело.



2 Доработай строение девочки

Для следующего шага давай сосредоточимся только на девочке. Обрати внимание на расположение черт лица, а также на расстояния между глазами и бровями. Я нарисовал ей длинные волосы и ленту, но ты можешь проявить творческий подход и придумать ей такую прическу и одежду, которая понравится тебе.



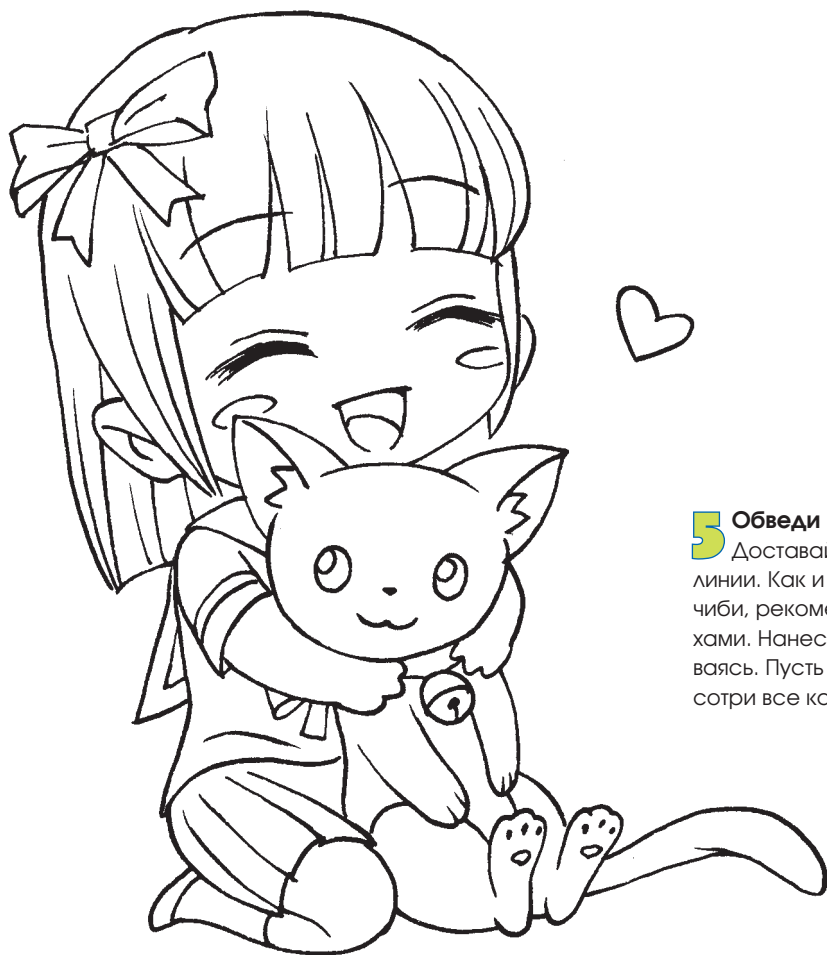
3 Доработай строение котенка

Теперь кошечка! Чтобы кошка казалась нам симпатичным котенком, нужно переместить черты лица в нижнюю половину головы. Обрати внимание, что уши нарисованы слегка изогнутыми линиями и что они направлены в диагональ и смотрят в стороны, а не прямо вверх.



4 Добавь последние детали

Теперь мы можем приступить к последним штрихам. У нашего персонажа мультяшные волосы, но они все равно повторяют округлую форму головы. Маленькие овалы на ее щеках — это мультяшный способ показать, что от радости она залилась румянцем. Я нарисовал пятна на лапах котенка в качестве дополнительной детали.



5 Обведи рисунок

Доставай свою любимую ручку и обведи все линии. Как и на нашем предыдущем занятии по чиби, рекомендую делать обводку легкими штрихами. Нанеси как можно больше линий, не отрываясь. Пусть чернила высохнут, затем аккуратно сотри все карандашные наброски.

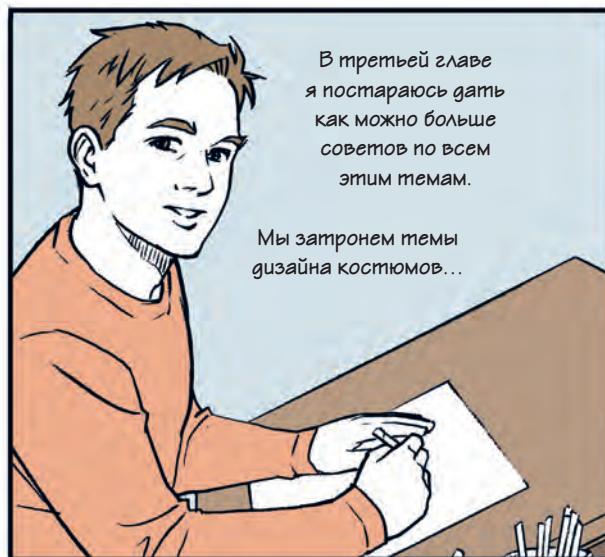


Последние штрихи

Работа художника манги никогда не заканчивается. Как только ты думаешь, что нашел свой стиль, узнал, как рисовать крутые позы, ты вспоминаешь, что еще полно работы, которую предстоит сделать. Макеты страницы. Раскрашивание. А что с обложкой?

Спокойно, в этой главе собраны ответы на все эти вопросы и даже больше. Будь то рисование крыльев или использование фотореференса, на следующих страницах ты перейдешь на финальный этап на пути к мастерству рисования манги.

Повышаем уровень



Дизайн костюмов

У большинства самых популярных в мире персонажей манги не только характерное лицо и прическа, но и характерная одежда. Поэтому можно сказать, что помимо других художественных задач, художник манги имеет еще одну не менее важную — он также должен быть художником по костюмам. Дизайн нарядов — сложное, но увлекательное занятие.

Перед тем как рисовать чистовик, попробуй сделать разные наброски, чтобы выбрать стиль твоим персонажам. Самые запоминающиеся образы рождаются в результате проб и ошибок.



Не хватает воображения? Поищи фотографии настоящих нарядов определенной эпохи, для этого можно обратиться к книгам или к интернету.



ОБУВЬ НА ШНУРОВКЕ?

Дважды подумай, прежде чем делать слишком сложный дизайн. Потому что потом тебе придется рисовать все эти детали снова и снова!



ИЗМЕНИТЬ ДИЗАЙН ВОРОТНИКА

Советы по рисованию одежды

Одежда обычно находится в списке тем, которые художникам сложно рисовать. Да, приходится учитывать складки, и я уже посвятил этому вопросу достаточно много страниц в предыдущих книгах этой серии.

Но иногда просто нужны пошаговые уроки по конкретным видам одежды, которые снова и снова появляются в манге.

Воротник рубашки



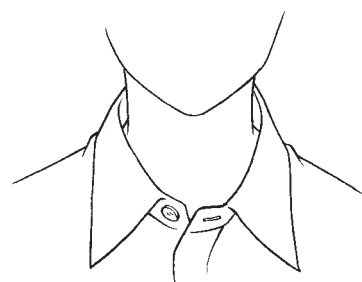
1 Начни с воротника

Как только ты наметишь шею и плечи своего персонажа, я советую начать рисовать одежду с воротника. Воротник представляет собой две треугольные формы в нижней части, которые постепенно сужаются по мере того, как они изгибаются вверх вокруг шеи.



2 Нарисуй стойку воротника

Теперь ты можешь перейти к стойке воротника — это место, где он застегивается. На рисунке представлена мужская рубашка. На женской все выглядит иначе, потому что пуговицы находятся с другой стороны.



3 Обведи рисунок и добавь деталей

Обведи рисунок и добавь деталей к пуговице, если хочешь, или нарисуй складки на надплечьях. Готово, ты только что аккуратно нарисовал воротник рубашки.

Ленточки



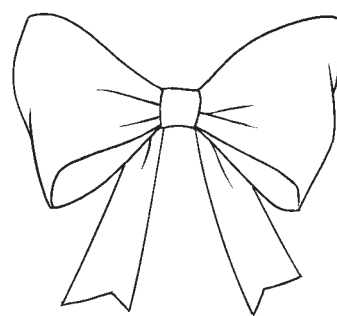
1 Начни с общего контура

Начни с рисования общего контура фигур, как на рисунке. Будет интересно нарисовать тесьму немного сверху или снизу, чтобы показать ее структуру. Два конца ленты могут болтаться, как на рисунке, или их можно спрятать, если ты рисуешь галстук-бабочку.



2 Добавь деталей

Теперь необходимо сделать еще несколько линий, чтобы лента имела текстуру ткани. V-образные линии возле узла банта особенно хорошо передают ее, помогая зрителю увидеть, как все сочетается друг с другом.



3 Обведи рисунок

Постарайся сделать обводку мягкими уверенными линиями, и вуаля! Эту ленточку можно использовать тысячей способов для любой иллюстрации манги, которую ты рисуешь.

Одежда с оборками

Многие сюжеты манги могут подразумевать какую-либо одежду с оборками, будь то история элегантной герцогини или многовекового вампира. Такие детали могут показаться сложными и оттолкнуть художника, ведь если что-то упустить из виду, то получится беспорядок. Следуй этой инструкции из четырех шагов, чтобы освоить надежную технику рисования одежды с рюшами.



1 Определи место оборки

Сначала надо решить, где должны быть оборки. В данном примере я решил добавить оборки на манжету рукава рубашки. Я хочу, чтобы оборки смотрелись немного свободно, поэтому отодвинул контур манжеты на значительное расстояние от запястья с обеих сторон.



2 Раздели манжету на складки

Вместо того чтобы сразу углубиться в детали, я ограничился тем, что разделил область манжеты на несколько складок. Обрати внимание, что каждая линия немного разветвляется от запястья, подобно юбке балерины. Самая большая складка находится посередине и над другими складками.



3 Добавь последние детали

Теперь, когда у меня готов основной контур, я могу прорисовывать нижний край манжеты, чтобы он получился более волнистым и неровным. В некоторых местах видно внутреннюю часть оборки, что показывает, как ткань накладывается сама на себя. Видишь крючкообразную линию в середине одной из складок? Так мы можем показать объем ткани.



4 Обведи рисунок

При нанесении обводки подобных деталей на одежде главное — добиться ровных, спокойных линий, нанесенных одним касанием пера. Тебе кажется, что нужно попрактиковаться? Ничего страшного. Другие уроки в этой книге будут использовать эту технику.

Рисуем персонажу крылья

Не в каждой истории есть место персонажу с крыльями, но, когда у тебя будет подобная история, тебе несомненно может понадобиться помощь в его рисовании. Сама базовая структура крыльев достаточно сложная, еще и с перьями придется повозиться. Это занятие не из легких, но в итоге ты получишь надежный способ рисовать крылья, которые выглядят естественно и приближенно к реальности.



1 Нарисуй контуры

Начни с основных контуров мужского персонажа, которого ты нарисовал в уроке «Добавляем детали», часть 1. Теперь нарисуй большие треугольные формы левого и правого крыла, как на рисунке. Обрати внимание, что оба крыла сходятся в одну точку над головой, на расстоянии примерно одной головы. Я прочертил на фигурах горизонтальные линии, чтобы было легче нарисовать перья на следующих этапах.



2 Нарисуй перья

Теперь ты можешь начать рисовать длинные перья острой формы. Обрати внимание на то, как они накладываются друг на друга: одно лежит немного выше другого, и так множество раз. Рисование крыльев требует терпения, а спешка может привести тебя к плохому результату.



3 Добавь последние детали

На этом этапе пора перейти к деталям. Я решил добавить текстуру отдельным перьям, а также нарисовать множество мелких перьев по верхним краям каждого крыла около плеч. Детали одежды на рисунке — не больше, чем просто моя идея. В любом случае, сделай по-своему.



4 Обведи рисунок

Все, что касается рисования крыльев, занимает чуть больше времени, чем обычно, и этап обводки не является исключением. Я бы посоветовал начать с верхней части рисунка и осторожно спускаться вниз, поскольку велик риск случайно размазать чернила, если деталей так много. После того как ты дал чернилам высохнуть и стер карандашные линии, похлопай себе. Ты только что освоил самое сложное занятие в этой книге!

Нарядные костюмы

Художники манги любят наряжать своих персонажей в костюмы. Некоторые художники, если им предложить выбор между рюшами, лентами и ботинками на шнуровке, выберут все вышеперечисленное сразу. Начинающий художник может смотреть на такие высоко детализированные иллюстрации и ломать голову, как все это можно было нарисовать. Бояться не нужно. Повторив позу, которую мы изучили на предыдущем уроке в разделе «Позы бега», мы можем применить пошаговый подход и изучить хитрости рисования самых сложных костюмов.



1 Нарисуй контур позы и сделай наброски одежды

Вернись к уроку «Позы бега» и выполни первые два шага, чтобы нарисовать контур позы, лазерный пистолет можно пропустить. Теперь ты можешь приступить к наброскам основных элементов одежды, обозначая костюм широкими штрихами. Обрати внимание, что я нарисовал оборки лишь в общих чертах. Все, что нам сейчас нужно, — это общее представление о том, как наш персонаж будет выглядеть.



2 Доработай контуры и костюм

Теперь ты все ближе к окончательному рисунку, но при этом твои линии все еще должны показывать общий план иллюстрации. Посмотри, как я попытался сделать так, чтобы одежда будто взаимодействовала с позой: ткань поднимается в воздух, а не просто висит. Я начал рисовать несколько оборок тут и там, но я пока еще не думаю над каждой отдельной складкой.



3 Добавь последние детали

Теперь можно приступить к прорисовке деталей. Я решил нанести на платье узор в виде звездочек. Конечно, ты можешь придумать свой собственный орнамент, но убедись, что линии повторяют форму ткани и следуют за ней в пространстве. Нет смысла повторять за мной каждую малейшую линию оборки. Напротив, если ты нарисуешь что-то похожее, а не идентичное, то станешь на один шаг ближе к тому, чтобы рисовать такие детали самостоятельно.

4 Обведи рисунок

Перейди от карандаша к ручке и закрась все линии. Дай время чернилам высохнуть, затем сотри все карандашные линии. Если присмотреться, в этом уроке спрятан и второй совет: хорошо подумай, прежде чем давать персонажу суперсложный костюм. Тебе придется рисовать все его элементы снова, и снова, и снова!

Броня в стиле фэнтези

Мы уже посвятили несколько уроков одежде персонажей в разделе научной фантастики. Но, возможно, тебе ближе средневековые истории в жанре фэнтези, и если это так, то не пройдет и мгновение, прежде чем тебе понадобится нарисовать персонажа в доспехах. Как и во многих других случаях, художники манги по-своему интерпретируют идею брони, часто рисуя ослепительные формы и поверхности, которые далеки от того, что можно найти в исторических музеях. В этом уроке мы воспользуемся позой из урока «Стоящая поза», чтобы пошагово изучить, как рисовать доспехи в манге.



1 Нарисуй контур позы и сделай наброски брони

Вернись к уроку «Стоящая поза» и выполни первые два шага, чтобы нарисовать контур позы, при этом рисовать винтовку из будущего ни к чему. Теперь ты можешь приступить к наброскам основных элементов брони. Я решил нарисовать ему ботинки и перчатки, которые скрывают некоторые части тела. Еще я решил добавить намек на лук. Как обычно, сейчас меня интересуют контуры, а не детали.



2 Продумай дизайн брони

Теперь самое интересное: разработка собственных доспехов. Мой подход заключается в том, чтобы взять базовые фигуры из предыдущего шага и разрезать их на несколько слоев. Поскольку мы не связаны правилами реальных или исторических костюмов, мы можем свободно экспериментировать и придумывать любые формы, которые нам нравятся. Ремни на сапогах? Конечно! Шипы на плече? А почему бы и нет?



3 Добавь последние детали

Когда самые важные контуры готовы, ты можешь перейти к прорисовке деталей. Я выбрал простой шашечный узор, чтобы показать кольчугу. Обрати внимание, как изгибаются линии, чтобы показать форму тела под броней. Я заметил, что если дважды провести линии вдоль краев различных элементов, то результат будет заметно аккуратнее, — казалось бы, такая незначительная деталь оказывает такое сильное влияние на конечный результат.



4 Обведи рисунок

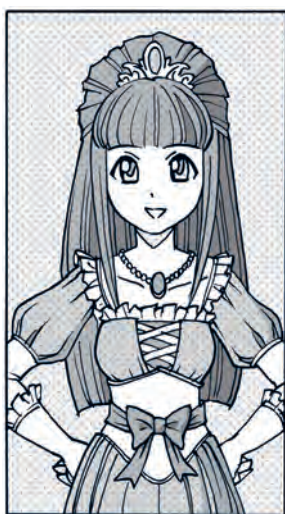
Возьми ручку и обведи все линии. Дай чернилам высохнуть, затем сотри все карандашные наброски. Конечно, рисование в жанре фэнтези не требует изучения реальных исторических предметов, но было бы неплохо использовать такие референсы в качестве ориентира. Если твои воображаемые доспехи так или иначе будут основаны на реальных примерах, твои читатели воспримут их как более аутентичные и правдоподобные.

Раскадровка и макеты страницы

Всегда есть что-то новое, что можно узнать про раскадровку и макеты страницы. Читай дальше, чтобы узнать четыре практических совета по данной теме, каждый из которых основан на моем личном опыте за те двадцать лет, что я пишу книги.

Оставляй место для выносок с текстом речи («спич-бабл»)

Диалоги добавляются к комиксам при помощи компьютерных программ, что позволяет легко вносить изменения. Однако опасность может поджидать там, где не ждали, — так легко перекрыть весь рисунок.



Перед добавлением текста
Отличный кадр с хорошим рисунком — казалось бы, пора добавлять выноску. Ты точно уверен?



После добавления текста
Здесь явно не хватает места для текста, и часть рисунка оказалась скрытой.



Если оставить место для рисунка и текста

В идеальном мире художник бы заранее знал о выноске и оставил место для рисунка и текста.

Сохраняй фон ясным

Одна из главных задач, стоящих перед художником, рисующим мангу, — это сохранение понятности иллюстрации. Читатель не должен испытывать трудностей, чтобы увидеть нарисованное.



Ясности недостаточно

Фон слишком прорисован, он перетягивает внимание зрителя на себя с персонажа на переднем плане.

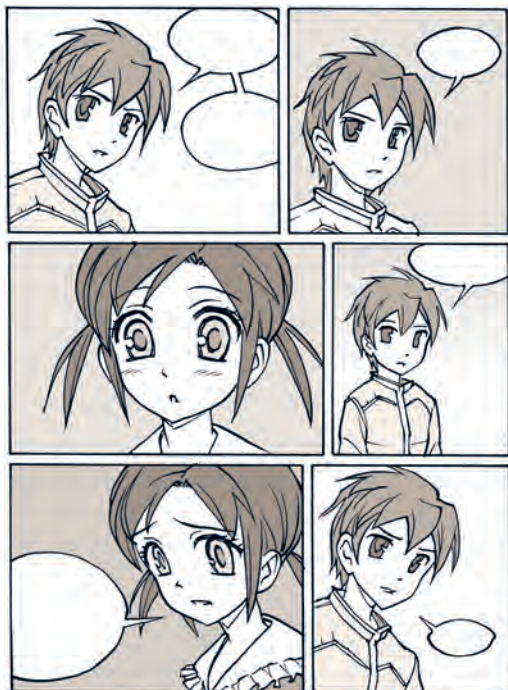


Ясность восстановлена

Персонаж переднего плана стоит напротив неба. Фон остается фоном, что создает более приятный взгляду эффект.

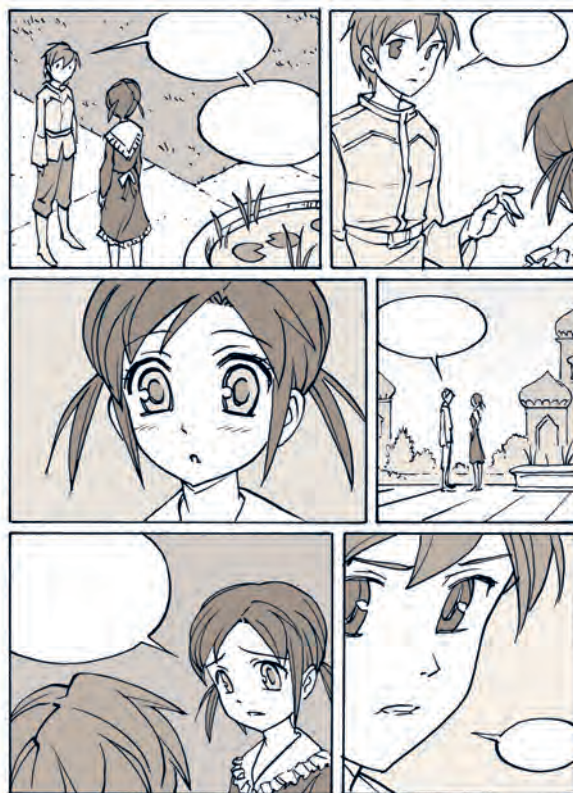
Избегай говорящих голов

В сценах диалога велик соблазн рисовать лица персонажей снова и снова, заполняя ими все возможные раскладки. Поверь мне: я и сам этим грешу! Сравни две раскладки, представленные на странице, и станет ясно: лучше избегать повторения одного и того же элемента на одной странице.



Говорящие головы

В этом варианте персонажи будто говорят без умолку, из-за этого теряется всякий интерес к кадрам или тексту.



Интересные ракурсы

Если разбавить предыдущий вариант кадрами дальних планов и видами с высоты птичьего полета, то происходящее значительно оживает.

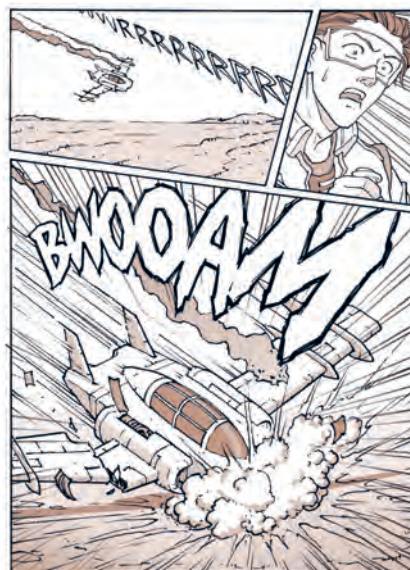
Оставь крупные кадры для кульминационных сцен

Важный аспект разметки заключается в том, чтобы решить, чему уделить больше внимания. Сравни две раскладки и посмотри, как размер рисунков влияет на эмоции читателя.



Маленькая сцена крушения

Крушению оставили немного места на странице, что соразмерно эффекту, произведенному на зрителя.



Крупная сцена крушения

Увеличив кадр крушения, мы создаем вокруг него необходимый градус накала.

Использование фотореференса

Профессиональные художники постоянно используют фотореференсы, даже когда создают иллюстрации к вымышленным историям, предпочитая их рисованию полностью с нуля. Но что именно означает «использовать референс»? Это не простое копирование каждой детали на фотографии. На этом занятии мы увидим, как фотография (вроде той, что помещена на эту страницу) может послужить основой для иллюстрации, которая в итоге будет выглядеть аутентично.



1 Нарисуй вспомогательные линии

Найдя подходящую фотографию, ты можешь начать с основных контуров, строя их так, как они расположены в реальной жизни. В данном случае мы смотрим на фотографию реального места в Мичигане, оно чем-то напоминает мне Англию в Средние века. На этом этапе мы делаем набросок, повторяя перспективу на фотографии.



2 Проработай рисунок, выбирая те элементы, которые тебе нравятся

Когда ты начнешь дополнять начальные контуры, тебе не обязательно повторять все в точности за фотографией. Например, я решил сделать дымоход более классическим, поэтому я изменил его верхушку, чтобы придать ему более традиционный вид. Некоторые изменения еще более явные. Я убрал деревья вдали и оставил горизонт пустым.



3 Нарисуй последние детали

Как всегда, я прибегу к мелким деталям напоследок. На этом этапе иллюстрация становится совершенно не похожей на наш снимок. Большинство изменений, которые я сделал, были связаны с тем, что я взял старое здание и «состарил» его еще больше. Пусть фотография будет для тебя отправной точкой. Не позволяй референсу управлять твоим рисунком — не цепляйся за каждую его деталь.



4 Обведи рисунок

К тому времени, когда ты дойдешь до стадии обводки, оригинал уже не понадобится. А зачем тогда этот фотореференс вообще нужен? Во-первых, он показывает тебе такие детали, о которых ты и не думал. Причудливый эркер, общая перспектива, даже угол наклона крыши — все это должно присутствовать на рисунке, потому что оно есть и в реальном мире.

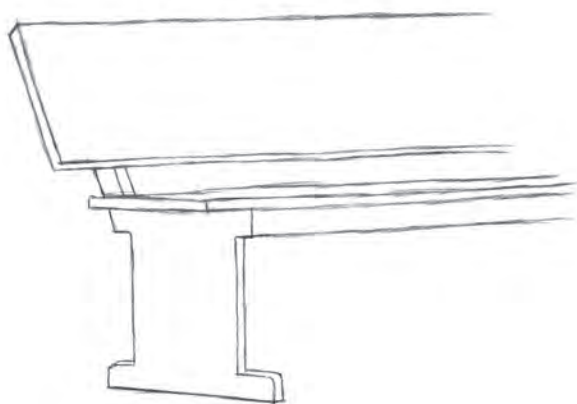
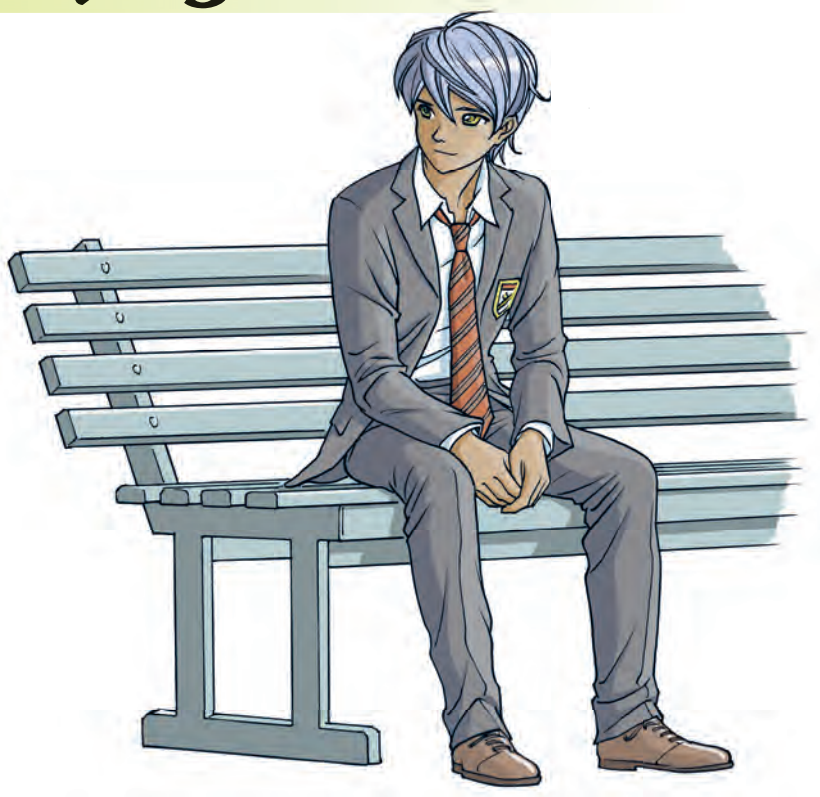


5 Раскрась рисунок или нарисуй тени

Здесь мы наблюдаем иллюстрацию в том виде, в котором она может появиться в одном из моих комиксов. Я использовал компьютерную программу для добавления серых тонов, но ты можешь выбрать маркеры или цветные карандаши или вовсе оставить иллюстрацию в карандаше. В следующий раз, когда тебе понадобится нарисовать что угодно — не обязательно здание или улицу, — обратись к фотореференсам. Многие профессиональные художники так делают.

Помещаем твоего персонажа в сцену

Одно дело — нарисовать своих персонажей, стоящих посреди чистого листа. Совсем другое — сделать так, чтобы они же хорошо вписались в окружение. Если сделать это неправильно, они начнут как будто немного проваливаться и создастся впечатление, что они существуют в параллельной по отношению к окружающему их миру плоскости. Пройдя этот урок, ты узнаешь, как сделать так, чтобы персонаж чувствовал себя как дома в том окружении, частью которого он должен быть.



1 Нарисуй контур скамейки

Если твоя цель — убедиться, что персонаж правильно располагается в окружающей его среде, лучше всего начать с рисования объекта, с которым он взаимодействует. В этом примере я хочу нарисовать персонажа, сидящего на скамейке. Но парень может подождать. Первое, что мне нужно нарисовать, — это скамейка.



2 Линиями покажи ноги персонажа

Многие художники склонны рисовать персонажей, начиная с головы и спускаясь к ногам. Но когда ты рисуешь персонажа в каком-либо месте, лучше начать с ног и идти вверх. Здесь ты можешь видеть, как я позаботился о том, чтобы они были параллельны опорной конструкции скамейки. Затем я убедился, что колени находятся в правильном месте, чтобы ноги естественно сгибались в горизонтальной плоскости скамьи.



3 Нарисуй верхнюю половину тела и голову

Только теперь я перехожу к верхней части тела и голове. Определив размер ног, я должен позаботиться о том, чтобы остальные части тела не казались слишком большими или слишком маленькими. На самом деле, все было продиктовано размером скамьи. Она определила расстояние от стоп до колена и тем самым повлияла на все остальные аспекты фигуры человека.



4 Добавь последние детали

Доработав грубые наброски, я могу смело переходить к деталям не только персонажа, но и скамейки. В этом смысле две части рисунка развиваются вместе: одна определяет другую по мере рисования иллюстрации.



5 Обведи рисунок

И вот мы подошли к этапу обводки. Я не буду притворяться, что все это легко. Даже нарисовать такой повседневный предмет, как скамейку, было довольно сложно, не говоря уже обо всех складках одежды, которые ты видишь на этом рисунке. Но если ты будешь следовать общим принципам этого урока и позволишь обстановке диктовать тебе, как рисовать персонажа, то это внесет значительный вклад в гармонию персонажей и предметов в твоих рисунках.

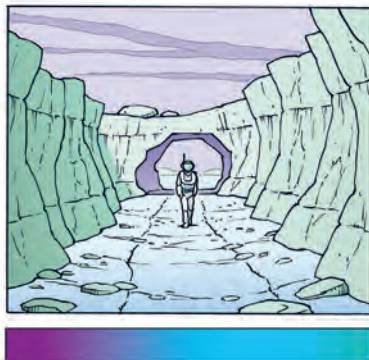
Советы по добавлению цвета

Одна из тем, которая до сих пор отсутствовала в серии «Рисуем мангу», — это тема добавления цвета в твои манга-рисунки. Правда в том, что научиться хорошо рисовать — это огромная задача, и попытки освоить цвет, пока ты еще работаешь над основами, могут быстро привести тебя к разочарованию. И хотя я не смог бы охватить все аспекты цвета в этой книге, следующие страницы и два пошаговых урока, которые следуют за ними, помогут тебе начать.

Теплые и холодные цвета

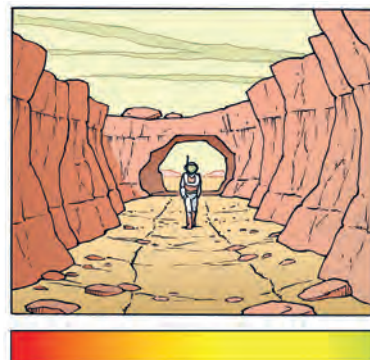
Цвет может быть использован для достижения самых разнообразных эффектов, но один из самых главных — это передача тепла или холода. Взгляни на эти два рисунка, которые ничем не отличаются, кроме цветов.

Хороший художник всегда думает о температуре, когда выбирает цвет. Твой рисунок посвящен одиночеству в изоляции? Выбирай холодные цвета. Хочешь создать динамику? Тогда теплые цвета — это то, что тебе нужно.



Холодная синева

Вообще, синий относится к холодным цветам, и два ближайших к нему цвета на спектре — фиолетовый и зеленый — излучают такие же холодные вибрации. Нет сомнений: наш космический исследователь прибыл на планету с вечной мерзлотой.

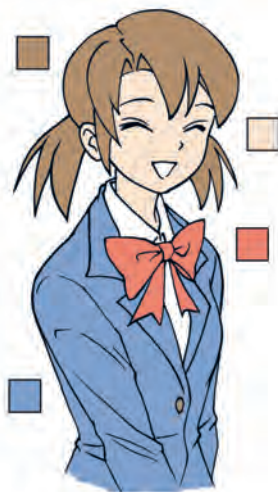


Красная жара

Но подожди. Если все цвета заменить на желтые и красные, мы можем заставить термометр расплавиться. Желтоватые оттенки зеленого также довольно теплые, но желтый цвет все же главный среди них.

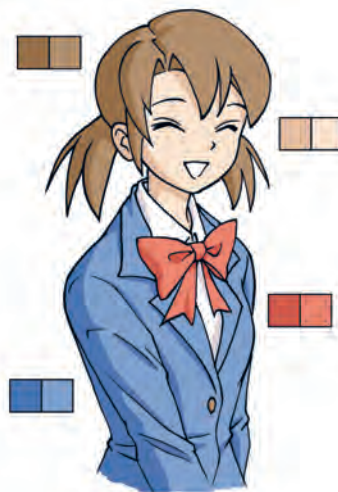
Техника двух цветов

Раскрашивание иллюстраций манги не обязательно должно отличаться сложностью исполнения, особенно, если тебе нравится классическая анимация в стиле аниме, которые ты видел по телевизору. На самом деле, минималистичный двухцветный подход используется для отрисовки большинства аниме персонажей на профессиональном уровне.



Основной цвет

В качестве примера данной техники я взял простую иллюстрацию и раскрасил ее четырьмя простыми цветами. Очевидно, результат получился скучноват, он точно не привлечет ни одного фаната аниме.



Цвет тени

В этом варианте я добавил к имеющейся иллюстрации еще четыре цвета, каждый из которых был темнее, чем основной. Прогресс налицо.

У теней тоже есть цвет

Многие считают тени бесцветными, но подход у художника совершенно другой. Посмотри на эти иллюстрации и убедись, что тени не нужно лишать цвета.



Тень черного цвета

Это то, что мы назовем «стандартным вариантом»: здесь тень выглядит так, будто ты смотришь на черно-белый рисунок.



Фиолетовая тень

Здесь мы взяли ту же тень и раскрасили ее в фиолетовый. Стало лучше? Ну, пока неясно, но тебе точно стоит подумать и о таком варианте.



Коричневая тень

Здесь я раскрасил тень в коричневый, но на самом деле подойдет любой цвет. Профессиональный художник пробует разные опции, перед тем как решит, что лучше всего подойдет для итогового варианта.

Когда дело доходит до цвета, чем меньше, тем лучше

Когда перед вами целая радуга маркеров или цветных карандашей, велик соблазн попытаться использовать каждый из них в своей иллюстрации. Но, в зависимости от твоих предпочтений, ты можешь обнаружить, что, уменьшив количество и интенсивность цветов в твоей работе, можно улучшить конечный результат. Как и во всем, что касается искусства, это дело вкуса. Но попробуй как-нибудь ограничить количество оттенков, которые ты используешь для любой иллюстрации.



Буйство красок

Эта иллюстрация, можно сказать, окрашена во все цвета радуги. Кажется, тут можно найти любой цвет, но при этом в них нет какой-либо закономерности. Когда все выделено ярким цветом и привлекает твое внимание, фокус рассеивается, и все сливается воедино.



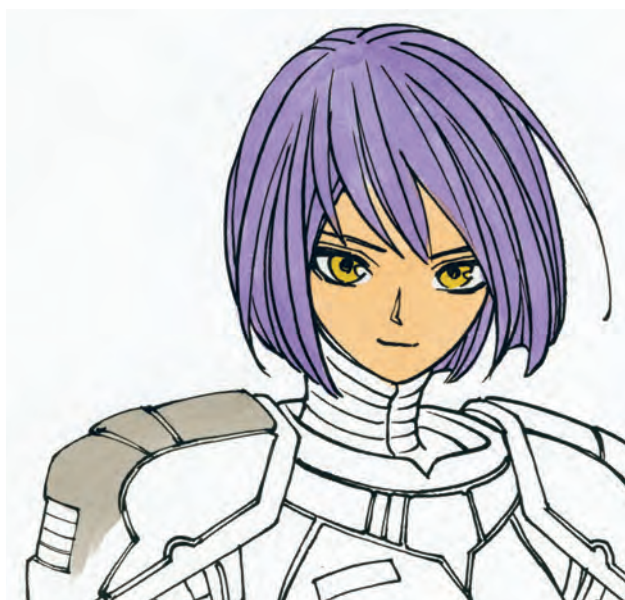
Приглушенные цвета

В этой версии количество цветов было значительно сокращено. Теперь создается впечатление, будто выбор цвета не случаен: здания окрашены простыми цветами, а у нашей героини на переднем плане — оранжевые волосы, привлекающие наше внимание к ней.

Раскрашиваем маркерами

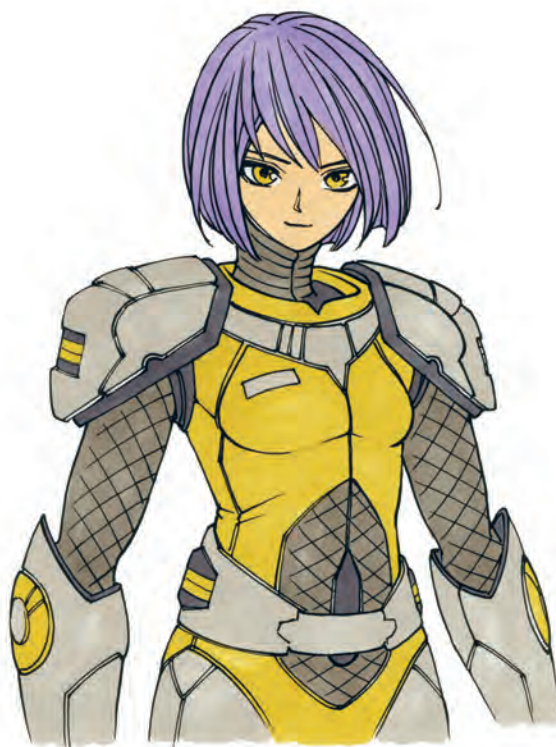
Существует множество различных художественных принадлежностей, которыми можно раскрашивать иллюстрации, но для многих поклонников манги маркеры являются самыми популярными. К сожалению, не все маркеры одинаковы, и те недорогие, которые можно найти в супермаркетах, как правило, очень низкого качества. Чтобы достигнуть хороших результатов, тебе нужны качественные маркеры, продающиеся в канцелярских магазинах или магазинах товаров для творчества.

На этом занятии я покажу тебе свой подход к использованию маркеров для раскрашивания иллюстраций, используя эскиз из первой части занятия по рисованию персонажей научной фантастики в качестве примера.



1 Начни с основного плоского слоя

Я всегда начинаю с ровного базового слоя, прилагая максимум усилий, чтобы покрыть все за один раз, сохранив ровный цвет. Если ты не уверен, какие цвета выбрать, попробуй распечатать несколько ксерокопий, чтобы поэкспериментировать с различными цветовыми схемами, прежде чем раскрашивать оригинал.



2 Раскрась рисунок целиком в один слой

Я продолжаю в том же духе, пока не покрою все изображение одним слоем цвета. Речь пока не идет о создании трехмерных эффектов. Главная цель — создать цветовую схему и получить базовую палитру цвета, на которую можно опираться.



3 Нарисуй тени, добавив второй слой цвета

Теперь я возвращаюсь назад и начинаю добавлять второй слой цвета, на этот раз сосредоточившись на тенях. В этом примере источник света находится справа, поэтому все тени располагаются слева. Волосы нужно обвести еще раз тем же маркером. В области наплечника я выбрал чуть более темный цвет.



5 Нарисуй текстуру и детали, добавив третий слой цвета

Последний слой в целом необходим для проработки текстуры и деталей. В данном примере это значит, что нужно добавить пятна и дефекты на доспехи. В других иллюстрациях цель может быть иной — скажем, не такой потертый вид, — но принцип будет тот же: я перехожу к деталям в конце, чтобы было понятно, где они должны быть.



4 Продолжай наносить тени

Я продолжаю добавлять тени по всей иллюстрации. Я намеренно сохраняю рисунок светлее, чем должно быть, чтобы иметь возможность вернуться и добавить больше цвета.



6 Осторожно, не перестарайся

И так я продолжаю до тех пор, пока работа не покажется мне завершенной. Знать, когда остановиться, — сложная задача. Если есть сомнения, сделай перерыв. Позже ты сможешь взглянуть на работу свежим взглядом.

Раскраска рисунка при помощи компьютерных программ

Давать советы по раскрашиванию рисунков при помощи компьютера довольно сложно. У всех свои приложения, некоторые из которых невероятно дорогие, и поэтому я не хочу советовать ту или иную программу. Кроме того, я полагаю, что большинство колористов, работающих на компьютере, в основном самоучки (вроде меня), а это значит, что каждый может найти свой собственный подход. С учетом всего вышесказанного, вот пошаговое руководство, предлагающее один из возможных способов добавления раскраски к иллюстрации при помощи компьютера.



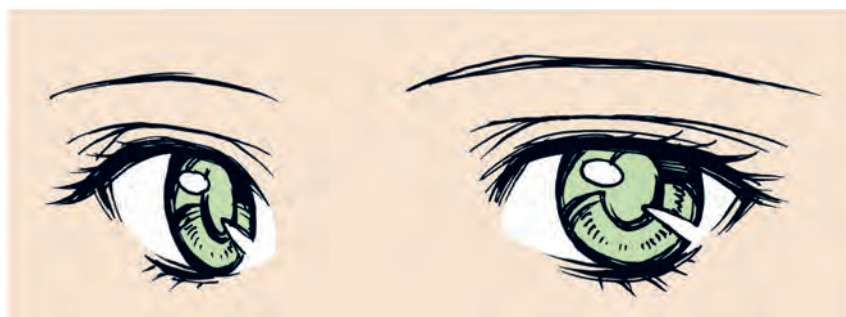
Начни с обведенного наброска

Возьми рисунок, который у тебя получился в конце занятия «Рисуем глаз как в манге», который был в начале книги.



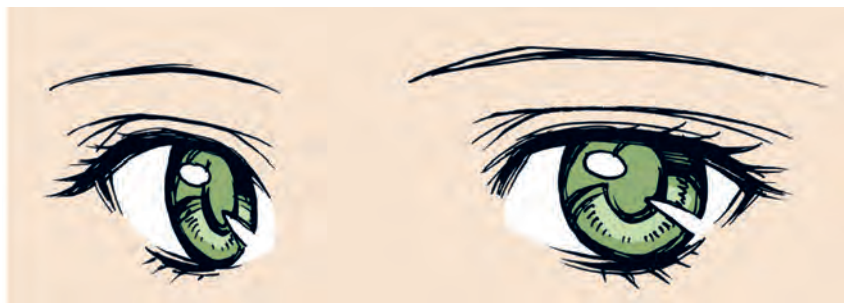
1 Добавь основной слой кожи

Начни с того, что отсканируй рисунок в компьютер, а затем нанеси базовый слой цвета для кожи. Мой подход заключается в том, чтобы покрыть всю область цветом, а затем удалить цвет из области глаз. Это можно сделать с помощью стилуса и планшета или простой мышью.



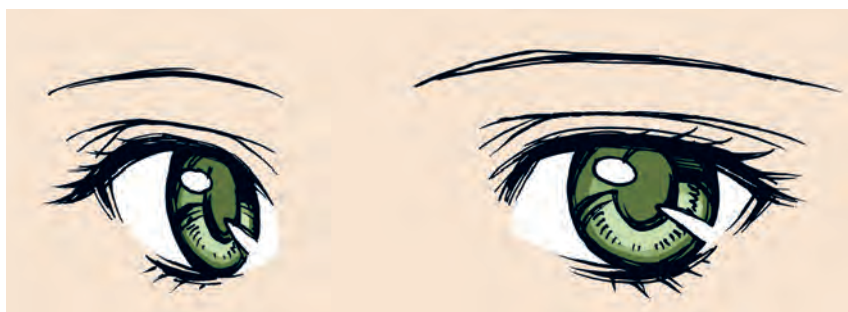
2 Добавь основной цвет глаз

Теперь создай цветовую подложку для каждой радужки. Ты можешь использовать любой цвет, который нравится, но убедись, что он достаточно бледный, так как тебе придется рисовать поверх него. Большинство художественных программ позволяют работать на разных слоях, что дает тебе возможность быстро изменить что-то одно (например, цвет глаз), не затрагивая все остальное.



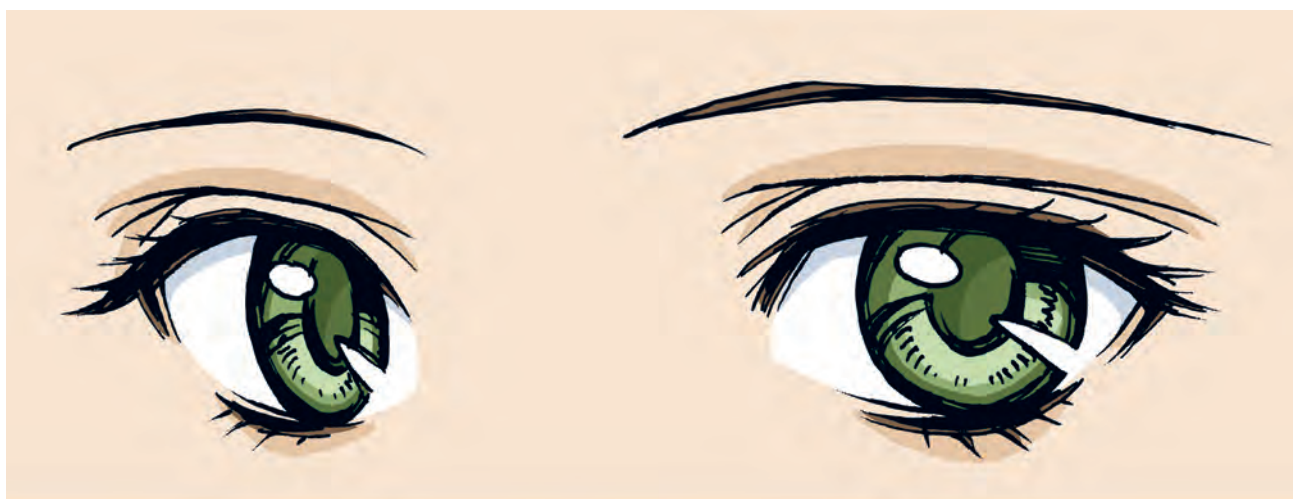
3 Добавь более темный цвет к глазам

На этом этапе мы можем добавить более темный цвет в область радужной оболочки, покрывая верхнюю половину, а также создать небольшую полосу цвета вдоль края. Постарайся оставить блики белыми, так как это придает глазам эффект сияния.



4 Добавь более темный цвет к зрачкам

Если хочешь, ты можешь пройтись по крайней мере еще раз более темным цветом, чтобы подправить область зрачков и, возможно, добавить еще одну узкую полосу цвета по краям радужки. Это подчеркнет внешний вид глаз, добавит красоту и глубину.



5 Добавь теней на кожу

Выбирай цвет оттенка кожи, который будет лишь немного темнее, чем тот, что ты использовал в шаге № 1, добавь дополнительные участки цвета вокруг складок верхних и нижних век. Я также добавил темно-коричневый цвет бровям. Последние штрихи, которые я нанесу, — это бледные голубовато-серые тени вдоль верхней части белков глаз, прямо под верхними веками.

Поздравляю! Ты воспользовался компьютером, чтобы раскрасить свою иллюстрацию, и тем самым начал осваивать этот важный инструмент.

Рисуем тени

Один из способов, с помощью которого художники делают рисунки более цельными и объемными, — это добавление к ним теней. Для начинающего художника вопрос о том, где разместить тени на рисунке, может быть немного сложным. Чтобы пролить свет на эту тему (плохой каламбур!) я взял персонажа Анру из своей серии графических новелл «Miki Falls» и показал, как будут располагаться тени при четырех различных сценариях освещения.



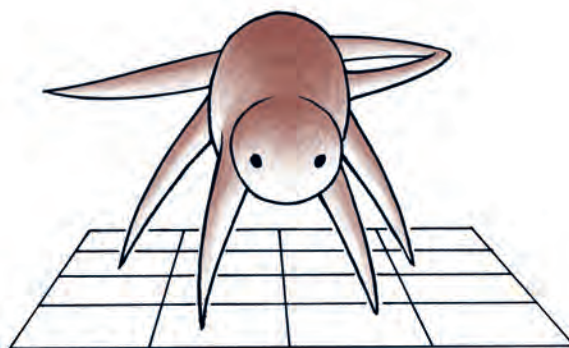
Объект подсвечен с одной стороны

Это очень распространенный способ освещения, когда свет исходит из левого верхнего угла. Тени падают на нижнюю правую сторону объекта, будь то голова, туловище, ноги или хвост. Обратите внимание, что падающая тень темнее всего в местах, которые находятся ближе всего к Анре. Ее темноту в местах подальше свет уменьшает.



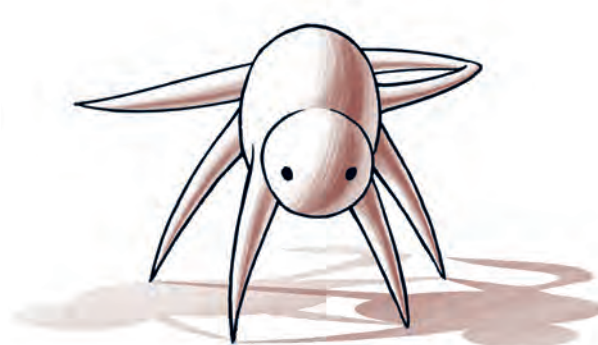
Объект подсвечен сзади

Свет, идущий прямо сзади, может создать эффект затмения или некий похожий силуэт. В данном случае свет падает сзади, но немного слева, что позволяет нам увидеть блик в виде полумесяца на левой стороне тела Анры. Падающая тень должна двигаться вперед по полу, чтобы повторить направление источника света.



Объект подсвечен снизу

Я добавил сюда сетку, чтобы передать идею о том, что свет идет снизу. Естественно, тени теперь должны переместиться на верхнюю часть головы, туловища, ног и хвоста Анры. Поскольку это непривычное нам освещение, создаваемый эффект, как правило, носит драматический или даже жутковатый характер.



Объект подсвечен с двух сторон

Здесь мы имеем более сложный, но распространенный сценарий освещения. На этом примере доминирующий свет исходит слева, создавая тени справа. Справа есть второй источник света, но не слишком яркий, он освещает дальнюю правую часть тела Анры. В результате на полу образуются две тени. Та, что слева, менее насыщена, так как создается более тусклым источником света.

Подходы к прорисовке теней

Когда дело доходит до добавления теней к иллюстрации, у художников есть масса возможных техник. Посмотрите, как на этот простой рисунок парня в капюшоне можно добавить теней при помощи четырех различных методов.



Исходный набросок



Густая тень

При таком подходе художник проводит резкую линию между светом и тенью и затем закрашивает затемненные участки сплошным черным цветом. Это смелый выбор. Как можно заметить, в таком случае приходится жертвовать деталями. Его глаза на месте, но в этом варианте зритель не может их увидеть.



Экранный тонирование

В большинстве издаваемых сегодня мангах в той или иной степени используется экранное тонирование, когда оттенки серого создаются с помощью тысяч крошечных точек. Хотя некоторые все еще накладывают такие тона вручную, большое распространение получает метод достижения подобного эффекта при помощи компьютерных программ.



Штриховка

Здесь все тени изображены рядами параллельных линий, которые вместе имитируют область серого цвета. Это проверенная временем техника, она смотрится очень красиво, особенно когда выполнена мастером. Даже в той манге, где большинство теней будут нанесены экранным тонированием, может применяться этот метод.



Тени карандашом

Среди всей манги, которую можно найти в продаже, книги с иллюстрациями, выполненными карандашом, а не чернилами, — это большая редкость. Однако тени могут быть очень красиво прорисованы даже карандашом, и ты можешь применить этот способ при создании обложки или любой другой красивой иллюстрации.

Рисуем логотип для твоей манги

Что я особенно люблю делать еще на раннем этапе работы над новой мангой, так это придумывать логотип — то, как название будет выглядеть на обложке после публикации. Мне кажется, это отличный способ мотивировать себя. Наличие логотипа делает весь проект более реальным, как будто он находится всего в одном шаге от того, чтобы попасть на полки книжных магазинов.

Любой знаток шрифтов скажет тебе, что шрифты используются повсеместно — даже тот текст, который ты сейчас читаешь, набран определенным шрифтом, — и он оказывает влияние на то, как ты воспринимаешь прочитанное. Поэтому тебе нужно подумать о преобладающем настроении в твоей истории, а затем подобрать шрифт, который лучше всего его передает.

Давай посмотрим на слова «Логотип», написанные в разных стилях, и на то, какое настроение они передают.



Футуристичное начертание

Ну, слова те же, но в этот раз они вызывают у нас совсем другие чувства, не так ли? Все строки написаны аккуратным и резким курсивом, что наводит на мысль о некой высоко-технологичной точности, имеющей нечеловеческий характер. Если бы я увидел такой логотип, я бы подумал, что сейчас буду читать научно-фантастический боевик или, возможно, шпионскую историю о последних достижениях техники.



Начертание пером

Здесь мы видим надпись, которая выглядит так, словно нарисована старой кистью для каллиграфии. В ее облике есть что-то естественное и первобытное, а неровные края будто повествуют о мире дикого и неудержимого. Если бы я хотел написать историю, действие которой происходит в таинственном королевстве, где тысячелетиями соблюдаются древние традиции, именно такой логотип я бы придумал.

Фэнтезийное начертание

Конечно, логотип может быть не только текстом. Используя рисунок меча в этой версии, я практически обещаю читателю, что мечи будут центральным объектом истории. Надпись напоминает старинные письма, из-за чего читатели будут ожидать историю вроде «Властелина колец» или, по крайней мере, сюжет, который будет развиваться в Европе Средневековья.

Если ты уже работаешь над своей собственной историей, почему бы не попробовать придумать для нее логотип? Возможно, ты почувствуешь, как это мотивирует, и найдешь в себе силы продолжить и довести историю до конца.

Придумываем обложку

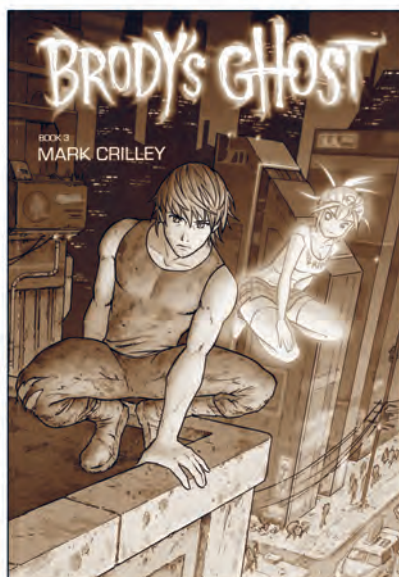
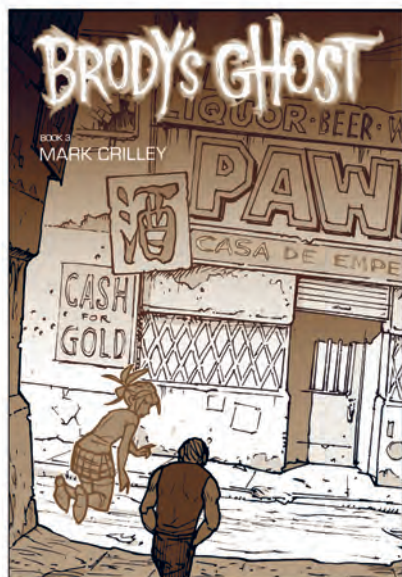
Забудь, что нельзя судить о книге по ее обложке. Дело в том, что в глазах издателя обложка — самый важный элемент, который будет ассоциироваться с историей. Поэтому она проходит через наибольшее количество редакций и правок.

Вот несколько моментов, которые следует иметь в виду, когда ты сядешь за стол, чтобы разработать обложку для своей манги.



Обложка и сцены из манги

Когда ты работаешь над разметкой страниц, ритм сцен диктует все. Твоя главная забота — это сделать так, чтобы все кадры работали гармонично, создавая цельное повествование. Обложка больше похожа на солиста. Она существует отдельно и не может быть просто фрагментом истории.



Миниатюрные наброски

Никогда не приступай к окончательной работе над своим творением с первым, что придет на ум. Профессиональный художник делает кучу эскизов, постепенно приходя к той композиции, которая ему больше всего понравится в итоге.

Эскизы обложки

Вот некоторые из набросков, которые я делал для обложки шестой книги «Призрак Броуди». На двух эскизах слева я поиграл с различными элементами, меняя их размер и расположение. Каждый из них по-своему хорош, но ни один не передает драматичную развязку книги. В конце концов я пришел к смелому дизайну и поместил персонажа-убийцу Пенни на передний план. Убедись, что ты делаешь то же самое и думаешь о других вариантах донести свою мысль.

Сравнение обложки и сцены из манги

Вот две версии обложки «Призрака Броуди», книги № 3. Справа — фактическая опубликованная обложка. Слева я попытался использовать в качестве обложки кадр из сюжета. Персонажи слишком маленькие и стоят спиной к читателю. Издатели же хотят, чтобы герои книги занимали большую часть обложки, а их лица были видны.

Раздумывая над различными вариантами оформления обложки своей манги, убедись, что это сознательный выбор, а не просто очередной рисунок. Обложка должна быть смелой, запоминающейся и вызывать в людях интерес к тому, что внутри.

Создаем обложку

Вот мы и подошли к последнему пошаговому уроку № 40, так что давай сделаем его особенным. Настало время создать дизайн обложки своей собственной манги. Не только иллюстрации, но и логотипа. Пусть этот урок объединит все то, что ты узнал о создании персонажей, их позах и даже раскрашивании.

Blushies
Blushies
Blushies

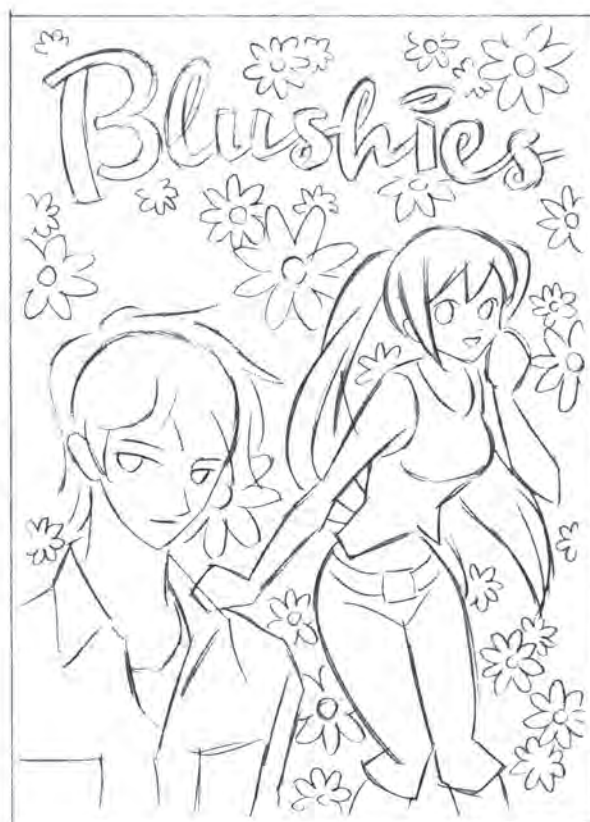
1 Рисуем логотип

Начни с дизайна логотипа для своей манги. Нужен хороший шрифт? Посмотри на шрифты в своем компьютере, чтобы почерпнуть вдохновение. И отложи первый вариант в сторону. Нарисуй несколько вариантов и выбери тот, что тебе больше всего нравится.



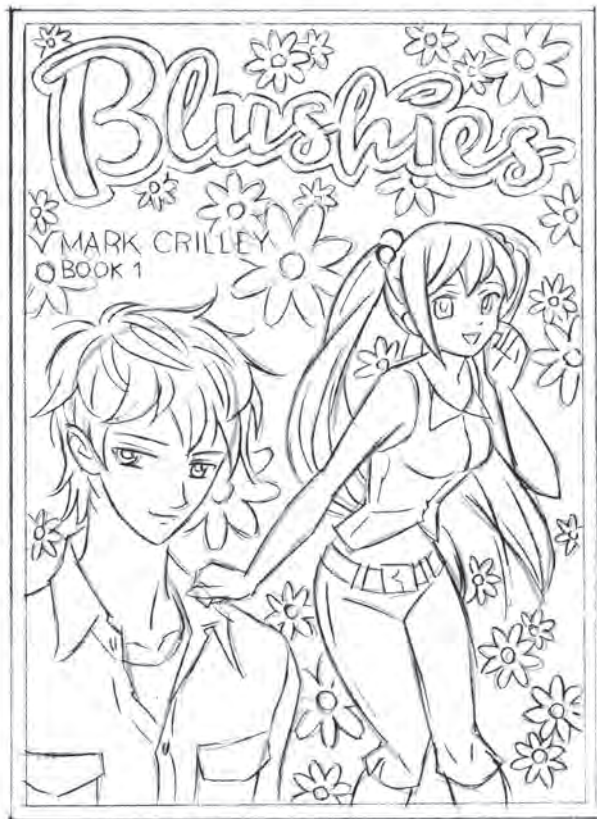
2 Попробуй сделать несколько миниатюрных эскизов

Теперь сделай несколько эскизов для обложки. Пусть они будут небольшими и неаккуратными, так ты сможешь нарисовать побольше, экспериментируя с различными элементами. Твой дизайн не обязательно должен быть похож на то, что нарисовано у меня в примере. Сделай по-своему!

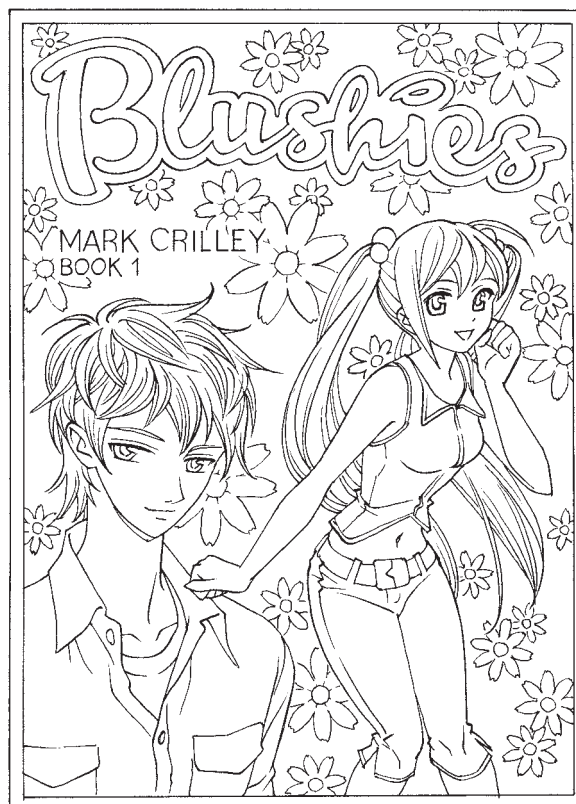


3 Нарисуй эскиз побольше

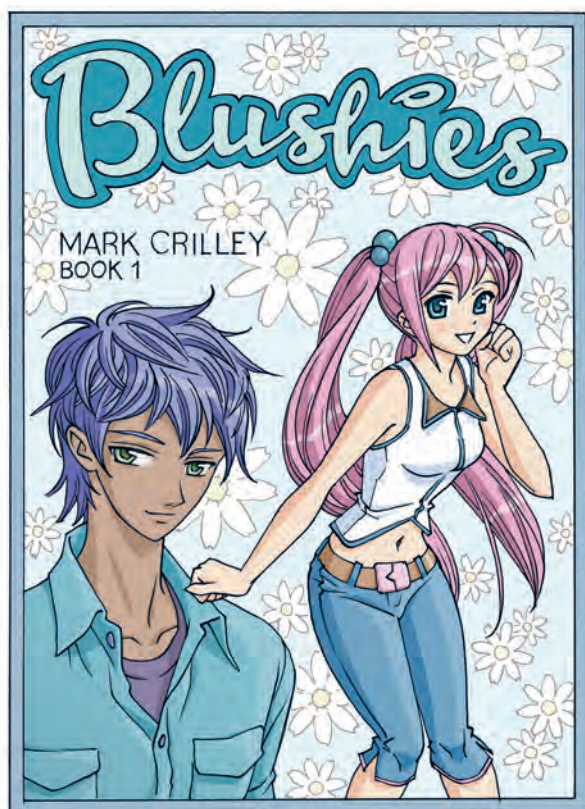
Как только твой миниатюрный эскиз будет готов, перерисуй его контуры в большем масштабе. Ты можешь выбрать любой размер, который пожелаешь, но обычно художники работают с большими обложками размером не меньше листа офисной бумаги. Ты даже можешь выбрать формат больше, если считаешь, что осилишь и это.



4 Продолжай прорабатывать линии и детали
Продолжай прорабатывать линии карандашом до тех пор, пока тебя не устроит то, что получается. Обычно, когда манга издается, логотип рисуется отдельно и потом добавляется при помощи программы. Но если у нас макетная версия, то ничего, если ты нарисуешь его вместе с основной иллюстрацией.

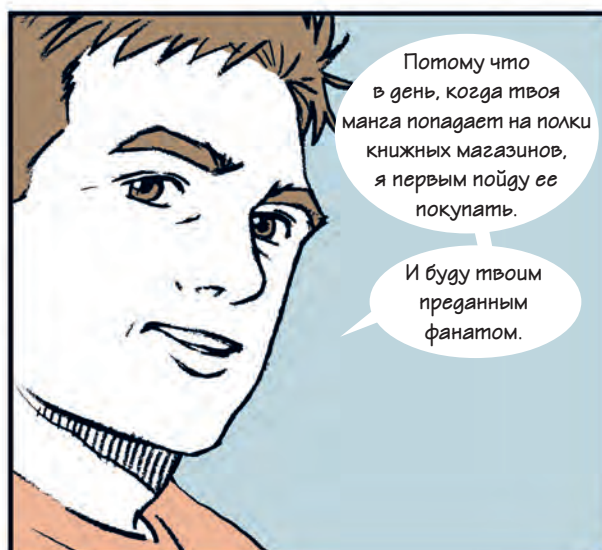
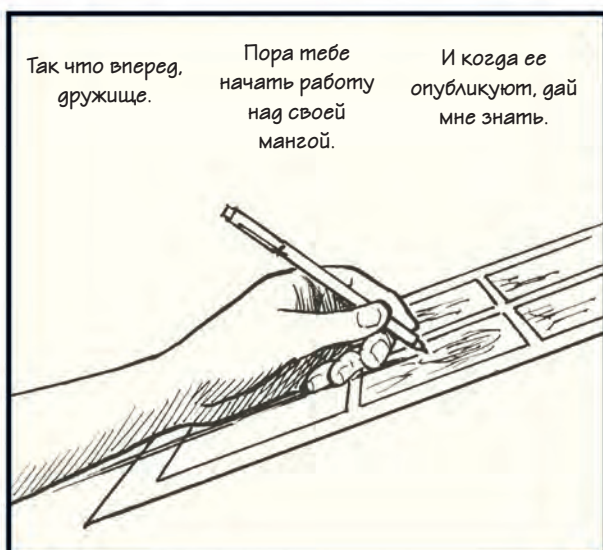
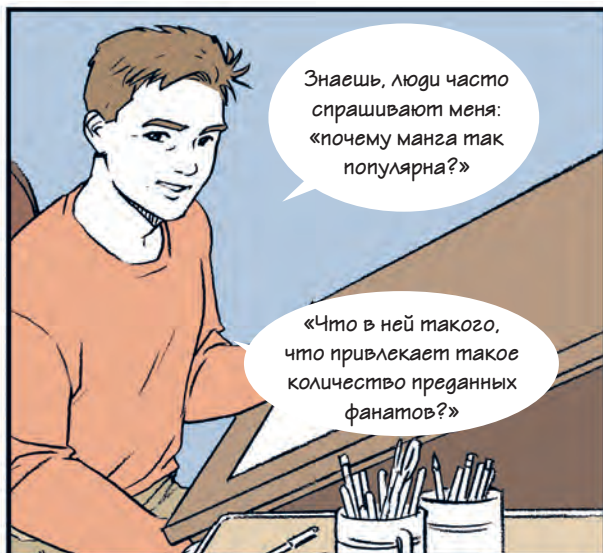


5 Обведи рисунок
Теперь обведи все линии. Не торопись. Хорошая обводка требует от тебя внимания и сосредоточенности. Когда дело доходит до обложки, важно показать свое мастерство. Дай чернилам высохнуть, затем сотри все карандашные линии.



6 Раскрась обложку
Раскрась свою иллюстрацию либо традиционным образом при помощи маркеров, либо при помощи программного обеспечения. Если ты выбрал традиционный способ, попробуй разные варианты цветовых схем на парочке ксерокопий, прежде чем наносить цвет на твой обведенный оригинал. Снимаю шляпу: ты только что разработал и нарисовал обложку в цвете, это бесспорно самый сложный урок во всей серии книг «Рисуем мангу».

Заключение



Алфавитный указатель

- Борода, 28–29
Брови, 7, 12, 14, 16, 18, 24, 26, 30, 34, 91, 117
Броня, 104–105
Бумага, 6
- Волосы и прически
В движении, 70–71
Косичка, 31
Меняем прическу, 31
Детали, 15, 19, 24–25
Женские прически, 11, 13, 17, 20–23, 26–27, 30–33
Придумываем прическу с нуля, 21
Мужские прически, 15, 19–20, 24–25, 29
Хвостик, 13, 23
Собранные волосы, 75
- Возраст, как передать возраст, 28–29
- Глаза, 7
Мультяшные, 22–23
Темное фэнтези, 16
Реалистичные, 18
Стиль сёдзё (женские персонажи), 12–13
Стиль сёдзё (мужские персонажи), 14–15
- Двухцветный метод, 112
Детали, 24–25
- Женские позы
Динамичные, 46–48
Принужденная перспектива, 61
Женского персонажа несут на руках, 62–64
Усиливаем действие, 57
Бег, 54–56
Сёдзё, 72–75
Зажатая и естественная позы, 49, 65
- Животные
Мультяшные, 38–39
Кошка, 38–39, 92–93
Собака, 40–41
Вымышленные, 76–79
Реалистичные, 40–41
- Законы анатомии, 45
- Карандаши, 6
Клячка, 6
Когти ящерицы, 83
Косичка, 31
Костюм горничной, 26–27
Костюмы, см. Одежда
Крылья, 100–101
Кулак, 84
- Линейка, 6
Логотипы, 120–123
- Макет страницы, 106–107
- Маркеры, 114–115
- Материалы для рисования, 6
- Меха-роботы, 86–88
- Монстры, 80–82
Детали, 83
- Мужские позы
Мальчик несет девочку, 62–64
Ракурс, 58–60
Поза стоя, 50–52
Зажатая и естественная позы, 53
Схватка на мечях, 66–68
Поза с мечом, 69
- Мультяшный стиль, 22–23
- Начертание, леттеринг, 120
- Нос, 12, 14, 16, 18, 22, 24, 28, 30, 32, 34, 36, 73
У животных 38, 41
- Обложка, 121–123
- Одежда
В движении, 71
Дизайн одежды, 97
Нарядная, 102–103
Броня в стиле фэнтези, 104–105
С оборками, 15, 99, 102–103
Ленты, 98
Воротник рубашки, 98
Складки, 17, 19, 23, 25, 27–29, 35, 52, 60, 63, 68, 74, 84, 98–99, 111
- Ожерелье, 17
- Окружение, 110–111
- Персонажи
Чиби, 90–94
Постоянство, 36–37
Создание, 11
Нечеловеческие, 34
Научной фантастики, 32–33
- Перспектива, 33, 108–109
- Принужденная перспектива, 61
- Перья, 100–101
- Поза «взгляд из-за плеча», 13
- Позы, см. также
Женские позы
Мужские позы
Позы действия, 70–71
Рисуем как в жизни, 45
Динамичная, 46–48
Ракурс, 58–61
Повышаем интенсивность действия, 57
«Взгляд из-за плеча», 13
Сёдзё, 72–75
- Пропорции, 14, 30, 38, 46, 54, 74, 80
- Преувеличенные, 30, 61
- Черт лица, 14
- Рук и пальцев, 74, 84–85
- Ракурс, 58–60
Уровни ракурса, 61
- Раскадровка, 106–107
- Раскрашивание
Компьютерными программами, 116–117
Маркерами, 114–115
- Ресницы, 7, 13, 15, 22
- Роботы
Меха, 86–88
Типы, 89
- Рога, 83
- Рот, 12, 14, 16, 18, 22, 24, 28, 30, 32, 34, 36, 73
У животных 38, 40
- Руки, 84–85
Покрытые шерстью, 83
- Ручки, 6
- Сережки, 16
- Скамейка, 110–111
- Спич-бабл, выноска с текстом, 106
- Стили рисования, 10
- Стиль реалистичный сёнэн, 18–19
- Стиль сёдзё
Милота, 12–13
Элегантный, 14–15
Позы, 72–75
Реалистичный, 30–31
- Темное фэнтези, 16–17
- Тени, 118
Цвет, 113
Проработка, 119
- Тени карандашом, 119
- Точилка, 6
- Униформа
Горничной, 26–27
Военная, 28–29
Школьная форма-матроска, 23
- Уши, 12, 14–18, 22, 34
Животных, 38–41, 76–78, 79, 92–93
- Фотореференс, 108–109
- Цвета, 112–113
Теплые и холодные, 112
- Черты лица, см. также отдельные черты лица
- Пространственные соотношения, 36
- Чиби
Девочка с котенком, 92–93
Схватка на мечях, 90–91
- Чокер, 17
- Шерсть, 39–41
- Шея, 17, 19, 24
- Шипы на голове, 35
- Штриховка, 119
- Экранный тонирование, 119
- Язык тела, 65
- Ясность, 106

Об авторе



Марк Крилли — автор нескольких графических новелл и серии книг художественной прозы, его работы были номинированы на премию Айснера 13 раз, среди них «Акико», «Billy Click», «Miki Falls» и «Brody's Ghost». Также он автор бестселлера «Рисуем мангу с Марком Крилли» (Impact Books, 2012). С того момента как его включили в список «It List» журнала «Entertainment Weekly» в 1998 году, Крилли посетил сотни конференций по всему миру и стал учителем рисования № 1 по количеству подписчиков на Ютубе, где он создает ролики по рисованию, которые посмотрели более 300 миллионов раз. О нем писали журналы «USA Today», «New York Daily News» и «Disney Adventures», а также рассказывали телеканалы «CNN Headline News» и «Comcast OnDemand». Посетите его веб-сайт: markcrilley.com.



УДК 741(075.4)
ББК 85.14я7
K82

Manufactured in USA. All rights reserved.
No part of this book may be reproduced in any form or by any electronic or mechanical means including information storage and retrieval systems without permission in writing from the publisher, except by a reviewer who may quote brief passages in a review. Published by IMPACT Books, an imprint of F+W Media, Inc., 10151 Carver Road, Suite 200, Blue Ash, OH 45242.
(800) 289-0963. First Edition.

Крилли, Марк.

K82 Рисуем мангу 3. Курс по созданию персонажей с Марком Крилли / Марк Крилли ; [перевод с английского М. Савицкого]. — Москва : Эксмо, 2023. — 128 с. — (Учимся рисовать аниме и мангу).

ISBN 978-5-04-169490-6

Встречай третью часть популярного руководства по рисованию манги от самого известного американского мангаки Марка Крилли! В этой книге собрано еще больше полезных пошаговых уроков по рисованию в стиле аниме! Ты узнаешь все о рисовании необычных персонажей в уникальных стилях (от мехароботов до милых чиби), научишься создавать правильную раскадровку для комикса, а также логотип и обложку для собственной манги! Автор поделится полезными советами и лайфхаками, которые помогут каждому желающему стать настоящим мангакой. Пройди полный курс создания манги вместе с Марком Крилли!

УДК 741(075.4)
ББК 85.14я7

© М. Савицкий, перевод на русский язык, 2022
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

ISBN 978-5-04-169490-6

Таблица перевода в метрическую систему

Чтобы преобразовать	в	нужно умножить 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

Все права защищены. Книга или любая её 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 её части без согласия издателя является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание для досуга
УЧИМСЯ РИСОВАТЬ АНИМЕ И МАНГУ

Крилли Марк

РИСУЕМ МАНГУ 3

КУРС ПО СОЗДАНИЮ ПЕРСОНАЖЕЙ С МАРКОМ КРИЛЛИ

Главный редактор *Р. Фасхутдинов*
Руководитель направления *М. Терёшина*
Ответственный редактор *Л. Арангулова*
Литературный редактор *Д. Переплётова*
Младший редактор *Д. Левандовская*
Художественный редактор *Е. Анисина*
Компьютерная верстка *Н. Билюкина*
Корректоры *В. Шабанова, Д. Жуков, В. Муравьёва*

Страна происхождения: Российская Федерация
Шығарылған елі: Ресей Федерациясы

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

Интернет-магазин: www.book24.ru

Интернет-магазин: www.book24.kz

Интернет-дуken: www.book24.kz

Импортёр в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».
Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибьютор и представитель по приему претензий на продукцию,
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»
Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды
қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС,
Алматы қ., Домбровский көш., 3-а, литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.
Сертификация туралы ақпарат сайтта: www.eksmo.ru/certification
Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ
о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»
www.eksmo.ru/certification
Өндірген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Дата изготовления / Подписано в печать 15.09.2022. Формат 60x84¹/₈.
Гарнитура «Univers LT CYR». Печать офсетная. Усл. печ. л. 14,93.
Тираж экз. Заказ



ISBN 978-5-04-169490-6



9 785041 694906 >

В электронном виде
скачать на www.litres.ru

ЛитРес:
одно чтение до востребования



book 24.ru

Официальный
интернет-магазин
издательской группы
«ЭКСМО-АСТ»



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

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



Третья часть одного из главных
бестселлеров по рисованию
«Рисуем мангу с Марком
Крилли» покажет, как создать
запоминающихся персонажей
манги и вдохнуть жизнь в
каждый рисунок!

Пройди полный
путь создания
своего героя
вместе с самым
популярным
американским
мангакой!

В КНИГЕ ТЫ НАЙДЕШЬ:

- **Все о персонажах и стилях** – от анатомии до одежды и причесок. Узнай, как рисовать элегантных героев в стиле сёдзэ, таинственных персонажей в стиле темное фэнтези, милых чиби, мультяшных животных и даже инопланетян!
- **Все о позах и действиях** – от зажатых и естественных до динамичных и боевых. Научись создавать романтические позы в стиле сёдзэ, рисовать сцены с боем на мечах, запоминающиеся позы для фантастических монстров и даже меха-роботов.
- **Все о последних штрихах** – от работы со светотенью до готового комикса. Доведи свою мангу до идеала: добавь деталей к образам персонажей, узнай, как сделать правильную раскадровку, создай запоминающийся логотип и яркую обложку!

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

ISBN 978-5-04-169490-6



9 785041 694906 >

БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

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

📱 bombora.ru 📺 bomborabooks 📺 bombora