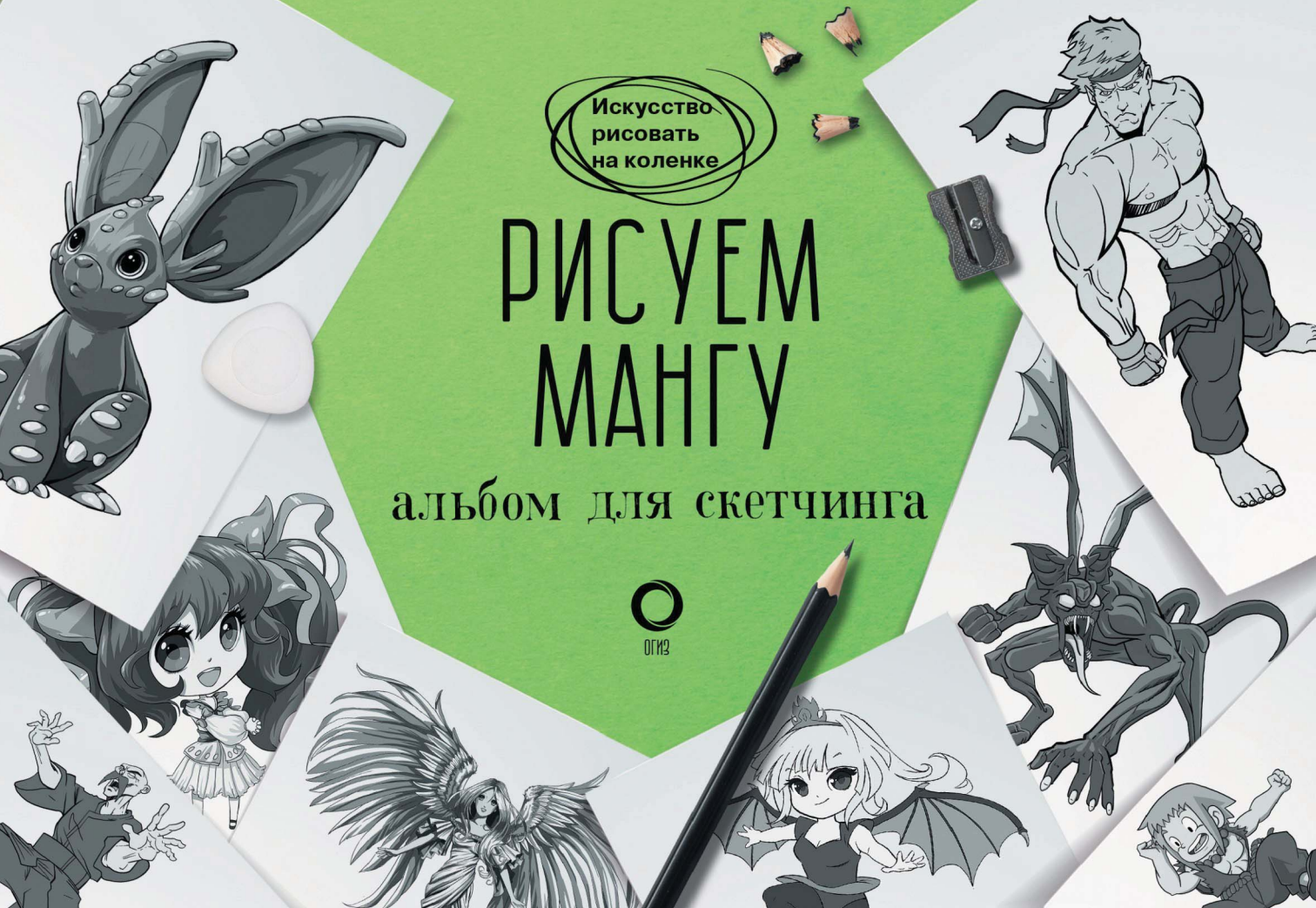


Искусство
рисовать
на коленке

РИСУЕМ МАНГУ

альбом для скетчинга





РИСУЕМ МАНГУ

альбом для скетчинга



УДК 741(075.4)
ББК 85.15я7
П41

Публикуется с разрешения Arcturus Holdings Limited

Все права защищены. Любое использование материалов данной книги, полностью или частично, без разрешения правообладателя запрещается

Пауэл, Марк.
П41 Рисуем мангу. Альбом для скетчинга / М. Пауэл, Д. Нил ; пер. с англ. яз. Л. Степановой. — Москва : Издательство АСТ, 2021. — 112 с. — (Искусство рисовать на коленке).

ISBN 978-5-17-134180-0 (рус.)

ISBN 978-1-78950-219-0 (англ.)

Из этой книги вы узнаете:

- как рисовать персонажей в различных классических стилях манги, включая кодомо, сёнен, сёдзё, дзёсэй и сэйнэн;
- как создавать целые сценарии для вашей работы от умильных фей и девочек в стиле «баблгам» до жестких демонов, воинов-монахов и меха;
- как распланировать, нарисовать и полностью оживить ваших персонажей, а затем использовать практические страницы для копирования приведенных здесь рисунков или для создания ваших собственных уникальных версий героев.

УДК 741(075.4)
ББК 85.15я7

ISBN 978-5-17-134180-0 (рус.)
ISBN 978-1-78950-219-0 (англ.)

© Arcturus Holdings Limited
www.arcturuspublishing.com
© Оформление. ООО «Издательство АСТ», 2021

12+

Марк Пауэл, Дэвид Нил
РИСУЕМ МАНГУ

Альбом для скетчинга

Искусство рисовать на коленке
Учебное пособие

Перевод с английского Л. Степановой

Заведующая редакцией Ю. Даник. Ответственный редактор Д. Островская
Технический редактор Н. Чернышева. Дизайн обложки Д. Агаонов
Компьютерная верстка Ю. Анищенко. Корректор О. Башлакова

Подписано в печать 20.10.2020. Формат 60×84/16. Усл. печ. л. 6,5.
Печать офсетная. Бумага офсетная. Гарнитура Petersburg.
Тираж экз. Заказ № .

Общероссийский классификатор продукции
ОК-034-2014 (КПЕС 2008): 58.11.1 — книги, брошюры печатные

Произведено в Российской Федерации. Изготовлено в 2021 году
Изготовитель: ООО «Издательство АСТ»
129085, РФ, г. Москва, Звёздный бульвар, д. 21, стр. 1, ком. 705, пом. 1, 7 этаж
Наш электронный адрес: www.ast.ru. E-mail: ogiz@ast.ru

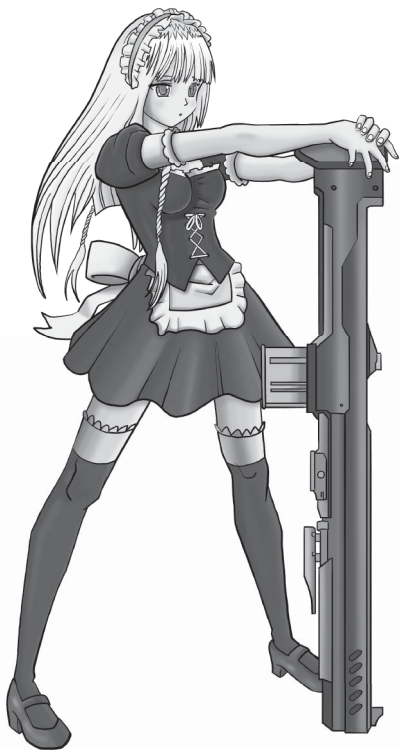
«Баспа Аста» деген ООО
129085, Мәскеу қ., Звёздный бульвары, 21-үй, 1-құрылыс, 705-бөлме, 1 жай, 7-қабат.
Біздің электрондық мекенжайымыз: www.ast.ru
Интернет-магазин: www.book24.kz
Интернет-дүкен: www.book24.kz
Импортёр в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».
Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибьютор и представитель по приему претензий на продукцию в республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»
Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды қабылдаушының өкілі
«РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Домбровский көш., 3«а», литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 2 51 59 89,90,91,92; Факс: 8 (727) 251 58 12, вн. 107;
E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген. Өндірген мемлекет: Ресей.

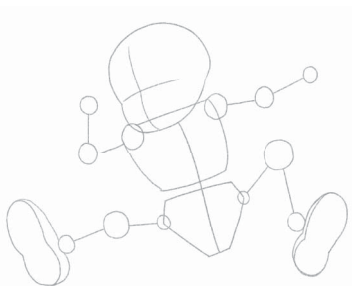
Введение

В этой книге вы найдете все, что вам нужно знать, чтобы успешно рисовать персонажей манги. Используя простую пошаговую систему, мы проведем вас от начала – создания базовой фигуры – до полноцветного динамичного рисунка, которым вы сможете гордиться.

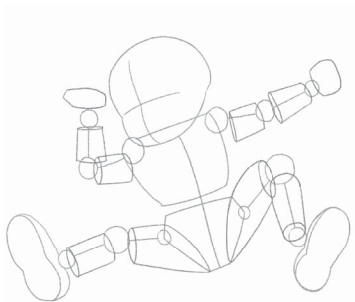
На протяжении всей книги мы также будем давать вам конкретные советы, связанные с рисованием в различных стилях – от кодомо до дзёсэй.

Итак, возьмите свои ручки и карандаши и приготовьтесь войти в мир мутировавших монстров, маниакальных мастеров боевых искусств и прочих всевозможных персонажей!





1. Базовая фигура персонажа, состоящая из простых линий.



2. Базовая фигурка обретает плоть.

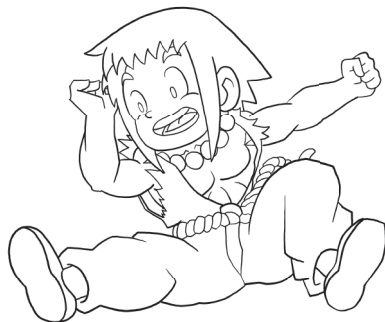


3. Завершение рисования основной массы тела персонажа и добавление дополнительных деталей.

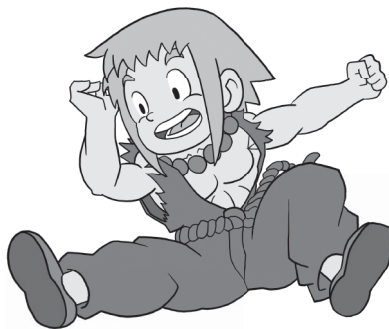


4. Изображение одежды и любых аксессуаров.

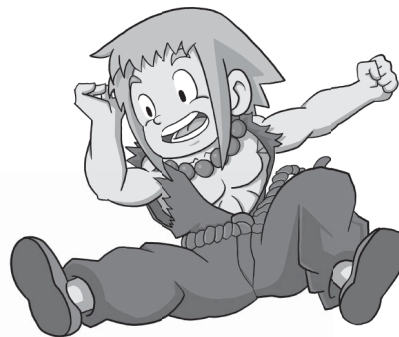




5. Этап обведения линий рисунка чернилами, на котором базовый рисунок приобретает законченный вид.



6. «Плоское» окрашивание. Наносятся более светлые оттенки выбранных цветов, чтобы подобрать цветовую гамму.



7. Определение положения источника света и добавление теней с помощью более темных оттенков выбранных цветов для придания объема вашему персонажу.



Основные инструменты

Для того чтобы рисовать мангу, вам не понадобится много сложных, дорогих инструментов – многие из них можно купить в обычном магазине канцелярских товаров. Остальные можно найти в любом магазине художественных принадлежностей или в Интернете.

КАРАНДАШИ

Это, вероятно, самый главный инструмент для любого художника. Важно найти тот тип карандаша, которым вам будет удобно работать, так как вы будете тратить много времени, работая этим инструментом.

Графит. Вам знакомы графитовые карандаши – грифель в деревянном футляре. Карандаши различаются по степени мягкости грифеля – от самых мягких, 9В, до самых жестких – 9Н. Твердые карандаши служат дольше и меньше размазываются по бумаге. Большинство художников используют карандаши HB, твердость которых находится точно в середине шкалы твердости.



Графитовый
карандаш

Механический
карандаш

Механический карандаш. В корпус этих карандашей вставляется кусок грифеля, который можно заменять. Плотность грифелей варьируется так же, как плотность обычных графитовых карандашей. Вам не нужно точить их – вы просто по мере стачивания грифеля выталкиваете наружу новый его участок.

ЧЕРНИЛЬНЫЕ РУЧКИ

После того, как вы нарисовали персонажа или сцену карандашом, вам нужно будет обвести основные линии, чтобы получить четкое и цельное изображение.

Шариковая
ручка



Маркер

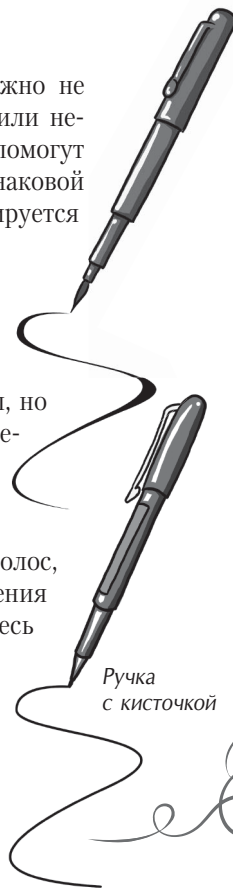
Шариковые ручки. Стандартные шариковые ручки идеально подходят для того, чтобы обвести линии вашего рисунка. Толщина стрижней ручек может быть разной, как и способ доставки чернил к шарикю. Линии качественной, пусть и более дорогой шариковой ручки выглядят лучше, да и сама такая ручка прослужит вам дольше, чем несколько дешевых шариковых ручек.

Маркеры. Стандартные маркеры различной толщины идеально подходят для раскрашивания рисунков и нанесения теней, так как они обеспечивают стабильную и равномерную подачу чернил. Ими можно наносить цвет слоями, проводя маркером линии поверх уже существующих или повторно нанося краски на ту же самую область.

КАПИЛЛЯРНАЯ РУЧКА

При рисовании мелких деталей важно не сделать линии слишком толстыми или неравномерными. Ручки этого типа помогут вам проводить тонкие линии одинаковой толщины. Кончик такой ручки варьируется от 0,005 мм до 0,8 мм.

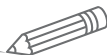
Капиллярная ручка



РУЧКА С КИСТОЧКОЙ

Эти ручки напоминают фломастеры, но у них вместо пера кисть. Изменяя величину приложенного давления, вы можете менять толщину линии на бумаге. Они отлично подходят для рисования струящейся одежды и волос, а также для любых способов нанесения краски на рисунок. Потренируйтесь в использовании этого инструмента, чтобы понять, как кисть реагирует на изменение давления и угла наклона.

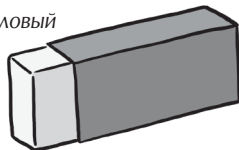
Ручка
с кисточкой



Ластики

Вы можете купить мягкие, разминаемые резинки-клячки, из которых можно сформировать ластик любой формы для стирания небольших областей или очищать ими большие участки рисунка. Также нужно иметь традиционный универсальный жесткий ластик. Очень удобен белый виниловый ластик, который обеспечивает правильный баланс между мягким стиранием грифеля и минимальным крошением ластика без повреждения бумаги.

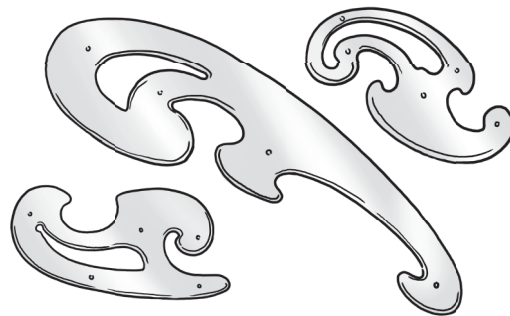
Белый виниловый ластик



Стандартный ластик



Резинка-клячка



ЛЕКАЛА

Набор лекал для художника является вспомогательным средством для рисования криволинейных фигур. Многие наборы лекал включают в себя шаблоны кругов, вырезанные в центре лекал, чтобы их можно было использовать и для рисования окружностей.



Синий карандаш. Эти карандаши используются художниками для планирования будущей работы, так как линия синего карандаша не будет отображаться при копировании или сканировании на компьютере. Это позволяет художнику опробовать различные позы или заменять целые части тела персонажа по мере того, как у него будет меняться представление о герое, до тех пор, пока карандашный набросок не удовлетворит его полностью.



Различные стили манги

Для некоторых людей все изображения из индустрии манги и аниме кажутся очень похожими, и они считают, что все это – просто рисунки симпатичных персонажей с большими глазами. Однако это очень далеко от истины. Точно так же, как в индустрии комиксов на Западе существует большое разнообразие различных стилей и целевых аудиторий, то же самое можно сказать и про мир манги. Вот некоторые из них.

Кодомо

Стиль кодомо появился в конце XIX века, чтобы научить японских детей грамоте. Эти манги ориентированы главным образом на младших детей (кодомо – японское слово, обозначающее «ребенок») и содержат истории, которые учат отличать правильное от неправильного. Большинство из них – это самостоятельные истории, состоящие из одного выпуска или одной полосы, хотя некоторые манги кодомо состоят из множества эпизодов, которые переходят из выпуска в выпуск.

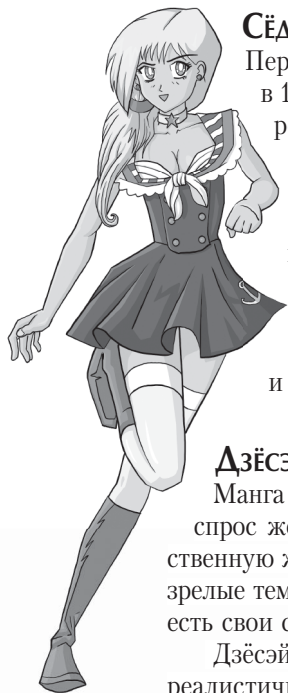
Персонажи кодомо – обычно милые животные или фигурки в стиле чиби с маленькими телами, большими головами и большими блестящими глазами.





СЁНЭН

В Японии «сёнэн» означает «комикс для мальчика». Он зародился в XVIII веке, а с 1895 года манга сёнэн стала набирать популярность, пик которой пришелся на 1950-е и последующие годы. В этих историях в основном действуют главные герои мужского пола, поодиночке или в команде самостоятельно добивающиеся успеха. Цель манги состоит в том, чтобы вдохновить целевую аудиторию мальчиков в возрасте 13 лет и старше. Сюжеты историй часто включают драки и научную фантастику, в них фигурируют гигантские роботы и мифологические монстры.



СЁДЗЁ

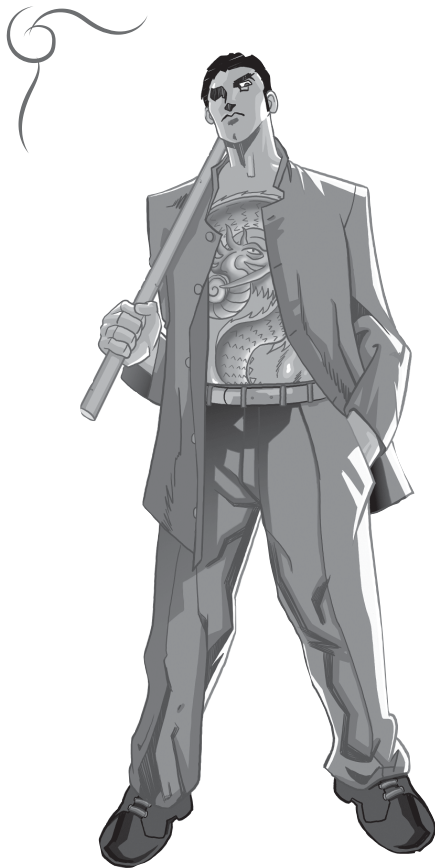
Первые журналы сёдзё («маленькая девочка») появились примерно в 1903 году. В конце 1960-х годов женщины начали играть ведущую роль в том секторе манги, в котором ранее доминировали мужчины – создатели этих историй. Манга сёдзё в первую очередь ориентирована на девочек в возрасте 10–18 лет. Это очень широкий диапазон историй – от исторической драмы до научной фантастики. Главные герои могут быть мужчинами или женщинами, а истории сосредоточены на романтических отношениях или эмоциях. В последние годы появились истории, основанные больше на самореализации и сильных эмоциональных связях между женскими персонажами.

ДЗЁСЭЙ

Манга дзёсэй («женский комикс») появилась в 1980-х годах в ответ на спрос женщин – офисных работников на мангу, описывающую их собственную жизнь. По мере того, как жанр расширялся, чтобы охватить более зрелые темы и сюжетные линии, продажи увеличивались, и у дзёсэй теперь есть свои собственные поджанры.

Дзёсэй предназначен для более возрастной целевой аудитории с более реалистичным и более графическим подходом к романтике в отношениях, чем сёдзё. Притом, что это манги для женской аудитории в возрасте





15–44 лет, удивительно, что совсем недавно контент был представлен исключительно мужскими персонажами. Вообще дзёсэй не приобрел популярности на Западе, возможно, потому, что его темы не так хорошо адаптируются для западных потребителей.

Сэйнэн

В конце 1960-х годов в ответ на растущую популярность манги сёэн, был создан жанр сэйнэн («молодой мужчина»). По мере того, как читатели сёэн стали взрослеть, им понадобился новый стиль, чтобы удовлетворить их интересы. Основной целевой аудиторией являются молодые люди в возрасте 18–30 лет, хотя манги этого жанра также охотно покупают и бизнесмены в возрасте 40 с лишним лет. Поскольку этот стиль больше ориентирован на сюжетную линию и взаимодействие персонажей, чем на действие, его легко спутать с жанром сёдзё.

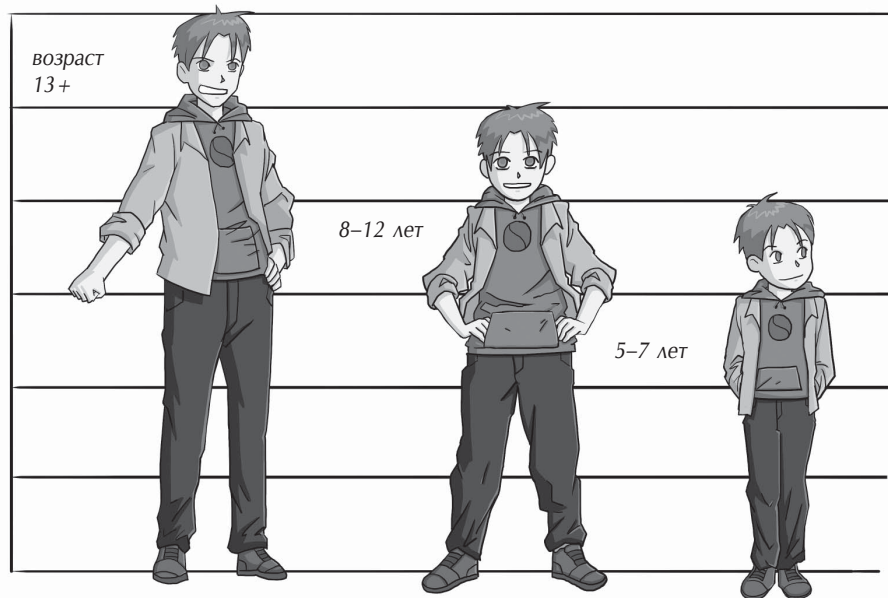
Масштаб: рисование фигур

При рисовании ваших персонажей очень важен правильный масштаб. Если размер верхней части тела не пропорционален размеру головы или нижней части тела, глаз зрителя мгновенно обнаружит, что что-то в изображении выглядит неправильно, независимо от того, насколько детализировано или красочно вы нарисовали рисунок в целом.

Проще всего измерять ваших персонажей «высотой головы». Это означает, что вы определяете базовый размер головы персонажа, а затем отсчитываете прочие размеры, опираясь на эту величину. Например, рост нормального взрослого человека равен семи высотам головы.

Как вы можете видеть на приведенном здесь рисунке, расстояние от подбородка до талии составляет около двух высот головы; от талии до лодыжек – около трех; а высота лодыжек и ступней равна высоте одной головы, что составляет в общей сложности семь голов.

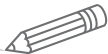




Если вам нужно нарисовать ребенка, помните, что у него другие пропорции, так как его голова изначально намного больше по отношению к росту. Тем не менее, придерживаясь правила определения пропорций на основании высоты головы, вы добьетесь хорошего результата. Здесь показаны три возраста детей, так что вы можете оценить разницу в их пропорциях.

По мере того, как ребенок растет, пропорции постепенно приближаются к взрослым.





Персонажи чибби

Конечно, решение проблемы масштаба становится немного сложнее, когда речь заходит о персонажах чибби, поскольку их привлекательность основана на том, что у них слишком большая голова по сравнению с остальной частью тела. Средний рост чибби – это в общей сложности две высоты головы, причем одна – собственно, голова от макушки до шеи, а вторая – от шеи до подошвы ног.

Как и в случае любого другого правила, здесь также могут быть исключения, например, большие головы, которые все же не подпадают под правило высоты двух голов. Слишком большая голова делает персонажа особенно привлекательным, поэтому ошибка не будет столь значительной.

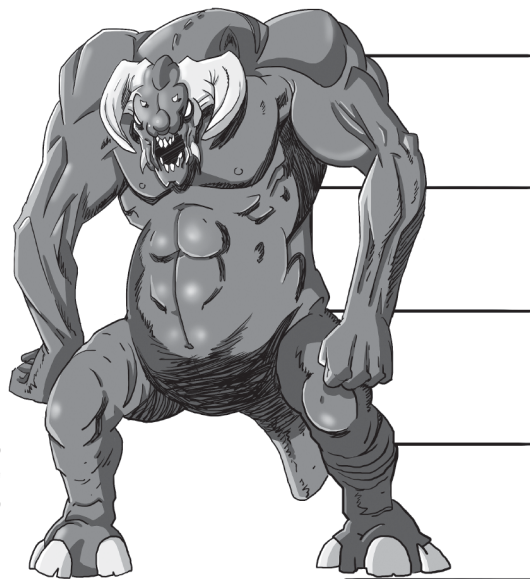


МАСШТАБ: МОНСТРЫ

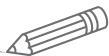
Когда вы рисуете монстров, применяются те же правила высоты головы. Однако, поскольку монстры, демоны и проч. являются фантастическими существами, вы можете поиграть с пропорциями, чтобы придать им вид, который еще более удален от реальности.



Монстр гуманоидного типа, нарисованный с соблюдением правила высоты головы.



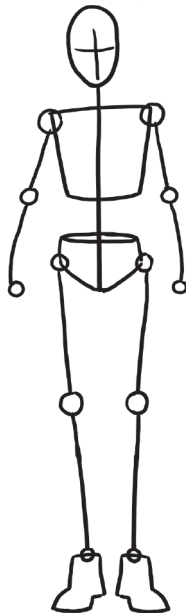
Голова этого существа нарушает правило пропорций – она слишком маленькая по отношению к телу.



Каркасы основных поз

Каркас фигуры является отправной точкой для любого изображения персонажа, поскольку он обеспечивает основу для его формы и позы. Каркас немного сложнее, чем обычная фигурка из палочек, так как в этом случае линии соединены кругами, обозначающими суставы, и каркас имеет некоторую ширину и форму, напоминая человеческий скелет. Используя эту конструкцию, вы сможете поставить своих персонажей в любую позу, сохраняя при этом их естественный и реалистичный вид.

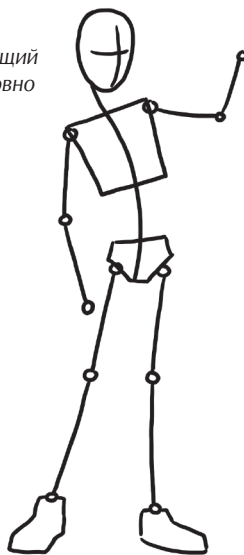
Вот несколько основных поз, которые вы можете использовать. На следующих страницах вы найдете дополнительную информацию о позах фигур движущихся и активно действующих персонажей.



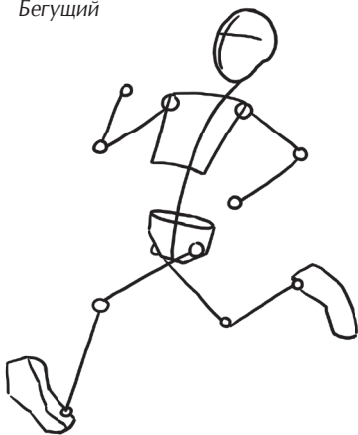
Стоящий
прямо



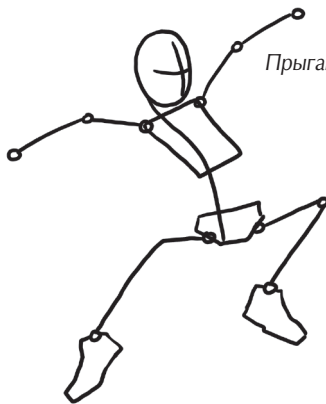
Стоящий
неровно



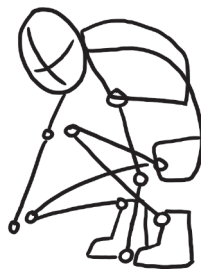
Бегущий



Прыгающий



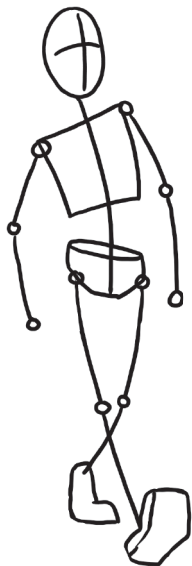
Сидящий
на корточках



Падающий

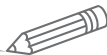


Идущий

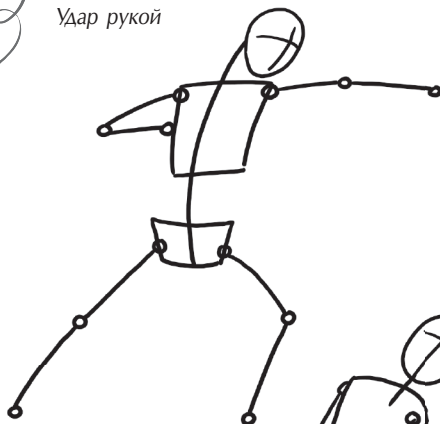


ДЕЙСТВИЕ

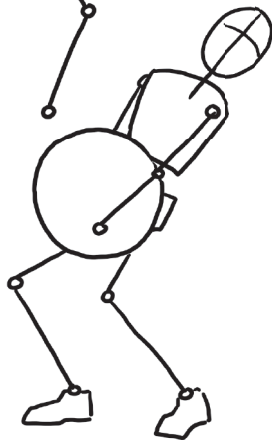
Как только вы почувствуете уверенность в своей способности рисовать основные каркасы поз, придет время добавить немного действия, иначе персонажи будут казаться статичными. Вы увидите, что передать характер движения не так уж и трудно, будь то борьба, прыжки, ныряние или полет.



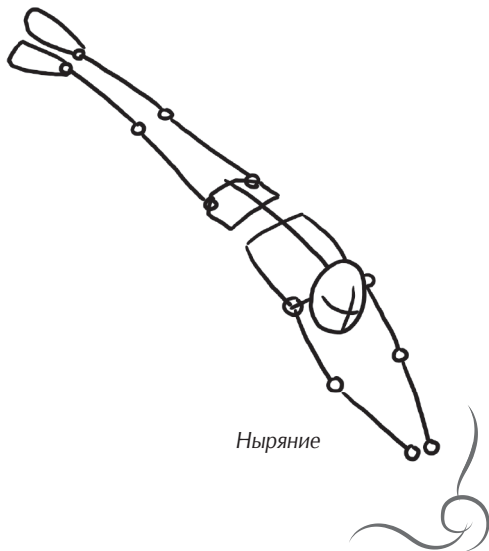
Удар рукой



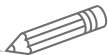
Удар ногой

Подъем
тяжестиВолочение
предмета

Ныряние



Использование каркаса с обозначенными суставами поможет вам сохранить пропорции фигуры. Обратите внимание, как зрительно меняется длина рук и ног, когда вы меняете их углы. Этот способ изображения называется ракурс, и, если сделать все правильно, можно добиться эффекта наиболее динамичной позы.

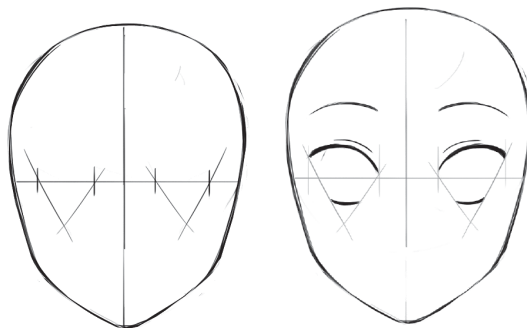


Основы анатомии: глаза

Глаза играют в манге важную роль, и многие люди определяют стиль изображения глаз прежде, чем они идентифицируют другие аспекты рисунка персонажа манги. Здесь приведены советы, которые помогут вам правильно расположить глаза и овладеть тонкостями их рисования, чтобы они оказывали максимальное воздействие на зрителя.

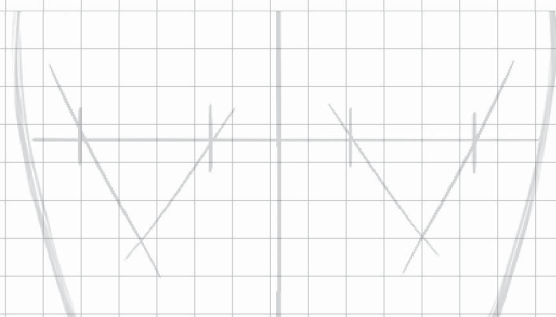
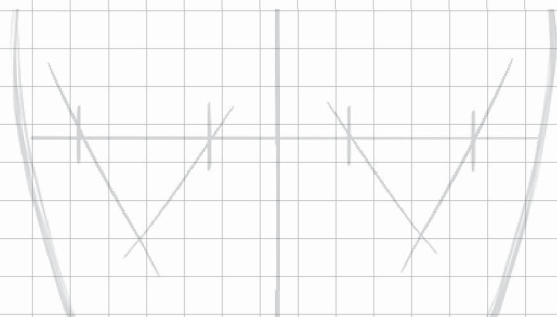
СОЗДАНИЕ ГЛАЗ

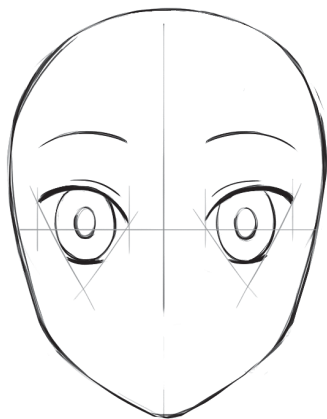
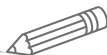
Прежде всего нарисуйте основную форму лица и разделите ее пополам по горизонтали и вертикали. Вдоль горизонтальной линии отметьте внешние и внутренние края глаз. После того, как вы нанесете две метки для каждого глаза, нарисуйте наклонные линии, чтобы сформировать V-образный контур под глазами. Там, где эти точки пересекаются, будут находиться нижние края глаз.



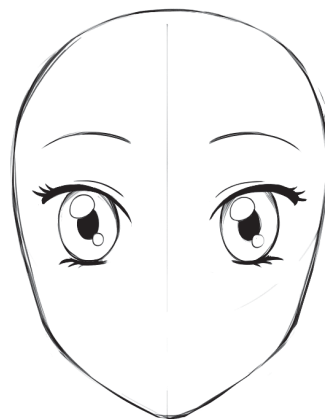
Нарисуйте кривые выше и ниже горизонтальной линии, чтобы изобразить верхние и нижние ресницы, добавьте еще одну пару кривых выше для бровей, но помните, что их вид может меняться в зависимости от эмоции, которую вы хотите изобразить.







Нарисуйте кривые на каждом глазу между двумя линиями ресниц, чтобы сформировать базовый рисунок радужки. Внутри нарисуйте меньшую версию кривой, повторяющую внешнюю, изображающую зрачки. Обратите внимание на то, что эти кривые остаются внутри направляющих, и при этом веко немного перекрывает радужку глаза, чтобы сделать выражение глаз спокойным и немного расслабленным.

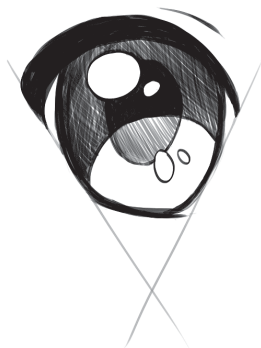


Нарисуйте меньшие круги поверх зрачка сверху и снизу и оставьте их белыми – они будут изображать блики – свет, отражающийся от поверхности глаза. Сделайте толще линии ресниц и добавьте несколько направленных вверх тонких линий по внешнему краю, которые будут изображать ресницы.





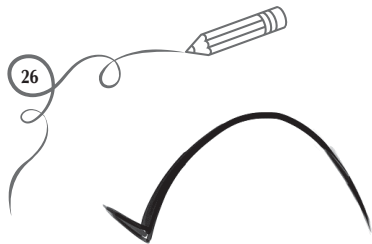
Оставляя белое пространство вокруг радужки, вы сможете изобразить удивленное или испуганное выражение глаз.



Штриховка на верхней части радужки обозначает тень, создаваемую верхним веком и ресницами, и придает взгляду большую глубину.



Крупные зрачки и радужка в сочетании с большим количеством бликов на глазу – хороший способ сделать глаза привлекательнее. Такой прием обычно используется в стиле чиби (чиби – стиль рисунка аниме-персонажей с маленьким туловищем и большой, практически соразмерной ему, головой. Обычно рост по правилам гайдов рисования чиби-персонажа составляет 3–5 высот головы).

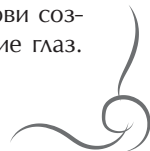


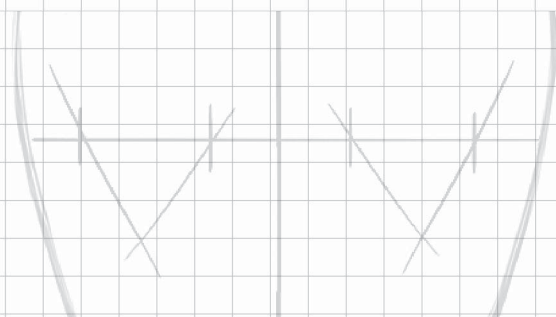
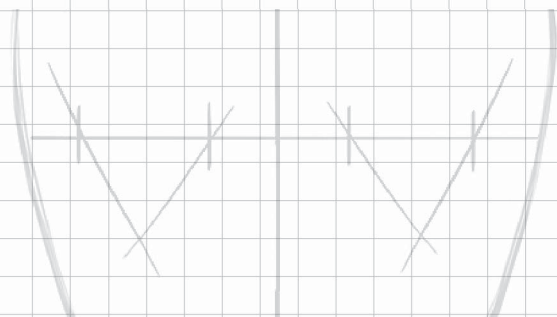
Сильно изогнутая кривая, подобная этой, с небольшим выступающим штрихом на конце – это типичный для манги способ рисовать счастливое выражение закрытых глаз. Для достижения максимального эффекта сочетайте такие глаза с широкой улыбкой.

Добавление большого количества мелких линий внутри радужной оболочки – это простой способ сделать глаза более естественными.



Приблизив внутренний край брови к верхней части глаза, вы сделаете взгляд страстным или хмурым. Преувеличение угла наклона брови создаст сердитое или расчетливое выражение глаз.





Форма головы персонажей

Форма головы персонажа может многое сказать о его личности – например, веселые владельцы магазинов могут быть счастливыми и круглолицыми, в то время как злодеи в манге, как правило, имеют более заостренные и узкие лица.

Есть четыре основные формы, с которых можно начать рисовать головы: овал, круг, треугольник и прямоугольник. Экспериментируя с различными формами, можно создать несколько уникальных персонажей.



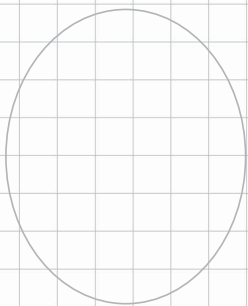
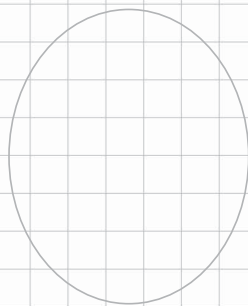
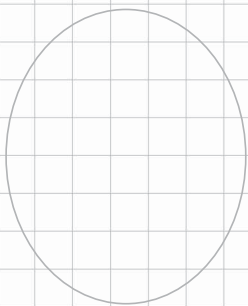
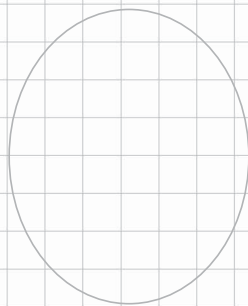
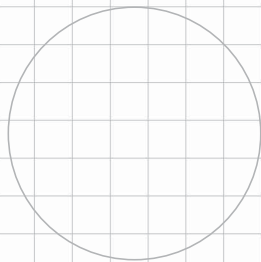
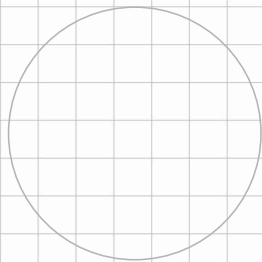
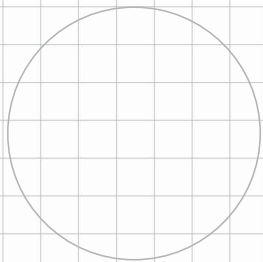
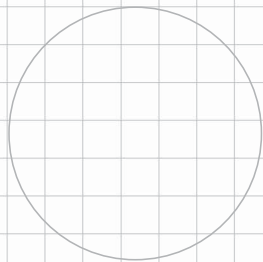
ОВАЛ

Многие лица в мангах основаны на овале – это универсальная форма головы как для мужчин, так и для женщин.



Круг

Комических персонажей обычно рисуют с круглыми головами. Круглая форма означает, что вам не понадобится вносить в рисунок лица много деталей, но чтобы эффективно передать характер персонажа, необходимо будет больше сосредоточиться на глазах и рте.





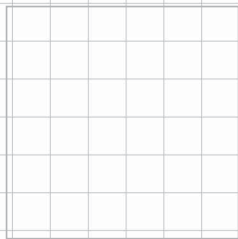
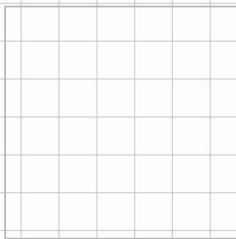
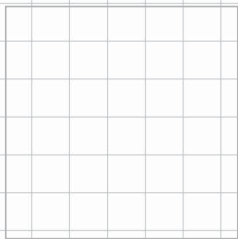
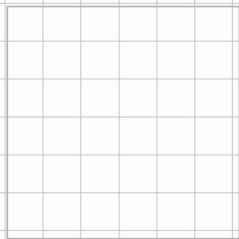
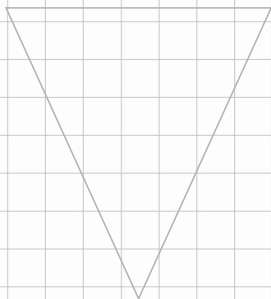
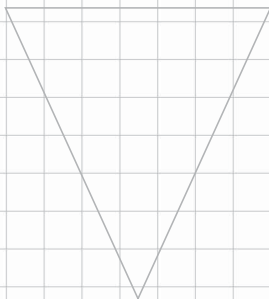
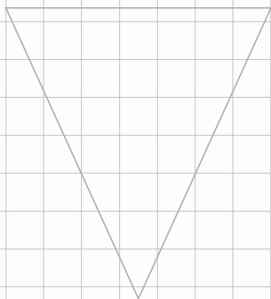
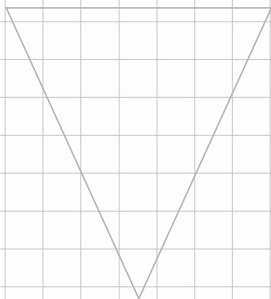
ТРЕУГОЛЬНИК

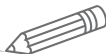
Головы с резкими, заостренными контурами хороши для изображения злодеев. Этот же угловатый стиль отлично подходит для рисования эльфов и других волшебных персонажей.

ПРЯМОУГОЛЬНИК

Прямоугольные, угловатые щеки и подбородок и в целом более прямоугольная голова – все эти формы используются для рисования мускулистых, сильных, но не слишком умных приспешников главарей банд.







Эмоции

Почти любое лицо может быть полностью преобразовано некоторыми простыми изменениями формы глаз и рта, что позволяет изобразить практически любую эмоцию.



Гнев. Брови наклонены вниз, глаза сужены, рот превратился в тонкую линию – все это придает вашему персонажу вид человека, кипящего гневом, как будто он вот-вот взорвется.

Удивление. Приподнятые, заостренные брови в сочетании с широко раскрытыми глазами и открытым ртом делают лицо персонажа удивленным – кажется, что персонаж был чем-то застигнут врасплох.



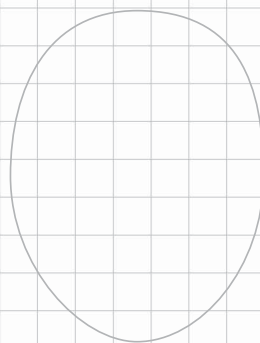
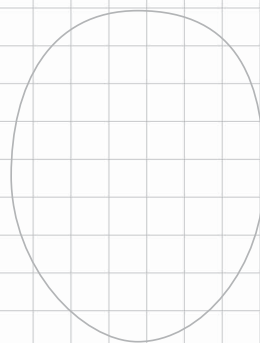
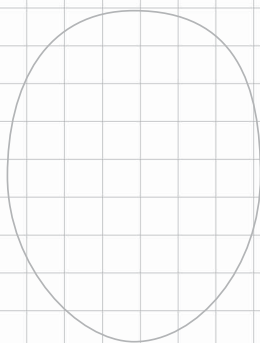
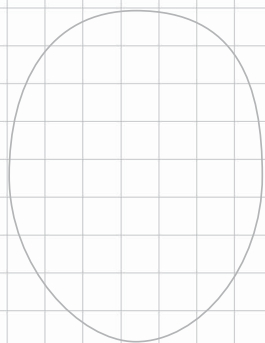
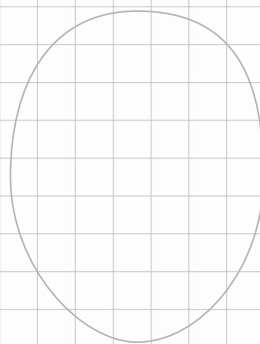
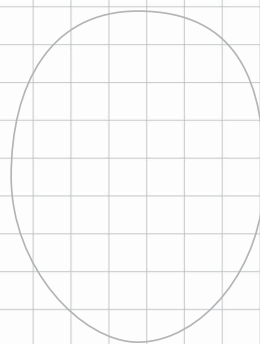
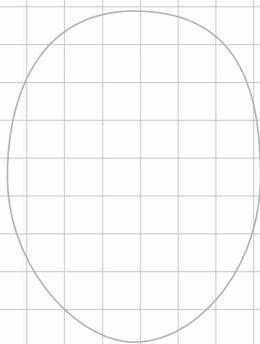
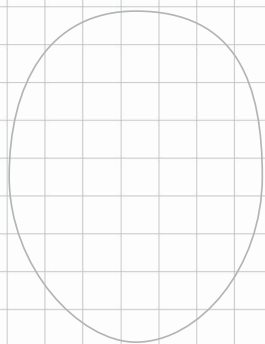
Вот несколько простых изображений лица, которые показывают, как заставить ваших персонажей выражать те или иные эмоции.

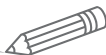


Смущение. Слегка расширенные глаза и тонкие тени на носу и щеках (если вы добавляете цвет, используйте бледно-красный тон, чтобы намекнуть на покраснение щек) создают ощущение смущения вашего персонажа.

Счастье. Глаза сужены или вовсе закрыты, на лице блуждает широкая улыбка, что создает эффект приподнятых щек персонажа без необходимости рисовать их.







Печаль. Голова наклонена вниз, глаза закрыты – все это демонстрирует печаль, в то время как добавление полос слез, текущих по лицу, до конца разъясняет, какую эмоцию выражает рисунок.



Ярость. Эта эмоция намного сильнее гнева, ярость выражается более четким рисунком бровей и гораздо сильнее открытым угловатым ртом.

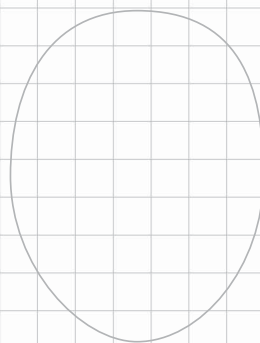
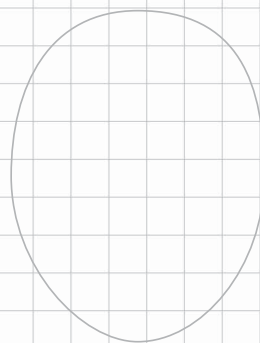
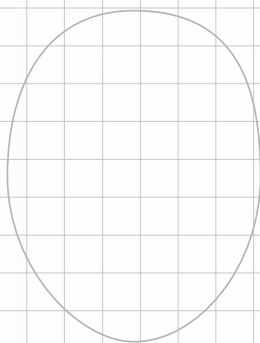
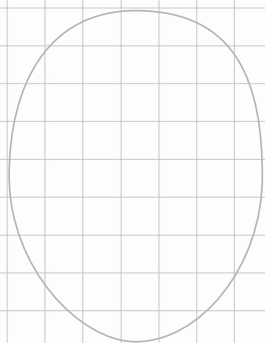
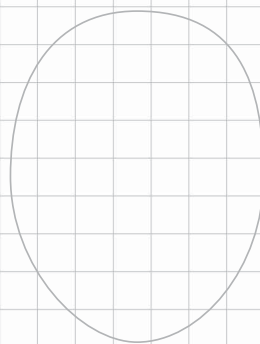
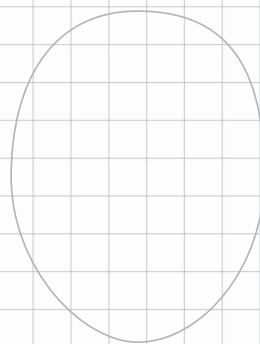
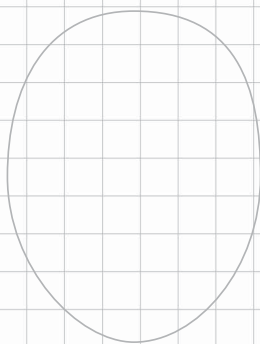
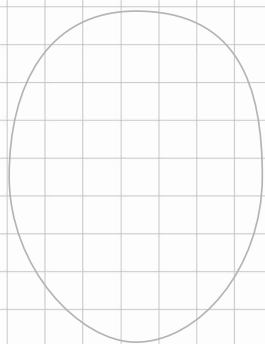


Балбес. Один глаз закрыт, высунутый язык придаст вашему персонажу совершенно идиотский вид.



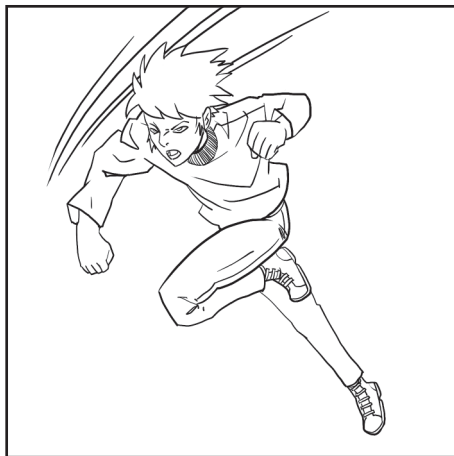
Страх. Широко открытые глаза и большие зрачки, а также полуоткрытый рот отлично иллюстрируют страх.





Добавление движения

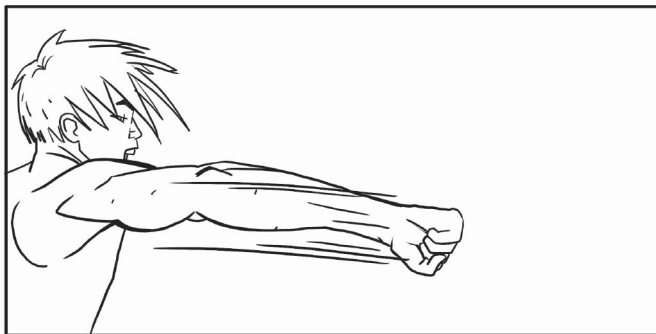
Линии активности – это очень важный способ изображения движения на рисунке. Они становятся еще более важным элементом манги, если вы рисуете не одиночный рисунок, а целую серию.



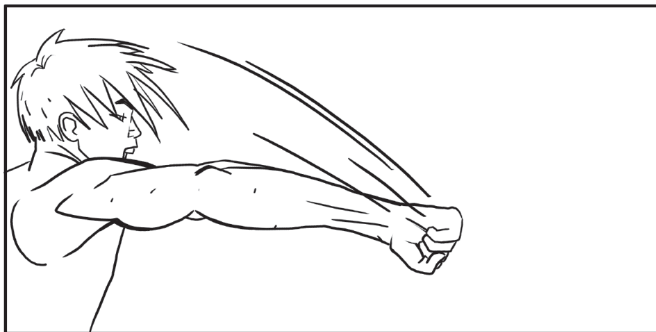
Линии активности могут использоваться и в том случае, когда выполняют несколько движений на одном рисунке манги. Изображенный справа персонаж поворачивает голову и что-то роняет.

Увеличение числа линий активности показывают силу и энергию совершаемого движения.





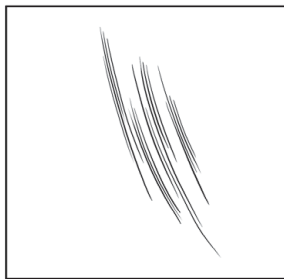
Линии активности могут соответствовать направлению совершаемого движения. Линии на этом рисунке нарисованы так, что кажется, будто кулак движется справа налево.



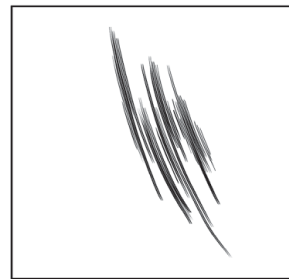
Не меняя сам рисунок, а лишь изменив угол наклона линий активности, вы добиваетесь того, что кулак движется сверху вниз, отмахиваясь.



В манге линии активности могут быть использованы для отображения фона, движущегося с экстремальной скоростью. Это помогает переносить читателя вместе с движением персонажа, делая рисунки чрезвычайно динамичными.



Увеличение плотности и яркости линий увеличивает ощущение скорости, в то время как уменьшение их плотности создает чувство замедления.



Сужающиеся и истончающиеся к концу линии могут быть использованы для изображения замедления движения. Эта техника используется в манге чаще, чем в любой другой форме комиксов.



СИЛА УДАРА

Справа мы видим мощный удар по нападающему. Хотя он выглядит круто, ему не хватает мощности и энергии. В целом, это достаточно статичное изображение.



Теперь посмотрите на рисунок слева и оцените, насколько энергичнее, активнее и мощнее выглядит удар. Не показывая всю ногу в момент удара по противнику и оставляя пустую область в точке, куда нацелен удар, художник позволяет воображению зрителя заполнить недостающее, создав ощущение энергии и силы.

Милашки

Маленькие и пушистые, с глазами размером с тарелку, они могут быть родом только из мягкого мира милых рисунков. В этом жанре доминирует стиль чиби. Он является одним из самых узнаваемых в манге, и его особенно любят маленькие дети. Почти любой персонаж может быть уменьшен и превращен в классического милашку. Этот ряд проектов включает в себя сочетание стилей кодомо и чиби.

Персонажи чиби характеризуются преувеличенными пропорциями и огромными выразительными глазами. Голова чиби может быть нарисована с округлым лицом или с выраженной линией подбородка.

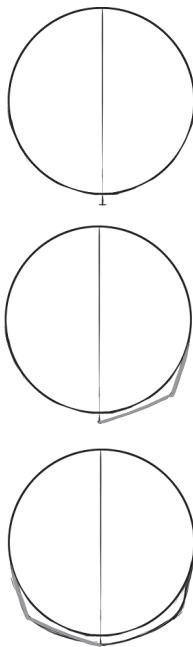
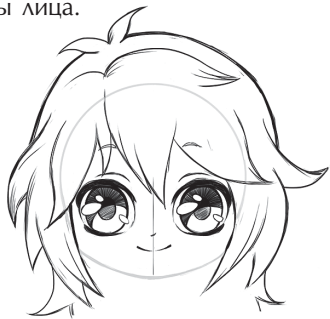


ОКРУГЛОЕ ЛИЦО

Чтобы нарисовать округлое лицо чиби, проведите линию через центр круга и выведите ее немного за его нижний край.

Добавьте небольшие линии, выходящие из боковых сторон круга, чтобы сформировать боковые поверхности подбородка.

Соедините две боковые линии, чтобы завершить рисование подбородка. Теперь начните рисовать волосы и черты лица.

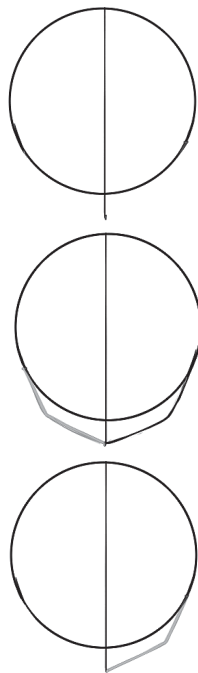


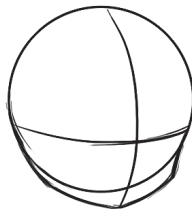
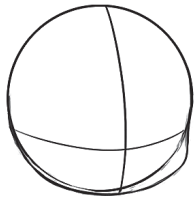
ВЫРАЖЕННАЯ ЛИНИЯ ПОДБОРОДКА

Сначала нарисуйте круг, а затем проведите линию вертикально через его центр и вытяните линию немного дальше, чем в случае округлого лица.

Нарисуйте боковые линии, как и в первом случае, но вытяните их сильнее до пересечения с центральной линией.

Соедините две линии, но под гораздо более острым углом, чем в случае округлого лица.





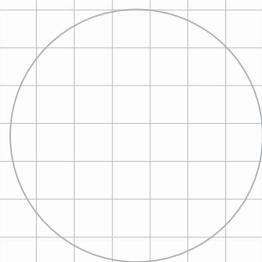
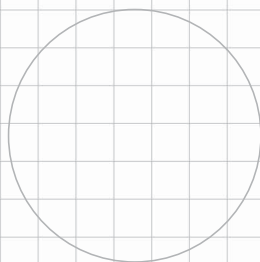
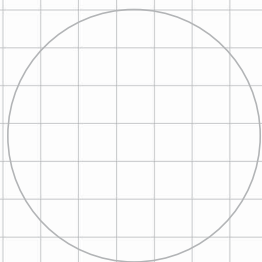
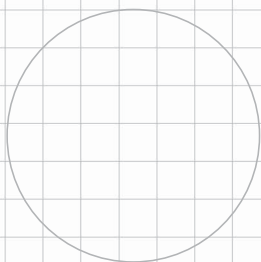
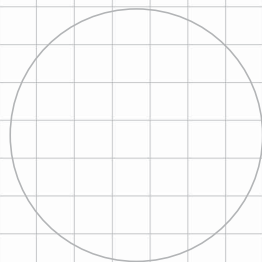
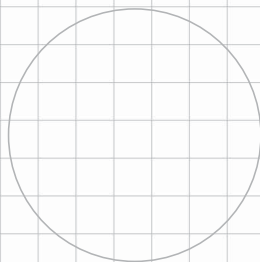
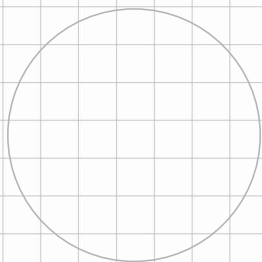
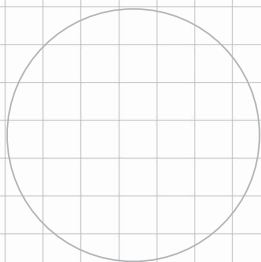
Если вы хотите нарисовать голову, развернутую под небольшим углом, добавьте подбородок с одной стороны с дополнительной горизонтальной линией, опущенной немного ниже центра, чтобы расположить на ней глаза.

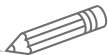
Чтобы нарисовать голову с выраженной линией подбородка, развернутую под небольшим углом, вытяните линии подбородка.

ВЫРАЖЕНИЕ ЭМОЦИЙ

Персонажи чибби можно рисовать с сильно преувеличенными выражениями лица, что развязывает вам руки при рисовании эмоций вашего персонажа. Вот несколько примеров эмоциональных лиц, которые вы можете попробовать изобразить.





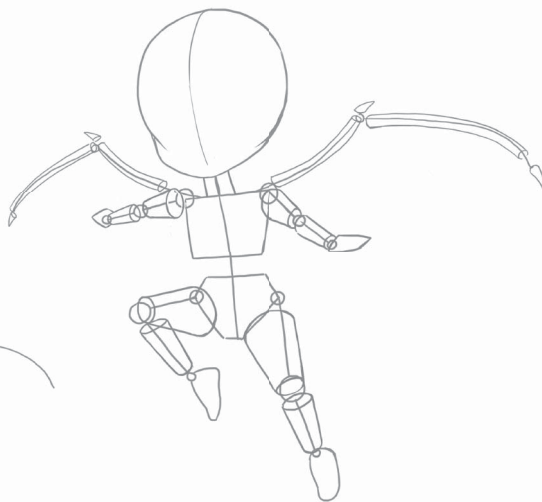


Желтая фея

Не каждый персонаж, нарисованный в стиле чиби, должен быть веселым и красивым. Озорная фея с милым профилем может быть таким же опасным героем, как огнедышащий дракон.

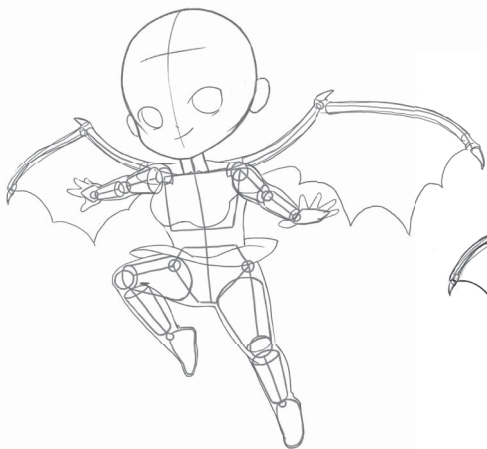


1. Нарисуйте базовую фигуру девочки с большой головой. Ее правое колено поднято, а за спиной у нее нарисованы каркасы развернутых крыльев. Ее стопы направлены вниз, потому что она летит.



2. Чтобы придать форму ее рукам и голеням, используйте цилиндрические формы. Нарисуйте базовые формы, чтобы создать ее руки, и проведите две линии, обозначающие боковые поверхности ее шеи. Теперь нарисуйте верх ее крыльев, добавив маленькие когти на концах каждой из четырех костей.





3. Нарисуйте основные части фигуры и черты лица феи, а затем добавьте вытянутые пальцы, юбку и нижний край крыльев.



4. Теперь нарисуйте вашей фее волосы и диадему, а затем более детально проработайте ее большие круглые глаза. Завершите этот этап работы, нарисовав ее наряд и сапоги.



5. Ручкой с тонким стержнем пройдите по всем линиям, которые должны быть видны на завершеном рисунке, а затем сотрите все карандашные линии.



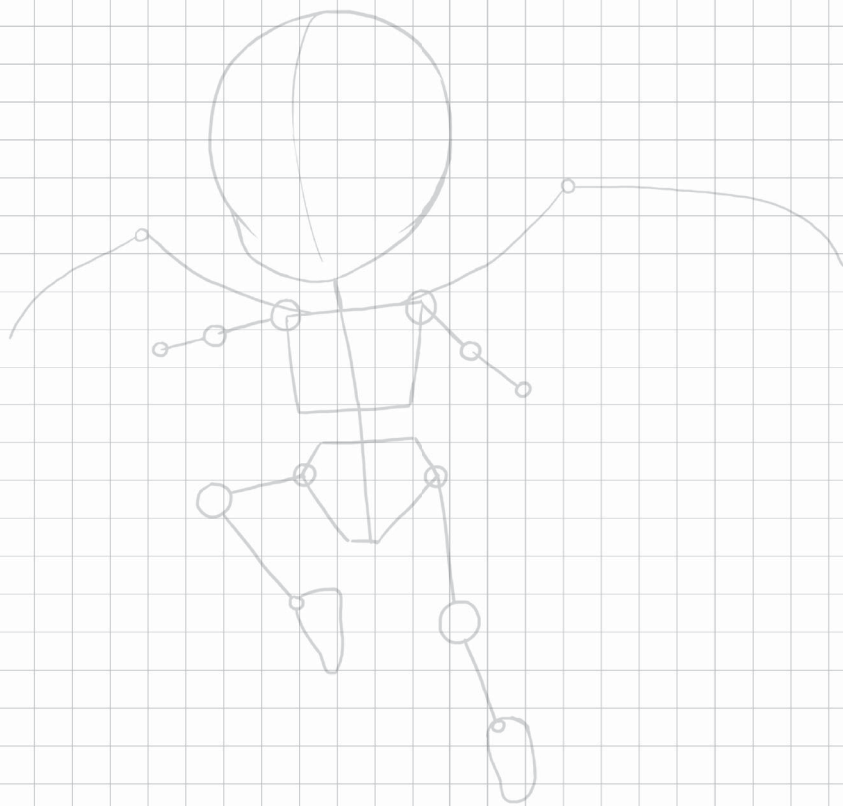


6. Костюм феи окрасьте в яркие, энергичные цвета. Для крыльев же используйте контрастные тона, чтобы они хорошо выделялись и были заметны.



7. Тени окрашены в более темные оттенки тех же цветов. Обратите внимание на обязательные для любой манги блики на глазах феи.



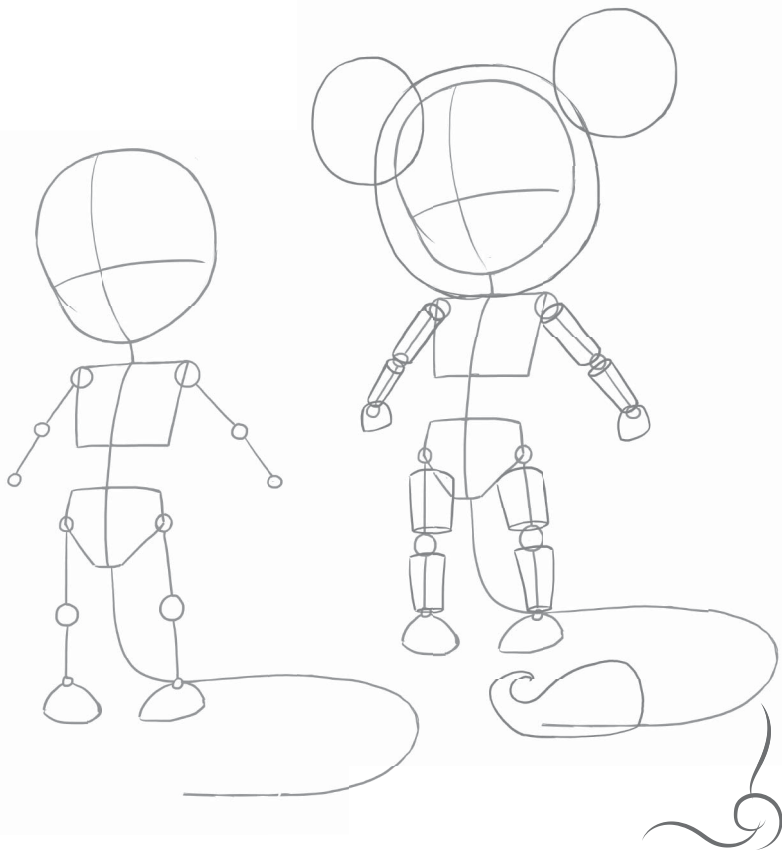


Малыш кигуруми

Как только какой-нибудь ребенок надевает костюм животного, могут пройти дни или даже недели, прежде чем вы увидите его без него. Кстати, как доказывает увлечение уличной модой кигуруми, многие молодые люди тоже любят проводить день в костюмах животных.

1. Нарисуйте базовую фигуру маленького ребенка с большой круглой головой и длинным хвостом.

2. Нарисуйте форму капюшона вокруг головы ребенка и добавьте два круглых уха. Используйте цилиндрические формы, чтобы придать форму рукам и ногам, а затем нарисуйте базовые формы рук. Завершите этот этап, нарисовав большую кисточку на конце хвоста.





3. Нарисуйте основные черты лица и руки ребенка, а также контур костюма животного. Добавьте глаза, нос и зубы животного на верхней части капюшона и нарисуйте внутренние части ушей.



4. Более подробно прорисуйте глаза ребенка и морду животного поверх капюшона, а затем нарисуйте волосы ребенка. Тщательно отрисуйте хвост, затем молнию на костюме и швы на ботинках. Добавьте тени под подбородком ребенка и нарисуйте несколько усов с каждой стороны капюшона.

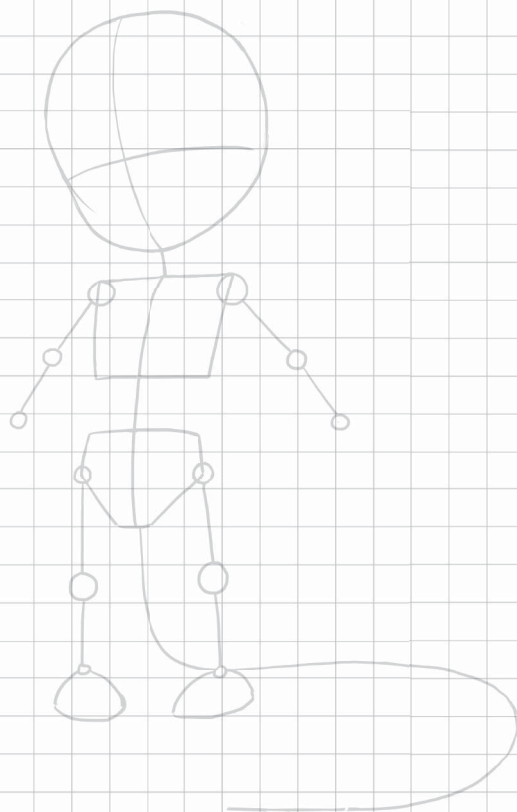
5. Тонкой ручкой пройдите по линиям, которые останутся на готовом рисунке, и сотрите все карандашные линии.

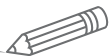


6. Раскрасьте вашего персонажа в базовые цвета, но помните, что если рисунок оставить таким, то он будет выглядеть плоским и унылым.

7. Аккуратное использование теней везде, где материал складывается в складки, обеспечило ощущение текстуры и объема.

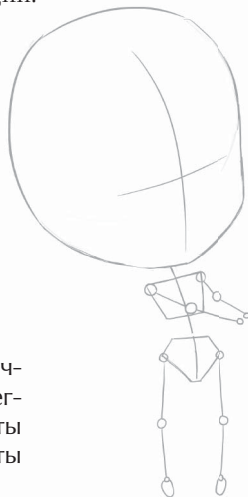






Девочка в стиле «бэбблм»

Доминирующим элементом на этом рисунке являются волосы персонажа. Несмотря на разницу в размерах, мы не упустили возможности добавить различные детали на ее платье, тем самым добившись баланса композиции.



1. Нарисуйте базовую фигуру девочки с огромной головой, которая слегка повернута влево. Ее руки вытянуты в левую сторону и плотно прижаты одна к другой.



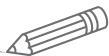
2. Используйте цилиндрические формы, чтобы придать форму ее рукам и голеням, а затем нарисуйте две линии, изображающие края ее шеи, а также базовые формы рук. Теперь нарисуйте волосы девочки, которые собраны в хвосты по обе стороны ее головы, и расклешенную юбку длиной до колен.



3. Нарисуйте базовые анатомические детали, в том числе ее большие округлые глаза, нос пуговкой и открытый рот. Затем нарисуйте сцепленные пальцы.



4. Более детально изобразите глаза и волосы девочки, нарисуйте большие банты и выходящие ленты, которыми завязаны ее хвостики. Теперь нарисуйте ей туфли и платье с оборками, бантами и длинными, пышными рукавами.



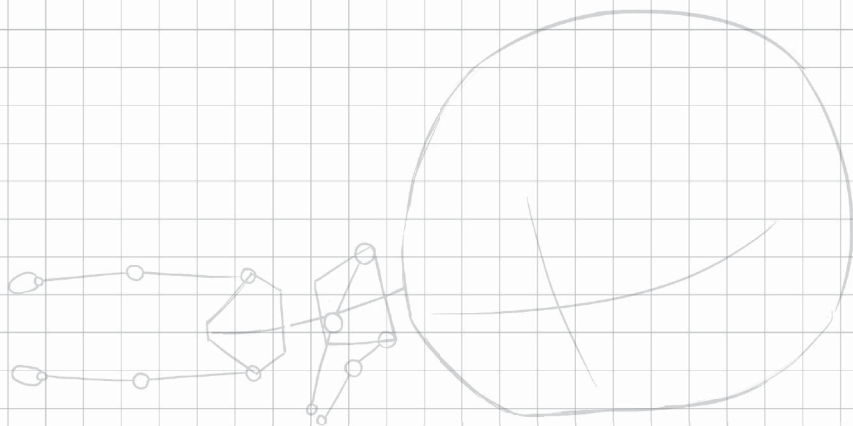
5. Тонкой ручкой пройдитесь по линиям, которые останутся на готовом рисунке, и сотрите все карандашные линии. Нарисуйте верхнюю губу и зубы девушки, а также ее густые черные ресницы. Покрасьте ее зрачки в черный цвет. Теперь добавьте мелкие детали на ее платье и линии, изображающие сборки на ее пышной юбке.

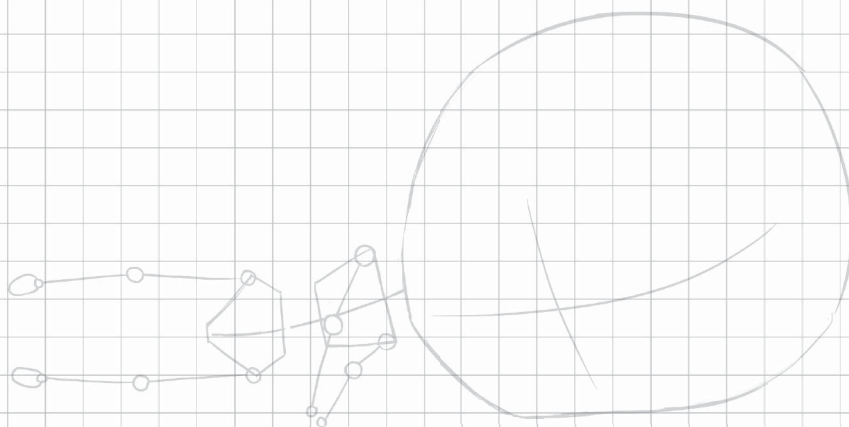


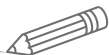
6. Окрасьте персонажа в бледные пастельные тона, чтобы сделать его еще более привлекательным.



7. Как и ранее, к базовым цветам добавляются тени. Обратите внимание на то, что по краям юбки, и особенно на стороне, наиболее удаленной от источника света, использован более темный тон, чтобы показать наличие складок.





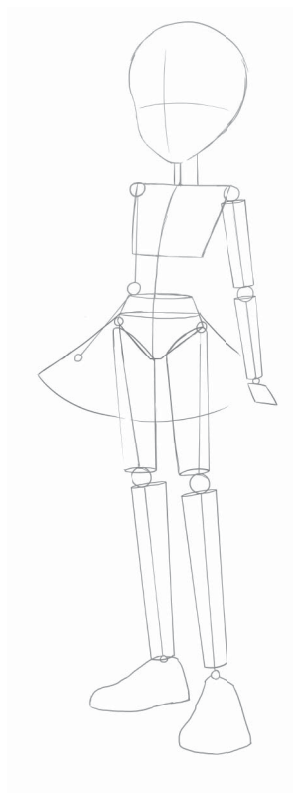
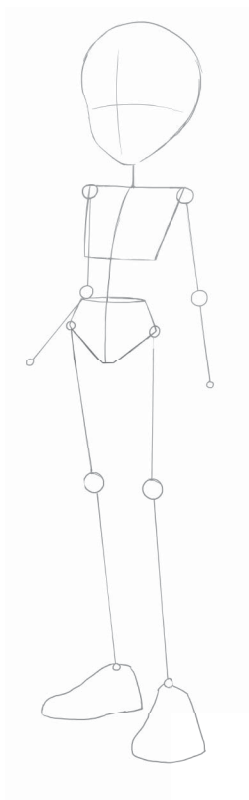


Девочка-ют

Создание персонажа, подобного этой маленькой девочке-готу, позволяет вам, вводя мрачную сюжетную линию, сохранить обаяние рисунка. Она может любить такую одежду и делать заявления с ее помощью, но она также способна справиться с серьезными жизненными проблемами.

1. Нарисуйте базовую фигуру девочки с большой головой и длинными ногами. Большая часть ее правой руки спрятана за туловищем.

2. Используйте цилиндрические формы, чтобы придать форму ее ногам и левой руке, затем нарисуйте две линии, обозначающие две стороны шеи, а также базовую форму ее левой руки. Завершите этот этап, нарисовав расклешенную юбку.





3. Теперь нарисуйте базовые черты лица девочки и основные элементы ее фигуры, затем нарисуйте согнутые четыре пальца и большой палец ее левой руки.



4. Добавьте мелкие детали на широко раскрытых глазах вашего персонажа. Теперь пришло время нарисовать ее длинные, ниспадающие волосы и сложный наряд, включающий шляпку, полосатые рукава и чулки, сапоги и перчатки без пальцев.

5. Тонкой ручкой пройдите по линиям, которые останутся на готовом рисунке, и сотрите все карандашные линии.

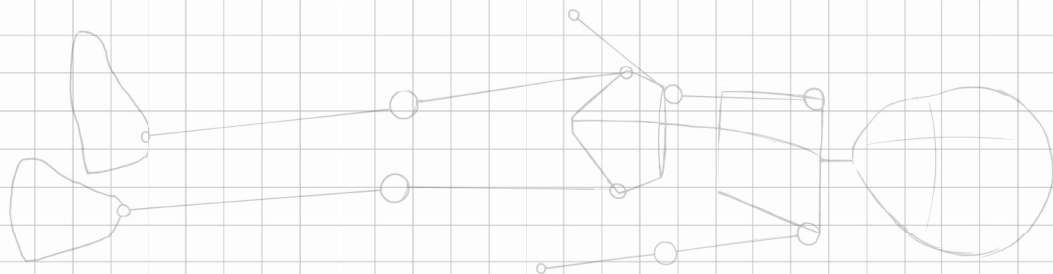




6. Окрасьте ее платье в очень яркий цвет, следя за тем, чтобы наряд не затмевал цвет ее волос.



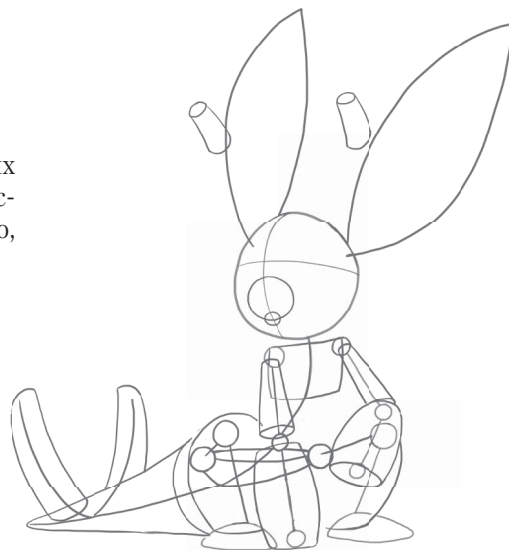
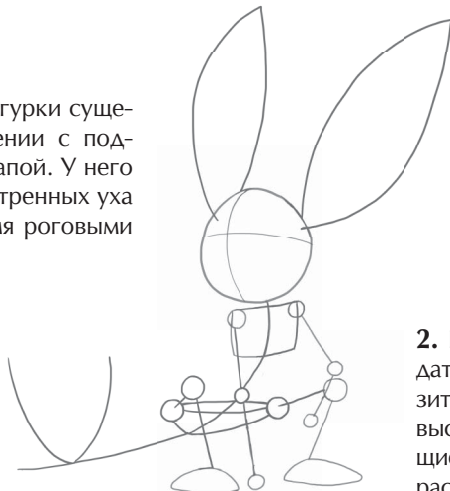
7. При добавлении теней и бликов обратите особо пристальное внимание на волосы, чтобы убедиться, что вы нарисовали их достаточно четко и придали им нужную форму. Это одна из самых впечатляющих деталей в образе этого персонажа, поэтому стоит потратить на их тщательную проработку дополнительное время – это окупится.



Маленькие монстрики

Какими были бы манга и аниме без маленьких коллекционных монстриков? Когда дело доходит до их создания, попробуйте основывать черты вашего монстра на чертах реального животного, а затем искажать их.

1. Нарисуйте каркас фигурки существа в сидячем положении с поднятой левой передней лапой. У него два очень больших заостренных уха и длинный хвост с двумя роговыми выступами на конце.

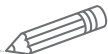


2. Используйте цилиндрические формы, чтобы придать объем передним лапам существа. Хвост изобразите в виде конуса, а затем добавьте контуры двух выступов на его конце. Нарисуйте круги, обозначающие нос и рот. Завершают эту стадию два тупых рога, расположенных около переднего края ушей.

3. Нарисуйте контур тела маленького монстра, а затем изобразите края ушей и базовые черты мордочки. Поставьте точку на макушке головы монстра и нарисуйте его задние ноги и когти на всех лапах.



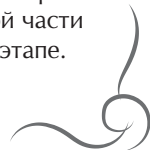
4. Более детально прорисуйте мордочку и уши монстра, а затем добавьте небольшие выпуклые бугорки на ушах, мордочке и теле, как показано на рисунке.



5. Тонкой ручкой пройдитесь по линиям, которые останутся на готовом рисунке, и сотрите все карандашные линии.

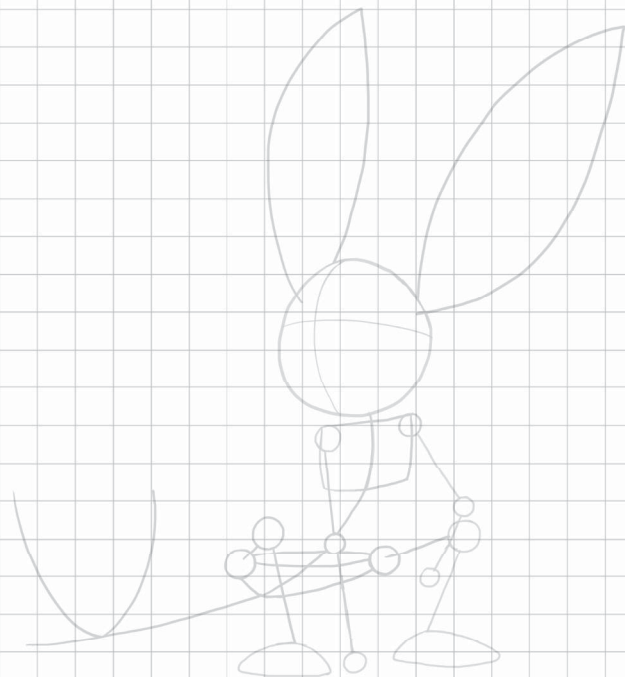


6. Базовая окраска включает в себя множество различных оттенков – для ушей, хвоста и основной части тела. Они будут смешиваться на следующем этапе.





7. Использование более темных оттенков одних и тех же цветов поможет вам соединить множество различных базовых красок в единую схему.

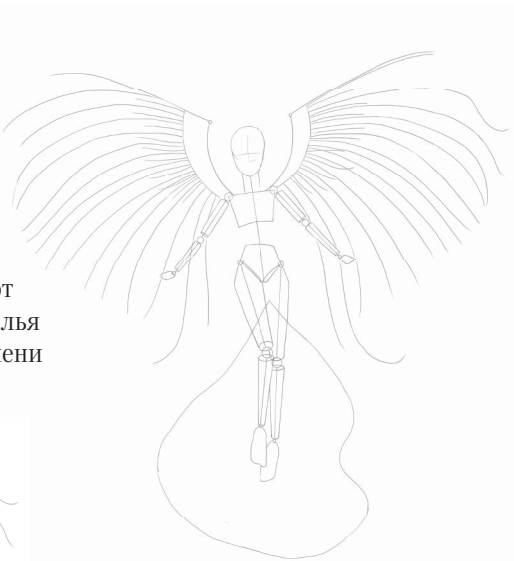


Ангел

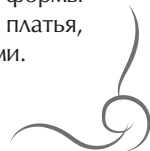
Соединяя стили и традиции обоих жанров, сёдзё и дзёсэй, романтика – это мир красивых мужчин и очаровательных девушек с удивительными платьями и прическами.

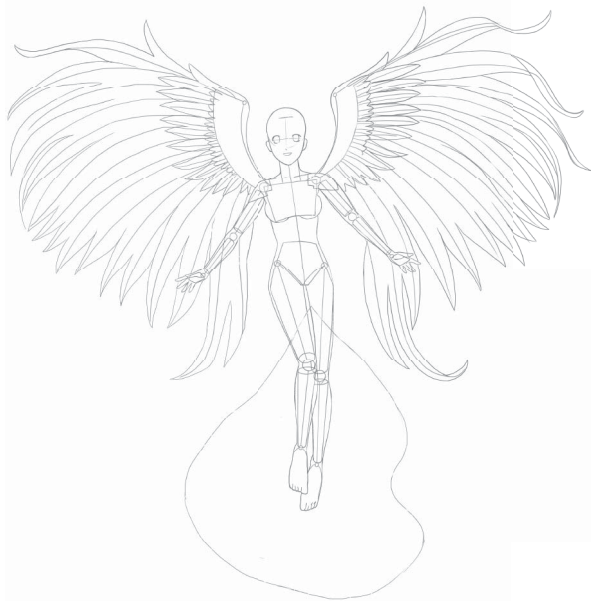
Легкий утонченный ангел может быть очень эффектно использован в повествовании – он может доставлять печальные новости, помогать вашим персонажам или обеспечивать неожиданной поворот в развитии событий. Для того, чтобы правильно нарисовать крылья в этом потрясающем примере, потребовалось потратить много времени и приложить много труда, но конечный результат того стоит.

1. Нарисуйте высокую, стройную фигуру за плечами которой широко распахнулись огромные крылья. У нее женственный острый подбородок, а кончики ступней направлены вниз, потому что она летит.



2. Используйте цилиндрические формы для создания ее рук и ног, а затем проведите линии, обозначающие боковые края ее длинной шеи, а также базовые формы ее рук. Сделайте набросок шлейфа платья, который струится вниз за ее ногами.



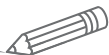


3. Нарисуйте базовые анатомические детали и черты лица, включая ее большие округлые глаза. Завершите рисунок, нарисовав руки и крылья.



4. Нарисуйте ангелу длинные ниспадающие волосы, а затем более подробно прорисуйте ее черты лица, ноги и крылья. Нарисуйте платье и отметьте местоположение складок там, где оно обволакивает тело и струится вниз.





5. Ручкой с тонким стержнем пройдите по линиям, которые останутся на готовом рисунке, и сотрите все карандашные линии.

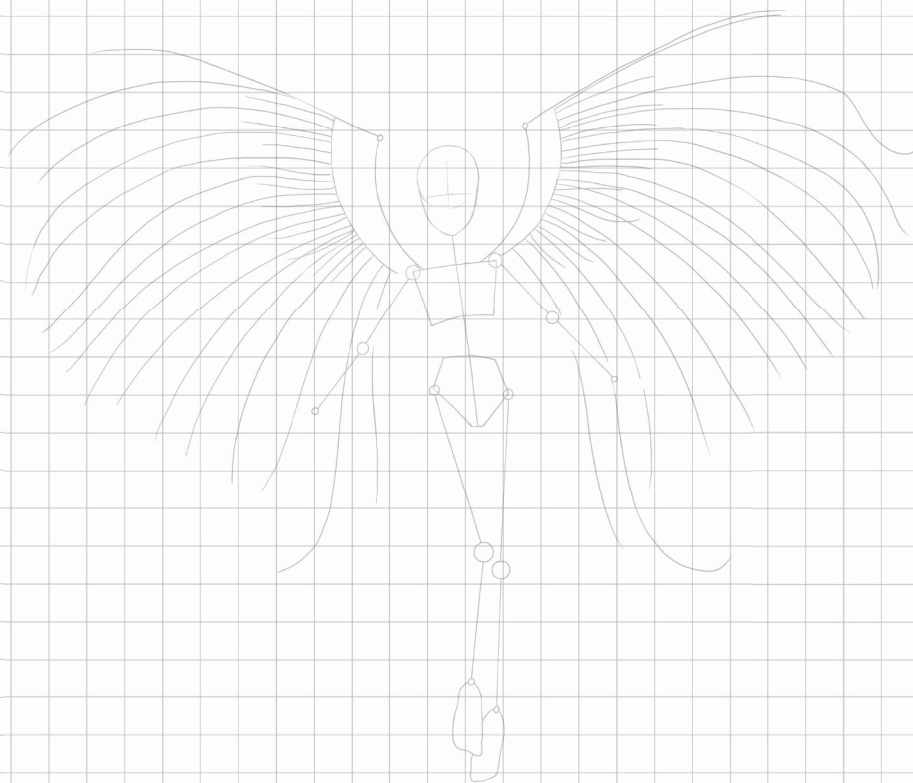


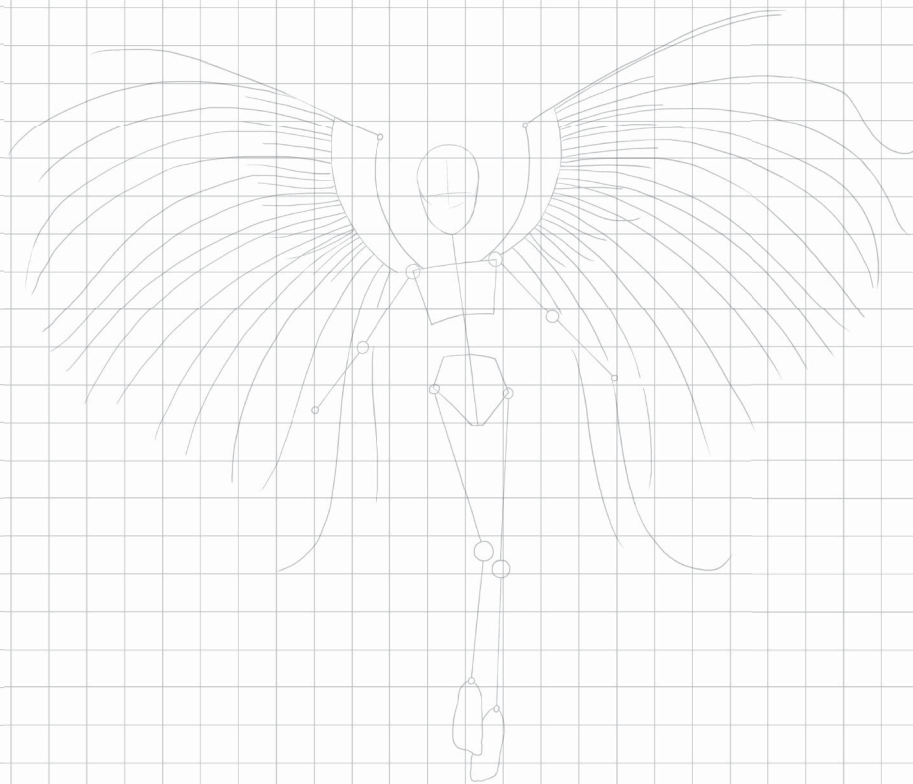
6. Раскрасьте своего персонажа в пастельные тона, которые придадут ему воздушный, неземной вид.

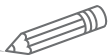




7. Используйте цвет, чтобы добавить тени и придать глубину складкам платья ангела.







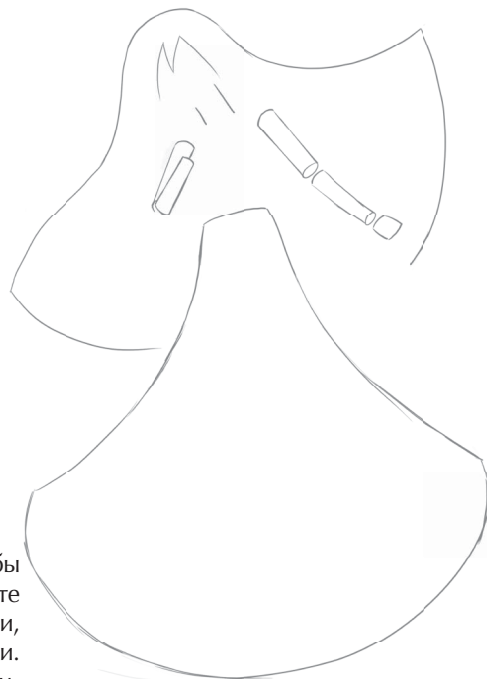
Девушка в кимоно

Этот рисунок красивой девушки предоставляет вам отличную возможность попрактиковаться в рисовании струящихся волос и одежды, а также показывает, как использовать в качестве основы персонажей плавные, изогнутые формы.

1. Нарисуйте базовую фигуру, состоящую из туловища, рук и головы девушки. Ее ноги будут скрыты под длинной юбкой, поэтому обязательно оставьте для нее достаточно места на листе. Правое предплечье согнуто и прижато к плечу.



2. Используйте цилиндрические формы, чтобы придать форму рукам девушки, а затем нарисуйте две линии, обозначающие боковые края ее шеи, а также изобразите базовую форму ее левой руки. Теперь нарисуйте контур широкой до пола юбки.

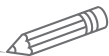




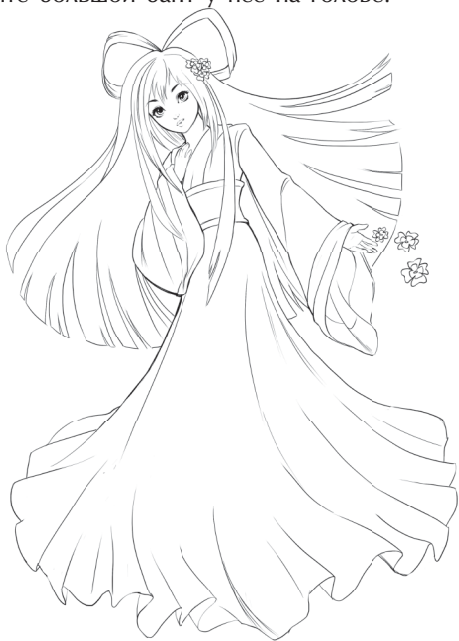
3. Нарисуйте базовые анатомические элементы и черты лица девушки, а затем – ее руки. Правая рука прижата к правой ключице, а левая разбрасывает цветы. Теперь нарисуйте складки по низу ее юбки.

4. Дорисуйте платье девушки, добавив длинные, ниспадающие рукава и лиф с запахом, перевязанный широким поясом. Теперь нарисуйте длинные прямые волосы девушки, которые обрамляют ее лицо и веером развеваются за спиной. Более детально нарисуйте черты ее лица и несколько цветов над левым ухом.





5. Тонкой ручкой пройдитесь по линиям, которые останутся на готовом рисунке, и сотрите все карандашные линии. Нарисуйте лепестки цветов, которые разбрасывает девушка, и изобразите большой бант у нее на голове.



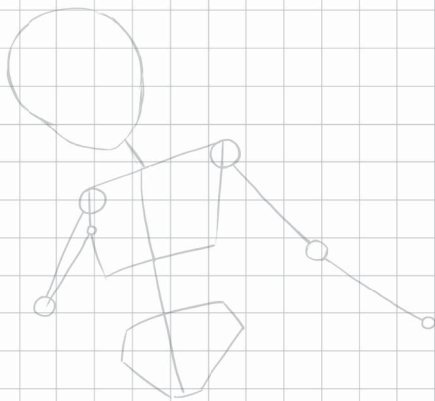
6. Раскрасьте цветы и внутреннюю поверхность рукава, а затем нанесите краски на всю фигуру и одежду, используя более светлые тона.

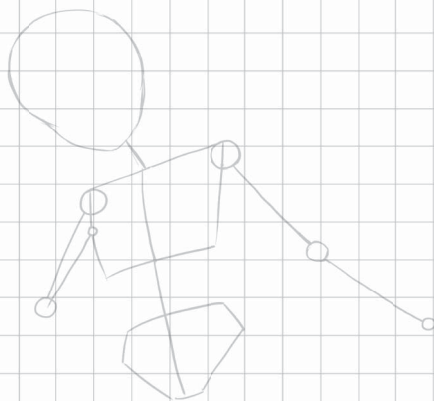




7. Чтобы нарисовать тени и сделать более отчетливыми складки ее пышной юбки, используйте более темные цвета.





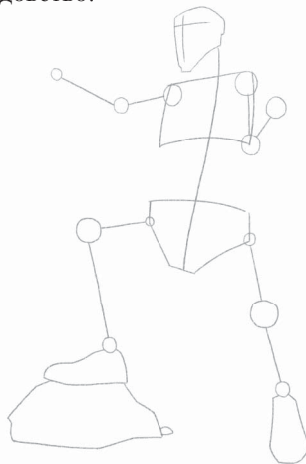


Безумный волшебник

Японские народные сказки полны рассказами о волшебниках, наделенных магической силой, являющейся следствием их умений в области боевых искусств или договора с демонами и духами. Этот персонаж может выглядеть как дружелюбный старик, но стоит начать ему перечитать, и он начнет применять свое колдовство!

1. Нарисуйте базовый каркас с поднятыми от локтя руками. Правая нога фигуры опирается на камень. Мы смотрим на него снизу вверх, так что линия его глаз выше, чем обычно.

2. Используйте цилиндрические формы, чтобы придать форму рукам и ногам персонажа. Проведите линии, обозначающие боковые стороны его шеи, и набросайте базовые формы его рук. Левая рука волшебника оказалась на переднем плане, поэтому она выглядит больше, чем правая.





3. Добавьте базовые анатомические детали и черты лица персонажа. Нарисуйте его руки с вытянутыми вперед ладонями. Добавьте детали к камню под его ногой.



4. Нарисуйте персонажу большие усы и более детально прорисуйте черты его лица, добавив тени под подбородком. Изобразите его одежду и обувь.



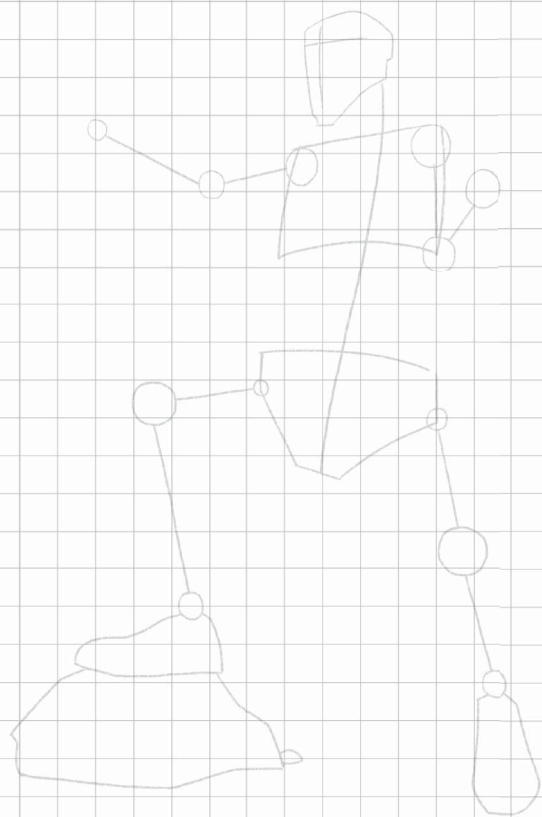


5. Тонкой ручкой пройдитесь по линиям, которые останутся на готовом рисунке, и сотрите все карандашные линии. Добавьте детали одежды волшебника и тени на его лице, шею и руках.

6. Добавьте базовые цвета. Использование приглушенных тонов поможет зрительно выделить его ярко-красный пояс.



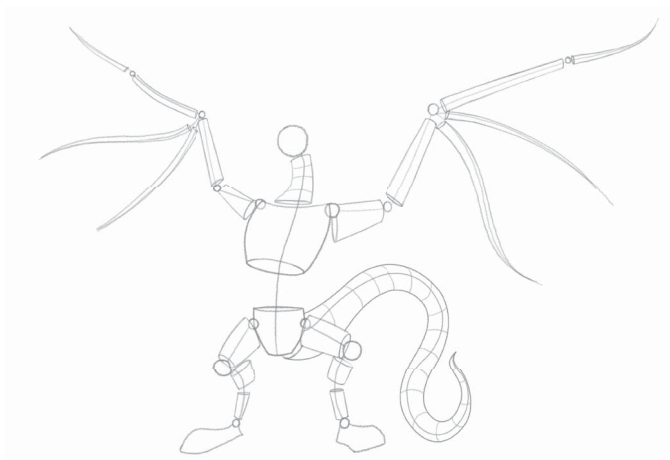
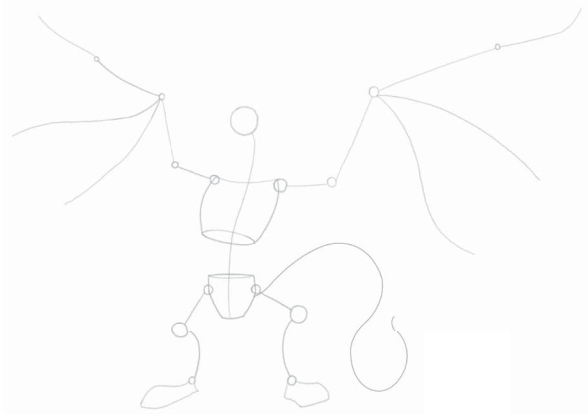
7. Используйте цвет, чтобы добавить больше оттенков, и нарисуйте желтые электрические вспышки между руками волшебника.



Дракон

Драконы могут быть разных форм, размеров и пород. Мы выбрали слегка гуманоидного дракона, чтобы продемонстрировать выразительность поз, которые могут быть достигнуты с помощью этого стиля манги.

1. Нарисуйте базовую фигуру существа в положении стоя с длинным хвостом и поднятыми «руками» с тремя «пальцами» на каждой. Они станут его крыльями.



2. Чтобы придать форму шее и ногам дракона, используйте цилиндрические формы. Обратите внимание на то, что нижняя часть ног составлена из двух цилиндров. Теперь нарисуйте цилиндрические кости крыла. Те кости, которые находятся на конце каждого «пальца», сужаются до точки. Нарисуйте контур хвоста, затем разделите его на секции.



3. Нарисуйте основные части тела вашего дракона, когти на пальцах ног и черты лица, включая широко открытую пасть, а затем – развевающиеся выющиеся волосы. Далее изобразите крылья, добавьте в их суставах и на концах костей когти, как показано на рисунке.



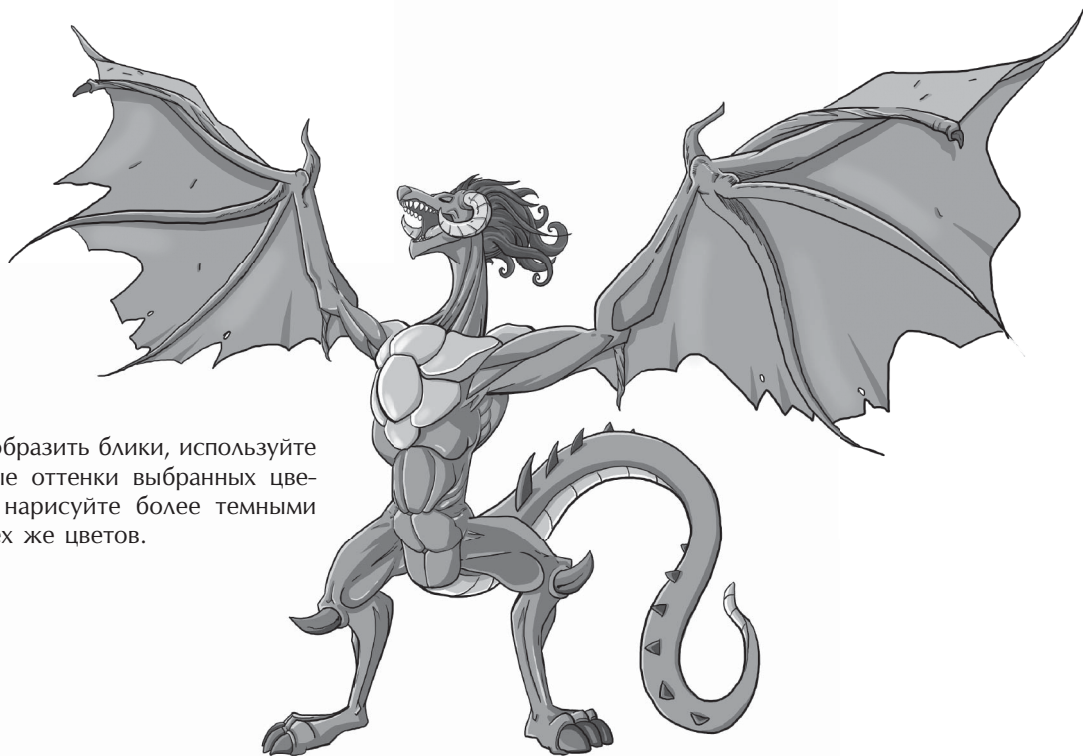
4. Изобразите острые зубы, изогнутый рог и когти на коленях, чтобы дракон выглядел более грозным. Уточните мышцы рук, ног и туловища. Теперь нарисуйте рваные края крыльев и более тщательно изобразите пряди волос.



5. Ручкой с тонким стрижнем пройдите по линиям, которые останутся на готовом рисунке, и сотрите все карандашные линии. Добавьте мелкие детали на крыльях дракона и нарисуйте конец рога, который можно увидеть позади раскрытой пасти чудовища. На верхней части хвоста имеются острые шипы. Хвост заворачивается, и ближе к концу шипы оказываются с нижней стороны. Эффектный завершающий штрих – капелька слюны, вылетающая изо рта дракона.

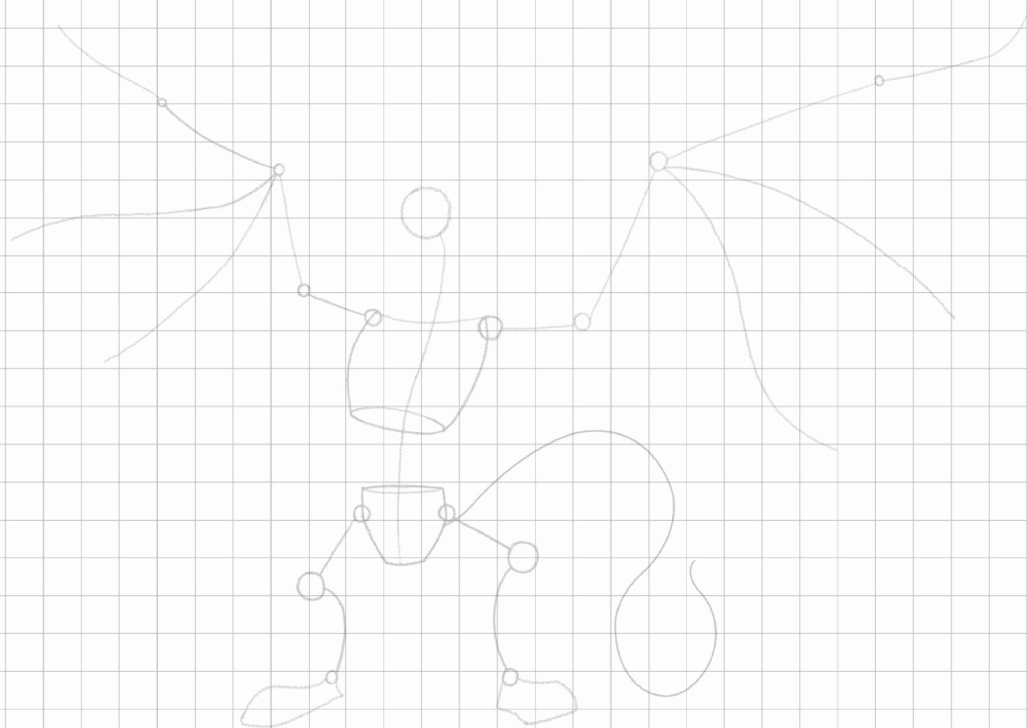
6. Нанесите базовые краски. Нельзя окрасить всю поверхность тела дракона единым серым тоном. Для окрашивания дракона, особенно для грудной пластины и нижней части хвоста, используйте разные, но взаимодополняющие цвета.

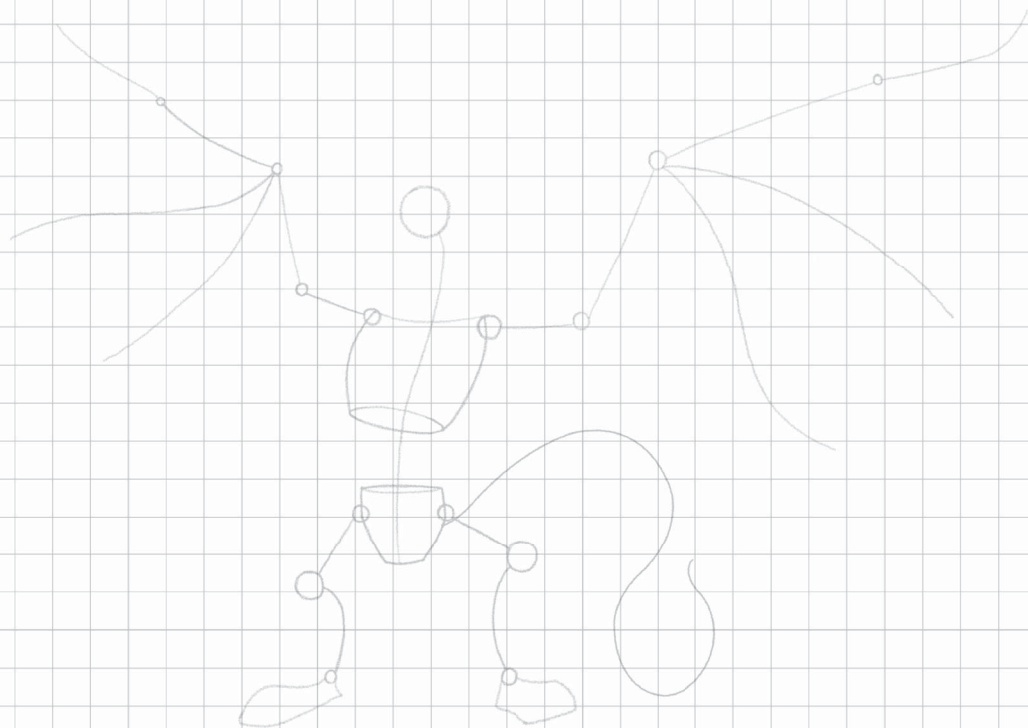




7. Чтобы изобразить блики, используйте более светлые оттенки выбранных цветов, а тени нарисуйте более темными оттенками тех же цветов.





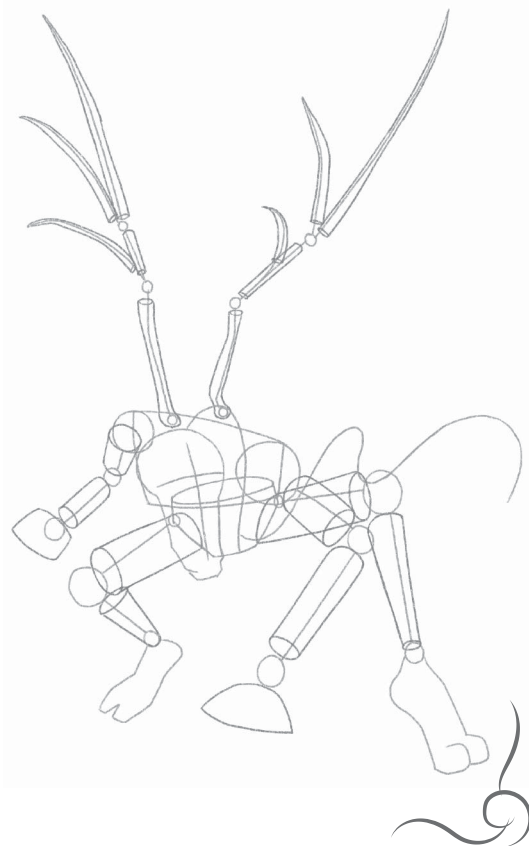
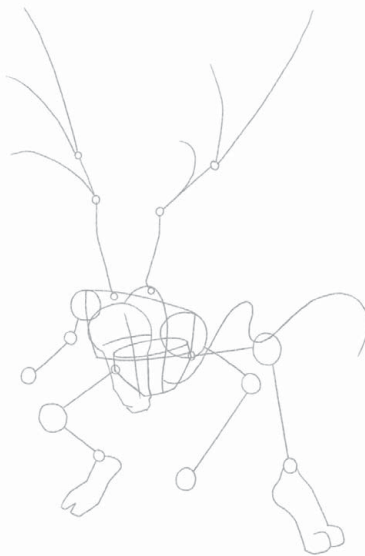



Демон

Ни одна фантастическая история не будет полной без демонического присутствия, причиняющего неприятности героям. Наш демон не является хозяином всех демонов, но вы можете себе представить, что банда таких существ способна создать серьезные проблемы.

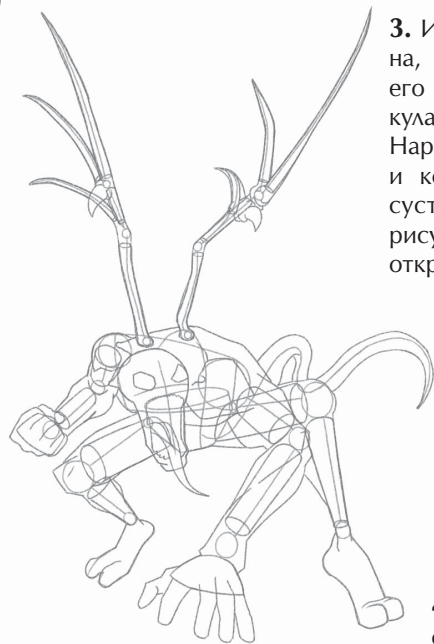
1. Нарисуйте каркас существа, сидящего на корточках, с длинным хвостом и ветвеобразными выступами от лопаток. Они станут его крыльями.

2. Используйте цилиндрические формы, чтобы придать форму рукам, ногам и первым двум секциям крыльев демона. Нарисуйте рогообразные формы, чтобы завершить этот этап рисования крыльев, а затем нарисуйте базовые формы рук.

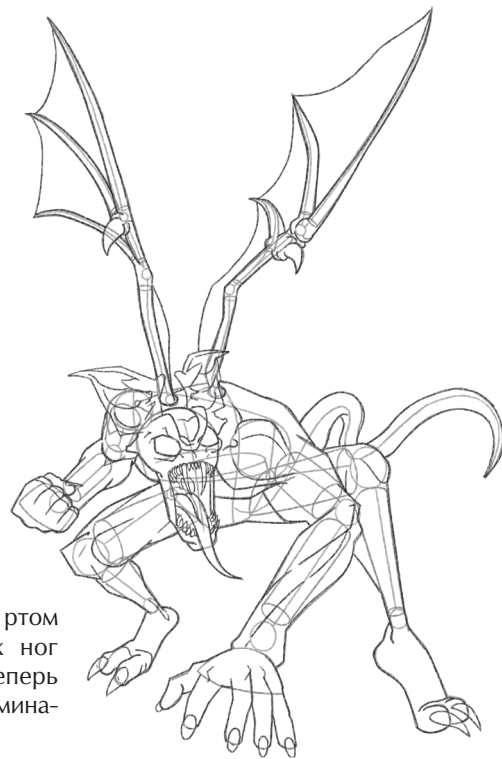


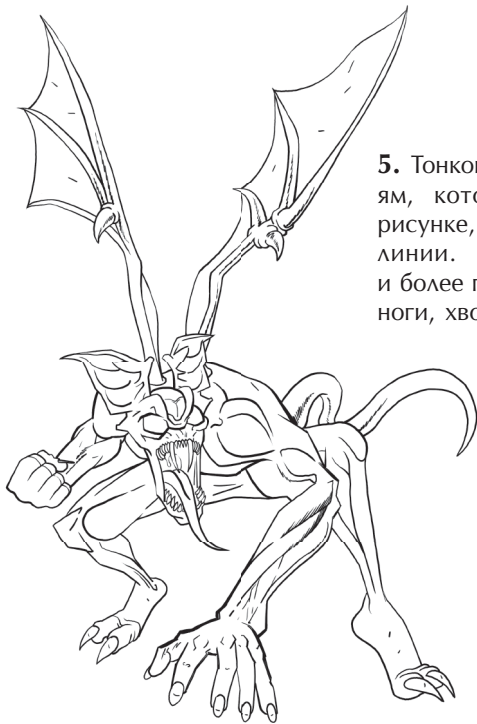


3. Изобразите мускулистый торс демона, его руки и ноги, затем нарисуйте его двупалые ступни, сжатый правый кулак и вытянутые пальцы левой руки. Нарисуйте контур сужающегося хвоста и кости крыльев, добавив когти на суставах крыльев, как показано на рисунке. Теперь нарисуйте глазницы, открытый рот и длинный язык.



4. Вооружите своего демона полным ртом острых зубов, когтями на пальцах ног и длинными когтями на руках. Теперь нарисуйте крылья и огромные, напоминающие крылья, уши.

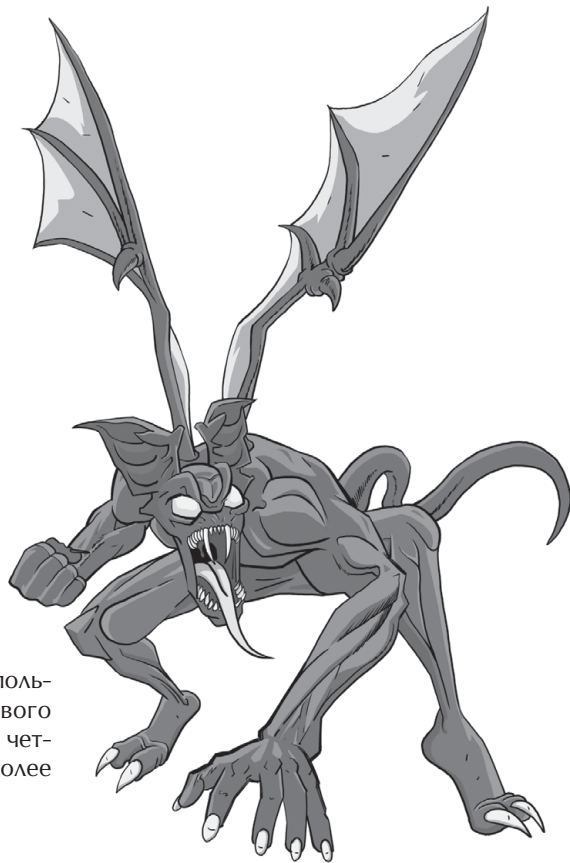




5. Тонкой ручкой пройдите по линиям, которые останутся на готовом рисунке, и сотрите все карандашные линии. Нарисуйте мышцы демона и более подробно изобразите его руки, ноги, хвост и крылья.

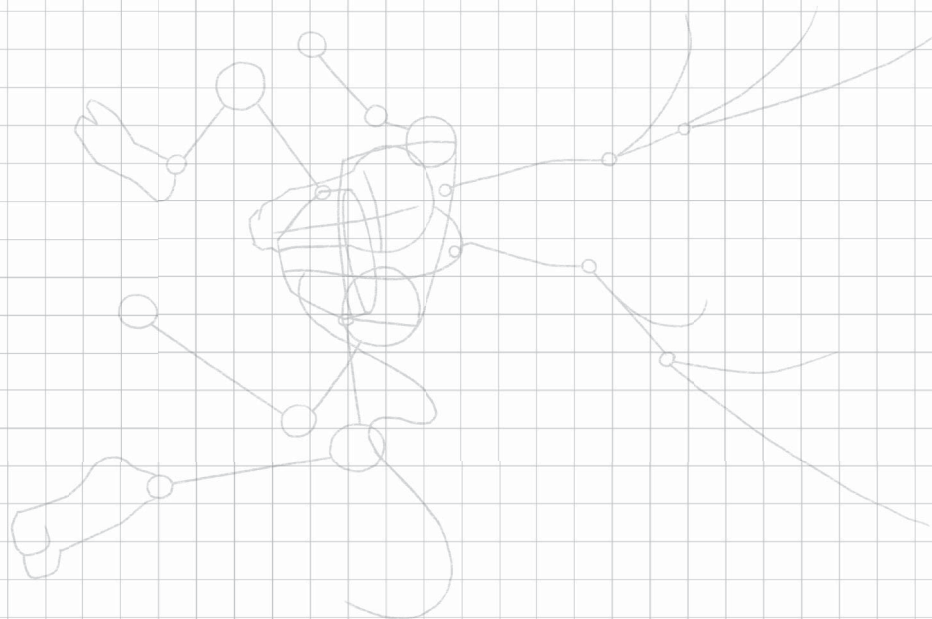


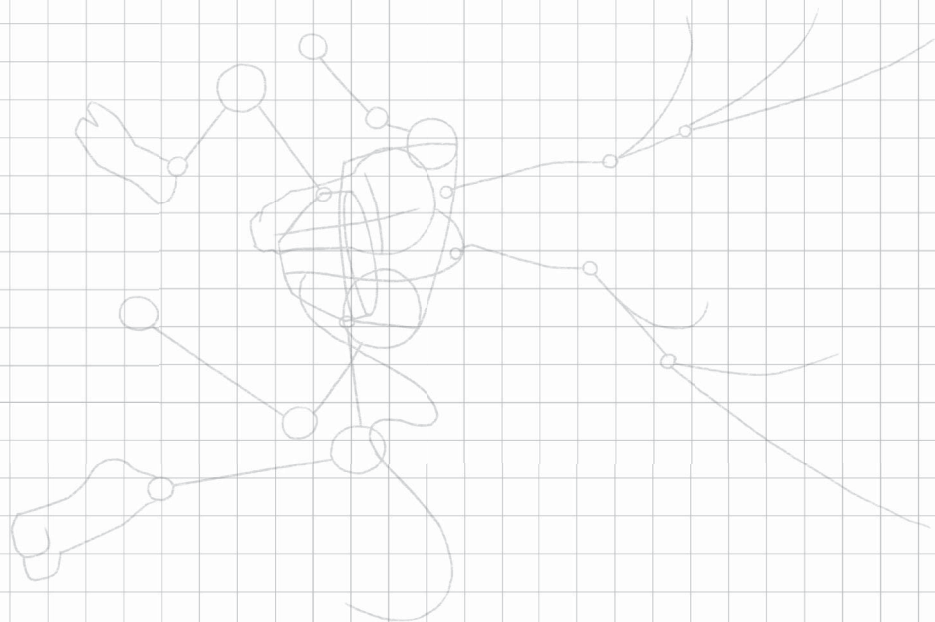
6. Добавьте базовые цвета.



7. Для того, чтобы добавить тени, используйте более темные оттенки базового красного цвета. Это сделает рисунок четче, а демон будет выглядеть еще более угрожающим.







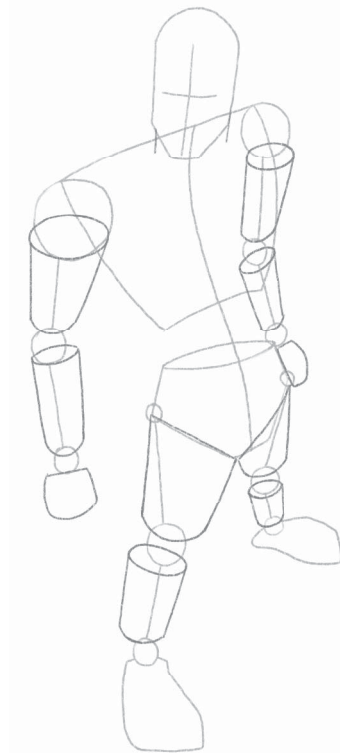
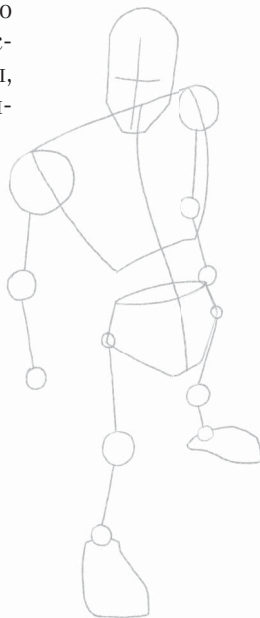



Мастер боевых искусств

Этот тип персонажа очень популярен в манге, он широко представлен во многих историях. Мастера боевых искусств можно, конечно, срисовать из любой видеоигры, но все же попробуйте научиться создавать свой собственный образ непобедимого бойца.

1. Нарисуйте базовый контуры и каркас фигуры. Обратите внимание, как правое плечо персонажа наклонено к вам в агрессивной позе, как выступает вперед его наклоненный к плечу подбородок.

2. Используйте цилиндрические формы, чтобы придать форму рукам и ногам вашего персонажа. Конечности с правой стороны должны быть более массивными, чем те, что расположены под углом к вам. Добавьте базовые формы его сжатых кулаков и линии шеи.





3. Нарисуйте мощные мышцы мастера боевых искусств, добавьте пальцы на правой руке, затем пальцы ног и базовые черты лица.



4. Завершите рисунок, нарисовав кубики пресса на животе и ногти на ногах, затем добавьте последние детали к его чертам лица и изобразите короткую прическу. Добавьте повязку на голову, брюки, пояс и перчатки, и ваш мастер боевых искусств готов действовать.





5. Ручкой с тонким стрижнем пройдитесь по линиям, которые останутся на готовом рисунке, добавьте штриховку под подбородком и грудными мышцами, а затем сотрите все карандашные линии.

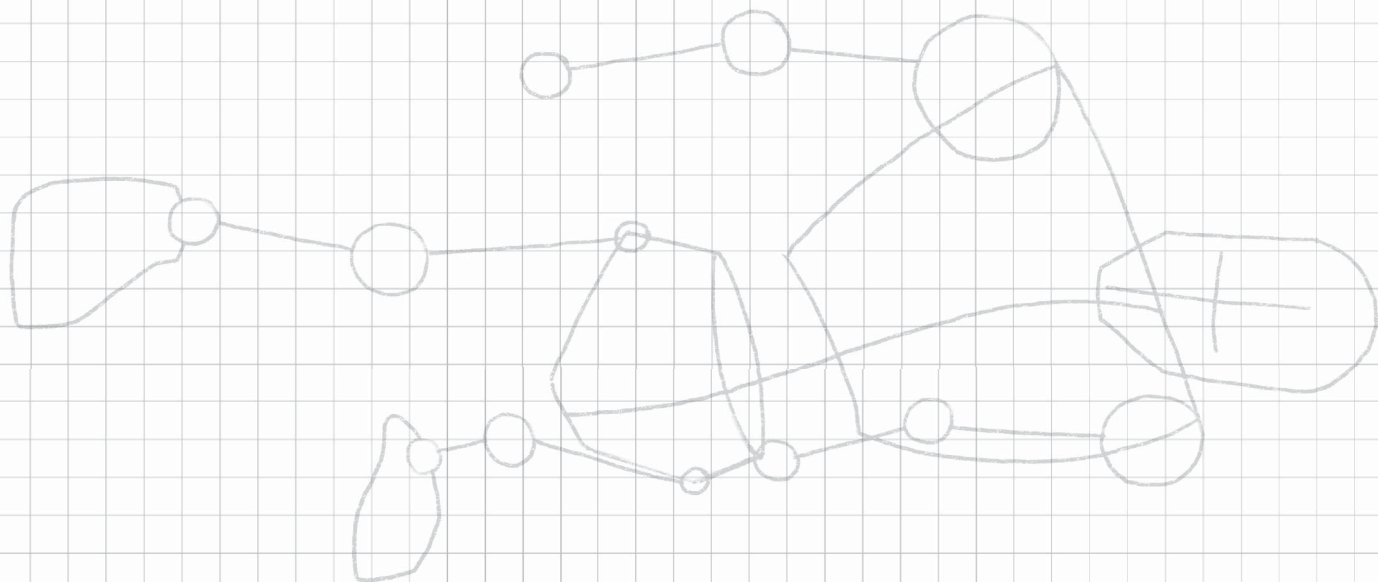


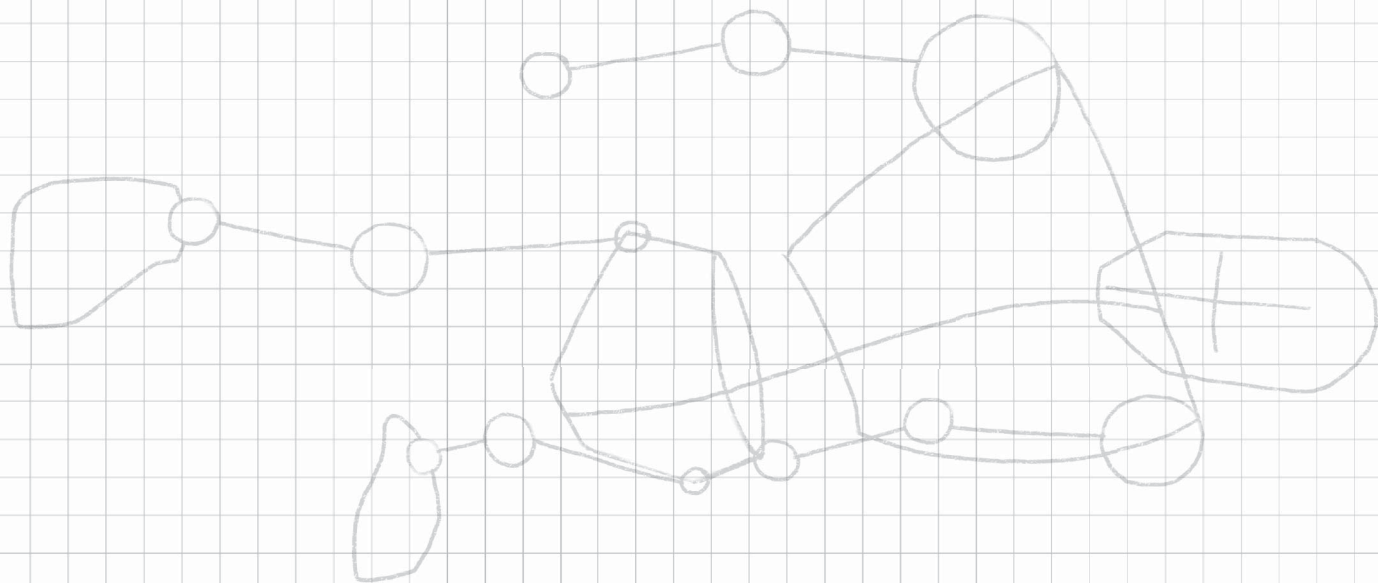
6. Окрасьте в светлый тон мышцы, а затем покройте однородным ярким цветом его брюки.



7. Используйте более темный тон, чтобы сделать рисунок его мышц более четким.





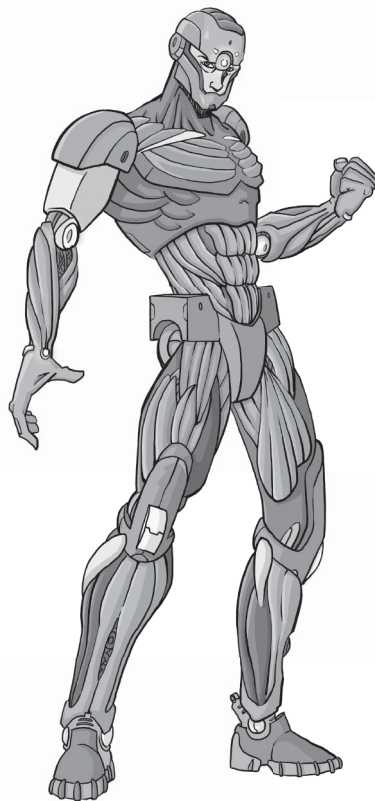


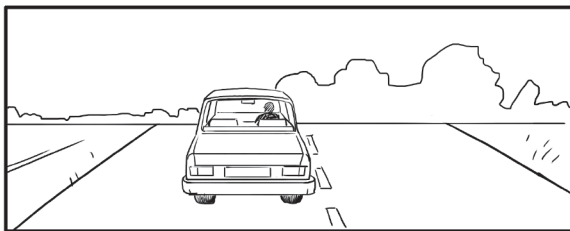
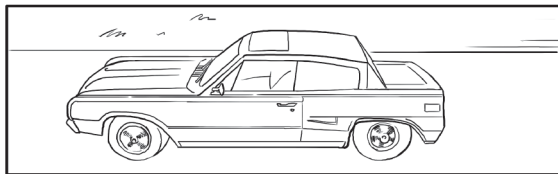
Экшн

Наступило время героев. Они могут выглядеть как члены лихой байкерской банды или как невинные девицы, но это не значит, что в нужный момент они не начнут действовать и не станут героями. Каждая история нуждается в персонаже, за которого вы будете болеть всей душой. В этом разделе вы найдете персонажей-победителей, которые вас не подведут. Но не следует слишком сильно доверять таким героям – они могут удивить вас, когда вы меньше всего этого ожидаете.

СОВЕТЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ

Экшн в манге – превращение обыденного в нечто захватывающее, что осуществляется несколькими способами: можно использовать динамичные линии, перспективу и эффектные углы обзора – все это способно превратить скучное бытовое событие в удивительное.

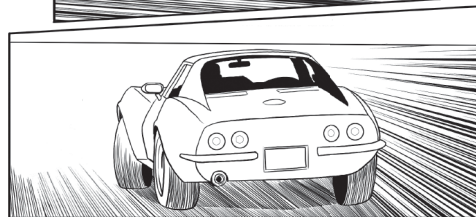
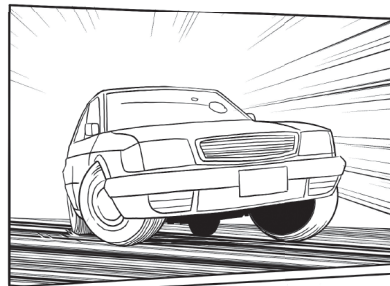




Наверху вы видите изображения автомобиля, движущегося по дороге, его можно использовать в качестве переходного, чтобы показать, как персонаж преодолевает некое расстояние, но само по себе это неинтересно.

Теперь взгляните на следующие изображения. Изменение угла, под которым показан автомобиль, а также формы дорожного полотна, позволяющие сделать сцену более динамичной, уже усилили энергетику сцены. Добавление динамичных линий придает ощущение скорости.

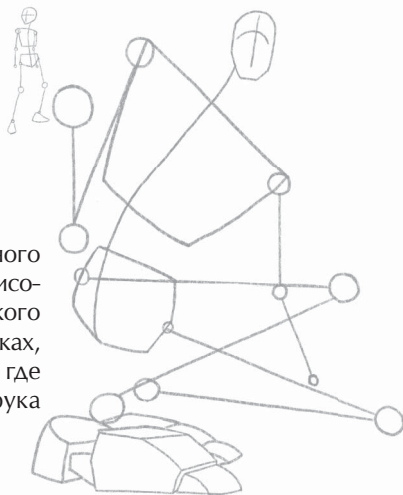
Отличный совет – использовать противоположные углы обзора, чтобы добиться еще большего динамизма происходящего. Если автомобиль изображен под одним углом, а горизонт наклонен под другим – это хороший способ показать действие.



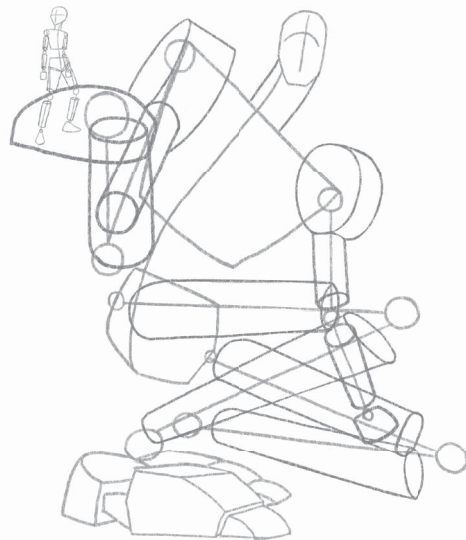
Меха

Соединяя физическую силу с невероятно острым интеллектом, можно создать бесчисленное множество интереснейших историй. Вы можете написать сюжеты, в которых разумом меха управляет ребенок.

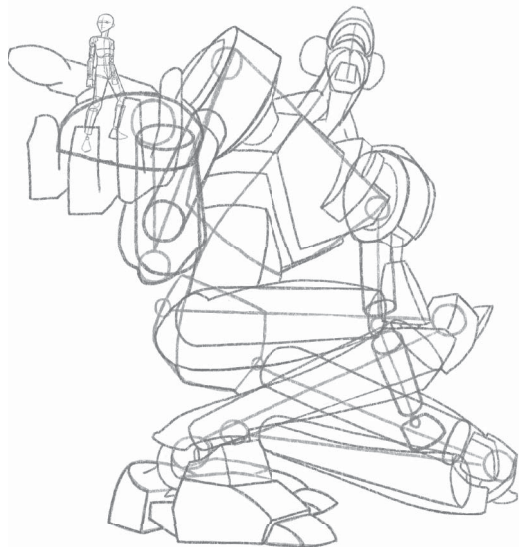
1. Для иллюстрации подобного сюжета вам нужно будет нарисовать две фигуры – гигантского робота, сидящего на корточках, и мальчика, стоящего там, где будет находиться правая рука робота.



2. Используйте цилиндрические формы, чтобы нарисовать конечности обеих фигур, а также линии их шей. Нарисуйте базовые формы рук мальчика и робота. Правая рука робота вытянута под ногами мальчика ладонью вверх.



3. Нарисуйте базовые анатомические элементы и черты лица мальчика. Нарисуйте пальцы правой руки робота, сомкнутые вокруг фигуры мальчика, а затем более детально прорисуйте его лицо, а также лицо и тело робота, как показано на рисунке.

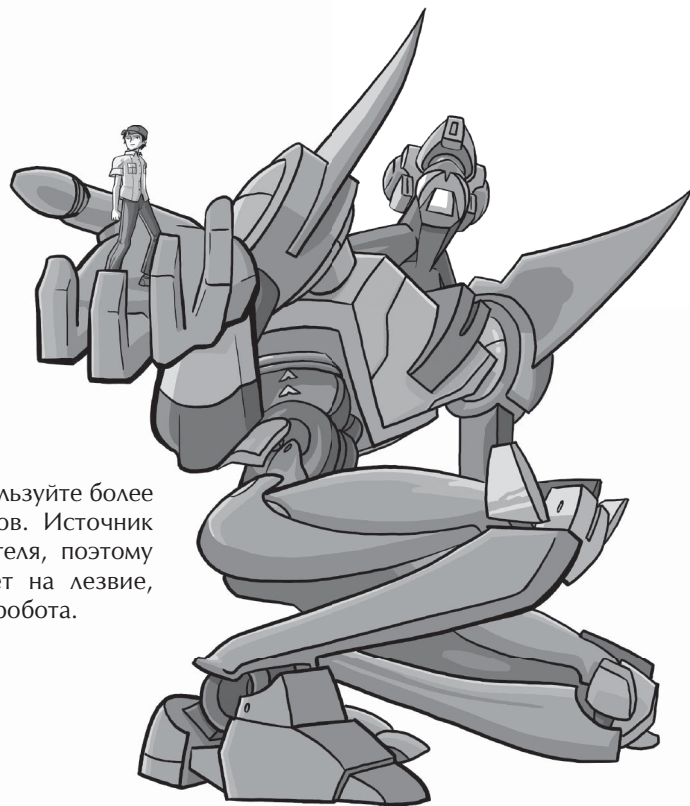
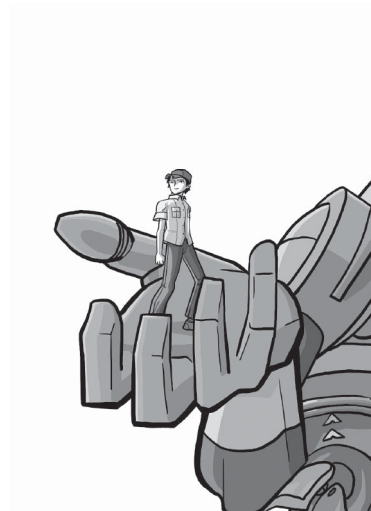


4. Нарисуйте мальчику одежду, волосы и бейсболку. Добавьте большие лезвия на плечах робота, более подробно изобразите его лицо и тело.

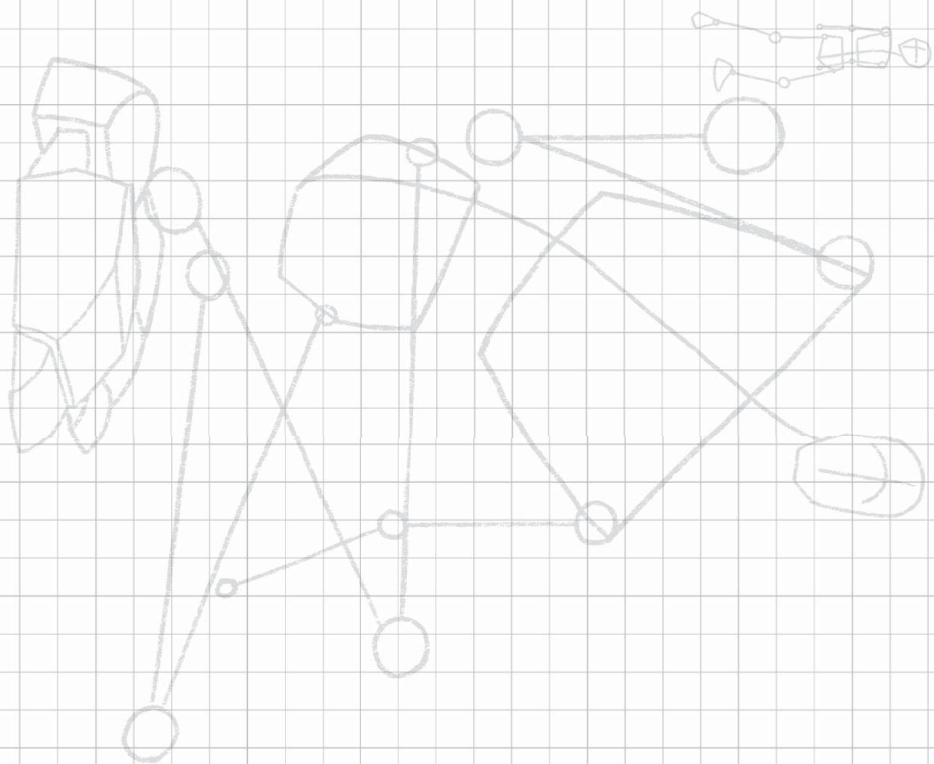
5. Ручкой с тонким стержнем пройдите по линиям, которые останутся на готовом рисунке. Нарисуйте карманы на рубашке мальчика и добавьте последние детали на рисунке робота. Сотрите все карандашные линии.

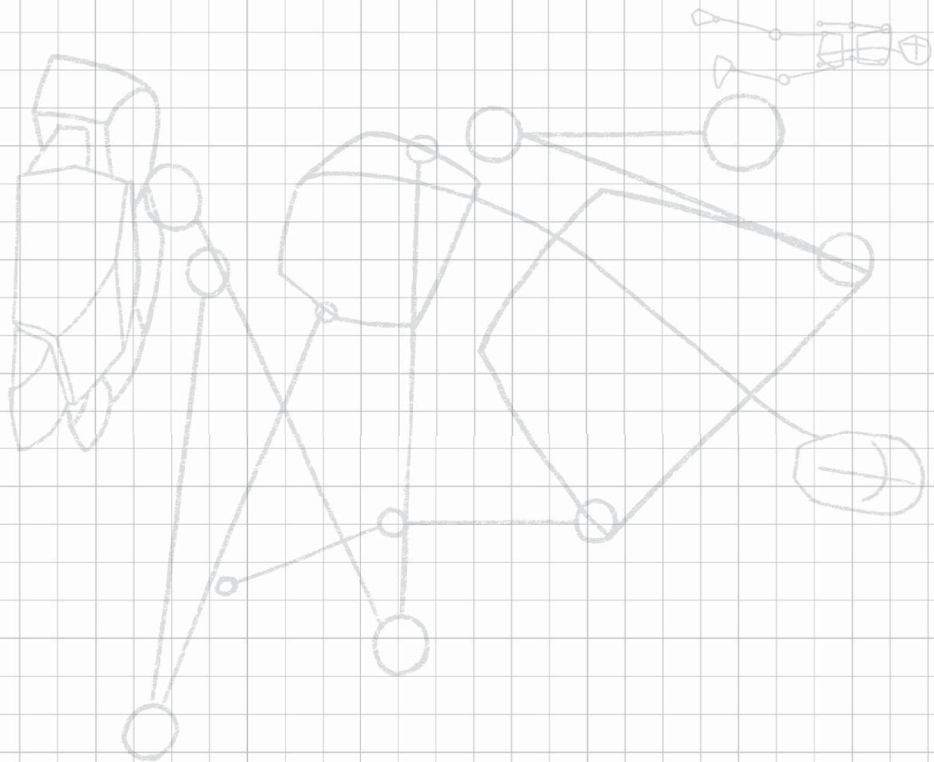


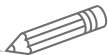
6. В качестве базовых цветов были использованы различные оттенки красного цвета. Сохранение четкой цветовой схемы позволяет выделить различные поверхности меха.



7. Чтобы изобразить тени, используйте более темные оттенки базовых цветов. Источник света находится слева от зрителя, поэтому тень от головы робота падает на лезвие, выступающее из левого плеча робота.



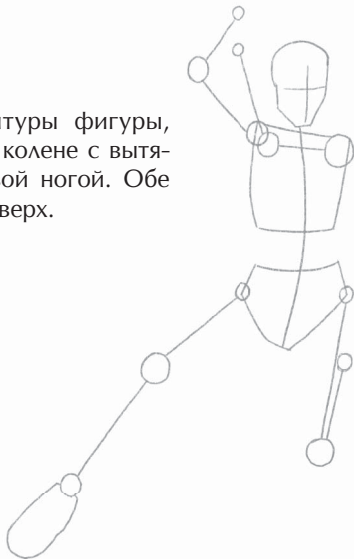




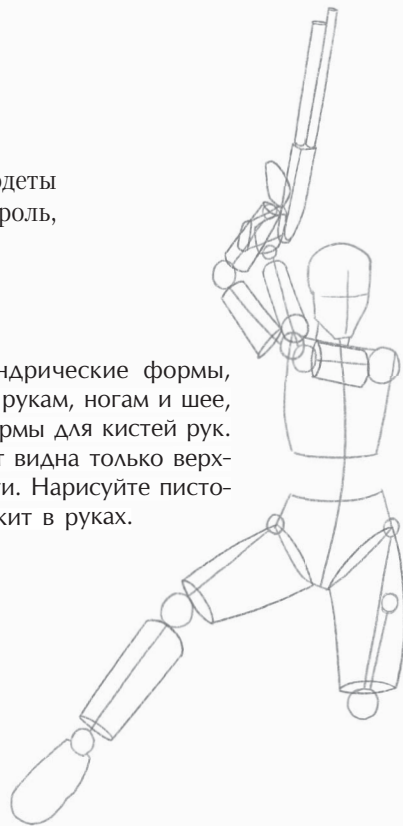
Женщина-полицейский

Героями многих игр на выживание являются женщины-полицейские. Они одеты в форму, их позы, говорят о мужественности. Мужчина, исполняющий ту же роль, должен быть более мускулистым.

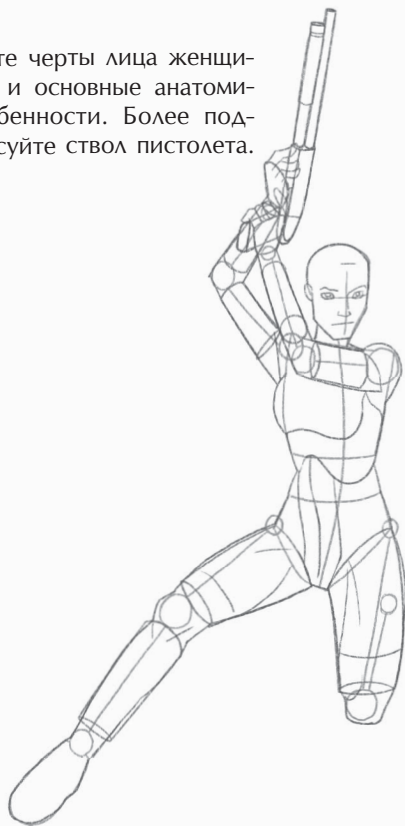
1. Нарисуйте контуры фигуры, стоящей на одном колене с вытянутой вперед правой ногой. Обе ее руки подняты вверх.



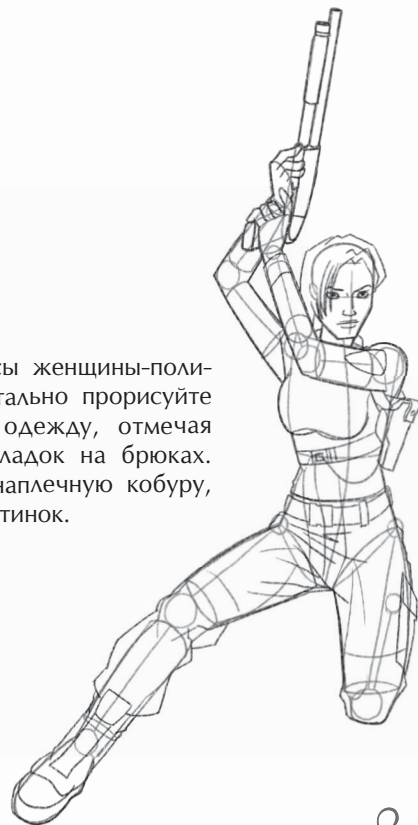
2. Используйте цилиндрические формы, чтобы придать форму рукам, ногам и шее, нарисуйте базовые формы для кистей рук. На этом рисунке будет видна только верхняя часть ее левой ноги. Нарисуйте пистолет, который она держит в руках.



3. Нарисуйте черты лица женщины, пальцы и основные анатомические особенности. Более подробно нарисуйте ствол пистолета.



4. Нарисуйте волосы женщины-полицейского, более детально прорисуйте черты ее лица и одежду, отмечая местоположение складок на брюках. Добавьте к этому наплечную кобуру, ремень и правый ботинок.



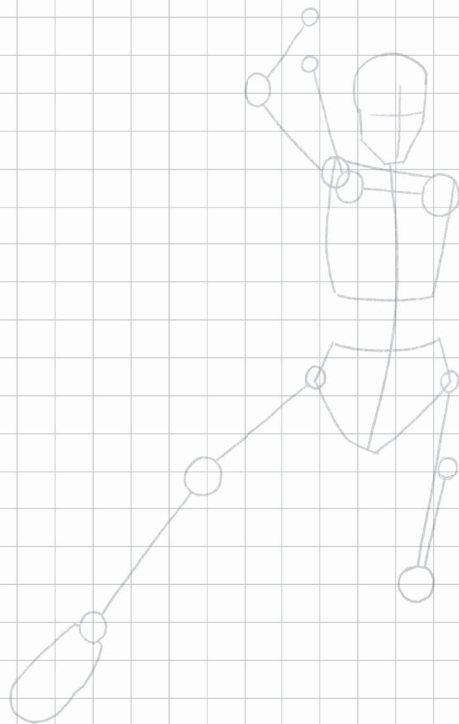


5. Тонкой ручкой пройдитесь по линиям, которые останутся на готовом рисунке, добавьте тень под подбородком вашей женщины-полицейского, а затем добавьте детали к рисунку пистолета, кобуры, ремня и сапога. Затем нарисуйте полицейский значок на ее левом рукаве. Сотрите все карандашные линии.

6. Естественная линия между брюками и верхней частью туловища помогает четко разделить области, окрашенные в различные цвета. Не следует окрашивать низ и верх фигуры в один и тот же цвет – это позволит взгляду четко выделять детали.



7. Чтобы добиться более четкой формы фигуры и глубины в рисунке, используйте более темные тона для теней и более светлые оттенки тех же цветов в качестве бликов.



Содержание

| | | | |
|--------------------------------|----|----------------------------------|-----|
| Введение | 3 | Девочка в стиле «бабблгам» | 52 |
| Основные инструменты..... | 6 | Девочка-гот..... | 58 |
| Различные стили манги..... | 10 | Маленькие монстрики | 62 |
| Масштаб: рисование фигур | 14 | Ангел..... | 66 |
| Каркасы основных поз..... | 18 | Девушка в кимоно..... | 72 |
| Основы анатомии: глаза | 22 | Безумный волшебник..... | 78 |
| Форма головы персонажей | 28 | Дракон | 82 |
| Эмоции..... | 32 | Демон | 88 |
| Добавление движения | 36 | Мастер боевых искусств..... | 94 |
| Милашки..... | 40 | Экшн..... | 100 |
| Темная фея..... | 44 | Меха | 102 |
| Малыш кигуруми..... | 48 | Женщина-полицейский | 108 |

Из этой книги вы узнаете:

- как рисовать персонажей в различных классических стилях манги, включая кодомо, сёнэн, сёдзё, дзёсэй и сэйнэн;
- как создавать целые сценарии для вашей работы от милых фей и девочек в стиле «баблгам» до жестких демонов, воинов-монахов и меха;
- как распланировать, нарисовать и полностью оживить ваших персонажей, а затем использовать практические страницы для копирования приведенных здесь рисунков или для создания ваших собственных уникальных версий героев.

книги для любого настроения здесь



ИЗДАТЕЛЬСКАЯ ГРУППА АСТ

www.ast.ru | www.book24.ru

vk.com/izdatelstvoast
[instagram.com/izdatelstvoast](https://www.instagram.com/izdatelstvoast)
facebook.com/izdatelstvoast
ok.ru/izdatelstvoast

ISBN 978-5-17-134180-0



9 785171 341800

