

# Рисуем мангу 2

Учимся создавать комикс с нуля  
с Марком Крилли



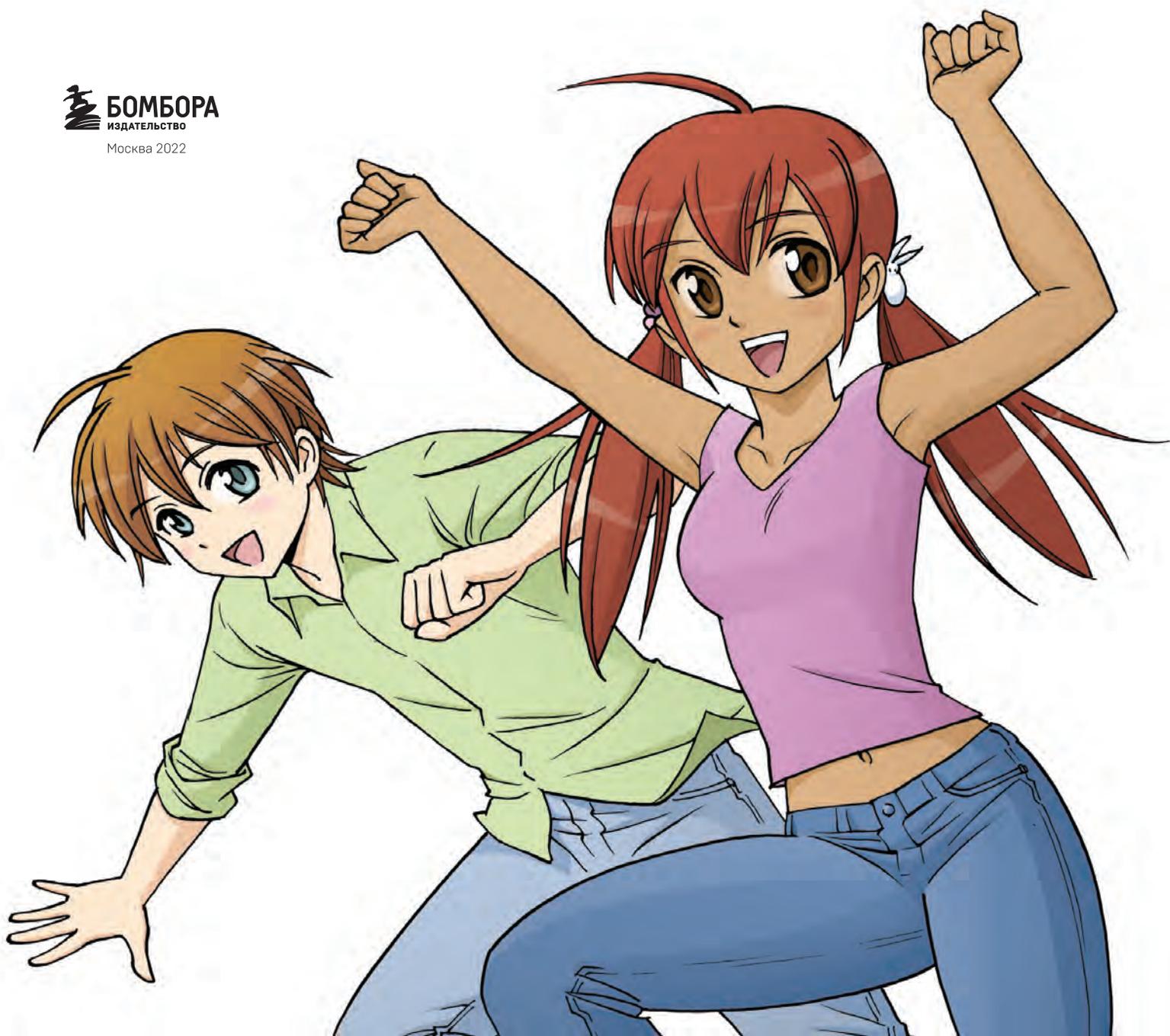
**30** пошаговых  
мастер-  
классов  
от самого популярного  
мангаки на YouTube

# Рисуем мангу 2

Учимся создавать комикс с нуля  
с Марком Крилли

 **БОМБОРА**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Москва 2022



# Содержание

## Введение

страница 4

## Что тебе понадобится

страница 6

## Применение материалов на практике:

### рисует глаза, как в манге

страница 7

## Структура панели в манге

страница 8

## Часть 1

### Головы и лица

страница 10

Девушка анфас

Девушка в профиль

Юноша анфас

Юноша в три четверти

Женские прически

Нарисуй косу

Мужские прически

Девушка с высоты птичьего полета

Юноша при лягушачьей перспективе

Фэнтези персонаж: девушка-кошка

Мимика

Сделай лицо выразительным

Глаза и уши

Носы и рты

Очки

Головные уборы

## Часть 2

### Пропорции и позы

страница 36

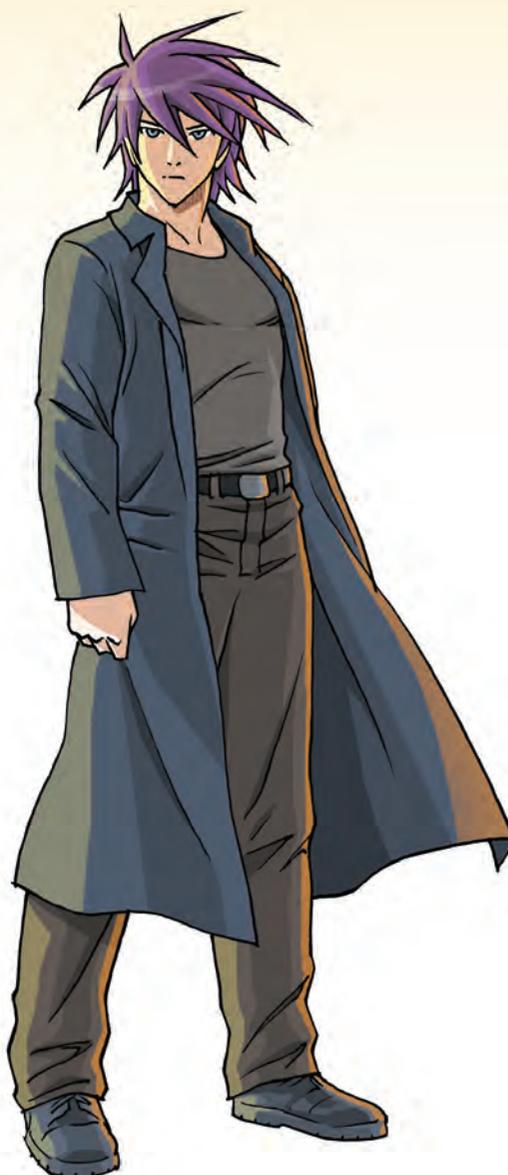
Пропорции тела: от малыша до взрослого

Девочка-подросток

Женское тело в профиль и со спины

Мальчик-подросток

Мужское тело в профиль и со спины



Пропорции тела с высоты птичьего полета

Женские спина и шея

Пропорции тела при лягушачьей перспективе

Мужские спина и шея

Кисть

Еще больше вариантов кистей

Нарисуй кисть, держащую меч

Перспективное сокращение

Экстремальное перспективное сокращение

Руки и кисти

Ноги и ступни

Обувь

16 полезных поз

Сидячая поза  
Виды сидячих поз  
Сражающиеся персонажи  
Динамичные позы  
Поцелуй стоя  
Образцы для романтических поз  
Одежда  
Складки на одежде  
Стили одежды  
Чиби  
От полного роста к чиби

### Часть 3

## **Собираем все воедино**

страница 90

Перспектива  
Дерево  
Лес  
Элементы природы  
Дождь  
Ощущение воды  
Пост-апокалиптическая пустыня  
Детализация поверхности  
Нарисуй разрушенные предметы  
Мой процесс от начала до конца  
Планирование панели  
Точка обзора  
Свет и тень  
Композиция  
Создание глубины  
Последовательности панелей  
Стили контуровки  
Макет

Создание собственной последовательности панелей  
Прорыв: макет полной страницы

**Заключение**  
страница 124

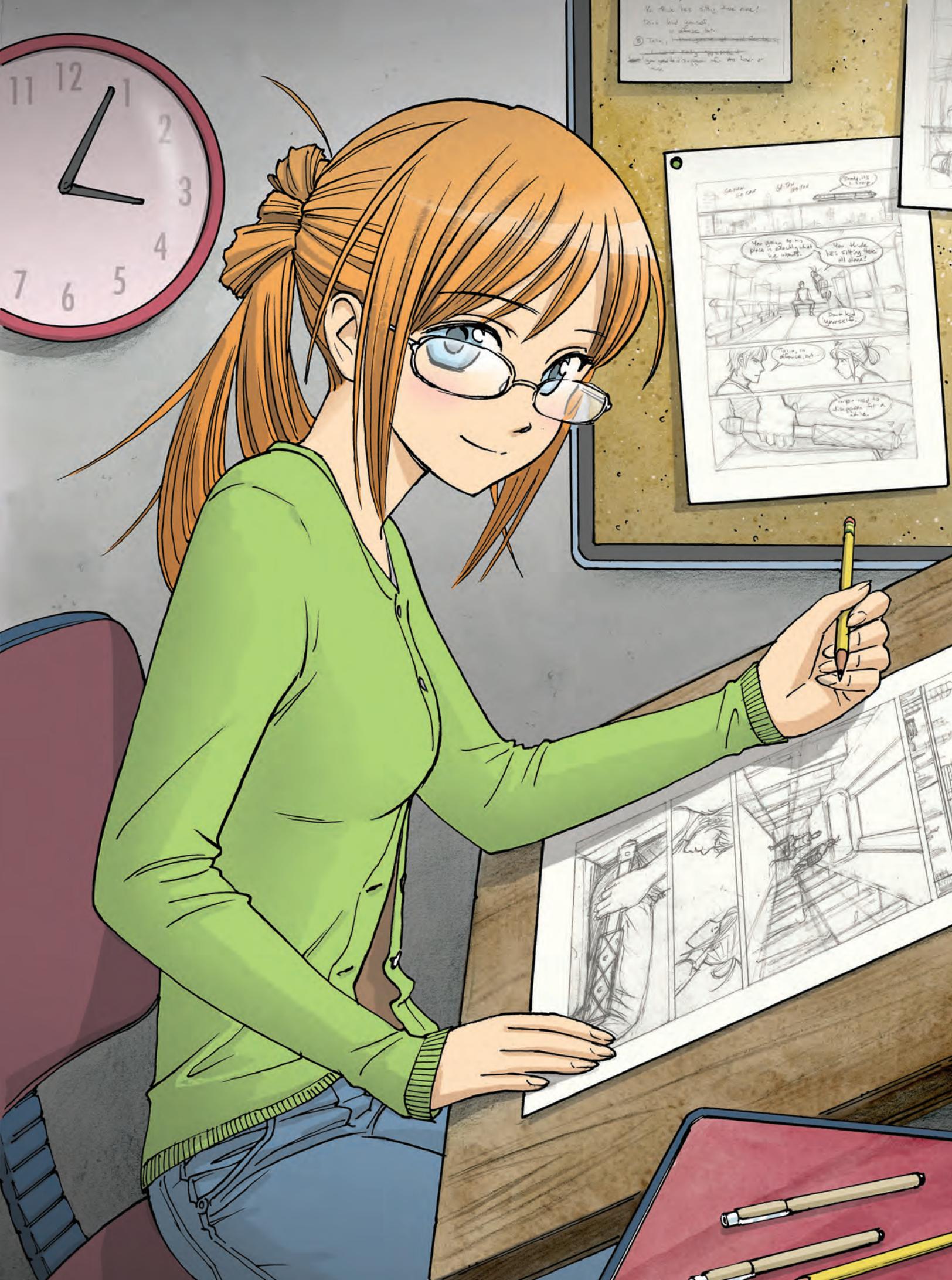
**Указатель**  
страница 125

**Об авторе**  
страница 127



# Введение





# Что тебе понадобится

Многие начинающие художники слишком беспокоятся о художественных принадлежностях. Некоторые считают, будто наличие всех необходимых вещей является ключом к созданию шедевра. Но это все равно, что думать, что, надев правильный купальник, ты сможешь плавать так же быстро, как олимпийские чемпионы.

На самом деле важен не карандаш, а разум того человека, который его держит. Экспериментируй, чтобы найти размеры, стили и марки художественных принадлежностей, которые подходят тебе лучше всего.

## Бумага

Я едва не плачу, когда вижу, что кто-то вложил много времени и сил в рисунок на листке из блокнота. Сделай себе одолжение и купи альбом из гладкой бristolской бумаги. Она плотная, прочная и выдерживает многократные стирания.

## Карандаши

Выбор карандашей зависит от личных предпочтений. То, что идеально подходит для меня, может быть слишком твердым или мягким для тебя. Мне нравится простой карандаш HB — такой, который многим знаком с детства. Существуют карандаши разной степени твердости и качества, поэтому попробуй несколько разных видов, чтобы узнать, какие штрихи они делают. Помни, что чем мягче грифель, тем сильнее он может размазываться.

## Ручки

Купи в художественном магазине ручку со стойкими чернилами, которые не выцветут и не растекутся со временем. Не ограничивайся ручками со сверхтонкими кончиками — лучше иметь несколько ручек разной толщины и использовать их по мере необходимости.

## Линейки

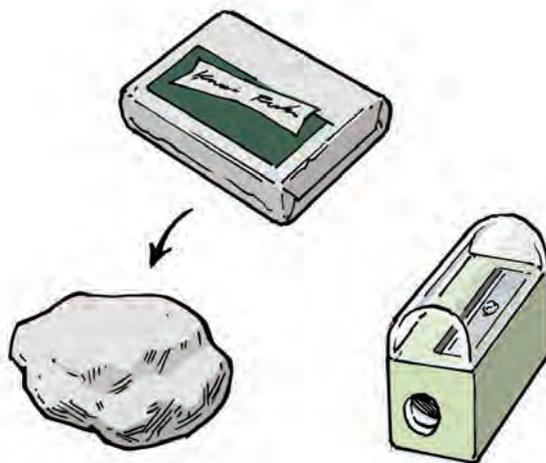
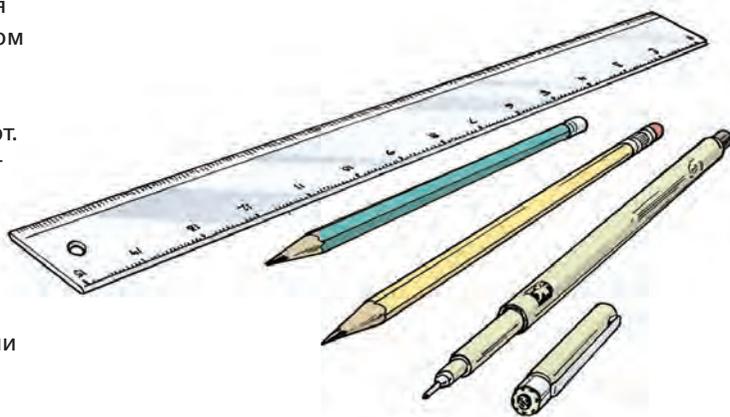
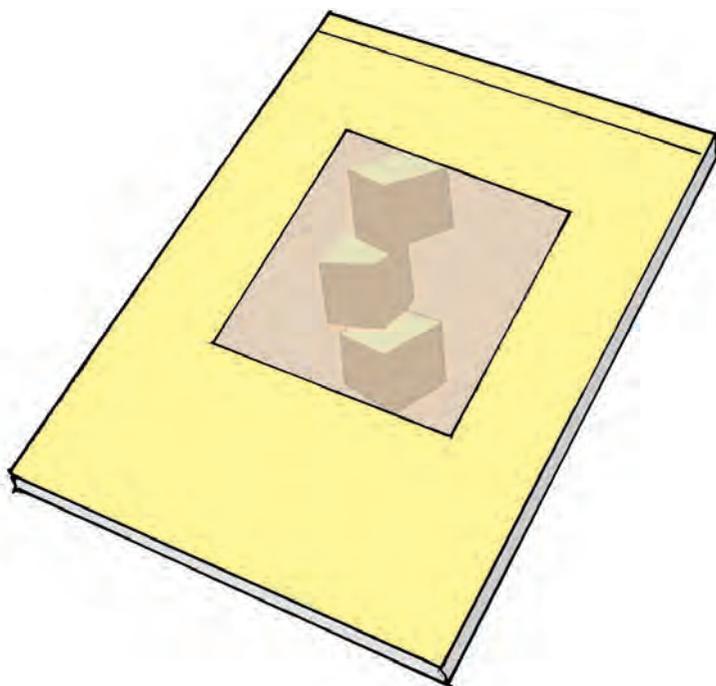
Купи себе хорошую прозрачную пластиковую линейку, чтобы видеть проводимые тобой линии. Линейки около 40 сантиметров будет достаточно даже для самых длинных линий.

## Клячки

Это большие мягкие ластики, продающиеся в художественных магазинах. Они отлично подходят для стирания огромных участков рисунка, так как не оставляют после себя грязи. Однако они не всегда точны, поэтому смело используй их вместе с обычным ластиком.

## Точилки для карандашей

Я предпочитаю простые ручные точилки с контейнером для стружки. Они лучше всего работают, когда их лезвие идеально острое.

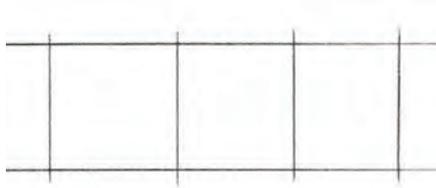


# Рисуем глаза, как в манге

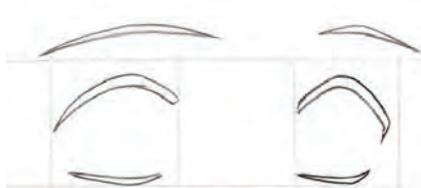
Давай начнем с небольшой разминки. Эта пошаговая демонстрация познакомит тебя с методикой, которую мы будем использовать на протяжении всей книги. Для первого урока я выбрал глаза, так как они — ключевой элемент дизайна персонажей, поэтому обучаться стилю манги правильнее всего именно с них. Кроме того, это довольно просто даже для тех, кто никогда раньше не рисовал.

## МАТЕРИАЛЫ

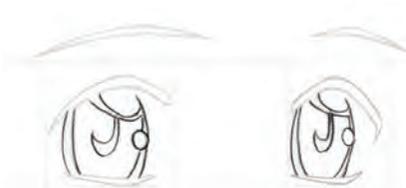
бристольская бумага  
прозрачная пластиковая линейка  
клячка  
карандаш  
точилка  
ручки разной толщины



**1** Проведи карандашом две горизонтальные линии с промежутком в 2,5 см между ними. Соедини их четырьмя вертикальными линиями, расположенными на одинаковом расстоянии друг от друга. Высота трех получившихся прямоугольников должна быть немного меньше их ширины.



**2** Нарисуй брови и контуры линий верхних и нижних ресниц. Обрати внимание на угол наклона каждой линии и на изгибы — одни очень плавные, другие более выраженные. Не забудь и о расстоянии между линиями. Используй намеченные ранее направляющие, чтобы увидеть, как расположены различные элементы.



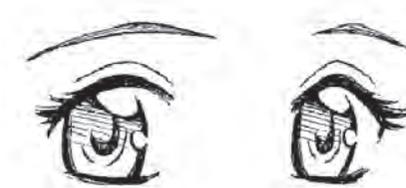
**3** Нарисуй радужку каждого глаза и добавь овалы для бликов — большой овал сверху и маленький справа по центру. Зрачки, нарисованные в таком стиле, похожи на полумесяц.



**4** Начни добавлять детали. Нарисуй линию складки века над каждым глазом, ресницы на левом и правом краях верхних век и несколько линий штриховки по всей радужке. Если хочешь, не стесняйся экспериментировать со своим собственным стилем штриховки.



**5** Отложи карандаш и возьми ручку. Если ты тщательно следовал предыдущим шагам, то поймешь, где нужно провести широкие черные линии, а какие участки лучше оставить незакрашенными.



**6** Дай чернилам полностью высохнуть (это может занять несколько минут — в зависимости от марки использованной ручки). Затем аккуратно сотри все карандашные наброски.

### Делай легкие карандашные линии!

Карандашные линии в пошаговых уроках этой книги сделаны темными и широкими только для наглядности. В своих работах тебе стоит проводить их тонко, так как после контуровки их нужно будет стереть.

# Структура панели в манге

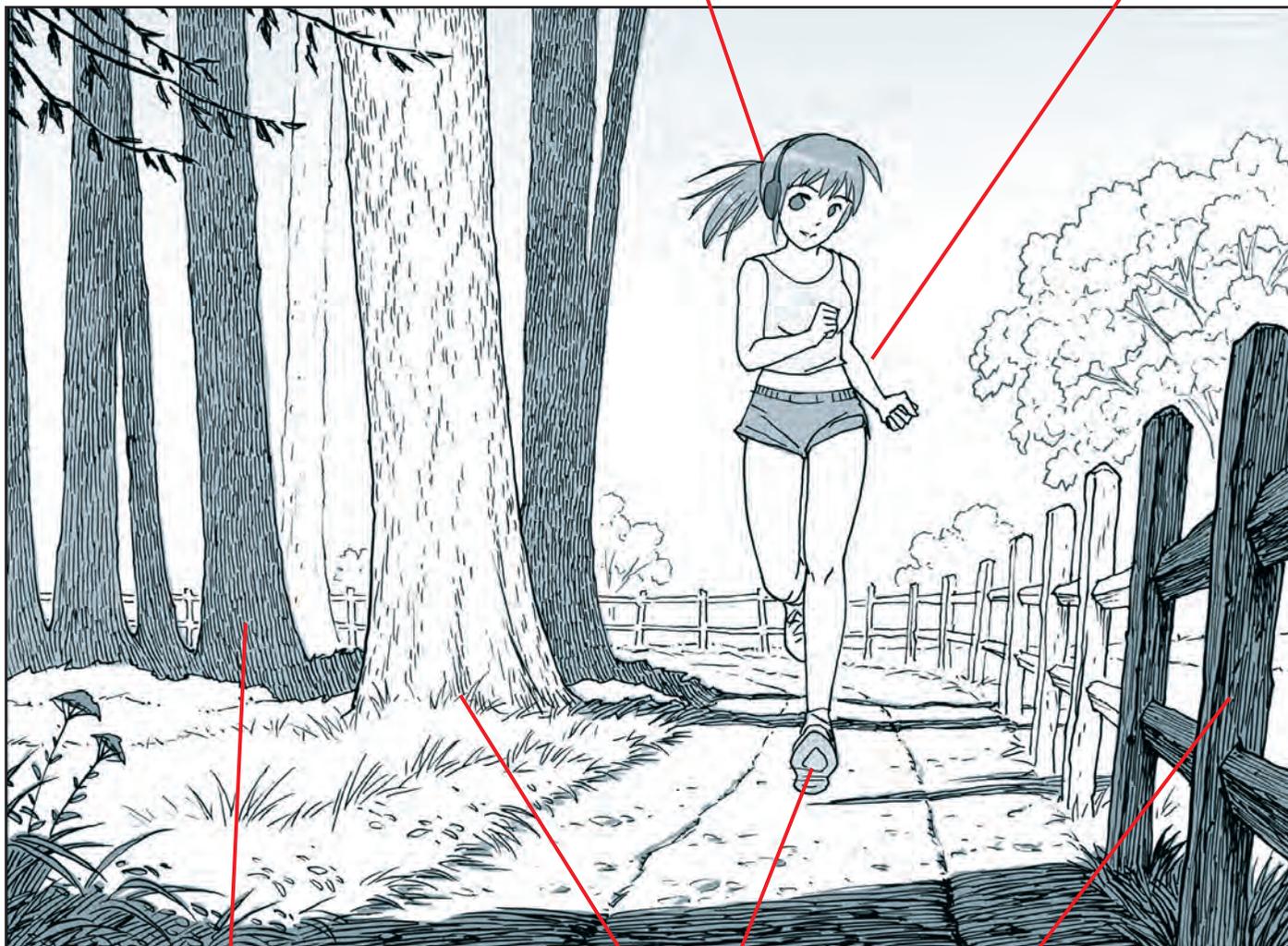
Каждая панель манги состоит из множества элементов, и каждый требует определенных художественных знаний. Эта книга поможет тебе познакомиться со всеми этими элементами.

## Голова и лицо

Каждый художник манги начинает с изучения уникального сочетания черт лица, которое по всему миру называют «стилем манги».

## Тело человека

Следующим логическим шагом является получение надлежащего представления о пропорциях тела. Этим каждый художник занимается всю жизнь.



## Фоны

Начинающие художники часто пренебрегают данной темой, но любой профессионал подтвердит, что научиться рисовать разные виды окружающего пространства не менее важно, чем выучиться рисовать персонажей.

## Композиция

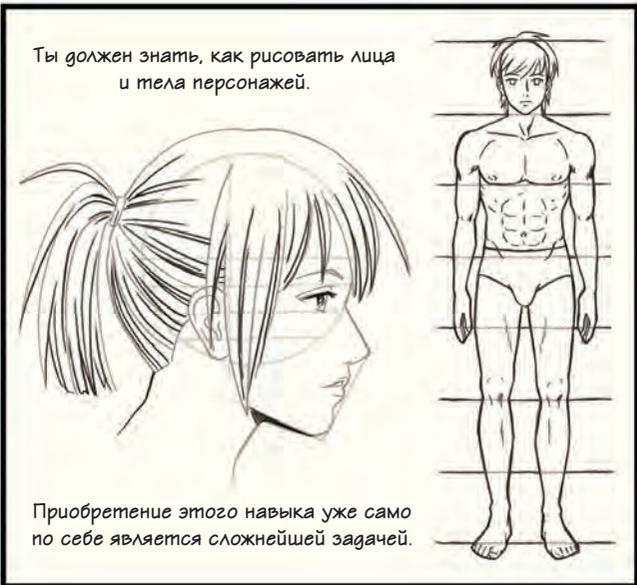
Компоненты панели не рисуются в произвольном порядке. Художник тщательно все продумывает, чтобы создать визуально привлекательную композицию.

## Передача глубины

Художники используют различные приемы, чтобы двухмерные изображения на странице казались трехмерными; они заставляют одни элементы казаться ближе, а другие — дальше от читателя.



Если задуматься, то даже одна панель манги требует огромного количества знаний о рисовании.



Ты должен знать, как рисовать лица и тела персонажей.

Приобретение этого навыка уже само по себе является сложнейшей задачей.



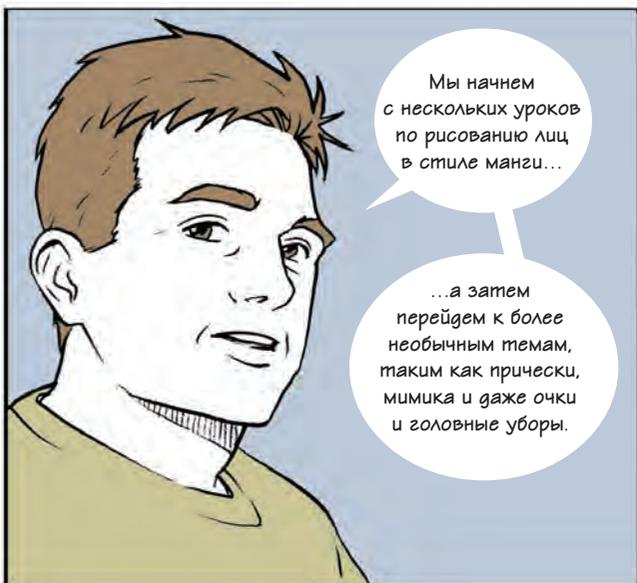
Затем нужно научиться рисовать фоны. Деревья, городские пейзажи, погоду...

...все это сложно.



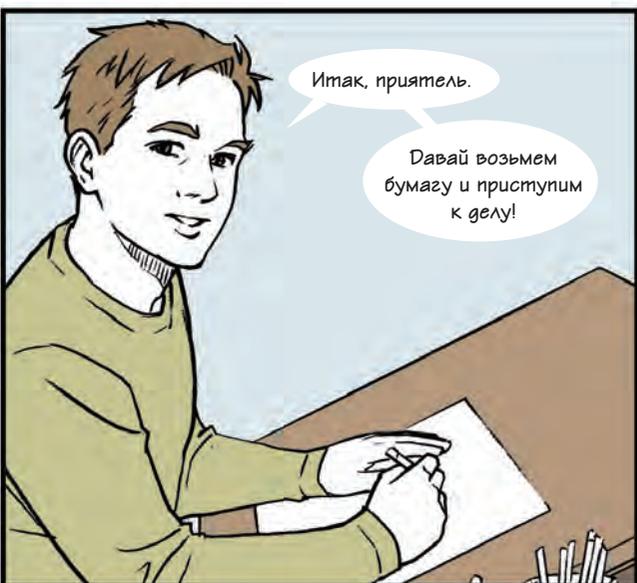
Но в итоге это всего лишь линии на бумаге. За годы практики хороший художник понимает, где какие линии должны быть.

Если запастись терпением, то нет ничего такого, чему нельзя было бы научиться.



Мы начнем с нескольких уроков по рисованию лиц в стиле манги...

...а затем перейдем к более необычным темам, таким как прически, мимика и даже очки и головные уборы.



Итак, приятель.

Давай возьмем бумагу и приступим к делу!



Часть

# I

## Головы и Лица

Самым большим отличием японских комиксов от комиксов других стран является то, как в них рисуются лица. Это стартовая точка для начинающего художника манги. Кто бы не хотел научиться рисовать эти блестящие глаза и причудливые прически?

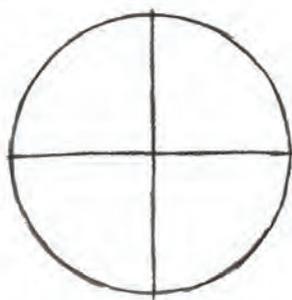
В данном разделе мы изучим основную структуру лиц в манге и научимся рисовать их с разных ракурсов. На нашем пути не получится обойтись без трудностей, но если ты постараться, то сможешь рисовать наравне с лучшими мастерами!



# Девушка анфас

У разных художников манги разные способы рисования лиц. Любой пошаговый урок может научить только одному подходу, но если ты серьезно относишься к своему ремеслу, то со временем захочешь освоить и другие способы.

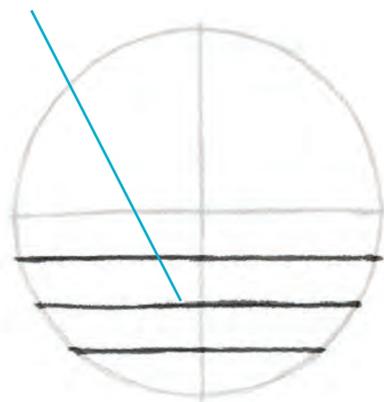
Я выбрал стиль, который достаточно приближен к реальным человеческим пропорциям, но в то же время может называться стилем «манга», так как глаза в нем увеличены, а нос и рот — уменьшены.



## 1 Нарисуй круг

Приблизительно наметь круг, аккуратно раздели его вертикальной и горизонтальной линиями. Вертикальная линия поможет разместить нос, а горизонтальная линия — найти верное расположение для бровей и глаз в следующем шаге.

Чтобы три линии располагались равномерно, сначала проведи среднюю линию, разделив пространство пополам. Затем проведи две другие линии, разделив пространство на четверти.



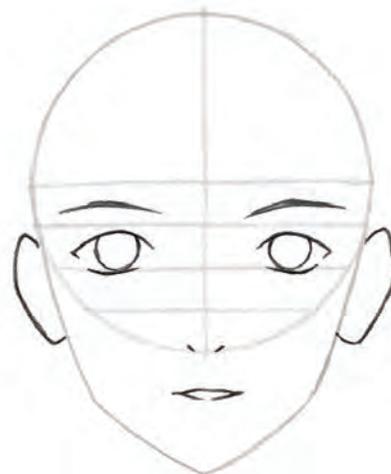
## 2 Наметь линии черт лица

Используй три дополнительные горизонтальные линии, чтобы разделить нижнюю половину круга на четыре равные части. Первая из этих трех линий поможет тебе разместить брови, остальные две — глаза.



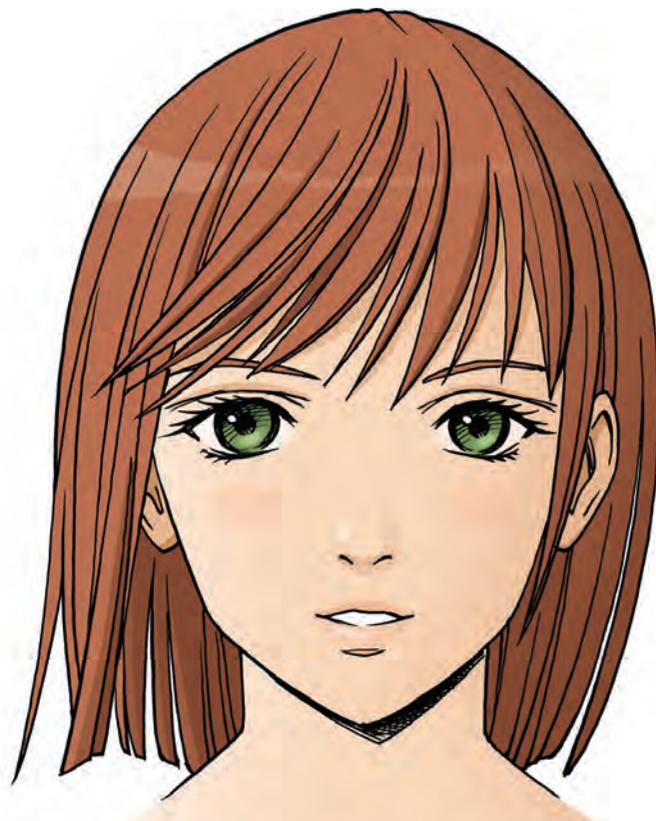
## 3 Очерти челюсть

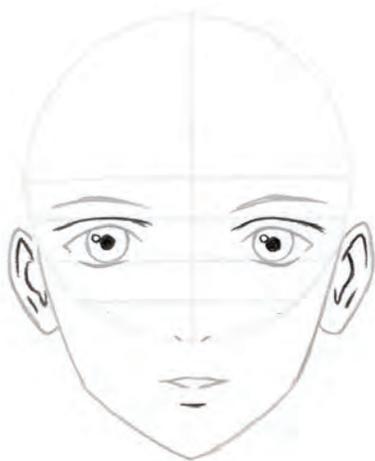
Наметь контуры челюсти. Постарайся правильно определить размер и форму этой области. Сосредоточься на изгибах каждой линии и на участке, образующемся между ними и кругом. Расстояние между нижним краем круга и кончиком челюсти равно трем подсециям, которые ты создал в предыдущем шаге.



## 4 Размести черты лица

Добавь глаза, брови, нос и рот. Брови находятся между двумя верхними горизонтальными линиями. Глаза располагаются на третьей линии. Нос — в той точке, где вертикальная линия соединяется с нижним краем круга. Рот должен оказаться немного ближе к кругу, чем к подбородку.





### 5 Нарисуй уши и глаза

Добавь уши и прорисуй глаза более детально. Учти, что две линии над каждым глазом обозначают складку верхнего века. Мой стиль рисования ушей довольно близок к реальной человеческой анатомии, но ты можешь рисовать проще, если захочешь. Маленькие круги в каждой радужке станут белыми бликами, придающими блеск глазам.



### 6 Изобрази волосы и шею

Добавь линии, обозначающие волосы, шею и плечи. Существуют сотни способов нарисовать волосы в стиле манги. Верхняя линия волос находится на приличном расстоянии над кругом: так твоя героиня будет выглядеть моложе. Контуры шеи нарисуй таким образом, чтобы ее ширина равнялась расстоянию между внешними сторонами радужек.

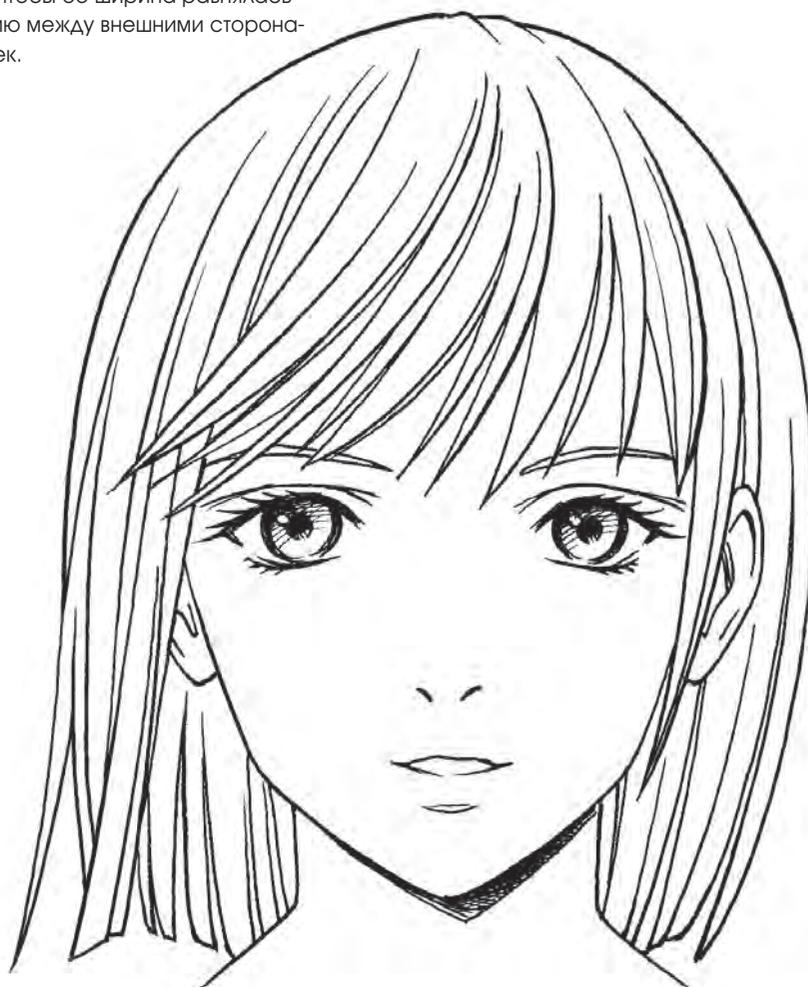


### 7 Доведи до ума

Добавь намек на тень под подбородком, а также дополнительные детали прически. Обрати внимание, как контуры волос изгибаются, повторяя форму головы.

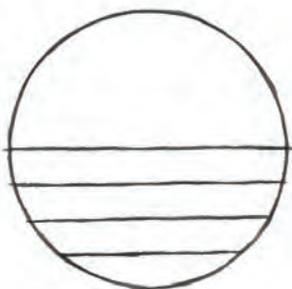
### 8 Закончи рисунок

Тщательно обведи все линии, которые ты хочешь оставить, и сотри черновые линии, когда чернила высохнут. Готовый рисунок можно дополнить оттенками серого или цветом.

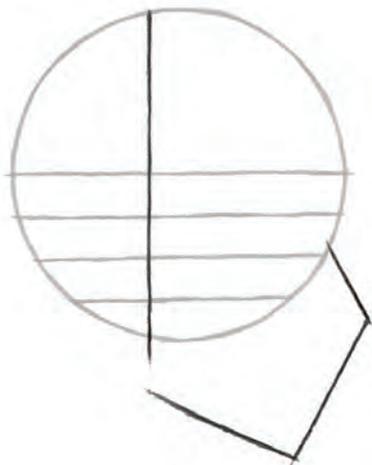


# Девушка в профиль

При рисовании лица в профиль могут возникнуть определенные трудности. Сложнее всего рисовать губы: если ты хотя бы немножко ошибешься, проводя линии, выражение лица будет выглядеть неестественно. Помни, что нужно не просто нарисовать контуры, но и правильно воспроизвести расстояния между ними. Если ты уделишь внимание тому, как далеко глаза расположены от переносицы, а нижняя губа — от подбородка, то в итоге получишь сбалансированный и красивый результат.

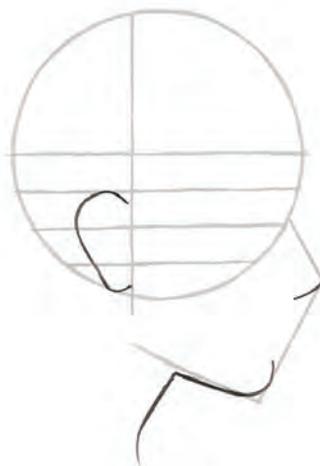


**1 Нарисуй круг**  
Приблизительно наметь круг, аккуратно раздели его пополам горизонтальной линией. Раздели нижнюю половину круга на четыре равные по высоте части. Эти линии помогут тебе расположить глаза и нос.



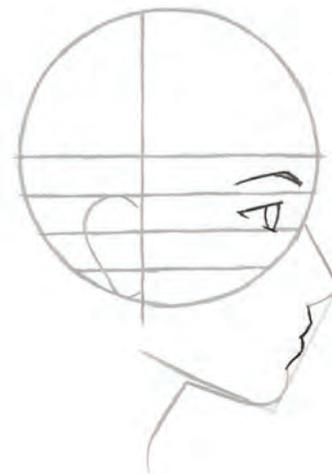
## 2 Очерти контур носа и челюсти

Начни с вертикальной линии, которая находится чуть левее центра. Очерчивая нос и челюсть, старайся двигаться медленно и воспроизводить не только линии, но и различные углы и форму пустого пространства, которое образуется между этими контурами и краем круга. Линия носа касается круга немного выше третьей горизонтальной линии. Кончик носа находится чуть ниже четвертой горизонтальной линии.



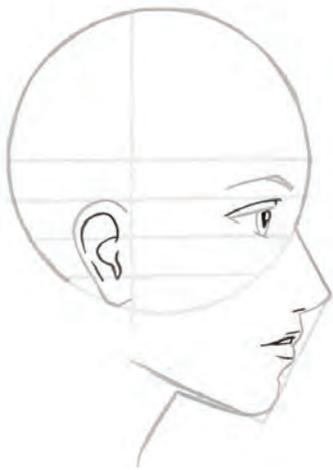
## 3 Размести ухо, нос, подбородок и шею

Наметь контуры уха, нижней части носа, подбородка и шеи. Ухо касается вертикальной линии, второй горизонтальной линии и края круга. Нижняя часть носа встречается с кончиком носа под углом  $90^\circ$ . Подбородок изогнут. Линия шеи соединяется с линией челюсти примерно на одной трети пути вдоль линии челюсти, нарисованной в предыдущем шаге.



## 4 Расположи глаза и губы

Контуры бровей находятся между двумя верхними горизонтальными линиями. Глаз расположен на третьей горизонтальной линии. Удели внимание расстоянию между бровью и краем круга. Губы имеют мягкую W-образную форму. Заметь, что нижняя губа касается направляющей, которую мы нарисовали в шаге 2, а верхняя губа — нет.



### 5 Добавь детали

Нарисуй внутренние линии уха. Правильно расположить новые контуры помогут ориентиры — горизонтальные линии. Складка верхнего века касается второй горизонтальной линии. Линии рта и губ находятся на небольшом расстоянии друг от друга, но это расстояние крайне важно. Внимательно следи как за длиной линий, так и за углами их наклона.



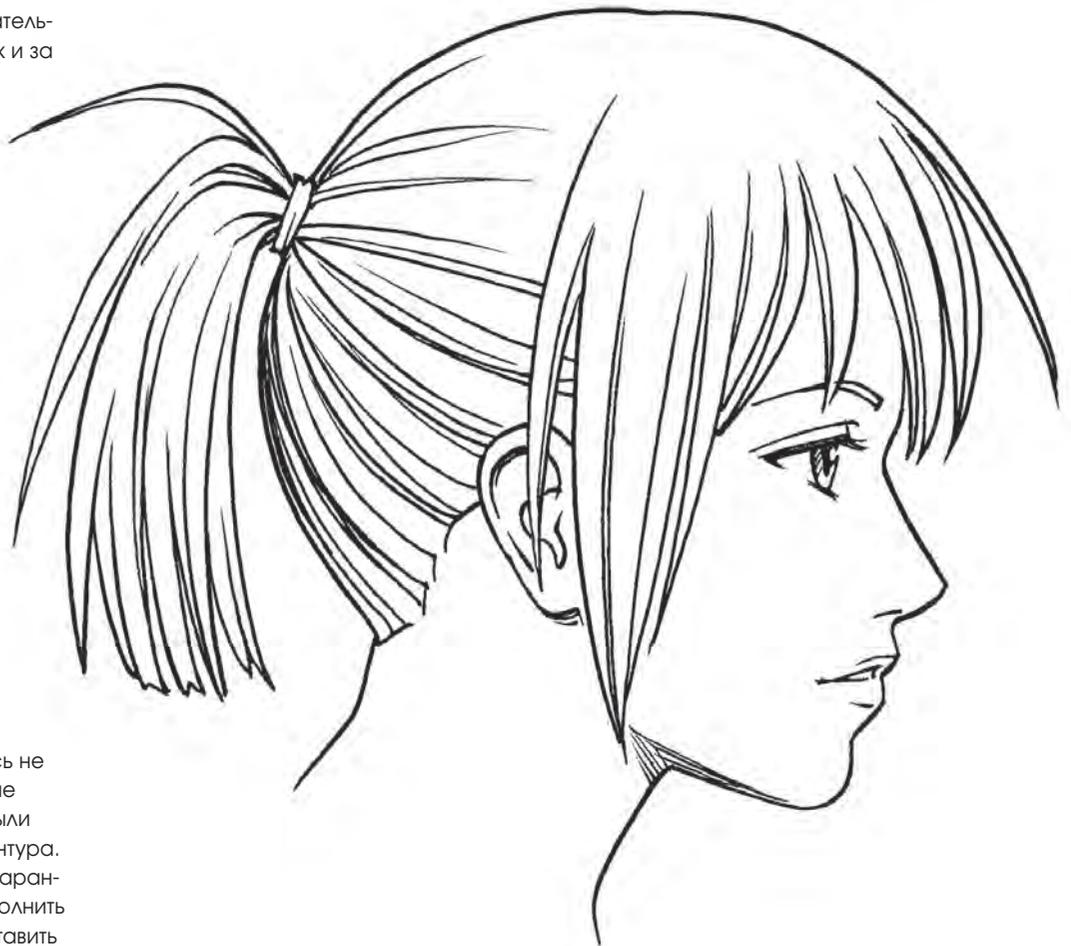
### 6 Изобрази волосы

Несколькими линиями наметь контуры прически. Для этой девушки я выбрал конский хвост, но ты можешь нарисовать ту прическу, которая тебе больше нравится.



### 7 Доведи до ума

Добавь отдельные пряди волос, ресницы и тень под подбородком.

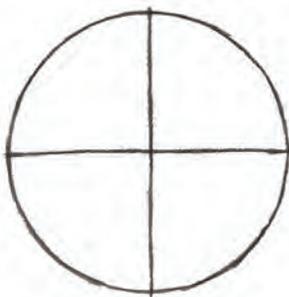


### 8 Закончи рисунок

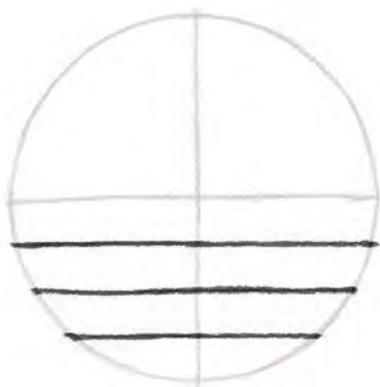
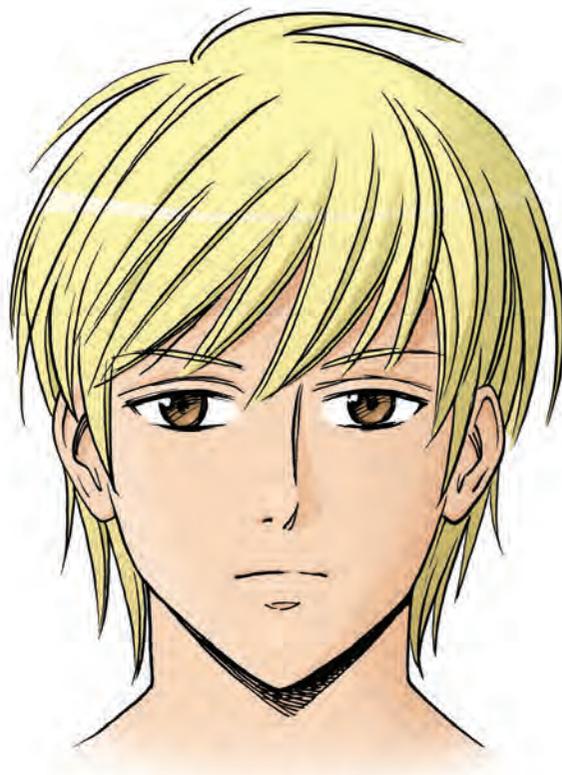
Обведи набросок, стараясь не затрагивать первоначальные направляющие линии, которые были нужны только для размещения контура. Дай ему высохнуть, затем сотри карандаш. Готовый рисунок можно дополнить оттенками серого, цветом или оставить как есть.

# Юноша анфас

Удивительно, как много могут изменить всего несколько линий. Если ты сравнишь рисунок женского лица с мужским, то увидишь, что основные различия сводятся всего к двум вещам: ресницам и переносице. И все же этого достаточно. Художникам давно известно, насколько важную роль могут сыграть две-три линии, добавленные или убранные в нужных местах.



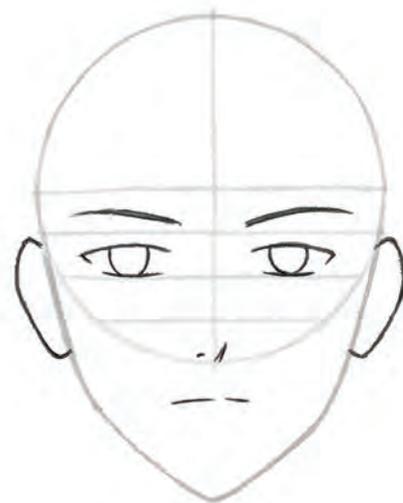
**1 Нарисуй круг**  
Приблизительно наметь круг, аккуратно раздели его вертикальной и горизонтальной линиями. Вертикальная линия поможет разместить нос, а горизонтальная — найти расположение контуров бровей и глаз в следующем шаге.



**2 Наметь линии черт лица**  
Раздели нижнюю половину круга по вертикали на четыре равные части. Первая из разделяющих его линий поможет разместить брови, остальные две — глаза.



**3 Очерти челюсть**  
Наметь контуры челюсти. Постарайся правильно определить размер и форму этой области. Сосредоточься на изгибах каждой линии и на форме, которая образуется между ними и кругом. Расстояние между нижним краем круга и кончиком челюсти равно трем подсекциям, которые ты создал в предыдущем шаге.



**4 Размести черты лица**  
Добавь глаза, брови, нос и рот. Брови находятся между двумя верхними горизонтальными линиями. Глаза располагаются на третьей линии. Нос находится в той точке, где вертикальная линия соединяется с нижним краем круга. Рот находится немного ближе к кругу, чем к подбородку.



### 5 Нарисуй уши и глаза

Добавь уши и детали к глазам. Простая вертикальная линия выделяет переносицу. Две линии над каждым глазом обозначают складку верхнего века. Мой стиль рисования ушей довольно близок к реальной человеческой анатомии, но ты можешь упростить их, если захочешь. Маленькие круги в каждой радужке станут белыми бликами, благодаря чему глаза будут выглядеть блестящими.



### 6 Изобрази волосы и линию шеи

Наметь контуры волос, шеи и плеч. Подними выше над кругом верхнюю линию волос — так твой герой будет выглядеть моложе. Шея мужского персонажа шире, чем у женского: ее контуры находятся на одной линии с внешними уголками глаз.



### 7 Доведи до ума

Нанеси легкую тень под подбородком и штриховку в глазах, дорисуй дополнительные детали прически. Обрати внимание на то, что большинство линий волос изгибаются, повторяя форму головы, но небольшие пряди за ушами торчат наружу.

### 8 Закончи рисунок

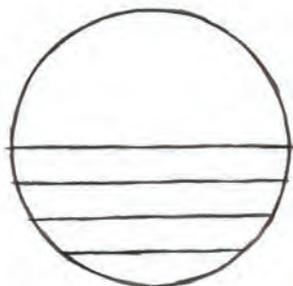
Прорисуй окончательный контур всех необходимых линий и сотри черновые направляющие, когда чернила высохнут. Получившийся рисунок ты можешь оставить как есть, окрасить в оттенки серого или сделать цветным.



# Юноша в три четверти

Ракурс в три четверти, пожалуй, самый важный для художника манги, так как он чаще всего используется в процессе повествования. Его освоение требует особого внимания, поскольку, чтобы верно передать строение головы и ее положение в пространстве, в изображении черт лица вносятся совсем небольшие изменения.

В сюжетах манги, как правило, преобладают персонажи, похожие на европейцев. Но ты можешь захотеть нарисовать персонажей любой иной этнической принадлежности, поэтому для этого урока я решил отойти от «манги по умолчанию».



## 1 Нарисуй круг

Приблизительно наметь круг, аккуратно раздели его пополам горизонтальной линией. Затем раздели нижнюю половину круга на четыре равные по высоте части. Эти линии помогут тебе разместить глаза и нос в процессе дальнейшей работы.



## 2 Нарисуй контуры щек и челюсти

Начни с линии, которая повторяет круг от второй горизонтальной линии к третьей. Далее веди линию вертикально вниз — недалеко, чтобы очертить контуры скулы. Около четвертой горизонтальной линии рисуй под углом, чтобы наметить подбородок: длина линии равна расстоянию от окружности до трех горизонтальных подсекций из предыдущего шага.



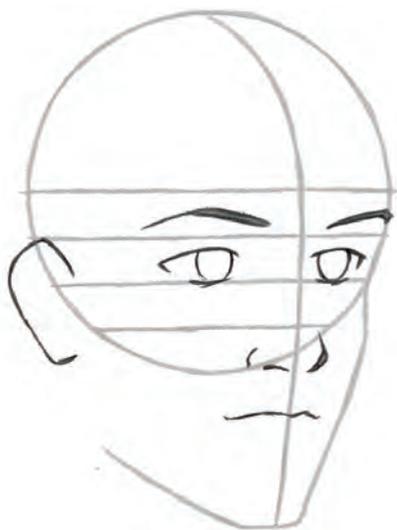
## 3 Размести направляющую носа

Эта линия может показаться легкой, но ее размещение крайне важно. Начни линию в наивысшей точке круга. Осторожно выгибай ее по направлению вниз, пока она не пересечет первую горизонтальную линию; их пересечение находится приблизительно в четверти диаметра круга от его правой части. Продолжай слегка изогнутую линию, пока она не достигнет до середины подбородка.



## 4 Размести глаза и ухо

Линия уха касается второй горизонтальной линии и следует почти до уровня нижней части круга. Брови находятся между двумя верхними горизонтальными линиями. Обрати внимание на расстояние между линией бровей и вертикальной направляющей, которую ты добавил в предыдущем шаге. Учти, что глаз справа чуть более сжатый и узкий, чем другой.



**5 Нарисуй нос и рот**  
Нос состоит из трех линий, расположенных вокруг точки, где вертикаль пересекает нижний край круга. Это одна из черт лица, которая помогает определить конкретную этническую принадлежность персонажа. Более типичный для манги нос не так выделяется и может быть нарисован одной или двумя точками, расположенными в этой же части рисунка.



**6 Добавь детали**  
Добавь линию складки века над каждым глазом. Линии уха не обязательно должны быть подробными, как на моем рисунке. Губы также определяют этническую принадлежность персонажа — к примеру, линия верхней губы при изображении обычных персонажей манги обычно не рисуется.



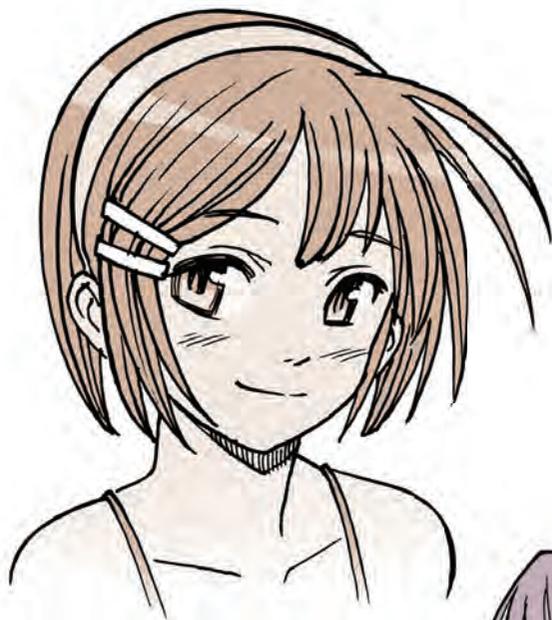
**7 Изобрази волосы и доведи до ума**  
Линия контура прически снова располагается вне изначального круга. Линия шеи начинается от середины уха чуть левее подбородка. Добавь штриховку в глаза и тени под подбородком и ухом, чтобы придать рисунку глубину.

**8 Закончи рисунок**  
Мы почти закончили. Возьми ручку и обведи окончательный контур. Дай рисунку высохнуть, а затем сотри черновые линии, чтобы рисунок выглядел профессионально



# Женские прически

При создании персонажа следует уделить особое внимание прическе. Возможно, это самый важный способ, каким ты можешь передать его индивидуальность. Следующие несколько методов ты сможешь использовать, когда станешь придумывать прическу своего персонажа.



## Кудрявые волосы

Неторопливо прорисуй каждый из завитков. Они закручиваются в отдельные линии до самых кончиков.



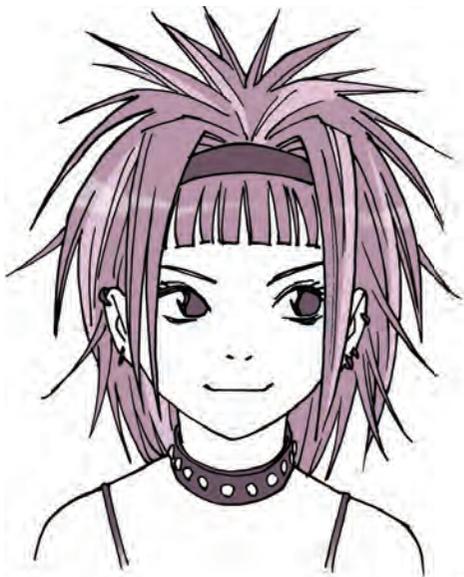
## Длинные прямые волосы

Главное здесь — нарисовать каждую длинную линию одним росчерком.



## Волосы, заплетенные в косу

Косы могут стать определяющей чертой внешности персонажа.



### Прическа в стиле панк

Вызывающие шипы и короткая челка высоко на лбу помогают передать яркую индивидуальность.

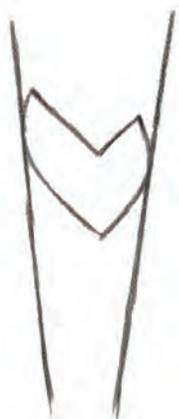


### Короткие волосы

Смелым решением будет выбрать для женского персонажа суперкороткую стрижку. Если ты опасаясь, что читатели примут ее за мальчика, то нарисуй ей женственные глаза.

## НАРИСУЙ КОСУ

Следуй этой инструкции, чтобы научиться рисовать косы.



**1** Проведи две вертикальные линии, как показано на рисунке. В середине нарисуй неровное сердце — одна его сторона должна быть немного длиннее другой.



**2** Повторяй эту форму выше и ниже, пока не заполнишь ей всю косу.



**3** Добавь одну диагональную линию в середину каждого сердца, разделив его на две приблизительно одинаковые части. Нарисуй небольшой «хвостик» снизу.



**4** Нарисуй отдельные прядки. Обведи набросок, дай ему высохнуть, сотри карандашные линии — и коса готова!

# Мужские прически

Мужские прически не менее важны, чем женские, когда необходимо подчеркнуть различия между персонажами. Подумай о характере героя и выбери прическу, которая поможет читателю распознать его.



## Торчащие волосы

Если ты решишь сделать одному из персонажей такую прическу, постарайся расположить прядки так, чтобы сохранять последовательность их рисования для каждого ракурса.



## Дреды

Расположи дреды таким образом, чтобы их можно было проследить до конкретного места на голове, а затем заполни каждый из них плотно расположенными линиями.



## Волнистые волосы

Рисование волнистых волос требует твердой руки. Проводи отдельные линии уверенно, каждую — одним росчерком.



### **Короткие волосы**

Волосы лежат плотно по голове и разделяются на мелкие заостренные прядки по всей ее поверхности.



### **Конский хвост**

Если ты выберешь эту прическу для мужского персонажа, то, возможно, тебе придется сделать черты его лица более мужественными, иначе читатели могут принять его за девушку.

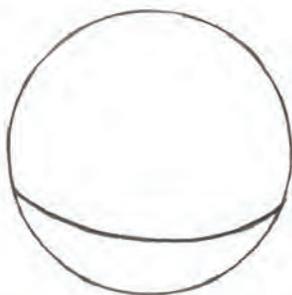
## **БЛИКИ**

Чтобы волосы выглядели блестящими, художники манги, раскрашивая рисунок, нередко оставляют белый «отблеск» по всей верхней части головы. Вот три различных метода, которые ты можешь использовать для достижения этого эффекта.

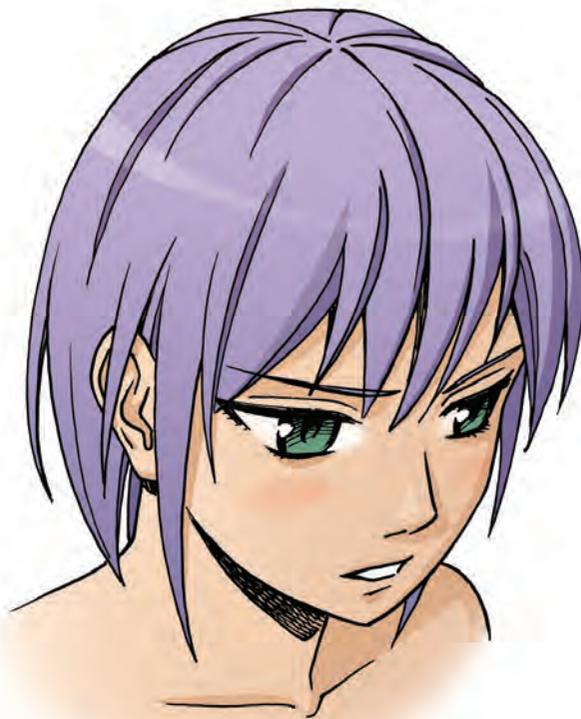


# Девушка с высоты птичьего полета

Художник манги иногда хочет дать читателю посмотреть на происходящее с высокой точки обзора, для чего ему нужно создать эффект взгляда с высоты. Ракурс с высоты птичьего полета требует от иллюстратора нестандартного смещения черт лица. Не бойся — при правильном руководстве ты легко научишься его рисовать.



**1 Нарисуй круг**  
Приблизительно наметь круг. Добавь мягко изогнутую линию в форме полумесяца в нижней части; наибольшее измерение получившейся зоны по ширине должно быть приблизительно равно пятой части диаметра круга.



**2 Наметь линию челюсти**  
От места, где мягко изогнутая линия пересекает круг, нарисуй контур челюсти, стараясь сместить подбородок немного правее. Если посмотреть внимательно, то ты увидишь, что между краем круга и этой линией образуется необычный контур. Повторение его формы поможет тебе всегда верно рисовать линию челюсти.



**3 Добавь направляющую линию для носа**  
Проведи еще одну мягко изогнутую линию, на этот раз вертикально, чтобы соединить вершину круга и кончик подбородка. Так на рисунке появится еще один полумесяц внутри круга, который по размеру почти равен нарисованному самым первым.



**4 Размести черты лица**  
Линия уха идет от края круга к верхнему углу линии челюсти. Глаза располагаются на изогнутой горизонтальной линии, причем левый почти в два раза больше правого. Переносица находится на пересечении круга и изогнутой вертикальной линии. Рот расположен строго между подбородком и нижней частью носа.



### 5 **Добавь детали**

Необязательно рисовать внутренние линии уха такими же сложными, как у меня: если захочешь, сделай их проще. Складка века немного уже самого глаза. Простая линия подо ртом подчеркивает нижнюю губу.



### 6 **Изобрази волосы, шею и плечи**

Наметь прическу, стараясь обозначить макушку головы, — с этой точки начинаются многие прически. Линия шеи проходит от основания уха и чуть левее подбородка. При взгляде с выбранного нами ракурса одно из плеч частично скрыто.



### 7 **Доведи до ума**

Добавь дополнительные линии для прорисовки волос, а также тень на шее, под подбородком. В качестве последнего штриха я обозначил ключицы, а также подкрасил глаза.

### 8 **Закончи рисунок**

Обведи контуры, стараясь не трогать первоначальные направляющие, нужные только для размещения линий. Дай рисунку высохнуть, затем сотри черновые линии. Готовый рисунок можно дополнить оттенками серого, цветом или оставить как есть.



# Юноша при лягушачьей перспективе

Кроме ракурса с высоты птичьего полета существует так называемая «лягушачья перспектива», с помощью которой художник позволяет читателю взглянуть на персонажа снизу вверх. Чтобы сделать рисунок еще необычнее, я решил изобразить персонажа в профиль, так, что один его глаз будет почти не виден. Если тебе нужно изобразить персонажа в самый героически момент, лягушачья перспектива может оказаться наиболее подходящим выбором.



## 1 Нарисуй круг

Приблизительно наметь круг. Добавь поперек него мягко изогнутую линию, создавая полумесяц, занимающий примерно треть круга. Учти, что линия слегка наклонена, поэтому ее левый кончик значительно ниже правого. Это позволит нам в дальнейшем правильно разместить глаза.



## 2 Наметь линию челюсти

Начни с немного изогнутой вертикальной линии, которая приближается к кругу, но не касается его. Эта линия тоже слегка наклонена влево. Теперь добавь изогнутую диагональную линию, которая отходит от круга и касается вертикальной линии в месте, расположенном намного ниже самой нижней точки круга.



## 3 Добавь направляющие линии для уха и рта

Проведи слегка наклоненную линию через правую сторону круга, создавая полумесяц размером примерно в четверть круга. Добавь мягко изогнутую линию, похожую на ту, что мы нарисовали в первом шаге. На ней ты поместишь рот, поэтому она должна быть значительно ближе к линии челюсти, чем к линии глаз.



## 4 Размести черты лица

Нарисуй глаза и брови. Обрати внимание на небольшое расстояние между глазами и направляющей линией над ними. Нос начинается от линии глаз и немного выходит за пределы круга. Рот располагается по центру линии, нарисованной в третьем шаге, частично выступая за пределы круга. Ухо касается линии рта и находится на вертикальной линии.



### 5 Добавь детали

Внутренняя часть уха не обязательно должна быть такой сложной, как на моем рисунке: если захочешь, ты можешь упростить ее. Дорисуй линии над бровями, которые создают эффект повышенной сосредоточенности. Лягушачья перспектива позволяет увидеть нижнюю часть носа — удели внимание правильному расположению его контуров. У этого персонажа широкая и мускулистая шея: ее контуры располагаются от линии рта на левом краю круга и идут к челюсти, с которой соединяются в области, соответствующей правому краю рта.



### 6 Изобрази волосы и шею

Наметь очертания выбранной тобой прически. При лягушачьей перспективе макушка головы скрыта, поэтому тебе придется соответствующим образом изменить отдельные пряди волос. Такой ракурс создает дополнительный акцент на шее, поэтому нам нужно затенить ее сильнее, чем обычно.



### 7 Доведи до ума

Добавь дополнительные линии для детализации прически и тень под подбородком на шее. Я также немного заштриховал область под ухом.

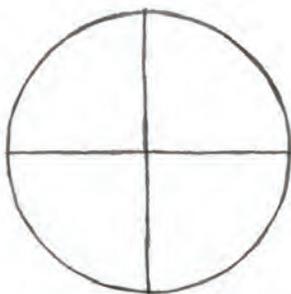
### 8 Закончи рисунок

Порядок действий тебе уже знаком: обведи набросок, дай ему высохнуть, затем сотри карандашные линии. Готовый рисунок можно дополнить оттенками серого, цветом или оставить как есть.



# Фэнтези персонаж: девушка-кошка

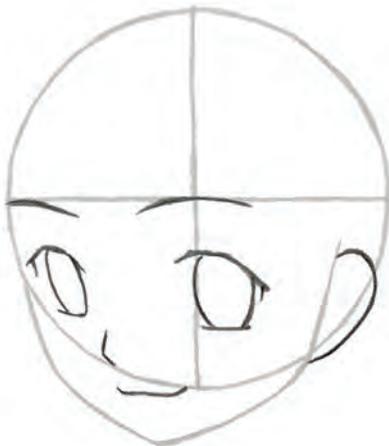
Фантастические детали были частью манги с самого начала развития этого вида искусства, поэтому тебе, возможно, захочется, чтобы один из твоих персонажей выглядел действительно необычно. Существует бесконечное множество разновидностей фантастических персонажей, но я решил выбрать одного из давних фаворитов — девушку-кошку.



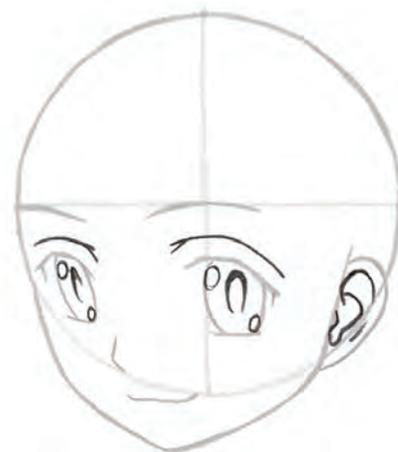
**1 Нарисуй круг**  
Приблизительно наметь круг, аккуратно раздели его вертикальной и горизонтальной линиями. На вертикальной линии ты разместишь один глаз, а на горизонтальной — брови.



**2 Наметь линию челюсти**  
Начни со слегка наклоненной линии, которая выходит из круга чуть ниже его середины слева. Изогни ее в более резкую диагональную к кончику подбородка в области чуть ниже и левее самой нижней точки круга. Затем веди ее обратно к кругу, поднимая вверх таким образом, чтобы закончить в точке, расположенной высоко в правой нижней четверти круга.



**3 Размести черты лица**  
Нарисуй брови на горизонтальной линии. Ближайший к зрителю глаз касается вертикальной линии, а другой находится близко к краю круга, но не касается его. Нос и рот касаются края круга в нижней части левой нижней четверти круга. Обрати внимание на неровную форму рта, похожую на рот кошки. Если хочешь, нарисуй человеческое ухо: так часто делают в манге.



**4 Добавь детали**  
Наметь складки верхних век так, чтобы они были ближе к глазам, а не к бровям. Я решил добавить по два блика на каждую радужку, чтобы глаза блестели ярче. Степень детализации уха внутри остается твоим выбором.



### 5 Изобрази прическу

Набросай основные контуры выбранной для твоей героини прически; я выбрал прическу с длинными прямыми прядями вдоль щек. В этом рисунке отчасти использован ракурс с птичьего полета, поэтому видна часть макушки девушки.



### 6 Нарисуй глаза, плечи и кошачьи уши

Очерти основную форму кошачьих ушей, уделяя особое внимание тому, чтобы ближе к зрителю ухо было крупнее дальнего. Внутренняя часть дальнего уха почти не видна. Я обозначил маленькие пучки шерсти на кончиках кошачьих ушей. Добавь детали глазам по своему усмотрению: лично я добавил тени около верхней части каждой радужки.



### 7 Доведи до ума

Добавь дополнительные линии в прическу, а также тень под подбородком на шее. В качестве последнего штриха я нарисовал несколько пучков шерсти у основания кошачьих ушей.

### 8 Заверши работу

Обведи набросок, стараясь не трогать первоначальные направляющие линии, нужные только для размещения контура. Дай рисунку высохнуть, затем сотри карандашные линии. Готовый рисунок можно дополнить оттенками серого, цветом или оставить как есть.



# Мимика

Изучение пропорций лица в манге очень важно, но как только ты их освоишь, можно переходить к самому интересному — рисованию эмоций персонажей. Существует бесчисленное множество эмоций, которые ты можешь нарисовать. Вот пять наиболее важных.

## **Гнев/решительность**

Глаза немного расслаблены, радужка частично перекрыта верхним и нижним веком. Угол наклона бровей и их близость к глазам играют важную роль. Небольшие изгибы на внутренних кончиках каждой брови усиливают мимику, делая брови нахмуренными. А рот, изображенный так, чтобы были видны стиснутые зубы, показывает нежелание отступать.



## **Напряжение/тревога**

Главным в этом выражении лица является угол наклона и изгиб бровей в сочетании с широко раскрытыми глазами. Тот факт, что мы можем видеть всю радужку, показывает, что девушка взволнована и не может расслабиться.



## **Разновидность: смущение**

Чтобы превратить напряженный вид в смущенный просто нарисуй улыбающийся рот.



## **Шок**

Глаза распахнуты так широко, что видна вся радужка. Зрачки исчезли, что создает ощущение пустого взгляда, который художники манги часто используют как один из признаков потрясения персонажа. Обрати внимание на расстояние между бровями и глазами — так на человеческом лице проявляется удивление.



## **Разновидность: приятное удивление**

Если ты добавишь улыбку, то шок превратится в приятное удивление.



### **Восторг**

Изогнутые широкие черные линии глаз — это олицетворение счастья на рисунке в стиле манги — и ведь здесь изображена довольно сдержанная версия! Поэкспериментируй с более резким изгибом, если хочешь добиться чего-то более мультяшного. Обрати внимание на крошечный промежуток в очертаниях рта. Художники манги часто оставляют такие пропуски, чтобы рисунок выглядел более непринужденно.



### **Коварство**

Хитрость при изображении такой мимики заключается в сочетании нахмуренных бровей и улыбки. Заметь, насколько сильно веки закрывают верхнюю часть радужки. Если нарисовать кривую усмешку, можно подчеркнуть ощущение, что девушка замышляет что-то недоброе.

## **СДЕЛАЙ ЛИЦО ВЫРАЗИТЕЛЬНЫМ**

Всего несколько линий помогут добавить эмоции лицу персонажа. Следуй инструкциям, чтобы узнать, как изменить бесстрастное выражение лица на смущенное.

**1** Сделай карандашный набросок лица молодого человека. Брови, радужки и рот пока не трогай.



**2** Добавь брови, изогнув их так, чтобы они поднимались вверх в середине лба. Нарисуй радужки. Сделай их настолько маленькими, чтобы между нижней частью радужек и нижним веком оставался заметный промежуток.



**3** Добавь диагональные линии румянца на щеки и на переносицу. Нарисуй улыбку и сделай ее слегка асимметричной, чтобы передать волнение персонажа.



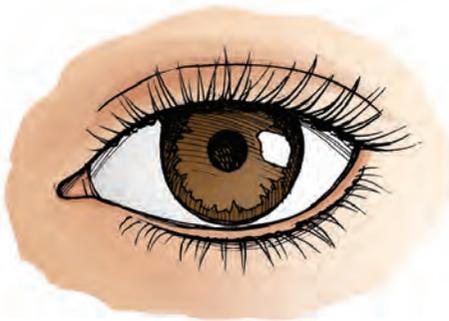
**4** Обведи контуры рисунка. Дай ему высохнуть, затем сотри все карандашные линии. Вуаля! Теперь этот молодой человек выглядит очень смущенным.

# Глаза и уши

Разнообразие глаз в манге нет конца. Ты можешь попробовать разные подходы, начиная с крошечных глаз, которые читатель едва может разглядеть, и заканчивая такими огромными, что они занимают большую часть лица.

Художники манги обычно отводят ушам лишь второстепенную роль и редко рисуют их анатомически правильными.

Обрати внимание на различия между человеческим глазом, слегка стилизованным глазом и сильно стилизованным глазом в манге, а также на разницу между человеческим ухом и типичным ухом в манге на изображениях ниже.



## **Реальная анатомия**

Здесь ты видишь, как выглядит человеческий глаз анфас и в профиль. Хорошо виден слезный канал. Ресницы расположены по всей длине верхнего и нижнего века. Зрачок занимает примерно четверть ширины радужки.



## **Слегка стилизованный**

Этот рисунок демонстрирует детали, характерные для изображения глаз в манге: слезный канал полностью отсутствует, а нижнее веко менее выделено по сравнению с верхним. В одних местах ресницы видны, в других — нет. Зрачок занимает примерно треть ширины радужки.

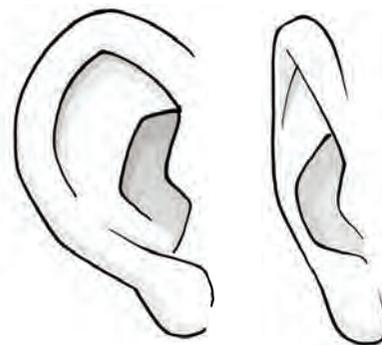
## **Реальная анатомия**

Здесь представлена анатомия человеческого уха спереди и сбоку. Это довольно сложная структура, которую трудно точно нарисовать по памяти.



## **Сильно стилизованный**

Все особенности предыдущего рисунка предельно акцентированы. Блик увеличен в размере, как и зрачок, который теперь составляет половину ширины радужки. Заметь, что в профиль контур глаза, округлый в двух других вариантах, теперь выглядит плоским.

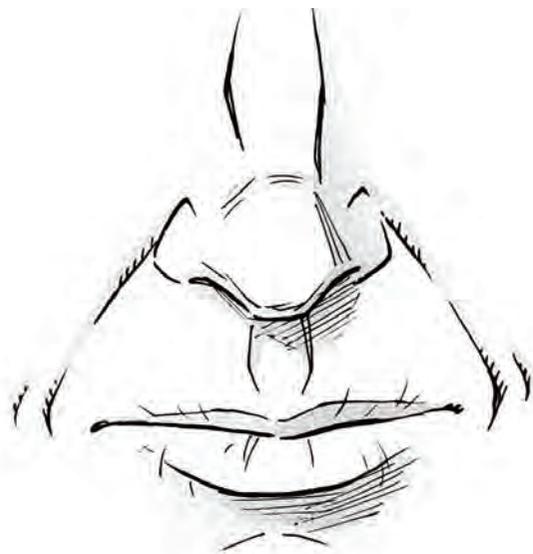


## **Анатомия манги**

Вот так выглядит ухо, нарисованное рукой художника манги. Ты можешь увидеть сходство с реальной анатомией человека, но детали упрощены и стилизованы.

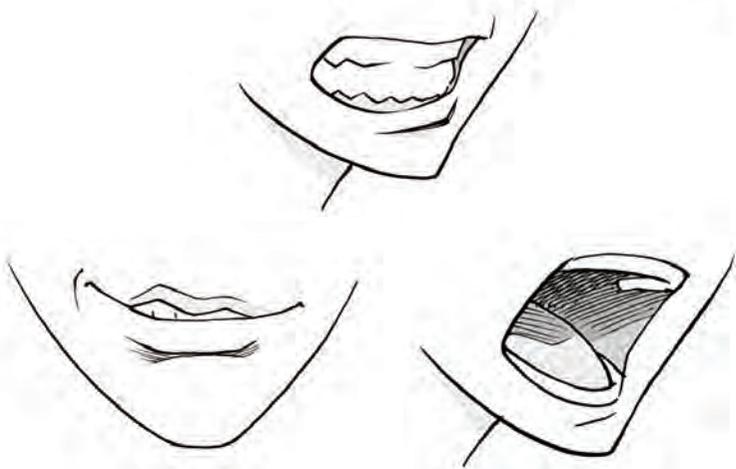
# Носы и рты

Как и в случае с глазами и ушами, носы и рты в манге могут заметно отличаться от того, как они выглядят в действительности. Поэтому полезно сравнивать их реальные версии с манга-версиями, чтобы увидеть, как и что изменилось.



## Полностью прорисованные носы

Не все персонажи манги имеют миниатюрные носы. У пожилых персонажей и некоторых молодых типажей носы могут быть более детально прорисованы.



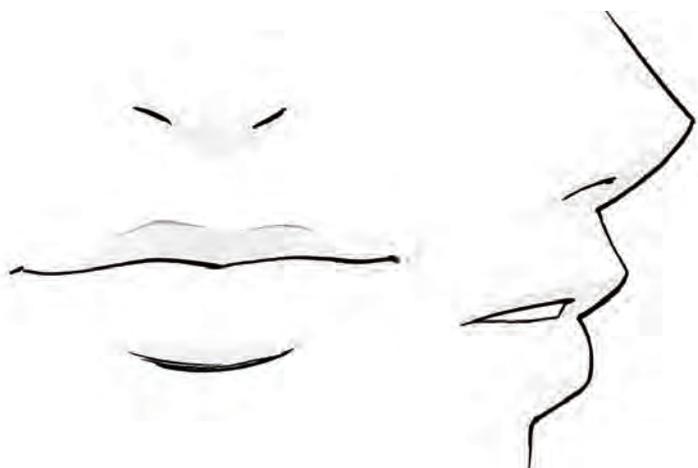
## Разнообразие изображений рта

Вот несколько изображений, которые могут оказаться полезными, если ты захочешь нарисовать рот своего персонажа в определенных драматических обстоятельствах: стиснутые зубы, ухмылка и крик.



## Реальная анатомия

Ширина носа составляет более половины ширины рта, а его структура полностью видна. Заметь, как в профиле верхняя губа опирается на нижнюю, что в реальной жизни создает контур с изящными изгибами.



## Анатомия манги

Художники манги очень неохотно полностью прорисовывают нос персонажа, особенно если герой задуман как молодой и привлекательный. Часто все, что можно увидеть, это пара точек, обозначающих ноздри, или какое-то смутное подобие кончика носа. Нередко рот изображается не так детально, как здесь, — бывает достаточно лишь одной линии.

При рисовании профиля художники манги часто берут на себя смелость сместить рот в одну сторону, сочетая полный профиль лица и полупрофиль рта. В реальной жизни кончик носа округлен, но в манге он часто выглядит заостренным.

# Очки

Дать одному из персонажей очки — неплохой способ выделить его среди других героев истории. Воспользуйся этими иллюстрациями, чтобы вдохновиться и подобрать подходящие очки придуманному тобой персонажу.

## Полупрозрачные очки

Иногда художники манги позволяют части оправы исчезнуть. Это отличный способ сделать так, чтобы очки не перекрывали глаза персонажа.



## Темные очки

Надев на персонажа солнцезащитные очки, ты определенно подчеркнешь его крутость. В манге, где балом правят выразительные глаза, решение спрятать их совсем — весьма смелый выбор.



## Вид сбоку

Тебе лучше потренироваться рисовать очки при ракурсе в профиль, чтобы потом не испытывать затруднений. Художники обычно предпочитают то положение, в котором оправа не перекрывает радужки глаз.

# Головные уборы

Еще более эффектным способом выделить персонажей из толпы могут быть головные уборы. Если ты решишь дополнить дизайн своего персонажа таким образом, то эти иллюстрации помогут тебе.



## Шляпа в стиле стимпанк

Такой тип цилиндра — обязательный элемент любой истории в стиле стимпанк. Обрати внимание на очертания полей и на то, как они перекрывают лоб примерно в 2,5 см над бровями. Такая манера носить шляпу характерна для мужских персонажей: их чаще рисуют в плотно прилегающих и низко надвинутых головных уборах.



## Шапка с заостренными ушами

Данный стиль может подойти для персонажа-хитреца. Судя по складкам, это тканевая шапка. Возможно, девочка смастерила ее сама?



## Летняя шляпа

Главным при рисовании такой шляпы является правильное расположение мягких S-образных полей: нужно сделать это так, чтобы с одной стороны была видна их внешняя поверхность, а с другой — внутренняя. Обрати внимание, что шляпа на девушке сидит выше, чем на мужчине на приведенном ранее рисунке.





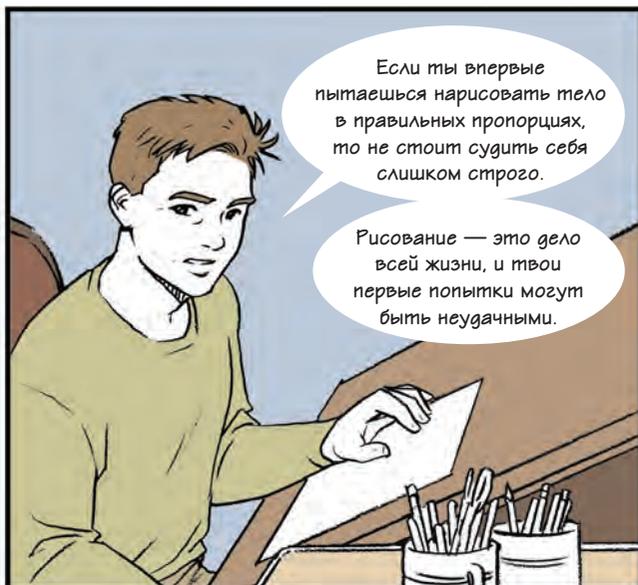
Часть

# 2

## Пропорции и ПОЗЫ

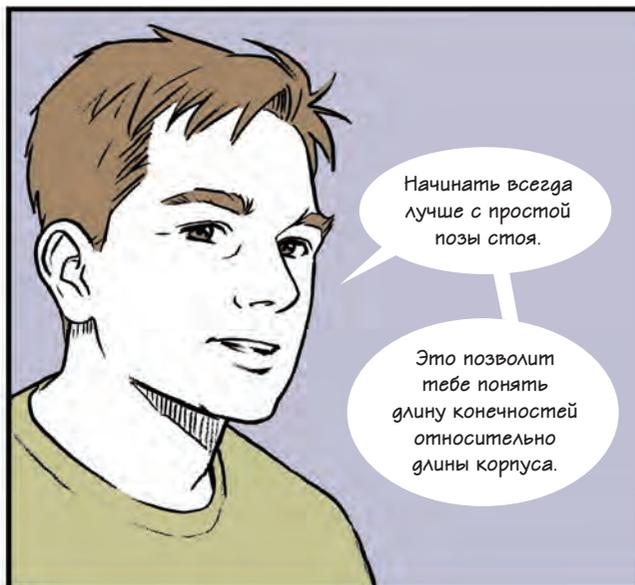
Следующим закономерным шагом в изучении искусства манги является рисование человеческого тела. В конце концов, что толку в том, чтобы уметь рисовать идеальное лицо, если пририсованное к нему тело совершенно непропорционально?

Хорошая новость заключается в том, что принципы, примененные при изучении рисования лица (терпение и пристальное внимание к расположению линий), являются теми же, что пригодятся для оттачивания навыков рисования человеческого тела.



Если ты впервые пытаешься нарисовать тело в правильных пропорциях, то не стоит судить себя слишком строго.

Рисование — это дело всей жизни, и твои первые попытки могут быть неудачными.



Начинать всегда лучше с простой позы стоя.

Это позволит тебе понять длину конечностей относительно длины корпуса.



Но помни, что ни в одной манге персонажи не стоят прямо и анфас так, будто они находятся на опознании в полиции.

Поэтому я добавил уроки по рисованию ракурса «с высоты птичьего полета» и перспективного сокращения.

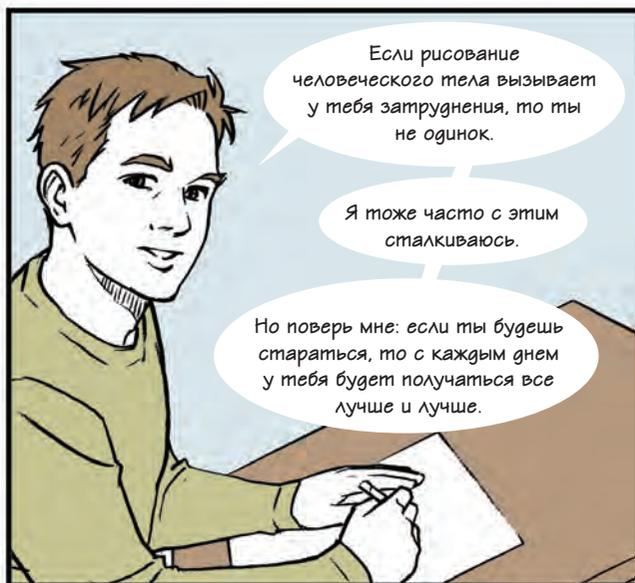


После этого мы можем сосредоточиться на конечностях, а затем изучить, как рисовать сидячую позу или «бой на кулаках».



А еще я добавил раздел об одежде разных времен и слоев общества...

... чтобы показать, что гардероб может стать важным инструментом в раскрытии личности персонажа.



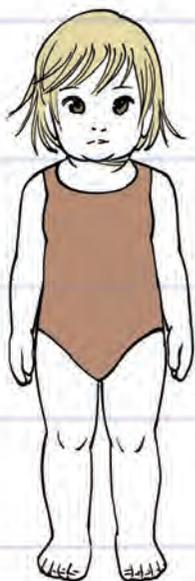
Если рисование человеческого тела вызывает у тебя затруднения, то ты не одинок.

Я тоже часто с этим сталкиваюсь.

Но поверь мне: если ты будешь стараться, то с каждым днем у тебя будет получаться все лучше и лучше.

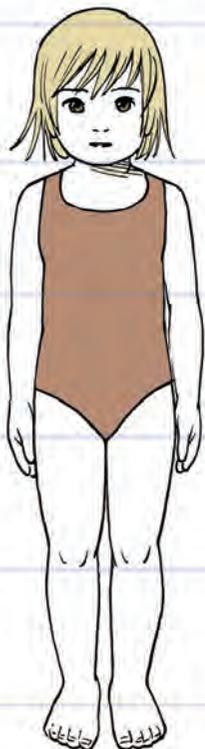
# Пропорции тела: от малыша до взрослого

Пропорции тела меняются с возрастом, особенно это заметно у растущих детей. Используй эту схему как руководство при разработке персонажей разного возраста или когда показываешь флэшбэки из детства взрослого героя.



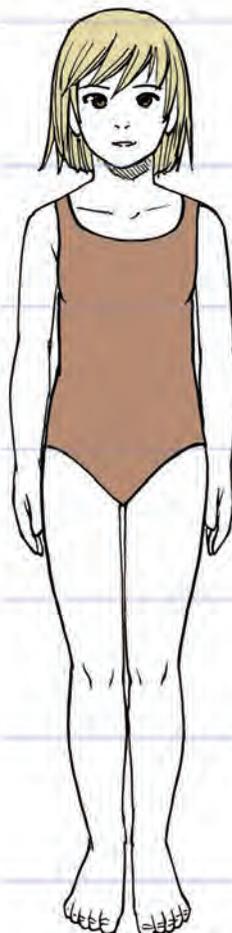
## **Малышка**

Рост этой малышки всего четыре головы; значит, этот ребенок только начал ходить. Шея едва заметна, руки и ноги примерно одинаковой длины.



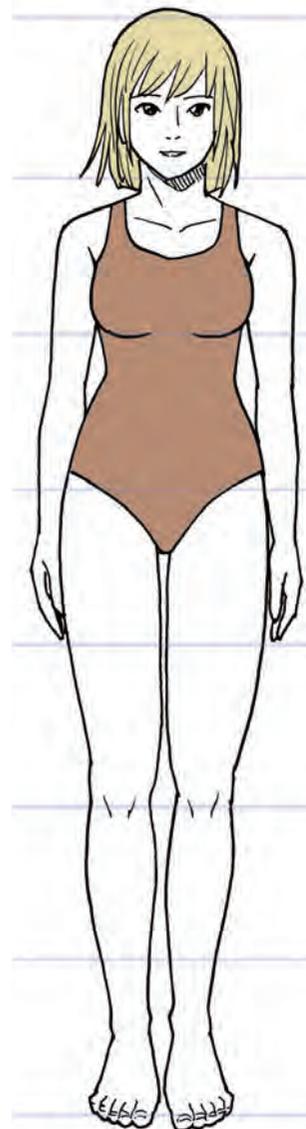
## **Ребенок**

Рост в пять голов: ребенок посещает детский сад или готовится к школе. Ноги все еще довольно короткие по сравнению с детьми постарше.



## **Подросток**

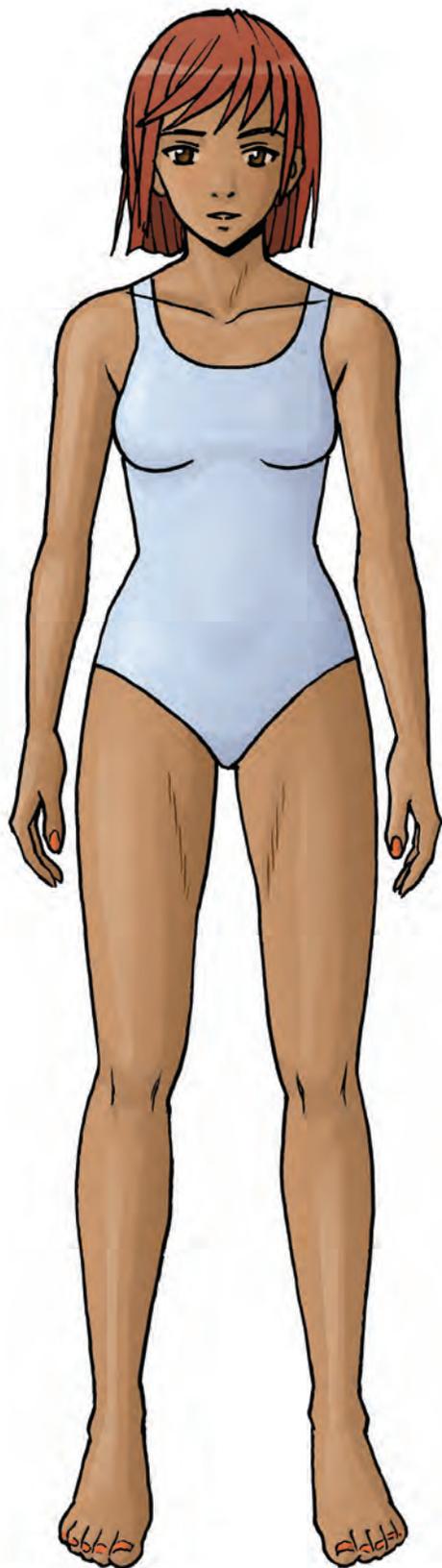
Рост шесть голов: она на пороге юношеского возраста. Ноги заметно длиннее рук, а шея стала длиннее, чем на более ранних стадиях взросления.



## **Взрослая**

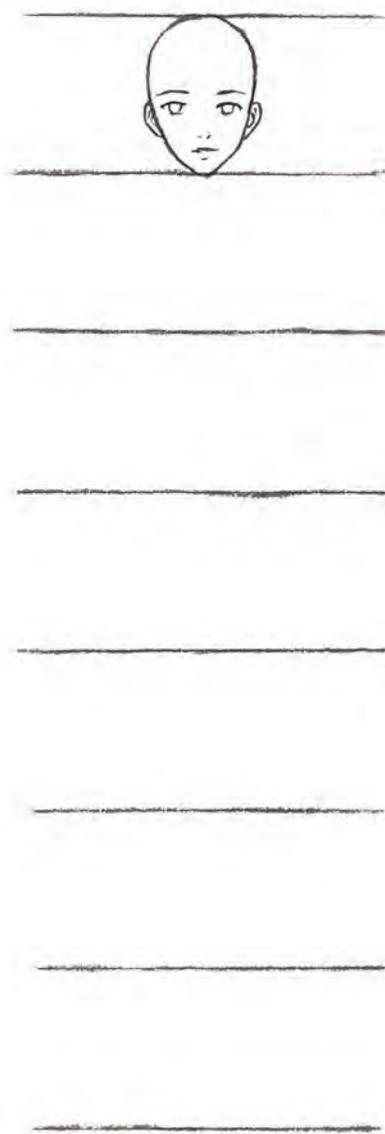
Рост в семь голов означает, что эта девушка стала взрослой. Разница в длине между ее руками и ногами стала еще более выраженной. Разница ширины талии и бедер была незначительной в детстве, но теперь она очень хорошо видна.

## Девочка-подросток

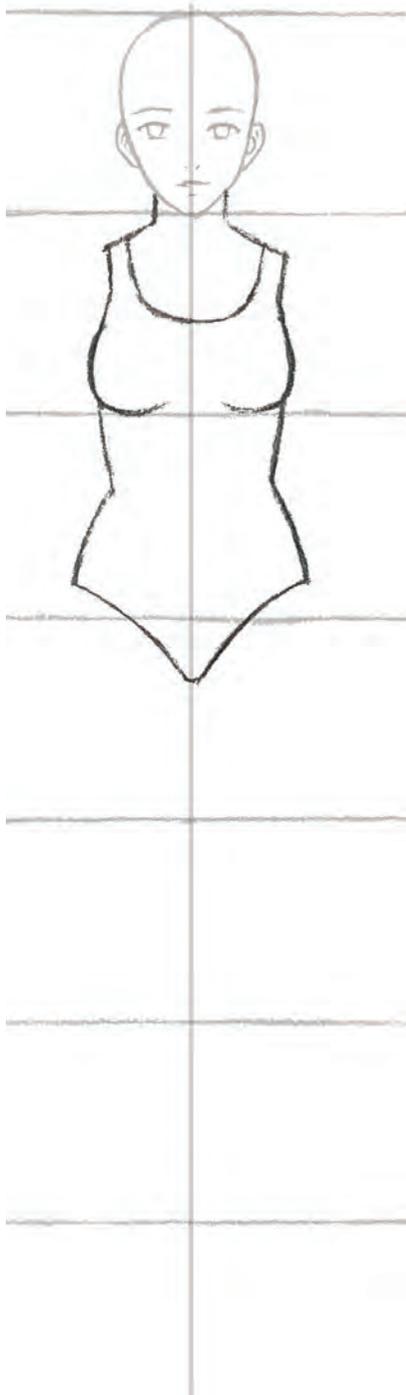


Понимание правильных пропорций тела необходимо для создания любых рисунков, кроме самых мультяшных. Даже если ты предпочитаешь выраженную стилизацию, всегда лучше сначала изучить точную анатомию человека, чтобы понять, какие правила ты собираешься нарушить.

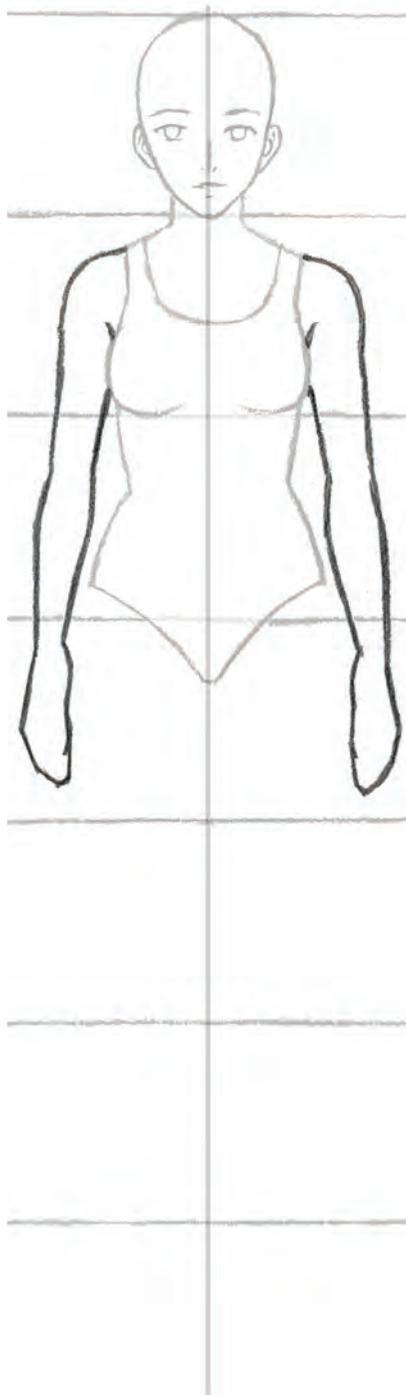
Чтобы не усложнять процесс, в первой книге «Рисуем мангу» я представил довольно утрированную версию пропорций тела. В этот раз я хочу «повысить уровень» и обратиться к версии, которая ближе к реальной жизни.



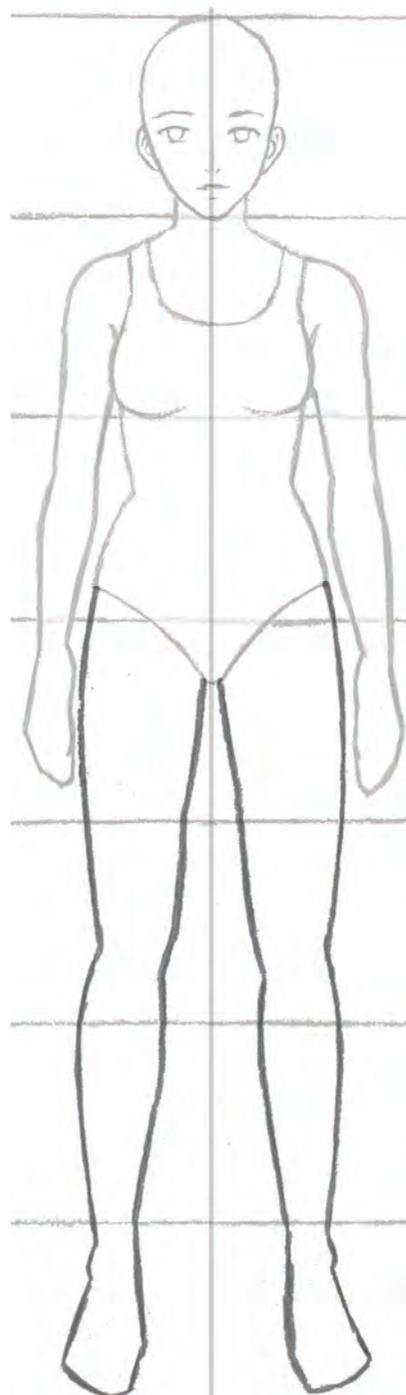
**I Создай основу**  
Начни с семи горизонтальных линий, расположенных на одинаковом расстоянии друг от друга. Нарисуй женское лицо, используя то, чему ты научился ранее.



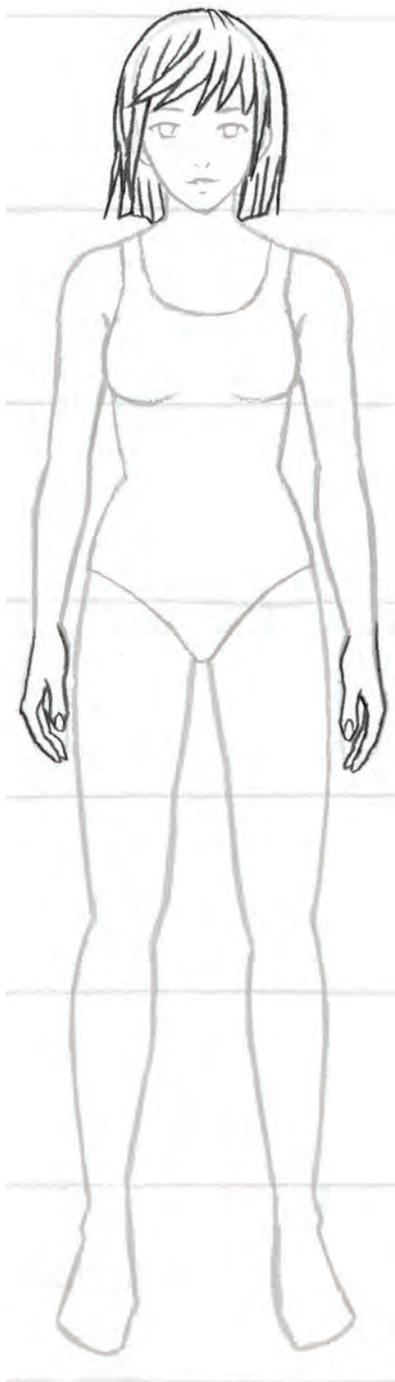
**2 Изобрази туловище**  
Нарисуй шею, плечи и туловище. Используй горизонтальные линии как направляющие, чтобы видеть, куда двигаться. Плечи начинаются сразу после второй горизонтальной линии. Грудь опирается на третью линию. Линия талии находится примерно на полпути между линиями 3 и 4. Не спеши и не пытайся просто повторить контуры фигуры — постарайся передать формы.



**3 Нарисуй руки и кисти**  
Добавь руки и приблизительные очертания кистей. Локти находятся ближе к линии 3, чем к линии 4. Запястья располагаются чуть ниже линии 4. Ширина каждой части руки не менее важна, чем длина. Посмотри на ширину предплечий в самом широком месте. Затем посмотри на то, как ты их нарисовал. Не слишком ли они широкие? Или слишком узкие?

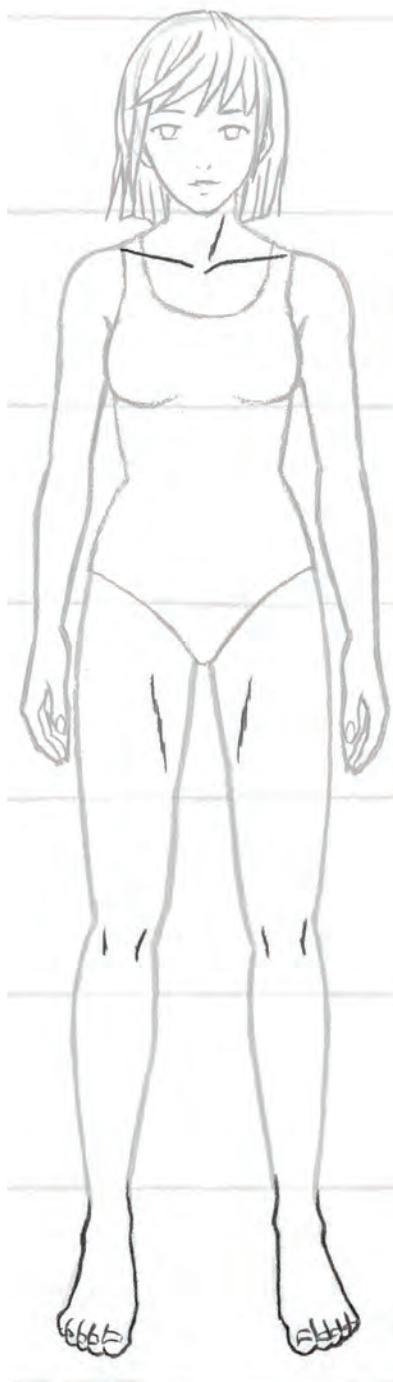


**4 набросай ноги и ступни**  
Добавь ноги и приблизительные наброски ступней. Это одна из наиболее сложных частей рисунка. Работай медленно, используя очень легкие линии. Колени должны быть ближе к линии 6, чем к линии 5. Лодыжки находятся чуть ниже линии 7. Обрати внимание на ширину каждой части — бедра намного шире, чем икры. Колени почти в два раза шире лодыжек.



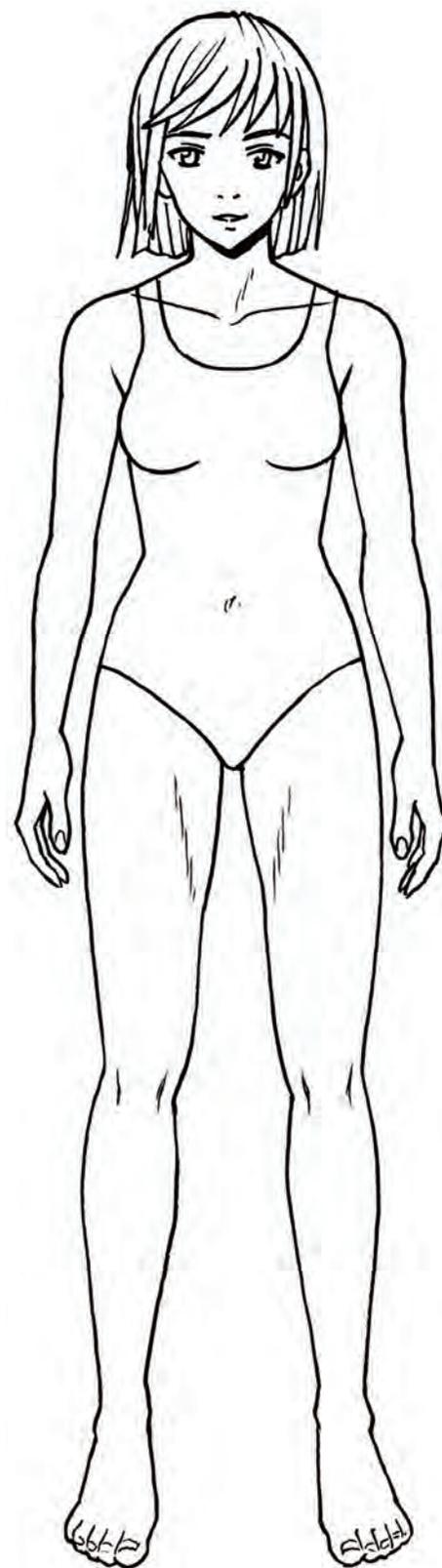
### 5 Добавь детали

Нарисуй волосы и руки. Не обязательно повторять именно эту причёску: ты можешь проявить фантазию и выбрать ту, которая тебе нравится. Удели больше времени рисованию кистей — это всегда непросто.



### 6 Доведи до ума

Проведи несколько линий, чтобы очертить ключицы, и пару коротких линий, чтобы обозначить колени. Нарисуй ступни, старайся прорисовывать контуры лодыжек.



### 7 Закончи рисунок

Обведи все контуры. Дай рисунку высохнуть, затем аккуратно сотри черновые линии. Ты сделал это! У тебя получилась девочка-подросток в полный рост с пропорциями, очень близкими к реальной человеческой анатомии.

# Женское тело в профиль и со спины

При изучении пропорций тела вполне естественно изучать человека спереди. Но как только ты начнешь рассказывать историю, то обнаружишь, что иногда нужно рисовать персонажа и в профиль, и со спины.

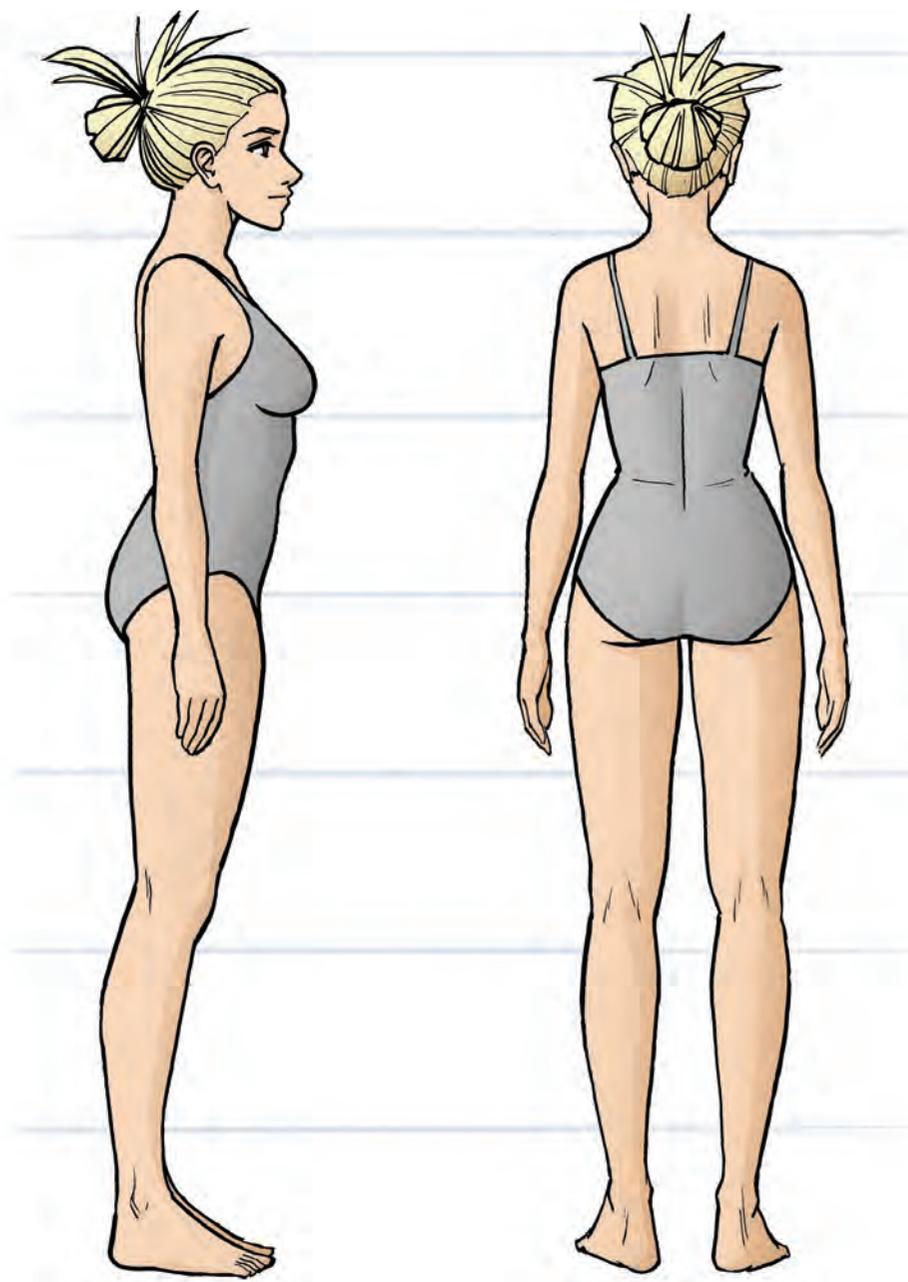
Используй эту страницу, чтобы получить более полное представление о том, как выглядят пропорции тела твоего персонажа в таких ракурсах.

## Со спины

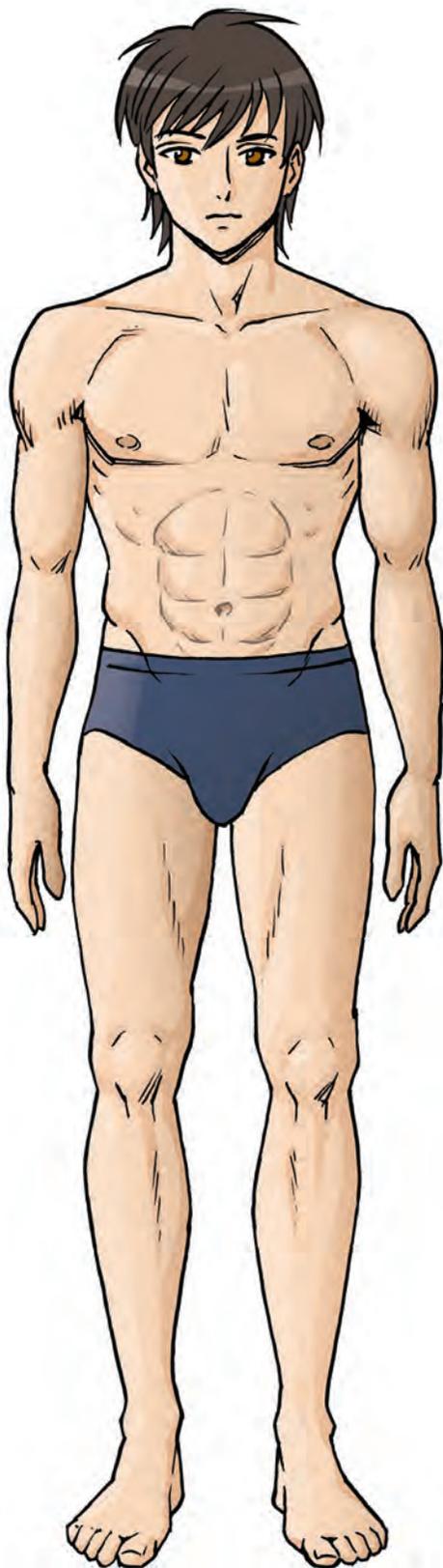
Несмотря на то, что очертания тела со спины во многом такие же, как и спереди, художники нередко сталкиваются с трудностями, пытаясь нарисовать эту позу правильно. Когда голова обращена в сторону от зрителя, остается видна только задняя поверхность ушей. Рисовать ноги тоже может быть непросто — ты должен изобразить не только пятку, но и остальную часть стопы в перспективном сокращении.

## В профиль

Изучая человеческое тело в профиль, ты увидишь, что человек не стоит идеально прямо, как схематичная фигура, а немного наклоняется вперед, чтобы сохранить равновесие. Руки в районе плеч отведены к спине и находятся на значительном расстоянии от передней части тела.

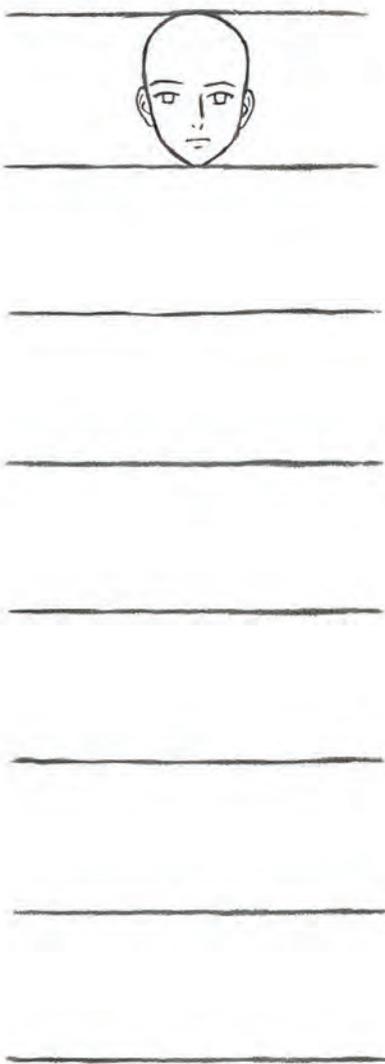


## Мальчик-подросток



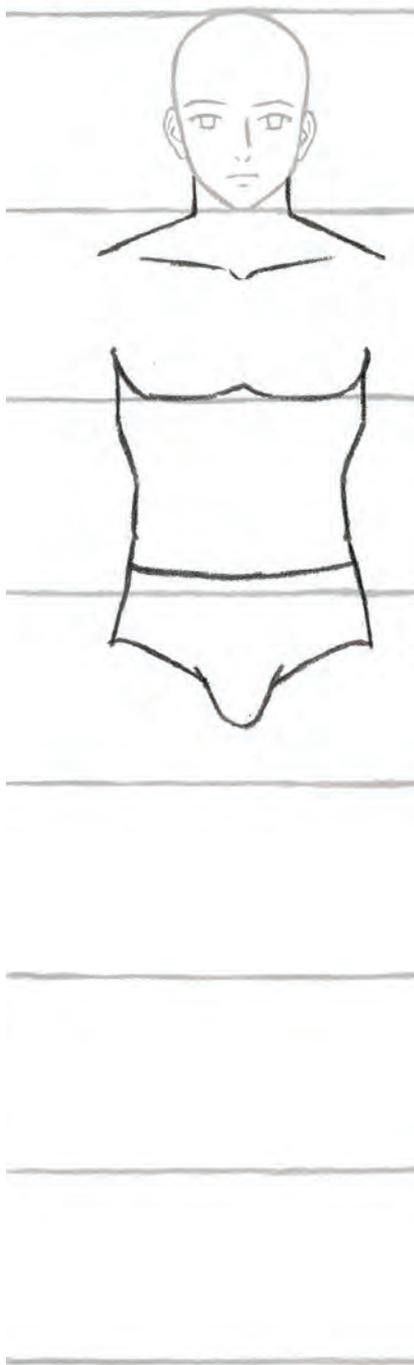
Существует множество различных типов телосложения, ведь далеко не каждый человек обладает телом спортсмена. Тем не менее при изучении мужской анатомии стоит запомнить расположение различных мышц, чтобы иметь возможность при необходимости нарисовать их.

Художники манги часто играют с пропорциями тела, чтобы добиться различных результатов. Так, если уменьшить ширину плеч персонажа, он будет выглядеть менее атлетичным.



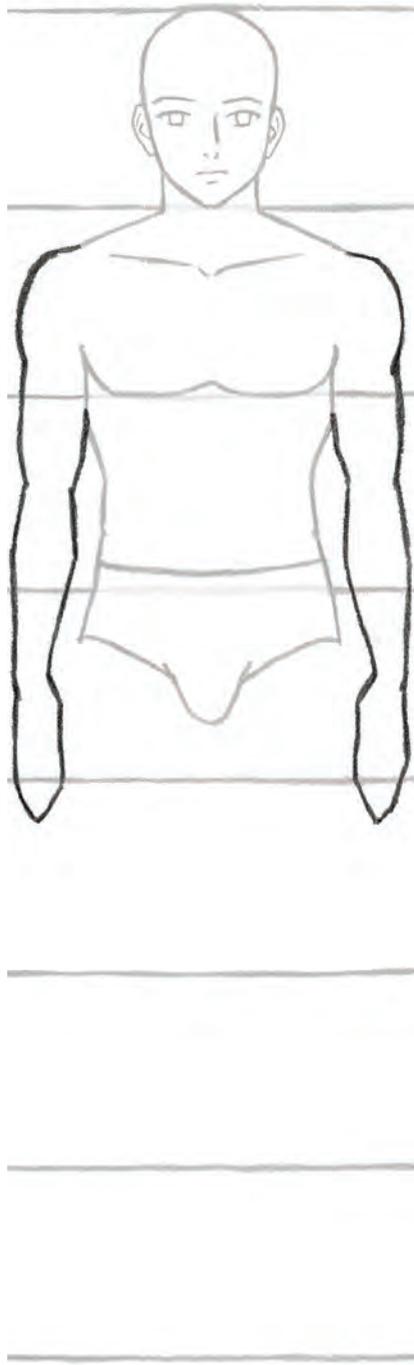
### **I** Создай основу

Нарисуй семь горизонтальных линий, расположенных на одинаковом расстоянии друг от друга. Расстояние между ними должно быть 2,5 см или больше, чтобы осталось место для добавления деталей. Нарисуй голову персонажа (без волос) между линиями 1 и 2.



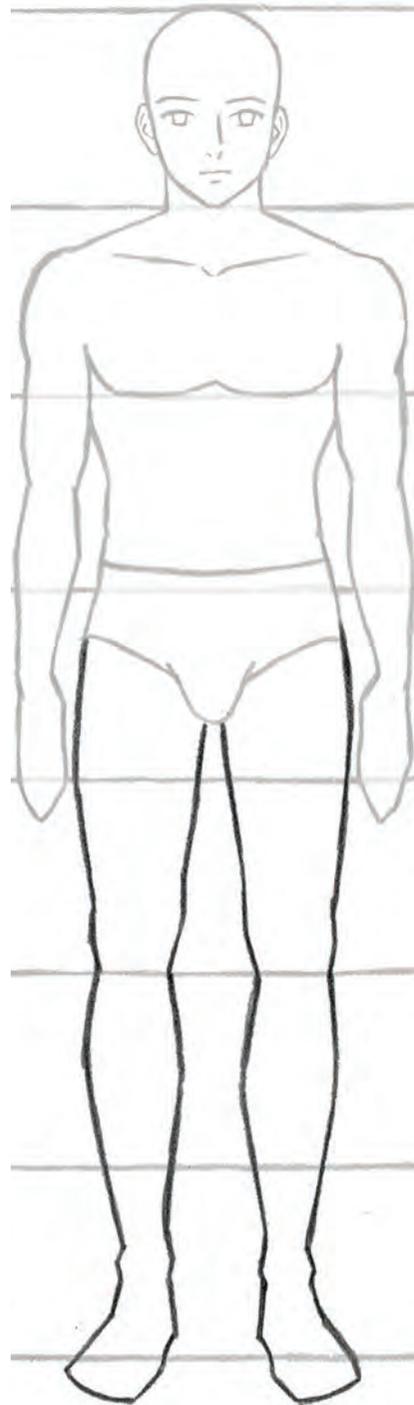
## 2 Изобрази туловище

Нарисуй шею, плечи и туловище. Используй горизонтальные линии как направляющие, чтобы видеть, куда двигаться. Плечи начинаются сразу после второй горизонтальной линии. На этом этапе ширина плечевого пояса составляет примерно две головы. Грудные мышцы опираются на линию 3. Линия талии находится чуть выше линии 4. Не спеши и постарайся не только повторить контуры фигуры, но и передать формы, которые они образуют.



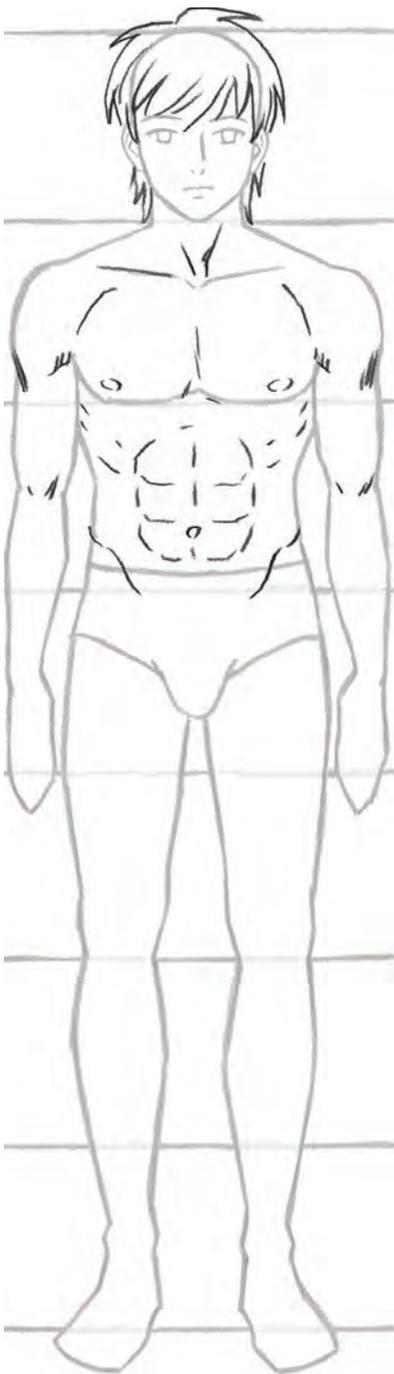
## 3 Нарисуй руки и кисти

Добавь руки и приблизительные очертания кистей. Локти находятся между линиями 3 и 4. Запястья — между линиями 4 и 5. Ширина каждой части руки не менее важна, чем длина. Обрати внимание на то, насколько шире рука в области плеч, и насколько уже в области запястья.



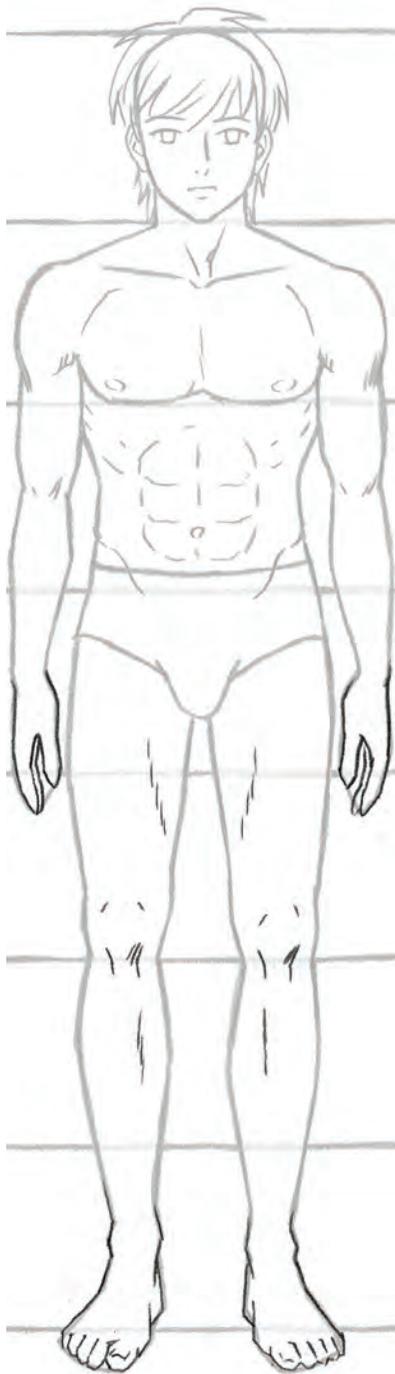
## 4 набросай ноги и ступни

Добавь ноги и приблизительные очертания ступней. Колени опираются на линию 6. Мужские ноги часто рисуются более угловатыми, чем женские. Обрати внимание на небольшие выступы на лодыжках, а также на ширину бедер по сравнению с икрами.



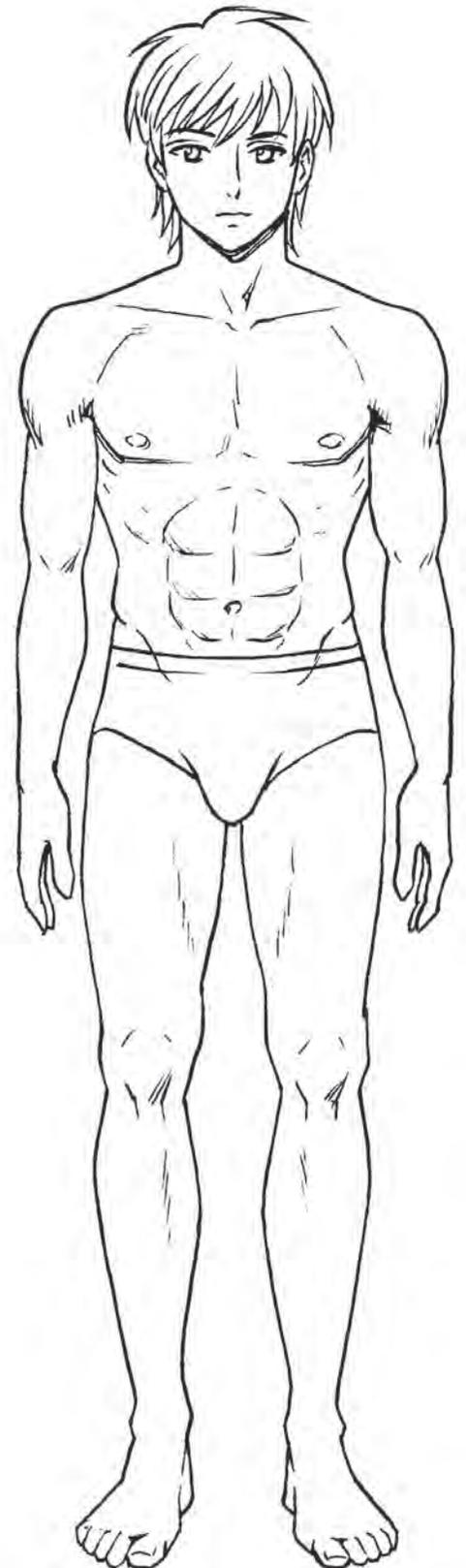
### 5 Добавь детали

Нарисуй прическу, которая тебе нравится. Теперь нарисуй контуры мышц, следя за тем, чтобы все они находились на своем месте. Мышцы, называемые «шестью кубиками пресса», у каждого человека выглядят по-разному, но иногда можно увидеть, что они действительно делятся на шесть частей. На верхней части рук мышцы можно обозначить с помощью коротких линий.



### 6 Доведи до ума

Нарисуй руки, ступни и добавь детали ногам. С пальцами лучше не спешить — длина и расположение каждой линии крайне важны. Колени обозначаются линиями внизу и, если захочешь, парой небольших линий вверх. Если персонаж обладает спортивным телосложением, ты можешь сделать легкую штриховку на внутренней стороне бедер, чтобы обозначить мышцы.



### 7 Закончи рисунок

Обведи все контуры. Дай рисунку высохнуть и затем аккуратно сотри карандашные линии. Готовый рисунок можно дополнить оттенками серого, цветом или оставить как есть.

# Мужское тело в профиль и со спины

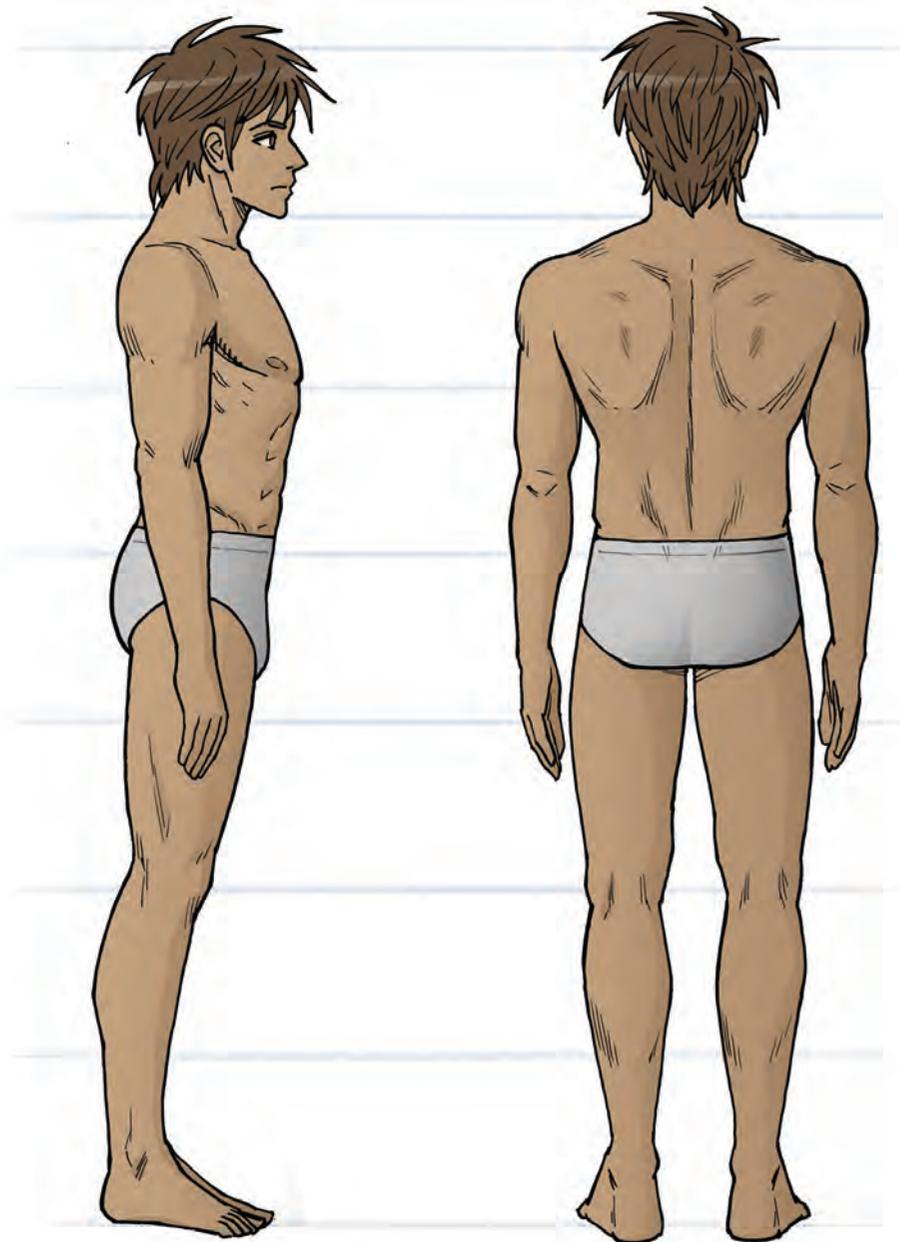
У мужского тела в профиль совсем другие очертания, чем у женского. Помимо того, что формы отличаются, контуры часто изображаются более угловатыми, чтобы подчеркнуть мужественность персонажа.

## Со спины

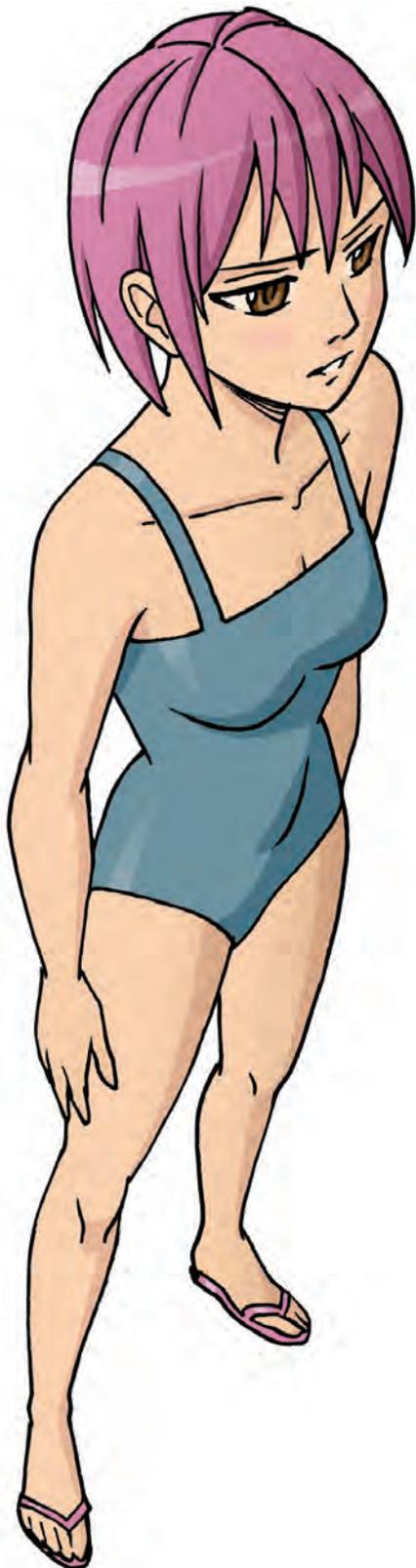
Художники часто рисуют плечи пошире, чтобы персонаж выглядел атлетичным. При прорисовке локтей лучше всего делать короткие тонкие штрихи. Мышцы спины сгруппированы вокруг центральной вертикальной линии между лопатками. Этот ракурс позволяет нам увидеть часть теней чуть ниже икр.

## В профиль

Мужской персонаж в профиль тоже немного наклоняется вперед, чтобы сохранить равновесие. Опять же, руки в районе плеч находятся близко к спине, а кисти располагаются на середине бедер. В этом ракурсе можно увидеть линии лодыжек, а также мышцы на задней стороне колена.



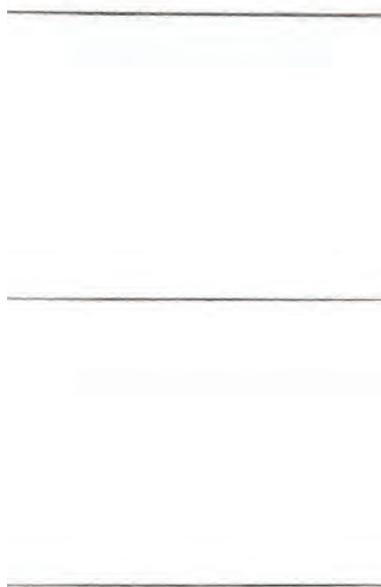
## Пропорции тела с высоты птичьего полета

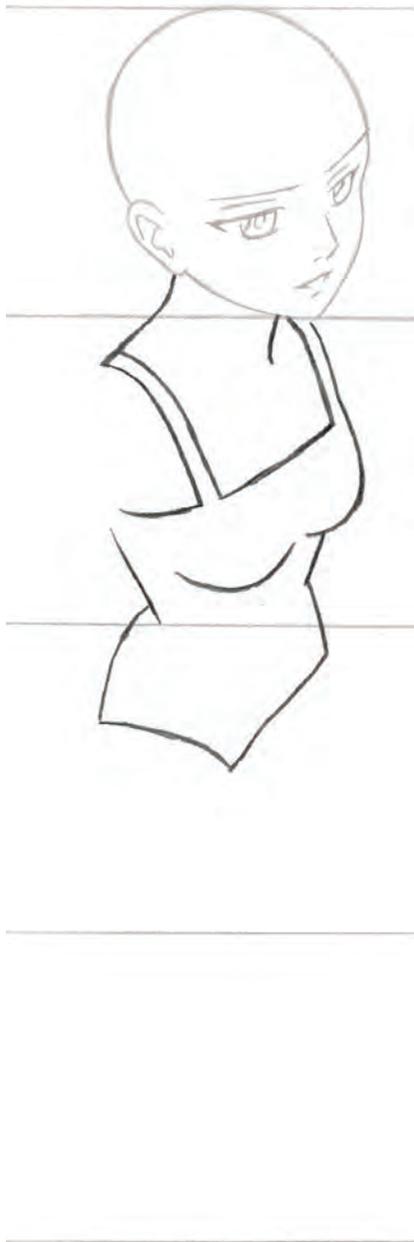


Одна из радостей создания комиксов — это возможность дать читателю любую точку обзора. Подобно кинорежиссеру, ты можешь решить, что драматизм некоторых моментов требует съемки с операторского крана. В таких ситуациях тебе придется рисовать своих персонажей сверху — с высоты птичьего полета. Это, конечно, непростая задача, но с ней справится любой художник, если достаточно потренируется.

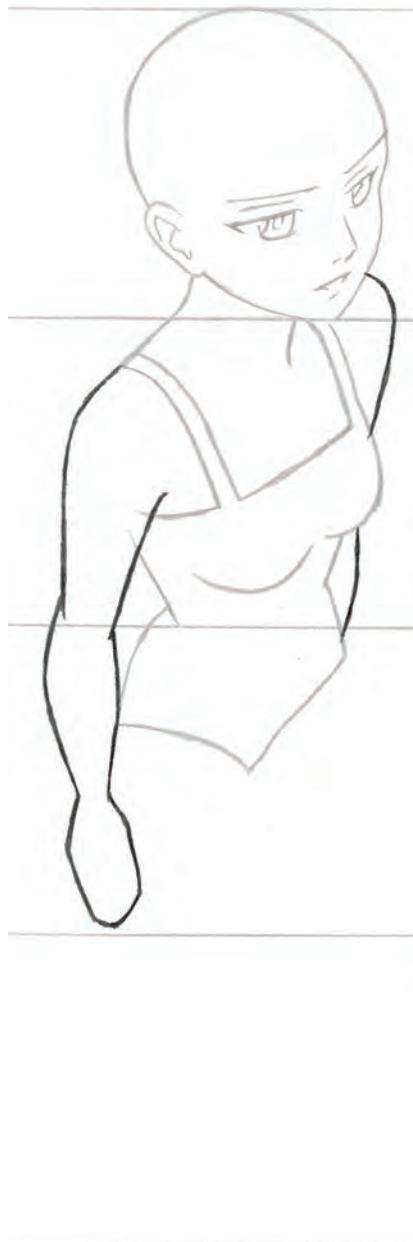


**I Создай основу**  
Нарисуй пять горизонтальных линий, расположенных на одинаковом расстоянии друг от друга. Расстояние между ними должно быть 5 см или больше, чтобы осталось место для дополнительных деталей. Нарисуй голову персонажа (без волос) между линиями 1 и 2.





**2 Изобрази туловище**  
Нарисуй шею, плечи и туловище. Используй горизонтальные линии как направляющие, чтобы видеть, куда двигаться. Наш персонаж стоит под углом, поэтому одно плечо будет выше другого. Талия располагается на линии 3. Из-за неестественной перспективы с высоты птичьего полета голова кажется шире таза.



**3 Нарисуй руки и кисти**  
Добавь руки и приблизительные очертания кистей. Локоть слева лежит на линии 3. Плечо справа находится над линией 2, а плечо слева оказывается значительно ниже.



**4 набросай ноги и ступни**  
Добавь ноги и приблизительные очертания ступней. Из-за позы с уклоном нога слева пересекает линию 5, а нога справа находится ближе к линии 4. Благодаря виду с высоты птичьего полета ноги девушки кажутся очень маленькими.



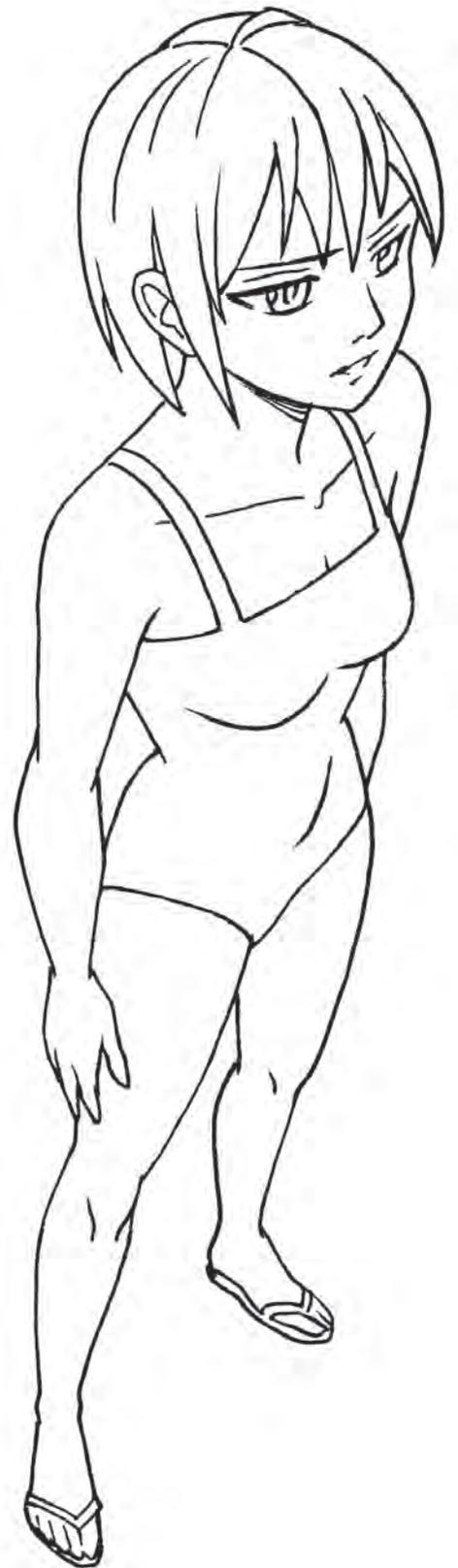
### **5** Добавь детали

Нарисуй подходящую прическу. Добавь тени под подбородком на шее. Проведи линию через верхнюю часть туловища для выделения ключиц. Добавь линию на животе, чтобы обозначить его контур.



### **6** Доведи до ума

Нарисуй кисти рук и ступни. Из-за этого ракурса некоторые пальцы скрыты. Пара линий у колена — это все, что нужно для обозначения этой области. Положение стоп девушки поможет передать ее уверенную позу.



### **7** Закончи рисунок

Обведи набросок, дай чернилам высохнуть и затем аккуратно сотри черновые линии. Чем больше ты будешь практиковаться, тем проще тебе станет рисовать персонажей с высоты птичьего полета.

# Женская спина и шея

Стык шеи, плеча и спины — это не та тема, которой уделяется много внимания в большинстве книг по рисованию, но она настолько же важна, насколько и трудна для освоения. Если ты уделишь этому внимание сейчас, то сможешь понять, как эти части тела соединяются друг с другом.

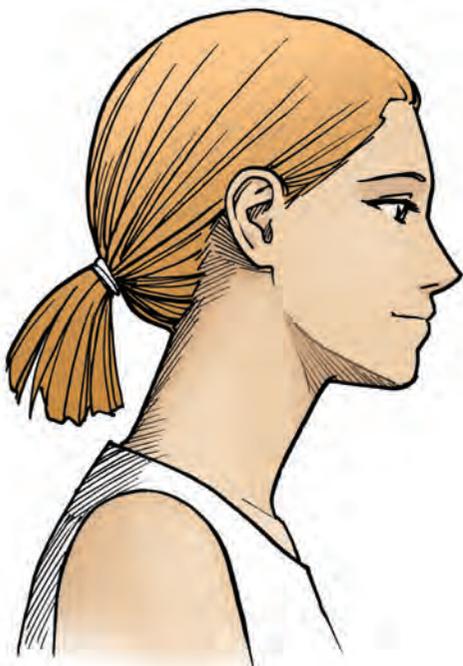
## Поворот головы назад

Одна из сложных, но часто используемых поз, — персонаж, стоящий к читателю спиной и поворачивающий голову назад, чтобы на что-то посмотреть или бросить последнюю фразу через плечо. Такая поза создает небольшой промежуток между плечом и подбородком, а также складку на шее.



## Спина

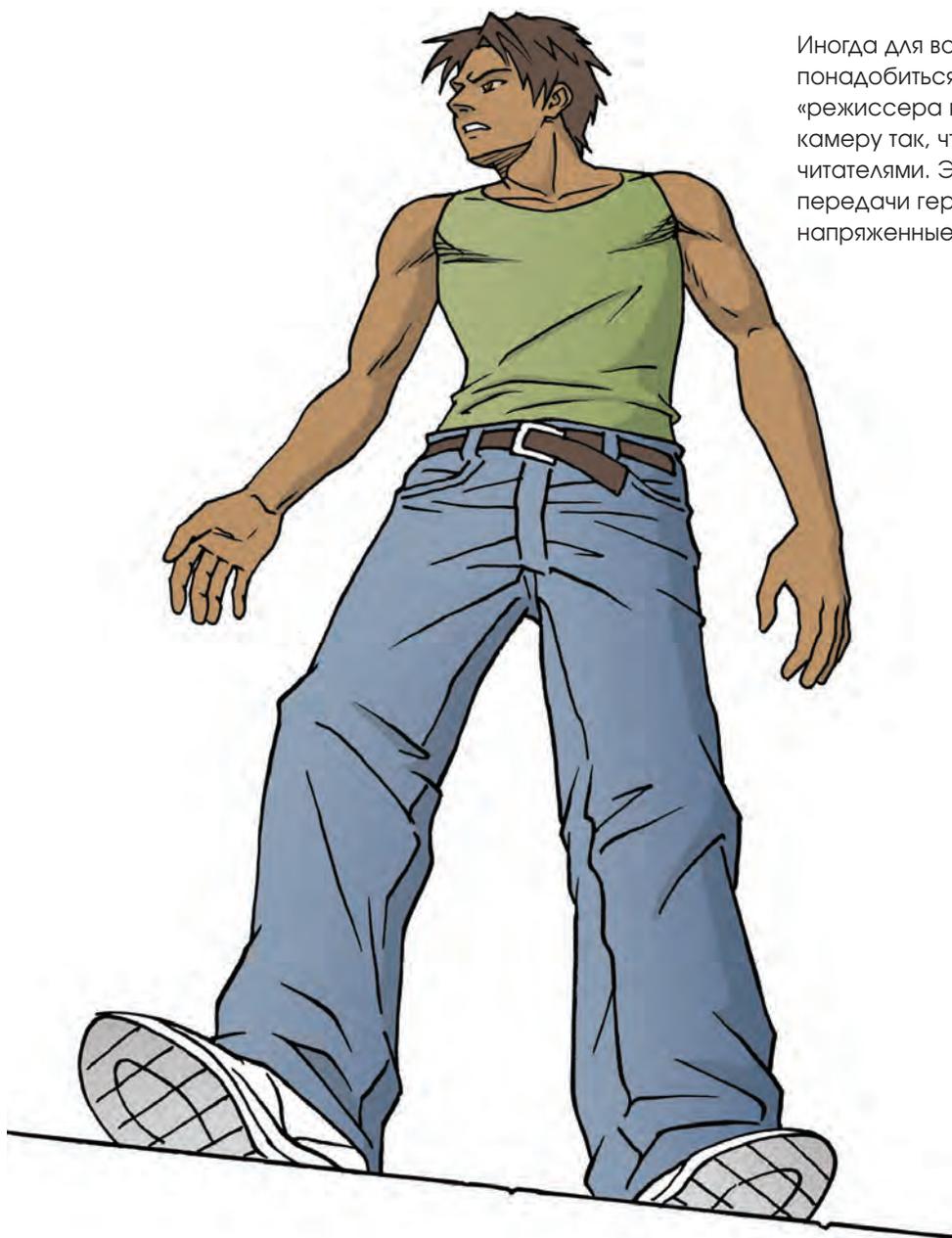
Контуры женской спины отличаются от контуров спины мужчины, и художники часто делают акцент на этих различиях, придавая женским персонажам еще больше женственности. Это подразумевает тонкие изгибающиеся линии, а не острые углы. Как и у мужчин, между лопатками женщин образуется одна вертикальная линия, идущая от верхней части спины до талии.



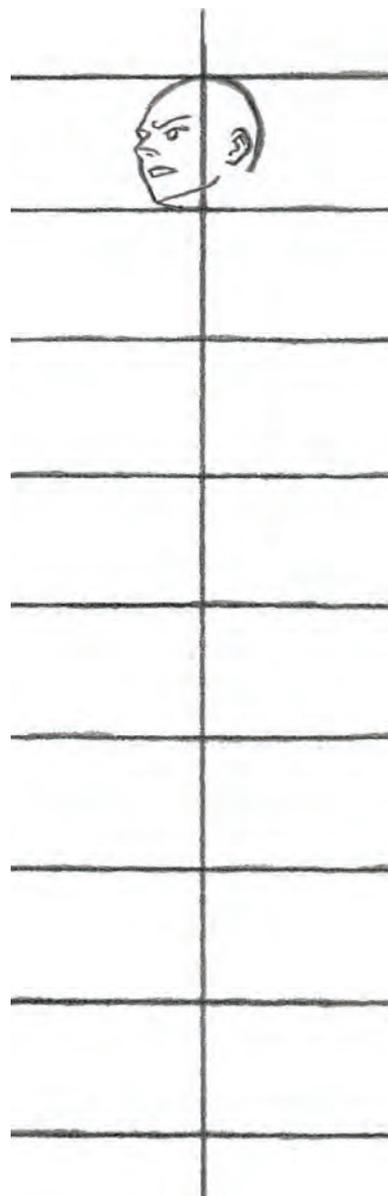
## Шея

Женская шея обычно изображается более узкой, чем мужская, и на ней нет кадыка. Обрати внимание на еле заметный выступ ключицы и на расстояние между линией шеи и кончиком подбородка.

## Пропорции тела при лягушачьей перспективе

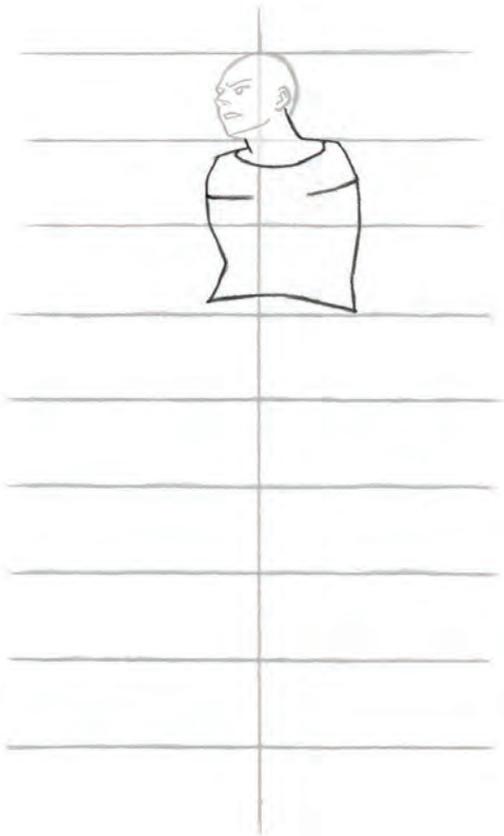


Иногда для воплощения твоего замысла может понадобиться ракурс снизу вверх. Будучи в роли «режиссера манга-фильма», ты должен опустить камеру так, чтобы персонаж возвышался над читателями. Этот ракурс особенно полезен для передачи героизма персонажа в предельно напряженные моменты.



### **I** Создай основу

Нарисуй девять горизонтальных линий, расположенных на одинаковом расстоянии друг от друга. Расстояние между ними должно быть 2,5 см или больше, чтобы осталось место для дополнительных деталей. Нарисуй голову персонажа (без волос) между линиями 1 и 2.

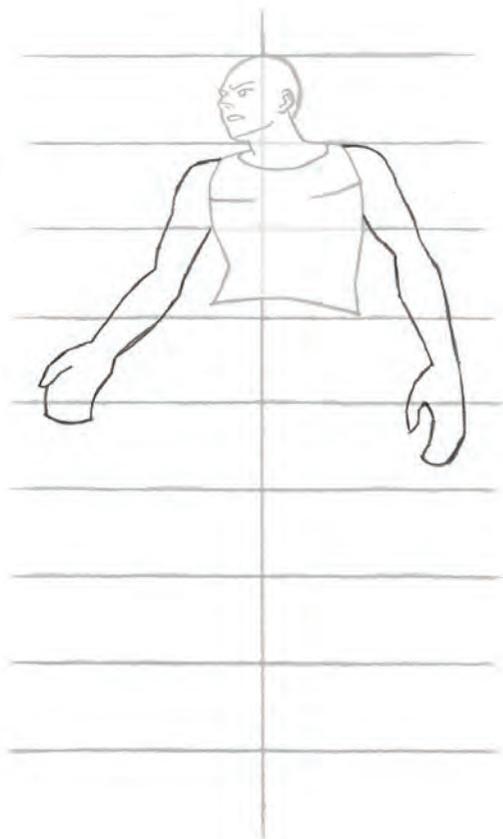


## 2 Изобрази туловище

Нарисуй шею, плечи и туловище. Используй горизонтальные линии как направляющие, чтобы видеть, куда двигаться. Плечи начинаются сразу после второй горизонтальной линии. В этом ракурсе область плеч составляет примерно две головы. Грудные мышцы находятся между линиями 2 и 3. Талия находится чуть выше линии 4. Из-за примененной перспективы талия кажется равной по ширине плечам.

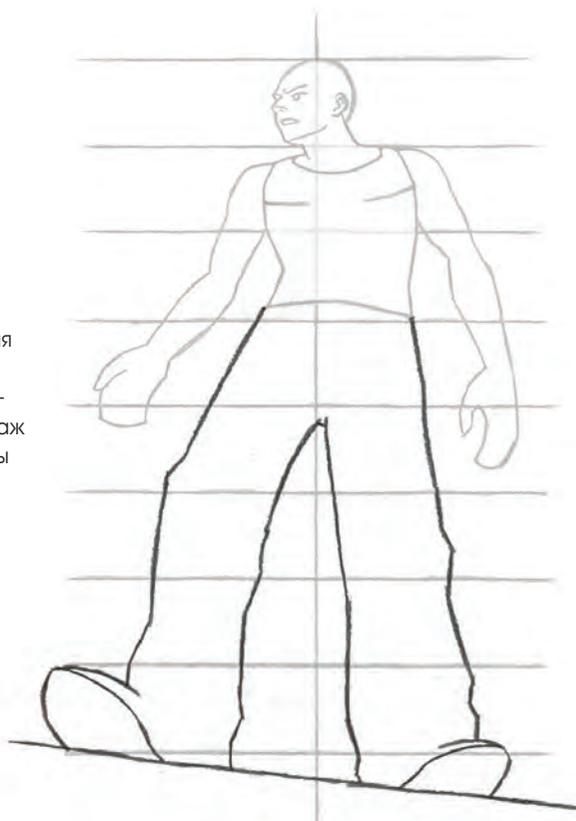
## 4 набросай ноги и ступни

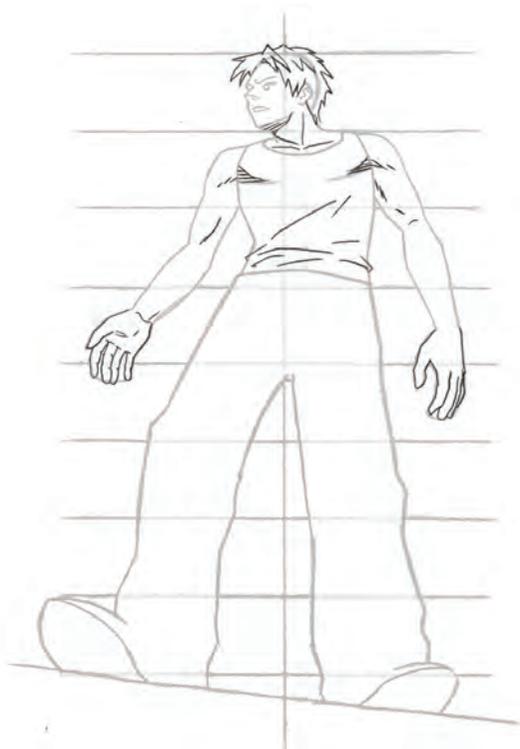
Добавь ноги и приблизительные очертания ступней. Неестественная перспектива на этом этапе становится очень заметной: ноги выглядят намного крупнее головы. Так как персонаж стоит на возвышении, то читатель видит подошвы его обуви.



## 3 Добавь руки и кисти

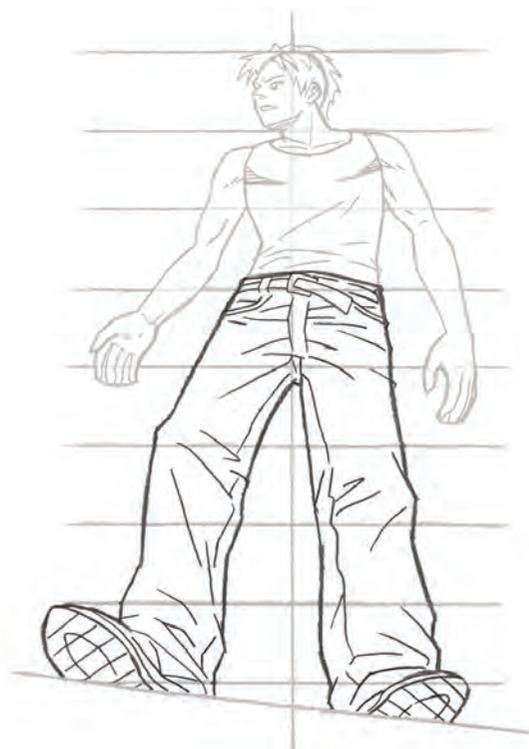
Добавь руки и приблизительные очертания кистей. Локти находятся между линиями 3 и 4. Запястья — между линиями 4 и 5. Ширина каждой части руки так же важна, как и длина. Из-за лягушачьей перспективы руки кажутся больше головы.





### 5 Добавь детали

Нарисуй прическу, которая тебе нравится, затем нанеси тени в области грудных мышц. Несколько аккуратно расположенных линий обозначат мышцы шеи и ключицы. В этой позе руки видны под разными углами: слева — ладонь, а справа — ее тыльная сторона. Для большей реалистичности добавь складки одежды на талии.

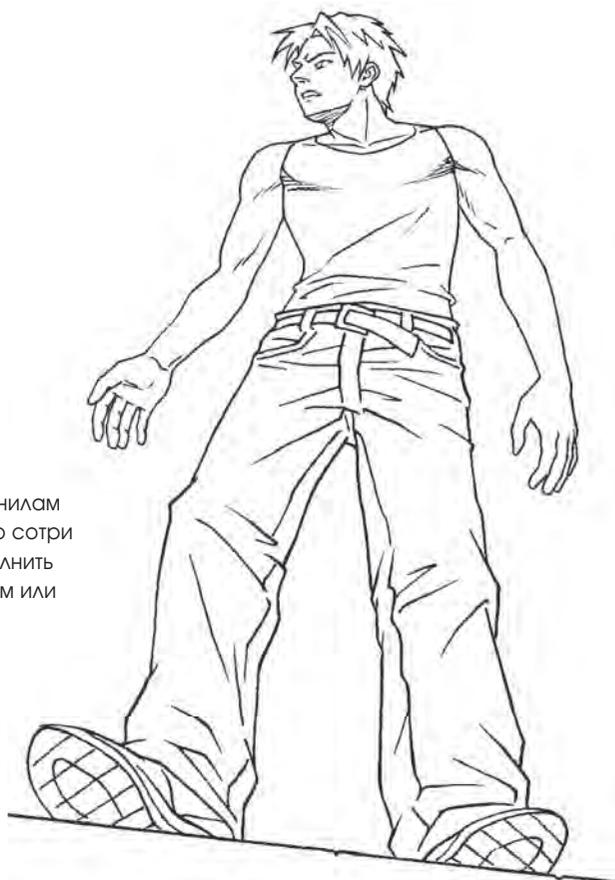


### 6 Доведи до ума

Детализируй джинсы и обувь. Швы вдоль внутренней стороны брюк помогают понять структуру одежды. Я выбрал сравнительно простой узор на подошвах обуви, но при желании ты можешь попробовать что-то более сложное.

### 7 Закончи рисунок

Обведи набросок. Дай чернилам высохнуть и затем аккуратно сотри черновые линии. Ты можешь дополнить рисунок оттенками серого, цветом или оставить все как есть.

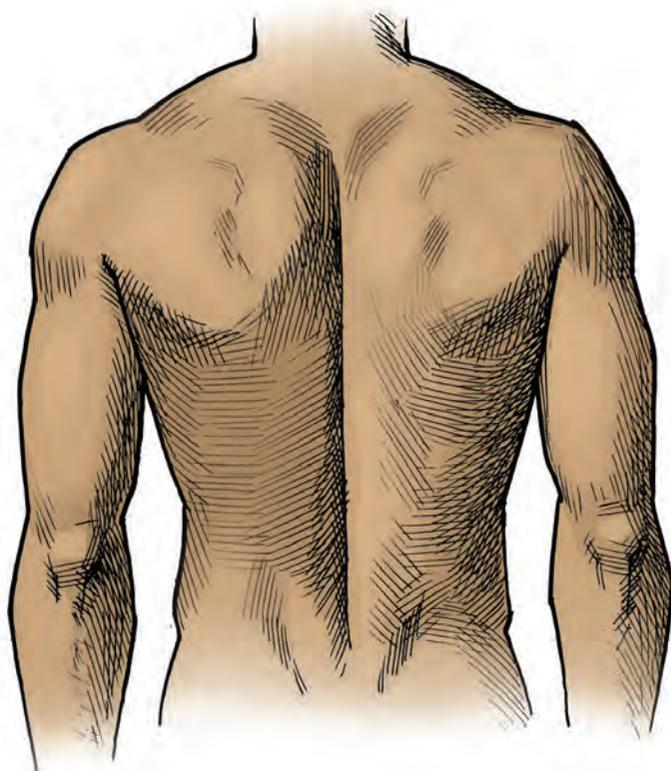


# Мужские спина и шея

При рисовании мужских персонажей художники часто заостряют внимание на мышцах, и это, безусловно, касается изображения шеи, плеч и спины. Мышцы спины менее выражены, чем в других частях тела, поэтому эта страница может послужить полезным пособием, когда придет время рисовать мужских персонажей со спины.

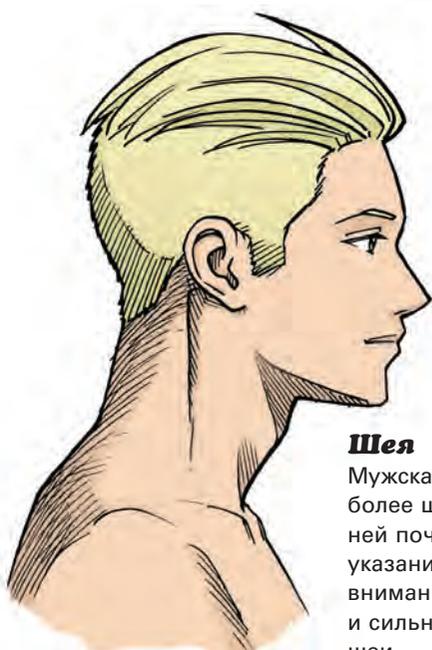
## Поворот головы назад

Когда мужской персонаж, стоящий к зрителю спиной, поворачивает голову назад, складка на его шее становится хорошо заметной. Обрати внимание на очертания мышц спины при таком ракурсе.



## Спина

Мышцы спины мужского персонажа часто изображаются более угловатыми линиями, чем у женского. Однако в обоих случаях между лопатками проходит вертикаль, определяющая структуру спины. В области поясницы есть небольшие обозначения мышц. Также обрати внимание на хорошо прорисованные локти, которых художники обычно избегают при изображении женских персонажей.



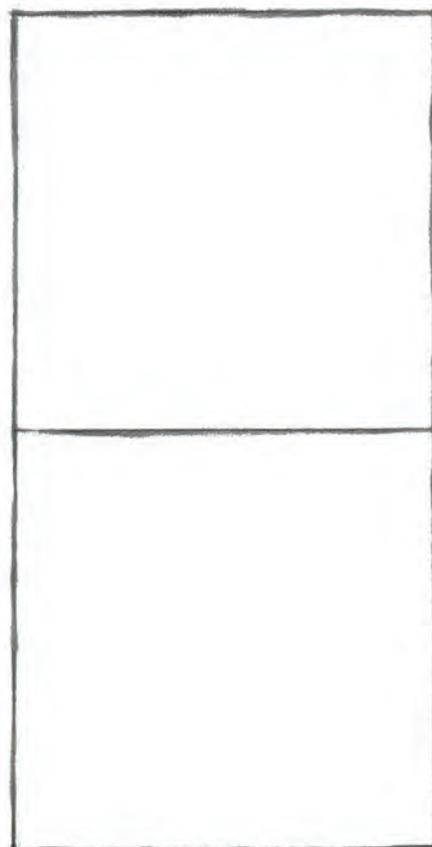
## Шея

Мужская шея обычно изображается более широкой, чем женская, и на ней почти всегда есть какое-либо указание на адамово яблоко. Обрати внимание на выступающие ключицы и сильно выраженную мускулатуру шеи.

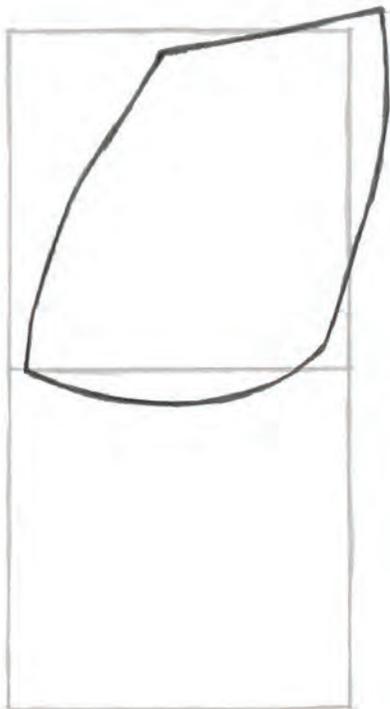
# Кисть



Для большинства из нас рисование кисти руки представляет собой трудную задачу. Из-за сложности строения кисти возникает бесконечное разнообразие ее возможных положений и комбинаций. Чтобы выучить длину каждого пальца по сравнению с большим пальцем и остальной частью руки, нужно нарисовать свою собственную кисть, обращенную ладонью вверх. Однако для этого пошагового урока я выбрал один из самых распространенных жестов — кисть в состоянии покоя, когда рука расслаблена.



**I** **Создай основу**  
Нарисуй два квадрата, стоящие один на другом. Длина ребра должна составлять хотя бы 5 см, чтобы потом можно было добавить детали.



## 2 Наметь ладонь

Нарисуй примерную форму ладони. Это необычная форма, поэтому не спеши и используй структуру сетки, чтобы увидеть, куда двигаться. Изогнутая линия внизу будет местом, куда ты позже добавишь пальцы.

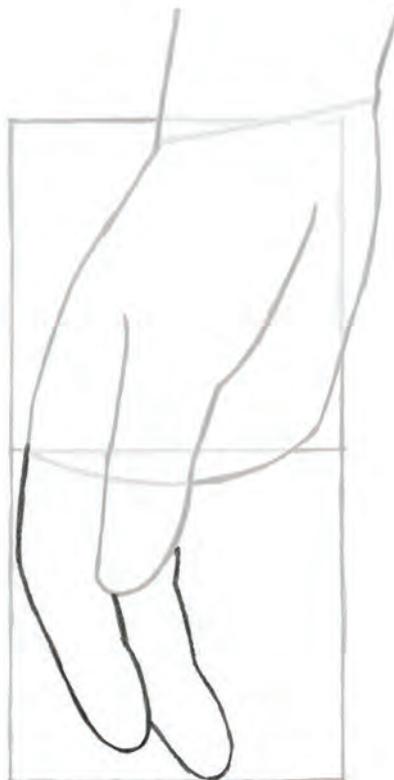


## 3 Набросай запястье и большой палец

Наметь очертания запястья и большого пальца. Если ты точно изобразил форму ладони, то левая линия запястья будет находиться рядом с серединой верхнего квадрата, но немного ближе к его левому краю. Большой палец разделен на две части: вверху — его ладонная часть, внизу — сами фаланги большого пальца. Обрати внимание на длину и ширину большого пальца. Его ширина составляет четверть ширины квадратов из шага 1.

## 4 Нарисуй первые два пальца

Добавь первые два пальца. Второй касается нижней линии сетки. Первый палец (указательный) немного короче. Посмотри на свою руку, чтобы определить разницу в длине пальцев. У каждого пальца есть суставы, которые делят его на три приблизительно одинаковые части.





### 5 Добавь другие пальцы

Нарисуй два других пальца. Тот, что слева, примерно такой же длины, как указательный. Мизинец заметно короче. И снова рассмотрение собственной руки поможет тебе изучить и запомнить длину всех пальцев.



### 6 Добавь детали

Добавь складки на запястье, ладонь и на сустав большого пальца. При желании ты можешь добавить еще несколько складок на костяшку большого пальца. Ноготь большого пальца хорошо виден с этого ракурса. Простая линия на суставах каждого пальца завершит рисунок.

### 7 Закончи рисунок

Обведи набросок, стараясь не трогать первоначальные направляющие схемы, нужные только для размещения линий. Дай ему высохнуть, затем сотри карандашные линии.



# Еще больше вариантов кистей

Иногда кисти рук могут рассказать о персонаже почти столько же, сколько и лицо. Однако не все руки выглядят одинаково. На этой странице ты найдешь идеи того, как сделать кисти некоторых персонажей более уникальными.



## Младенцы

Кисти младенца маленькие и более округлые, чем у взрослого. Пальцы укорочены, а ногти совсем крошечные.



## Крутые парни

Помимо очевидной волосатости, у кисти этого крутого парня ярко выражены костяшки пальцев и обозначена мускулатура.

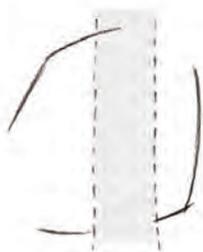


## Пожилые люди

Кисти пожилого человека выдают его возраст за счет морщин и костной структуры. Костяшки пальцев могут выглядеть морщинистыми, а на тыльной стороне кисти заметно проступают вены.

## НАРИСУЙ КИСТЬ, ДЕРЖАЩУЮ МЕЧ

Одним из распространенных элементов приключенческих сюжетов является образ персонажа, сжимающего в руке меч. Следуй этому уроку, чтобы нарисовать кисть руки так, чтобы пальцы сомкнулись вокруг рукояти естественным и правдоподобным образом.



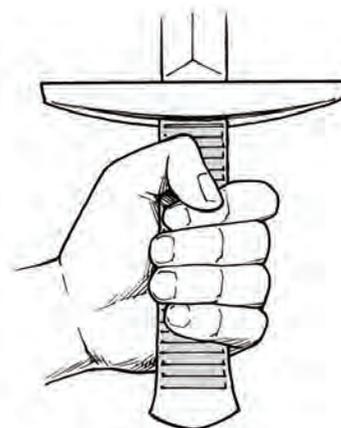
**1** Нарисуй несколько примерных линий для обозначения очертаний кулака. Рукоять меча будет ближе к правому краю этой фигуры, чем к левому. Угол линии сверху слева показывает, где большой палец соединяется с основанием ладони.



**2** Добавь запястье, большой палец и направляющую линию, похожую на варежку, которая поможет тебе разместить пальцы. Обрати внимание на то, что большой палец сгибается под углом 90°, пересекая область пальцев спереди.



**3** Детализируй пальцы, стараясь разделить область «варежки» на четыре равные части. Обозначь костяшки пальцев аккуратной линией вдоль правого края рукояти меча. Иногда художники предпочитают делать контур указательного пальца более выраженным, чем контур остальных пальцев.

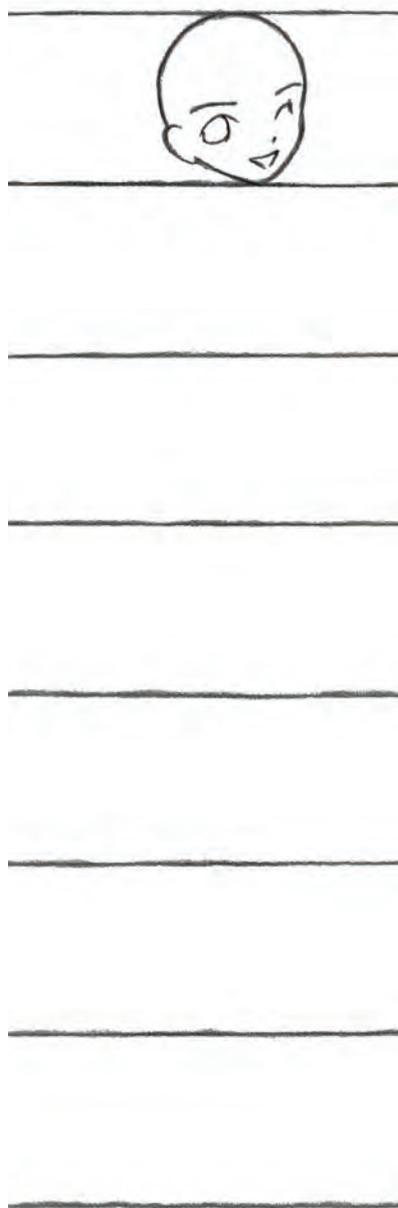
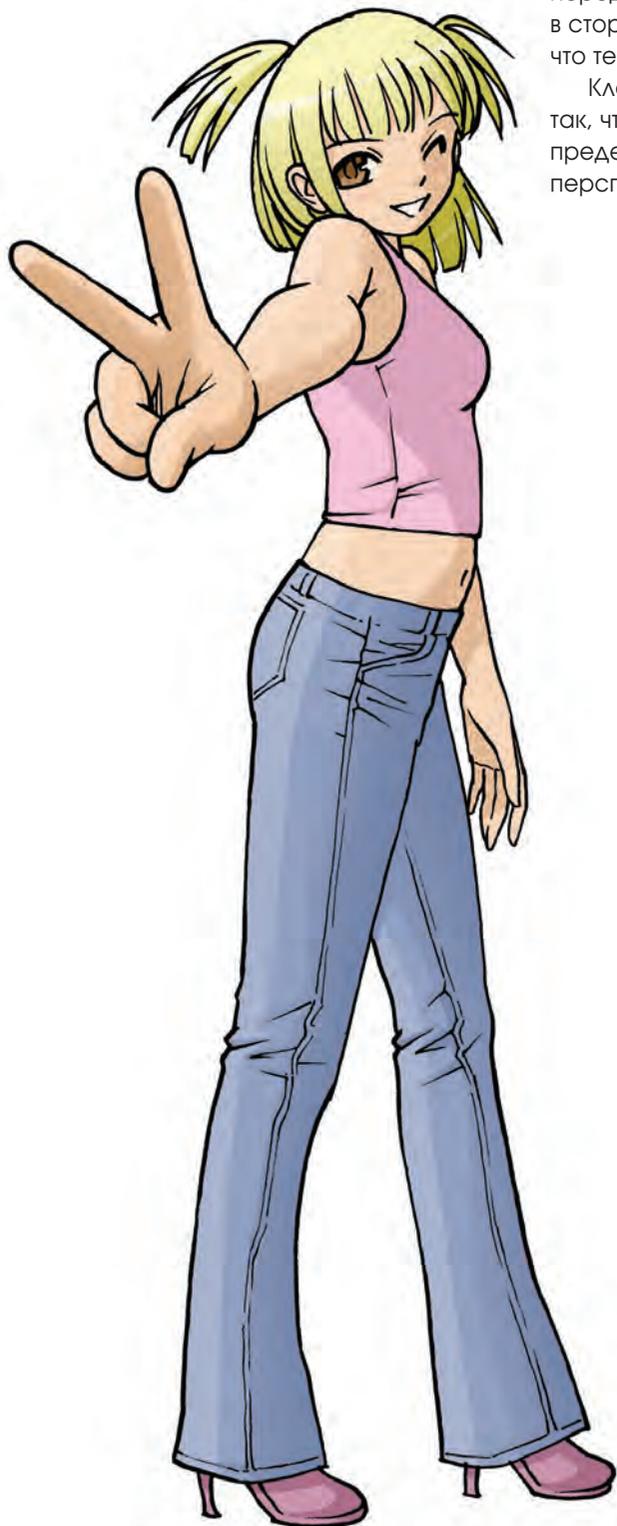


**4** Нарисуй меч, следя за тем, чтобы рукоять оставалась именно там, где ты планировал. Обведи набросок. Дай рисунку высохнуть, затем сотри карандашные линии.

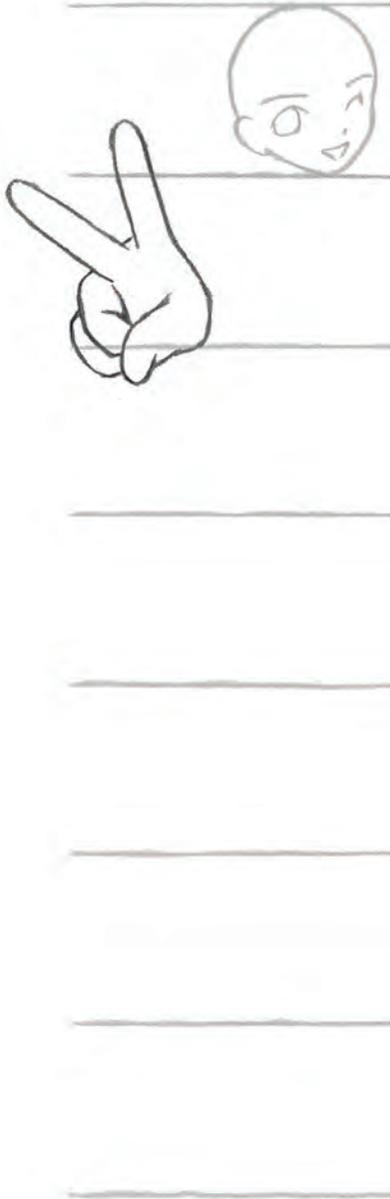
## Перспективное сокращение

Научившись рисовать персонажа анфас, в профиль и со спины, ты захочешь перейти к более сложным позам. Если по сюжету требуется передать эффект пространства, например, вытянуть руку или ногу в сторону читателя, то перспективное сокращение — это именно то, что тебе нужно.

Классический знак пальцами «мир» в манге изображается так, что кажется, будто рука девушки действительно тянется за пределы страницы. Это отличный способ начать путешествие в мир перспективного сокращения.

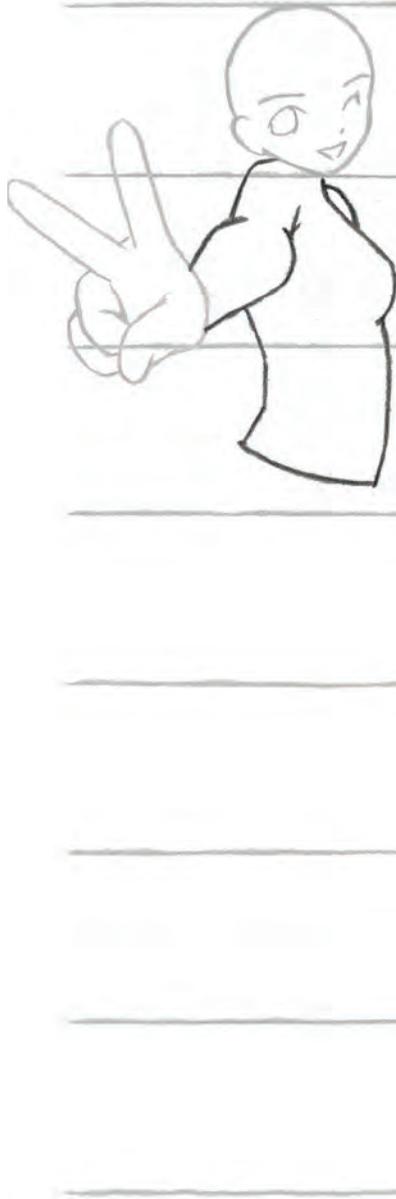


**I Создай основу**  
Нарисуй восемь горизонтальных линий, расположенных на одинаковом расстоянии друг от друга. Расстояние между ними должно быть 2,5 см или больше, чтобы осталось место для дополнительных деталей. Нарисуй голову персонажа (без волос) между линиями 1 и 2.



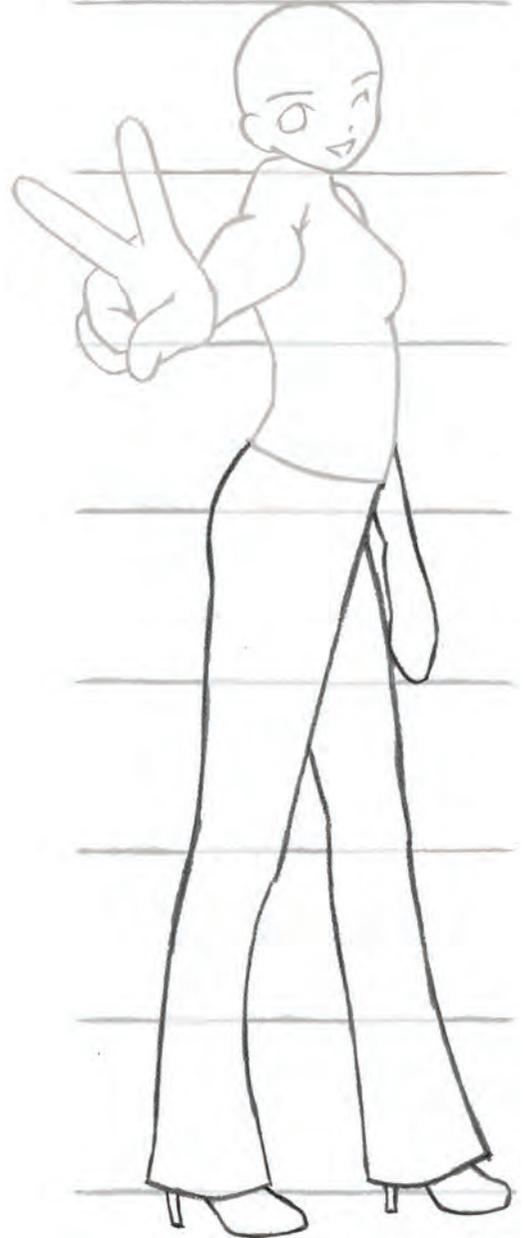
## 2 Изобрази кисть

Нарисуй кисть руки, показывающей «мир», так, чтобы она пересекала линии 2 и 3. Обрати внимание на то, что она находится далеко слева. Это пустое пространство понадобится для рисования руки. Присмотрись к структуре этой конкретной кисти. Большой палец фиксирует два последних пальца так, чтобы первые два пальца могли свободно вытянуться. Перспективное сокращение приводит к тому, что кисть кажется больше головы.



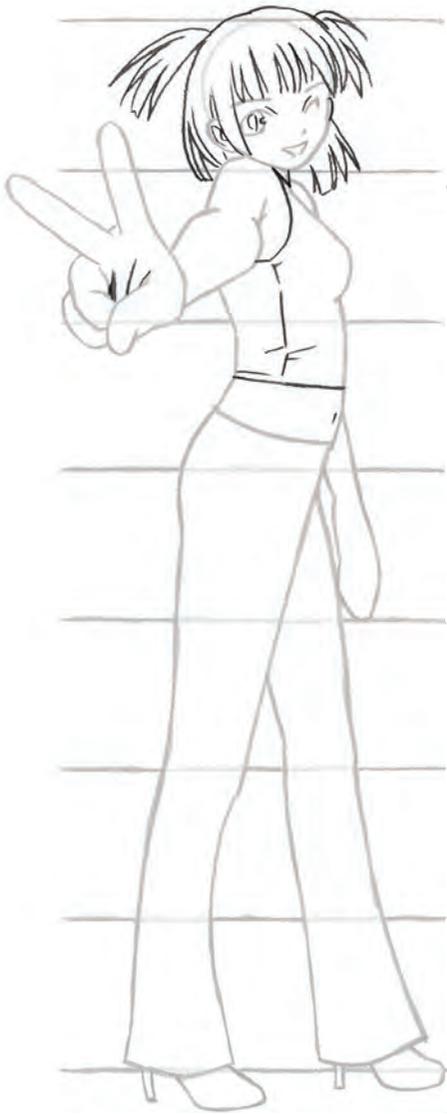
## 3 Добавь руку и туловище

Добавь руку и примерные очертания туловища. Из-за перспективного сокращения предплечье выглядит крупнее верхней части руки. Обрати внимание на точки, в которых запястье соединяется с основанием кисти. Дальнее плечо видно, но совсем немного.



## 4 набросай ноги и ступни

Добавь ноги и примерные очертания ступней. Эта героиня носит джинсы и туфли на высоких каблуках, но ты можешь нарисовать что-то другое. Кисть справа располагается над линией 4, а пальцы должны касаться линии 5. В этой позе колени находятся около линии 6.



### 5 Добавь детали

Нарисуй волосы, добавь детали к глазам и проведи несколько складок на ладони. Не обязательно повторять именно эту прическу: прояви фантазию и выбери ту, которая тебе нравится. Несколько складок на ткани добавят реалистичности независимо от того, какую одежду носит твоя героиня.



### 6 Доведи до ума

Нарисуй вторую руку и добавь детали к одежде на нижней части тела. Если ты нарисовал девушку в брюках, возможно, тебе захочется добавить несколько складок на талии и коленях.

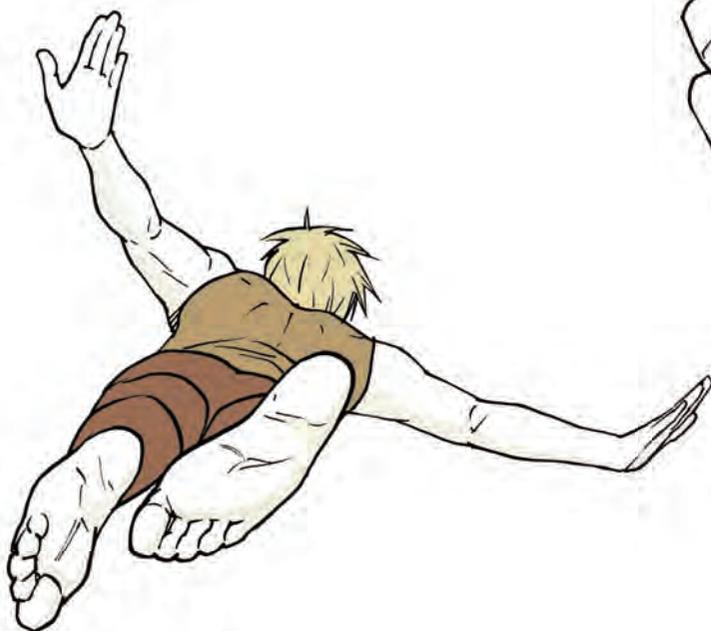


### 7 Закончи рисунок

Обведи набросок, дай ему высохнуть, а затем аккуратно сотри черновые линии. Если ты решишь сделать цветное или серое тонирование, поэкспериментируй с тем, чтобы добавить больше теней на выставленную вперед кисть: это сделает рисунок более объемным.

# Экстремальное перспективное сокращение

Если ты и правда заинтересуешься перспективным сокращением, то обнаружишь, что оно не ограничивается изображением руки, выходящей за пределы страницы. Некоторые позы состоят из различных приемов перспективного сокращения, объединенных для создания мощных трехмерных эффектов.



## Полет

В твоей истории может наступить момент, когда персонажу нужно нырнуть в самый центр событий, и нет лучшего способа вовлечь в это читателя, чем использовать экстремальное перспективное сокращение. В данном случае одна нога полностью скрыта ступней, но это не проблема, так как зритель достраивает образ в собственном воображении.

## Ноги выше головы

Использование ракурса не ограничивается сферой динамичных поз. Эта девушка спокойна и расслаблена, но ракурс оживляет позу и делает изображение визуально интереснее.



## Протянутая рука

Этот персонаж тянется к зрителю, но в то же время перспектива заставляет его отдаляться: его левая рука и в особенности левая нога заметно уменьшены в размерах. Одна поза дает читателю возможность воспринять передний план, средний план и задний план одновременно.

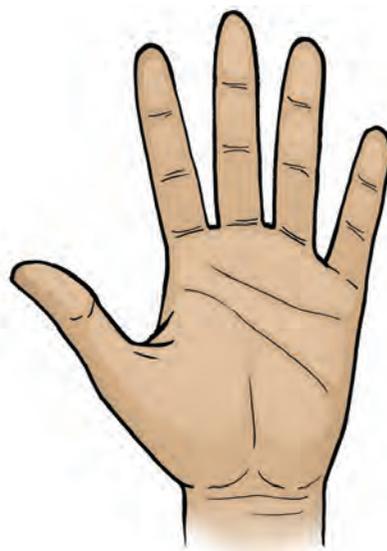
# Руки и кисти

Для рисования рук и кистей нет такой вещи, как «слишком много примеров». Чем больше источников ты изучишь, тем лучше станешь понимать строение рук человека.



## **Расслабленные мужские и женские руки**

Мужские и женские руки не так уж сильно отличаются друг от друга. Тем не менее художники часто подчеркивают их различия, чтобы сделать мужских персонажей мужественными, а женских — женственными. В таких случаях мужские руки изображают угловатыми с сильно выраженными мышцами, а женские руки рисуют более тонкими линиями. Женские руки даже можно нарисовать поменьше, чтобы они казались более изящными.



## **Раскрытая ладонь**

Изучи этот жест, чтобы понять основную структуру руки, прежде чем переходить к более сложным позам.



## **Поднимание чего-либо**

Если по сюжету персонаж должен взять в руки небольшой предмет, воспользуйся этим рисунком как образцом. Обрати внимание, что два пальца не используются и остаются в стороне.



## **Указывающая рука**

Указывающую руку, возможно, будет непросто нарисовать по памяти. Обрати внимание на то, как большой палец удерживает три согнутых пальца.



### **Согнутые мужские и женские руки**

Когда мужская рука согнута в локте, мышцы могут напрячься и стать более заметными. Линии, проходящие по предплечью, добавляют рисунку реалистичности. Если женский персонаж задуман как атлетичный, то ты можешь слегка подчеркнуть мышцы, но если ты стремишься к элегантности, то лучше использовать меньше линий.



### **Письмо**

Разные люди держат ручки по-разному, но художники обычно выбирают стандартное положение руки, не заставляющее фокусироваться на нем внимание. Ручка удерживается большим и указательным пальцами, а остальным пальцам отводится вспомогательная роль.



### **Поднятие бокала**

Эту позу трудно нарисовать. Большой палец сильно подвержен перспективному сокращению. Стакан удерживают практически только два пальца, мизинец остается в стороне.



### **Хватание воздуха**

В твоей истории иногда может возникнуть ситуация, когда персонаж от отчаяния или от боли хватается за воздух. В таких случаях каждый палец резко сгибается во всех трех суставах. Для передачи строения кисти может потребоваться дополнительная штриховка в области ладони.



### **Переплетенные руки**

Нарисовать одну руку уже довольно сложно, поэтому неудивительно, что рисование двух переплетенных рук становится особенной задачей. С этого ракурса пальцы девушки в значительной степени скрыты пальцами мужчины, но еле уловимые очертания ее костяшек крайне важны для рисунка.

# Ноги и ступни

Рисовать ноги и ступни может быть так же сложно, как руки и кисти. Так как ступни обычно спрятаны в обуви, это дополнительно усложняет задачу. Разные виды обуви вызывают разные затруднения. Однако, как и во всем, с должной практикой можно освоить что угодно.



## Мужские и женские ноги

Внутренняя часть бедра у мужчин иногда изображается с линиями, указывающими на вертикальную группу мышц под кожей.

Я показал женское колено как более изящную версию мужского аналога, но многие художники изображают его лишь одной или двумя легкими линиями.



## Подошва стопы

Стопу рисовать не так сложно, как кисть, но ее форму довольно трудно запомнить. Левая сторона стопы выгнута сильнее правой. Художники иногда преувеличивают этот изгиб, чтобы форма стопы выглядела визуально понятной.



## Стопа в профиль

Сбоку стопа выглядит похожей на треугольник, плавно переходящий в лодыжку. Пальцы уменьшаются от большого к мизинцу, и каждый последующий меньше предыдущего.



## Стопа спереди

Это один из самых сложных ракурсов. Хитрость заключается в том, чтобы представить переднюю часть стопы как отдельную деталь рисунка и оставить промежуток в контуре, чтобы подчеркнуть это. Большой палец ноги сильно подвержен перспективному сокращению в этом ракурсе, а другие пальцы ног находятся скорее в ракурсе три четверти.

# Обувь

Трудно сказать, что сложнее: рисовать босые ноги или обувь. Обувь почти всегда сложнее человеческой стопы из-за количества линий, которые необходимо провести. К плюсам можно отнести тот факт, что туфли и ботинки имеют более выраженные контуры, которые художнику легче запомнить.



## Высокие каблуки

Когда туфли на высоком каблуке направлены прямо на зрителя, каблук полностью скрыт. Только в ракурсе три четверти или в профиль мы сможем увидеть каблук и то, как он соединяется с остальной частью обуви.



## Сапоги на высоком каблуке

Я называю эту обувь сапогами рок-звезды. Здесь высокие не только каблуки, но и вся подошва, поднимающая даже носок сапога на добрых 5 сантиметров от земли. Такие сапоги доходят до голени и могут собираться в складки вокруг лодыжки.

## Лоферы

Такая обувь распространена в японских старших классах, поэтому тебе, вероятно, придется научиться ее рисовать, если ты станешь работать над классической школьной историей любви. Шов, огибающий носок обуви, облегчает рисование, так как он помогает распознать места стыков между деталями.



## Ковбойские сапоги

Существует далеко не одна разновидность ковбойских сапог, причем структуры разных видов различаются. Для большинства таких сапог характерен толстый каблук умеренной высоты. Носок может быть острым или более скругленным, как на этом рисунке.

## Кроссовки

Для меня как иллюстратора кроссовки долгое время были сложной темой. Они могут быть невероятно сложными по структуре. Очень часто подошва на носке кроссовка выступает вперед. А шнуровка соединяет стороны кроссовка так, что они находятся рядом, но не соприкасаются.



## Рабочая обувь

Шнуровка рабочих ботинок поднимается до лодыжки и даже выше. Для большей реалистичности нарисуй несколько складок там, где кожа деформируется, повторяя форму стопы.

## 16 полезных поз

Предлагаю твоему вниманию 16 поз, которые тебе пригодятся. Изменяй детали, чтобы превратить этих ребят в собственных персонажей. Попробуй подправить некоторые элементы, переместить руку в одну сторону или ногу в другую, чтобы создать совершенно новые позы.



### Скрещенные ноги

Поза со скрещенными ногами может оказаться на удивление сложной, если ты пытаешься нарисовать ее по памяти. Главное — достаточно высоко поднять колени и правильно расположить стопы.



### Спящий

Согнутые колени делают эту позу интереснее. Ступни, расположенные под разными углами, выглядят естественнее, чем если бы они были отражением друг друга.



### Мальчик с книгой

Эта поза предполагает перспективное сокращение стоп и бедер. Складки на брюках делают рисунок более реалистичным.





### **Прыжок**

Все позы на этой странице посвящены движению. Художники часто рисуют одну ногу прямой, а другую согнутой, благодаря чему возникает необычный силуэт.

### **Скачок**

Изгиб контуров ног этого персонажа придает рисунку энергию движения. Распахнутая куртка похожа на летящий плащ и подчеркивает ощущение движения.



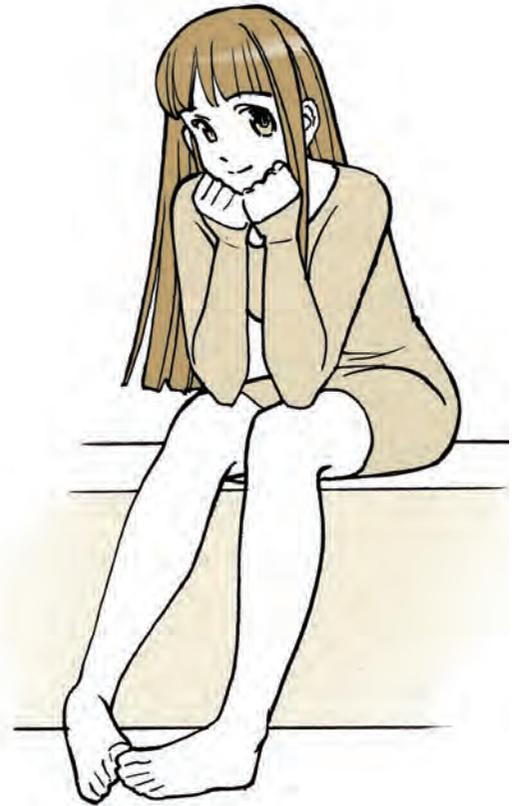
### **Бомбочка**

В этой позе правое предплечье девушки искажено перспективой. И снова стопы нарисованы по-разному, чтобы поза выглядела более естественной и спонтанной.



### **Девушка на пробежке**

Поза бегуна почти всегда подразумевает, что одна нога стоит на земле, а другая поднята. Руки согнуты, но по-разному, так, что кисти направлены в разные стороны.



### **Сидящая девушка**

Вот поза, в которой руки расположены почти зеркально друг к другу. Пальцы ног, направленные друг к другу, делают образ девушки милым.



### **Мужчина с мечом**

И снова мы видим перспективное сокращение — на этот раз оно влияет на правую ногу персонажа. Повернутая в сторону голова придает рисунку напряжение.



### **Бизнесмен**

Художники манги любят рисовать персонажей, идущих прямо к зрителю. В этой позе расположенная сзади нога обычно приподнята, земли касается только носок.

### **Герой**

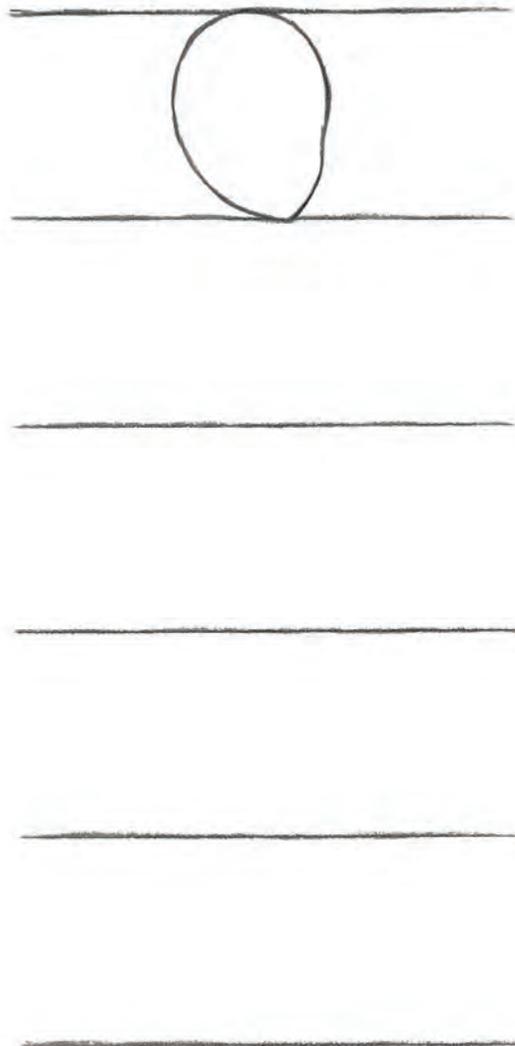
Вот еще один хороший пример того, как положение головы контрастирует с положением тела. Дальние рука и нога, подверженные перспективному сокращению, делают эту позу визуально интереснее.

## Сидячая поза

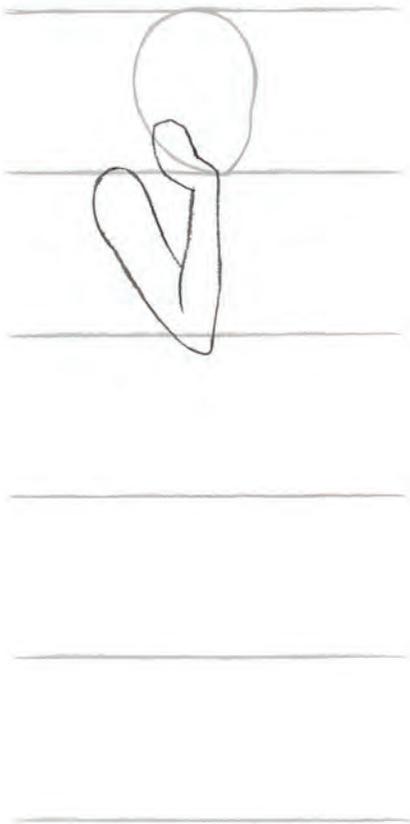


Раздел с примерами поз, конечно, полезен, но иногда тебе может понадобиться пошаговая инструкция. Поэтому я выбрал три типа поз, которые ты сможешь повторить линия за линией.

Начнем с сидящего человека. Трудно представить себе мангу, в которой персонажи никогда не сидят, так что это определенно поза, которую стоит освоить.



**И** **Создай основу**  
Нарисуй шесть горизонтальных линий, расположенных на одинаковом расстоянии друг от друга. Расстояние между ними должно быть не менее 2,5 см, чтобы осталось место для дополнительных деталей. Нарисуй примерную форму головы между линиями 1 и 2. Эта девушка нарисована в ракурсе три четверти, поэтому тебе нужно наметить щеки и подбородок на правой стороне головы.



**2** **Нарисуй кисть и руку**  
Нарисуй руку и примерные очертания кисти. Плечо должно лежать на линии 2. Локоть пересекает линию 3. Ладонь касается подбородка. Убедись, что пропорции ширины руки правильные: наиболее широкая часть у плеча, наиболее узкая — у запястья.



**3** **Нарисуй другую руку и туловище**  
Добавь черты лица, другую руку и туловище. Эта рука будет лежать на столе, поэтому нарисуй ее согнутой в локте, при этом предплечье должно лежать ровно на линии 3. Помни, что в ракурсе три четверти детали лица на его дальней стороне оказываются ближе друг к другу и меньше, отсюда и несоответствие размеров глаз.



**4** **Добавь юбку, ноги и ступни**  
Добавь ноги, юбку и примерные очертания ступней. Бедрa должны лежать на линии 4, а лодыжки находиться около линии 5. У девушки обувь на высоких каблуках, поэтому изобрази ноги так, чтобы только пальцы касались земли. Как и в случае с руками, важно добиться правильной ширины конечностей: ноги широкие в области бедер и узкие в области лодыжек.



### 5 **Добавь детали**

Нарисуй волосы, руки и стол. Нет нужды повторять именно эту прическу: прояви фантазию и выбери ту, которая тебе нравится. Нарисуй немного сжатые кисти, чтобы пальцы выстраивались в аккуратную линию друг за другом.



### 6 **Доведи до ума**

Добавь детали к юбке и туфлям. Нарисуй контуры скамейки и нижней части стола. Если тебе захочется одеть девушку в джинсы, помни, что придется добавить складки на коленях и, возможно, на лодыжках тоже.

### 7 **Закончи рисунок**

Обведи набросок, дай ему высохнуть, затем аккуратно сотри черновые линии. Если захочешь, то можешь добавить оттенки серого или цвет.



# Виды сидячих поз

Каждый человек сидит по-своему, разные позы могут передавать разные эмоциональные состояния. Мудрый создатель манги всегда имеет наготове множество вариантов поз.



## **Тревога**

Обычно мы должны сидеть прямо, но иногда хочется это преувеличить, чтобы показать, что персонаж нервничает или потрясен. Руки отведены далеко назад, колени согнуты под углом 90°. Такая поза будто говорит за самую девушку: «Я не думала, что учитель меня вызовет».

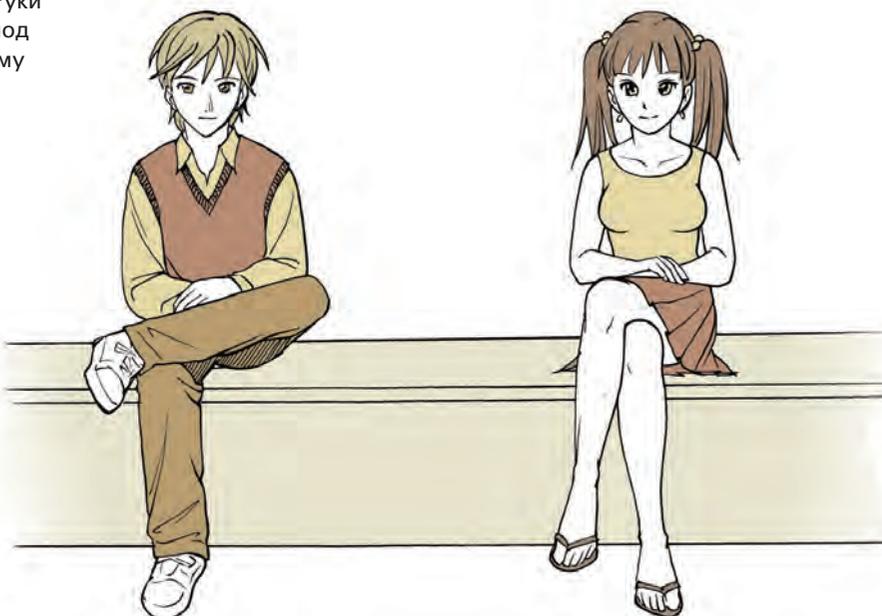
## **Скрещенные ноги**

В более расслабленных позах сидящие персонажи скрещивают ноги. Обычно это делается одним из двух способов: либо лодыжка лежит на колене, либо колено на колене. Сложность таких поз заключается в том, что необходимо добиться правильного угла наклона каждой ноги. Согнутая нога юноши немного приподнята в области колена, чтобы она не казалась горизонтальной. Нога девушки немного наклонена, чтобы избежать ощущения, что она совершенно вертикальна.



## **Подавленность**

Здесь мы уходим в другую крайность. Наша героиня ссутулилась, подтянув ноги под себя. Эта поза символизирует раздумья или даже печаль.

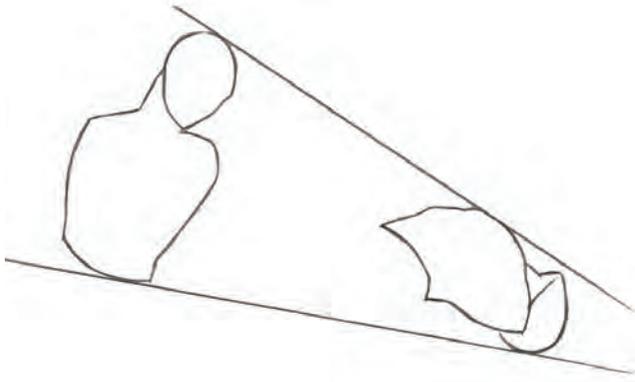


## Сражающиеся персонажи

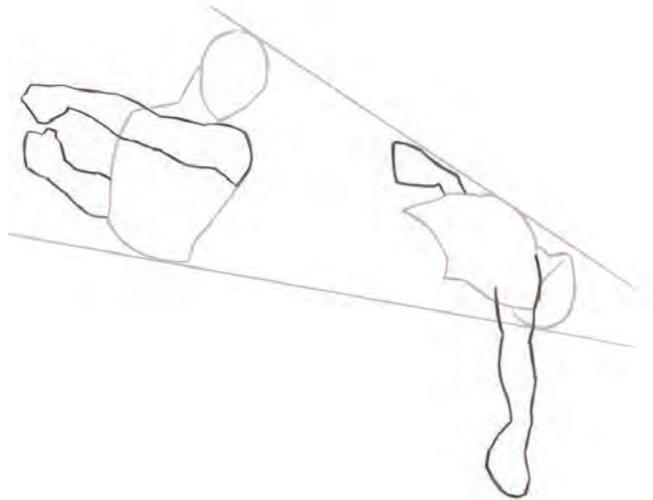
Ничто так не передает движение, как сцена драки. Когда твои персонажи сойдутся в схватке, это станет настоящим испытанием для тебя как художника. Тебе придется воспользоваться всеми знаниями анатомии и пропорций, чтобы перед читателем манги предстала потрясающая сцена.

Этот урок покажет, как нарисовать наносящего удар бойца, а также его невезучего соперника, которому и досталось.





**1** **Создай основу и набросай головы и туловища**  
 Начни с двух диагональных линий, образующих подобие воронки, узкой справа и широкой слева. Набросай примерные контуры голов и туловищ твоих персонажей. Расстояние между ними имеет большое значение — если они окажутся слишком близко друг к другу, дальнейшая работа над рисунком может стать сложнее.



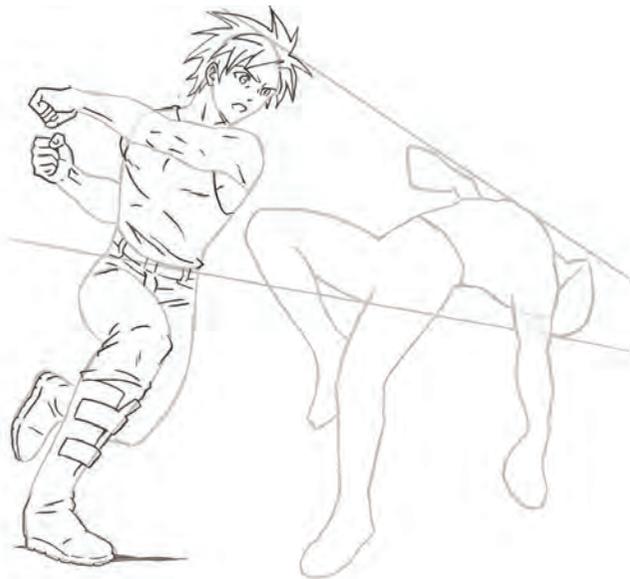
**2** **Добавь руки и кисти**  
 Нарисуй руки и примерные очертания кистей. Рука, которая только что нанесла удар, должна быть прямой, вытянутой поперек туловища справа налево. Рука соперника также должна быть прямой, но она падает вниз, когда он принимает удар.



**3** **Наметь по одной ноге каждого из бойцов**  
 Добавь по одной ноге для каждого из персонажей. Нога бойца слева должна быть согнута в колене и слегка искажена перспективой в области бедра. Нога бойца справа согнута совсем немного, пятка приподнята над землей.



**4** **Добавь другие ноги**  
 Нарисуй другие ноги каждому из участников схватки. Нога бойца слева должна быть оторвана от земли, чтобы передать динамику движения вперед. Нога бойца справа согнута сильнее, чтобы создать ощущение потери равновесия.



**5 Детализируй бьющего персонажа**  
Добавь детали персонажу слева. Не спеши с руками и лицом — расположение этих линий очень важно. Не обязательно повторять все точно, как у меня: ты можешь поменять прическу и одежду на собственное усмотрение.



**6 Детализируй второго персонажа**  
Добавь детали второму персонажу. Я решил нарисовать ему длинную косу, но ты можешь выбрать любую прическу, которая тебе нравится. Как и в случае с первым персонажем, расположение пальцев и черты лица важнее деталей одежды. Добавь под телом тень, которая завершит рисунок.



**7 Закончи рисунок**  
Обведи набросок, дай ему высохнуть и сотри направляющие. При желании ты можешь добавить оттенки серого или цвет.

# Динамичные позы

Иногда руки могут сказать о персонаже почти столько же, сколько и лицо. Однако не все руки выглядят одинаково. На этой странице ты найдешь идеи того, как сделать руки некоторых персонажей более выразительными.



## **С мечом наперевес**

Стойка делает эту позу удачной. Широко расставленные ноги создают образ храбреца: этот юноша никогда не убежит от драки. Плащ служит декоративным элементом, уравновешивающим другие части рисунка.



## **Бегающая девушка**

Одним из распространенных приемов в экшен-позах является поворот головы в другую сторону относительно корпуса. Рука и нога с одной стороны прямые, а с другой согнуты: так создается визуальный баланс между двумя сторонами рисунка.



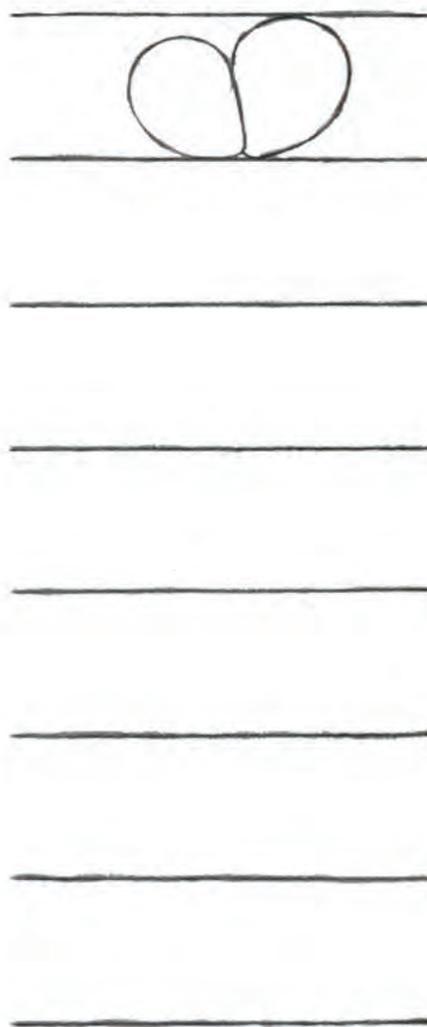
## **Бегающий мужчина**

Здесь представлен иной подход: согнутой руке соответствует прямая нога и наоборот. В итоге создается другая форма визуального баланса, но она столь же эффективна, как предыдущая.

## Поцелуй стоя

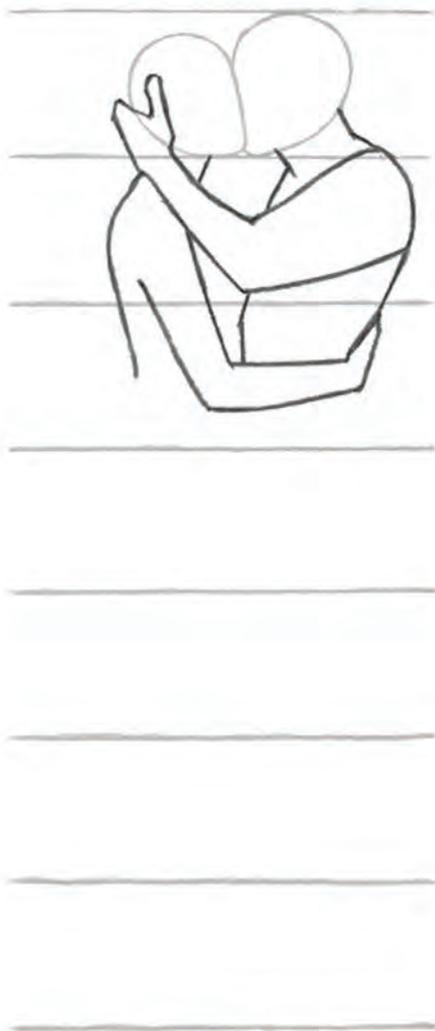
Истории любви всегда были одной из основ повествования в манге. Когда в твоём сюжете наступает важный романтический момент, ты должен быть уверен, что сможешь изобразить его правильно.

Хоть поцелуй сам по себе является непростым для рисования, поза стоя, в которой все происходит, тоже может быть сложной для художника. Следуй этому пошаговому уроку, чтобы нарисовать объятия стоя, воплощающие идеальный поцелуй.



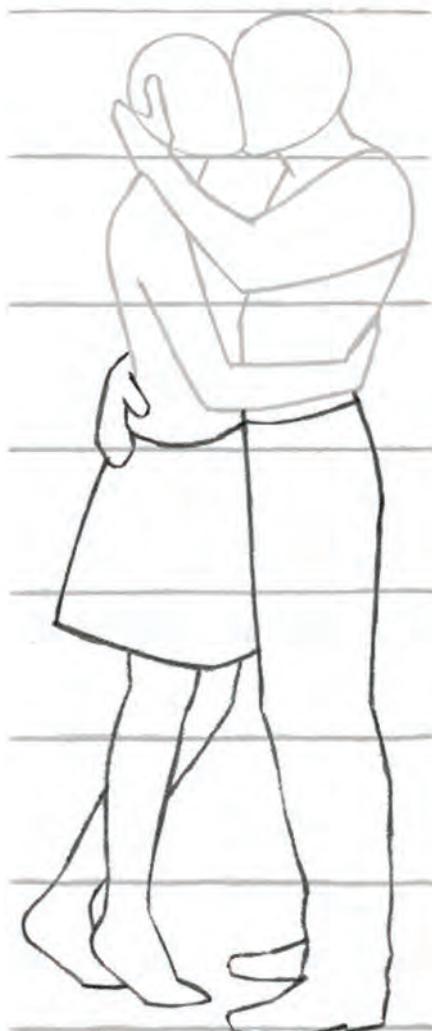
### **I** Создай основу

Нарисуй восемь горизонтальных линий, расположенных на одинаковом расстоянии друг от друга. Расстояние между ними должно быть 2,5 см или больше, чтобы осталось место для дополнительных деталей. Нарисуй головы персонажей (без волос) между линиями 1 и 2. Голова девушки должна слегка перекрывать голову юноши.



## 2 **Набросай руки, кисти и туловище**

Нарисуй руки, верхнюю часть туловища и примерные очертания кистей. Большая часть руки юноши должна располагаться между линиями 2 и 3, а девушки — между линиями 3 и 4. Угол каждой руки в локте должен быть немного больше 90°. Сделай ее руку примерно одинаковой по ширине, а верхнюю часть его руки нарисуй пошире.



## 3 **Добавь ноги и ступни**

Нарисуй вторую руку юноши на талии девушки и затем нарисуй их ноги. Оба их колена должны находиться чуть выше линии 6. Пусть ее ноги скрещиваются в области икр. Оставь между лодыжками девушки небольшое пространство — оно поможет правильно расположить ступни.



## 4 **Прорисуй детали лица и одежды**

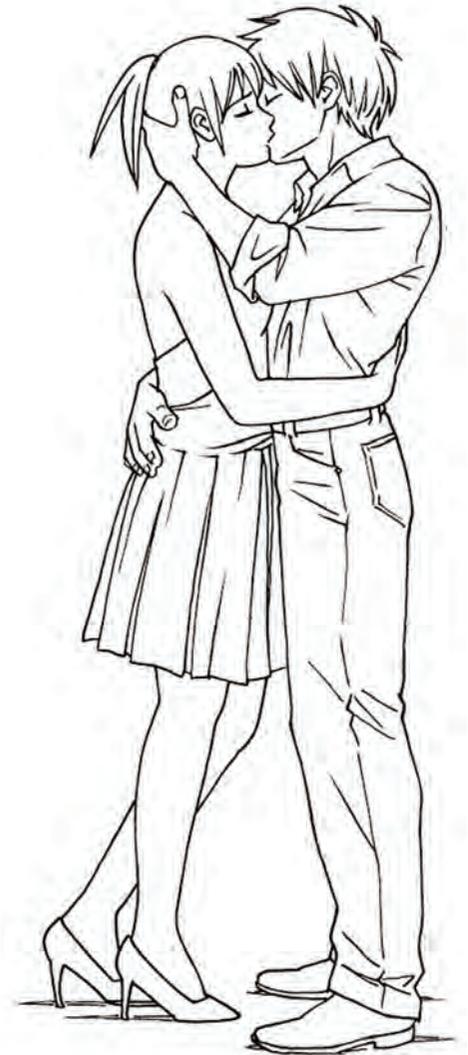
Нарисуй детали лиц пары, правую руку юноши и их обувь. Рисуя лица, следи за тем, чтобы подбородок девушки находился позади подбородка юноши, а ее верхняя губа и зона над ней оказались напротив соответствующих деталей его лица. Сравнение расположения их глаз и ушей поможет правильно расположить соответственные контуры.



**5** Продолжай добавлять детали. Добавь детали волосам и одежде на верхней части тела. Необязательно повторять мой рисунок: ты можешь поменять причёску и одежду на то, что тебе нравится.



**6** Доведи до ума. Добавь детали юбки и брюк. Складки на одежде в области талии, коленей и лодыжек добавят реалистичности.



**7** Закончи рисунок. Обведи набросок, дай ему высохнуть и сотри направляющие. При желании ты можешь добавить оттенки серого или цвет, чтобы завершить работу.

# Образцы для романтических поз

Если ты серьезно настроен рисовать истории любви, тебе понадобится широкий ассортимент романтических поз для твоих персонажей. Возьми эти иллюстрации за образец и используй их как источник вдохновения, когда начнешь придумывать собственные варианты.

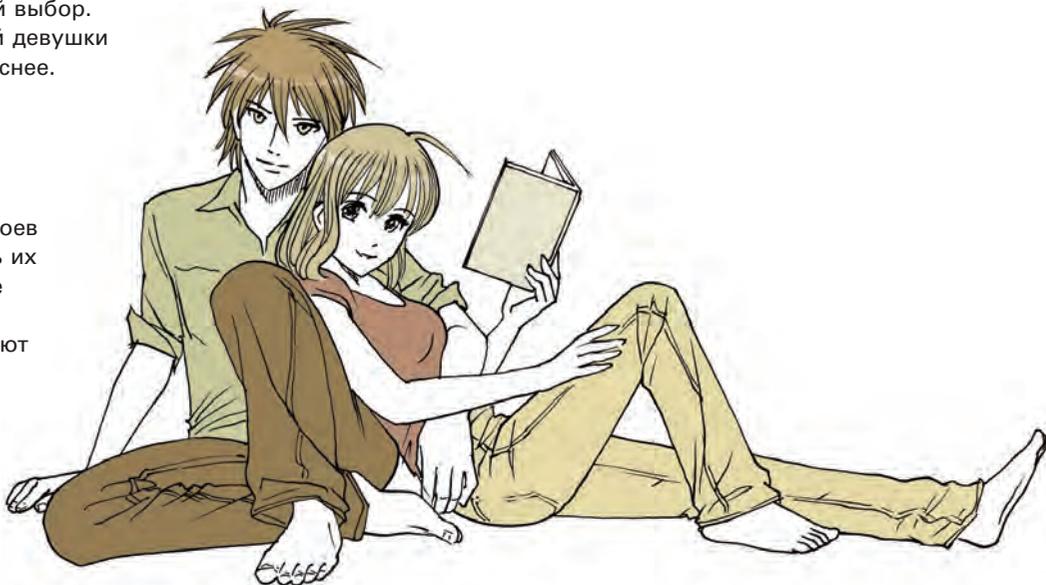


## Объятия со спины

Если тебе нужно нарисовать объятия, при которых лица персонажей полностью видны, то эта поза — отличный выбор. Разные положения предплечий девушки делают позу визуально интереснее.

## Совместный отдых

Вот еще одна хорошая поза, которая позволяет увидеть героев вместе и при этом рассмотреть их лица. Руки и ноги, скрещенные друг перед другом, удачно сочетаются и приятно дополняют рисунок.



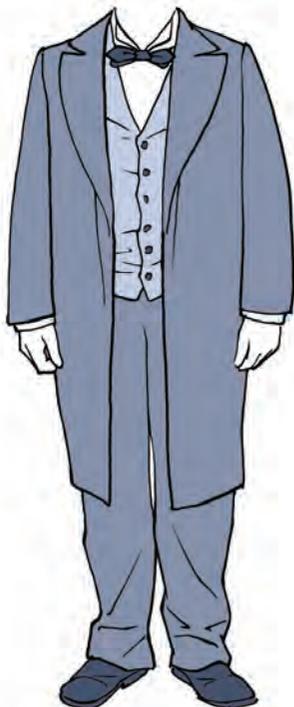
## Наклоняясь для поцелуя

Момент перед поцелуем может быть таким же романтическим, как и сам поцелуй. Рука девушки, сжимающая пиджак юноши, добавляет этой позе чувственности.



# Одежда

После того, как ты определишься с пропорциями тела персонажа, можно приступать к выбору одежды. Невозможно описать все варианты костюмов на нескольких страницах, но мы можем сделать несколько полезных наблюдений о том, как рисовать одежду и с ее помощью передавать характер героя.



## **Мужская одежда: прошлое и настоящее**

Поразительно, как сильно менялась одежда на протяжении многих лет. Если ты работаешь над историей в стиле стимпанк, действие которой происходит в XIX веке, то тебе придется ознакомиться с одеждой того периода. Обрати внимание, что из-за того, что современная одежда гораздо более практичная в носке, складки на ней намного заметнее.



## **Женская одежда: прошлое и настоящее**

Изменения в женской одежде при сравнении прошлого и настоящего еще более существенны. Весь силуэт изменился, поскольку одежда из скрывающей стала более откровенной. Если твоя история происходит в прошлом, то она обязательно потребует тщательной проработки костюма для придания рисунку достоверности.

# Складки на одежде

Разные ткани образуют разные складки. Если рисование складок на каком-то виде одежды вызывает у тебя трудности, обратись к этой странице за подсказкой.



## Легкий свитер

Этот свитер повторяет форму тела, обтягивая его. Видно множество складок, плотно прилегающих друг к другу.



## Рубашка

Эта одежда гораздо свободнее. Складок по-прежнему много, но они расположены не так близко друг к другу.



## Плотный свитер

На плотном свитере образуется всего несколько складок, они расположены довольно далеко друг от друга. Такие манжеты помогают мне передать на рисунке, что на персонаже надет именно свитер.



## Кожаная куртка

Здесь складки округлые и редкие. Плотность материала означает, что он по большей части скрывает очертания тела под ним.



## Футуристическая куртка

Если действие твоей истории происходит в будущем, возможно, ты захочешь создать костюмы, полностью основанные на твоём воображении. Но даже в этом случае наличие складок и швов может сделать одежду персонажа реалистичнее.



## Ряса/Халат

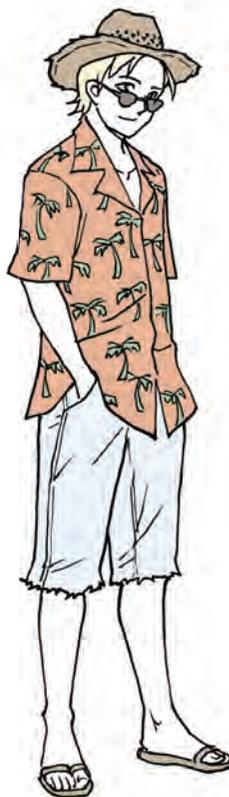
Будь то средневековые или же современный персонаж после ванны, подобная одежда сидит очень свободно и образует длинные, плавные линии складок. Если ты добавишь к ним более короткие линии, их эффект усилится.

# Стили одежды

Одежда играет огромную роль в передаче индивидуальности персонажа. Если все твои герои одеты в похожую или обычную одежду, то тебе придется сделать их одежду такой, чтобы она говорила зрителям что-то о тех, кого он видит.

## Бизнесмен

Давай начнем с обычного персонажа типажа «обыватель» — с парня в костюме. У нас есть некоторое представление о его положении в деловом мире, но не более того.



## Бездельник на пляже

Практически тот же парень, но теперь он выглядит совсем иначе. Шляпа, шорты, сандалии и незаправленная рубашка — все это говорит: «Я в отпуске — насовсем».



## Гот

Здесь на сцену выходит смена прически, но выбор одежды не менее важен для передачи любви этого парня к темной стороне. Сапоги и длинное пальто создают впечатляющий силуэт.

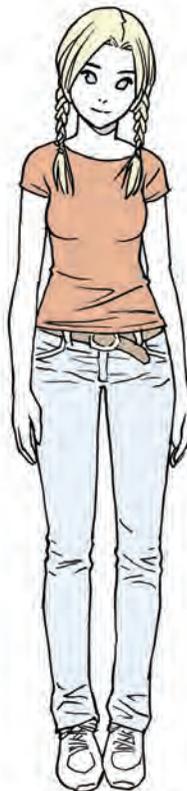


## Ренессанс

Возможно, твоя история происходит в мире фэнтези, похожем на Европу прошлых веков. Вместо того чтобы придумывать одежду самостоятельно, воспользуйся изображениями костюмов того времени, чтобы персонажи выглядели аутентично.

### **Простушка**

С этим рисунком все в порядке, но вряд ли он говорит многое о ней как о человеке.



### **Повседневный стиль**

Даже без крайностей вроде соломенной шляпы и сандалий можно передать расслабленное настроение. Можно предположить, что она любит естественность и непринужденность в жизни.



### **Гот**

У девушки-гота больше вариантов одежды, чем у ее мужского аналога: например, сетчатые рукава и полосатые легинсы. Одень героиню подобным образом — и станет понятно, что она живет по собственным правилам.



### **Ренессанс**

Люди прошлых веков явно придавали большое значение одежде. Если ты решишь включить костюмы прежних времен в сюжет, то обрати внимание на детали. Люди из прошлого определенно так делали.

# Чиби

Несмотря на то, что ты теперь серьезно подходишь к соблюдению пропорций тела, это не значит, что ты не можешь время от времени расслабиться и попробовать себя в стиле чиби. Вот несколько чиби-версий людей разных профессий, которые могут вдохновить тебя на создание собственных маленьких персонажей.



## Самурай

Удивительным образом даже грозный мечник становится милым и симпатичным, когда изображается в виде чиби. Обрати внимание, что одежда, хоть и упрощенная, сохраняет аутентичные детали.



## Художник

Конечно, французский художник в берете — это абсолютный стереотип. Но стиль чиби никогда и не был деликатным. Его смысл в преувеличении, нужно, чтобы показать суть.



## Медсестра

Милые медсестры — это давняя традиция манги. Любая профессия, ассоциирующаяся с униформой, остается легко узнаваемой в стиле чиби.

# От полного роста к чиби



Художники манги часто рисуют чиби-версии своих персонажей, которых читатели могут сразу же опознать как тех же персонажей, но в миниатюрном размере. Здесь ты можешь увидеть призрака Талию из моей серии графических романов «Призрак Бродя» в полный рост и в виде чиби. Следуй пошаговой инструкции, чтобы понять, как я изменил ее форму с одной на другую.



## 1 Создай основу и набросай голову и туловище

Начни с двух горизонтальных линий, расположенных на одинаковом расстоянии друг от друга. Расстояние между ними должно быть не менее 5 см, чтобы осталось место для дополнительных деталей. Нарисуй голову чиби между линиями 1 и 2. Обрати внимание на размер глаз и на то, где они расположены на голове. Сделай глаз слева поменьше, потому что голова немного повернута в сторону от нас. Нарисуй туловище настолько маленькое, что оно не доходит даже до середины линии 3.

## 2 Детализируй волосы и лицо, обозначь руки и ноги

Нарисуй детали прически и лица, а также примерные очертания рук и ног. Такая прическа была придумана конкретно для этого персонажа. Если ты захочешь использовать этот урок для создания одного из своих персонажей, то перерисуй прическу своего персонажа аналогичным образом. Ноги должны заканчиваться чуть ниже линии 3.

## 3 Добавь одежду

Добавь детали одежды. Поскольку тело персонажа очень маленькое, тебе будет трудно уместить каждую деталь из версии в полный рост. Поэтому художники манги намеренно упрощают одежду и включают только самые важные детали, отбрасывая все остальные.



## 4 Закончи рисунок

Обведи набросок, дай ему высохнуть и сотри карандашные линии. При желании ты можешь добавить оттенки серого или цвет.





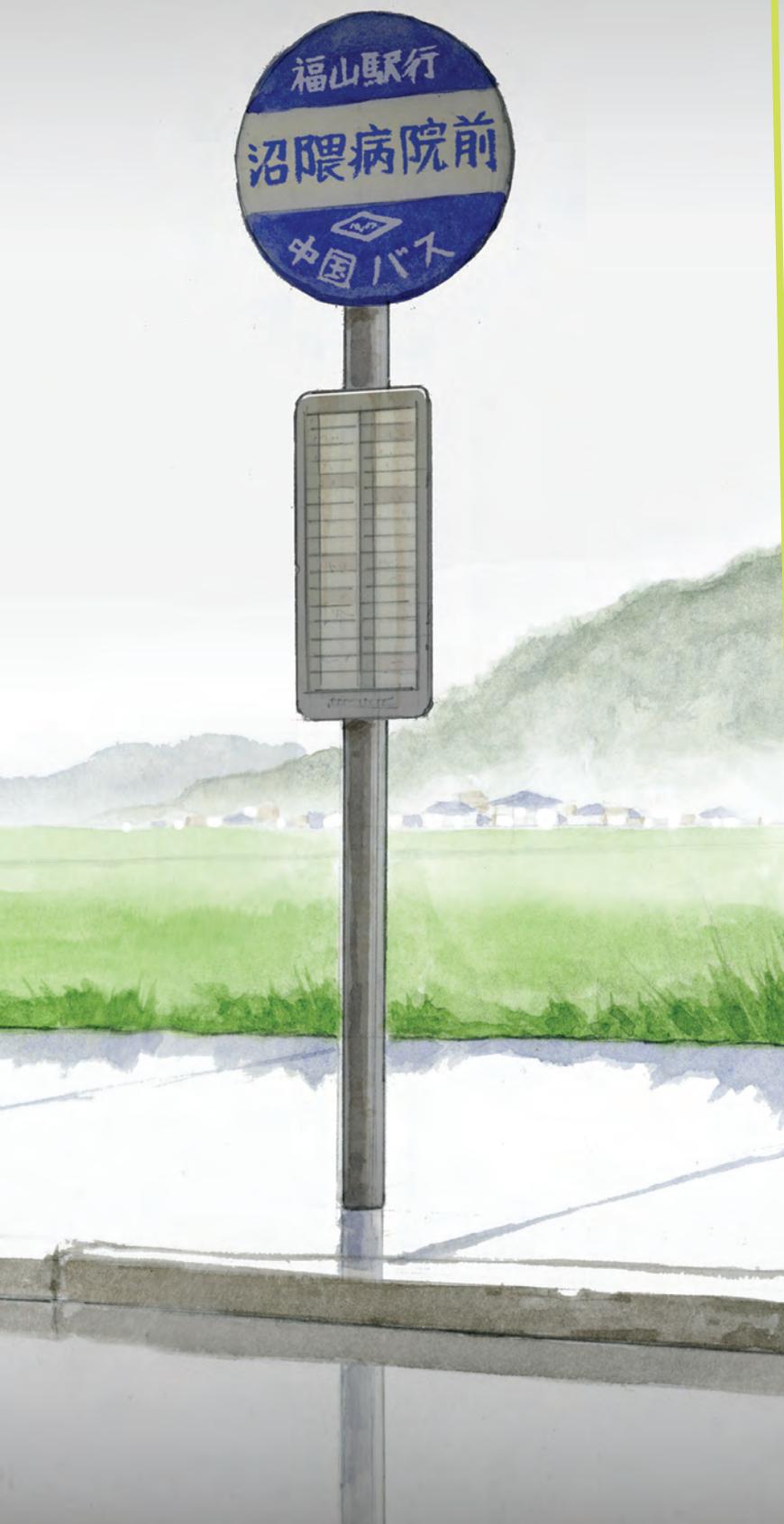
Часть

3

## Собираем все **Воедино**

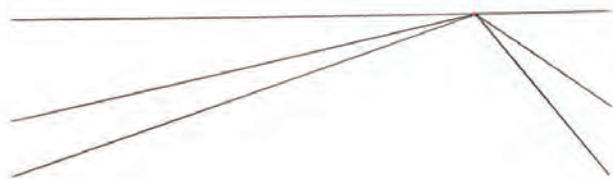
Ты уже знаешь, как рисовать лица и тела своих персонажей. Пришло время сосредоточиться на окружающем их мире. Будь то дождливый день или сцена в лесу, хороший художник манги всегда готов создавать иллюстрации, которые перенесут читателя в мир истории.

Но это еще только начало. Настоящая радость приходит тогда, когда ты используешь полученные навыки для рисования настоящих панелей и страниц своей манги. Поверь мне, лучшая часть твоего путешествия как рассказчика еще впереди.



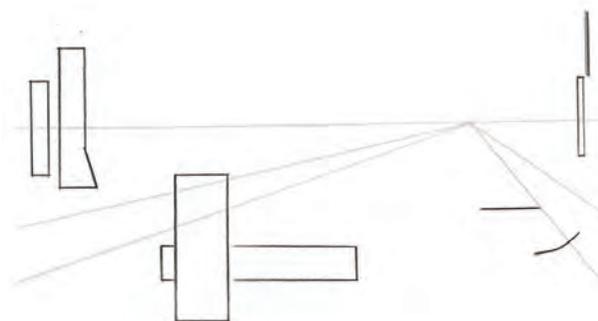
# Перспектива

В моей первой книге «Рисуем мангу» есть целый раздел, посвященный различным видам перспективы. В этот раз мы сосредоточимся на более органичных фонах, которые в меньшей степени зависят от идеально прямых линий. Тем не менее давай рассмотрим основы одноточечной перспективы, поскольку она очень важна при прорисовке фонов.



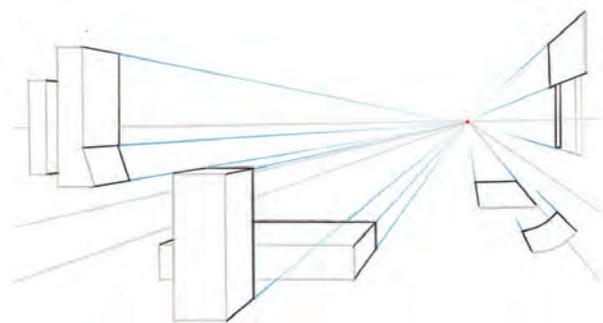
## 1 Определи горизонт и точку схода

С помощью линейки проведи горизонтальную линию слева направо. Это линия горизонта — то место вдалеке, где земля встречается с небом. Поставь точку на этой линии существенно ближе к правой стороне, чем к левой. Это точка схода. С помощью линейки проведи прямые линии от точки схода к левому и правому нижним углам рисунка.



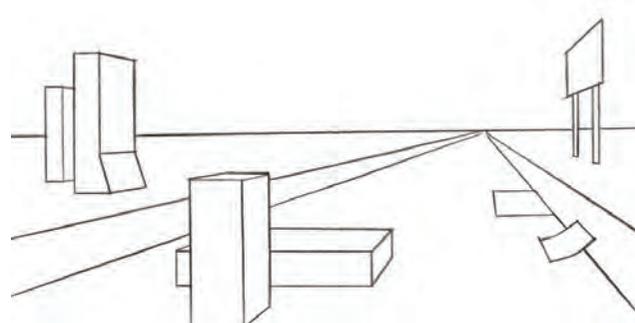
## 2 Нарисуй поверхности объектов

Нарисуй несколько прямоугольников в разных местах. Это поверхности различных объектов. Пока что мы видим только ту поверхность, которая обращена непосредственно к нам. С правой стороны находятся простые линии, а не прямоугольники. Это панели, у которых нет поверхности, обращенной к нам; в следующем шаге у них появится поверхность, которая отдалается от нас.



## 3 Создай трехмерный эффект

Убедись, что твоя линейка все время касается точки схода, и проведи к ней наклонные линии от углов всех прямоугольников, нарисованных в шаге 2. После этого нарисуй горизонтальные и вертикальные линии, замыкающие эти линии и превращающие плоские прямоугольники в трехмерные объекты. Теперь контуры, намеченные справа в шаге 2, выглядят как панели и рекламный щит: трехмерные, но не массивные.

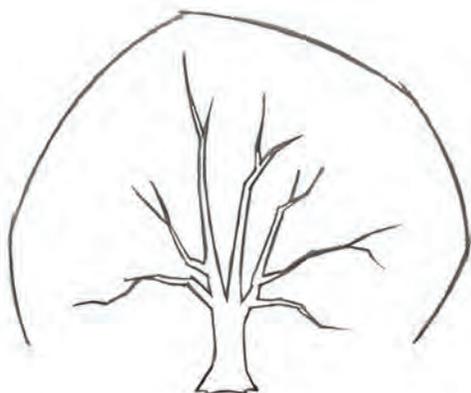


## 4 Закончи рисунок

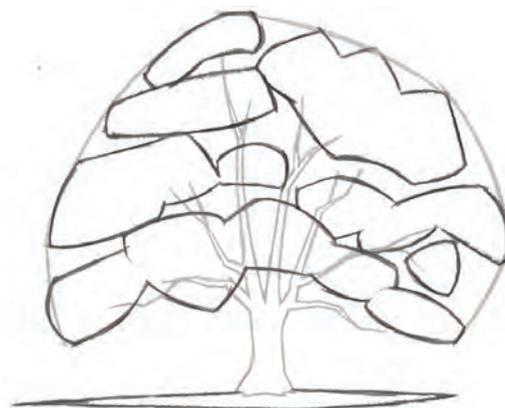
Сотри карандашные линии, которые тебе больше не нужны, и рисунок готов! Если ты хорошо усвоишь новые знания, то сможешь применить их в рамках одного из следующих более подробных уроков по созданию окружения.

# Дерево

Дерево — это то, что каждый ребенок рисует почти сразу, как берет в руки карандаш. С возрастом начинаешь понимать, насколько сложно рисовать реалистичные деревья. Следуй следующим шагам, чтобы научиться рисовать их более правдоподобными, чем они удавались тебе в детстве.



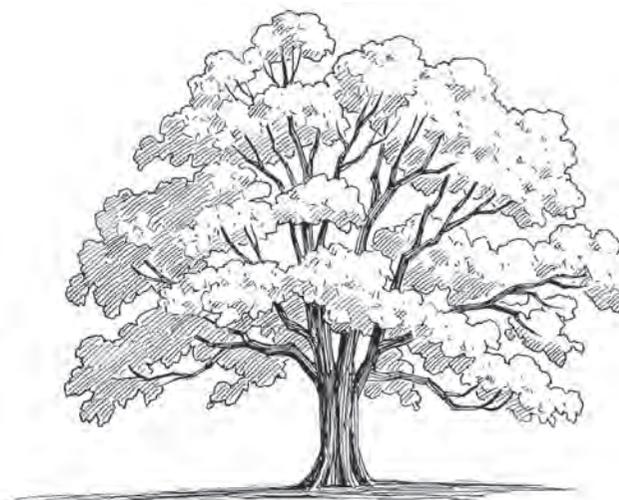
**1 Создай схематичный набросок**  
Наметь неровную полуокружность. Под ней нарисуй ствол и четыре или пять самых важных ветвей. Все ветви должны быть направлены в разные стороны. Некоторые должны быть вертикальными, другие — совершенно горизонтальными. На настоящих деревьях ветви расходятся десятки раз, но на данном этапе ты можешь упростить задачу и нарисовать одно или два разветвления.



**2 Разбей большую фигуру на более мелкие**  
Разбей полуокруг на различные более мелкие фигуры. Расположи их таким образом, чтобы они скрывали часть ветвей, нарисованных в шаге 1, но оставляли другие открытыми.



**3 Доработай детали**  
Доработай фигуры, нарисованные в шаге 2. Обязательно прорисовывать каждый лист: можно нарисовать объемные массивы листьев в виде неровного зубчатого контура. Для большей реалистичности нарисуй в некоторых местах кроны дополнительные мелкие ветки и немного расширь ствол у основания.



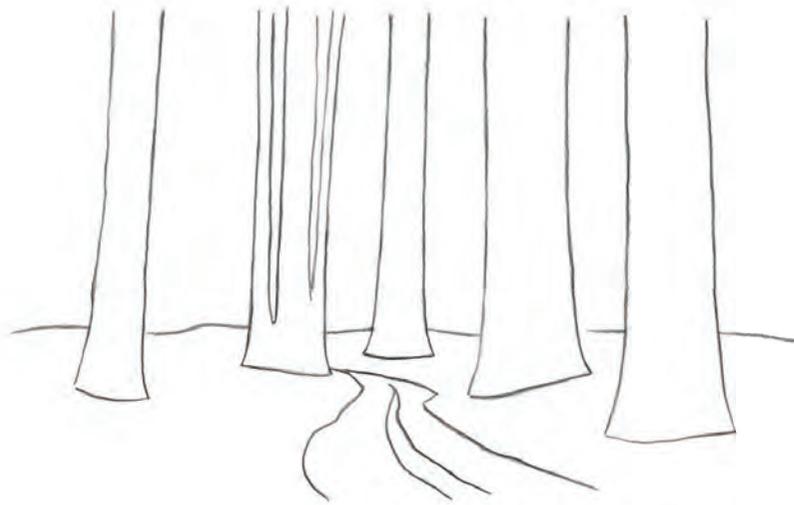
**4 Закончи рисунок**  
Если ты уверен в своих силах, то на этом этапе уже можешь использовать ручку. Добавь тени на левую сторону дерева и затемни ствол. Нарисуй большую тень на земле в качестве красивого завершающего штриха.

## Лес

Даже одно дерево нарисовать трудно, поэтому лес может показаться почти невыполнимой задачей для того, кто хочет передать его во всех деталях. К счастью, есть способы создать эффект густого леса, не прибегая к прорисовке каждой веточки и травинки.

Следуй следующим шагам, чтобы нарисовать хорошо детализированный лес; этот урок послужит тебе подспорьем, когда твоя история приведет героев в лесные чащи.





## 1 Создай схематичный набросок

Нарисуй несколько наиболее важных стволов деревьев, которые будут средним планом твоего рисунка. Для разнообразия я решил разделить один ствол на более мелкие. Затем проведи слегка волнистую линию за стволами: она послужит границей между средним и задним планами. Наконец, нарисуй извилистую дорогу в центре. Попробуй нарисовать дорогу в перспективе интуитивно, без линейки и формальной точки схода.



## 2 Добавь еще несколько стволов деревьев

Теперь ты можешь добавить еще несколько стволов, чтобы превратить группу деревьев в полноценный лес. Все деревья на заднем плане должны быть достаточно узкими. Нарисуй ряд горизонтальных линий тени по всей лесной подстилке. Ты можешь сосредоточиться на том, чтобы каждая тень соответствовала определенному дереву, но можешь также обойтись более декоративным подходом и использовать тени, чтобы собрать рисунок воедино и не уделять слишком много внимания точности и реализму.



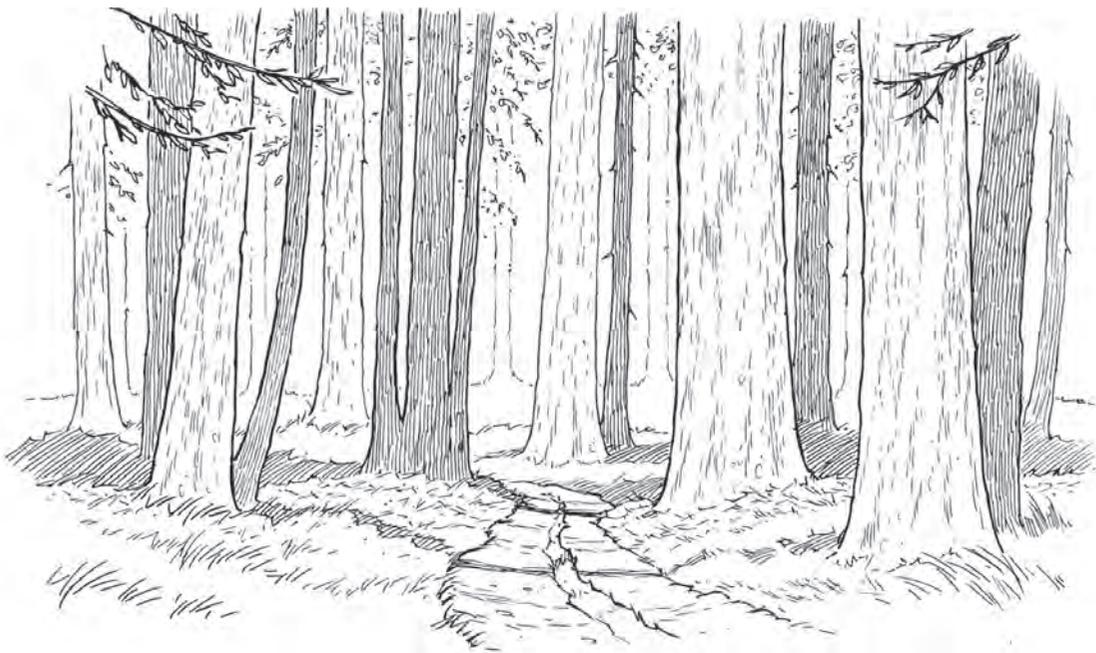
## 3 Начни затенение

Добавь тени к некоторым деревьям на среднем плане. Или же ты можешь разместить их на переднем или на заднем плане; в любом случае получится приятная глазу композиция. Главное — попытаться организовать темные участки в некий различимый узор, а не превращать рисунок в беспорядочное нагромождение темных и светлых участков.



#### **4** Добавь детали

Добавь последние детали к стволам деревьев и лесной подстилке. Если ты нарисовал дорогу, то стоит придать ее поверхности более плоскую и ровную текстуру. Этот рисунок довольно простой, но он может стать сложнее, если ты изобразишь несколько веток, которые будут попадать в «кадр». Здесь я поместил ветки в верхние углы рисунка и на задний план.

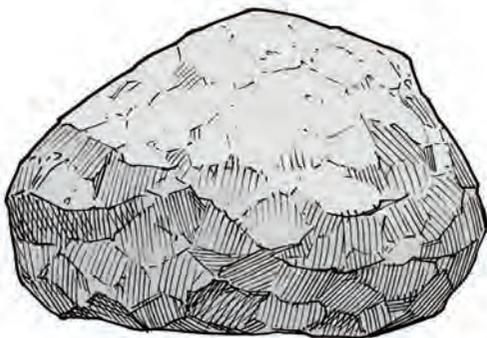


#### **5** Закончи рисунок

Обведи все карандашные линии. По мере приобретения опыта работы в качестве контуровщика ты сможешь импровизировать с текстурой стволов деревьев и других объектов, не планируя предварительно каждый штрих. Добавление оттенков серого или цвета поможет придать изображению еще большую глубину.

# Элементы природы

Нет конца вещам, которые нужно научиться рисовать, если ты хочешь преуспеть в рисовании фонов. Вот несколько советов по рисованию трех распространенных элементов, часто необходимых для создания сюжетов на природе.



## Камни

Если твои герои забрались высоко в горы или спустились глубоко в пещеру, фоном становится кажущееся бесконечным каменное пространство. Наноси линии на отдельные детали так, чтобы они соответствовали поверхности скалы, — это поможет передать ощущение твердости.



## Трава

Может оказаться, что ты по-прежнему изображаешь траву так же, как в начальной школе, — серией однообразных вертикальных линий. Это, конечно, выполняет поставленную задачу, но почему бы не попробовать нарисовать траву более дикорастущей? Чередование высоких травинок с более мелкими листовыми растениями придаст больше реалистичности любому пейзажу.

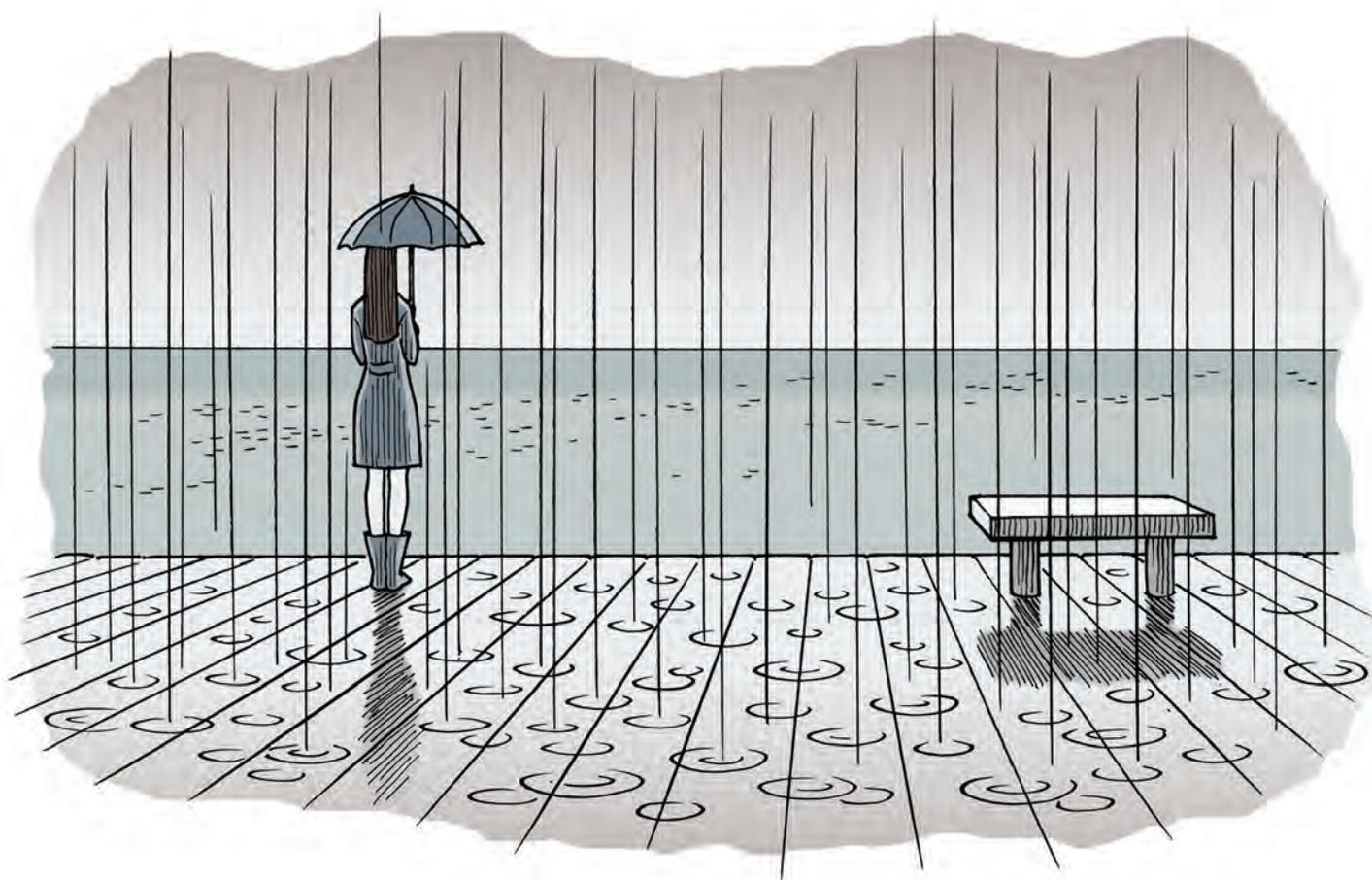


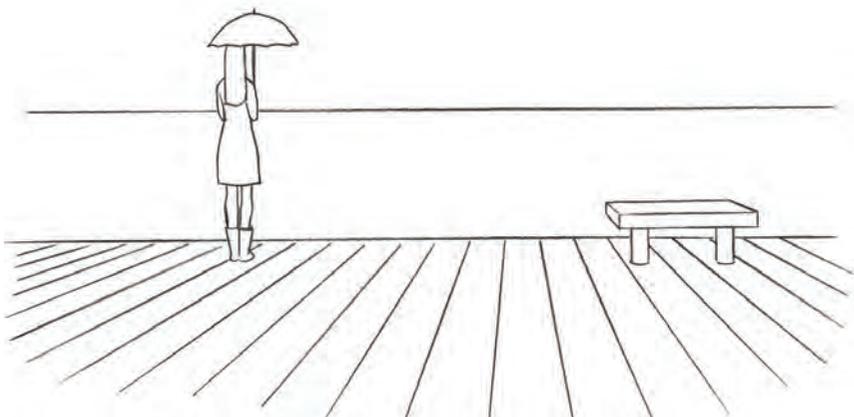
## Реки

Изображение воды требует некоторого художественного допущения, потому что ты проводишь линии там, где в реальной жизни их нет. Добавление камней в реку — хороший способ разнообразить рисунок и придать структуру тому, что в противном случае могло бы выглядеть запутанно и беспорядочно.

## Дождь

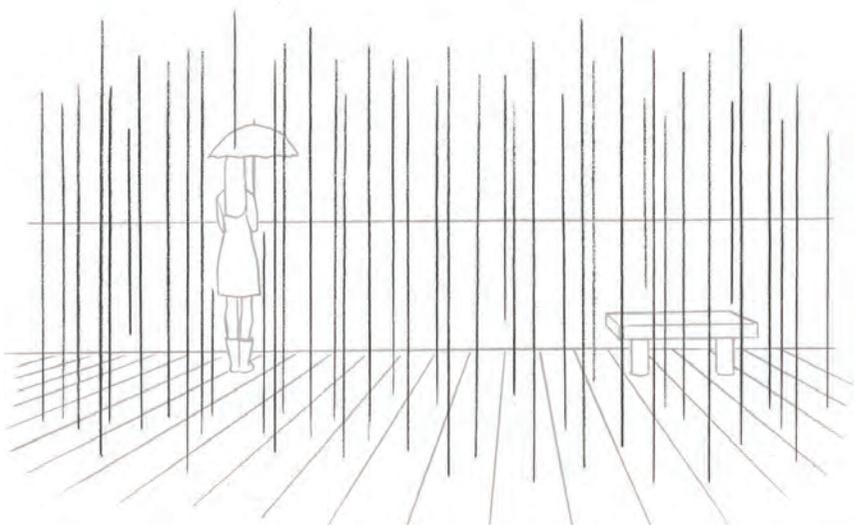
Только дождь в состоянии сделать твою историю супер-драматичной. Трудно представить мангу, в которой бы не использовался дождь, чтобы сцена была более запоминающейся и атмосферной. Следуй этому пошаговому уроку, чтобы узнать, как добавить немного ненастья в свою историю.





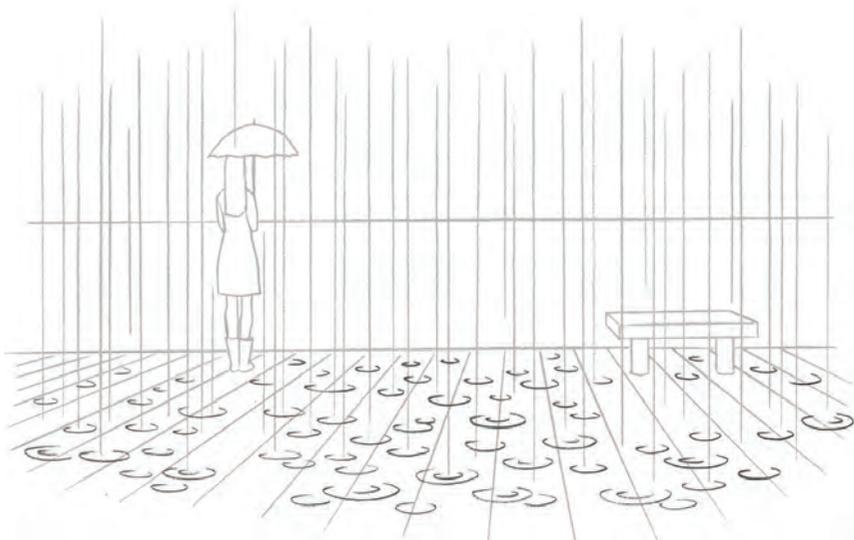
### 1 Нарисуй линию горизонта

Используя линейку и знания об одноточечной перспективе, нарисуй линию горизонта. Под ней нарисуй поверхность причала, состоящую из наклонных линий, каждая из которых направлена к точке схода. Добавь скамейку у края причала: ее линии также должны быть направлены к точке схода. Я добавил девушку с зонтом, но ты можешь нарисовать что-то другое или оставить это место пустым.



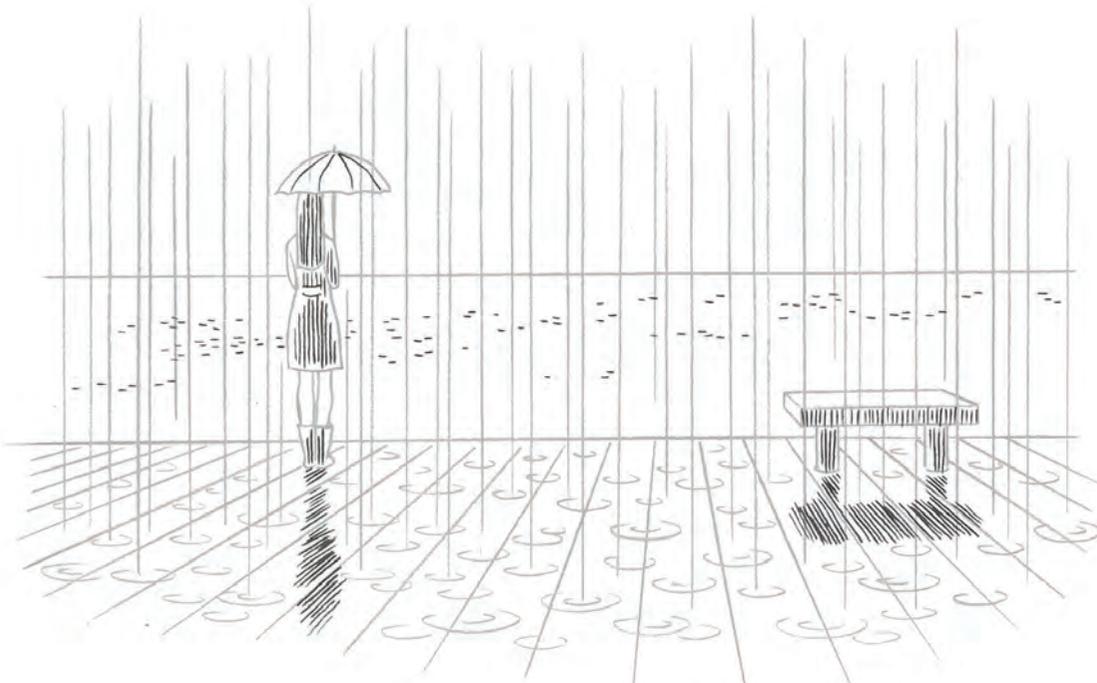
### 2 Добавь вертикальные линии

По линейке нарисуй вертикальные линии различной длины, расположенные через постоянно меняющиеся интервалы. Последнее, чего ты хочешь, это ощущение повторения, — все должно выглядеть как можно более органично.



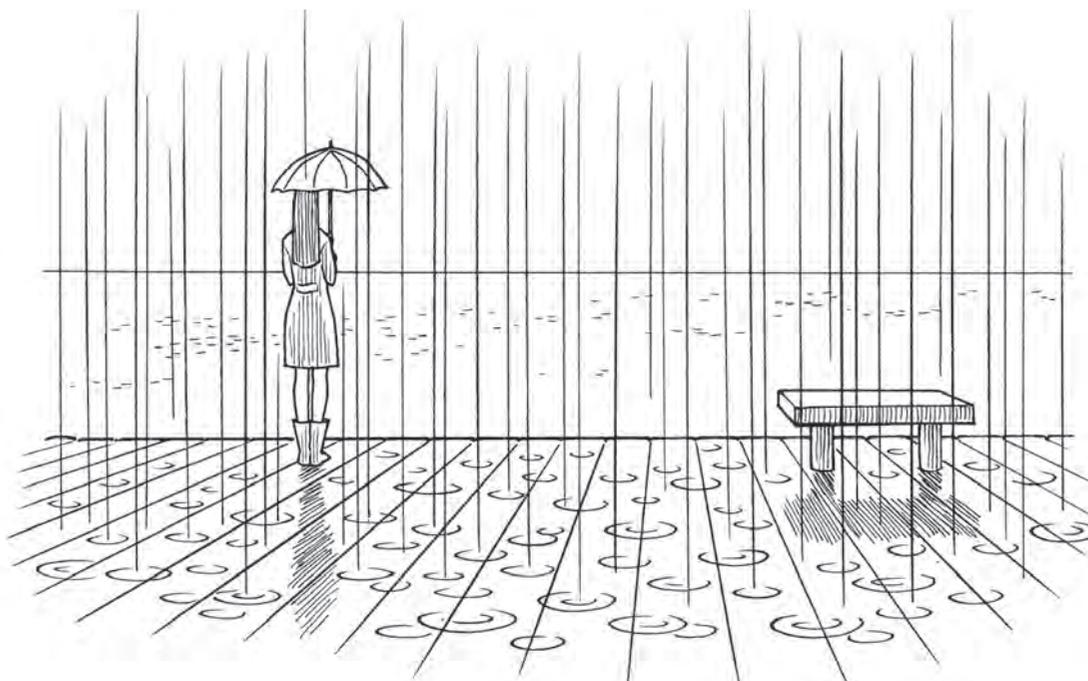
### 3 Нарисуй рябь

Добавь небольшие овальные контуры по всей поверхности причала, чтобы передать рябь от капель дождя. Они также должны располагаться в произвольном порядке: маленькие овалы попеременно с большими. В их расположении не должно быть видимой закономерности.



#### **4** Добавь тени и другие детали

Затени скамейку и фигуру, если ты решил ее нарисовать. Изобрази отражения на поверхности причала, используя твой любимый метод штриховки. Мои линии повторяют поверхность причала, более или менее отступая к точке схода, но не настолько, чтобы рисовать их с помощью линейки. Я также добавил несколько деталей на поверхность моря, просто в качестве последнего штриха, необязательно связанного с дождем.



#### **5** Закончи рисунок

Обведи набросок, дай ему высохнуть, затем сотри все карандашные линии. Добавление оттенков серого или цвета может помочь усилить эффект дождливого дня.

# Ощущение воды

Часто приходится передавать ощущение влажности или сухости объекта, даже если это делается исключительно ради логики повествования: нельзя, чтобы персонажи, стоящие под дождем, выглядели совершенно сухими. Вот несколько советов о том, как передать ощущение воды в иллюстрациях.



## Висящее полотенце

Когда художник не может нарисовать на поверхности предмета влагу как таковую, он вынужден обозначить ее присутствие или отсутствие другими способами. Сухость полотенца слева выражается в том, как плавно оно развевается на ветру. Влажность полотенца справа, конечно же, передается падающими каплями воды, но в основном — посредством прямых линий его контуров.



## Волосы

Изогнутые линии и объемная форма передают мягкость волос. В случае светловолосого персонажа достаточно бывает воздержаться от темных тонов в волосах, чтобы подчеркнуть их сухость. Воротник рубашки также изображен изогнутыми линиями. Как и в случае с полотенцем, мокрые волосы опускаются вниз под действием собственного веса. Все пряди вытягиваются вертикально вниз и могут даже казаться немного спутанными. При необходимости нанесения блика помни, что на мокрых волосах он должен быть резким: белый на фоне более темного цвета сверху и снизу. Контур влажной рубашки выглядят более угловатыми и неаккуратными.

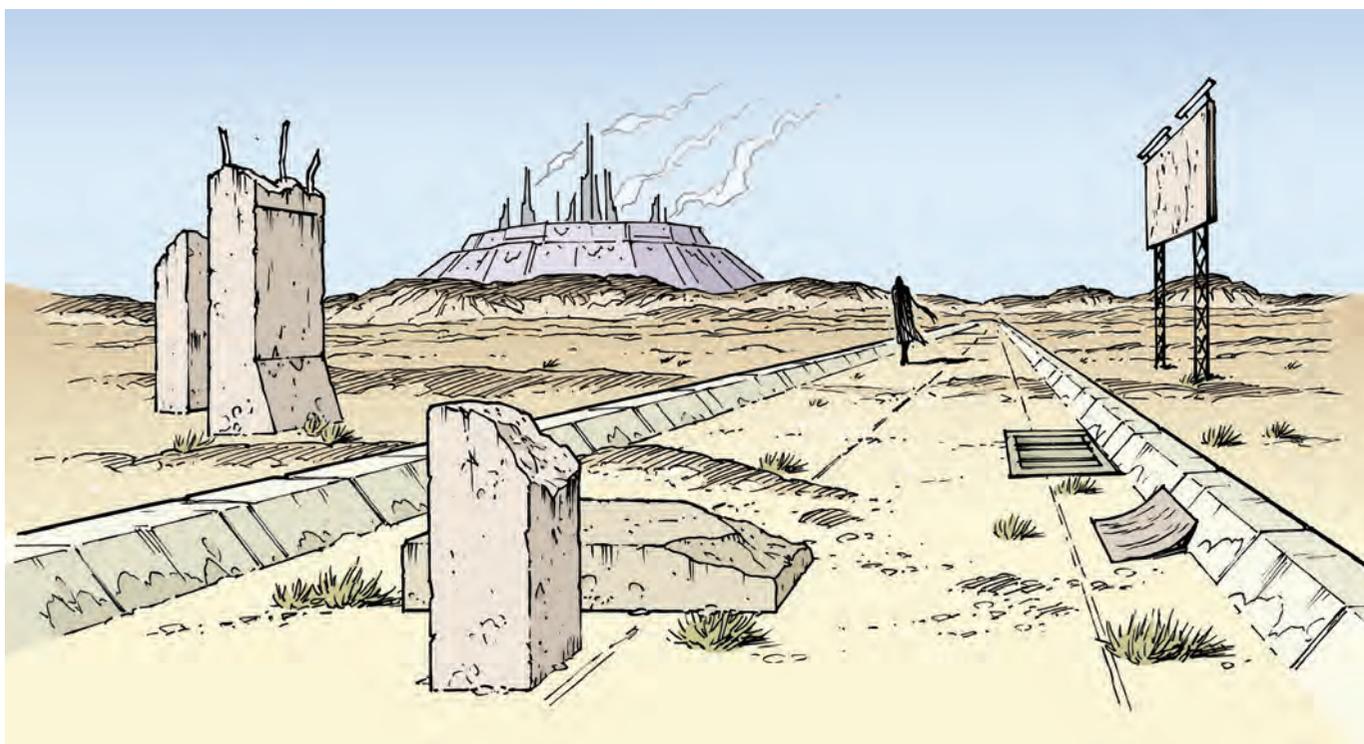


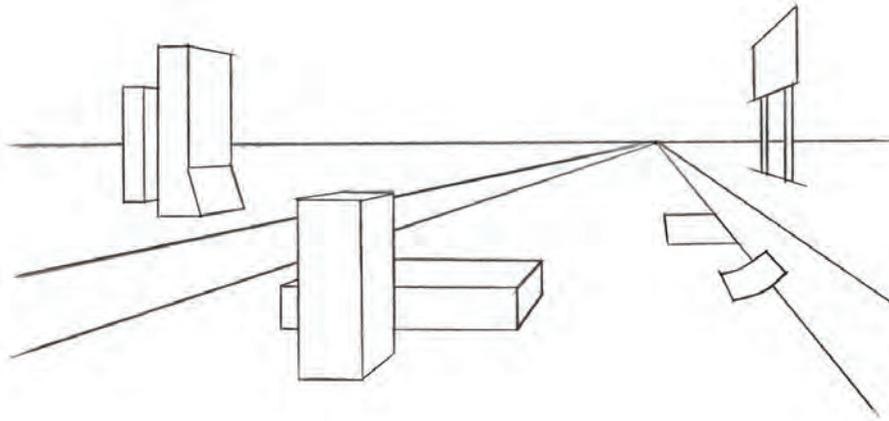
## Поверхности земли

Здесь мы видим один и тот же участок в сухую и влажную погоду. Линии каменной кладки более прерывистые, когда она сухая, а контуры влажной кладки более четкие и темные. Отражения предметов не только в лужах, но и на самой каменной кладке являются, пожалуй, одним из самых эффективных способов показать, что поверхность мокрая.

## Пост-апокалиптическая пустыня

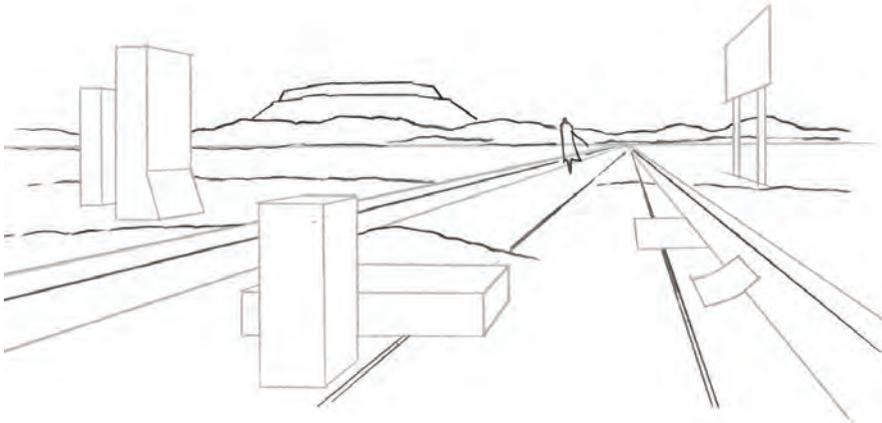
Пустыня, безусловно, имеет свои преимущества в качестве места действия истории: каждая сцена становится в разы более напряженной, а еще — тебе не надо рисовать деревья! Этот урок показывает, как объекты, созданные в уроке по односточной перспективе, можно поместить в реальную среду, неземную, но все же основанную на том, что существует в действительности.





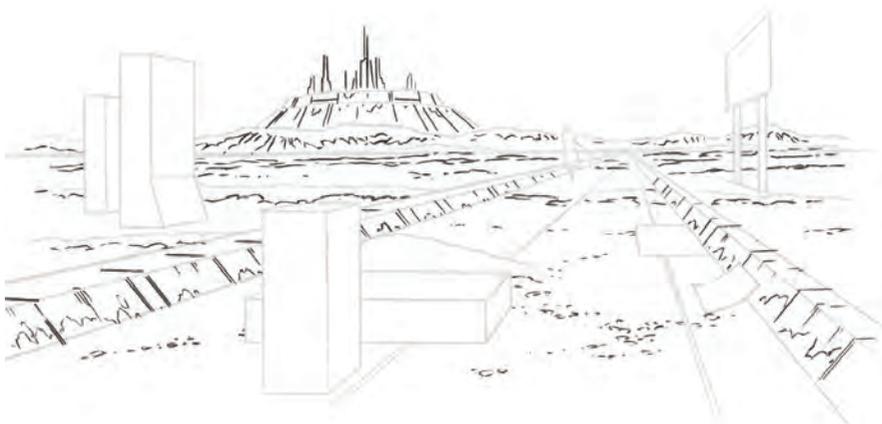
## **1** Создай схематичный набросок

Начни со сцены с одноточечной перспективой. Если ты хочешь создать собственную сцену, попробуй переставить объекты местами или придумать совершенно новые структуры. Если сложные схемы перспективы для тебя трудны, одноточечная перспектива — твой лучший выбор.



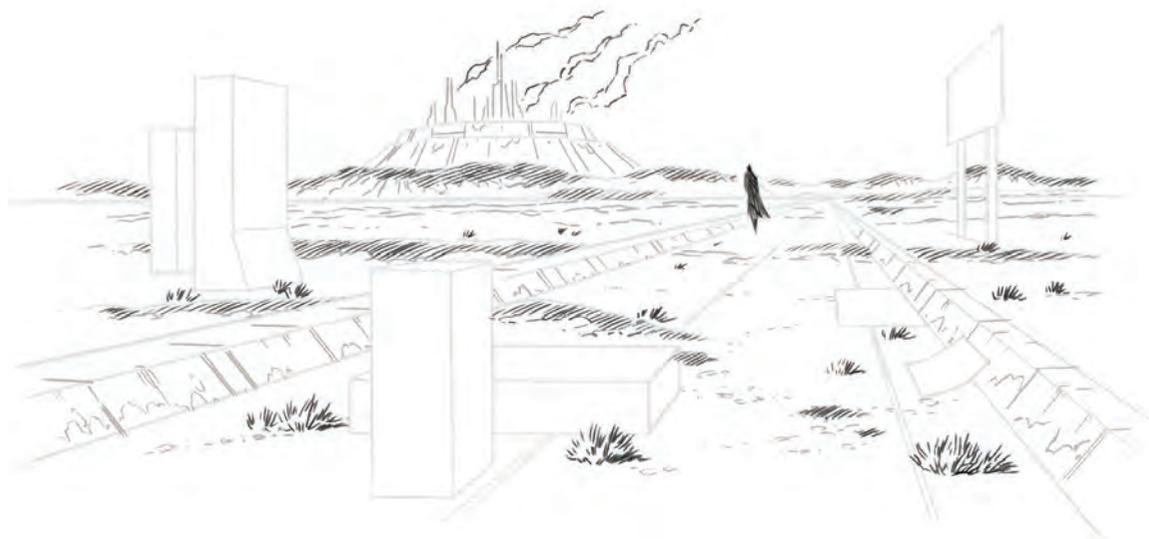
## **2** Добавь горы на задний план и фигуру на средний план

Для создания далекого горного хребта набросай пару зубчатых очертаний на линии горизонта: одна лежит на ней, другая — немного выше. Я решил добавить футуристическую постройку на фоне гор. Ты можешь ее не рисовать или придумать вместо нее другую. Я также добавил одинокую фигуру на средний план и еще несколько линий для акцента на идущей к зрителю дороге.



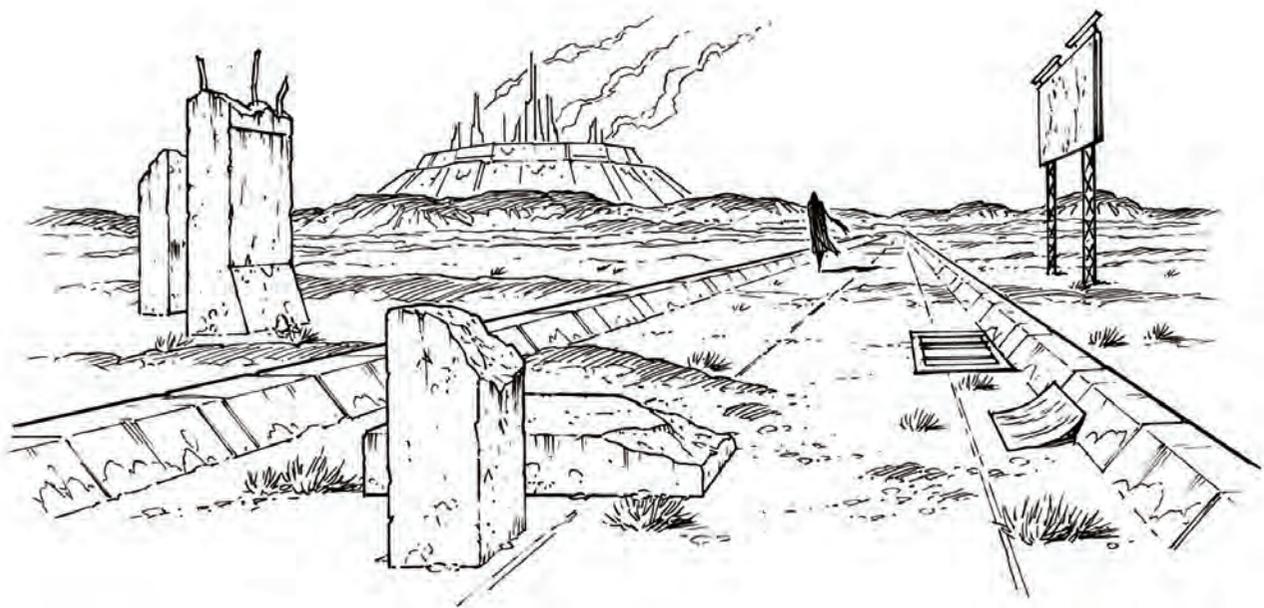
## **3** Добавь детали

Прорисуй детали поверхностей гор, обочин дороги и других участков изображения. Разбросанная на переднем плане галька помогает передать ощущение твердости, а различные линии на среднем плане делают поверхность более разнообразной и визуально интересной.



#### 4 Доведи до ума

Добавь тени к верхнему краю горного хребта и к некоторым деталям на среднем плане. Небольшие пучки пустынной травы — это отличный способ передать расстояние: когда большие пучки находятся близко, а маленькие — в отдалении, глаз использует их, чтобы оценить расстояние между различными деталями пейзажа.

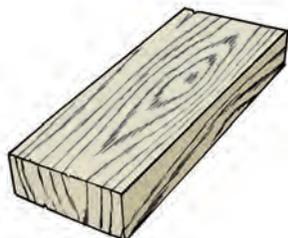


#### 5 Закончи рисунок

Прежде чем обводить набросок, вспомни о том, как рушатся объекты под действием окружающей среды, чтобы превратить простые бетонные блоки в поврежденные обломки, как на этом примере. Закончив с этим, обведи все контуры. Дай им высохнуть, сотри карандаш и оставь рисунок как есть либо раскрась его.

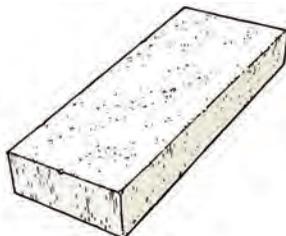
# Детализация поверхности

Художникам манги часто приходится изображать текстуры различных поверхностей, показывая, что разные предметы состоят из разных материалов. Ниже ты можешь увидеть четыре предмета, к каждому из которых даны советы, как его рисовать.



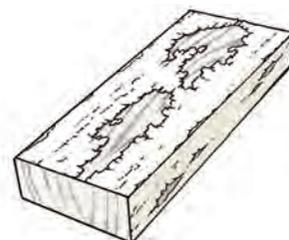
## Древесина

Ключом к изображению текстуры древесины является включение в поверхность хотя бы одного овального сучка. Нарисуй два или три вытянутых овала вокруг точки, а затем прямые линии с каждой стороны от нее.



## Бетон

Чтобы изобразить этот вид поверхности, нарисуй беспорядочно разбросанные мелкие и крупные точки. Оставь некоторые участки пустыми, чтобы узор не выглядел слишком однообразным.

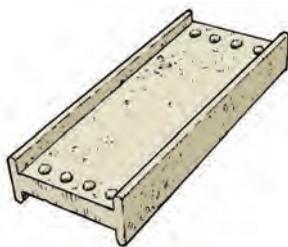


## Облупившаяся краска

Если ты изучишь, как выглядит настоящая облупившаяся краска, то увидишь, что, прежде чем отвалиться, она раскалывается на маленькие прямоугольники. Чтобы подчеркнуть эффект, изобрази небольшой участок деревянной поверхности под ней.

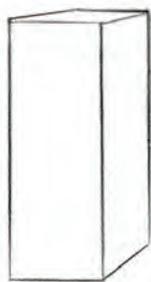
## Ржавеющая сталь

Такой металл немного похож на бетон, но при этом площадь пустой поверхности больше. Добавление заклепок гарантирует, что зрители воспримут этот предмет как металлический.



## НАРИСУЙ РАЗРУШЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Следуй этой инструкции, чтобы превратить простой предмет в поврежденный и разрушенный.



**1** Начни с параллелепипеда, нарисованного в одноточечной перспективе для большей реалистичности.



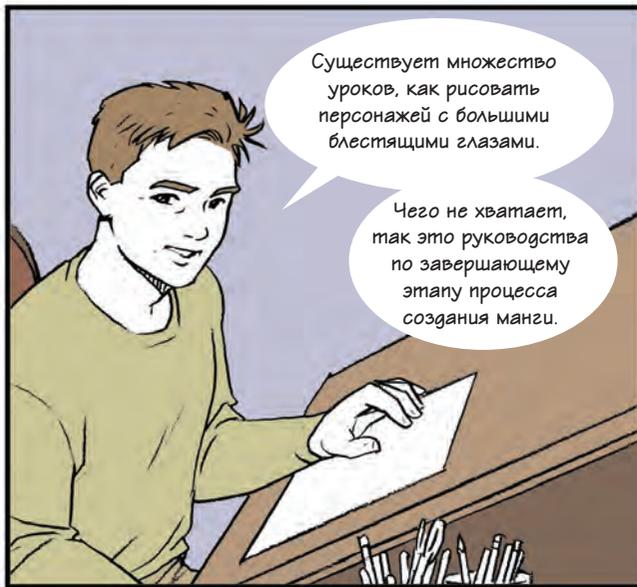
**2** Сделай сверху неровный слом, создав текстуру в разрушенной области с помощью точек и штрихов.



**3** В произвольном порядке нарисуй линии, точки и полукруги на оставшихся поверхностях. Вертикальные линии придадут дополнительное ощущение ветхости.

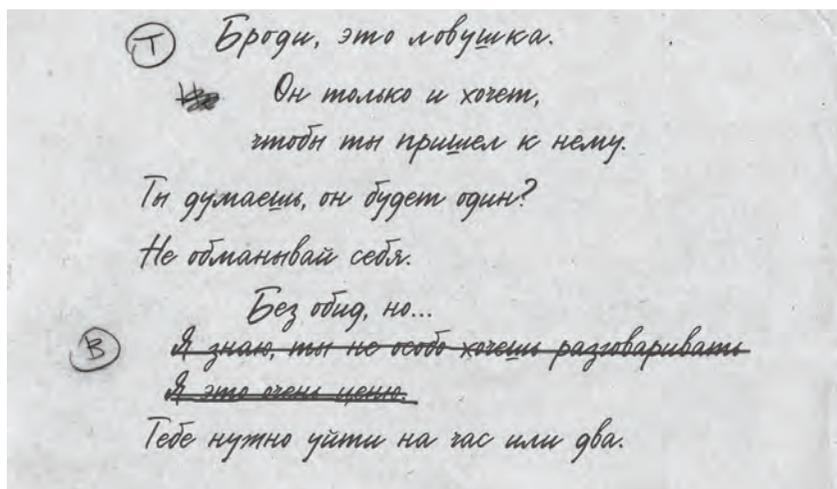


**4** Обведи набросок, дай ему высохнуть, затем аккуратно сотри карандашные линии.



# Мой процесс от начала до конца

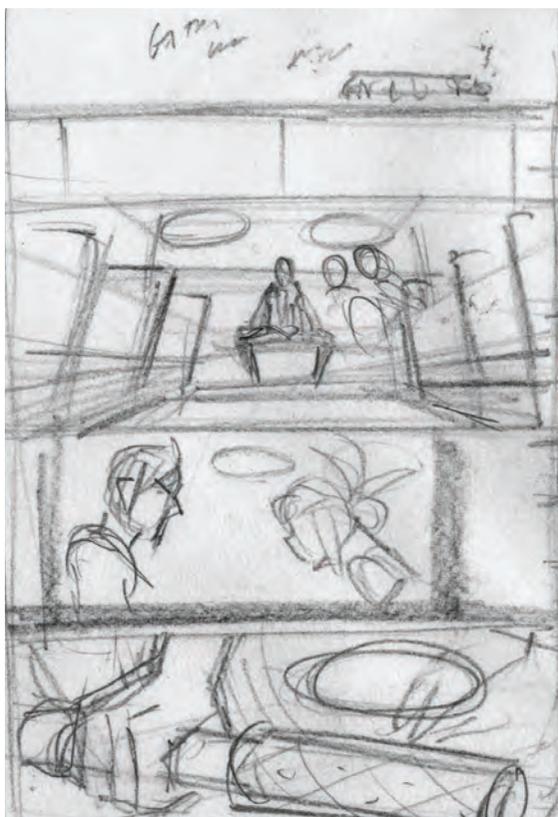
Когда листаешь мангу, готовые страницы выглядят настолько отполированными и аккуратными, что может показаться удивительным, что кто-то мог просто взять и нарисовать их. Но это и не совсем так — во всяком случае, не за один присест. Я хочу пролить свет на этот процесс, показав тебе страницу из моей серии графических романов «Призрак Броди» и рассказав о каждом этапе ее создания.



## Слова

Я всегда начинаю с того, что описываю страницы на недорогой бумаге. Это особенно важно, если на странице есть диалог. Если ты заранее имеешь примерное представление о диалоге, то сможешь спланировать панели так, чтобы наилучшим образом вписать в них облачка с текстом.

Заметь, что я зачеркнул и переписал некоторые части. И это только начало моего процесса саморедактирования. Далее ты увидишь, что я снова и снова дорабатывал диалог в облачках текста на протяжении всего пути к последней странице.



## Эскиз

Я начал представлять сцену и разбил ее на четыре момента, каждому из которых соответствует своя панель. Первая панель показывает, что герои находятся в надземном поезде. На второй панели мы попадаем внутрь и видим разговор Броди и призрака Талии. На третьей панели увеличенный вид и другой ракурс позволяют нам лучше разглядеть выражения лиц. Наконец, крупный план похожего на булавку оружия Броди показывает, что он готов к какому-то бою.

Поскольку на этом этапе еще не все продумано, я могу играть с возможными вариантами, не уделяя слишком много времени конкретике. В данном случае первая панель определяет компоновку страницы. Изображение поезда снаружи требует очень широкой горизонтальной панели, а панели 2 и 4, как мне показалось, тоже лучше всего смотрятся в горизонтальной ориентации.

## Набросок

Далее я перешел к детализации. На данный момент я все еще работаю на дешевой бумаге, так как это подготовительная работа, а не окончательный вариант. Я начинаю представлять детали каждой панели более отчетливо. На макете все четыре панели были примерно одинакового размера. В этой версии я решил, какой панели следует уделить больше места.

Панель 1: узкая, потому что изображению не нужно много места и на ней только одно слово.

Панель 2: очень большая, потому что я хочу, чтобы читатель запомнил, как выглядит поезд внутри. Я также знаю, что на этой панели у Талии будет несколько облачков с текстом, и хочу оставить для них место.

Панели 3 и 4: эти две панели служат своего рода серией из двух ударов. Броди начинает говорить на третьей панели и заканчивает, когда мы переходим к изображению его оружия на четвертой панели. Так я принял решение, какая панель заслуживает больше места.



## Завершающие карандашные линии

Теперь я перешел к листу гладкой бristolской бумаги и начал карандашный набросок, которые позже обведу ручкой. На данный момент я все еще не очень подробно проработал рисунок, потому что планирую показать эту страницу (вместе со всеми остальными) своему редактору в Dark Horse Comics, а там могут запросить изменения. Я хочу убедиться, что страница полностью утверждена, прежде чем я точно прорисую все карандашные линии и начну их обводить.

Если ты сравнишь слова, которые говорит Талия на второй панели с тем, что я написал ранее, ты увидишь, что они отличаются и от первого, и от второго этапа. А на следующем этапе они снова меняются. Рассказчик постоянно пересматривает, что нужно донести до читателя и какие слова лучше всего это сделают.

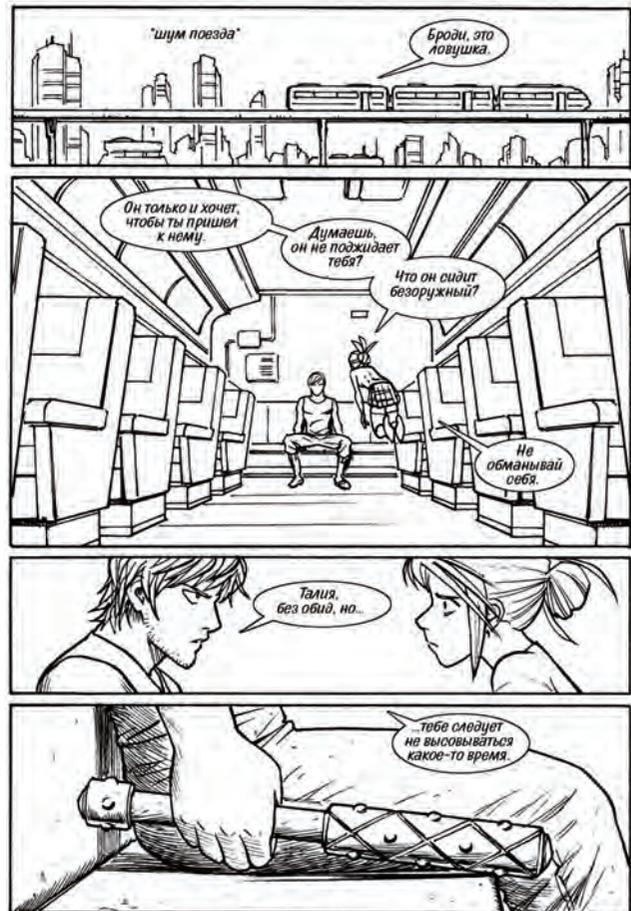
Дополнительные баллы: видишь, где я использовал одноточечную перспективу?

## Завершающие штрихи

Мы приближаемся к завершению процесса работы. Редактор одобрил страницу, поэтому теперь я могу обвести ее. Поскольку на предыдущем этапе набросок был сделан на бристольской бумаге, я могу наносить чернила прямо на него, таким образом создавая окончательную версию.

Вторая панель претерпела значительные изменения, так как я почувствовал, что на этом этапе могу спокойно уделить время ее деталям. Мой процесс работы над «Призраком Броди» включает довольно много оттенков серого, нанесенных при компьютерной обработке изображения, поэтому мои контуры довольно легкие. Я не пытаюсь придать изображению трехмерность с помощью дополнительной обводки — я планирую добиться этого на стадии тонирования.

Обрати внимание, что подписи — это шрифт. У меня есть своя система создания облачков с текстом, которая включает их «лепку» в компьютерной программе. Я очень внимательно отношусь к их размещению, так как хочу, чтобы они располагались естественным образом и как можно меньше загромождали иллюстрацию.



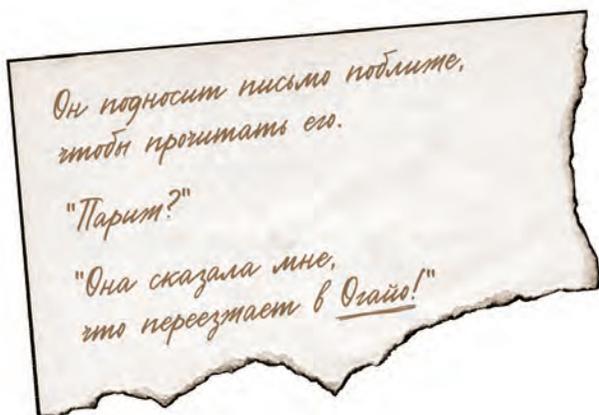
## Тона

Я завершаю работу над страницей в Photoshop, окрашивая ее в оттенки серого в соответствии со своим стилем. Художник, чья серия должна выглядеть как японская манга, не стал бы использовать такое количество серого и расположил бы точки, составляющие серый тон, на более выраженном расстоянии друг от друга, чтобы рисунок напоминал японский стиль. «Призрак Броди» задуман как американская серия графических романов с элементами манги, поэтому я могу позволить себе такой индивидуальный стиль художественного оформления. В этой книге я избегал темы компьютерных программ, поскольку не хочу, чтобы она была полезна только тем, кто владеет дорогим компьютерным оборудованием. Будь уверен, самые важные навыки, необходимые для того, чтобы стать создателем манги, — это навыки рисования и повествования. Даже самые сложные компьютерные программы не принесут большой пользы, если ты не овладеешь сначала базовыми навыками.

# Планирование панели

Компоновка всей страницы — это сложный процесс, требующий принятия множества решений. Давай начнем с одной панели, чтобы понять, как эти решения принимаются.

Любая задуманная тобой панель может быть выполнена разными способами в зависимости от ее содержания и свободного места на странице. Вот одно описание простой концепции панели и три различных способа ее оформления.



## Текст

Как и большинство панелей, эта должна передать только один момент истории. Я намеренно выбрал для примера простой момент, который требует от художника относительно немногого в плане того, что нужно показать читателю.



## Полугоризонтальная

Может быть, у меня осталось место лишь для чего-то полугоризонтального. В этом случае я могу приблизиться к персонажу и повернуть его в сторону, чтобы заполнить пространство слева направо.



## Вертикальная панель

В этом тексте нет ничего такого, что кричало бы о его «вертикальности» или «горизонтальности». Представим, что другие панели на странице оставили мне лишь небольшой вертикальный кусочек пространства. Демонстрация персонажа от пояса и выше помогает мне заполнить это пространство естественным и приятным для глаза образом.



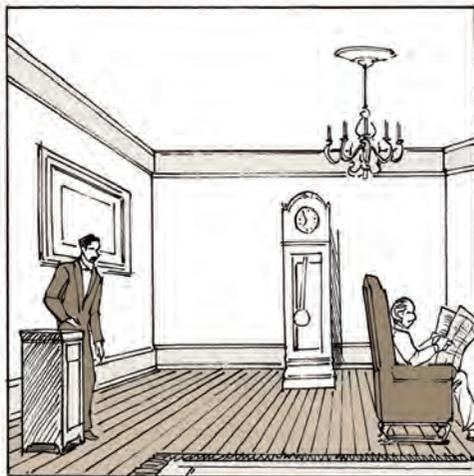
## Нестандартная горизонталь

Допустим, что панель, расположенная выше, оставила мне пространство странной формы: слева она выше, чем справа. Я могу развернуть персонажа в другую сторону, чтобы вся важная визуальная информация — письмо и выражение его лица — оказалась слева.

Проделав этот процесс несколько раз, ты получишь представление о том, как художник компоует всю страницу. Тем не менее давай пока остановимся на панелях по отдельности.

# Точка обзора

Создатель манги действительно похож на кинорежиссера и оператора в одном лице. В каждой панели место, куда ты помещаешь «камеру», определяет, какой эффект эта панель произведет на читателя. Здесь представлен один и тот же момент в истории, показанный с четырех разных точек обзора.



## Нейтральный ракурс

Иногда тебе просто хочется прямолинейно ознакомить читателя с некоторыми фактами. Отводя «камеру» в одну сторону, мы показываем читателю все так, будто это происходит на сцене. Эта панель остается довольно нейтральной с точки зрения того, что она сообщает читателю: «Есть комната. Есть дворецкий. В кресле сидит старик, читающий газету».



## Вид с высоты птичьего полета

Теперь переместим точку обзора намного выше, так, что мы видим происходящее сверху. Это дает читателю удобную ментальную карту местности, которая может понадобиться ему в дальнейшем. Такая точка обзора также значительно более драматична и, возможно, немного зловеща. Иногда художник выбирает подобный подход, просто чтобы внести разнообразие в серию похожих панелей.



## Разделение переднего и заднего плана #1

Точка обзора была смещена, чтобы показать крупный план мужчины, читающего газету, при этом дворецкий оказывается вдалеке. Похоже, что эта панель имеет повествовательную функцию. Она говорит читателю: «Старик сосредоточен на газете. Он не знает, что делает дворецкий». Что-то в этом экстремальном разделении фокуса создает атмосферу напряженности.



## Разделение переднего и заднего плана #2

Вот тот же прием, но использованный совершенно иначе. Мы изменили точку обзора, чтобы показать только руку дворецкого и нож, к которому он тянется, в то время как старик остался на заднем плане. Этот прием имеет четкую повествовательную функцию: он сигнализирует читателю о том, что должно произойти.

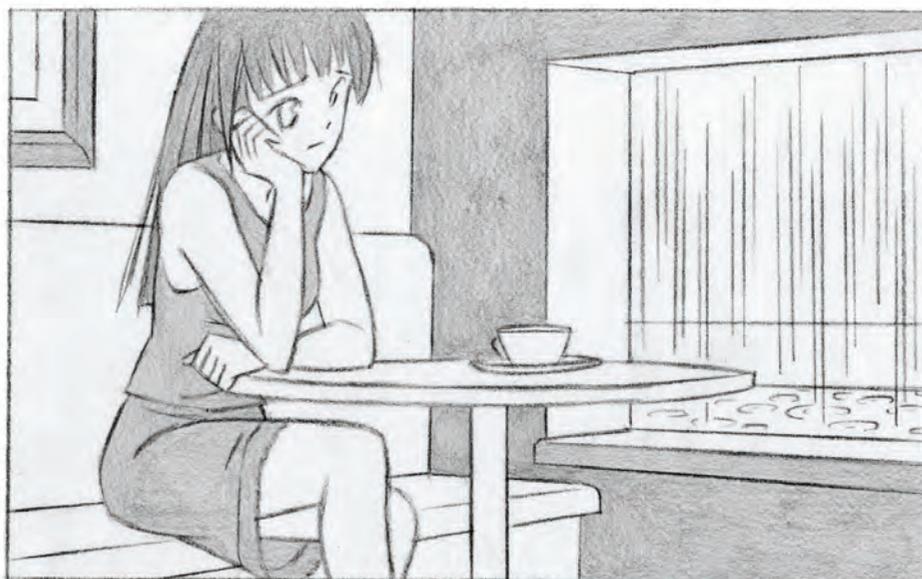
## Свет и тень

Художников всегда увлекало изображение света и тени, и иллюстраторы манги ничем не отличаются от них. Неопытный художник может быть озадачен тем, куда стоит помещать тени. Следуй пошаговой инструкции, чтобы узнать, как это делается.



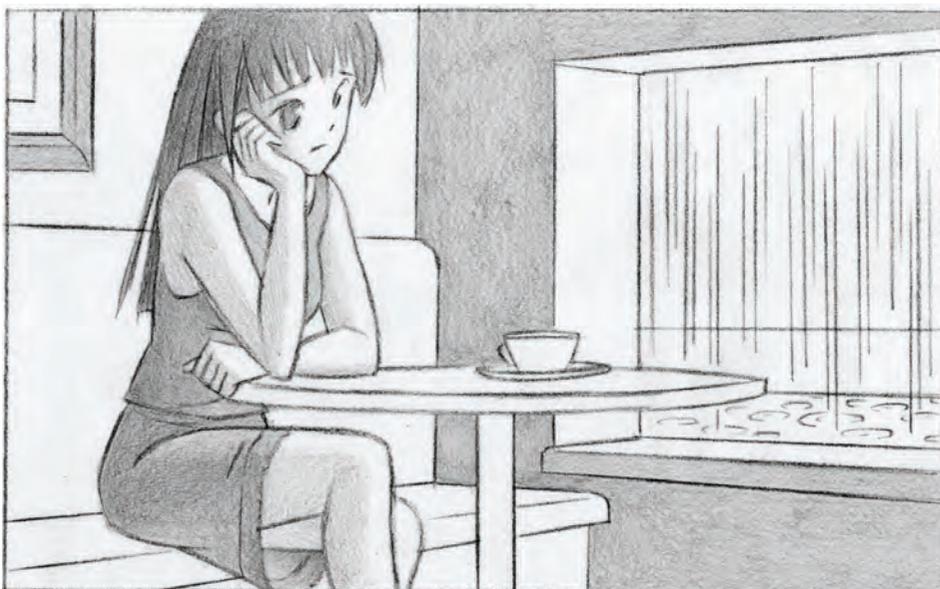
### 1 Создай схематичный рисунок

Используя свои знания о рисовании сидящего персонажа, нарисуй схематичное изображение девушки за столом у окна. Я изобразил дождь за окном в качестве дополнительного элемента фона, который ты можешь потренироваться рисовать.



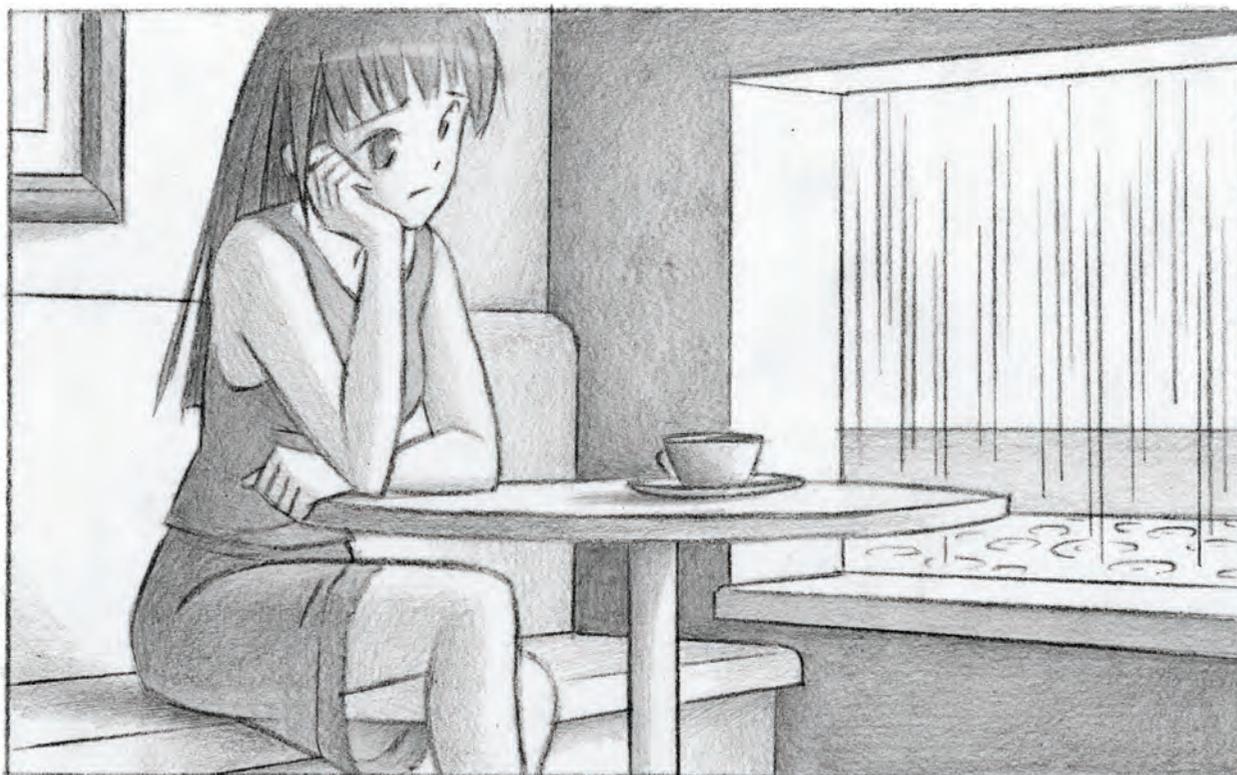
### 2 Добавь тон

Карандашом ровно затонируй стену справа, волосы и платье девушки и рамку для фотографии. На этом этапе тень и свет еще почти не ощущаются.



### 3 Продолжай наносить темные тона и затемнять кожу

Вернись к волосам и платью, постепенно усиливая затемнение с левой стороны. Добавь более светлые тени на кожу, но только слева. Теперь мы ясно видим, что источником света является окно. Оно освещает девушку справа и оставляет левую сторону в тени.



### 4 Продолжай затемнение до завершения рисунка

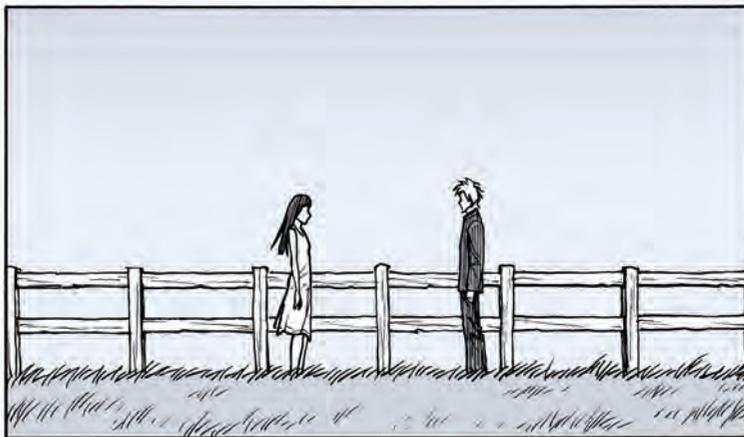
Добавь дополнительные тени на стену, стол, скамью и другие объекты, такие как чашка и рамка для фотографии. Обрати внимание, что самая темная часть тени на скамье находится ближе всего к девушке. Это происходит потому, что по мере увеличения расстояния от героини отраженный свет подсвечивает тени на предметах.

#### Послесловие

Ты тренировался применять приемы, описанные в этом уроке, используя карандаш. Художник манги может добавлять тени, используя компьютерные оттенки серого, маркер, акварель или любые другие художественные средства. Но в отношении размещения теней действуют одни и те же принципы вне зависимости от того, чем ты рисуешь.

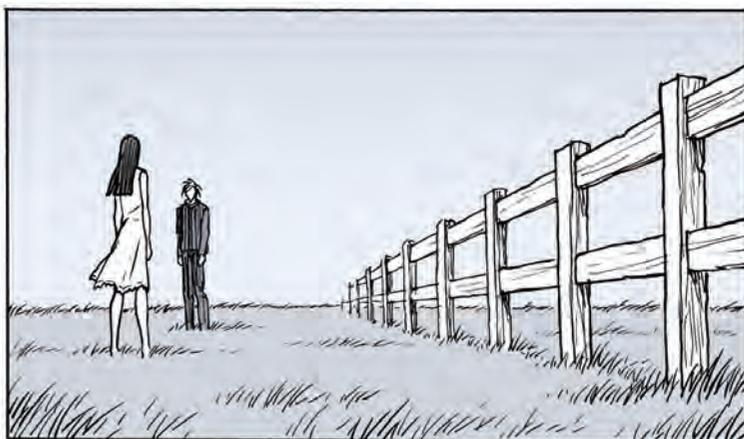
# Композиция

Если решение вопроса о точке обзора превратило тебя в кинооператора, то размышления о композиции панели превратят тебя в художника классической живописи. Продумай расположение элементов внутри панели и то, что сделает ее наиболее визуально привлекательной. Вот три панели, содержащие одинаковые элементы: девочка, мальчик, поле и забор. В каждой из них использован определенный тип композиции. Все эти композиции хороши. Твоя задача как художника заключается в выборе композиции, наиболее подходящей для данного момента сюжета.



## **Симметрия**

Все в панели идеально сбалансировано. Мальчик и девочка занимают одинаковые позиции по отношению к левому и правому краям панели. В этой композиции нет ничего плохого, но она не кажется визуально увлекательной. Возникает эффект тишины и спокойствия.



## **Сбалансированная, но асимметричная**

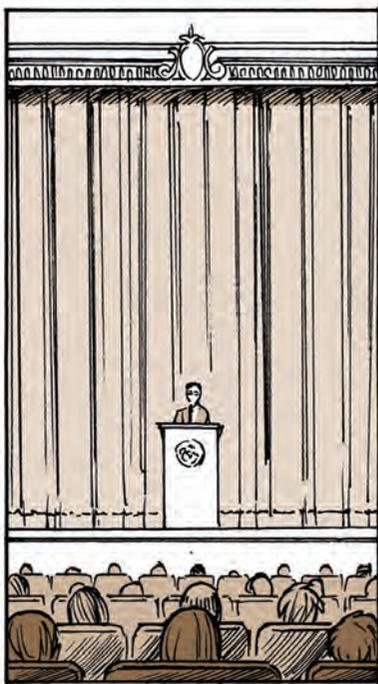
Использование одноточечной перспективы дает ощущение глубины, но смена точки обзора также позволяет нам разбить панель интересным образом. Размещение фигур на одной стороне — это более смелый выбор, чем если бы они были расположены точно посередине кадра. Забор уравнивает персонажей и уходит в небо интересной линией.



## **Разрыв кадра**

Мы передвинули девушку так, что ее голова и ноги оказались обрезаны рамкой панели. Это еще интереснее разрезает небо и делает кадр более привлекательным для глаз зрителя.

Вот еще один пример одной и той же сцены с тремя разными композициями. Как видишь, композиция и точка обзора очень тесно связаны. Изменение точки обзора всегда меняет возможности в плане построения композиции.



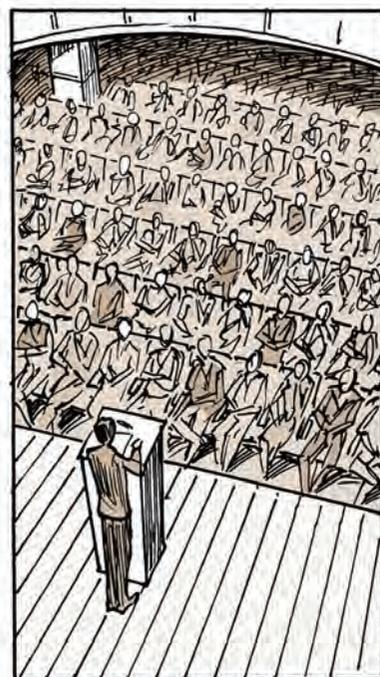
**Симметрия**

Все снова находится в центре, атмосфера абсолютно спокойная.



**Несбалансированная асимметрия**

Здесь все выведено из равновесия, а композиция становится более драматичной.



**Асимметрия с высоты птичьего полета**

Вид с высоты птичьего полета позволяет нам интересно разделить кадр. Контуры зала с публикой, сцены и части балкона выглядят особенно интересно.

**ОДНА ПАНЕЛЬ ИЛИ ДВЕ?**

Иногда у тебя хватает места для большего количества панелей. Как рассказчик ты сам решаешь, что лучше подходит для конкретного момента истории.



**Одна панель**

Здесь мы видим, что все представлено на одной панели. Мыдвигаем персонажа на одну сторону, чтобы создать более интересную композицию. В остальном подход довольно понятен.



**Две панели**

Здесь мы видим, как один и тот же момент разделен на две отдельные панели. Переход к крупному плану в тот момент, когда персонаж произносит последнюю фразу, создает ощущение угрозы и значительно усиливает драматический эффект. Я не пытаюсь сказать, что второй подход всегда лучше. Просто это вариант, который ты можешь иметь в виду.

# Создание глубины

Не каждый художник хочет, чтобы его иллюстрации выглядели трехмерными. Но если в какой-то момент твоя история потребует этого, то тебе будет полезно узнать, как добиться такого эффекта. Сравни две разные версии одной и той же сцены, чтобы узнать, как одна из них передала ощущение глубины лучше, чем другая.



## **Равномерное распределение света и тени не передает ощущение глубины**

Эта панель выполнена таким образом, что тона, проработка деталей, свет и тень равномерно распределены по всей панели. В результате все это привлекает к себе равное внимание и кажется довольно плоским. Я не хочу сказать, что этот подход неправильный. Я лишь хочу показать, что он не создает ощущение трехмерности.

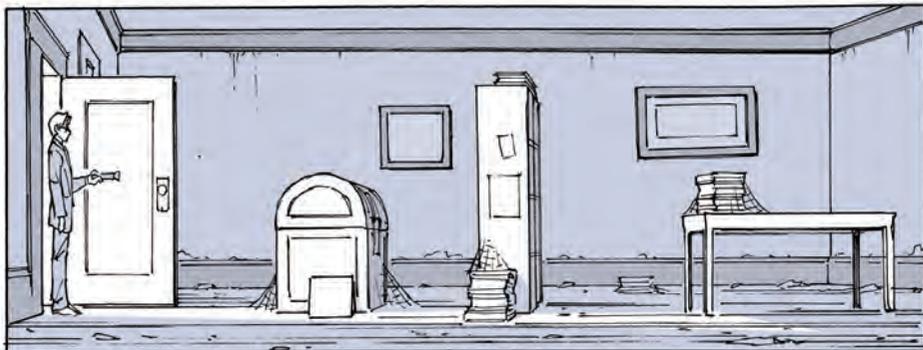


## **Использование света и тени для создания трехмерного эффекта**

Теперь я поместил все тени в те области панели, которые должны быть ближе к зрителю. Но не менее важен и тот факт, что я упростил оставшуюся часть панели: снизил детализацию и осветлил ее. Фигура человека и переулочек сразу выделяются и будто приближаются к нам, а противоположная сторона отдалается.

Заметь, что я добился этого эффекта без использования оттенков серого, добавленных на компьютере. Многие опубликованные манги практически не используют такие оттенки серого, поэтому не отчаивайся, если у тебя нет доступа к компьютерным программам, позволяющим их создавать.

Здесь мы видим, как точка обзора может быть использована для создания ощущения глубины независимо от света и тени, примененных в предыдущем примере.



### **Сбалансированная и плоская**

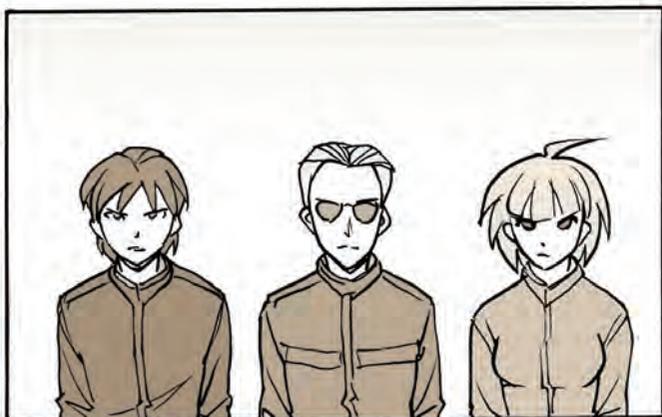
Все предметы в комнате расположены слева направо. Ни одна вещь в кадре не находится рядом со зрителем. Все становится довольно плоским.



### **Изменение точки обзора помогает создать глубину**

Теперь мы изменили точку обзора, приблизив стопку книг к зрителю и создав в кадре несколько «слоев», которые тянутся до коридора за дверью. Одним приемом мы достигли нескольких целей: большей глубины, более интересной композиции и ощущения драматизма, которого в первом варианте практически не было.

Для создания глубины необязательно использовать городскую улицу или заполненную вещами комнату. Сравни две панели, где присутствуют только три персонажа, стоящие рядом.



### **Прямо и без глубины**

В этой панели нет ничего плохого. Иногда расположение ее деталей слева направо — это именно то, что нужно. Тем не менее создание ощущения глубины явно не является его целью.



### **Многослойность добавляет глубину**

Перенеся персонажей влево и расположив их друг за другом, мы получаем более полное ощущение глубины. И, как и раньше, это помогает создать интересную композицию.

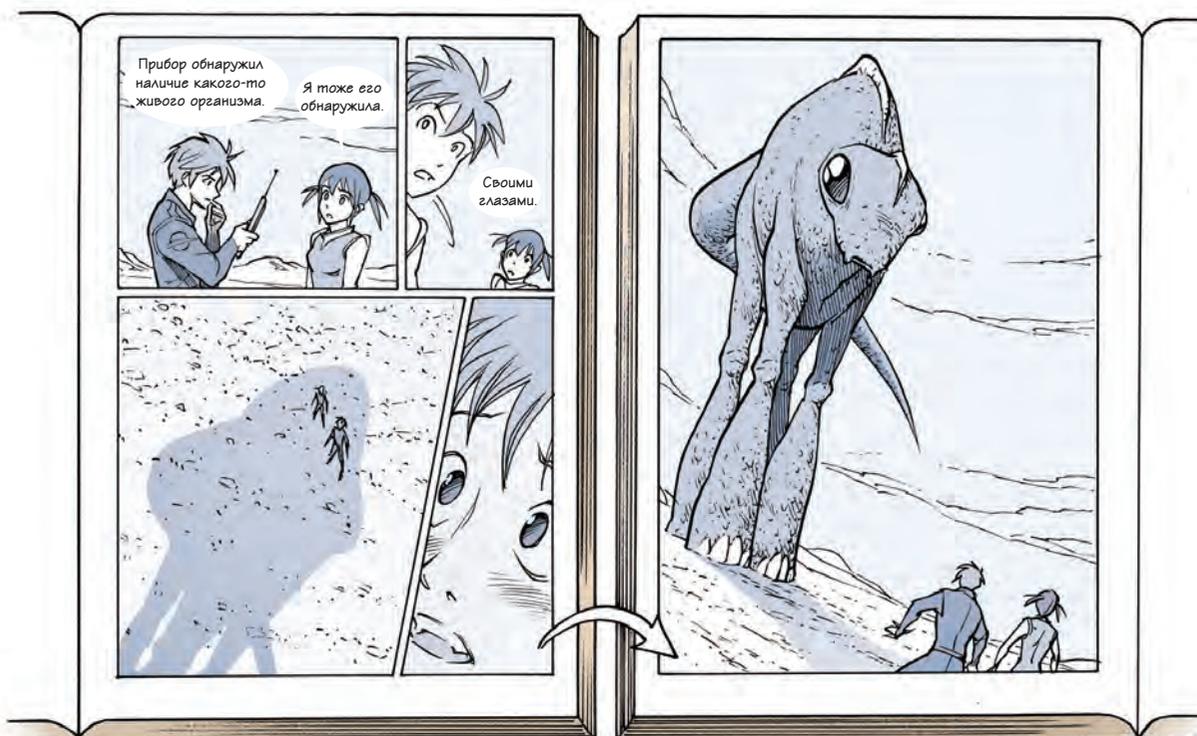
# Последовательности панелей

Когда ты научишься создавать отдельные панели, то сможешь перейти к планированию повествования как последовательности панелей. Именно в этом заключается истинное удовольствие от создания манги. Сравни два разных подхода к одной и той же панели, чтобы узнать, как это делается.



## История в двух панелях

Вот последовательность событий, переданная всего в двух панелях. Идея понятна, и если тебе не хватает места, то этот вариант, вероятно, лучший из возможных. Он не особенно драматичен и, кажется, в некоторой степени умаляет значение события.



## Та же история в нескольких панелях

Одна и та же история, но здесь она передана в пяти панелях. При планировании сюжета они были расположены таким образом, что весь смысл повествования поместился на правой стороне страницы, а последнее изображение было бы скрыто от читателя до тех пор, пока он не перевернет страницу. Добавив некоторые подробности происходящему, мы заставляем читателя предвкушать то, что случится дальше. Представь, что ты не видишь финальную сцену. Когда ты замечаешь тень, нависшую над персонажами на панели 3, ты задаешься вопросом: «Что это? Как оно выглядит?». Получить подобный сюрприз, перевернув страницу, — это одно из самых приятных переживаний для читателей манги. Не стоит лишать их этого удовольствия, позволив им увидеть слишком многое слишком рано.



### Создание сцены

Такая последовательность из панелей — пример техники повествования, которую японцы используют, пожалуй, лучше, чем кто-либо еще. Нам демонстрируют небольшие тихие приметы мира, где находятся персонажи, еще до того, как начнется развитие сюжета. В зависимости от типа истории, которую ты хочешь рассказать, ты можешь поэкспериментировать с подобными панелями при переходе от одной локации к другой. Это поможет сделать мангу еще более художественной и даже подарит читателям ощущение, что они действительно находятся в мире твоей книги.



### Увеличение масштаба

Как «оператору» манги, тебе может захотеться создать эффект постепенного приближения камеры к субъекту. В данном случае я решил начать с большого расстояния и приближаться постепенно. Нарисовав персонажа в очень темном костюме на светлом фоне, я помогаю читателю находить его на каждой последующей панели.

# Стили контуровки

Существует множество способов контуровки. Я абсолютно уверен, что каждый художник должен найти свой собственный стиль путем проб и ошибок. Вот эскиз панели, контуровка на котором выполнена тремя совершенно разными способами. Пусть эта страница даст тебе идеи о том, что именно ты можешь сделать до того, как ты начнешь свое путешествие в магию контуровки.



**Карандаш**  
Вот панель до контуровки. Дай ее сотне разных контуровщиков — и ты получишь сто разных версий.



**Минимализм**  
Подход «меньше значит больше» не подразумевает детализацию поверхности или создание иллюзии трехмерности. Он больше фокусируется на броском дизайне и стремлении к чистоте и сдержанности конечного результата.



**Штриховка**  
Этот подход, пожалуй, ближе всего к моему собственному. Постепенное наложение линий позволяет передать ощущение света и тени и придать рисунку цельность. На участках, где штрихи разные по ширине или пересекаются, образуются области глубокой тени.



**Кисть**  
Этот подход редко встречается в печатной манге. Но если тебе нравятся широкие линии, то ты можешь попробовать использовать кисть и флакон с тушью вместо ручки. Работающие в этой технике мастера контуровки могут творить чудеса (жаль, что я не один из них!).

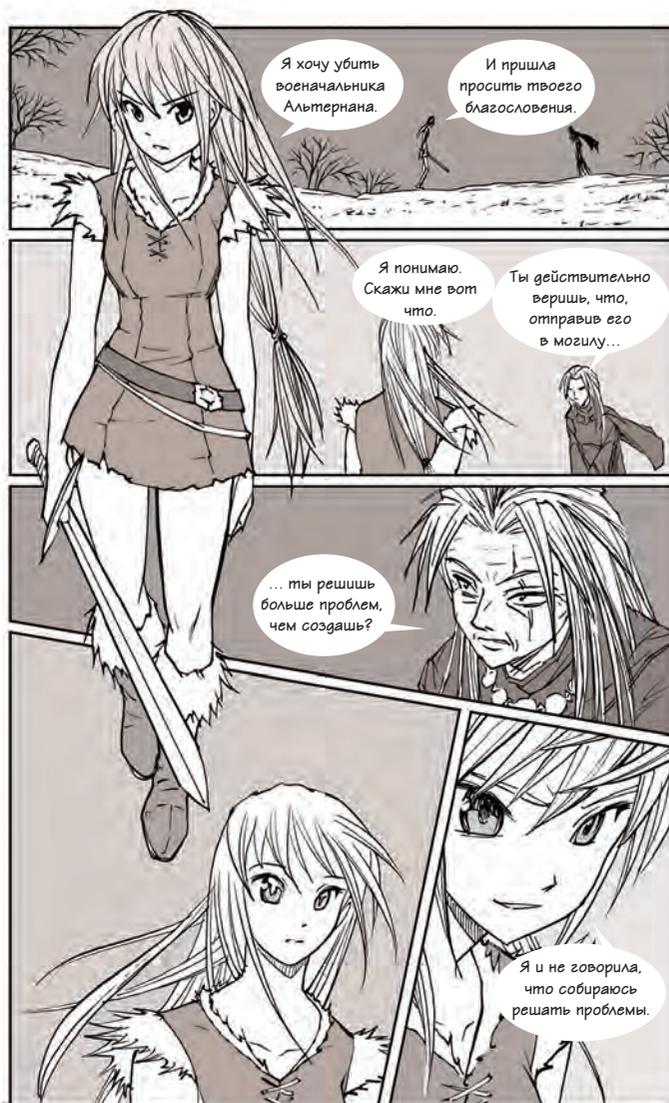
# Макеты

Каждая страница представляет собой совокупность панелей, и разные художники предпочитают разные методы их компоновки. Я взял одну и ту же страницу и расположил панели двумя разными способами. Сравни их, чтобы решить, какой подход ты хочешь использовать при компоновке одной из собственных страниц.



## Традиционные панели

В этой версии используется то, что можно назвать старомодным подходом, — квадратные панели, расположенные в несколько рядов. В этом методе нет ничего плохого. Действительно, некоторые пуристы по-прежнему считают его лучшим способом, полагая, что вычурные макеты привлекают к себе слишком много внимания, отвлекая от сюжета.



## Нетрадиционные панели

Эта версия позволяет персонажу из первой панели шагнуть вперед из макета и показать себя в полный рост. У героини нет панели. Или она сама является панелью? Это зависит от твоей трактовки происходящего. Страница становится более насыщенной, а читатель получает представление о внешности героини без применения слишком большой панели, на которой она могла бы уместиться целиком. Последние три панели не являются идеальными равными квадратами — такой прием может усилить ощущение напряжения или навести читателя на мысль, что период затишья в сюжете закончился.

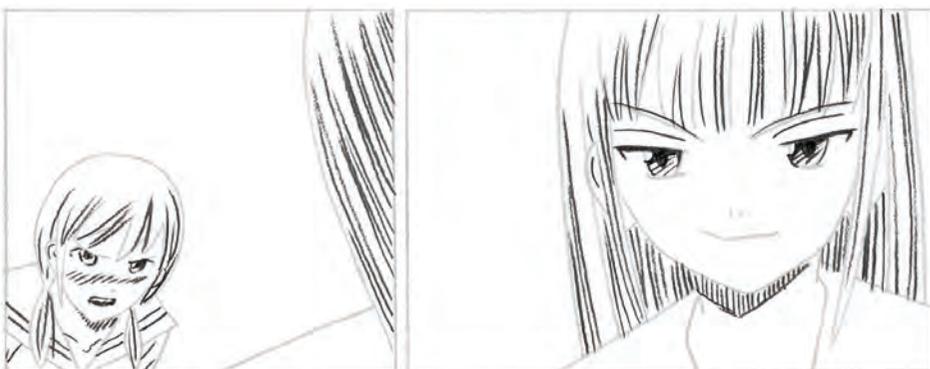
# Создание собственной последовательности панелей

Теперь пришло время взять все, чему ты научился, и применить это на практике, создав настоящую последовательность панелей. Ты уже не новичок, поэтому постарайся сделать это всего за три этапа: карандашный набросок, детализация и контуровка.



## 1 Набросай последовательность

Нарисуй две панели. Первой придай почти квадратную форму, а вторую сделай крупнее и прямоугольной. В левой нижней части первой панели нарисуй примерные контуры лица героини. Ты рисуешь конфликт, поэтому используй свои знания о мимике в манге, чтобы девушка выглядела рассерженной. На второй панели нарисуй крупный план другой героини, лицо которой выражает коварство.



## 2 Добавь детали

Доработай карандашные линии. Нанеси дополнительные линии на волосы обеих персонажей и добавь больше деталей на лица и одежду на обеих панелях.

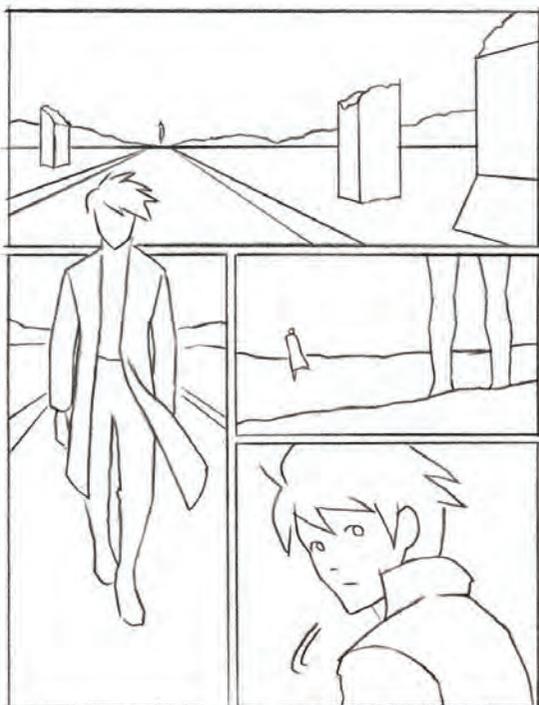


## 3 Прорисуй контур

Обведи панели и добавь облачка с фразами из подходящего тебе диалога. Дай рисунку высохнуть, а затем аккуратно сотри все карандашные линии.

# Прорыв: макет полной страницы

Вот и все. Ты готов к созданию макета полной страницы. И снова, как опытный ученик, постарайся выполнить все действия за три этапа: карандашный набросок, детализация и контуровка.



**1** **Набросай последовательность**  
Сделай карандашный набросок четырех панелей, формирующих страницу. На первой панели мы видим главного героя, идущего по безлюдной местности. На второй панели он представлен вблизи, и если ты захочешь, то можешь нарисовать его выступающим за пределы панели. На переднем плане третьей панели изображена таинственная фигура, окликающая героя. На четвертой панели нарисуй крупный план главного героя, обернувшегося, чтобы посмотреть, кто его зовет.



**2** **Добавь детали**  
Добавь детали на различные поверхности, обозначь мимику главного героя и складки его одежды. Ты представляешь происходящее иначе? Переделай так, как тебе нравится, чтобы сделать этот эскиз по-настоящему своим.



**3** **Прорисуй контур**  
Обведи панели и добавь облачка с фразами из диалогов. Дай рисунку высохнуть, а затем аккуратно сотри все карандашные линии. Ты полностью завершил страницу манги. Не останавливайся на этом: продолжай создавать свою историю!





# Указатель

- А**  
Анфас 12–13, 16–17, 66  
Асимметрия 114, 115
- Б**  
Бетон 105  
Бизнесмен 71, 86  
Бумага 6-7, 9, 107–109
- В**  
Вид в профиль 14–15, 43, 47, 66  
Вид лица в три четверти 18–19  
Вид с высоты птичьего полета 24–25, 38, 48–50, 111, 115  
Висящее полотенце 101  
Вода 97–101  
Волосы  
блики 23  
волнистые 22  
длинные прямые 20  
дреды 22  
женские прически 20–21  
жестко завитые 20  
конский хвост 23  
короткие 21, 23  
косы 20-21  
мужские прически 22–23  
панк 21, 35, 84  
торчащие 22  
Восторженное выражение лица 31  
Встревоженное выражение лица 30
- Г**  
Герой 17, 33, 71  
Глаза 7, 32  
Глубина 3, 8, 19, 96, 114, 116-117  
Гневное выражение лица 30  
Головные уборы 35  
Головы. *Смотри также* Лица  
поворот головы назад 51, 55  
прически 11, 13, 15, 17, 19, 20-23, 25, 27, 29, 42, 50, 62, 74, 78, 82, 86, 89  
уши 32  
элементы панели 8
- Д**  
Дерево 93–96  
Детализация поверхности 105  
Дождь 98–100  
Древесина 105
- Ж**  
Женщина  
бегущая девушка 79  
с высоты птичьего полета 24, 38, 48, 111, 115
- лицо анфас 12–13  
лицо в профиль 14–15  
ноги и ступни 66  
одежда 84, 87  
поза девушки на пробежке 70  
поза сидящей девушки 70  
пропорции и позы девочки-подростка 40–42  
рука 39, 45, 56, 60, 63-65, 71, 73, 77-79, 83, 87  
спина и шея 51  
тело в профиль 43  
тело со спины 43  
фэнтезийная девочка-кошка 28–29
- З**  
Законченные страницы 107–109
- И**  
Истории любви 80–83
- К**  
Камни 97  
Карандаш до контуровки 120  
Карандаши/точилки 6  
Карандашные линии 7, 108  
Кисти  
бегущая девушка 79  
бегущий мужчина 79  
держачие меч 59  
знак мира 60–62  
крутые парни 59  
малышей 59  
переплетенные 65  
письмо 65  
поднимание чего-либо 64  
поднятие бокала 65  
пожилые люди 59  
пропорции и позы 56–58  
раскрытая ладонь 64  
с мечом наперевес 79  
указывающие 64  
хватание воздуха 65  
Кисть со «знаком мира» 60–62  
Клячка 6-7  
Коварное выражение лица 31  
Композиция 8, 95, 114–115  
Краска, облупившаяся 105
- Л**  
Ластики 6  
Лес 94–96  
Линейки 6  
Лицо 4, 8-9, 11-12, 14, 16, 18-19, 23-24, 26, 28, 30-33, 37-38, 40, 59, 73, 78-79, 81, 83, 89, 91, 107, 110-111, 117, 122. *Смотри также* Головы
- выражения 30–31  
глаза 7, 32  
девушка анфас 12–13  
девушка в профиль 14–15  
носы 33  
очки 34  
рты 33  
элементы панели 8  
юноша анфас 16–17  
юноша в три четверти 18–19  
Лягушачья перспектива 26–27, 52–54
- М**  
Макеты 121, 123  
Манга, определение 4  
Медсестра, чиби-версия 88  
Мечи 59, 70, 79, 88  
Минималистичный стиль контуровки 120  
Многослойность добавляет глубину 117  
Мужчина  
бегущий мужчина 79  
бизнесмен 71, 86  
вид лица в три четверти 18–19  
герой 71  
лицо анфас 16–17  
ноги и ступни 66  
одежда 84, 86  
поза мальчика с книгой 68  
при лягушачьей перспективе 26–27  
прически 22–23  
пропорции и позы мальчика-подростка 44–46  
руки 64, 65  
с мечом 70  
спина и шея 55  
тело в профиль 47  
тело со спины 47
- Н**  
Набросок 21, 27, 59, 104, 108-109, 122, 123  
Нанесение чернил кистью 120  
Нанесение чернил штриховкой 120  
Нанесение чернил 109, 120  
Напряженное выражение лица 30  
Нейтральный ракурс 111  
Несбалансированная асимметрия 115  
Ноги 39, 43, 45, 49, 53, 61, 63, 66–68, 73, 75, 79, 81, 83, 89, 114  
Носы 12, 14, 16, 18-19, 24, 26-27, 28, 33
- О**  
Обувь 67  
Объятия со спины 83

Одежда бездельника на пляже 86  
Одежда гота 86, 87  
Одежда чибби 88  
Одежда эпохи Ренессанс 86, 87  
Одежда 38  
    прошлое и настоящее 84  
    складки 85  
    стили 86–87  
Очки 34  
Ощущение воды 101

## П

Панели  
    анатомия 8–9  
    вертикальная 110  
    выбор 106  
    две 115, 118  
    композиция 114–115  
    компоновка 121, 123  
    масштабирование 119  
    несколько 118  
    нестандартная горизонталь 110  
    нетрадиционные 121  
    одна 115  
    полугоризонтальная 110  
    последовательности 118–119, 122  
    создание сцены 119  
    текст 110  
    точка обзора 111, 117  
    традиционные 121  
Переплетенные руки 65  
Перспектива горизонта 92  
Перспектива 26-27, 53, 63, 92, 103  
Перспективное сокращение 38  
    вверх ногами 63  
    мужчина с мечом 70  
    поза «бомбочка» 69  
    поза мальчика с книгой 68  
    полет 63  
    пропорция и позы 60–63  
    протянутая рука 63  
    экстремальное 63  
Перфекционизм 124  
Пишущая рука 65  
Поверхности земли 101  
Поверхности объектов 92  
Повседневная одежда 87  
Подавленная сидячая поза 75  
Поднятие бокала 65  
Поза «бой на кулаках» 38  
Поза «бомбочка» 69  
Поза бегущего 70, 79  
Поза девушки на пробежке 70  
Поза мальчика с книгой 68  
Поза прыжка 69  
Поза сидящей девушки 70  
Поза скачка 69  
Поза со скрещенными ногами 68, 75  
Поза спящего 68  
Поза стоя 38  
Позы. *Смотри также* Пропорции  
    бег 70, 79  
    бизнесмен 71

бой на кулаках 38  
бомбочка 69  
герой 71  
девочка-подросток 40–42  
девушка на пробежке 70  
кисти 64–65  
мальчик с книгой 68  
мальчик-подросток 44–46  
мужчина с мечом 70  
ноги и ступни 66  
перспективное сокращение 60–63  
поза стоя 38  
поцелуй стоя 80–82  
прыжок 69  
романтические образцы 83  
руки 64–65  
сидя 38, 72–75  
сидящая девушка 70  
скачок 69  
скрещенные ноги 68, 75  
сон 68  
сражающиеся персонажи 76–78  
Постапокалиптическая пустыня  
    102–104  
Поцелуй 80–82, 83  
Поцелуй стоя 80–82  
Призрак Броди 89, 107–109  
Принадлежность 6  
Приятно удивленное выражение  
    лица 30  
Пропорции и позы девочки-  
    подростка 40–42  
Пропорции и позы мальчика-  
    подростка 44–46  
Пропорции 36–89. *Смотри также*  
    Позы  
Простушка 87  
Протянутая рука при экстремальном  
    перспективном сокращении 63  
Прямо и без глубины 117  
Пустыня 102–104  
**Р**  
Разделение переднего и заднего  
    планов 111  
Разрушенные предметы 105  
Разрыв кадра 114  
Реки 97  
Решительное выражение лица 30  
Романтические пропорции и позы  
    80–83  
Рты 33  
Руки 64, 65  
Ручки 6  
**С**  
Самурай, чибби-версия 88  
Сбалансированная и плоская 117  
Сбалансированная, но  
    асимметричная 114  
Свет и тень 112–113  
Серые тона 109  
Сидячая поза 38, 70, 72–75

Симметрия 114–115  
Слова 107, 110  
Смущенное выражение лица 30  
Совместный отдых 83  
Создание сцены 119  
Спина 43, 47, 51, 55  
Сражающиеся персонажи 76–78  
Сталь, ржавеющая 105  
Ступни 66

## Т

Таблица перевода в метрическую  
    систему 127  
Тело. *Смотри* человеческое тело  
Тень 13, 15, 17, 25, 27, 29, 78, 93, 95,  
    112, 116, 118  
Точка обзора 111, 117  
Точка схода 92, 99–100  
Трава 97  
Тревожная сидячая поза 75  
Трехмерный эффект 92, 116

## У

Увеличение масштаба 119  
Уши 32

## Ф

Фон 8, 94–96, 111  
Фэнтезийная девочка-кошка 28–29

## Х

Хватание воздуха 65  
Художник, чибби-версия 88

## Ч

Человеческое тело. *Смотри также*  
    Позы, Пропорции  
    в профиль 43, 47  
    вид с высоты птичьего полета  
    48–50  
    пропорции при лягушачьей  
    перспективе 52–54  
    со спины 43, 47  
    спина и шея 43, 47, 51, 55  
    элементы панели 8  
Чибби 88–89

## Ш

Шея 17, 27, 39, 51, 55  
Шокированное выражение лица 30

## Э

Экстремальное перспективное  
    сокращение в полете 63  
Эмоции, мимика 30–31  
Эскиз 107  
Этничность 18–19



## Об авторе

Марк Крилли — автор нескольких серий графических романов и прозы, в том числе тринадцатикратного номинанта премии Айснера — «Айко», «Билли Кликк», «Мики Фоллс» и «Призрак Броди». Он также является автором бестселлера «Рисуем мангу с Марком Крилли» (IMPACT Books, 2012). С тех пор, как в 1998 году Марк Крилли был выбран для «Списка лучших» журнала Entertainment Weekly, он выступал на сотнях площадок по всему миру и стал одним из самых популярных учителей рисования на YouTube, а его уроки рисования имеют 165 миллионов просмотров. Его работы были опубликованы в USA Today, New York Daily News и журнале Disney Adventures, а также на CNN Headline News и Comcast On-Demand. Посетите его веб-сайт [markcrilley.com](http://markcrilley.com).

### 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

УДК 741(075.4)  
ББК 85.14я7  
К82

## MASTERING MANGA 2: LEVEL UP WITH MARK CRILLEY

Copyright © 2013 by Mark Crilley. 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.

All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. This edition published by arrangement with IMPACT Books, an imprint of Penguin Publishing Group, a division of Penguin Random House LLC.

### Крилли, Марк.

К82 Рисуем мангу 2. Учимся создавать комикс с нуля с Марком Крилли / Марк Крилли ; [перевод с английского В. Малаховой]. — Москва : Эксмо, 2022. — 128 с. : ил. — (Учимся рисовать аниме и мангу).

ISBN 978-5-04-159980-5

Перед тобой вторая часть популярного издания по рисованию манги, написанная Марком Крилли — известным американским художником и преподавателем. В ней собрано еще больше уроков и полезных материалов, которые помогут каждому желающему стать мангакой. Автор расскажет основные правила рисунка персонажа, построения композиции и выбора дальнего плана, а также поделится полезными секретами и лайфхаками, которые помогут улучшить будущие работы. В книгу включены новые интересные ракурсы, позы, варианты прорисовки фона, разлиновки комикса и многое другое.

В 30 мастер-классах Марк Крилли объяснит основные принципы рисунка и научит создавать как классических персонажей манги, так и очаровательных чибби.

УДК 741(075.4)  
ББК 85.14я7

ISBN 978-5-04-159980-5

© В. Малахова, перевод с английского, 2021  
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2022

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

Издание для досуга

УЧИМСЯ РИСОВАТЬ АНИМЕ И МАНГУ

Крилли Марк

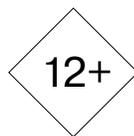
## РИСУЕМ МАНГУ 2.

Учимся создавать комикс с нуля с Марком Крилли

Главный редактор Р. Фасхутдинов  
Руководитель направления М. Терёшина  
Ответственный редактор И. Мещерякова  
Младший редактор Н. Дьяконова  
Литературный редактор М. Мельникова  
Художественный редактор Е. Анисина  
Технический редактор О. Куликова  
Корректоры О. Амелюшкина, М. Пищаева  
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](http://www.eksmo.ru) E-mail: [info@eksmo.ru](mailto:info@eksmo.ru)  
Эндирүүл: «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](http://www.eksmo.ru) E-mail: [info@eksmo.ru](mailto:info@eksmo.ru)  
Тауар белгісі: «Эксмо»  
Интернет-магазин: [www.book24.ru](http://www.book24.ru)  
Интернет-магазин: [www.book24.kz](http://www.book24.kz)  
Интернет-дүкен: [www.book24.kz](http://www.book24.kz)  
Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».  
Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.  
Дистрибутор и представитель по приему претензий на продукцию,  
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»  
Қазақстан Республикасында дистрибутор және өнім бойынша арыз-талаптарды  
қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС,  
Алматы қ., Домбровский көш., 3-а, литер Б, офис 1.  
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: [RDC-Almaty@eksmo.kz](mailto:RDC-Almaty@eksmo.kz)  
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.  
Сертификация туралы ақпарат сайты: [www.eksmo.ru/certification](http://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](http://www.eksmo.ru/certification)  
Эндірген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Дата изготовления / Подписано в печать 11.01.2022. Формат 60x84<sup>1</sup>/<sub>8</sub>.  
Печать офсетная. Усл. печ. л. 14,93.  
Тираж экз. Заказ



book 24.ru

Официальный  
интернет-магазин  
издательской группы  
«ЭКСМО-АСТ»

ЧИТАЙ  
ГОРОД

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ!

**БОМБОРА**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО

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

МЫ В СОЦСЕТАХ:

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

ISBN 978-5-04-159980-5



В электронном виде книги издательства Эксмо вы можете купить на [www.litres.ru](http://www.litres.ru)

ЛитРес:

# Долгожданное продолжение одного из главных бестселлеров по рисованию – «Рисуем мангу с Марком Крилли»!



**Марк Крилли возвращается с новыми увлекательными пошаговыми уроками по созданию манги.** Его вторая книга очень быстро научит рисовать целые комиксы в любимом жанре. В своих пошаговых мастер-классах автор расскажет об основных принципах создания манги, ее классических персонажей и чиби, а также поделится секретами построения интересной и динамичной композиции.

## В книге ты найдешь:

- более 30 пошаговых мастер-классов, посвященных одному из самых популярных художественных жанров — манге;
- различные ракурсы и композиционные решения: от изображения в профиль до взгляда с «высоты птичьего полета»;
- оригинальные прически и модные советы по подбору гардероба персонажа;
- классические позы, которые чаще всего встречаются на страницах японских комиксов;
- правила разлиновки листа в манге: от формы и размера панели до расположения героев внутри.

**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.

**Подними свои рисунки на новый уровень вместе с самым известным американским мангакой!**

[impact-books.com](http://impact-books.com)



**БОМБОРА**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО

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

[bomborabooks](https://www.facebook.com/bomborabooks) [bomбора.ru](http://bomбора.ru)