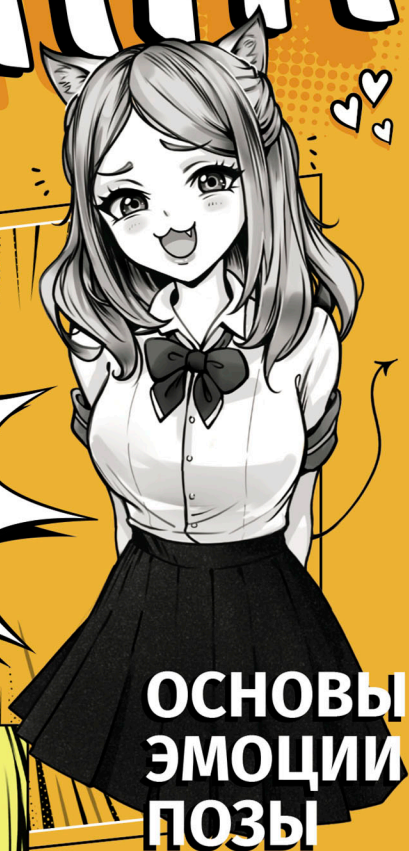


СКЕТЧКУРС ПО РИСОВАНИЮ

# МАНТА

ХУДОЖНИЦА JWITLESS ART



ОСНОВЫ  
ЭМОЦИИ  
ПОЗЫ



НАРИСУЙ  
СВОЕГО ГЕРОЯ



jwitless art

ТВОРЧЕСКИЙ КУРС ПО РИСОВАНИЮ.  
НАРИСУЙ СВОЕГО  
**ГЕРОЯ**



Издательство АСТ  
Москва

УДК 75  
ББК 85.14  
С65

**jwitless art.**

**С65** Творческий курс по рисованию. Нарисуй своего героя / jwitless art (Сорокина Наталья Владимировна). — Москва: Издательство АСТ, 2024. — 144 с. : [ил.]. («Скетчкурс по манге»)

ISBN 978-5-17-158385-9

Яркие персонажи, за которыми интересно следить — основа любой истории! С этой книгой вы научитесь рисовать оригинальных героев и их эмоции всего за 4 шага. Вас ждет простая теория и 50 обучающих рисунков: от портретов до фигур в полный рост.

Наталья Сорокина (jwitless art), автор комиксов «Монстр», «Макс и Тикки», «Открытка». Победительница международного конкурса комиксов «КомМиссия» 2021. 8 лет иллюстрирует книги отечественных и зарубежных авторов. Более 120 тысяч подписчиков в соц сетях.

**УДК 75  
ББК 85.14**

ISBN 978-5-17-158385-9

© jwitless art, иллюстрации, 2024.  
© jwitless art, текст, 2024.  
© ООО «Издательство АСТ», 2024.

## ВСТУПЛЕНИЕ

НАРИСОВАТЬ МАНГУ МОЖЕТ КАЖДЫЙ. ДАЖЕ ЕСЛИ ВЫ НИКОГДА ЭТОГО НЕ ДЕЛАЛИ. ДАЖЕ ЕСЛИ ВЫ СЧИТАЕТЕ, ЧТО НЕ УМЕЕТЕ РИСОВАТЬ. САМОЕ ВАЖНОЕ ЗДЕСЬ НЕ ОПЫТ, А ЖЕЛАНИЕ ТВОРИТЬ.

ИСКУССТВО МАНГИ — ЭТО НЕ ТОЛЬКО КРАСОТА И КАЧЕСТВО РИСУНКА. ЭТО, ГЛАВНЫМ ОБРАЗОМ, ДИАЛОГ СО ЗРИТЕЛЕМ. СО СТРАНИЦ МАНГИ ГОВОРIT САМ ХУДОЖНИК, И ГОВОРЯТ ЕГО ПЕРСОНАЖИ. УМЕНИЕ ХУДОЖНИКА ПЕРЕДАТЬ ЭМОЦИИ, ХАРАКТЕР И ЧУВСТВА ПЕРСОНАЖА ЕДВА ЛИ НЕ ВАЖНЕЕ, ЧЕМ ЕГО АКАДЕМИЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ В АНАТОМИИ И ПЕРСПЕКТИВЕ. КОНЕЧНО, ПОСЛЕДНИЕ ТОЖЕ НУЖНО РАЗВИВАТЬ. НО ВОТ ГЛАВНАЯ МЫСЛЬ, КОТОРУЮ Я ХОЧУ ДОНЕСТИ: ДАЖЕ САМЫЙ НЕОПЫТНЫЙ, ТОЛЬКО НАЧИНАЮЩИЙ ХУДОЖНИК МОЖЕТ СДЕЛАТЬ СВОЮ МАНГУ ИНТЕРЕСНОЙ И ОСОБЕННОЙ, ЕСЛИ СМОЖЕТ ЗАЦЕПИТЬ ЧИТАТЕЛЯ. А ЦЕПЛЯЮТ НАС ИМЕННО ЯРКИЕ ГЕРОИ, И ЭМОЦИИ, КОТОРЫЕ ОНИ ПРОЖИВАЮТ.

ЕСЛИ У ВАС УЖЕ ЕСТЬ ИСТОРИЯ, КОТОРУЮ ВЫ ХОТИТЕ РАССКАЗАТЬ, ИЛИ ГЕРОИ, КОТОРЫХ ХОТИТЕ ВОПЛОТИТЬ В ЖИЗНЬ, ЭТА КНИГА НАУЧИТ ВАС, КАК ЭТО СДЕЛАТЬ КРАСИВО, ЭМОЦИОНАЛЬНО И ИНТЕРЕСНО. КАК НАРИСОВАТЬ ПРОСТЫХ И СЛОЖНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ, ЮНЫХ И ВЗРОСЛЫХ, МУЖЧИН И ЖЕНЩИН, В ФЭНТЕЗИ И В СОВРЕМЕННОСТИ. КАК СДЕЛАТЬ ИХ ХАРАКТЕРЫ ВЫРАЗИТЕЛЬНЫМИ, А ДИЗАЙНЫ ОРИГИНАЛЬНЫМИ. КАК ПОЗВОЛИТЬ ГЕРОЮ ГОВОРИТЬ СВОИМИ ЭМОЦИЯМИ НА СТРАНИЦАХ МАНГИ ДАЖЕ БЕЗ СЛОВ.

В ЭТОЙ КНИГЕ ВЫ НАЙДЕТЕ ПОШАГОВЫЕ ИНСТРУКЦИИ, ПОНЯТНЫЕ ПРИМЕРЫ И МНОЖЕСТВО ИНТЕРЕСНЫХ УПРАЖНЕНИЙ. МЫ БУДЕМ ИССЛЕДОВАТЬ, КАК ОДНИМ ШТРИХОМ ПРЕВРАТИТЬ ДОБРОГО ГЕРОЯ В ЗЛОДЕЯ, ЧТО САМОЕ ГЛАВНОЕ В РИСУНКЕ, А ЧЕМ МОЖНО ПРЕНЕБРЕЧЬ. МЫ ПОГРУЗИМСЯ В МАГИЮ ЛИНИЙ, ПРОПОРЦИЙ, ТЕНЕЙ И ХУДОЖЕСТВЕННЫХ АКЦЕНТОВ. ВЫ НАУЧИТЕСЬ ВЫРАЖАТЬ НА РИСУНКЕ РАДОСТЬ, ГРУСТЬ, ГНЕВ И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ ЭМОЦИЙ — ВЫ НАУЧИТЕСЬ ДЕЛАТЬ ГЕРОЕВ ЖИВЫМИ.

НАЧНИТЕ С ПРОСТЫХ УРОКОВ И ПОСТЕПЕННО РАЗВИВАЙТЕСЬ. ВСЁ, ЧТО ВАМ НУЖНО — ЭТО КАРАНДАШ, ЛАСТИК И ВДОХНОВЕНИЕ. НАЧНЕМ НАШЕ ПУТЕШЕСТВИЕ ПО МИРУ МАНГИ ВМЕСТЕ!

# ГЛАВА 1.

## Как жанр манги влияет на её визуальный стиль

В мире манги, как и в мире искусства в целом, нет жестких границ и ограничений. На то, как выглядит конкретная манга, влияет много факторов: эпоха, когда она выполнена, личный стиль художника и жанры манги. При этом у разных жанров прослеживаются свои визуальные особенности. Каждый жанр вносит свой вклад в то, какие элементы будут преобладать в манге, начиная с характерных черт персонажей и заканчивая композицией и общей атмосферой произведения. Знание этих особенностей поможет вам найти свой собственный стиль в рисунке.

Разберем самые популярные жанры:

### 1. Сёнен

Стиль сёнен (яп. 少年 сё:нэн, «юноша») изначально был ориентирован на молодых людей до 18 лет, но сейчас его аудитория значительно расширилась. Является самым продаваемым жанром манги во всем мире. Он характеризуется более жесткими и толстыми линиями, частой сменой действий и обилием поединков. Обязательные элементы — противостояние главного героя и его антагониста, конфликты персонажей, темы дружбы, соперничества, достижения цели.



Важно уметь передать движение, динамику и общие планы. Экшн может периодически сменяться гротескными юмористическими вставками. Чаще всего протагонист будет выглядеть как энергичный и уверенный парень с большими глазами и короткими непослушными волосами. В этом жанре волосы могут приобретать необычные и даже сумасшедшие формы, стрижки героев сильно различаются и рассказывают о персонаже не меньше, чем его одежда и мимика.

Примеры: «Наруто» Масаси Кисимото, «One Piece» Эйити-ро Ода, «Атака Титанов» Хадзимэ Исаема.

## 2. Сёдзё

Этот стиль (яп. 少女 сё:дзё, «девушка») обычно рассчитан на женскую аудиторию. В центре сюжета — юная героиня с огромными, детально прорисованными глазами с длинными ресницами. Она ищет себя, формируется, как личность, зачастую оказывается в романтических отношениях.

На страницах такой манги важна эстетика, воздушность, утонченность и привлекательность персонажей. Их эмоции и переживания являются главным двигателем сюжета. Важно уметь передать смущение, неуверенность героини и комичность ситуаций, в которые она попадает. При этом акцент здесь не на действии, а на её внутреннем мире. Поэтому картинка может быть зачастую статична. Визуально такая манга полна света, легкости и абстрактных фонов (с цветами, разводами, блестками). В пространстве вокруг много



ВОЗДУХА, В ПРОРИСОВКЕ — ИЗЯЩНЫЕ ДЕТАЛИ, ТЕНИ И ЛИНИИ — СВЕТЛЫЕ И НЕВЕСОМЫЕ.

ПРИМЕРЫ: «С ЕГО СТОРОНЫ — С ЕЕ СТОРОНЫ» МАСАМИ ЦУДА, «ПРЕЗИДЕНТ СТУДСОВЕТА — ГОРНИЧНАЯ» ТАЙТО КУБО, «КОРЗИНКА ФРУКТОВ» НАЦУКИ ТАКАЯ.

### 3. Сэйнен

Сэйнен (яп. 青年, «молодой») — стиль для аудитории от 18 лет и старше, поднимающий сложные и противоречивые проблемы. Картинка в сэйнене гораздо более темная и натуралистичная. Здесь важны и события сюжета, и внутренний мир героев. Художнику нужно уметь передать сарказм, горечь и боль. Стилизация лиц не так ярко выражена: внешность людей близка к реальной, глаза маленькие, появляется прорисовка носа, лица не выглядят детскими.



ПРИМЕРЫ: «БЕРСЕРК» КЕНТАРО МИУРА, «КОВБОЙ БИБОП» ЮТИРО ВАТАНАБЕ.

### 4. Триллер, мистика, хоррор

ТАКАЯ МАНГА ИГРАЕТ С МРАЧНОЙ АТМОСФЕРОЙ, ПУГАЮЩИМИ ОБРАЗАМИ, ПОТУСТОРОННИМИ СИЛАМИ. В РИСУНКАХ ВАЖНО РАБОТАТЬ С КОНТРАСТАМИ, ОБИЛИЕМ ГЛУБОКИХ ТЕНЕЙ И ПРОДУМАННОЙ КОМПОЗИЦИЕЙ В КАДРЕ. В ИЗОБРАЖЕНИИ ПРИВЕТСТВУЕТСЯ «ГРАФИЧНОСТЬ», МНОЖЕСТВО ШТРИХОВ, «НЕРВНЫЙ РИСУНОК», ПЕРЕДАЮЩИЙ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ СОСТОЯНИЕ ГЕРОЯ. СТИЛИЗАЦИЯ



ЧЕЛОВЕКА ЗДЕСЬ МОЖЕТ БЫТЬ МИНИМАЛЬНОЙ, КАРТИНКА НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ДОЛЖНА БЫТЬ КРАСИВОЙ И ВЫЗЫВАТЬ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ ЭМОЦИИ.

## **5. Фэнтези и магия**

ЭТОТ СТИЛЬ ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ ЧУДЕСНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ, ПРОРАБОТАННЫЕ ФАНТАСТИЧЕСКИЕ МИРЫ И СУПЕРСПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ. ВАЖНО ПОГРУЗИТЬ ЗРИТЕЛЯ В ЭТУ НЕОБЫЧНУЮ АТМОСФЕРУ ЗА СЧЕТ РИСОВАНИЯ ВОЛШЕБНЫХ ЭФФЕКТОВ, НЕОБЫЧНЫХ ДЕТАЛЕЙ, КОТОРЫЕ НЕ ВСТРЕТИШЬ В РЕАЛЬНОСТИ, И ТАКИХ ЖЕ ОТЛИЧИТЕЛЬНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ ВО ВНЕШНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ.



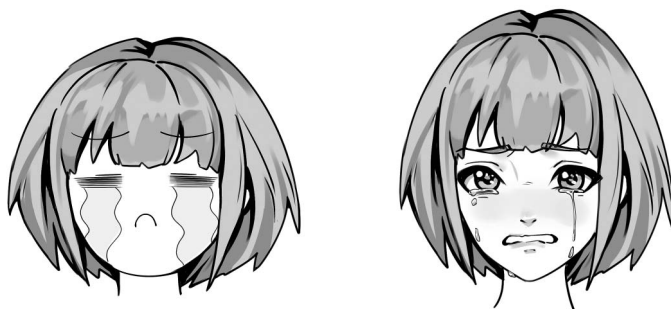
ЛЮБАЯ МАНГА ОБЫЧНО ЯВЛЯЕТСЯ СОЧЕТАНИЕМ НЕСКОЛЬКИХ ЖАНРОВ. В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ИХ КОМБИНАЦИИ, У ХУДОЖНИКА ПОЛУЧАЕТСЯ СОЗДАТЬ СВОЮ УНИКАЛЬНУЮ ИСТОРИЮ. В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ, В ПРОЦЕССЕ РИСОВАНИЯ БУДЕТ ПОЛЕЗНО ПОМНИТЬ ОБ ЭТИХ ПРИНЦИПАХ:



Чем сильнее стилизация — тем больше читатель «выпадает» из своей реальности в выдуманный мир. Если цель вашей манги — быть развлекательной, отвлечь читателя от повседневных проблем, то сильная стилизация будет отличным решением. Если вы хотите говорить с аудиторией о серьезных проблемах, поднять философские вопросы, звучащие в реальном мире, то лучше выбрать более реалистичный стиль рисовки. Можно сочетать в одной манге и одно, и другое решение, однако нужно делать это дозированно и очень внимательно.



Стилизация, доведенная до абсурда, вызывает смех и позитивные эмоции. Чем меньше стилизация — тем острее читатель может ощутить негативные эмоции персонажа.



Если вы хотите сосредоточиться в манге на экшне и истории, персонажей можно рисовать, не вдаваясь в излишнюю детализацию одежды и волос. Если на ваших страницах стремительно меняются события, читатель будет так же быстро их листать, чтобы узнать, что будет дальше. В рисунке можно ограничиться простыми контурами и заливками без теней.



Если вам важно передать мироощущение и мысли героев, создать общее ощущение эстетики в манге, прорисовка деталей одежды, украшений, волос будет играть вам на руку. На таких кадрах читатель может подолгу задерживать взгляд, размышляя вместе с персонажем.



Чтобы передать в кадре настроение влюбленности или счастья, используйте тонкие линии, светлые заливки, избегайте тяжелых теней и грубых линий.



Чтобы добавить кадру напряженности, загадочности, тревоги, вы можете вместо ровных аккуратных заливок использовать штрихи, темную палитру для теней.



## ГЛАВА 2.

### С чего начинается персонаж

Прежде, чем нарисовать, как выглядит ваш герой внешне, нужно понять, что у него внутри. Если вы еще не знаете, для начала ответьте на следующие вопросы. Они помогут вам лучше раскрыть характер персонажа или продумать его историю, (а это пригодится нам в его дизайне и эмоциях). Можно ответить лишь на несколько вопросов, а можно на все:

- 1) Сколько лет вашему герою?
- 2) В какой эпохе / стране он живет?
- 3) В каком климате?
- 4) Он скорее интроверт или экстраверт?
- 5) Он скорее богат или беден?
- 6) Какова его главная цель в жизни?
- 7) Чего герой боится?
- 8) А что делает его счастливым?
- 9) Как он проводит время чаще всего?
- 10) Какое животное с ним ассоциируется?
- 11) Как ярко герой проявляет свои эмоции?
- 12) Какой у него любимый атрибут в одежде / украшениях / гаджетах?

Дизайн персонажа может быть лаконичным (как, например, герой-подросток в типичной школьной форме), а может быть очень сложным (предводительница восстания эльфов

В ЗАМЫСЛОВАТЫХ ДОСПЕХАХ, С ЗЕЛЬЯМИ НА ПОЯСЕ И ЛУКОМ ЗА СПИНОЙ). Если вы начинающий художник, создать настолько сложный дизайн персонажа в полный рост будет непросто. КОНЦЕПТ-АРТ ПЕРСОНАЖА — ЭТО ОТДЕЛЬНАЯ НАУКА, КОТОРАЯ ТРЕБУЕТ СЕРЬЕЗНОГО ИЗУЧЕНИЯ, ПРАКТИКИ И ГОТОВНОСТИ ПОСВЯТИТЬ ЭТОМУ МНОГО ВРЕМЕНИ.

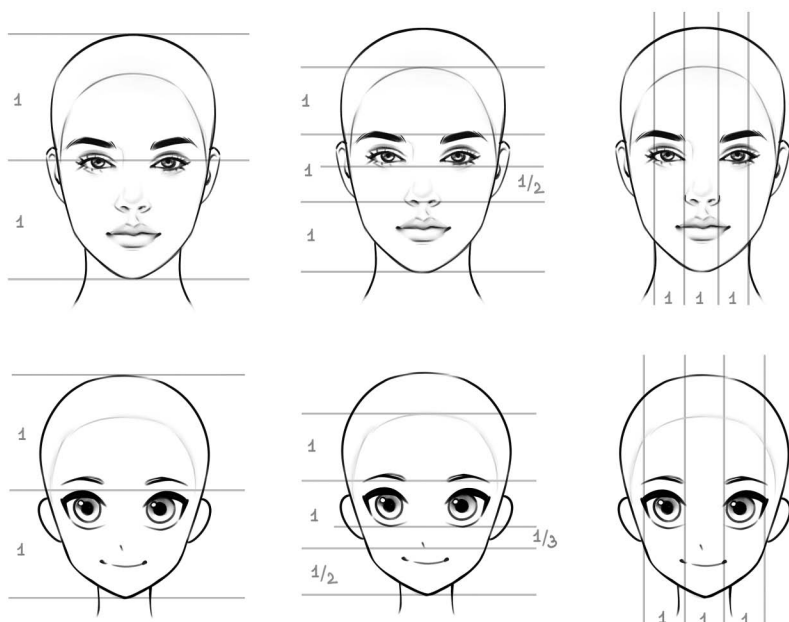
Я ПРЕДЛАГАЮ НАЧАТЬ С БОЛЕЕ ПРОСТЫХ ДИЗАЙНОВ. ТРЕНИРУЙТЕ РУКУ И ФАНТАЗИЮ ПОСТЕПЕННО. ВОВСЕ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ГРУЗИТЬ ПЕРСОНАЖА ДЕСЯТКАМИ МЕЛОЧЕЙ. ДОСТАТОЧНО ТОГО, ЧТОБЫ ТЕ НЕСКОЛЬКО, ЧТО УЖЕ ЕСТЬ, НЕ БЫЛИ СЛУЧАЙНЫМИ, А ЧТО-ТО РАССКАЗЫВАЛИ О ГЕРОЕ.

НАПРИМЕР, ЭТОТ ПАРЕНЬ ВСЕГДА НОСИТ ЧАСЫ, ПОТОМУ ЧТО НЕ НАВИДИТ ОПАЗДЫВАТЬ. ОН НОСИТ СВИТЕР ДАЖЕ ЛЕТОМ, ПОТОМУ ЧТО РОДИЛСЯ НА ЖАРКОМ ОСТРОВЕ, А ПОТОМ ПЕРЕЕХАЛ В СЕВЕРНЫЙ ГОРОД И ТЕПЕРЬ ВСЕГДА НЕМНОГО МЕРЗНЕТ. ОН НОСИТ ДЛИННЫЕ ВОЛОСЫ, ПОТОМУ ЧТО ЧАСТО КРАСНЕЕТ, И ПЫТАЕТСЯ ЭТО СКРЫТЬ ЗА РАСПУЩЕННЫМИ ВОЛОСАМИ.



## ГЛАВА 3. Лицо персонажа

Пропорции лица в реалистичном стиле и стиле манга отличаются. Что-то остается общим: например, расстояние между глазами равняется одному глазу. Но сами пропорции будут различаться. Глаза в манге будут крупнее, уменьшается подборок и шея. Пропорции, которые представлены здесь — довольно стандартные, они даны, чтобы вы, главным образом, поняли различия манги и реалистичного лица. Конечно, для придания индивидуальности, у персонажа будет меняться высота носа, разрез глаз, ширина челюсти и т.д.



## Часть 1. Глаза

Зеркало души, самая выразительная часть лица. Если вы не оставите в кадре ничего, кроме глаз, вы все равно сможете показать эмоции героя и развить историю. Чтобы оживить любой предмет — грушу, диван, теннисную ракетку — достаточно добавить на них глаза-стикеры. Наш мозг автоматически будет воспринимать их, как одушевленного персонажа.

Первое, что выделяется в стиле манга — это очень большие глаза. Они могут быть нарисованы просто, а могут — с десятками оттенков, градиентов и бликов, так, что скорее напоминают драгоценные камни. Стиль рисовки может быть любой. Самое главное, что нужно учесть — это *ФОРМА* глаз. Именно она сразу рассказывает нам о характере.

### 1) Овальная, почти круглая форма

Придает доброе, безобидное, доверчивое выражение лицу. Часто используется в изображении детей и девушек.



### 2) С приподнятым внешним уголком

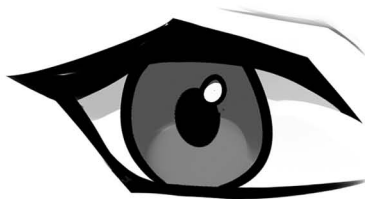
Одна из самых распространенных форм, особенно у персонажей. Она может быть более миндалевидной или пря-



МОУГОЛЬНОЙ, ОСНОВНАЯ ЕЕ ОСОБЕННОСТЬ — ЭТО ВЗДЕРНУТЫЙ ВВЕРХ ВНЕШНИЙ УГОЛОК. ОН ПРИДАЕТ ПЕРСОНАЖУ БОЛЕЕ ЗАДОРНЫЙ, УВЕРЕННЫЙ, СМЕЛЫЙ ВИД.

3) Ромбовидная, с угловатым краем

ЭТА ФОРМА ПОДЧЕРКИВАЕТ НЕПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ, РЕЗКОСТЬ, ИНОГДА — ЭГОИЗМ, САРКАСТИЧНОСТЬ И ЗЛОБУ ПЕРСОНАЖА. ЕСЛИ ВАШ ПЕРСОНАЖ ЭКСПРЕССИВНЫЙ И ДЕРЗКИЙ, ЭТО ФОРМА ИДЕАЛЬНО ЕМУ ПОДОЙДЕТ.



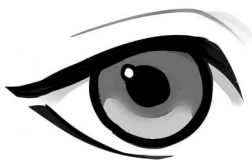
4) Прикрытый глаз

ТАКОЙ ГЛАЗ ПО ФОРМЕ СНИЗУ МОЖЕТ БЫТЬ ПРЯМОУГОЛЬНЫЙ ИЛИ ОВАЛЬНЫЙ, НО СВЕРХУ ОН БУДТО «ОБРЕЗАН» ПО ПРЯМОЙ/ПОЧТИ ПРЯМОЙ ЛИНИИ. СОЗДАЕТСЯ ВИДИМОСТЬ ПОЛУЗАКРЫТОГО ГЛАЗА. ТАКАЯ ФОРМА В СОЧЕТАНИИ С УЛЫБКОЙ ПРИДАЕТ ЗАГАДОЧНОСТЬ И КОВАРСТВО, А БЕЗ УЛЫБКИ — РАВНОДУШИЕ И ЗАМКНУТОСТЬ.



5) С опущенным внешним уголком

Такой уголок придает глазам грустное, усталое или беззащитное выражение, может говорить о медлительности или рассеянности персонажа. Чаще встречается у девушек.



**Упражнение:** На следующем развороте поэкспериментируйте с линиями. Нарисуйте абстрактные замкнутые формы: овалы, треугольники, прямоугольники, вытянутые по горизонтали. Практически любую такую форму можно превратить в глаз, добавив зрачок и ресницы. В отличие от реальной жизни, в манге зрачок необязательно должен быть круглым: он может быть и овальным, и вытянутым в форме яйца, и более прямоугольным.



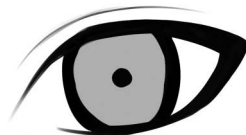


**Что важно помнить при рисовании любого глаза:**

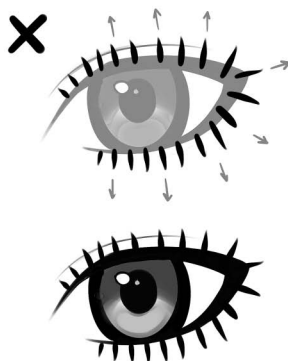
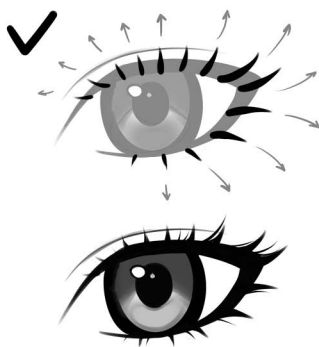
1) Зрачок почти всегда будет частично скрыт за складкой верхнего века, либо и верхнего, и нижнего. Исключение — изображение некоторых эмоций, либо индивидуальный стиль художника. Соблюдайте баланс между белком и зрачком. Также не забудьте обозначить легким штрихом верхнее веко, чтобы глаз не выглядел плоским.



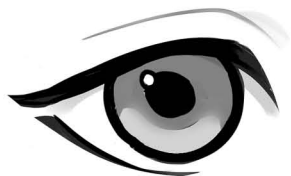
2) Чем крупнее зрачок, радужка, сами глаза на лице, тем более милым и добрым будет казаться персонаж. Также глаза хорошо оживляют блики. Если же при больших глазах у персонажа зрачок сужается до точки, а блик отсутствует, это говорит о негативных эмоциях: СТРАХ, ШОК, БЕЗУМИЕ, СМЕРТЬ.



3) Ресницы рисуются по принципу солнышка. Представьте, что зрачок — это солнце, и от него исходят лучи-реснички. Только они должны быть не прямые и жесткие, а мягкие, изгибающиеся легкой дугой. У своего начала ресница будет толще, на конце — тоньше. Чем ближе к внешнему уголку глаза, тем гуще и длиннее будут ресницы, и сильнее будет их изгиб. Помните, что ресницы не должны быть параллельными палочками. Также не стоит делать их слишком частыми на одинаковой ширине, как заборчик, лучше оставлять между ними разные промежутки.



**Упражнение:** На следующем развороте попробуйте порисовать разные ресницы: только на внешних краях, только на верхнем веке, несколько одиноких ресничек или густые ресницы по всей длине. Какой вариант вам больше нравится? Какие глаза подошли бы мужским персонажам, а какие — женским?

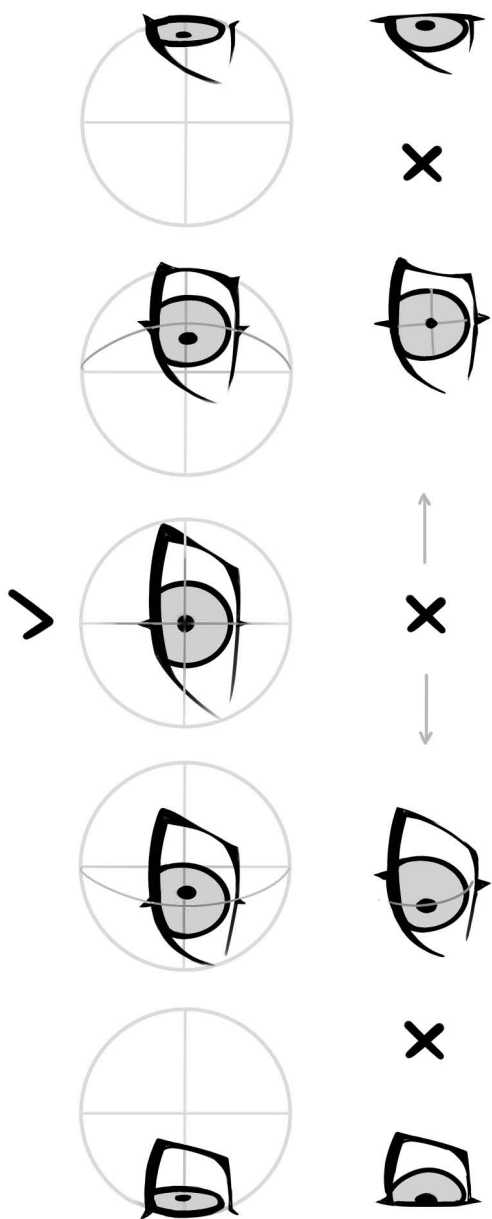




4) Глазное яблоко — круглое. Хрусталик выгнут наружу. Это значит, что в зависимости от ракурса, глаз будет искажать перспектива. Зрачок сидит в глубине глаза, а не на поверхности. Можно провести аналогию с плоской чашкой, где края чашки — радужка, а зрачок — ее донышко. Поэтому зрачок располагается ровно по центру глаза, только когда он смотрит вперед, на зрителя. Если лицо/глаза поворачиваются, зрачок смещается из центра как бы вглубь глазного яблока.

**На заметку:** Если вы хотите наглядный пример, как относительно радужки движется зрачок, возьмите плоскую круглую чашку с маленьким дном. Чем ниже её стенки, тем лучше. Учитывая, что края чашки — это радужка, а ее донышко — зрачок, повертите чашку в руках. Обратите внимание, что при повороте чашки вы видите больше ее дальней стенки. Вы видите ее глубину. То же самое будет при изображении радужки.





**Чтобы глаза были выразительными, нужно дорисовать им брови.**

По форме брови можно объединить в 4 вида:



Стандартные с небольшим изломом (придают уверенный, решительный вид)



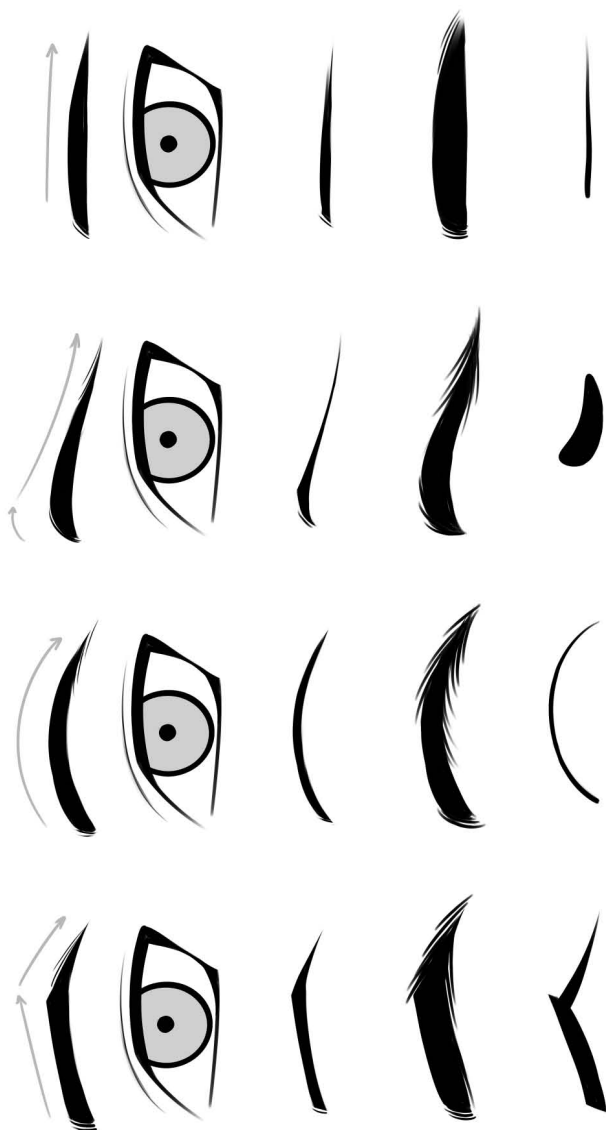
Плавная арка (мягкий, позитивный вид)



Брови домиком (неуверенность, смущение, рассеянность)

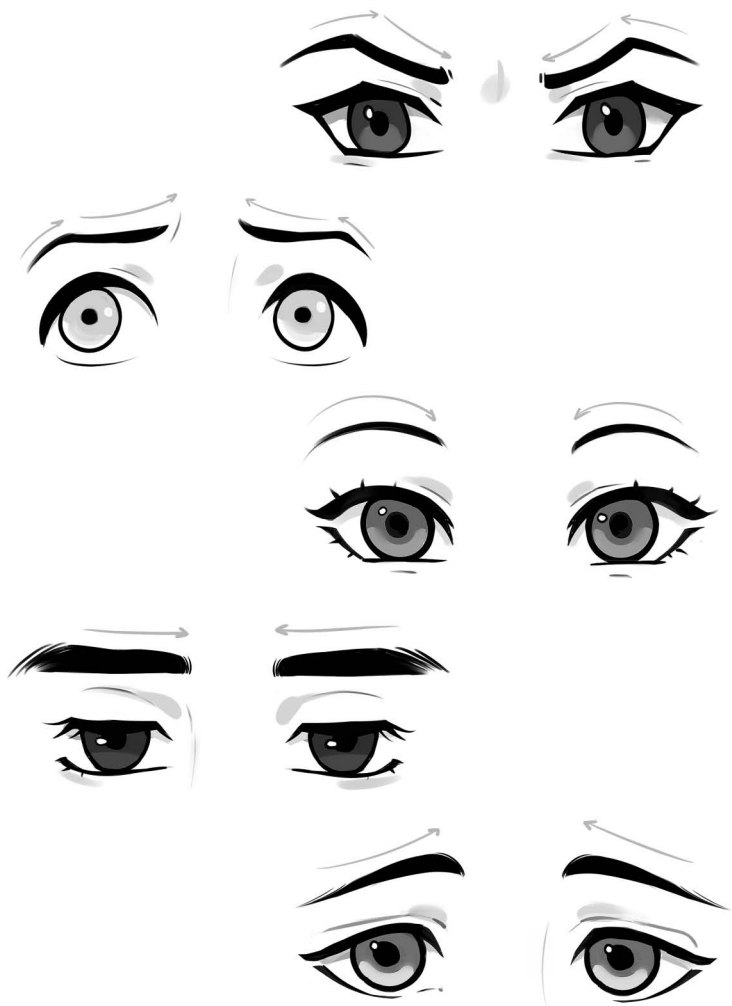


Прямые брови (равнодушие, непоколебимость)



Бровь любой формы можно сделать тоньше, толще или довести до гротеска, когда бровь рисуется в одну черточку или пятно.

Важно помнить, что направление брови также показывает эмоцию персонажа. Чем сильнее изгибается бровь, тем ярче эмоция. Но помните, что изгибать бровь нужно с учетом ее формы в нейтральном состоянии.



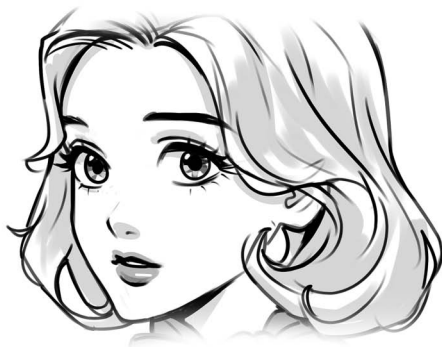
**Злоба:** брови сведены близко, между ними появляются морщинки на коже. Начало бровей находится ниже их кончиков. Чем сильнее задран вверх излом брови, тем больше в эмоции будет ярости.

**Испуг, тревога:** брови тоже сведены близко. Это характерно для негативных эмоций, когда мы хмуримся, брови становятся ближе и ниже. При испуге начало бровей будет выше их кончиков. Зрачки сужаются.

**Радость:** брови приподняты, нижнее веко немного перекрывает зрачок (следствие улыбки). Начало и конец брови может быть на одной линии, либо начало может слегка приподниматься.

**Равнодушие, легкое раздражение:** брови на одной линии, глаза полузакрыты. Для усиления раздражения можно сильнее свести брови и нарисовать между ними морщинку.

**Грусть, тайная влюбленность:** начало бровей уходит вверх, при этом эмоция остается приглушенной, достаточно спокойной.

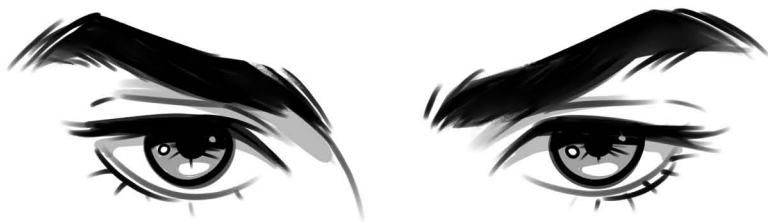


**СЛЕЗЫ:** БРОВИ сильно искажаются, уходят от своего спокойного положения. Начало бровей поднимается вверх, брови сближаются, зрачки максимально расширены. Нижние веки приподняты. На их границе копятся слезы: эти слезы перекрывают радужку. Слезы мягкой, неправильной формы со скругленными краями, и всегда светлее, чем глаза. Пятнышками в слезах отражается оттенок радужки. Так как глаз увлажнен, в нем появляется много бликов.



*ПОТРЕНИРУЙТЕСЬ ПО-РАЗНОМУ ПОРИСОВАТЬ БРОВИ И ГЛАЗА, ДАЙТЕ ВОЛЮ ФАНТАЗИИ. ПОСМОТРИТЕ, КАК СИЛЬНО МЕНЯЕТСЯ ВЗГЛЯД НА ЛИСТКЕ ОТ ТОГО, КАК ВЫ НАКЛОНЯЕТЕ БРОВЬ, ДЕЛАЕТЕ ЕЕ ГУСТОЙ ИЛИ ТОНКОЙ.*

Когда вы перейдете к рисованию головы в разных положениях в следующих главах, вы увидите, как глаза выглядят под разным углом в перспективе. Они будут располагаться не на прямой линии, а на кривой, стремящейся к дуге. Выраженность этой дуги будет меняться в зависимости от поворота и наклона головы. Потому что даже в манге с ее стилизацией лицо не является плоским.







## Часть 2. Рот

В манге это второй по выразительности объект на лице. Неслучайно в стилистике чиби нос вообще не рисуют, для полноценного выражения лица достаточно лишь глаз и рта.

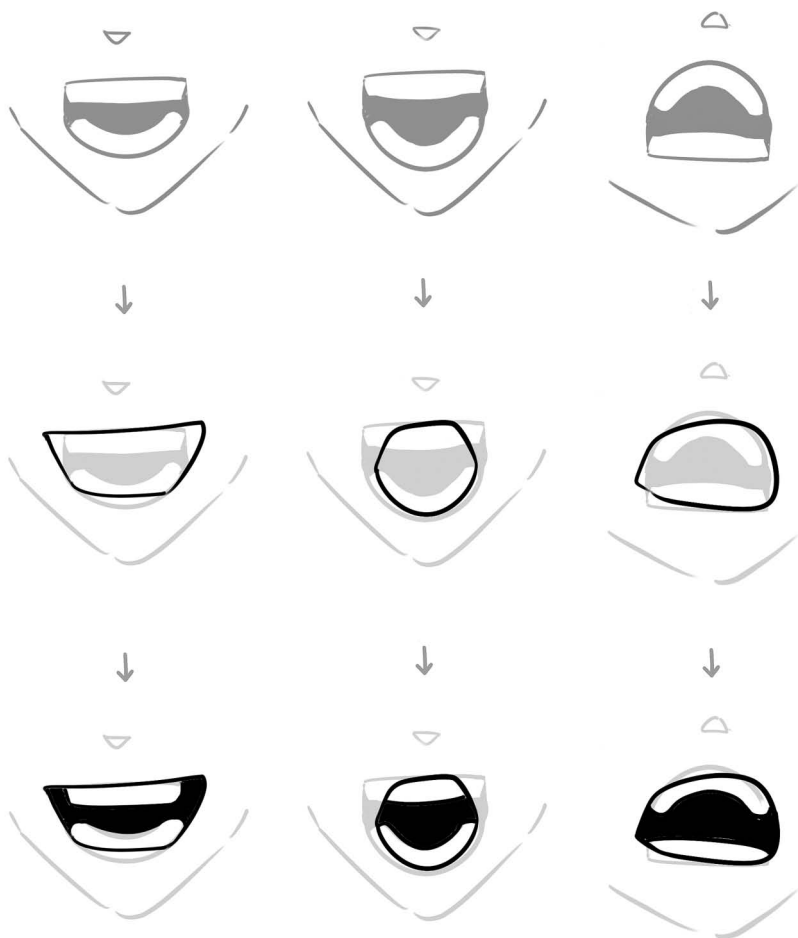


Когда мы молчим и наш рот закрыт, наши зубы сомкнуты. Линия, где наши губы соприкасаются, будет на том же уровне, где смыкаются зубы.

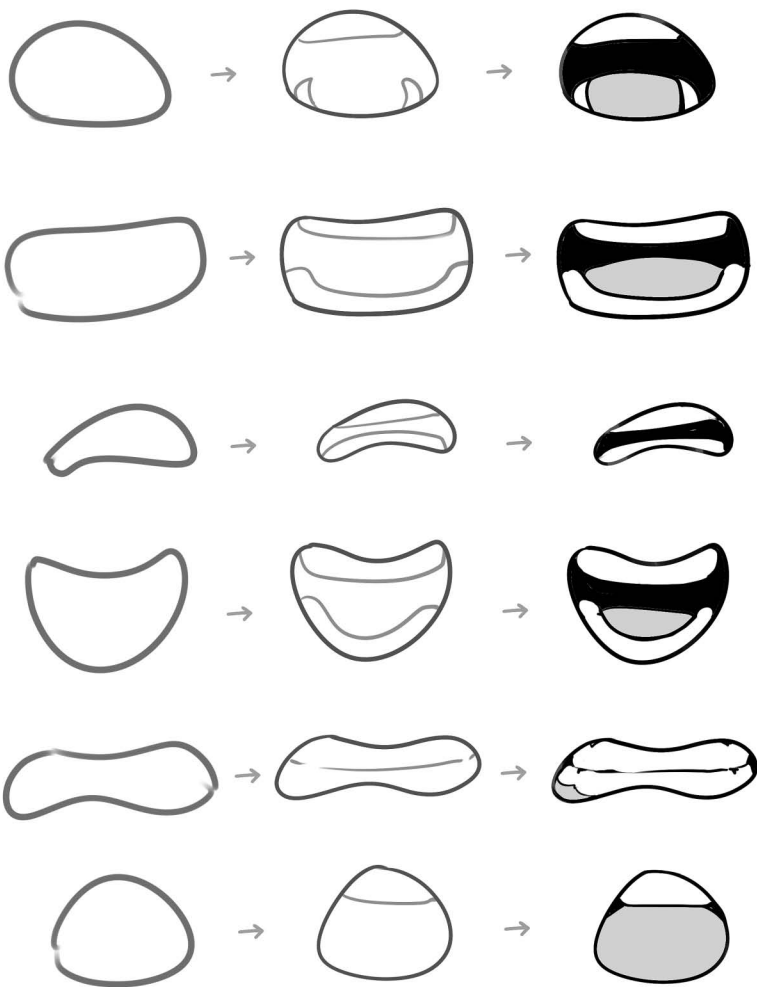
Когда губы размыкаются, а зубы все еще сомкнуты, видна часть зубов и внутренняя часть щеки. Ее можно просто обозначить черным цветом. Когда губы растягиваются в сильной эмоции, и как бы выходят за пределы зубов, обязательно выделите эту часть внутри рта для естественности. Если вы просто прорисуете зубы, рот будет плоским, а зубы бесконечными.



Когда рот открывается, и нижняя челюсть опускается вниз, зубы из линии превращаются в полукруг. Чем сильнее открыта челюсть, тем более выраженной будет форма «подковы» у зубов, снизу или сверху, в зависимости от ракурса.

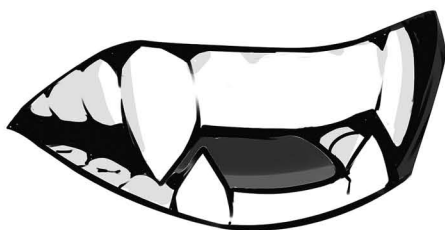
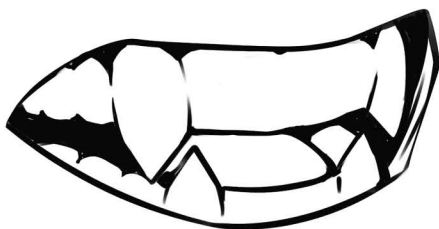
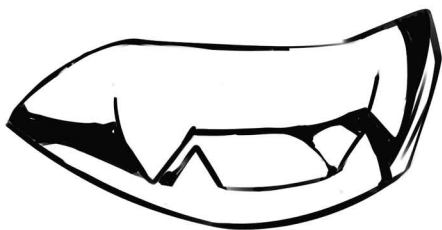


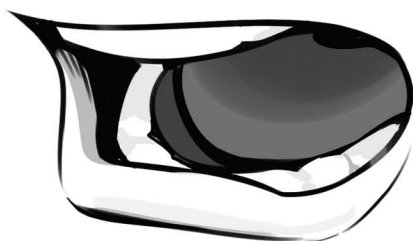
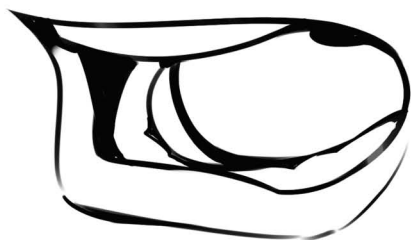
ПОМНИТЕ, КАК ИЗ РАЗНООБРАЗНЫХ ЗАМКНУТЫХ ФОРМ МЫ ПОЛУЧАЛИ ГЛАЗА? ПОПРОБУЙТЕ СДЕЛАТЬ ЭТО И СО РТОМ. В МАНГЕ РОТ МОЖЕТ БЫТЬ УЗКИМ, ДЛИННЫМ, КРУГЛЫМ, РАСТЯНУТЫМ ПО ВЕРТИКАЛИ ИЛИ ПО ГОРИЗОНТАЛИ. ПОИГРАЙТЕ С ФОРМАМИ, ДОБАВЛЯЯ ДЕТАЛИ: ВЕРХНИЕ И НИЖНИЕ ЗУБЫ, ЯЗЫК.



Когда вы поймете, что хорошо справляетесь с мягкими формами, попробуйте сделать линии более угловатыми, уголки рта — более острыми. Резкие черты характерны для отрицательных персонажей, скругленные — для положительных.



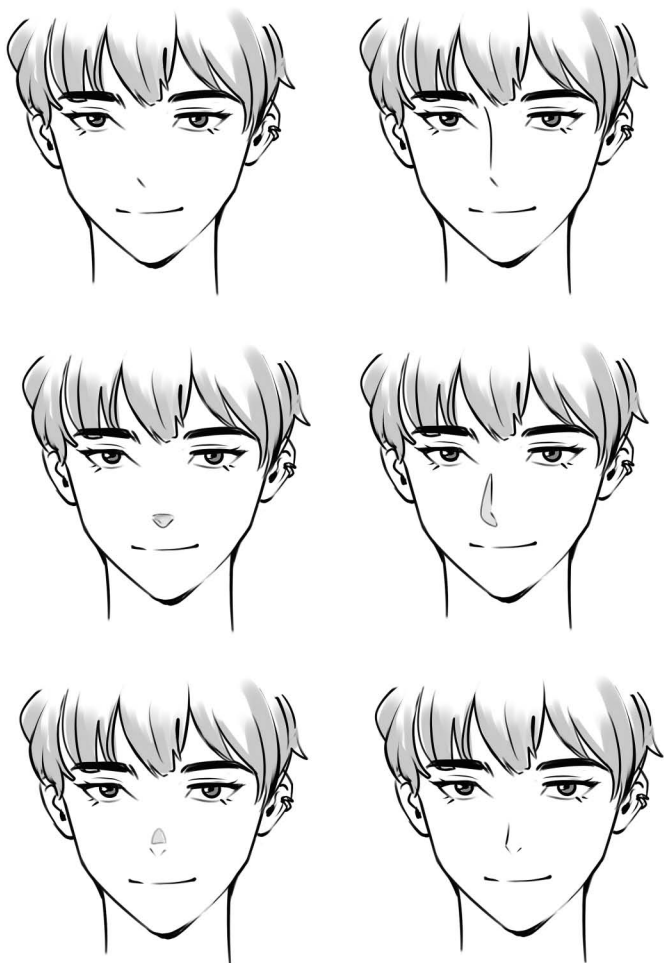




### Часть 3. Нос

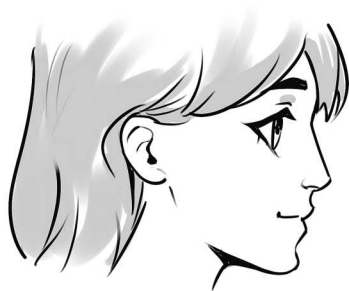
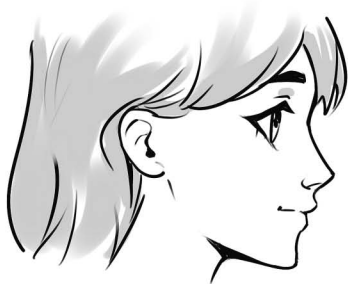
Почти отсутствующий, плоский нос-черточка или нос-точка является характерной чертой манги и аниме. Если добавить ему ноздри или объем, получится стиль уже западной анимации.

Нос в аниме и манге обычно совсем минималистичный, обозначается легким штрихом, точкой или узкой тенью.



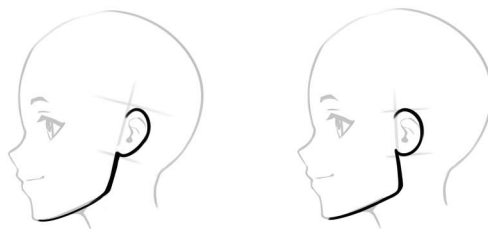
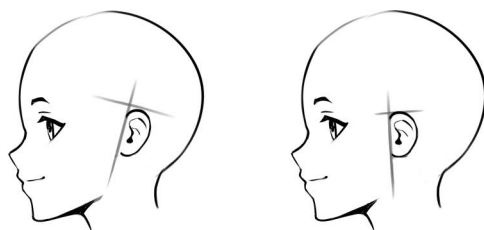
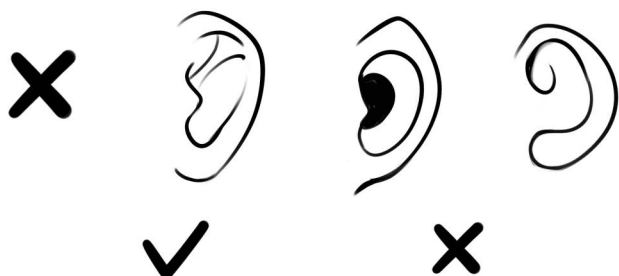
Нос в профиль тоже можно изобразить по-разному. Мужской нос обычно длиннее женского. Женский или детский профиль может быть более «курносый», с короткой и вздернутой линией носа, что делает лицо более милым и юным. Не стоит сильно прорисовывать ноздри, особенно в фас: это придаст лицу излишне реалистичное и грубое выражение.





## Часть 4. Ухо

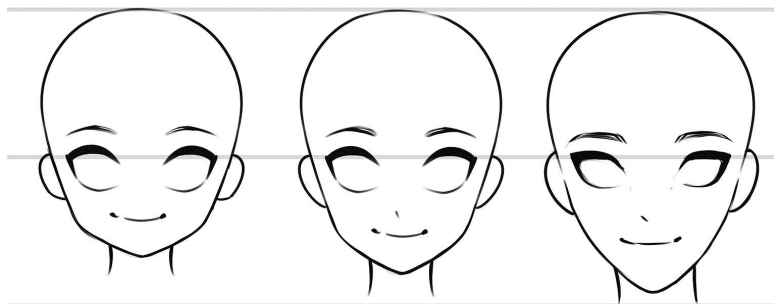
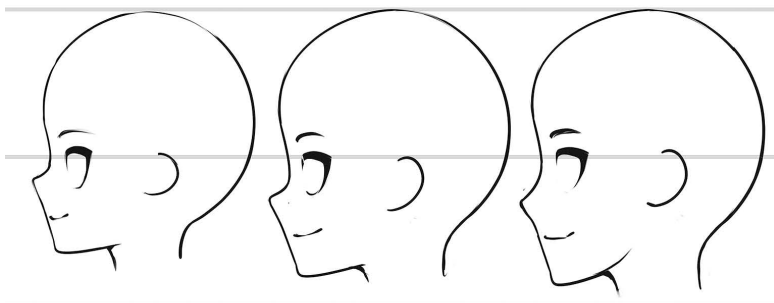
Уши в стиле манга могут быть прорисованы более или менее подробно. Однако даже рисуя их парой линий, следует помнить о том, как устроена ушная раковина, и избегать распространенных ошибок.

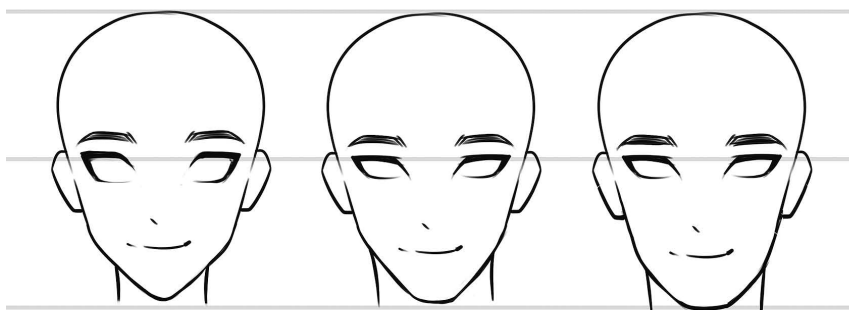
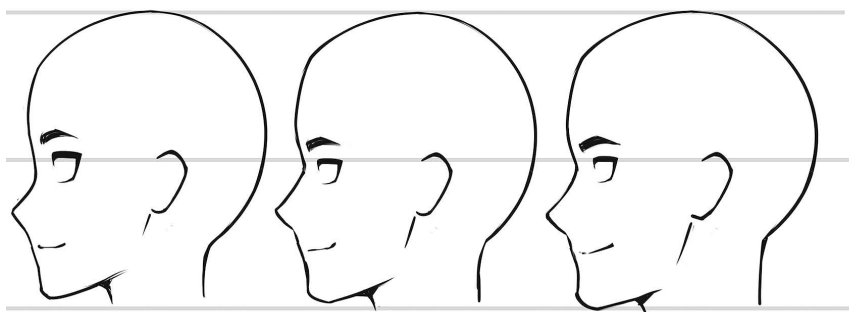




## Часть 5. Форма лица

Форма лица тоже много говорит о персонаже: в первую очередь, о его поле и возрасте. Очень маленькое, короткое лицо будет у ребенка. У девушек будет либо маленькое, либо овальное лицо. Взрослый и brutальный герой мужского пола будет обладателем вытянутого лица с прямоугольным подбородком.

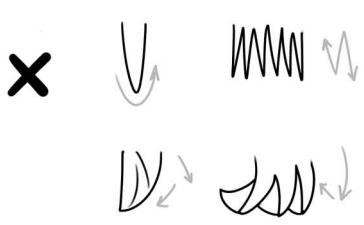
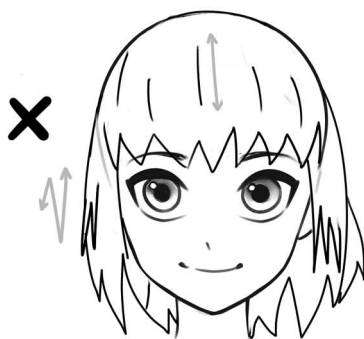
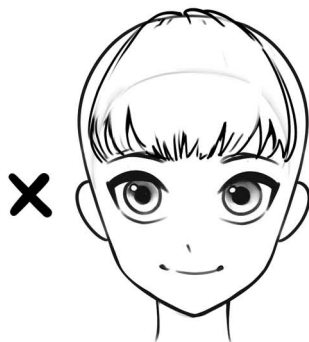
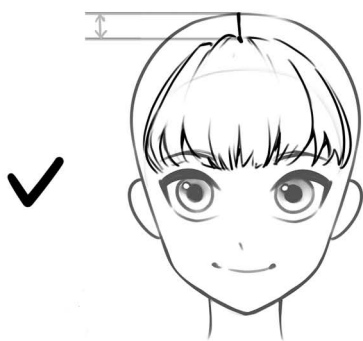




## Часть 6. Волосы

Рисуя волосы, помните, что они делятся на слои, которые плавно переходят друг в друга и смешиваются. У волос есть объем, они рисуются на небольшом расстоянии от черепа. Отдельные пряди повторяют S-образные линии. Избегайте в рисовании волос жестких прямых линий, старайтесь не выделять пряди зигзагами или острыми треугольниками. Волосы очень легкие, мягкие и подвижные. Начните с плавных линий. Освоив их, вы сможете рисовать прически и в любой другой стилизации.







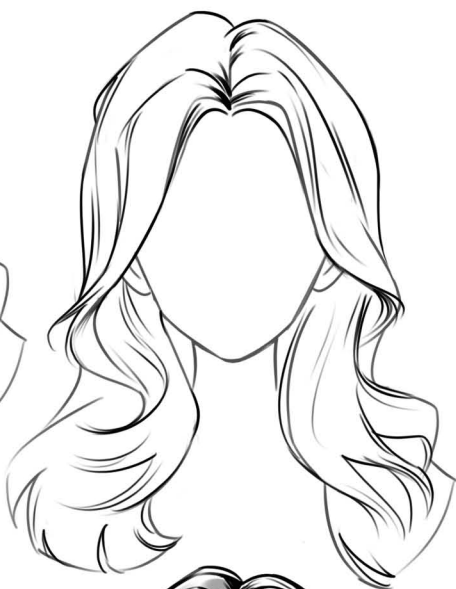
## Часть 7. Одежда

Одежда что-то рассказывает читателю о характере и жизни персонажа. Например, возьмем простую рубашку. В первом случае, она будет расстегнута, рукава подвернуты. Это будет более свободолюбивый, домашний или неряшливый герой. Во втором случае отглаженная рубашка будет застегнута на все пуговицы. Это более аккуратный персонаж, возможно офисный работник или прилежный ученик. При этом каждую черту можно усилить, добавляя характерные аксессуары. Немного меняя одни и те же элементы, вы можете создать законченные образы для нескольких персонажей.

















































































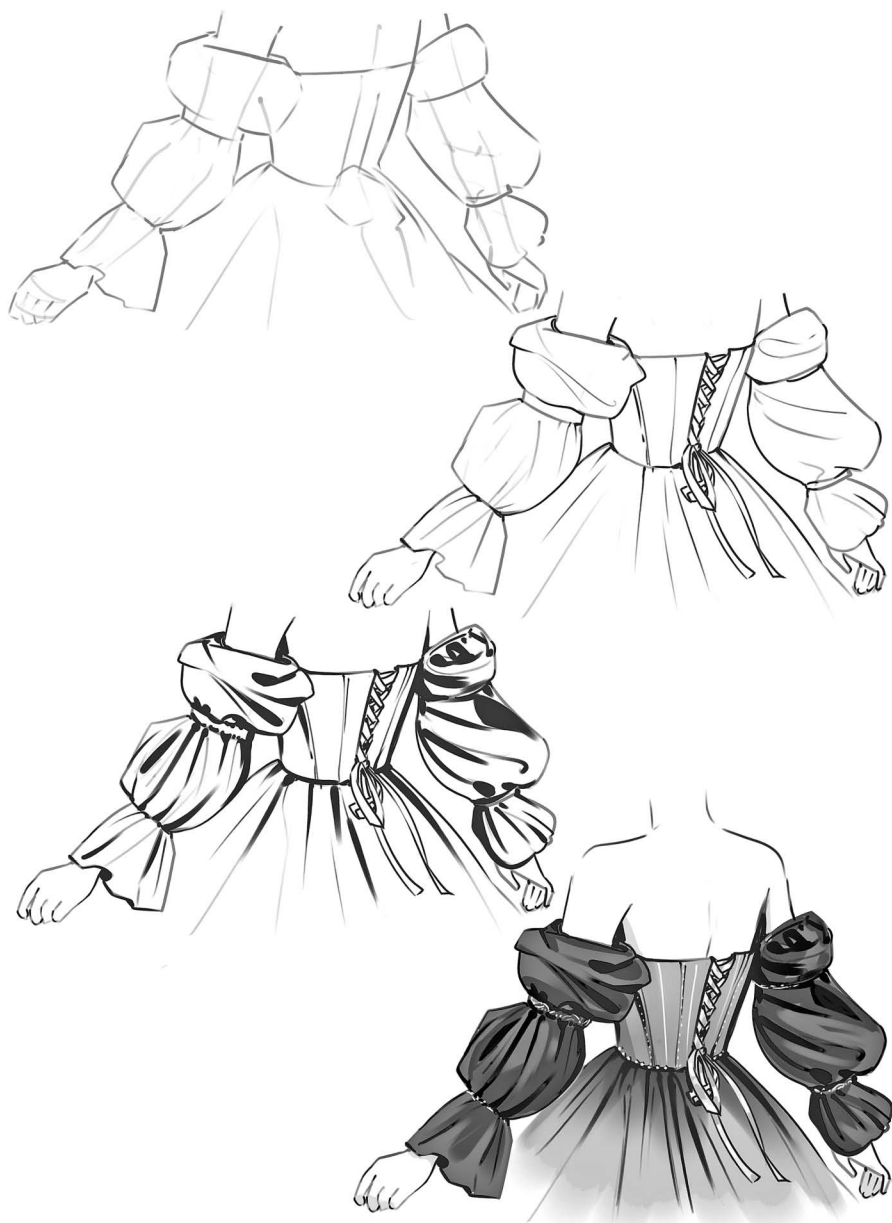




























































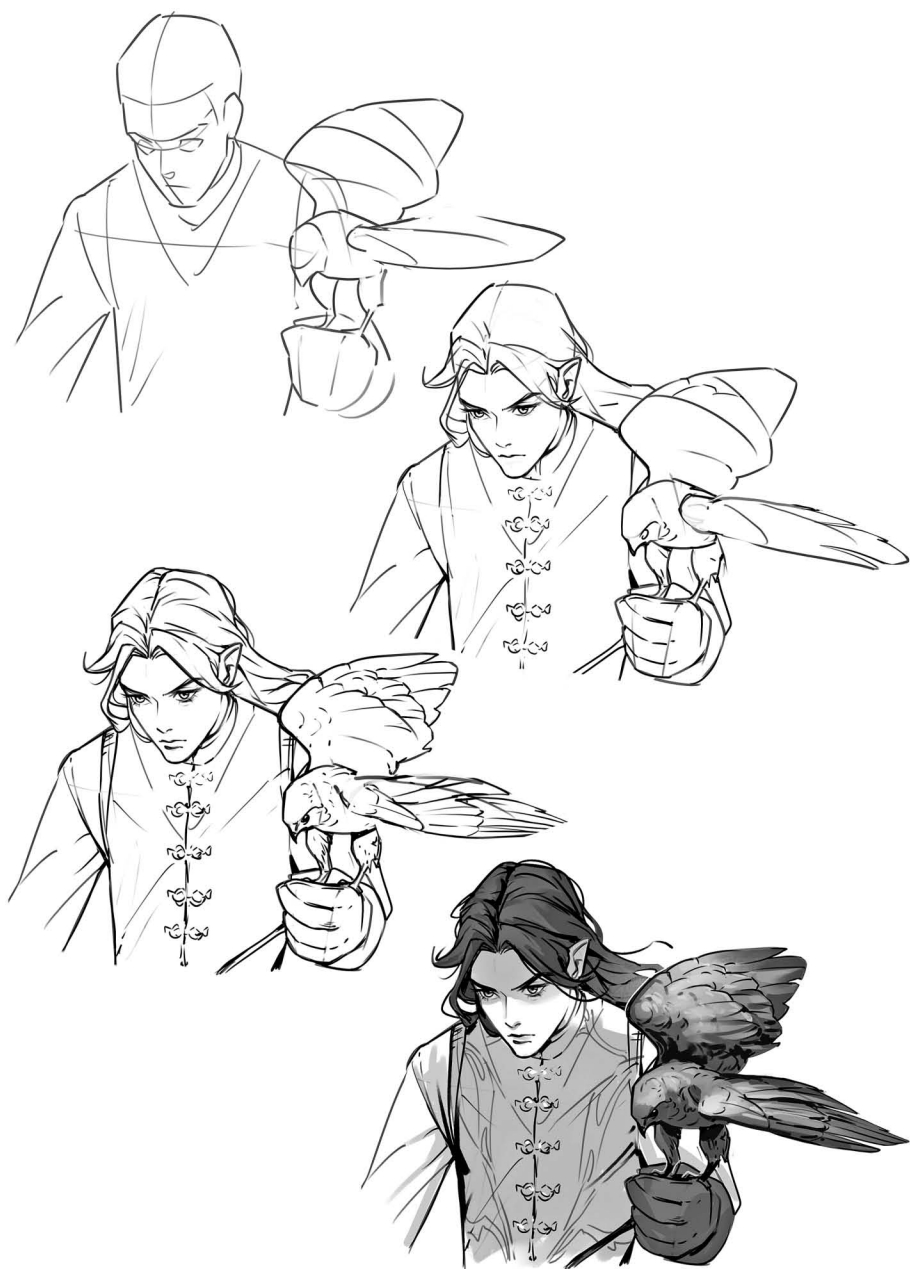




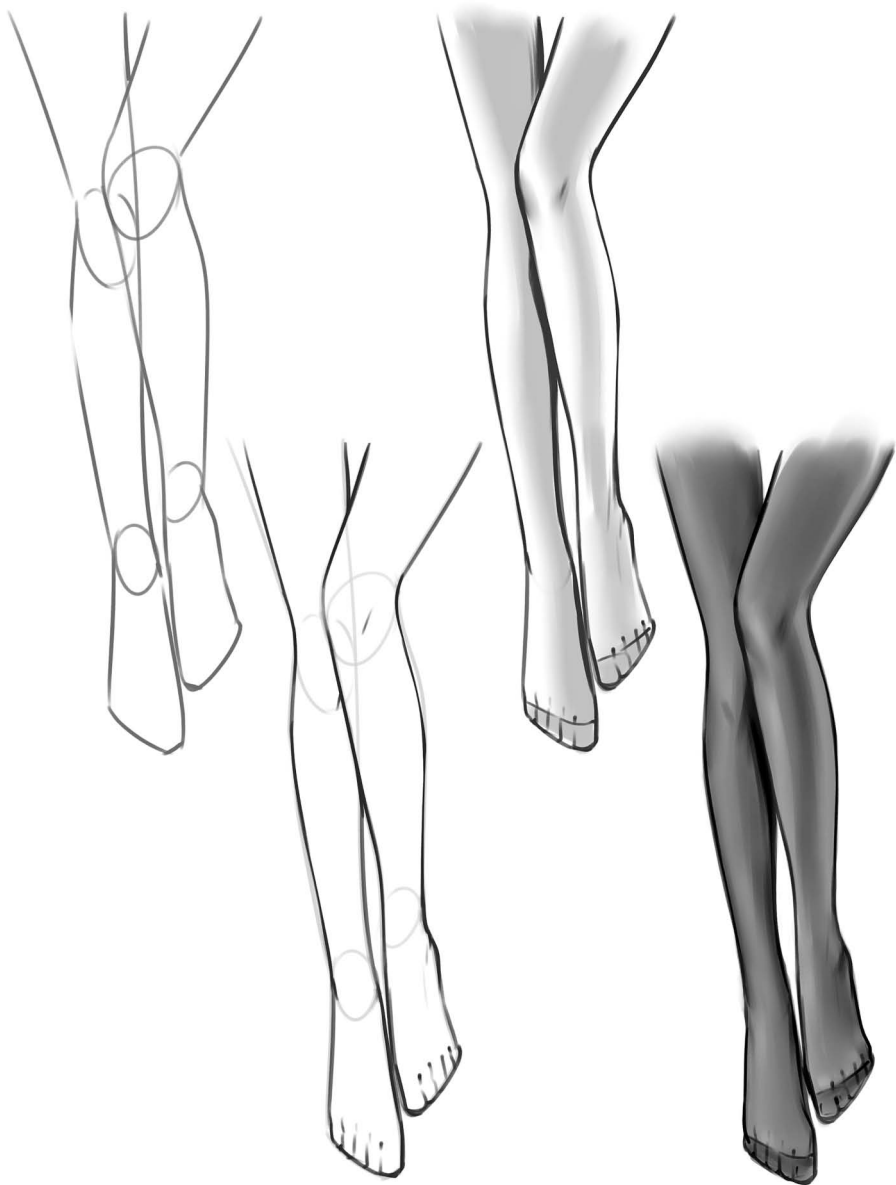














































*Издание для досуга  
демалыс\_а арнал\_ан баспа*

16+

Творческий курс по рисованию.

## **НАРИСУЙ СВОЕГО ГЕРОЯ Скетчкурс по манге**

Ответственный редактор *А. Аксенова*  
Дизайнер обложки *А. Шмулий*  
Технический редактор *Н. Чернышева*  
Верстальщик *Л. Быкова*

Подписано в печать 22.12.2023. Формат 60х84/16. Усл. печ. л. 8,37.  
Печать офсетная. Гарнитура Meta SC Offc Pro. Бумага офсетная.  
Тираж экз. Заказ № .

Произведено в Российской Федерации  
Изготовлено в 2024 г.

Оригинал-макет подготовлен редакцией «Времена», импринт «Альфа»  
Изготовитель: ООО «Издательство АСТ»  
129085, Российская Федерация, г. Москва, Звездный бульвар, д. 21, стр. 1,  
комн. 705, пом. I, этаж 7  
Наш электронный адрес: WWW.AST.RU  
E-mail: ask@ast.ru

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

«Баспа Аста» деген ООО  
129085, г. Мәскеу, Жұлдызды гүлзар, д. 21, 1 кұрылым, 705 бөлме, пом. 1, 7-қабат  
Біздің электрондық мекенжаймыз : [www.ast.ru](http://www.ast.ru)  
E-mail: [ask@ast.ru](mailto:ask@ast.ru)

Интернет-магазин: [www.book24.kz](http://www.book24.kz) Интернет-дүкен: [www.book24.kz](http://www.book24.kz)  
Импортер в Республику Казахстан и Представитель по приему претензий  
в Республике Казахстан — ТОО РДЦ Алматы, г. Алматы.

Қазақстан Республикасына импорттаушы және Қазақстан  
Республикасында наразылықтарды қабылдау бойынша өкіл –  
«РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Домбровский көш., 3«а», Б литері офис 1.

Тел.: 8(727) 2 51 59 90,91 ,  
факс: 8 (727) 251 59 92 ішкі 107; E-mail: [RDC-Almaty@eksmo.kz](mailto:RDC-Almaty@eksmo.kz) , [www.book24.kz](http://www.book24.kz) Таяр  
белгісі: «АСТ» Өндірілген жылы: 2024  
Өнімнің жарамдылық; мерзімі шектелмеген.  
Сертификация **қарастырылмаған**

Издадим вашу книгу! Рукопись присылать на [litagent@ast.ru](mailto:litagent@ast.ru)

Мы в социальных сетях. Присоединяйтесь!  
[vk.com/ast\\_nonfiction](https://vk.com/ast_nonfiction)



**ЯРКИЕ ПЕРСОНАЖИ, ЗА КОТОРЫМИ ИНТЕРЕСНО СЛЕДИТЬ, –  
ОСНОВА ЛЮБОЙ ИСТОРИИ! С ЭТОЙ КНИГОЙ ВЫ НАУЧИТЕСЬ РИСО-  
ВАТЬ ОРИГИНАЛЬНЫХ ГЕРОЕВ И ИХ ЭМОЦИИ ВСЕГО ЗА 4 ШАГА.  
ВАС ЖДЕТ ПРОСТАЯ ТЕОРИЯ И 50 ОБУЧАЮЩИХ РИСУНКОВ: ОТ  
ПОРТРЕТОВ ДО ФИГУР В ПОЛНЫЙ РОСТ.**



**НАТАЛЬЯ СОРОКИНА (JWITLESS ART) –  
АВТОР КОМИКСОВ «МОНСТР», «МАКС И ТИККИ», «ОТКРЫТКА»,  
ПОБЕДИТЕЛЬНИЦА МЕЖДУНАРОДНОГО КОНКУРСА КОМИКСОВ  
«КОММИССИЯ» 2021. 8 ЛЕТ ИЛЛЮСТРИРУЕТ КНИГИ  
ОТЕЧЕСТВЕННЫХ И ЗАРУБЕЖНЫХ АВТОРОВ. БОЛЕЕ 120 ТЫСЯЧ  
ПОДПИСЧИКОВ В СОЦСЕТЯХ.**

**ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К МОЕЙ ГРУППЕ «ВКОНТАКТЕ»!  
ТАМ ВЫ НАЙДЕТЕ МНОГО ИНТЕРЕСНОГО!**



**книги для любого настроения здесь**

**аст**  
ИЗДАТЕЛЬСКАЯ ГРУППА АСТ

[www.ast.ru](http://www.ast.ru) | [www.book24.ru](http://www.book24.ru)

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

ISBN 978-5-17-158385-9



9 785171 583859 >