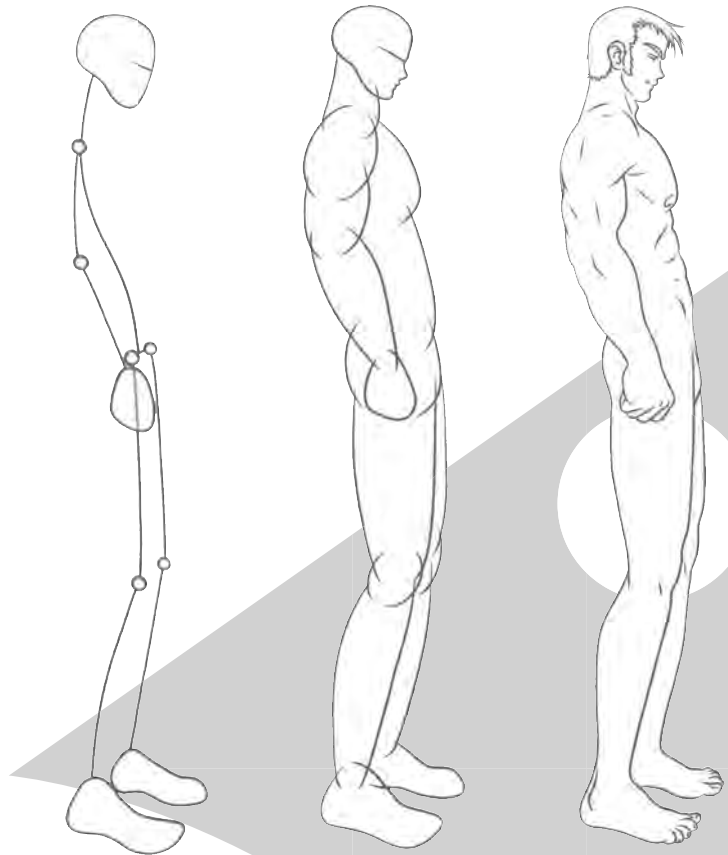
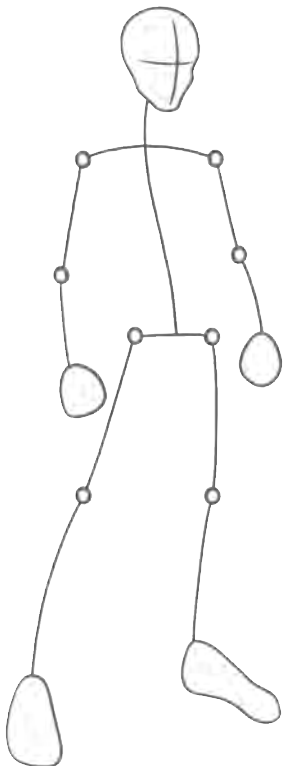


Мужская анатомия

Трудно не заметить, что в манге и аниме всегда есть главный герой — мужчина или юноша. На этих страницах вы познакомитесь с классической моделью построения пропорций мужского тела. Взяв ее за основу и внося небольшие изменения и дополнения, можно создать любого персонажа: от героя-подростка до взрослого мужчины.



Прорисовка мускулатуры — одна из важнейших частей работы. Рисунок должен быть максимально четким и лаконичным, ведь если переборщить с мускулатурой, то получится персонаж западного типа.



«Проволочный» скелет поможет определиться с пропорциями. На начальном этапе контуры тела и мышцы обозначены овалами.



Помните, что прорисовка лица персонажа манги так же важна, как прорисовка мускулатуры. Более подробно поговорим об этом на следующих страницах.

Голова



Перед вами голова юноши в профиль, в 3/4 и анфас. Особое внимание стоит уделить правильным пропорциям и расположению черт лица, в первую очередь глазам. Они должны располагаться в верхней половине лица или немного ниже, в зависимости от выбранного стиля. Черты мужского лица грубее и резче, чем женского, особенно это касается скул и линии подбородка. Брови у мужчин гуще, чем у девушек.



Перед вами голова мужчины в профиль, в 3/4 и анфас. Выражение лица суровое, обратите внимание на выступающие части черепа: скулы, нос и подбородок обозначены намного четче, чем в предыдущем примере. Брови более густые.

Волосы



Такая прическа подойдет для самурая или воина в стиле фэнтези.



Эта прическа характеризует своего обладателя как спокойного, ничем особенно не выделяющегося персонажа.

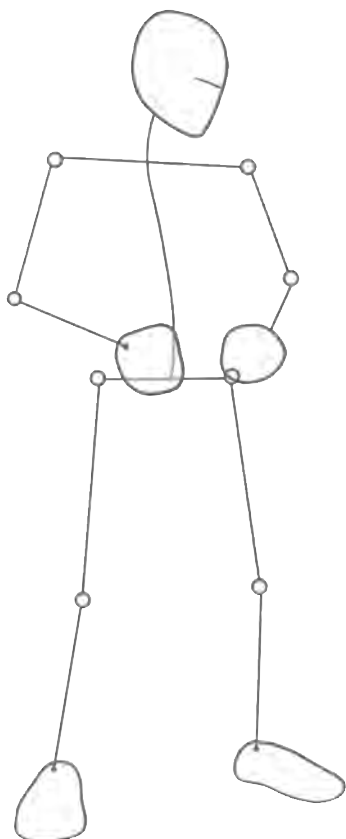


Прическа слева смотрится очень необычно, хотя ничего сложного в ней нет. Вы, без сомнения, сможете легко нарисовать ее под любым углом.



Эта классическая прическа, возможно, не столь эффектна, как предыдущая, но она отражает дерзкий и живой характер персонажа.

Мастер карате



Мастер карате, обладатель черного пояса, — это не новый персонаж. Его часто можно увидеть в аркадных играх и комиксах. Как всегда при изображении человеческого тела, начнем с «проволочного» скелета.



На следующем этапе легкими карандашными линиями намечаем основные контуры тела и расположение мышц.

Имея перед собой основу, прорисовываем фигуру более детально — это поможет правильно изобразить одежду. Теперь линии должны стать четкими и уверенными.

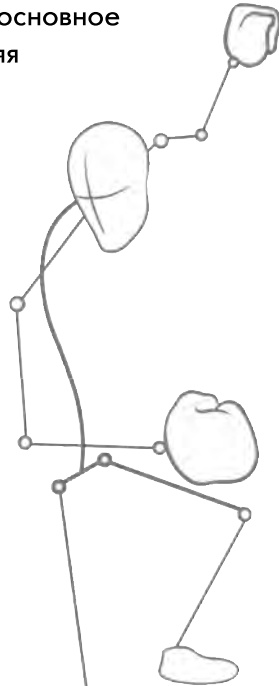




Готовый рисунок можно обвести фломастером или маркером, раскрасить цветными карандашами.

Бандит якудза

Рисуя фигуру под сложным углом, как в этом случае, лучше всего начать с «проволочного» скелета. Обозначим голову, кисти рук и ступни ног схематически, основное внимание уделяя правильным пропорциям.



Чтобы показать, как распределен вес тела персонажа, рисуем занесенный над головой шар кистеня (или моргенштерна). Мышцы рук и ног намечаем овалами, а вот лицо на этом этапе можно прорисовать довольно подробно. Учтите, что шар на цепочке достаточно тяжелый, поэтому в лице должно читаться напряжение: покажите, к примеру, нахмуренные брови, оскаленные зубы.



Теперь прорисуем фигуру детально, включая шипы на железном шаре и кастет. Определившись с положением рук и ног, обведем готовый рисунок.