

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	8
Практические советы и материалы.....	12

Часть первая

КАК НАРИСОВАТЬ ПЕРСОНАЖА МАНГИ

Глава 01	
Рисуем части лица.....	17

01 Глаза	18
Как расположить глаза.....	18
Нарисовать форму глаз анфас	19
Нарисовать форму глаз в профиль.....	22
Нарисовать форму глаз в $\frac{3}{4}$	23
Нарисовать радужку и зрачок.....	24
Размер зрачка и радужки.....	27
Глаза/ранения	28
Глаза/темные круги	30
Глаза/татуировки.....	31
Глаза/аксессуары.....	32

02 Брови	34
Как правильно расположить брови	34
Изменение формы бровей	37

03 Нос	38
Форма носа	38
Нарисовать нос в профиль	39
Нарисовать нос анфас	40
Типы носов	41
Нарисовать нос в $\frac{3}{4}$	42

04 Рот	44
Форма рта	44
Нарисовать закрытый рот анфас	46
Нарисовать открытый рот анфас	48
Примеры форм рта	50
05 Уши	52
Форма ушей	52
Нарисовать ухо в профиль	54
Детализация уха	56
Нарисовать ухо анфас	56
Нарисовать уши сзади	57
06 Лицо анфас	58
07 Лицо в профиль	66
08 Волосы	74
Из чего состоит прическа	74
Особенности волос	75
Нарисовать волосы анфас	76
Примеры причесок	78
Нарисовать волосы в профиль	80
Примеры причесок в профиль	84
Нарисовать волосы сзади	86

Глава 02

Рисуем тело персонажа 91

01 Анатомия тела	92
Строение тела	92
Сочленения рук	94
Объемы	95
02 Объемы тела	96
Объем головы	96
Нарисовать лицо с разных ракурсов	97
Объем шеи	100
Каких ошибок стоит избегать	101
Объемы груди и таза	102
Женский бюст	104
Объем рук	106
Объем кисти	110
Строение кисти	112
Пальцы	113
Анализ кисти	114
Движения большим пальцем	116
Перейдем к практическому упражнению	118
Объем ног	121
Объем ступни	122
03 Рисуем тело	126
Положения тела	128
Как нарисовать тело	129

Часть вторая
**КАК
АНИМИРОВАТЬ
ПЕРСОНАЖА**

Глава 01
Магия анимации 135

01 Традиционная анимация 136

Оборудование и софт 137

Подготовка 138

Основы анимации 139

Деформация 140

Подготовка к действию 140

Тайминг 141

Вторичная анимация 142

Композиция 143

02 Векторная анимация 144

Композиция векторного рисунка 144

Преимущества 145

Возможности программы After Effects® 146

Что такое ключевой кадр 147

Превратить рисунок на бумаге в векторное
изображение 148

Глава 02
**Интерфейс программы
After Effects® 151**

01 Основы After Effects® 152

Интерфейс After Effects® 152

Глава 03

Практическое упражнение: техники 159

01 Техники сенсея 160

Рисунок.....	160
Подготовка.....	160
Идеальный файл для векторной анимации.....	164
Цвета.....	165

02 Анимация головы..... 166

Глаза/моргание.....	166
Глаза/прожание радужки.....	169
Рот/улыбка.....	170
Рот/смеющийся.....	171
Рот/открытый.....	173
Рот/говорящий.....	173
Волосы/эффект ветра.....	174
Движения головы в 2D.....	177
Движения головы в 3D.....	178

03 Другие части тела 180

Руки в 2D.....	180
Руки 3D.....	182
Кисти.....	184
Одежда.....	185

Зацикленная анимация головы в профиль в профиль.....	188
---	-----

04 Эффекты 188

Свечение.....	188
Тень.....	188
Saber.....	188
Огонь и электричество.....	189

Не останавливайся!
Как сделать творчество
профессией с. 190

ВВЕДЕНИЕ

Стать художником

Мои первые шаги в рисунке

**«У меня никогда не получится, это так сложно...
Меня природа, к сожалению, не наделила таким талантом».**

Может, тебе уже приходилось это слышать или даже так думать. Приходилось? Что ж, не переживай, со мной было то же самое! Эти слова долгие годы преследовали меня.

История, которую я расскажу, может показаться настоящим **СЭНЭНОМ***, но все это правда. Она описывает путь, который я прошел, прежде чем стать художником.

Надеюсь, мой рассказ придаст тебе мотивацию, необходимую для того, чтобы научиться рисовать, и поможет творить еще лучше!

**С самого детства
я обожал
мангу и аниме...**



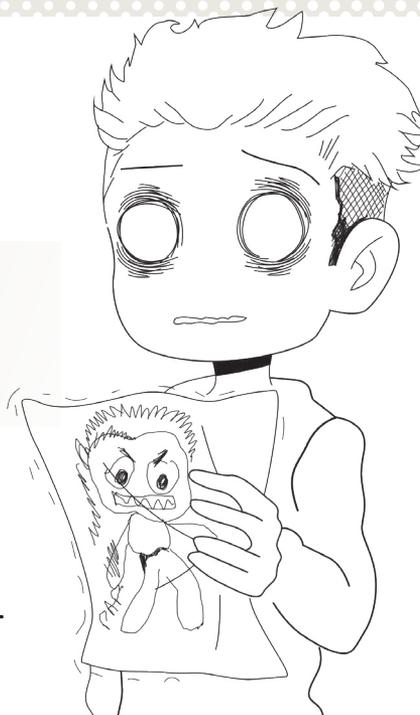
**Эти невероятные, полные
эмоций рисунки значили для
меня все больше и больше.
Меня поражали истории,
которые они передавали.**

*Сэнэн — аниме, манга и ранобэ, рассчитанные на особую целевую аудиторию — мальчиков и юношей в возрасте от 12 до 18 лет. Манга этого типа публикуется в специализированных журналах. — Прим. ред.

**Я мечтал рисовать так же
красиво, как мои любимые
художники!**

**В чем проблема?
У меня не было ни
таланта, ни техники.**

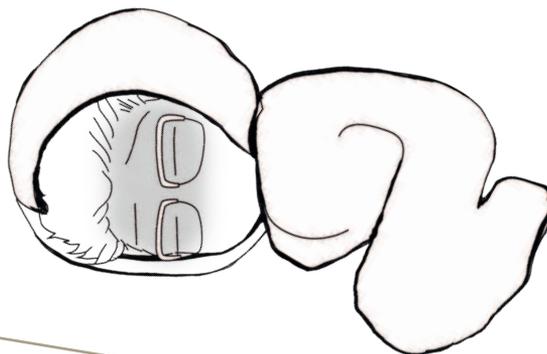
**Несмотря ни на что, я решил во что
бы то ни стало научиться рисовать!**



**Через два дня после принятия такого
прекрасного решения...
Очевидное отсутствие таланта начинает
мешать все больше и больше...
Моя мотивация улечивается и наконец
полностью исчезает.**



← Это моя сбегаящая
мотивация.



К счастью, история не заканчивается...

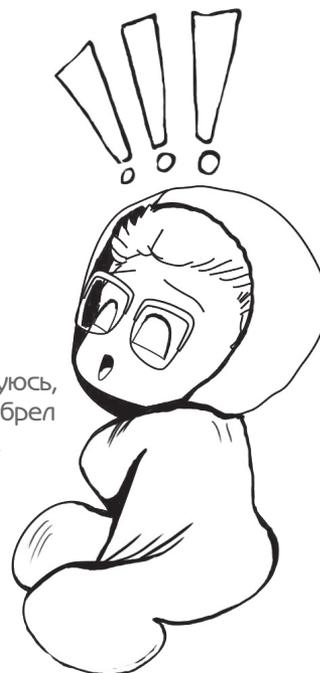
Введение

В конце концов моя страстная любовь к рисованию оказалась сильнее, и мне удалось снова найти мотивацию.

Союз любви и мотивации помог мне преодолеть негативные волны.



А это я радуюсь, что снова обрел мотивацию.



Введение

Так я начал тренироваться каждый день без остановки.

Я перерисовывал базовые фигуры вроде прямых линий и кругов.

В общем, делал все то, о чем ты узнаешь из моей книги!

Через три года после начала интенсивных занятий и остервенелого рисования я заметил, как улучшилась моя техника.

Есть два типа художников: одни наделены природным талантом, другие, как я, должны усердно работать, чтобы быть на одном уровне с первыми.

Как думаешь, к какому типу относишься ты?



ЗАЧЕМ Я РАССКАЗАЛ ТЕБЕ ЭТУ ИСТОРИЮ?

Если у тебя есть цель и ты очень сильно чего-нибудь хочешь, ни в коем случае нельзя опускать руки.

Ведь путь достижения цели всегда тернист.

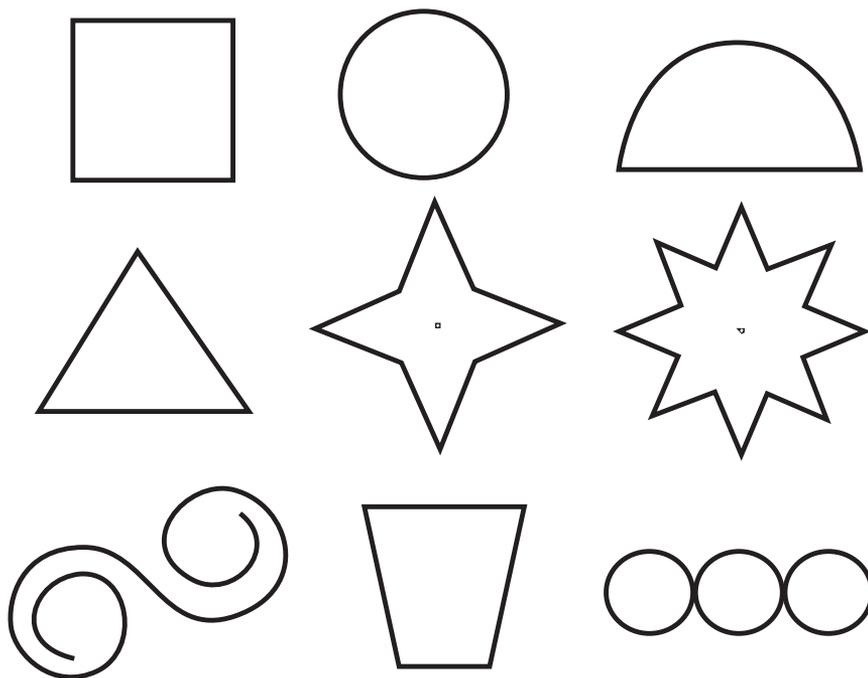
Препятствия — часть путешествия, и единственное средство их преодоления — терпение.

ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ И МАТЕРИАЛЫ

Разминка

Как и в спорте, прежде чем приступить к серьезным физическим упражнениям, сначала нужно размяться. Новичок или художник, который возвращается к рисованию после долгого перерыва, отвыкает от этого занятия и находится не в лучшей профессиональной форме.

Так что для начала попробуй выполнить следующее упражнение: постарайся как можно точнее нарисовать представленные здесь формы. Воспользуйся советом № 3 на следующей странице.



Это очень важное упражнение для начинающих художников. Я советую по часу работать над каждой формой.

Почему важно уметь их рисовать?

Они помогут тебе создать настоящий рисунок. Каждое изображение, даже самое сложное, на самом деле состоит из примитивных форм. Упражнения, описанные дальше, позволят тебе находить их и, соответственно, рисовать легко и правильно.

ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Сейчас я дам тебе несколько советов и расскажу пару историй. Некоторые могут показаться смешными, но, поверь мне, их стоит прочитать — они очень сильно повлияли на мое становление.

Совет № 1: взгляд художника

Когда я начал рисовать, у меня была довольно странная привычка. Каждый раз при встрече с кем-то (друзьями, учителями, незнакомцами и т. д.), я пытался мысленно нарисовать этого человека. Так же я поступал со зданиями, деревьями и предметами обихода. Суть упражнения была в том, чтобы следить взглядом за их очертаниями. Так что вот моя первая рекомендация: тренируй свой взгляд. Не обязательно выходить на улицу, выполнять это упражнение можно и в комнате. Выбери какую-нибудь вещь или часть собственного тела (руки, ноги) и нарисуй ее очертания в уме.

Совет № 2: исследование

Прежде чем начать рисовать вещь, человека или еще что-нибудь, нужно изучить этот предмет. Например, чтобы изобразить тело, важно узнать его анатомию. Мышцы туловища, влияние гравитации и т. д. Всегда изучай то, что собираешься рисовать.

Совет № 3: предвидение

Такое упражнение я советую освоить и регулярно выполнять. Когда рисуешь, чаще всего движешься из точки А в точку Б. Если ты новичок, скорее всего, твои линии постоянно уходят вправо-влево.



Вот что нужно делать, чтобы это исправить: сейчас мы попробуем начертить красивую прямую линию.

Шаг 1. Отметь начальную и конечную точки.



Шаг 2. Начерти начало и конец прямой линии.



Шаг 3. Начерти середину прямой линии. Отрезки сократят расстояние между точками, и ты сможешь действовать точнее.



Шаг 4. Соедини все отрезки. Если тебе кажется, что ровно не получится, начерти больше отрезков.

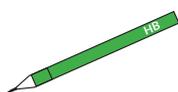


КАКИЕ НУЖНЫ МАТЕРИАЛЫ?

Набор новичка

Чтобы начать рисовать, никакие особенные материалы не нужны. Минимального набора будет более чем достаточно.

Эти материалы позволят тебе тренироваться, не слишком заботясь о деталях. Они недорогие и доступны всем. С их помощью ты сможешь создавать красивые рисунки, но лучше используй их, только пока учишься.



Карандаш



Обычная белая бумага



Ластик



Черная ручка
для обводки

Набор полуновичка

Ты рисуешь довольно давно, и у тебя уже кое-что получается. Тебе бы хотелось больше поработать над деталями и создавать более качественные изображения.

С **механическим карандашом** у тебя получатся четкие линии. Он позволит сэкономить время, потому что его не нужно точить как обычный карандаш. Когда инструмент затупится, просто отломи кончик грифеля, и стержень будет как новенький.

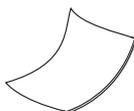
Выполненные на **ватмане** рисунки кажутся ярче. Картон еще плотнее, и ты сможешь закрашивать элементы, не опасаясь, что бумага пропитается чернилами и порвется.

Электрический ластик стирает очень аккуратно, используй его, когда хочешь убрать линию и не задеть ничего вокруг.

Ластик-клячка — отличный помощник в закрашивании. Им можно смягчить яркий тон карандаша и легко подчеркнуть обведенные линии.



Механический карандаш 0,5–0,7 мм



Лист белого картона 120 г–180 г



Черный маркер с тушью



Обычный ластик



Электрический ластик



Ластик-клячка

Набор профессионала

Все секреты рисования уже раскрыты. У тебя получаются отличные иллюстрации, и ты хочешь перейти к следующему этапу: к ярким цветным изображениям.



В таком случае обзаведись **профессиональными маркерами** на спиртовой основе. У них два наконечника (один — широкий, чтобы закрашивать большие пространства, другой — тонкий, для работы над деталями). Помни, что хороший пигмент должен легко смешиваться с другими цветами, тогда получаются красивые градиенты.



Профессиональные цветные карандаши делают рисунок более насыщенным. При работе над одной картиной ты можешь одновременно использовать цветные карандаши и маркеры на спиртовой основе. Карандаши подойдут для изображения кожи персонажей или текстур. Маркеры годятся для передачи гладких поверхностей, например, оружия.



Рисунок можно закрасить и с помощью **пера** и **туши**. Пером удобно менять толщину линии, пока проводишь ее. Чтобы освоить этот инструмент, нужно потренироваться. Обычно мангу рисуют именно пером. Вот подсказка: если у тебя уже есть несколько линий, не жди, пока рисунок высохнет, а возьми рулон туалетной бумаги и без сильного нажима прокати его по бумаге. Так ты уберешь излишки чернил и просушишь готовые линии. Не забудь оторвать испачканный кусок туалетной бумаги, если хочешь еще раз пройтись по рисунку.



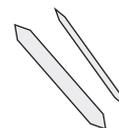
Углем можно закрасить рисунок очень ярко. Есть два способа его применения. Влажный материал ярче сухого.



Пастель применяют так же, как уголь. У масляной пастели цвет ярче, чем у сухой.



И уголь, и пастель нужно растушевывать, чтобы цвет лег равномерно. Для этого используется **растушевка**, она бывает разных размеров и подходит и при работе карандашом.



В качестве образца поз твоего персонажа пригодится **манекен** человека.

Есть и другие полезные для художников инструменты

В этом списке я перечисляю только то, с помощью чего тебе удастся сделать свои рисунки более эффектными. Хорошие материалы, совсем не обязательно дорогие, в первую очередь нужны, для удобства.

Однажды я купил очень дорогой карандаш и был страшно разочарован, когда начал им рисовать. Обычный дешевый карандаш был гораздо приятнее в работе. Перед тем как покупать материалы, я советую тебе посмотреть видеообзоры на YouTube. Сам я покупаю самый дорогой и самый дешевый варианты, чтобы проверить оба. Если тот, что дешевле, мне подходит, я знаю, какой закажу в следующий раз. Да, нужно помнить, что любые материалы не вечны и в долгосрочной перспективе могут стать серьезной статьей расходов.

Часть первая

パート1

КАК НАРИСОВАТЬ ПЕРСОНАЖА МАНГИ





Глава 01

Рисуем части лица

01 ГЛАЗА

КАК РАСПОЛОЖИТЬ ГЛАЗА?

Чтобы правильно расположить глаза, воспользуйся одной очень простой хитростью: **правилом трех глаз**.



Расстояние между глазами обычно равняется длине третьего глаза. Очень важно помнить это правило, чтобы органы зрения не оказались расположены неверно (слишком далеко друг от друга или слишком близко друг к другу).

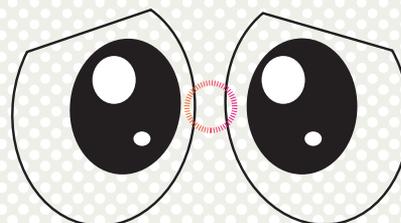
ВНИМАНИЕ!

Упомянутое расстояние можно сузить, если требуется усилить эмоции персонажа.

Например, чтобы придать его лицу агрессивное или, наоборот, трогательное выражение.



агрессивное выражение



трогательное выражение

Глаза — самая важная часть лица, именно они — зеркало характера и эмоций героя.

Поэтому я советую тебе в первую очередь изучить глаза и только потом переходить к другому этапу.

НАРИСОВАТЬ ФОРМУ ГЛАЗ АНФАС

Пора заняться серьезными вещами.

Теперь ты знаешь основные правила, и я покажу, как изобразить форму глаз.

Во-первых, нужно определить область рисунка.

Шаг 1

Материал: карандаш 0,5/0,7 или 2В

Нарисуй довольно большой прямоугольник.

Шаг 2

Материал: карандаш 0,5/0,7 или 2В

Раздели его на три равных части.



Высота прямоугольника — важный параметр, зависящий от типа глаза, который ты собираешься нарисовать. Прямоугольник должен быть достаточно высоким, если глаза большие, и, наоборот, пониже, если они узкие.

Шаг 3

Материал: карандаш 0,5/0,7 или 2В

Когда прямоугольник нарисован, начерти дугу окружности в первой секции. Затем в третьей нарисуй такую же дугу, симметричную первой.



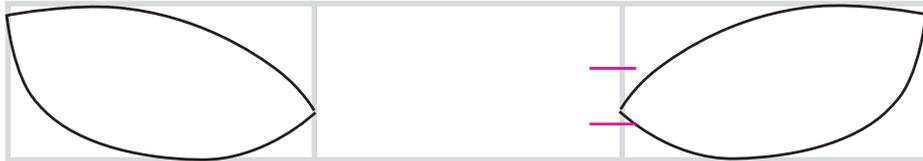
Вначале очень важно работать с симметрией. Если ты нарисуешь сразу весь глаз, тебе будет сложно сделать второй глаз точно таким же из-за того, что он повернут в другую сторону. Конечно, это возможно, но трудно.

Чтобы было проще, рисуй оба глаза одновременно, линия за линией.

Шаг 4

Материал: карандаш 0,5/0,7 или 2В

Нарисуй вторую дугу окружности с обеих сторон, так у тебя получится основной контур глаз.



Шаг 5

Материал: карандаш 0,5/0,7 или 2В

Чтобы закончить форму глаз, нужно добавить зрачки.

С обеих сторон нарисуй круг.

Поздравляю!

У тебя только что получилась основа глаз.

Значит, самый трудный этап позади, и теперь остается только проработать детали.



Шаг 6

Материал: карандаш 0,5/0,7 или 2В

Наконец, сделай верхние края глаз потолще, так они станут объемными.

Если хочешь, добавь ресницы.



Шаг 7

Материал: карандаш 0,5/0,7 или 2B

Нарисуй радужку и немного бликов.



Шаг 8

Материал: карандаш 0,5/0,7 или 2B

Когда закончишь, просто обведи черным маркером важные линии и сотри вспомогательные.



ПРИМЕЧАНИЕ

Я привел всего один пример, но возможности безграничны! Создай собственный стиль.

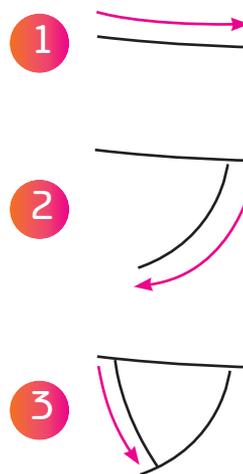
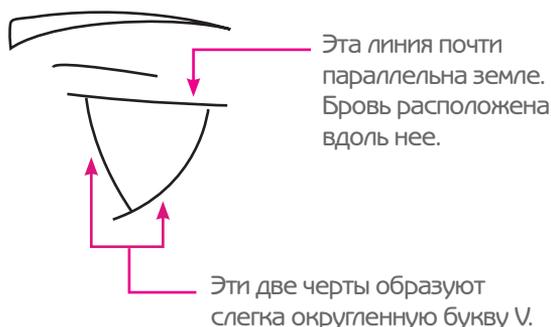
На самом деле все начинается с основы. Начальная форма (до шестого шага) определит, какими у тебя в итоге получатся глаза. Дизайн выбираешь ты.

НАРИСОВАТЬ ФОРМУ ГЛАЗ В ПРОФИЛЬ

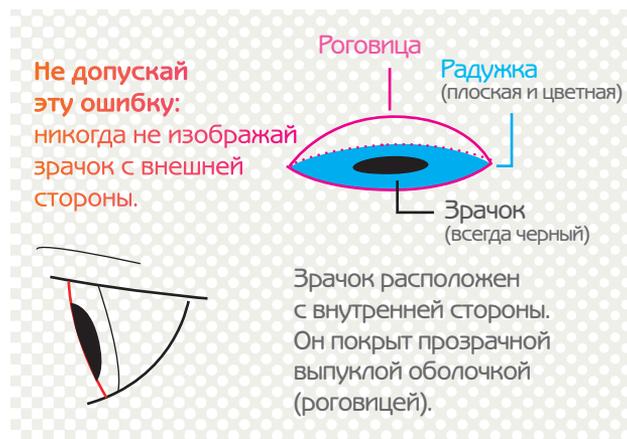
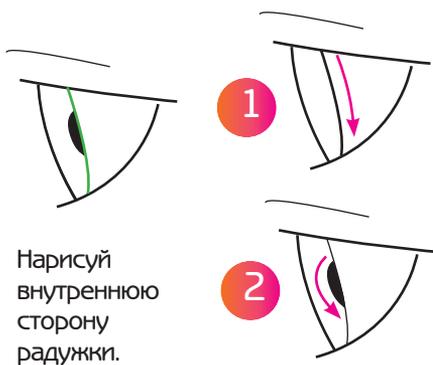
Сбоку глаз имеет треугольную форму.

Шаг 1: форма глаза

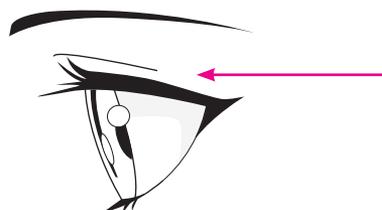
Когда голова повернута вправо, глаз расположен, как показано на рисунке ниже.



Шаг 2: зрачок и радужка



Шаг 3: детали



Добавь как можно больше ресниц на верхнюю линию контура глаза и еще немного на нижнюю.

В конце поставь блики на зрачке.

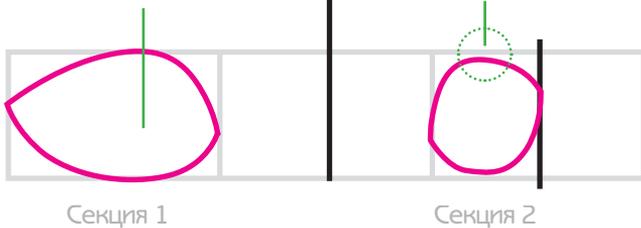
НАРИСОВАТЬ ФОРМУ ГЛАЗ В 3/4

Чтобы нарисовать вид в 3/4, нужно пройти те же шаги, что и при изображении анфас, только немного изменить параметры второго глаза.



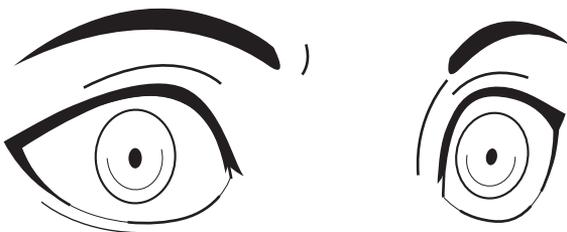
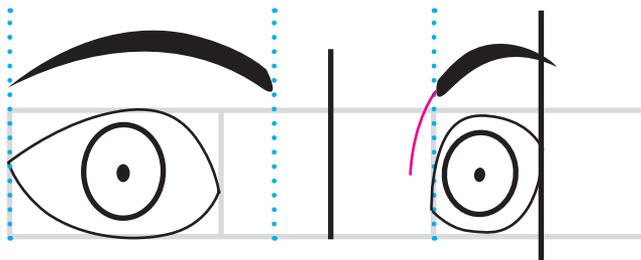
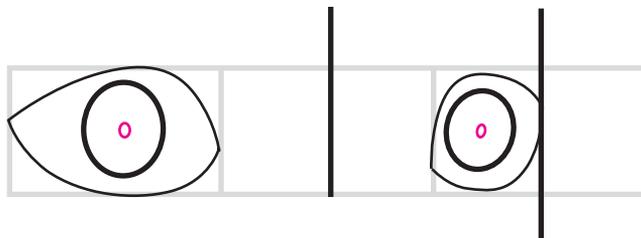
Глаз на первом плане должен изгибаться в этой точке прямоугольника.

И находится немного ниже, поскольку он расположен на заднем плане.



Секция 1

Секция 2



Шаг 1: форма глаза

Создай такие же опорные линии, как для вида анфас. Раздели третью часть пополам.

Шаг 2: форма глаз

Нарисуй контур каждого глаза в своей секции. Форма второго глаза напоминает мяч для регби. Обрати внимание на то, как он вытянут в высоту.

Шаг 3: детали глаза

Зрачок и радужка глаза на заднем плане должны быть немного меньше. Они наклонены вверх, иначе не будут сочетаться с формой глаза.

Шаг 4: брови и нос

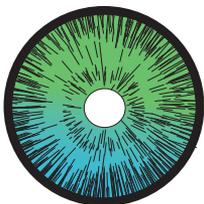
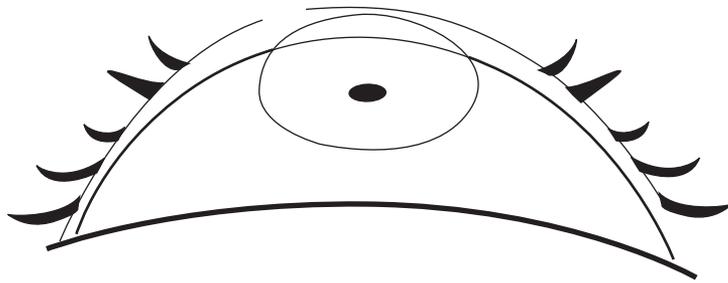
При помощи опорных линий изобрази брови. Затем добавь нос. Не рисуй его по центру. Он должен находиться как можно ближе к глазу на заднем плане. Чем дальше отворачивается голова, тем больше нос закрывает этот глаз.

Шаг 5: детали

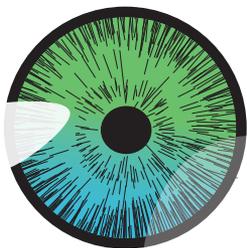
Наконец, нарисуй ресницы и блики. Если нанести черточки на уровне бровей, выражение лица станет более экспрессивным.

НАРИСОВАТЬ РАДУЖКУ И ЗРАЧОК

Сначала давай вместе изучим анатомию глаза.

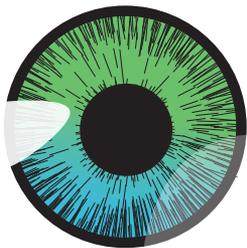


Радужка — круглая цветная часть глаза. Она плоская и покрыта прозрачной роговой оболочкой. В профиль имеет сферическую форму, выступающую из глазного яблока.

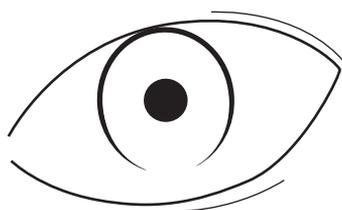


В центре радужки находится зрачок.

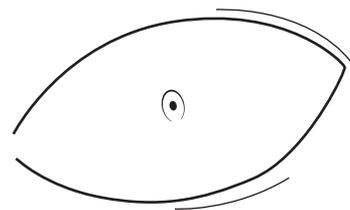
Это отверстие, которое постоянно расширяется и сужается, обеспечивая четкость зрения, словно объектив фотоаппарата, управляющий фокусом.



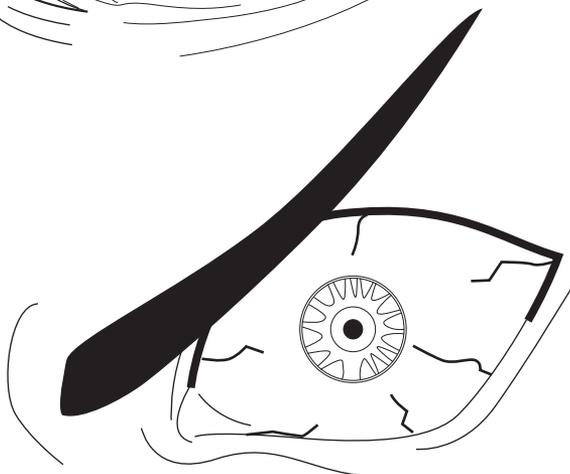
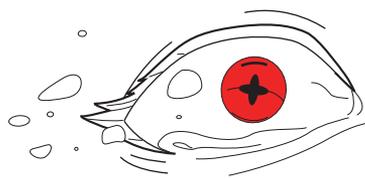
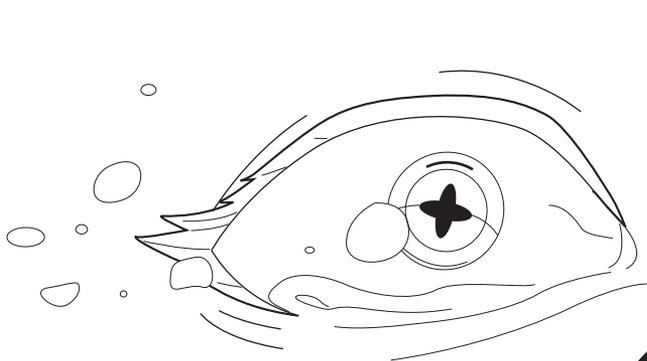
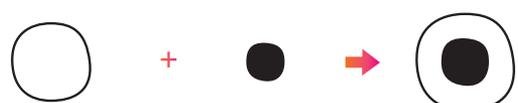
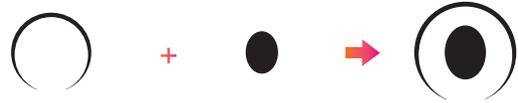
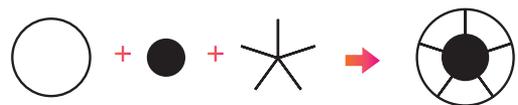
В мире манги и аниме размер меняют и радужка, и зрачок, от чего зависит выражение лица персонажа.



Обычный вид



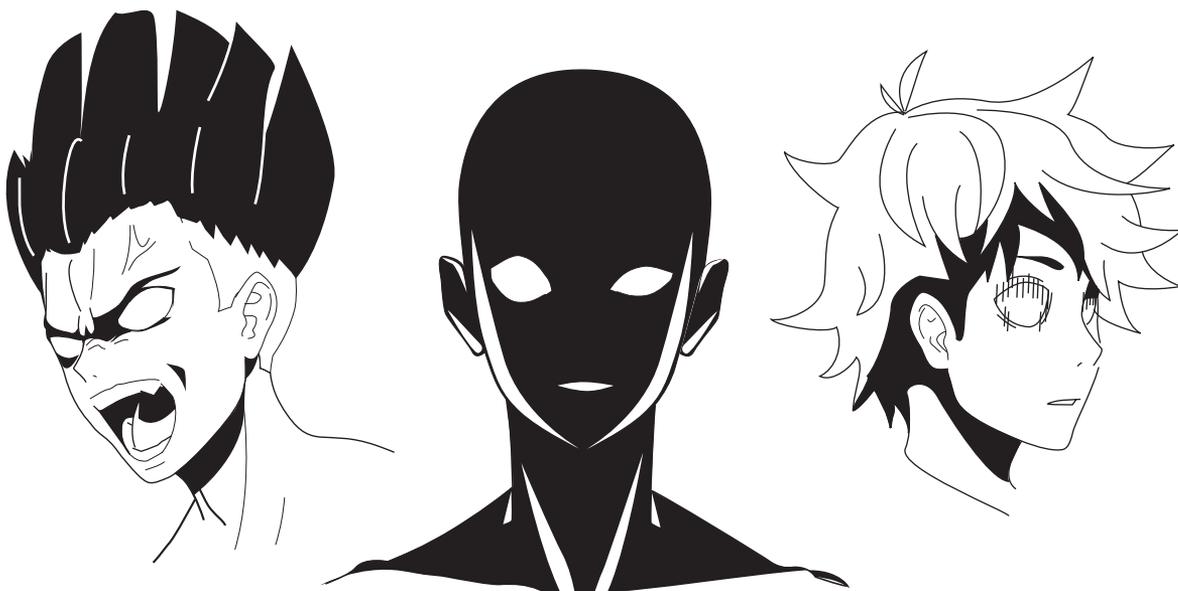
Реакция на действие



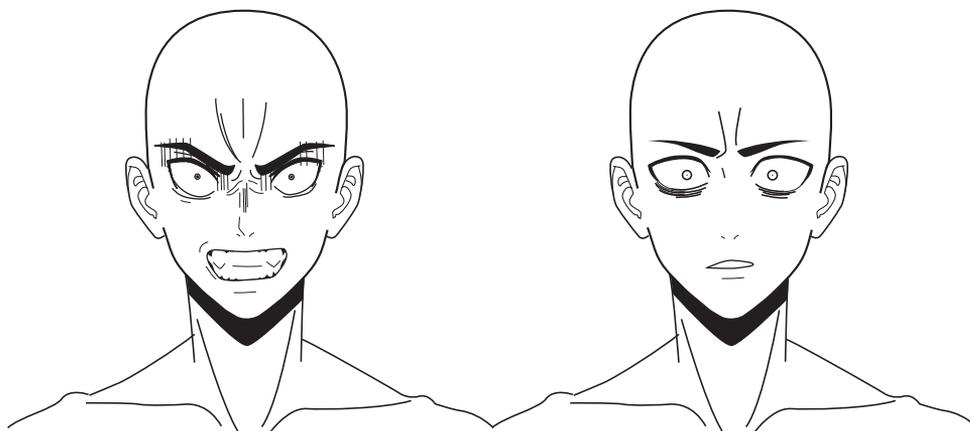
РАЗМЕР ЗРАЧКА И РАДУЖКИ

Размер радужки очень важен для дизайна, поскольку то, сколько места она занимает, заметно меняет выражение лица персонажа.

Например, глаз без зрачка и радужки может выражать разные чувства:



ярость, трансформацию или эмоциональное потрясение.

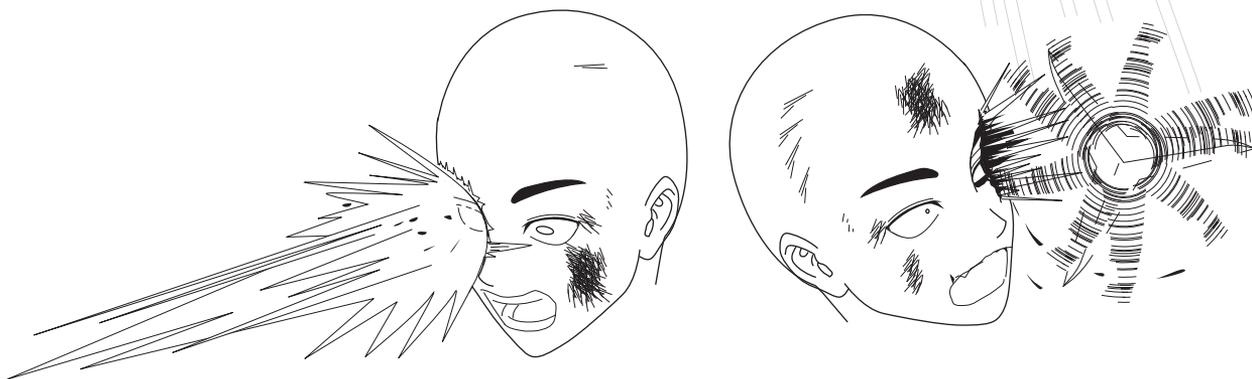


Маленький зрачок способен передать злость, удивление или страх.

ГЛАЗА/РАНЕНИЯ

Бывают разные ранения
(от самых легких до самых ужасных!)

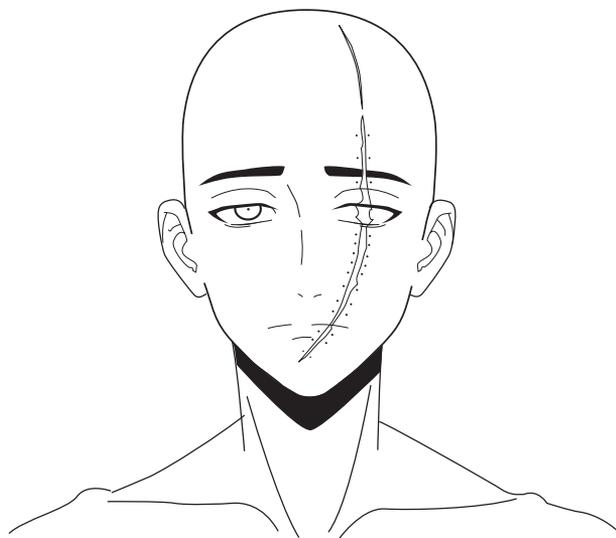
В первую очередь они представляют собой последствия внешнего воздействия. Чтобы хорошо изобразить ранение, сначала нужно решить, какой предмет стал его причиной. Коготь, меч или еще что-нибудь? Все зависит от истории, которую ты придумашь.



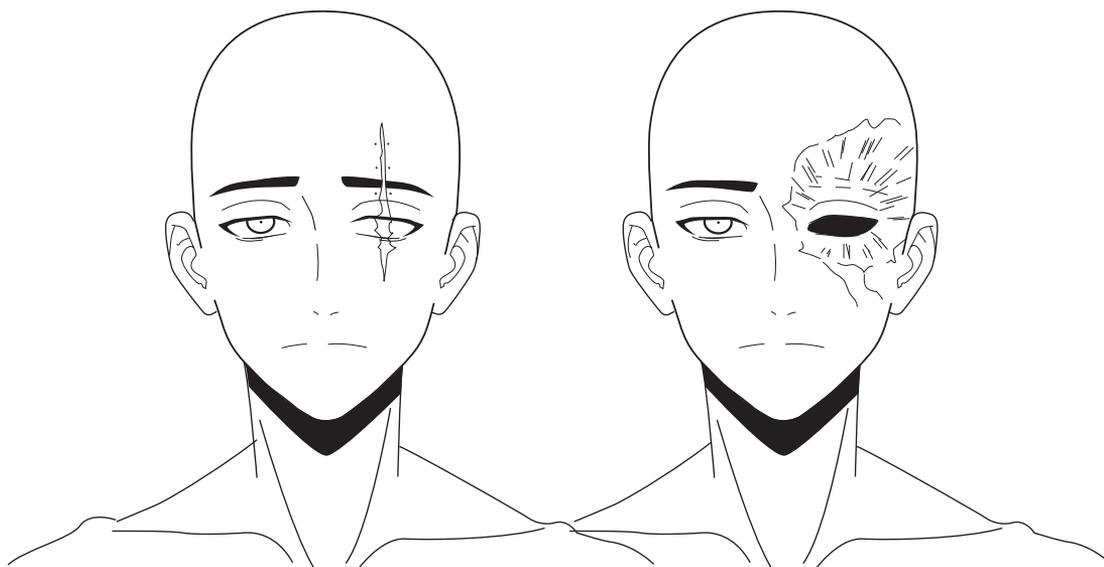
Легкое ранение придает персонажу крутости, не лишая его обаяния (приятного или, наоборот, пугающего).



Ужасное, как я его называю, ранение сильнее и заметнее. В отличие от легкого, оно сильно повреждает зрачок.

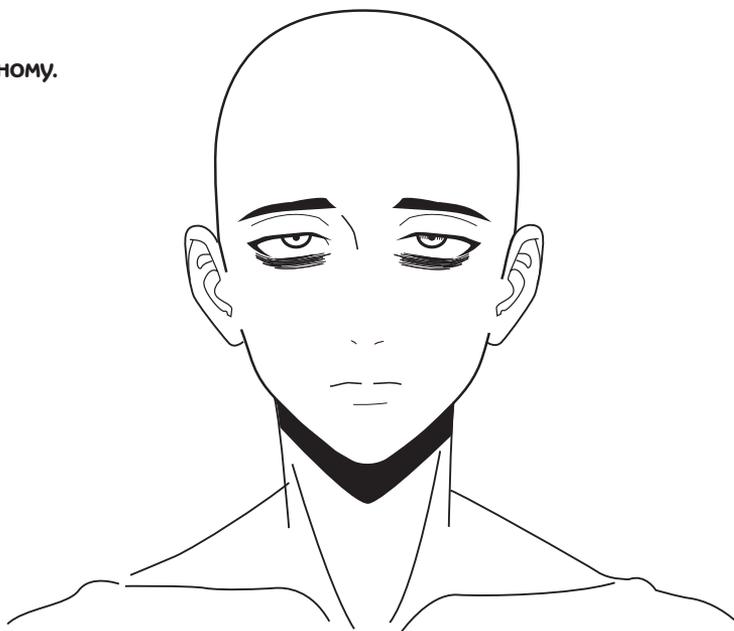


Размер ранения зависит от вреда, нанесенного герою. Он может отразиться на всем лице или только на небольшой его части.



ГЛАЗА/МЕШКИ ПОД НИМИ

Эту деталь можно использовать по-разному.



Мешки под глазами служат признаком усталости, изнурения или болезни.



Зловещие черты или усталый вид

Особая форма глаз придает зловещие или усталые черты. Например, когда веко закрывает верхнюю часть радужки, чувствуются вялость и упадок сил.

Если хочешь сделать героя пугающим или усталым, мешки под глазами — то, что нужно.