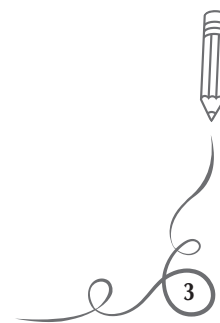
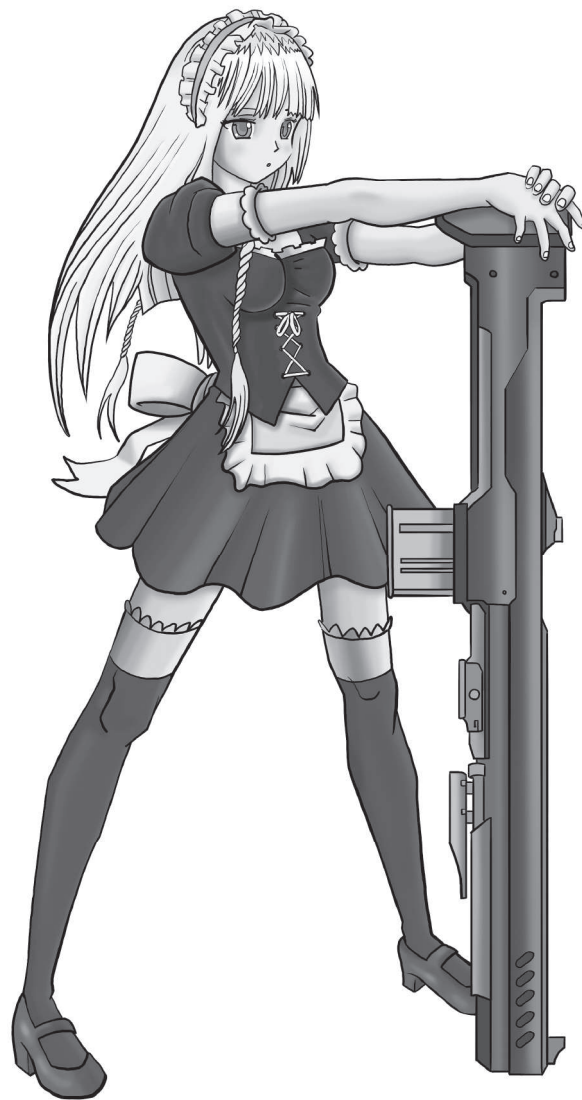


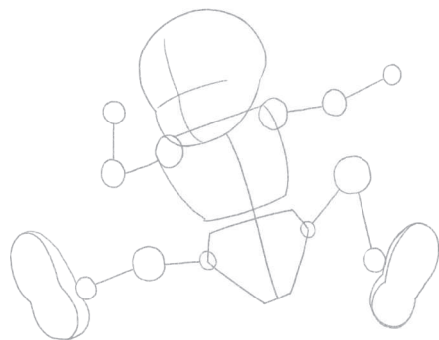
Введение

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

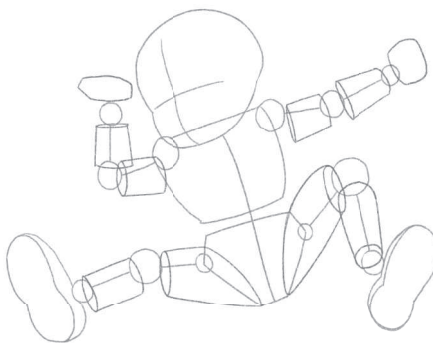
На протяжении всей книги мы также будем давать вам конкретные советы, связанные с рисованием в различных стилях – от кодомо до дзёсэй.

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

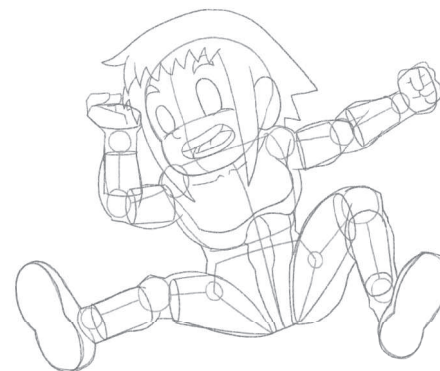




1. Базовая фигура персонажа, состоящая из простых линий.



2. Базовая фигурка обретает плоть.

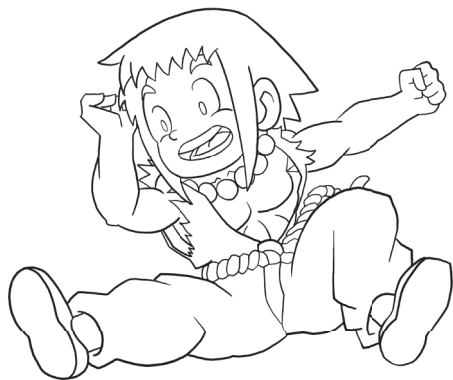


3. Завершение рисования основной массы тела персонажа и добавление дополнительных деталей.

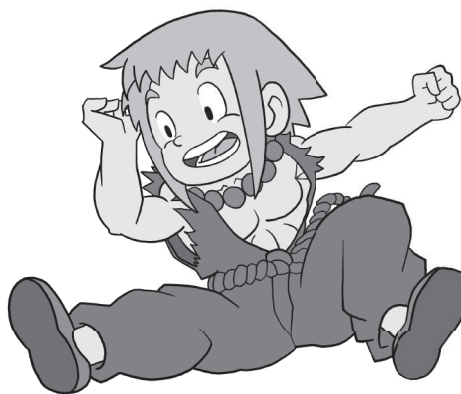


4. Изображение одежды и любых аксессуаров.

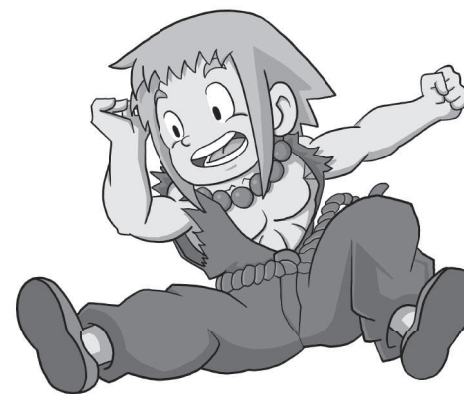




5. Этап обведения линий рисунка чернилами, на котором базовый рисунок приобретает законченный вид.



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



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



Основные инструменты

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

КАРАНДАШИ

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

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



Графитовый
карандаш

Механический
карандаш

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



ЧЕРНИЛЬНЫЕ РУЧКИ

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

Шариковая
ручка



Маркер

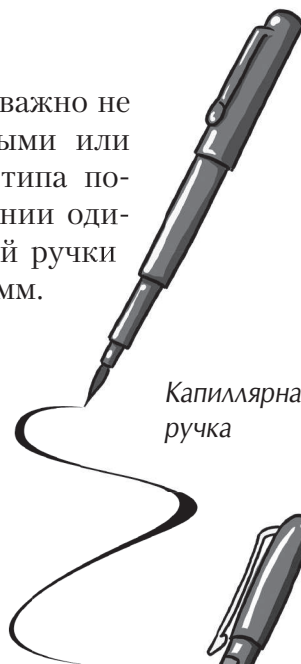
Шариковые ручки. Стандартные шариковые ручки идеально подходят для того, чтобы обвести линии вашего рисунка. Толщина стрижней ручек может быть разной, как и способ доставки чернил к шарикю. Линии качественной, пусть и более дорогой шариковой ручки выглядят лучше, да и сама такая ручка прослужит вам дольше,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

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

КАПИЛЛЯРНАЯ РУЧКА

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

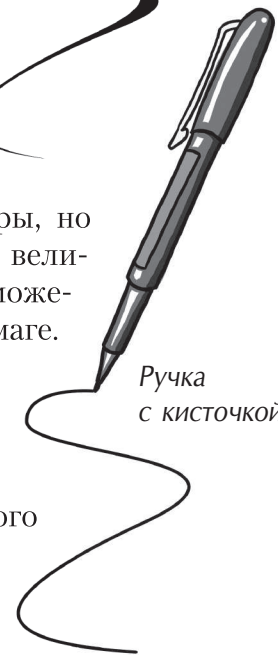
Капиллярная
ручка

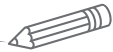


РУЧКА С КИСТОЧКОЙ

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

Ручка
с кисточкой

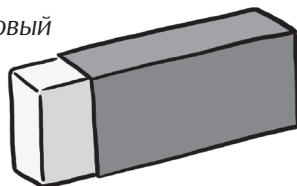




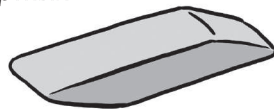
ЛАСТИКИ

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

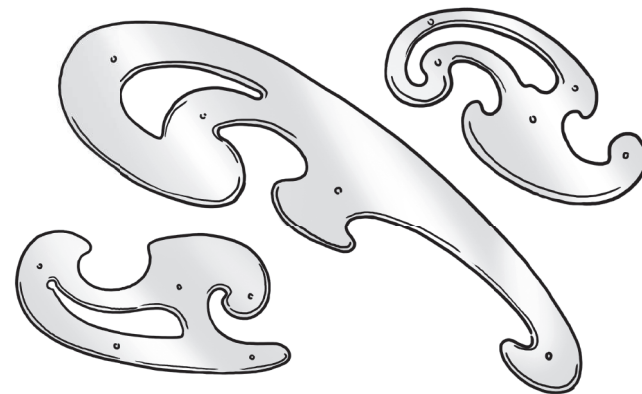
Белый виниловый ластик



Стандартный ластик



Резинка-клячка

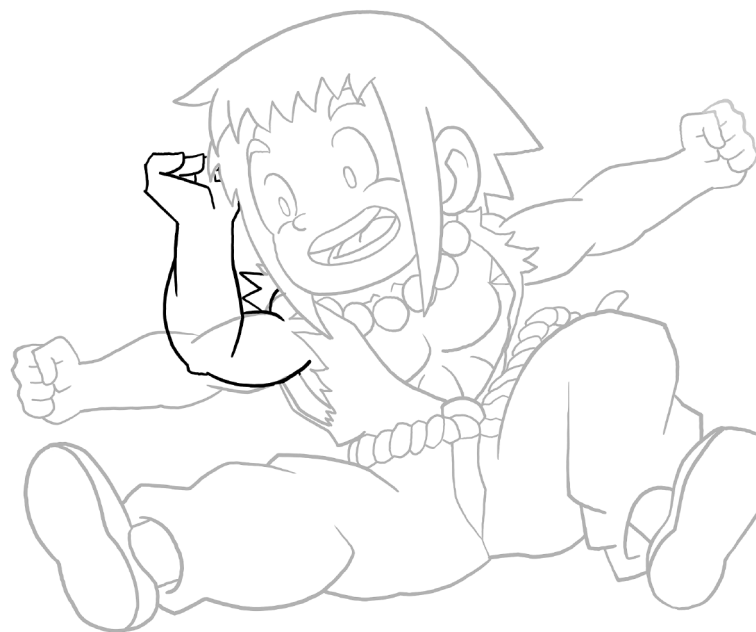


ЛЕКАЛА

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



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



Различные стили манги

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

Кодомо

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

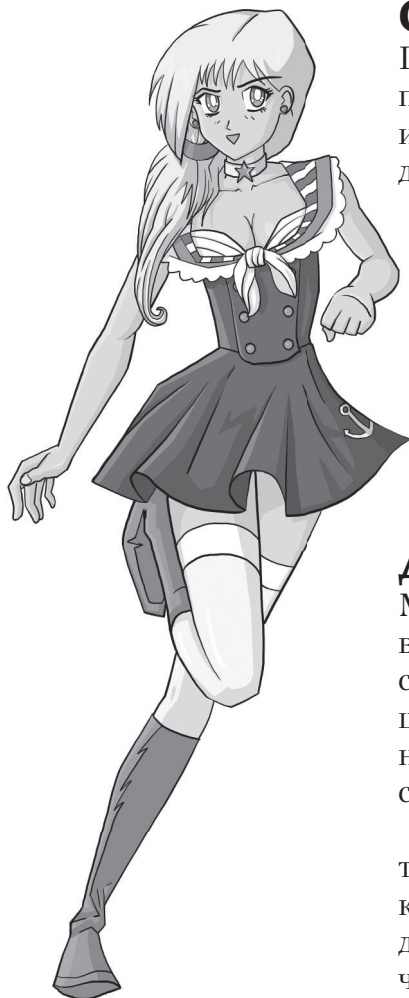
Персонажи кодомо – обычно милые животные или фигурки в стиле чиби с маленькими телами, большими головами и большими блестящими глазами.





СЁНЭН

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



СЁДЗЁ

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

ДЗЁСЭЙ

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

Дзёсэй предназначен для более возрастной целевой аудитории с более реалистичным и более графическим подходом к романтике в отношениях, чем сёдзё. Притом, что это манги для женской аудитории в возрасте 15–44 лет, удивительно, что совсем недавно контент был представлен исключительно мужскими персонажами. Вообще дзёсэй не приобрел популярности на Западе, возможно, потому, что его темы не так хорошо адаптируются для западных потребителей.

