

Содержание

<i>Об авторе</i>	9	<i>Рисование мимики</i>	53
<i>Прежде чем начать</i>	11	Пропорции черт лица анфас	54
<i>Инструменты</i>	12	Пропорции черт лица в повороте на три четверти и в профиль . . .	56
<i>Рисование персонажей в движении</i>	15	Направление головы	59
Определение пропорций	16	Рисование лиц персонажей разного возраста	60
Сводная информация о пропорциях	18	Рисование носа	62
Определение и структурирование блоков	20	Рисование глаз	66
Рисование персонажей в движении	24	Рисование глаза в профиль	69
Рисование торса	28	Разнообразие мимики	70
Рисование груди	31	Рисование бровей	71
Рисование таза	31	Рисование взгляда	74
Рисование супердеформированных персонажей	32	Рисование рта	76
Рисование животных	34	Рисование губ	78
Рисование воображаемых существ	36	Рисование бороды и усов	81
Эффекты силы и скорости	38	Рисование волос	82
Аура силы	38	Рисование коротких волос	84
Сила удара	39	Рисование длинных волос	86
Рисование кистей рук	40	Разнообразие причесок	88
Рисование рук	46	Рисование объемных волос	89
Рисование ног	48	Рисование волос в движении . . .	90
		Раскрашивание волос	91



Рисование одежды и аксессуаров . . . 93

Рисование складок	94
Рисование мужской одежды	98
Рисование одежды для верхней части тела	98
Рисование одежды для нижней части тела	100
Рисование женской одежды	102
Рисование одежды для верхней части тела	104
Рисование одежды для нижней части тела	106
Рисование одежды в движении	108
Рисование порванной одежды	109
Рисование аксессуаров	110
Рисование головных уборов	112
Рисование ушей	113
Рисование обуви	114

Лица и цвет 117

Подбор линий	118
Рисование лайнером	122
Рисование теней	124
Использование скринтонов	126
Создание цветowych участков спиртовыми маркерами	128



Рисование теней спиртовыми маркерами	130
Создание градиентов спиртовыми маркерами и маркером-блендером	132
Добавление деталей к тону кожи с помощью пастели и цветных карандашей	134
Добавление румянца	136
Рисование травм	137
Раскрашивание губ	138
Рисование колготок	139
Модуляция света	140
Использование акварельных маркеров	142
Создание законченного рисунка	144

Создание своей манги 151

Написание сценария	152
Выбор персонажей	153
Контекст	153
Характерные черты	153
Досье на персонажа	153
Придание сцене рельефности	154
Перспектива с одной точкой схода	154
Перспектива с двумя точками схода	154
Точка обзора	155
Разные планы	155
Компоновка и текст	156
Ритм и кадрирование	156
Раскадровка	156
Текст	156

Прежде чем начать

Попробуйте копировать рисунки, заниматься фан-артом просто ради удовольствия. В детстве каждый из нас изображал своих любимых героев и, упражняясь таким образом, наизусть заучивал все их черты и особенности. Мы работали над линиями, чтобы портрет получался более похожим, и старались не повторять своих ошибок. Суть обучения как раз и заключается в повторении определенных действий, чтобы весь процесс стал более уверенным и техничным. Индивидуальный стиль и оригинальность придут позже, когда вы освоите азы.

Нельзя получить идеальный рисунок с первого раза. Сначала необходимо сделать набросок. В ходе выполнения этого быстрого чернового варианта вы определите составные блоки, пропорции и особенности движения. Наметив основные линии и тени, вы получите общее представление о своей работе. Уделяйте время своему увлечению. Леонардо да Винчи не стал великим с первого штриха! Проявляйте усердие и будьте снисходительны к себе.

Не ограничивайтесь тем, что вы любите или знаете. Оставайтесь открытыми любым новым знаниям. Никогда не переставайте учиться!

Инструменты

Качество стоит денег! Новички часто совершают ошибку, приобретая необходимые принадлежности по низким ценам. Сломанные грифели, ластики, которые пачкают или рвут бумагу, — все это непременно убедит вас в том, насколько важно покупать хорошие инструменты. Используя их, вы не только получите удовольствие, но и будете рисовать быстрее и качественнее.

Специализированные магазины — настоящая сокровищница для художников. Они предоставляют широкий выбор цветов и инструментов, подходящих для работы в разных техниках. Заядлые любители найдут там все, что нужно.



Механический карандаш является многообразным. Карандаши в пластиковом корпусе легкие и экономичные. Карандаши в металлическом корпусе дороже, но они более прочные и немного тяжелее. Толщину грифеля выбирайте в зависимости от желаемой толщины линии (0,3; 0,5; 0,7; 0,9; 1,3; 2; 3,8; 5,6 мм). Грифели с твердостью Н (от англ. hard) твердые и сухие. Грифели с твердостью В (от англ. bold) мягкие, жирные, темные. Грифели с твердостью F (от англ. fine point) и НВ средние по твердости между видами Н и В. Пробуйте, чтобы выбрать грифель, который подойдет вам больше всего.



Блочный ластик позволяет стирать большие участки. Для маленьких участков подходит ластик-карандаш. Электрический ластик еще более точен и удобен для стирания мелких деталей.



Хороший цветной карандаш не должен легко ломаться; вот почему качество древесины и грифеля имеет огромное значение. Грифели, богатые пигментами, дают насыщенные цвета. Акварельные цветные карандаши просты в использовании: смочите окрашенный участок водой с помощью кисти, чтобы получить эффект акварели.



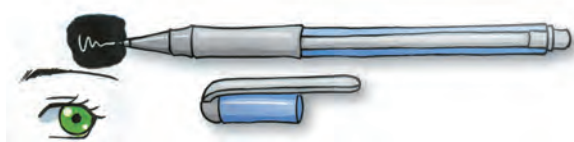
Файнлайнеры разной толщины используются для работы, требующей точности, например для прорисовки деталей или контуров.



Спиртовые маркеры создают красивые ровные области. С одной стороны у них широкий скошенный наконечник или наконечник в форме кисти, который позволяет быстро закрасить большую площадь, а с другой — тонкий или сверхтонкий наконечник для создания тонких линий.



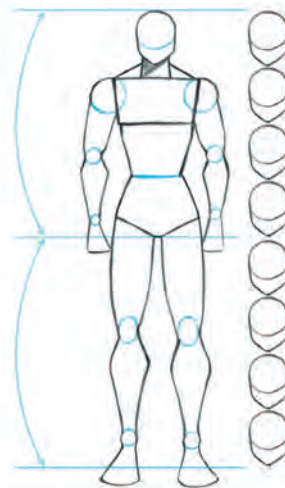
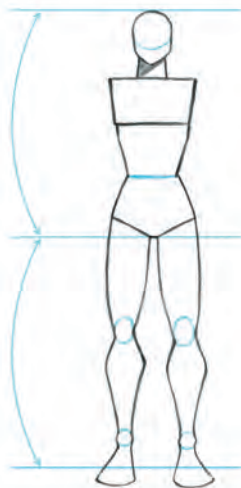
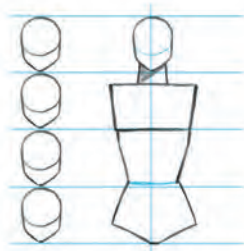
Маркеры с наконечником-кистью, перманентные или акварельные, позволяют создавать толстые и тонкие линии. Бывают маркеры, резервуар которых можно заправить чернилами или водой.



Гелевая ручка приятно скользит по бумаге. Такие ручки с непрозрачными белыми чернилами подойдут для добавления световых бликов.

Определение пропорций

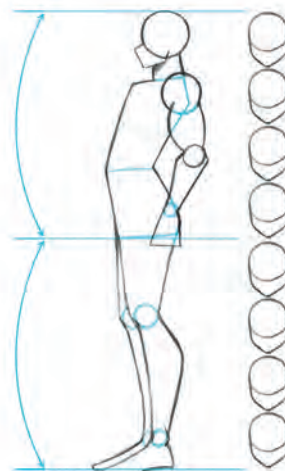
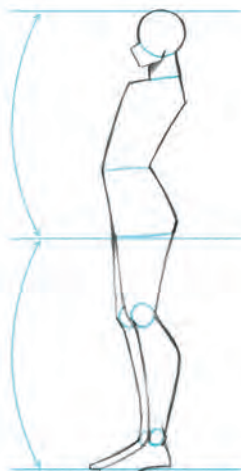
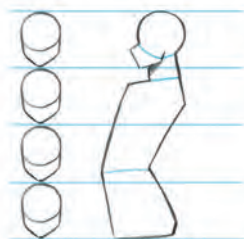
Чтобы соблюсти правильные пропорции человеческого тела, используйте в качестве единицы измерения голову.



Наметьте форму головы, продублируйте ее дважды, чтобы добраться до нижней части торса, а затем еще раз, чтобы получить таз.

Чтобы сформировать тело с головы до пят, продублируйте полученную длину «голова — таз».

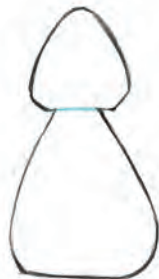
При идеальных пропорциях рост взрослого человека составляет восемь высот головы.



Для изображения вида сбоку пропорции будут такие же.

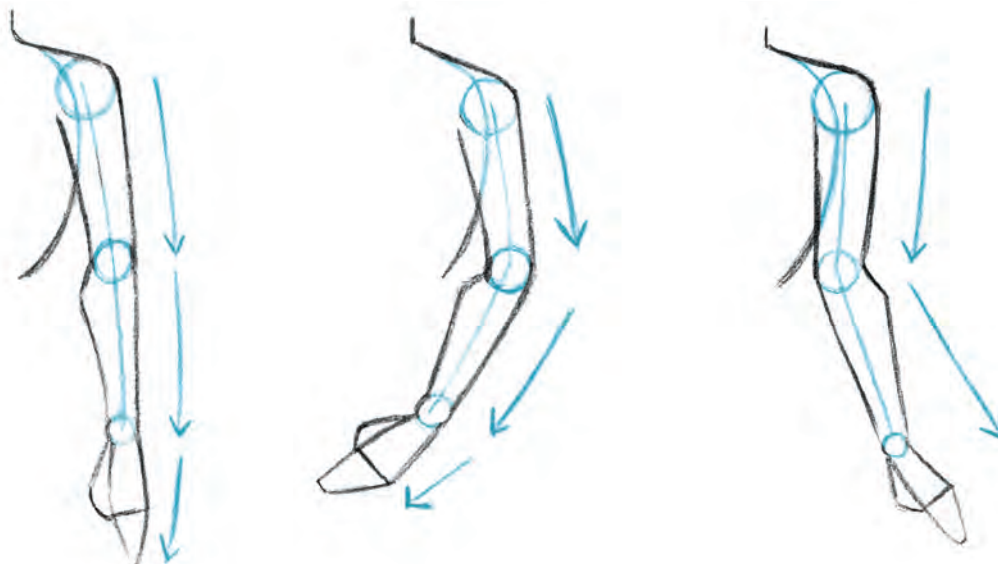
Рисование воображаемых существ

Сочетая черты разных животных или элементы, принадлежащие к разным категориям, мы получаем воображаемых существ. Такие воображаемые животные очень популярны во вселенной манги.



Не объединяйте слишком много элементов. Чтобы выглядеть эффектно, изображение воображаемого существа должно оставаться простым.

У женщин руки короче, тоньше и менее мускулистые, чем у мужчин. Главное — не сделать их слишком крупными.



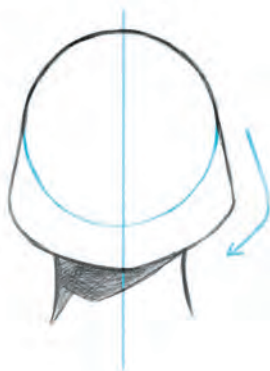
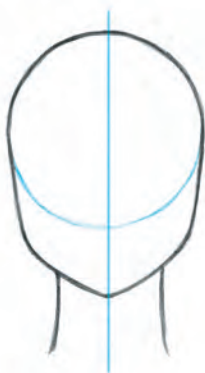
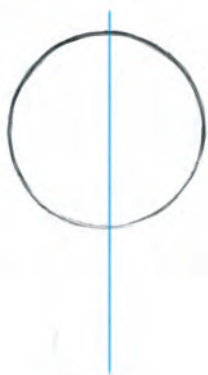
На синей линии, расположенной по центру руки и задающей ее направление, разместите кружки плечевого, локтевого и лучезапястного суставов. Затем нарисуйте руку целиком.



Существуют движения (сгибание, разгибание), которые мужчины не могут выполнять так, как женщины, из-за различий в анатомии (мышцы, кости). У женщин наружный контур руки изображается линией, имеющей более сильный и резкий прогиб в области локтя, чем у мужчин. А с внутренней стороны рука может быть разогнута в локте под углом более 180 градусов. И чем моложе героиня, тем сильнее это заметно. Данная особенность характерна также для гибких людей, например гимнастов и акробатов.

Пропорции черт лица анфас

Сначала сделайте легкий набросок черт лица. Когда они, на ваш взгляд, получатся хорошо, можете нажать на карандаш чуть сильнее и постепенно двигаться сверху вниз.



Чтобы нарисовать лицо анфас, начните с круга — головы. Для соблюдения симметрии проведите вертикальную линию, разделяющую этот круг на две равные части. Затем нарисуйте подбородок.

Форма нижней части лица — округлая, остроконечная или квадратная — придает ему определенный характер.

Направление головы

Чтобы добавить динамичности, меняйте направление головы персонажа. Представьте, что голова — это глобус. Если вы поворачиваете его в сторону, то очертания всех стран следуют в том же направлении. Элементы лица перемещаются аналогичным образом. Потренируйтесь менять направление головы персонажа и соответственно перемещать глаза, нос, рот и уши. Если вы поворачиваете голову, меняется положение осей — синих линий-ориентиров. Элементы лица, расположенные в соответствии с осями, следуют за движением, но высота, на которой находятся эти элементы, не меняется.

