

РИСУЕМ МАНГУ И АНИМЕ

ВИЗУАЛЬНЫЙ ЭКСПРЕСС-КУРС



SKETCH•BOOK
КНИГА ДЛЯ ЗАПИСЕЙ И ЗАРИСОВОК

Эта книга для тех, кто осознал привлекательность огромного и разнообразного мира манги и аниме. Для тех, кто увидел достаточно, чтобы захотеть самому стать частью этой вселенной и создавать собственные образы и истории.

Скетчбук поможет сделать самое сложное — начать свой путь. Здесь собраны простые правила и образцы. Приведено описание последовательных этапов и их логики. Тут можно найти полезные советы и объяснения часто ускользающих от взгляда новичка деталей. Получить знания, которые станут опорными точками для дальнейшего развития.

В этой книге все можно тут же попробовать. От простого повторения приведенного образца по вспомогательной подложке до самостоятельных проб в заданном стиле. Проходя уровень за уровнем, вы постепенно, почти незаметно сможете накопить очки практического опыта, раскрыть собственные возможности и обрести уверенность в своих силах.

МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ РИСОВАНИЯ

Для рисунков удобно использовать мягкие карандаши 2B и 6B. 2B — умеренно мягкий карандаш. Его рекомендуется затачивать остро, так как этим карандашом хорошо намечать тонкие линии, создавать контуры или делать легкую штриховку. 6B — очень мягкий карандаш. Затачивается так, чтобы его грифель был чуть скругленным.

Ластик лучше разрезать на две половинки по диагонали, чтобы использовать дополнительные возможности разных его углов.

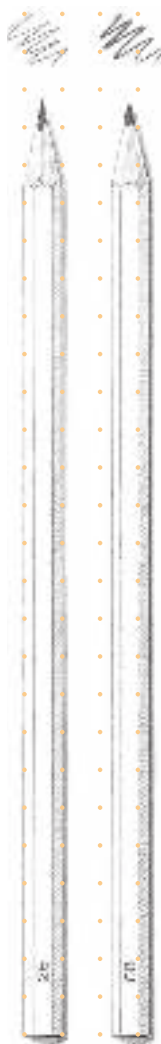
Обычное стирание деталей

Активное стирание изображения

Каждый угол ластика имеет свое назначение.



Стирание или проработка тонких светлых штрихов



Вы научитесь видеть в любимых произведениях мастерство создателей. Сможете понимать и использовать художественные принципы и приемы, которыми раньше только восхищались. Вы станете учиться у лучших из лучших мастеров, превращая их достижения в свой опыт.

Создание манги и аниме, как и любое другое стоящее занятие, требует времени и усилий, труда и размышлений, способности узнавать новое и постоянно меняться. Это путь к обретению творческой свободы.

Творческая свобода позволяет найти собственный графический стиль, овладеть мастерством рассказывать истории, продолжения которых будут ждать читатели. Это принесет огромное удовольствие вам и позволит смело делиться своим искусством с другими.

Это большой путь, у которого нет конца, но есть начало — наша скромная книга с простыми советами и возможностью немедленно приступить к созданию ваших собственных манги и аниме.

Чтобы добиться выразительного контура, проработать тонкие детали или просто создать контрастное изображение, надо использовать инструменты, дающие плотную черную линию.

Важно, чтобы ручку и карандаш было удобно носить с собой.

Большинство современных инструментов дают очень длинные непрерывные линии.

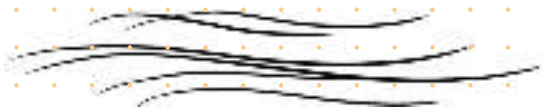
Некоторые современные ручки позволяют силой нажатия менять толщину штриха.



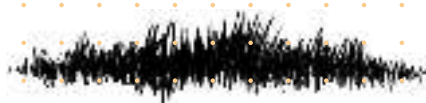
ВАРИАНТЫ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ЛИНИЙ

В манге используют множество разнообразных линий, штриховок и фактур. Ими можно передать особенности объекта, характер персонажа, смысл и атмосферу сюжета, подчеркнуть графический стиль автора.

Для аниме характерны лаконичные линии. Такие простые линии позволяют разным художникам, работающим над одним проектом, быстро создавать большое количество рисунков в одном стиле.



Гладкие линии
с переменной толщиной



Фактурная линия из густых
поперечных штрихов



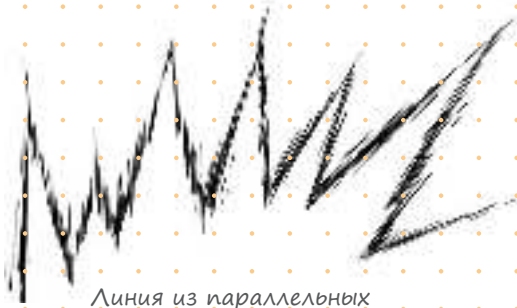
Фактурная линия
из продольных штрихов



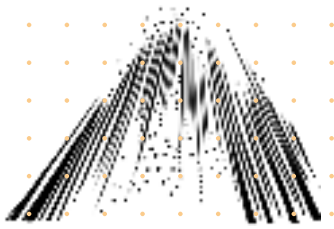
Линия из точек,
продолженных штрихами



Линия из коротких поперечных
штрихов



Линия из параллельных
штрихов

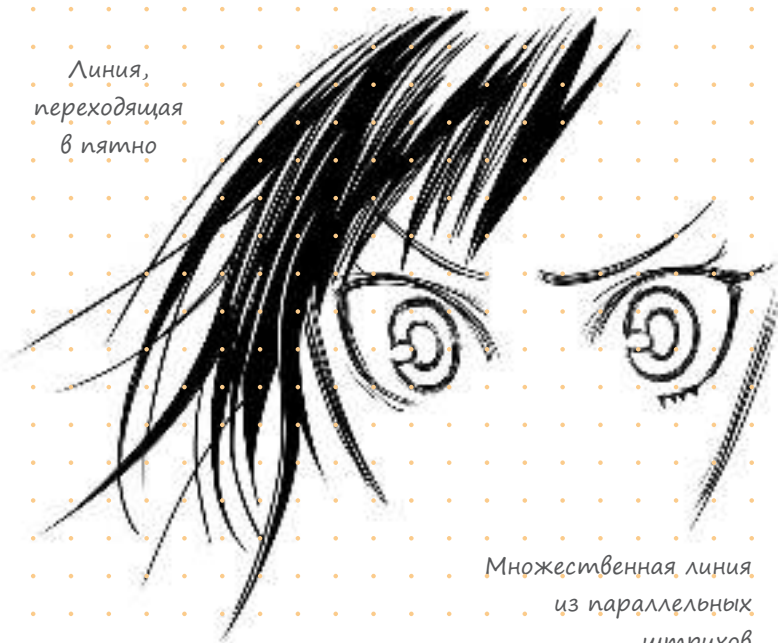


*Сходящиеся линии
и фактура из точек*



Пересекающиеся сходящиеся линии

Линия,
переходящая
в пятно



Множественная линия
из параллельных
штрихов

КАК СОЗДАВАТЬ МАНГУ

Создание манги — это сложный, но очень увлекательный процесс. Стоит хотя бы раз пройти его самостоятельно от начала до конца.



1. РЕШИТЬ, КАКАЯ БУДЕТ ИСТОРИЯ

Определитесь с идеей и жанром. Придумайте яркие моменты истории.



2. ПРИДУМАТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ И СДЕЛАТЬ ЭСКИЗЫ-КОНЦЕПТЫ

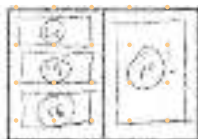
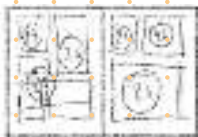
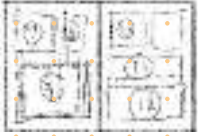
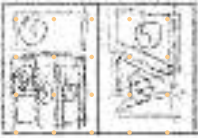
Кратко опишите характер и внешность персонажей, сделайте наброски их внешности.



3. НАПИСАТЬ СЦЕНАРИЙ

Представьте, как персонажи станут действовать. Запишите сюжет, разбивая его на отдельные яркие ситуации. Для удобства пронумеруйте их.

Удачная манга —
лучшая основа для создания аниме.



4. РАСПРЕДЕЛИТЬ ИСТОРИЮ ПО СТРАНИЦАМ (РАСКАДРОВКА)

Расположите пронумерованные эпизоды на маленьких эскизах страниц. В чуть большем размере сделайте эскизы композиций внутри кадров.

Когда создают аниме, вместо страниц, в раскадровке рисуют ключевые кадры.



5. СДЕЛАТЬ ПРИБЛИЗИТЕЛЬНЫЕ ЭСКИЗЫ

Перенесите композицию из раскадровки на листы рабочего размера. Профессиональные мангаки часто рисуют в большем масштабе.

6. ПРОРАБОТАТЬ ЭСКИЗ

Сделайте подробный карандашный рисунок каждой из страниц.



7. ОТРИСОВАТЬ КОНТУР (ЛАЙН)

Перенесите карандашный эскиз на новый чистый лист. Затем аккуратно прорисуйте контуры черной линией.

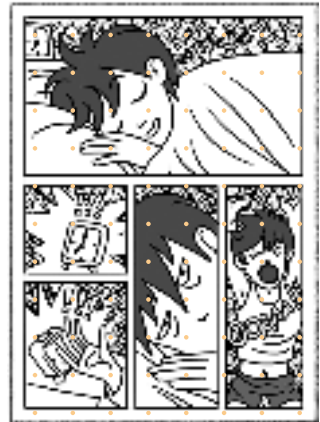
На этом этапе стоит запланировать все надписи.

Если вы предпочитаете цифровую графику, отсканируйте эскизы и прорисуйте контуры в выбранной программе.



8-А. ЗАПОЛНИТЬ ТОНОМ ПЛОСКОСТИ

Закрасьте темным тоном нужные части рисунка. Кроме плоских заливок, можно делать тональные переходы, создавать фактуры, более светлым тоном добавлять детали.



8-Б. ИЛИ НАЛОЖИТЬ СКРИНТОН (ФАКТУРНОЕ ЗАПОЛНЕНИЕ)

В черно-белой манге часто применяется тонировка растровыми сетками (скринтонами). Из прозрачных листов, на которых напечатаны точки, линии или небольшие рисунки, вырезают подходящий силуэт и, прижав к нужному месту, оттискивают клейкую краску на бумагу с рисунком.

В программах для рисования манги есть готовые заливки и кисти со скринтонами.



9. ДОБАВИТЬ СВЕТЛЫЕ ДЕТАЛИ И УТОЧНИТЬ ЛИНИИ

Поверх темных силуэтов прорисуйте светлые штрихи и детали.

Белыми линиями можно поправить и уточнить основной рисунок.



10. ВНЕСТИ ПОСЛЕДНИЕ ИЗМЕНЕНИЯ

Проверьте, не забыли ли вы какие-нибудь детали. Добавьте необходимые мелочи, подправьте лица и уточните тон. Обязательно проверьте правильность всех текстов.

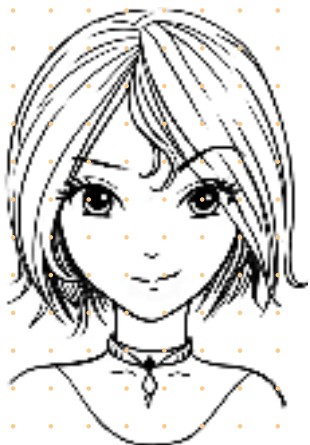


11. СОБРАТЬ И НАПЕЧАТАТЬ ОБРАЗЕЦ МАНГИ

Можно собрать оригиналы ваших рисунков в единственный авторский экземпляр манги, но лучше все отсканировать и напечатать небольшой тираж. Тогда своей мангой можно поделиться с друзьями или послать на рассмотрение в издательство.

ТИПАЖИ ПЕРСОНАЖЕЙ МАНГИ И АНИМЕ

Внешность персонажа позволяет сразу понять его характер, реакции и действия по ходу сюжета. Выразительный облик можно собрать из важных элементов: формы лица; размера, формы и цвета глаз; особой прически и цвета волос.



РЕШИТЕЛЬНАЯ ГЕРОИНЯ

Короткая прическа говорит об энергии и решительности. Большие внимательные глаза, приподнятая бровь и полуулыбка — признаки активного размышления.



МИЛАЯ ПОДРУЖКА

Приятный характер выражается в округлой пластике форм, расслабленном выражении лица и открытом взгляде. Легкий беспорядок в волосах и бантик добавляют легкомысленности.



ЗЛЮКА

Нахмуренные брови и точки суженных зрачков создают впечатление пронзительного взгляда.

Волосы плотно охватывают лицо. Приподнятые плечи передают общую собранность фигуры и напряжение тела.

Собирайте собственную коллекцию интересных типажей из понравившихся вам книг манги и аниме. Важно делать с них наброски — так изучение станет активным.



ТИХИЙ ШКОЛЬНИК

Округлое лицо указывает на юный возраст и спокойный характер.

Очки делают взгляд более выразительным и говорят о любви к чтению. Гладкие, слегка растрепанные волосы — признак скромности.



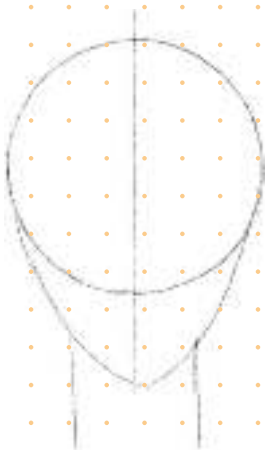
ЭФФЕКТНЫЙ АНТИГЕРОЙ

Угловатое лицо указывает на резкий характер. Злость читается в сочетании сузившихся глаз и изогнутых бровей. Подчеркнуто острые зубы превращают улыбку в агрессивную ухмылку. Прическа с хвостом и длинными прядями добавляет бунтарской привлекательности.

Дорисуйте несколько персонажей, привлекив ваше внимание.
Запишите, как их внешний вид связан с характером.

РОМАНТИЧЕСКИЙ КРАСАВЧИК. ЭТАПЫ РИСОВАНИЯ ГОЛОВЫ АНФАС

Фронтальное положение (анфас) — наиболее распространенный и самый простой вариант изображения головы в манге и аниме.



Начните с круглой основы и силуэта нижней части лица. Снизу обозначьте линии шеи. Вертикальная ось поможет контролировать симметрию элементов.

Начальные стадии рисунка старайтесь делать как можно светлее.



Наметьте изогнутую вниз линию глаз, положение носа и рта. Ориентируясь на них, обозначьте линию расположения ушей. Край шапки волос должен отступать от силуэта головы. Низ шеи можно ограничить линиями воротника.



Обозначьте положение крупных элементов — глаз и прядей волос. Пока линий мало, уточните их положение и форму.

Сложные формы стоит рисовать постепенно. Нужное положение объекта и его пропорции легче найти на условном рисунке из нескольких линий. Следующий этап — самые крупные элементы. Они подскажут, где будут располагаться мелкие детали.



Прорисуйте глаза и мелкие пряди волос. Волосы лучше рисовать от центра к краю, тогда их линии будут естественным образом формировать острые концы прядей.

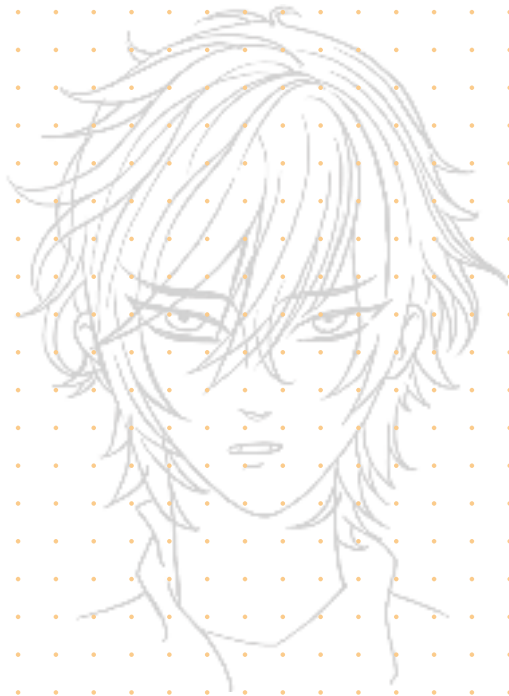


Уточните детали.
Осветлите предварительный эскиз ластиком и тонким карандашом прорисуйте окончательные линии.



Еще раз осветлите подготовительный рисунок при помощи ластика или резинки-клячки и прорисуйте окончательные черные линии пером, тушью, линером или черной гелевой ручкой.

Размер рисунка должен быть таким, чтобы вам было комфортно изображать не только крупные, но и мелкие детали.



Прорисовка поверх
подготовительного наброска —
это возможность добиться
совершенства линий.

