

МАНГА

ПОЛНЫЙ КУРС ПО РИСОВАНИЮ



- все о стилях и жанрах манги
- пошаговые уроки по рисованию персонажей
- советы по созданию собственного комикса

ОТ ЧИСТОГО ЛИСТА
ДО ГОТОВОГО КОМИКСА

МАНГА

**ПОЛНЫЙ КУРС
ПО РИСОВАНИЮ**

МАНГА

ПОЛНЫЙ КУРС
ПО РИСОВАНИЮ

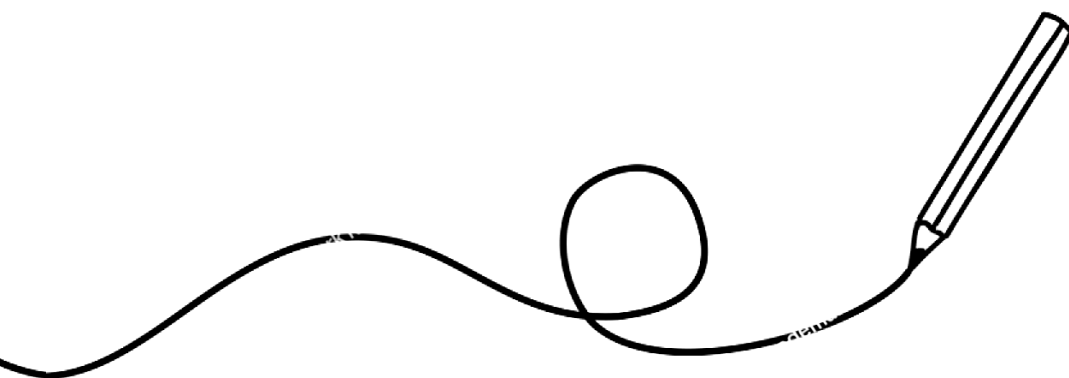


ОТ ЧИСТОГО ЛИСТА
ДО ГОТОВОГО КОМИКСА

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	4
Глава 1. Мир манги и манга в мире	7
Прототипы и родственники	8
Последние десятилетия	15
Глава 2. Знакомство: как устроена манга	21
Виды, жанры, стили	22
Особенности повествования	26

Глава 3. Общие правила. Рисование мужских персонажей	31
Рисуем голову! Чью? Пока неважно!	32
Пропорции мужской фигуры и не только	54
Глава 4. Женские персонажи	63
«Мы же девочки»: особенности рисования лиц и причесок	64
Рисование женской фигуры	72
Глава 5. Работа с эмоциями	79
Нейтральные и положительные эмоции	80
Отрицательные эмоции	86
Специальные символы	94
Глава 6. Перспектива и пространство: самое главное	103
Что такое перспектива и что с ней делать	104
Фигура в пространстве	110
Глава 7. Моя собственная манга	115
С чего начать?	116
Вы в кадре! Основные советы	120



ВВЕДЕНИЕ

Что такое манга? И какова история этого явления?

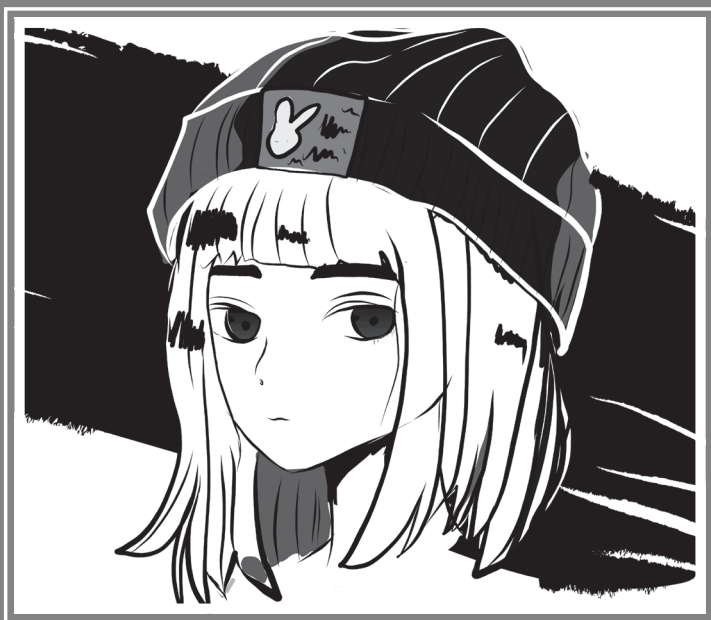
Ответы на эти вопросы на первый взгляд будут предельно просты: манга – это японские комиксы, истории в картинках. Наибольшую популярность этот вид искусства приобретает после Второй мировой войны. Многие относятся к манге пренебрежительно, считая ее одновременно и недокнигой, и недоживописью: мол, это развлечение для недалеких людей, не способных читать серьезную литературу и равнодушных к классическому искусству! Но если попробовать взглянуть на мангу без предубеждения, все окажется не так уж просто. Конечно, в этом жанре, как и в любом другом, есть качественные и некачественные продукты. Но его лучшие образцы вполне могут соперничать с книгами и картинами. Манга может напомнить, «что такое хорошо и что такое плохо», рассказать о традиционной культуре, обычаях, поведать захватывающий сюжет как из реальной жизни, так и из области фантастики. А рисунки для нее часто создают профессиональные и талантливые художники, превращая их в настоящие произведения искусства!



Можно ли сказать, что искусство манги очень молодо? С одной стороны, да, история манги, которую мы знаем, насчитывает менее ста лет, и многие утверждают, что это всего лишь подражание американским комиксам. С другой – истоки этого искусства можно найти в глубокой древности. Изображения, состоящие из отдельных эпизодов, встречались в раннесредневековом Китае и в Древней Руси, в государствах Арабского Востока и у коренных жителей Америки. А если вспомнить древнегреческие и римские рельефы для украшения саркофагов и храмов, на которых представлена какая-то последовательно разворачивающаяся история? Получается, что подобные приемы были известны людям с глубокой древности.

Для кого создается манга? Для всех. Существует множество видов и жанров, в которых каждый – от маленького ребенка до его бабушки и дедушки – найдет что-то интересное. И об этих разновидностях мы обязательно поговорим. Кстати, посвящена наша книга не столько истории манги, сколько приемам ее создания. Прочитав ее, вы сможете создать персонажа манги и поселить его в специально для него предназначенном пространстве! Давайте начнем.

Г Л А В А 1



**МИР МАНГИ
И МАНГА
В МИРЕ**

ПРОТОТИПЫ И РОДСТВЕННИКИ

Перед вами несколько примеров того, как в разных культурах и в разное время какие-либо истории были представлены в виде последовательных изображений. Подвиги римских полководцев и императоров, жития святых и деяния религиозных подвижников, танцы японских красавиц...

В Японии длинные свитки с живописным отображением какой-либо истории были известны с XII столетия. Например, творчество монаха Коба Седзё, который создавал серии юмористических картинок на бумажных полосах.

Знаменитый японский художник XVIII–XIX столетия Кацусика Хокусай, работу которого вы здесь видите, считается одним из родоначальников манги как отдельного вида искусства. И к его творчеству мы еще вернемся!

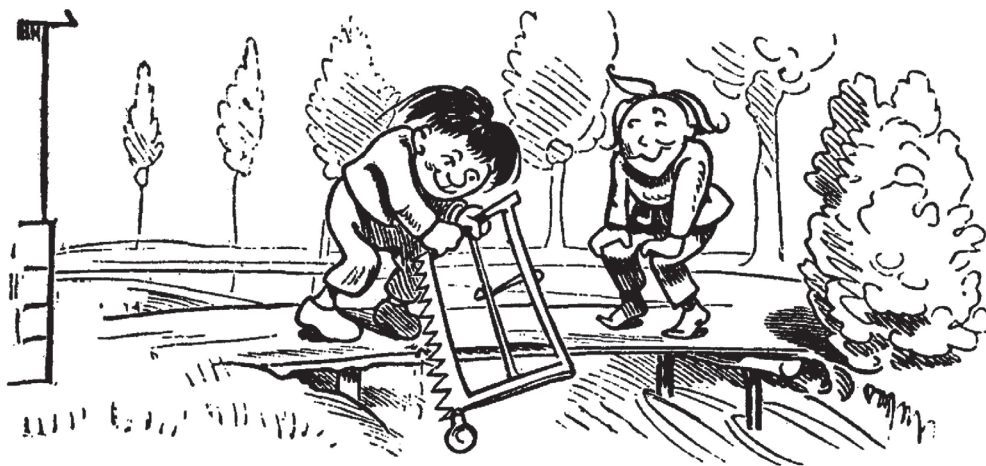
Во второй половине XIX века Япония, которая всегда была закрытой страной, выходит на международную арену благодаря прогрессивному императору Мэйдзи и тому интересу, который проявляли американцы и европейцы к загадочной Японии. И в японской культуре появляются черты, заимствованные из Европы, – например, серии газетных иллюстраций, отражающих громкие судебные процессы. Ведь фотография тогда еще не была широко распространена.



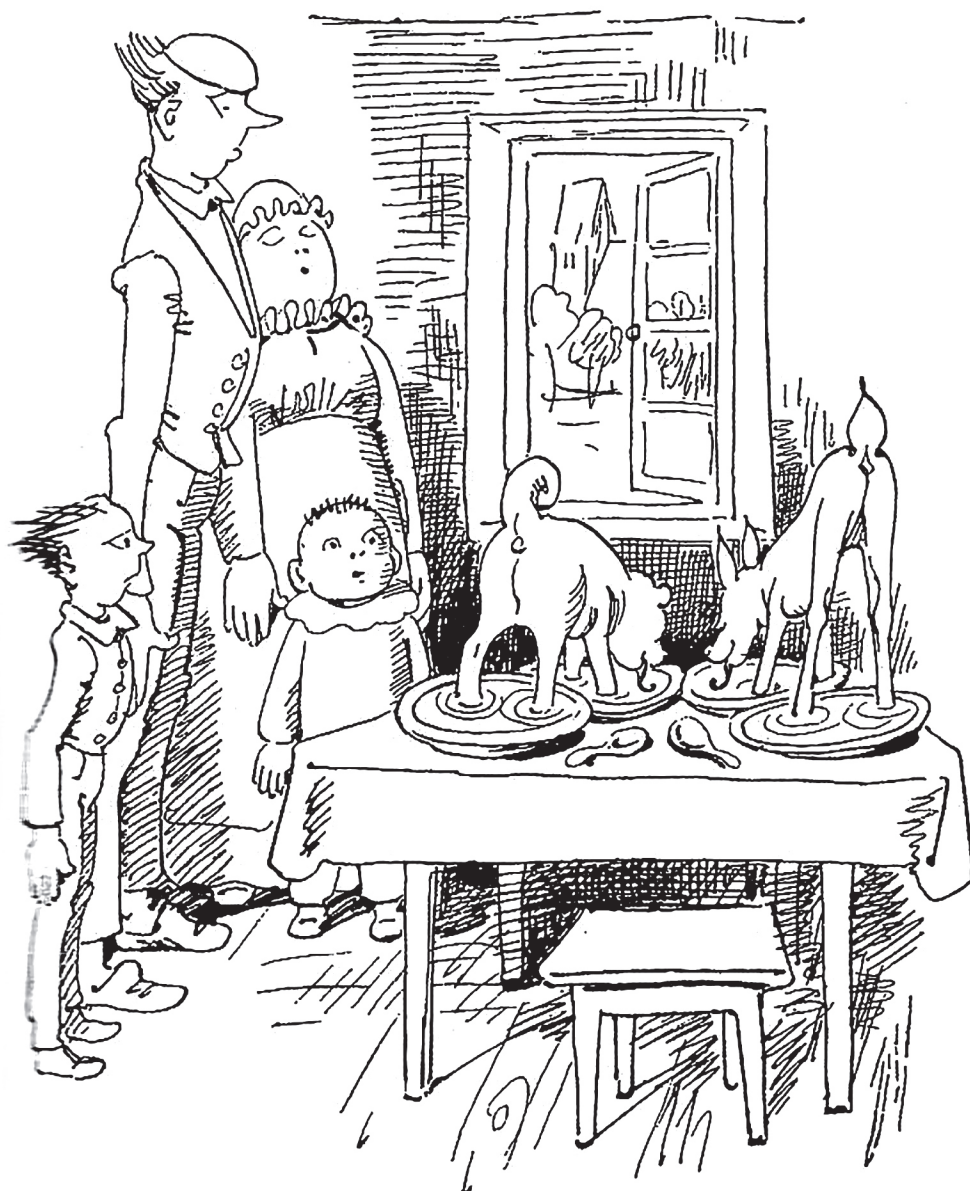
Кацусика Хokusай. Танцующие фигуры.
Первая половина XIX века

В европейских странах и в США истории в картинках были широко распространены с девятнадцатого столетия, но первые подобные произведения, так же как и в Японии, были известны гораздо раньше. Вспомните изображения сцен Священного Писания в средневековых соборах: они играли роль «Библии для бедных», рассказывая и растолковывая неграмотным прихожанам сакральные сюжеты. А с восемнадцатого столетия появляется все больше и больше иллюстрированной развлекательной продукции как для взрослых, так и для детей. Это могли быть серии картин или гравюр – например, такие создавал известный британский художник Уильям Хогарт. А могли быть просто листы, разделенные на небольшие квадратные или прямоугольные кадры с картинками и подписями.

Одним из отцов комикса считается немецкий поэт и художник Генрих Христиан Буш, создавший иллюстрированные стихотворения «Плих и Плюх» о проделках двух щенков и «Макс и Мориц» о двух нерадивых школьниках. Ну а расцвет комикса – и европейского, и американского, и японского – начинается уже в XX столетии.



Вильгельм Буш. Макс и Мориц пилят мост.
Вторая половина XIX века



Вильгельм Буш. Плих и Плюх съедают хозяйский обед.
Вторая половина XIX века

В Японии в XIX веке появилось интересное произведение, благодаря которому впервые было использовано слово «манга». Это так называемая Манга Хокусая – пятнадцать томов, созданных знаменитым японским художником и состоящих из рисунков, на которых представлены сценки из жизни разных сословий, а также всевозможные практические рекомендации (например, приемы рукопашного боя). Что означает слово «манга»? Приблизительно его можно перевести как «свободные рисунки», «причудливые изображения», «всеобъемлющие», «разнообразные». Вообще для японского искусства всегда были важнее смысл, настроение, идея, а не форма. Но отдельным популярным жанром манга тогда еще не была.

На рубеже XIX и XX веков приемы манги использовались, например, в японских военных плакатах, призывающих к борьбе с врагами и самоотверженности.

В XX веке комиксы во всем мире перестают быть исключительно легким, развлекательным произведением (а ведь слово «комикс» – от английского comic, «смешной», появилось именно потому, что первые образцы были чисто юмористическими!). Появляются комиксы-детективы, комиксы-ужастики, фантастические комиксы, комиксы о приключениях супергероев и так далее.

В Соединенных Штатах 1930–1950-е годы принято называть золотым веком комиксов. Почему так получилось? Есть интересная теория: чем сложнее обстановка в мире, тем больше в массовой культуре появляется персонажей с уникальными способностями, которые спасают слабых, обездоленных и борются с мировым злом. Ведь, например, знаменитый Супермен родился совсем не 15–20 лет назад, как некоторые думают, – первые комиксы о нем появились в 1938 году, когда призрак Второй мировой уже вовсю угрожал миру.



Страница из «Манги Хокусая». XIX век

В Японии очередной расцвет историй в картинках наступает после войны. Японские художники во многом ориентировались на американские образцы, которые ввозили в страну солдаты армии США. Именно в это время манга и становится примерно такой, какой мы знаем ее сейчас.

Манга военного времени часто бывала пропагандистской: рассказы о героизме воинов (не только современных, но и легендарных), иллюстрированные истории побед японской армии. А после того как Япония потерпела поражение, появились новые виды манги, предназначенные в основном для того, чтобы отвлечься от тяжелых мыслей: приключения, фантастика, любовные истории. В историю вошло имя художника Осаму Тэдзуки, который в 1947 году создал мангу для детей «Новый остров сокровищ», имевшую бешеный успех. Тэдзуки стал считаться одним из отцов-основателей современной манги. Именно благодаря ему слово «мангака» приобрело уважительный оттенок.

Мангака – это не просто «тот, кто рисует комиксы». Зачастую мангака сам продумывает сюжет, пишет сценарий, создает характеры, внешность, историю персонажей и воплощает все это на бумаге. Иногда мангака собирает целую команду, работающую над концепцией и созданием комикса, но это бывает далеко не всегда. А с учетом того, что мангака, сотрудничающий с каким-либо журналом, обязан выдавать каждую неделю определенное количество рисованных страниц, получается, что это работа не только творческая, но и очень ответственная!

ПОСЛЕДНИЕ ДЕСЯТИЛЕТИЯ

Благодаря таким художникам-мангакам, как Осаму Тэдзука, Матико Хасэгава, Мицутэру Ёкояма, были заложены основные каноны и правила классической манги: как располагать отдельные кадры на странице, как отображать эмоции персонажей, как преподнести их историю. Эти стандарты существуют по сей день. Не будем забывать, что если, например, в кино или в литературе биографию персонажа можно показать или подробно описать, то в жанре манги эти возможности очень ограничены. И многое зависит от таланта художника, от его способности передать сложные оттенки чувств и характеров средствами графики. Да, кстати, бóльшая часть манги черно-белая. Цветные изображения встречаются гораздо реже.

С 1950-х годов издание манги составляет значительную часть доходов японского книгоиздательства и не только. Ведь на основе манги часто снимают кино, аниме, создаются компьютерные игры. Персонажи манги встречают гостей в ресторанах и на фестивалях искусств, в детских садах и в магазинах.

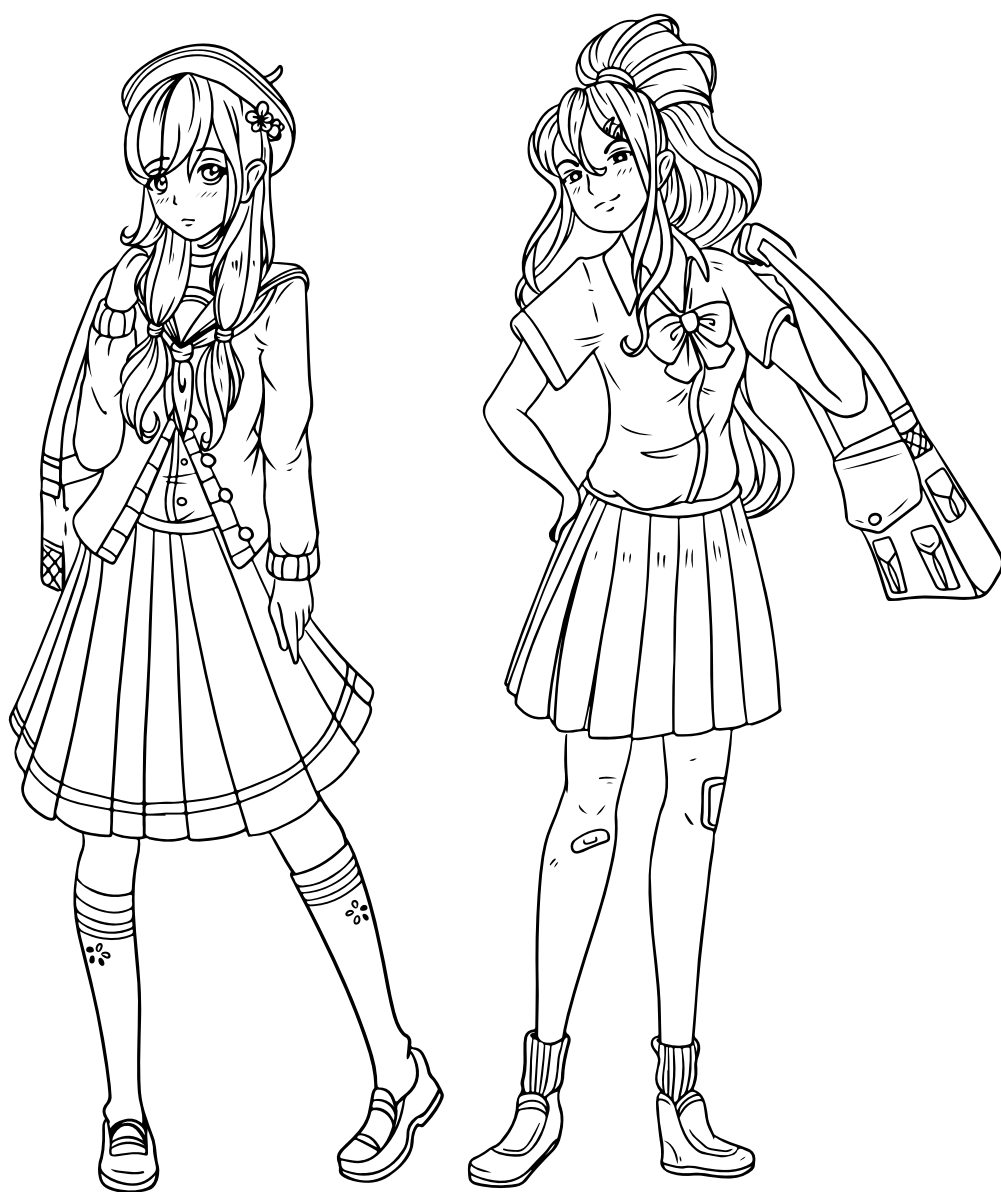
Почему этот вид искусства приобрел в Японии такую невероятную популярность? Возможно, дело в том, что в японской культуре всегда придавали большое значение визуальной стороне любого искусства: ведь даже иероглифы могут быть представлены как элемент декора, как украшение. А японские живописцы всегда славились способностью передать скупыми средствами самые тонкие и глубо-

кие чувства. Поэтому среднестатистический японец воспринимает мангу не просто как рассказ в картинках, а как неотъемлемую часть своей древней культуры.

Впрочем, искусство манги давно перешагнуло границы Японии и стало популярно во всем мире. В Америке, России, Европе существуют клубы любителей этого искусства, проводятся фестивали манги и аниме, показы моды, основанной на мотивах японского комикса. В продаже появляются наборы маркеров, карандашей, альбомов, предназначенных специально для рисования персонажей манги, а преподаватели дизайнерских курсов часто проводят особые занятия, посвященные этому виду искусства. Манга завоевала мир!

Так почему именно этот вид искусства так популярен не только у себя на родине, но и по всему свету?

Возможно, дело в том, что в манге древние традиции сочетаются с современными тенденциями. И каждый может найти что-то свое – и любитель авангарда, и приверженец классической культуры. Как говорят искусствоведы, манга растет вместе со своими почитателями. А еще аниме и манга присутствуют онлайн, что всегда привлекает молодую аудиторию. Художники-мангаки непрерывно выдумывают самые сложные, самые непредсказуемые сюжеты, и в ожидании очередной части читатель может проявить творческие способности и попытаться предугадать исход самостоятельно. И не только предугадать, но и дорисовать, если есть желание, способности и возможность. По объему и сложности манга невероятно разнообразна – от нескольких листов с простыми забавными картинками для самых маленьких до сложных многотомных саг. Манга отражает окружающий мир и в то же время воздействует на него. Посмотрите, например, на классических персонажей на соседней странице.

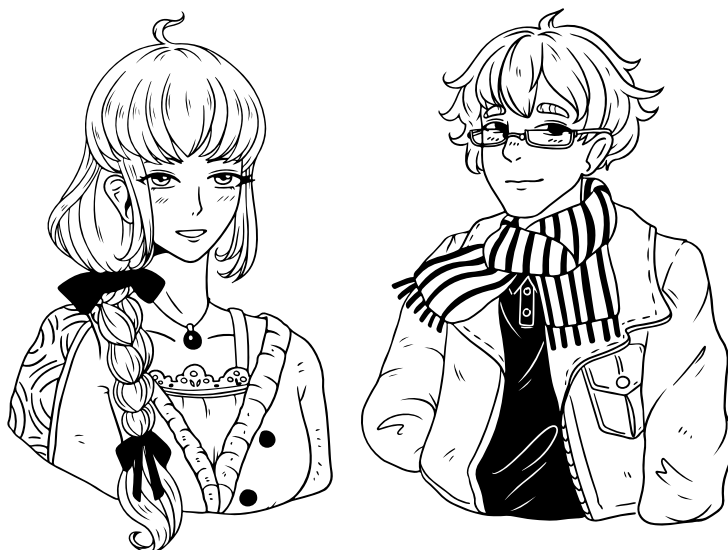


С одной стороны, костюм типичной школьницы перекочевал из реальной жизни в девчачьи разновидности манги. Так выглядит множество героинь.

С другой — реальные школьницы часто копируют прически, детали одежды и украшения девочек-персонажей манги. Вот такой культурный круговорот!

Связь манги и моды была очевидна еще в 1940–1950-х годах. Например, художник Джюньити Накахара создавал картинки для модных девчачьих журналов, за что его потом провозгласили одним из отцов сёдзе-манги, предназначенной для девочек. Еще один известный мастер, создававший фантастически красивые образы принцесс (правда, с оглядкой на европейские традиции), – Макото Такахаси. Многие производители японской одежды, как традиционной, так и европеизированной, прямо заявляли, что вдохновлялись его работами. Ну а молодежные прически? На улицах японских (и не только) городов можно увидеть тысячи юношей и девушек, на головах которых прически в стиле манги и аниме!

Манга и все, что с ней связано, вносит большой вклад в экономику Японии. Коллекционные фигурки популярных персонажей, продажа товаров для косплееров, манга-кафе и многое другое – все это приносит деньги. Не говоря уже о продаже прав на экранизацию тех или иных комиксов или на использование персонажа в рекламе.

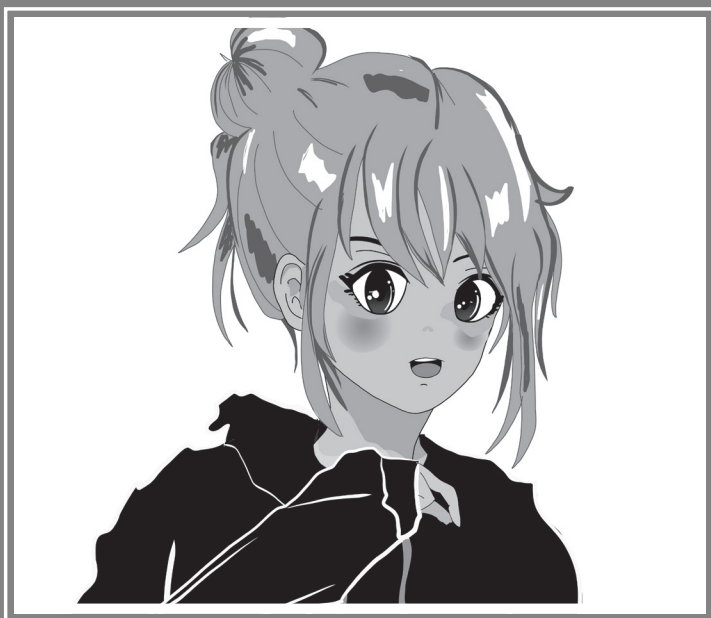


Персонажи сёдзе или дзёсэй – жанров женской манги.
Вполне реалистичные!



Персонаж современной манги. Положительный или отрицательный? Подождите немного, мы научимся определять это с первого взгляда! Пока просто полюбуемся его прической. Законодатель мод, не правда ли?

Г Л А В А 2



ЗНАКОМСТВО: КАК УСТРОЕНА МАНГА

ВИДЫ, ЖАНРЫ, СТИЛИ

Если говорить о том, в каких печатных формах издается манга, то тут можно выделить два основных направления: журналы манги и так называемые танкобоны. Журнал – это нечто вроде дайджеста, в котором публикуются одновременно несколько манга-сериалов (в среднем десять) по одной-две главы в неделю. С одной стороны, это удобно, так как читатель может следить за ходом сразу нескольких повествований. С другой – половина опубликованных в журнале историй вам может быть не слишком интересна. И вы, таким образом, будете платить за ненужные вам комиксы, чтобы познакомиться с теми, которые вам нравятся. В таких журналах могут быть представлены также и небольшие, односерийные истории, которые еще называют синглами.

Кстати, существует даже четырехкадровая манга – ёнкомма. Она может представлять собой как законченную мини-историю (часто юмористическую, нечто вроде рисованного анекдота), так и продолжаться в будущих выпусках журнала.

Еще один вариант издания – это так называемый танкобон, отдельный том, в котором та или иная манга представлена от начала и до конца. Танкобоны, как правило, печатаются на более каче-

ственной бумаге, и объем его по понятным причинам меньше, чем у журнала, – в среднем около 200 страниц. В виде танкобона можно издать как мангу, выходившую ранее в журнале с продолжениями и особо полюбившуюся читателям, так и историю, которая до этого не публиковалась. Танкобонами в Японии называют также книги, не входящие в какие-либо серии и представляющие собой самостоятельные издания.

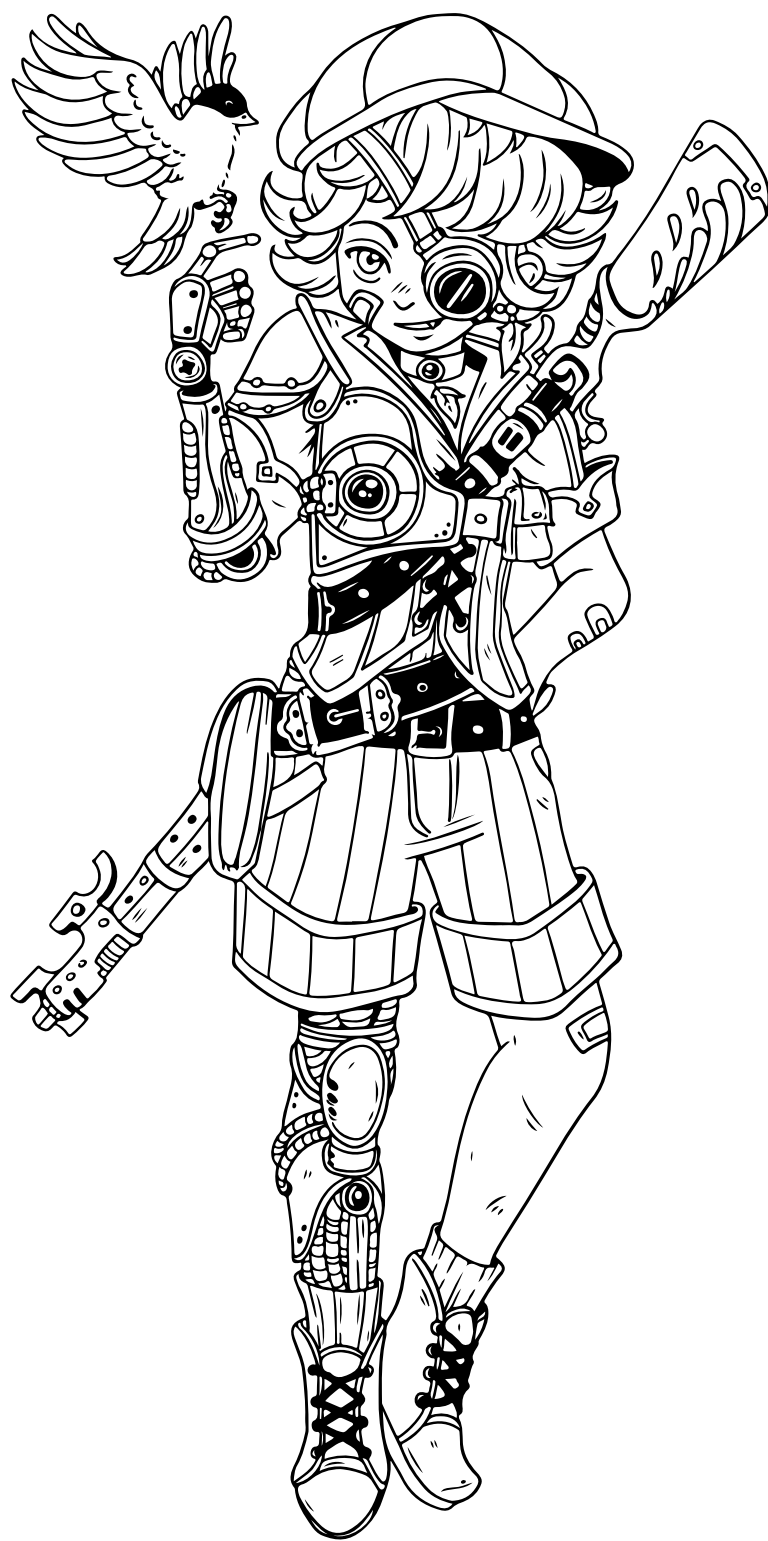
Существуют также коллекционные манги – айдзобаны, которые выпускают специально для ценителей – небольшим тиражом, в цвете, иногда в подарочных футлярах или с еще какими-нибудь бонусами.

Что касается целевой аудитории, то в обширном мире манги каждый может найти что-то свое. Разновидностей, жанров и форматов существуют десятки. Например, кодомо – для совсем маленьких детей. Это коротенькие истории, которые могут занимать всего несколько страниц. Для мальчиков-подростков (12-17 лет) предназначен жанр сёнэн с динамичным сюжетом, решительными мужественными героями. Девочки 12-16 лет обычно приобретают мангу-сёдзё с обилием романтических и любовных приключений. Представители более старшего поколения могут читать, скажем, мангу-сэйнэн (мужской вариант) или дзёсэй (женский). В плане сеттинга¹ разнообразие манги невероятно. Это истории из реальной жизни школьников и фантастические саги, детективы и боевики, меха-сэнтай (механика и фантастические роботы) и психологические триллеры. Существует даже манга, посвященная рыбной ловле, социальным проблемам (например, взяткам или плохому медицинскому обслуживанию) или парапсихологии – гипнозу и экстрасенсорике.

¹ Сеттинг (от англ. setting – «помещение, обстановка») – место, где происходит действие.



Здесь представлены персонажи манги в стиле стимпанк, для которого характерно сочетание эстетики XIX века (старинные механизмы, детали костюмов) с каким-либо альтернативным миром (другие планеты, далекое будущее)

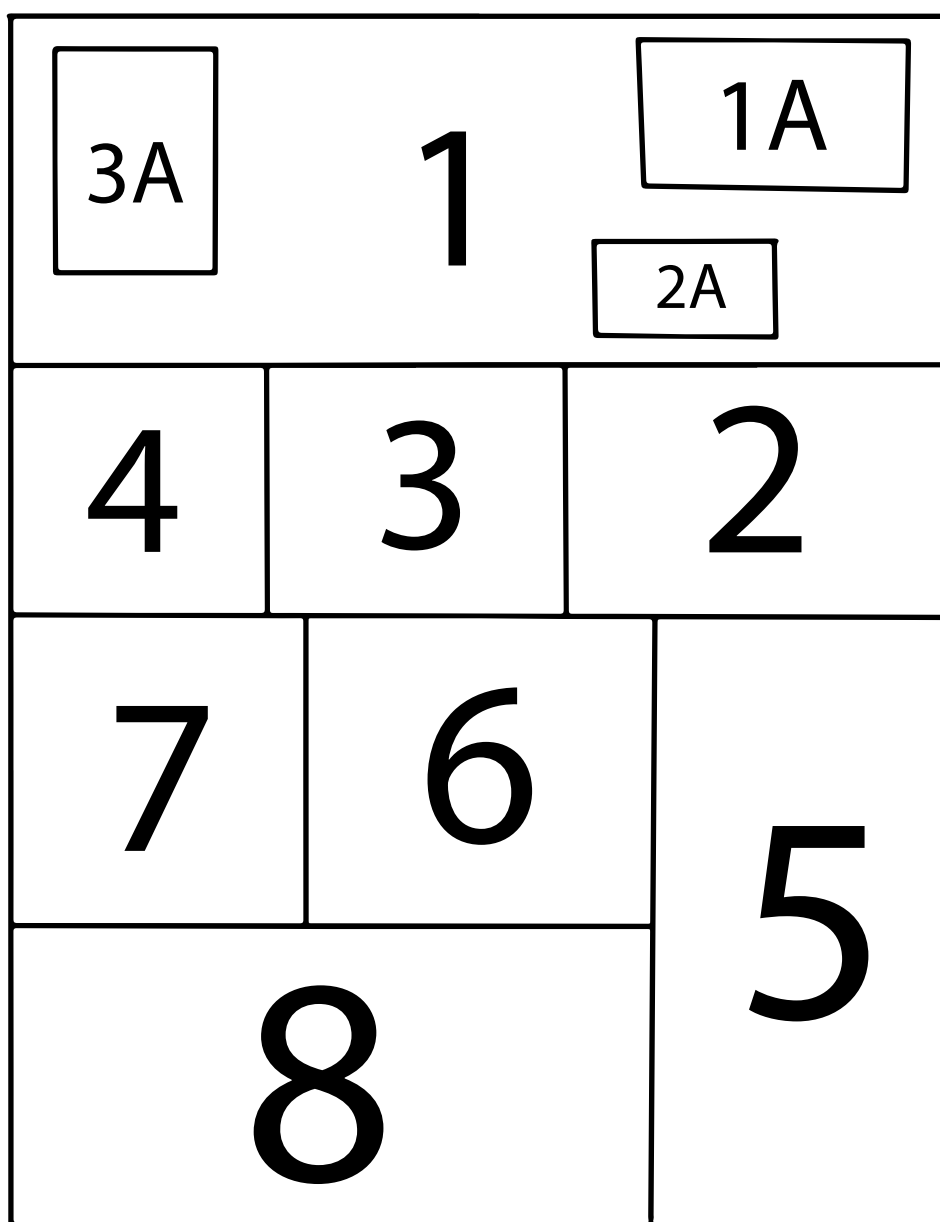


ОСОБЕННОСТИ ПОВЕСТВОВАНИЯ

За время существования манги придумано и нарисовано много тысяч персонажей. Какие-то стали известны во всем мире и переключались в высокобюджетное кино, о каких-то знает лишь узкий круг ценителей. В числе персонажей могут быть обычные школьники и бесстрашные путешественники во времени, ужасные мутанты и милые щенки и котята, реальные исторические персонажи и герои фэнтези. Но все же некоторые общие черты будут присутствовать в манге любого стиля и направления. Давайте их перечислим.

Во-первых, страница манги читается справа налево и сверху вниз. Это традиционное расположение для японской иероглифической письменности, именно так выглядят и так читаются на странице столбцы иероглифов в японской художественной литературе и прессе (в научной литературе и в электронных источниках сейчас часто располагают иероглифы по-европейски – слева направо и сверху вниз). На рисунке справа вы видите, как может выглядеть последовательность кадров на странице манги и как рассматривать происходящее в рамках одного большого кадра.

В последние годы в комиксах-манга, выпускаемых для Европы и Америки, часто располагают кадры слева направо и сверху вниз, но все же это не совсем аутентичный вариант.



Вот так будет выглядеть последовательность кадров на странице манги. В первом из них показано, как правильно рассматривать крупное изображение, на котором может быть представлено несколько событий, происходящих параллельно

Ну а сами герои? Для них характерны подчеркнута эмоциональные, выразительные лица с небольшими аккуратными носами и, конечно же, огромные глаза. Эти глаза стали уже фирменным знаком японской манги и аниме. Но, как утверждают сами художники-мангаки, это была вовсе не их идея – такие глазища они позаимствовали в диснеевских мультиках. При этом у положительных персонажей обычно более округлые глаза, более плавные линии костюма и прически, а также более мягкие черты лица, чем у отрицательных (или просто сложных по характеру).

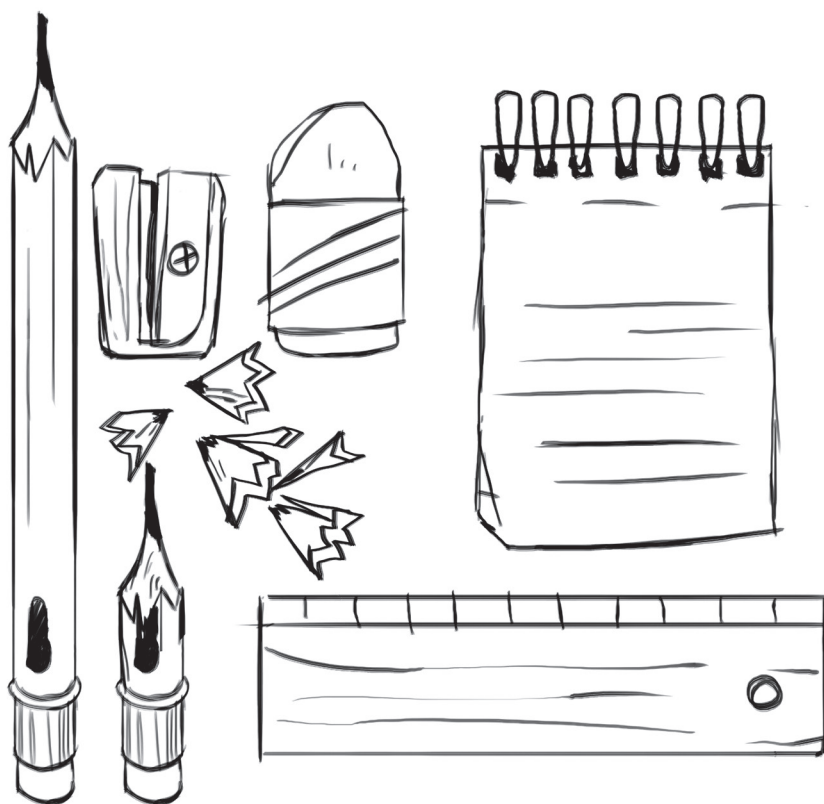
Окружающая героев обстановка и пейзажи в манге по большей части условны, гораздо большее внимание уделяется передаче настроения, эмоций, ведь главная задача – зацепить читателя, заставить его сопереживать и с нетерпением ждать следующего номера журнала! Кстати, этим часто объясняют и то, что большинство изданий манги черно-белые – чтобы цвет не отвлекал от сюжета. Конечно, есть и чисто практическая причина: печать черно-белых журналов гораздо дешевле, чем цветных.

Вот, пожалуй, и все, что нужно знать перед тем, как начать учиться рисовать персонажей манги. Именно этим мы сейчас и займемся! В этой книге представлены основные правила и приемы, которые потом вы сможете уже самостоятельно использовать для создания собственных историй.

Что вам потребуется:

- бумага для рисования. Линованную или поделенную на клетки (как иногда рекомендуют) лучше не брать, даже если вы совсем неопытный художник. Иначе потом вам будет сложно отвыкнуть от рисования по клеточкам. Кстати, в нашей книге есть чистые страницы, на которых вы тоже сможете попрактиковаться;

- карандаши. Не берите карандаши с твердым грифелем, при рисовании они требуют большего нажима, а рисунки будет трудно исправлять;
- качественный ластик, не размазывающий рисунок при стирании;
- точилка;
- на первых порах может потребоваться линейка для проверки пропорций, но лучше приучать себя работать без вспомогательных инструментов.



Г Л А В А 3



**ОБЩИЕ ПРАВИЛА.
РИСОВАНИЕ
МУЖСКИХ
ПЕРСОНАЖЕЙ**

РИСУЕМ ГОЛОВУ! ЧЬЮ? ПОКА НЕВАЖНО!

Есть несколько общих моментов, которыми можно руководствоваться, начиная рисовать персонажей манги:



1. Чем младше персонаж, тем округлее его лицо, тем ближе друг к другу расположены черты лица и тем крупнее голова по отношению к туловищу. Чем он старше, тем более удлинённые формы имеет его лицо.

2. Острые, резкие и тонкие черты лица также характерны для отрицательных или неоднозначных персонажей.

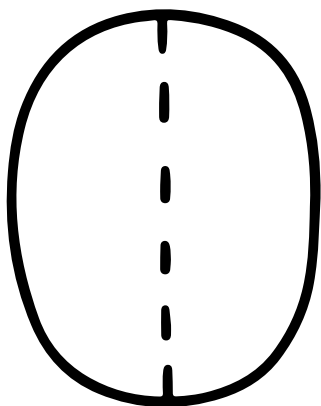
3. У мужских персонажей лицо обычно имеет более удлинённые формы. Женские более округлы.

4. Подбородок персонажей манги обычно заострен и в то же время имеет плавные линии. Но у мужских персонажей подбородок более выраженный и массивный.

5. Глаза широко расставлены и находятся низко на лице, лоб высокий и широкий, но он часто скрыт прядями волос или еще какими-то деталями причёски или костюма.

6. Глаза – одна из самых важных характеристик персонажа, поэтому им мы уделим особое внимание. Интересно, что при изображении старичков и старушек в манге их глаза часто изображают просто в виде коротеньких горизонтальных черточек.
7. В рисовании манги условно выделяют два стиля: детализированный (в нем более подробно прорисованы черты лица, присутствуют светотень, блики, штриховка) и упрощенный. Последний больше похож на набросок, его линии очень просты. Черты лиц персонажей в этом случае могут быть почти схематичными: например, рот обозначается двумя горизонтальными черточками – одной подлиннее и одной покороче, расположенной ниже. А нос при этом может вообще отсутствовать!
8. Манга выполняется в каком-то одном стиле – либо в упрощенном, либо в детализированном.
9. Эмоции можно представить как натуралистично (сощуренные глаза, наморщенный нос, открытый кричащий рот), так и условно. Например, изображение капельки на лбу, виске персонажа или просто рядом с его головой может означать то, что он попал в затруднительное положение и не знает, что предпринять; а тонкая вертикальная штриховка под глазами символизирует усталость и уныние.

Начнем с рисования головы анфас:



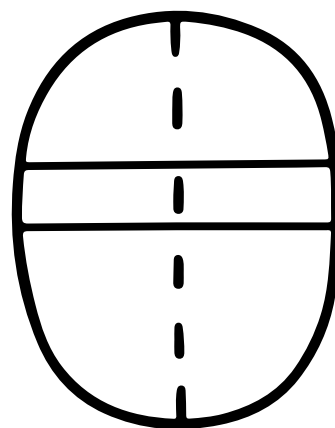
Разметка головы,
способ 1, шаги 1–2

1. Рисуем овал. Чем младше персонаж, тем ближе пропорции овала будут к окружности.
2. Делим овал тонкой линией по вертикали пополам (для симметрии, потом сотрем ее).

3. Рисуем две горизонтальные линии, нижняя полоса должна пересечь овал посередине. Здесь расположатся глаза. Все вспомогательные линии потом стираем!

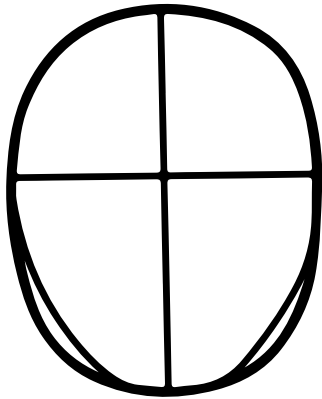
4. Примерно посередине между подбородком и верхним краем линии глаз отмечаем место для кончика носа.

5. Размечаем место для рта. Чем старше и резче по характеру наш персонаж, тем больше расстояние между ртом и носом.



Разметка головы,
способ 1,
шаги 3–5

Можно поступить иначе:



Разметка головы,
способ 2,
шаги 1а-3а

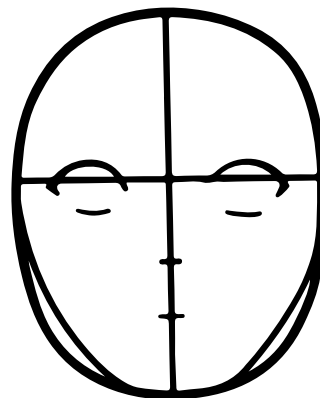
1а. Рисуем овал

2а. Тонкими линиями симметрии делим его на четыре равные части. Точки, где горизонтальная линия пересечет овал, примерно будут соответствовать скулам. Если персонаж взрослый, скулы расположатся чуть выше.

3а. Проводим линии нижней челюсти от скул к подбородку.

4а. Немного расширяем верхнюю часть овала.

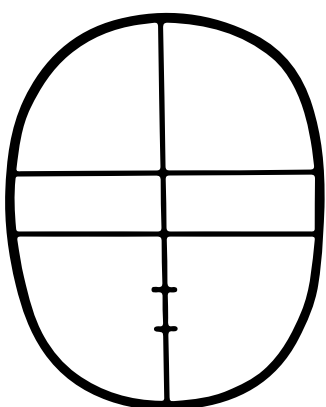
5а. Размечаем глаза, нос и рот.



Разметка головы,
способ 2, шаги 4а-5а

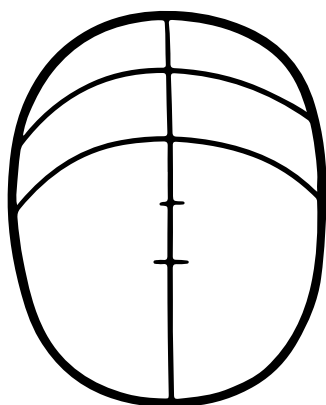
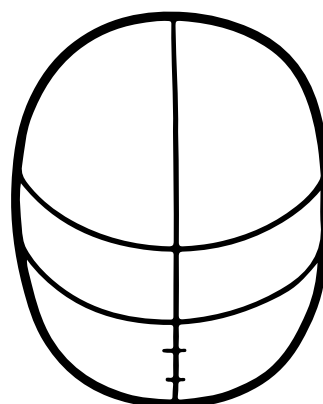
***Как поступить, если нам нужно,
чтобы персонаж посмотрел вверх,
опустил голову или если мы хотим
изобразить его вполоборота:***

- 1.** Начинаем рисовать с обычного овала, такого же, как на предыдущем развороте, и со вспомогательных линий.
- 2.** Теперь, если мы хотим, чтобы наш персонаж посмотрел вниз, серединку всех горизонтальных линий опускаем чуть ниже, а точки пересечения их с овалом переносим немного выше. Соединяем центр горизонтальной линии и точки пересечения с овалом, превращая прямую линию в дугу.
- 3.** Если рисуем персонажа, смотрящего вверх, центральную часть (середину) горизонтальных линий смещаем вверх, а точки их пересечения с овалом опускаем.
- 4.** Если нам нужно изобразить голову персонажа вполоборота, вертикальную вспомогательную линию смещаем в ту сторону, куда он будет смотреть, а горизонтальные линии относительно нее рисуем как раньше.



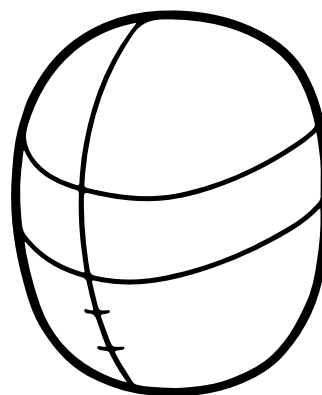
Разметка для рисования
головы в разных ракурсах.
Исходный овал

Разметка для рисования
головы, смотрящей вниз



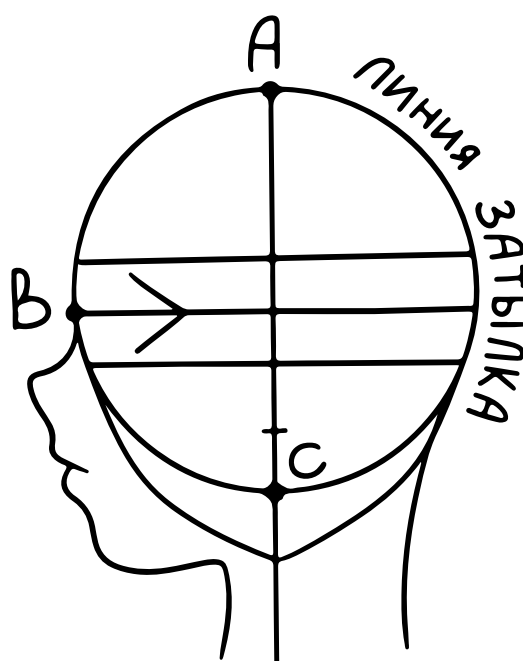
Разметка для рисования
головы, смотрящей вверх

Разметка для рисования
головы вполоборота

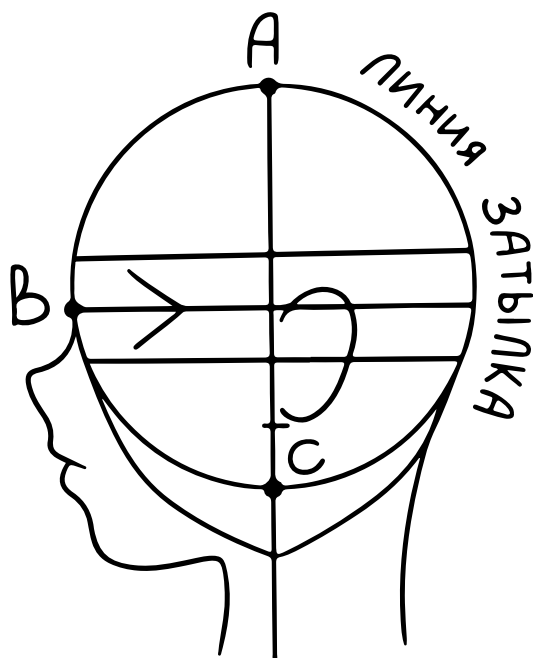


Теперь разберемся, как сделать заготовку для рисования головы в профиль:

- 1.** Рисуем овал с разметкой для глаз, носа и рта. Полосу, ограничивающую глаза, можно разделить пополам – там будет центральная часть глаза.
- 2.** Рисуем окружность, проходящую через точки, в которых с овалом пересекаются вертикальная линия симметрии, центральная линия глаза и линия рта.
- 3.** У нас получилась выпуклость с одной стороны – это будет затылок.
- 4.** Размечаем нос, рот и подбородок на уровне отмеченных ранее линий. Пока можете просто скопировать их линии с рисунка на правой полосе. Когда у вас будет больше опыта, вы сможете рисовать более индивидуальные формы носа и подбородка, менять черты лица.
- 5.** Намечаем глаза. Мы еще не учились их рисовать, так что пока просто отметим, где они у нас будут – приблизительно посередине между центральной вертикальной линией и границей овала.
- 6.** Рисуем ухо. Оно прикрепляется к вертикальной линии симметрии. Его верх и низ совпадут примерно с уровнем центральной линии глаза и линии кончика носа соответственно.



Разметка для рисования головы в профиль. Шаги 1–5



Разметка для рисования головы в профиль. Шаг 6



Давайте попрактикуемся! Нарисуйте несколько схем-заготовок для рисования голов — анфас, в профиль, вполоборота. Попробуйте немного изменить линии носа и подбородка при рисовании головы в профиль. А также постарайтесь под конец практики рисовать уже без вспомогательных линий!

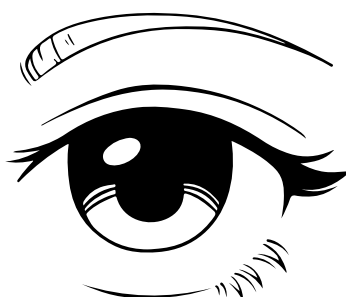
Приступаем к довольно сложной части — рисованию глаз.

Как и весь облик персонажа, глаза могут быть детализированными и выглядеть почти как живые. А могут быть представлены довольно схематично. Но все же есть общие правила, с которыми мы сейчас познакомимся:

- 1.** Чем наивнее, младше, добрее, позитивнее персонаж, тем более округлую форму имеют его глаза, тем ярче и больше в них блики.
- 2.** Узкий и удлинённый разрез глаз у отрицательных персонажей. Или у тех, что имеют сложный, неоднозначный характер.
- 3.** У мужских персонажей обычно более продолговатая форма глаз. Удлинённый разрез глаза характерен также для возрастных персонажей.
- 4.** На протяжении всей истории, рассказанной в манге, форма глаз персонажа может меняться вместе с его характером. Например, если герой манги пережил какое-то потрясение и стал добрее и терпимее, его глаза могут немного поменять форму, стать шире и округлее



Глаза взрослого женского персонажа
с довольно жестким и ярким характером
либо глаза мужского персонажа



Глаза доброго, позитивного персонажа,
скорее всего девушки или ребенка



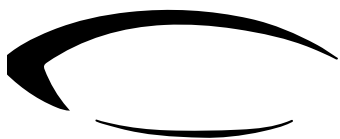
Глаза отрицательного персонажа

Теперь давайте нарисуем глаза самостоятельно.

Начнем с глаз мужского персонажа. Как вы помните, они более продолговатые, чем женские. Начать можно с рисования двух небольших горизонтальных овалов там, где вы в схеме рисунка головы обозначили глаза. Но в целом это не обязательно.

- 1.** Рисуем линию верхнего века (она завершается острым уголком) и линию нижнего века.
- 2.** Обозначаем границы радужной оболочки. Она может быть как частично прикрыта веками (как здесь), так и не доходить до нижнего века (в этом случае между радужкой и нижним веком будет полоса белка).
- 3.** Рисуем блик. Он нужен для придания объема и для живости взгляда.
- 4.** Рисуем зрачок. Можно добавить еще один блик, но пока у вас не так много опыта, лучше остановиться на одном. Главное, помните – блики в глазах всегда располагаются аналогично! Если в правом глазу блик на радужке слева вверху, то и в левом глазу он должен располагаться так же.
- 5.** Заштриховываем радужную оболочку и зрачок. Радужка всегда должна быть светлее, чем зрачок, поэтому закрашивание лучше начинать с него.

Вот и все! Рисунок глаза анфас готов.



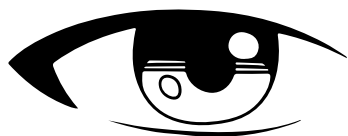
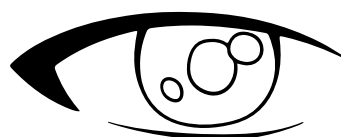
Рисуем глаз анфас. Шаг 1

Рисуем глаз анфас. Шаг 2



Рисуем глаз анфас. Шаг 3

Рисуем глаз анфас. Шаг 4



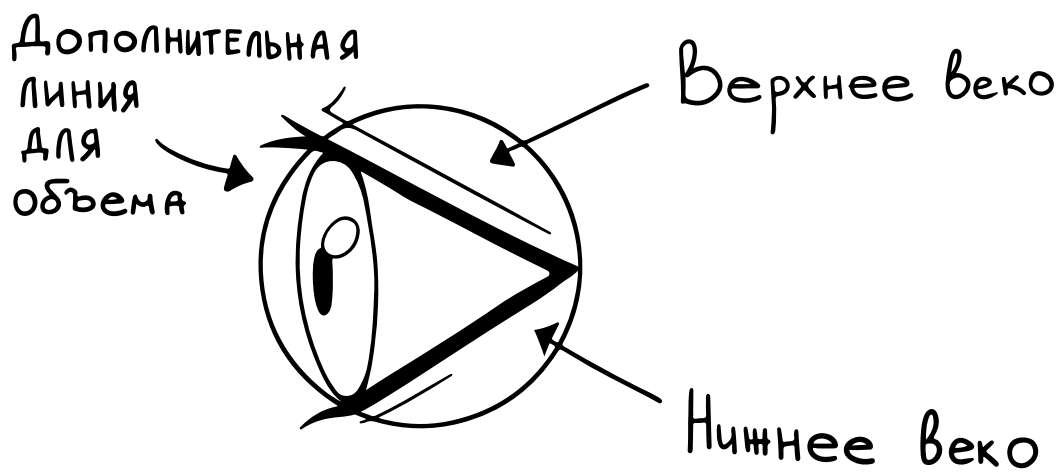
Рисуем глаз анфас. Готовый вид

Как нарисовать глаз в профиль?

Здесь, независимо от того, мужской или женский глаз мы рисуем, важно помнить: человеческое глазное яблоко имеет круглую форму. Но мы видим лишь часть этого самого яблока, окруженную веками. И в профиль эта видимая часть будет иметь в основе треугольник.

- 1.** Начать рисунок можно с изображения вспомогательной окружности – это глазное яблоко.
- 2.** Рисуем верхнее и нижнее веко, пересекающие окружность наискосок (см. рисунок справа).
- 3.** Со стороны носа добавим к линии верхнего века коротенькую черточку, которая создаст дополнительный объем.
- 4.** Рисуем радужную оболочку. Внешняя ее сторона почти сольется с границей вспомогательной окружности. Та, которая ближе к углу глаза, будет более прямой.
- 5.** Рисуем зрачок. Обратите внимание, он здесь почти вертикальный. Так же как и блик!

А теперь посмотрите справа, насколько разнообразными могут быть изображения глаз в профиль, и при этом основа у всех одна и та же.



Рисуем глаз в профиль

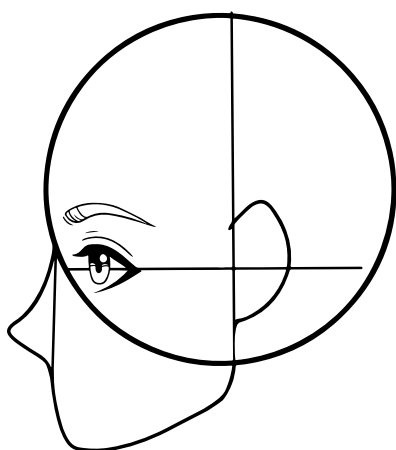


Варианты глаз в профиль

Что касается изображения носа и рта, у персонажей манги они могут быть очень разными. В упрощенном варианте их можно изобразить буквально несколькими черточками, например, анфас это может быть короткая вертикальная линия с дополнительным уголком внизу или нечто, напоминающее две запятые – это ноздри. В детализированном рисунке нос может быть вполне реалистичным. Но в целом мужские носы более выразительны, чем женские.

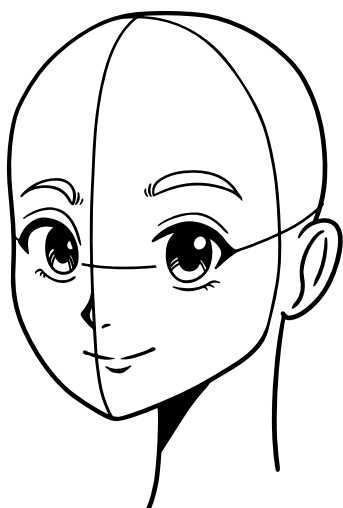
Пока опыта у вас немного, старайтесь при рисовании привязывать нос и рот к вертикальной линии симметрии.

Рот у персонажа в спокойном состоянии обычно небольшой и не ярко выраженный. А вот при изображении ярких эмоций – плача, крика – он не просто открывается, но и становится иногда значительно больше по размеру, чем казался в закрытом виде. Это усиливает впечатление от рисунка и от самого персонажа. Не будем пока подробно останавливаться на детализированном рисовании носа и рта, так как опыта у вас еще немного и вам вполне хватит нескольких приемов, показанных на этом развороте. А потом вы уже познакомитесь с более сложными техниками самостоятельно.



Упрощенный вариант
рисования носа мужского
персонажа в профиль

Нос женского персонажа



Простой вариант рисования
носа и рта вполоборота. Как
изобразить такую голову, вы
уже знаете!

Нос и рот смеющегося
персонажа-ребенка



Прическа очень важна для персонажа манги! Она может передавать его эмоции, характер, настроение. Например, у героя с жестким, непредсказуемым характером прическа может быть взъерошенной, с острыми, беспорядочными прядями. У доброго, положительного персонажа пряди волос будут выглядеть плавными, мягкими, струящимися.

Как начать рисовать прическу?

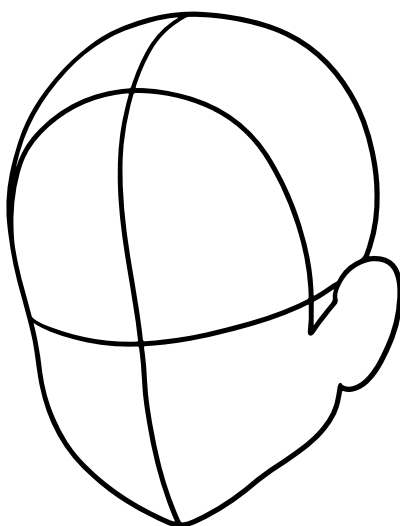
Начните с изображения общего объема головы в профиль, вполоборота или анфас. Вы уже умеете это делать.

Отделите линию роста волос. Это будет примерно от $\frac{1}{4}$ до $\frac{1}{3}$ размера овала головы. Чем пышнее вы хотите сделать прическу, тем большую часть отделяем.

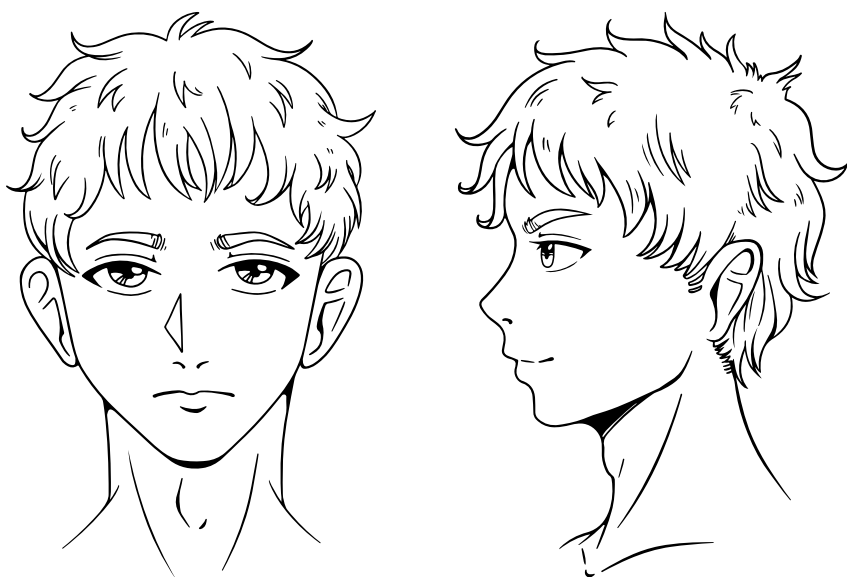
Теперь наращиваем пряди. В целом в манге пряди волос обычно изображают клинообразными. У женских персонажей, конечно, прическа может быть более сложной, но о ней разговор впереди.



Очень важно! Если голову вы рисуете в профиль или вполоборота, линию роста волос тоже нужно сместить относительно центральной линии, так же, как вы смещали все черты лица. Одним словом, если лицо у нас изображено вполоборота, прическа не может сидеть как на голове анфас.



Заготовка для рисования прически на голове,
изображенной вполборота



Голова юноши анфас и в профиль с готовой прической



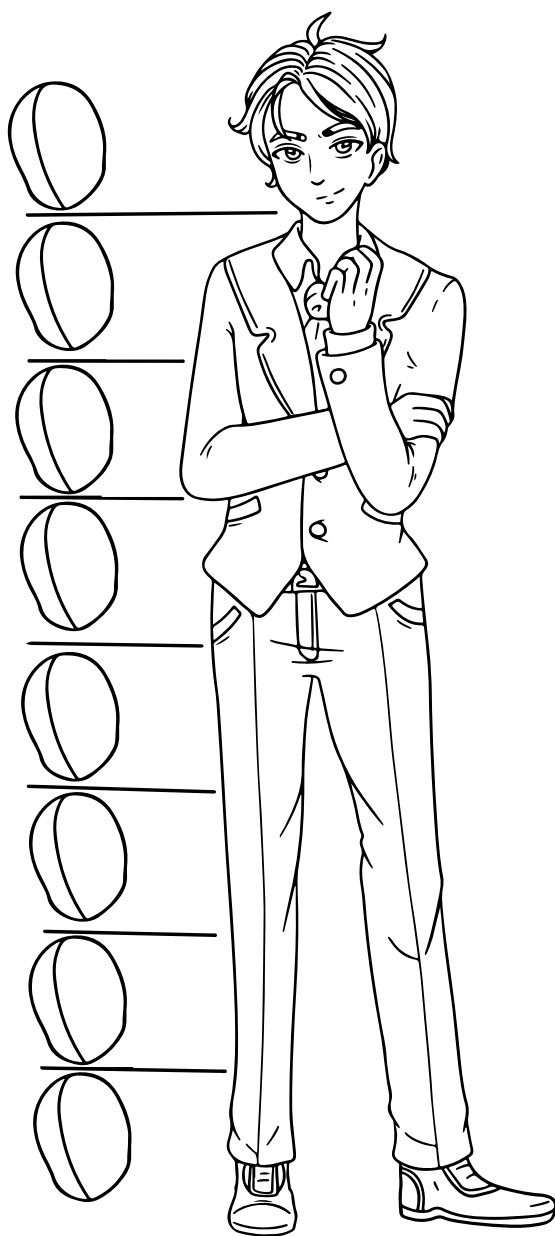
**Настало время практиковаться!
Нарисуйте несколько голов анфас
и в профиль. Уже не в виде заготовок,
а с глазами, носом, ртом и прической.
Что у вас получается лучше, а что
хуже? Поработайте над тем, что вам
пока не очень хорошо удается!**

ПРОПОРЦИИ МУЖСКОЙ ФИГУРЫ И НЕ ТОЛЬКО

Что такое пропорция? Применительно к изображению людей это соотношение размеров частей тела. Конечно, все мы разные – кто-то отличается длинными ногами, у кого-то крупные кисти рук. Но некоторые общие закономерности все-таки можно заметить. Пропорции меняются с возрастом, например, размер головы трехмесячного ребенка по отношению к его росту (длине туловища) гораздо больше, чем размер головы взрослого мужчины по отношению к длине его тела.

В манге пропорции человеческого тела обычно изображаются чуть более удлинненными и изящными, нежели в реальной жизни. Классические пропорции здесь таковы:

- высота головы взрослого персонажа около 8 раз укладывается в его рост. В реальной жизни, конечно, голова человека немного крупнее;
- рост мальчика-подростка равняется приблизительно 7,5 головам;
- у ребенка 7–11 лет голова укладывается в рост в пропорции примерно 1:5,5–1:6;
- если это малыш 1–3 лет, голова займет примерно треть тела.

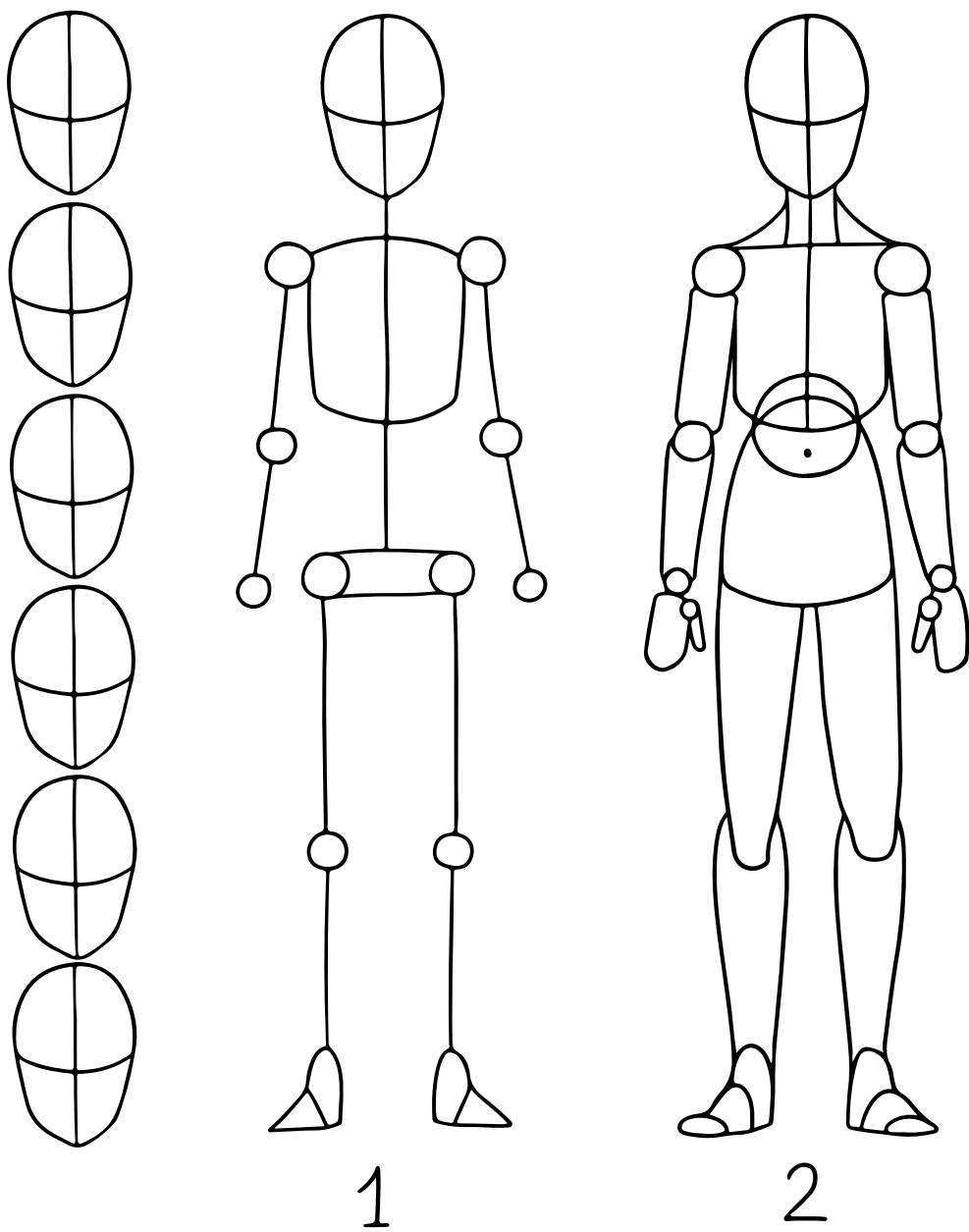


Расчет пропорций фигуры юноши и взрослого мужчины. Можете провести линии от голов к фигуре и получите наглядное представление о том, где, например, должна находиться талия, колени и т. д. Так, колено находится на высоте примерно 2,5 головы от пола

Теперь посмотрим, как можно при помощи пропорций построить фигуру человека. В данном случае у нас фигура мальчика 7–10 лет. Пока опыта у вас немного, вы можете начать с рисования вот такой схемы, которая представлена на странице справа. Познакомьтесь с ней подробнее, измерьте разные части тела: например, сколько раз длина руки от плеча до локтя укладывается в рост, сколько раз кисть руки может уложиться в длину туловища. В целом размер кисти составляет примерно $\frac{1}{5}$ от длины руки, а размер ступни около $\frac{1}{6}$ от длины ноги.

1. Нарисовав такую схему (используйте очень мягкий карандаш и рисуйте со слабым нажимом), вы можете ее усложнить, например, представить, что ваш персонаж поднял руку. Отрадите это на схеме.
2. И вот у вас получился примерно такой схематичный человечек, как на странице справа. Теперь можно прорисовать линии тела и лица.

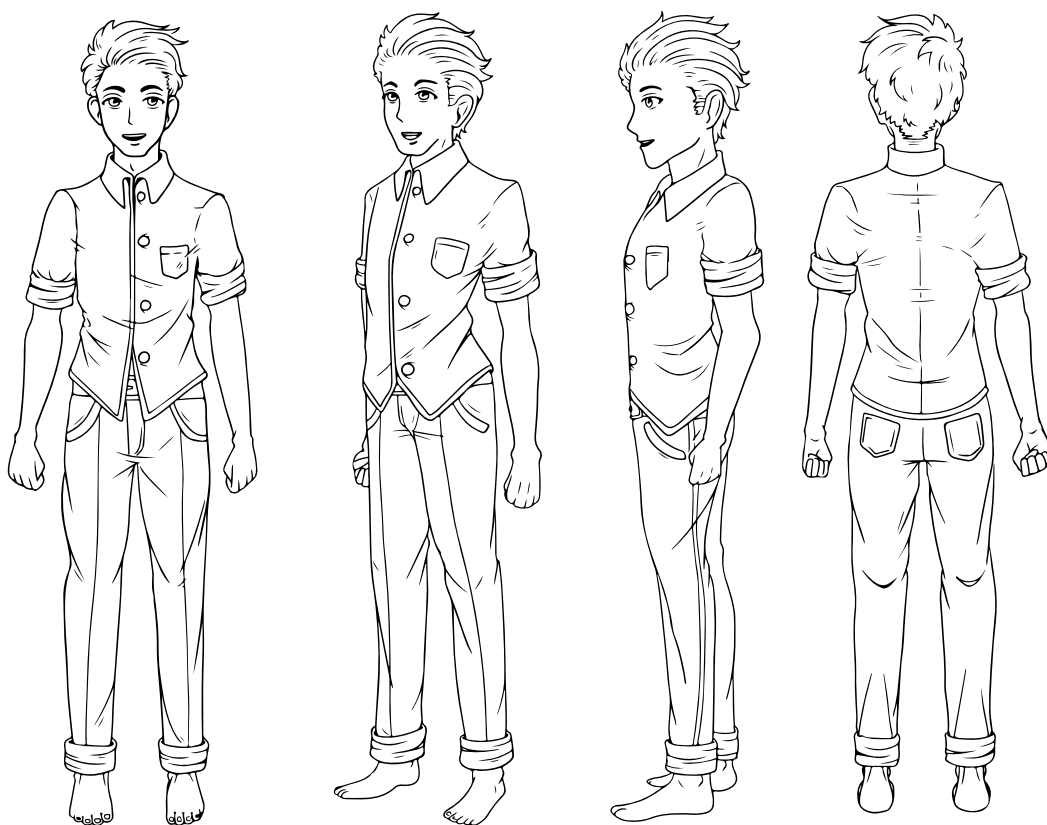
Впоследствии, овладев основными приемами рисования, вы, конечно, сможете рисовать персонажей манги без предварительной схемы. Самое главное, не переживайте, если не все получается сразу!



Построение фигуры мальчика. Шаги 1-2

Для того чтобы грамотно рисовать фигуры манги в движении, нужно познакомиться с законами перспективы, и это мы сделаем чуть позже. Пока посмотрите повнимательнее на рисунки справа, при желании попробуйте скопировать их здесь, на свободных страницах, или в собственном альбоме. Мы разместили их в книге, чтобы подробнее обратить ваше внимание на особенности мужской фигуры:

1. Ноги у персонажей-мужчин обычно чуть короче, чем у женщин. То есть линия бедра у них будет ниже примерно на треть или на половину головы.
2. Плечи у мужской фигуры шире бедер.
3. Шея чуть короче, чем у женщин, размер кистей рук и ступней ног относительно других частей тела чуть больше, чем у женщин.
4. В профиль прогиб в талии у мужской фигуры выражен не сильно. Также линии груди и ягодиц по понятным причинам практически не выступают.
5. Руки визуально менее плотно прилегают к телу, чем у женщины, во-первых, из-за ширины плеч, во-вторых, из-за менее выступающих бедер.

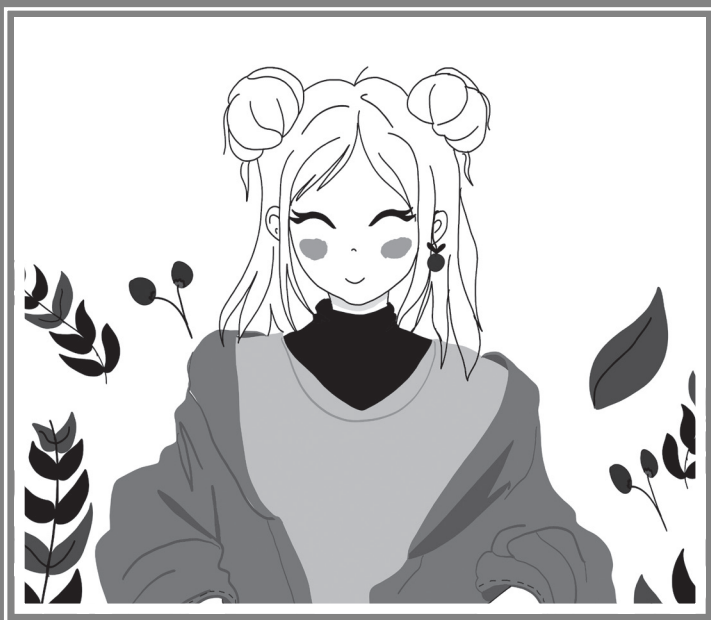


Фигура юноши в разных ракурсах



Практикуемся! Попробуйте сделать наброски нескольких мужских фигур анфас и в профиль. Сделайте несколько схем шагающего человека или с поднятой рукой. Не забывайте о правильных пропорциях!

Г Л А В А 4



ЖЕНСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

«МЫ ЖЕ ДЕВОЧКИ»: ОСОБЕННОСТИ РИСОВАНИЯ ЛИЦ И ПРИЧЕСОК

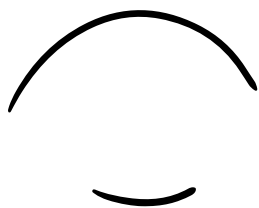
С общими правилами построения формы головы и рисования черт лица вы уже знакомы. Но в изображении женских персонажей есть свои фишки. Начнем с глаз.

Как вы уже знаете, в классической манге глаза женщин и девочек имеют более округлую форму и в целом более крупные. Как их рисовать?

1. Начать можно просто с окружности, если вам так проще. Потом по верхней и нижней границам этой окружности рисуем линии верхнего и нижнего века. Вернитесь назад, сравните с изображением мужского глаза, возможно, так вам будет проще.
2. Рисуем границы радужной оболочки. Так же как и в случае с мужскими глазами, она может касаться нижнего века или, наоборот, быть чуть приподнята. У нас первый вариант, более того, как видите, нижнее веко чуть прикрывает часть радужки.
3. Рисуем блик. Их может быть несколько.

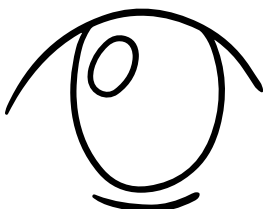
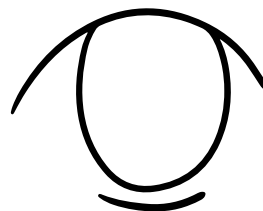
4. Рисуем зрачок.

5. Заштриховываем зрачок и радужную оболочку. В верхней части радужки можно сделать штриховку чуть гуще, как будто ее затевают ресницы. Можно дополнить рисунок стрелочкой у внешнего угла и ресницами.



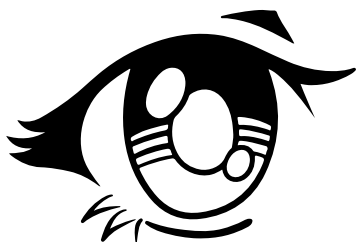
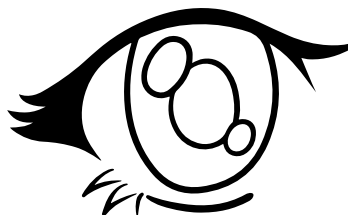
Рисуем глаз женского персонажа. Шаг 1

Рисуем глаз женского персонажа. Шаг 2



Рисуем глаз женского персонажа. Шаг 3

Рисуем глаз женского персонажа. Шаг 4

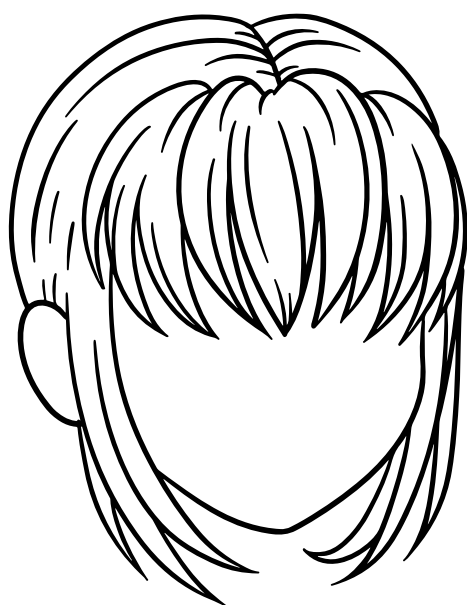


Рисуем глаз женского персонажа. Готовый вид

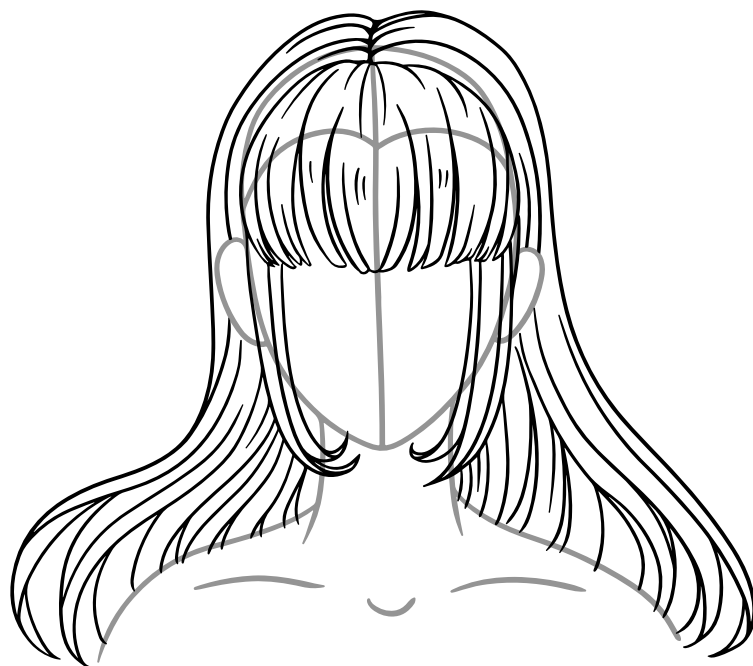
***Если нам нужно нарисовать прическу,
то общие принципы тут будут
такими же, как и при рисовании
мужской прически.***

- 1.** Рисуем общий объем головы, отделяем линию роста волос. Как это делать, вам уже известно по работе с мужскими персонажами.
- 2.** Размечаем черты лица.
- 3.** Решаем, будет ли на нашей прическе пробор, и если да, то где – по центру, слева, справа?
- 4.** Рисуем челку или другие передние пряди прически, если они есть.
- 5.** Если наша цель – изобразить распущенные волосы, то рисуем сначала боковые пряди. Они могут свободно свисать, а могут как бы развеяться на ветру.
- 6.** Рисуем задние и нижние пряди. Их могут частично скрывать плечи и спина изображенной девушки/девочки.

А если мы хотим изобразить какую-то более сложную прическу?



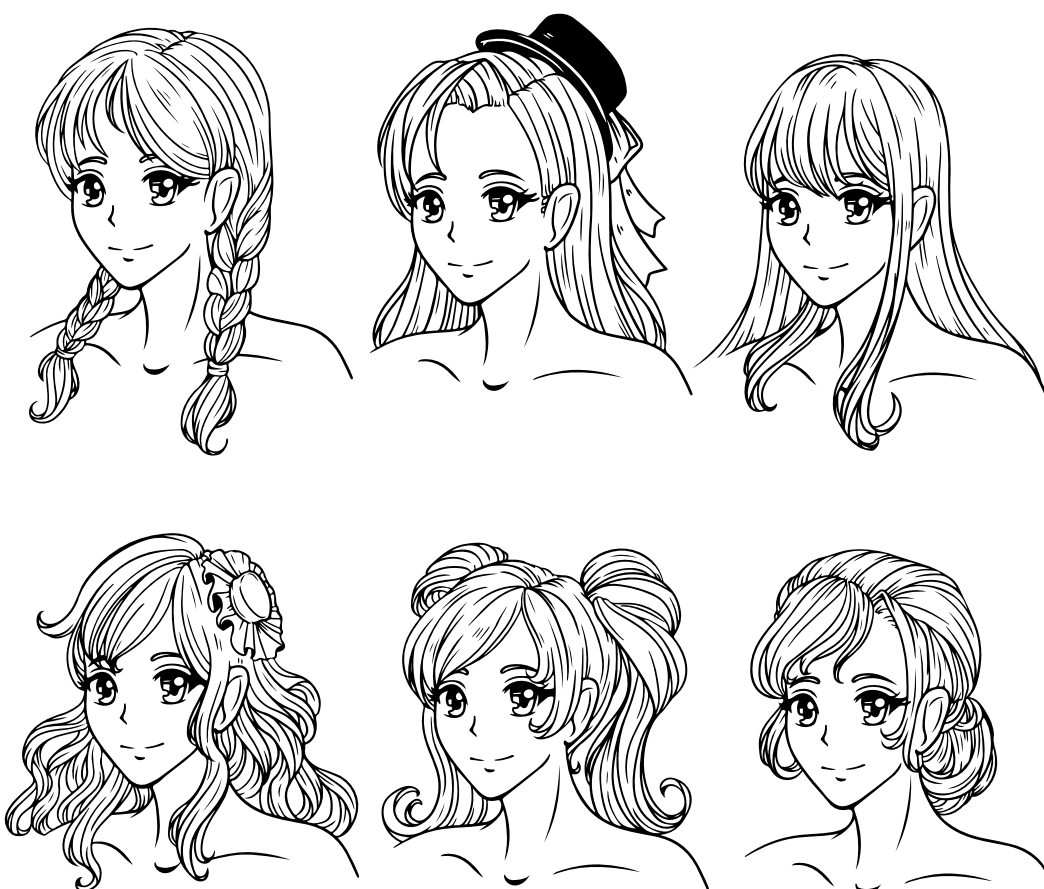
Наращивание волос на рисунок головы. Шаг 1



Наращивание волос на рисунок головы. Шаг 2

Прически женских персонажей (особенно юных девочек и всевозможных сказочных волшебниц и т. д.) в манге невероятно разнообразны! Можно увидеть не только каскады локонов, какие угодно косички и «ракушки» из волос, но и сложные заколки, бантики, шпильки со сверкающими камушками, гребни и прочее. Фантазии художника есть где разыграться!

Но какую бы сложную прическу вы ни рисовали, помните, что основа у нее всегда будет одинакова. Это объем головы с правильно переданными пропорциями, на который вы наращиваете прическу. Нарисовали голову, отделили линию роста волос, нарисовали челку (если она есть) и верхние пряди, а дальше подключаете фантазию! Возможно, сделать это вам помогут представленные на правой странице изображения. И помните, что прическа в манге – штука «говорящая». У положительного персонажа не будет лохматых, бесформенных или заостренных прядей, а прическу злодейки вряд ли будут украшать трогательные бантики.



С помощью разнообразных причесок вы можете
наделять своих персонажей разными качествами
характера

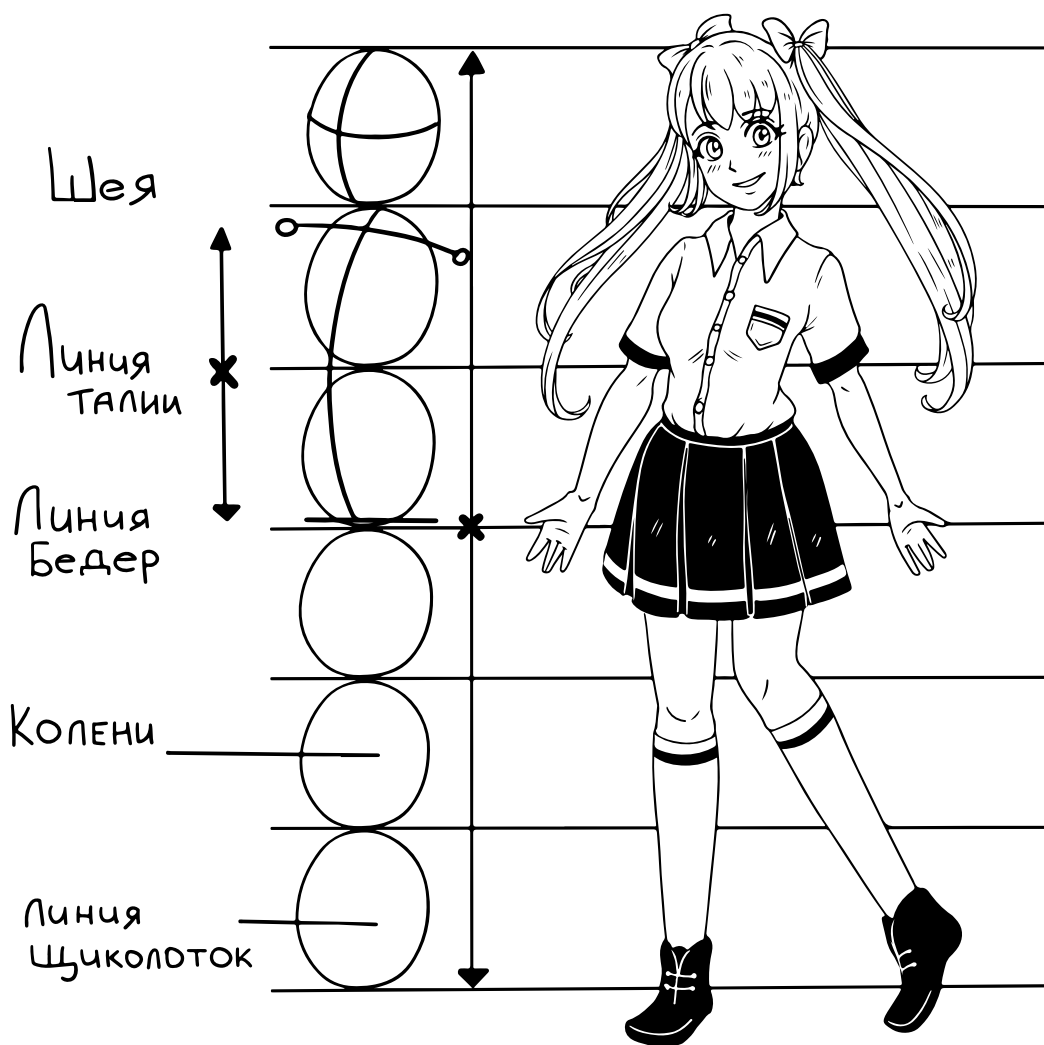


Практикуемся! Нарисуйте несколько голов женских персонажей, украшенных различными прическами. Если пока не хватает фантазии, загляните на сайты, посвященные аниме, их в интернете много. Ничего страшного, если вы скопируете несколько понравившихся картинок, начинающему художнику это полезно.

РИСОВАНИЕ ЖЕНСКОЙ ФИГУРЫ

В отношении женских фигур справедливо все то, что мы уже обсудили применительно к фигурам мужских персонажей и к рисованию человеческого тела в целом. Чем младше персонаж, тем меньшее количество голов будет укладываться в его рост. Если мы рисуем, например, девочку-подростка, соотношение головы к росту будет примерно 1:6. Последовательность рисования:

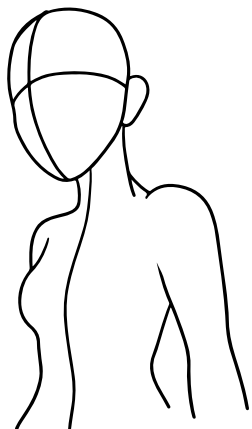
1. Отмечаем рост персонажа от макушки до ступней. Кстати, чтобы рисунок хорошо смотрелся, он не должен заполнять все поле листа. Оставляйте свободное пространство!
2. Проводим вертикальную линию. Это будет основа построения фигуры.
3. Делим эту вертикальную линию на 6 частей.
4. Размечаем основные опорные точки: талия девочки будет примерно на расстоянии двух голов от макушки; линия бедра – на расстоянии трех голов; колени отстоят от макушки примерно на четыре с небольшим головы; щиколотки (у героинь манги они обычно изящные и удлиненные) – на расстоянии примерно 0,5 головы от пола.



Построение фигуры девушки

Большое значение в манге имеет одежда. О чем нужно помнить начинающему художнику?

- Одежда, как и черты лица, всегда соответствует характеру героя. У положительных персонажей одежда светлых тонов с плавными линиями кроя. У отрицательных одежда чаще всего темная, с острыми линиями складок, острыми краями воротников, поясов, «хищными» рисунками.
- В современной манге могут быть представлены как чисто европейские варианты одежды, так и национальные – кимоно, пояса-оби. И, конечно же, разнообразные фантастические одеяния для персонажей сказочной или фэнтезийной манги.
- У героев подростковых комиксов популярна школьная форма.
- Если на первое место выходят душевные переживания персонажа, его история, одежда может быть предельно простой, основное внимание будет уделено эмоциям. А как их отображать, мы сейчас разберемся подробно. Пока посмотрите, пожалуйста, как можно поэтапно нарисовать девушку в простой одежде.



Рисуем девушку
в простой одежде. Шаг 1

Рисуем девушку
в простой одежде. Шаг 2



Рисуем девушку
в простой одежде. Шаг 3

Рисуем девушку в простой
одежде. Готовый вид





Практикуемся! Нарисуйте несколько женских персонажей в разных вариантах одежды повседневной, сказочной, фантастической. Не забывайте о пропорциях и правильной прорисовке лиц!

**Г
Л
А
В
А

5**



РАБОТА С ЭМОЦИЯМИ

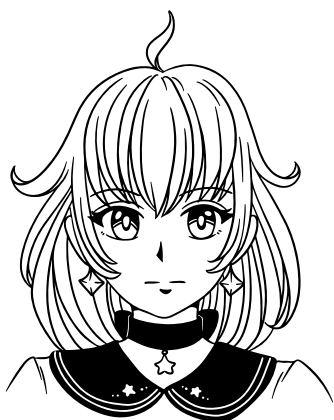
НЕЙТРАЛЬНЫЕ И ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ ЭМОЦИИ

Уже упоминалось, что эмоции в манге могут передаваться как вполне натурально (в детализированном стиле прежде всего), так и чисто символически (обычно такая версия встречается в упрощенном стиле). Начнем с первого варианта.

Если мы хотим изобразить улыбающегося персонажа, то, может быть, достаточно слегка приподнять уголки его губ (особенно если они представлены в упрощенном стиле). Можно также немного сузить глаза, чуть приподняв вверх центральную часть линии, обозначающей нижнее веко.

При изображении смеха приоткрываем рот персонажа, он будет напоминать лежащую на боку букву D. Глаза в этом случае могут превратиться просто в дугообразные черточки.

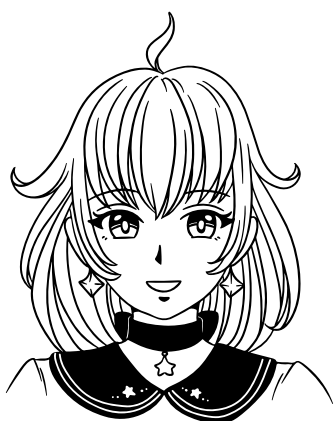
Важный момент: для персонажа обычно характерна какая-то определенная доминирующая эмоция. Например, у отрицательного персонажа будут по большей части плотно сжатые губы, нахмуренные брови, даже если остальные вокруг него радуются жизни.



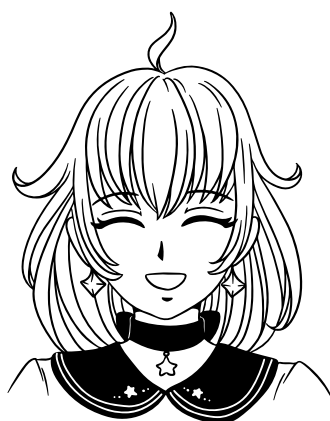
Нейтральное выражение лица



Легкая улыбка



Улыбка



Смеющаяся девушка



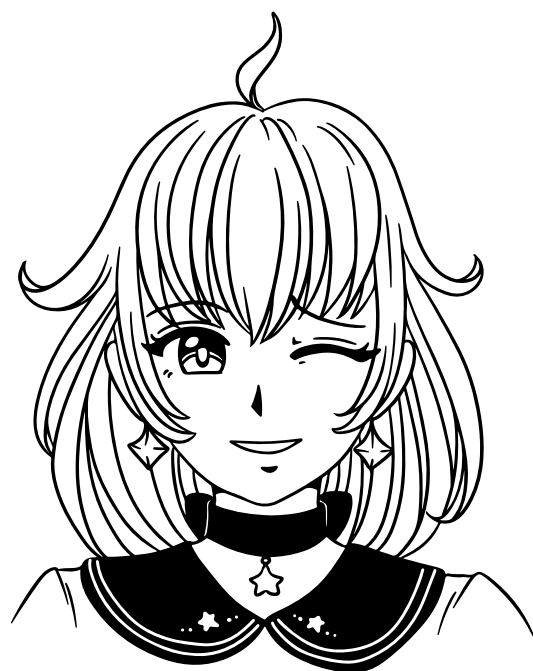
Смеющийся
юноша



Как вы думаете, этот юноша
испытывает положительные
или отрицательные эмоции?

В манге (особенно применительно к женским персонажам) нередко изображается момент кокетства, подмигивания. Как представить его правильно?

- Часто этому моменту сопутствует наклон головы к плечу. Персонаж может как бы смотреть на нас, наклонив голову, или оборачиваться, удаляясь от нас.
- Оба глаза будут в этом случае немного прищурены, верхнее веко нужно немного опустить. А подмигивающий глаз можно представить просто в виде дугообразной черточки.
- Если лицо персонажа находится вполоборота, но при этом он смотрит на нас (то есть подмигивает именно нам), радужная оболочка и зрачок будут смещены в нашу сторону.
- Чтобы усилить впечатление игривости, можно нарисовать персонажу длинную челку, из-за которой он выглядывает. Глаза в этом случае будут затемнены.
- Одну бровь можно сделать чуть выше – над тем глазом, который остается открытым.
- Рот рисуем улыбающимся, с немного приподнятыми уголками.



Подмигивание



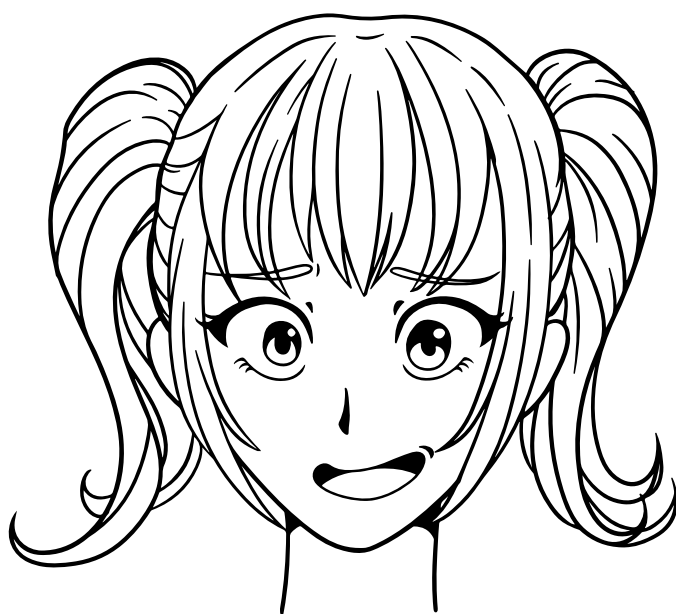
Кокетство. Голова представлена вполоборота

Если наш персонаж удивлен, выглядеть это будет так:

- Глаза широко раскрываются, брови приподнимаются выше.
- Зрачки расширяются и занимают почти всю площадь радужной оболочки.
- Рот приоткрывается, но не совсем так, как в эмоции радости. Его уголки будут скруглены.
- Если персонаж не просто удивлен, а практически шокирован, глаза становятся круглыми, а радужная оболочка исчезает, остается только зрачок. Рот, напротив, уменьшается, иногда превращаясь просто в точку.

Если персонаж над чем-то задумался или что-то подозревает, то:

- Бликов в глазах делаем меньше и сильнее затемняем радужную оболочку.
- Радужки смещаем чуть в сторону и вверх.
- Одна бровь опускается низко, другая, напротив, высоко поднимается (но это не обязательно).
- Губы плотно сжаты. При этом линия рта может напоминать перевернутую букву V или небольшую дугу.



Удивленный персонаж



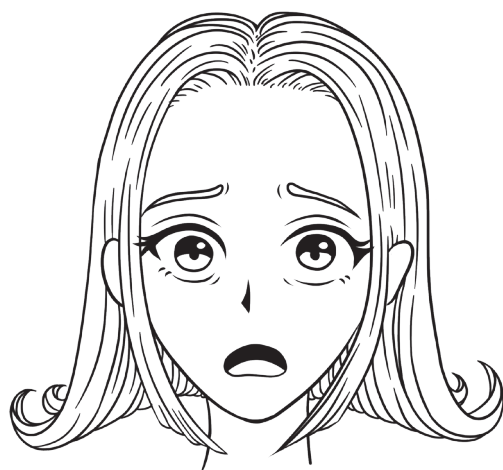
Озадаченность, подозрительность

ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ ЭМОЦИИ

Если нам нужно представить персонажа, испытывающего страх, это можно нарисовать следующим образом:

- Глаза изображаем расширенными, так же, как и в случае с эмоцией удивления, и зрачок тоже изображаем расширенным.
- Нижнее веко можно нарисовать прямым или даже немного прогнуть его линию вверх посередине, как будто бы человек немного прищурился, не желая смотреть на какое-то страшное зрелище.
- Важное значение в этом случае приобретает изображение бровей. Они не просто поднимаются выше, они становятся, как говорят, домиком: внутренние кончики бровей поднимаются выше, чем внешние;
- Рот открыт. Можно изобразить его в виде горизонтального овала, как в эмоции удивления, а можно немного изогнуть. В этом случае очертания рта будут напоминать фасолину, направленную выпуклостью вверх.
- Иногда рот испуганного человека рисуют в виде овала с волнистыми краями и таким образом передают дрожащие от страха губы;

- Как дополнительный символ страха в манге иногда используются несколько вертикальных штрихов, нарисованных под левым или правым глазом.



Достоверно переданная эмоция страха, хотя изображение не очень детализировано



Здесь страх символизируют дрожащие губы и вертикальная штриховка под глазом

Теперь представим, что наш персонаж рассердился. Как передать эмоции гнева? В манге они представлены очень разнообразно, но некоторые общие характерные черты, которые нужно уметь передать начинающему художнику, все же можно выделить:

- Брови сдвигаются к переносице. Их внутренние кончики опускаются ниже, чем внешние. То есть получаются как бы брови домиком, но наоборот.
- Между бровями или чуть выше появляются короткие вертикальные морщинки, которые подчеркивают нахмуренное выражение лица.
- Глаза прищуриваются, но не слишком сильно, иначе у нас получится персонаж, который, скорее, не гневается, а ест что-то кислое. Для передачи разгневанного взгляда нижнее веко рисуем немного выгнутым вверх, так, чтобы оно немного прикрыло часть радужки. При этом внутренний уголок верхнего века (тот, который ближе к носу) опускаем еще чуть ниже, чем обычно.
- Очень разнообразно в манге рисуется рот разгневанных людей. От короткой дуги, выгнутой вверх (так изображаются сжатые от раздражения губы) до приоткрытого узкого овала или широко раскрытого в крике. Если мы рисуем плотно сжатый рот, можно немного опустить один из его краешков вниз, в этом случае к гневу добавится разочарование и сарказм. Если рот приоткрыт, в нем иногда рисуют в виде зигзагообразной линии оскаленные зубы.



Недовольная девушка

Кажется, этот персонаж
скрипит зубами от злости
и в то же время боится



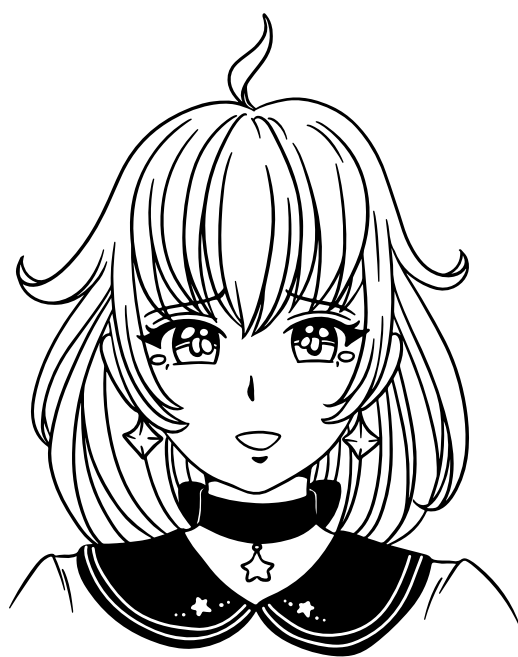
Рассерженная девушка



Девушка в ярости

Как передать печаль и плач:

- Если наш персонаж грустит, приметам этого будут брови домиком, чуть опущенные внешние края верхнего века.
- В глазах рисуем побольше бликов, это создает ощущение слез, которые вот-вот прольются. Кстати, и сами глаза можно сделать чуть больше, с увеличенной радужкой.
- Рот в этом случае проще всего изобразить в виде коротенькой дуги с направленными вниз кончиками.
- Если персонаж уже начал плакать, глаза становятся уже и из них дорожками текут слезы.
- Если плач усиливается, глаза персонажа полностью зажимаются, превращаясь в дугообразные линии, выгнутые вверх.
- Если плач практически перешел в истерику, рот широко открывается, при этом нижняя губа практически достигает подбородка.
- Иногда, чтобы усилить впечатление, рисуют разлетающиеся в разные стороны от персонажа слезы-капельки. Но для классической манги это не слишком типично.



Девушка готова заплакать



Горькие рыдания

Если мы нарисует персонажа с широко открытыми глазами, приоткрытым ртом и немного сдвинутыми к переносице бровями, это может придать ему выражение ехидства, злорадства. При этом хорошо будет смотреться легкий наклон головы.

Можно также немного приподнять вверх один из уголков приоткрытого рта – это усилит впечатление.

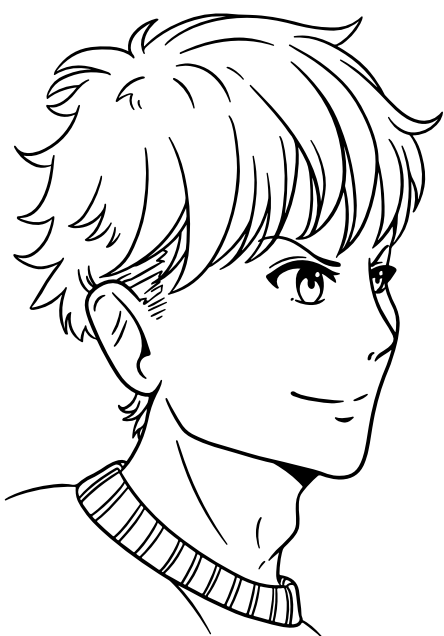
Если нужно передать обиду, затаенное негодование, можно нарисовать опущенные вниз глаза в сочетании с плотно сжатыми губами и нахмуренными бровями. Глаза в этом случае можно нарисовать просто в виде двух дужек выпуклой частью вниз – они будут означать опущенные верхние веки. Ни глазное яблоко, ни радужная оболочка видны не будут. Также у внешних уголков глаза (особенно если персонаж женский) можно нарисовать несколько коротких ресничек – они хорошо видны, когда глаза прикрыты, а взгляд направлен вниз.

И не забывайте о дополнительных выразительных средствах: отрицательные эмоции помогут усилить резкие линии прически, угловатые детали одежды, затемнение радужной оболочки глаза (если глаза не прикрыты и хорошо видны).

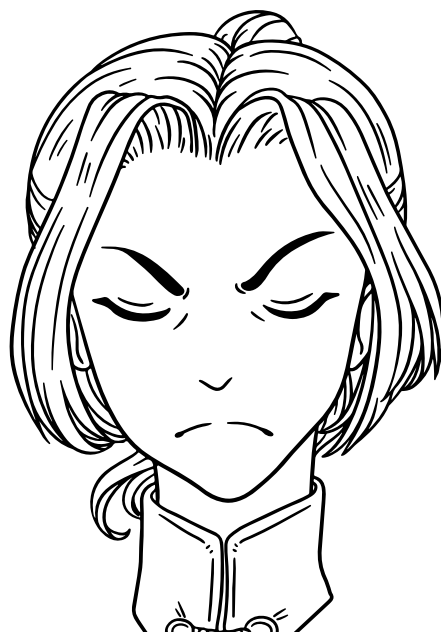
Злорадная
ухмылка



Юноша недобро
улыбается



Обиженный
персонаж



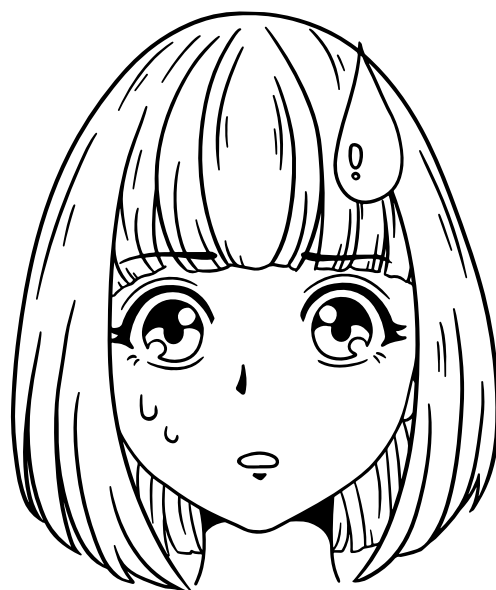
СПЕЦИАЛЬНЫЕ СИМВОЛЫ

И в упрощенном, и в детализированном варианте манги встречаются особые элементы, которые на первый взгляд могут быть непонятны. Более того, люди, незнакомые с искусством манги, даже не всегда их замечают. Но на самом деле эти символы часто являются едва ли не самым главным элементом рисунка! Рассмотрим самые интересные из них.

1. Сердечки. Это, пожалуй, самый простой, самый понятный и самый распространенный символ. Сердечки символизируют лирическое настроение, любовь, нежные чувства, которые персонаж к кому-то испытывает. Сердечки могут витать в воздухе вокруг персонажа (их может быть от одного до нескольких десятков, в зависимости от силы чувства), а могут даже заменять его зрачки или глаза целиком!
2. Капелька. Изначально она буквально символизировала пот и ее рисовали на лбу персонажа, который по сюжету тяжело работал или сражался с врагами. Но иногда ее рисуют в случае, когда персонаж находится в какой-то затруднительной ситуации, не знает, что делать. Капелька может располагаться в районе виска, на лбу сбоку или даже просто рядом с персонажем неподалеку от его головы. В последнем случае капелек может быть несколько.



Персонаж безумно влюблен



Капелька — один из самых известных символов в манге, символ затруднительного положения, тягостных раздумий

Иногда над головой персонажа можно увидеть вертикальные волнистые полосы. Это означает, что он находится в мрачном расположении духа, близком к депрессии. Вообще в манге используются разнообразные виды штриховки. Уже говорилось, что коротенькие вертикальные штрихи под глазами означают крайнюю усталость.

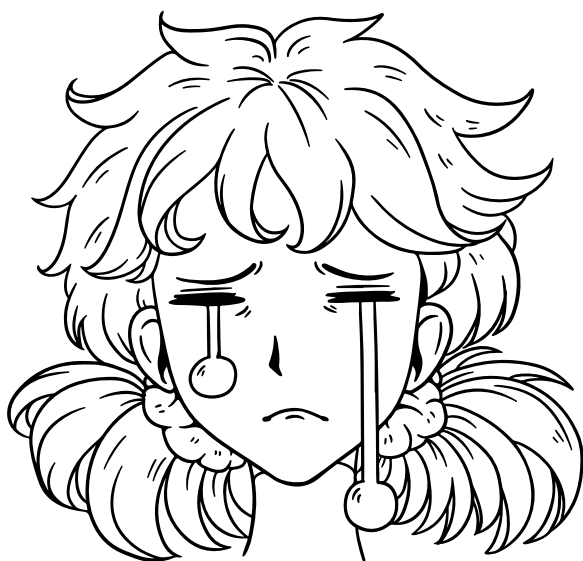
Очень интересный символ – крестик, как будто составленный из четырех бумерангов. Это признак крайнего гнева. Располагаться он может над головой персонажа, слева или справа от него или прямо на фоне прически. Если манга цветная, крестик может быть красным или черным. Бывает так, что от кадра к кадру количество крестиков рядом с персонажем увеличивается – это значит, что гнев его нарастает.

Иногда на щеках персонажа присутствуют как бы овальные или круглые пятнышки, нарисованные штриховкой. В цветном варианте это могут быть просто розовые овалы или кружочки. Это означает румянец – герой покраснел от смущения или удовольствия.

Интересный символ художники-мангаки иногда используют, когда нужно изобразить персонажа плачущим, но без истерики и бурных рыданий. В этом случае на лице рисуют кружочки, соединенные с глазами узкими полосами – как бы стекающие по щекам капли.



Крестик на волосах в данном случае —
признак крайнего гнева



Так иногда символически изображаются слезы



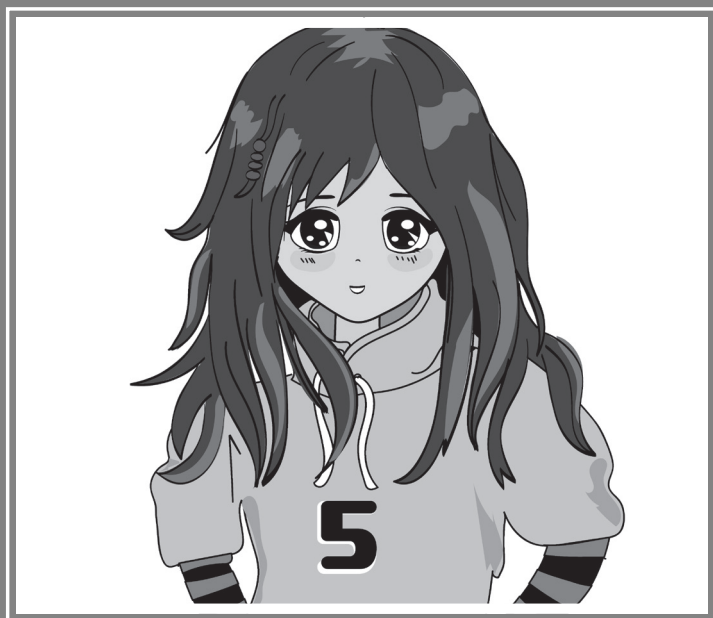
Время практиковаться! На этом и последующем развороте нарисуйте несколько персонажей, испытывающих разные эмоции! Положительные, отрицательные, нейтральные... всякие! Не забывайте о том, что прическа и детали костюма помогут сделать изображение более выразительным! А также используйте дополнительные символы.



**Попрактикуйтесь в рисовании
персонажей, испытывающих
различные эмоции!**

Г Л А В А

6

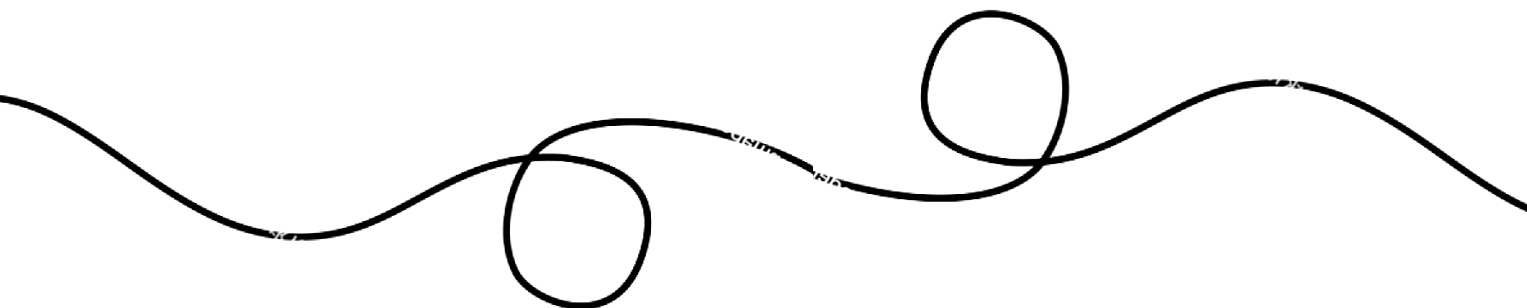


**ПЕРСПЕКТИВА
И ПРОСТРАНСТВО:
САМОЕ ГЛАВНОЕ**

ЧТО ТАКОЕ ПЕРСПЕКТИВА И ЧТО С НЕЙ ДЕЛАТЬ

Манга – это особый мир. Не только в том смысле, что она стала заметным явлением в мировой культуре. Но и в том, что персонажи манги живут, действуют и перемещаются в определенном пространстве. Это может быть современный нам город, фантастический пейзаж какой-нибудь далекой планеты, сказочный лес – все что угодно. Да, это пространство условное, нарисованное на бумажном листе. Но чтобы это пространство выглядело красиво и достоверно, нужно соблюдать определенные правила. Большинство из них будут актуальны не только для манги, но и для всего изобразительного искусства в целом!

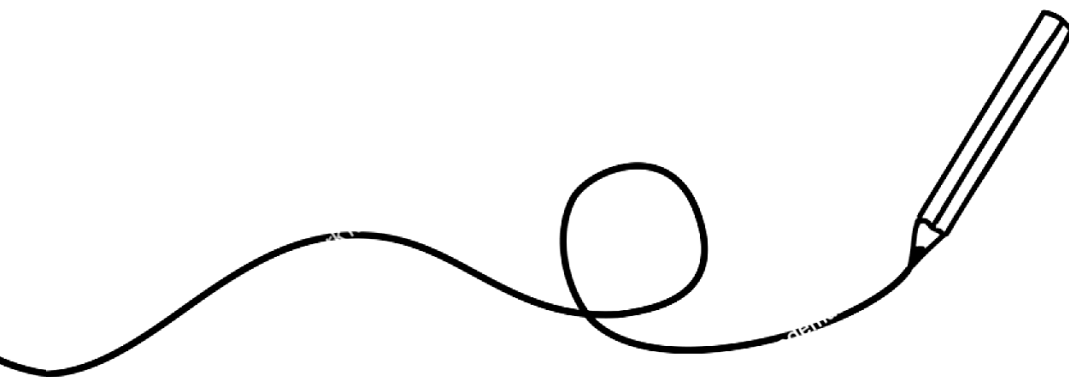
Конечно, вы как начинающий художник, можете пока ограничиться просто рисованием персонажей в красивых костюмах, передачей их



эмоций. Но со временем вам захочется усложнить задачу, не просто придумать и нарисовать героев манги, а поселить их в придуманном вами мире. Вот тут-то вам и помогут знания о пространстве и перспективе в рисовании.

С пространством более или менее все понятно, применительно к изобразительному искусству и к манге в частности – это иллюзия создания глубины, трехмерности представленной композиции. То есть, персонажи должны не просто лежать на листе бумаги, они должны идти по улице, перемещаться по дому, гулять среди фантастических цветов и так далее. А вот это самое пространство уже должно быть представлено в соответствии с законами перспективы.

Это слово произошло от латинского *perspicere* – «ясно видеть», «рассматривать», «проникать взором». То есть перспектива – это картина пространства, а в узком смысле – способ изображения объемных предметов в этом самом пространстве. При этом, что важно, если предметов представлено несколько, их изображения должны складываться в гармоничную картину, то есть, все они должны подчиняться одним и тем же правилам расположения на листе бумаги. Вернее, в пространстве, которое нам нужно изобразить!



Когда мы изображаем тот или иной объект, мы как бы переносим его из реального мира на лист бумаги. А так как любой предмет, будь то фигура человека, игрушечный кубик или дерево, обладает определенным объемом, то для того, чтобы он выглядел реалистично, нужно соблюдать определенные правила. В первую очередь правила перспективы!

Самый простой пример перспективы – это изображение уходящей вдаль дороги – ее границы где-то у самого горизонта сходятся в одну точку. Конечно, в реальности этого нет, но такое искажение является неременным условием того, чтобы нарисованная дорога выглядела как в реальности. Если мы попытаемся разместить на листе предметы и человеческие фигуры, никак не изменяя их в соответствии с правилами перспективы, объемного изображения не получится.

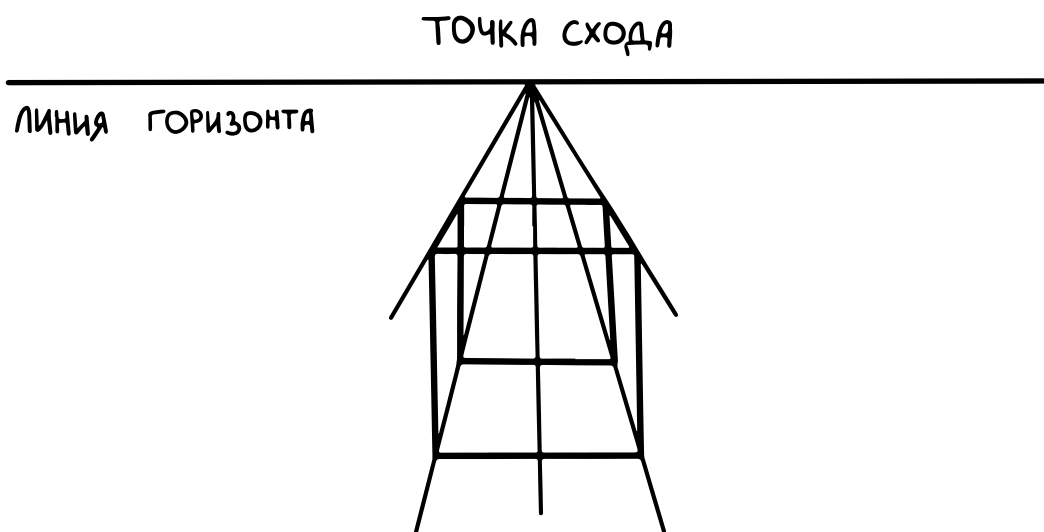


Пример перспективы: обочины дороги кажутся сходящимися у горизонта в одной точке

Видов перспективы существует множество, но мы сейчас рассмотрим только самые основные, необходимые для создания манги.

С понятием перспективы связано такое понятие, как уровень глаз. Например, вы сидите в кресле и смотрите на стоящий перед вами стол. Предметы, которые лежат на столе, находятся ниже уровня глаз. Если вы сядете на пол, и ваши глаза будут на одном уровне с высотой стола, то и лежащие на нем предметы окажутся на том же уровне. И, наконец, если вы ляжете на пол, то, что находится на столе, исчезнет из вашего поля зрения, так как окажется выше уровня глаз.

Еще одно нужное нам понятие – линия горизонта. Она находится приблизительно на уровне наших глаз. Если речь идет о пейзаже, там линию горизонта найти проще всего; вернее, она находится сама собой. Там, где сходятся небо и земля, и линии дороги. Кстати, место, где у горизонта сходятся параллельные линии, так и называется – точка схода. Она может быть одна или несколько, в зависимости от того, под каким углом расположен к нам объект.

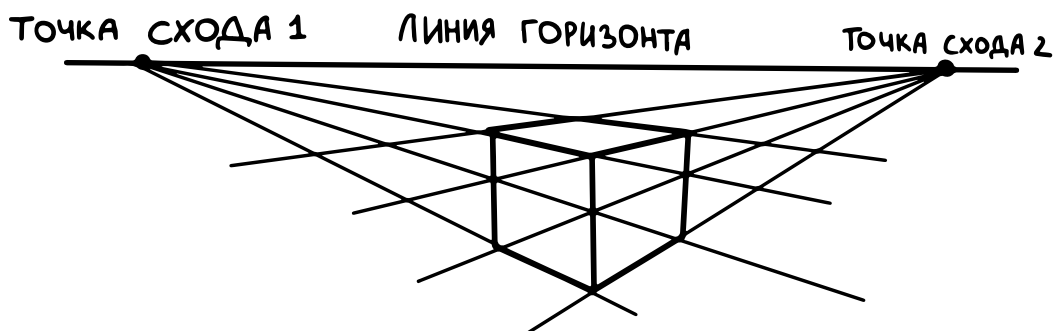


Пример перспективы с одной точкой схода.
Она же фронтальная или параллельная

Если объект находится ниже уровня глаз, линии, протянутые от него к точкам схода, будут направлены вверх. Если выше – точки схода будут располагаться ниже объекта, и воображаемые линии будут направлены к ним вниз.

Посмотрите на рисунок на правой странице. Это часть городского пейзажа: улица, дома, провода, дорожные знаки. Постарайтесь определить, какой вид перспективы здесь представлен. С одной или двумя точками схода? Где находится линия горизонта? Отметьте ее. Что на этой картинке находится ниже уровня глаз, а что – выше?

А теперь можете попробовать прямо на этой улице нарисовать персонажа манги. Любого! Можно какого-то из тех, которые уже встречались вам в этой книге. Или придумайте нового. Поставьте его на тротуар или прямо на проезжую часть (да, это нарушение правил дорожного движения, но на рисунке можно позволить себе немного лишнего)! Посмотрите, насколько органично он выглядит. Удалось ли вам правильно разместить персонажа, или он не выглядит связанным со средой? Может быть, он кажется висящим в воздухе? Если вам кажется, что в вашем рисунке есть недочеты, значит настало время более подробно познакомиться с основными правилами изображения персонажа в пространстве!



Пример перспективы с двумя точками схода.
Ее также называют угловой

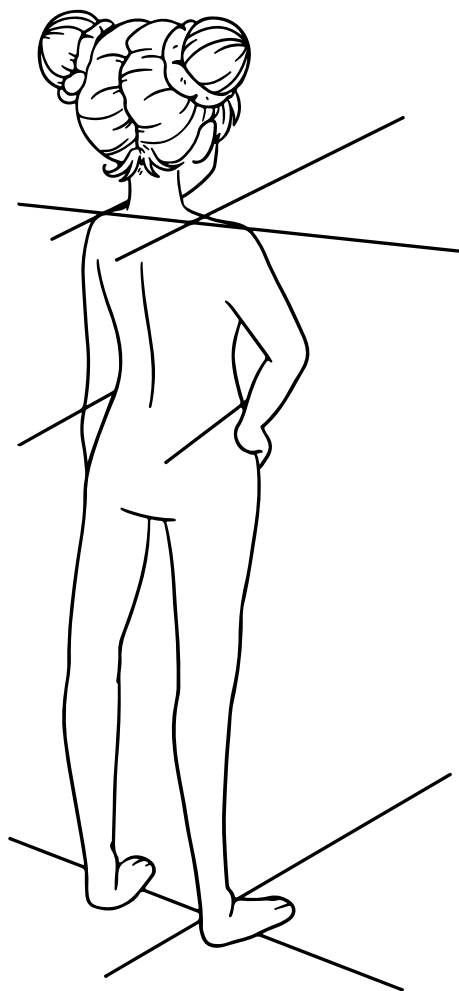
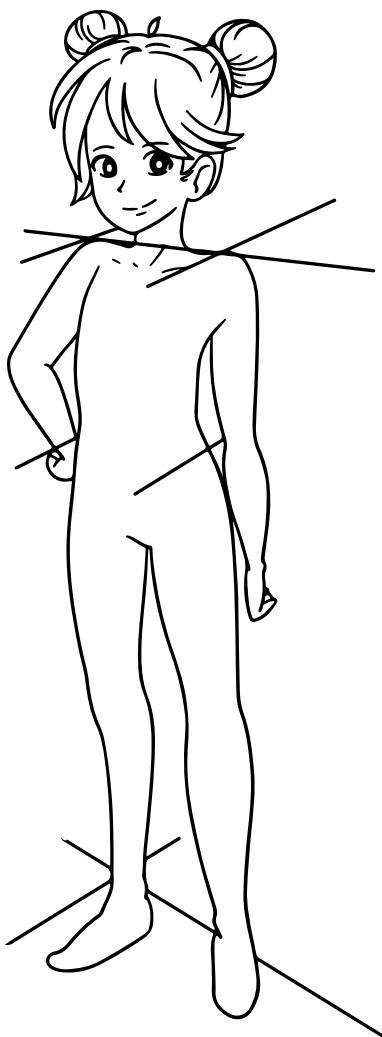


Попробуйте расположить в этом городском пейзаже
фигуру персонажа манги

ФИГУРА В ПРОСТРАНСТВЕ

Вы уже рисовали человеческую фигуру, но без соблюдения правил перспективы. Теперь попробуем сделать это с учетом того, что уже известно нам о пространстве и его представлении на бумаге. Посмотрите на картинку справа. Да, тело человека – это не тротуар и не стена здания, но оно подчиняется тем же правилам перспективы, которые мы только что рассмотрели. На рисунке хорошо видны линии, которые, если бы мы продолжили их до горизонта, сошлись бы в точке схода. Поэтому, если нам нужно изобразить фигуру, стоящую вполоборота к нам, она будет выстраиваться не совсем так, как стоящая анфас. Попробуйте разложить этот рисунок на части (воспользуйтесь схемами рисования человеческой фигуры, которые вы видели выше). И повторите его! Начните с общей схемы – пропорции, размер головы, длина рук, ног, линия талии. При этом все линии проводите в соответствии с законом перспективы, так же как на образце справа.

Когда схема фигуры будет готова, оденьте ее, прорисуйте лицо, прическу, костюм. А чтобы окончательно утвердиться как художник, нарисуйте рядом еще какие-то предметы! Например, уходящую вдаль стену здания.

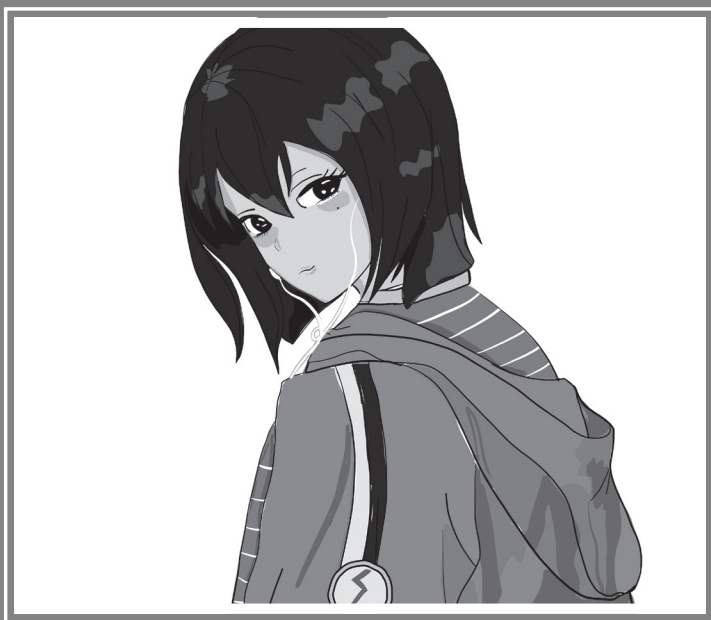


Здесь хорошо видно, как именно в пространстве размещается объемная фигура



Теперь практика! На этом развороте попробуйте нарисовать какое-нибудь пространство в перспективе (улицу, берег реки и т. д.) И внедрите в это пространство фигуру человека! Если уже чувствуете в себе способность перейти к более сложным задачам, найдите в книгах или интернете фигуру человека в движении и перенесите ее в подготовленное пространство!

Г Л А В А 7

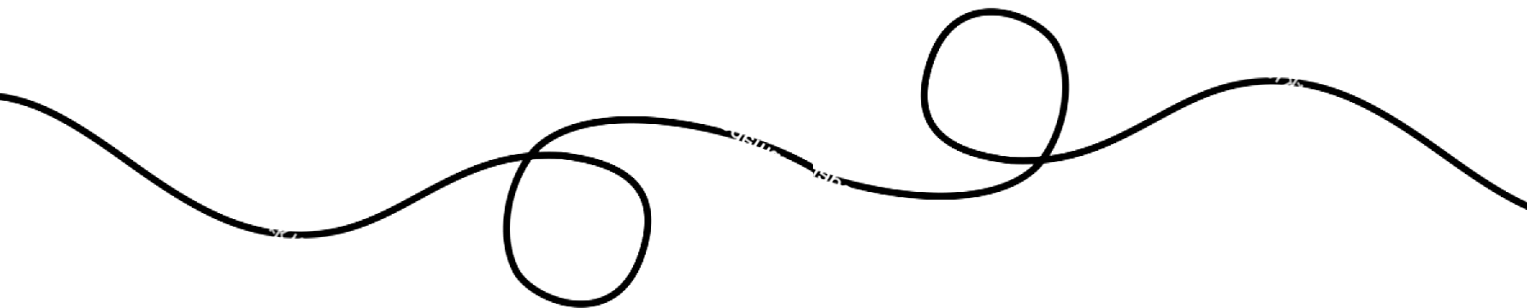


**МОЯ
СОБСТВЕННАЯ
МАНГА**

С ЧЕГО НАЧАТЬ?

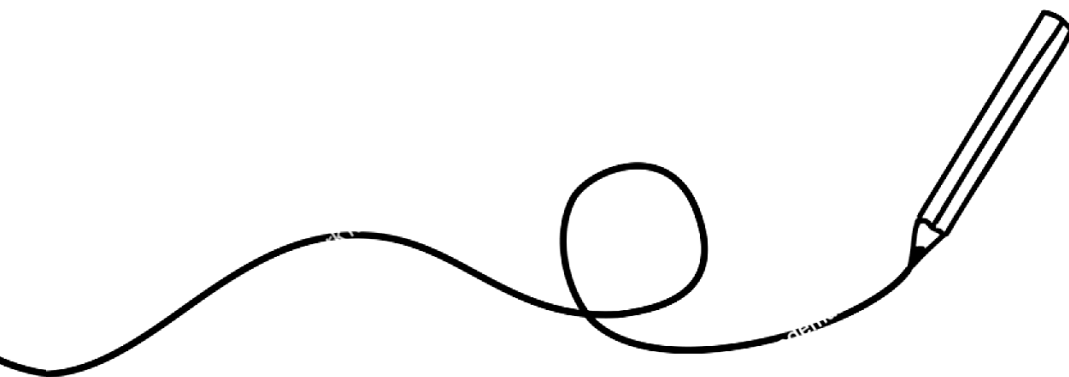
Научившись рисовать отдельных персонажей, выстраивать перспективу и познакомившись с историей и особенностями манги как искусства, уже вполне возможно задуматься о создании собственного комикса, пусть даже совсем небольшого. Но прежде чем сесть и начать рисовать, нужно провести определенную подготовительную работу! Какую?

1. Определитесь с тем, какого рода мангу вы хотите создать. Для детей? Для подростков? Каков будет ее жанр, где будут развиваться события? Может быть, это будет история из жизни современных школьников? Или вы замахнетесь на сюжет из жизни покорителей других планет или воинов средневековой Японии?
2. Создайте краткий сценарий. Не рисунки, а текст! Это необходимо сделать, чтобы выстроить логику вашего произведения и чтобы потом в самый неожиданный момент не возникала необходимость затыкать смысловые дыры

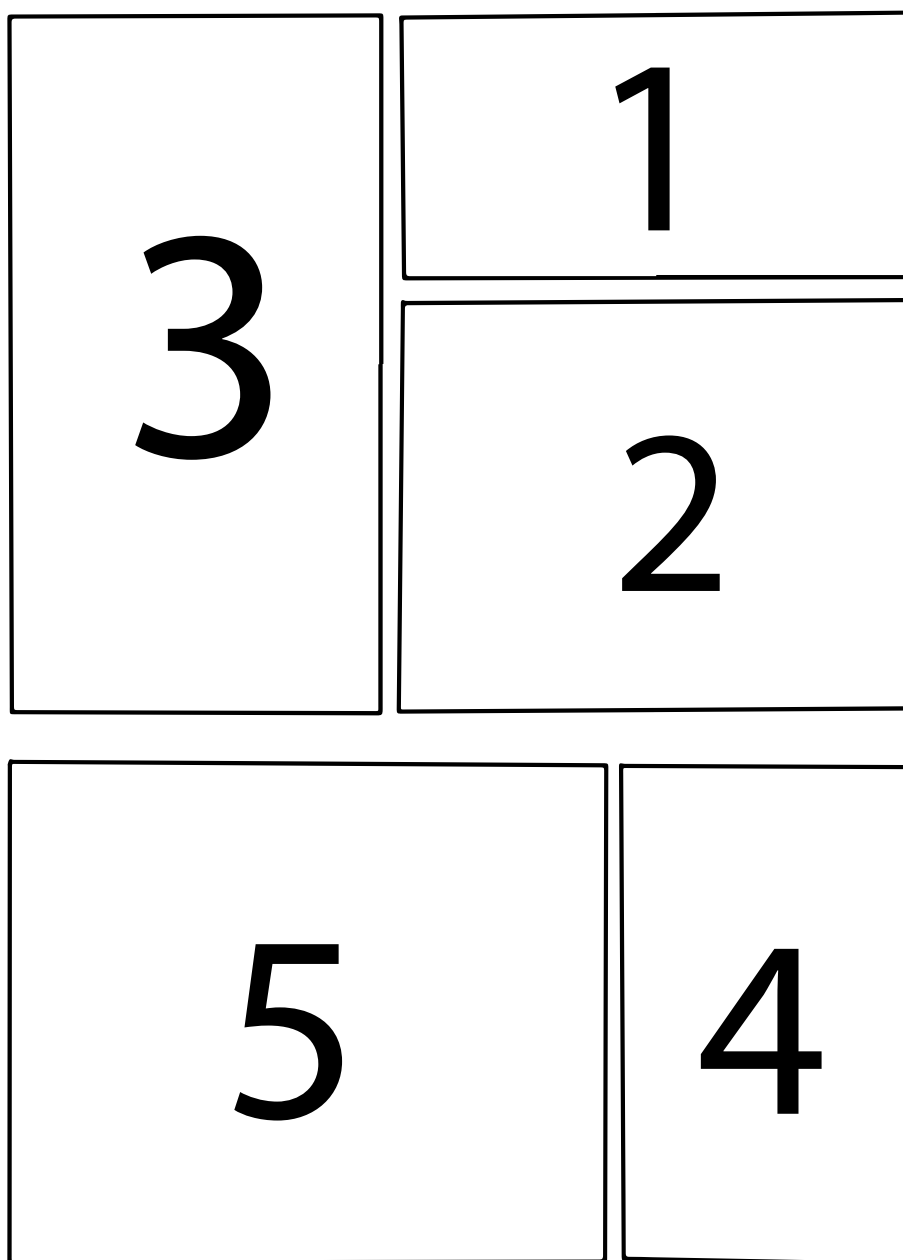


и объяснять, откуда взялся тот или иной персонаж? Каковы истоки конфликта? Где познакомились герои, каковы между ними родственные связи (если таковые есть)? И так далее.

3. Придумайте персонажей. Сколько их? Какова их история? Как они выглядят? В первое время не замахивайтесь на многостраничные саги с десятками героев, вам сейчас нужно просто обкатать процесс создания манги. Не забывайте о том, что в развитии характера персонажа тоже должна быть логика. Если герой стал злым, на это, скорее всего, была причина. Если он внезапно меняет линию поведения, этому тоже должно быть какое-то объяснение. «Потому что мне так хочется, и я как автор могу делать, что угодно» – не аргумент.
4. Определяем сеттинг. Где происходят события? Современный город, космическая станция, школа? Или вы решите создать какой-то фантазийный мир?
5. Сделайте наброски основных локаций: комнат (кают), пейзажей, дома, учебного заведения.



6. Определитесь с длиной манги. Сколько примерно страниц она займет? Пока опыта у вас маловато, лучше ограничиться 7-10 страницами.
7. Поделите план манги на главы и вкратце опишите содержание каждой. Постарайтесь рассчитать так, чтобы одна глава соответствовала определенному количеству страниц.
8. Распишите опорные точки в каждой главе. Например, в главе 2 вы описываете утро персонажа – от того момента, как он проснулся, до его прибытия на работу. Но в этот промежуток войдет важный телефонный разговор и покупка кофе, во время которой он познакомится с симпатичной девушкой. Опорные точки будут примерно такие: проснулся – звонок – вышел из дома – кофе – знакомство – приехал на работу. Подобные планы дополнительно помогают выстроить логику и выделить главное. Избавляйтесь от ненужных подробностей, которые никак не влияют на сюжет.
9. Определитесь, как вы будете распределять кадры на листе. С традиционным способом – справа налево и сверху вниз – вы уже знакомы. Но можно для начала сделать европеизированную мангу. Как это может выглядеть, посмотрите на соседней странице.
10. Сделайте примерную раскадровку, то есть наброски основных моментов. Не обязательно делать черновик всей манги, ограничьтесь пока только опорными точками.
11. На отдельных листах можно сделать эскизы самых сложных кадров.



Примерно так может выглядеть европеизированная раскадровка страницы манги. Но если вы хотите аутентичности, разлиновывайте лист так, как это принято в Японии

ВЫ В КАДРЕ!

ОСНОВНЫЕ СОВЕТЫ

Не забывайте, что каждый кадр должен подчиняться не только правилам перспективы, но и основным законам композиции. Перечислим их.

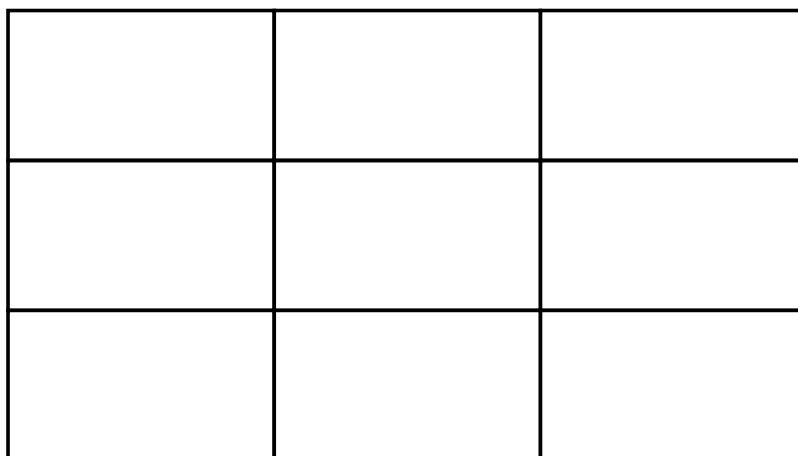
У каждого кадра должен быть композиционный центр. То есть изображение (фигура, предмет), которое будет притягивать взгляд, вокруг которого будет строиться вся остальная композиция кадра. Например, если в кадре представлен один персонаж крупным планом, композиционным центром могут быть его выразительные глаза. Если в кадре сцена драки пяти человек, центром может служить фигура наиболее крупного и атлетически сложенного участника. Конечно, опытные художники могут создать композицию без явного центра притяжения, состоящую из нескольких десятков фигур, и она будет выглядеть логично и гармонично. Но такого уровня мастерства нужно еще достичь!

Композиционный центр можно выделить при помощи интенсивности цвета или тона (например, тщательно проработанные глаза с яркими бликами у персонажа), при помощи размеров (центральная фигура крупнее, чем остальные), при помощи второго плана (используя правила перспективы, важные объекты представляем на первом плане) и так далее.

Есть еще одно интересное правило, которое часто используют фотографы и кинематографисты и которым вы тоже можете руководствоваться. Это так называемое правило третей. Выглядит оно следующим



Сможете найти композиционный центр этой фотографии?



Вот так выглядит сетка кадра по правилу третей. Кстати, можете заполнить ее какой-либо композицией в соответствии с правилом, которое вы только что узнали!

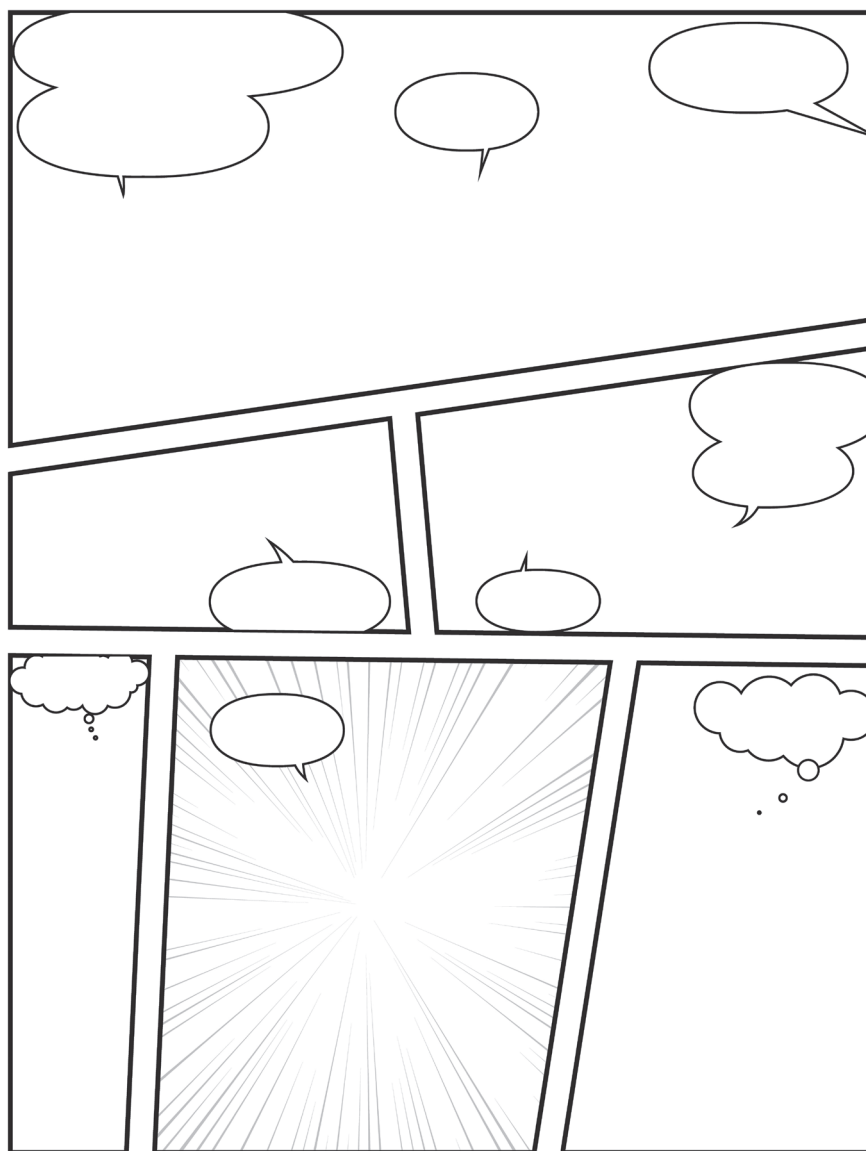
образом: кадр делится по вертикали и по горизонтали на три равные части. Получается девять прямоугольников. Самый значимый объект лучше всего располагать в центральном прямоугольнике. Если же таких объектов несколько, их лучше расположить на пересечениях линий.

Если в такой разметке будет присутствовать линия горизонта, лучше, если она будет совпадать с нижней линией, то есть, небо займет $2/3$ по высоте кадра, а земля – $1/3$. Важна и конфигурация самого кадра. В манге они могут быть квадратными, прямоугольными (вытянутыми как по горизонтали, так и по вертикали), а также иметь неправильную форму. Горизонтальные линии ассоциируются более со статикой, покоем, в то время как вытянутые по вертикали кадры придадут больше динамики, так же как и диагональные линии композиции кадра.

Очень важный момент: распланировав страницы своей манги, придумав и нарисовав персонажей, продумав композицию, распишите реплики ваших героев. На первый взгляд это очень просто, но на самом деле здесь есть много тонкостей.

Например, слова, произносимые персонажами, размещаются обычно на так называемых пузырях, или баблах. И пузыри не должны занимать слишком много места, мешая воспринимать изображение. Следовательно, пишем только самое главное, то, что необходимо для понимания сюжета. Помните, манга – это текст и рисунок, которые поддерживают, но не дублируют друг друга. Поэтому если, например, у вас один персонаж свирепо смотрит на другого, сжимая кулаки, совершенно не обязательно писать рядом с ним слова «я страшно зол на тебя!».

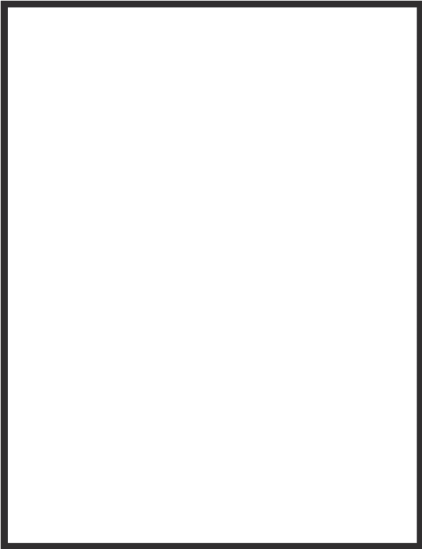
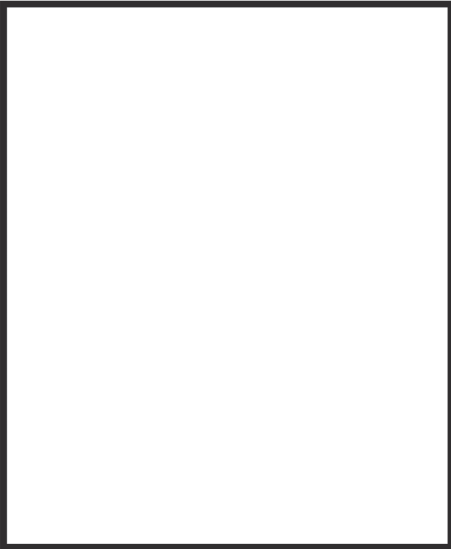
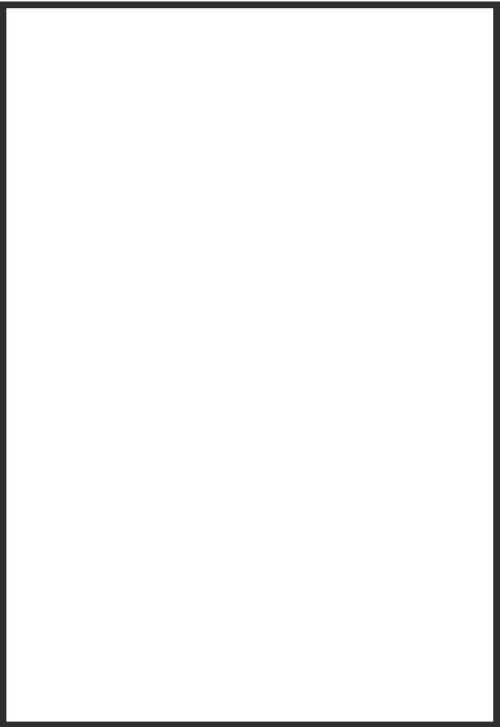
Связать пузырь с конкретным персонажем можно при помощи хвостика, но такой прием характерен более для европейских и американских комиксов. В манге хвостики используются реже. Художники-мангаки предпочитают тщательно продумывать композицию кадра, располагая пузыри с репликами в непосредственной близости от нужного персонажа.

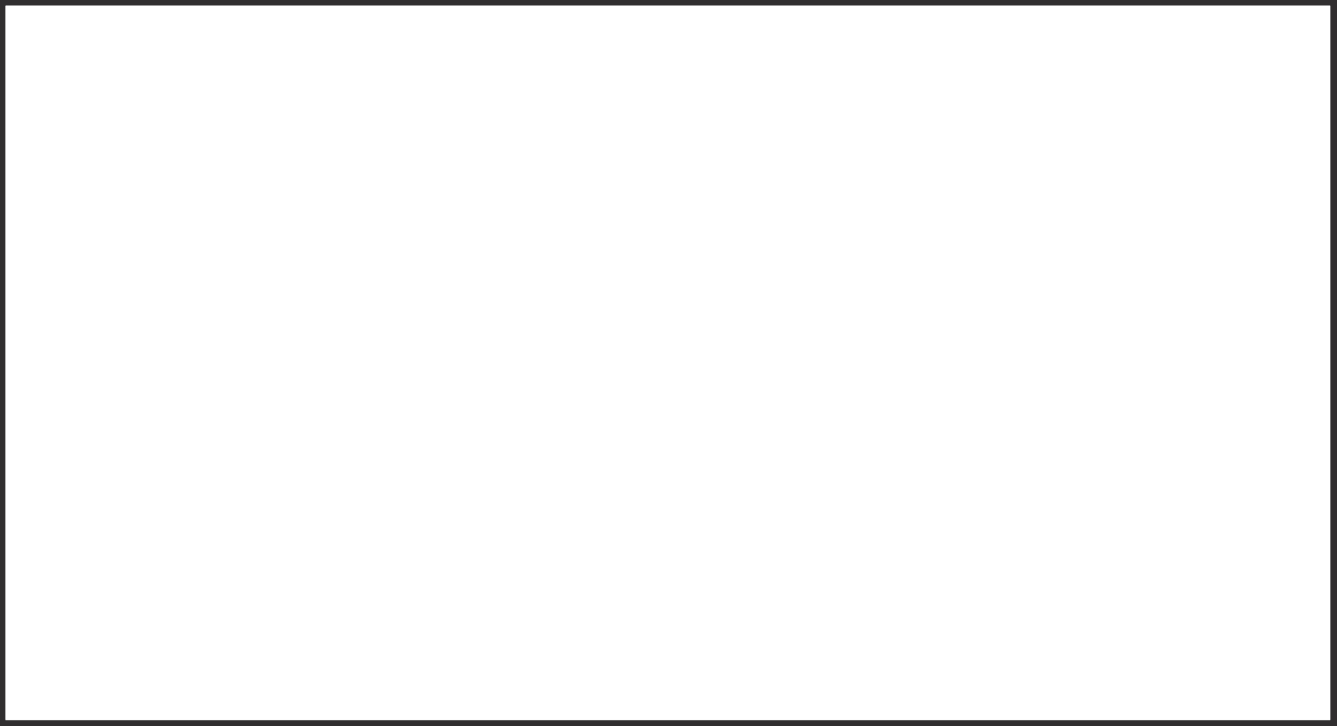
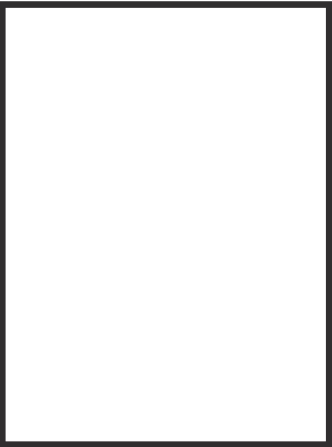
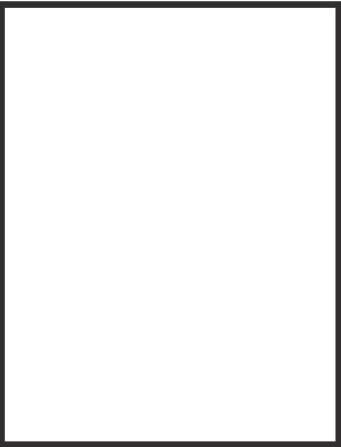
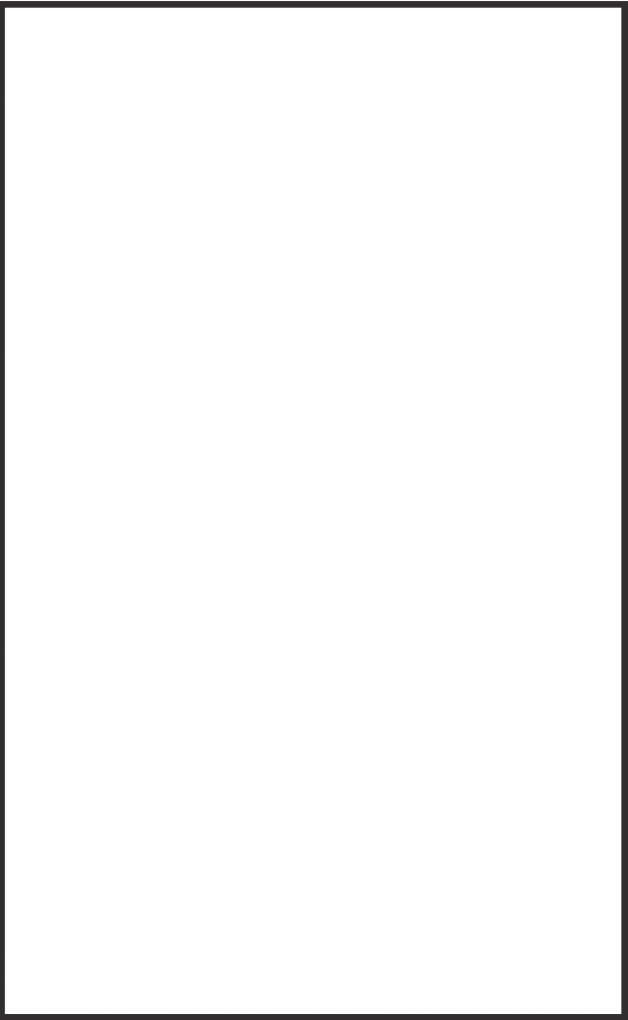


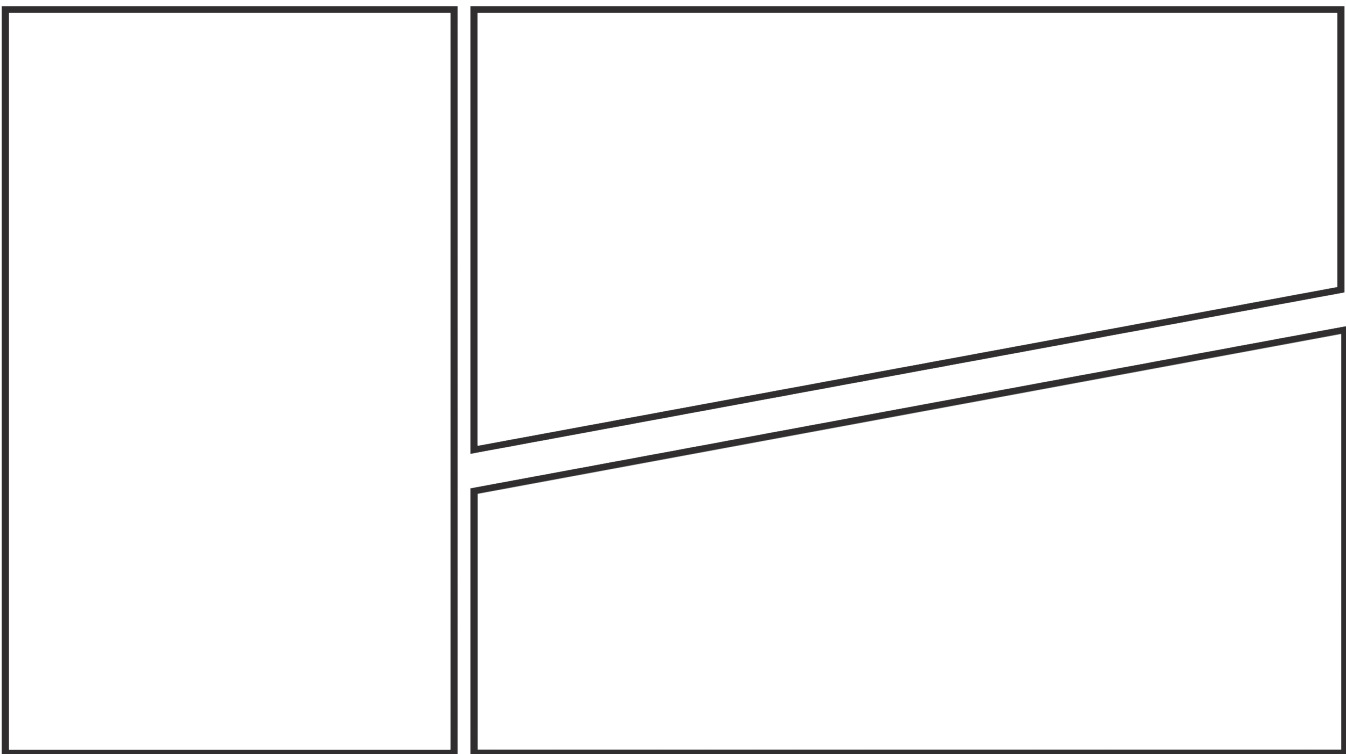
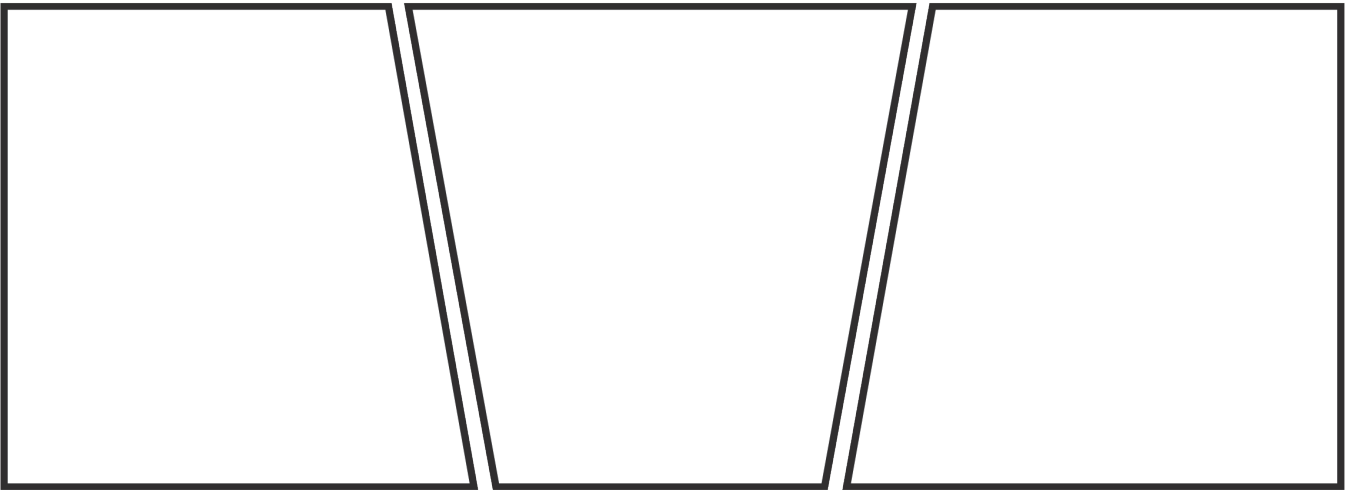
Примерно так может выглядеть страница манги с пузырями. Не забывайте, что реплики персонажей должны читаться последовательно, и это тоже влияет на расположение пузырей!

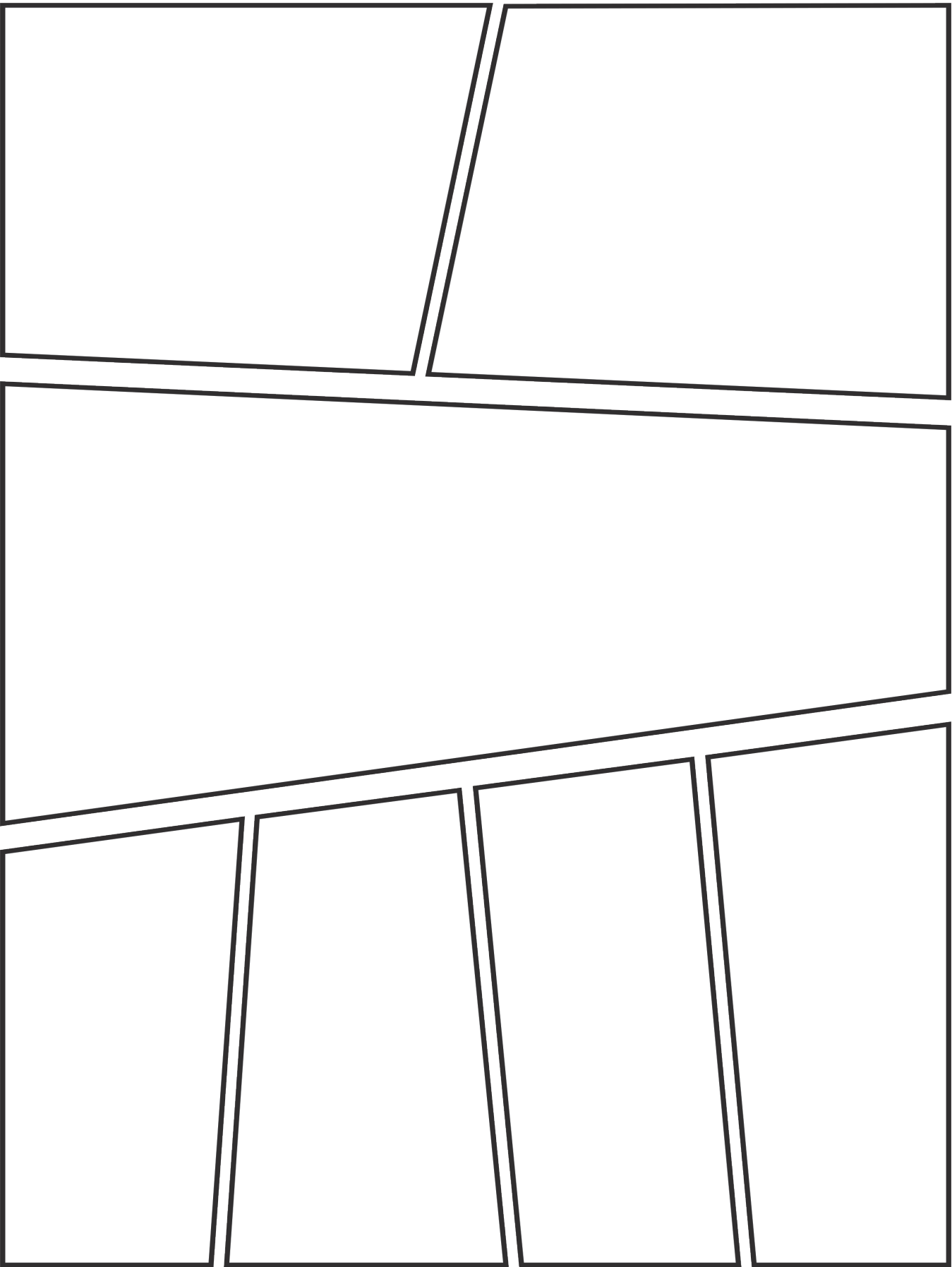


**Практика! На этом и последующих
разворотах — разлинованные
страницы манги. Заполните ее
какой-нибудь небольшой историей.
Все необходимые знания и умения для
этого у вас уже есть!**





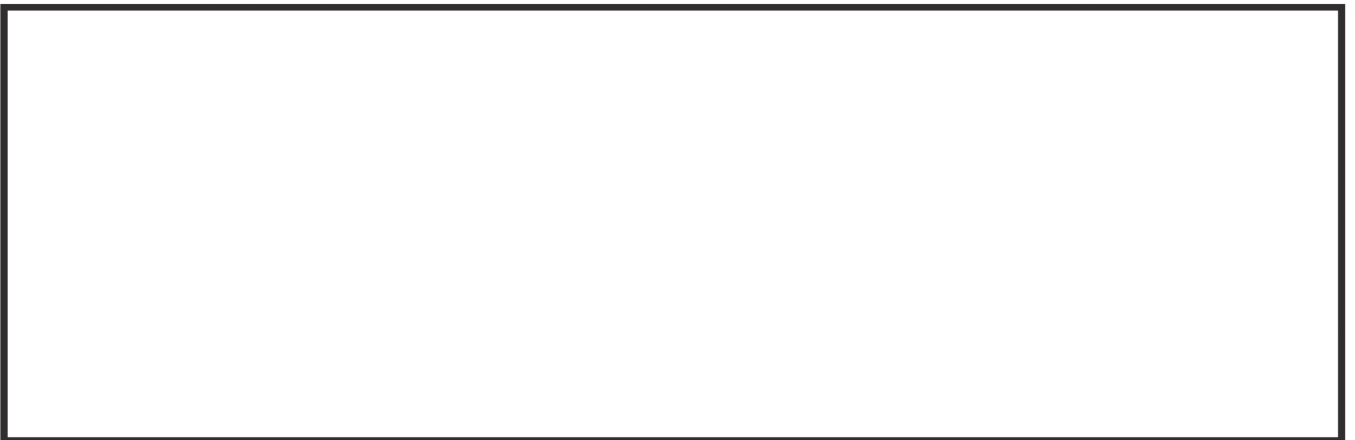
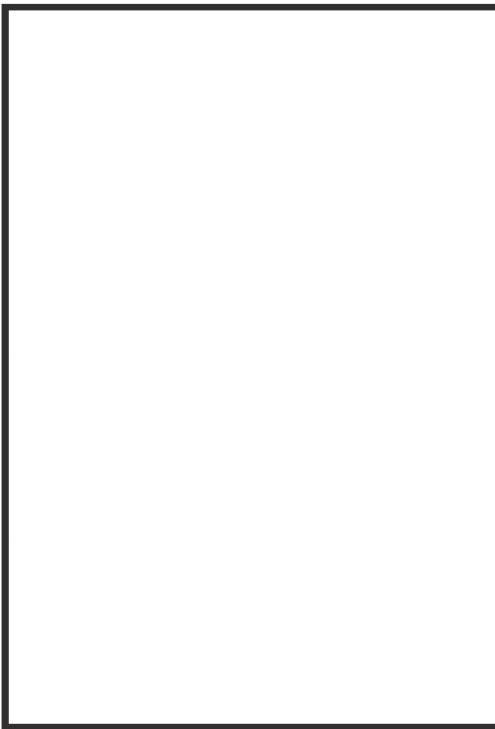
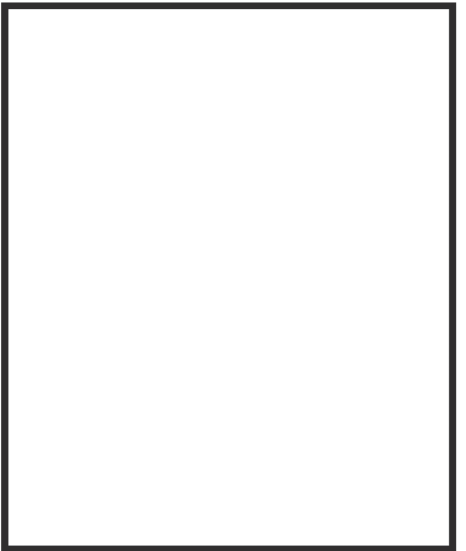
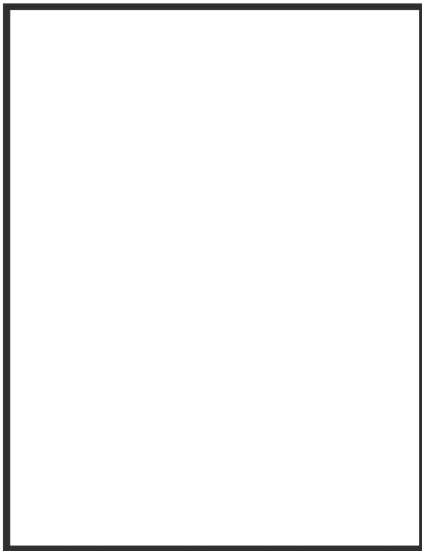


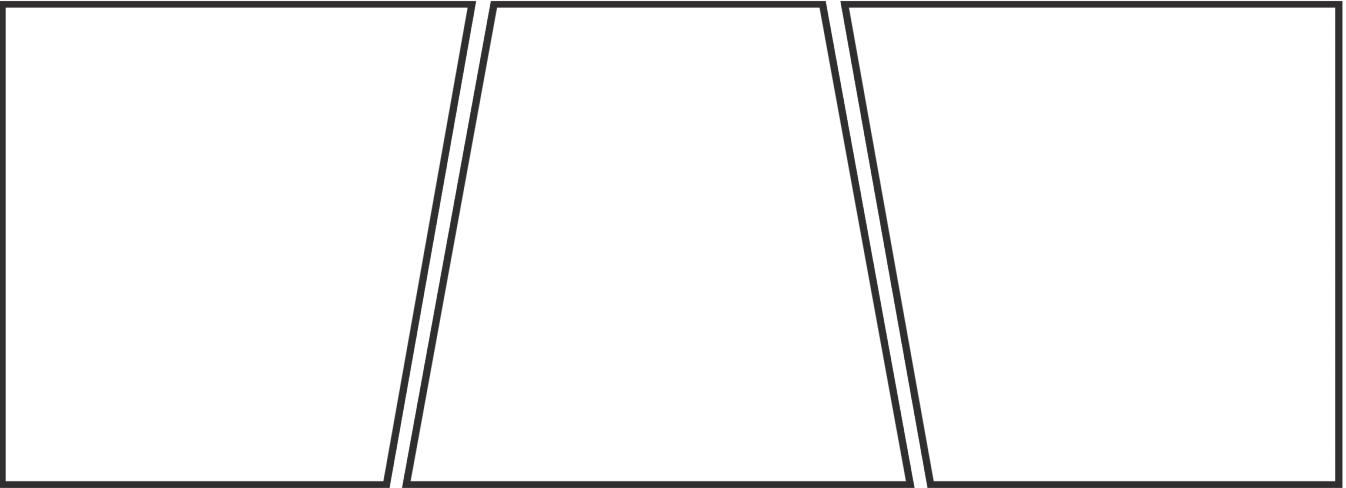
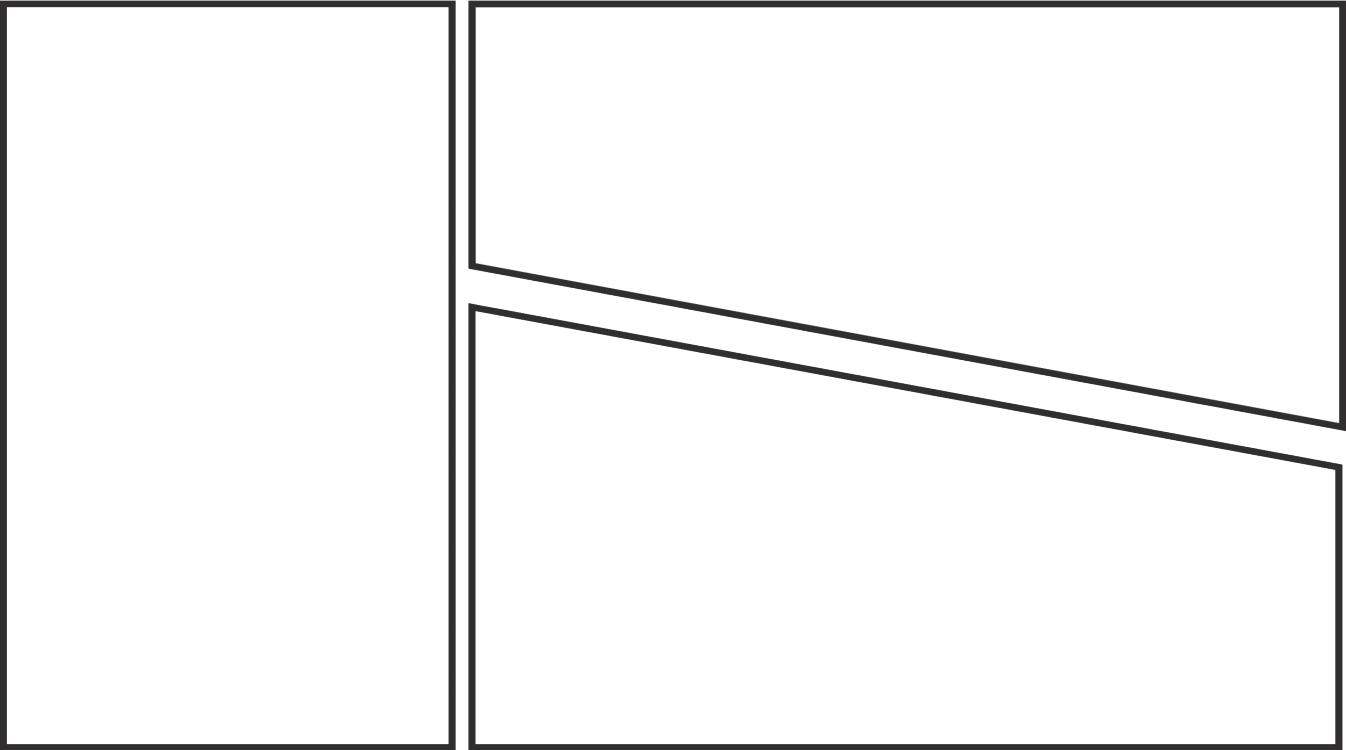


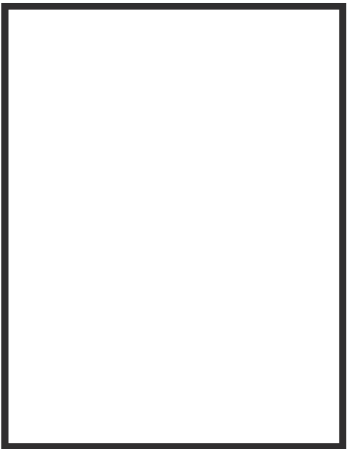
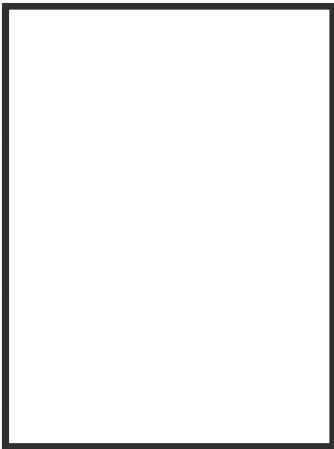
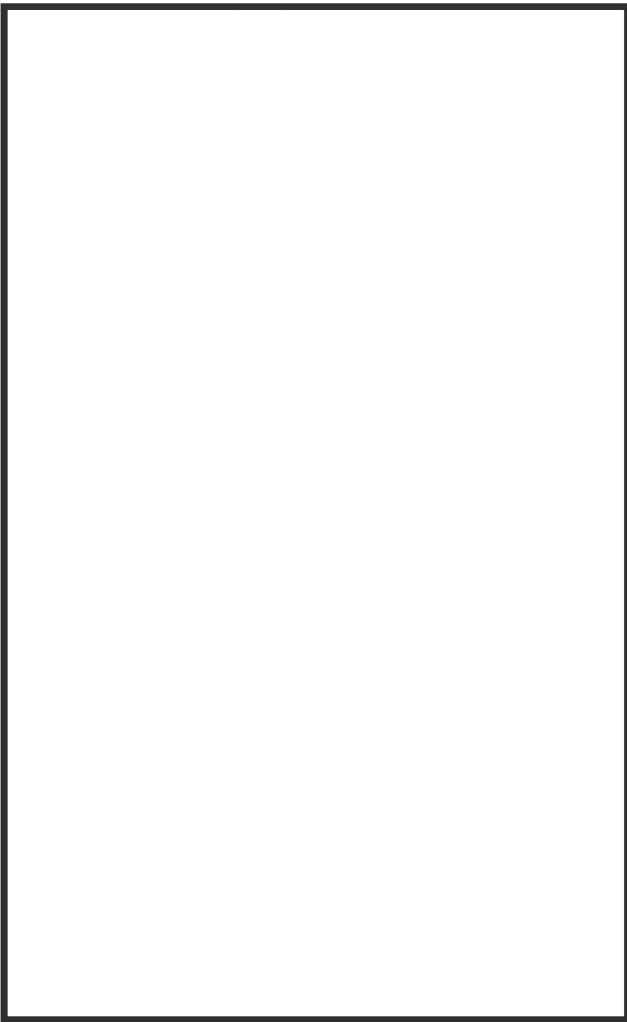
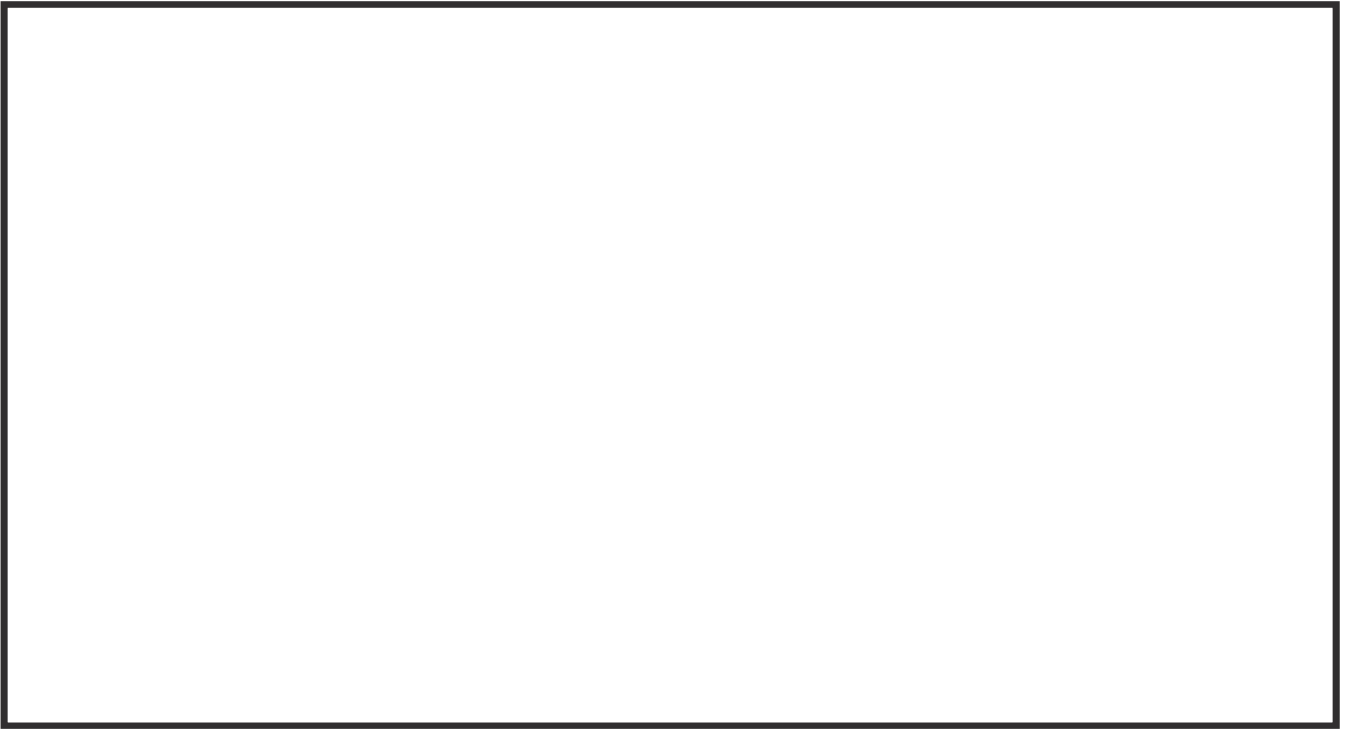
--

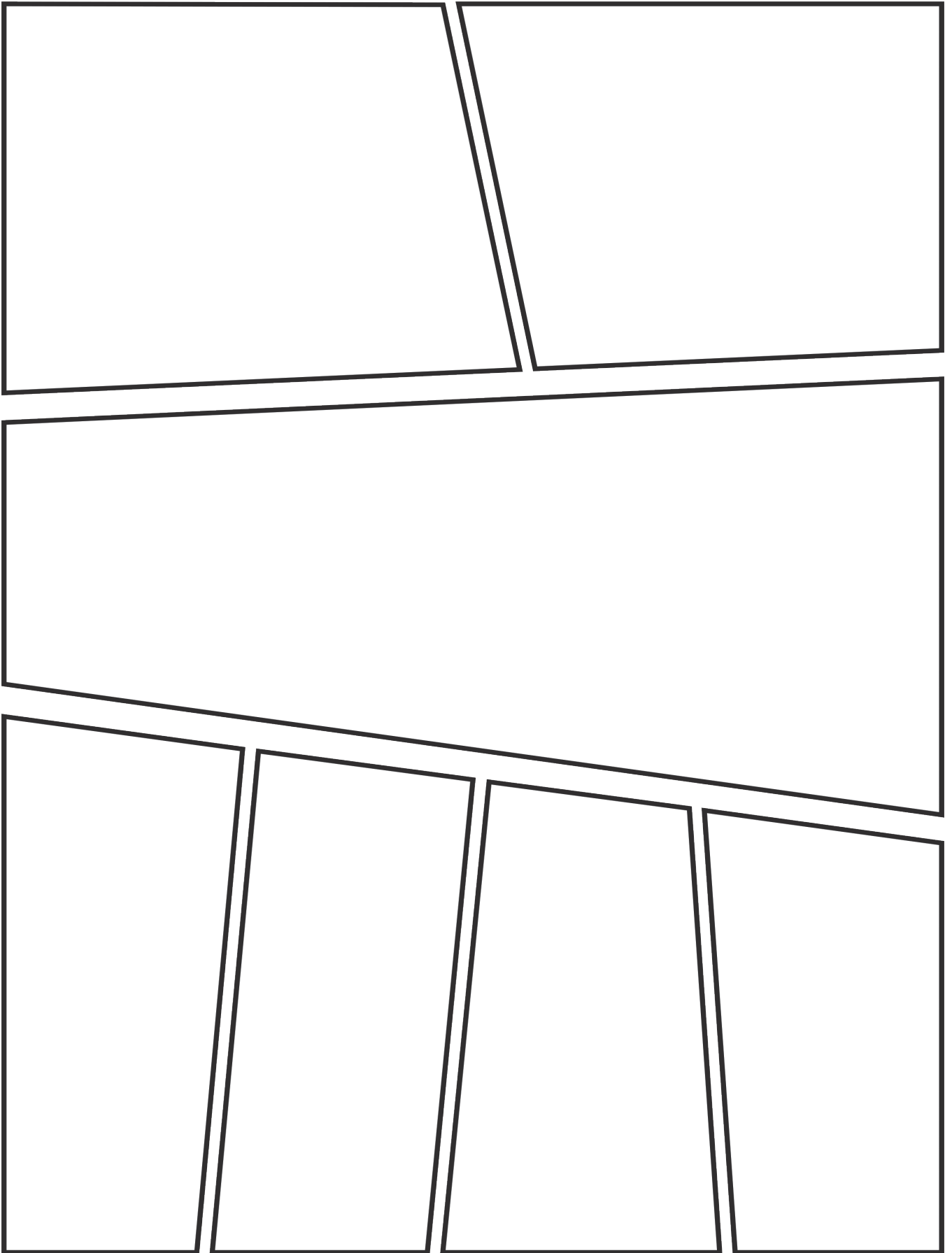
--

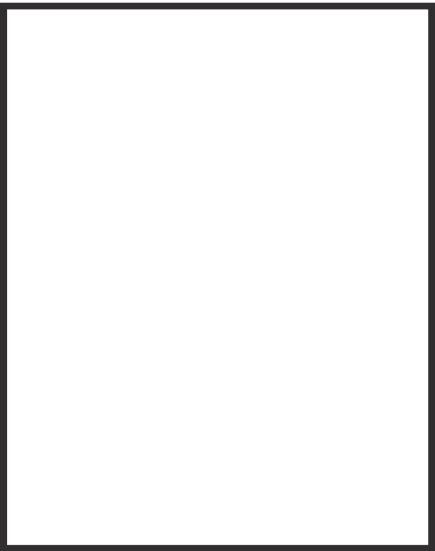
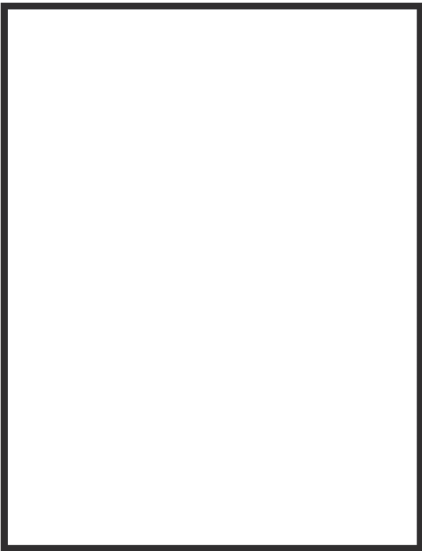
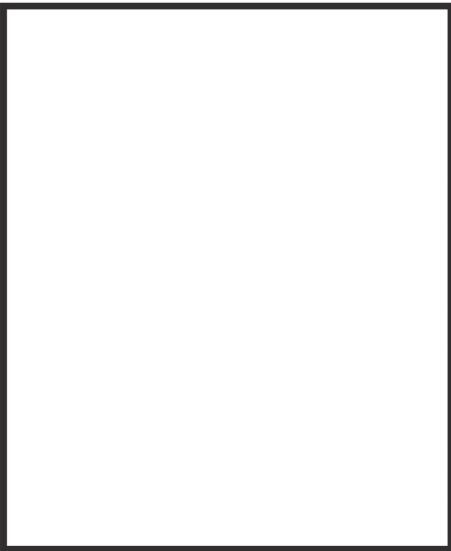
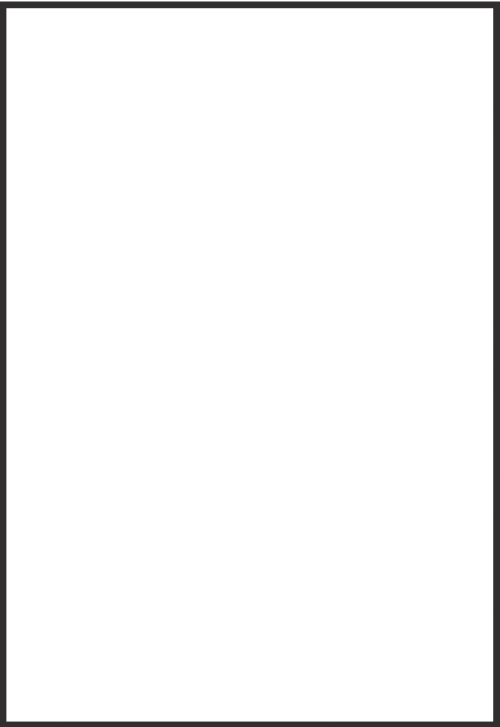
	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		

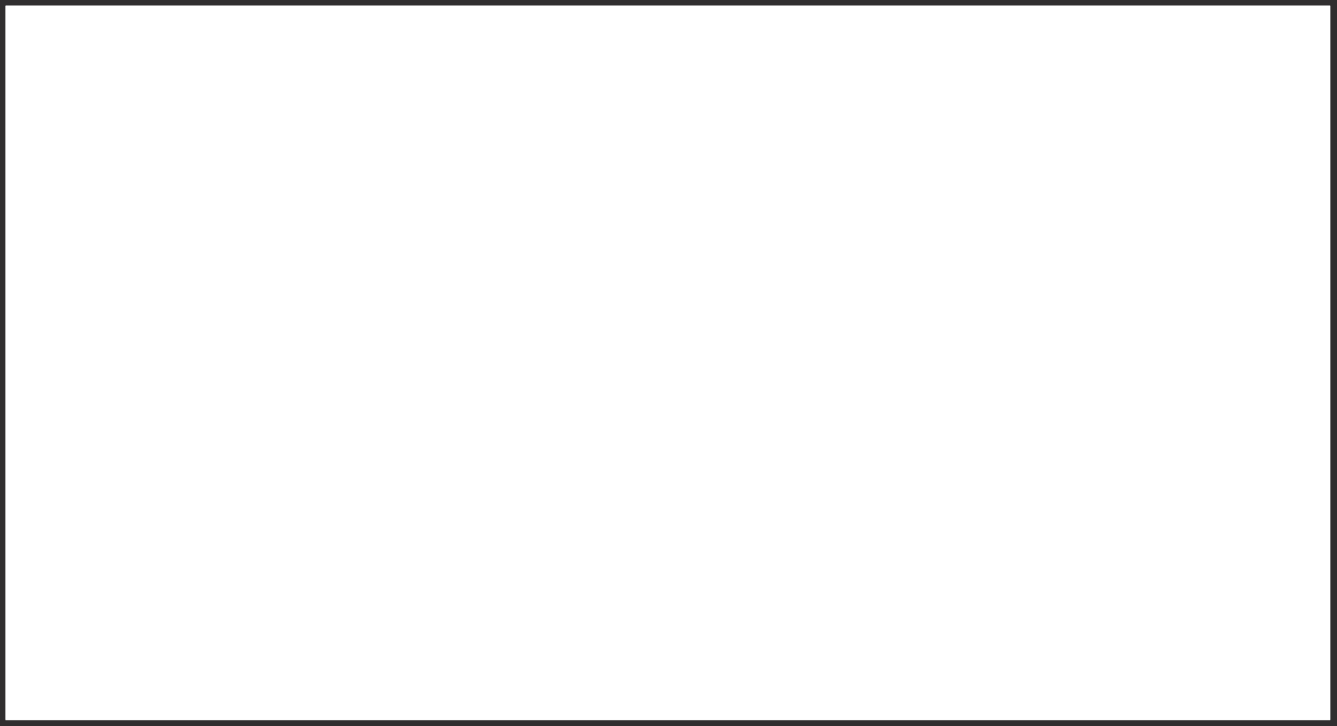
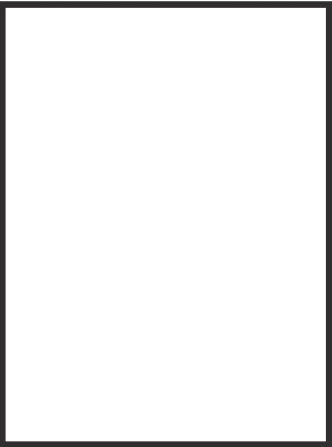
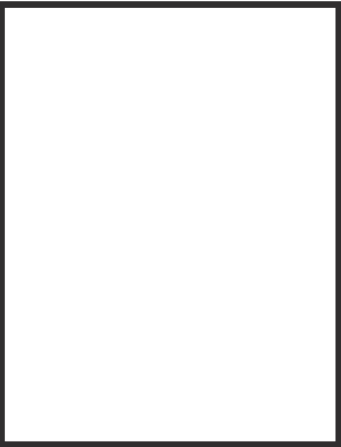
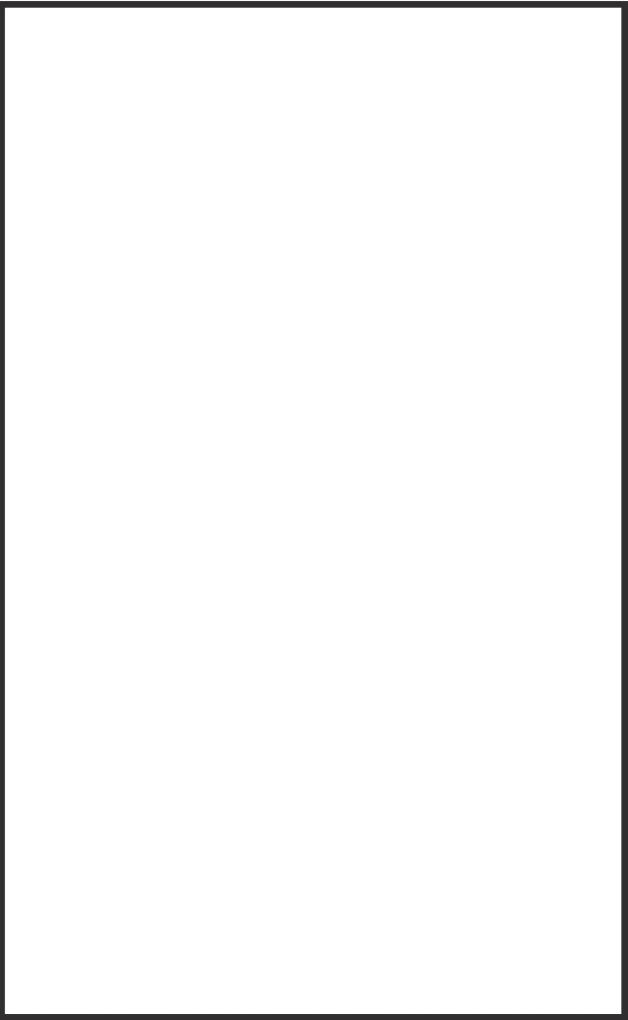


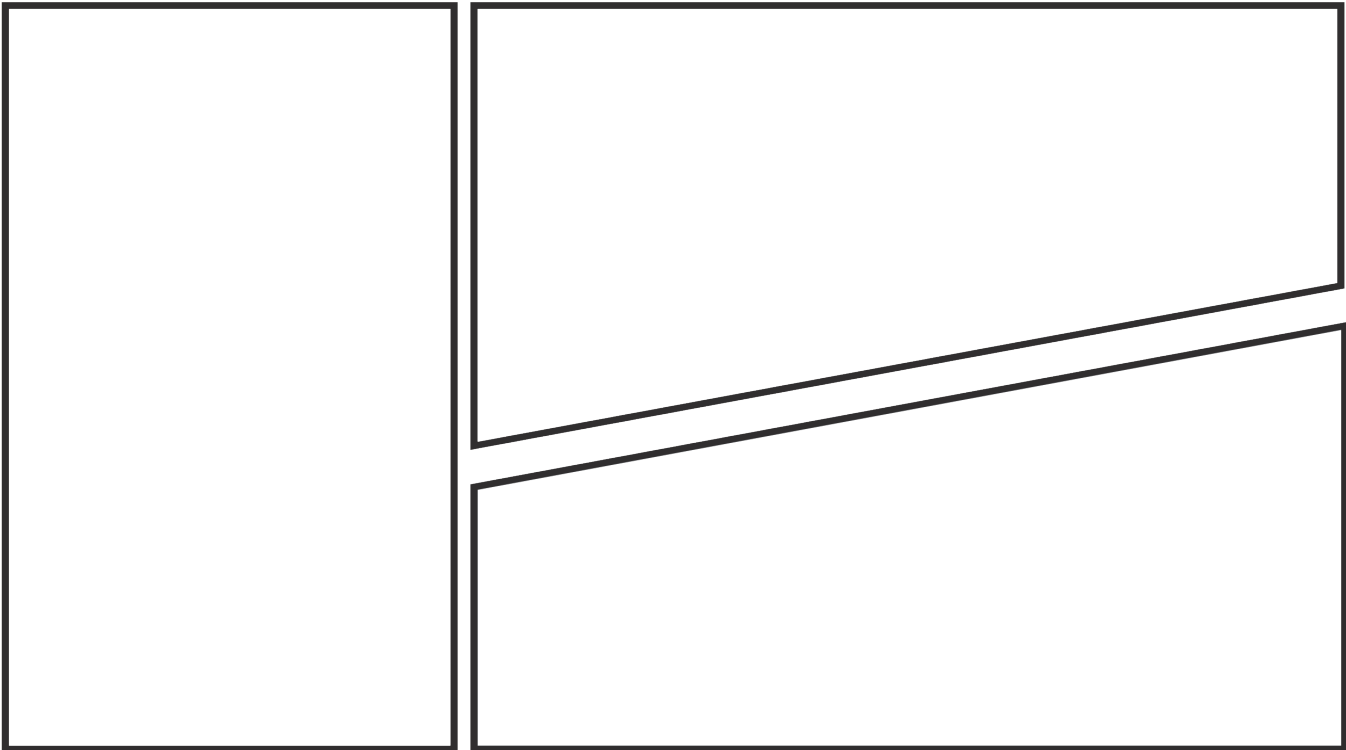
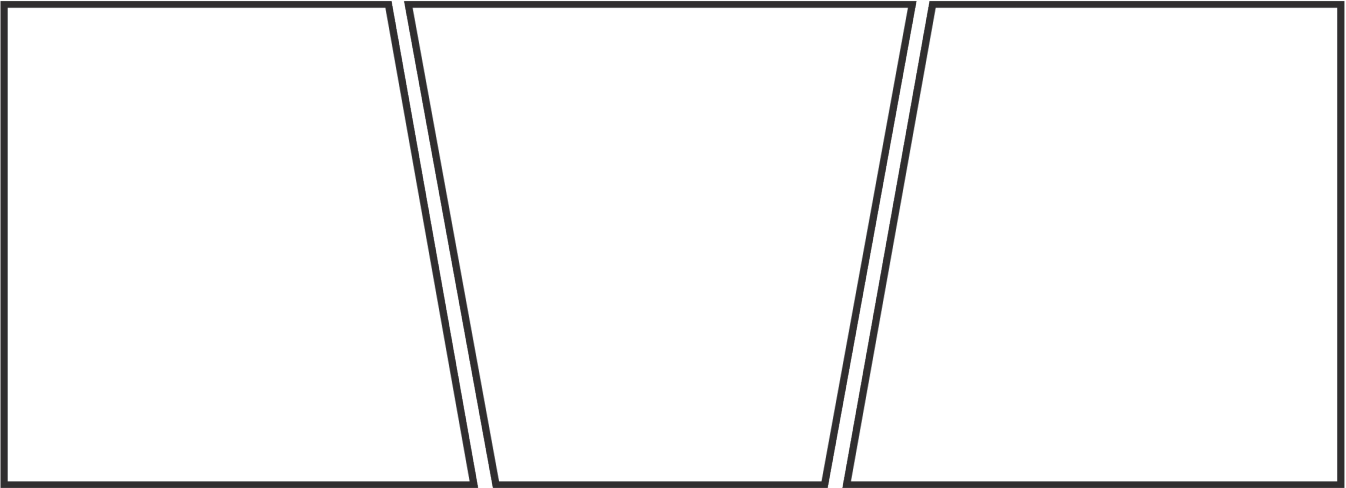


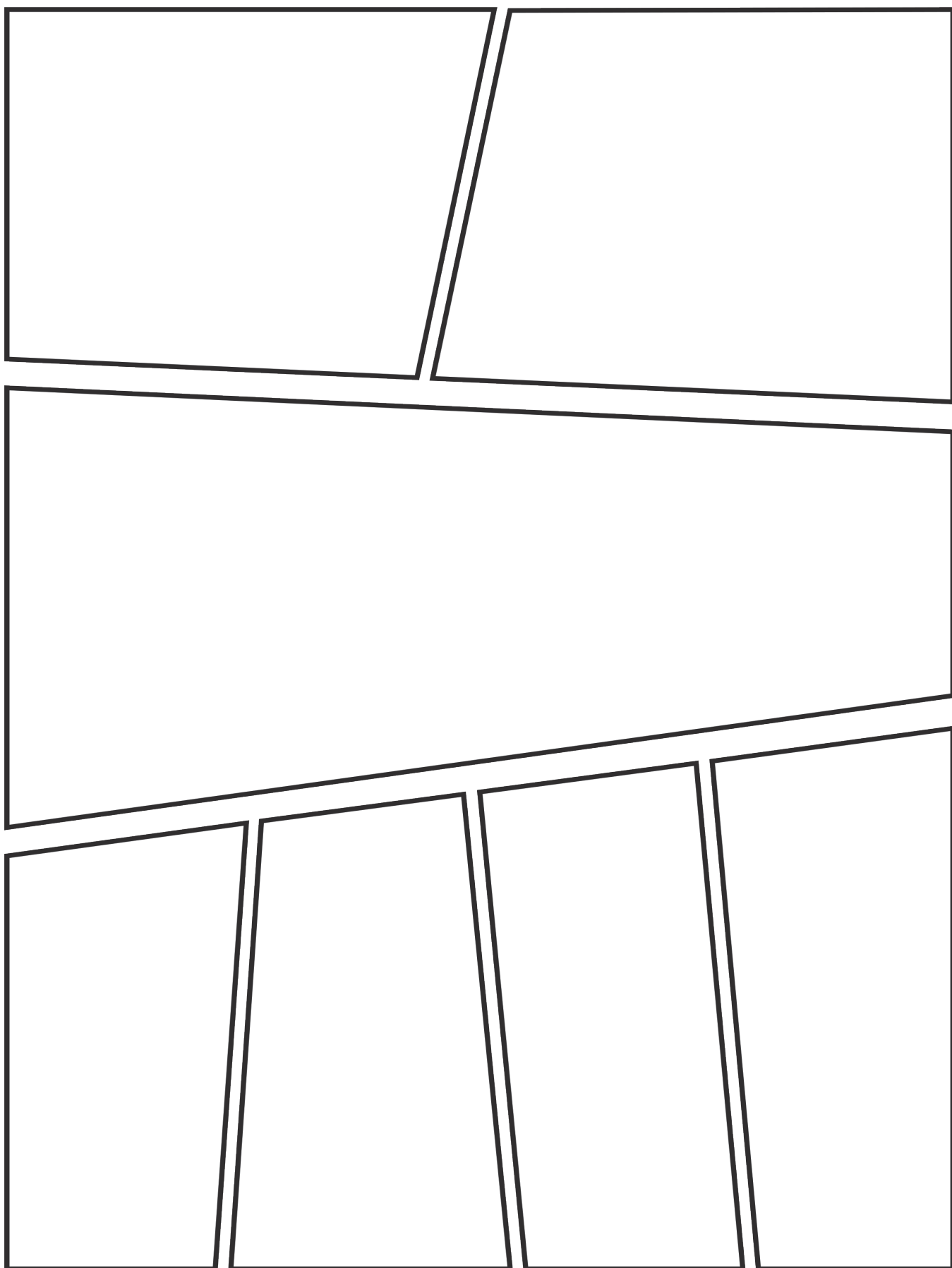








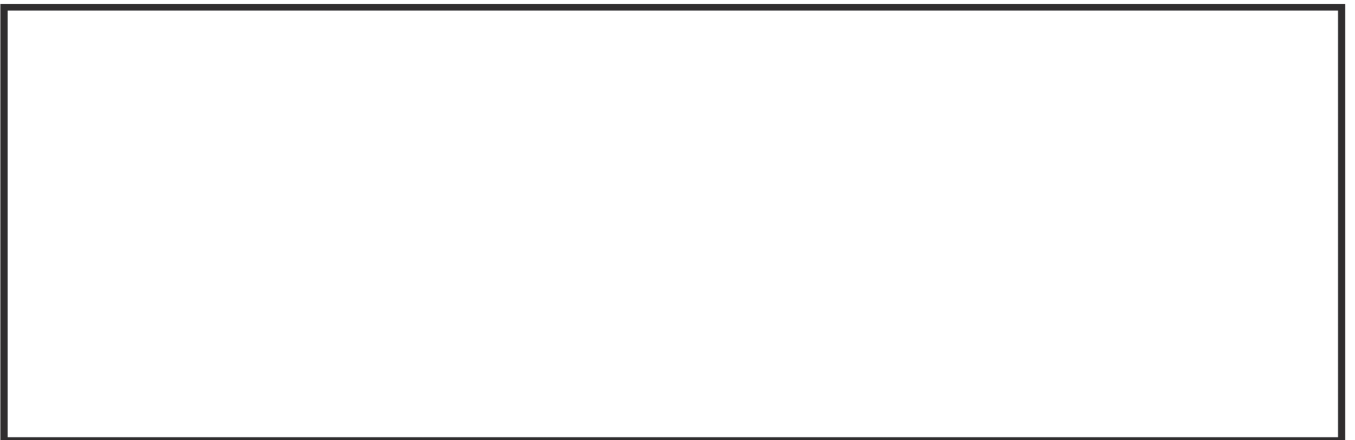
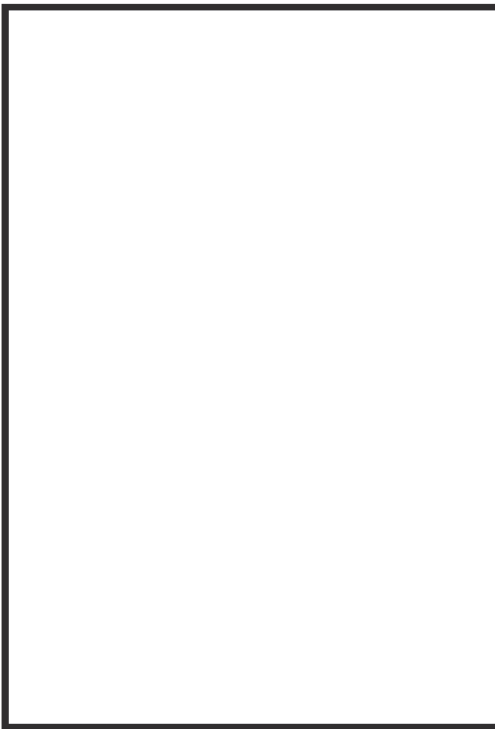
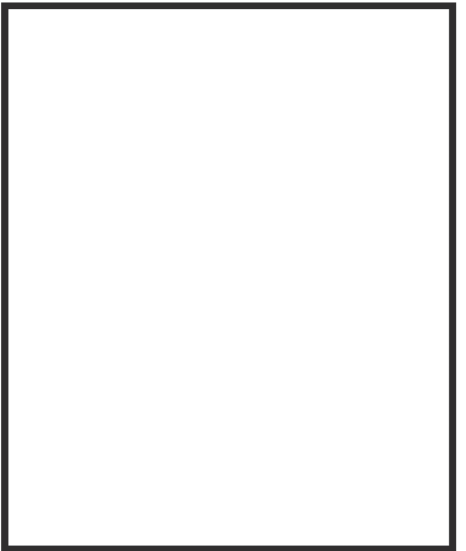
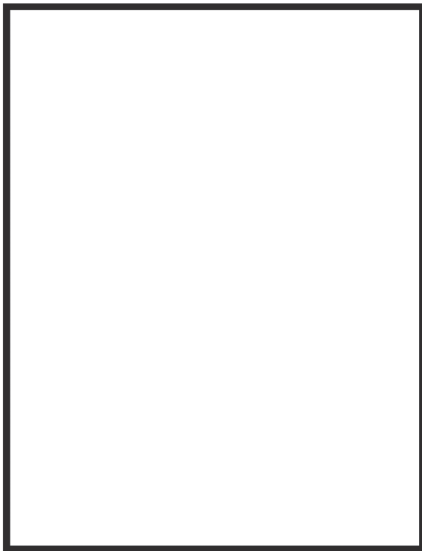


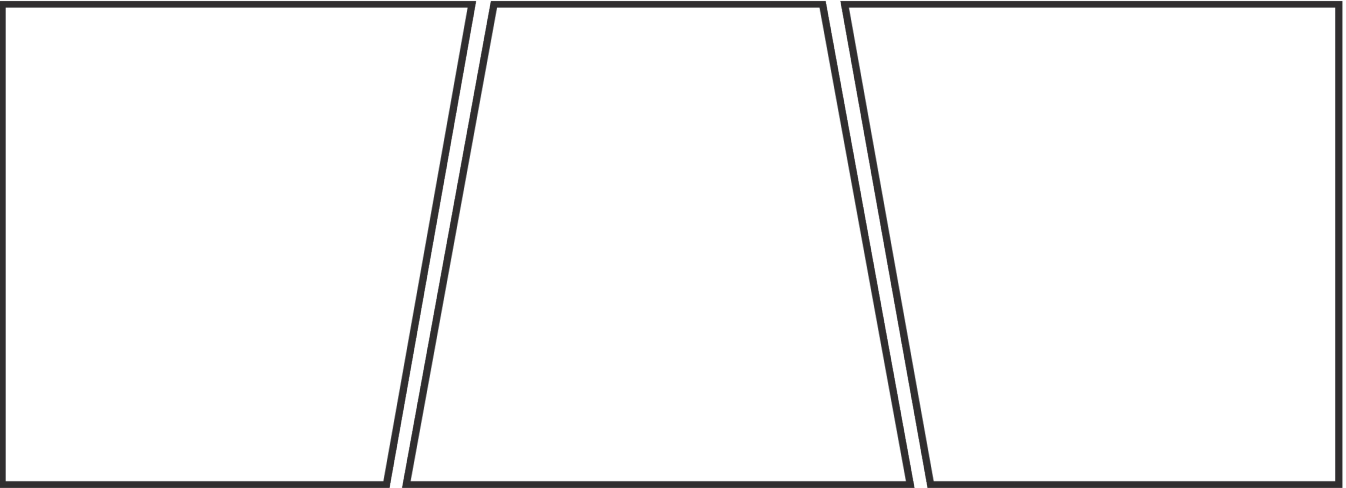
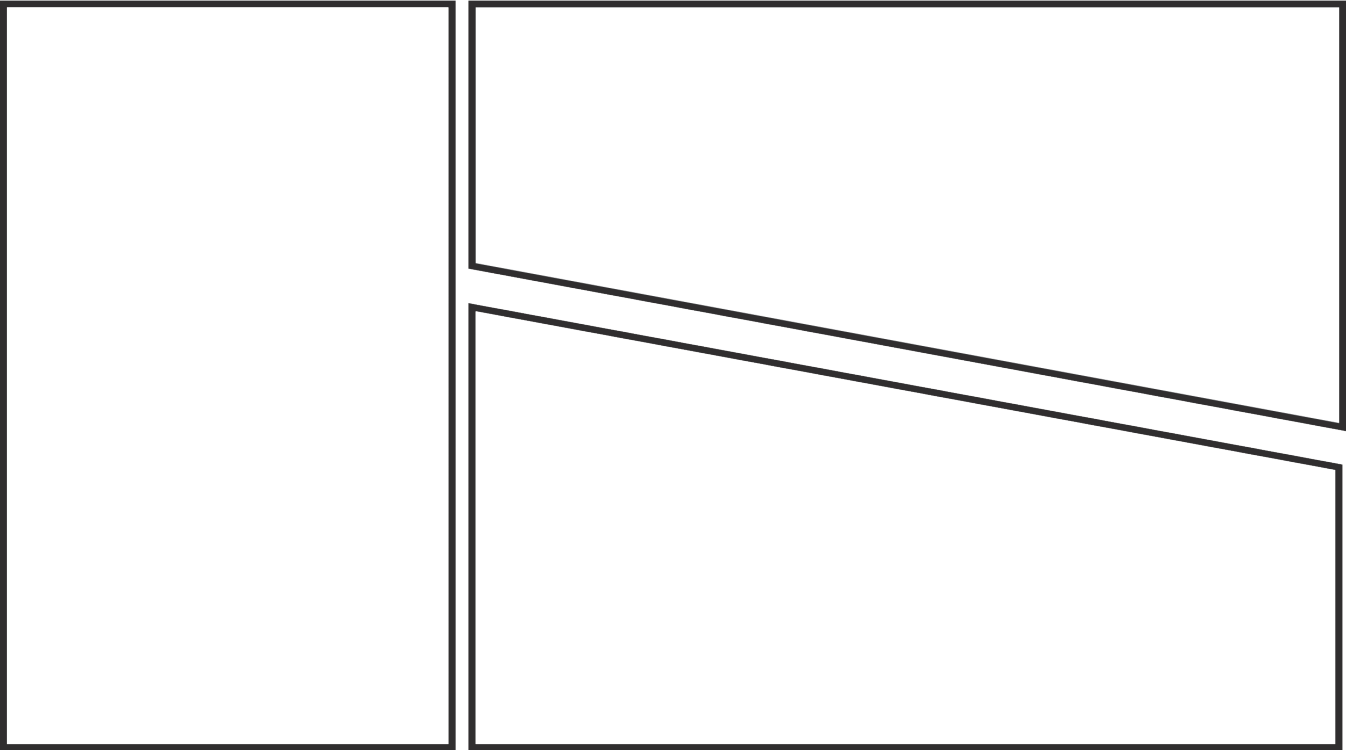


--

--

	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		





УДК 741(075.4)
ББК 85.14я7
М23

В оформлении обложки использованы иллюстрации:
La Lion Design, Andrey Apoev / Shutterstock.com
Используется по лицензии от Shutterstock.com

Во внутреннем оформлении использованы фотографии и иллюстрации:
Mustafa Uysal, Mr.Lapin, Flextime Pictures, ARTvektor / Shutterstock.com
Используется по лицензии от Shutterstock.com

М23 **Манга. От чистого листа до готового комикса : полный курс по рисованию. — Москва : Эксмо, 2022. — 144 с. : ил. — (Учимся рисовать аниме и мангу).**

ISBN 978-5-04-167342-0

Перед тобой — полный курс по созданию манги, от разработки первых персонажей до готового комикса. Вместе с этой книгой ты узнаешь больше об истории любимого жанра, научишься рисовать мужских и женских персонажей, поймешь правила перспективы и третей, а также сможешь сделать свой самый первый комикс в этом стиле. По подробным и понятным пошаговым инструкциям поклонники манги всех возрастов изучат особенности этого направления, закрепят свои знания на практических упражнениях и даже заполнят своей историей пустые разлинованные страницы в конце книги.

**УДК 741(075.4)
ББК 85.14я7**

ISBN 978-5-04-167342-0

© Николаева А., текст, 2022
© Шестихина А., иллюстрации, 2022
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2022

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание для досуга

УЧИМСЯ РИСОВАТЬ АНИМЕ И МАНГУ

МАНГА

ОТ ЧИСТОГО ЛИСТА ДО ГОТОВОГО КОМИКСА

ПОЛНЫЙ КУРС ПО РИСОВАНИЮ

Главный редактор *Р. Фасхутдинов*
Руководитель направления *М. Терёшина*
Ответственные редакторы *И. Мещерякова, И. Львова*
Литературный редактор *Е. Павлова*
Младший редактор *Д. Левандовская*
Художественный редактор *Е. Гузьякова*
Компьютерная верстка *Е. Николаенко*
Корректор *Д. Переплётова*

Страна происхождения: Российская Федерация
Шығарылған елі: Ресей Федерациясы

ООО «Издательство «Эксмо»
123308, Россия, город Москва, улица Зорге, дом 1, строение 1, этаж 20, каб. 2013.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Өндірісші: «ЭКМО» АҚБ Баспасы,
123308, Ресей, қала Мәскеу, Зорге көшесі, 1 үй, 1 ғимарат, 20 қабат, офис 2013 ж.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Тауар белгісі: «Эксмо»
Интернет-магазин: www.book24.ru
Интернет-магазин: www.book24.kz
Интернет-дүкен: www.book24.kz
Импортёр в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».
Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибьютор и представитель по приему претензий на продукцию,
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»
Қазақстан Республикасындағы дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды
қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС,
Алматы қ., Дембровский көш., 3-а, литер 5, офис 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.
Сертификация туралы ақпарат: сайтта: www.eksmo.ru/certification
Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ
о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»
www.eksmo.ru/certification
Өндірген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Дата изготовления / Подписано в печать 07.09.2022. Формат 84x108¹/₁₆.

Печать офсетная. Усл. печ. л. 15, 12.

Тираж экз. Заказ

ISBN 978-5-04-167342-0



9 785041 673420 >

12+

В электронном виде книги издательства вы можете
купить на www.litres.ru

ЛитРес:
один клик до книг



Москва. ООО «Торговый Дом «Эксмо»

Адрес: 123308, г. Москва, ул. Зорге, д. 1, строение 1.
Телефон: +7 (495) 411-50-74. **E-mail:** reception@eksmo-sale.ru

По вопросам приобретения книг «Эксмо» зарубежными оптовыми
покупателями обращаться в отдел зарубежных продаж ТД «Эксмо»
E-mail: international@eksmo-sale.ru

*International Sales: International wholesale customers should contact
Foreign Sales Department of Trading House «Eksmo» for their orders.
international@eksmo-sale.ru*

По вопросам заказа книг корпоративным клиентам, в том числе в специальном
оформлении, обращаться по тел.: +7 (495) 411-68-59, доб. 2261.
E-mail: ivanova.ey@eksmo.ru

Оптовая торговля бумажно-беловыми
и канцелярскими товарами для школы и офиса «Канц-Эксмо»:
Компания «Канц-Эксмо»: 142702, Московская обл., Ленинский р-н, г. Видное-2,
Белокаменное ш., д. 1, а/я 5. Тел./факс: +7 (495) 745-28-87 (многоканальный).
e-mail: kanc@eksmo-sale.ru, сайт: www.kanc-eksmo.ru

Филиал «Торгового Дома «Эксмо» в Нижнем Новгороде

Адрес: 603094, г. Нижний Новгород, улица Карпинского, д. 29, бизнес-парк «Грин Плаза»
Телефон: +7 (831) 216-15-91 (92, 93, 94). **E-mail: reception@eksmonn.ru**

Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Санкт-Петербурге

Адрес: 192029, г. Санкт-Петербург, пр. Обуховской обороны, д. 84, лит. «Е»
Телефон: +7 (812) 365-46-03 / 04. **E-mail: server@szko.ru**

Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Екатеринбурге

Адрес: 620024, г. Екатеринбург, ул. Новинская, д. 2щ
Телефон: +7 (343) 272-72-01 (02/03/04/05/06/08)

Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Самаре

Адрес: 443052, г. Самара, пр-т Кирова, д. 75/1, лит. «Е»
Телефон: +7 (846) 207-55-50. **E-mail: RDC-samara@mail.ru**

Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Ростове-на-Дону

Адрес: 344023, г. Ростов-на-Дону, ул. Страны Советов, 44А
Телефон: +7 (863) 303-62-10. **E-mail: info@rnd.eksmo.ru**

Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Новосибирске

Адрес: 630015, г. Новосибирск, Комбинатский пер., д. 3
Телефон: +7 (383) 289-91-42. **E-mail: eksmo-nsk@yandex.ru**

Обособленное подразделение в г. Хабаровске

Фактический адрес: 680000, г. Хабаровск, ул. Фрунзе, 22, оф. 703
Почтовый адрес: 680020, г. Хабаровск, А/Я 1006
Телефон: (4212) 910-120, 910-211. **E-mail: eksmo-khv@mail.ru**

Республика Беларусь: ООО «ЭКМО АСТ Си энд Си»

Центр оптово-розничных продаж Cash&Carry в г. Минске
Адрес: 220014, Республика Беларусь, г. Минск, проспект Жукова, 44, пом. 1-17, ТЦ «Outleto»
Телефон: +375 17 251-40-23; +375 44 581-81-92
Режим работы: с 10.00 до 22.00. **E-mail: exmoast@yandex.by**

Казахстан: «РДЦ Алматы»

Адрес: 050039, г. Алматы, ул. Домбровского, 3А
Телефон: +7 (727) 251-58-12, 251-59-90 (91,92,99). **E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz**

**Полный ассортимент продукции ООО «Издательство «Эксмо» можно приобрести в книжных
магазинах «Читай-город» и заказать в интернет-магазине: www.chitai-gorod.ru.**

Телефон единой справочной службы: 8 (800) 444-8-444. Звонок по России бесплатный.

Интернет-магазин ООО «Издательство «Эксмо»

www.book24.ru

Розничная продажа книг с доставкой по всему миру.

Тел.: +7 (495) 745-89-14. **E-mail: imarket@eksmo-sale.ru**



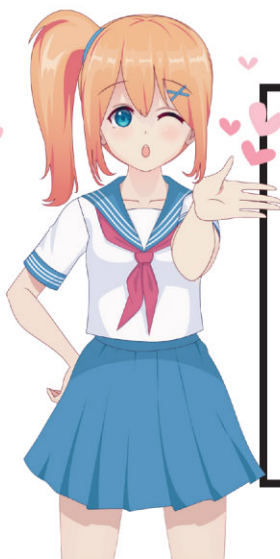
БОМБОРА – лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг.
Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать
мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

bombora.ru [bombarabooks](https://bombarabooks.ru) bombara

book 24.ru

Официальный
интернет-магазин
издательской группы
«ЭКМО-АСТ»

ЧИТАЙ·ГОРОД



От «Наруто» до «Атаки титанов», от Фудзико Фудзиро к Тайто Кубо, каждая великая манга начиналась с белого листа и простого карандаша. Вместе с этой книгой ты сможешь освоить азы любимого жанра и почувствовать себя настоящим художником в процессе создания собственной работы!

**ЧТО ЖДЕТ ТЕБЯ НА СТРАНИЦАХ
КНИГИ? БУКВАЛЬНО ВСЕ, ЧТО
ТЫ ХОТЕЛ БЫ УЗНАТЬ!**

- Простые пошаговые советы для поклонников манги всех возрастов и с любым уровнем художественной подготовки
- Практические пошаговые упражнения по созданию собственных героев и задания для закрепления полученных знаний
- Подробный разбор эмоций и деталей для придания реалистичности персонажу
- Правила перспективы и работы с окружением для создания манги
- Разлинованные страницы для того, чтобы ты мог сделать свой первый собственный комикс

**УЧИСЬ НОВОМУ, СОЗДАВАЙ СВОИХ ПЕРСОНАЖЕЙ
И ЦЕЛЫЕ ИСТОРИИ, ВОПЛОЩАЯ В ЖИЗНЬ САМЫЕ СМЕЛЫЕ
И НЕОБЫЧНЫЕ ФАНТАЗИИ НА СТРАНИЦАХ СВОЕЙ МАНГИ!**

ISBN 978-5-04-167342-0



9 785041 673420 >

БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

БОМБОРА – лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг. Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

bombora.ru [bomborabooks](https://www.bomborabooks.ru) [+1 bombora](https://www.instagram.com/bombora)