

# ACTION- МАНГА



МАСТЕР-КЛАССЫ  
ОТ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ  
ЯПОНСКИХ МАНГАК

**Полный курс  
для начинающих  
от Макото Сава и shoco**



# **ACTION-МАНГА**

**ПОЛНЫЙ КУРС ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ  
ОТ МАКОТО САВА И SHOGO**

# ACTION- МАНГА



МАСТЕР-КЛАССЫ  
ОТ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ  
ЯПОНСКИХ МАНГАК

**Полный курс  
для начинающих**  
от **Макото Сава** и **shoco**

 **БОМБОРА**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Москва 2022

DYNAMIC NA UGOKI WA KOU EGAKU!

Copyright ©2018 shoco, Makoto Sawa

Russian translation rights arranged with GENKOSHA CO., Ltd. through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo

**Сава, Макото., shoco.**

C12 Action-манга : полный курс для начинающих от Макото Сава и shoco / Макото Сава, shoco : [перевод с японского А. Шуховой]. — Москва : Эксмо, 2022. — 144 с. : ил. — (Учимся рисовать аниме и мангу).

Манга — один из самых популярных современных художественных жанров. Эта книга расскажет все, что нужно знать о создании собственных героев в данном стиле. В пяти частях японские художники собрали всю необходимую для начинающих информацию — от подробного разбора анатомии до постановки настоящей боевой сцены. Пособие расскажет об особенностях жанра и его персонажах, покажет, как создавать реалистичных героев, а потом и целые комиксы с ними, а также научит работать со сторителлингом.

УДК 741(075.4)

ББК 85.14я7

ISBN 978-5-04-165527-3

© Шухова А., перевод с японского, 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

**Макото Сава, shoco**

**ACTION-МАНГА**

**ПОЛНЫЙ КУРС ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ОТ МАКОТО САВА И SHOCO**

Главный редактор *Р. Фасхутдинов*. Руководитель направления *М. Терёшина*  
Ответственный редактор *И. Мещерякова*. Литературный редактор *А. Попугаева*

Научный редактор *А. Тюнева*. Младший редактор *В. Хрушова*

Художественный редактор *Е. Анисина*. Компьютерная верстка *Ю. Лазарева*

Корректоры *Д. Переплётова, В. Шабанова, М. Пищаева*

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](http://www.eksmo.ru) E-mail: [info@eksmo.ru](mailto:info@eksmo.ru)

Финансирование: «ЭКСМО» АКБ Безопас.

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](http://www.eksmo.ru) E-mail: [info@eksmo.ru](mailto:info@eksmo.ru)

Тауар белгісі: «Эксмо»

Интернет-магазин: [www.book24.ru](http://www.book24.ru)

Интернет-магазин: [www.book24.kz](http://www.book24.kz)

Интернет-магазин: [www.litres.ru](http://www.litres.ru)

Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».

Казахстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Дистрибутор и представитель по приему претензий на продукцию,

в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»

Казахстан Республикасында дистрибутор және өнім бойынша арыз-талпаптарды

қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Алматы қ., Домбровский көш., 3-а, литер Б, офис 1.

Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: [RDC-Almaty@eksmo.kz](mailto:RDC-Almaty@eksmo.kz)

Финанс қарамадылық мерзімі шектелмеген.

Сертификация туралы ақпарат: сайтты [www.eksmo.ru/certification](http://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](http://www.eksmo.ru/certification)

Өндірілген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

ЧИТАЙ  
ГОРОД

В электронном виде книга издается во формате epub на [www.litres.ru](http://www.litres.ru)

ЛитРес:  
лучшее чтение 2019

ISBN 978-5-04-165527-3



9 785041 655273 >

Дата изготовления / Подписано в печать 01.06.2022.  
Формат 84x108/16. Печать офсетная. Усл. печ. л. 15,12.

Тираж экз. Заказ

12+

**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](http://bombora.ru) [bomborabooks](https://bomborabooks) [bomбора](https://bomбора)

**book 24.ru**

Официальный  
интернет-магазин  
издательской группы  
«ЭКСМО-АСТ»



**Ура!**

ШАГ 1: цветная страница  
Также называют «фронти-  
пис», т.е. первая страница  
манги, которую часто дела-  
ют цветной и глянцевой. —  
прим. ред.

ШАГ 2: Вырезки  
из манги



ШАГ 3: Вырезки из манги



ШАГ 4: Вырезки из манги



ШАГ 5: Вырезки из манги

Ещё  
чего

Потому  
что я  
сильная!!!



Я припоз-  
днилась,  
потому  
что по  
дороге  
пришлось  
кинуть  
на прогиб  
одного  
извра-  
щенца.

Ха-ха

Пф,  
«доброе  
утро» ...  
Уже день  
на дворе,  
девчуля!

2-5

Доброе  
утро!

ДЗИ-  
и-  
инь





# Содержание

Вступление.....	002
Как пользоваться данной книгой .....	003
Галерея изображений.....	004
Начнем с основ! .....	012
● Чем отличается рисунок мужской фигуры от женской / Учимся рисовать перспективу	



## ШАГ 1: Движения

Изучим движения.....	020
● Рывок [1] [2] [3] [4] Прыжок [1] [2] [3] / падение сверху / приземление / сальто	
Рисуем цветную иллюстрацию .....	042
Обводите и учитесь! .....	044
Колонка «Как использовать линии- спецэффекты» .....	046

## ШАГ 2: Боевые искусства

Боевые приемы руками .....	050
● Удар Супермена / апперкот / удар из положения приседа / раскрытая ладонь / пощечина / удар ребром ладони / удар тыльной стороной кулака / удар локтем / удар, разбивающий землю	
Боевые приемы ногами .....	060
● Удар с разворота / удар высоко поднятой ногой / удар в прыжке (одной ногой) / удар в прыжке (двумя ногами) / удар ногой с разворотом назад / позы из боевых искусств	
Рисуем цветную иллюстрацию.....	072
Обводите и учитесь .....	074
Колонка «Как использовать линии-спецэффекты» ...	078





## ШАГ 3: Взаимодействие / контакт

### Движения в паре ..... 082

- Спина к спине / хват за грудки / удушение / удар головой / приемы дзюдо / захват / укус / держит на руках / «дай пять»

Рисуем цветную иллюстрацию..... 096

Обводите и учитесь! ..... 098

Колонка «Развевающиеся волосы» ..... 100



## ШАГ 4: Оружие

### Рассмотрим позы с оружием ..... 104

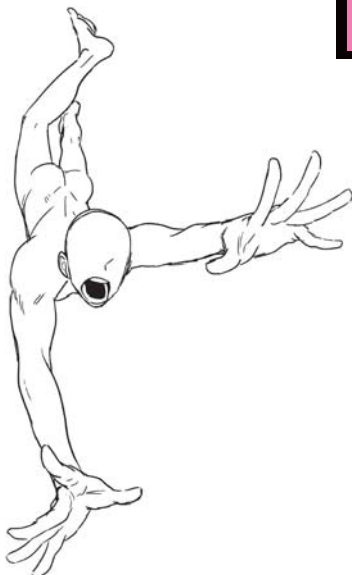
- Японская катана / обнаженный меч / как держать катану / копье / нагината / тупое оружие /

Прочие виды оружия

Рисуем цветную иллюстрацию..... 114

Обводите и учитесь! ..... 116

Колонка «Выражения лиц в экшен-сценах [1]» ..... 118



## ШАГ 5: Продумаем реакцию противника

### Уклонение / защита / прием удара .....120

- Рисуем цветную иллюстрацию .....130

Обводите и учитесь! .....132

Практическое применение .....134

Рисуем цветную иллюстрацию.....140

Колонка «Выражения лиц в экшен-сценах [2]» .....142

Знакомство с авторами .....143

## Начнем с основ!

# Чем отличается рисунок мужской фигуры от женской

В этом разделе поговорим о том, чем отличаются рисунки мужской и женской фигуры. Рассмотрим, как выглядят телосложение, формы, кости, суставы и т.д. и как их рисовать.

### Анфас

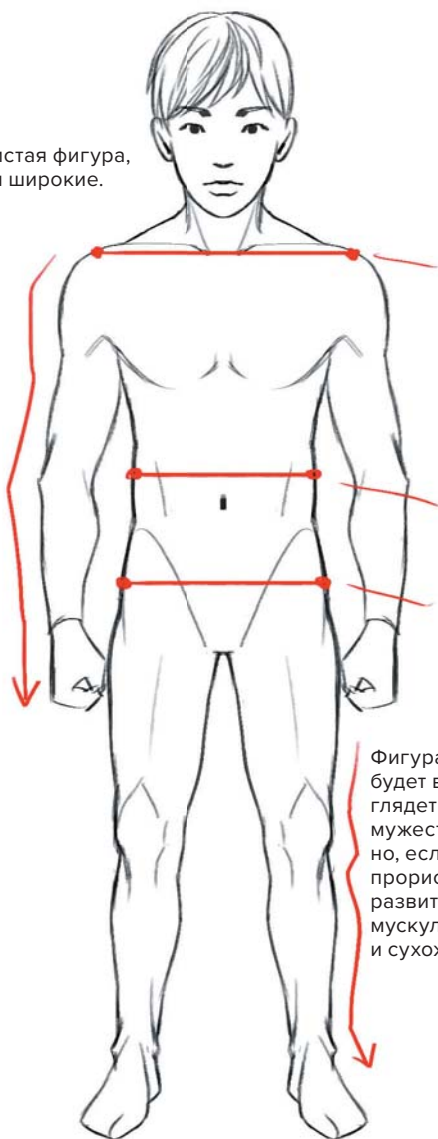
#### ★ ВАЖНО

**Мужская фигура:**  
*Жилистая и угловатая.*

#### ★ ВАЖНО

**Женская фигура:**  
*Помните об округлых, плавных изгибах.*

Жилистая фигура,  
кости широкие.



### РАЗНАЯ ШИРИНА!

Ширина плеч

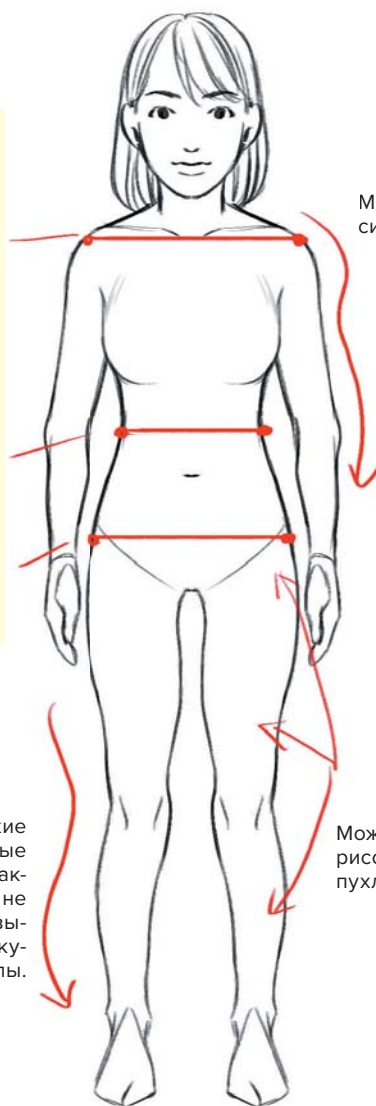
Талия

Бедра

Фигура будет выглядеть мужественно, если прорисовать развитую мускулатуру и сухожилия.

Гладкие плавные линии, практически не прорисовывайте мускулы.

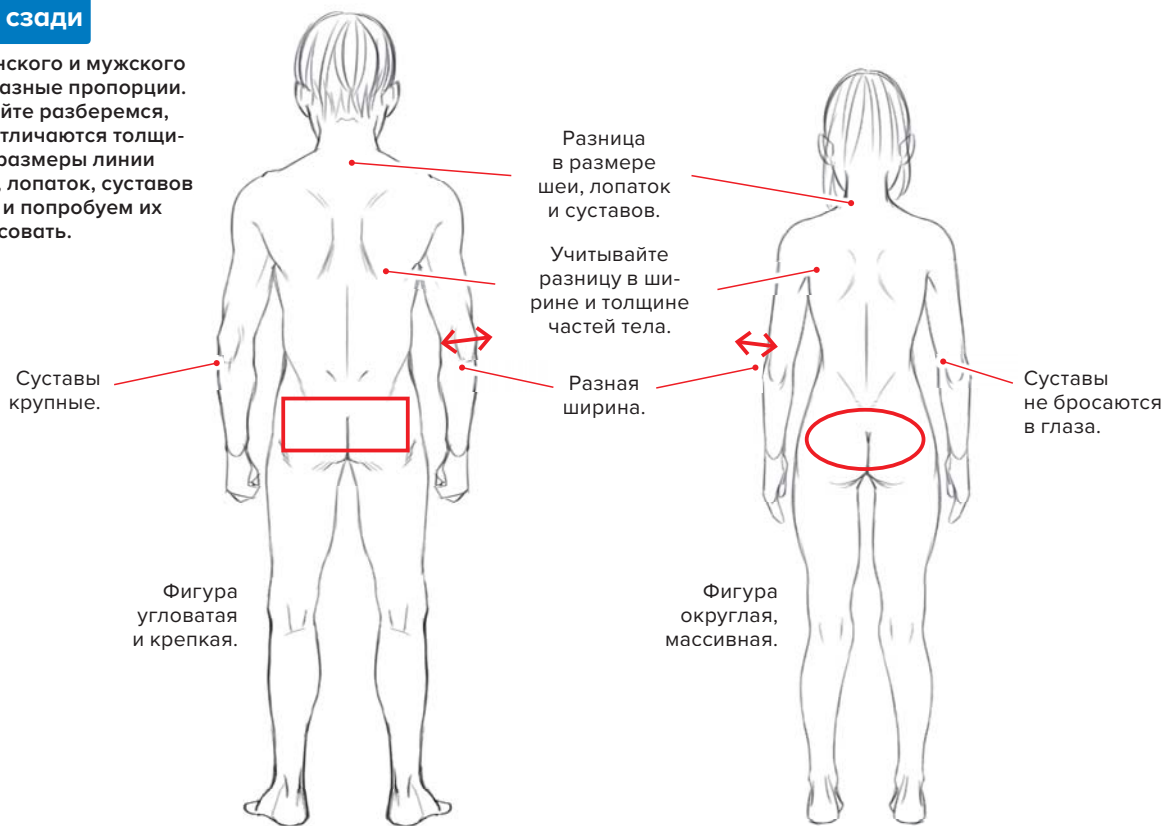
Мягкий силуэт.



Можно рисовать пухлыми.

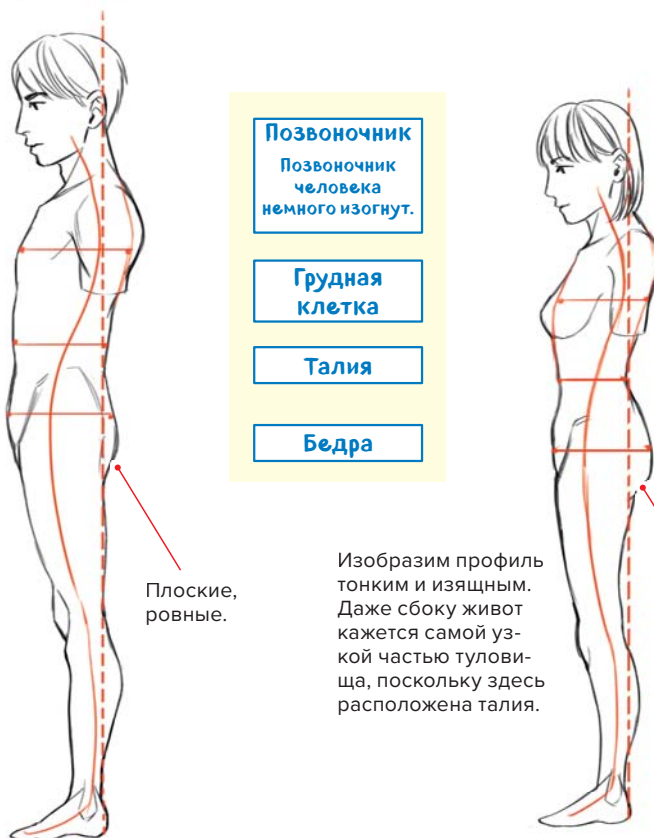
## Вид сзади

У женского и мужского тел разные пропорции. Давайте разберемся, как отличаются толщина и размеры линии плеч, лопаток, суставов и т.д. и попробуем их нарисовать.



## Вид сбоку

Когда вы рисуете человека, важно понимать, как расположен позвоночник.



Изобразим профиль с помощью толстых и резких прямых линий. При рисунке фигуры сбоку важно не забывать о выступающих суставах и костях.

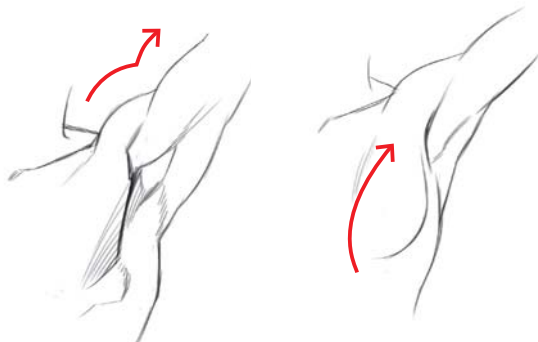
Изобразим профиль тонким и изящным. Даже сбоку живот кажется самой узкой частью туловища, поскольку здесь расположена талия.

## Движение спины, когда руки подняты

<Слева мужчина,  
справа женщина>



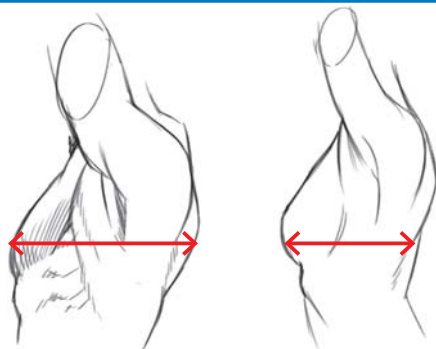
## Подмышка поднятой руки (анфас)



Для того чтобы передать объем мышц и сухожилий, представьте себе горный массив.

Тонкие и податливые линии, грудь приподнята.

## Подмышка поднятой руки (профиль)



Плотная, плоская.

Плавная линия, подчеркивающая выпуклость.

## Различия согнутых в локте рук

Обозначим разницу в величине ладоней, толщине и плотности рук и т. д.

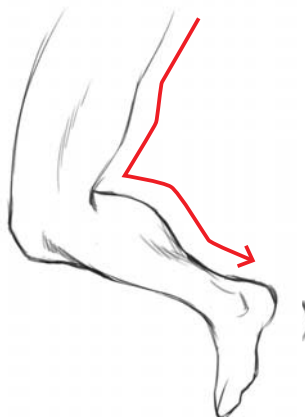
Покажите твердые бугры мышц, полные сил.



Суставы практически не выступают, рука тонкая.

## Различия согнутых в коленях ног

Учитывайте наличие мышц и костей, сделайте силуэт жестким.



Используйте изогнутые линии и не вырисовывайте кости и суставы.



## Руки

Ключ к успеху – это наблюдение. Не пытайтесь сразу рисовать детали, начните с простого силуэта и двигайтесь постепенно.

**Пальцы не одинаковы по длине, рисуйте средний палец самым длинным.**

## Этапы рисунка

## • Тильная сторона ладони

1. Наметим положение пальцев с помощью прямых линий, напоминающих проволоку. Поверх набросаем форму пальцев, как будто наден на них варежку.

2. Обозначим расположение костяшек с помощью кружочков. Получится арка, соединяющая суставы.

3. На данном этапе зададим направление большого пальца. В конце прорисуем форму полностью, добавим выпирающие косточки и ногти.



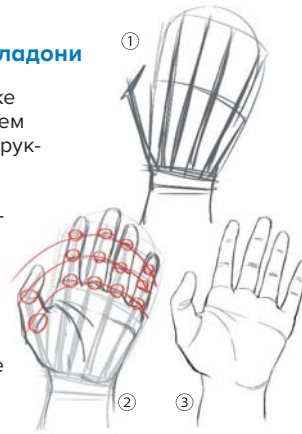
**Ладонь расширяется, когда пальцы растопырены.**

## • Внутренняя сторона ладони

1. Так же, как и при рисунке тыльной стороны, начинаем с обозначения костной структуры ладони.

2. Затем перейдем к упрощенному наброску.

3. Изобразим мягкость ладони и складки на ней. Если вы хотите, чтобы складки выглядели более реалистично, попробуйте наслаивать линии друг на друга.



## • Ногти

Мужские



- Пальцы короткие, широкие.
  - Тыльная сторона ладони большая.
  - Ногти квадратные или трапециевидные.
- При желании также можно прорисовать вены.

Женские



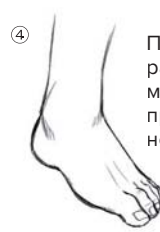
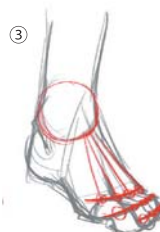
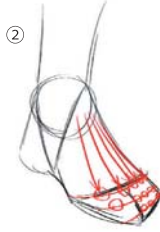
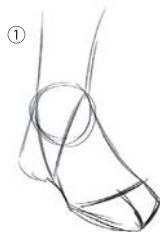
- Пальцы длинные и тонкие.
- Тыльная сторона ладони маленькая.
- Ногти овальной формы.

## • Рука с разных ракурсов



## Ноги

Так же, как и при рисовании рук, начнем с простого наброска и постепенно прорисуем форму.



При таком ракурсе мизинец практически не виден.

## Этапы рисунка

1. Сначала определимся с формой стопы, которую мы хотим нарисовать. Изобразим стопу так, будто бы на нее надет носок или таби.

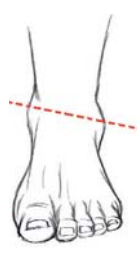
2. Представим строение ноги в виде лучей, направленных вниз от подъема стопы. Наметим суставы, которые образуют арку.

3. Прорисуем пальцы, добавим объем.

4. Закончим рисунок, изобразив выступающие суставы и кости.

## • Нога с разных ракурсов

Когда человек стоит на цыпочках, подошва стопы изгибается плавной дугой. В районе сгиба образуются кожные складки.



В анфас видно, что голеностопная кость располагается под наклоном.



Нарисуйте вмятину на своде стопы на подошве. Давайте понаблюдаем, где они изгибаются, а где становятся видны суставы.

# Начнем с основ!

## Учимся рисовать перспективу

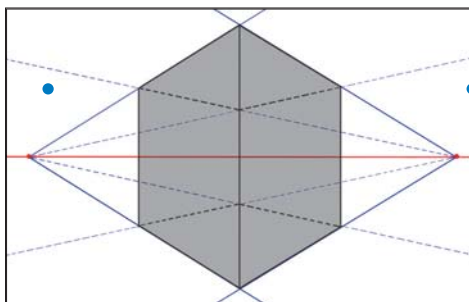
Перспектива – это техника рисования иллюстраций и пространств в трех измерениях. Содержание данной главы немного специализированно, но овладев им, вы сможете значительно расширить сферу своих возможностей в рисовании.

### Как рисовать перспективу

При построении перспективы установите «уровень глаз» – высоту, определяющую точку обзора (линию обзора), и «точку схода», которая является ориентиром для многоплановой композиции.

### Перспектива с двумя точками схода

Это перспективная проекция с использованием двух точек схода. Используя эту технику, можно создавать разнообразные трехмерные изображения людей, пейзажей и т.д.



★ Предметы вблизи кажутся крупными, вдали – маленькими.

★ Представьте себе прямые железнодорожные пути или длинный туннель.

#### Запомним термины!

«Точка схода» (голубые кружочки)

Чем дальше расположен пейзаж или объект, тем меньше он становится, и в конце концов превращается в точку. Эта предельная точка, в которой предметы уже не видны, и называется точкой схода.

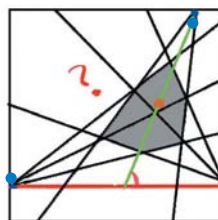
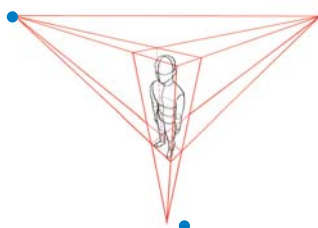
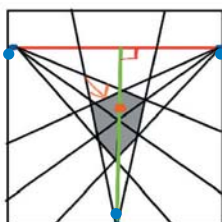
«Уровень глаз» (красная линия)

Показывает высоту, на которой располагаются глаза зрителя. Это основа построения перспективы. Точки схода «ширины» и «глубины» всегда располагаются на уровне глаз.

### Вид сверху и вид снизу

Используем трехточечную перспективу. При изображении вида сверху и снизу точка обзора также смещается вверх или вниз, поэтому для создания «высоты» тоже необходимы точки схода.

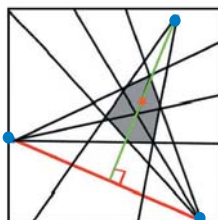
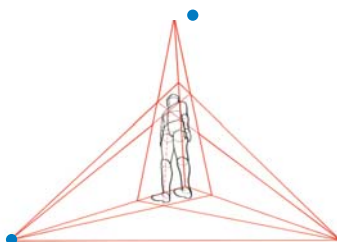
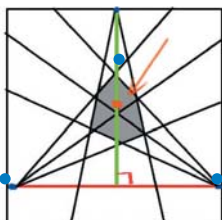
Вид сверху..... На предмет смотрят сверху, сверху вниз.



#### Не пойдет!

В трехточечной перспективе глубина создается по трем направлениям. Центральная линия, которая проходит через точку схода сверху и показывает «высоту», должна быть перпендикулярна уровню глаз.

Вид снизу..... На предмет смотрят снизу, снизу вверх.



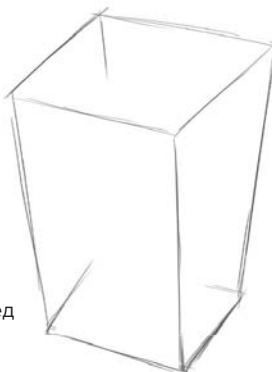
#### ОК!

Если вы хотите изобразить предмет сбоку под наклоном, расположите уровень глаз по диагонали. Всего лишь слегка наклонив фигуру, вы сможете придать ей более динамичный вид.

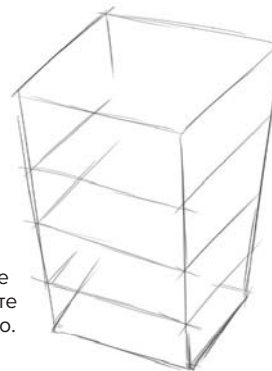
## Вид сверху

Представьте позу, которую хотите нарисовать, под простым для понимания углом. Это поможет нам, когда мы определимся с перспективой.

1. Нарисуем вид коробки сверху. Можно не прорисовывать параллелепипед тщательно.



2. Добавьте вспомогательные линии и разделите ими пространство.



3. Сделайте набросок человеческой фигуры, ориентируясь на вспомогательные линии. Главное на этом этапе — представить руки, шею и другие части тела в виде цилиндров или кубов, чтобы понять их объем.



На основе наброска добавьте формы.

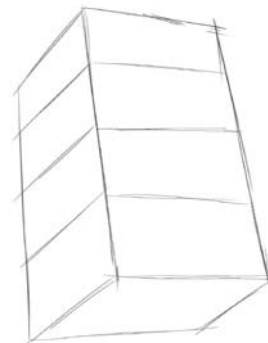
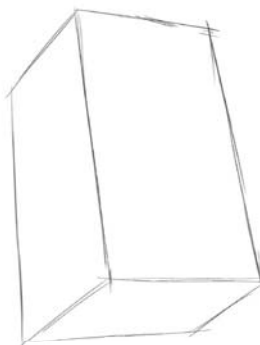


В конце завершите форму сплошными линиями, и рисунок готов.

## Вид снизу

Вид снизу и вид сверху отличаются только точкой обзора, в остальном принцип построения сохраняется. Сначала будет полезно потренироваться рисовать под таким углом, который кажется вам наиболее простым.

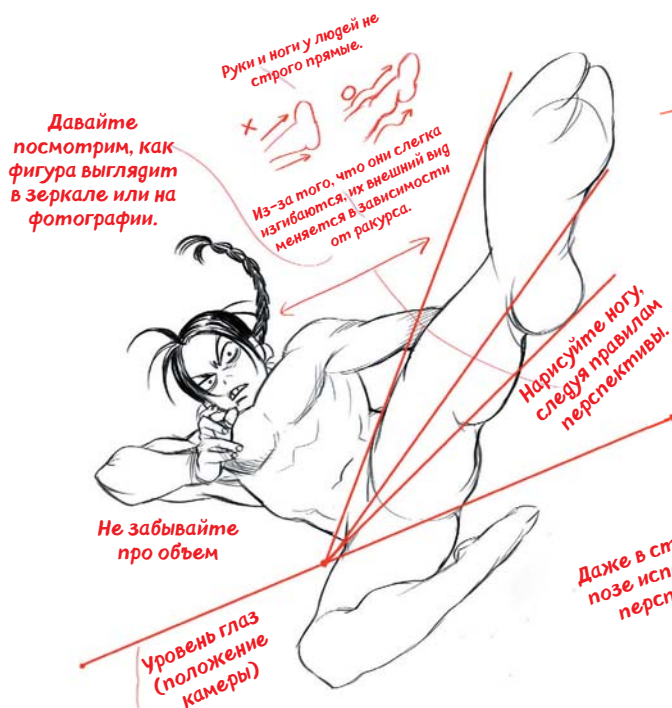
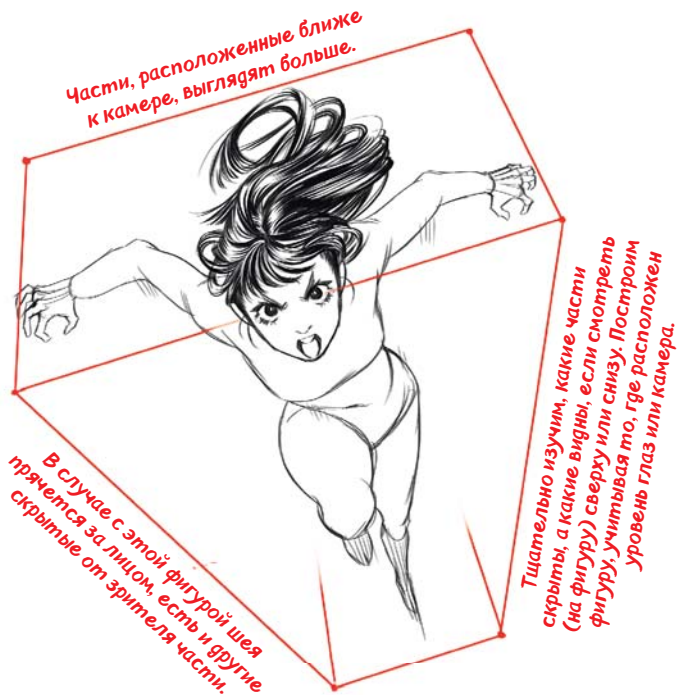
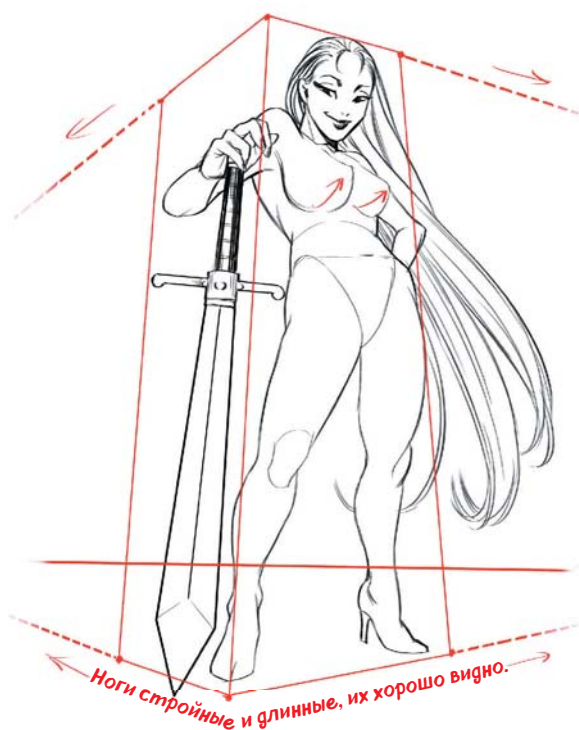
Нарисуем вид коробки снизу.



Если вы хотите, чтобы лицо выглядело реалистично, учитывайте его трехмерность.

## Примеры поз, нарисованных в перспективе

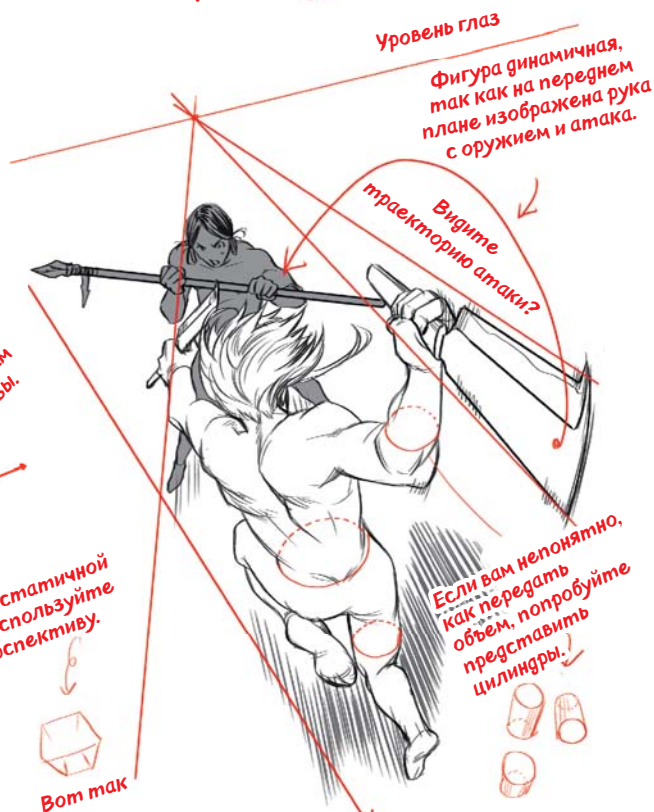
Попробуем добавить перспективу фигурам, которые вы хотите нарисовать. Для начала потренируемся вписывать персонажей в параллелепипеды. Поставим перед собой задачу рисовать фигуры под разными углами, чтобы мы могли постепенно переходить к следующим этапам.



Даже в статичной позе используйте перспективу.



Вот так



## ШАГ 1

# Движение

Сначала в качестве разминки изучим основы динамического рисунка. Здесь представлены техники и приемы для лучшей передачи движения.



# Изучим движения

Поняв, как сгибается рука и как поворачивается туловище, вы сможете придать своим иллюстрациям больше динамики. Сначала научимся рисовать основные движения.

## Рывок [1]

Давайте разберем основные движения при беге. Сгибая руки и наклоняя туловище, можно придать изображению бегущей фигуры динамичности на иллюстрации.

### Рывок вперед

Если изобразить кулак такого же размера, как и лицо (или даже больше), то взгляд зрителя будет падать именно на кулак на переднем плане.

Взгляд персонажа направлен вверх



Учимся на набросках

ИСКУССТВО  
РИСОВАТЬ

Добавьте перспективу на этапе наброска, чтобы создать глубину.



Придайте глубину рисунку, изобразив руку персонажа отведенной назад. Если провести две прямые от линии плеча к руке, то форма будет выглядеть красиво.

Посмотрим, как двигаются мышцы, которые задействованы во время бега. Если вы изобразите бедра и икры крупнее, чем на вертикальной иллюстрации, то можно будет понять, что мышцы ног работают.

### Контрапост – это...

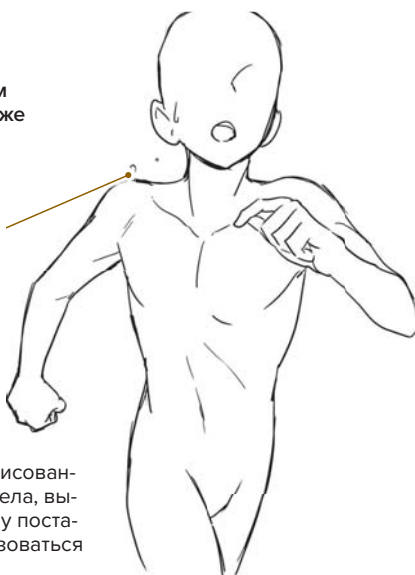
Это художественный прием, при котором вес фигуры переносится на одну ногу, а плечи и бедра отклоняются от осевой линии и становятся ассиметричными. Это один из приемов, освоив который, вы сможете рисовать реалистичные позы.

## Бег

Это не соревнование, поэтому не изображайте руки, поднятыми слишком высоко. Уровень глаз также расположите ровно.

Если кое-где добавить капли пота или частички пыли, то изображение будет выглядеть динамично. Попробуйте, ведь это простой, но эффективный прием.

Кроме того, силуэт, нарисованный с учетом изгибов тела, выглядит красиво, поэтому постарайтесь активнее пользоваться этим приемом.



Если изобразить кисть расслабленной, то и бег будет выглядеть неспешным. Так можно изобразить легкую пробежку.

## Бегущая женщина

Бег девушки, в движениях которой присутствует женственность, изображаем не так, как бег мужчины. Давайте детально разберем его.



Вы сможете передать женственность, если развернете наружу угол, под которым сгибаются запястья. Существуют и другие способы показать ее, например, через прижатые к бокам руки или повернутые внутрь стопы.

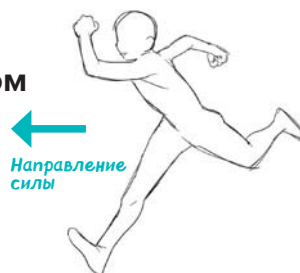


Волосы могут придать движение фигуре. Они создают исключительно женский образ. Чтобы передать воздушность, изобразите развивающиеся на ветру волосы изящными линиями.

## Полезный совет

### При беге тело естественным образом наклоняется вперед

Во время бега центр тяжести смещается вперед. Вы можете придать иллюстрации динамичность, нарисовав фигуру чрезмерно наклоненной. Если одновременно с этим изобразить подбородок немного втянутым внутрь, то будет выглядеть так, будто персонаж бежит изо всех сил.



# Рывок [2]

Давайте придумаем новый угол обзора. Это станет практическим упражнением по изображению «бегущей позы» с разных ракурсов.

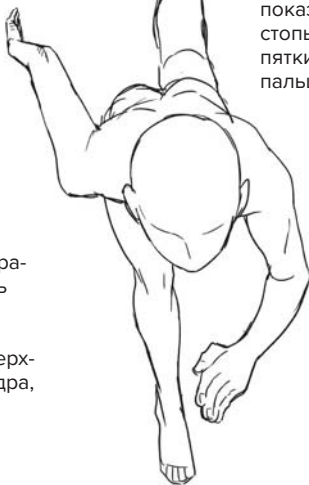
## Вид бега ровно сверху

Разберемся, какие части фигуры видны в самой верхней точке, а какие нет.



Каждый раз, когда вы отталкиваетесь от земли, пятки отрываются от поверхности. Можно показать часть стопы от округлой пятки до кончиков пальцев.

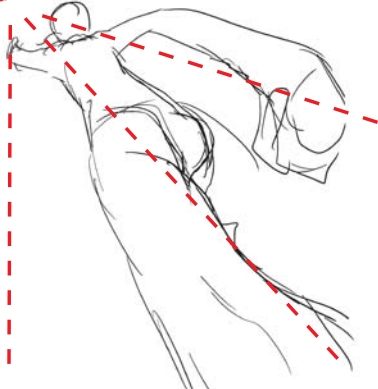
Нарисовать все и сразу сложно. Рисовать станет легче, если разбить рисунок на отдельные части: верхнюю часть тела, бедра, ноги.



## Вид бега сзади [с применением законов перспективы]

Если вы хотите создать глубину рисунка, то поставьте точку схода и ориентируйтесь на нее. Помните, что части, располагающиеся близко к зрителю, выглядят больше, и если вы сделаете их немного гиперболизированными, иллюстрация будет выглядеть сбалансированно.

Точка схода



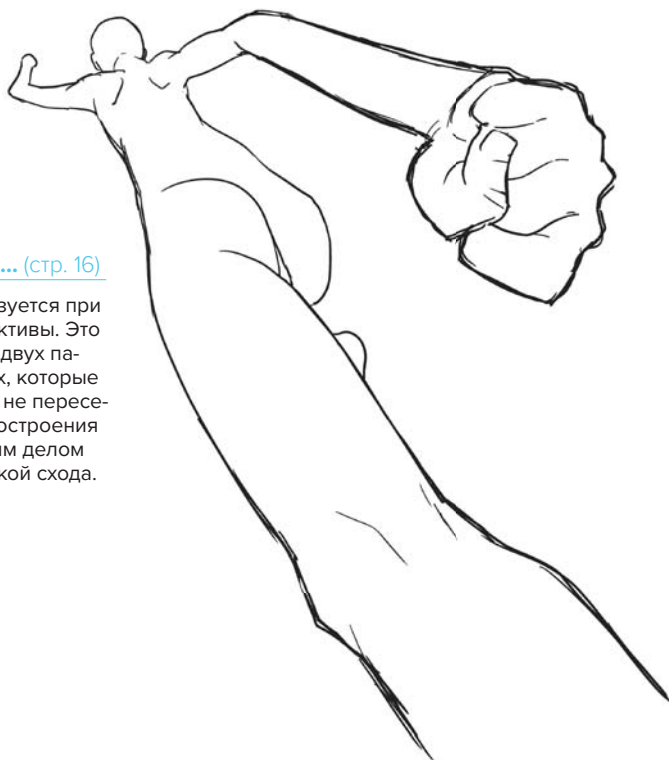
Учимся на набросках

ИСКУССТВО  
РИСОВАТЬ

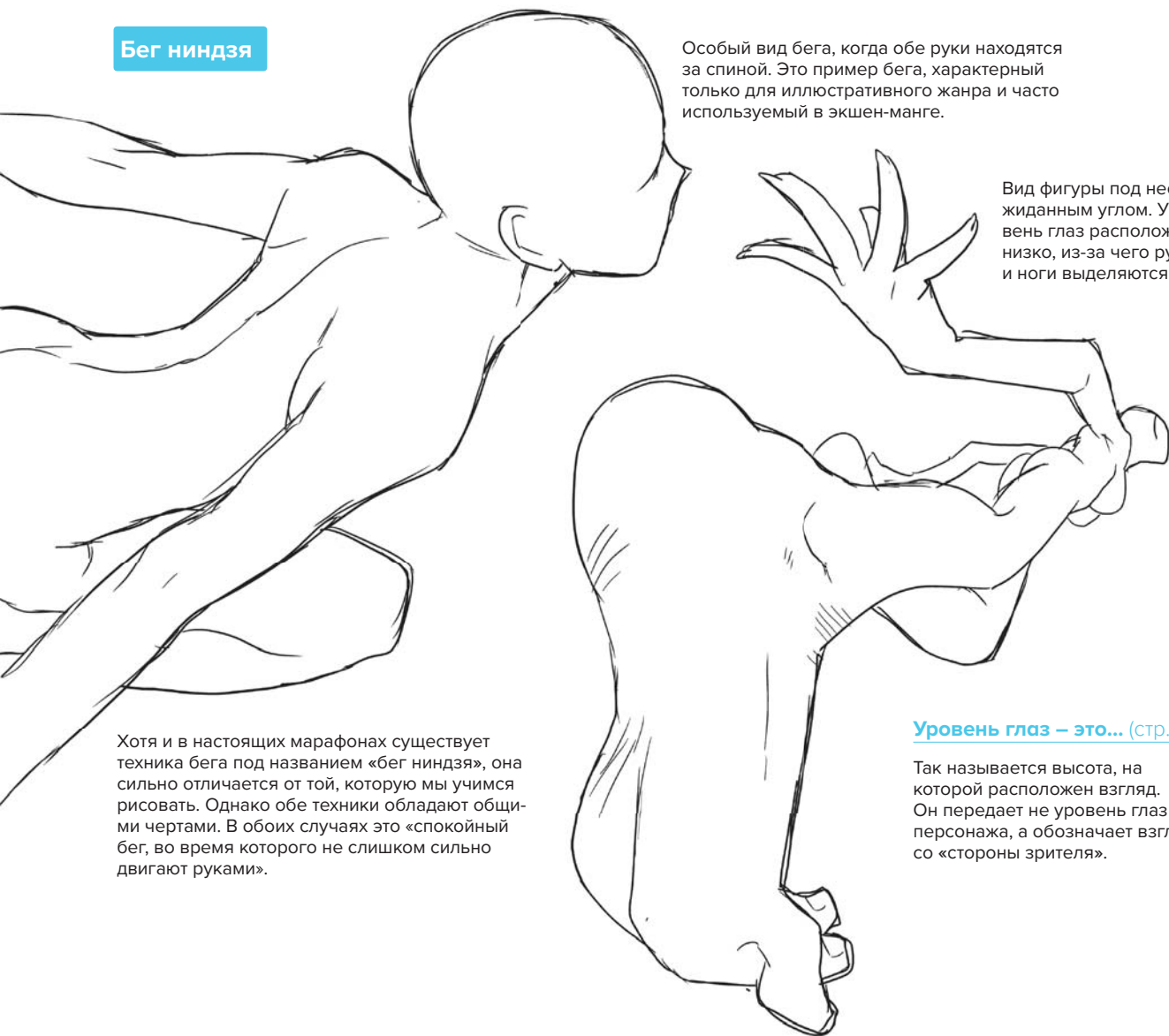
При использовании искаженных пропорций в качестве средства выразительности обязательно решите, какие части будут упрощены.

### Точка схода – это... (стр. 16)

Точка схода используется при построении перспективы. Это точка пересечения двух параллельных прямых, которые в действительности не пересекаются. Во время построения перспективы первым делом определитесь с точкой схода.



## Бег ниндзя



Особый вид бега, когда обе руки находятся за спиной. Это пример бега, характерный только для иллюстративного жанра и часто используемый в экшен-манге.

Вид фигуры под неожиданным углом. Уровень глаз расположен низко, из-за чего руки и ноги выделяются.

Хотя и в настоящих марафонах существует техника бега под названием «бег ниндзя», она сильно отличается от той, которую мы учимся рисовать. Однако обе техники обладают общими чертами. В обоих случаях это «спокойный бег, во время которого не слишком сильно двигают руками».

## Уровень глаз – это... (стр. 16)

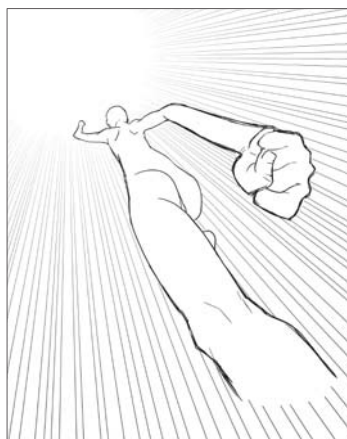
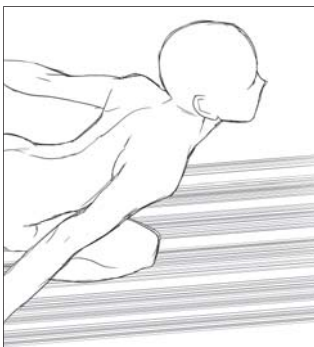
Так называется высота, на которой расположен взгляд. Он передает не уровень глаз персонажа, а обозначает взгляд со «стороны зрителя».

## Полезный совет

## Проведем линии движения!

Добавив линии движения, вы можете создать динамизм, которого невозможно добиться изображением одной только человеческой фигуры. Есть разные виды линий движения, такие как «линии скорости» или «линии энергии», поэтому используйте их в зависимости от сцены.

Более подробно смотрите на стр. 46



# Рывок [3]

В изображении погони за находящимся впереди объектом важны осанка, выражение лица и линия взгляда персонажа.

## Погоня изо всех сил

Так как перед персонажем есть кто-то, за кем он гонится, давайте изобразим его желание догнать свою цель.

## Изображение руки



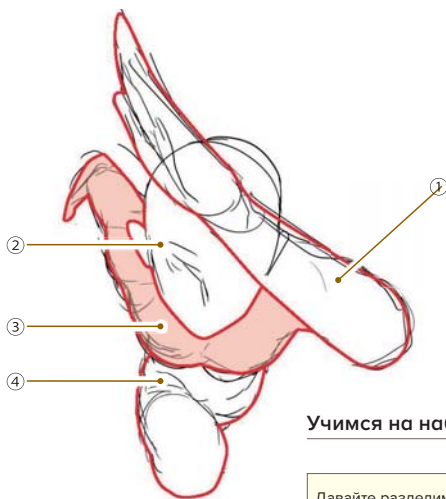
Пальцы согнуты округло, будто держат яйцо.



Кулак сжат твердо и сильно.

## Еще более стремительная погоня

Умело используя выражение лица персонажа, можно кардинально изменить настроение и вид иллюстрации.



## Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Давайте разделим фигуру на четыре части по удалению от зрителя и обдумаем, как их лучше изобразить по отдельности.



Давайте попробуем менять положение рук бегущей фигуры в зависимости от ситуации. Если ладонь будет сжатой, то движение будет выглядеть мощно.

Персонажа можно изобразить кричащим или с эмоциональным выражением лица – это необходимые приемы, с помощью которых становится легче представить, какая сцена разворачивается.



Проведя изогнутую линию от плеча до пальцев, вы сделаете всю фигуру красивой.

Не забывайте о плечах.

Изобразите ладонь, расположенную на переднем плане, больше. Так вы сможете показать напряжение и скорость.

## Вид сзади [погоня]

Сложно создать объем, когда бегущая фигура изображается сзади. Попробуйте добиться этого эффекта через положение рук и ног.



## Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Если фигура почти не соприкасается с поверхностью земли, центр тяжести будет сконцентрирован в области пальцев ног.



## Бежит и злится

Это яростный бег, плечи напряжены. Если бежать так в реальности, то быстро устанешь, но это хорошая утрированная поза.

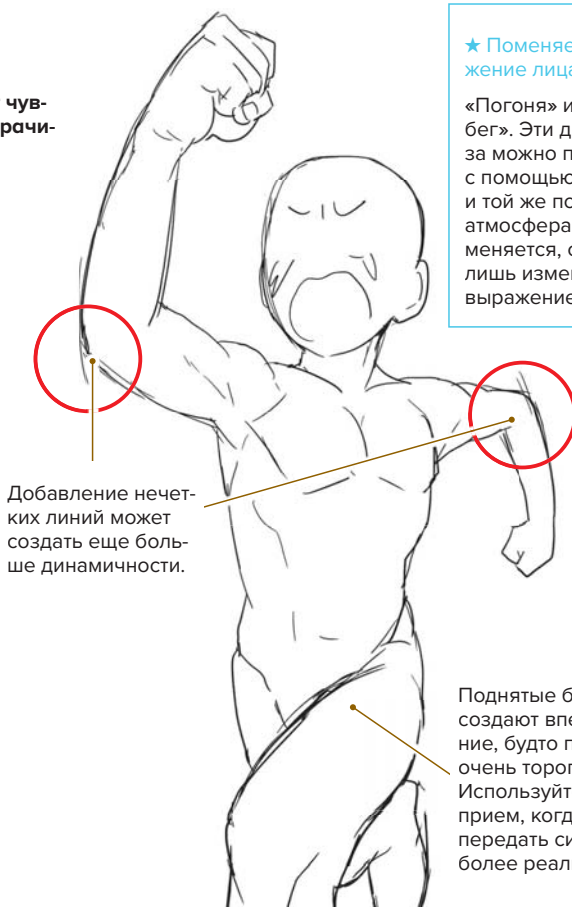


# Рывок [4]

Побег от чего-то, что преследует персонажа, вызывает чувство страха и тревоги, что помогает представить разворачивающуюся сцену более естественно.

## Побег изо всех сил

Поднимите руки персонажа выше груди, чтобы создать эффектный образ.



Добавление нечетких линий может создать еще больше динамичности.

★ Поменяем выражение лица

«Погоня» и «побег». Эти два образа можно передать с помощью одной и той же позы, но атмосфера сразу меняется, стоит лишь изменить выражение лица.

Поднятые бедра создают впечатление, будто персонаж очень торопится. Используйте этот прием, когда хотите передать ситуацию более реалистично.

## Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

В наброске очень важна энергичность линий. Попробуйте обозначить форму с помощью множества черт.

## Падает в спешке

Попробуем нарисовать сцену, в которой персонаж спотыкается. Помимо самого персонажа можно нарисовать и причину падения: камень, ступеньку или яму.

Учтите, что шею и бедра не видно.



Это не самая красивая сцена, но она подходит для того, чтобы показать неуклюжесть персонажа.



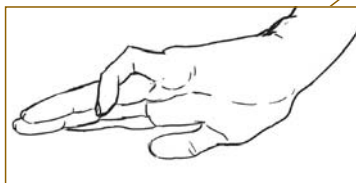
Линия взгляда персонажа направлена на землю.

## Оглядывается

Представим сцену, в которой персонаж бежит, оглядываясь на преследователя. Это может быть что угодно: медведь, дикое животное или огромный круглый камень. Давайте нарисует персонажа, не забывая о его реакции на преследователя.

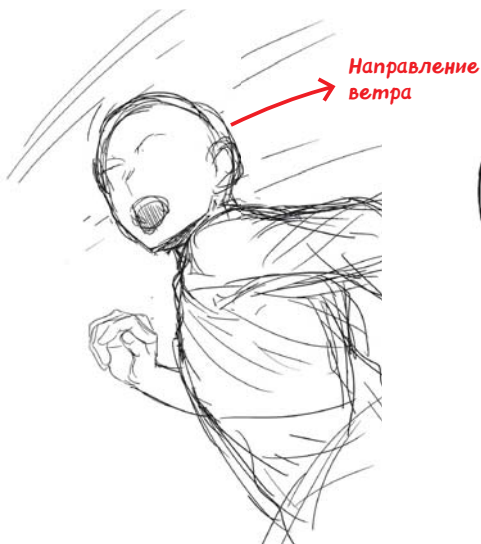
★ Изобразим психологическое состояние через руки

- Правая рука сжата, показывает готовность бежать.
- Левая рука слегка раскрыта, будто отмахивается от преследователя.



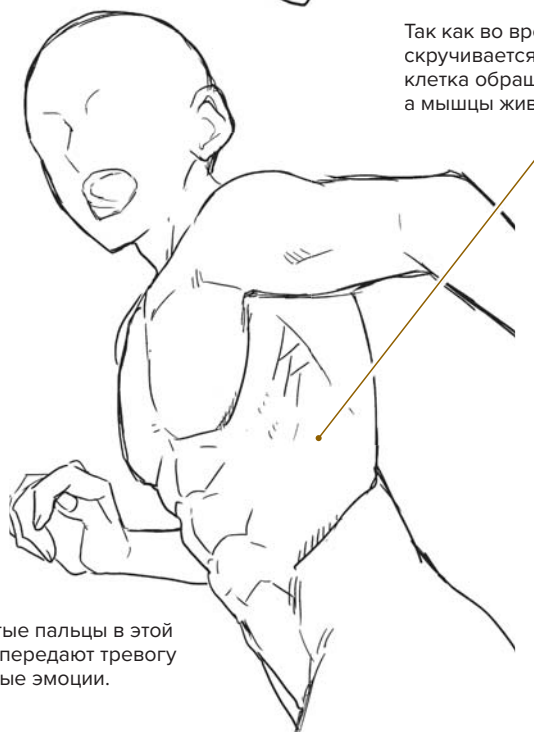
[Вид ладони сбоку крупным планом]

Внимательно изучите, как выглядит рука и каждый палец, и потренируйтесь рисовать их под разными углами.



Центр тяжести перенесен на правую ногу. По мере того как туловище наклоняется вперед, левая нога приподнимается, поэтому фигура выглядит неустойчиво.

Так как во время бега тело скручивается, грудная клетка обращается назад, а мышцы живота – вперед.



Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Обозначив скорость с помощью прямых или изогнутых линий, вы создадите ощущение бега.

Согнутые пальцы в этой сцене передают тревогу и бурные эмоции.

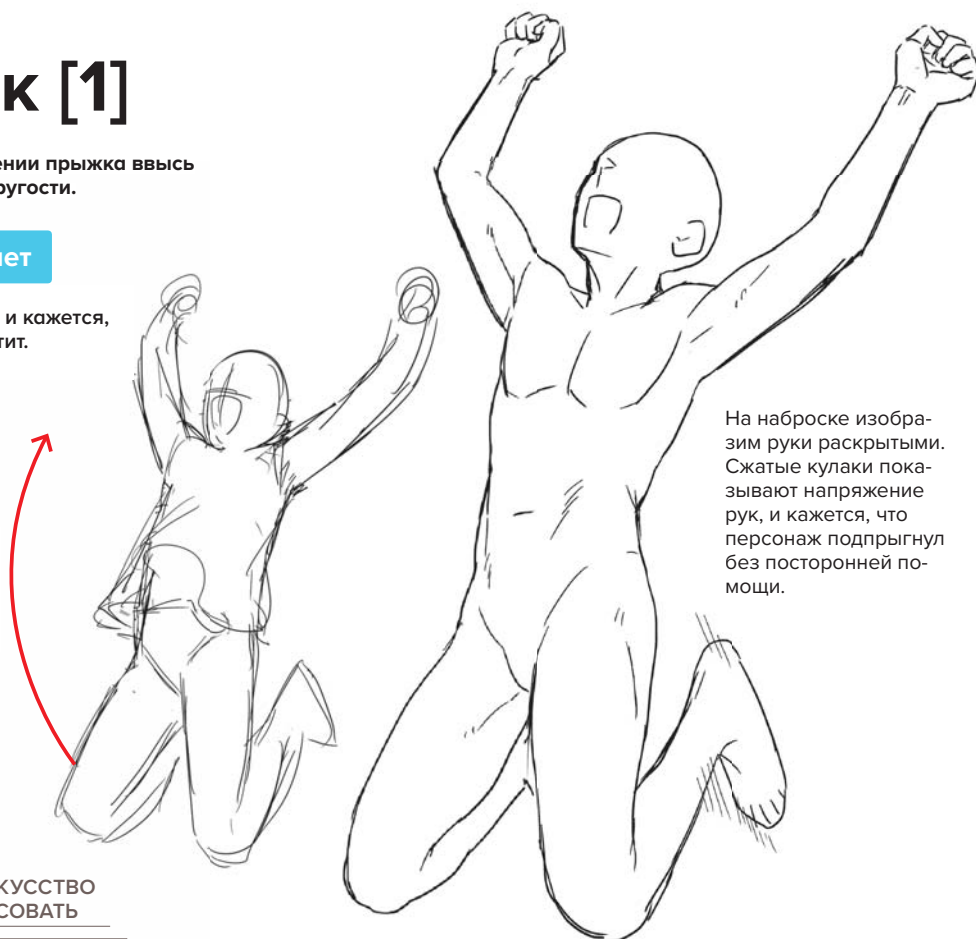
# Прыжок [1]

Потренируемся в изображении прыжка ввысь с использованием силы упругости.

## Высоко подпрыгивает

Руки широко расставлены, и кажется, что персонаж вот-вот взлетит.

Если слегка приподнять лицо, то прыжок будет выглядеть выше.



На наброске изобразим руки раскрытыми. Сжатые кулаки показывают напряжение рук, и кажется, что персонаж подпрыгнул без посторонней помощи.

## Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Нарисуем фигуру согнутой так, как будто рисуем плавную дугу.

## Прыжок, вид сверху

### Вид сверху – это... (стр. 16)

Это вид с высокой точки обзора. Глубину передает точка схода, куда направлены линии снизу вверх.



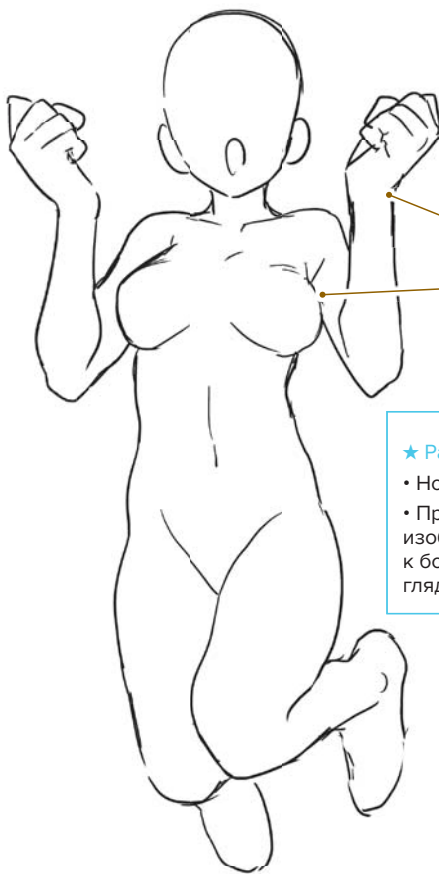
Подумайте о том, на что обратить внимание человека, смотрящего сверху вниз. В данном случае акцентом будут руки, лицо и туловище. Ноги слегка обозначьте, направив основной фокус на верхнюю часть тела.



Обрезанные кадром руки создают сильный эффект. Взгляд зрителя притягивается к выражению лица персонажа в центре.

## Женщина в прыжке (анфас)

Давайте добавим фигуре женственности, как мы уже делали с изображением бегущей девушки. Она выглядит так, будто плывет, а не взлетает вверх.



Плечи прижмите к бокам, а предплечья разведите в стороны. Если вы развернете запястья наружу, как и при изображении рывка, персонаж будет выглядеть женственнее.

### ★ Разница в жестах

- Ноги персонажа сведены.
- При желании вы можете изобразить руки прижатыми к бокам, чтобы фигура выглядела более женственно.

## Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Фигура будто парит в невесомости, а линии скорее изогнутые, чем прямые.

## Женщина в прыжке (сбоку)

В профиль создать чувство объема даже проще, чем при изображении фигуры в анфас.

Волосы развеваются не в момент, когда персонаж подпрыгивает, а когда он приземляется.

Если изобразить голени прижатыми к ягодицам, прыжок персонажа будет выглядеть выше, благодаря чему появится ощущение, будто героиня зависла в воздухе.

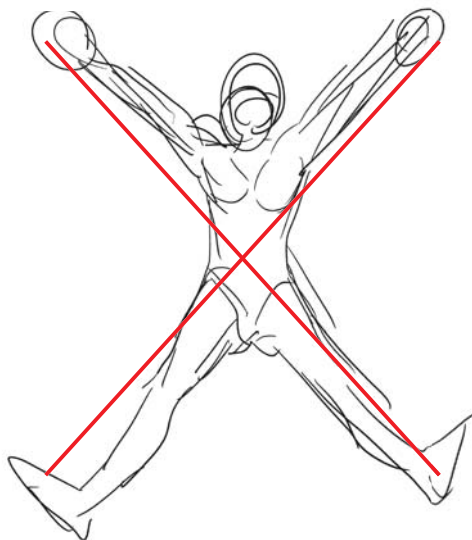


# Прыжок [2]

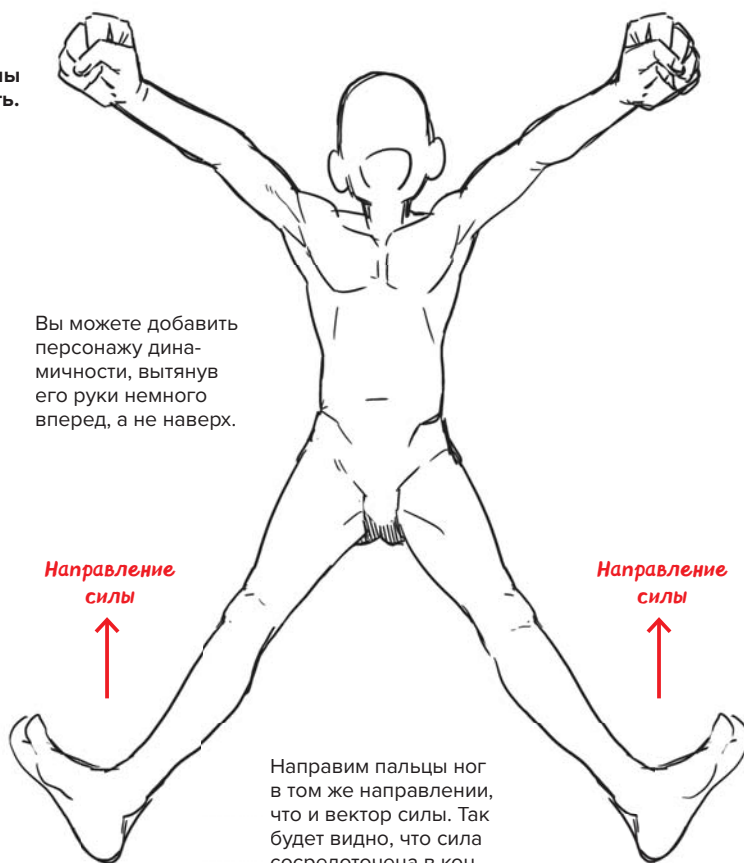
Фигура в прыжке с широко раскиданными в стороны ногами и руками выражает смелость и энергичность.

## Прыжок в виде буквы Х

Раскинув ноги и руки фигуры, вы естественным образом создадите энергичную и радостную позу.



Вы можете добавить персонажу динамичности, вытянув его руки немного вперед, а не вверх.



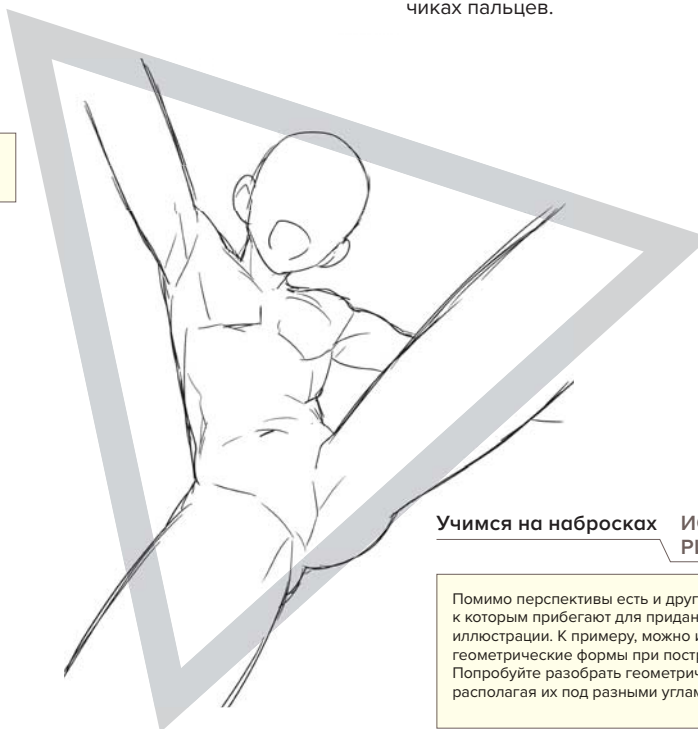
Направим пальцы ног в том же направлении, что и вектор силы. Так будет видно, что сила сосредоточена в кончиках пальцев.

## Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Набросайте перекрещивающиеся линии и немного их изогните, когда будете добавлять формы.

## Обратимся за помощью к геометрическим фигурам

Треугольник часто используется при создании набросков. Не ограничивайтесь одной фигурой, попробуйте делать скетчи в удовольствие, комбинируя треугольники и круги, наслаивая их друг на друга.

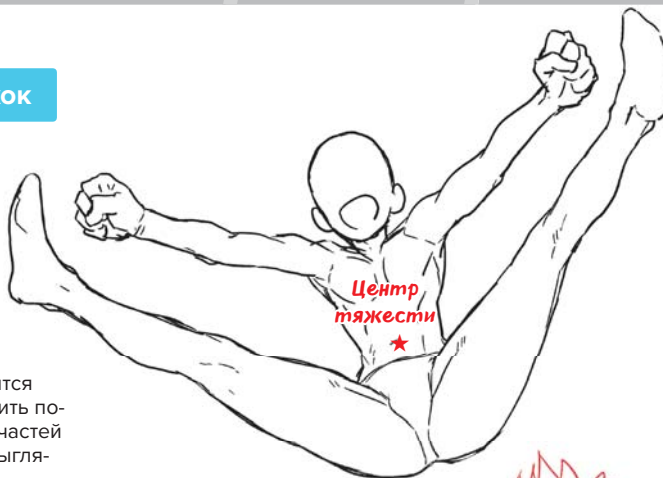


## Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Помимо перспективы есть и другие приемы, к которым прибегают для придания динамичности иллюстрации. К примеру, можно использовать геометрические формы при построении позы. Попробуйте разобрать геометрические фигуры, располагая их под разными углами.

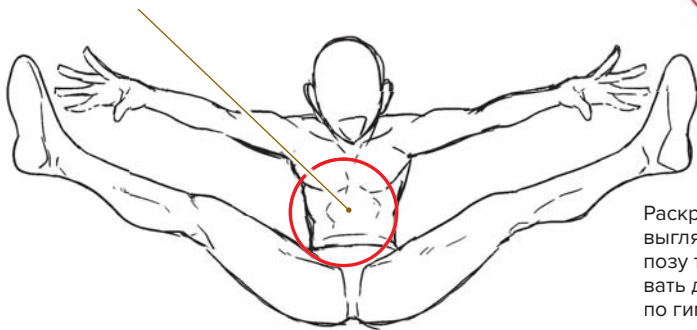
## Энергичный прыжок

Центр тяжести переместится в поясницу. Если разместить поясницу чуть ниже других частей тела, картинка не будет выглядеть менее естественно.



Даже когда прыжок совершен не самостоятельно, а персонажа, к примеру, качает толпа, пальцы ног естественным образом тянутся вверх, будто он вот-вот взлетит.

Когда персонаж сгибается, он наклоняется вперед, и на животе появляется складка.



Развевающиеся волосы и складки на одежде еще больше усиливают ощущение полета.

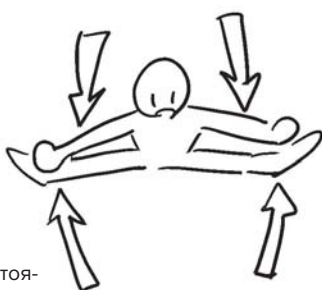
Раскрытые вытянутые руки выглядят красиво, и такую позу также можно использовать для сцен соревнований по гимнастике.

## Полезный совет

## Сила тела, двигающегося в воздухе



Когда персонаж подпрыгивает самостоятельно, его руки опускаются вниз в противовес поднимающимся вверх ногам. Можно представить, будто он перепрыгивает через козла.



Когда все конечности направлены вверх, фигура выглядит так, будто ее подбросили другие люди. Эта же поза может подойти для сцены, в которой персонаж падает вниз.

# Прыжок [3]

Прыжок с падением на бок – движение, которое часто можно встретить в спортивных сценах.

## Ловец (футбол)

Поза, в которой можно увидеть футбольного вратаря.

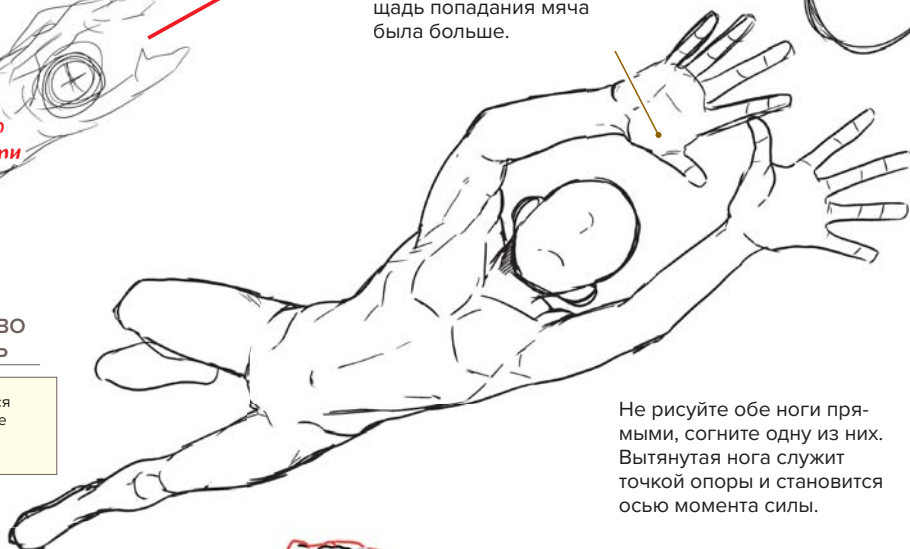


Рука раскрыта, а пальцы вытянуты, чтобы площадь попадания мяча была больше.

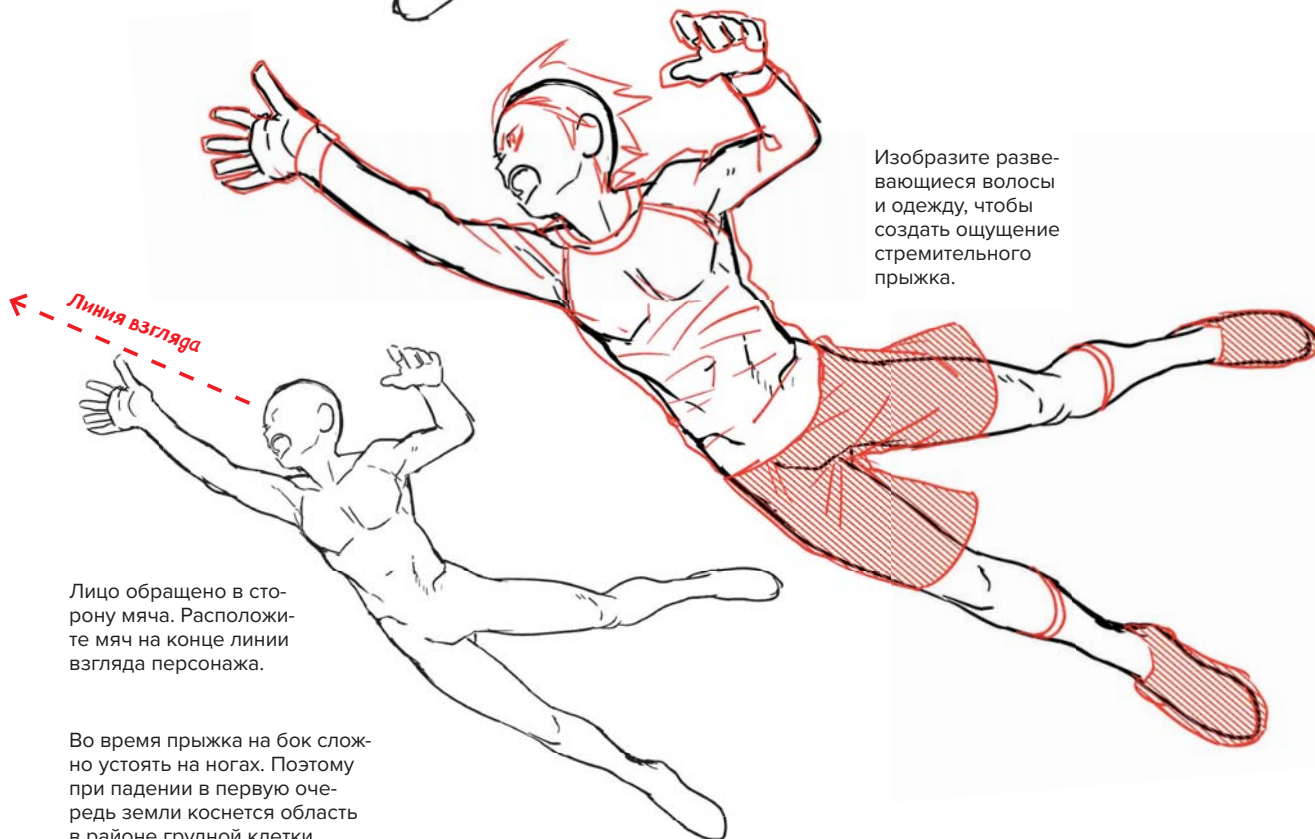


## Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

В основном центр тяжести тела располагается в районе поясицы, но он смещается по мере движения тела.



Не рисуйте обе ноги прямыми, согните одну из них. Вытянутая нога служит точкой опоры и становится осью момента силы.



Изобразите развевающиеся волосы и одежду, чтобы создать ощущение стремительного прыжка.

Лицо обращено в сторону мяча. Расположите мяч на конце линии взгляда персонажа.

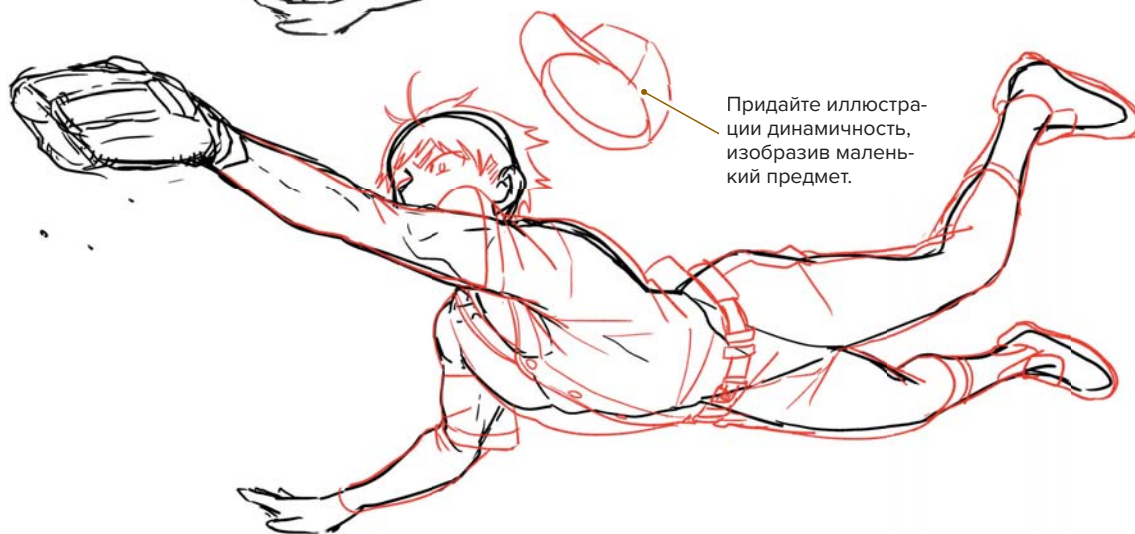
Во время прыжка на бок сложно устоять на ногах. Поэтому при падении в первую очередь земли коснется область в районе грудной клетки.

## Ловец (бейсбол)

Сцена, в которой персонаж ловит мяч в полете. Давайте представим финал матча, когда раздаются радостные возгласы.



Живот расположен параллельно поверхности земли, а руки вытянуты, поэтому, если вы слегка обозначите грудь, изгиб тела будет выглядеть красиво.

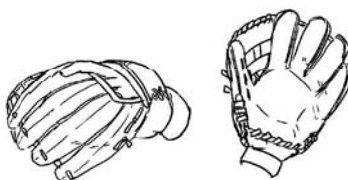


### Полезный совет

#### Спортивный инвентарь

Хотя теннис, волейбол, баскетбол и прочее – это игры с мячом, они отличаются размерами и материалами используемых мячей. Знание материалов – глянцевый он или шероховатый – также важно и для улучшения изображения.

Даже для изображения перчаток и ракеток могут потребоваться специальные знания. Вам не составит труда их нарисовать, если сперва вы изучите их устройство и применение.



Дизайн спортивных принадлежностей меняется в зависимости от производителя. Давайте рассмотрим разный инвентарь и нарисует то, что понравилось именно вам. Спортивный инвентарь можно также по-разному носить в зависимости от позы и предпочтений человека, который ими пользуется.



# Падение сверху

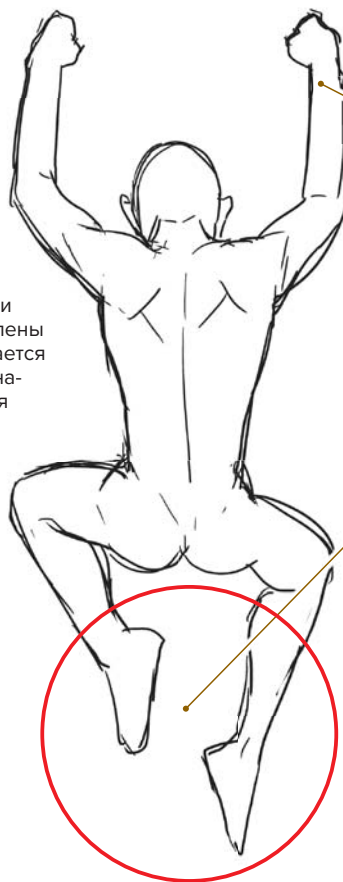
Давайте разберем основные моменты при изображении персонажа, который либо сам спрыгивает с высоты, либо его сталкивают вниз.

## Спрыгивает вниз

По положению поднятых вверх рук можно представить высоту, с которой прыгал персонаж.



Когда конечности фигуры расставлены в стороны, создается впечатление динамичного падения мужчины.



Во время падения линия взгляда персонажа направлена вниз, поэтому учитывайте это при изображении положения головы.

Когда стопы располагаются на разных уровнях, возникает многоплановость, что позволяет движению выглядеть более динамичным.

## Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Для того чтобы нарисовать человека сзади, обозначьте сначала на наброске положение плеч, поясницы и суставов.

## Прыжок вниз, вид сверху

Если вы изобразите верхнюю часть тела шире и сузите талию книзу, то сможете добиться эффекта обзора сверху.



При изображении фигуры сверху первым делом определитесь с положением точки схода. Такую позу можно использовать и для сцены, в которой персонаж ныряет в море, и для изображения дайвера.

## Прыжок вниз, вид снизу

Это поза, на которую смотрят из положения снизу.

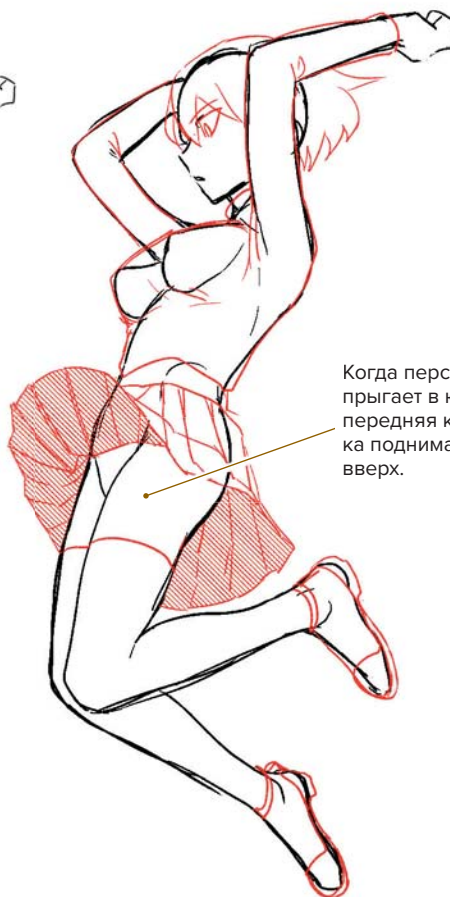


Движение может выглядеть более динамичным, если конечности будут расположены несимметрично. Когда грудь персонажа выдается вперед, создается впечатление, что он откидывается назад.

## Прыжок вниз с большой высоты

Поза, в которой руки приподняты, а не прижаты к бокам, больше подходит для экшен-сцен.

Обратим внимание на женственность и грациозность фигуры.



Когда персонаж прыгает в юбке, передняя кромка поднимается вверх.

## Стремительное падение

Это изображение падения с довольно большой высоты.



Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Поставьте точку схода в верхней части кадра и примите во внимание законы перспективы.



Согласно правилам перспективы, в такой сцене рука расположена ближе всего к зрителю. Если вы нарисуете пальцы, расставленные в разные стороны, то передадите ощущение напряженности.

## Полезный совет

### Желание персонажа прыгнуть считается по рукам

В случае, если персонаж сам решил прыгнуть, расположите его руки вдоль вектора силы. В ином случае, когда персонажа толкнули, вытянутые перед лицом руки и ладони помогут вам показать его инстинктивное желание защищаться и сопротивляться. Так вы развернете в одной картинке целую историю.



# Приземление

Для безопасного приземления центр тяжести удерживается всем телом.

## Приземление на три точки

Если приземление было тщательно продумано заранее, то и последующие движения будут выглядеть круто.

Изобразите пятку согнутой ноги поднятой вверх, земли касается только носок стопы.

Направьте линию взгляда персонажа слегка вверх.



В этой позе ладонь прижата к земле не полностью, поверхности касаются лишь верхние фаланги пальцев.



Точки соприкосновения с землей

Сменим угол. Изображение персонажа под углом снизу придает его фигуре больше динамичности.



## Приземление на три точки с вытянутой ногой

Поза будет выглядеть лучше, если рука обращена назад, а не вытянута параллельно ноге.



Правая рука, пальцы правой ноги и свод левой стопы касаются земли. Кроме того, левая рука уравнивает все тело.

## Приземление (если персонаж женщина)

Сила тяжести



Длинные женские волосы помогут придать динамике изображению. В момент, когда персонаж приземляется, взлетевшие вверх волосы медленно падают за его спиной.

## Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Гравитация тянет кончики волос вниз. Чтобы создать динамику, покажите, что локоны падают не одновременно.

## Приземление на обе руки

Фигура мало напоминает человеческую. Ее можно применять для изображения персонажей-злодеев.

Когда обе руки и ноги наклонены вперед, движение фигуры становится непохожим на человеческое. Изобразите выражение лица по своему усмотрению, чтобы отобразить характер персонажа.



## Чересчур энергичное приземление

Это пример слишком стремительного приземления, когда персонаж не смог сразу остановиться.

Изобразим несбалансированность и неустойчивость. Вы также можете добавить линию — эффект отскока.



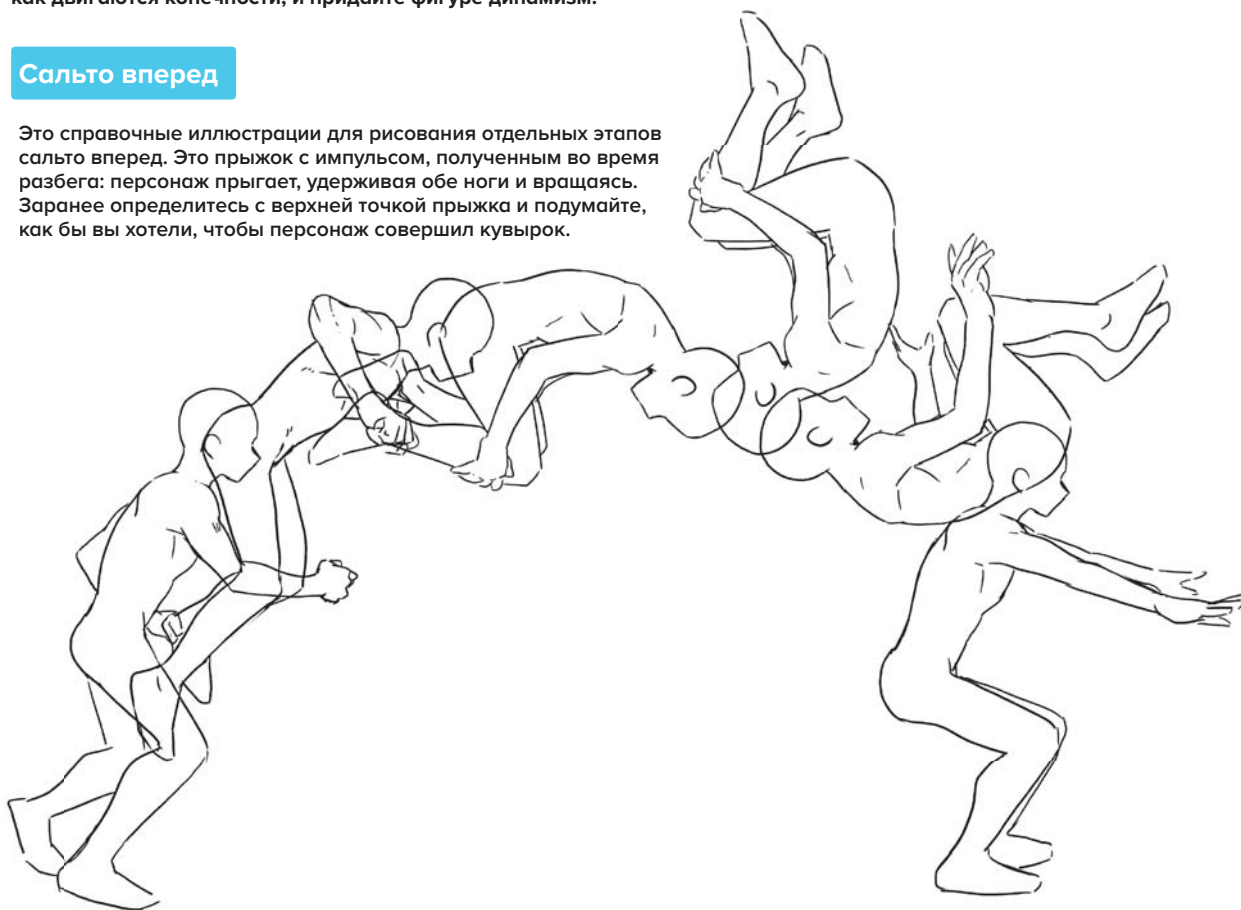
Ой-ой

# Сальто

Чтобы изобразить тело парящим в воздухе, подумайте о том, как двигаются конечности, и придайте фигуре динамизм.

## Сальто вперед

Это справочные иллюстрации для рисования отдельных этапов сальто вперед. Это прыжок с импульсом, полученным во время разбега: персонаж прыгает, удерживая обе ноги и вращаясь. Заранее определитесь с верхней точкой прыжка и подумайте, как бы вы хотели, чтобы персонаж совершил кувырок.



## Сальто вперед



1. Если вы изобразите только вращение в воздухе, сила прыжка будет казаться меньше. Поэтому добавим изображение разбега вперед.



2. Персонаж делает толчок для прыжка, напрягая ноги. Локти поднимаются, а тело подтягивается по инерции за руками.



3. Персонаж вращается в воздухе и принимает позу эмбриона. Изобразите ноги собранными.



4. Во время полета персонаж по большей части держится за колени. Когда спина движется вперед, он проходит точку поворота.



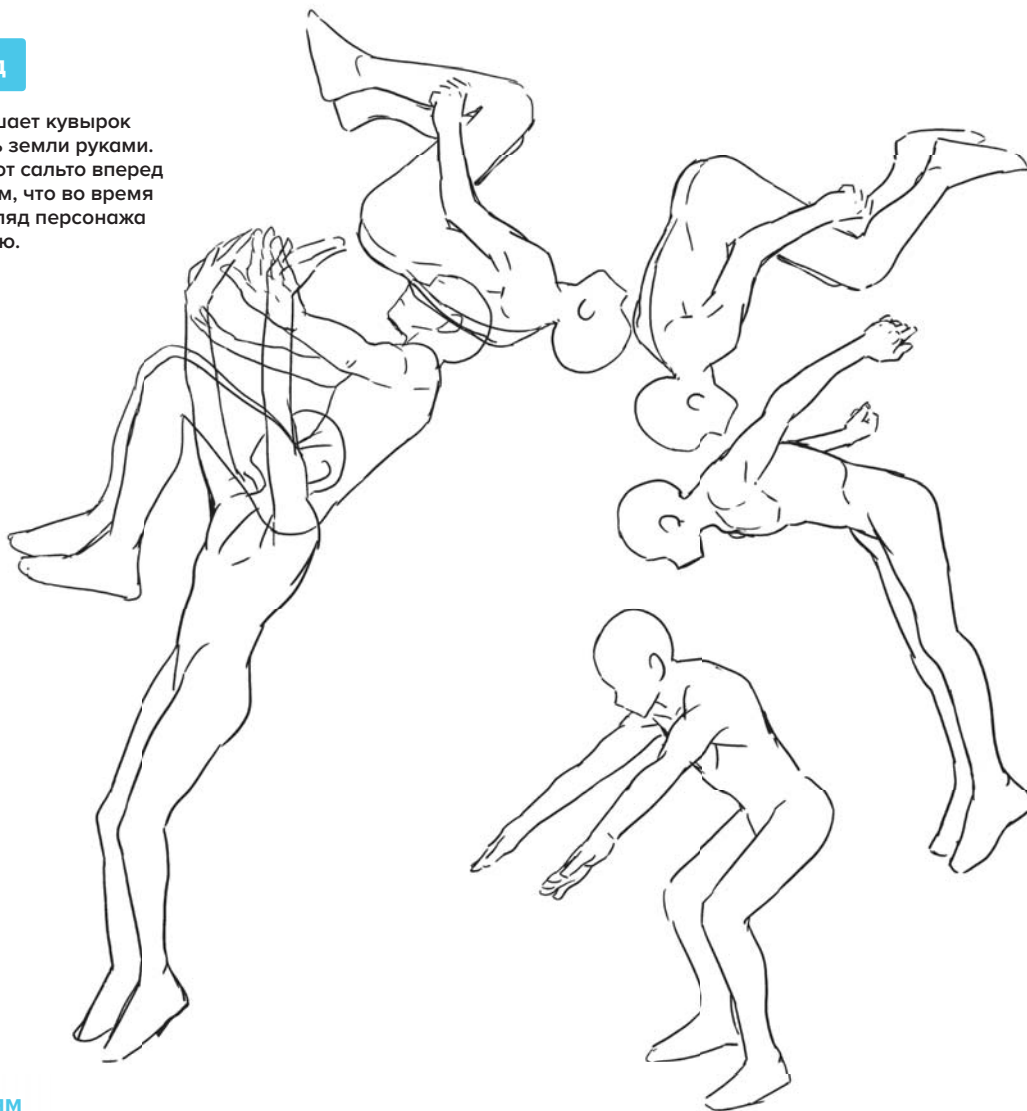
5. Давайте перейдем к моменту приземления. Руки в это время не держат ноги.



6. Изобразим персонажа приземляющимся на обе ноги. Если в конце руки и ноги будут ровно расставлены, поза станет выглядеть эстетично.

## Сальто назад

Персонаж совершает кувырок назад, не касаясь земли руками. Главное отличие от сальто вперед заключается в том, что во время приземления взгляд персонажа обращен на землю.



## Разбор по частям



1. Руки подняты, персонаж подпрыгивает вверх будто по диагонали. Во время прыжка тело вытягивается назад из полусогнутого состояния, потому что силы вращения только за счет рук будет недостаточно.



2. Добавьте изображение персонажа, поджимающего ноги за счет импульса, созданного руками.



3. Здесь представлен момент, когда голова уже начинает наклоняться в сторону земли. Персонаж, вращаясь, приземляется.



4. Угол наклона стоп не меняется. Хотя иногда можно изменить угол на этапе, представленном на иллюстрации 3, и использовать его здесь.

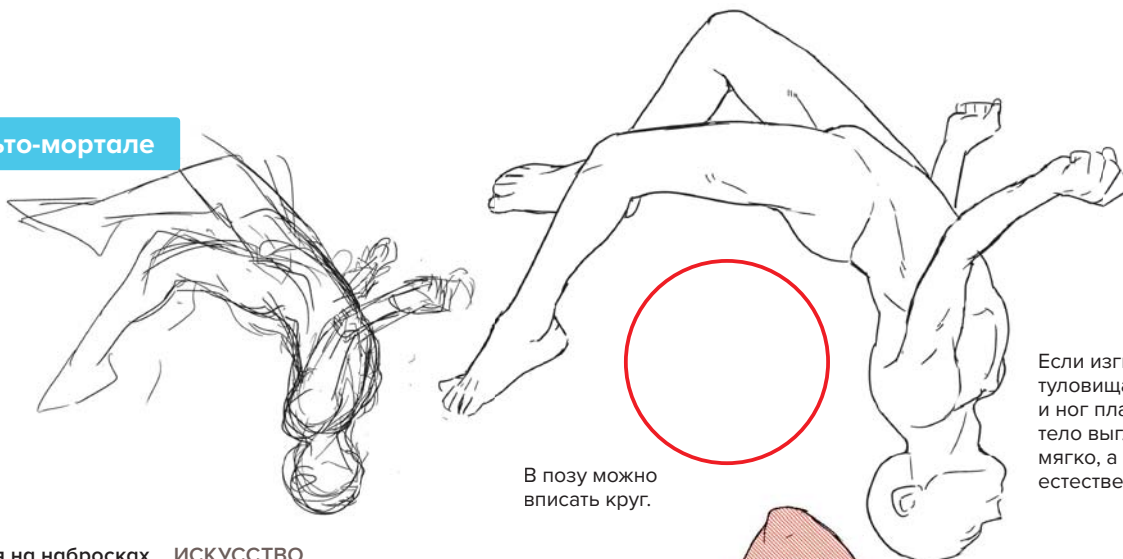


5. Если вы хотите, чтобы персонаж выглядел круто, изобразите его руки заведенными за спину. Вы можете создать ощущение, будто он вот-вот выставит их вперед.



6. Скорее всего, сложно остановиться сразу. Но, если ноги во время приземления стоят ровно, это выглядит круто.

## Сальто-мортале



В позу можно вписать круг.

Если изгиб туловища и ног плавный, тело выглядит мягко, а поза — естественной.

## Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

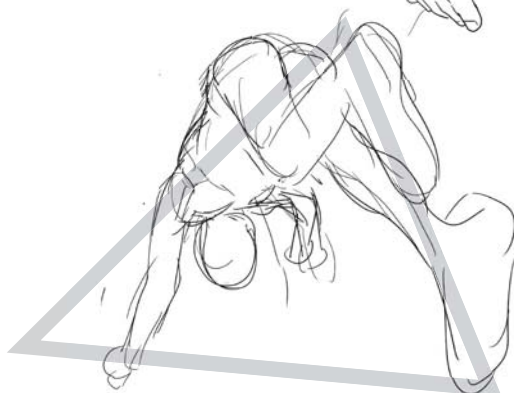
Сложно рисовать сальто, не имея реального референса, но имейте в виду, что голова персонажа находится в начале линии вращения.

## Ноги во время сальто

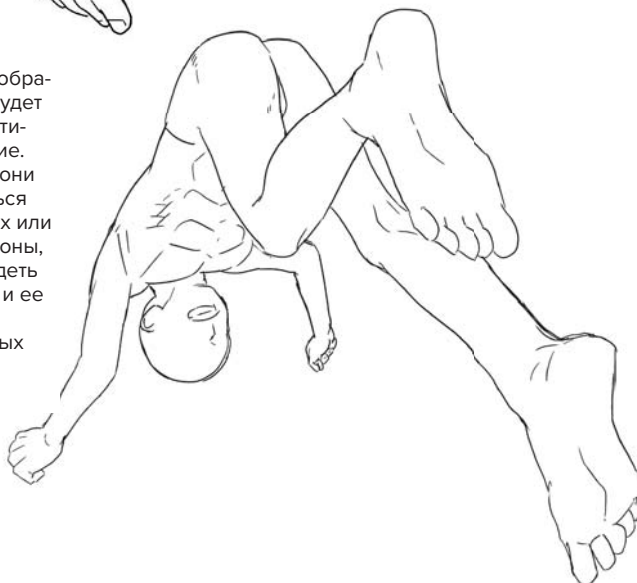
Если тело изгибается плавно, прыжок выглядит грациозно.



Если тело выглядит плавно до кончиков пальцев, кажется, что персонаж кувьркается, изгибаясь дугой. Из этой позы персонаж может атаковать ногой.



Если ноги будут собраны вместе, поза будет похожа на гимнастическое упражнение. И наоборот, если они будут располагаться на разных уровнях или разведены в стороны, поза будет выглядеть более свободной и ее можно будет применять в различных сценах.



## Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Подумайте, какая поза впишется в треугольник.

## Вращение

Здесь представлено вращение во время фигурного катания.

Центр тяжести

Вектор  
(силы)  
вращения



Прыжки и вращения в фигурном катании можно разделить на две большие группы. Первая – когда носки стоп ударяются об лед, и вторая – когда персонаж подпрыгивает, опираясь на край стопы.

Учимся на набросках

ИСКУССТВО  
РИСОВАТЬ

Определитесь с центром тяжести и направлением вращения. Наклон тела обозначьте в соответствии с вращением.

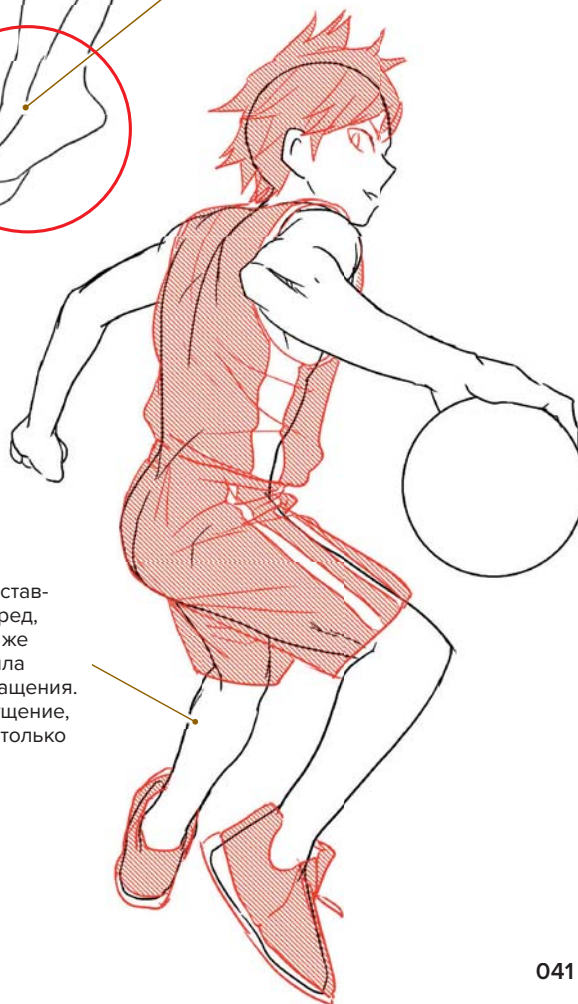
Если вы изобразите стопы не ровно, а переплетенными между собой, получится образ персонажа на соревнованиях.

## Разворот

Здесь представлен разворот с вращением, который можно использовать в сценах баскетбольной игры. Персонаж вращается вокруг опорной ноги и меняет направление движения.



Нога, которая отставлена на шаг вперед, направлена в ту же сторону, куда была обращена до вращения. Это создает ощущение, будто персонаж только что повернулся.



## Рисуем цветную иллюстрацию

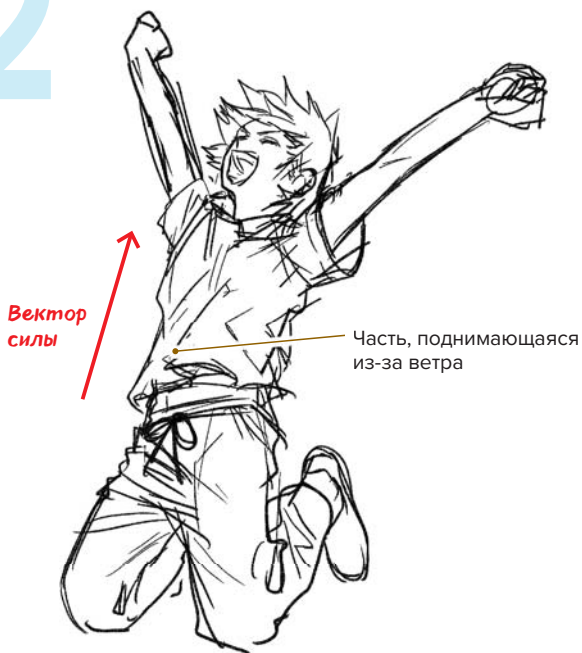
1

### Грубый набросок



2

### Черновик



Возьмем скетч прыгающего персонажа со страницы 28 и превратим его в цветную иллюстрацию. Грубый набросок — это основа иллюстрации. Как только вы освоите его, сможете добавлять новые слои с детализацией.

Когда ветер развеивает одежду, на ней появляются складки, а живот персонажа обнажается. На черновом этапе грубо наметьте выражение лица персонажа, места, где собираются складки, где ткань свисает и т.д.

4

### Подмалевок



Даже оттенок кожи влияет на восприятие человека. Подберите цвет, подходящий персонажу. Также раскрасьте одежду и волосы.

5

### Тени

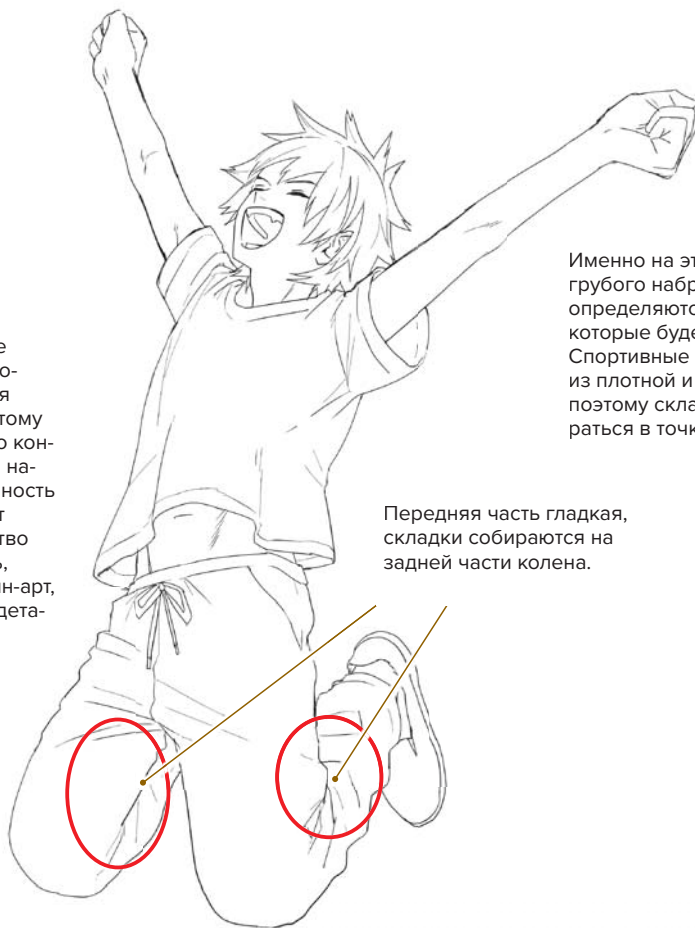


Добавив тени, вы сразу создадите объем на рисунке. Решите, где будет располагаться источник света, и наложите тени на места, куда не попадает свет.

## 3

## Лайн-арт

На этом этапе измените и улучшите линии черновика. Лайн-арт является решающим шагом, поэтому определитесь с тем, что конкретно вы хотите здесь нарисовать. На завершенность картины сильно влияют мимика, волосы, качество одежды. Не торопитесь, потратьте время на лайн-арт, обращая внимание на детали.



Передняя часть гладкая, складки собираются на задней части колена.

Именно на этом этапе, после грубого наброска и эскиза, определяются линии, на которые будет наложен цвет. Спортивные штаны сделаны из плотной и мягкой ткани, поэтому складки будут собираться в точках опоры.

## 6

## Эффекты и блики



С помощью бликов добавьте блеска и живости рисунку. Таким образом вы сможете сделать рисунок эффектнее и глубже. На этой иллюстрации есть градиент. С его помощью вы можете создать атмосферу, отличную от той, что была на предыдущем этапе. Попробуйте использовать разные приемы.

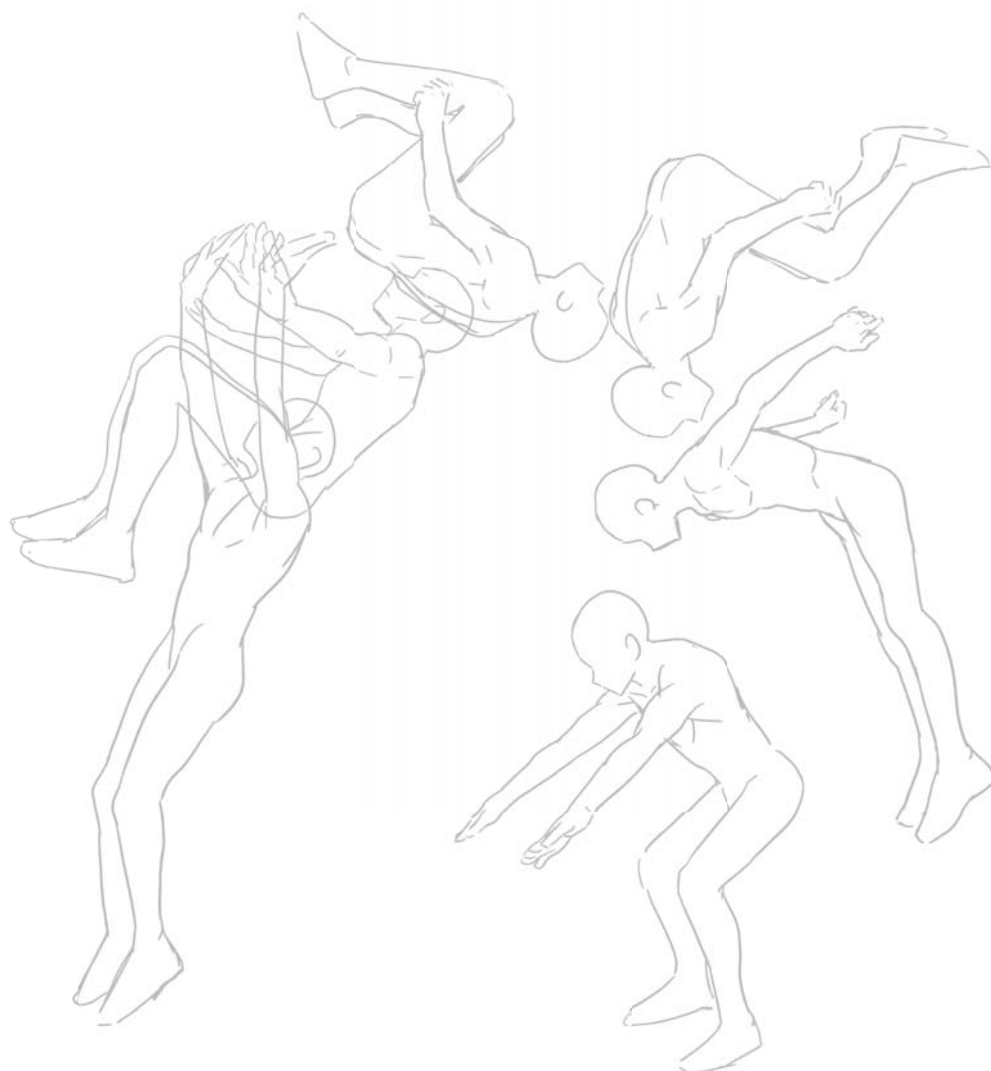
## 7

## Готово



# Обводите и учитесь!



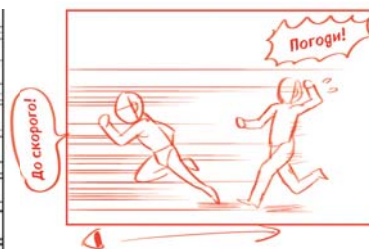


# Как использовать линии-спецэффекты

Подумайте о движениях персонажа и о том, что вы в первую очередь хотите показать. Вид иллюстрации сильно меняется из-за линий и эффектов.

## ○ Линии скорости

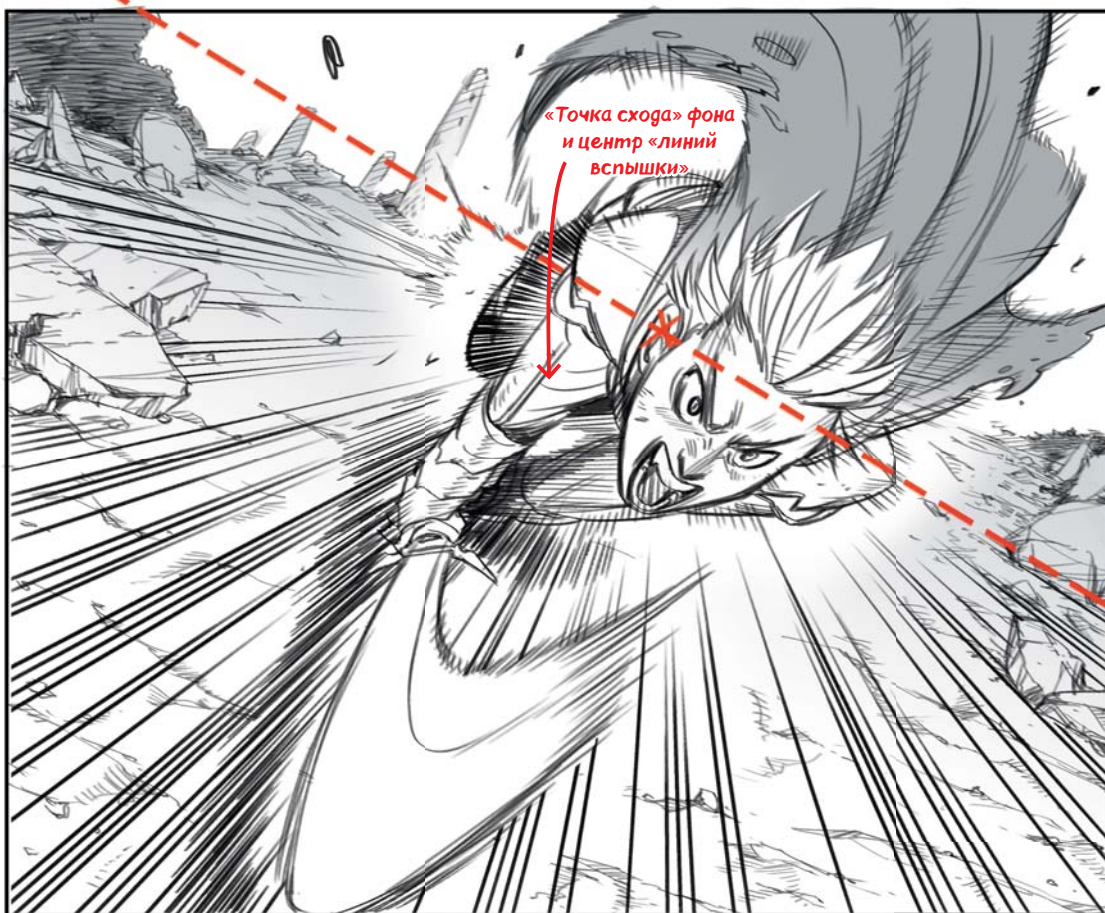
Линии скорости располагайте в том направлении, куда вы хотите направить взгляд зрителя. Кроме того, если вы добавите персонажу размытые линии в соответствии с законами перспективы, вы создадите ощущение скорости на рисунке.



**Впечатление резко меняется из-за направления линий!**

Нет единого верного направления линий. Поймите, что вы хотите показать больше всего, и постарайтесь провести линию наиболее эффективно, как вы считаете нужным.

При построении перспективы можно расположить человеческую фигуру в центре, но если на иллюстрации есть фон, линии можно нарисовать вдоль перспективы фона, и тогда впечатление совершенно изменится.



Линии движения проведены вдоль линий перспективы на земле.

Расположение уровня глаз по диагонали создает ощущение нестабильности. Благодаря этому приему рисунок может стать еще убедительнее.

## ○ Линии вспышки

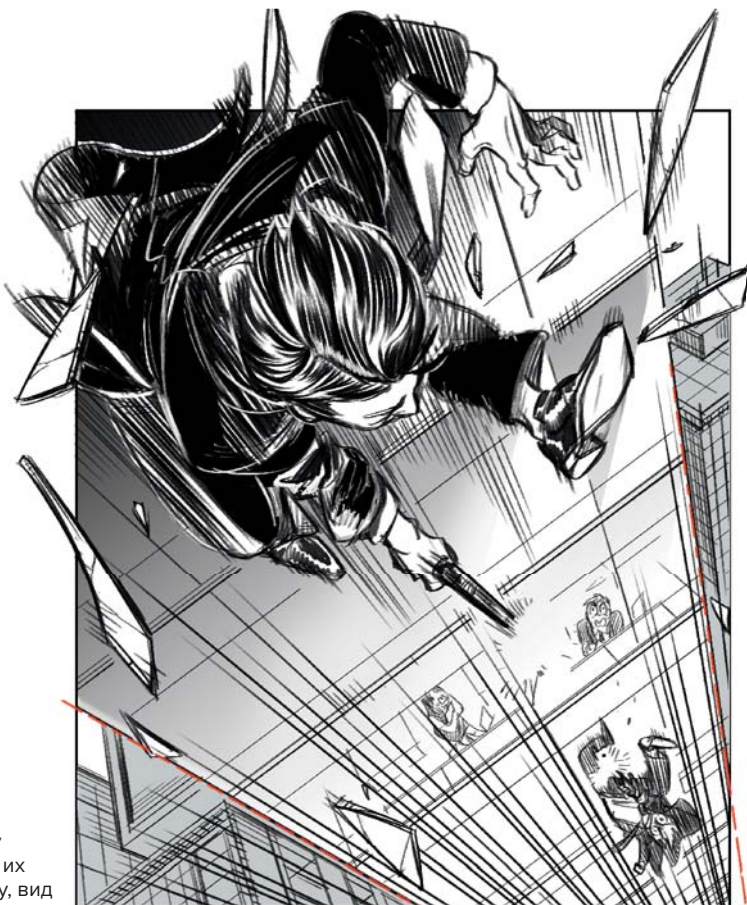
Обозначьте линии, сфокусировав взгляд зрителя и сосредоточив его внимание на месте, на котором вы хотите сделать акцент. Создастся ощущение, будто камера внезапно наехала на персонажа!



### ★ ВАЖНО

Ищите различные способы нарисовать линии-эффекты соответствующие композиции и иллюстрации, которую вы хотите создать.

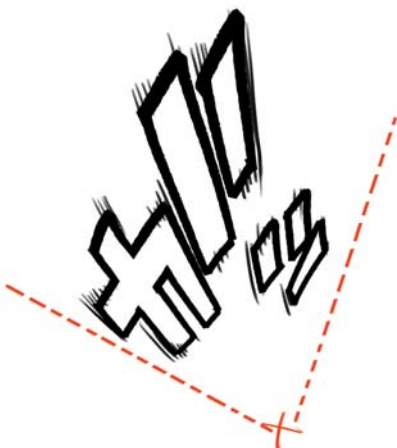
Здесь линии проведены снизу вверх. Однако, если изменить их направление в другую сторону, вид иллюстрации и впечатление от нее поменяется.



Изображение человека будет выглядеть динамичнее именно при увеличении некоторых частей тела, а не при передаче точных деталей.

## ○ Звуковые эффекты

### ① Рисуем в соответствии с законами перспективы



Эффект будет выглядеть реалистичнее, если рисовать его, приняв за центральную точку источник звука.

### ② Подумайте о звуках

Давайте нарисуем буквы в соответствии с композицией сцены, в которой они используются.



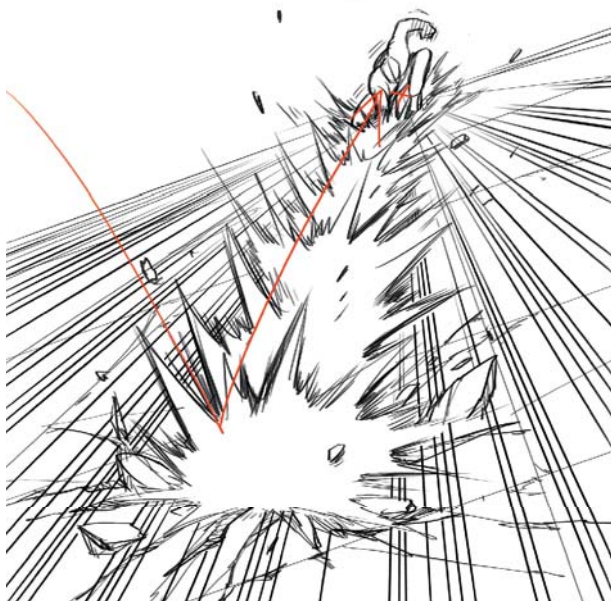
Что касается звуковых эффектов, внимательно прислушайтесь к высоте и характеристикам звука, потренируйтесь их представлять. Существуют различные способы использования звуковых эффектов, например, когда нужно передать эффект атаки или подобрать звук для фона.

## ○ Ударная волна, эффект



### Ударная волна

Если обозначить направление атаки, рисунок будет выглядеть убедительно.



### Эффект исчезновения

Если изобразить эффект непрерывного движения и добавить концентрированные линии, получится мощная сцена.



### Эффект вращения

Представьте торнадо или облака циклона и заворачивайте линии все больше и больше для создания трехмерного эффекта. Например, вы можете использовать этот эффект для изображения особого крученого удара, поместив в центр завихрения кулак.

### Эффект взрыва

Его легко нарисовать, если определиться с центром и наметить круги на этапе наброска. Беспорядочно разбросайте острые лучи, похожие на иглы морского ежа. Так вы сможете передать импульс взрыва.



### Эффект рубящих и непрерывных атак

Вы можете передать ощущение скорости и импульса, наслаивая линии друг на друга и оставляя между ними пространство. Выбирайте линии по своему усмотрению. Важна их энергичность. Проводите линии решительно и свободно.



### Эффект похож на морского ежа

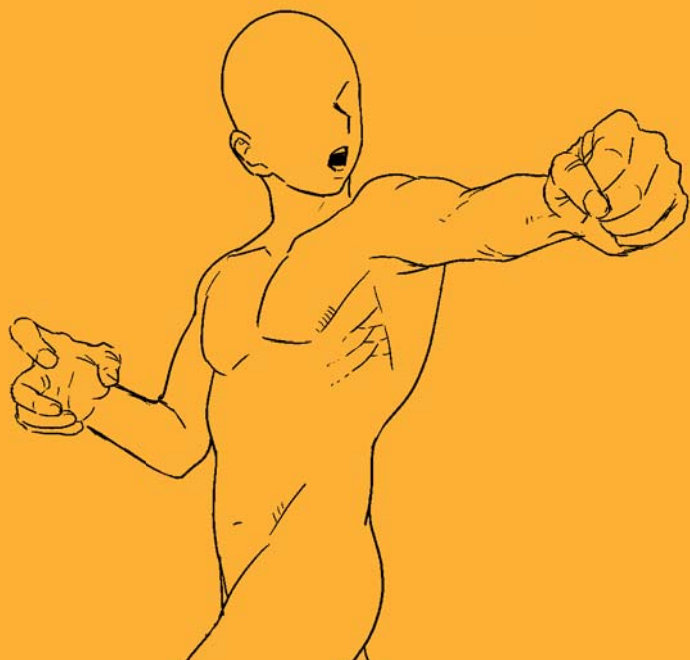
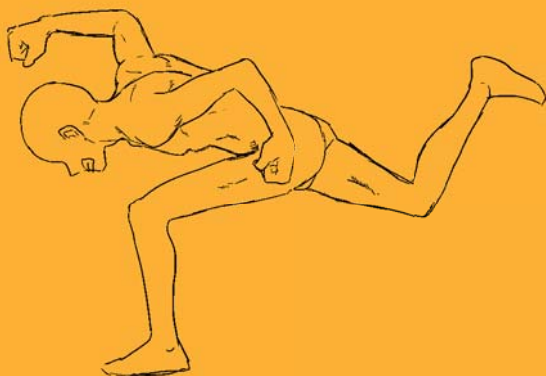
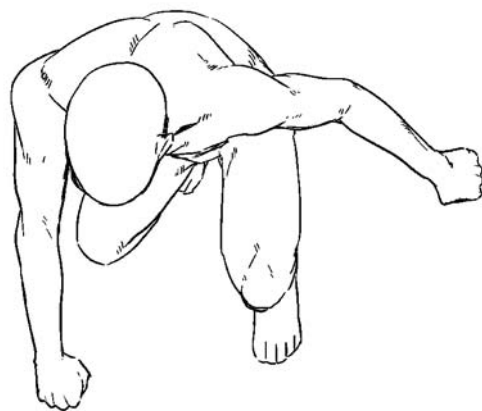
### Эффект непрерывного удара и быстрого перемещения

Разместим «ежиков» то тут, то там, не выстраивая их в ряд. Этот эффект можно использовать для изображения зигзагообразного перемещения на большой скорости или для быстрого уклонения от атак.

## ШАГ 2

# Боевые искусства

Базовые уроки рисования широкого спектра разнообразных боевых поз, включая удары руками и ногами. Ваша цель – создание впечатляющей иллюстрации!



# Боевые приемы руками

Познакомимся с рядом техник, в которых так или иначе задействованы руки, в первую очередь с ударами руками, которые являются основой экшена.

## Удар Супермена

Внезапно появившийся бравый герой! Давайте живо изобразим невероятно эффектную позу.

Сделав акцент на кулаке и крупно изобразив его перед зрителем, вы сможете придать эффектности изображению.



Добавим выражение лица и детали. Дорисовав линии-спецэффекты к кулаку, расположенному перед зрителем, вы создадите ощущение скорости.

Изгибы корпуса тела добавляют динамичности и создают впечатление легкости.

# Апперкот

Это популярный прием в боксе. Удар снизу вверх с согнутыми локтями.

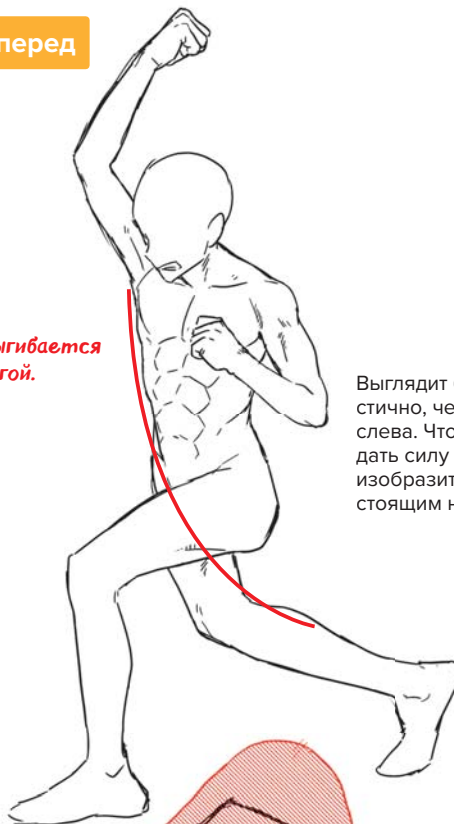
## В прыжке

Это очень эффективная поза, характерная для комиксов. Поворот туловища и положение левой ноги создают динамику.

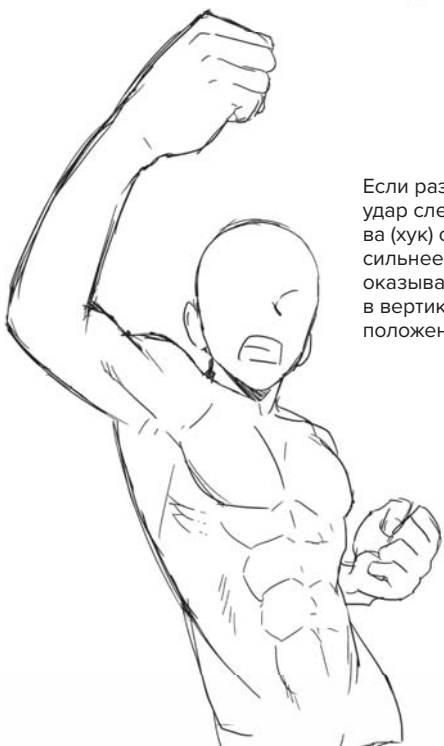


## С выпадом вперед

Выгибается дугой.



Выглядит более реалистично, чем на рисунке слева. Чтобы передать силу персонажа, изобразите его твердо стоящим на ногах.



Если размашистый удар слева и справа (хук) становится сильнее, то кулак оказывается почти в вертикальном положении.



При изображении апперкота необходимо обратить внимание на изгиб запястья. В отличие от прямого удара, ладонь должна быть повернута в сторону тела.

# Удар из низкого положения

Это смертоносный удар, в который вложена сила всего тела. Давайте преувеличим его образ и придадим ему мощи.

## В профиль

Обратите внимание: фигура обрушивается, голова полностью опущена вниз.

С помощью прямой линии легко передать силу.



Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Если в момент удара локти будут прямыми, то сила потеряется, поэтому будьте внимательны!

Расположите голову ровно и как бы вложите вес фигуры в кулак.



Здесь изображен самоотверженный удар, во время которого персонаж делает мощный выпад. Создается впечатление, будто он все поставил на кон. Область от правой руки до спины находится в напряжении. Нижняя половина тела, левая рука и правая нога слегка расслаблены.

## В анфас

Здесь рассмотрим позу, в которой персонаж готов вот-вот нанести удар, под другим углом. Обратите внимание, что опущенная нога касается земли.

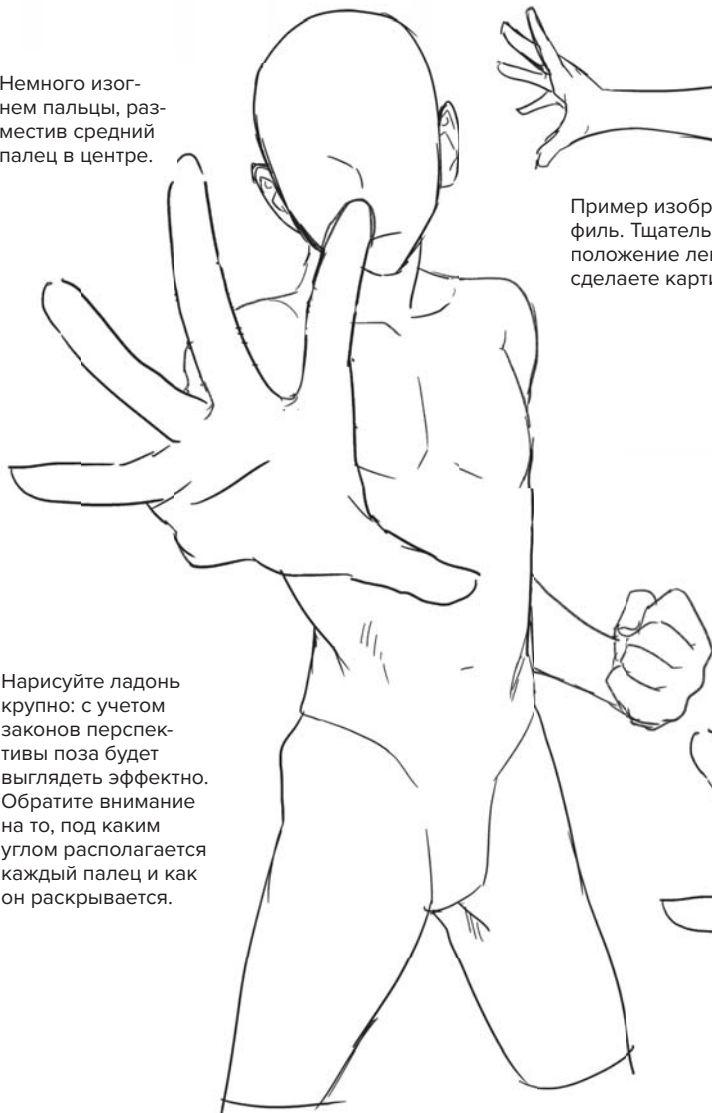


Мы добавили выражение лица, одежду и прочие детали. Обозначим складки на одежде в соответствии с изгибами тела. Эффективно создать динамику можно также с помощью мелких деталей вроде цепочки на шее.

# Раскрытая ладонь

Еще одна коронная поза! Давайте научимся рисовать ладонь.

Немного изогнем пальцы, разместив средний палец в центре.



Нарисуйте ладонь крупно: с учетом законов перспективы поза будет выглядеть эффектно. Обратите внимание на то, под каким углом располагается каждый палец и как он раскрывается.

Пример изображения в профиль. Тщательно прорисовав положение левой руки, вы сделаете картинку стильной.

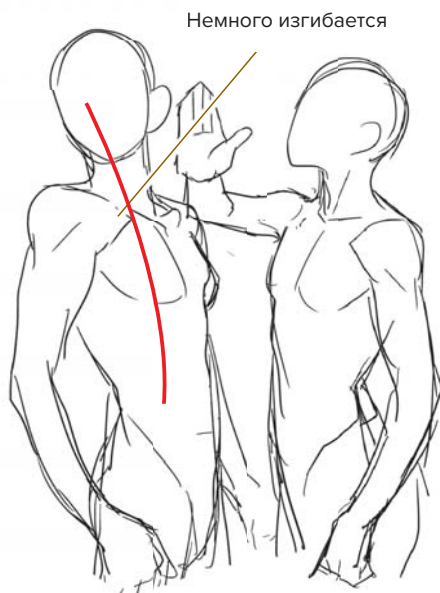


В этом варианте персонаж держится левой рукой за правую. Эта поза действительно отображает момент, когда персонаж совершает «смертоносную атаку, используя силу всего тела».

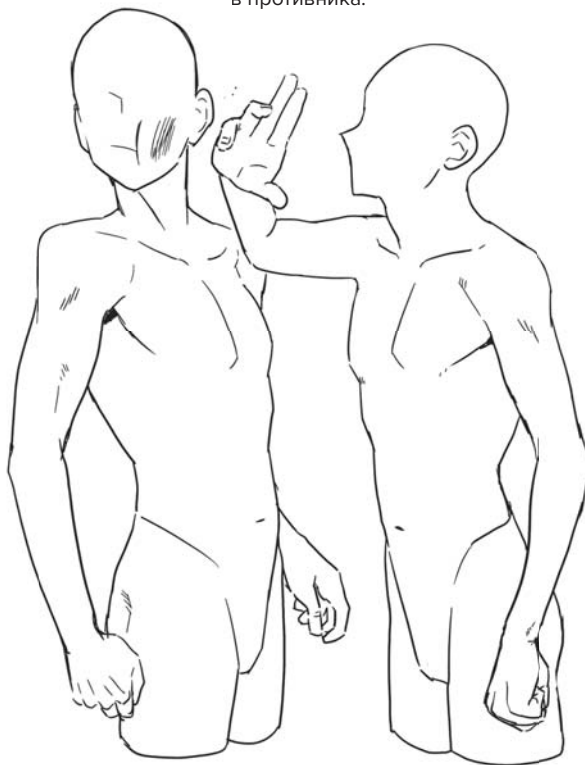
# Шлепок (пощечина)

Позу с пощечиной можно использовать во множестве сцен как юмористических, так и серьезных.

Человек, принимающий пощечину, слегка отклоняется назад из-за удара.



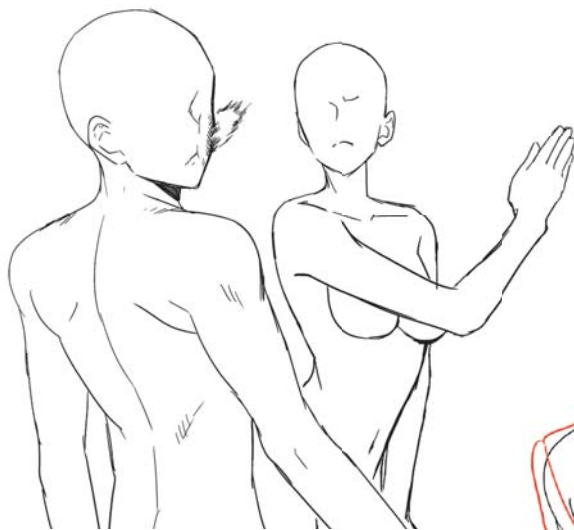
Изобразите руку бьющего персонажа так, будто раздается хлопок. Взгляд вбивается в противника.



Учимся на набросках ИСКУССТВО  
РИСОВАТЬ

Обратите внимание на расположение фигур относительно друг друга и на расстояние между ними; постарайтесь не нарисовать удар чрезмерно агрессивным.

В этой сцене персонаж отводит руку сразу же после того, как нанес удар по щеке. Изобразите ситуацию с учетом реакции персонажа, которого ударили.



В данном случае фигура представляется более женственной. Развернув корпус вбок, вы повышаете динамичность.



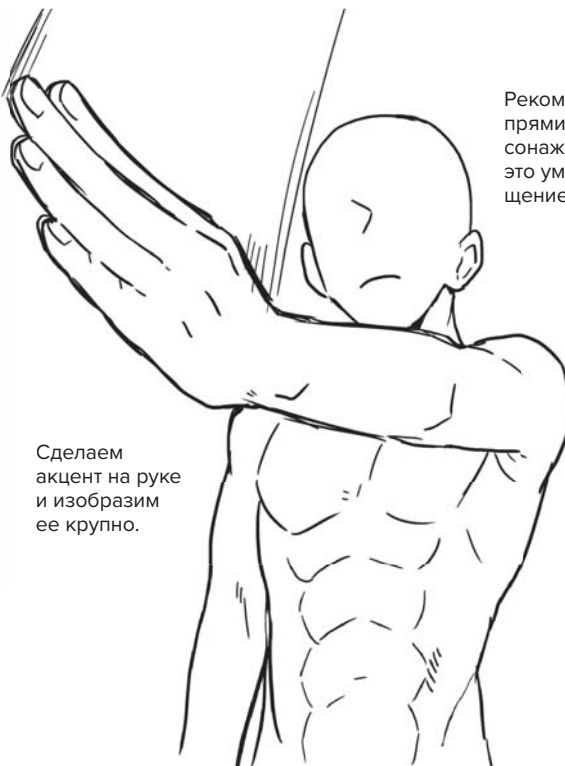
Показывая лицо человека, совершившего удар, тщательно передайте его чувства.

# Удар ребром ладони (тэгатана)

Отлично подходит для экшена или комических сцен. С помощью этой позы можно передать множество вещей.



Боковая сторона ладони и руки



Сделаем акцент на руке и изобразим ее крупно.

Рекомендую выпрямить торс персонажа, поскольку это уменьшит ощущение жестокости.

Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Туловище и левую руку можно нарисовать ровно, чтобы передать резкую прямолинейность.

## Полезный совет

**Давайте правильно использовать позы в разных сценах.**

Рубящий удар неожиданно часто появляется во многих сценах. Разберем эту позу и добавим ее в разные сюжеты.

## С вытянутой рукой



Из-за внезапного удара персонаж удивляется, поэтому плечи поднимаются вверх, а голова опускается вниз

Пример того, как происходит рубящий удар, когда между персонажами есть небольшое расстояние из-за разницы в росте или положения или когда один герой стоит, а другой сидит. Прямые силуэты добавляют комический эффект.

## Просто упрекнуть



Персонаж всего лишь слегка касается другого. Рука вялая, поэтому и реакция второго персонажа тоже спокойная.

## Яростнее!

Много линий-спецэффектов.



# I Удар тыльной стороной кулака

Хитрая техника удара. Попробуем освоить изображение специфической позы.

Персонаж бьет тыльной стороной кулака, поворачиваясь горизонтально. Обратите внимание на то, что в момент удара тело перекручивается.



Направление кулака также отличается от обычного удара (когда удар приходится на противника прямо спереди) из-за того, что удар совершается из специфической позы.

Положение каждой части тела: направление лица, линия взгляда — также эффективны. Если вы хотите передать вращение, добавьте сверху линии-спецэффекты, которые будто следуют за движением.



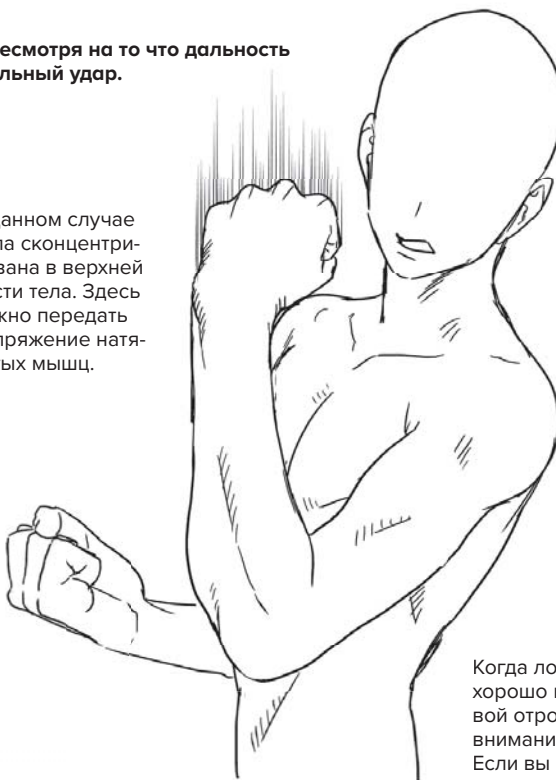
# Удар локтем

Техника удара, которая пригодится и в реальном бою. Несмотря на то что дальность поражения маленькая, с ее помощью можно нанести сильный удар.

## Удар ровно сверху



В данном случае сила сконцентрирована в верхней части тела. Здесь важно передать напряжение натянутых мышц.



Когда локоть согнут, хорошо виден «локтевой отросток». Обратите внимание на его форму. Если вы правильно нарисуете его, иллюстрация будет эффектной.

## Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Важно передать мощь. Все для того, чтобы произвести сильное впечатление жестокости.

## Локоть

Удар локтем, например, когда противник схватил персонажа за руку из-за спины.



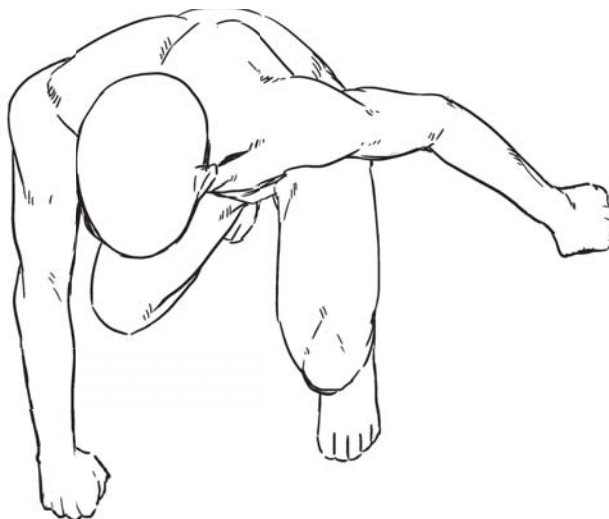
При развороте волосы развеваются.

В реальности именно локтевой отросток попадает прямо в противника. На этой иллюстрации сильно акцентировано предплечье.

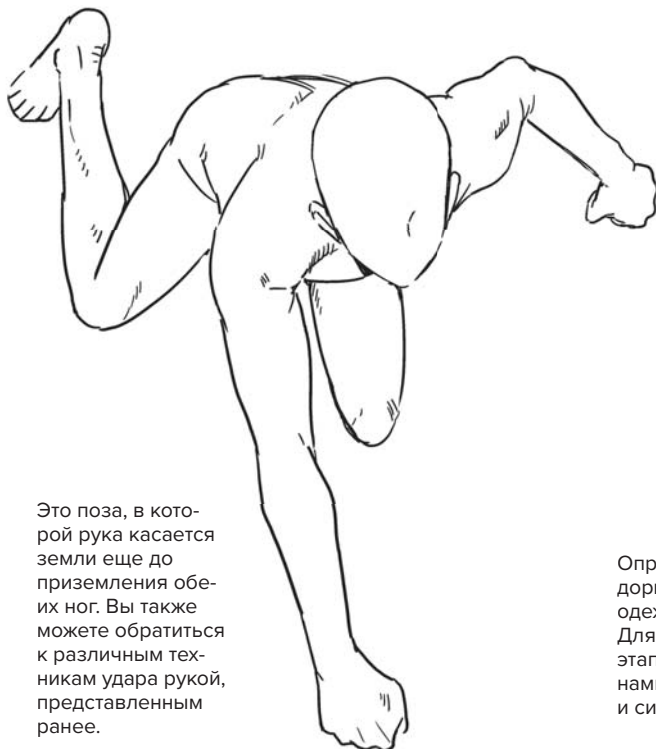
# Удар, разбивающий землю

Излюбленная поза в фэнтези-экшене.

Классическая поза, которую также называют «супергеройским приземлением». Динамика создается за счет выставленной вперед руки, которая касается земли.



Пример позы сверху. Все тело выглядит энергичным, когда рука, не касающаяся земли (левая), сильно заведена назад и поднята вверх.



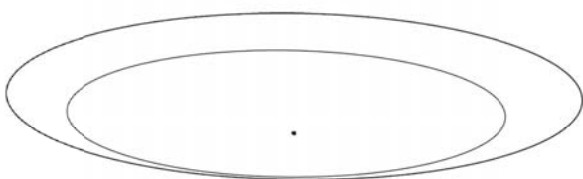
Это поза, в которой рука касается земли еще до приземления обеих ног. Вы также можете обратиться к различным техникам удара рукой, представленным ранее.



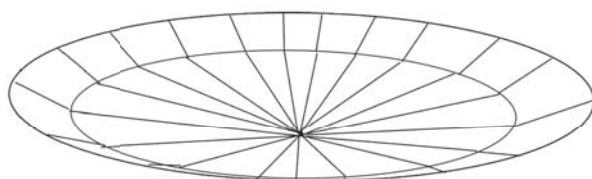
Определившись с позой, дорисуем выражение лица, одежду и прочие детали. Для того чтобы и на этом этапе рисунок выглядел динамичнее, покажите порывы и силу ветра.



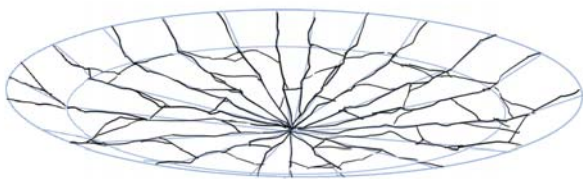
### Как рисовать трещины



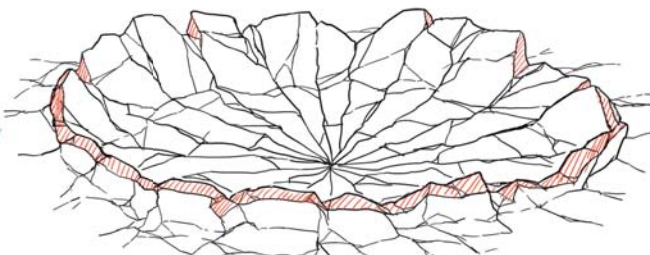
1. Если сначала представить трещины в виде концентрических кругов, вам будет проще дальше работать. Сначала определите точку соприкосновения кулака с поверхностью земли, а затем опишите два круга из единого центра.



2. Далее проведите прямые радиальные линии от центра к окружности. Представьте круглую пиццу, порезанную на треугольные кусочки.



3. Произвольно поломайте линии и добавьте деталей, чтобы каждая часть выглядела похожей на расколотый камень. Уже на этом этапе изображение становится похожим на развалины.



4. Обломки по окружности нарисуйте более объемными и добавим им рельефности. Чем более неравномерной будет структура неровностей, тем лучше будет передаваться атмосфера сцены. На этом этапе рисунок завершен.

# Боевые приемы ногами

Здесь представлены разнообразные удары ногами и техники выполнения приемов. Мощные отработанные удары ногами станут изюминкой экшен-сцены. Давайте же освоим технику рисования.

## Пинок (удар с разворота)

Действие, в котором движется все тело, а не только часть, совершающая удар. Нарисуем убедительный удар, обращая внимания на мелкие детали.



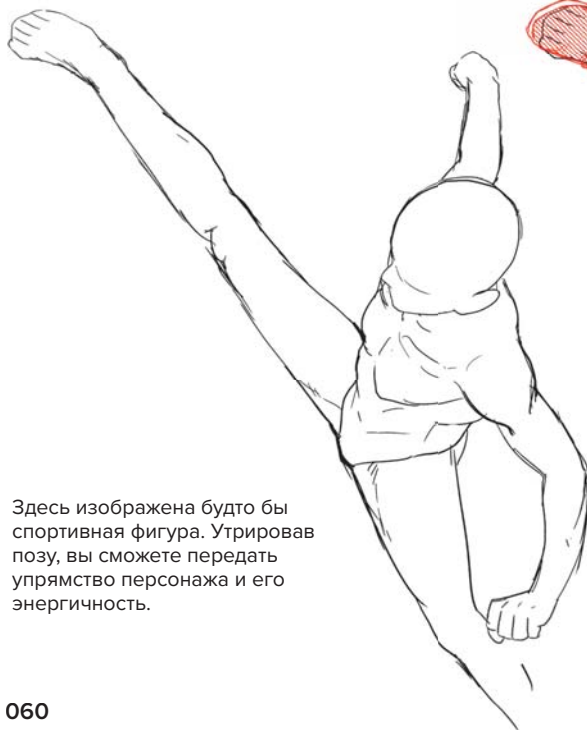
Учимся на набросках ИСКУССТВО  
РИСОВАТЬ

Подумайте, куда приложен импульс и сила. Давайте соблюдать баланс в каждой позе.

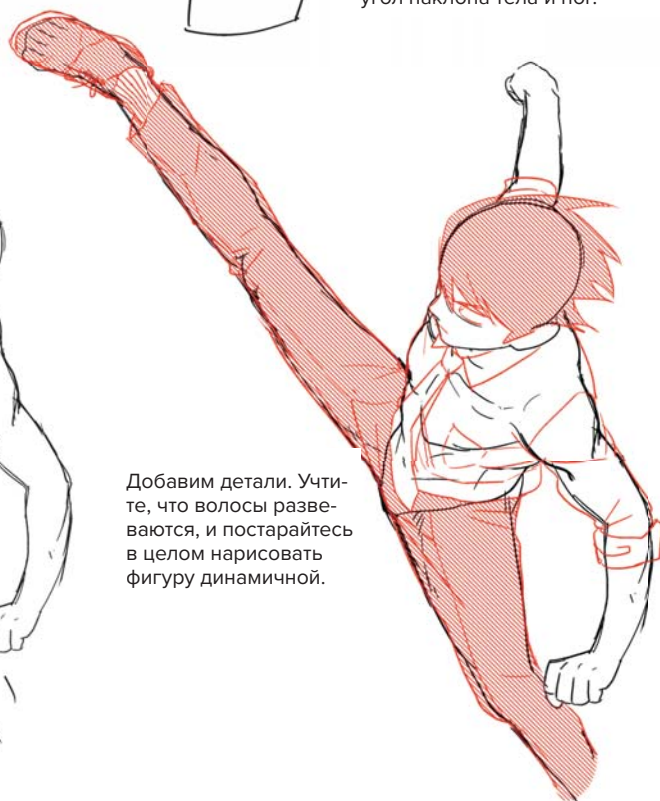


Туловище наклоняется в направлении удара до того, как нога начинает движение.

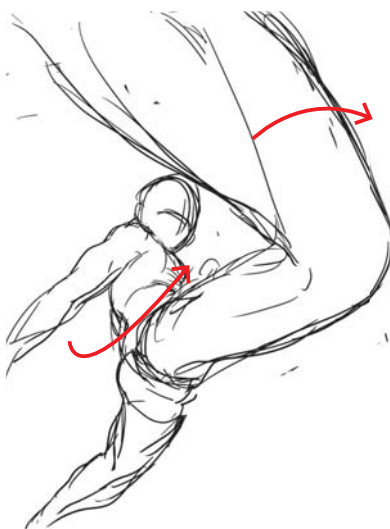
В этот момент все тело опирается на одну ногу (правую). Имейте это в виду и обратите внимание на угол наклона тела и ног.



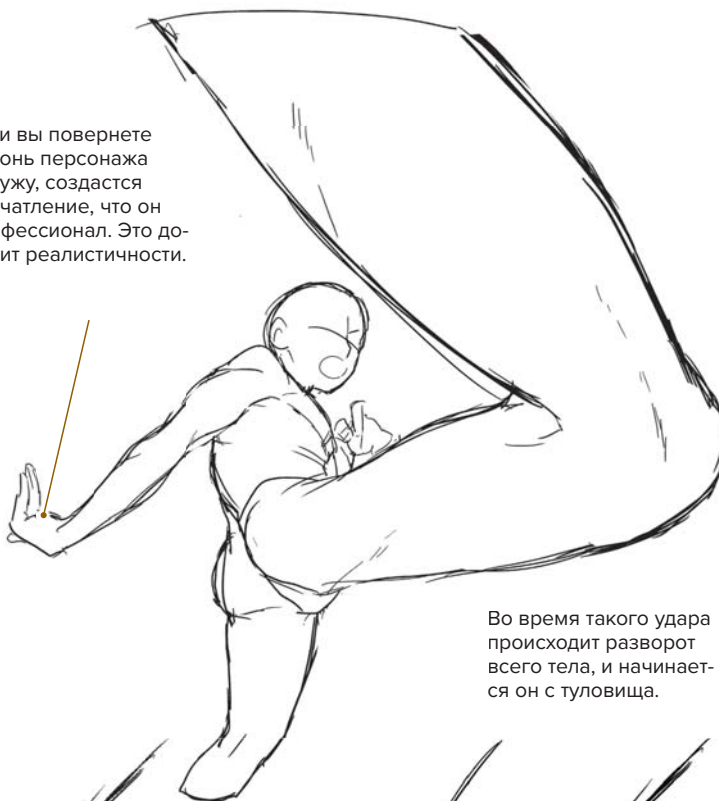
Здесь изображена будто бы спортивная фигура. Утрировав позу, вы сможете передать упрямство персонажа и его энергичность.



Добавим детали. Учтите, что волосы развеваются, и постарайтесь в целом нарисовать фигуру динамичной.



Если вы повернете ладонь персонажа наружу, создается впечатление, что он профессионал. Это добавит реалистичности.



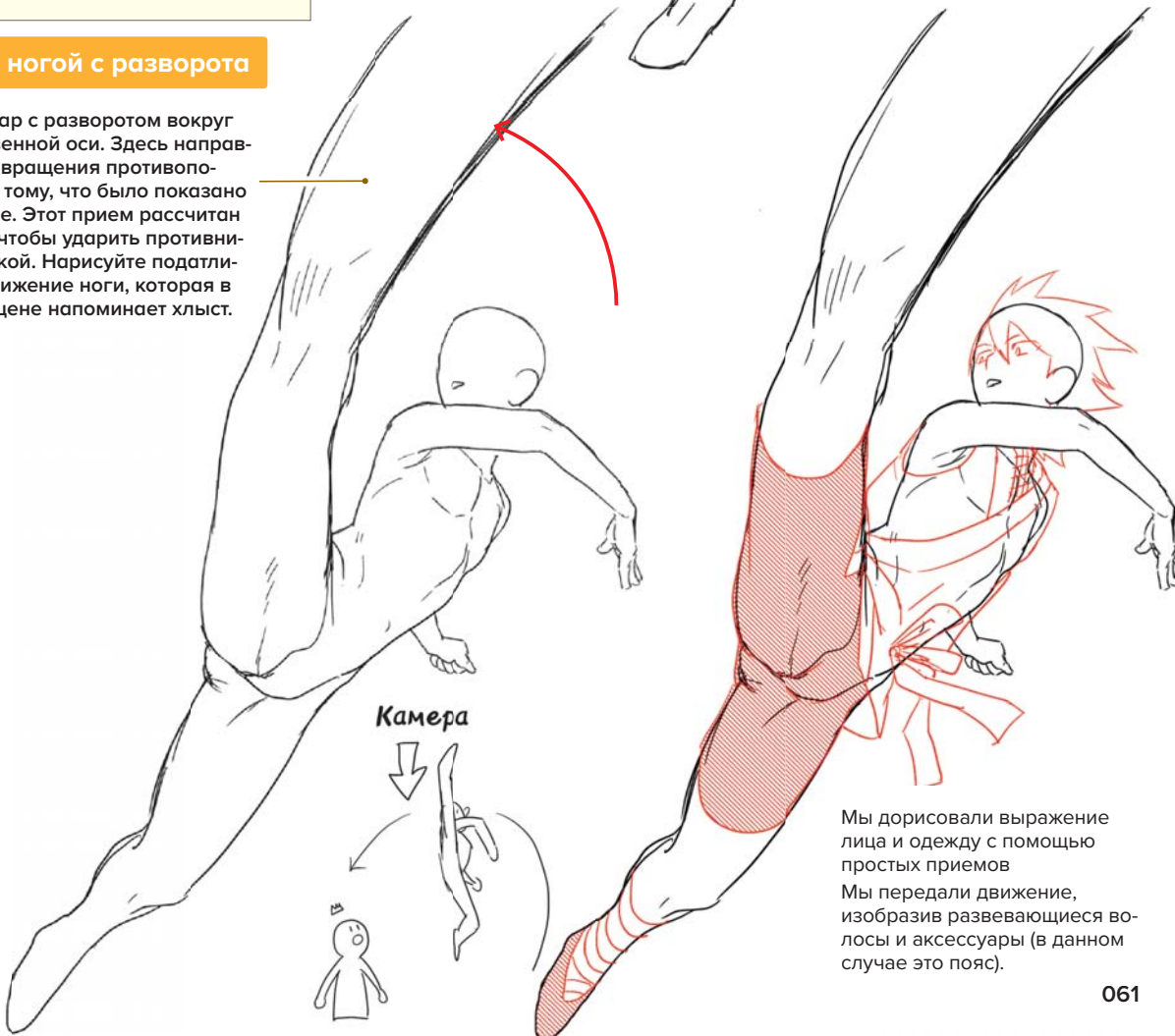
Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Икроножная мышца изображена крупно, на нее акцентировано внимание. Картинка будет так же выглядеть интересно, если внимание будет обращено к частям тела, незаметным на первый взгляд.

Во время такого удара происходит разворот всего тела, и начинается он с туловища.

### Удар ногой с разворота

Это удар с разворотом вокруг собственной оси. Здесь направление вращения противоположно тому, что было показано раньше. Этот прием рассчитан на то, чтобы ударить противника пяткой. Нарисуйте податливое движение ноги, которая в этой сцене напоминает хлыст.



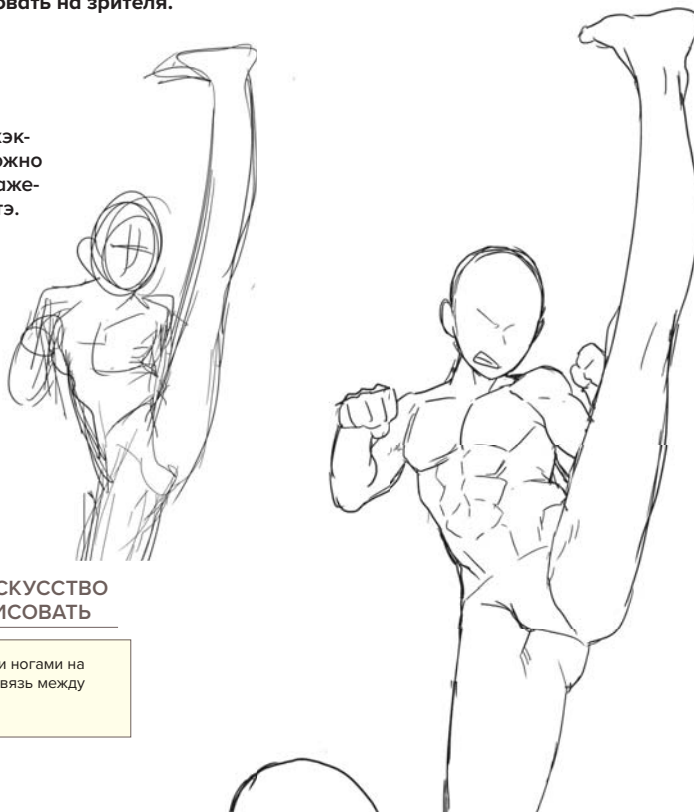
Мы дорисовали выражение лица и одежду с помощью простых приемов. Мы передали движение, изобразив развевающиеся волосы и аксессуары (в данном случае это пояс).

# Удар высоко поднятой ногой

Нога, занесенная вверх для удара, точно произведет яркое впечатление. Давайте попробуем освоить композицию, которая будет воздействовать на зрителя.

## Высокий удар

Это один из приемов в тхэквондо. Эту позу также можно использовать для изображения удара пяткой в каратэ.



Сжатый кулак производит сильное впечатление. Если вы добавите персонажу яростное выражение лица, вся иллюстрация будет выглядеть гармонично.

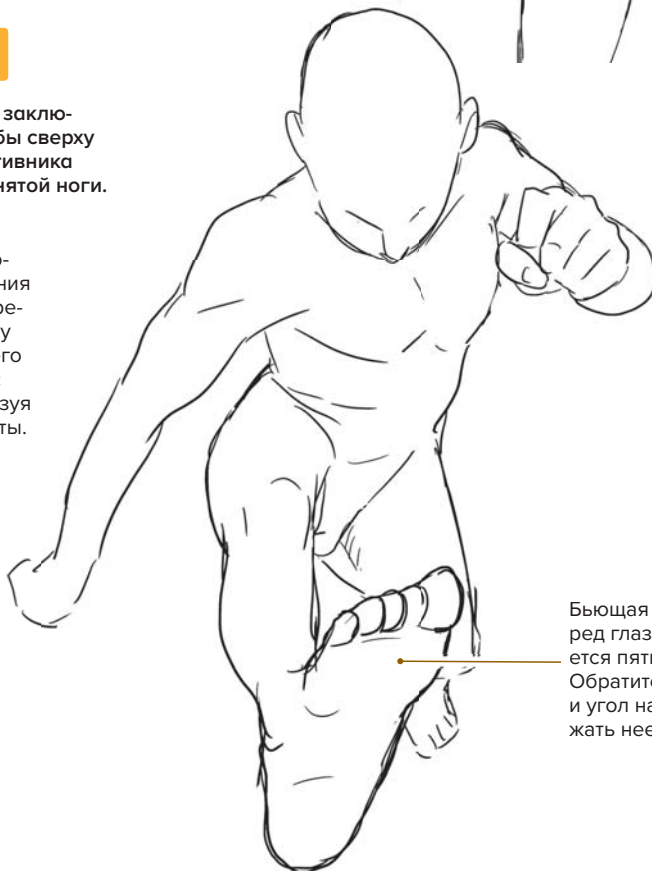
## Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Такая поза с широко раскрытыми ногами на удивление сложна. Учитывайте связь между ягодицами и бедрами.

## Удар пяткой

Суть удара ногой заключается в том, чтобы сверху обрушить на противника сверху пятку поднятой ноги.

Главной особенностью этого движения является его непрерывность. Поэтому можно рисовать его понятным для вас способом, используя линии-спецэффекты.

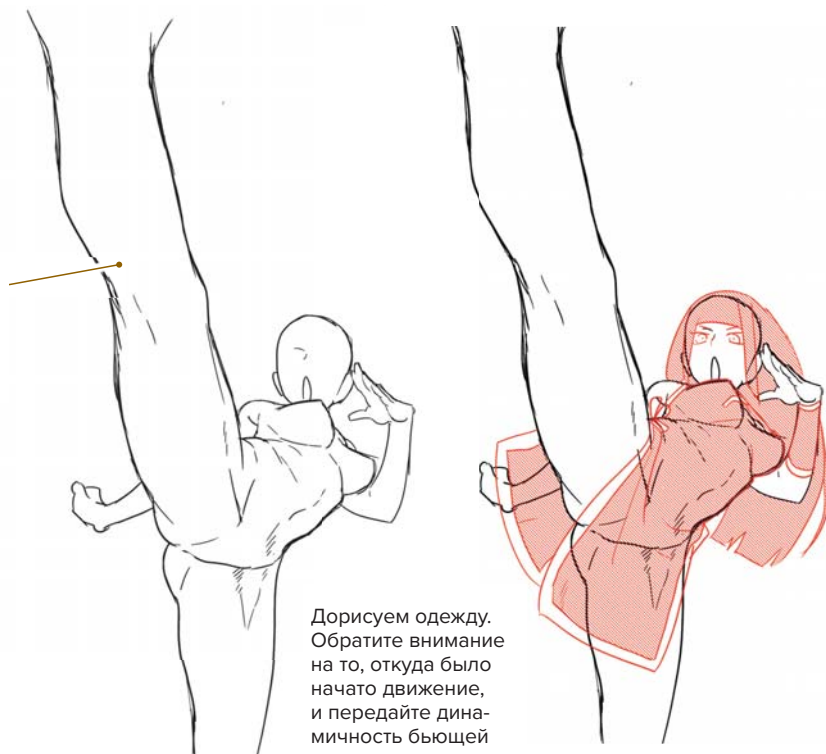


Бьющая нога, поднятая высоко перед глазами персонажа, обрушивается пяткой на макушку противника. Обратите внимание на положение и угол наклона пятки, чтобы избежать неестественных форм.

## Рубящий удар ногой

Это удар сбоку, который часто используется в каратэ. Боковой удар ногой отличается тем, что движение силы направлено по прямой, и обе ноги, как бьющая, так и опорная, выпрямлены.

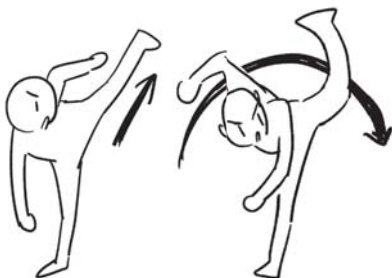
Передадим мощь персонажа, нарисовав ногу ровной.



Дорисуем одежду. Обратите внимание на то, откуда было начато движение, и передайте динамику бьющей ноги.

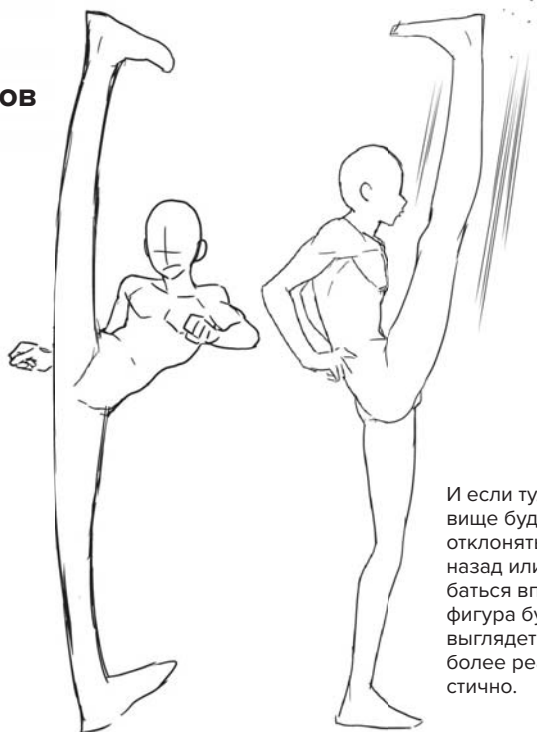
## Полезный совет

### Как нарисовать разные виды ударов



Рубящий удар ногой, направленный прямо на него, и боковой удар, когда пятка обрушивается на противника, производят абсолютно разное впечатление. Обратите внимание на траекторию бьющей ноги и постарайтесь создать убедительную позу.

Фигура с поднятой до предела ногой здесь представлена в анфас. Если вы изобразите изгиб колена плавным, это может произвести комичный эффект.

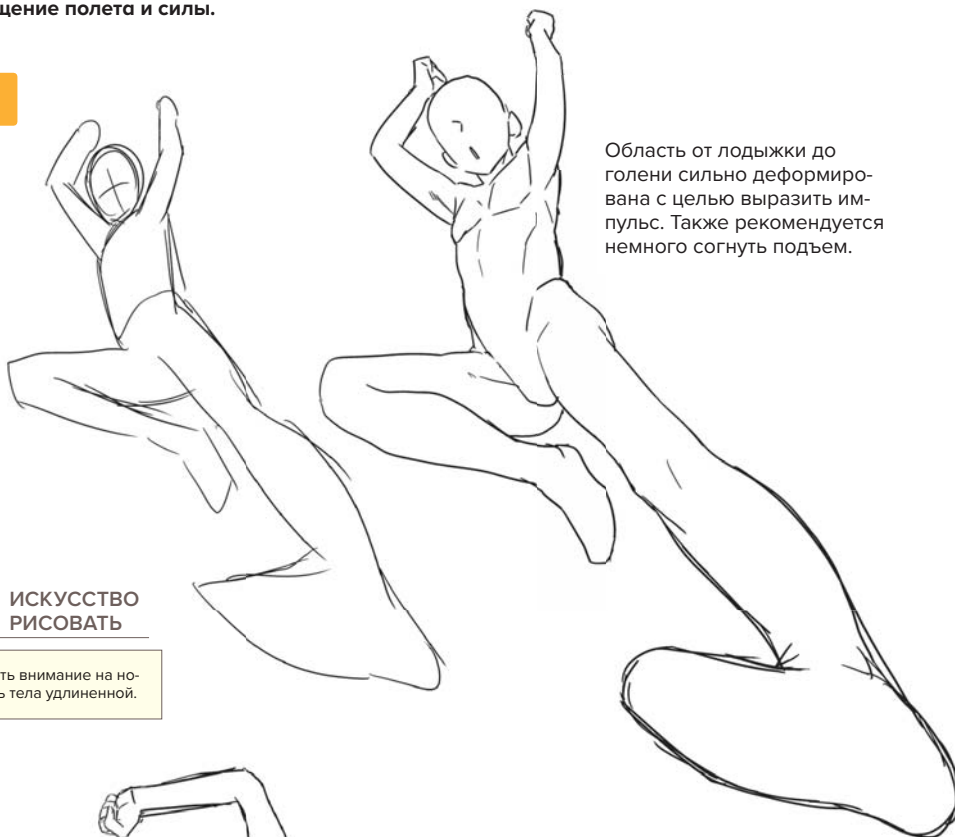


И если туловище будет отклоняться назад или сгибаться вперед, фигура будет выглядеть более реалистично.

# Удар в прыжке (одной ногой)

Он идеально подходит для сцен, в которых персонаж наносит «смертельный удар» ногой. Учитывая перспективу, придайте фигуре ощущение полета и силы.

## Прыжок сверху



Область от лодыжки до голени сильно деформирована с целью выразить импульс. Также рекомендуется немного согнуть подъем.

## Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Для того чтобы акцентировать внимание на ногах, нарисуйте нижнюю часть тела удлинненной.



Подбородок прижат к груди.

Если вы нарисуете бьющую ногу прямой, асимметрично относительно другой ноги, фигура будет выглядеть сбалансированно.

Глаза смотрят по направлению стопы.

В этой позе грудь поднята высоко, поэтому рубашка растягивается вслед за изгибом туловища.

Регулируя положение рук и изгиб тела, персонаж контролирует силу удара.

Волосы развеваются назад.

Когда персонаж выпрямляет спину, он выглядит собранным.

Примем во внимание вид обуви, ее форму и направление стоп.

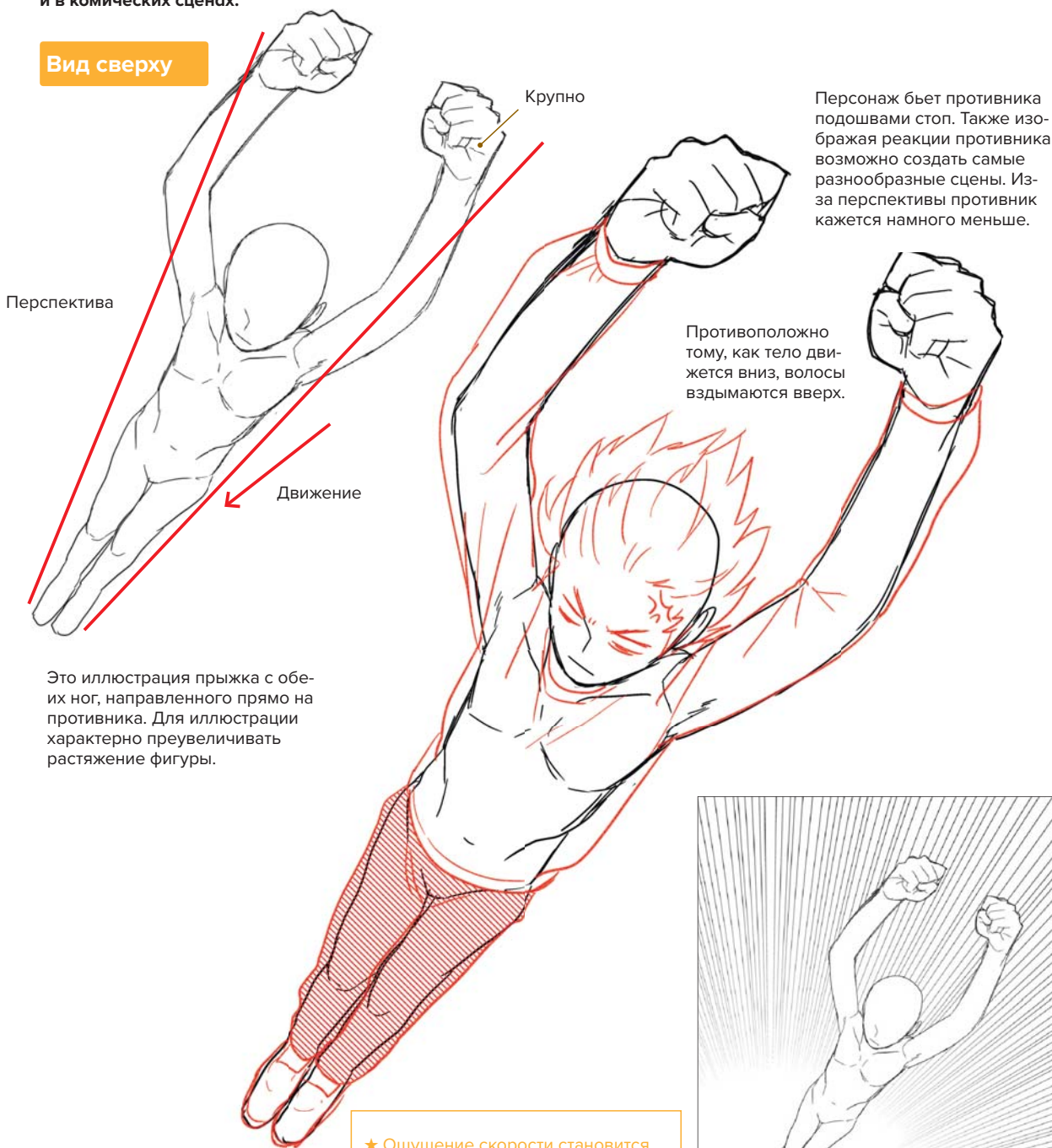
#### ★ Проведем связь с приземлением

Момент, когда совершенный из прыжка удар достигает противника, происходит незадолго до того, как летящее тело приземляется. Если вы изобразите позу, с учетом особенности этого удара, ваша иллюстрация получится реалистичной.

# Удар в прыжке (двумя ногами)

Самым ярким примером является дропик в рестлинге. Этот вид удара универсален, его можно применять и в комических сценах.

Вид сверху



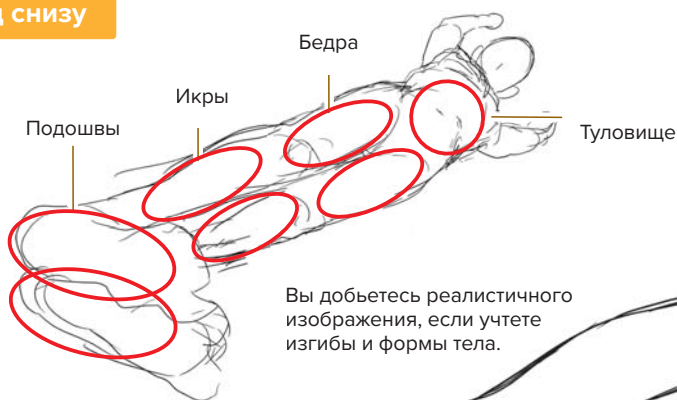
Это иллюстрация прыжка с обеих ног, направленного прямо на противника. Для иллюстрации характерно преувеличивать растяжение фигуры.

★ Ощущение скорости становится сильнее!

Этому движению идеально подходят линии-спецэффекты! Придадим изображению динамичности, добавив «линии вспышки».



## Вид снизу



Вы добьетесь реалистичного изображения, если учтете изгибы и формы тела.

## Учимся на набросках

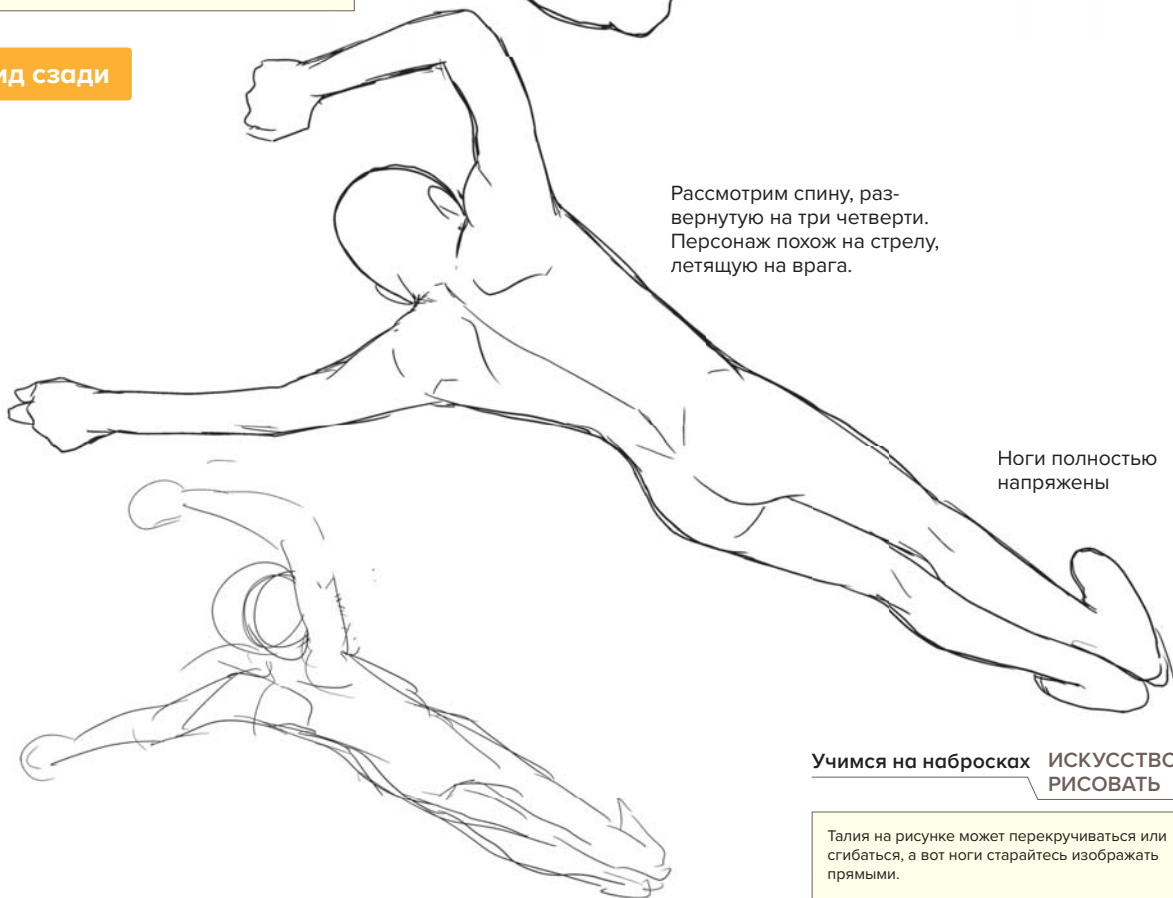
ИСКУССТВО  
РИСОВАТЬ

Персонаж будто лежит, но следите за положением его конечностей, чтобы поза не выглядела расслабленной.



Рисовать части тела под таким углом становится труднее. Давайте ясно уловим формы и определимся с частями тела, перед тем как приступить к рисунку.

## Вид сзади



Рассмотрим спину, развернутую на три четверти. Персонаж похож на стрелу, летящую на врага.

Ноги полностью напряжены

## Учимся на набросках

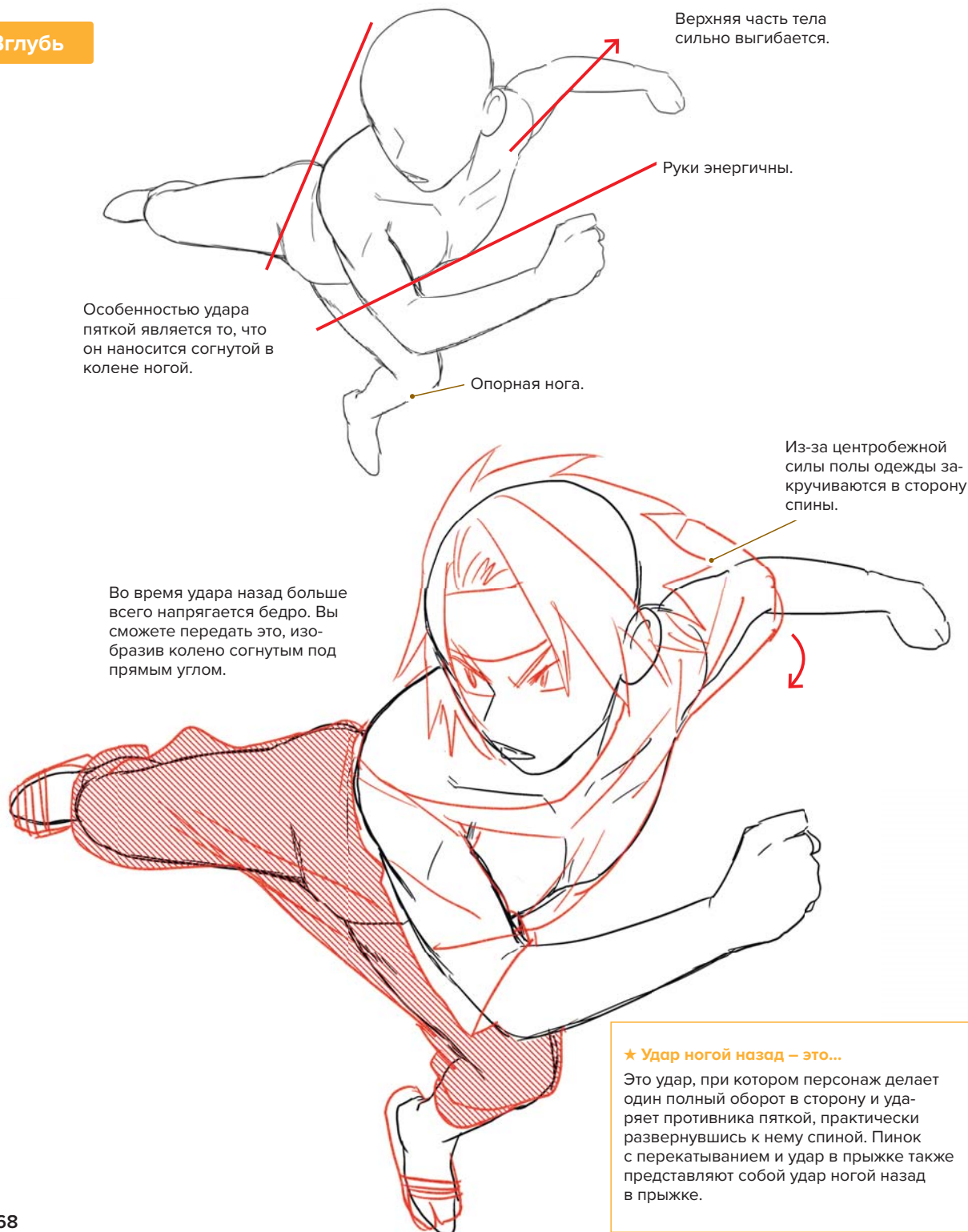
ИСКУССТВО  
РИСОВАТЬ

Талия на рисунке может перекручиваться или сгибаться, а вот ноги старайтесь изображать прямыми.

# Удар с разворотом назад

Этот хитрый ход является классным вариантом удара с ноги. Разберем необычные позы, которые отличаются от других техник ударов ногами.

Вглубь

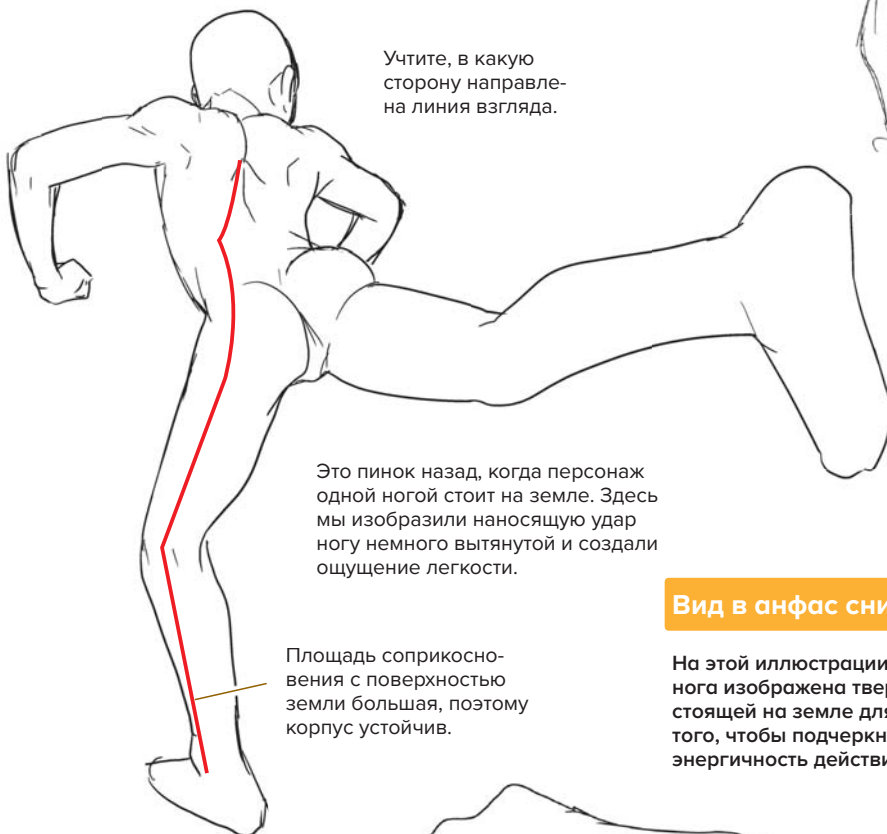


## Из глубины

Такую композицию рисовать сложнее, чем изображение в анфас. Если вы хотите добиться реалистичности, следует принимать во внимание напряжение каждой части фигуры.



Учтите, в какую сторону направлена линия взгляда.



Это пинок назад, когда персонаж одной ногой стоит на земле. Здесь мы изобразили наносящую удар ногу немного вытянутой и создали ощущение легкости.

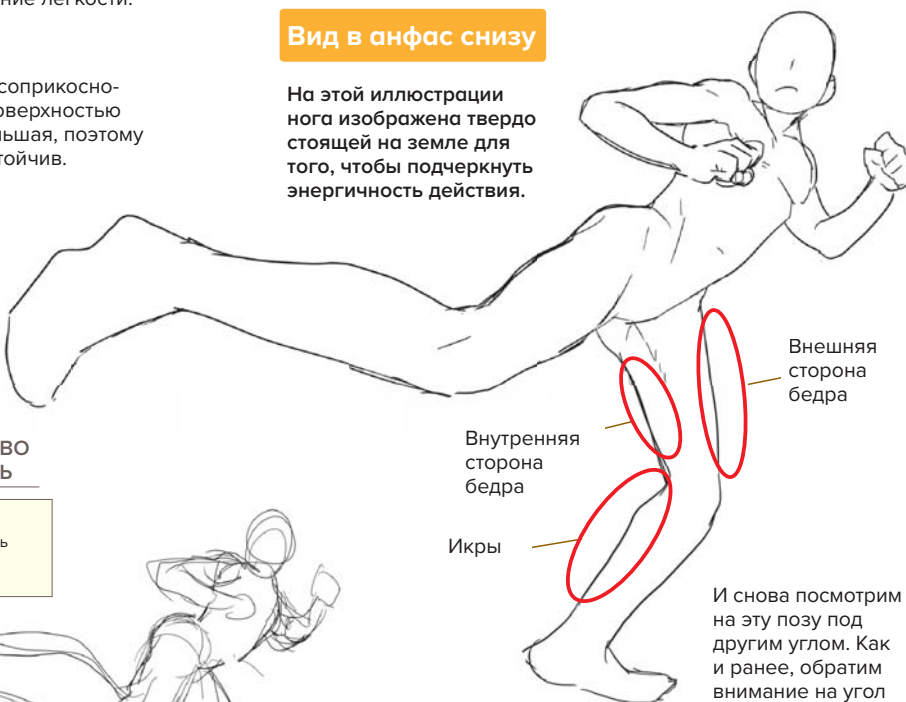
Площадь соприкосновения с поверхностью земли большая, поэтому корпус устойчив.

## Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Подумайте, как вы хотите выделить ногу, отставленную назад. Давайте найдем наиболее запоминающуюся позу.

## Вид в анфас снизу

На этой иллюстрации нога изображена твердо стоящей на земле для того, чтобы подчеркнуть энергичность действия.



Внешняя сторона бедра

Внутренняя сторона бедра

Икры

И снова посмотрим на эту позу под другим углом. Как и ранее, обратим внимание на угол наклона голени и ее объем во время рисования.

## Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

На переднем плане находится колено. Для того чтобы заставить зрителя почувствовать силу движения, акцентируйте внимание на щиколотке.



Также можно передать вращение с помощью линий-спецэффектов. Рисуйте так, чтобы передать изгибы и развороты каждой части тела.

# Позы из боевых искусств

Здесь представлены разные виды эффектных поз из боевых искусств.

## Коронная поза в стиле китайских боевых искусств 1

Этот прием, часто появляющийся в фильмах о кунг-фу, является приемом из рукопашного боя, в котором персонаж приседает. Запястья по-особому изогнуты, что напоминает манеры артистов пекинской оперы. Это одна из деталей, подчеркивающих китайский стиль этого приема.

Четко прорисуйте вытянутую ногу, обращая внимание на каждую ее часть до самого изгиба лодыжки. Форму согнутой ноги на заднем плане тоже непросто нарисовать. Посмотрите, где именно выступают мышцы.

Выставлена вперед относительно левой ноги, гибкая.

Мышцы напряжены.

## Коронная поза в стиле китайских боевых искусств 2

Эта поза больше похожа на боевой прием. Нарисуем настоящего мастера боевых искусств.



Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Изобразив корпус ровно, вы создадите впечатление, что персонаж — мастер.

Поза, требующая большого пространства.

Центр тяжести сосредоточен в пояснице.

Рукопашный бой и бой с оружием — это не просто соревновательные виды спорта, это боевые искусства, которые требуют силы духа спортсмена. Помните о плавных и отточенных движениях. Это прием, который сразу задает тон всему изображению.

### Коронная поза в стиле китайских боевых искусств 3

Кажется, персонаж приготовился и вот-вот нанесет удар. Китайское платье с глубоким вырезом здесь выглядит блестяще.

Линия взгляда персонажа направлена точно в сторону противника. Вы также можете изобразить, как персонаж искоса смотрит на противника, не поворачиваясь к нему лицом, тем самым передав спокойствие его духа.

Как и с фигурой, представленной на предыдущей странице, обратите внимание на положение руки, находящейся позади (правая рука). Постарайтесь полностью показать характер персонажа, до кончиков его пальцев, и сделайте позу красивой.

Грудная клетка развернута наружу, талия изогнута.

Противник →

Сила сосредоточена в нижней части живота

Полы платья ниспадают по правому бедру.

Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

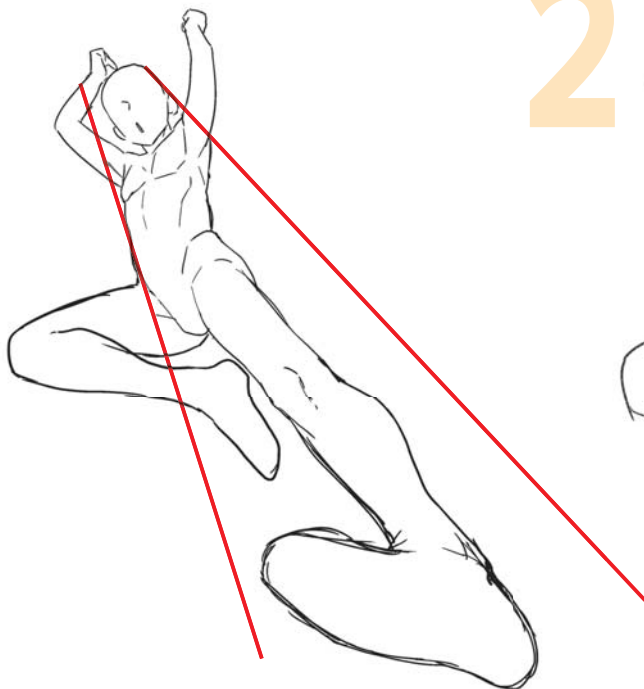
Нога согнута, а туловище располагается прямо. Передадим особое настроение боевой позы.

Одна нога стоит на земле, твердо ступая на нее. Из-за того, что вторая нога высоко поднята, положение всего тела отличается от обычной позы стоя. Во время рисования держите в голове расположение центра тяжести.

## Рисуем цветную иллюстрацию

1

### Грубый набросок



Если вы хотите нарисовать иллюстрацию, на которой нога персонажа приближается к зрителю, изобразите ее на переднем плане очень крупно.

2

### Черновик



Когда развевается сразу вся копна волос, появляется ощущение скорости. И наоборот, когда кончики волос рассыпаются в разные стороны, кажется, что персонаж парит.

4

### Подмалевок



Для серых одежд используйте не просто смесь белого с черным, а попробуйте добавить немного голубого или зеленого. Рекомендую это для того, чтобы цвет не был монотонным.

5

### Тени



В случае, когда персонаж на изображении приближается к зрителю, источник света лучше располагать не справа или слева, а позади или спереди. Чтобы выделить фигуру персонажа на этой иллюстрации, мы поставили источник света спереди.



Источник  
света

3

## Лайн-арт

Там, где ткань наслаивается, собираются складки, поэтому на этом изображении они образуются в области бедра согнутой ноги.

Соблюдайте баланс легче, прорисовав под одеждой тело.



На этапе прорисовки добавьте «эффект размытия», изображая ногу. Заранее перенесите часть бьющей ноги на другой слой.

6

## Эффекты и блики

Для сцены, в которой противник обескураженно восклицает: «Меня атаковали!», лучше расположить источник света сзади, так изображение будет выглядеть круче. Чтобы придать глубину изображению, наложите серый тон на части, расположенные позади головы.



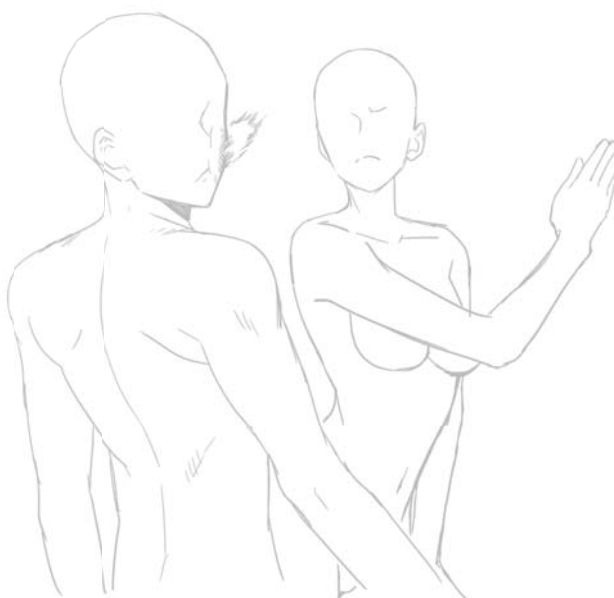
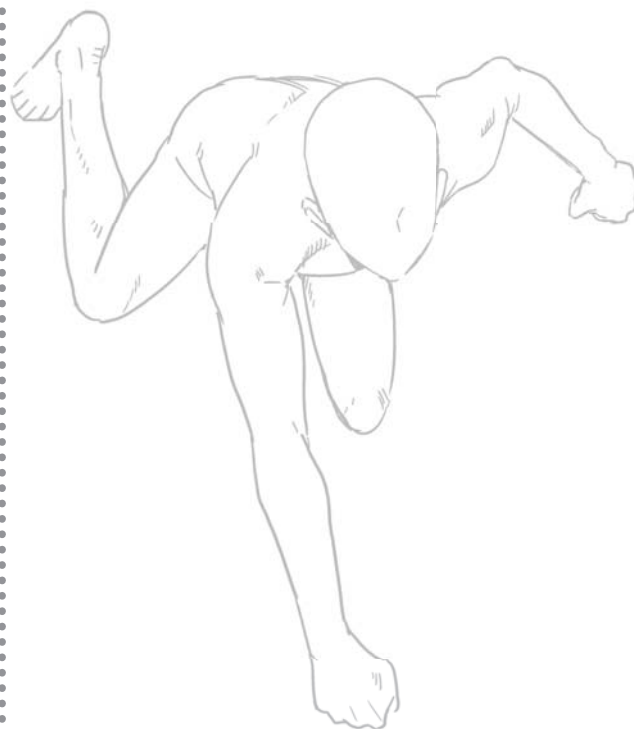
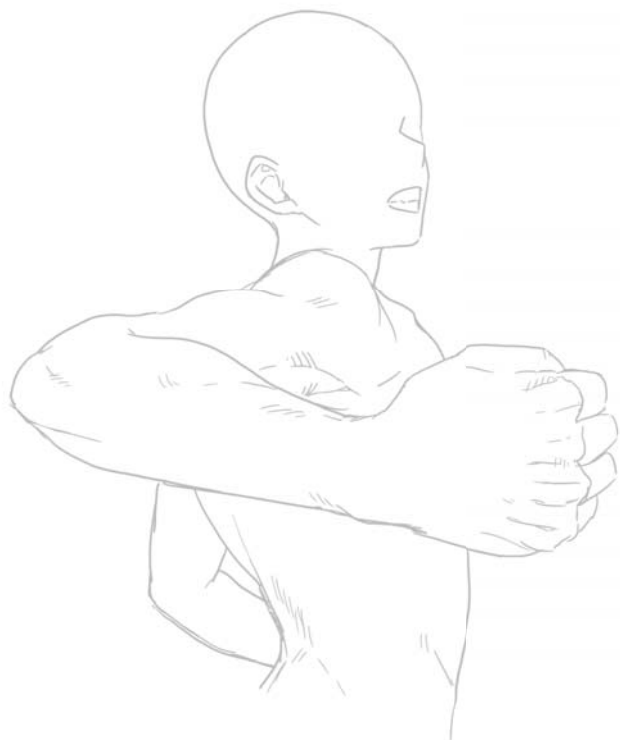
7

## Готово

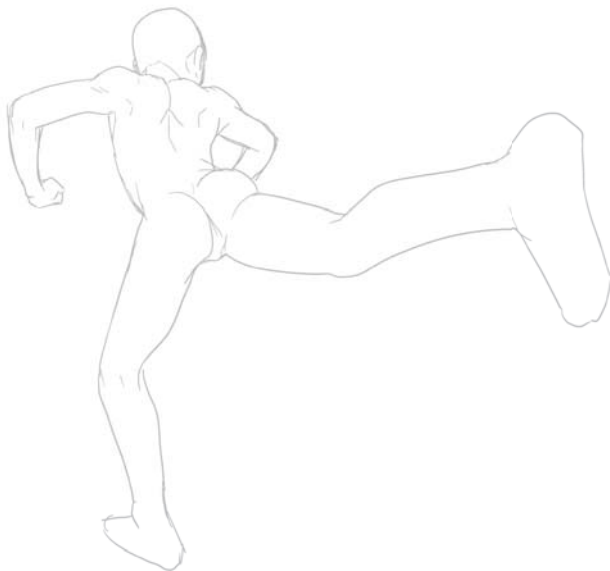
Используйте инструмент «Размытие» на той части ноги, которую мы заранее перенесли на другой слой, чтобы смазать контур и придать фигуре динамичность.



# Обводите и учитесь!









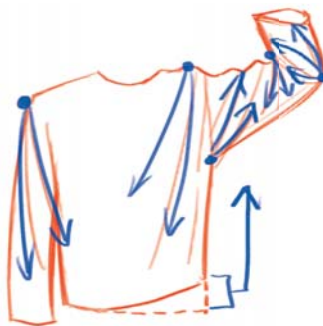
# Складки на одежде

Когда вам становится под силу изображать складки на одежде, иллюстрация сразу становится убедительнее. Давайте посмотрим, как собираются складки на ткани, и потренируемся их рисовать.

## Верхняя часть тела



Не забывайте о том, что под одеждой есть тело.

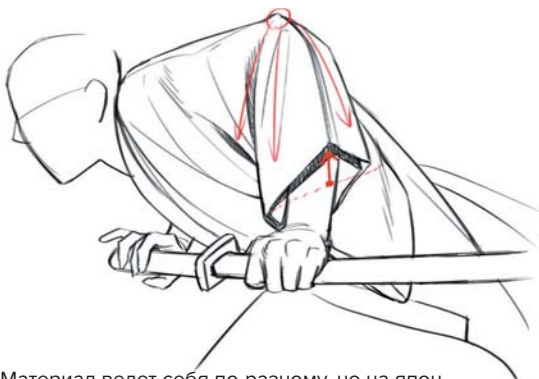


### Складки опускаются сверху вниз

Когда человек сгибает руку, складки собираются в месте сгиба. Если рука поднимается, футболка натягивается и ее край приподнимается.



Учитывайте объем груди.

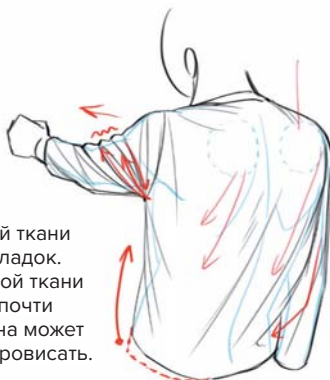


Материал ведет себя по-разному, но на японской традиционной одежде складок меньше, чем на европейской. Перед тем как рисовать кимоно, хорошенько изучите его крой.

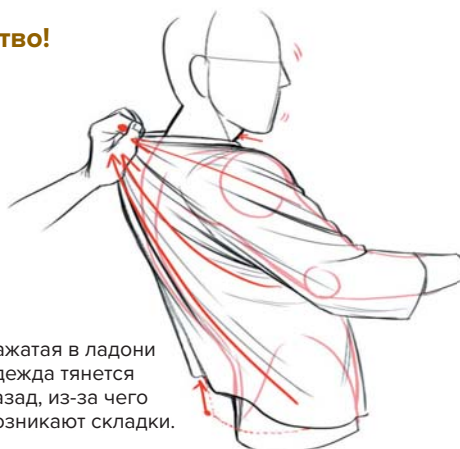


Точки натяжения ткани сосредоточены в районе локтей и подмышек.

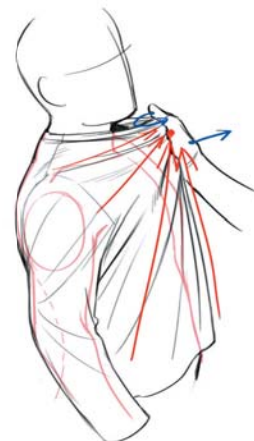
### Учитывайте материал и его качество!



На тонкой ткани много складок. На плотной ткани складок почти нет, но она может сильно провисать.



Зажатая в ладони одежда тянется назад, из-за чего возникают складки.



## ○ Нижняя часть тела



На тугом материале вроде джинсов складки сохраняются, даже если нога выпрямлена.



Натягивается вперед.



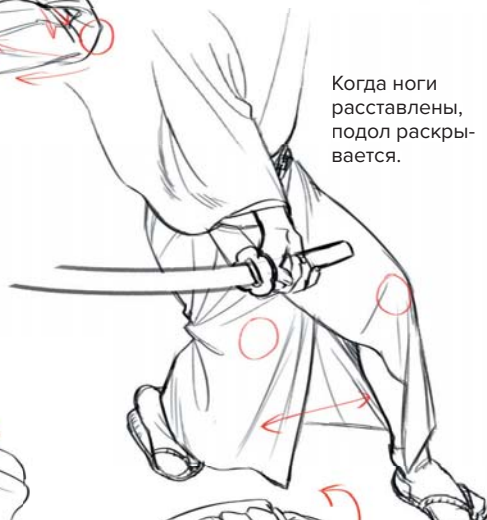
Ткань натянута, поэтому складки не образуются.



Выступающие колени и локти становятся точками натяжения.



Ягодицы становятся точкой натяжения, и складки собираются по внутренним сторонам бедер.



Когда ноги расставлены, подол раскрывается.



### Направление вращения

Изобразим пышно развевающуюся юбку. Обратите внимание: не нужно рисовать идеальный круг.

### Направление ветра

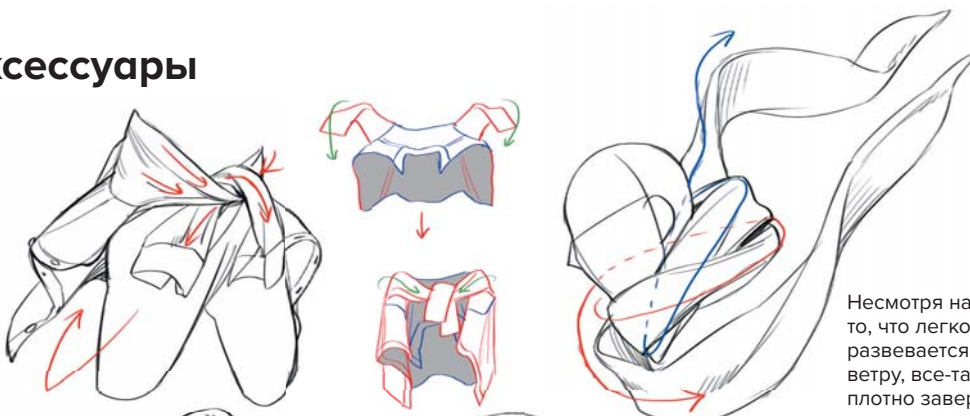
Юбка выглядит красиво и элегантно, когда она сильно развевается на ветру. Подол откидывается назад, подхватываемый порывом ветра.

Во время прыжка юбка на мгновение поднимается чуть выше.

## ○ Прочие аксессуары

### Заворачиваем

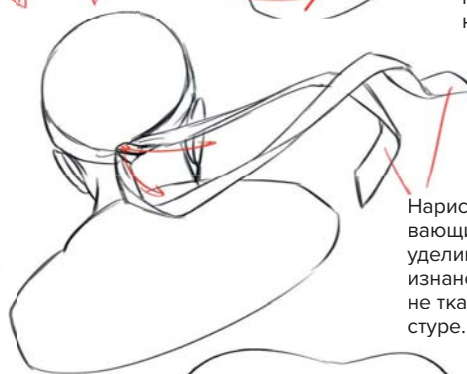
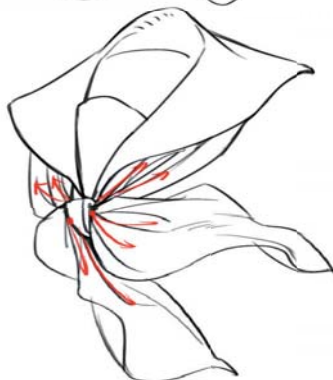
Изображение завязанной на талии рубашки может быть непривычным и сложным, особенно, если рисовать по памяти. Внимательно рассмотрите ее на фотографиях или в зеркале.



Несмотря на то, что легко развевается на ветру, все-таки плотно завернут.

### Завязываем

Наметим складки, помня о том, что узел является точкой натяжения. В местах, где собирается ткань, складок образуется много.



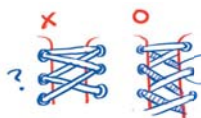
Нарисуем развевающиеся ленты, уделив внимание изнаночной стороне ткани и ее текстуре.



Супергеройские плащи бывают разных видов, они могут завязываться на груди или пристегиваться на плечи. Подумайте, в каких местах драпируется ткань, помня о точках натяжения для разных плащей.

## Обувь

### Кроссовки



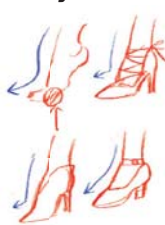
Правильно изобразите продетые в отверстия шнурки, принимая во внимание, какие части располагаются снизу, а какие — сверху.



#### Подошва

Обувь бывает разных дизайнов, и здесь можно продемонстрировать свое чувство стиля. Тщательно прорисовав обувь, вы сделаете иллюстрацию убедительной. Не пытайтесь избегать деталей, а потренируйтесь в их изображении.

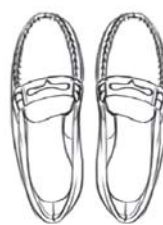
### Туфли на каблуке



#### Подошва

Туфли, в которых видно тыльную сторону стопы, выглядят красиво и сексуально. Выберите подходящий иллюстраций дизайн на свой вкус.

### Кожаная обувь



#### Подошва

Покажите глянцевый блеск на кожаной обуви с помощью покраски или сплошной заливки. Будет даже лучше, если вы изобразите этот глянец преувеличено.

## ШАГ 3

# Взаимодействие / контакт

Вид персонажа и его изображение изменяются с появлением в кадре второго человека. Давайте научимся рисовать пару людей в движении, разобравшись с тем, как строить фигуры и соблюдать баланс.

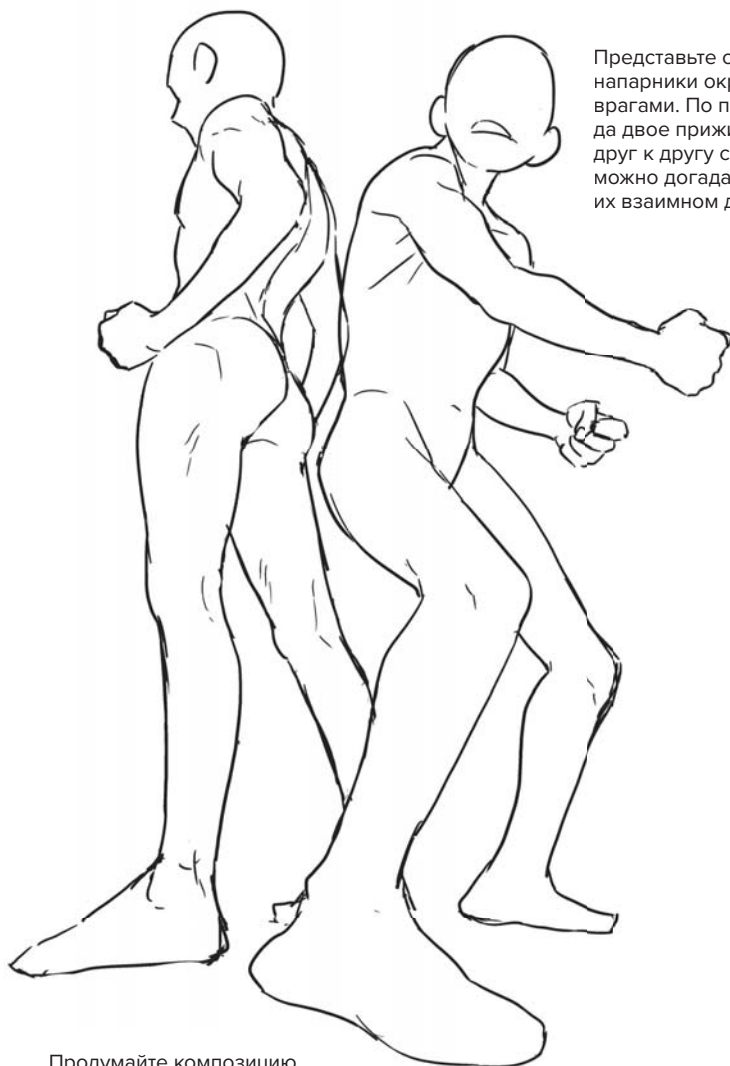


# Движения в паре

Композицию с двумя фигурами можно применять в самых разных ситуациях. Как только вы научитесь рисовать двух персонажей вместе, давайте добавим разнообразия через разницу в телосложении и возрасте.

## Спиной к спине

Этой позой можно показать взаимные доверительные отношения.



Представьте сцену, где напарники окружены врагами. По позе, когда двое прижимаются друг к другу спинами, можно догадаться об их взаимном доверии.

Линии взгляда каждого из персонажей отличаются. Так можно показать широту пространства.



Продумайте композицию, чтобы придать иллюстрации жизни. Если ракурс будет располагаться снизу по диагонали, вы добьетесь большей динамичности.



В стоячей позе, которая показывает персонажей с лучшего ракурса, попробуйте нарисовать ноги длинными. Вместо того чтобы изобразить фигуры стоящими ровно, добавьте им немного изгибов, поставьте их руки на бедра, что тоже будет выглядеть впечатляюще.

Расставленные на ширине плеч ноги придают всей композиции стабильность.

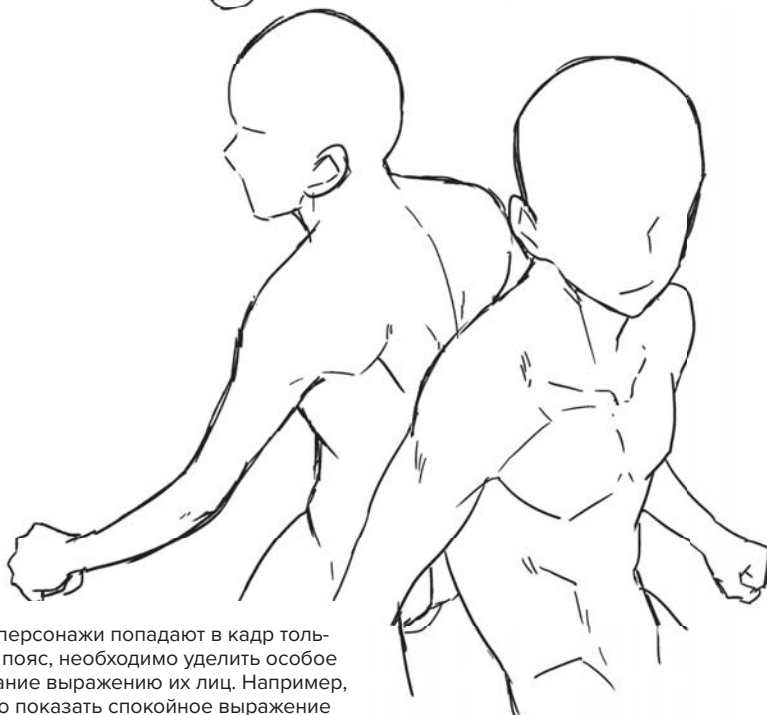
#### Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Старайтесь соблюдать баланс, когда рисуете двух людей, даже когда фигуры частично закрывают друг друга.



#### Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Если вы хотите добавить изменения в композицию, попробуйте изобразить более сложный ракурс сверху.



Если персонажи попадают в кадр только по пояс, необходимо уделить особое внимание выражению их лиц. Например, можно показать спокойное выражение лица персонажа, который подставил товарищу свое плечо.

# Хватает за грудки

Нарисуем эту позу, обращая внимание на складки натянутой одежды и положение хватающей руки.



Это способ сократить расстояние между персонажем и его немного грубоватым собеседником. Агрессивно настроенная сторона притягивает второго персонажа к себе и, наклоняясь вперед, всем своим видом показывает напряжение.



## Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

На этапе наброска продумайте, где располагаются точки натяжения на воротнике, за который хватают персонажа.



Давайте нарисует и те части тела, которые не видно под одеждой. Так вы сможете убедительно изобразить драпировку ткани.

В сцене, когда один персонаж допрашивает второго, приблизившись к его лицу, схваченный персонаж чувствует давление.



В этой сцене схваченный персонаж отклоняется назад. Когда его руки находятся сзади, кажется, что он сопротивляется.

Взяв ракурс снизу, вы создадите ощущение напряжения и драматичности. Построить такую композицию сложнее, но давайте все же попробуем ее изобразить.



В зависимости от контекста, вы также можете перенести эту позу в сцену, где противник яростно нападает на персонажа.



Когда один персонаж хватается за одежду, большим пальцем он цепляется за воротник, а остальными тянет на себя, чтобы крепко удерживать противника (стр. 78).

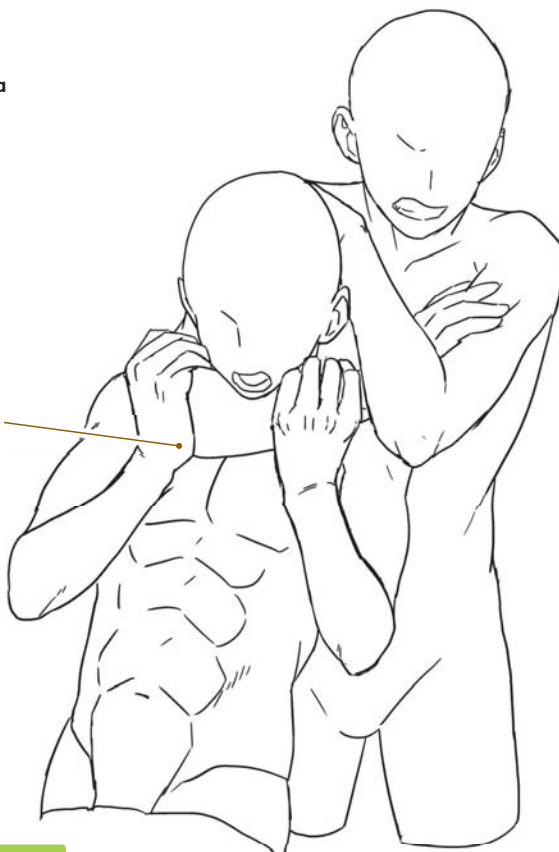
# Удушение

Удушающий прием сразу ставит противника в затруднительное положение.

## Удушающий захват сзади

Захват сзади блокирует движения противника. Это один из удушающих приемов в рестлинге.

Пострадавший инстинктивно пытается убрать с себя руку атакующего и сопротивляется. Здесь важно показать сильно напряженные пальцы.

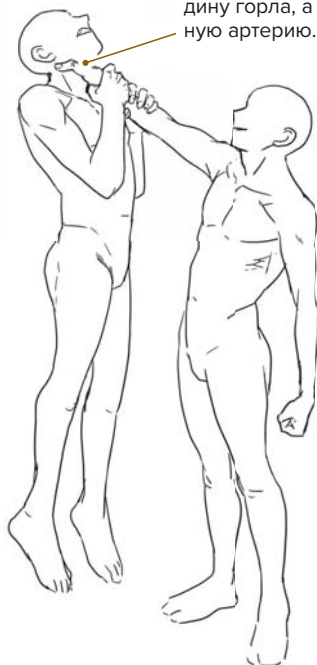


Наклонив голову удушаемого вниз, вы покажете его страдания.

## Поднимает над землей одной рукой

Сжимает не середину горла, а сонную артерию.

Поза, которую можно увидеть только на картинках. Нападающий вовсе не обязан быть обладателем внушительных мышц. Даже если это будет хрупкая девушка, сцена будет выглядеть интересно.



Тот, кого держат, висит в воздухе.

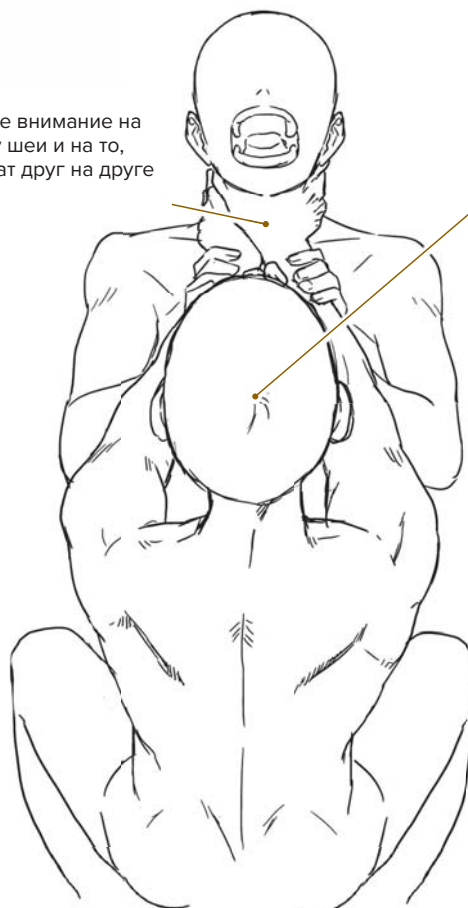


## Наваливается весом тела

Здесь персонаж сидит на лежащем человеке и сжимает его шею.



Обратите внимание на толщину шеи и на то, как лежат друг на друге ладони.



Нарисовав завиток, вы ясно указываете на центр головы.

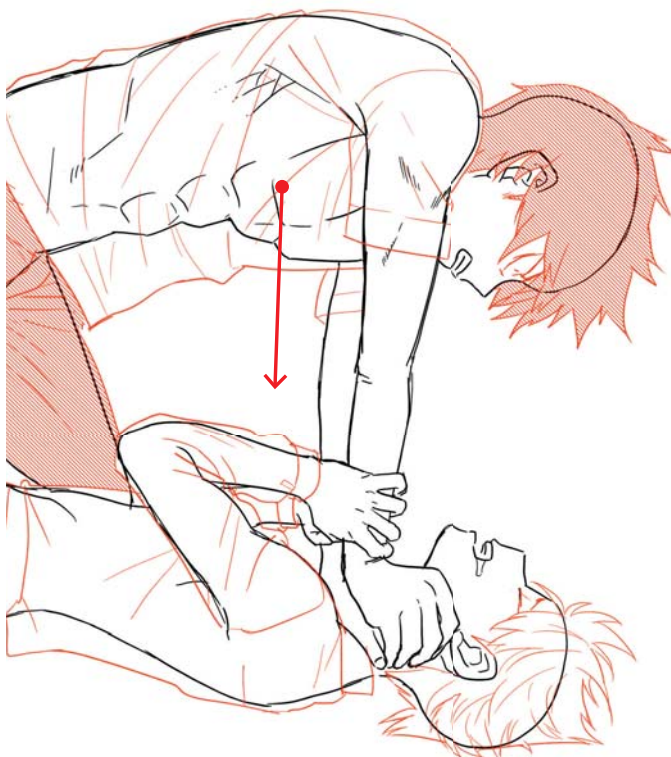
В данной ситуации персонаж навалился на противника всем телом и не дает ему даже пошевелиться.

## Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Если смотреть сверху, то в реальности выражение лица атакованного не видно, потому что его голова скрыта. На этой композиции мы сместили центр тяжести атакующего назад, чтобы лицо персонажа снизу было видно.

## Вид сбоку

Изменив ракурс, вы меняете и вид фигур. В профиль можно увидеть лица обоих персонажей.



В этой позе вес атакующего давит на шею второго персонажа. Весь вес головы также переносится на руки.

# Удар головой

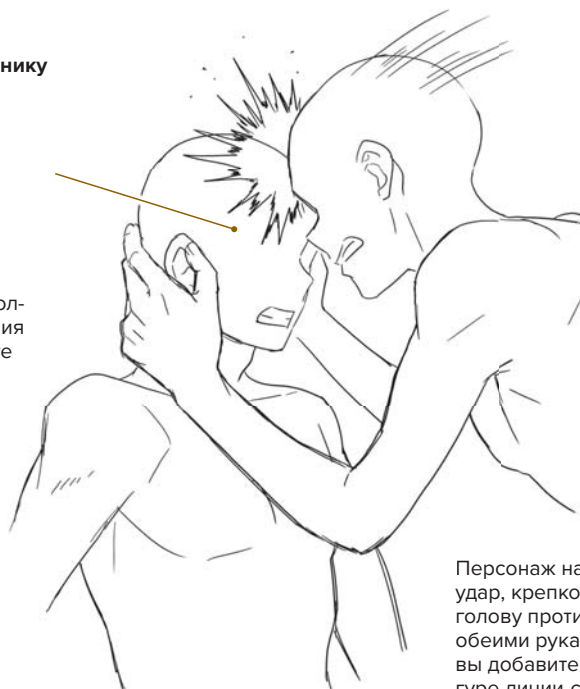
Представим ситуацию, в которой персонаж наносит противнику решительный удар головой.

## Бьет головой, удерживая противника

Атака, во время которой персонаж бьется головой о противника. Ее также называют «хэдбатт».



Нарисовав ударную волну в месте столкновения двух голов, вы сможете передать мощь этого удара.



Персонаж наносит удар, крепко держа голову противника обеими руками. Если вы добавите его фигуре линии-спецэффекты, то покажете направление движения до удара.

Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Еще на этапе наброска заранее определите, куда именно придется удар головой.

## Удар головой в подбородок

Удар приходится на край подбородка. Можно использовать и в комических сценах.



Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Поставим персонажей так, чтобы голова атакующего попадала по нижней части челюсти противника.



Следите за зоной контакта, удар должен приходиться по нижней челюсти.

Персонаж совершает рывок снизу к подбородку противника. Этот прием легко использовать, когда атакующий низкого роста.

## Ударяются головами / пристально смотрят друг на друга

Это удар головами лоб в лоб. Нарисуем головы обоих персонажей плотно прижатыми друг к другу.



Благодаря изображению звуковых эффектов сцена меняется. Для обозначения столкновения лбами можно использовать такие звуки, как «бамс» или «бум». В сцене, где персонажи пристально смотрят друг на друга, можно написать «зы-ы-ырк».



### ★ Давайте применять позы!

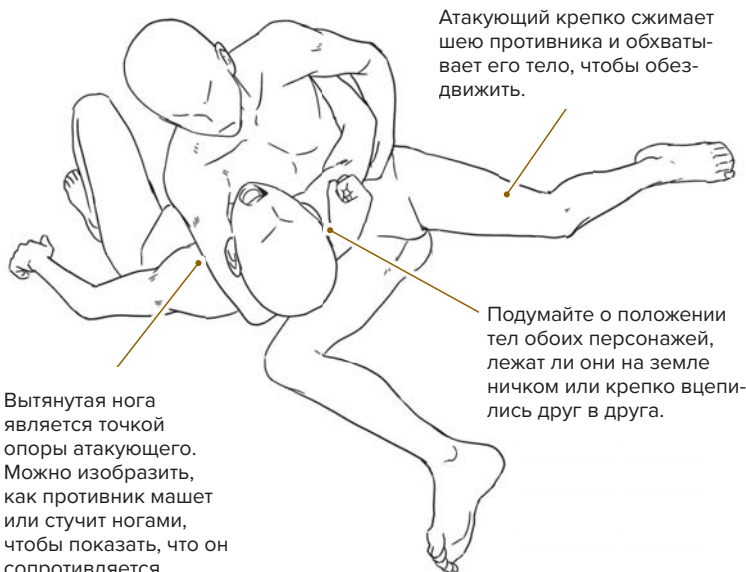
Давайте возьмем позу, в которой персонажи ударяются головами, но изобразим ее по-другому. Объединим линии взглядов уставившихся друг на друга персонажей. Их взгляды друг на друга могут поменяться, если вы дорисуете приподнятые брови или морщинки на переносице.

# Приемы дзюдо

Сила прикладывается к суставам противника по принципу рычага. Такие приемы, применяемые в дзюдо и джиу-джитсу, позволяют обездвижить противника.

## Захват («катамэ-вадза»)

Этот прием позволяет обездвижить противника в рукопашной борьбе или во время боя с оружием. В основном он применяется для того, чтобы окончательно прижать противника, поэтому обратите внимание на части, которые соприкасаются с поверхностью пола.



## Болевой прием («кансэцу-вадза»)

Техника, используемая в боевых искусствах, единоборствах, борьбе и т.д. для блокировки подвижных частей суставов. Обратим внимание на положение суставов и на то, куда они обращены.



Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Давайте разберем переплетенные фигуры по частям.

# Захват

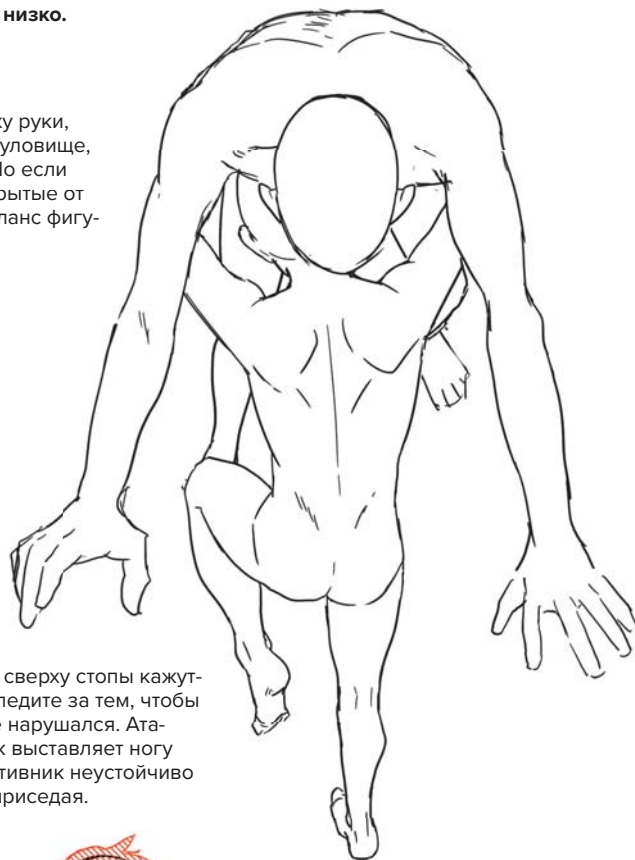
Это техника энергичного захвата противника, позволяющая повалить его. Обратите внимание, что поясница персонажа расположена низко.

## Вид сверху

Части тел двух персонажей наслаиваются друг на друга. Внимательно разберемся, что находится сверху, а что – снизу.



При обзоре сверху руки, обхватывающие туловище, почти не видны. Но если прорисовать и скрытые от зрителя части, баланс фигуры не нарушится.

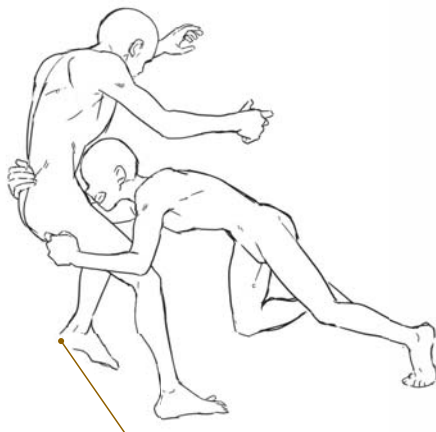


## Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

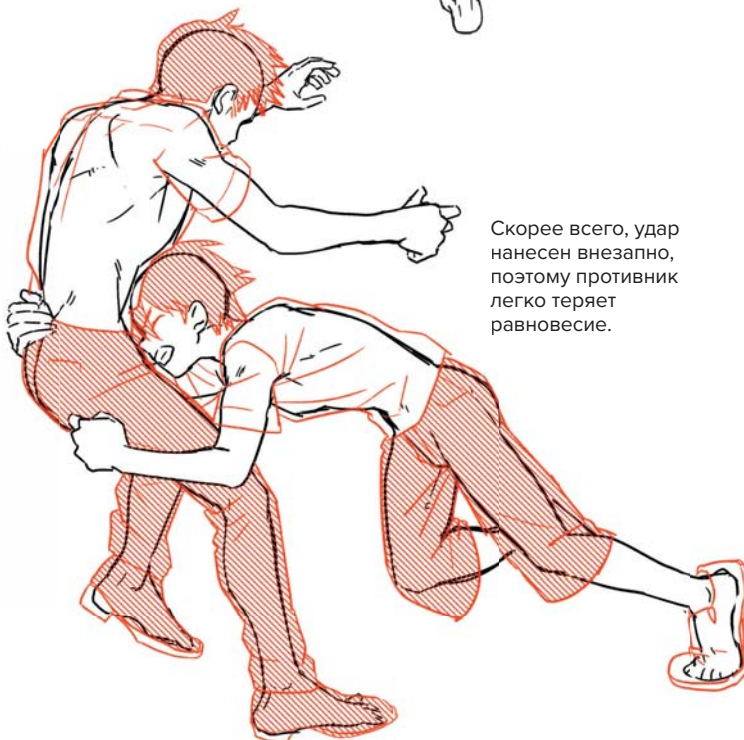
Во время рисования туловища в ракурсе сверху помните о правильном расположении ног.

Так как в ракурсе сверху стопы кажутся маленькими, следите за тем, чтобы баланс фигуры не нарушался. Атакующий персонаж выставляет ногу вперед, а его противник неустойчиво отступает назад, приседая.

## Вид сбоку



Под этим углом видно, что персонаж направляет свою атаку в живот противника. Во время удара его нога отрывается от земли.



Скорее всего, удар нанесен внезапно, поэтому противник легко теряет равновесие.

# Укус

Обнажив зубы, персонаж впиается в кожу соперника.



Укус приходится на шею, которая является уязвимым местом. Эту позу также можно использовать для сцен с нападением зомби.



Нарисуйте рот так, чтобы показать зубы в момент укуса. Вы можете добавить детали, например острые клыки или неровности.



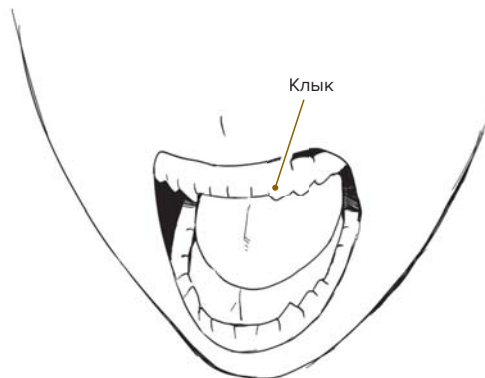
Изобразив острые ногти, глубоко впивающиеся в плечо, вы можете передать всю напряженность момента.

## Полезный совет

### Как рисовать зубы



Ось симметрии



Клык

- На оси симметрии лица располагается центр передних зубов.
- Зубы будут выглядеть реалистичнее, если вы нарисуете щели между ними.
- Клыки – третьи от центра.

# I Держит на руках (несут на руках)

Образ персонажа, несущего другого человека на руках, подойдет для множества сцен.

## Несет, как принцессу

Суставы выступают в качестве точек опоры. Центр тяжести расположен в поясице. Вся фигура изогнута в виде буквы V.



Обессилен



Центр тяжести

Обратите внимание: персонаж, несущий на руках человека, не держит обе ноги ладонями, колени второго персонажа лежат на предплечьях.

Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Учтите, что гравитация тянет тело вниз.



Вид сбоку

## Взвалил на плечо

Персонаж несет человека на плече. Попробуем изменить ширину плеч так, чтобы она соответствовала персонажу, которого мы хотим изобразить.



Поясница человека, взваленного на плечо, находится сбоку от лица того, кто его несет.

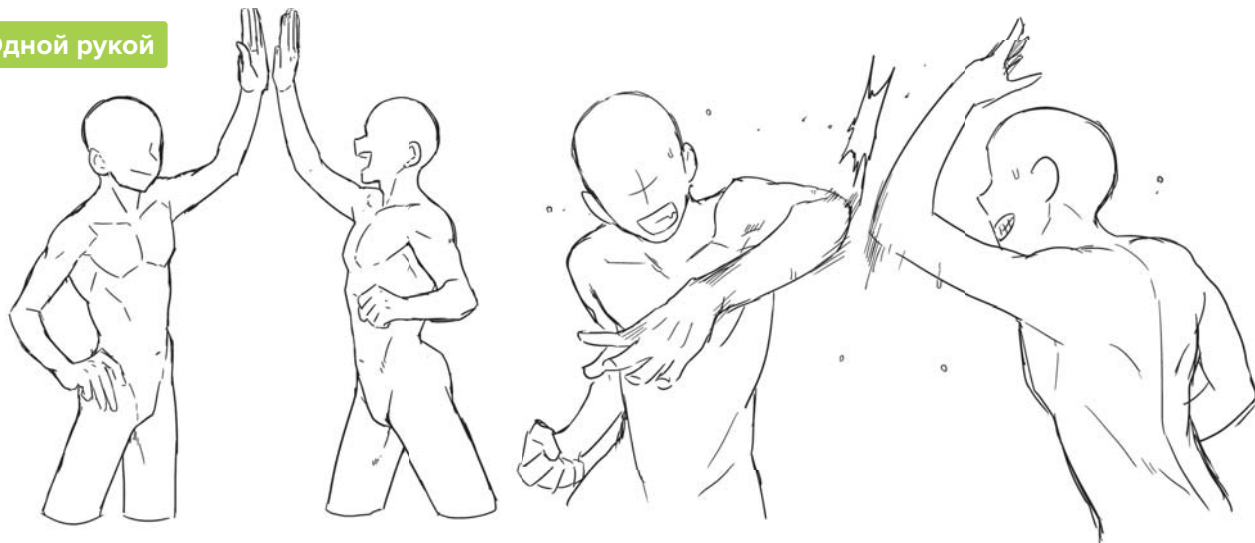
Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

На этапе наброска важно учесть, что живот человека, которого несут, лежит на плече несущего.

# «Дай пять»

«Дай пять» – это одна из тех поз, которые используются для того, чтобы показать доверие между товарищами или их радость.

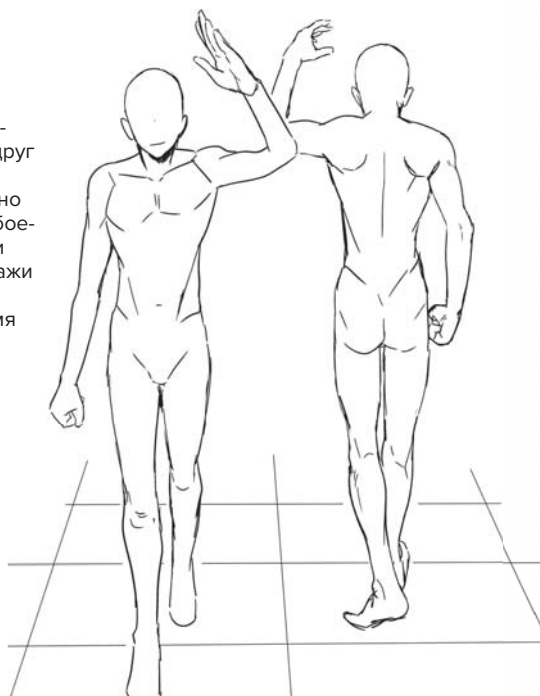
## Одной рукой



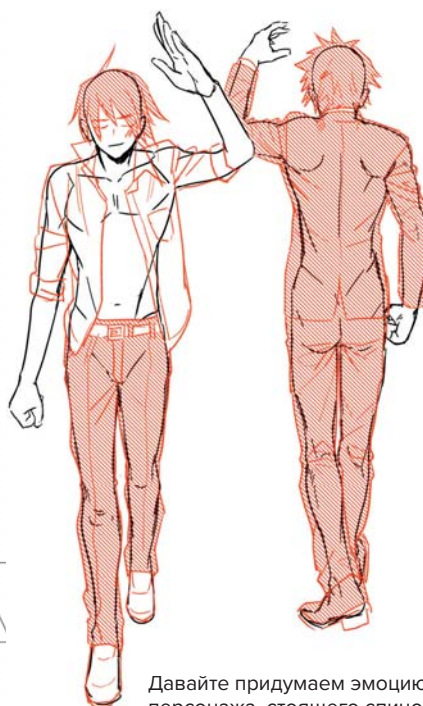
Определите точку, в которой соприкоснутся поднятые вверх руки. От того, как высоко они подняты, зависит, насколько радостными будут выглядеть персонажи.

Звуковой эффект вроде «шлеп» добавит реалистичности.

Слегка поприветствовали друг друга на расстоянии. Можно применить в боевой сцене или когда персонажи сменяют друг друга во время матча.



Следите, чтобы персонажи стояли на одной поверхности. Добавив второй план иллюстрации, вы создадите динамичность.

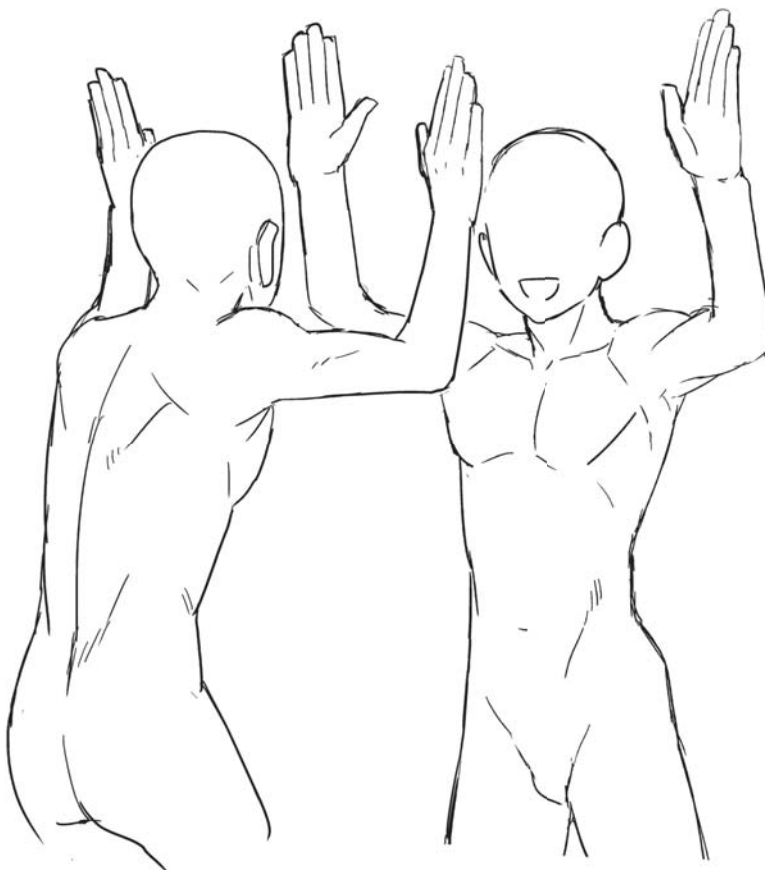


Давайте придумаем эмоцию и для персонажа, стоящего спиной к зрителю, даже если его лица не видно. Одну руку он поднял в победном жесте, что показывает его радость.

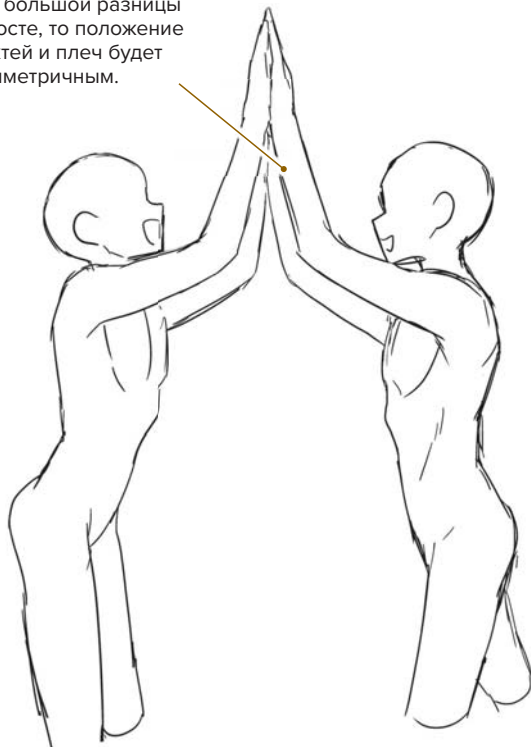
## Двумя руками

Используем позу, в которой персонажи «дают пять» двумя руками, чтобы показать еще большую радость.

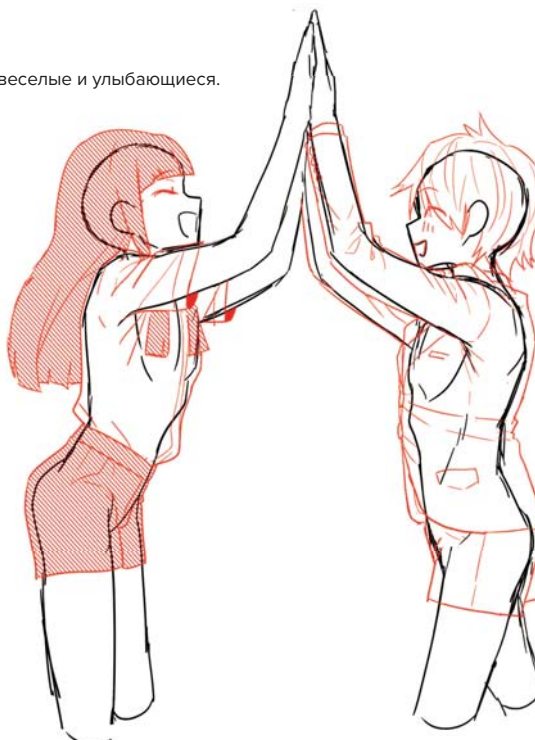
Высоко поднимем руки персонажей и направим их взгляды на ладони. Поднятые вверх лица создают ощущение бодрости и показывают, что персонажи разделяют друг с другом радость.



Вид сбоку на позу, когда руки персонажей плотно прижаты друг к другу. Если между ними нет большой разницы в росте, то положение локтей и плеч будет симметричным.

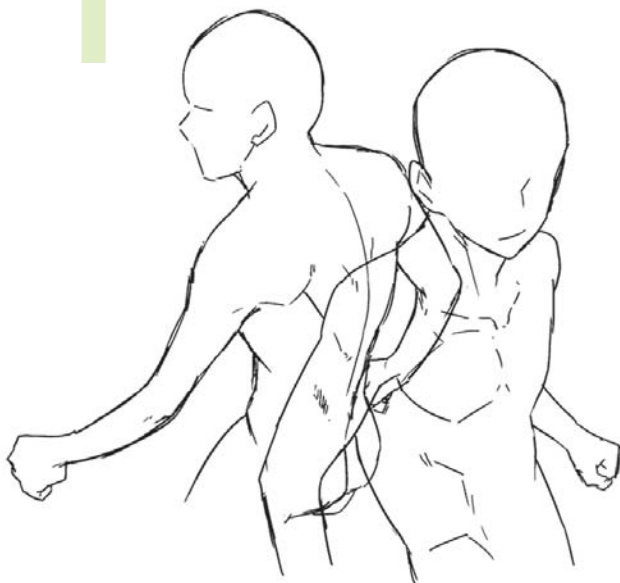


Лица веселые и улыбающиеся.



# 1

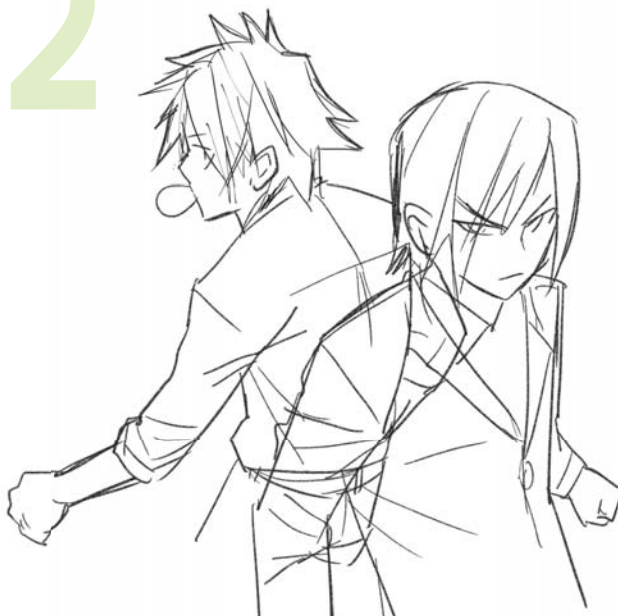
### Грубый набросок



Если вы рисуете персонажей по пояс, то их положение относительно друг друга можно не выстраивать слишком тщательно.

# 2

### Черновик



Вам не нужно излишне стараться точь-в-точь обвести линии наброска. Важно иметь возможность слегка изменить контуры или размер лиц. Не забывайте о расстоянии между персонажами, чтобы они не выглядели так, будто приросли друг к другу спинами.

# 4

### Подмалевок



Если вы сделаете подмалевок одинаковым по тону\*, то дальнейшее покрытие цветом будет выглядеть естественно. Имейте в виду, что если тона не будут сочетаться, то в результате картинка будет выглядеть неаккуратно.

# 5

### Тени

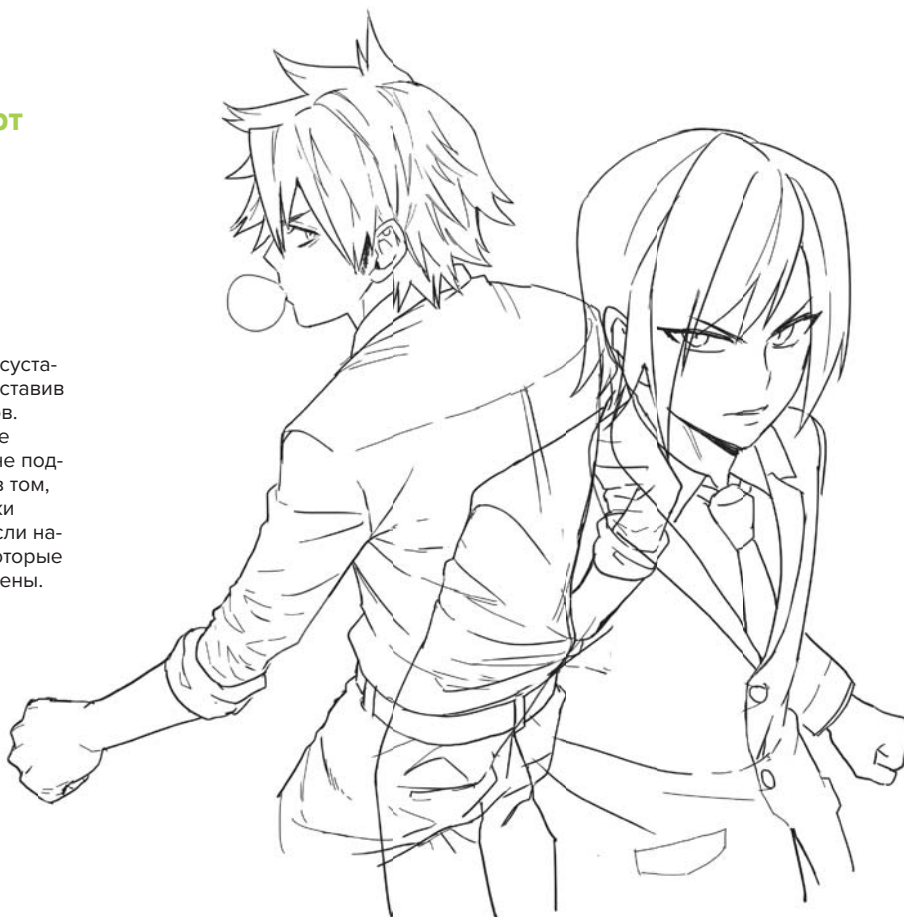


В зависимости от положения источника света тень от одного персонажа будет падать на второго. Можно не придумывать самостоятельно, как ляжет тень, а сделать фотографию и проследить, как это выглядит в действительности.

## 3

## Лайн-арт

Драпировку одежды около суставов легко нарисовать, представив ее в виде множества ромбов. Учтите, что складки на спине и груди собираются в районе подмышек. Вы не запутаетесь в том, как расположены персонажи относительно друг друга, если нарисуете и те части фигур, которые впоследствии будут закрашены.



## 6

## Эффекты и блики



## 7

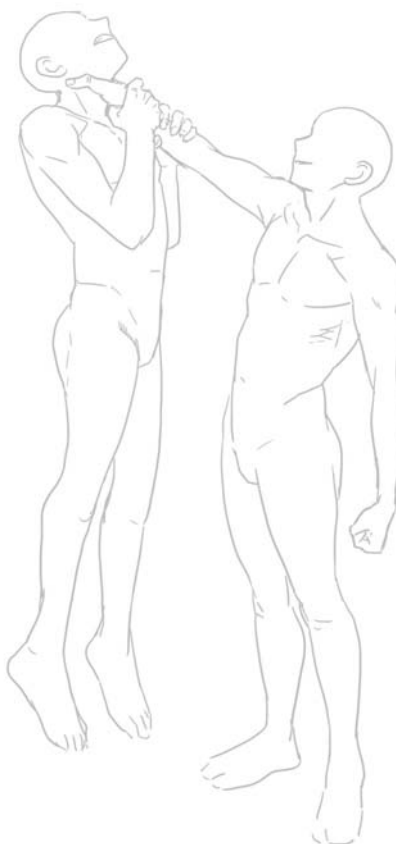
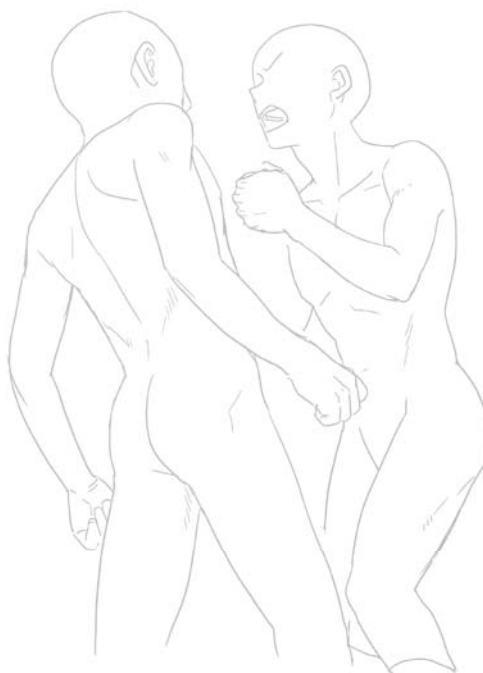
## Готово



Блики могут быть не только белого цвета, но и более светлых оттенков того цвета, в котором изображен предмет (например, сиреневый, если предмет имеет темно-фиолетовый подтон). Это вопрос предпочтений, но иллюстрация выглядит мягче, если источник света теплый, а тени холодные. С помощью инструмента «Наложение» добавьте градиент от фиолетового к желтому.

# Обводите и учитесь!





# Развевающиеся волосы

Волосы – один из тех инструментов, который наиболее эффективно передает движение персонажа. Ниже представлены варианты того, как волосы могут развеиваться во время движения персонажа или из-за внешних факторов.

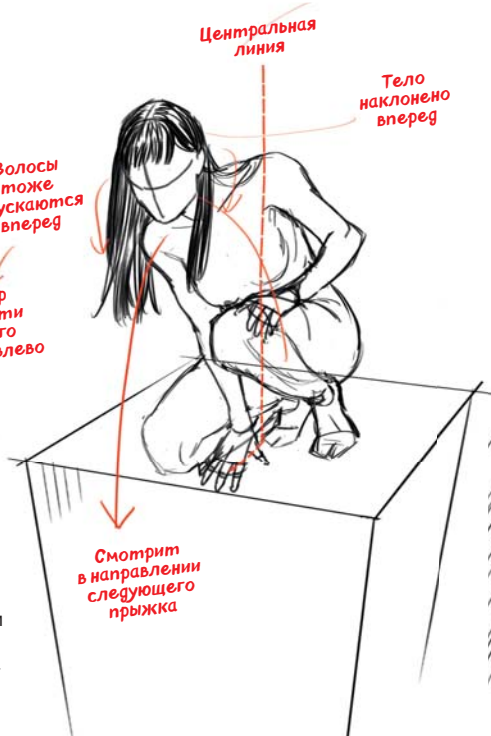
## Учет движение

### Прыжок с высоты

При построении позы подумайте о том, куда смотрит персонаж и каким будет его следующее действие.



Волосы тоже опускаются вперед  
Центр тяжести немного смещен влево



Перед тем как определиться с границами кадра или направлением взгляда, нарисуйте позу отдельно с простого ракурса. Так вам станет легче разобраться и с особыми позами и углами.

В реальной жизни волосы не развеваются на ветру настолько сильно. Но до определенной степени искажение и гиперболизация образа добавляют иллюстрации динамики.



Взгляд персонажа резко поднимается вверх. Кажется, она готова к следующему движению.



### Пробор

1. Стремительное падение ровно вниз.

(Пример: поездка на американских горках или свободное падение).

2. Момент, в который волосы разметались в стороны и будто парят, помогает передать массу и скорость.



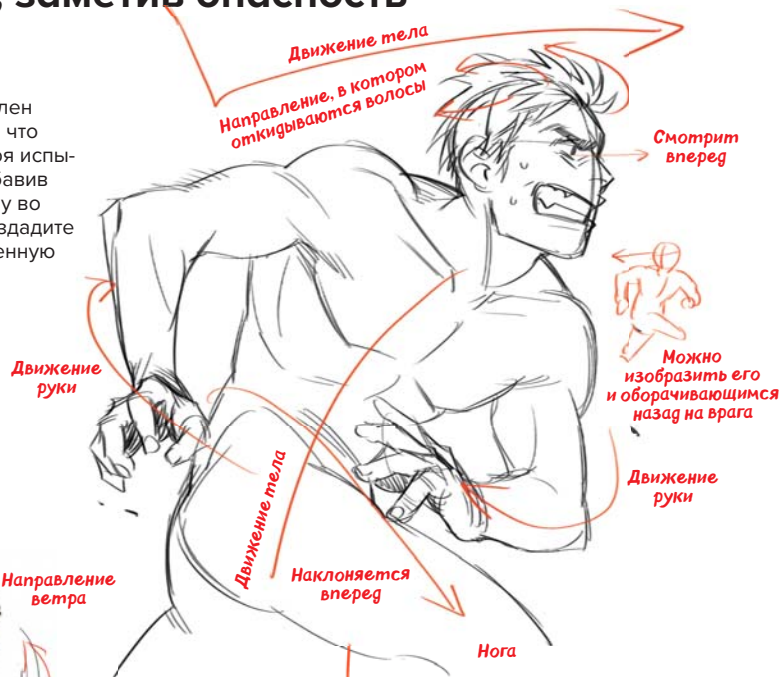
Иллюстрация станет еще более энергичной, если вы добавите линии-спецэффекты и изобразите звуковые эффекты.

## Резко разворачивается, заметив опасность



Взгляд направлен в сторону того, что заставило героя испытать страх. Добавив персонажу силу во взгляде, вы создадите более напряженную атмосферу.

Подумайте о реакции на следующее действие. Если в сцене персонаж движется, то его беспокойное выражение лица должно легко считываться.



Можно изобразить его и оборачивающимся назад на врага

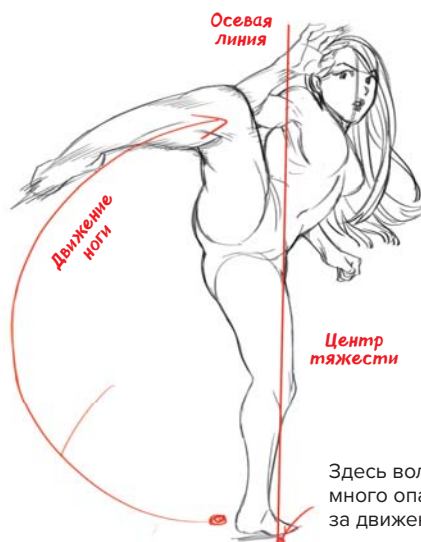
Движение руки

Взгляд персонажа направлен на приближающийся предмет. Можно изобразить настороженного персонажа, который пытается уклониться от удара.



Резко присел, уклоняясь, и стремительно побежал.

## Удар с разворотом



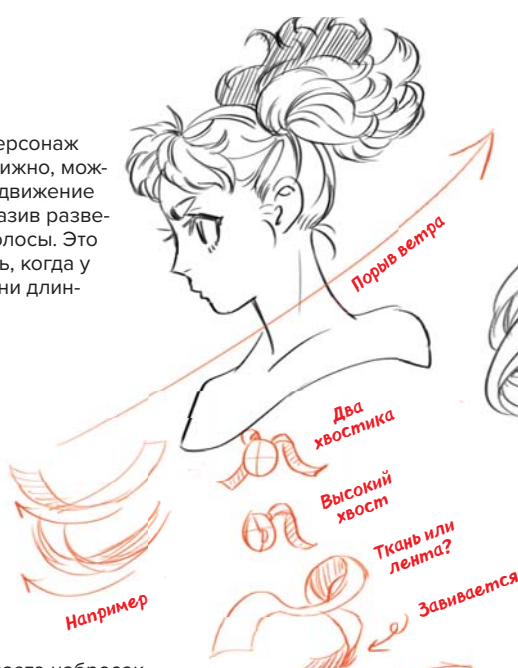
Здесь волосы немного опаздывают за движением тела.



Кончики волос заворачиваются вокруг лица. В реальной жизни так не бывает, но вид сильно закрученных волос придает динамичности. Дорисуйте линии-спецэффекты или концентрированные линии и используйте приемы, создающие ощущение вращения.

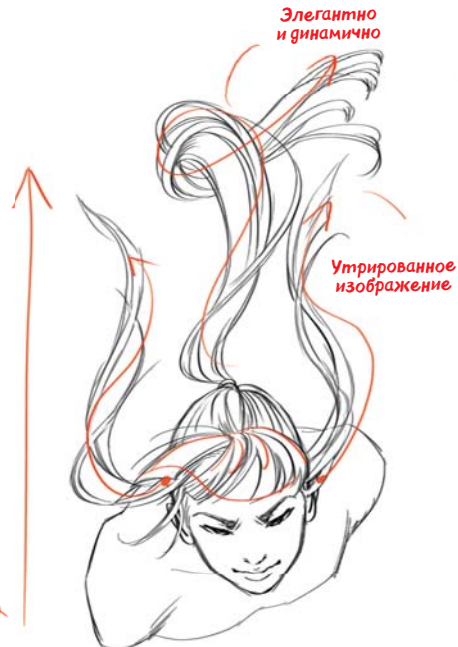
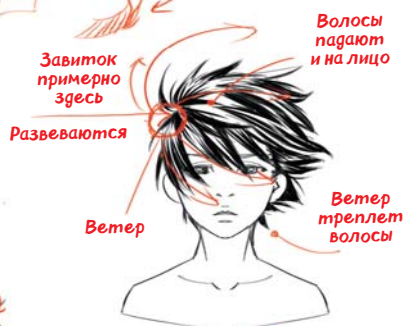
## ○ Подумаем о дуновении ветра

Даже если персонаж стоит неподвижно, можно передать движение ветра, изобразив развевающиеся волосы. Это легко сделать, когда у персонажа они длинные.



Вы сможете нарисовать эффектную иллюстрацию, если продумаете, откуда дует ветер и насколько он сильный. Даже если ветра нет, динамичность можно передать с помощью пушистых волос.

Когда вы делаете набросок ленты или похожего по текстуре предмета, обратите внимание на изгибы и скрученные места, так иллюстрация будет выглядеть объемно.



Отталкивайтесь от завитков и линии роста волос, чтобы понять, как они растут.



## ШАГ 4

# Оружие

Восприятие персонажа сильно меняется, когда в его руках появляется оружие. Давайте разберем яркие позы, в которых люди появляются с оружием.



# Рассмотрим позы с оружием

Здесь представлены виды оружия, атака с которыми происходит за счет силы движения человека: катана, копье, нунчаки и т. д. Давайте научимся рисовать крутые позы с каждым видом оружия.

## Японская катана

Существует множество стоек с катаной. Можно потренироваться в рисовании классической позы или придумать собственные. Давайте рисовать и наслаждаться процессом.

Персонаж выглядит блестяще, прикрывая катаной рот. Изящно изогнутая ладонь добавляет его образу элегантности.

Во время работы над иллюстрацией хорошенько продумайте дизайн катаны, например, дорисуйте линии закалки или выпуклую каемку вдоль тупой стороны лезвия.

В зависимости от ситуации поза меняется с «боевой стойки» на «положение защиты». Фигура будет сбалансированной, если вы нарисуете ноги широко расставленными, а центр тяжести расположите низко.

### ★ Как называются части катаны

Подобно тому, как разные части тела человека имеют свои названия, так и части катаны носят собственные наименования. Давайте узнаем, как называются части, без которых невозможно нарисовать японскую катану.

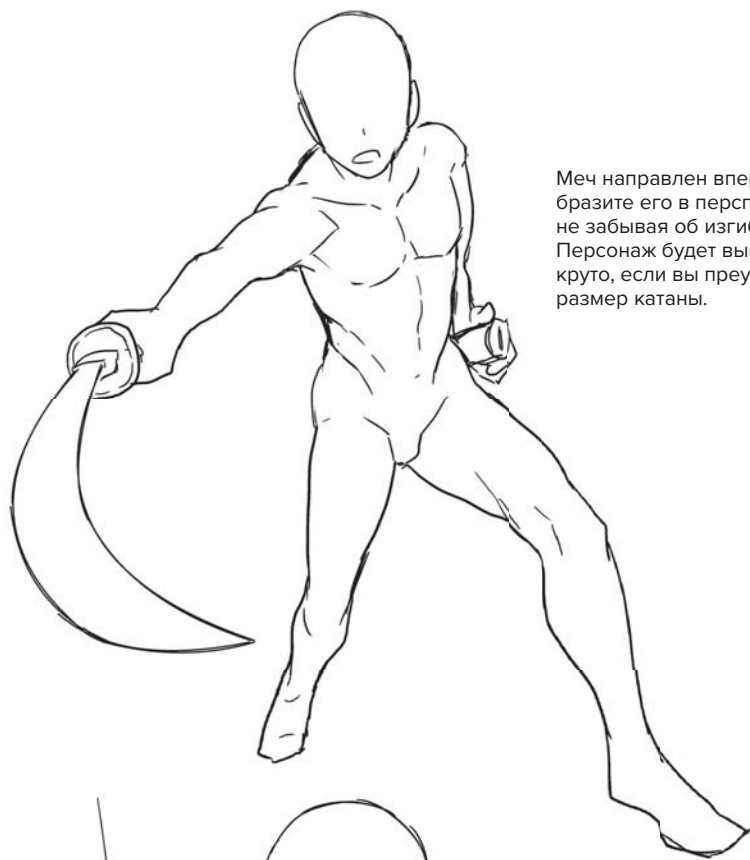
**Рукоятка:** часть, за которую держат меч.

**Клинок:** лезвие, вкладываемое в ножны.

**Линия закалки:** волнистые линии сбоку.

**Продольное ребро:** линия между лезвием и тупой стороной клинка.

**Гарда:** часть, закрепленная между клинком и рукоятью.



Меч направлен вперед. Изобразите его в перспективе, не забывая об изгибе клинка. Персонаж будет выглядеть круто, если вы преувеличите размер катаны.



Ракурс сверху позволяет передать высоту пространства от головы до ног персонажа. Короткие черточки, вразнобой нарисованные вокруг фигуры, можно заменить на концентрированные линии или капли дождя.



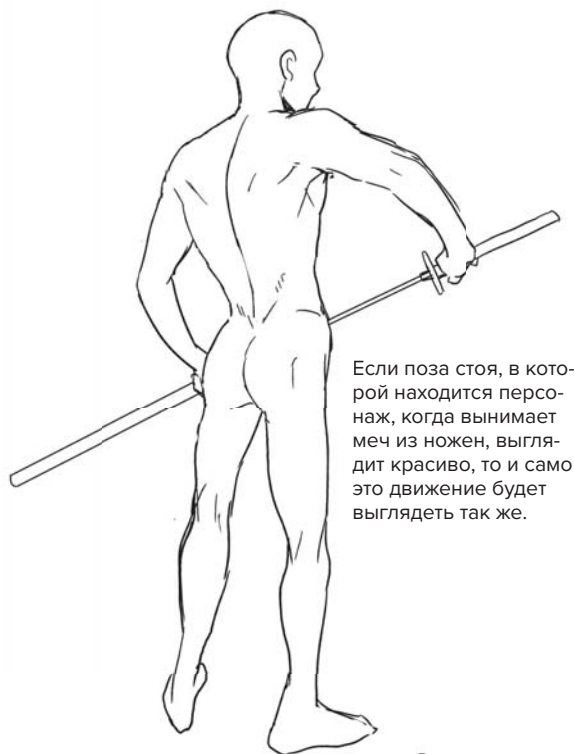
Поза, в которой острие клинка направлено на противника. Нарисуем устойчивую стойку с широко расставленными ногами и центром тяжести, расположенным внизу.

# I Обнажает меч

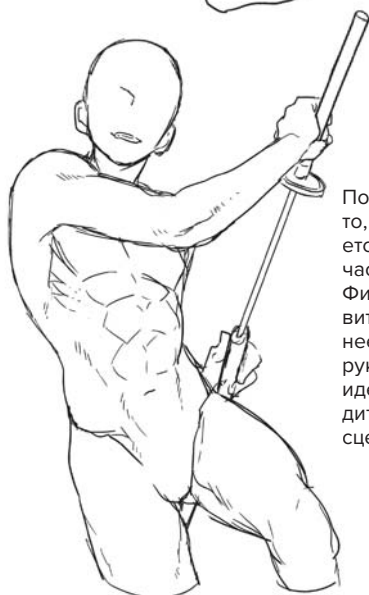
Персонаж достает катану из ножен. В этот момент одной рукой он держится за ножны.

## Обнажает меч (стоя)

Чем длиннее клинок, тем шире разведены руки. Будет здорово, если вы изобразите траекторию движения лезвия в виде плавной кривой.



Если поза стоя, в которой находится персонаж, когда вынимает меч из ножен, выглядит красиво, то и само это движение будет выглядеть так же.



Посмотрите на то, как сгибается верхняя часть туловища. Фигура становится динамичнее, когда одна рука скрыта, что идеально подходит для эпичных сцен.



Учтите контрапост (стр. 20) стоящей фигуры и нарисуйте линию плеч и бедер параллельно друг другу.

Обратите внимание на положение суставов рук, которые держат катану, и на высоту плеч. В зависимости от ситуации с помощью такой позы можно также изобразить момент, когда персонаж вкладывает меч обратно в ножны.



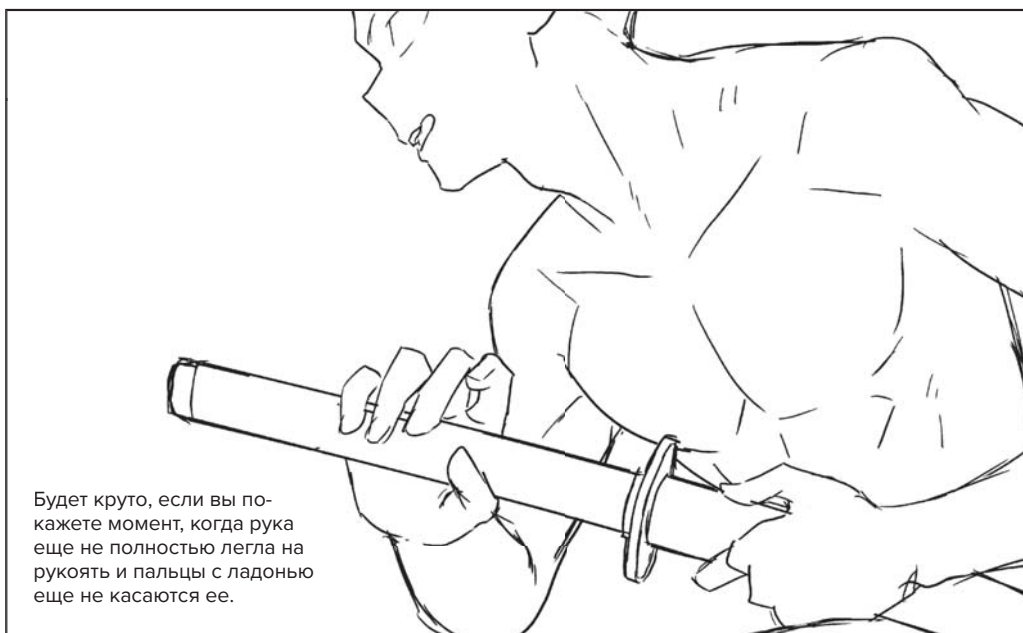
Поза, в которой персонаж энергично выхватывает катану. В основе композиции лежит равнобедренный треугольник, образованный тремя точками: пальцами обеих ног и поднятым вверх правым кулаком.

### Обнажает меч (сидя)

Здесь меньше движения, чем в позах стоя. Попробуем изобразить эту позу под углом.

#### ★ Как круто обрезать кадр

Обрежем части, которые вы хотите показать, в соответствии с рамками кадра. Вся иллюстрация станет более сбалансированной, если вы сместите фигуру персонажа немного вбок, чтобы создать свободное пространство.

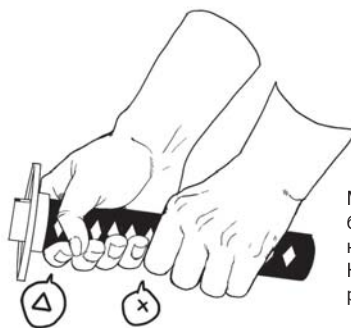


Будет круто, если вы покажете момент, когда рука еще не полностью легла на рукоять и пальцы с ладонью еще не касаются ее.

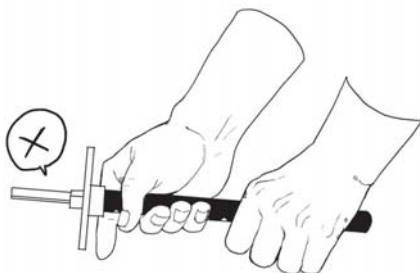
## Как держать катану



Указательный палец касается гарды. При правильном захвате рукоятки левая рука находится чуть дальше от ее края.



Между ладонями должно быть расстояние примерно в два пальца шириной. Неправильно держать рукоять слишком крепко!



Нельзя держать рукоять, повернув ее набок.

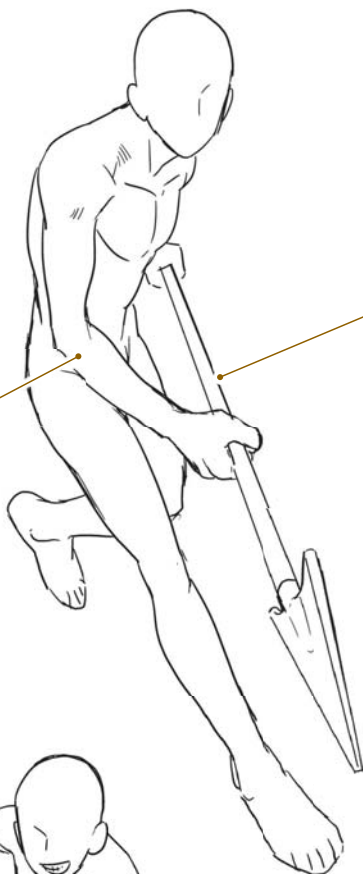


Также неверно держать катану, поменяв местами правую и левую руки. Несмотря на то что существует вариант захвата, когда ближе к гарде располагается левая рука, в классическом варианте правая рука лежит выше.

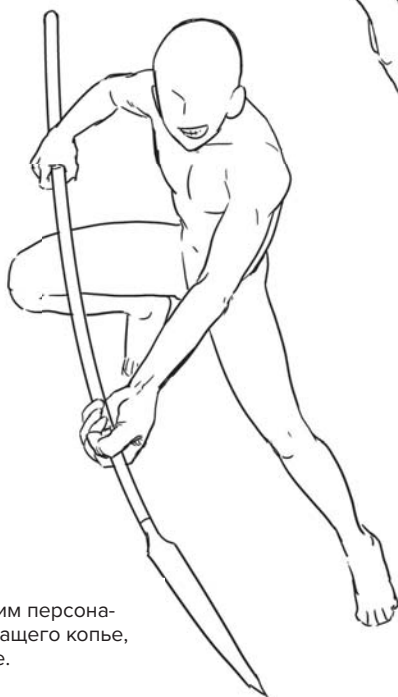
# Копье

Для атаки копьем существуют особые движения. Не забываем и о широком спектре атак, в которых используется длина рукояти.

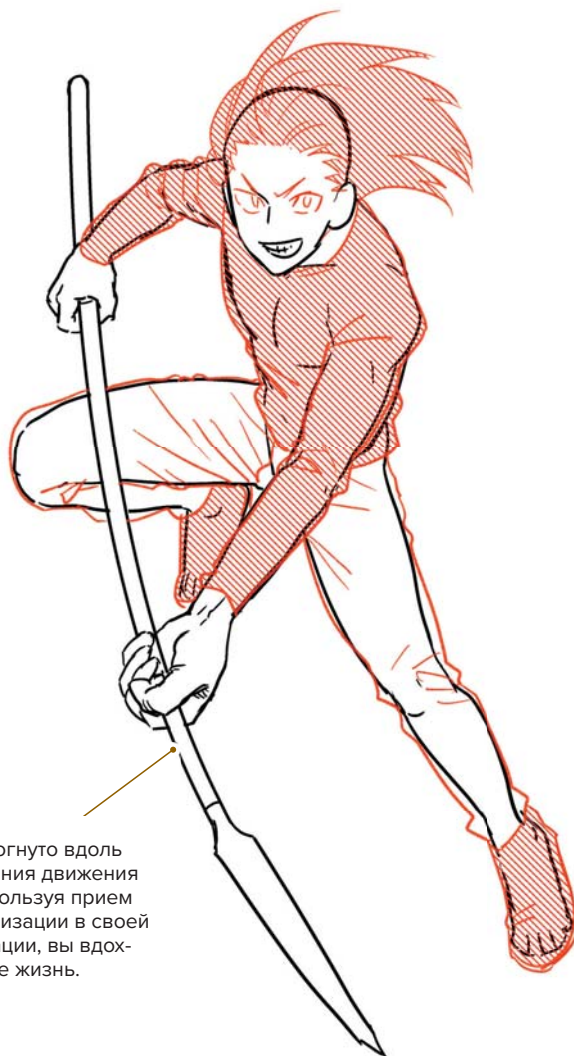
Движение непосредственно перед ударом прямо вперед. Персонаж присел, чтобы собраться с силами.



Что касается рук, держащих рукоять копья, расположите ведущую руку персонажа позади. Оставьте достаточно большое расстояние между ладонью спереди и ладонью сзади.



Изобразим персонажа, держащего копье, в прыжке.



Копье изогнуто вдоль направления движения тела. Используя прием гиперболизации в своей иллюстрации, вы вдохнете в нее жизнь.

# Нагината

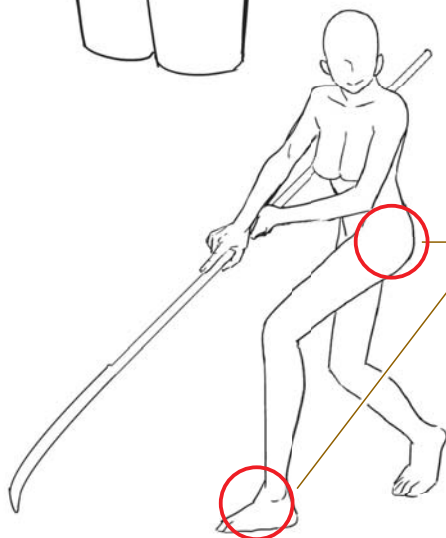
Это оружие с длинной рукоятью, напоминающее копье. Особенностью движений с нагинатой является то, что в момент удара вы как будто стремитесь выбить землю из-под ног противника.



Среднее положение нагинаты считается основной всех стоек. Эта поза подходит и для атаки, и для защиты. Нагинату держат параллельно земле.

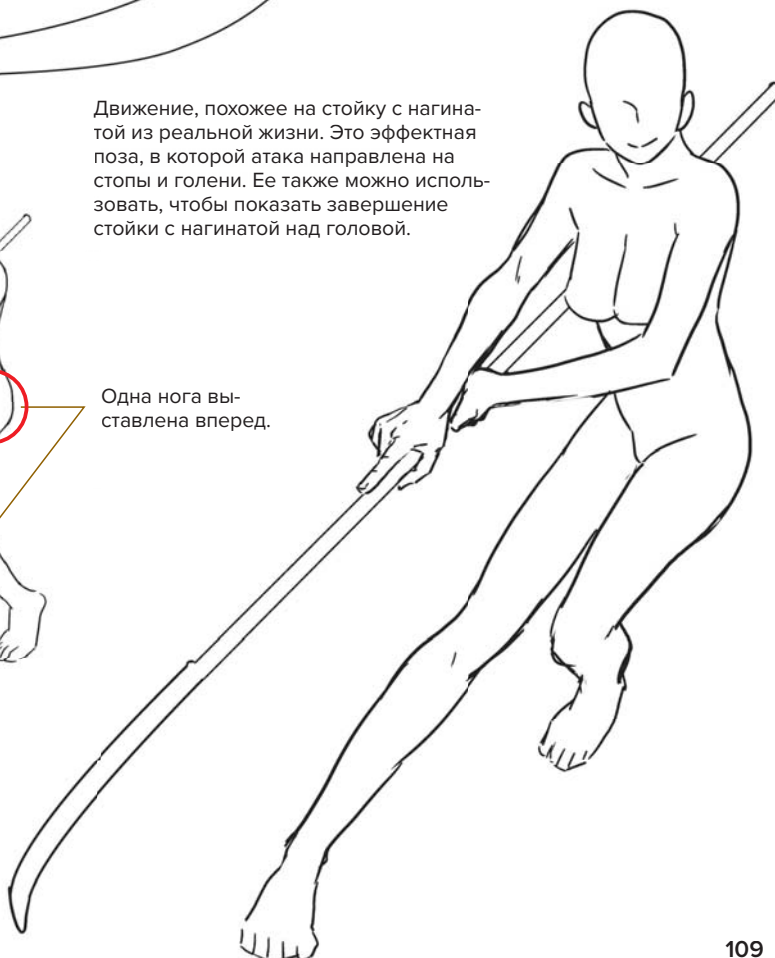


Во время атаки руки меняются местами.



Движение, похожее на стойку с нагинатой из реальной жизни. Это эффектная поза, в которой атака направлена на стопы и голени. Ее также можно использовать, чтобы показать завершение стойки с нагинатой над головой.

Одна нога выставлена вперед.



Поза, в которой персонаж держит в руках нагинату. Покажите, как он отступает в сторону, и придайте ему динамичности. Нагината обычно считается женским оружием, поэтому добавим образу женственности.

# I Тупое оружие

Ниже представлены позы, в которых персонаж держит тяжелое оружие вроде молота или булавы на цепи.

## Молот

Молот с большим бойком помогает показать недюжинную силу персонажа. Рассмотрим размашистые и смелые движения.

Тело выгибается дугой.

В случае с тяжелым молотом не изображайте руки расположенными близко друг к другу, а поставьте их так, чтобы они делили рукоятку на равные промежутки.

## Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Молот с большим бойком помогает показать недюжинную силу персонажа. Рассмотрим размашистые и смелые движения.

Центр тяжести расположен в молоте, волосы и одежда поднимаются вверх.

Персонаж, крепко вцепившись в молот, отскакивает вверх. Изобразив взрывную волну вокруг места, куда приземлился молот, вы передадите его увесистость.

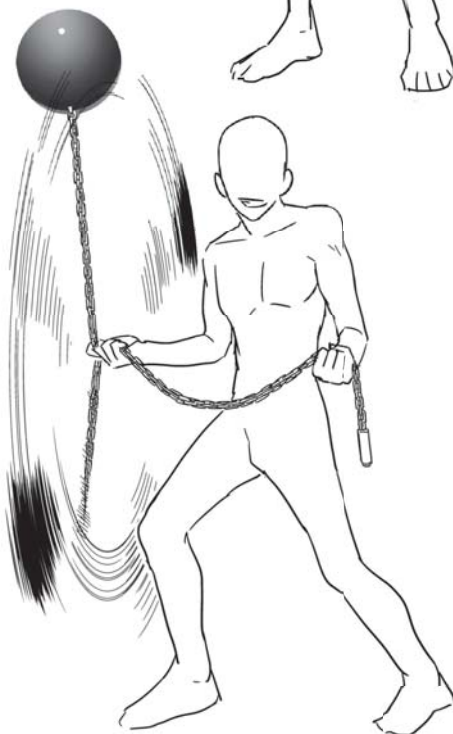
## Булава на цепи

Атакует, раскрутив железный шар. Это оружие, которое сложно контролировать. Наверное, такое оружие можно вложить в руки профессионального бойца.

Раскручивает булаву с помощью центробежной силы. Добавив линии-спецэффекты в виде окружностей, вы изобразите след от летящей булавы. Так вы сможете показать ее скорость и мощь.



Персонаж присел, и центр тяжести сместился вниз. Вы можете полностью изменить внешний вид персонажа, всего лишь поменяв его позу.



## Полезный совет

### Как нарисовать булаву



1. Нарисуйте круг и закрасьте его черным.



2. Обозначьте место, куда падает свет, белым цветом. Если иллюстрация цветная, то можно нарисовать кружок, но в манге его часто обозначают при помощи отблеска.



3. Рефлекс закрасьте не белым, а серым (часть справа снизу). Можно использовать примерно один и тот же оттенок.



4. В самом низу предмета поместите еще более яркий рефлекс (нижняя часть).



5. Если есть необходимость, дорисуйте блики и тени. Постарайтесь тщательно продумать дизайн булавы.

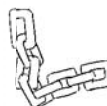
### Как нарисовать цепь



1. Нарисуйте объемную цифру «ноль».



2. Соедините между собой «нолики» (0) и «минусы» (-).



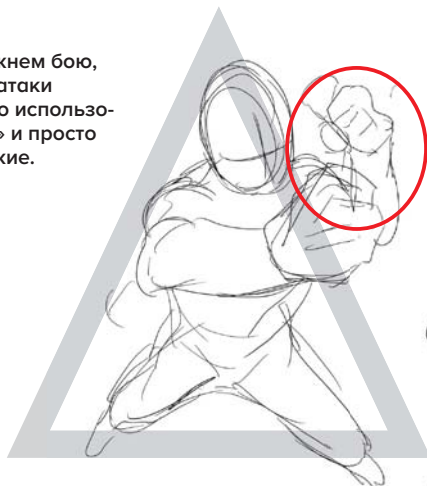
3. Изобразив звенья цепи неровно, вы покажете, что цепь не натянута. Сегодня в графических редакторах есть кисти с цепями, также художники бесплатно делятся текстурами, так что можете использовать и их. Иногда стоит ставить в приоритет не способность что-либо нарисовать, а способность передать определенное настроение.

# Прочие виды оружия

Рассмотрим универсальное оружие, которое держат обеими руками и используют как для защиты, так и для нападения.

## Тонфа

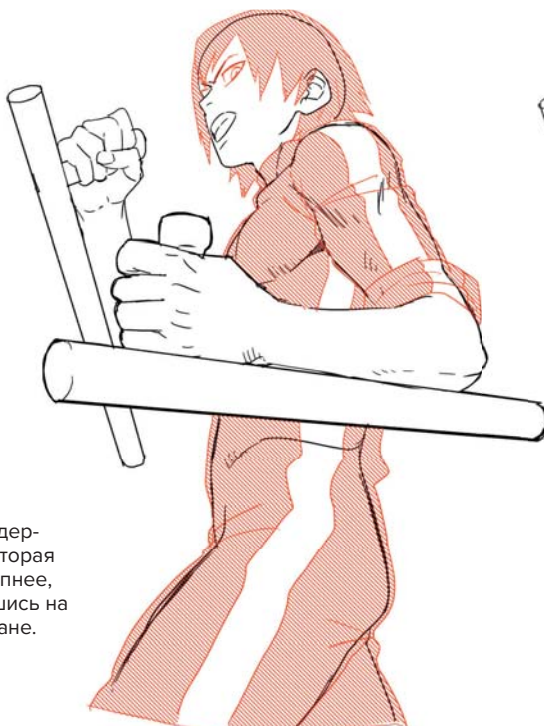
Применяется в ближнем бою, где много приемов атаки и контратаки. Можно использовать «бьющую позу» и просто добавить к ней оружие.



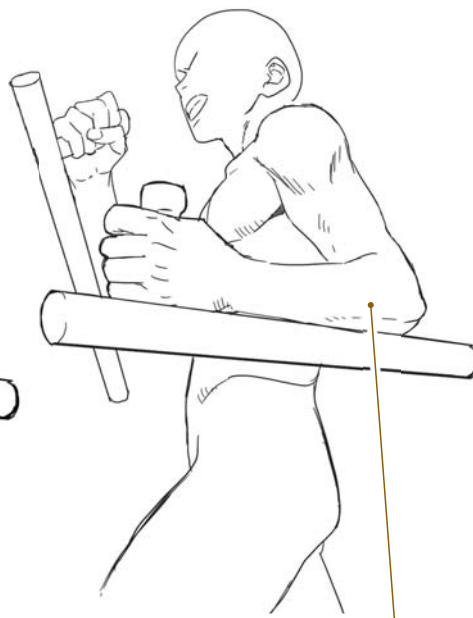
Вид сверху на атакующего тонфой персонажа. Кончик оружия становится как бы вершиной композиции, поэтому обратите внимание на положение руки, чтобы передать перспективу.

## Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Если части фигуры будут выбиваться из основной композиции, то иллюстрация будет выглядеть не очень красиво.



Руки крепко держат тонфу, которая выглядит крупнее, расположившись на переднем плане.

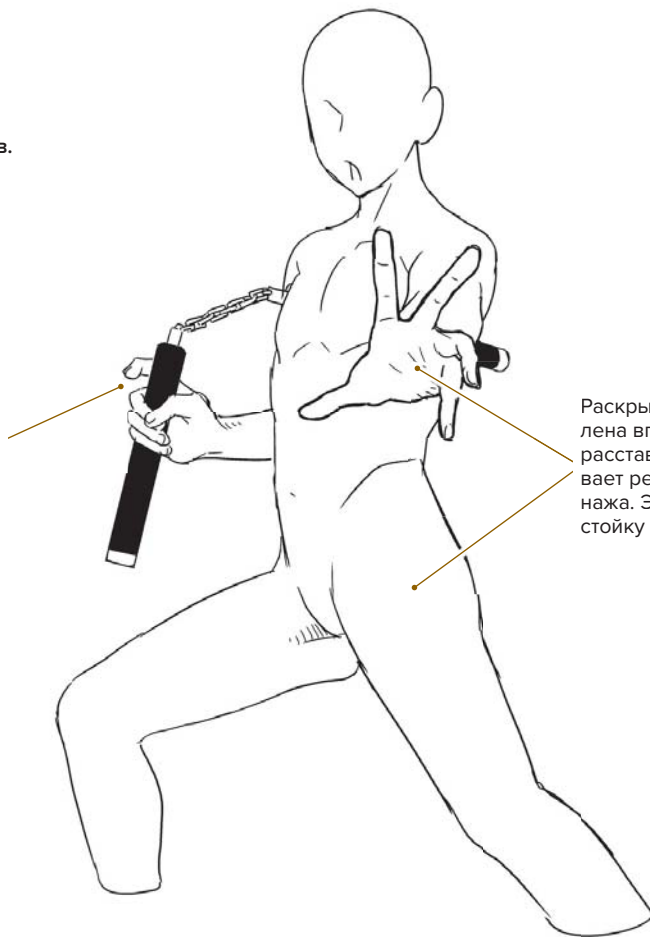


Нарисуйте тонфу плотно прилегающей к предплечью.

## Нунчаки

Изобразим коронную позу с раскручиванием нунчаков.

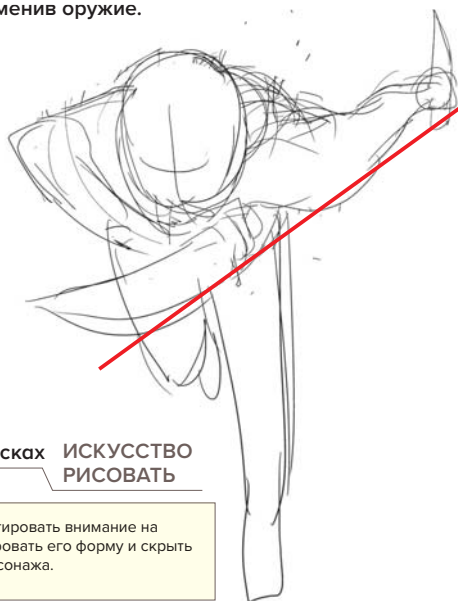
Немного отставленный в сторону кончик пальца станет интересной деталью рисунка.



Раскрытая ладонь выставлена вперед. Ноги широко расставлены, что показывает решимость персонажа. Эта поза похожа на стойку из кунг-фу.

## Парные клинки

Придумаем позу, в которой персонаж держит в каждой руке по клинку или ножу. Часто за основу для таких клинков берутся европейские кинжалы. Используем эту позу, изменив оружие.



Учимся на набросках ИСКУССТВО  
РИСОВАТЬ

Мы стараемся акцентировать внимание на оружии. Можно утрировать его форму и скрыть за клинком лицо персонажа.



Персонаж готов напасть. Верхняя часть тела наклонена вперед, и вся фигура наклоняется. Изобразим правую руку, держащую кинжал, так, будто она наносит удар.

# 1

### Грубый набросок



Мы изобразили устремленную вперед фигуру, которая всем видом показывает: «Сейчас я разрублю тебя своим мечом!» В момент, когда правая рука выхватывает катану из ножен, левая нога делает шаг вперед, поэтому она оказывается на переднем плане.

# 2

### Черновик



На персонажа дует ветер, поэтому волосы развеваются позади. Когда прядь волос выбивается из челки и падает назад, создается ощущение скорости.

# 4

### Подмалевок



Подберите тон, чтобы на этапе подмалевки не нарушить цветовой баланс всей фигуры (стр. 96).

# 5

### Тени



Источник  
света

Здесь ткань однотонная, но складки на одежде станут менее заметны, если вы добавите на нее узоры. Если ткань мягкая, то узоры следует наносить не только с помощью жесткой кисти, но и местами растушевывать их аэрографом, чтобы показать текстуру.

# 3

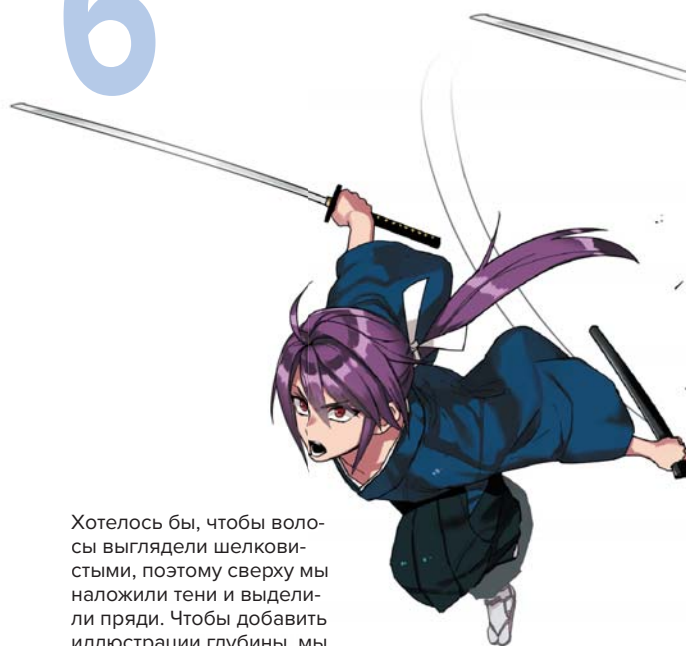
## Лайн-арт

На этой иллюстрации самурай в кимоно бросается в бой. Много мелких складок кимоно нарисовано так, что повторяет движения персонажа. Также на этапе лайн-арта я показал, как развеваются волосы героя.



# 6

## Эффекты и блики



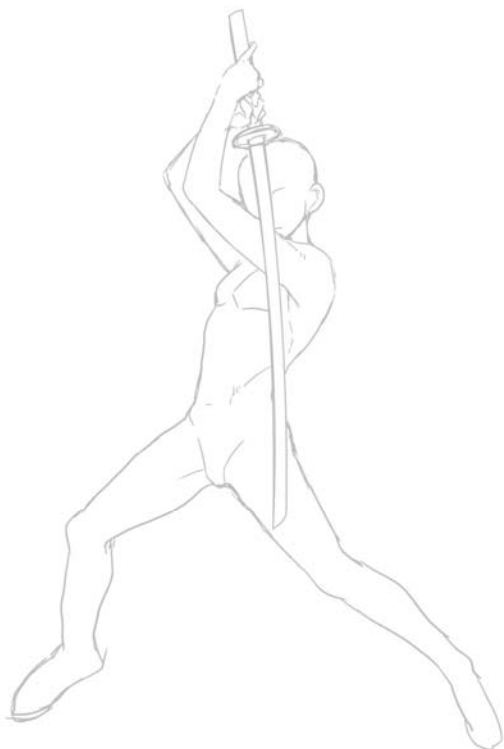
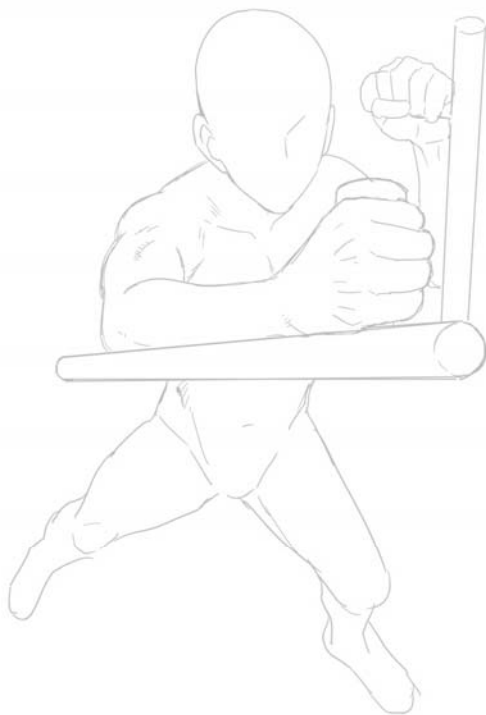
Хотелось бы, чтобы волосы выглядели шелковистыми, поэтому сверху мы наложили тени и выделили пряди. Чтобы добавить иллюстрации глубины, мы затемнили правую ногу серым.

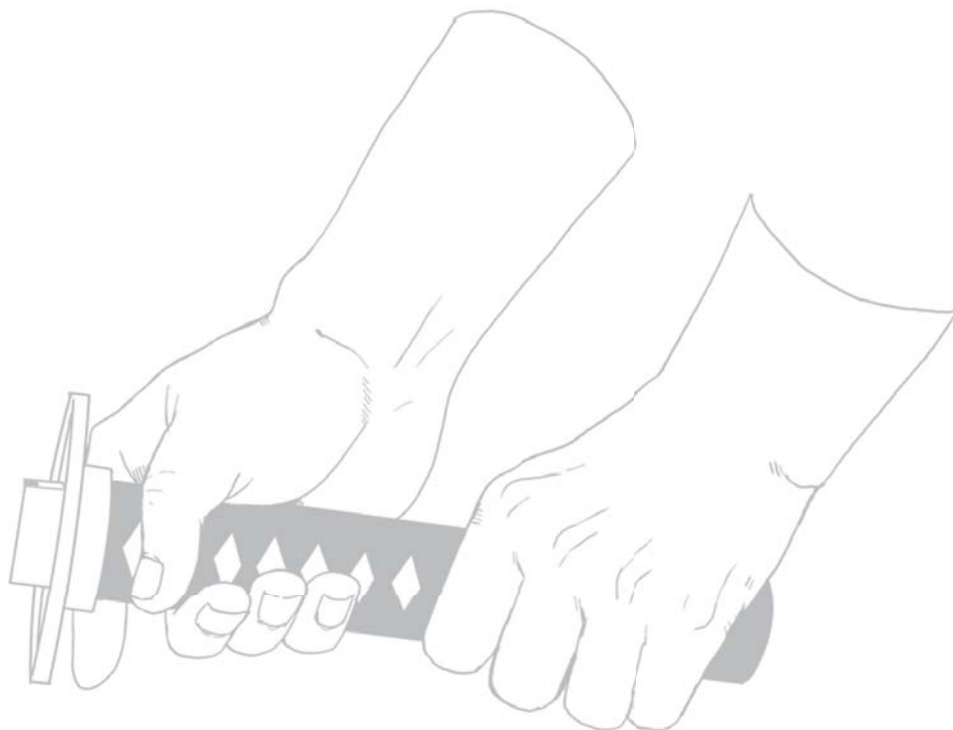
# 7

## Готово



# Обводите и учитесь!





# Выражения лиц в экшен-сценах [1]

Изучим выражения лиц, которые можно использовать в боевых сценах. Если вы научитесь изображать утрированные эмоции и крутые лица, характерные только для иллюстраций, ваши персонажи будут казаться более живыми.

## Эмоции



### Гнев ↑

Глаза смело смотрят вперед, рот широко раскрыт, что позволяет представить напряженную сцену.



### Сдерживается →

Попробуйте добавить дрожащие линии-спецэффекты на лицо персонажа, они будут передавать напряжение стиснутых зубов. Есть много сцен, в которых можно применить этот эффект, например, когда персонаж сдерживает слезы или подавляет свою ярость.



### Плач ↑

В сценах с плачем важно показать брови домиком, широко раскрытый рот, капающие вниз крупные слезы. Изобразив текущие сопли, вы покажете, что персонаж не может контролировать свои эмоции.

## Атакующие стойки и другое



Эта поза похожа на стойку из кунг-фу. Вы можете дополнить ее соответствующей прической и выражением лица.



Персонаж выглядит хладнокровно, когда его взгляд направлен прямо, а рот искривлен в дерзкой ухмылке. И наоборот, если изобразить губы персонажа в виде прямой линии, можно передать его серьезный настрой.



Решительное выражение лица создает ощущение, что битва вот-вот начнется. Также с помощью этой эмоции вы можете показать, что персонаж готов воспользоваться своим шансом!



Кричащее лицо идеально подойдет для решительной атаки. Нарисовав вокруг кулака концентрированные линии или линии скорости, вы направите взгляд зрителя на нужную вам точку.

# ШАГ 5

## Реакция

В боевых и экшен-сценах движения атакующего персонажа проявляются ярко именно благодаря реакции противника. В этой главе мы изучим возможные реакции персонажа на атаку.



# Продумаем реакцию противника

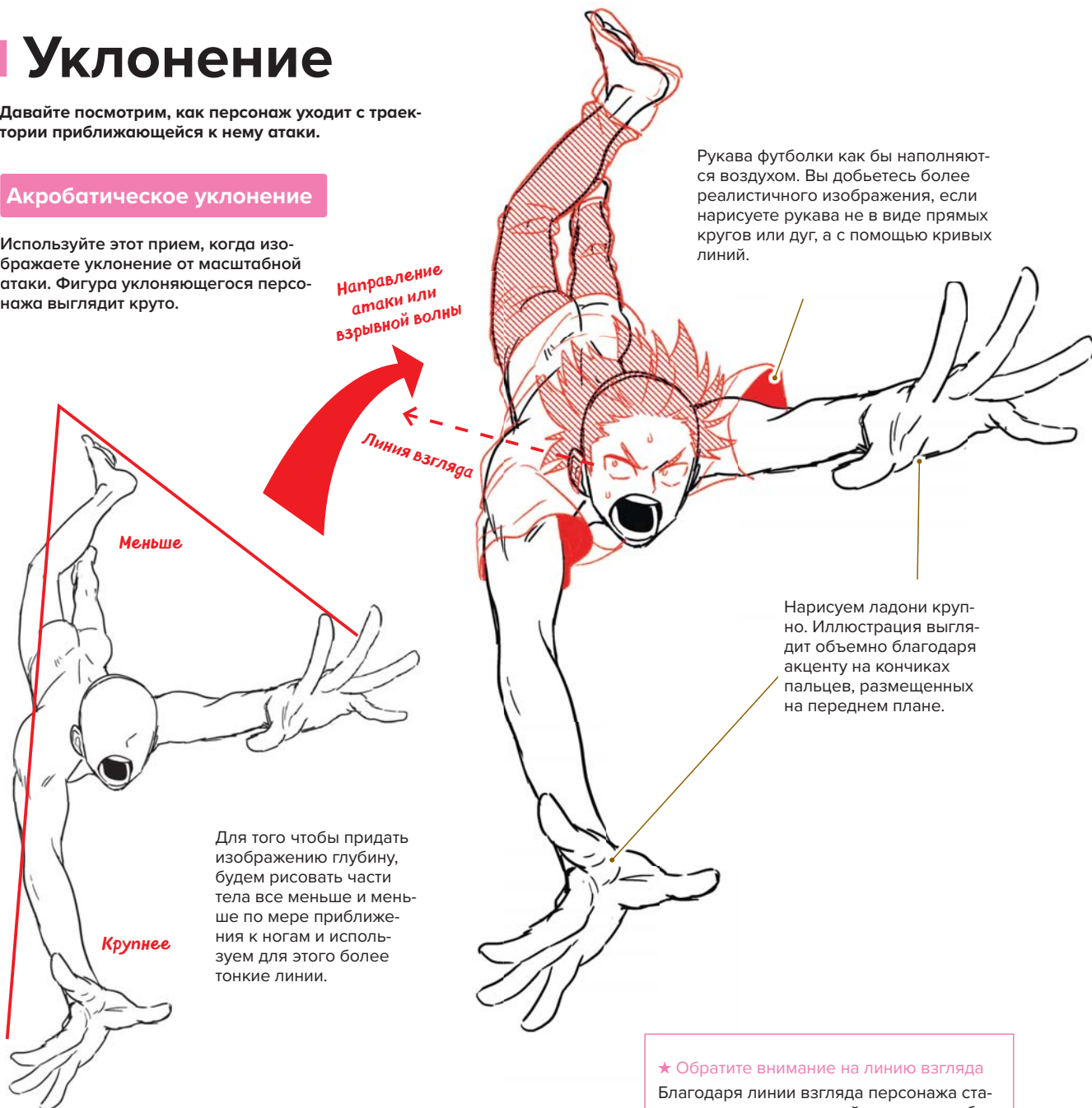
Разберем ответные реакции на нападение, такие как уклонение и защита. К примеру, это может очень пригодиться для боевых сцен.

## Уклонение

Давайте посмотрим, как персонаж уходит с траектории приближающейся к нему атаки.

### Акробатическое уклонение

Используйте этот прием, когда изображаете уклонение от масштабной атаки. Фигура уклоняющегося персонажа выглядит круто.



Для того чтобы придать изображению глубину, будем рисовать части тела все меньше и меньше по мере приближения к ногам и используем для этого более тонкие линии.

#### ★ Обратите внимание на линию взгляда

Благодаря линии взгляда персонажа становится понятно, с какой стороны приближается удар. Напряженность сцены также можно передать, изобразив обеспокоенное выражение лица персонажа.

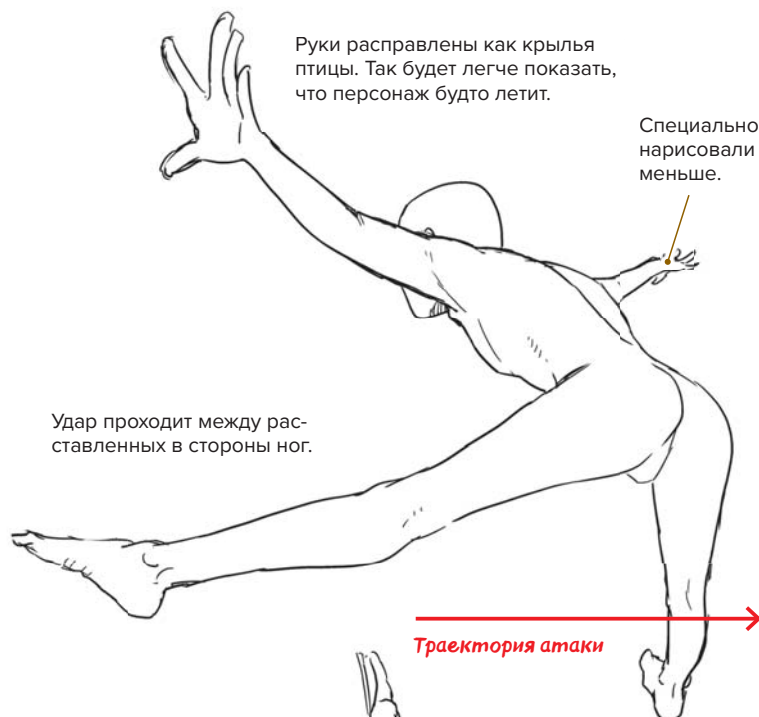
## Прыжок в полете

С помощью этого движения персонаж уходит от атаки, направленной в ноги. Наклоненная вперед фигура с расставленными в стороны ногами выглядит динамичнее, чем подпрыгивающая ровно вверх.



Учимся на набросках ИСКУССТВО  
РИСОВАТЬ

Расположим руки и плечи на одной линии. Так движение будет выглядеть изящно.



Руки расправлены как крылья птицы. Так будет легче показать, что персонаж будто летит.

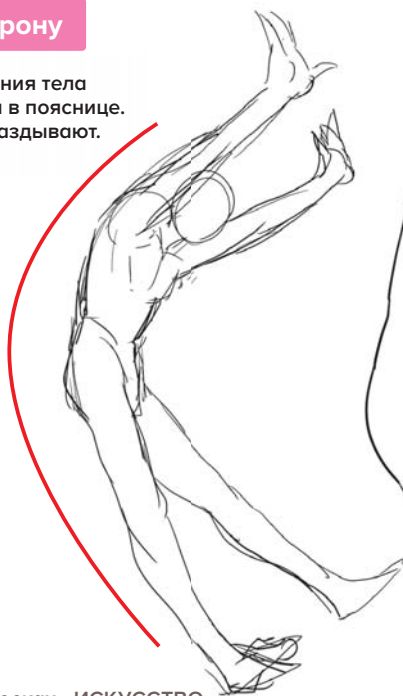
Специально нарисовали меньше.

Удар проходит между расставленных в стороны ног.

Траектория атаки

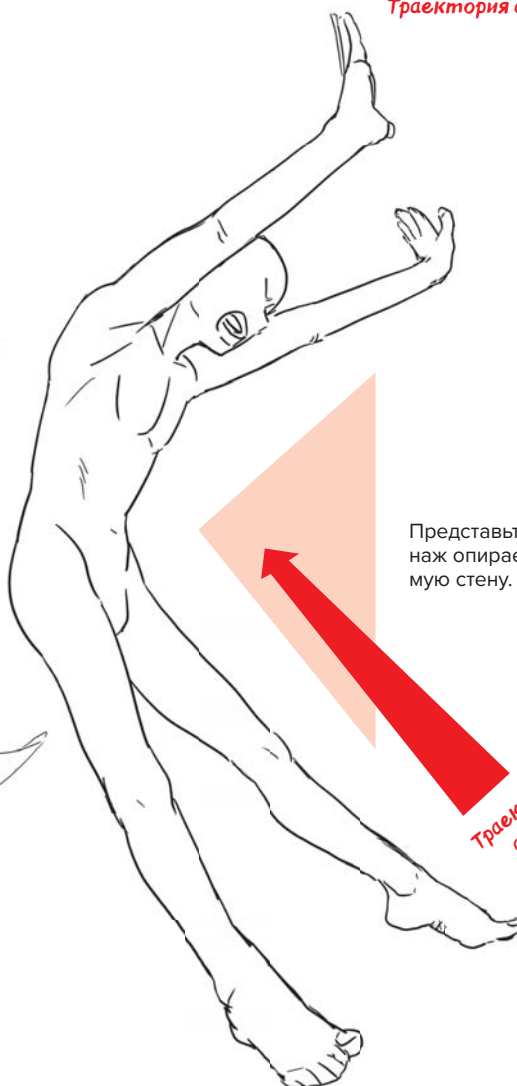
## Уклон в сторону

Во время движения тела центр находится в пояснице. Ноги и руки запаздывают.



Учимся на набросках ИСКУССТВО  
РИСОВАТЬ

Поясница сильно отставлена в сторону. Если довести форму этой позы до крайности, может получиться комический персонаж.

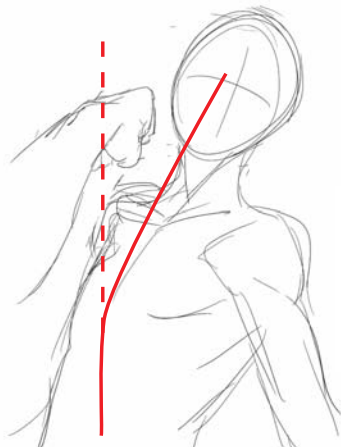


Представьте, что персонаж опирается о невидимую стену.

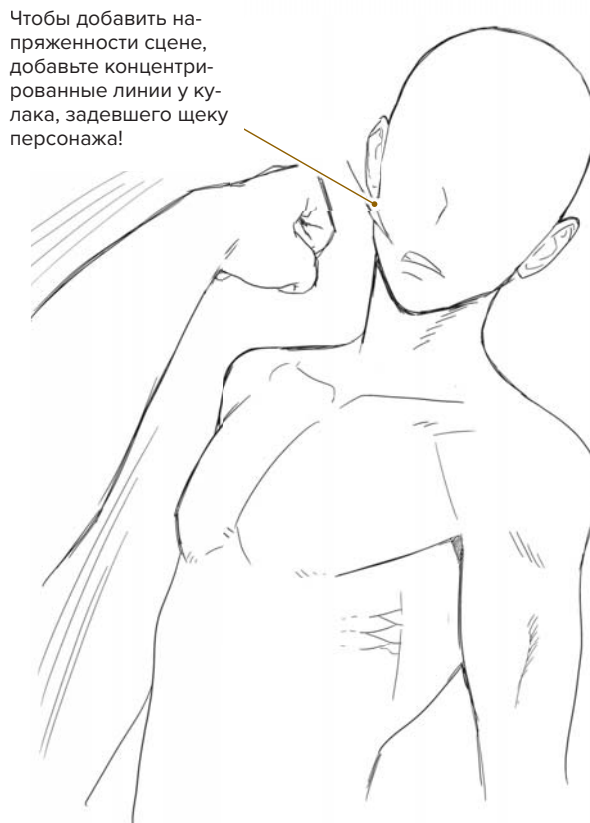
Траектория атаки

## Уклоняется от удара

Персонаж уходит от удара, наклоняя голову набок. Можно использовать для сцен, в которых персонаж не сразу заметил, что на него нападают.



Вы можете показать скорость атаки, нарисовав линии-эффекты скорости вокруг руки нападающего.



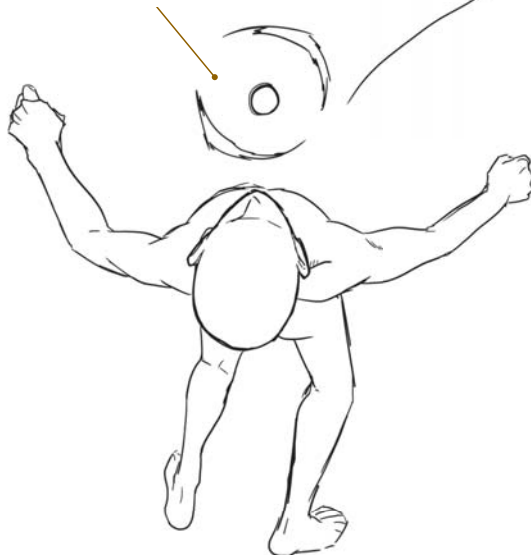
### Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Персонаж выглядит хладнокровно, когда его туловище сильно напряжено, несмотря на наклон.

## Уклон назад

Избежал атаки или удара с приближающимся предметом, наклоняясь назад. Подумайте, в какую часть живота придется прямая атака, учитывая высоту возможного столкновения.

Добавьте объекту скорость, нарисовав спецэффект. В случае с прямой атакой вы можете нарисовать концентрированные линии.

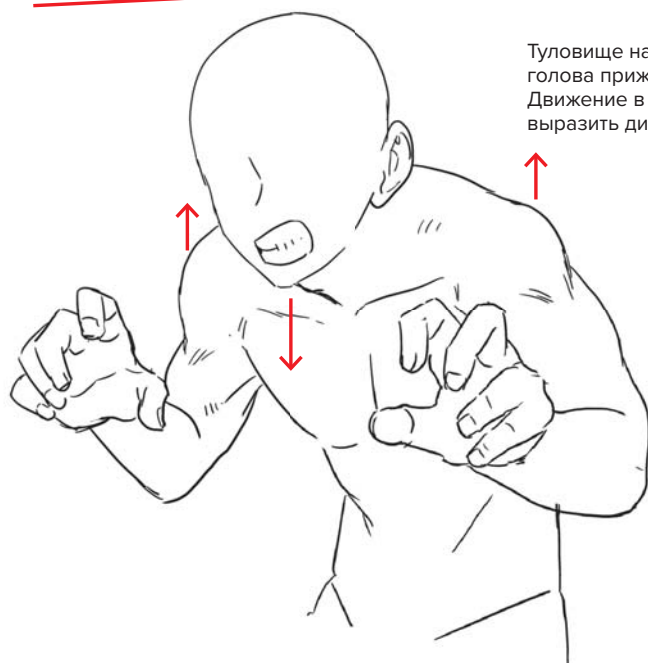


Ракурс, поднимающийся вверх со стороны ног. Нарисуйте части тела, расположенные на переднем плане, с помощью более толстых линий.

## Объект пролетает над головой

В этой ситуации персонаж наклоняется, чтобы избежать столкновения с объектом.

Траектория атаки



Туловище наклонено вперед, голова прижимается к груди. Движение в руках поможет выразить динамичность фигуры.



Давайте нарисуем испуганное выражение лица. Вы можете сделать его более реалистичным, добавив морщинки между бровями и нарисовав капельки пота.

Покажите движение, добавив размытые линии и эффекты. Но если вы переборщите с эффектами, иллюстрация станет блеклой. Поэтому используйте их умеренно.

# Защита

Покажем, как персонаж защищается от атаки с помощью своего тела или доспехов, не забывая про эмоции на его лице.

## Блок скрещенными руками

Обеими руками блокирует удар, от которого не удалось уклониться. Руки скрещены в форме буквы Х и закрывают грудь и лицо.



Тело выгибается от силы атаки.

Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

Не изображайте руки плотно прижатыми к груди, между ними должно быть небольшое расстояние.



## Блок скрещенными руками [вид сзади]

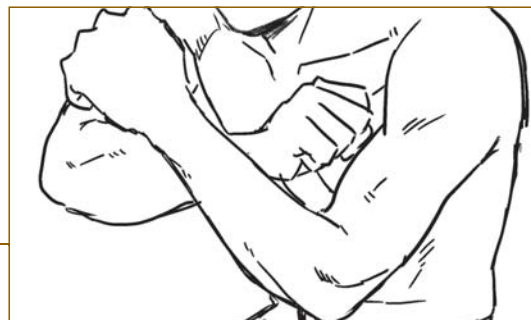
Когда спина немного согнута, под защиту рук попадает большая площадь.

Изобразим ноги широко расставленными, одна из них позади, другая — спереди, а поясницу опустим вниз. Так создается впечатление, что персонаж сделал шаг вперед в момент атаки.



Добавим ударную волну и нарисуем множество линий и цветных пятен в виде лучей, выходящих за контуры фигуры. Так мы покажем мощь удара, который пришелся на персонажа.

### Блок скрещенными руками [вид сверху]



Если руки слишком плотно прилегают к груди, стойка выглядит слабой. Изобразим руки напряженными и крепко сжатыми.

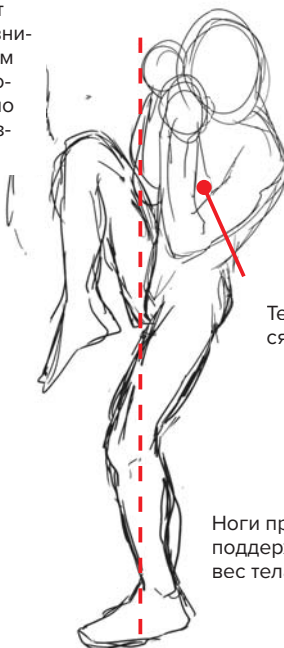
Ниспадающие вперед волосы помогают показать, что персонаж отклоняется назад.

Персонаж присел, чтобы не рухнуть на землю. Если центр тяжести находится внизу, поза становится устойчивой и сбалансированной.



## Блок [ногой]

Защита от прямой атаки или атаки снизу выглядит круто, даже когда стоит блок коленом. Будьте внимательны с положением защищающегося персонажа, поскольку удар по голени довольно болезненный.



Тело наклоняется по диагонали.

Ноги прочно поддерживают вес тела.

Частицы пыли или ударная волна в виде полукруга создают объем на иллюстрации. В качестве защиты выступает колено и область под ним.



Вся фигура держится на одной ноге, поэтому покажите, что мышцы напряжены. Если вы добавите рельефности выступающим мышцам, появится видимость силы.

## Учимся на набросках ИСКУССТВО РИСОВАТЬ

При рисовании неустойчивой позы уделите внимание положению центра тяжести. Баланс очень важен.



Ракурс снизу. Обзор снизу помогает сделать изображение крутым и энергичным.



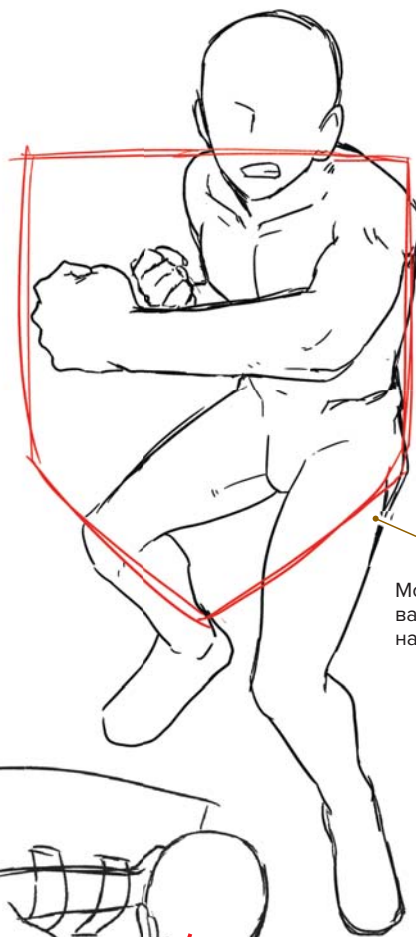
Дорисуйте детали на ботинке, расположенном на переднем плане, так вы добавите рисунку реалистичности.

## Блок щитом

Нарисуем персонажа со щитом, не забывая о том, что за ним находится рука. Следите, чтобы персонаж не держал щит одной лишь кистью руки.

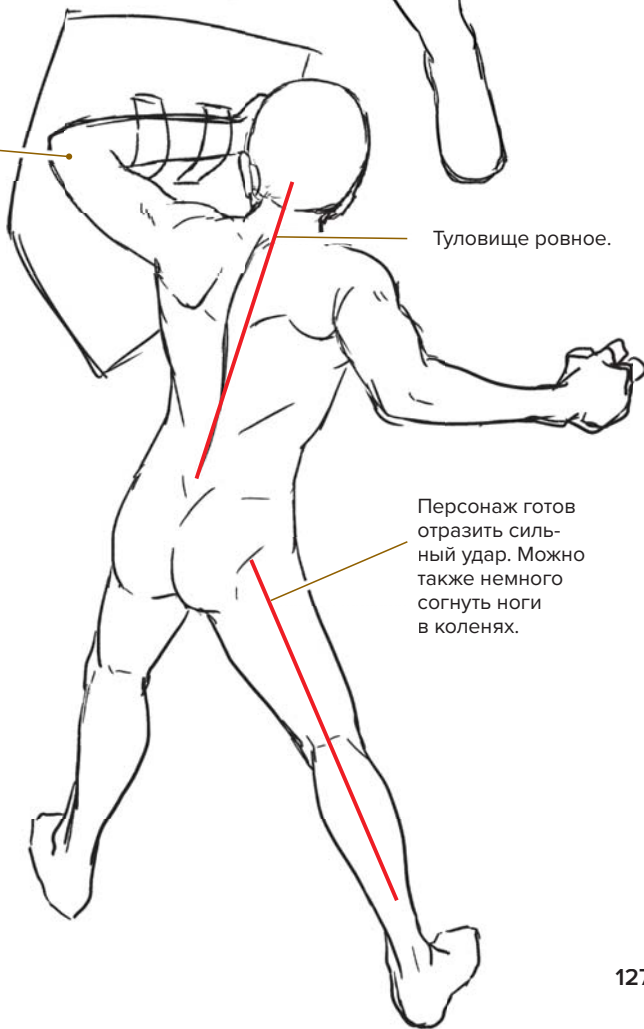


Чтобы показать персонажа, отступающего назад во время атаки, поставьте его стопы на разные планы.



Можно нарисовать любой щит на ваш вкус.

Предплечье крепко зафиксировано. В зависимости от того, какая рука у персонажа ведущая, можно поменять их местами.



Туловище ровное.

Персонаж готов отразить сильный удар. Можно также немного согнуть ноги в коленях.

### ★ О щитах

В мире существует множество щитов различных форм: круглые, треугольные, ромбовидные.

Щиты, которые держат в руке, называются «малыми щитами», а большие щиты, которые ставятся на землю, — «стационарными».

«Стационарные» щиты широко использовались в Японии в период Сэнгоку (вторая половина XV — начало XVII века). В Европе же существует множество видов щитов, таких как большие круглые щиты, железные щиты «экию», маленькие круглые «бакли» и т.д.

Большинство щитов, которые появляются в манге и аниме, по форме похожи на европейские. Как и при изображении одежды, приложите усилия и поработайте над дизайном!

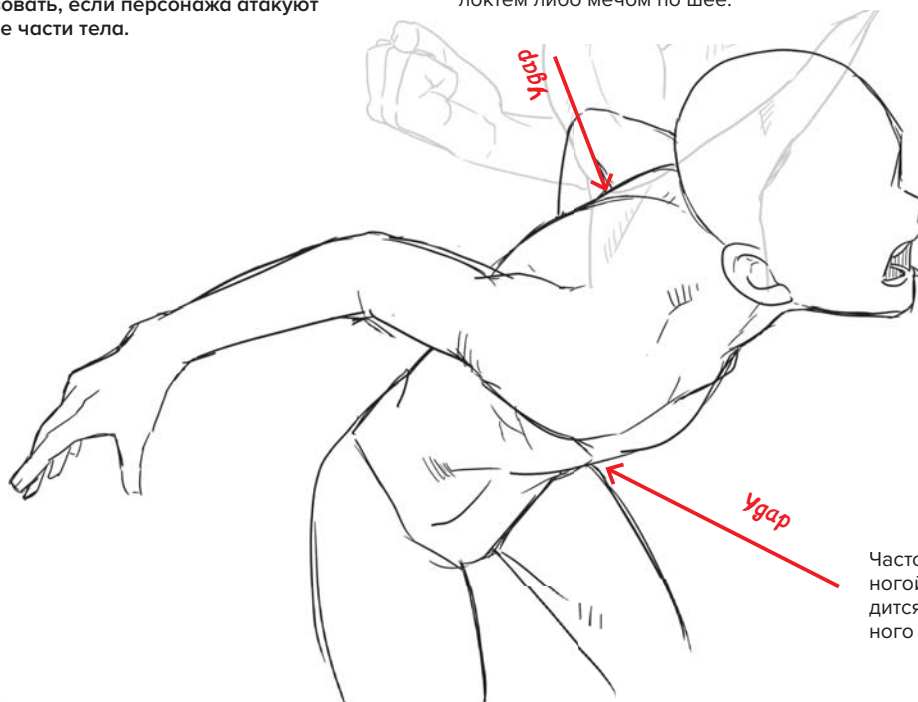
# I Прием удара

Покажем последствия удара, продумав, на какую часть тела он пришелся.

## Композиция в двух вариантах

Ниже представлена поза, которую можно использовать, если персонажа атакуют в разные части тела.

В этой сцене на персонажа нападают со спины и бьют его локтем либо мечом по шее.



Страдальческое выражение лица, капли слюны, вылетающие изо рта, придадут реалистичности.

Часто удар спереди ногой или рукой приходится на область солнечного сплетения.

## Получает пощечину

Угол наклона головы изменим в соответствии с силой удара. Голова повернута под неестественным углом, что показывает большую силу удара.



## Падает на колени

Будучи не в состоянии отразить удар, персонаж падает на колени.



Попробуйте добавить звуковой эффект, например «бац!». Так вы сможете показать безысходность сцены и поражение.

## Получает удар в подбородок

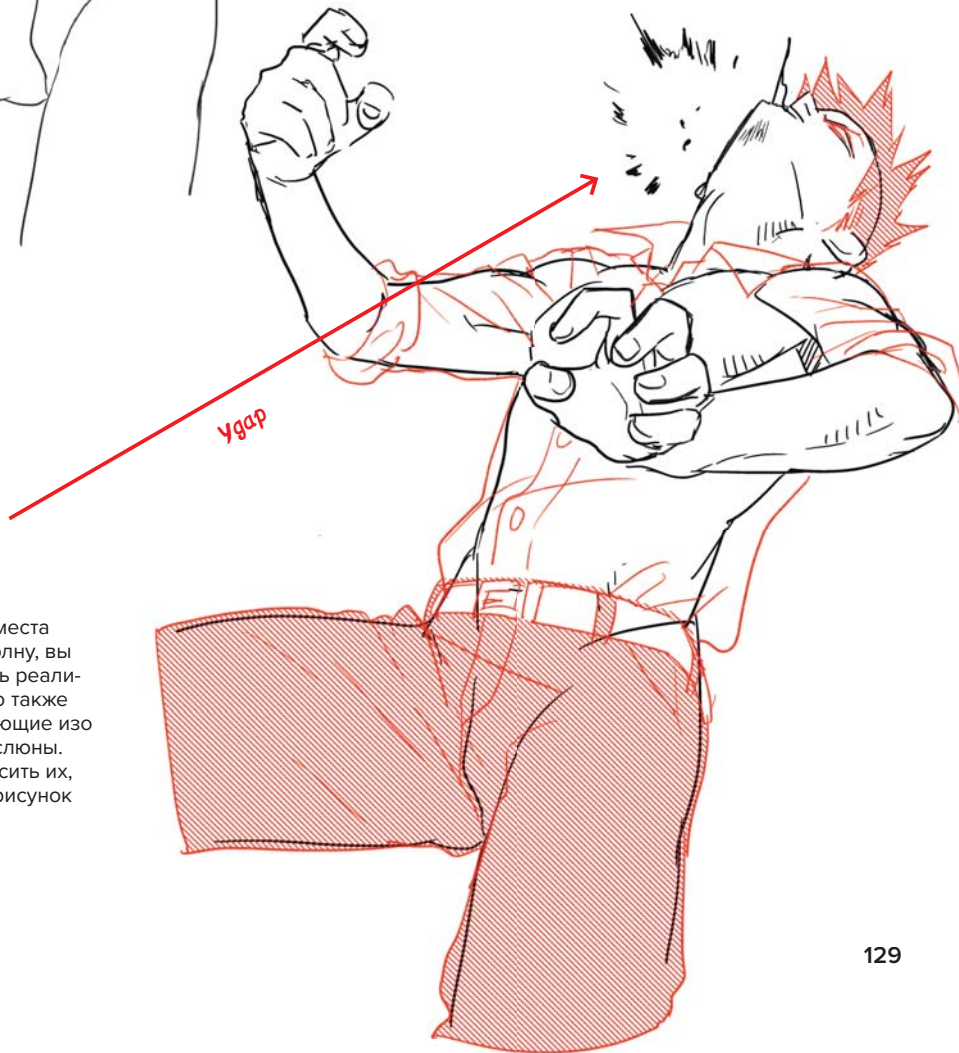
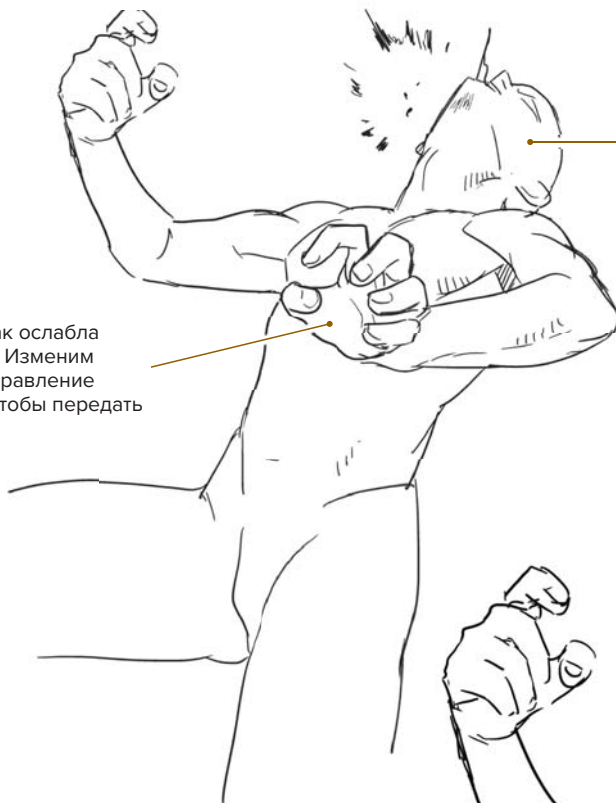
Покажем, как пострадал персонаж от апперкота или удара ногой в нижнюю челюсть, которая является уязвимой точкой.

Покажем, как ослабла хватка руки. Изменим форму и направление обеих рук, чтобы передать динамику.



★ Обратите внимание на выражение лица атакованного!

Штриховкой покажите царапины или покраснение на месте, куда пришелся удар. Если вы нарисуете персонажу закатившиеся глаза, то покажете, что он потерял сознание. и поработайте над дизайном!



Добавив вокруг места атаки ударную волну, вы повысите уровень реалистичности. Можно также добавить вылетающие изо рта вверх капли слюны. Вы можете закрасить их, тогда получится рисунок крови.

# 1

### Грубый набросок



Персонаж стоит, поэтому обратите внимание на положение фигуры относительно поверхности земли.

# 2

### Черновик



Давайте изобразим мускулистую фигуру. На этапе наброска она выглядит жилистой. Впечатление от фигуры меняется, когда мы дорисовываем одежду.

# 4

### Подмалевок



На этапе подмалевка мы смотрим на расположение основных цветов и их сочетание. Также обращаем внимание на их насыщенность.

# 5

### Тени



Около бедер, на которых натянута ткань, теней нет. Изобразим тени на штанах, заправленных в сапоги, так как там собирается много складок.

## 3

## Лайн-арт

Покажем размер штанов с помощью ширины голенища сапог. Если они будут широкими, то штаны будут выглядеть свободными, а если они будут плотно прилегать к ноге, получатся обтягивающие штаны-скинни. Если на штанах не будет складок, они будут казаться тесными. Обратите на это внимание, если вы не собираетесь изображать их такими.



Добавим горизонтальные складки на футболке в районе груди и живота, чтобы показать, как она растягивается. Так вы изобразите, что ткань натянута на мышцах.

Когда человек стоит на носках, на голенище обуви и у носка также собираются складки.

## 6

## Эффекты и блики



На футболку мы нанесли камуфляжный принт. На выступающие места, такие как колени, локти и скулы, наложим блики. Их также можно наложить на выделяющиеся мышцы. Добавляйте блики умеренно.

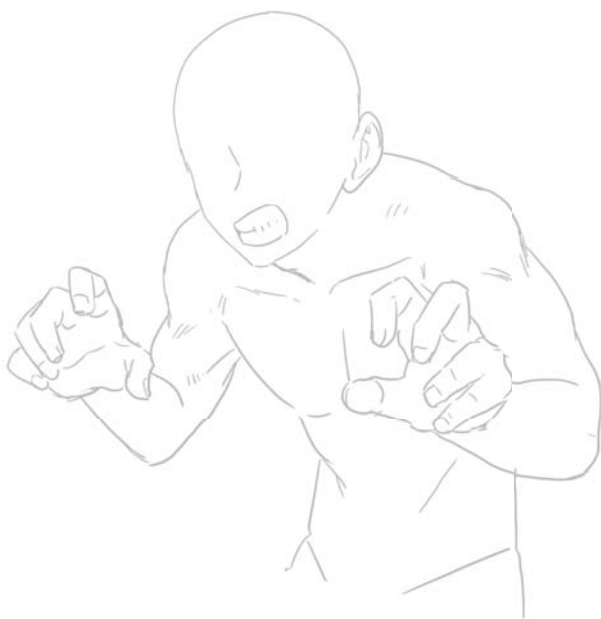
## 7

## Готово

На заключительном этапе затемним половину фигуры. Уберем тень только на глазах и раскрасим их с помощью красного аэрографа. И в самом конце используем инструмент «Осветление основы», чтобы показать блеск глаз.



# Обводите и учитесь!

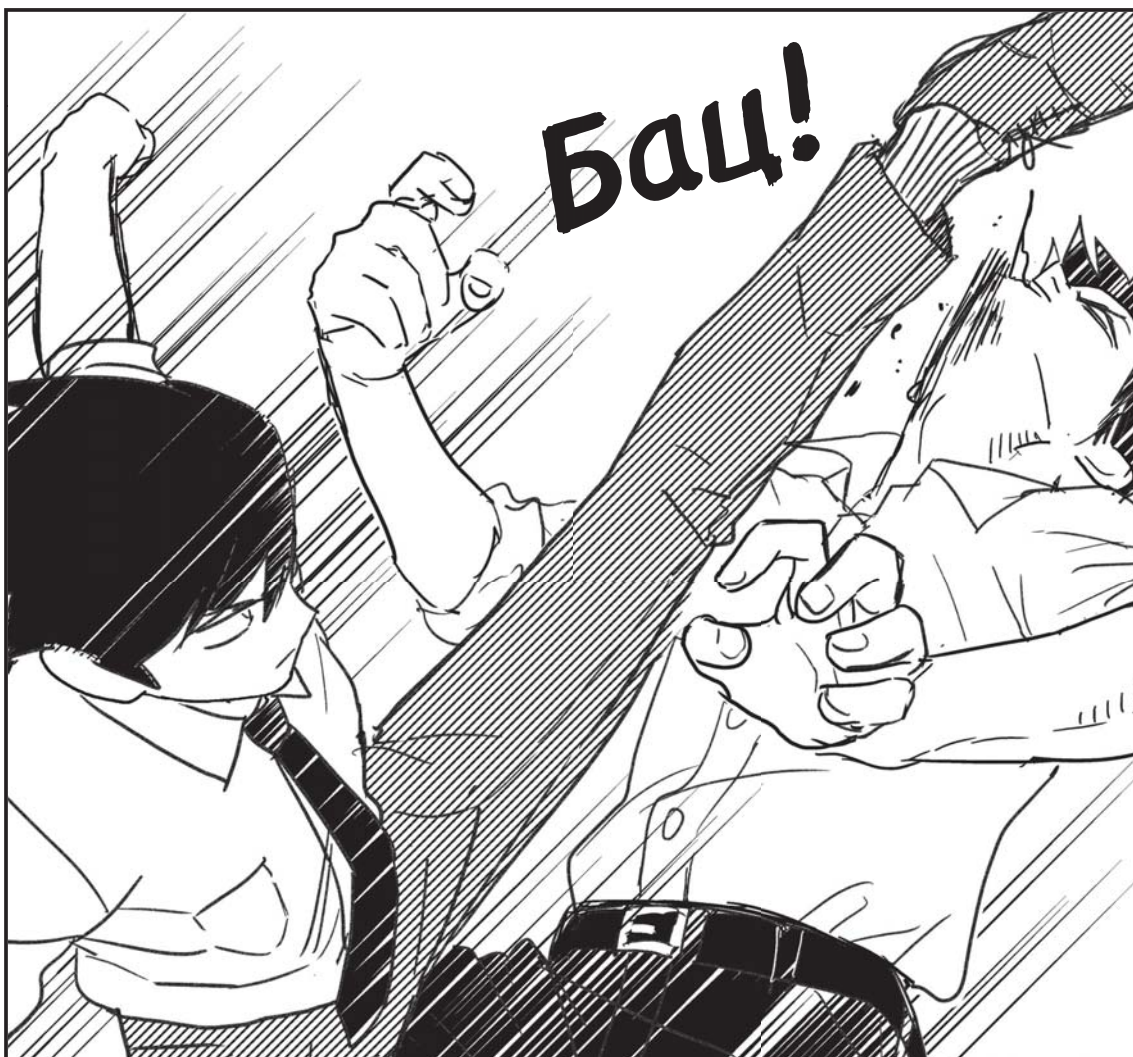




# Практическое применение

В этой главе приведены примеры страниц из манги, в которых используются позы, рассмотренные во всех главах, начиная с ШАГА 1 до ШАГА 5. Давайте попробуем создать собственную мангу, добавив свою уникальную композицию.

**Давайте попробуем нарисовать мангу, придумав историю и обстановку!**



**Получай по заслугам!**

**Отправляет в нокаут с одного бокового удара**

Хулиган начал цепляться к отличнику-президенту студсовета. Но даже терпению президента студсовета, который всегда спокойно и с достоинством реагирует на самые ужасные грубости, есть предел! И вот он пускает в ход свои отточенные навыки каратэ, чтобы проучить задиру. Один точный удар в нижнюю челюсть тут же отправляет его в нокаут.

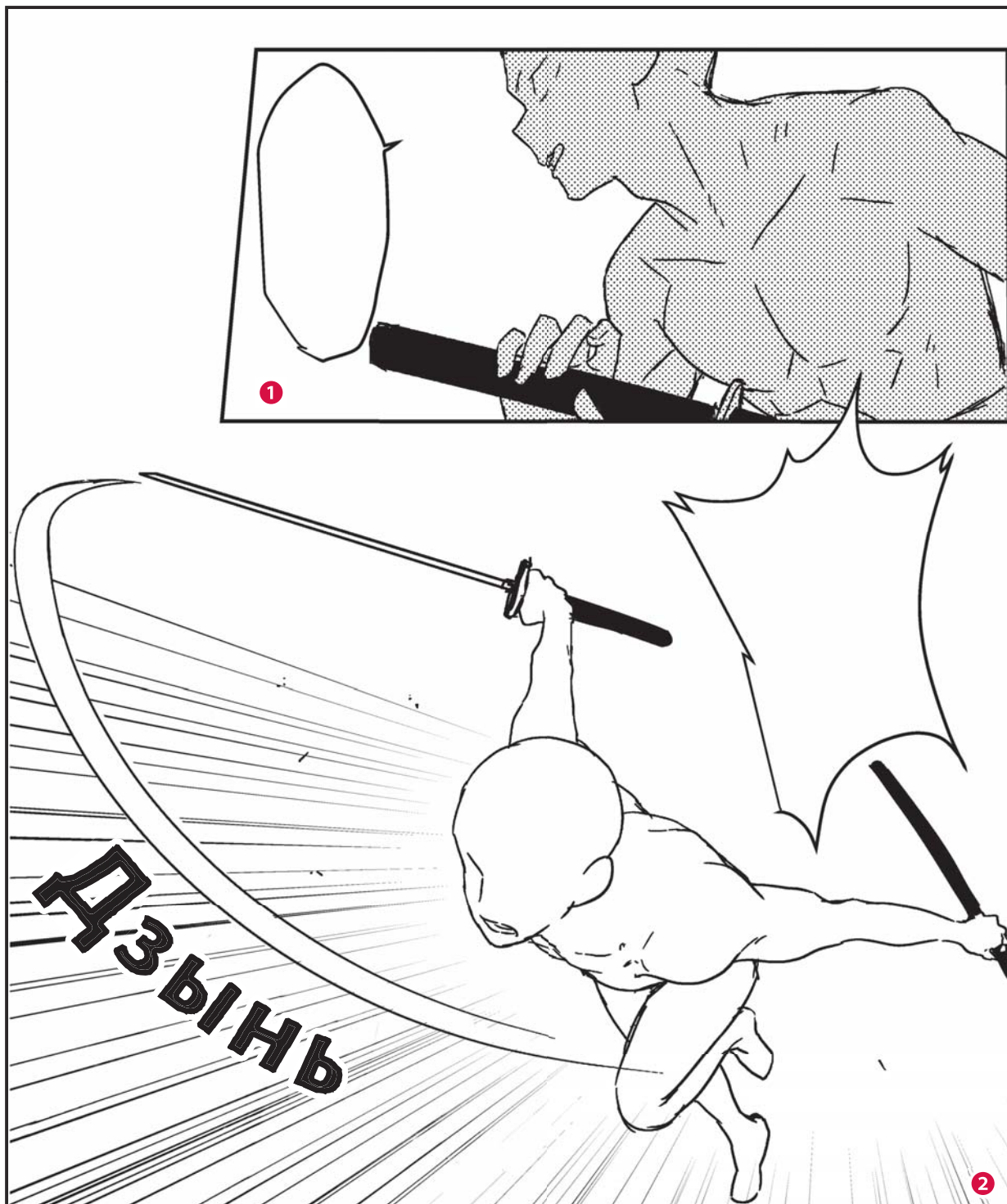
[Слева] страница 60 (отзеркалено) [Справа] страница 129



### Причины уйти из кружка

Однажды друг заявил, что уходит из кружка. Главный герой пытается выяснить, почему, однако товарищ не собирается отвечать... Главный герой чувствует себя преданным, ведь его друг, с которым они столько всего пережили, покидает его. Обуреваемый эмоциями, он непроизвольно замахивается на товарища левой рукой!

❶ страница 84 (отзеркалено), ❷❸ новая иллюстрация, ❹ страница 85 (отзеркалено)



### Одинокий самурай бросается в бой с мечом наперевес

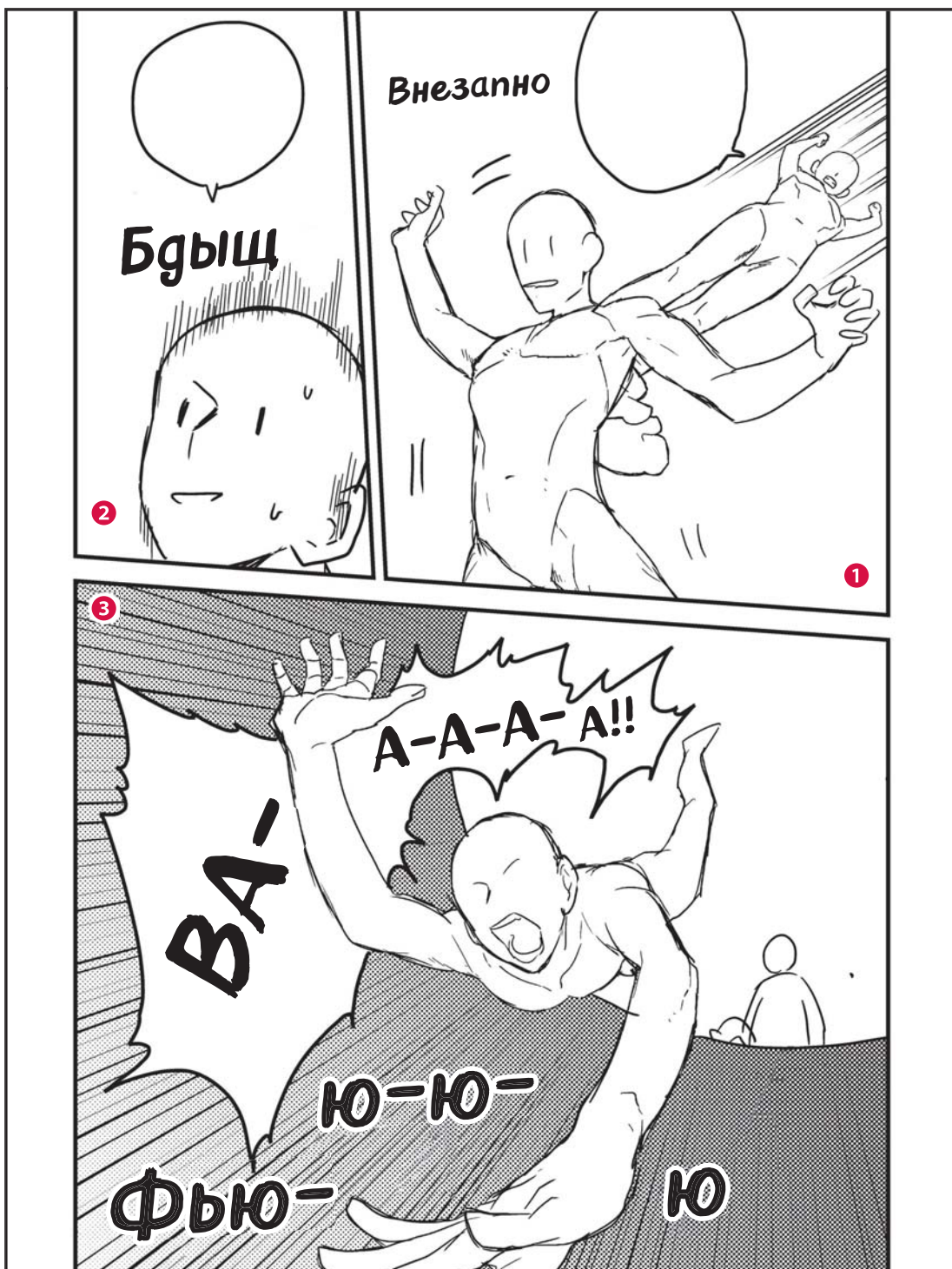
Молодой мастер меча в одиночку вступает на вражескую территорию, готовый к последней битве. Пусть его окружают враги, но им не сломить его твердый дух. Мечник с бесстрашной улыбкой выхватывает оружие из ножен и наносит молниеносный удар. Каким будет исход поединка, когда на кону стоит честь обеих сторон?!

❶ страница 107, ❷ страница 114, 115



### Схватил виновного!

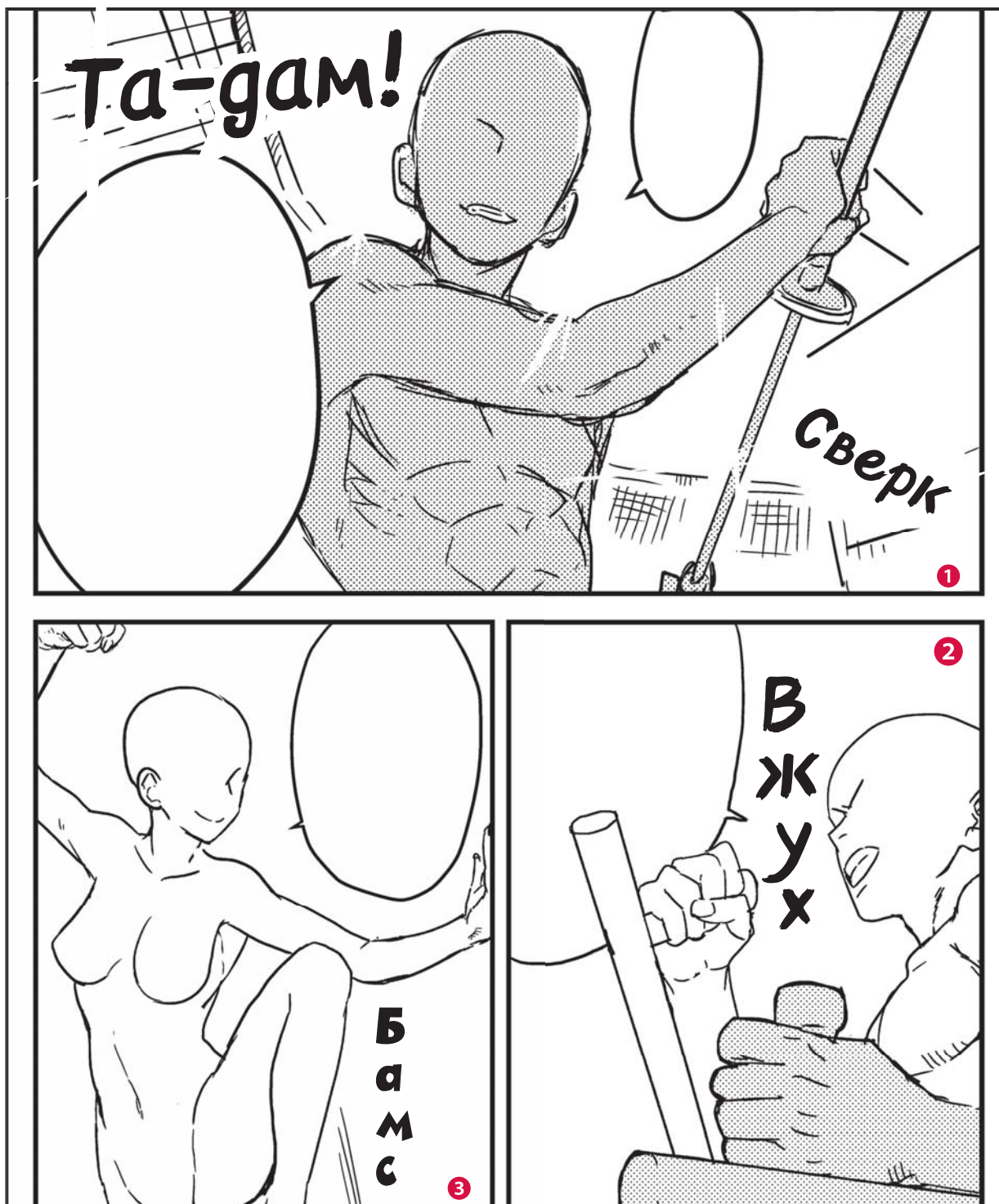
После долгих лет поисков главный герой наконец добрался до местонахождения недруга своих родителей. Он пытается выяснить тайну их смерти, однако враг не торопится с ответом. Выйдя из себя, герой хватает его за шею.  
«Расскажи мне правду!»



### Первый шаг в приключениях робкого юноши

Однажды главные герои обнаруживают на окраине своего городка загадочную, невиданную доселе яму. Подталкиваемый любопытством, трусливый герой нерешительно подходит ближе... И тут получает толчок от товарища! Получив удар в спину, юноша эффектно сваливается вниз. Наверное, это начало целой приключенческой истории?

1 [Слева] страница 34, [справа] страница 67, 2 новая иллюстрация, 3 страница 35



### Кто тут самый сильный?! Финал бойцовского турнира

На этом турнире собрались бойцы со всего мира, чтобы помериться силой. Это идеальное место для мастеров всевозможных боевых искусств, кроме того, тут разрешено пользоваться оружием. Вот боец с мечом, вот с тонфой, а кто-то осмелился пойти в рукопашную... И вот в Колизее раздается звук боевого гонга!

## Рисуем цветную иллюстрацию

### 1 Грубый набросок



Раскрасим персонажа в позе супергероя со страницы 50.

### 2 Черновик



На этапе черновика мы разделили лицо, туловище и руки на разные слои. Так будет легче работать, потому что на этапе 7 (эффекты) мы будем добавлять эффект «радиальное размытие». Если не разделить контуры, лайн-арт и заливку цветом на разные слои, будет очень сложно использовать инструмент «радиальное размытие».

### 4 Подмалевок



Подмалевок является основой покраски. Нанесем базовые цвета.

### 5 Тени



Определите источник света и наложите тени. Здесь источник света располагается перед персонажем немного сверху.

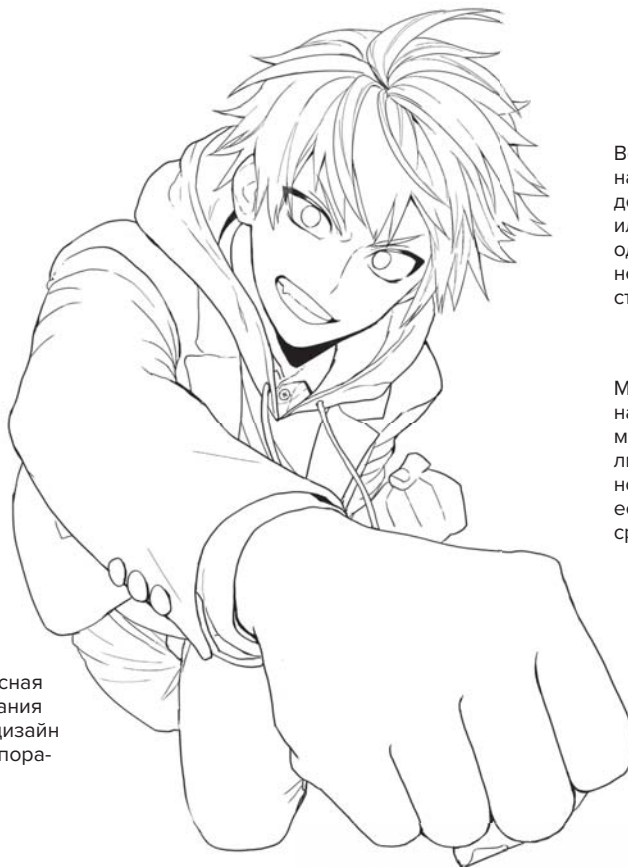
### 6 Блики



В нужных местах добавим блики. Обычно они находятся на выступающих местах.

# 3

## Лайн-арт



Одежда – самая интересная часть в процессе рисования людей. Вложив душу в дизайн одежды персонажа, вы порадуете и зрителя.

Волосы развеваются в сторону наклона шеи. Если вся копна будет направлена в одну сторону, иллюстрация будет выглядеть однообразно, поэтому добавим несколько торчащих в разные стороны прядей.

Мы изобразили ту часть кисти, на которую хотели обратить внимание зрителя, немного преувеличено. Это повышает динамичность. Здесь важно изобразить ее крупнее, чем лицо, так она сразу выйдет на передний план.

# 7

## Эффекты



# 8

## Готово



[На этапе создания эффектов]

1. Для глаз использован «режим осветления» и аэрограф.
2. На коже в качестве акцента добавлена царапина.
3. Дорисованы частички пыли и осколки для повышения динамичности.
4. Пыль и осколки размыты в Photoshop с помощью инструмента «радиальное размытие». В завершение наложен градиент.

## Выражения лиц в экшен-сценах [2]

Рассмотрим выражение персонажа во время удара в лицо. Рисовать будет легче, если вы представите силу и траекторию атаки.

### ○ Получает удар



Лицо персонажа будет передавать всю силу атаки, если вы добавите размытые линии или линии-спецэффекты по направлению удара. Кроме того, когда происходит столкновение, глаза рефлекторно закрываются. Вы сможете правильно передать чувства персонажа, если нарисуете искаженное болью лицо или удивление.

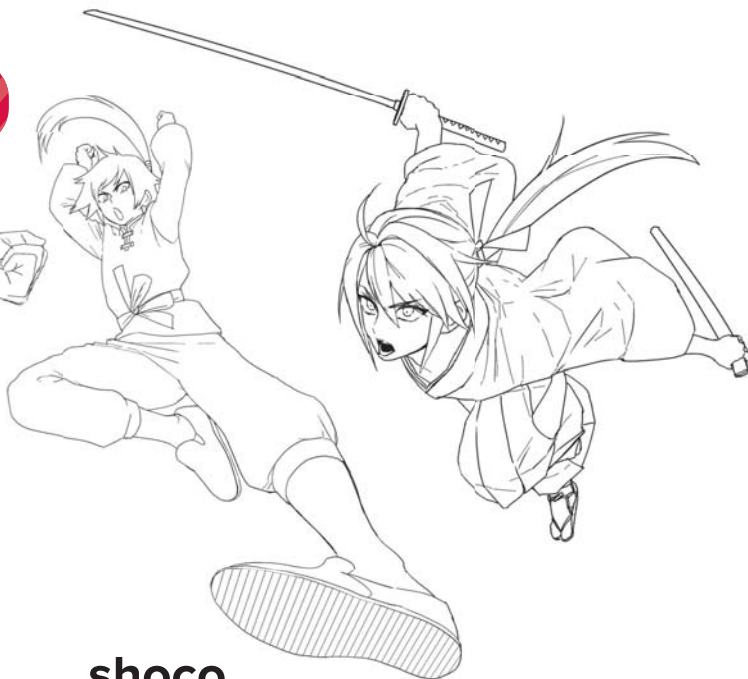
Удар приходится в нижнюю челюсть, поэтому рот закрывается естественным образом. Одним из способов показать это будет изображение стиснутых зубов или прикушенного языка.



Вы можете показать силу атаки, дополнительно добавив закатившиеся глаза или кровотечение из носа.

Сцена станет комической, если вы утрируете реакцию атакованного персонажа, дорисовав выбитый зуб или целый фонтан крови из носа.

## Знакомство с авторами



### shoco

Автор иллюстраций в ШАГАХ 1, 2, 3, 4, 5

Здравствуйте, меня зовут shoco. Мне представилась возможность быть иллюстратором для этой книги. Моей задачей было показать в книге такие позы, которые было бы максимально просто использовать в качестве референсов для рисования иллюстраций и манги. Я буду счастлив, если они вам пригодятся.



### Макото Сава

Twitter: @sawa\_makoto

Автор иллюстраций в колонках

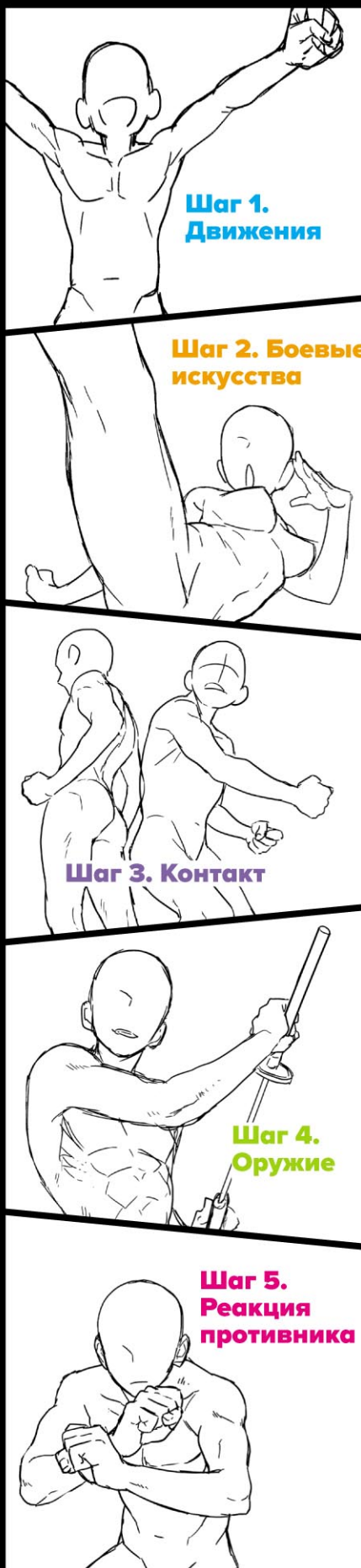
Иллюстратор-мангака. В основном активно занимаюсь мангой.

Овладеть техниками рисования человеческого тела и перспективы довольно сложно. Поэтому я частенько пренебрегаю основами, но уверен в том, что благодаря практике и пониманию этих основ, иллюстрации понемногу станут лучше. В этой книге я поделился советами, которым следую в процессе рисования собственных иллюстраций.

Я еще учусь, но буду очень рад, если хоть немного поспособствую вашему прогрессу в рисовании иллюстраций манги.







**ПЕРЕД ВАМИ – ПЕРВОЕ РУКОВОДСТВО ПО РИСОВАНИЮ МАНГИ ОТ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ЯПОНСКИХ ХУДОЖНИКОВ. ЗДЕСЬ ОНИ СОБРАЛИ ВСЕ СЕКРЕТЫ РИСОВАНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ В СТИЛЕ КЛАССИЧЕСКОЙ МАНГИ, КОТОРУЮ МЫ ВСЕ ЗНАЕМ И ЛЮБИМ.**

Вместе с авторами, побеждавшими не раз в художественных конкурсах для мангак, вы поймете, как рисовать ярких и динамичных персонажей. Пособие за 5 простых шагов расскажет все, что вы хотели знать об Action-манге. По нему вы сможете нарисовать и радостного школьника, и драку с плохим парнем, и даже бой до последнего вздоха с использованием катаны.

## **ВМЕСТЕ С ЯПОНСКИМИ ХУДОЖНИКАМИ-МАНГАКАМИ ВЫ:**

- научитесь рисовать более 40 классических поз и движений из японской манги;
- узнаете, как создавать реалистичных персонажей и ставить драки и боевые сцены;
- изучите, с помощью каких деталей можно «отшлифовать» свой рисунок и довести его до совершенства;
- найдете незаполненный шаблон манги в конце книги, чтобы закрепить полученные знания и почувствовать себя настоящим мангакой.

ISBN 978-5-04-165527-3



9 785041 655273 >

**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](http://bombora.ru) [bomborabooks](#) [bomбора](#)