

КАК РИСОВАТЬ *Лучше всех!*

ЯПОНСКОЕ РУКОВОДСТВО
ПО РИСОВАНИЮ
КОМИКСОВ МАНГА
МАНГА!

Для любителей
и профессионалов
от **7** до **70** лет

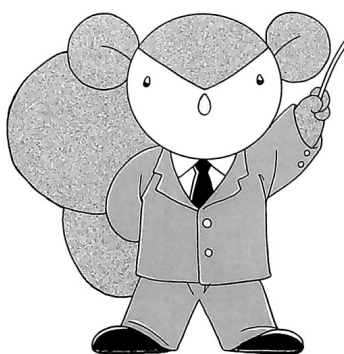


Харуно Нагато

Создана и рекомендована специалистами
Токийского колледжа анимации Гакуин

КАК РИСОВАТЬ МАНГА

ОСНОВЫ МАСТЕРСТВА



Haruno Nagatomo

DRAW YOUR OWN MANGA

ALL THE BASICS



KODANSHA INTERNATIONAL
Tokyo • New York • London

Харуно Нагато

ЯПОНСКОЕ РУКОВОДСТВО
ПО РИСОВАНИЮ
КОМИКСОВ МАНГА

МАНГА!

Для любителей
и профессионалов
от **7** до **70** лет

Создана и рекомендована специалистами
Токийского колледжа анимации Гакуин

Санкт-Петербург
ПРАЙМ-ЕВРОЗНАК

УДК 741.02
ББК 85.15
Н16

Права на перевод получены соглашением
с Kodansha International Ltd.

*Все права защищены. Никакая часть данной книги
не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме
без письменного разрешения владельцев авторских прав.*

Нагатомо, Х.

Н16 МАНГА! Японское руководство по рисованию комиксов манга для любителей
и профессионалов от 7 до 70 лет / Харуно Нагатомо. — СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК,
2011. — 128 с.: ил. — (Лучше всех!).

ISBN 978-5-93878-984-5

Добро пожаловать в захватывающее путешествие в мир комиксов в стиле манга! Ведь
ты всегда хотел научиться рисовать мангу лучше, ярче и выразительнее всех.

Эта книга создана специально для тебя преподавателями ведущей художественной
школы Японии. Она содержит начальную, самую основную информацию для того, чтобы
просто взять и начать рисовать любимых героев по самым понятным и легким для исполнения
инструкциям. С этой книгой ты узнаешь и освоишь: какие материалы и инструменты стоит
выбрать для рисования в стиле манга; как рисовать, соблюдая пропорции, тела и лица
персонажей; техники простых, но впечатляющих эффектов при работе с карандашом и
тушью; полезные правила для рисования в перспективе; секреты использования фотогра-
фий, рисунков и трафаретов для создания фона твоих собственных комиксов и многое
другое. Ты полюбишь героев этой книги, ты научишься рисовать мангу лучше всех!

Популярное издание

Харуно Нагатомо

МАНГА!

**ЯПОНСКОЕ РУКОВОДСТВО ПО РИСОВАНИЮ КОМИКСОВ МАНГА
ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ И ПРОФЕССИОНАЛОВ ОТ 7 ДО 70 ЛЕТ**

Художественный редактор С. Ващенко

Подготовка иллюстраций и компьютерная верстка Е. Маликовой
Фотографии и иллюстрации Kyuzo Akashi, Kei Katsura, Nanae Kusanagi, Emu Yamada

Подписано в печать 20.10.20010. Формат 84 × 108¹/₁₆.

Усл.-печ. л. 13,44. Доп. тираж экз. Заказ .

«Прайм-ЕВРОЗНАК». 198096, Санкт-Петербург, Кронштадтская ул., д. 11, литер А.
Общероссийский классификатор продукции ОК-005-93, том 2–953000, книги, брошюры.
Издание осуществлено при техническом участии ООО «Издательство АСТ».

ISBN 978-5-93878-984-5
ISBN 978-4-7700-2951-5 (англ.)

© 2003 by Coadе and Kodansha Internantional Ltd.
© Перевод с английского: А. Бродоцкая, 2009
© Издание на русском языке: «Прайм-ЕВРОЗНАК», 2010
© Серия, оформление: «Прайм-ЕВРОЗНАК», 2010

СОДЕРЖАНИЕ

Интервью 6

Такао Ягучи 6
Тору Фудзисава 14

Как рисовать манга. Основы мастерства 19

Без чего не обойтись 24
Рисуем манга. Главные шаги 28

Урок 1. Материалы 33

Бумага для манга 34	Линейки 56
Карандаши 38	Ножи 57
Перья и ручки для перьев 40	Резинки 58
Тушь 43	Скринтоны 59
Фломастеры 47	Советы профессионала:
Белая тушь и корректор 51	рейсфедеры 60

Урок 2. Рисуем персонажей 61

Тело 62	Волосы 74
Лицо 68	Советы профессионала:
Глаза 71	не жалейте светотени! 78

Урок 3. Спецэффекты 81

Спецэффекты	Вспышки 90
ручной работы 82	Скринтоны 94
Точки 83	Основы применения 94
Штриховка 84	Эффекты 98
Сходящиеся линии 87	Советы профессионала:
Линии движения 89	еще о спецэффектах 102

Урок 4. Фон 105

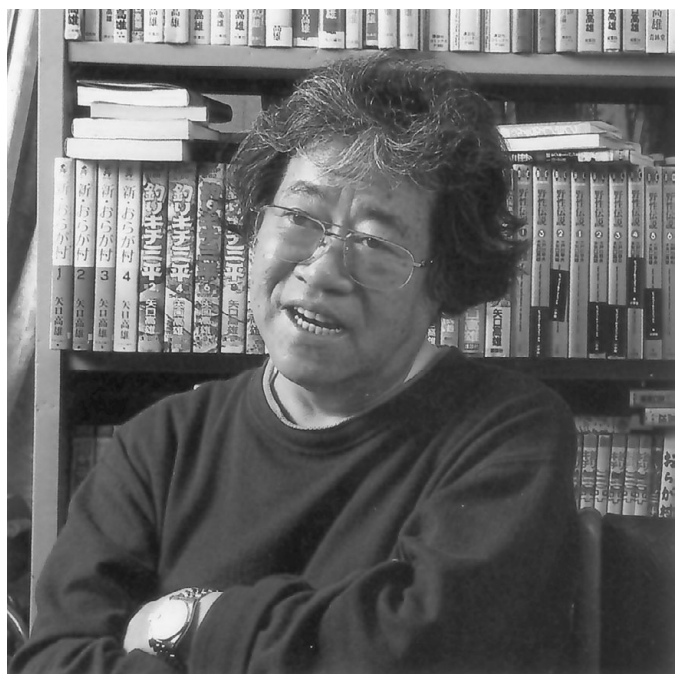
Что такое перспектива? 107
Одна и две точки схода 111
Можно ли делать фон из своих фотографий? 118
Персонажи — деталь фона! 122
Советы профессионала: три точки схода 126

«Оттачивайте технику, наблюдая повседневную жизнь»

Такао Ягучи

Среди популярнейших героев японских манга — Санпей Михира, гениальный юный рыболов (примерно одиннадцати лет от роду) в фирменной соломенной шляпе, который сражается с гигантскими рыбами и бросает вызов взрослым мастерам-рыболовам. Серия «Рыбак Санпей» пользуется популярностью на протяжении более 30 лет. Это увлекательное чтение, притягивающее даже тех, кого рыбная ловля совсем не интересует.

В тридцать лет создатель Санпея Такао Ягучи уволился с перспективной работы в банке и вошел в мир профессиональных художников манга. Вскоре он уже основал новый жанр — «рыболовные манга».



ПУТЬ ХУДОЖНИКА МАНГА

Чтобы понять, откуда взялось очарование работ Ягучи, я спросил художника, что интересовало его в детстве. Такао рассказал мне, что уже в четыре года его завораживал размах классического произведения китайской литературы «Путешествие на запад». Одаренный ребенок подолгу срисовывал картинки из адаптированного издания для детей.



Помнится, во время войны бумаги не хватало, поэтому я рисовал на пустых страницах между главами в романах. Карандаши были скверные, чтобы нарисовать темные линии, приходилось лизать грифель. Еще я рисовал тушью и пером солдат в стальных шлемах на бумажных ширмах.

Я слышал, что, еще учась в школе вы мечтали стать знаменитым художником манга, вроде Осаму Тецуки.

В четвертом классе, во время весенних каникул, в апреле, мне в руки попал манга-комикс Осаму Тецуки «Случай с аэродинамикой», и я был потрясен. Это была история об автомобильных гонках, о соревнованиях между двумя автомобильными фирмами, одной из которых владели кролики, а другой — злые волки. Хитрый служащий волчьей фирмы пытался помешать работе кроличьей компании и строил всяческие козни — например, подпаивал рабочих, а потом подстрекал их устроить забастовку.

В 1947 году «Новый остров Сокровищ» Осаму Тецуки стал бестселлером. В 1951 году началась журнальная серия блестящих комиксов «Астро-бой». «Случай с аэродинамикой» вышел в свет в 1948 году, когда художнику было всего двадцать один год и он учился на медицинском факультете в Осацком университете.

Автомобили ездили против ветра, поэтому, чтобы развивать большую скорость, их очертания должны были быть аэродинамическими. Этот комикс был основан на принципах аэродинамики и оказался очень познавательным для детей. Бензиновые автомобили только начали появляться, они постоянно глохли, и приходилось то и дело их заводить. «Зализанными» не были даже спортивные машины. Поэтому манга Тецуки выглядели ново и убедительно — к тому же качество рисунка было превосходным, просто поразительным.

Когда я был в пятом классе начальной школы, по стране провезли слона Индру, которого подарил японским мальчикам и девочкам премьер-министр Индии Неру. В 1959 году префектура Акито в честь визита слона организовала первую после войны выставку детского рисунка, и я получил первый приз. А в школе я почти всегда получал первые призы в конкурсах плакатов — «Знайτε правила движения», «День профилактики кариеса», «Зеленая неделя», — хотя рисовал их в стиле манга.

В школьной анкете по профориентации я написал, что хочу быть художником манга. Учитель ничего на это не сказал. В то время ни учителя, ни родители не считали профессию художника манга достойной. Типичный автопортрет художника манга тех времен изображал растрепанного немывотого субъекта в залатанных штанах, рисовавшего при свете простой электрической лампочки на перевернутом ящике из-под фруктов. Все считали, что художники и сценаристы манга обречены на нищету. В те дни многие талантливые юные художники становились малярами или рисовали рекламные щиты для кино.

Вы рисовали манга все школьные годы, но затем пошли работать в банк, чтобы поддержать семью. Ваши коллеги, банковские служащие, знали, что вы отлично рисуете манга, и иногда просили нарисовать им что-нибудь.

Я рисовал микро-комиксы манга — на четырех картинках — в ежеквартальный журнал наше-

го банка. А когда меня попросили нарисовать на обложке и на развороте журнала портреты всех служащих нашего филиала, я выполнил их в стиле манга, и это очень всем понравилось. И на доске объявлений весь год висели мои манга.



А затем настал переломный момент. В двадцать шесть лет вы увидели «Легенду о Камуи» Санпея Сирато и были покорены.

«Легенда о Камуи» была нарисована совершенно по-новому. В ней рассказывалось о крестьянских восстаниях, и рисунки были необычайно реалистичными. Я не видел комиксов манга лет пять-шесть — был занят на работе в банке. И был потрясен, когда понял, как далеко шагнули за это время японские манга.

В то время мне нравился стиль Осаму Тецуки, и я опирался на него. Мне удавалось иногда немного рисовать, но рисунки оставляли желать лучшего. Затем я познакомился со стилем Санпея Сирато, и он оказал на меня сильное влияние. Я понял, что у меня не такое гибкое запястье, как у Осаму Тецуки, поэтому мне не даются такие плавные, округлые линии, как у него. А у Санпея Сирато линии были резкие, угловатые, и оказалось, что мне такой стиль прекрасно подходит. Рука у меня попросту не годится для рисования определенных вещей, например развевающихся волос Маитару из «Галактического экспресса 999» Реддзи Мацумото.

Рука определяет стиль! Санпей Сирато создал свой неповторимый стиль, исходя из особенностей своей руки, и на это у него ушло много сил и времени. Впоследствии Такао Сайто разработал собственный стиль — видимо, потому, что у него было негибкое запястье и ему было удобно рисовать длинные линии, как в «Голго-13».

Поэтому вы тоже стали разрабатывать свой стиль, для которого свойственны прямые четкие линии. Примерно через три года в журнале «Га-

ро», признанной стартовой площадке для начинающих художников манга, была опубликована ваша дебютная любительская работа — «Баллада о деревянном сундуке». Вашу работу никак нельзя было назвать любительской — впечатляющие линии, четкие, удивительно уверенные, и идеальная проработка деталей.

Когда я работал в банке, то по вечерам успевал немного рисовать. Постепенно я начал понимать, что получится эффективнее, если вставить кое-где дополнительные эпизоды, и мой стиль стал быстро меняться. Но если бы мне сейчас на глаза попалась та первая работа, я бы сгорел со стыда. Слишком броская, слишком вульгарная. Когда я вижу работы молодых художников, которые умеют красиво рисовать, но за этим не стоит мысли, мне кажется, что их рисунки слишком поверхностны. Сплошная яркость — и все. Это нехорошо.

Ваша работа была опубликована в одном номере «Гаро» (апрель 1969 г.) с комиксом Санпея Сирато.

Когда тебя публикуют, это внушает уверенность в себе. С каждой следующей публикацией набираешься опыта и техники и думаешь: «Ага, понятно, как это делается!» Когда в душе возникает стремление рисовать и к тому же понимаешь, что у тебя это получается, приходишь в восторг. Я долго мучился с одним комиксом — а потом вдруг за год напечатал целых пять! Как будто рухнула плотина.

Тем не менее примерно тогда вы утратили решимость стать профессиональным художником, так как думали, что это невозможно.

Мне было 29 лет, у меня было двое детей. В то время банковским служащим платили не очень много, и сбережений у меня почти не оставалось. Я думал, что мечта стать настоящим художником так и останется не более чем детской мечтой. Наверное, это просто пережитки отрочества, и вскоре я о них забуду — как головастики теряют хвост. Я считал, что совсем скоро все кончится, поэтому нарисовал последний комикс — в память о детстве.

Но тогда ваш начальник в банке сказал: «Ваши манга так хороши, что их печатают, но это не значит, что вы станете профессиональным художником. А если вы будете столько рисовать, то

никогда не сделаете карьеру в банковском деле». Его резкие слова побудили вас подать заявление об уходе после двенадцати лет работы в этом банке. Вы оставили семью и переехали в Токио, чтобы стать профессиональным художником. Но тут вы стали получать заказы — в частности, серию «Путь самурая», сценарий для которой писал популярный манга-сценарист Икки Кадзивара.

Когда я был любителем, то рисовал, как мог, а сюжеты выдумывал сам. Однако когда мне поручили нарисовать историю, которую придумал другой человек, передо мной раскрылся новый мир. Например, в истории есть сцена у памятника политическому деятелю Сайго в Уэно, но в энциклопедии нет изображения этого памятника — и поэтому или я сам, или редактор едут в Уэно и фотографируют статую, чтобы я мог ее нарисовать. Оказалось, что для манга бывает нужно много фотоматериалов.

В то время была опубликована ваша серия «Безумный рыбак», и у вас появилась репутация. Затем, начиная с июня 1973 года, «Рыбак Санпей» стал публиковаться еженедельно в журнале для мальчиков «Сукан Сонен» и тут же стал хитом. Кроме того, в том же году вы получили премию «Коданся манга». Серия печаталась больше десяти лет, за это время вы нарисовали примерно четырнадцать тысяч страниц. Карманное издание серии вышло тиражом свыше 25 миллионов. Затем в серии настал перерыв — на восемнадцать лет. В 2001 году вы вернулись к «Рыбаку Санпею», и серия стала еще более популярной. Кстати, малыш Санпей вовсе не вырос, хотя с первого выпуска прошло тридцать лет.

Когда я решил вернуться к серии «Санпей», некоторые читатели сочли, что было бы интересно сделать из Санпея современного бизнесмена. Но если бы Санпей вырос и стал бизнесменом, ему пришлось бы жениться на своей подружке Юри-тян, а мне казалось, что он не будет успевать рыбачить в промежутках между семейными ссорами. Поэтому я оставил Санпея прежним — но обстановку приблизил к современной. Например, в эпизоде, когда Санпей на рыбалке хочет позвонить опытному рыбаку Госину, раньше ему пришлось бы идти к ближайшему дому с телефоном, а теперь он звонит по сотовому. Такие изменения приходится вносить, чтобы оосовременить декора-

ции. Важно, что при этом сам Санпей ни чуточки не изменился. В стиле манга такое возможно, и это одно из его достоинств.

Как-то вы сказали, что «Санпей — это ипостась меня самого, в каком-то смысле это я». А другие ваши персонажи тоже имеют реальных прототипов?

Думаю, какой-то прототип есть всегда. Конечно, мой личный опыт играет в создании персонажей очень важную роль. Например, дедушка Иппей — дедушка Санпея, который его вырастил, — списан с моего деда. Но на самом деле мой дедушка был полной противоположностью дедушке Иппею — старомодный, черствый, упрямый, он никогда никого не слушал и вечно ругался или читал нотации. Когда я подумал о нем, мне захотелось сочинить дедушку, о котором я всегда мечтал. Так и был создан дедушка Санпея. Я сделал его мудрым, щедрым стариком, который прислушивается к молодежи и живо интересуется наукой и техникой. Мне кажется, что в присутствии такого человека всем становится лучше.

САМОЕ ТРУДНОЕ — ИЗОБРАЖАТЬ СКРЫТЫЕ ЧУВСТВА

Хотя вы рисуете манга о рыбной ловле, картинки получаются необычайно живыми. Несомненно, вам приходится много трудиться, чтобы создавать такие динамичные рисунки, полные движения. Я был удивлен, услышав, что, по вашим словам, «самое трудное — изображать скрытые чувства, когда герой ничего не говорит».

Однажды я играл в кино — «Медведь по имени Итацу» (1987), где в главной роли был Такахиро Тамура. Сюжет увлек меня, как только я прочитал сценарий, и в результате я сыграл начальника полиции — он появляется всего в десяти эпизодах, и реплик у него тоже чуть более десятка. Тамура играл агрессивного и непредсказуемого старого «матаги» — охотника на медведей: по сюжету

он сидит в тюрьме за браконьерство, и оружие у него конфисковали. Однако когда округу начинает терроризировать медведь-людоед, чтобы его убить, без опытного матаги не обойтись. Поэтому начальник полиции временно выпускает героя из тюрьмы, возвращает ему ружье и просит убить медведя. В этот момент приходит известие о том, что медведь напал на дочь матаги Кими. Тамура говорит всего два слова: «Как? Кими?» После съемок мы с Тамурой вернулись в гостиницу





принять ванну. Я заметил: «Сегодня, Тамура, съемки были легкие — у вас была всего одна реплика!» «Шутите! — ответил актер. — Актеру приходится много трудиться, если у него нет реплик. Если ему есть что сказать, это не так уж сложно».

В манга происходит то же самое. Мне очень нравится рисовать эпизоды, где много действия, где герои прыгают вверх и вниз, вытаскивая добычу, но куда труднее рисовать сцены, где они сидят и ждут поклевки.

Значит, это и есть главная трудность в рисовании манга?

Чтобы создать драматическое напряжение, нужно вложить все силы в создание сюжета, но после кульминации остается всего-навсего завер-

шить рассказ, доведя его до финальной сцены. Это обычно бывает легко и просто. В манга нужно постоянно повторять этот процесс, так как кульминаций в сюжете может быть и несколько.

ХОЧУ РИСОВАТЬ ОТЛИЧНЫЕ КАРТИНКИ

Фоном ваших комиксов обычно служат изумительно красивые пейзажи. Это одна из обязательных черт ваших работ. Приходится ли вам посещать разные места, чтобы рисовать эти фоны?

Конечно. Я люблю прорабатывать свои рисунки в мельчайших деталях. Манга — это комикс, но комиксы — тоже искусство, поэтому нужно стараться рисовать красивые картинки. После шестидесяти лет я особенно остро ощущаю, что хочу рисовать качественные манга. В серии «Санпей в наши дни» я вкладываю все силы в идеальное качество даже самых мелких деталей.

Можете ли вы рассказать о последних модных тенденциях в манга?

Если попытаться изложить словами все содержание одного-единственного комикса манга, потребуются сотни, а то и тысячи слов. Читатель сначала воспринимает зрительный образ и лишь потом читает историю.

Художники манга — Осаму Тецука, Санпей Сирато, Икки Кадзивара, Кацуо Коике, Такао Сайто, Тецуя Чибя и Синдзи Мицусима — учились методом проб и ошибок, когда начинали рисовать полномасштабные, фантастические манга эпического стиля. Они оказали мощное влияние на манга своего времени. Было бы замечательно, если бы нынешняя молодежь стала развивать их наследие, однако это происходит не всегда. Некоторые молодые художники не уделяют должного внимания фону, оправдываясь недостатком времени или нужных навыков. Кроме того, появилось много работ, основанных на серии крупных планов, где все определяется динамичным диалогом. Боюсь, это приведет к ухудшению качества манга в целом.

ГЛАВНОЕ — СТИМУЛ!

Считается, что с возрастом мастерство художника только крепнет. Справедливо ли это для манга?



Невозможно рисовать манга, если силы в тебе не бьют через край. Главное — энергия и физические силы. Читатель любит страсть. Манга, созданные в те годы, когда еще не было особых теорий, радуют читателя зачастую больше, чем современные, где слишком много философии и морализаторства. Нельзя рисовать манга, если у тебя нет сильного стимула. Без него хороших манга не получится.

Прошло уже тридцать три года с тех пор, как вы уволились из банка и стали художником манга. Если бы вы остались на прежней работе, то сейчас вышли бы на пенсию.

Когда я появился в редакции «Гаро», мне было около двадцати восьми, но я сказал, что мне двадцать шесть. Мне говорили: «Начинать рисовать манга нужно лет в восемнадцать, а вам уже двадцать шесть!» А дебютировал я уже после тридцати — и по-прежнему рисую манга и оттачиваю мастерство. Поэтому вопрос возраста не так уж важен. Всегда можно добиться того, чтобы твои мечты сбылись.

Можете ли вы что-нибудь посоветовать читателям, которые рисуют манга и, возможно, надеются стать профессиональными художниками манга?

Как бы молоды вы ни были, главное требование — точно отражать требования общества и устройство мироздания. Если подойдешь к байкерской банде и скажешь, что они слишком шумят, они ответят: «Ну и что?!» В создании драматического напряжения главное — правдоподобие. Более того, если рисуешь байкерскую банду, нужно учитывать все стороны ее существования — образ жизни байкеров, против чего они протестуют, что в них аморального. Если не знаком со структурой общества, не сможешь создать драму.

А каким нужно быть человеком, чтобы стать художником манга?

Во-первых, нужно обладать здоровым желудком. Во-вторых, не иметь склонности к головным болям. В-третьих, хорошо переносить необходимость быть прикованным к рабочему столу. Нужно спокойно переносить одиночество. Это не так просто. Если не можешь жить без телефонных разговоров и встреч с друзьями, никогда не станешь ни писателем, ни художником.

Приходится ли художнику манга иногда просиживать за столом по три дня кряду?

Конечно, приходится. Именно тогда художнику и необходимо умение сосредоточиться. Заставлять себя не отвлекаться, пока не закончишь работу, — этому можно и нужно научиться, но если не будешь всегда ставить работу на первое место в жизни, ничего путного у тебя не выйдет. В таком образе жизни нет ничего привлекательного. Два-три дня подряд прямо из постели бежишь к столу и сидишь там до вечера, даже зубы не успеваешь почистить. В таких случаях я полностью сосредоточиваюсь на работе и отвлекаюсь только на самое необходимое — разве что в туалет хожу. А вот если готовая работа самому нравится — это замечательно. За последние десять-пятнадцать лет я привык спать в среднем три-пять часов в сутки.

Со времен Осаму Тецуки и Сотаро Исиномори многие художники манга старались публиковать как можно больше работ, даже если им приходилось обходиться без сна, чтобы закончить их к сроку.

Из любого опыта можно извлечь что-то полезное. Любое жизненное переживание, если, конечно, ты не убил человека и не стал виновником автотрагедии, — подарок для художника манга. Например, часто приходится слышать, как говорят: «Ах, зачем я только с ним познакомилась!» или «Почему мне вечно встречаются такие женщины?» — но ведь именно благодаря такому жизненному опыту и становишься тем, кто ты есть. Конечно, на опыте нужно учиться. И плохое, и хорошее — это и есть жизнь.

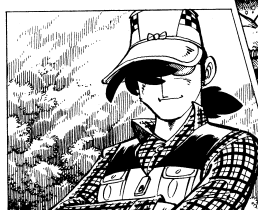


ウツヒヨ~~~~ツ
つ ついに
すがた
あらわ
姿を現したぞ
~~~~っ!!



Слева: Санпей выуживает рыбу.  
Из оригинальной серии  
«Рыбак Санпей».

Справа: Санпей рыбачит  
с Госином. Из серии  
«Санпей в наши дни».



Слева: Ученые в изумлении —  
они считали этот вид рыб вымершим.  
Из серии «Санпей в наши дни».



# Рисуйте побольше!

## Тору Фудзисава

Тору Фудзисава, известный во всем мире, — создатель серии «Крутой учитель Онидзука», в которой рассказывается, как бывший хулиган-байкер становится энтузиастом-учителем в старших классах женской школы. Встающие на его пути жизненные невзгоды он преодолевает, бросаясь в гущу событий очертя голову. Эта оригинальная серия комиксов о школе стяжала беспрецедентную популярность и стала основой не менее популярного телесериала, кинофильма и серии мультфильмов. Студия Фудзисавы расположена в токийском районе Китидзедзи. Она находится на верхнем этаже двухэтажного дома. В окна струится яркий свет, играет музыка, а за большим столом сидят шесть помощников художника, болтают и усердно рисуют. Четыре из них — женщины. Мне показалось, что каждая из них напоминает какую-нибудь героиню Фудзисавы — учительницу Фуюцуки из «Крутого учителя» или Касуми, главную героиню «Шиповничка», серии, популярной в наши дни.



### ПУТЬ ХУДОЖНИКА МАНГА

Фудзисава делает перерыв в работе, чтобы поговорить со мной, и я спрашиваю, каковы его первые воспоминания о манга.

Когда я был маленький, эпоха манга уже настала. Я читал и комиксы Икки Кадзивары «Любовь и честность» в еженедельном журнале «Сукан Сонен», и работы Го Нагаи. Кроме того, мне всегда нравились аниме, я восхищался их героями. В те времена я начал рисовать своих собственных героев и роботов. Рисовать я начал еще в детском саду, а после шестого класса начальной школы эти рисунки приобрели черты манга. Я рисовал сюжетные манга, состоящие из серии картинок-кадров в рамках, так что их вполне можно назвать «любительскими манга».



В шестом классе я начал рисовать манга специально, чтобы рассмешить приятелей. Почти все, что я тогда сочинял, было неприличное (смеется). Я же был маленький, мне нравилось рисовать кашки. Я сочинял манга-истории, а иногда рисовал пародии на телевизионные серии.

**Похоже, друзей, которые интересовались бы рисованием манга и с которыми вы могли бы работать вместе, у вас не было?**

Мои соученики не очень любили рисовать. Я рисовал очень много картинок просто для себя. В старших классах я начал рисовать цветные манга и заставлял приятелей их покупать (смеется).

**В школе у вас были хорошие оценки по рисованию?**

Нет. Я никогда не был отличником — так, середнячком. Я был неусидчивым и много валял дурака. Даже когда в городе проводили конкурс детского рисунка — надо было нарисовать здание вокзала, — мне стало скучно, я представил себе ночное небо и нарисовал, что хотел: «Галактический экспресс — 999» Мацумото. Учительница была в ярости (смеется). Но я занял третье место, хотя рисовал в шутку, а остальные старались по-настоящему.

Если приглядеться к деталям фона в ваших нынешних работах, видно, что вы и сейчас любите поиграть и подурочиться. Вы вкладываете в один рисунок невероятное количество ин-

**формации. Собственный стиль вы выработали еще в юности?**

Да, я люблю смешить людей. Я всегда оттачиваюсь от шутки.

**Когда вы приняли решение стать профессиональным художником манга?**

В старших классах. Мы с приятелями решили издавать собственный журнал. Мало кто увлекался рисованием манга, но мы многих заразили! Мы вместе сделали книжку комиксов и решили продавать ее, рассылая по почте по всей стране. После этого я и подумал, что хочу стать художником манга.

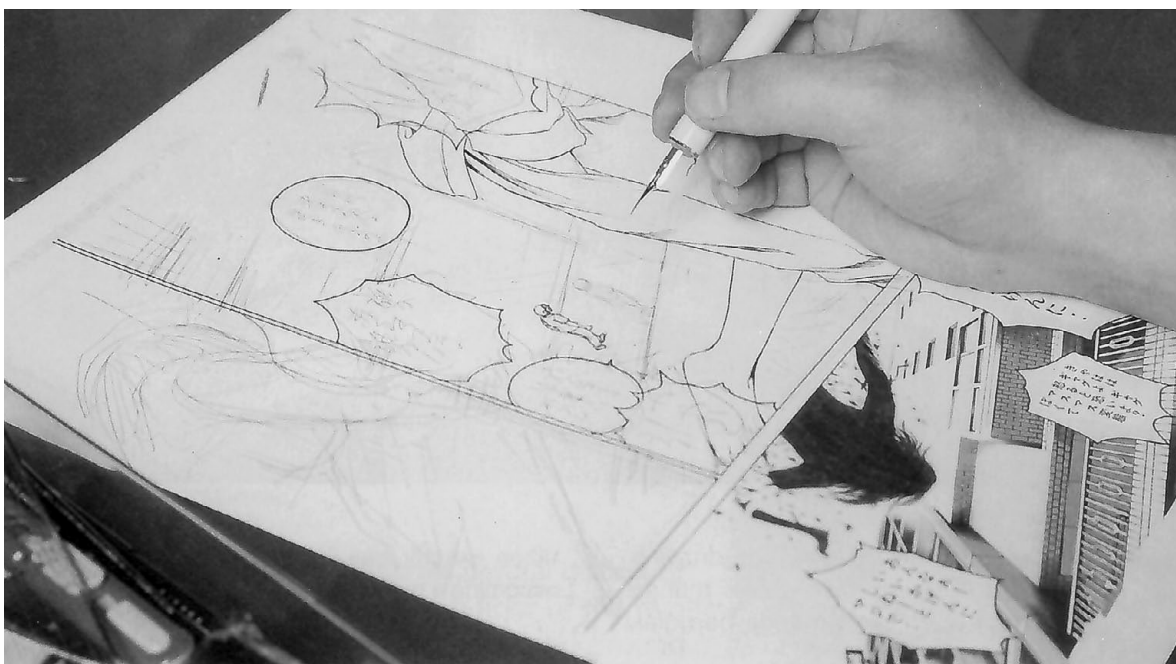
**Хорошо ли шли продажи?**

Не слишком. Но в глубине души я считал, что создал шедевр. Хотя мы не продали ни одного экземпляра (смеется).

**Окончив среднюю школу, вы отправились в Токио и стали работать в любительском журнале, продолжая рисовать манга?**

Сначала мне говорили, что рисунки у меня неровные. Но когда я работал в этом журнальчике, мне предложили публиковаться в профессиональном издании, и я стал делать серию комиксов — и так вошел в мир манга.

Интересно, что во время работы над серией вам предложили стать ассистентом известного художника и вы несколько лет проработали



у него. Дел у вас наверняка хватало, но вы находили время, чтобы рисовать и публиковать собственные профессиональные работы.

Знаете, есть такая штука — перспектива. Господин Э. научил меня, что нужно соблюдать перспективу, даже когда рисуешь очень маленький предмет. Это было для меня ценным уроком. Более того, когда изображаешь массовые сцены, где много народу — человек пятнадцать-двадцать на одном рисунке, — нужно, чтобы обязательно присутствовали, например, и толстые, и худые, чтобы у всех были разные прически, чтобы все двигались в разном направлении, — иначе получится неубедительно.

## КАК ВЫ РИСУЕТЕ ОТДЕЛЬНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ?

В ваших работах много ярких индивидуальностей, не последняя из которых — учитель Онидзука. Персонажи часто так или иначе отражают личность автора. Как вам удается создавать таких обаятельных героев?

Поначалу Онидзука был главарем байкерской банды «Сонанская банда чистой любви». Когда я принялся придумывать, что стало с героем дальше — сочинил «Крутого учителя», — я подумал, что было бы интересно сочинить ему такое занятие и поместить его в такие обстоятельства, кото-

рые были бы по возможности далеки от байкерского прошлого, вот я и решил сделать его учителем. Придумать эти комиксы было просто.

**Связаны ли ваши персонажи и сюжеты с вашим собственным детством и юностью?**

Я опираюсь на доступный для меня материал — на истории из жизни друзей, на то, как говорят мои друзья, на то, что мне рассказывают, что я вижу по телевизору и в кино. Наверное, на меня много что влияет. Но себя самого я в истории вижу не всегда, это зависит от сюжета, например, меня нет в «Шиповничке», серии, которую я сочиняю сейчас. Мне близки только общая тема и развитие сюжета.

**Тема становится ясна читателю по мере развития событий. А вы представляете себе, что будет с вашими героями, еще до того, как начнете рисовать?**

Конечно, только расплывчато, в общих чертах. Герои начинают двигаться, разговаривать, маломалу принимаются действовать, и только тогда проясняется общая тема. Поэтому мне кажется, что манга — это не тот случай, когда все ясно с самого начала.

**Значит ли это, что поначалу вы не знаете, как будет развиваться сюжет и чем все кончится?**

В общем и целом передо мной лежит прямой путь, но иногда и он извивается. Мне кажется, что история проясняется по мере развития.

Видимо, чем больше вы знаете о персонажах, тем чаще с их губ срываются удивительные слова, благодаря которым возникают неожиданные ситуации.

## ХОЧУ ЭТОМУ НАУЧИТЬСЯ!

Основные черты ваших работ — четкие линии, смелые, живые композиции, эффектные развороты, впечатляющие рисунки на три четверти разворота. У всех ваших героев ясные, сверкающие глаза, и это завораживает читателя. На что вы обращаете особое внимание, когда рисуете героя?

Очень важно общее впечатление от лица. Я обращаю внимание на то, чтобы как можно точнее передать выражение лица. Скажем, в кукольном театре «Бунраку» легкая перемена в положении бровей полностью меняет выражение лица куклы. Это поразительно. Если даже неодушевленный предмет обладает такими возможностями, естественно, я в своих манга тщательно слежу за выражением глаз и бровей.

Некоторые художники манга вносят много исправлений в свои наброски. А как поступаете вы?

Я все время все исправляю — много раз подряд. Даже после того, как обвожу рисунок тушью. Когда прорисовываю детали пером, тщательно прорабатываю выражение лица героя. Мне кажется, страшно важно рисовать до тех пор, пока самому не понравится. Главное — чтобы тебе нравилась твоя работа, это даже важнее, чем успеть к сроку. Это может быть трудно.

Я слышал, что ваши рисунки в оригинале производят сокрушительное впечатление. Даже вокруг рта видно до пяти слоев корректирующей жидкости. Когда видишь напечатанные работы, в это трудно поверить. Интересно, что выражение лиц главных героев постоянно меняется.

Это нарочно. Я стараюсь даже кадры и «облачка» с репликами располагать так, чтобы читатель удивился.

А что важнее — впечатление или ход действия?

Лучше сказать — ход образа. Бывают длинные сцены, в которых участвует много людей, и тогда я думаю, какая картинка должна быть следующей — будет ли она достаточно яркой и эффектной? Например, если нарисовать крупный план, непонятно, где находится персонаж. Все это нужно тщательно обдумывать.

Именно поэтому ваши работы очень кинематографичны — даже более, чем само кино.

Это из-за быстрого темпа, да? Выдерживать нужный темп очень трудно: если переусердствовать, читателю будет трудно следовать за сюжетом. Главное — создать напряжение. Медленные места я рисую медленными, накапливая напряжение, затем я его быстро высвобождаю, и возникает ощущение скорости. Это приходит не сразу, надо много тренироваться.

И где вы этому научились?

Я осознал важность композиции примерно на второй половине «Сонанской банды чистой любви». До этого я делал упор на героя и сюжет, но когда я добавил напряжения, мои комиксы постепенно стало легче читать.

## ГЛАВНОЕ — РИСОВАТЬ РЕГУЛЯРНО!

Случается, что, когда художник манга входит в студию, его спокойное лицо сводит гримаса. А с вами такое бывает?

Ну, если сроки поджимают, волей-неволей сделаешь серьезную мину (смеется). Но ведь когда ты спокоен, рисуешь лучше, правда? Если я слишком нервничаю, работы становятся скованными. Особенно когда рисуешь смешные истории — пока они тебе нравятся, герои тоже получатся хорошо. Конечно, плохо, если рисуешь смешное, а сам нервничаешь. Мне кажется, все зависит от темы и содержания работы.

Что вы как художник манга считаете нужным делать каждый день?

Ну, общаться с людьми, ходить в бары, смотреть телевизор и кино. Мой метод — использо-

вать любой доступный материал. Например, наш нынешний разговор: он наверняка тоже пойдет в дело. Если я нахожу что-нибудь хоть немного интересное, то откладываю это в запас, чтобы использовать потом.

Например, у моего героя должна быть особая манера держать сигарету. Держать сигарету можно по-разному. И курить тоже можно по-разному — у кого-то сигарета свисает изо рта, кто-то курит только на ходу... Все это — индивидуальные черты персонажа, поэтому я всегда внимательно гляжу вокруг и запоминаю как можно больше.

Важно даже то, как люди разговаривают, какой у них словарь: когда едешь в электричке, слушай, что говорят кругом. Если что-то привлекло твое внимание — значит, это полезно для дела. Если ты это подчеркнешь — у твоего персонажа будет яркая черта. Только важно не перестараться, всего добавить по капельке.

Вот, например, я говорю, а вы все время киваете, правда? И при этом чуть наклоняете голову то вправо, то влево, — это ваша характерная черта. Я за нее ухватился — и обязательно ее запомню.

Не могли бы вы дать важный совет людям, которые рисуют манга, особенно тем, кто хочет стать профессиональным художником?

Вообще говоря, мне кажется, самое главное — побольше рисовать. Если не рисуешь, не тренируешься, правда ведь? Если соберешься бежать марафон без тренировки, ничего у тебя не выйдет. Очень важно сначала научиться основным приемам, поэтому, если хочешь рисовать интересные вещи, если хочешь рисовать манга, начинай рисовать прямо сейчас. Обычно это и есть самое важное. Показывай свои рисунки близким: если они скажут: «Интересно», появится мощный стимул рисовать дальше. Так или иначе, главное — рисовать как можно больше, об этом и нужно думать.

Но многие говорят, что из художника манга выйдет толк, лишь если он прекрасно рисовал манга уже в младших классах школы.

Нет, это неправда. Просто когда ты маленький, то можешь много времени посвятить рисованию. А когда ты взрослый, то меньше прислушиваешься к чужому мнению, становишься негибким, а потом жалеешь, что ты такой негибкий. Мне кажется, что если взрослый может сохранить в себе гибкость, то научиться рисовать он сумеет когда угодно.

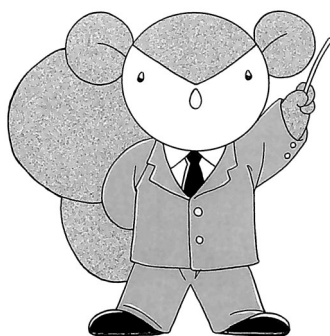
Я вижу, вы уверены, что возраст не играет никакой роли, — но имеет ли смысл начинать, скажем, лет в тридцать пять?

Среди звезд манга есть и такие поздние цветочки. Манга — это не просто красивая картинка. Сюжет отражает жизненный опыт человека. У каждого человека своя биография, полная бесценных историй. В этом смысле, мне кажется, рисовать манга может кто угодно.



# КАК РИСОВАТЬ МАНГА

**ОСНОВЫ МАСТЕРСТВА**





Привет!  
Вот я  
и дома.

Купила  
последний  
выпуск —  
потря-  
сающе!

Есть тут  
кто-нибудь,  
кто любит  
манга  
и хотел бы  
сам их  
рисовать?

Ну, где я  
остановилась?

Но не знает,  
с чего  
начать?

шух...шух...

Почему  
комиксы  
всегда  
конча-  
ются?

Ага,  
нашла.

Вот  
именно  
такая  
девочка.



Гм...  
ну...

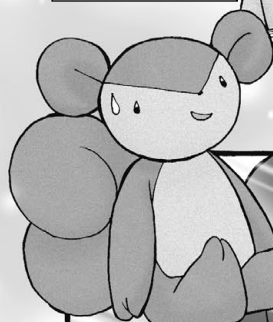
**ВСЯ ВНИМАНИЕ!**

Ага, вот  
последний  
эпизод.

Вот это... потом  
вот это... да-да...

Да, и вот это  
тоже

При-  
ступим?



**БУРЯ ЭМОЦИЙ**

КАП-  
КАП

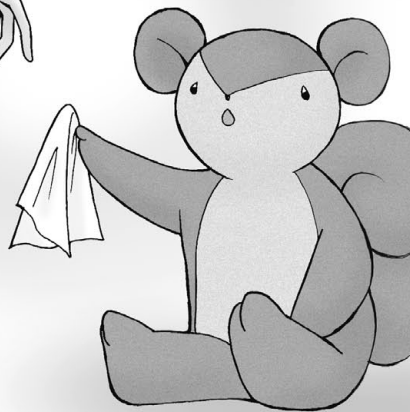
КАП

Держи.

СМОРК...

С-спа-  
сибо.

Не за что.









Мне  
надо  
в туалет.

Ты и пяти  
минут  
не прора-  
ботала!

Нельзя  
сразу же  
начинать  
лениться!

эй!

Но я даже  
не знаю,  
с чего начать!

Ты правда  
хочешь  
рисовать  
манга?  
Сначала  
запасись  
нужными  
матери-  
алами.

...

Ты  
о чем?!

Это уж  
слишком!

П-прекрати!

Нечего  
так нерв-  
ничать!  
Я же  
просто  
игрушка!

И что,  
ты будешь  
меня  
учить?

Я же просто  
игрушка...

...

И,  
если уж  
на то  
пошло,  
наберись  
храбро-  
сти.



Пошли!



Давай посмотрим, что нарисовано на следующей странице. Это все тебе понадобится.



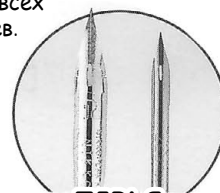
**В4 для профессионалов  
и работ для журналов**

Бумага  
для манга  
бывает  
двух форматов.



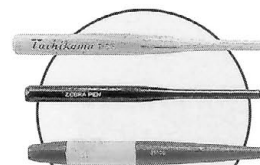
**БУМАГА ДЛЯ МАНГА**

Не все вставочки  
подходят для всех  
типов перьев.

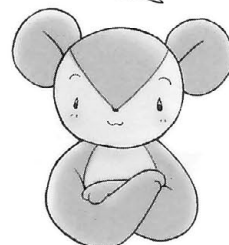


**ПЕРЬЯ**

Купи  
вставочки,  
которые  
подходят  
для твоих  
перьев.



**ВСТАВОЧКИ**



Лекала и трафареты  
пригодятся для  
«облачков»  
с репликами  
и мелких  
предметов.  
Для кривых  
линий  
они тоже  
подходят.



**ЛИНЕЙКИ**

Стальные линейки  
пригодятся, когда  
придется что-то резать  
монтажным ножом.

## ВСЕ, ЧТО НУЖНО ХУДОЖНИКУ МАНГА. ШАГ 1

Все, что нарисовано  
на этом развороте, продается  
в обычных канцелярских  
магазинах. Но как выбрать  
хорошие карандаши или,  
скажем, монтажный нож?  
Мы подскажем.



**КАРАНДАШИ И РЕЗИНКИ**

Когда будешь выбирать карандаши,  
подумай, с какой силой ты будешь  
нажимать на бумагу.

Обязательно  
убирай весь мусор  
после стирательной  
резинки, иначе  
крошки попадут  
под скринтоны!



Метелочка  
из перьев  
восхитительно  
убирает  
весь мусор.

**МЕТЕЛОЧКА ИЗ ПЕРЬЕВ**

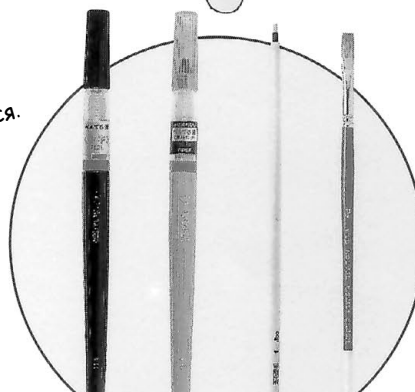


## ЧЕРНАЯ ТУШЬ

Черная тушь бывает разная — например, растворимая или водостойкая. Попробуй разные сорта и выбери, какой тебе подходит.



Ручки-кисточки (для иероглифов) замечательно подходят для рисования волос, ими легко пользоваться.



## КИСТИ И РУЧКИ-КИСТОЧКИ

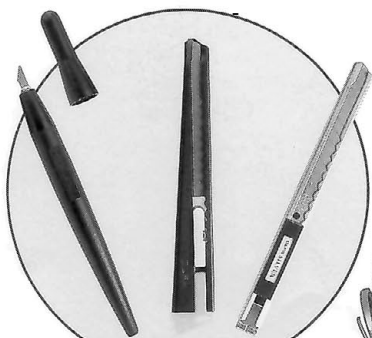


Техническими ручками (рапидографами и изографами) удобно рисовать рамки для рисунков.



Для проработки деталей нет ничего лучше тонкого маркера!

Монтажные ножи бывают с разными лезвиями. Подбери то, которое тебе по руке.



## НОЖИ

Для скринтонов лучше всего подходят ножи с отламывающимися лезвиями



Скринтоны удобно резать любым ножом, но для прямых линий лучше всего подходят ножи с отламывающимися лезвиями



## ТЕХНИЧЕСКИЕ РУЧКИ И ТОНКИЕ МАРКЕРЫ



## СКРИНТОНЫ

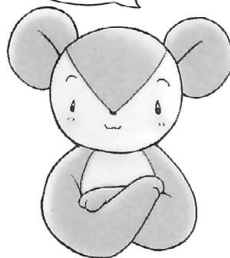


Скринтоны — ↑  
прозрачная  
самоклеющаяся  
пленка с узором.

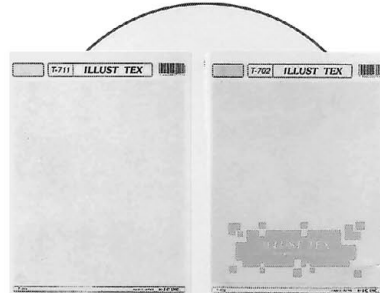
Эти инструменты →  
пригодятся для  
разглаживания  
скринтонов.

**ШПАТЕЛИ**

Узоры  
на скринтонах  
бывают самые  
разнообразные.  
Их выпускают  
разные фирмы.



Переводные узоры и скринтоны легко  
перепутать. Разница в том, что скринтоны надо  
резать, а переводной узор просто переводится  
на бумагу при помощи карандаша или ручки.



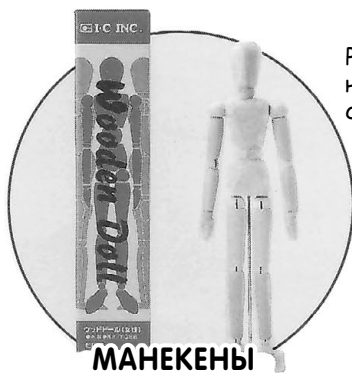
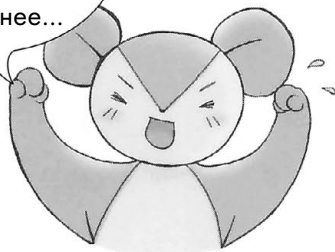
**ПЕРЕВОДНЫЕ УЗОРЫ**

## ВСЕ, ЧТО НУЖНО ХУДОЖНИКУ МАНГА. ШАГ 2

Как только берешь в руки  
карандаш, сразу хочется  
рисовать. Тебе не терпится  
пользоваться скринтонами,  
рисовать фон, попробовать  
спецэффекты. Пора делать  
второй шаг.

Обязательно  
приклеивай  
скринтон  
как можно  
тщательнее...

А то отклеится



**МАНЕКЕНЫ**

Бывают маленькие, средние  
и большие, мужские и женские.  
Хороши для постановки фигур  
и сверки пропорций.

Работать с ним надо  
научиться, зато он  
относительно дешев.

Бывает в листах,  
рулонах и лентах.



**РЕЙСФЕДЕР**

**ЗАЩИТНАЯ  
ПЛЕНКА**

Рейсфедер —  
хороший выход  
из положения, если  
технические ручки  
для тебя слишком  
дороги.



Приклеивая маленькие кусочки скринтона, закрепляй их прозрачным скотчем. Чертежным скотчем приклеивай к бумаге кальку, чтобы не съезжала.

Чертежный скотч

Легко отклеивающийся прозрачный скотч

**СКОТЧ**

Советуем пользоваться кисточкой для аккуратного забеливания

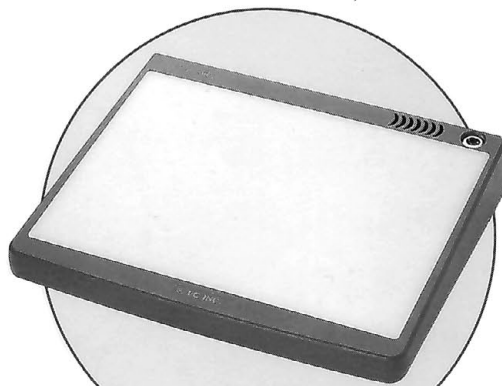
Ручка подойдет для небольших исправлений

**КОРРЕКТИРУЮЩАЯ ЖИДКОСТЬ («ШТРИХ»)**

**БЕЛАЯ ТУШЬ**



Аккуратнее с белой тушью и «штрихом»! Они быстро сохнут.



**ПЛАНШЕТ С ПОДСВЕТКОЙ ДЛЯ КОПИРОВАНИЯ**

Для фонов продаются самые разные наборы фотографий.



**ОТКРЫТКИ**

Чтобы посылать работы в журналы, есть специальные открытки.

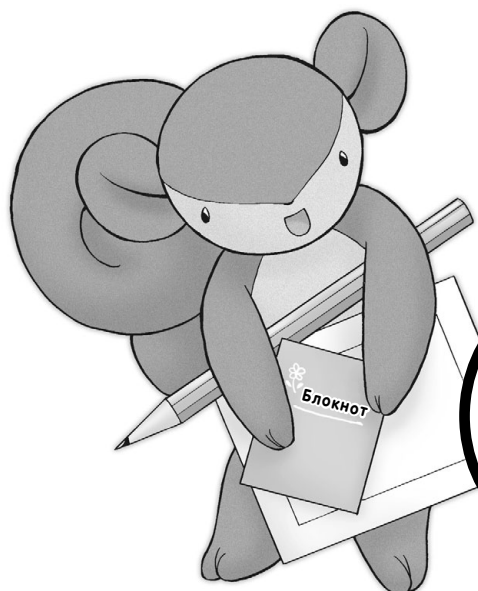


**НАБОРЫ ФОТОГРАФИЙ**

# РИСУЕМ МАНГА. ЭТАПЫ БОЛЬШОГО ПУТИ

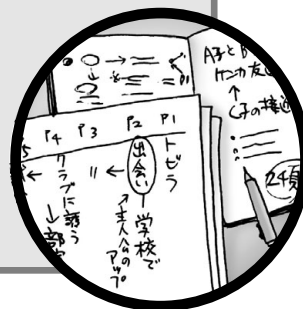
Итак, материалами  
мы запаслись,  
можно приступать  
к работе.

Важны все шаги,  
поэтому изучи их  
повнимательнее.



## 1. ПЛАН СЮЖЕТА

Запиши свои мысли о сюжете,  
героях, их репликах.  
Составь план истории.



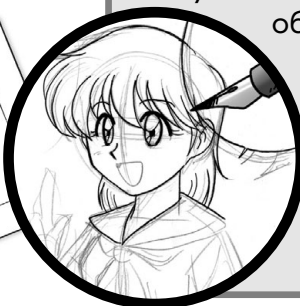
## 2. НАБРОСКИ

Разметь страницу, в том числе  
продумай расположение рамок,  
позы и выражение лица героев,  
реплики. Затем сделай все  
наброски, продумай  
спецэффекты.



## 3. КОНТУРОВКА

Научись прежде всего рисовать тушью  
аккуратные рамки: тогда картинка  
будет четкой и ясной. Затем нарисуй  
облачка с репликами и впиши  
все слова. Прорисуй тушью  
контуры персонажей.  
В последнюю очередь  
добавь спецэффекты  
и фон. Почаще чисти  
перо!





#### 4. РЕЗИНКА

Подожди, когда тушь просохнет, и тщательно сотри все карандашные линии! Стирай такой резинкой, которая требует как можно меньше усилий, иначе рука быстро устанет.

#### 5. ЗАЧЕРНЕНИЕ

Зачерни тушью нужные участки — одежду, волосы и т. п. Мелкие детали лучше закрашивать тонким фломастером, крупные — толстым маркером. Для волос хорошо подходят ручки-кисточки.

#### 7. СКРИНТОНЫ

Можно купить самые разные скринтоны, по-разному их вырезать, накладывая друг на друга, добиваясь самых удивительных эффектов.

Прежде чем приклеивать скринтоны, тщательно очисти рисунок от мусора и пыли.

#### 8. ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

##### БЛИКИ

Белой тушью добавь блеска глазам и волосам.

##### РЕПЛИКИ

Их можно вписать от руки, но компьютерная печать смотрится эффектнее. К тому же можно поиграть с разными шрифтами.

#### 6. ИСПРАВЛЕНИЯ

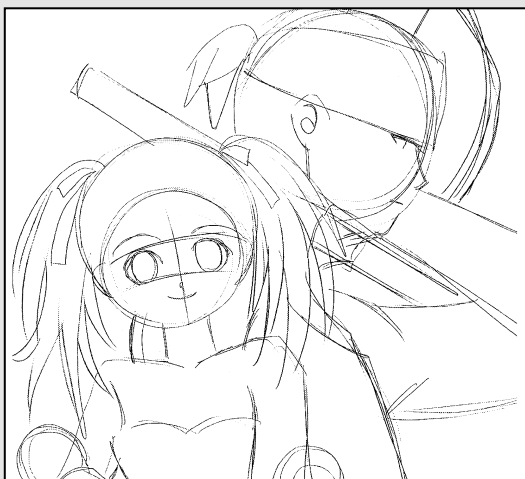
С корректирующими жидкостями в любом виде работай аккуратно. Тщательно забели все ошибки и ненужные линии. Не прикасайся к рисунку, пока корректор полностью не просохнет.

Можно посылать в журнал! А может быть, выпускать собственный?



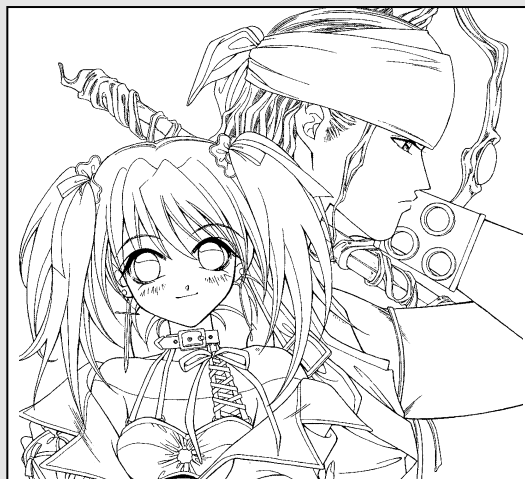
## ИЛЛЮСТРАЦИИ С НАЧАЛА ДО КОНЦА

Помнишь все этапы?  
Повторим самое важное.



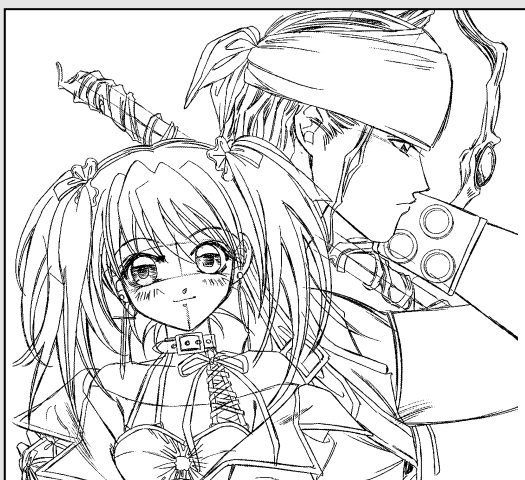
### 1. СНАЧАЛА — ГРУБЫЙ НАБРОСОК

Расставь персонажей,  
наметь выражения лиц.



### 3. ТЕПЕРЬ БЕРИСЬ ЗА ТУШЬ

Прорисуй картинку тушью.



### 2. ТЕПЕРЬ — КАРАНДАШ- НАЯ ПРОРИСОВКА

Прорисуй все детали,  
и персонажей, и фон.



### 4. ЗАЧЕРНЕНИЕ И ИСПРАВЛЕНИЯ

Зачерни волосы и другие черные участки.  
Когда тушь просохнет, сотри карандаш.  
Исправь все ошибки корректирующей  
жидкостью.

Рисунок уменьшен — 75% оригинала.



## 5. НАКОНЕЦ, ДОБАВЬ СКРИНТОНЫ И БЛИКИ — И РИСУНОК ГОТОВ!

**Добавь последние штрихи скринтонами, а белой тушью поставь блики на волосах, в глазах и на одежде.**

Тени, волосы, одежду, банданы и т. д. можно сделать скринтонами с постепенным высветлением тона — только нужно учесть, откуда падает свет.

Добавь объема возле складок, например на банданах, — оставь белые места.

Тень будет выглядеть по-разному в зависимости от того, какие скринтоны ты приклеишь — с крупными или мелкими точками.

Татуировки у этих персонажей мы сделали при помощи скринтонов с узорами. Кстати, можешь разрезать узоры на кусочки и переклеить в другом порядке — будет только интереснее.

### ТИПЫ СКРИНТОНОВ

Мы пользовались маркой IC.

#### IC SCREEN

S-799 S-945 S-978  
S-3020 S-3032  
S-5012 S-5030

#### IC SCREEN YOUTH

Y-1242 Y-1616 Y-1648  
Y-1651 Y-1652 Y-1675  
Y-1676

## **УРОК 1**

# **МАТЕРИАЛЫ**



**Какие материалы необходимы  
для рисования манга?**

**Обязательно ли нужно пользоваться  
специальной бумагой для манга?**

**Какими перьями лучше рисовать?**

**В чем разница между разными марками туши?**

**Мы ответим на все вопросы!**

# СПЕЦИАЛЬНАЯ БУМАГА ДЛЯ МАНГА

А специальная бумага — это обязательно?

Разве нельзя рисовать на обычной бумаге для ксерокса или на писчей?

Это для тех рисунков, которые ты друзьям покажешь.

А чтобы слать работы в журналы, нужна специальная бумага для манга.

Можно, но...

Или в альбомах для рисования?

Внимательно посмотри на эти манга. Картинки расположены очень аккуратно.

Это называется «кадры».

Простой здравый смысл!

А!

Журналы предъявляют определенные стандарты к размеру страницы и кадров.

Если пользуешься специальной бумагой — нет. На ней уже напечатаны основные границы рисунка и поля.

Ты прав, они аккуратные.

Расположены не как попало.

А трудно им следовать?

## ВНЕШНЯЯ ГРАНИЦА

Это край журнальной страницы

## ВНЕШНИЙ КРАЙ

Чтобы рисунок хорошо лег на страницу, нужно рисовать до этой линии.

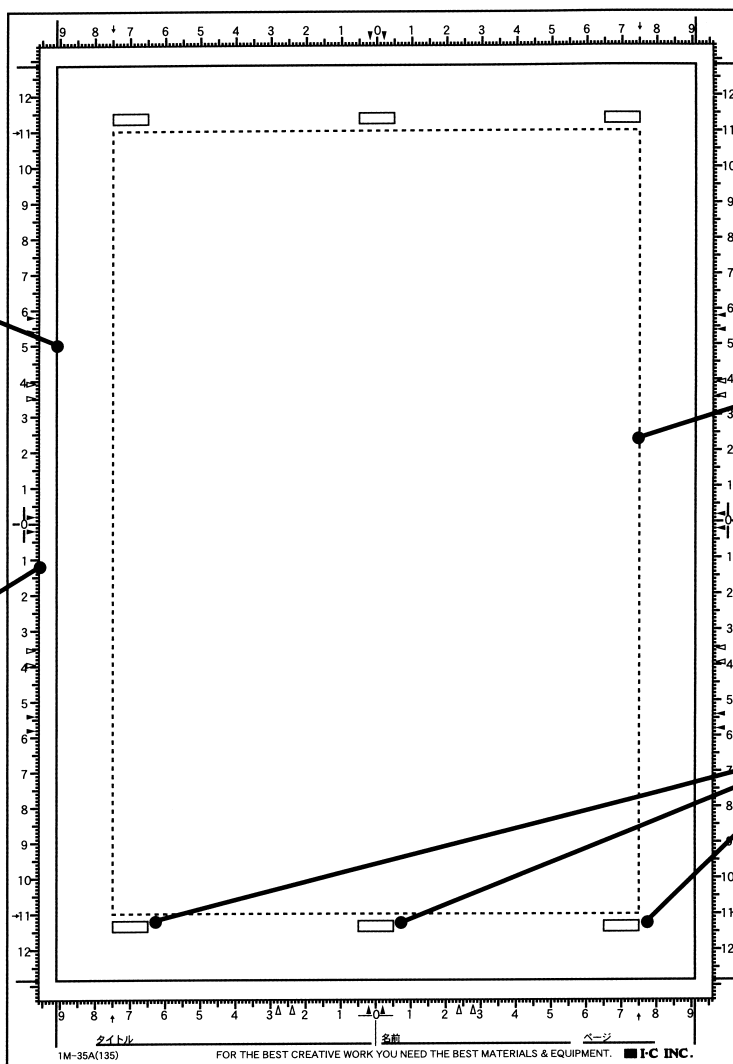
Давай посмотрим, как выглядит лист специальной бумаги.

## ВНУТРЕННЯЯ ГРАНИЦА

Иллюстрации и реплики должны кончаться здесь.

## НОМЕРА

Стандартные поля для номеров страниц в журнальных работах.



Профессиональная бумага хороша еще и тем, что вся разметка сделана бледно-голубым цветом.

Бледно-голубой цвет не виден при копировании.

Если рисуешь на другой бумаге, например на белой чертежной, придется чертить разметку самой!

ХИ-ХИ!

Надоело уже!

Хватит!

Некоторые сорта бумаги тебе вообще не годятся — например, тонкая бумага и бумага для рисования, которая легко портится, когда стираешь резинкой.

ШКРЯБ, ШКРЯБ

Бумага для рисования

Здесь тушь расплывется.

А это нельзя будет копировать.

Тонкая бумага

С рисунка на специальной бумаге получаются отличные копии!

Ага, ясно.  
Кажется, я  
поняла про  
внешние и  
внутренние  
границы, —

но что  
такое  
внешний  
край?!

Почему мне  
нужно рисовать  
до самого края  
листа?

Внешнее  
поле —  
это очень  
важно.

Когда печатают книгу,  
почти невозможно  
совместить  
внешнюю границу  
с обрезаем.

Как  
здесь

Поэтому надо  
рисовать  
до самого  
внешнего края.

Или  
здесь.

**ПРАВИЛЬНО:**

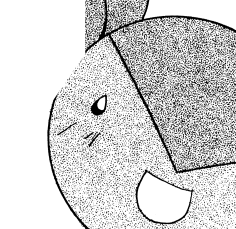
картинка  
доходит  
до самого  
внешнего  
края



↑ Внешний край

**НЕПРАВИЛЬНО:**

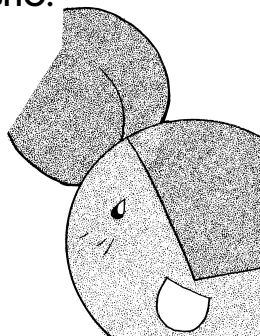
Картинка  
не доходит  
до самого  
внешнего  
края



Когда  
страницу  
будут обрезать,  
может остаться  
белая полоска  
в 1–2 мм,  
получится  
вот так.

**ПРАВИЛЬНО:**

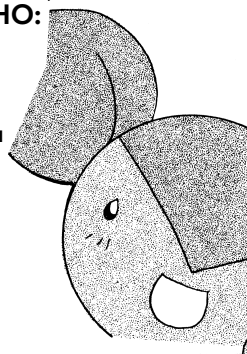
картинка  
доходит  
до самого  
внешнего  
края



Когда страницу будут обрезать,  
если рисунок доходит до самого  
внешнего края, никаких  
неприятностей не будет.

**НЕПРАВИЛЬНО:**

картинка  
не доходит  
до самого  
внешнего края



Видишь, что бывает?  
Картинки не хватает  
до края, и получается вот  
так. Некрасиво, правда?

Вот чтобы  
этого не было,  
и надо  
рисовать  
до внешнего  
края.

Бумага для манга бывает двух форматов: профессионального и стандартного.

Ой!  
Какие большие листы!

А что, большой формат — только для профессионалов?

Нет, не так.

Стандартный формат любительских журналов — B5.

### ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ФОРМАТ B4 специальной бумаги для манга

Для профессиональных журналов. Для создания любительских журналов формата A4 и B5.

Для любительских журналов формата A5 и B6 такая бумага не подходит.



### СТАНДАРТНЫЙ ФОРМАТ A4 специальной бумаги для манга

Для любительских журналов формата B5. Годится для любительских журналов формата A5 и B6.

Любительские журналы обычно делаются формата B5 или A5.



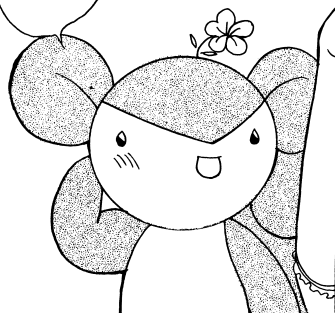
Когда делаешь книжку формата A5 из стандартной бумаги для манга, печатная версия уменьшается до 82–83% оригинала.

Манга в таком уменьшенном формате выглядит намного лучше!

B5 —  
7<sup>1</sup>/<sub>8</sub> на  
10<sup>1</sup>/<sub>8</sub>  
дюйма.

B4 —  
10<sup>1</sup>/<sub>8</sub> x 14<sup>3</sup>/<sub>8</sub> дюйма.

A5 —  
5<sup>7</sup>/<sub>8</sub> x 8<sup>1</sup>/<sub>4</sub>  
дюйма.



Из такого — вот такое!



# КАРАНДАШИ

Механические карандаши — для набросков, да?



Конечно, обычными карандашами тоже можно рисовать. Некоторые художники предпочитают голубые карандаши.

Голубые линии не копируются.



## МЕХАНИЧЕСКИЕ КАРАНДАШИ

У них острый грифель, который не тупится. Хороши для тонкой проработки деталей.



## КАРАНДАШИ

Грифель у них толще, чем у механических карандашей. Ими удобно рисовать крупные предметы. Грифель довольно мягкий.



Грифель должен быть мягким (ТМ — М), толщиной 0,3–0,5 мм.

Выберите самый удобный.



Значит, сам выбираешь, каким рисовать?

Карандашами удобно рисовать мягкие линии.

Нужно выбирать карандаш в зависимости от сцены и предмета.

Механическими карандашами удобно рисовать фон.



Плохо! Рисунок виден с обратной стороны! И на следующем листе остались отпечатки!

Подбирай карандаш в зависимости от того, насколько сильно ты нажимаешь на бумагу.

Слишком сильный нажим.

Так бледно, что и не разберешь.

Слишком слабый нажим.



Я же это где-то нарисовала...



# ПЕРЬЯ И ВСТАВОЧКИ



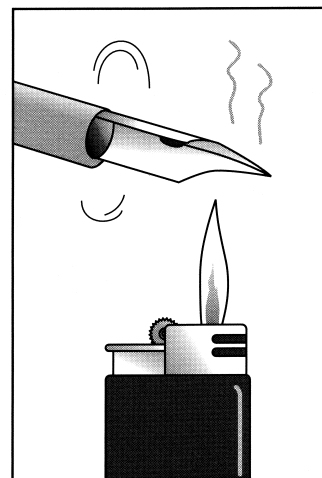
| ПЕРО-«РЕДИСКА»                                                                                                                                        | ПЕРО «G»                                                                                                                   | КРУГЛОЕ ПЕРО                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                       |                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                          |
| Рисует тонкие ровные линии. Им можно рисовать плавные, летящие линии, даже когда оно новое. Не слишком выразительное, линия мало меняется по толщине. | Рисует толстые ровные линии, поэтому отлично подходит для четких, жирных контуров. Пока новое, рисует и тонкие линии тоже. | Незаменимо для тонких, нежных линий, фона и тех спецэффектов, которые делаются вручную. Если менять нажим, может рисовать линии самой разной толщины — от «паутинок» до довольно жирных. |
|                                                                                                                                                       |                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                          |
|                                                                                                                                                       |                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                          |



| ПЕРО-«ЛОЖКА»                                                                                                       | ШКОЛЬНОЕ ПЕРО                                                                |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                    |                                                                              |
| По ощущению и действию напоминает перо-«редиску». Рисует плавные ровные линии. Толщина линий почти не варьируется. | Гибрид пера-«редиски» и пера «G». Рисует легко и плавно. Легко в применении. |
|                                                                                                                    |                                                                              |
|                                                                                                                    |                                                                              |
|                                                                                                                    |                                                                              |

Если перед использованием подогреть кончик пера на огне, тушь будет держаться лучше.

Осторожно! Перья легко ржавеют, поэтому их нужно держать в отдельном футляре или мешочке, чтобы избежать контакта с водой.



А  
надолго ли  
хватает  
одного  
пера?

Зависит  
от человека. Кому-то  
одного пера хватает  
на 20–30 страниц,  
а кому-то всего  
на 3–4.

Можно ли  
рисовать им  
долго?

★ **НОВОЕ**

Кончик сомкнут

Перо пора  
менять, когда  
оно расходится  
или когда линии  
становятся  
толще.

Перо не годится, если  
линии потеряли четкость.

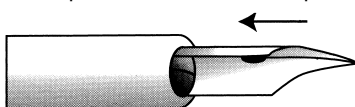
**ПОРА МЕНЯТЬ**

Кончик разошелся —  
видишь щелочку?

## ВСТАВОЧКИ

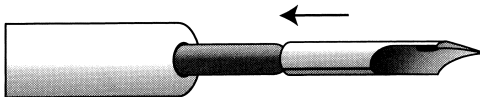
Обычные вставки годятся для любых перьев, КРОМЕ круглых, для которых делают специальные ручки. Вставки делают из самых разных материалов, обычно из дерева или пластмассы.

Подходит для перьев типа «Г»,  
«редисок», «ложек», школьных и прочих.  
Перо вставляется в крепление.



← **Обычная вставка**  
← крепление

Подходит только для круглых  
перьев. Цилиндрическое  
перо насаживается  
на цилиндр.



← **Круглая вставка**  
← крепление

**ПРОВЕРЬ,  
ТУГО ЛИ ВСТАВЛЯЕТСЯ  
ПЕРО!**

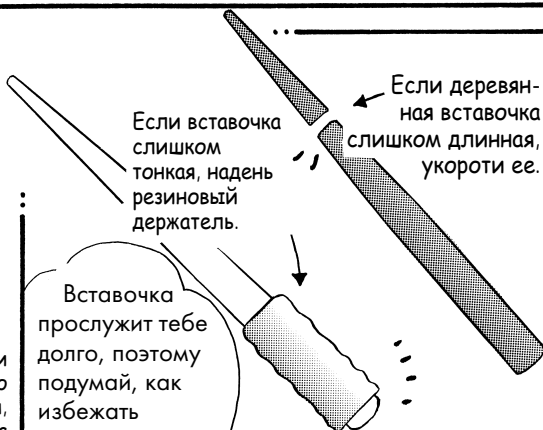


Ага,  
понятно.

СКРИПТ-  
СКРИПТ

Плохо  
вставленное  
перо будет  
оставлять  
неровные  
линии.

Если  
перо  
болтается,  
это никуда  
не годится!



Вставка  
прослужит тебе  
долго, поэтому  
подумай, как  
избежать  
судорог  
в кисти.

Приспособь  
ее для себя.

Отличная  
вставка!



# ТУШЬ

Тушь бывает водорастворимая и водостойкая. Водорастворимую тушь можно разводить водой, чтобы рисовать было легче.

Итак, водорастворимой тушью легче рисовать, зато водостойкая не тускнеет.



Угу. Водостойкая тушь лучше подходит для цветных рисунков.

## КИТАЙСКАЯ ТУШЬ

Ее называют еще индийской тушью. Она самая черная и почти не бледнеет, даже если потереть ее резинкой. Она водорастворимая, а значит, во-первых, медленно сохнет, а во-вторых, после нее особенно важно тщательно вытирать перья. Кроме того, от контакта с влагой она блекнет, поэтому постарайтесь не трогать рисунок руками, даже когда тушь совсем высохла.



15 движений резинкой



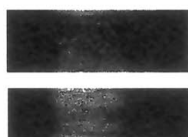
5 движений резинкой



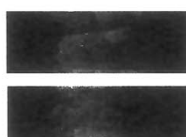
Без использования резинки

## ТУШЬ ДЛЯ ЧЕРЧЕНИЯ И ЧЕРНИЛА ДЛЯ ПИСЬМА ФИРМЫ «PILOT»

Тушь для черчения — водорастворимая, чернила для письма — водостойкие. Они обладают легкой текстурой и быстро сохнут. Стирайте осторожно — тушь легко блекнет.



15 движений резинкой



5 движений резинкой



Тушь для черчения



Тушь для каллиграфии

Без использования резинки

## IC COMIC SUPER BLACK

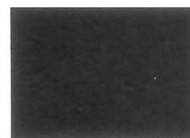
Матовая тушь. Очень стойкая, не блекнет, даже когда много стираешь. Водостойкая и быстросохнущая, поэтому перо нужно протирать почаще.



15 движений резинкой

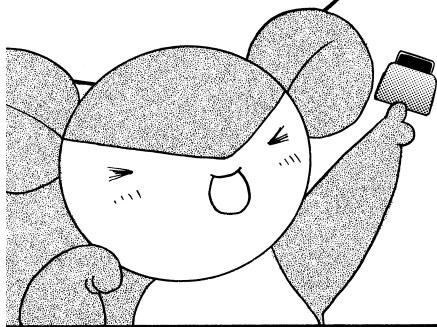


5 движений резинкой



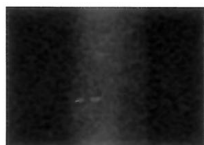
Без использования резинки

Подбирая тушь,  
помни о густоте,  
качестве  
и текстуре.

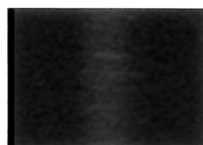


## KURETAKE MANGA BLACK

Почти такая же черная, как китайская тушь. Резинка ее почти не высветляет. Водостойкая и быстросохнущая, поэтому перо нужно протирать почаще.



15 движений  
резинкой



5 движений  
резинкой



Без использования  
резинки



## ТОЛСТЫЙ МАРКЕР

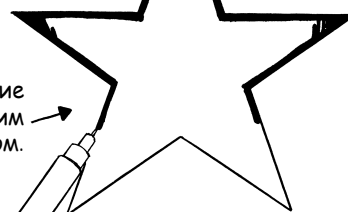
Подходит для зачернения больших участков, но имеет тенденцию просачиваться сквозь бумагу. Для деталей не годится.



Границы участка, который ты будешь закрашивать, обязательно нужно сначала обвести тонким маркером.

Сначала обведи контур.

Закрась небольшие уголки тонким фломастером.



## РУЧКА-КИСТОЧКА

Ей удобно прорисовывать детали, волосы и пр. Чернила в ней водорастворимые, поэтому они медленно сохнут и легко тускнеют.



Ручки-кисточки бывают из разного волокна и разной толщины.

Ой! Бумага промокла.



Тогда рисунок точно получится аккуратным.

ВНИМАНИЕ! Драться линейками нехорошо!

**ТУШЬ  
ДОЛЖНА  
БЫТЬ  
СВЕЖЕЙ!**

Не рисуй  
старой  
тушью  
или тушью,  
которая  
постояла  
в открытом  
флаконе!

Воняет!

Плохо рисует!

Что-то  
стухло!

Поначалу покупай  
маленькие флакончики,  
чтобы тушь точно  
не пропала.

ТШИК, ТШИК!  
Цветочный аромат

Тушь всегда  
подсыхает  
и густеет.



Если тушь во-  
дорастворимая,  
ее можно раз-  
вести водой,  
правда?

Только  
нужно  
добавлять  
воду по ка-  
пельке.

Тебе  
пригодится  
пипетка.

Осторожно,  
не перелей воды!

Если растворять  
водостойкую тушь,  
ее качество может  
измениться.

Всегда вытирай перо,  
иначе или тушь  
засохнет, или перо  
заржавеет.

На улице  
бесплатно  
раздавали.

Годит-  
ся и пла-  
точек, и  
салфет-  
ка...

Ух ты!  
Сколько  
салфеток!

Кон-  
еч-  
но!

ПУСТО!

ТРЕМ,  
ТРЕМ

Вытри  
чернила  
с кончика  
пера.

Ополосни  
перо в воде

И вытри чистой  
салфеткой.

Перья прослужат  
дольше, если  
за ними как  
следует ухаживать.

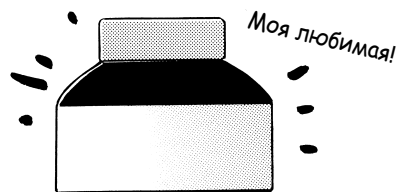


По возможности  
пользуйся  
свежей  
тушью.

Подбирай  
тушь, кото-  
рая лучше  
всего тебе  
подходит.

Учитывай

- густоту
- текстуру
- растворимая тушь  
или водостойкая
- устойчивость к резинке



Когда  
делаешь  
перерыв  
или кончаешь  
работу, закрывай флакончик.



Туго закручивай крышку и храни тушь в прохладном месте.

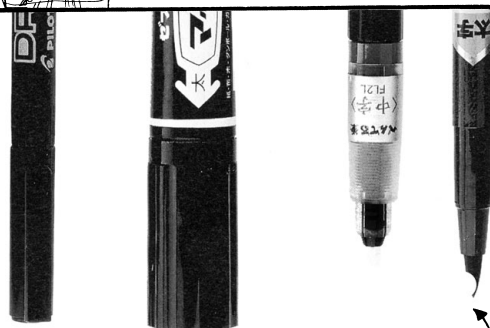
Регулярно  
протирай  
перья  
салфеткой!

Когда собираешься  
рисовать тушью, поставь  
на стол коробку бумажных  
салфеток.



Большие  
пространства  
закрашивай  
толстым  
маркером  
или ручкой-  
кисточкой.

Это проще, чем  
рисовать кистью.



Ручки-кисточки  
бывают с настоящими  
кисточками, а бывают  
с волокнистым  
кончиком,  
как у фломастера.

Когда кончишь рисовать  
ручкой-кисточкой,  
обязательно плотно  
закрой ее колпачком.

ПИФ-ПАФ!

# ТЕХНИЧЕСКИЕ РУЧКИ

Получится  
аккуратнее, чем  
просто пером.

Рамка, нарисованная  
обычным пером

Рамки  
для манга  
лучше всего  
рисовать  
технической  
ручкой или  
тонким мар-  
кером.

Рамка,  
нарисованная  
технической  
ручкой

А какая  
разница  
между техни-  
ческой ручкой  
и тонким  
маркером?

Рамка

## ТЕХНИЧЕСКАЯ РУЧКА

Рисует четкие, идеально  
ровные линии. Когда чернила  
кончатся, замени картридж.  
Дорогие.

### Rotring



### Faber-Castell TGI-S



### Staedtler Marsmatic 700



## ТОНКИЙ МАРКЕР

Дешев и прост  
в использовании.  
Рисует достаточно ровные  
линии. Как правило,  
под резинкой чернила блекнут.

### Sakura Micron Pigma

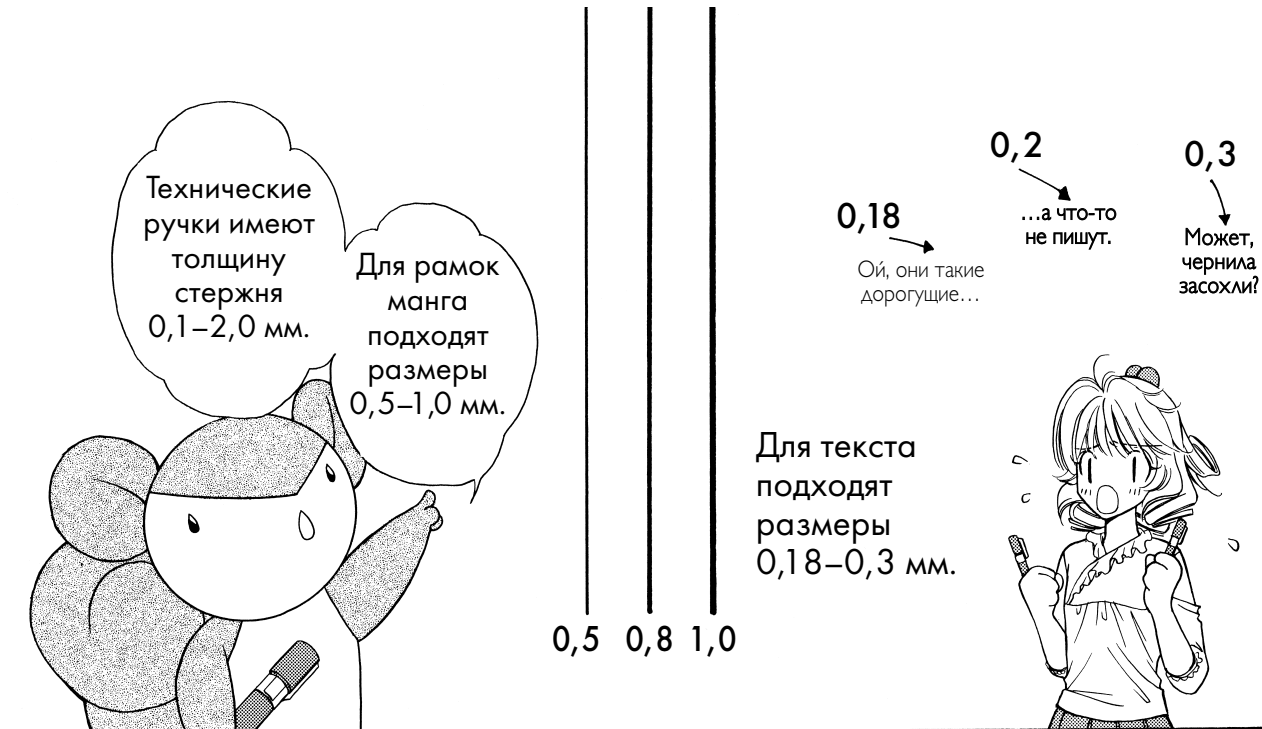


### Copic Multiliner



### Pilot Drawing Pen





Чем тоньше линия, тем легче сохнут чернила. Разбери ручку и хорошенько промой ее теплой водой.

Ручки бывают разные, так что...

Это просто! Попробуй!

...внимательно прочитай инструкцию!

Переверни колпачок и навинти его на кончик ручки.

3



**Rotring Isograf**

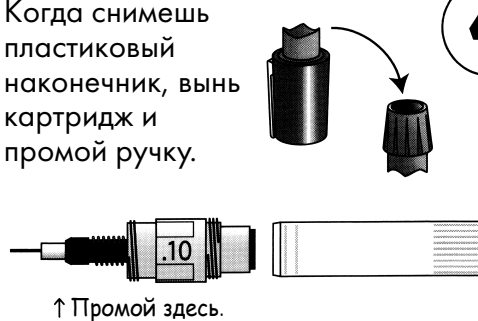
1



Сними колпачок и корпус.

Когда снимешь пластиковый наконечник, вынь картридж и промой ручку.

4



↑ Промой здесь.

Нажми на верх колпачка и разбери его.

2



Держи картридж вертикально, чтобы не пролить чернила.

Промывай ручку, пока она не начнет греметь, как погремушка. Вытри насухо и собери.



Популярная марка «Rotring» бывает чернильная и на картриджах.

# Rotring

Обязательно пользуйся только чернилами и картриджами «Rotring». От других чернил ручка может закупориться.

## Isograph

## Rapidograph

Заправляй чернилами «Rotring».

Когда чернила кончатся, замени картридж, и все.

Заполняй примерно на 80%.

Пустой картридж выбрось.

ЧЕРНИЛА «ROTRING».



КАРТРИДЖИ «ROTRING».

Faber-Castell TGI-S и Staedtler Marsmatic 700

тоже бывают и чернильные, и на картриджах.

Чернильные обходятся дешевле.

Ой!

Вся блузка в чернилах!

И рисунок!

Надо было купить ручку на картриджах...

Если ты растяпа и неряха, лучше пользуйся картриджами.

Когда чертишь рамки, следи, чтобы линия была ровная.

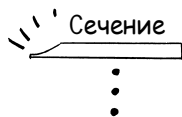


ровная

неровная

Рисовать рамки — отдельное искусство!

Для четких  
линий  
пользуйся  
линейкой  
со скосом.



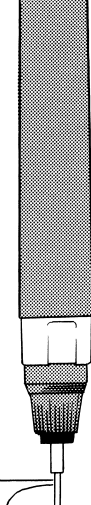
А моя старая  
не подойдет?

Ну и ну!

Такая  
линейка  
годится.

Когда  
чертишь  
линию,  
держи  
ручку  
перпенди-  
кулярно  
бумаге.

Важно  
с начала  
до конца  
нажимать  
на ручку  
с одинаковой  
силой.



90°

↑  
Переверни  
линейку.

Не нажимай  
слишком сильно!



Если наклонишь ручку  
или будешь нажимать  
слишком слабо,  
линия получится бледная.

×



Но если ты нажмешь слишком  
сильно, то поцарапаешь  
бумагу, а чернила протекут,  
и аккуратной линии  
не получится.

Если пользуешься ручкой  
определенной марки  
впервые, лучше  
потренируйся  
на клочке  
такой же бумаги.



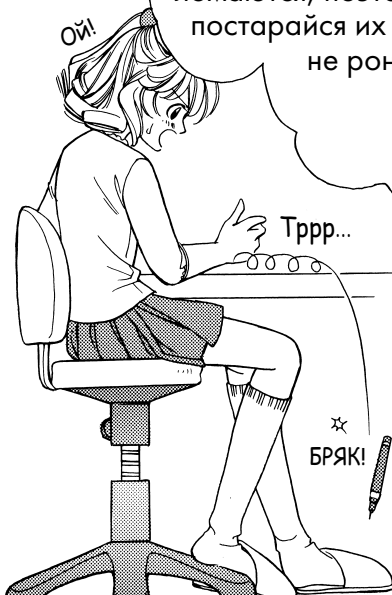
Не  
рисуй руч-  
кой на бело-  
вом рисунке,  
пока не при-  
выкнешь  
к ней.



**Ручки быстро высыхают,  
поэтому обязательно  
закрывай их  
колпачком.**

Техниче-  
ские  
ручки легко  
ломаются, поэтому  
постарайся их  
не ронять.

Ой!



Тррр...

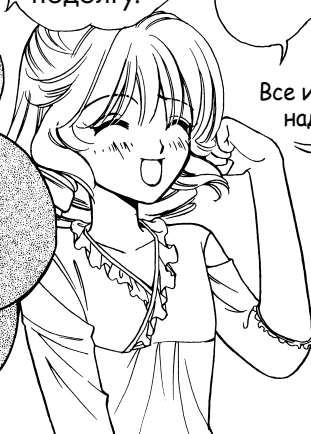
✕  
БРЯК!

Не роняй  
их  
со стола!

Технические  
ручки —  
дорогое  
удовольствие,  
но если их  
беречь, они  
служат  
подолгу.

Береги  
их.

Все инструменты  
надо беречь!



# БЕЛАЯ ТУШЬ И КОРРЕКТИРУЮЩИЕ ЖИДКОСТИ

Белой  
тушью  
и коррек-  
тирующей  
жидкостью

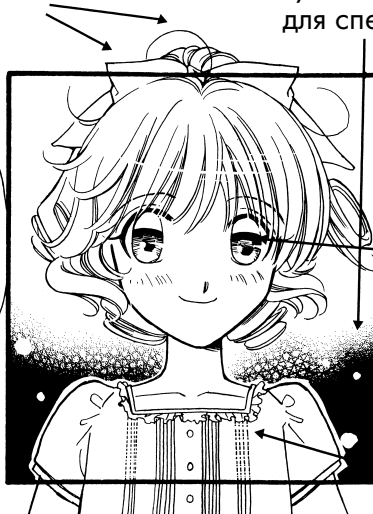
художники  
исправляют  
ошибки,  
рисуют блики  
и искорки  
в глазах.

Корректирующая  
жидкость подходит  
для линий вне рамки.

Брызны белой  
тушью на фон  
для спецэффектов.

Белой  
тушью  
делают  
блики  
в глазах.

Еще ей можно  
делать белые  
полосочки  
на одежде.



## КОРРЕКТИРУЮЩАЯ ЖИДКОСТЬ

### ФЛАКОН С КИСТОЧКОЙ

Этой кисточкой можно закрашивать детали, а можно заливать большие участки. Жидкость можно разводить специальным растворителем.



### ВОДОРАСТВОРИМАЯ

Если жидкость густеет или в ней появляются комки, ее можно развести водой.



### МАСЛЯНАЯ

Для нее  
нужен особый  
растворитель



### РАСТВОРИТЕЛИ

Специальные  
растворители  
для корректиру-  
ющих жидкостей  
бывают и на  
водяной основе,  
и на масляной.



### РУЧКА- КОРРЕКТОР

Легка  
в обращении.  
Но растворять  
жидкость нельзя.



### ШАРИКОВАЯ РУЧКА

Для рисования линий  
и закрашивания ошибок.



### МАРКЕР

Им можно пользоваться как ручкой.



### РУЧКА-ТЮБИК

Позволяет контролировать  
количество вытекающей жидкости.



Это как макияж — много не значит хорошо.

Что ты хочешь сказать?!

Корректирующей жидкостью можно исправлять ошибки, например закрашивать линии, выходящие за рамку.

Осторожно!  
Легко перестараться!

Слишком толсто

МАЖЕМ.  
МАЖЕМ

Вид сбоку

Если положить скринтон поверх толстого слоя корректора, на печати это проявится.

Слишком много корректора

После скринтона и печати

А, теперь понимаю!

Осторожно срежь излишек корректора ножом.

Поставь лезвие горизонтально и понемногу соскобли корректор.

ЦАРАП-ЦАРАП

Соскобли ровно столько, чтобы слой корректора стал тонким и ровным.

Вот так!

Не поранься!

Если не получилось, можно вырезать испорченное место и нарисовать заново.

Ой! Помогите!

Положи рисунок, который будешь исправлять, на чистый лист бумаги для манга.

Закрепи скотчем, чтобы листы не перекошились.

Металлическая линейка

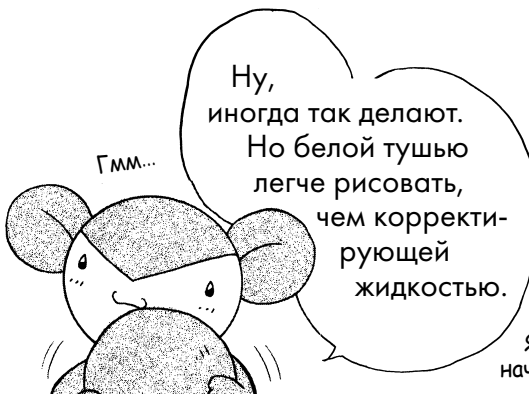
Вырежи испорченное место, причем прорежь сразу оба листа бумаги.

Вставь кусочек чистой бумаги в отверстие в рисунке. Закрепи скотчем с обратной стороны. НАРИСУЙ ЗАНОВО.

Обратная сторона



А можно  
вместо  
белой туши  
рисовать  
блики кор-  
ректором?



Гмм...

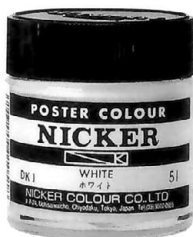
Ну,  
иногда так делают.  
Но белой тушью  
легче рисовать,  
чем корректи-  
рующей  
жидкостью.

Я рекомендую  
начинающим тушь.

## БЕЛАЯ ТУШЬ ДЛЯ БЛИКОВ (ВОДОРАСТВОРИМАЯ)

### POSTER COLOR

Подходит и для цветных,  
и для черно-белых  
рисунков.



### DR. MARTIN'S PEN WHITE

Хорошо рисует блики.  
Годится для аэрографа.



### IC COMIC SUPER WHITE

Белая тушь специально  
для бликов. Цвет сквозь  
нее не просвечивает,  
поэтому она годится  
и для цветных рисунков.



### ART COLOR MANGA CORRECTION INK

Матовая белая тушь.  
Стоит недорого, поэтому  
хороша для начинающих.



### LIMA BLEED PROOF WHITE

Очень матовая белая  
тушь.



### DR. MARTIN'S BLEED PROOF WHITE

Не выцветает.



## КИСТИ ДЛЯ БЕЛОЙ ТУШИ

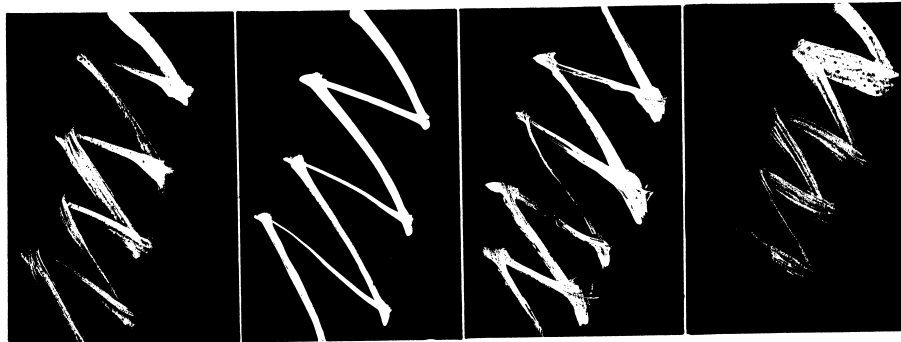
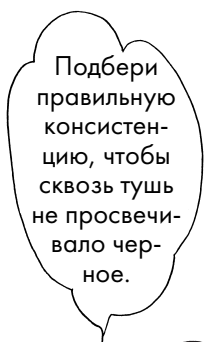
Обычно для белой туши берут тонкую  
кисть. Тонким мягким кончиком удобно  
прорисовывать детали.

### КИСТИ С ТОНКИМ КОНЧИКОМ

Советуем купить тонкие и средние  
кисти. Для черной туши нужны  
отдельные кисти.







**СЛИШКОМ ЖИДКАЯ**  
Сквозь белую тушь просвечивает черный фон, а это может сказаться на качестве печати.

**В САМЫЙ РАЗ**  
Идеальная консистенция белой туши

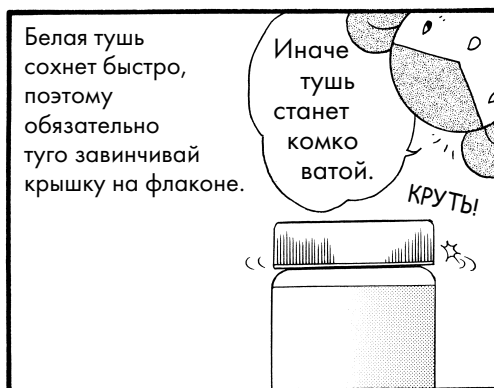
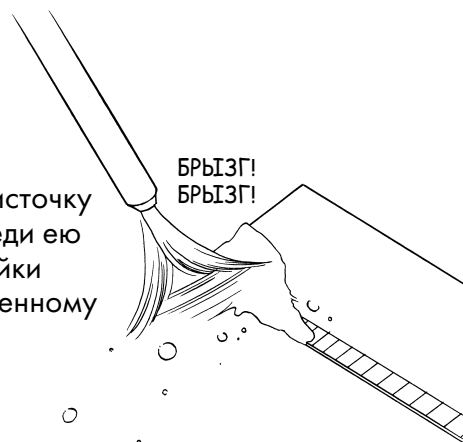
**СЛИШКОМ ГУСТАЯ**  
Если тушь слишком густая, получаются комочки.

Если рисуешь водянистой белой тушью по водорастворимой черной, имей в виду, что черная тушь может раствориться и просочиться сквозь белую!

Нужную консистенцию подбирай опытным путем.



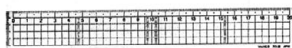
Набери белой туши на жесткую кисточку и резко проведи ею по краю линейки или по собственному ногтю.



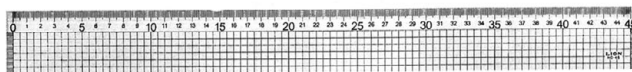
# ЛИНЕЙКИ

Линеек тебе понадобится как минимум две: одна около 20 см, другая — 40 см или даже длиннее. Постарайся найти одну линейку со скошенным краем и одну — с нанесенной сеткой.

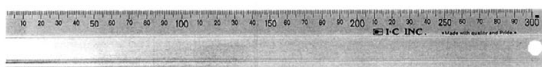
**Для деталей.**



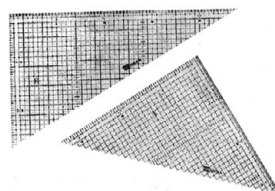
**Для длинных линий перспективы.**



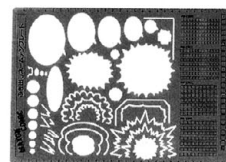
**Для ножа.**



**Для рамок.**



**Для облачков с репликами и спецэффектов**



Скошенные и вырезанные края у линеек позволяют рисовать ровные линии, которые не размазываются.

Вот такие!

Обычная линейка

Выемка не дает туши размазываться.

Без этого трудно рисовать фон.

Вид сбоку

Линия, проведенная по скошенному краю.

Линия, проведенная по обычной линейке.

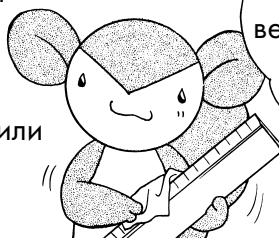
Прелесть!

Как здорово!

Не могу не согласиться!

Не забывай вытирать линейку бумажной салфеткой или тряпочкой.

Иначе у тебя везде будет тушь.



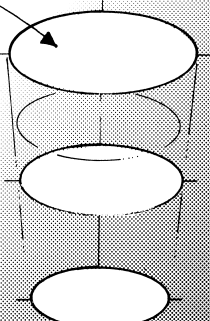
Для облачков  
с речью и мелких  
предметов  
нужны лекала.

Так  
гораздо  
легче  
рисовать  
чашки  
и миски.

Подбери  
нужную форму  
и размер и обводи!

Лекала  
бывают  
самые  
разные.

Только они  
дорогие,  
поэтому  
покупай  
только те,  
которые тебе  
нужны.



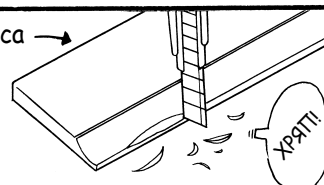
С помощью  
угольника  
удобно  
рисовать  
рамки.

Но  
без него  
можно обой-  
тись, потому  
что бумага для  
манга уже  
размечена!

90°



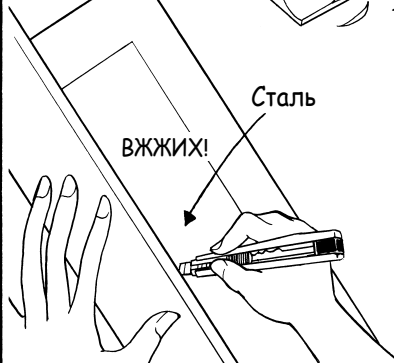
Пластмасса →



Когда  
приходится  
что-то резать  
ножом, нужна  
стальная линейка.

Сталь

ВЖИХ!



Пластмассовую  
ты только  
испортишь.

# НОЖИ

У  
меня  
такой  
есть!

Монтажные ножи  
с отламывающимся  
лезвием — то,  
что надо.

Однако  
удобно держать  
под рукой  
резак для  
кривых линий  
и сложных  
мест.



## МОНТАЖНЫЙ НОЖ С ОТЛАМЫВАЮЩИМСЯ ЛЕЗВИЕМ



## РЕЗАКИ



Лезвия бывают с углом  
в 45 и 30 градусов.

# РЕЗИНКИ

Стирать резинкой — тяжкий труд.

Поэтому подбери резинку, которой легко пользоваться и после которой остается поменьше мусора.

В манга много страниц, правда?

А значит, и стирать придется много.

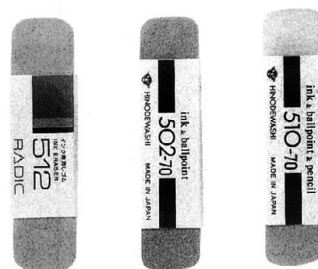
## ПЛАСТИКОВЫЕ РЕЗИНКИ

Обычные ластики. Подбери такой, которым тебе легче стирать.



## ГРУБЫЕ РЕЗИНКИ ДЛЯ ТУШИ

Их еще называют чернильными. Ими удобно «размывать» скринтоны.



## МЯГКИЕ КЛЯЧКИ

Идеально подходят для сложных мест, так как из них можно вылепить нужную форму. Хорошо снимают скринтон.



Не пользуйся старыми и фасонистыми резинками. Только рисунок испортишь.

Не покупай резинки только за то, что они хорошенькие, выбирай такие, которые стирают!

ФУ!

Есть, сэр!

Прежде чем стирать, дождись, чтобы тушь совсем просохла.

Если мусор попадет под скринтон, рисунок будет испорчен.

Тебе пригодится метелочка из перьев или мягкая щеточка.

Обязательно убери весь мусор, оставшийся после стирания.



Пример

## ШПАТЕЛИ ДЛЯ СКРИНТОНА

Они незаменимы для наклеивания скринтона. Всегда тщательно протирай всю поверхность скринтона.

### ДЛЯ ФОНА

Rub Tone® .Too MADE IN JAPAN

Скребок

Гладилка

Если как следует не протереть скринтон, он отклеится и приклеится не туда.

Факт — но все об этом почему-то забывают.

### ДЛЯ ДЕТАЛЕЙ

Шпатель

Еще гладилка

Когда приклеиваешь скринтон, положи сверху лист бумаги, чтобы его не поцарапать.

Если будешь тереть сам скринтон, он может соскользнуть или попортиться.

Для этого годится бумага со старых скринтонов. Удобно, правда?

Возьму бумагу с использованных скринтонов!

# СОВЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

## РЕЙСФЕДЕРЫ

Если изографы и рапидографы для тебя дороговаты, почему бы не взять простой рейсфедер? К нему нужно привыкнуть, но он рисует идеальные линии и обходится куда дешевле изографов и рапидографов.

Рейсфедер

Регулятор толщины

Толщину  
линии можно  
подбирать

После каждой регулировки проверяй, правильно ли подобрана толщина.

Наполни кончик тушью.  
Толщину линий можно  
регулировать.

### Как рисовать рейсфедером

1.



Наполни кончик тушью примерно на треть. Если возьмешь слишком много, тушь будет капать.

2.

Черти линии по вырезанному краю. Чтобы линии были аккуратнее, держи рейсфедер перпендикулярно бумаге.

После использования тщательно промой кончик. Высохшая тушь засорит рейсфедер, и линии получатся неряшливые.

### ВНИМАНИЕ! Потные грязные руки!

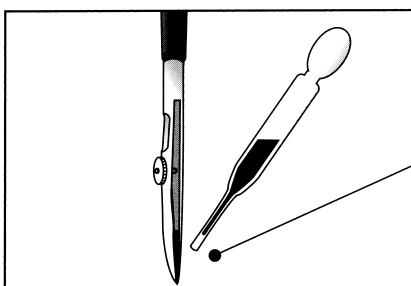


Даже если на вид руки у тебя совсем сухие и чистые, они могут оставить пятна, тушь ляжет неровно, а исправить это не так-то просто. Когда работаешь, надевай тонкие резиновые перчатки. Они продаются в магазинах товаров для художников и стоят обычно недорого.



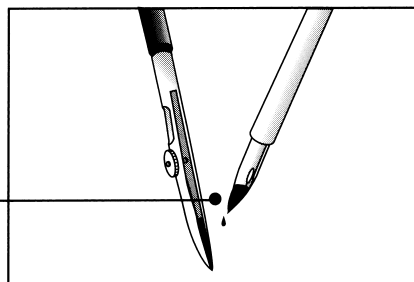
← Чтобы легче было рисовать, можешь срезать пальцы.

### Еще один совет!



Чтобы этого не было, наполняй рейсфедер пипеткой.

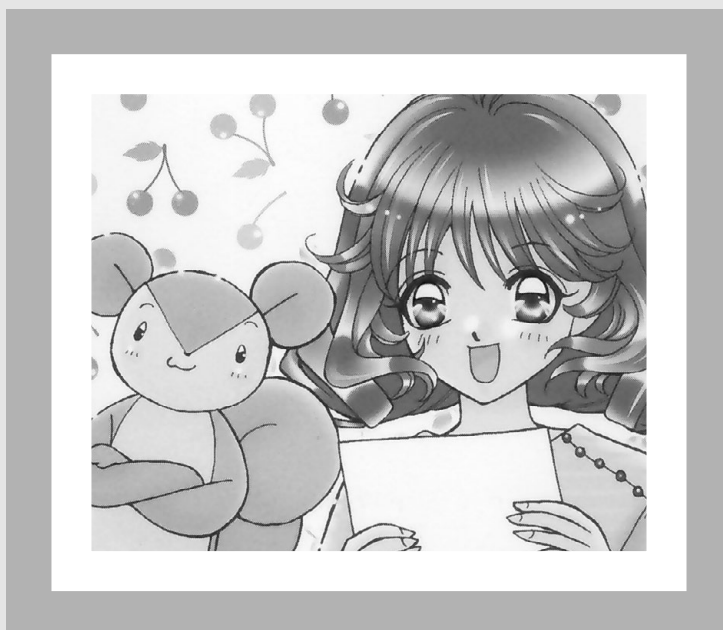
А можно и пером!





## УРОК 2

# ПЕРСОНАЖИ



**Тебе трудно правильно уловить  
пропорции человеческого тела?  
Твои персонажи получаются похожими,  
как две капли воды?**

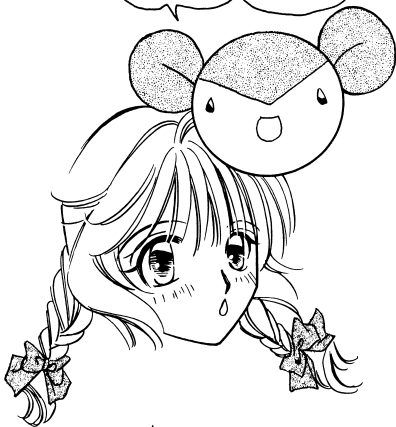
**Если да — этот урок для тебя.  
Персонажи — самый важный элемент манга,  
а индивидуальности им придает  
выражение лица.**

# ФИГУРА

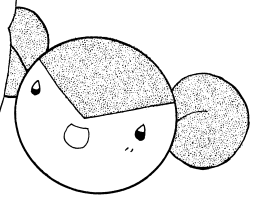
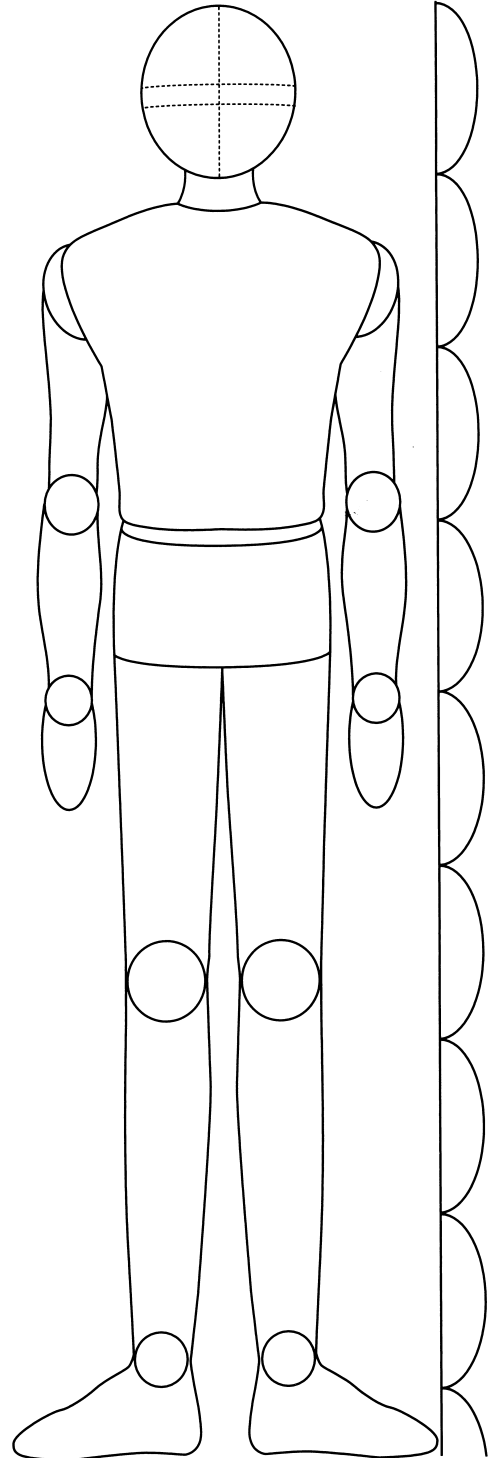
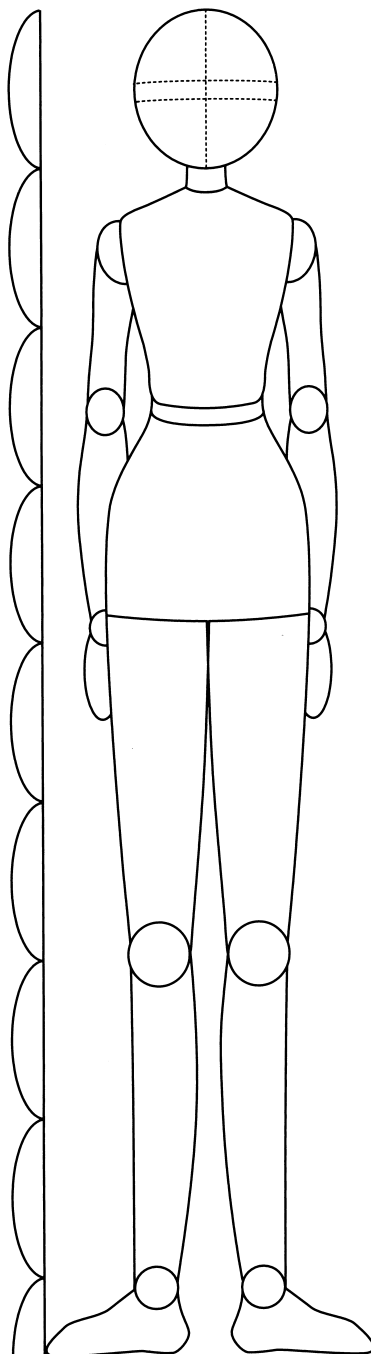
Главное — это соотношение роста и размера головы. От него отсчитывается все остальное.

Запомни главные правила — длину руки и расположение суставов.

Важно не только лицо, но и фигура. Обязательно выучи главные особенности и мужской, и женской фигуры.



Для взрослых персонажей соотношение «голова-рост» — примерно 8,5.



Рассмотрим основные характеристики фигуры.

Позвоночник — ось симметрии фигуры, идущая от шеи до бедер. Даже если вы рисуете персонажа в профиль или он нагибается, все равно позвоночник остается осью симметрии тела.

## МУЖЧИНЫ

## ЖЕНЩИНЫ



Обратите внимание, что шея не прямая, она слегка расширяется к плечам.

Локоть находится примерно вровень с талией, над тазобедренным суставом.

Длина руки от плеча до кончиков пальцев — примерно 3,5 головы.

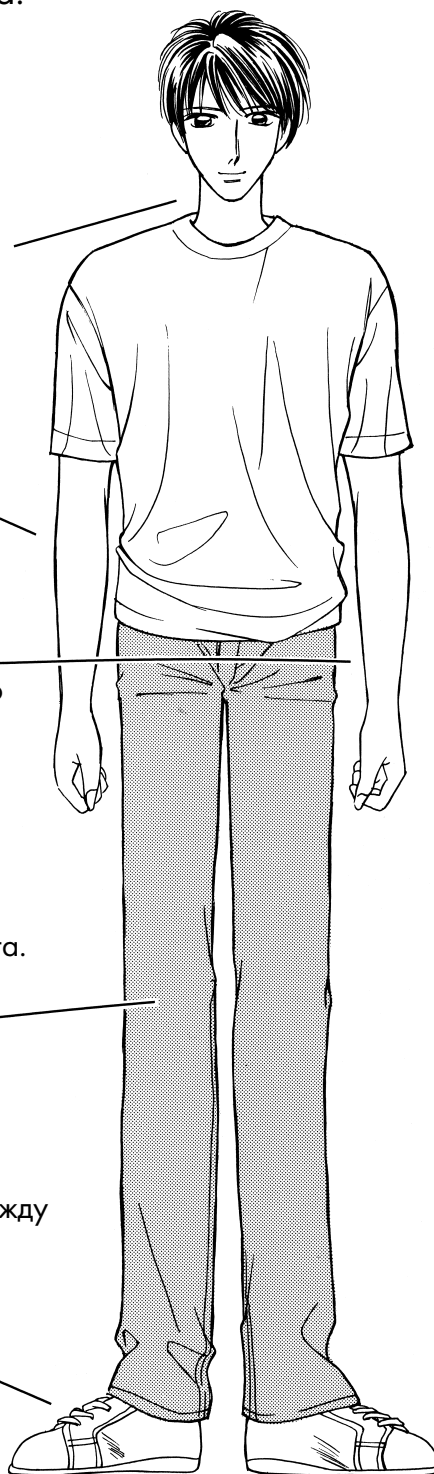
Запястья находятся примерно вровень с промежностью.

Длина ног составляет примерно половину роста.

Ноги сужаются к коленям, а потом снова расширяются в голени.

Колени расположены примерно посередине между промежностью и стопой.

Стопы примерно в полтора раза длиннее кистей рук.



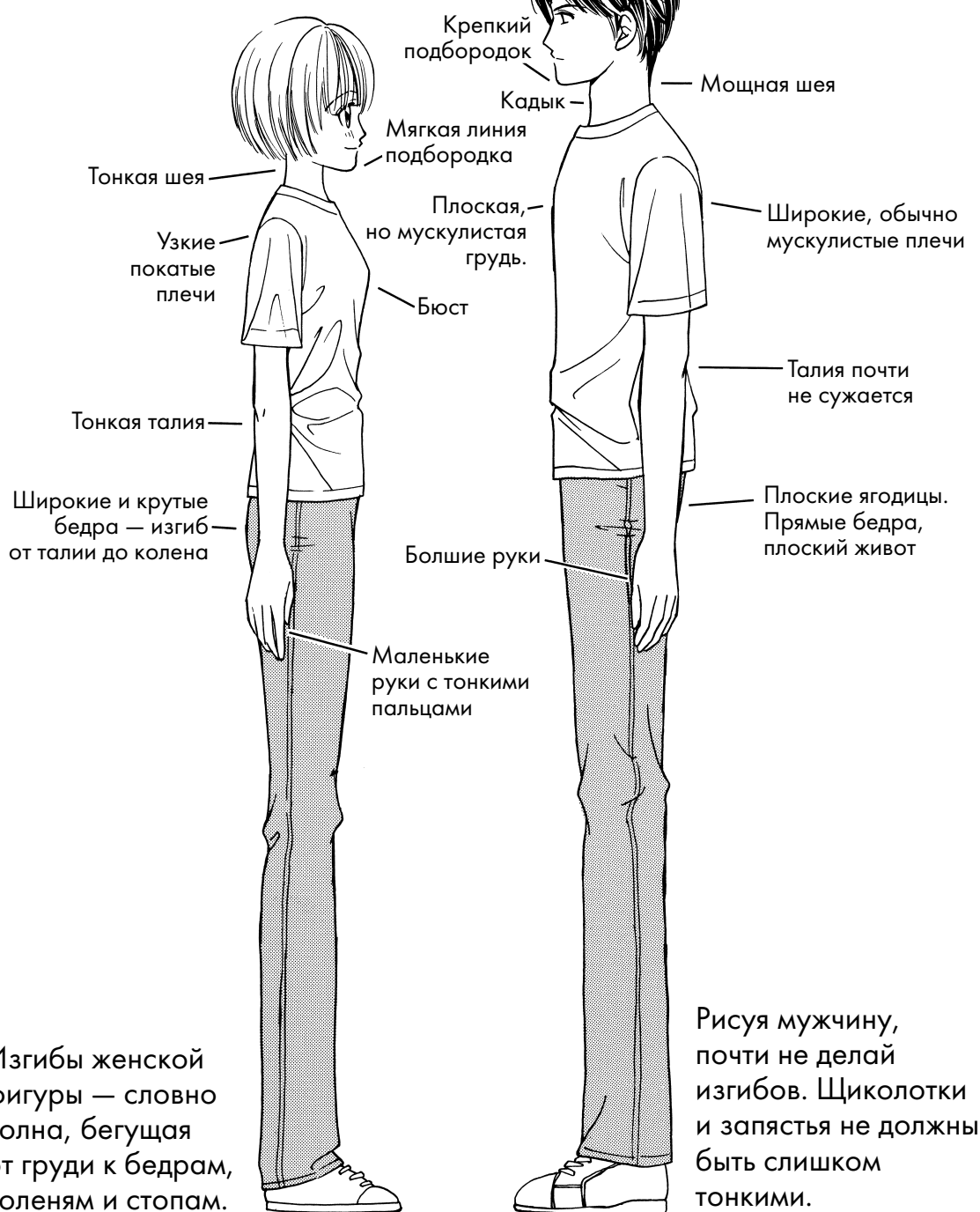
# ОСОБЕННОСТИ ЖЕНСКОЙ И МУЖСКОЙ ФИГУРЫ

Стройные,  
с мягкими  
изгибами.

## Женщины

## Мужчины

Более тяжелые  
и мускулистые,  
чем женщины.  
Никаких изгибов.

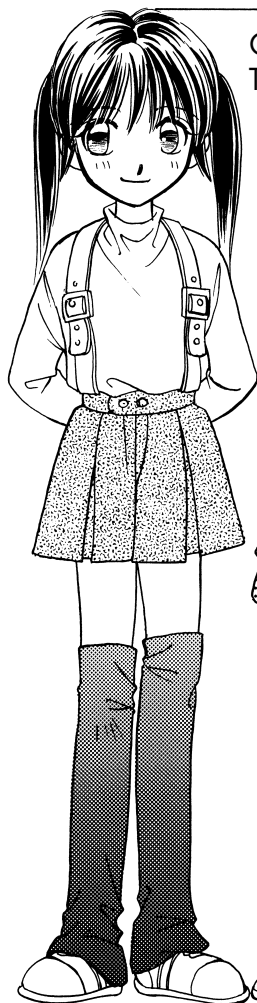


Изгибы женской  
фигуры — словно  
волна, бегущая  
от груди к бедрам,  
коленам и стопам.

Рисуя мужчину,  
почти не делай  
изгибов. Щиколотки  
и запястья не должны  
быть слишком  
тонкими.

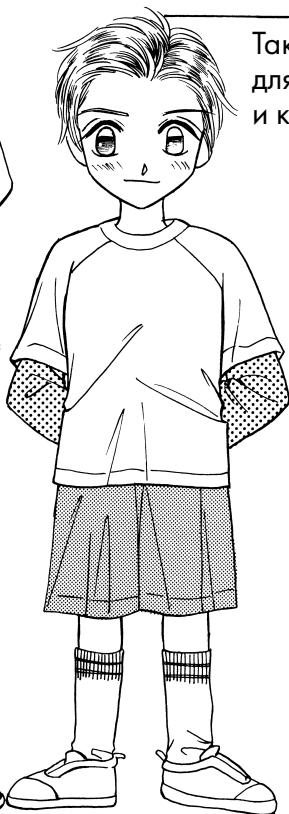
## Соотношение «голова-рост» равно 5

Обычно для «умильных» персонажей.  
Так рисуют школьников и школьниц.



## Соотношение «голова-рост» равно 4

Такое соотношение подходит  
для маленьких детей  
и комических персонажей.



## Соотношение «голова-рост» равно 3



## Соотношение «голова-рост» равно 2



Каким бы ни было  
соотношение «голова-  
рост», остальные  
пропорции — например,  
длина рук и ног, —  
остаются прежними.  
Подберите размер  
ладоней и стоп, чтобы  
пропорции оставались  
гармоничными.



Слишком  
высокий и худой.  
Неправильное  
соотношение  
«голова-рост».

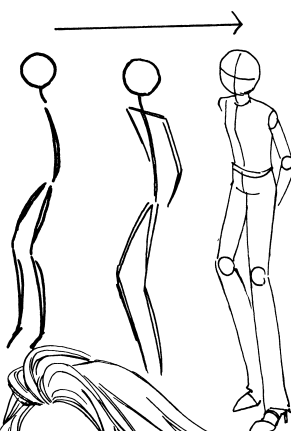
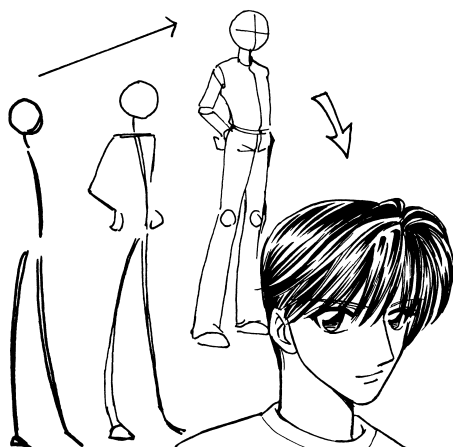


Все равно  
симпатяшка.

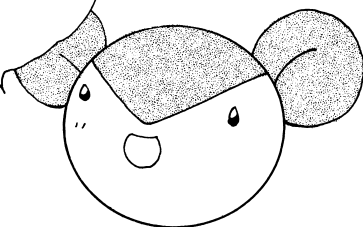
Подходи к соотношению  
«голова-рост» разумно.  
Иначе фигуры получатся  
неуклюжими, и гармонии  
тебе не видать.

Витает  
в обла-  
ках.

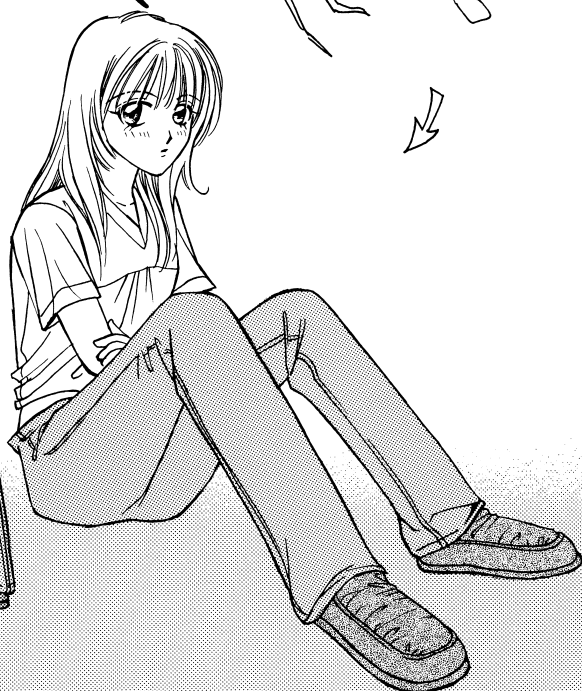




Тренируйся  
делать  
наброски.



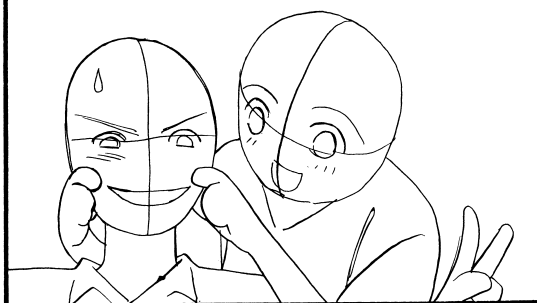
Сначала нарисуй  
грубый набросок позы,  
не забывая о соотношении  
«голова-рост». Потом  
наметь фигуру и нарисуй  
одежду.



Когда рисуешь персонажей в сложных позах, без наброска не обойтись.



1. Сделай набросок.



2. Нарисуй персонажа на переднем плане. На этой стадии не думай о мелких деталях.



3. Теперь нарисуй персонажа на заднем плане, попутно продумывая все детали.



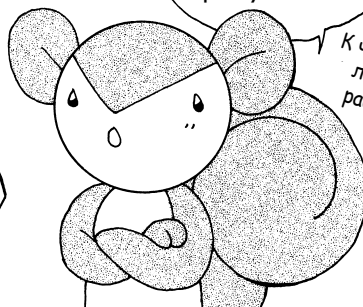
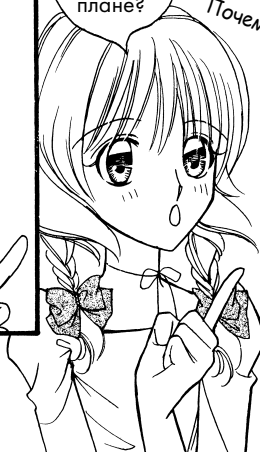
А обязательно первым рисовать персонажа на переднем плане?

Почему?

Можно сначала рисовать фигуру на заднем плане, но если потом будешь исправлять фигуру на переднем плане, можешь стереть куски готового рисунка.

Это не очень важно, но...

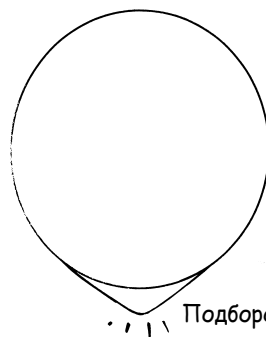
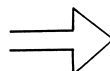
К чему тебе лишняя работа?





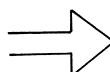
# ЛИЦО

Посмотрим, как рисуют лицо и голову.



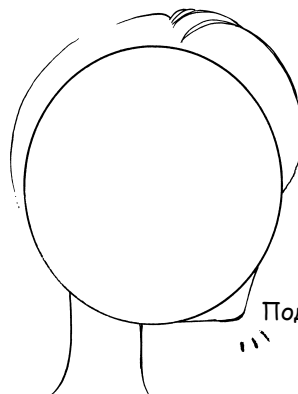
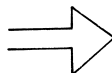
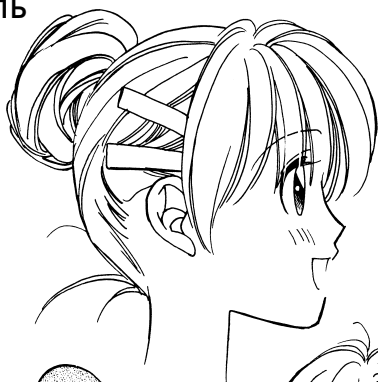
Подбородок

Кажется, что это трудно...



Но на деле это всего лишь круг с подбородком, перевернутое яйцо с шевелюрой!

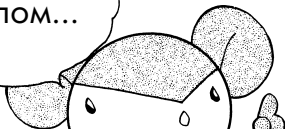
В профиль то же самое.



Волосы у человека растут, а не просто приклеены к черепу.

Подбородок

И сверху, и под углом...



Ой, мама!

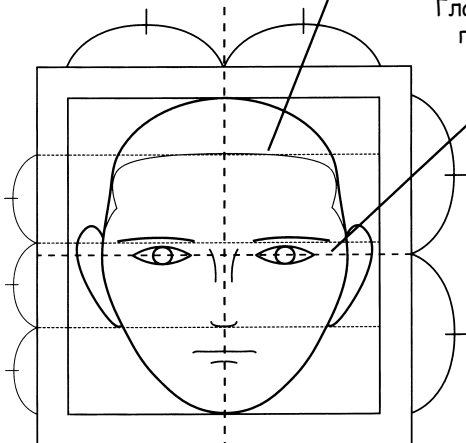
Вот тебе основные пропорции.

Ось симметрии →  
лица проходит  
через нос.

Линия роста  
волос.

Глаза примерно  
посередине  
лица.

Нос расположен в верхней трети лица, если считать от линии роста волос до подбородка, а переносица — точно между глазами.



Конечно, эти пропорции у живого человека другие, стиль манга предполагает искажение и преувеличение.

Но в целом все то же самое.



## Пропорции профиля.

Глаза уже, чем в анфас

Затылок  
круглый

Ухо расположено  
в центре профиля

Обрати  
внимание,  
что рот рас-  
положен при-  
мерно посере-  
дине между  
носом и под-  
бородком.

Шея расположена в целом  
за центральной линией

Расстояние между  
глазом и ухом в профиль  
гораздо больше.

Линия профиля слегка выступает на линии  
бровей, затем углубляется на уровне глаз  
и снова выступает вперед, очерчивая нос.

Привыкай рисовать  
перевернутое яйцо.  
Тогда тебе будет  
гораздо легче  
рисовать лица.

Центральная ось лица

Линия глаз

Вот так начинают  
рисовать  
лицо



У меня хорошо  
получается, когда  
герой смотрит  
влево. А вправо —  
ну никак  
не выходит!

Гмм...

Странно... ☆ ХВАТЫ!

Если  
посмотреть  
на рисунок  
с изнанки, сразу  
будет видно,  
что не так...

Дай-ка  
погляжу...

ЭЭЭЭЙ!  
Не смотри!

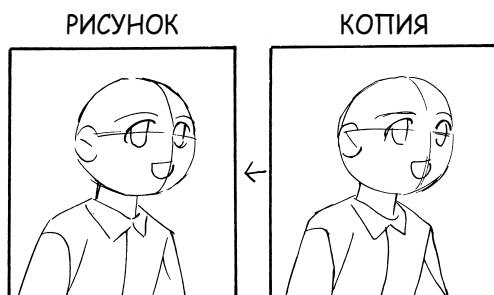
ААААА!

БАМ!

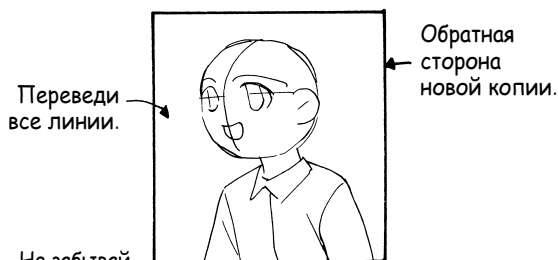
Если тебе трудно  
рисовать, как  
герой смотрит  
вправо, нарисуй  
перевернутое  
яйцо, а потом  
добавь остальные  
черты лица.



1. Возьми лист чистой бумаги и сделай либо набросок карандашом, либо четкую фотокопию готового наброска.

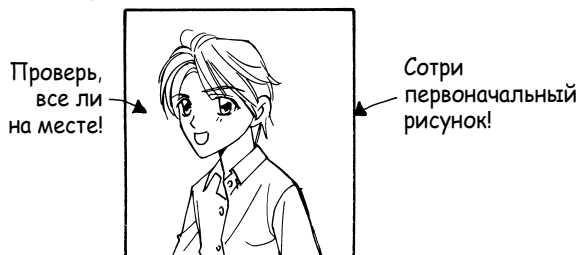


2. Переверни копию так, чтобы лицо, которое смотрело вправо, теперь смотрело влево.

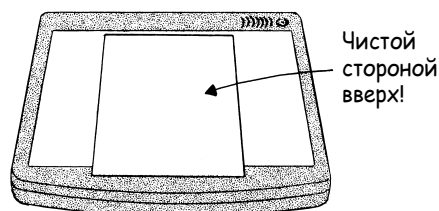


Не забывай, что пуговицы на мужской и женской одежде расположены с разных сторон!

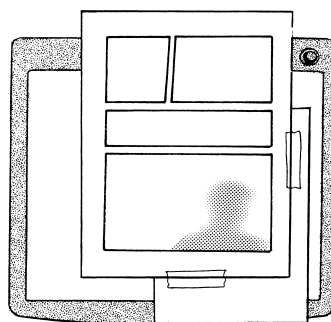
3. Теперь проработай по переведенному рисунку все детали персонажа.



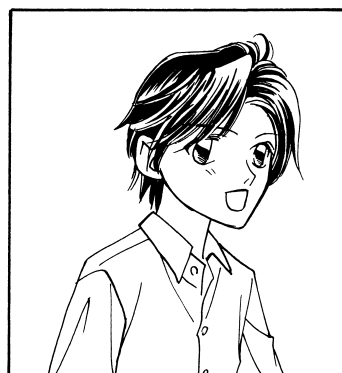
4. Положи готовый портрет вниз лицом на планшет с подсветкой.



5. Положи поверх портрета свой рисунок, закрепи легко отклеивающимся скотчем.



6. Теперь переведи портрет на рисунок.



Ой, как удобно!

Но это — на крайний случай. Потренируйся рисовать персонажей, которые смотрят вправо.

Да и времени уходит много.

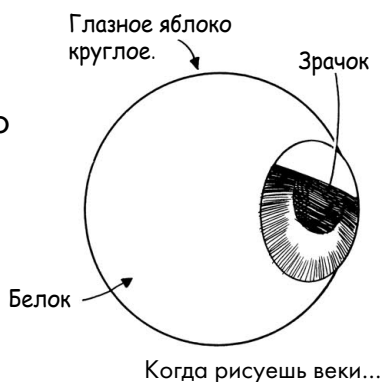
# ГЛАЗА

Глаза — зеркало души.

Новички могут копировать стиль любимых художников манга, а потом уже вырабатывать собственный почерк.

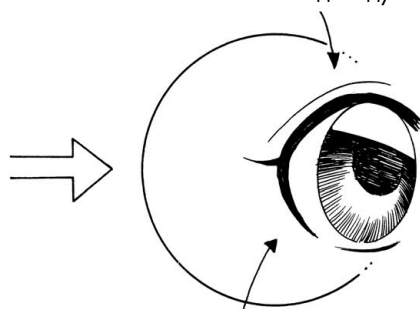


Веки должны повторять изгиб глазного яблока.



Когда рисуешь веки...

Форма век и блеск глаз выражают индивидуальность.



... рисуй кривые линии, объединяющие верхнее и нижнее веко. Даже если ты не прорисовываешь линию целиком, ее форма должна предполагать изгиб.

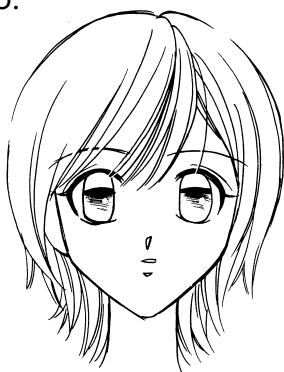
Глаза выглядят круглыми даже в профиль, поэтому рисуй кривые линии.



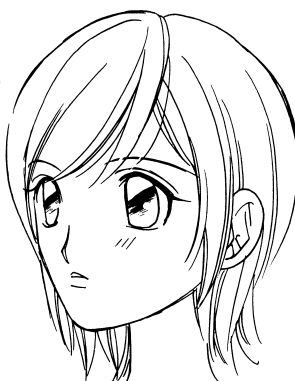
Если нарисовать глаз прямой линией, он выглядит неестественно.

Чтобы добиться правдоподобия, рисуй слегка искривленную линию.

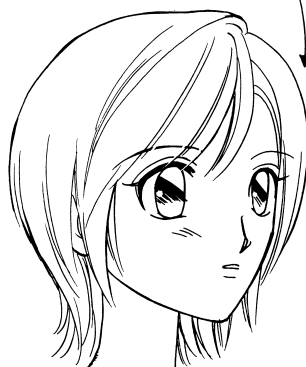
Когда смотришь прямо в лицо герою, глаза расположены симметрично.



Если смотреть сбоку, дальний глаз кажется меньше...

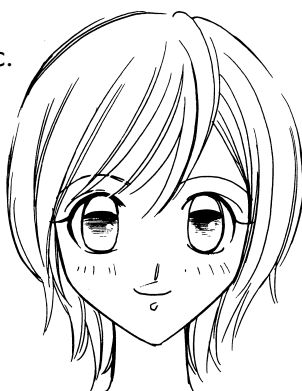


...и немного уже.



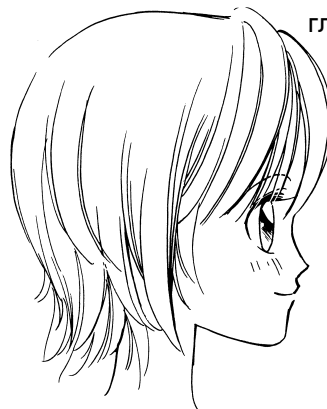
Глаза в профиль кажутся уже, чем глаза в фас.

**ГЛАЗА В ФАС**

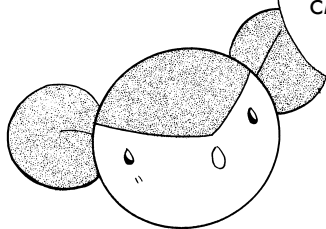


**ГЛАЗА В ПРОФИЛЬ**

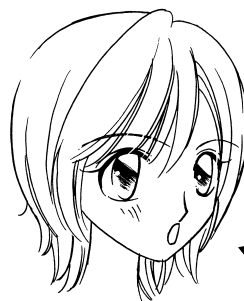
Так второй глаз совсем не виден.



Рисуй зрачки так, чтобы персонаж смотрел туда, куда ему нужно.

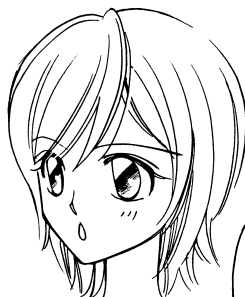


Когда персонаж смотрит вверх, зрачки находятся дальше от нижнего века.



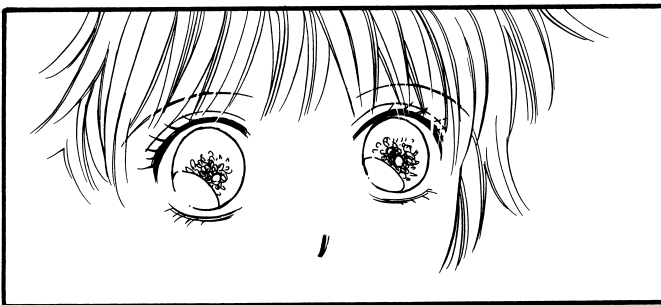
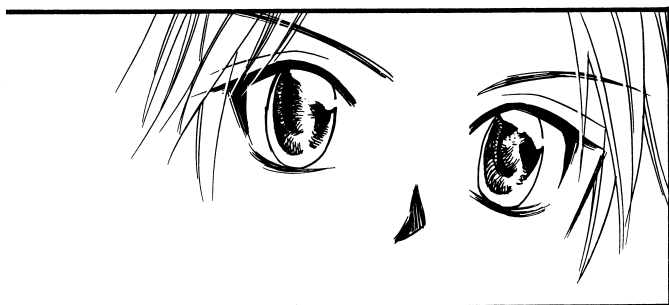
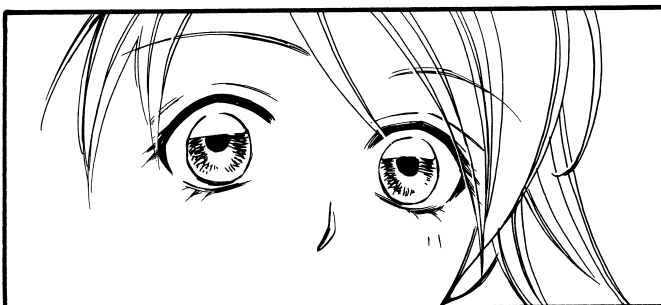
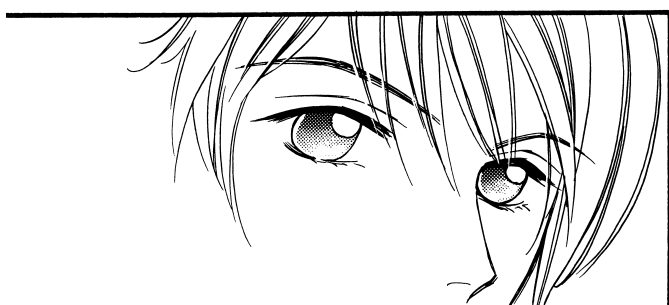
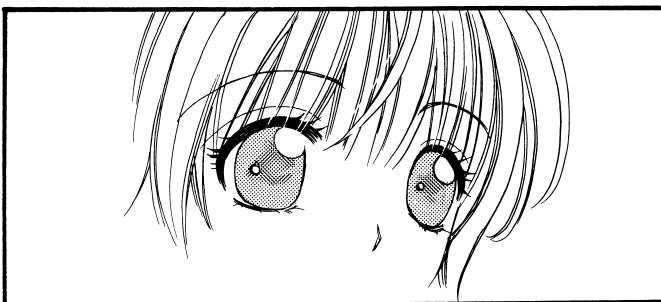
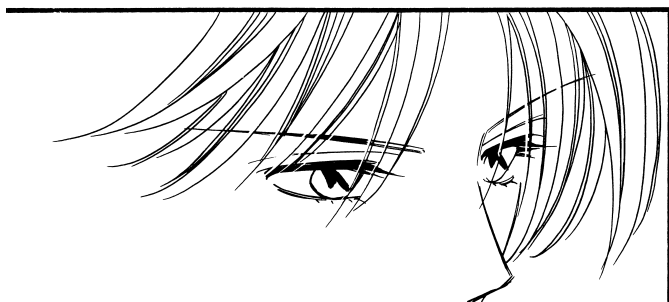
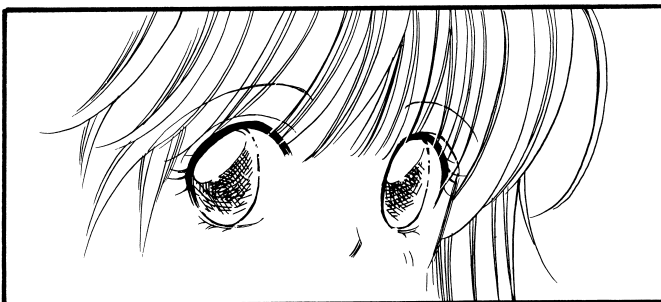
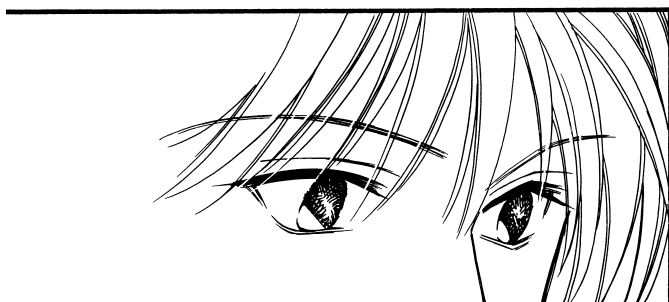
Если зрачки нацелены не в одну точку, непонятно, куда глядит персонаж.

При взгляде вниз зрачки отдаляются от верхнего века.



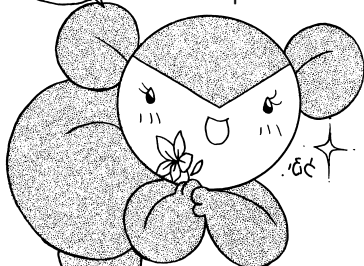
## ГЛАЗА ЮНОШЕЙ

## ГЛАЗА ДЕВУШЕК



У девушек  
ресницы  
длиннее,  
а глаза  
больше.

♡  
Большие  
глаза — это так  
красиво!



чушь!



Глаза  
у юношей  
меньше  
и узкие или  
миндале-  
видные.

У детей  
зрачки обычно  
большие и черные,  
а у взрослых они  
меньше и уже.

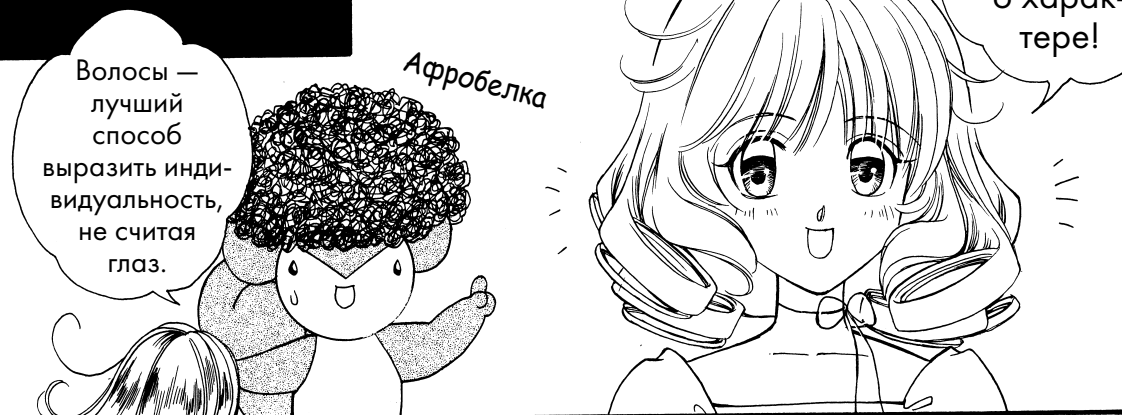
# ВОЛОСЫ

Прямые блестящие смоляные,  
сверкающие золотые...  
попробуй рисовать  
разные шевелюры!

Прическа  
многое  
говорит  
о харак-  
тере!

Волосы —  
лучший  
способ  
выразить инди-  
видуальность,  
не считая  
глаз.

Афробелка

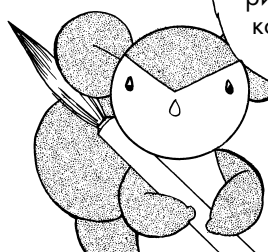


## БЛИКИ НА ЧЕРНЫХ ВОЛОСАХ



Оставьте белые участки,  
чтобы выразить фактуру  
и блеск черных волос.

Белая  
тушь тоже  
годится, но  
сейчас мы гово-  
рим о технике,  
когда остав-  
ляют белые  
участки.



1. Не закра-  
шивай участки,  
на которые  
падает свет!

Закрашивай участки,  
на которые свет не падает.



Эти участки  
надо оставить  
белыми.

2. Всегда  
помни о том,  
как лежат  
волосы.



Линии должны  
быть мягкими  
и плавными,  
а не прямыми!

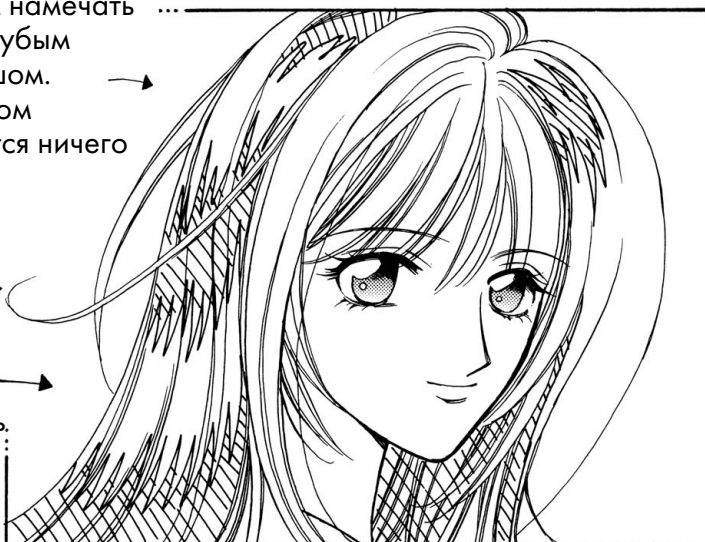


# КАК РИСОВАТЬ БЛИКИ

Советуем намечать ... блики голубым карандашом. Тогда потом не придется ничего стирать.

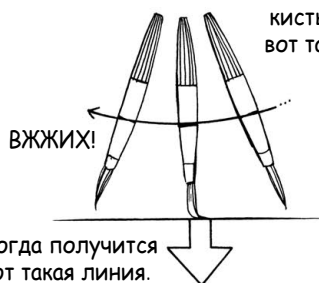
Но можно пользоваться и резинкой поверх туши — вот так.

Заранее тщательно разметьте те области, где будут блики. Полезно бывает заштриховать те места, которые вы будете закрашивать тушью, косыми штрихами.

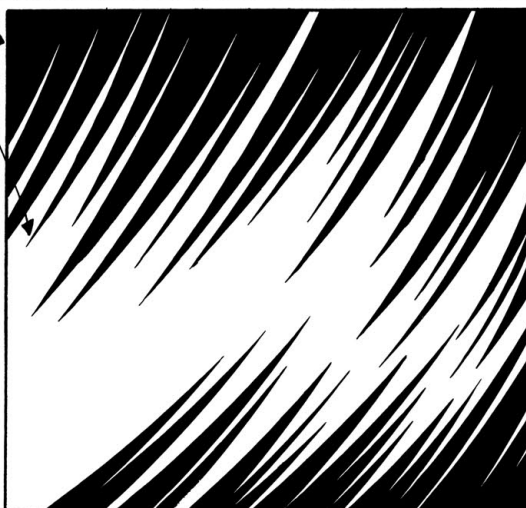


Лучше всего делать острые кончики.

Для этого делай легкие мазки кистью, вот так...



Тогда получится вот такая линия.



## Блики бывают разные

Обычные



Сливающиеся

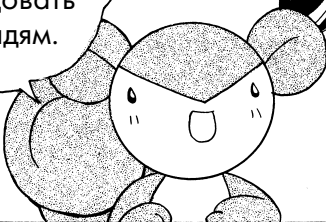


В мультипликационном стиле



**ВНИМАНИЕ!**

Блики  
должны  
ОБЯЗАТЕЛЬНО  
следовать  
прядям.



**ХОРОШО**

Блики следуют прядям



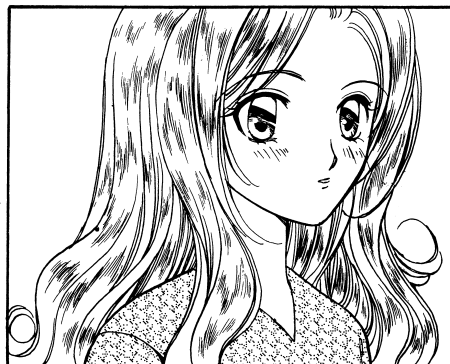
**ПЛОХО**

Блики не следуют прядям,  
и получилось грубо.

## СВЕТЛЫЕ ВОЛОСЫ

Техника та же, что и на темных волосах, только здесь затемнять надо те области, куда падает свет, а остальные оставлять белыми.

Сначала  
наметь →  
блики!



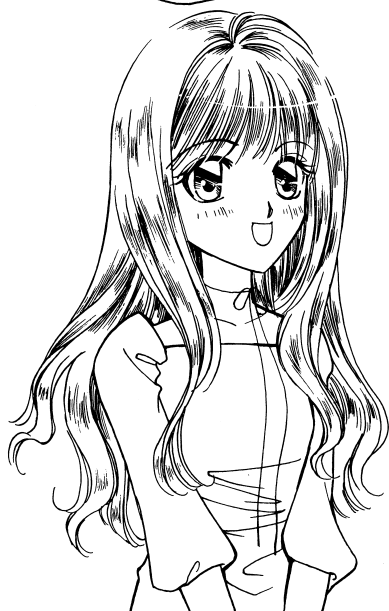
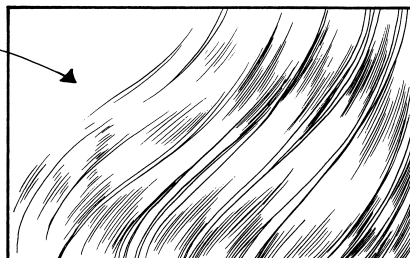
Эту технику  
можно использо-  
вать на любых  
светлых волосах,  
не обязательно  
белокурых!

**ВНИМАНИЕ!**

Прямые линии  
выглядят  
неестественно.



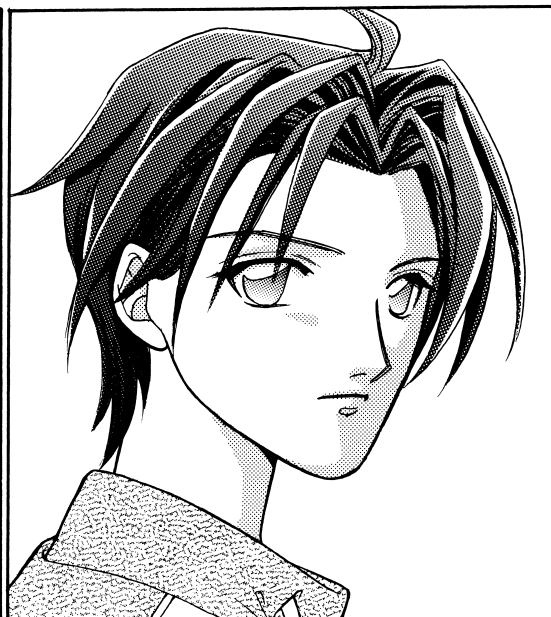
Если делать линии  
разной длины, волосы  
получаются гладкими  
и блестящими!



Когда рисуешь несколько персонажей или нужны спецэффекты, выручит скринтон.

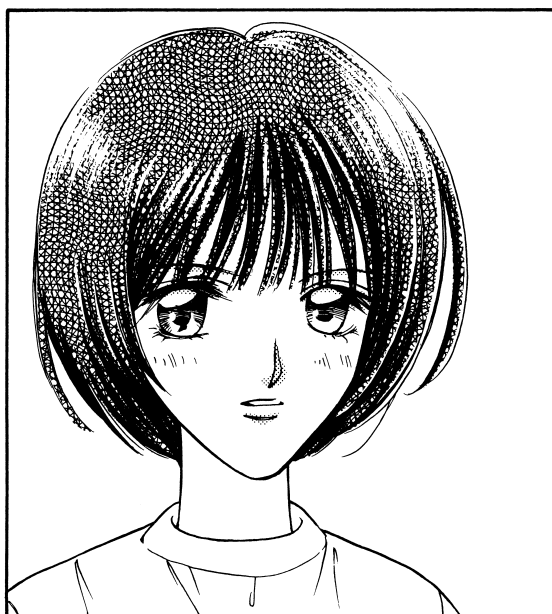
Когда наклеиваешь скринтон, лучше оставить места бликов просто белыми.

Попробуй разные скринтоны!



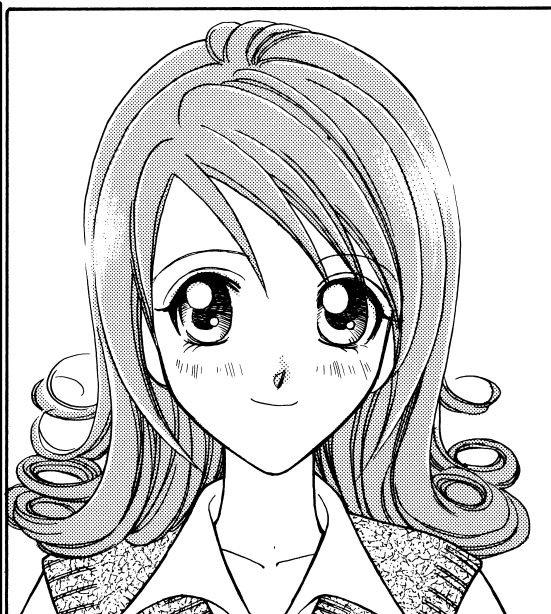
### ТОН С ГРАДАЦИЕЙ НА БЛИКАХ

Тон с градацией можно использовать для бликов. Только смотри, чтобы светлый тон был вверх, а темный вниз.



### ТОН-ШТРИХОВКА НА БЛИКАХ

Как ни странно, скринтоны с узорами для волос очень хороши. Здесь тени на волосах зачернены, а на участках, куда падает свет, применен скринтон с узором-штриховкой.



### ТОН И БЛИКИ

Чтобы прическа не показалась слишком приглаженной, можно соскрести часть тона или добавить блики белой тушью.

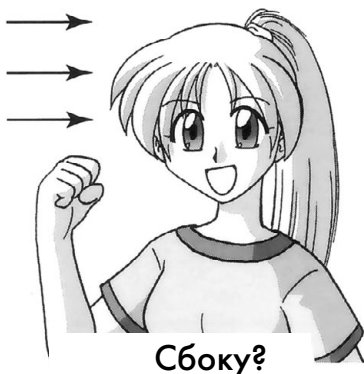
# СОВЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

1

## СВЕТОТЕНЬ

Светотень нужна не всегда, но она добавляет рисунку реалистичности и трехмерности. Кроме того, это хороший способ привлечь внимание к определенному кадру.

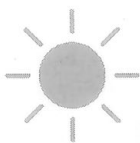
Если хочешь нарисовать персонажа, предмет или фон со светотенью, сначала подумай, откуда падает свет.



Важно сразу это уловить,  
а то светотень получится  
неестественной.



Длина тени зависит от того, насколько высоко  
расположен источник света



Низкий источник  
отбрасывает  
длинные тени.



Из низкого источника?



Высокий источник  
отбрасывает  
короткие тени.



Из высокого источника?

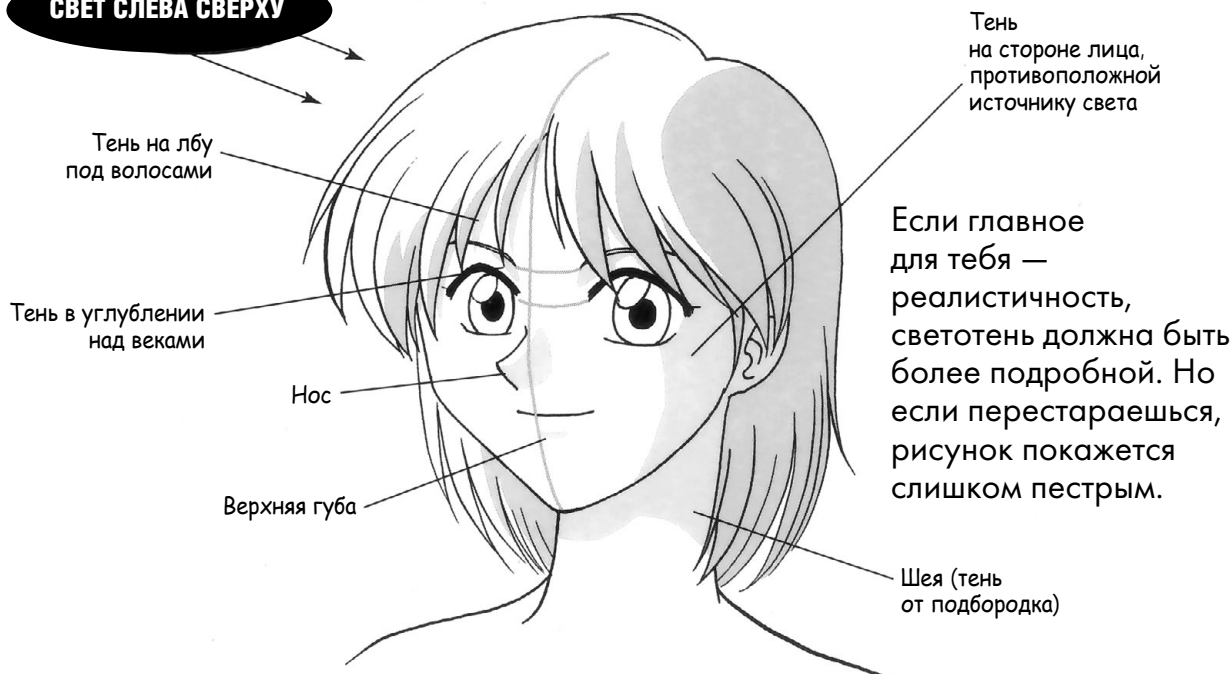
## СВЕТОТЕНЬ

Ну вот, теперь тебе понятно, что длина и расположение тени зависят от того, где и под каким углом расположен источник света. Давай посмотрим, как ложатся тени на лице.

## СОВЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА 2

### ТЕНИ НА ЛИЦЕ

СВЕТ СЛЕВА СВЕРХУ



### А если персонаж стоит против света?

Свет может падать откуда угодно. Чтобы показать, что свет падает из-за спины персонажа, нужно высветлить контуры тела и затенить середину силуэта. В самых темных местах посередине тела используй темный скринтон.



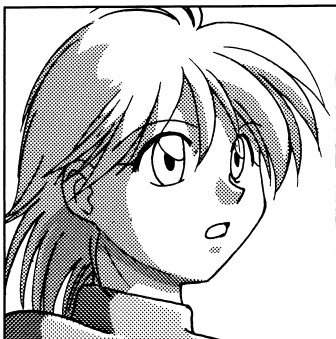
# СОВЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

3

## СВЕТОТЕНЬ

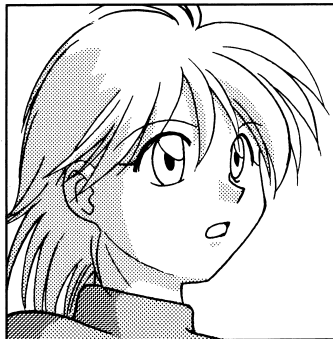
Свет светит с разной силой.  
Длина тени и разные оттенки  
скринтонов покажут, ночь сейчас  
или день и ясно ли на улице.

### Тени бывают разные в зависимости от света



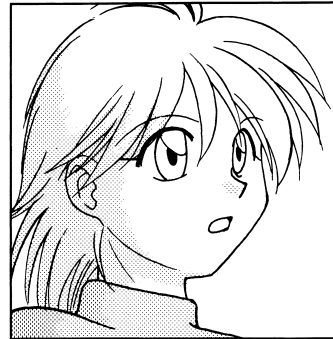
#### ЯРКИЙ СВЕТ

Используй несколько слоев  
темного скринтона. Пусть тени  
в волосах будут больше, а на  
одежде поставь блики белой  
тушью, чтобы подчеркнуть эффект  
яркого света.



#### ОБЫЧНЫЙ СВЕТ

Перед тем, как накладывать  
скринтон, пометь нужные участки.  
Тебе пригодится стандартный  
десятипроцентный скринтон  
с соотношением 55–65 линий  
на дюйм.

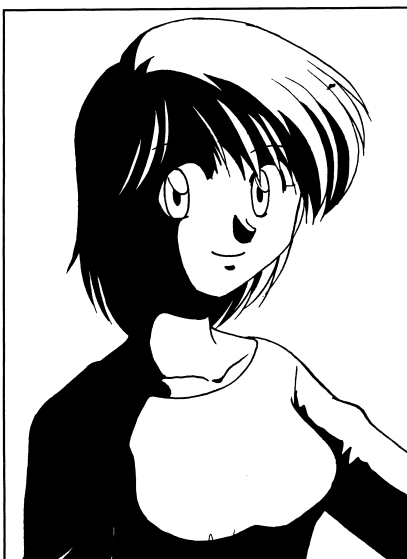


#### ТУСКЛЫЙ СВЕТ

Чтобы добиться мягкого эффекта  
тусклого света, возьми светлый  
негустой скринтон и сделай края  
нечеткими.

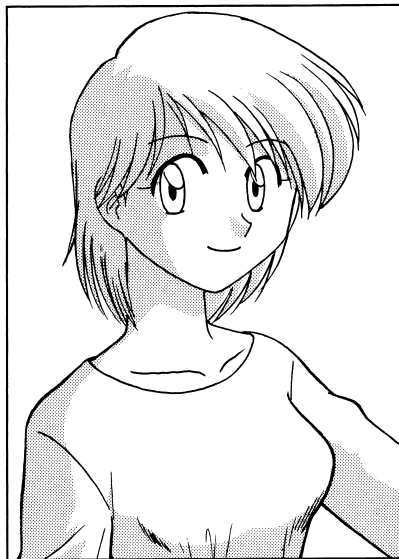
### Эффектная тень Светотень способна радикально изменить рисунок.

ТУШЬ



Тушью иллюстрируем яркий свет, например  
вспышку. Это добавляет драматизма,  
привлекает внимание к кадру.

СКРИНТОН



Стандартный метод светотени. Чаще всего  
для этого берут обычные скринтоны  
и скринтоны с градацией.

## УРОК 3

# СПЕЦЭФФЕКТЫ



**Спецэффекты — размытый скринтон,  
точки, линии, штриховка,  
вспышки — нужны, чтобы выразить  
эмоции персонажа, а также особенности  
погоды и пейзажа.**



# СПЕЦ-ЭФФЕКТЫ

Спецэффекты делают двумя способами — рисуют от руки или применяют скринтон. При помощи спецэффектов можно и драматизировать, и смягчить сцену.

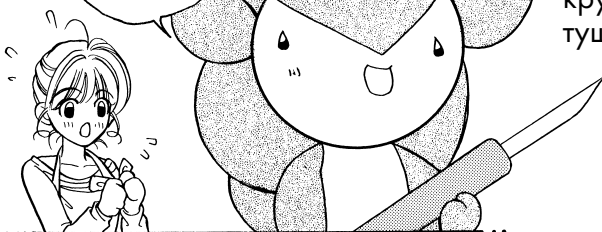


## СПЕЦ-ЭФФЕКТЫ РУЧНОЙ РАБОТЫ

Можно рисовать спецэффекты тушью и пером — в том числе точки, штриховку, сходящиеся линии, линии движения и вспышки.

Все эти приемы общеизвестны, так что их обязательно нужно изучить.

Тебе потребуются круглое перо, тушь и линейка.



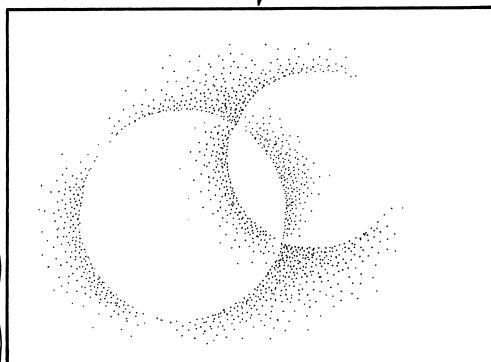
# ТОЧКИ

Этот прием часто используют в сёдзё-манга — манга для девочек. Он создает ощущение легкости и мерцания.

Подумай, где у тебя будет фокус — место, где точки сгущаются.



Нарисуй при помощи лекала два круга.

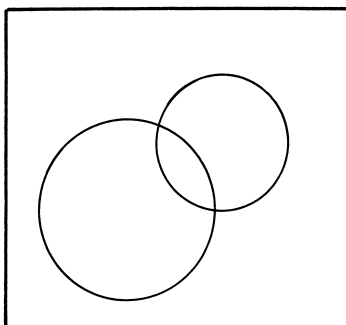


Лучше начертить их голубым карандашом, которого не будет видно в печати.

**Попробуй!**

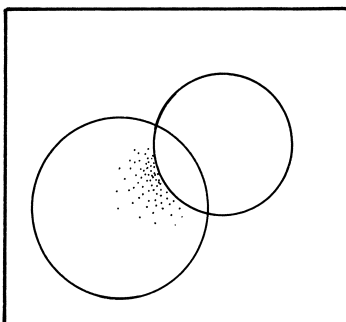
## 1. Обведи контуры.

Если ты возьмешь голубой карандаш, то тебе не придется потом его стирать.

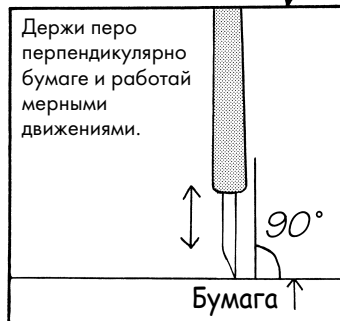


## 2. Тушью и пером нарисуй вокруг точки одинакового размера.

Они не должны быть на одинаковом расстоянии друг от друга. Чем дальше от контура, тем реже точки.



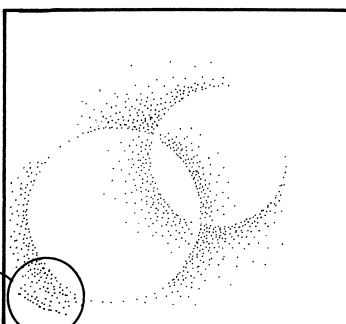
Нажимай на перо с одинаковой силой, тогда точки будут одинакового размера.



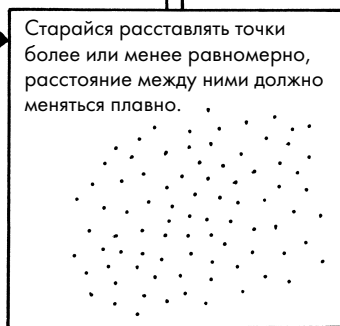
Постарайся, чтобы так не было.

## 3. Посмотри, что получается, и проверь, правильно ли ты ставишь точки.

Смотри, чтобы точки не стояли ровными рядами.



Увеличено →



Старайся расставлять точки более или менее равномерно, расстояние между ними должно меняться плавно.

Этот прием годится для любых контуров.

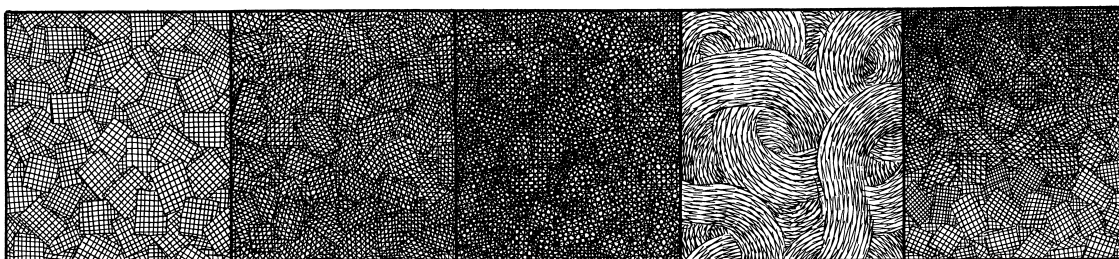
# ШТРИХОВКА

Штриховки бывают самые разные — в две, три и четыре линии, в виде каната и с градацией тона. Сначала научись рисовать штриховки в две, три и четыре линии и с градацией тона.

Штриховать нужно учиться, но дело того стоит — штриховка тебе пригодится!

Штрихованная белка

Ну и ну!



2 линии

3 линии

4 линии

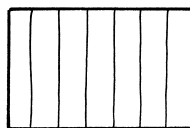
в виде каната

с градацией тона

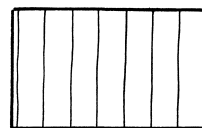
## КАК РИСОВАТЬ ОБЫЧНУЮ ШТРИХОВКУ

Большинство художников рисуют от руки, но если у тебя пока не получается рисовать ровные линии, возьми линейку.

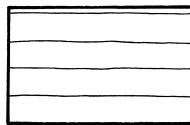
Главное — чтобы расстояние между линиями было одинаковое.



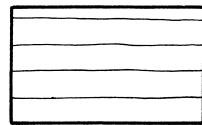
+



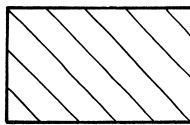
+



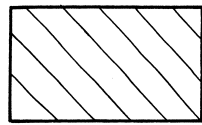
+



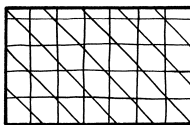
+



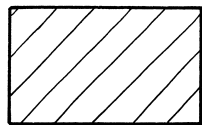
||



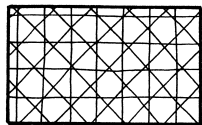
+



3 линии



||

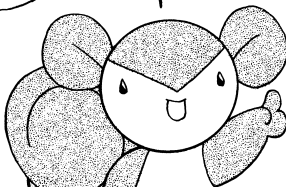


4 линии

Усердие все пре-возмо-гает!

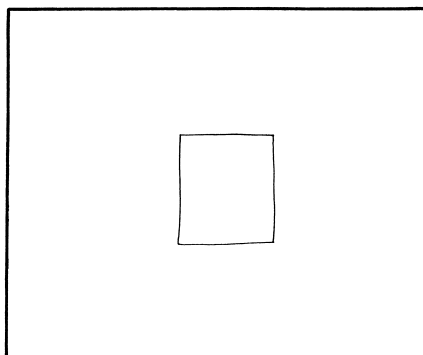
Штриховку рисуют вертикальными, горизонтальными и диагональными линиями.

Вот как рисуют штриховку в три и четыре линии.



**1. Нарисуй  
прямоугольничек.**

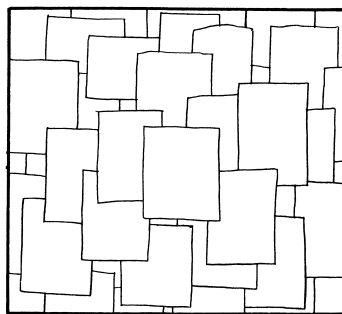
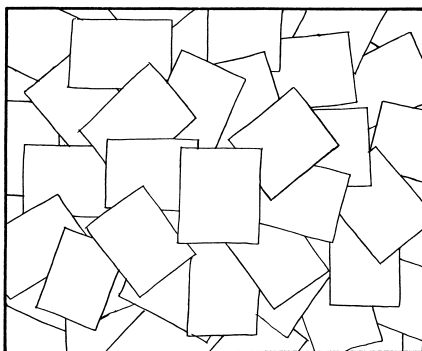
Лучше всего —  
голубым  
карандашом.



Они не должны лежать  
ровненько — весь  
эффект пропадет.

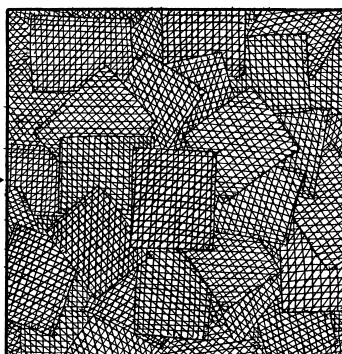
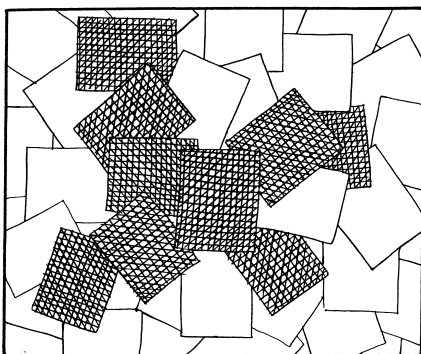
**2. Теперь покрой  
всю поверхность  
перекрывающи-  
мися прямоуголь-  
ничками  
под разными  
углами.**

Следи, чтобы все  
прямоугольнички  
были одинаковые!



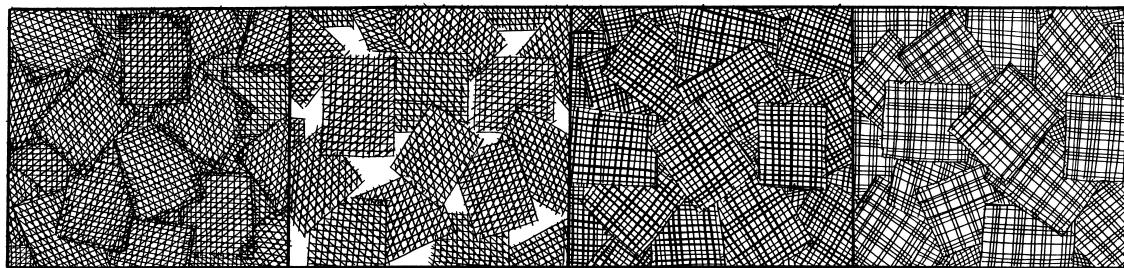
**3. Теперь штрихуй  
каждый  
прямоугольничек  
отдельно.**

Та же техника  
годится и для  
штриховки  
в 3 или 4 линии.



**ГОТОВО!**

**ВНИМАНИЕ!**



Если штриховка будет пере-  
крываться слишком сильно,  
получатся темные пятна.

Не оставляй белые места!

Некоторые линии  
слишком жирные.

Линии расположены  
на разном расстоянии.

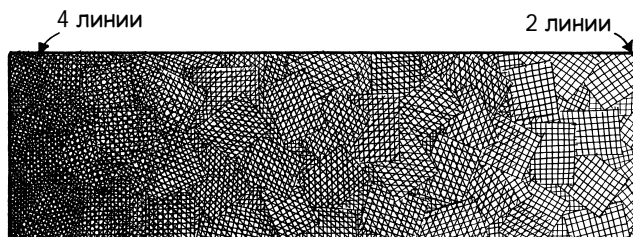
# КАК РИСОВАТЬ ШТРИХОВКУ С ГРАДАЦИЕЙ ТОНА

Если  
варьиро-  
вать густоту  
штриховки,  
можно  
добиться  
эффекта  
света.

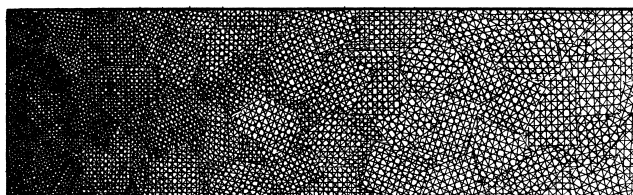


Штриховка  
с градацией  
тона бывает  
двух типов.

Сейчас покажу,  
как увеличивать  
или уменьшать  
густоту  
штриховки.



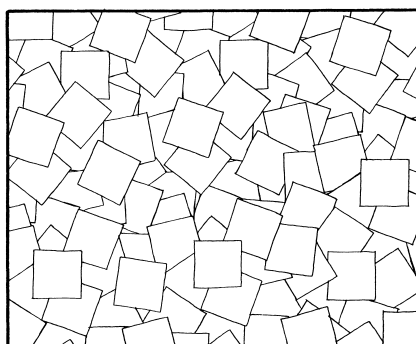
Используются разные типы штриховки —  
от 4 до 2 линий.



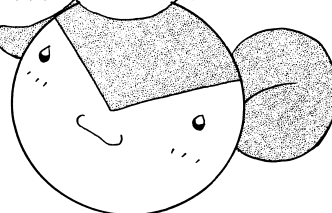
Используется штриховка одного типа, но густота линий  
от прямоугольника к прямоугольнику меняется.

## 1. Принцип тот же самый.

На сей раз  
нарисуй первый  
прямоугольничек  
там, где штриховка  
должна быть  
светлее всего.

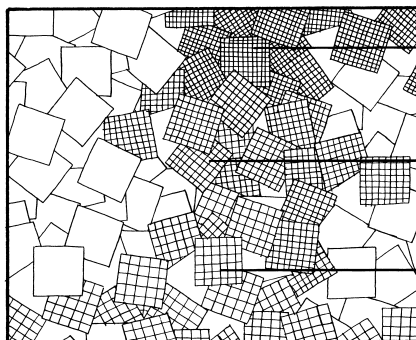


Здесь мы пользова-  
лись только штриховкой  
в 4 линии, но для  
эффекта градации тона  
увеличивали густоту  
линий.

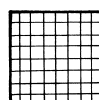


## 2. Теперь штрихуй.

Чем больше у тебя  
будет линий  
на каждый  
прямоугольничек,  
тем темнее полу-  
чится штриховка,  
поэтому постепенно  
увеличивай число  
линий.



Больше линий  
на прямоугольничек  
(темный тон).

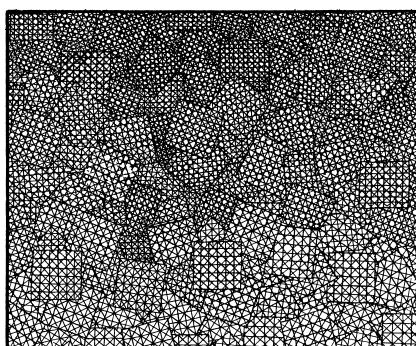


Чем больше  
у тебя будет линий  
на прямоугольни-  
чек, тем темнее  
будет тон.



Меньше линий  
на прямоугольничек  
(светлый тон).

## 3. Проверь, что у тебя получается, и добавляй штрихи, пока не добьешься плавной градации.

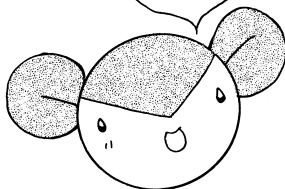


Работа  
трудная,  
но,  
по-моему,  
дело того  
стоит!

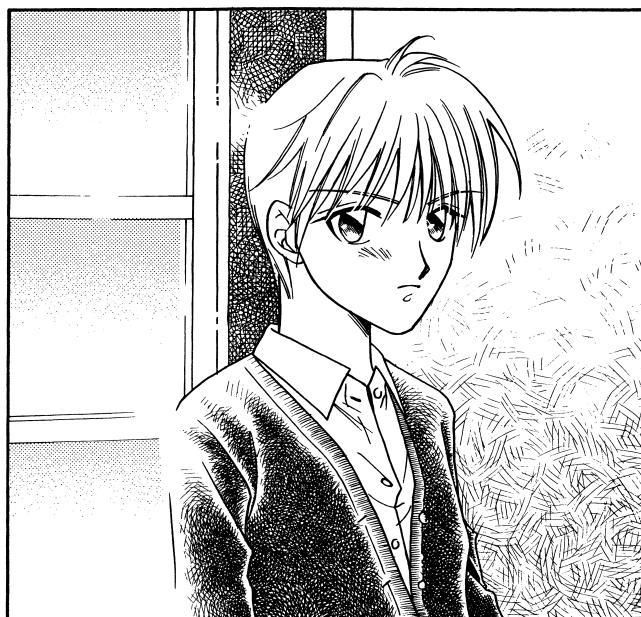
Я это  
запомню!



Когда  
усвоишь  
этот прием,  
сможешь рисо-  
вать фактуру  
и объем самых  
разных  
предметов.



Мы нарисовали  
штриховку на стенах  
и одежде.



Бывают и  
скринтоны  
со штриховкой,  
но лучше всего  
она выглядит,  
когда ее рисуют  
от руки пером  
и тушью.

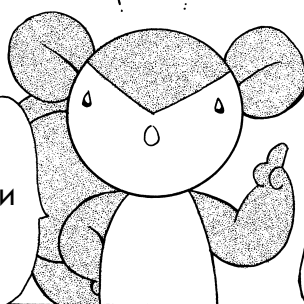


## СХОДЯЩИЕСЯ ЛИНИИ, ЛИНИИ ДВИЖЕНИЯ, ВСПЫШКИ

Все они  
выражают  
движение  
и привлекают  
внимание  
к центру  
композиции  
кадра.

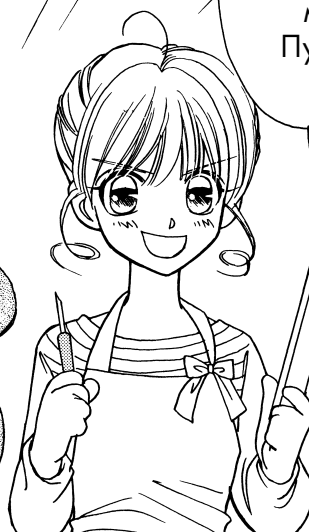
...

Внимание!



Усердие  
все превоз-  
могает!  
Пусть линии  
будут  
заострен-  
ными!

Тебе  
понадобится  
линейка!



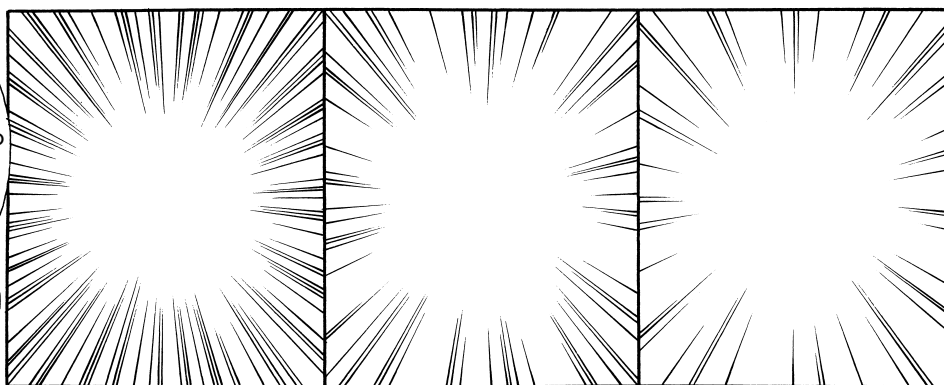
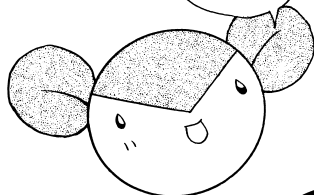
Важно, чтобы линия заострялась, а это зависит от силы,  
с которой ты давишь на перо.

СТАРТ

ФИНИШ

Эти линии нарисованы слева направо, по стрелочке →

Есть много способов рисовать сходящиеся линии. Разное количество линий — разное впечатление.



Много линий

Среднее количество  
линий

Мало линий

## КАК РИСОВАТЬ СХОДЯЩИЕСЯ ЛИНИИ

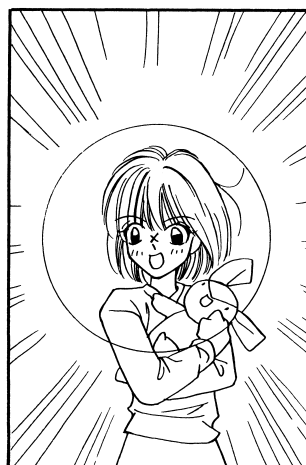
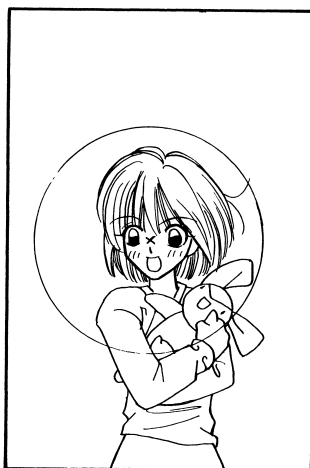
### 1. Сначала наметь точку схода.

Отметь точку, куда будут сходиться линии.



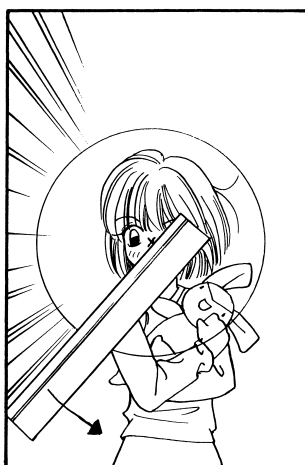
### 2. Наметь, где примерно будут кончаться линии.

Насколько длинными будут линии? Как ты хочешь — чтобы они касались персонажа или создавали вокруг него ореол?



### 3. Хорошо сначала наметить линии и решить, где они будут находиться и какова будет густота.

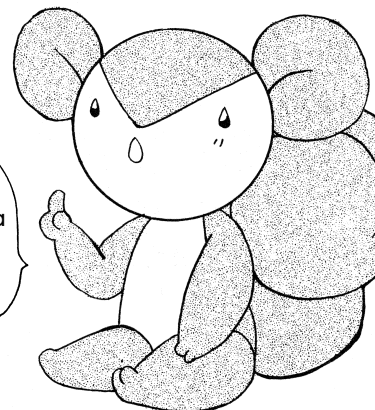
Не забывай, что для разметки лучше всего подходит голубой карандаш.



### 4. Возьми линейку со скошенным краем и нарисуй линии, сходящиеся в фокусе.

Передвигай линейку против часовой стрелки вокруг точки схода.

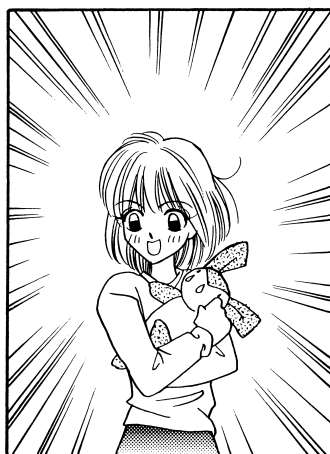
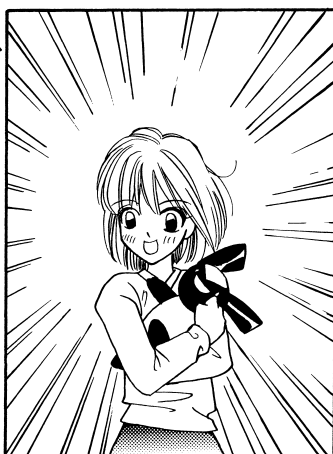
Следи, чтобы точка схода никуда не сдвигалась!





## НЕЭФФЕКТИВНЫЕ ЛИНИИ

Эти линии  
неравномерны  
и некрасивы.  
То слишком  
жирные,  
то слишком  
тонкие.



Эти линии  
не сходятся  
в одной точке.  
Они нарисованы  
в беспорядке.

## КАК РИСОВАТЬ ЛИНИИ ДВИЖЕНИЯ

Главное — сделать  
так, чтобы линии  
заострялись.

МАРШ!

Вот  
так!

Линии движения  
выражают скорость.  
Чем больше линий,  
тем быстрее.



Линия должна начинаться жирно, а к концу сужаться.



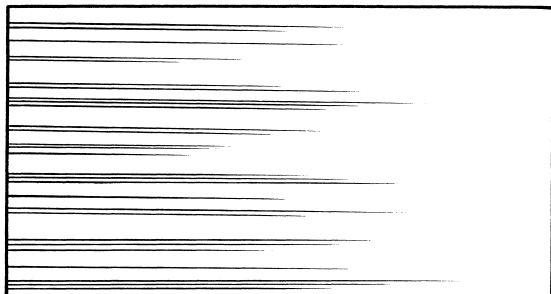
Одна и та же ширина с начала до конца.



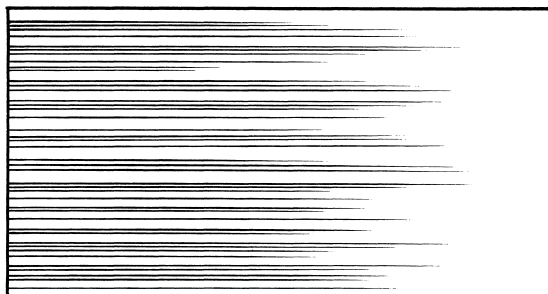
Линия прерывистая.

※ Смотри, сколько  
берешь туши  
на перо. Если ее  
будет слишком  
мало, линия  
получится  
прерывистой.  
Слишком много —  
и не получится  
четкого финиша.

Мало линий — медленное движение.

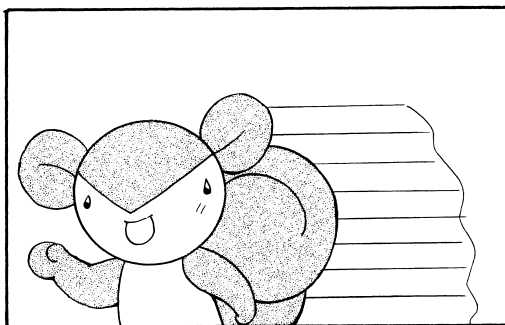


Много линий — быстрое движение.



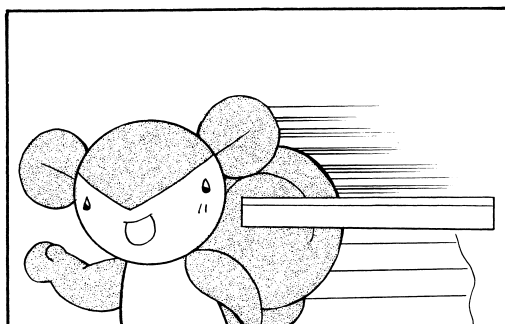
**1. Набросай, где у тебя будут линии движения.**

Лучше всего рисовать голубым карандашом и по линейке.



**2. Обязательно возьми линейку со скошенным краем.**

Варьируй длину линий.



Не забывай протирать линейку от туши! Иначе рисунок испортишь!



Для разных движений и поз можно рисовать кривые и вертикальные линии.

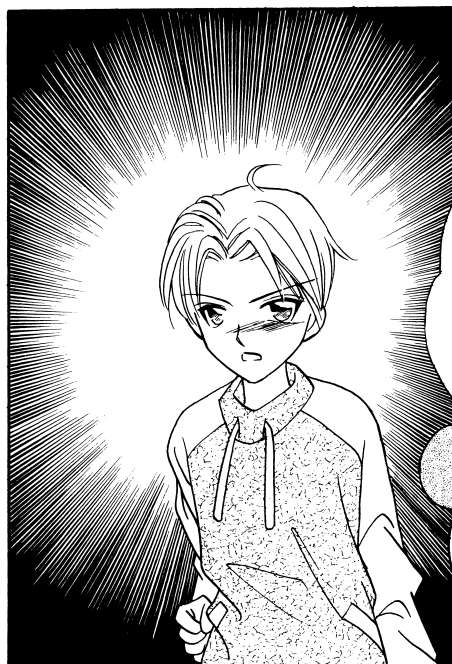
**КАК РИСОВАТЬ ВСПЫШКИ**



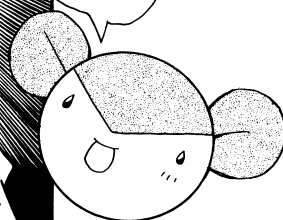
**1. Отметь точку схода голубым карандашом.**

Реши, где в кадре будет центр композиции, и пометь его.

Этот прием очень хорош для кульминационных моментов. Он годится и для серьезных, и для комических сцен.



Попробуй рисовать вспышки по тому же принципу, что и сходящиеся линии.





## 2. Наметь, где линии будут начинаться и кончаться.

На этот раз учти и то, где линии будут начинаться.



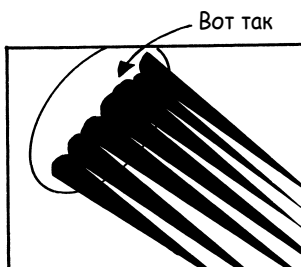
## 3. Рисуй линии, держа линейку на точке схода.

Нажимай сильнее в начале линии и своди ее на нет к концу, то есть ближе к точке схода.



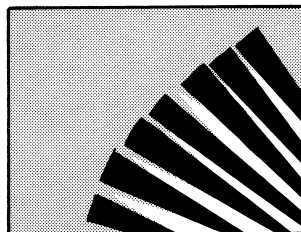
Следи, чтобы они были ровными.

Линии должны быть вот такими.



Следи, чтобы начала линий сливались.

Для рисования красивых вспышек это очень важно.



Если у тебя остаются промежутки, тебе потом придется закрасить их ручкой-кисточкой.



## 4. Когда дорисуешь все линии, возьми ручку-кисточку и залей тушью края кадра.

Осторожно — когда будешь заливать, не испорти вспышку.

Терпение, мой друг! Внимательно прорисовывай все линии до единой.



В голове пусто.

Крыша едет!

Ох!

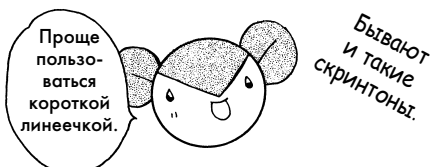


ЧИРИК, ЧИРИК

## КАК РИСОВАТЬ ВСПЫШКИ МОЛНИЙ

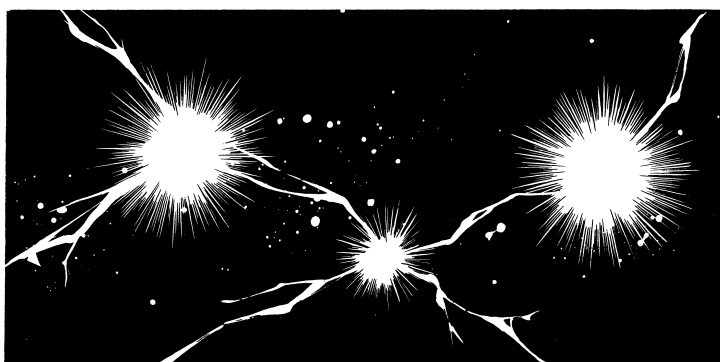
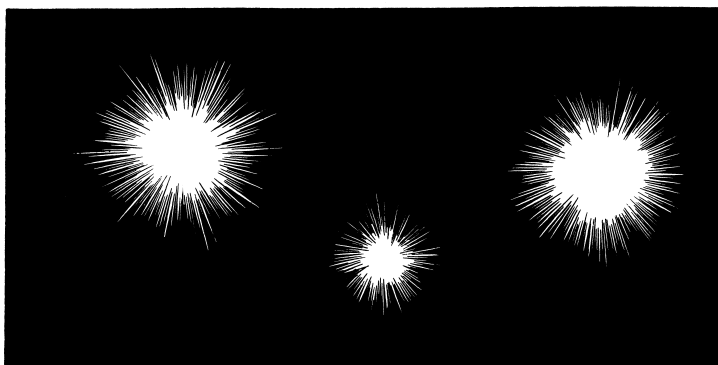
1. Нарисуй несколько небольших вспышек и зачерни весь фон.

Лучше, если вспышки будут разных размеров.



2. Когда рисунок высохнет, нарисуй молнии белой тушью.

Если поставить на черном фоне несколько белых точек, получится реалистичнее.

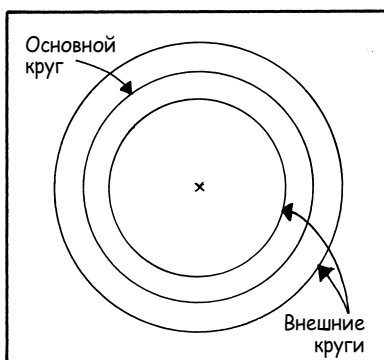


## КАК РИСОВАТЬ ВСПЫШКИ В ВИДЕ «МОРСКИХ ЕЖИКОВ»

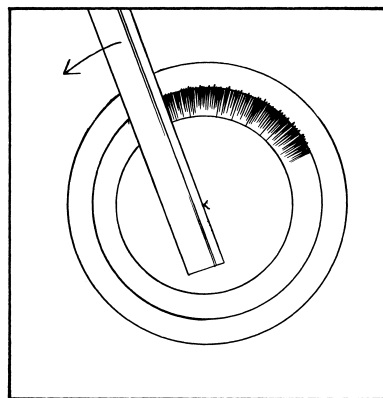
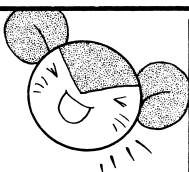
Они годятся для чего угодно, даже для облачков с репликами!

Подложи что-нибудь под иглу циркуля, чтобы не повредить рисунок.

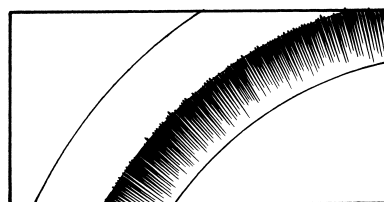
Вот это, например



1. Наметь центр вспышки, а потом циркулем или лекалом нарисуй сначала основной круг, на котором будут начинаться линии вспышки, а потом внешние круги, где линии будут кончаться.

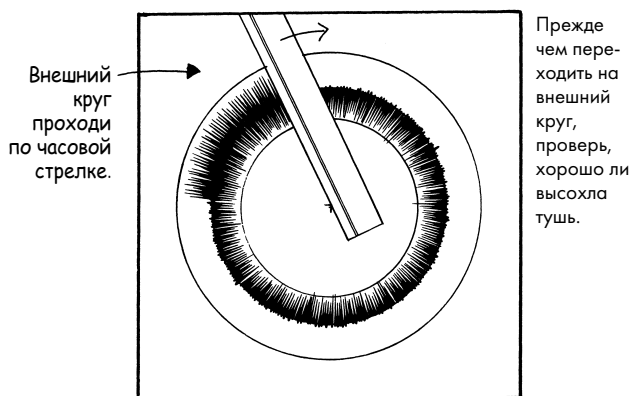


2. Держа линейку на точке схода, обойди основной круг против часовой стрелки, рисуя линии так же, как и у обычной вспышки. Когда рисуешь линии внутри основного круга, удобнее идти против часовой стрелки.



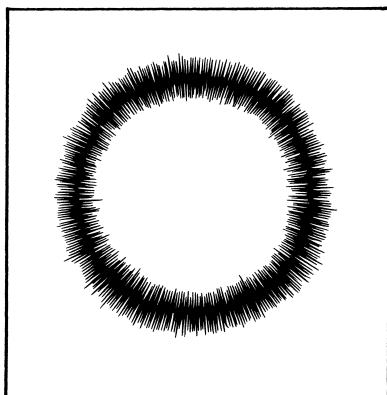
← Кончики заостренные.

Начала линий должны сливаться.

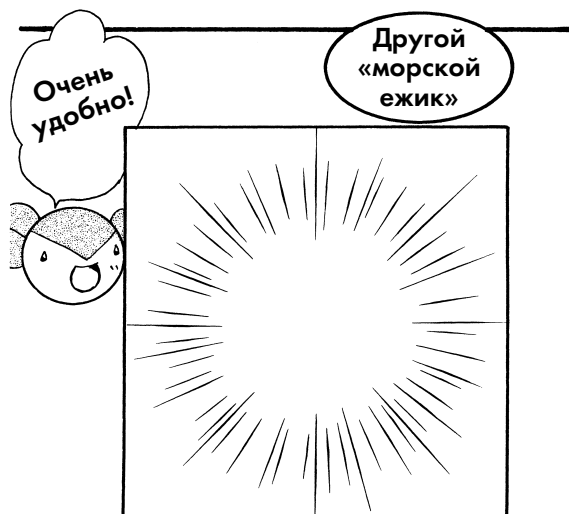


3. Теперь приложи линейку к точке схода и рисуй линии кнаружи от основного круга. Старайся не оставлять промежутков между линиями, особенно у начала.

**ГОТОВО!**



4. Доделав внешний круг, посмотри, что получилось и не осталось ли белых промежутков у основного круга. Если нужно, закрась их рапидографом.

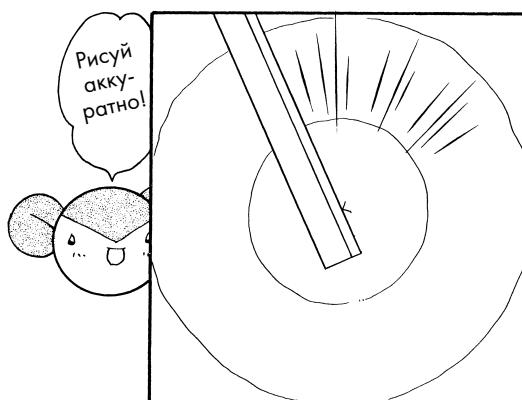


Замечательно подходит для облачков с репликами.

## КАК ЕГО РИСОВАТЬ



1. Наметь центр и при помощи циркуля нарисуй внешние круги. Учти, сколько слов тебе нужно вместить.



2. Приложи линейку к центру и рисуй линии. Как и при рисовании сходящихся линий, делай неравномерные скопления линий разной длины.

## ● Отточим линии!



Начинай с легкого нажима, потом надави посильней, а потом снова ослабь нажим, тогда середина линии будет жирной, а концы острыми.



# СКРИНТОНЫ

В наши дни для спецэффектов художники часто используют скринтоны.

Скринтоны продаются самые разные.

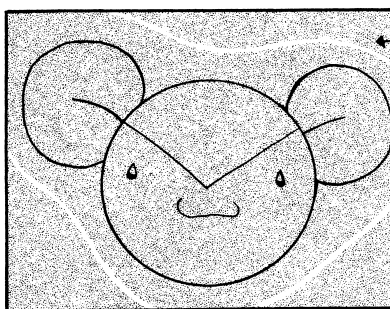
Ой, какой симпатичный скринтончик!

Не обязательно пользоваться только одним типом скринтона.

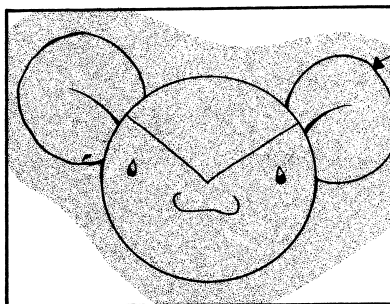
Их можно резать, накладывать друг на друга, соскабливать...

## КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ СКРИНТОНАМИ. ОСНОВЫ

1. Положи лист скринтона на участок рисунка, куда ты хочешь его наклеить. Монтажным ножом вырежи скринтон — с запасом!
2. Сними бумагу и положи тон на рисунок. Теперь обрежь его точно по контуру.
3. Положи бумагу от скринтона, чтобы защитить скринтон, когда будешь протирать его, чтобы он как следует приклеился. Скринтоны делают самоклеющимися, но их нужно обязательно протирать по всей поверхности, иначе они отслаиваются.

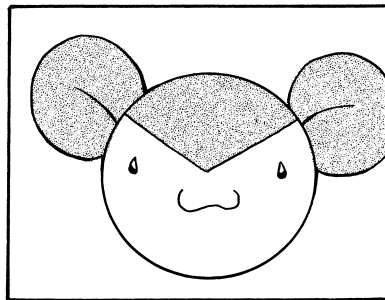
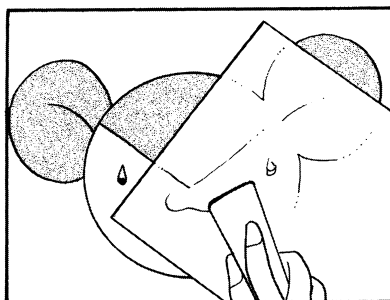


Отрезай с запасом!



Тщательно обрежь по контуру рисунка, который будешь покрывать скринтоном.

Когда будешь резать, не нажимай слишком сильно! Смотри не порежь рисунок!



## ГОТОВО!

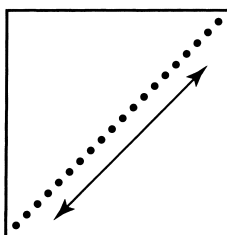
# ПРАВИЛО 45 ГРАДУСОВ

Когда наклеиваешь стандартный тон с узором из ровных рядов точек, смотри, как направлены эти ряды.

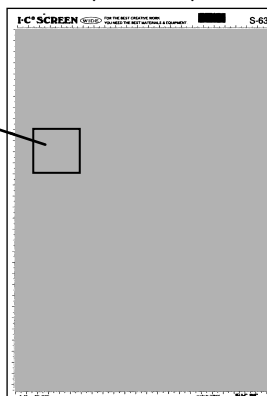
45°



Увеличено

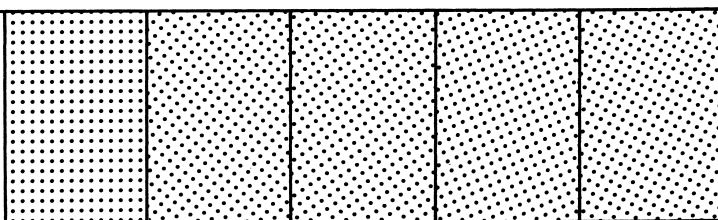


Стандартный скринтон



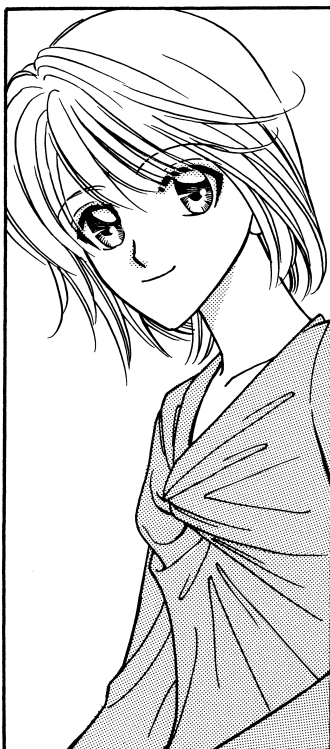
Ряды точек на стандартных скринтонах расположены под углом в 45 градусов, как на рисунке сверху. Не нарушай этот угол, когда будешь наклеивать скринтон!

● Если нарушишь угол, получится вот что:



Неправильный угол скринтона.

Если угол неправильный, рисунок получится неуклюжим.

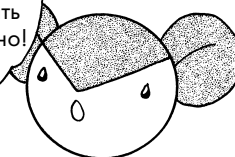


Исключения — «песчаный» скринтон и скринтон с градацией.

Скринтон с мелкими точечками — «песчаный» — можно клеить как угодно, так как узор на нем хаотичный. Только проверь, точно ли у тебя «песчаный» тон, а не мелкий стандартный, с которым нужно соблюдать угол.

Тон с градацией — разновидность стандартного тона, но поскольку направление, откуда падает свет, важнее, угол соблюдать не обязательно.

Узорные скринтоны с точками тоже нужно применять осторожно!



И точно! У меня от него даже голова заболела!

Я об этом не подумала...





А что тут  
за «60L»  
написано?

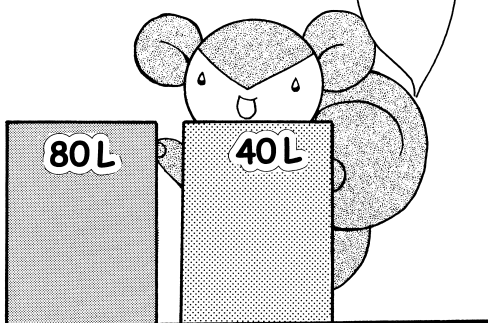
Обычно это  
количество  
точек  
на дюйм.

60L означает, что  
на линию длиной в дюйм  
приходится 60 точек.

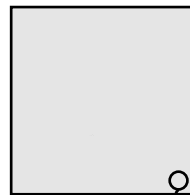
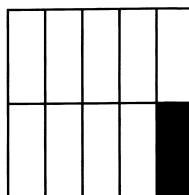
Было бы 30 точек,  
стояло бы 30L.

Чем больше  
число, тем  
гуще точки  
и тем  
насыщеннее  
скринтон.

Для манга  
обычно  
подходят  
50 L и 60L.



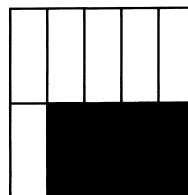
Например, процент концентрации  
у этого скринтона — 10%.



Если все точки с данного  
участка сконцентрировать,  
они заполнят 10 % участка.



А если написано «40%»...



...точки займут  
40 % площади.

А еще  
бывает  
процент  
концентрации.  
Он показывает,  
какой процент  
данной  
площади  
занимают  
точки.

Непонятно?  
Тогда запомни,  
что чем больше  
процент, тем гуще тон.

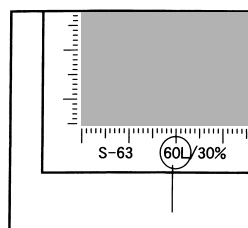
# СЛОИ СКРИН- ТОНОВ

Новички пользуются одним скринтоном, а профессионалы знают, как наклеивать их в несколько слоев.

Стандартная белка

Для наслаивания тонов есть несколько простых правил.

Посмотри, каким тоном ты пользуешься, и убедись, что у всех слоев будет то же число точек на линию, иначе возникнет эффект муара.

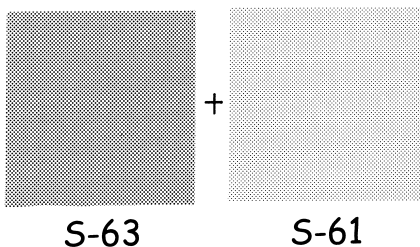


Одинаковым должно быть только число точек на линию, а процент концентрации может быть разным.

Муар — это плохо!

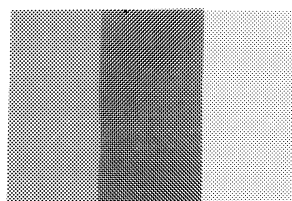
Муаровая белка

Скажем, если ты наслаиваешь два тона марки IC — S-61 (60L/10%) и S-63 (60L/30%), получается так:



S-63

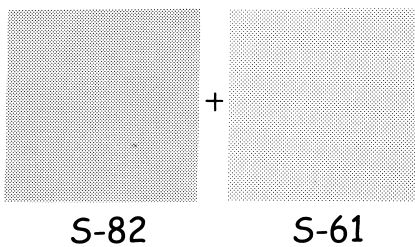
S-61



↑  
Перекрытый участок темнее

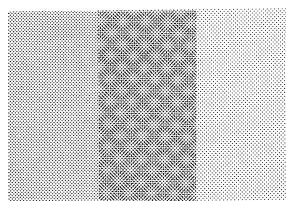
Если наслаивать «песчаные» тоны, муара не будет. Но если наслаивать «песчаный» и стандартный тон, может получиться легкий муаровый эффект.

Но если наслаивать скринтоны с разным числом точек на дюйм, получится муар. Мы наслаили S-61 (60L/10%) и S-82 (85L/20%).



S-82

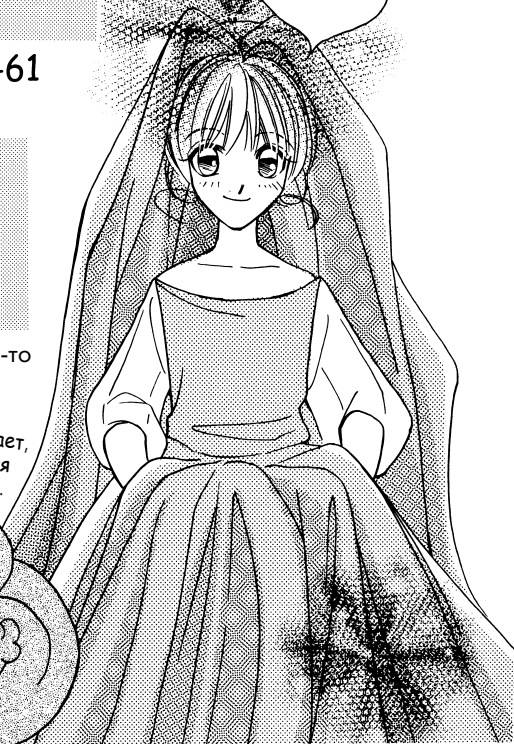
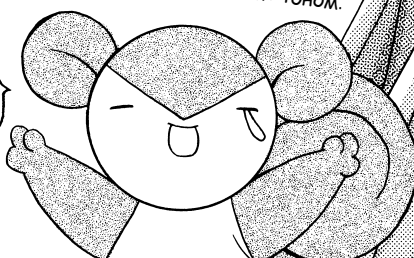
S-61



Ну вот, муар! Не очень-то красиво, правда?

Если время поджимает, проще пользоваться «песчаным» тоном.

В большинстве случаев можно наслаивать тоны только с одинаковым числом точек на линию. Но для некоторых спецэффектов пригодится и муар.



## СПЕЦ-ЭФФЕКТЫ

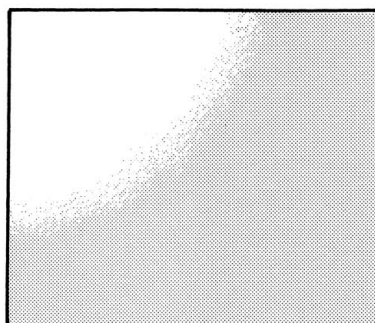
Для спец-эффектов можно выскабливать скринтон. Главное — тренировка, а игра стоит свеч!



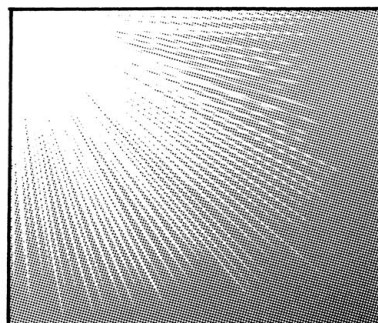
Со скринтоном можно делать всякие фокусы.



ЭФФЕКТ ШТРИХОВКИ



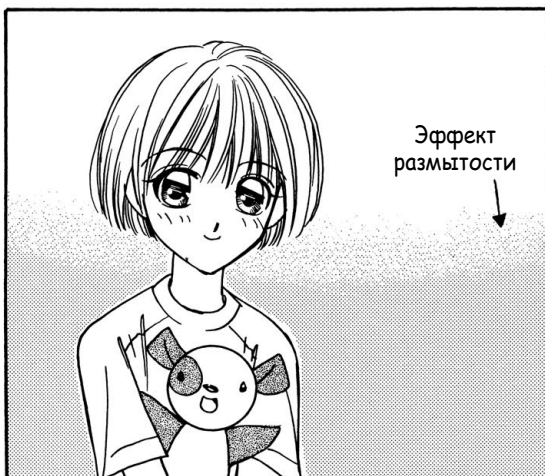
ЭФФЕКТ РАЗМЫТОСТИ



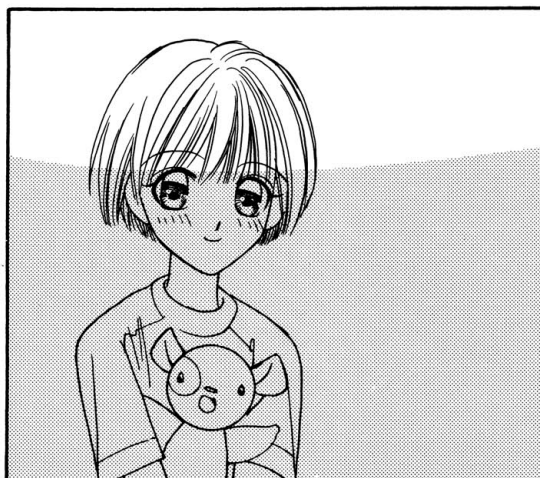
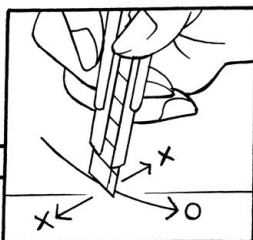
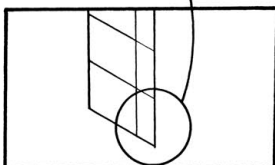
ЭФФЕКТ ВСТЫШКИ

## КАК СОЗДАТЬ ЭФФЕКТ РАЗМЫТОСТИ

Для этого годятся и монтажные ножи, и обычные резак.



Режь острием ножа.



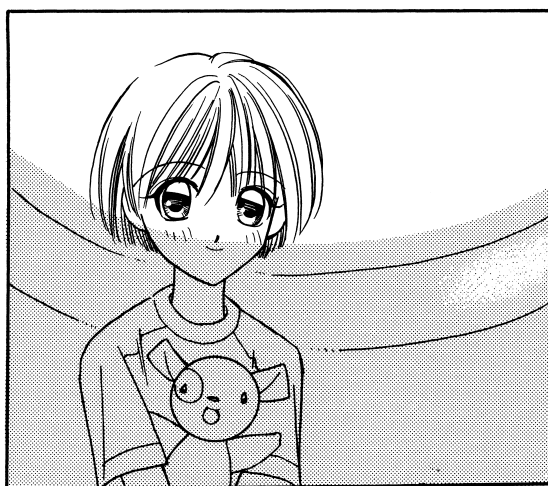
**1. Покрой тоном весь участок, в том числе и то место, где тон будет размыт.**

Мы пользовались тоном IC S-61. Обязательно приклей тон как следует, иначе во время работы он отслоится.

Отрежь тон с запасом, чтобы не наделать ошибок.



**2. Чтобы пометить границу размытого участка, возьми голубой карандаш.**

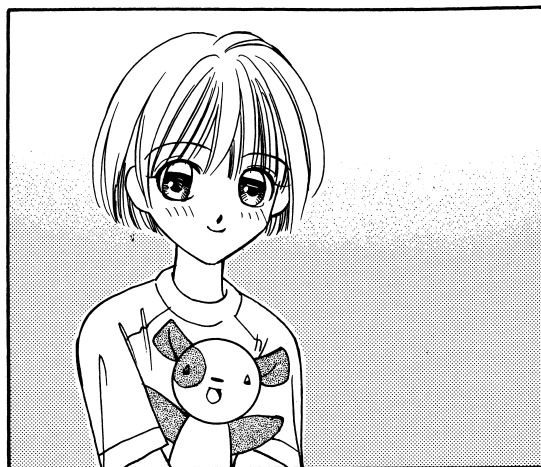
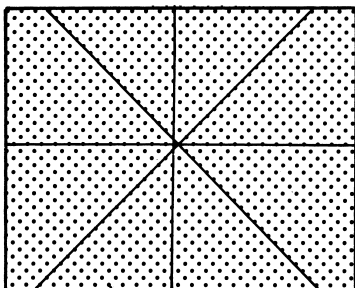


**3. Ножом соскобли скринтон.**

Не скреби ножом по линиям, расположенным строго вертикально, горизонтально или под углом 45 градусов.

Иначе будут бросаться в глаза ряды точек.

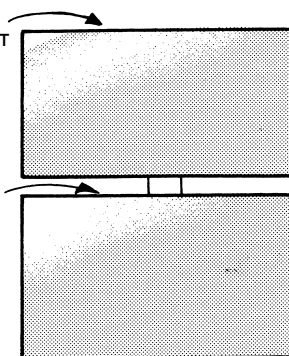
### Запретные линии



**4. Теперь соскобли весь лишний тон, особенно по краю.**

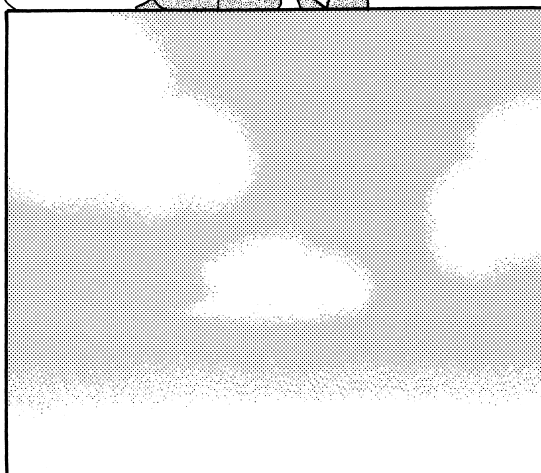
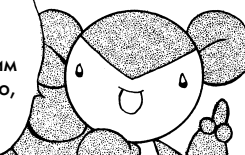
Лишний тон вот здесь испортит вам рисунок.

Аккуратно соскребите весь лишний тон. Пройдитесь резинкой, только осторожно.



**Как всегда, главное — тренировка.**

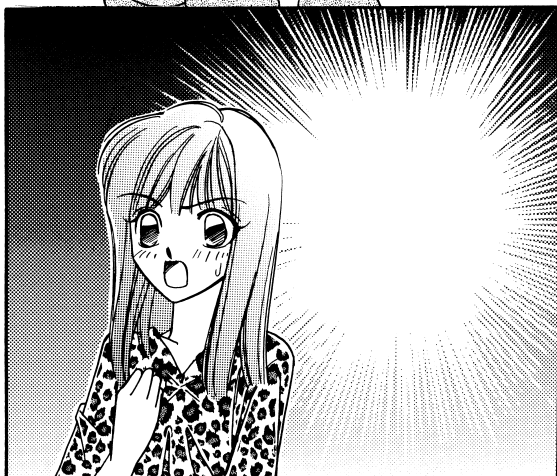
Когда освоишь эффект размытости, можешь пользоваться им для чего угодно, например для облаков.



# СКРИНТОН И ВСПЫШКИ

С помощью  
скринтона  
можно  
рисовать  
вспышки!

Так можно делать  
и облачка с репликами.



Возьми монтажный нож  
с острым новым лезвием.



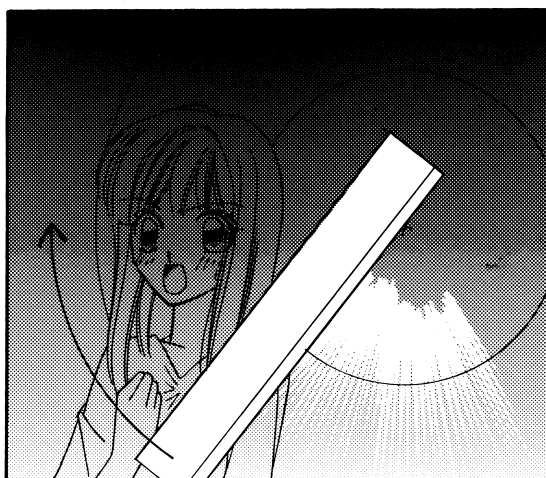
## 1. Пометь точку схода вспышки. Наклей тон.

Если ты новичок, проще всего наклеивать тон на весь кадр. Не забывай следить, чтобы линии из точек были расположены под правильным углом! И приклей тон как следует, чтобы не отслоился.



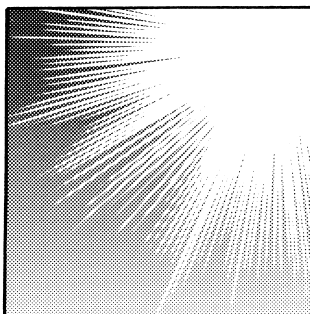
## 2. Голубым карандашом наметь на тоне контур вспышки.

Легче всего наметить и то, где будут  
кончатся линии вспышки. Если хочешь,  
пользуйся циркулем.

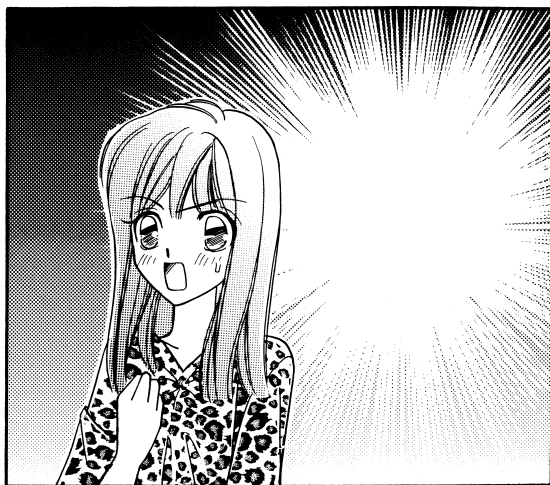


## 3. Соскобли тон

Приложи линейку к точке схода и  
соскребай тон от центра кнаружи. Возьми  
стальную линейку со скошенным краем.  
Главное — начинать каждую линию легко,  
а потом резко и четко снимать тон.



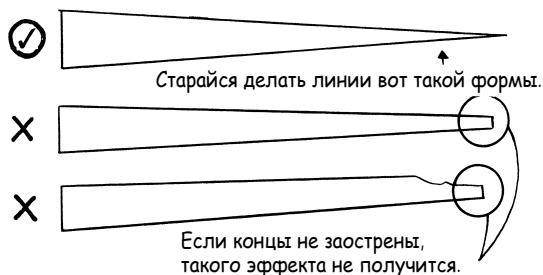
Линии не должны  
располагаться  
строго вертикально,  
горизонтально  
или под углом  
45 градусов,  
иначе будут  
бросаться в глаза  
ряды точек.



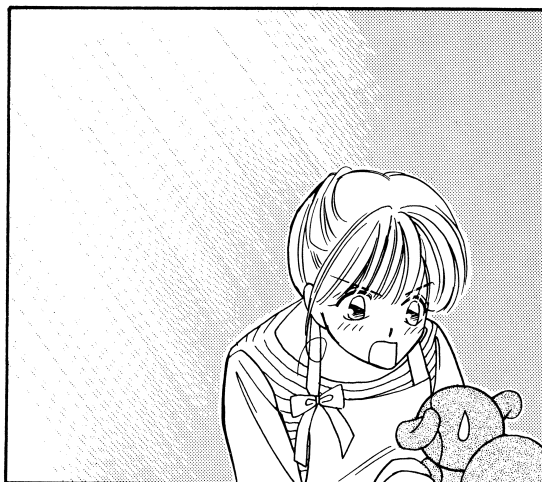
**4. Теперь убери лишний тон и пройдишь по рисунку резинкой, чтобы убрать все остатки.**



**Линии должны быть острыми!**



## ДРУГИЕ ВСПЫШКИ ПРИ ПОМОЩИ СКРИНТОНА

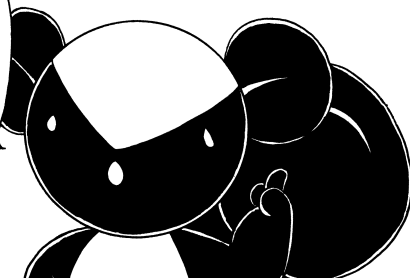


При помощи металлической линейки сделай параллельные линии. Линии не должны располагаться строго вертикально, горизонтально или под углом 45 градусов, но их нужно сделать параллельными.

Убирать мусор (а после того, как соскоблишь тон, его будет очень много) удобно резиновой клячкой или скотчем. Только нужно сначала несколько раз приклеить скотч к своей одежде, чтобы он не так сильно клеился.



На спец-эффектах нужно набить руку, поэтому побольше тренируйся.





# СОВЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

1

## ЕЩЕ НЕСКОЛЬКО СПЕЦЭФФЕКТОВ

Есть еще несколько спецэффектов, о которых мы не говорили. Расскажем о них вкратце:

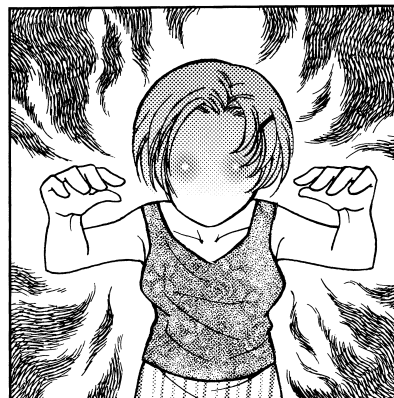
### ШТРИХОВКА В ВИДЕ КАНАТА

Нарисуй очертания извитой веревки, стараясь делать изгибы покруче. Заштрихуй веревки простой штриховкой в две линии. Следи, чтобы линии располагались на равном расстоянии, а толщина веревки не менялась.



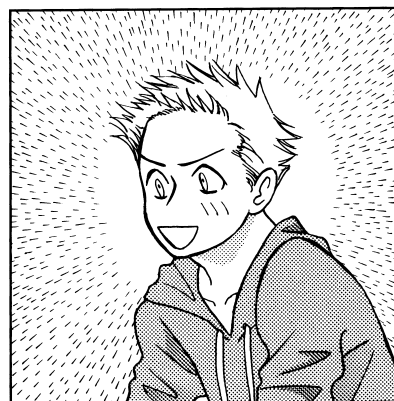
### ПЛАМЯ

Используется в основном в серьезных сценах, но иногда и в комических. Набросай контур пламени вокруг персонажа, а затем заполни фон штриховкой, похожей на вышеописанную штриховку в виде каната. Языки пламени должны быть заостренными.



### СХОДЯЩИЕСЯ ТОЧКИ

Гибрид точек и сходящихся линий. Используется для создания веселой атмосферы. Наметь точку схода, а затем начерти несколько сходящихся в нее линий. А теперь по этим ориентирам нанеси тушью и пером точки — даже не точки, а очень короткие штрихи.



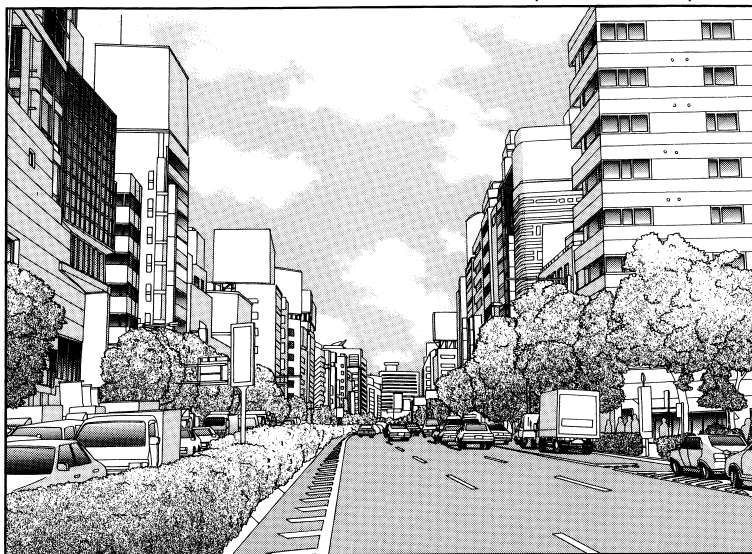
## ТОНЫ ДЛЯ ДНЯ И НОЧИ

Умело используя тон, можно создавать дневную и ночную атмосферу. Сравни две иллюстрации внизу и попробуй догадаться, какими тонами мы пользовались.

## СОВЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА 2

### ДЕНЬ

Все скринтоны — марки IC



Тоны: S-61, S-62, S-456, S-923, S-977, S-5005, Y-1235, Y-1652

### СОВЕТ

Общее ощущение — мягкий свет, поэтому для теней на домах, машинах и деревьях понадобился только один слой стандартного скринтона. Это контрастирует с рисунком внизу, где слои стандартного скринтона поверх «песчаного» создают более глубокие тени. Легкий стандартный тон применен и на небе, облака выскоблены. Можно использовать и готовый светлый скринтон «небо».

### ВЕЧЕР ИЛИ СУМЕРКИ



Тоны: S-60, S-456, S-474, S-956, S-977, S-5023, Y-1237, Y-1652.

### СОВЕТ

Здесь наклеен готовый скринтон «небо» S-956. Белый участок в центре рисунка создает впечатление закатного неба. Эффект сумерек можно подчеркнуть, применив тон на зданиях на переднем плане, куда падает мало света. Для этого можно взять тон с градацией и наложить стандартный тон на «песчаный».



# СОВЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

3

## ТЕКС И КОПИРОВАЛЬНАЯ ПЛЕНКА

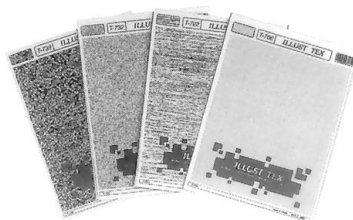
Текс — почти то же самое, что и скринтон, но его не наклеивают, а переводят на бумагу, надавив на обратную сторону.

Им очень удобно делать мелкие детали, и эффект получается не совсем такой, как у скринтона.

Копировальная пленка — просто прозрачная пленка-самоклейка, на которой можно напечатать любой узор или рисунок и сделать свой собственный скринтон.

### КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ТЕКСОМ

#### ТЕКС МАРКИ IC



Положи участок, который хочешь перевести, на рисунок и потри его гладилкой.

Осторожно сними текс. Теперь положи бумажку от использованного текста поверх переведенного участка и потри, чтобы текс приклеился как следует.



Можно снимать участки текста скотчем, чтобы создавать фактуру.

**ГОТОВО!**

### КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ПЛЕНКОЙ

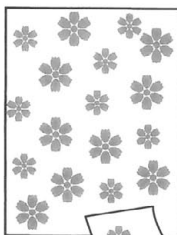
От руки или на компьютере создай свой собственный узор.



#### КОПИРОВАЛЬНАЯ ПЛЕНКА

МАРКИ IC По 5 листов пленки форматов A4 и B4.

**Копируй на пленку!**



Клеящий слой пленки очень сильный, поэтому наклеивай осторожно.



Некоторые копируемые устройства могут обращать черный в белый. Это тоже интересно!

## УРОК 4

# ФОН

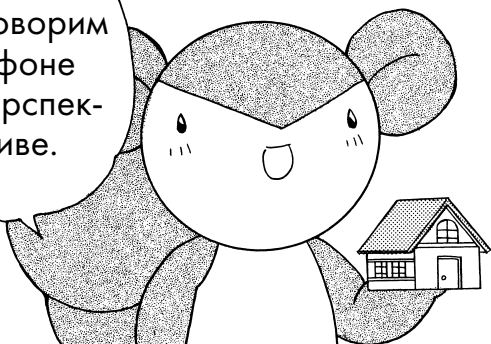


**Фон — важнейшая часть манга,  
так что не делай вид, будто ты его  
знать не знаешь. Перспектива, точка схода,  
перспектива с двумя точками схода...  
Все это звучит мудрено, зато очень полезно в деле.  
Красивый и правильно выстроенный фон —  
это совсем другое дело!**

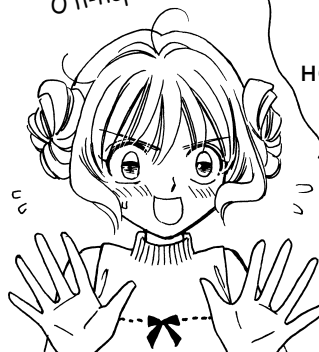
# ФОН

Фон — то, где происходит действие, на улице или в помещении. Чтобы создать реалистичный фон, мы опираемся на законы перспективы.

Поговорим о фоне и перспективе.



О п-перспективе?



Я о ней слышала. Но мне это не по зубам.

Не выйдет.

Это очень важное умение.

Нарисуй хоть немного убедительно, хорошо?



Главное в фоне — понять, с какой точки видна сцена.

Один и тот же предмет выглядит по-разному с разных сторон.

Белка, вид сверху.



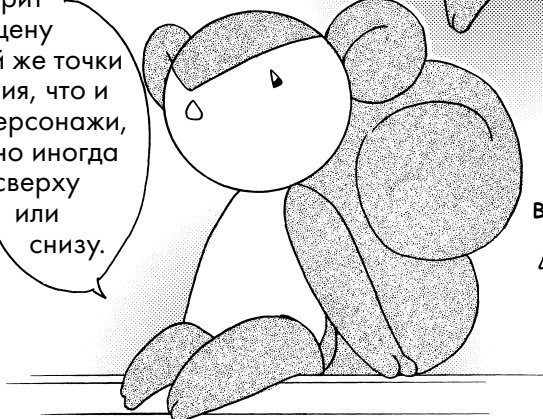
Т-так ничего?

Ну... начнем с того, что ты сможешь нарисовать. Ну, давай!



Художник обычно смотрит на сцену с той же точки зрения, что и персонажи, но иногда сверху или снизу.

Белка, вид снизу.



Что такое  
перспек-  
тива?

Кто  
ближе —  
я или  
белка?

Так  
не разо-  
браться.

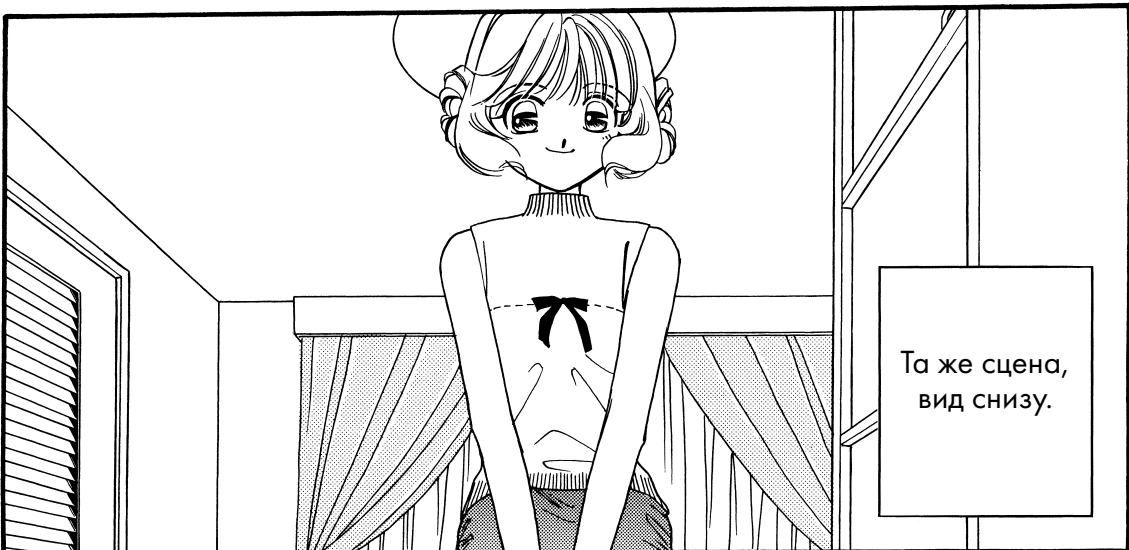
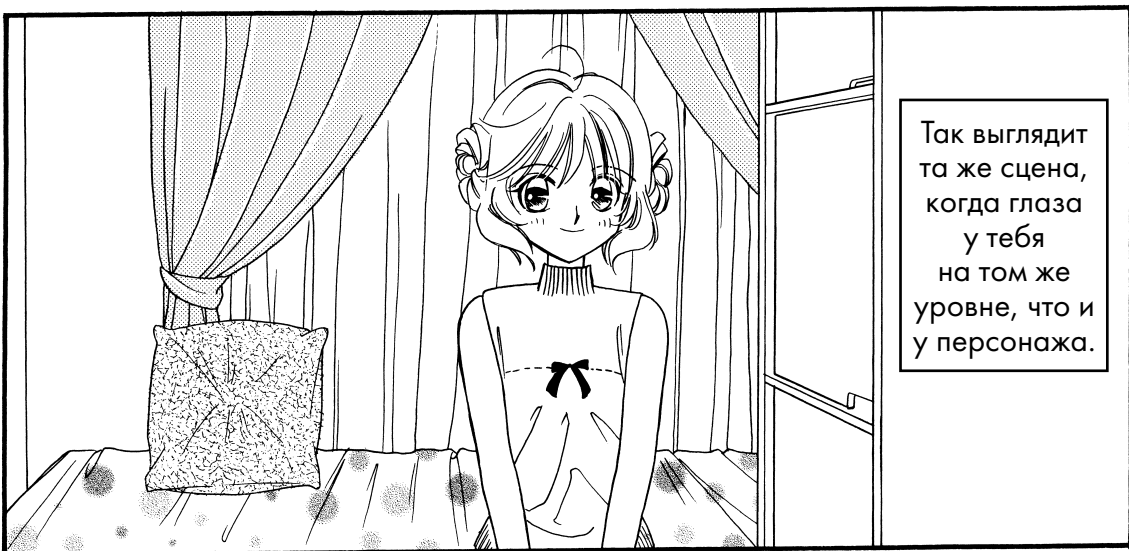
А так  
все  
понятно.

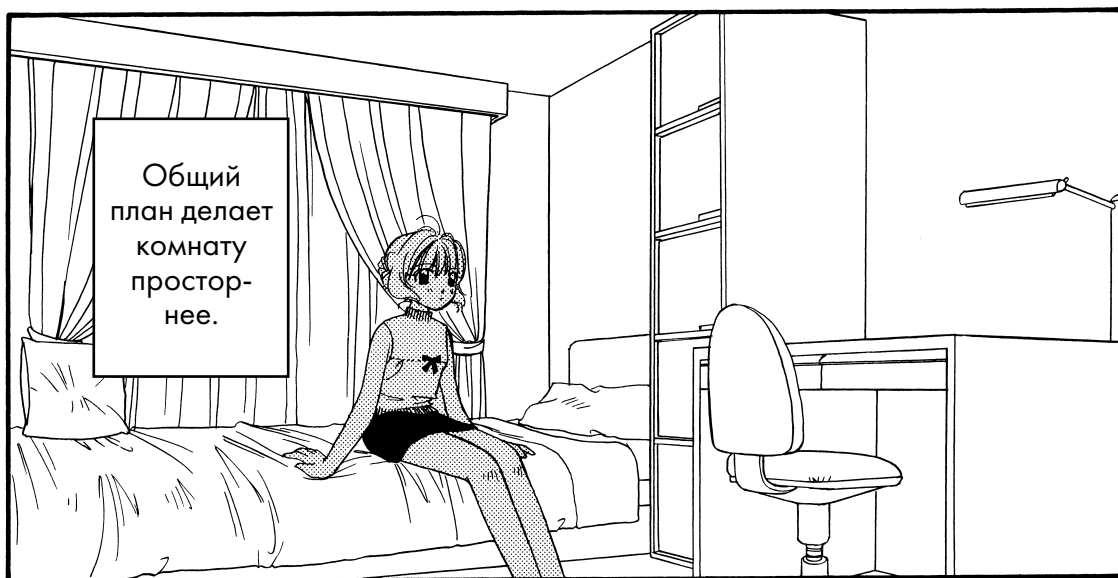
Перспектива —  
прием, при помощи  
которого близкие  
предметы рисуешь  
большими,  
а далекие —  
маленькими.

Если посмотреть  
на лестницу,  
держа ее верти-  
кально, то  
ступени располо-  
жены на равном  
расстоянии.

Если положить лестницу на землю,  
то расстояние между ступенями  
сокращается — чем дальше, тем сильнее.  
Даже предметы одного размера кажутся  
вблизи больше, а вдали меньше.







Общий  
план делает  
комнату  
простор-  
нее.



Крупный  
план  
делает  
фон  
крупнее.

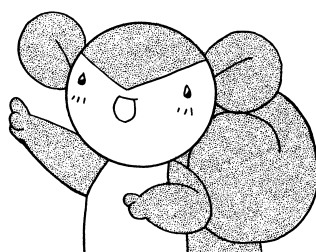
Как  
в фото-  
объектив  
смотришь.



Точно.

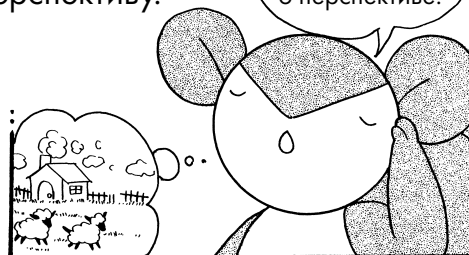
Ну, когда  
делаешь  
панорамный  
снимок или,  
наоборот,  
фотоувели-  
чение.

Пред-  
ставь  
себе,  
что это  
съемки  
видео-  
камерой.

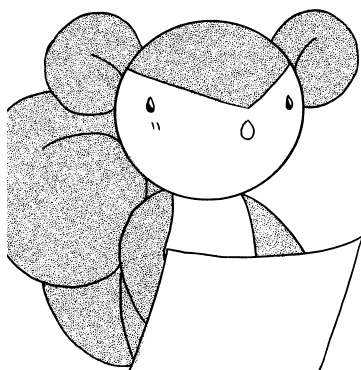


В сценах, где нужен  
фон, представь себе,  
где стоят твои персонажи  
и как они выглядят.  
Как только ты с этим  
разберешься, начинай  
рисовать перспективу.

Если ты  
не можешь  
подробно пред-  
ставить себе сцену,  
то не сможешь  
и фон нарисовать,  
сколько бы тебе  
ни толковали  
о перспективе.



Рас-  
смотрим  
техники  
рисования  
фона.



1

Уровень горизонта отражает,  
где в данном кадре  
располагается горизонт.

Прежде чем наметить  
уровень горизонта,  
подумай, под каким  
углом ты видишь сцену.

На  
следующих  
страницах  
я тебе все  
объясню.



ОК.

2

Сделай грубый набросок,  
голову персонажа  
нарисуй на уровне  
горизонта.

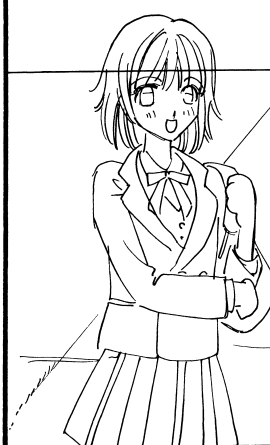


3

ТС

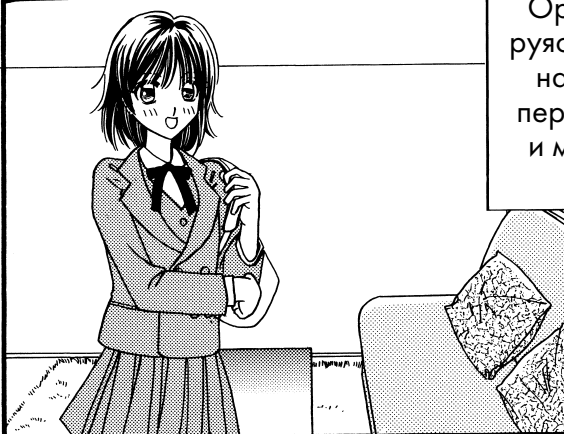


Точка схода (ТС)  
определит, как ты  
будешь рисовать  
перспективу  
в кадре. Реши,  
где она будет,  
и отметь ее.

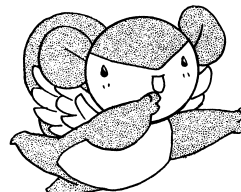


4

Ориенти-  
руясь на ТС,  
нарисуй  
персонажа  
и мебель.



Ну, полетели!

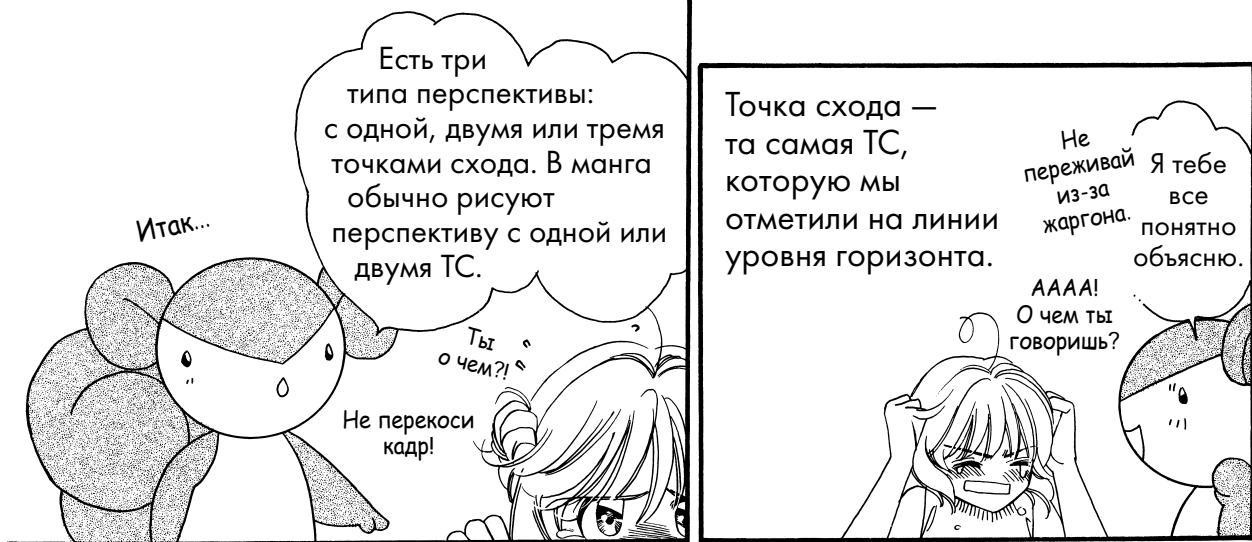


ХЛОП-  
ХЛОП-  
ХЛОП!

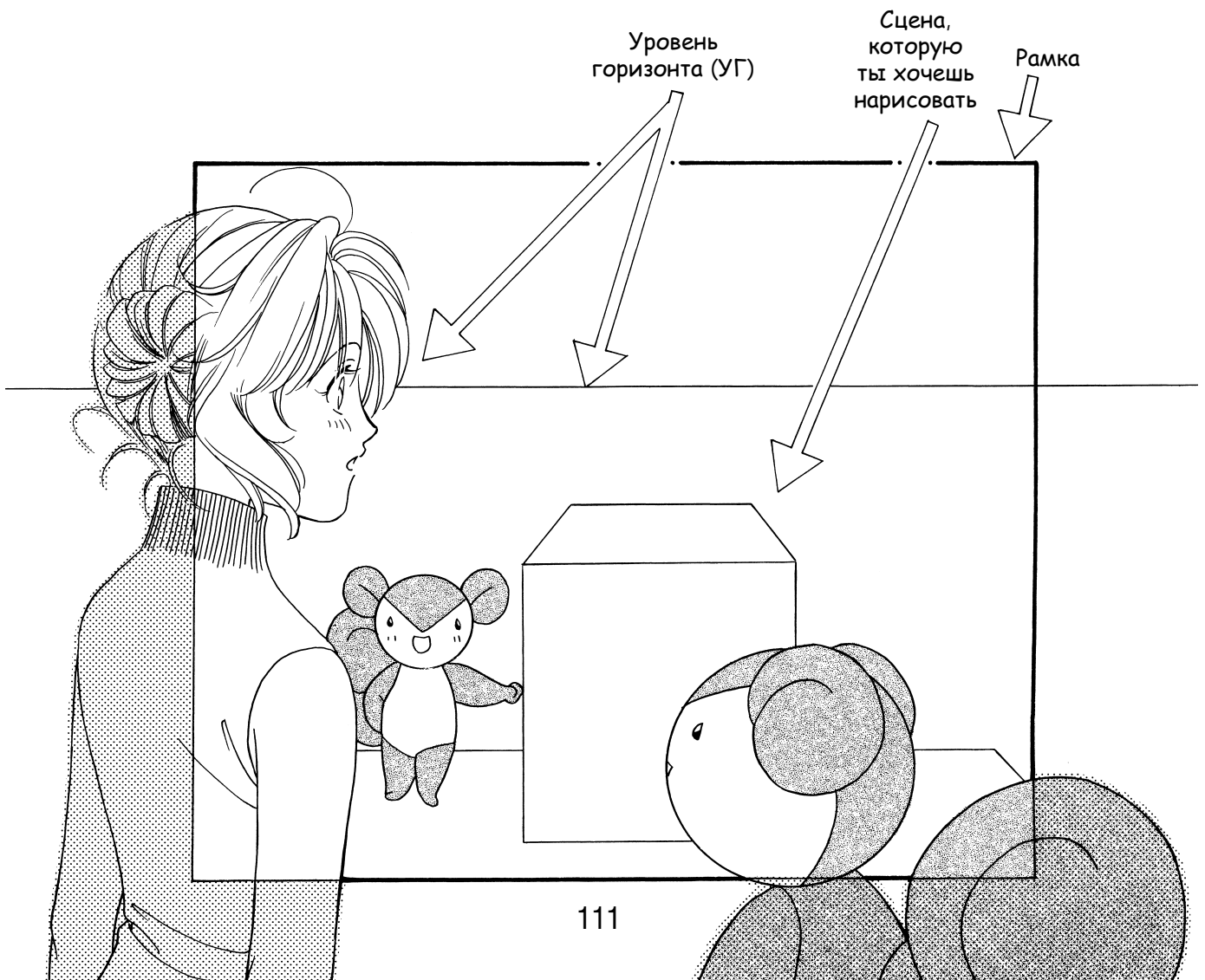
Ясно.



Как  
только поймешь  
общий принцип,  
будешь  
рисовать фон  
без сучка  
без задор-  
ринки.

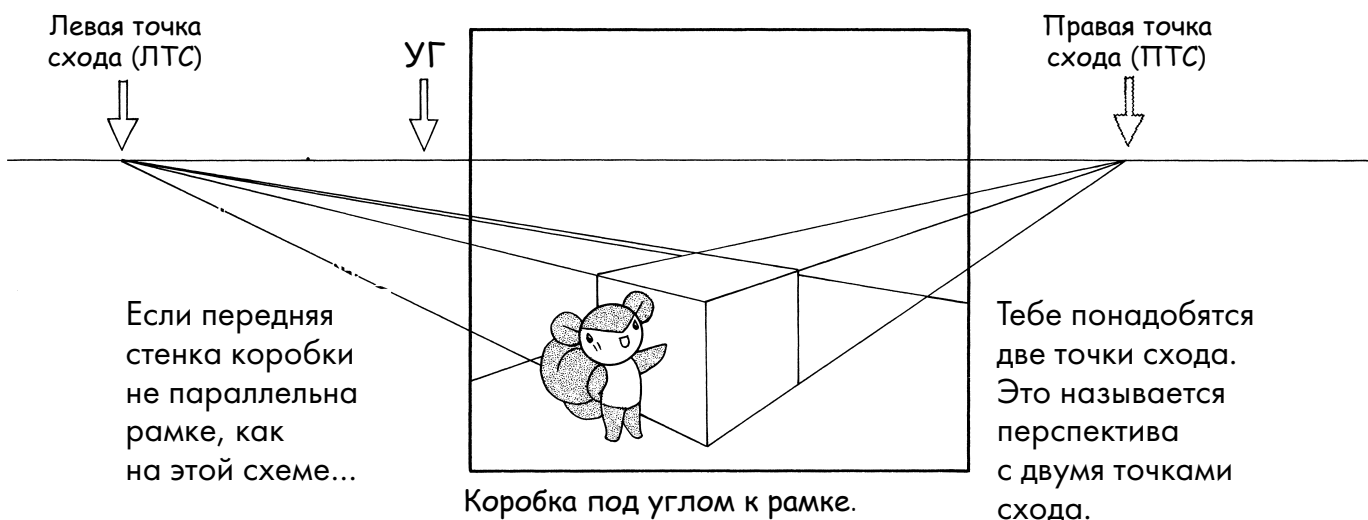
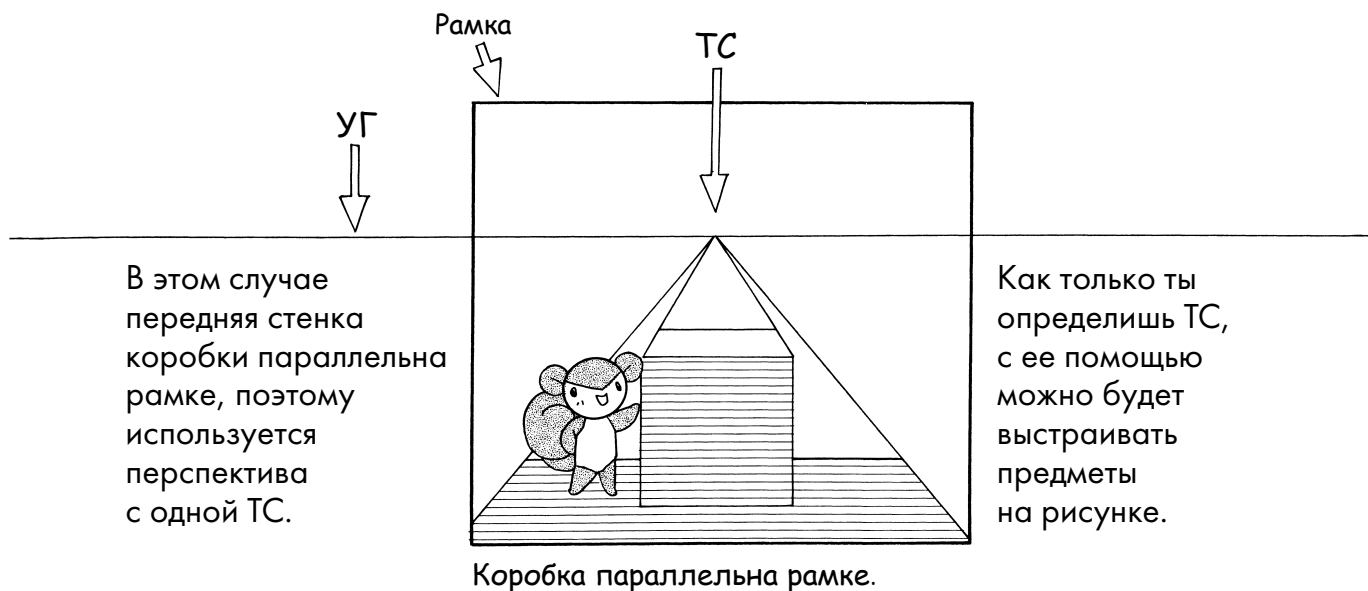


Уровень горизонта — то же самое, что и линия горизонта в кадре. Это линия, определяющая, под каким углом ты смотришь на сцену.





Как только ты определишь уровень горизонта, нужно найти точку схода.



Вертикальные и горизонтальные линии всегда параллельны, какую перспективу ни возьми.

Угу... кажется, поняла...

Объясни поподробнее, пожалуйста.



Ответы на следующей странице.

1

УГ  
↓

Какая точка — а, b или c — является точкой схода для этого рисунка?

Подсказка: продолжи те линии, которые не вертикальные и не горизонтальные.

2

УГ  
↓

Дорисуй коробку.

Подсказка: продолжи линии дна коробки, чтобы найти ТС.

3

Какая из линий — а, b или c — является уровнем горизонта для этого рисунка?

a

b

c

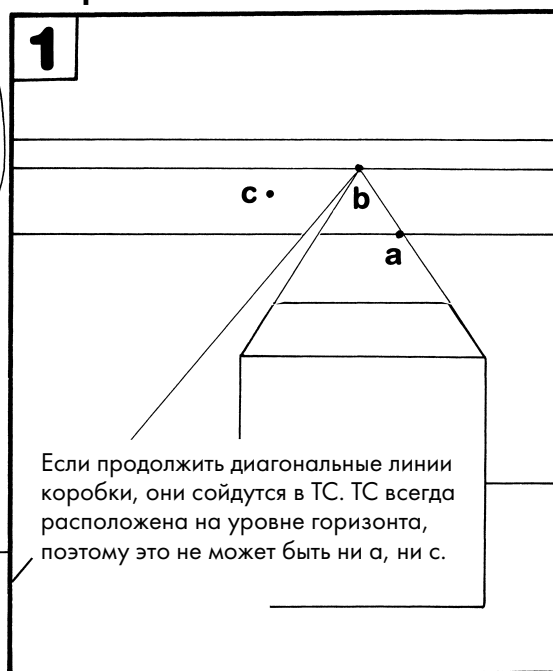
Подсказка: найди, на которой из линий расположена ТС.

Готово? Теперь посмотрим на ответы.

Если все ответы сошлись, значит, ты уже можешь рисовать перспективу самостоятельно.



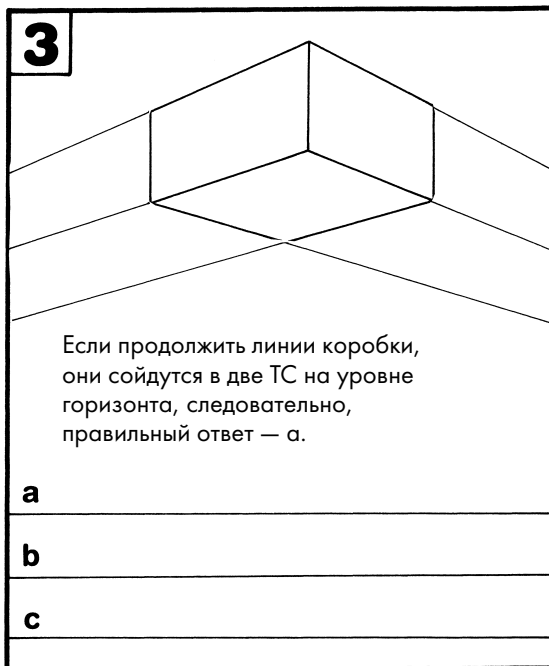
### 1. Правильный ответ — b.



### 2.

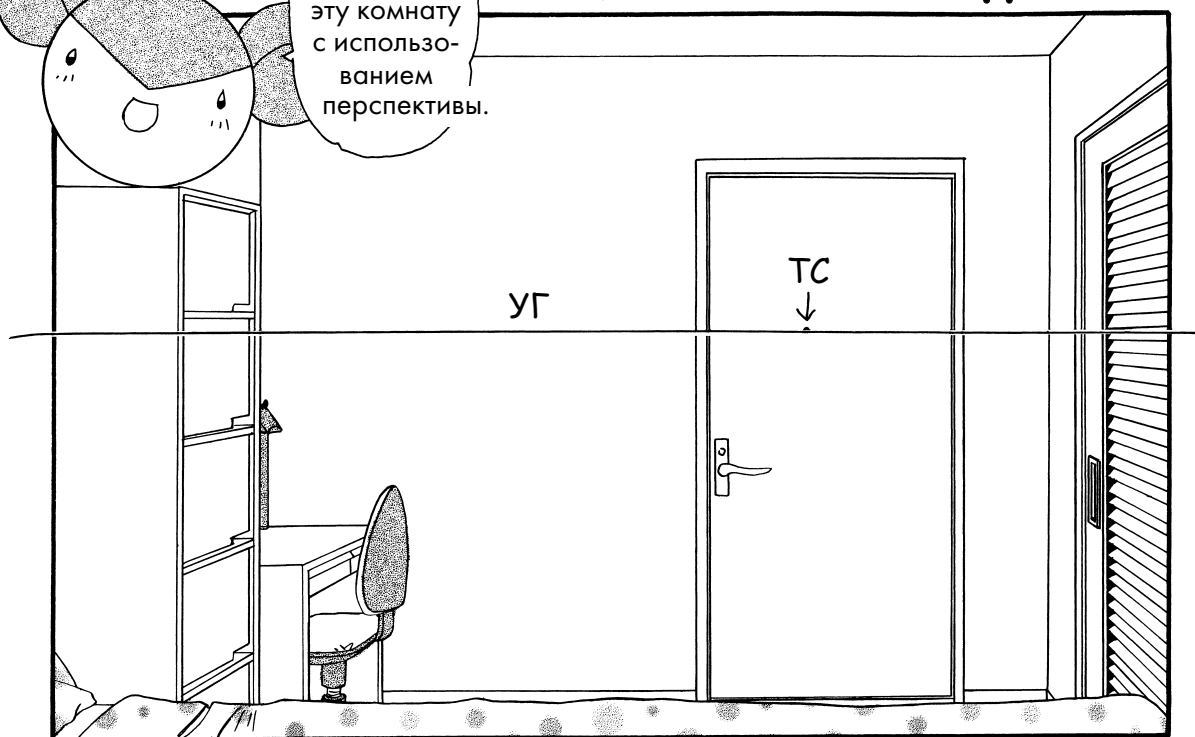


### 3. Правильный ответ — а.

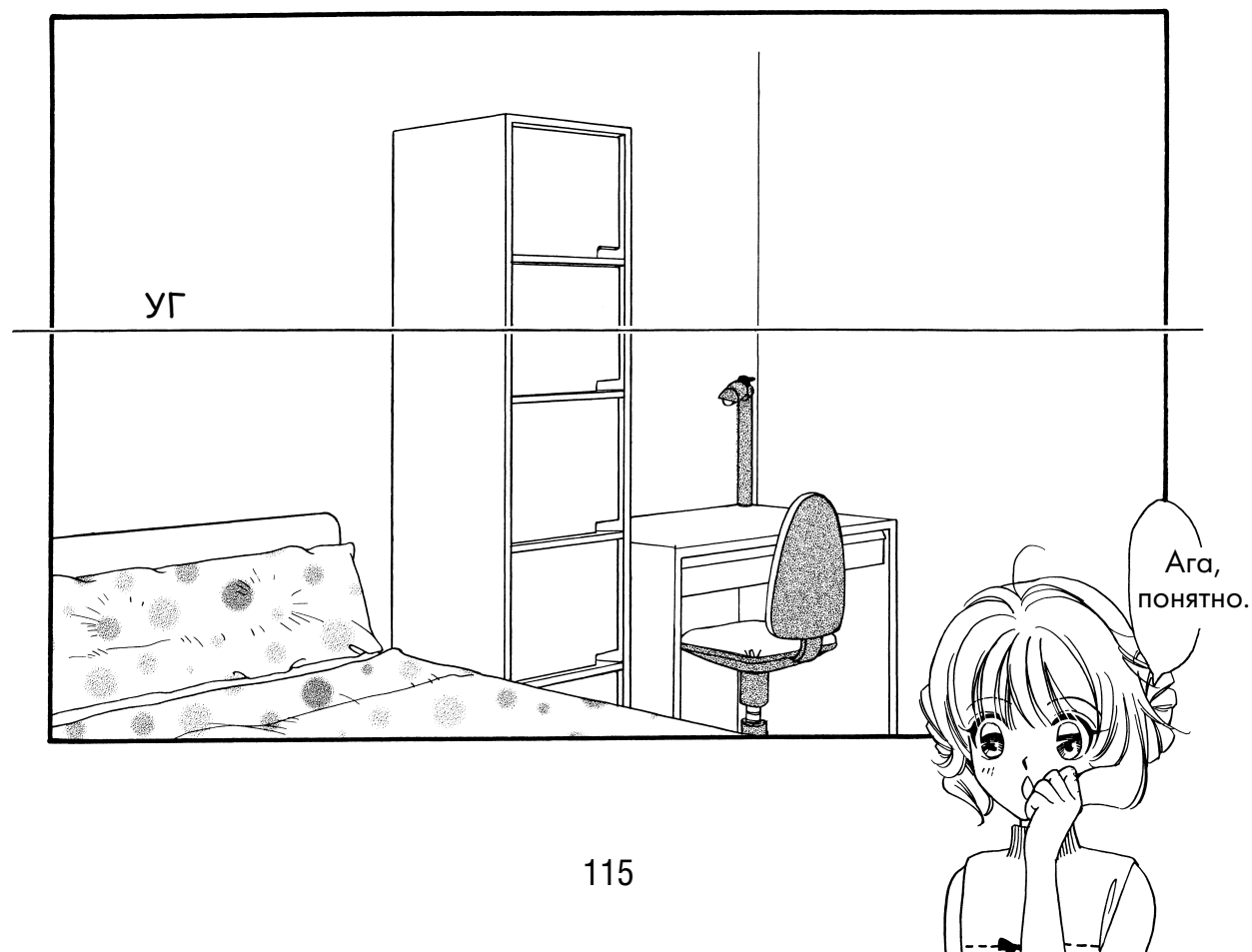


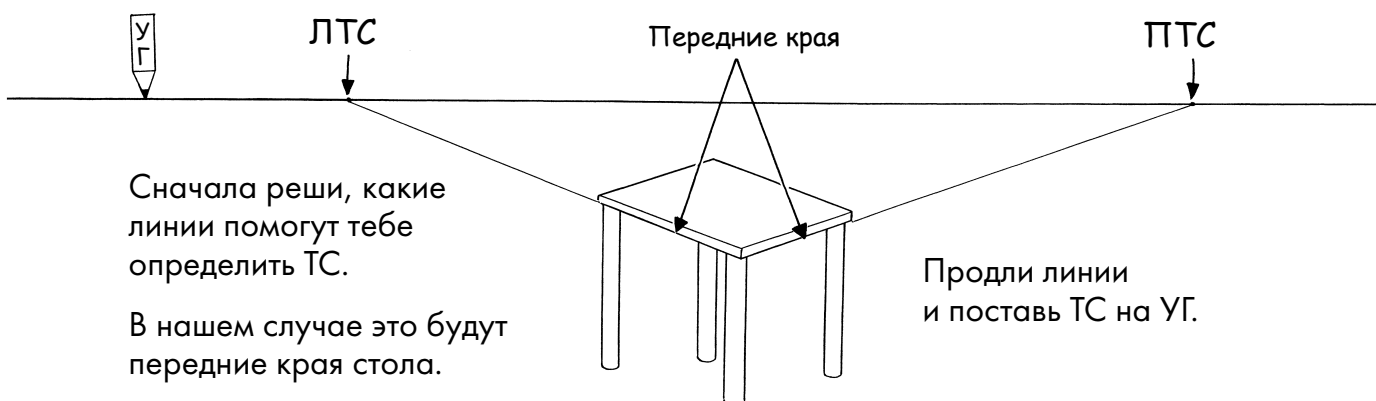
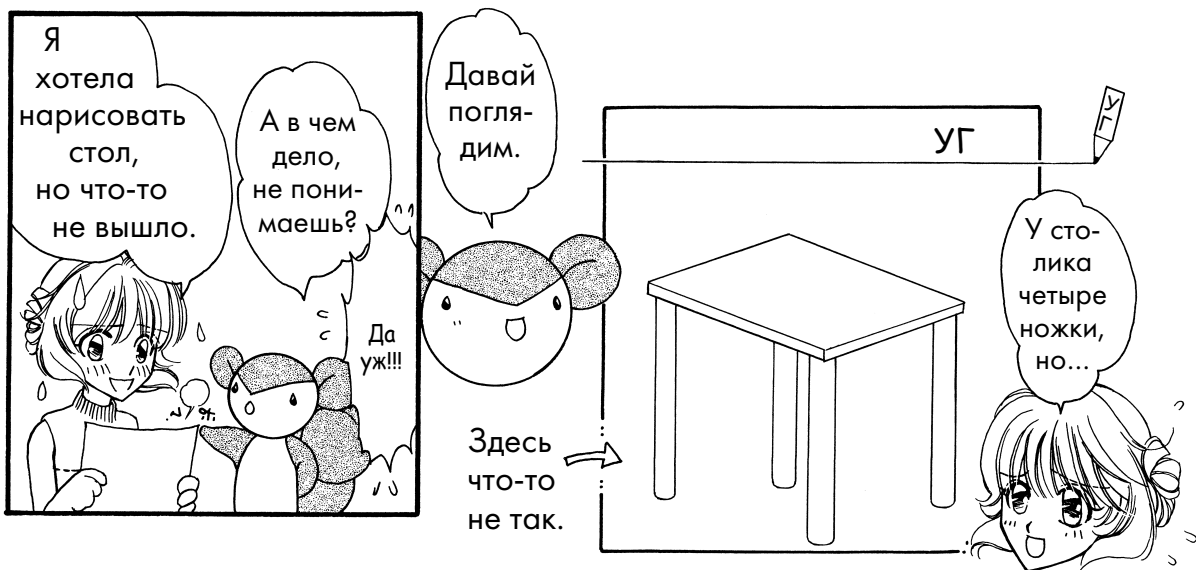


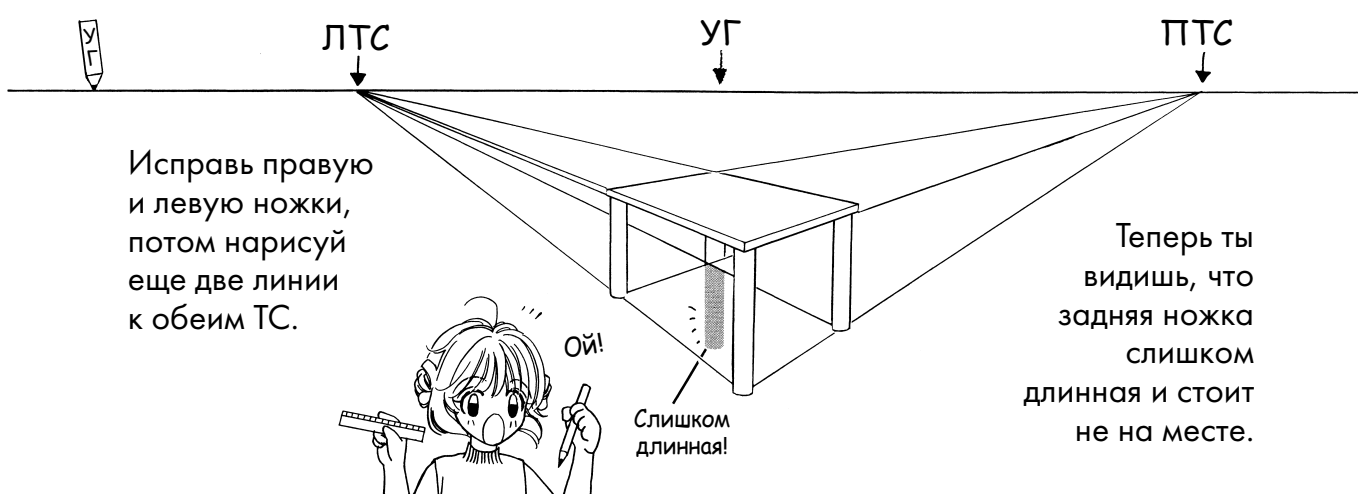
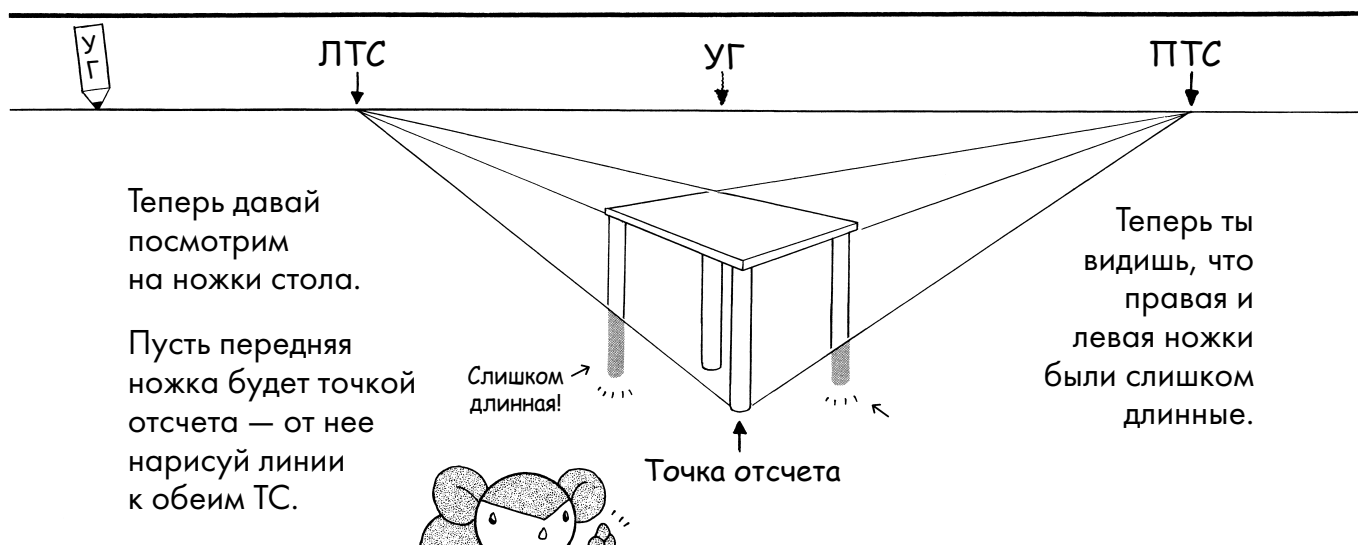
## ПЕРСПЕКТИВА С ОДНОЙ ТС

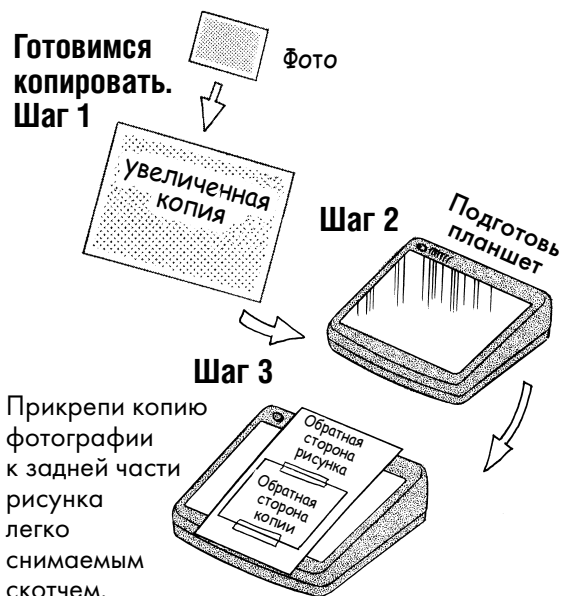


## ПЕРСПЕКТИВА С ДВУМЯ ТС





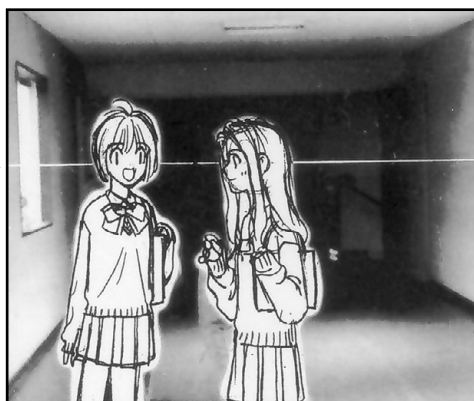




Прежде чем начинать копировать, посмотри на свою работу на планшете с подсветкой — правильно ли подобран размер и расположение копии и рисунка.

Уровни горизонта в кадре и на фотографии должны совпадать.

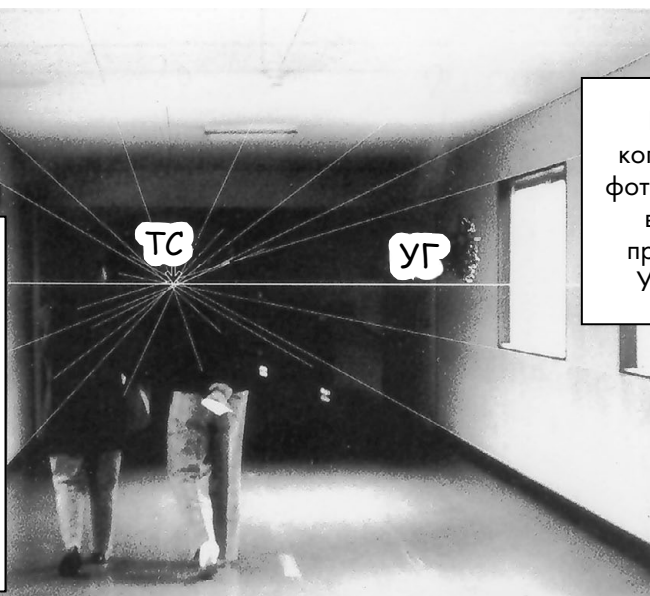
УГ→



Если УГ не совпадут, персонажи будут выглядеть на фоне неестественно.

Найди опорные линии, чтобы определить ТС.

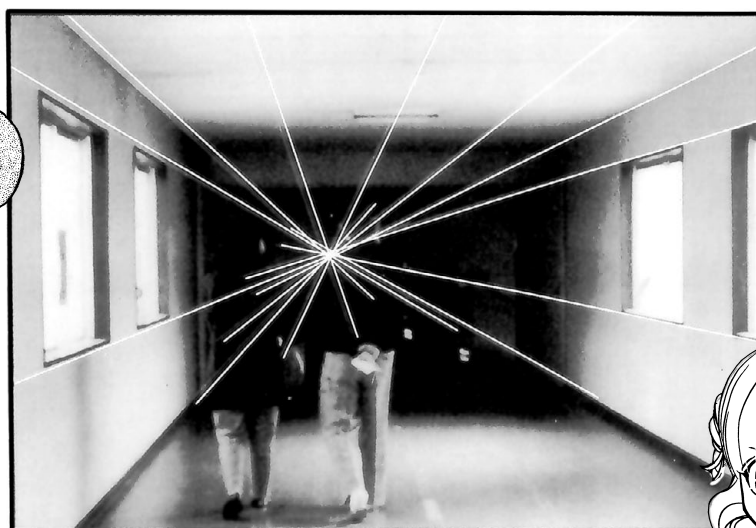
Если ТС оказалась не на УГ, значит, УГ определен неверно.



Когда копируешь фотографии, всегда проверяй УГ и ТС.

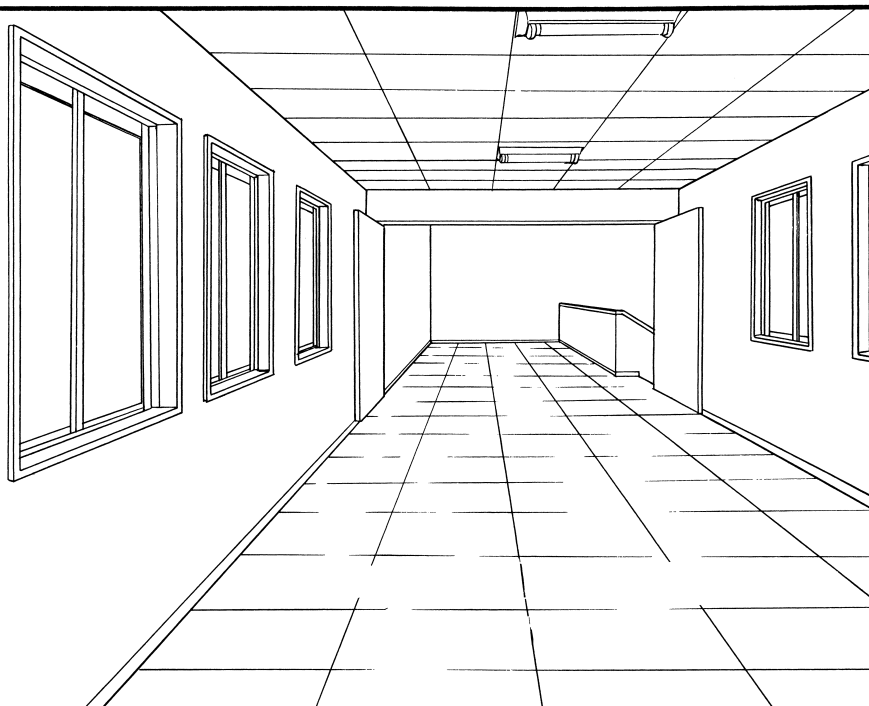


ТС смазана →



В таком случае поставь свою точку на УГ и рисуй, опираясь на нее, а все отклоняющиеся линии корректируй.

Прорисовка нашего фото с исправленной перспективой. →





У копирования  
есть известные  
пределы: мелочи  
копировать  
трудно.

Не работай  
слишком долго,  
сделай перерыв.

Ой,  
перед  
глазами  
все плывет!

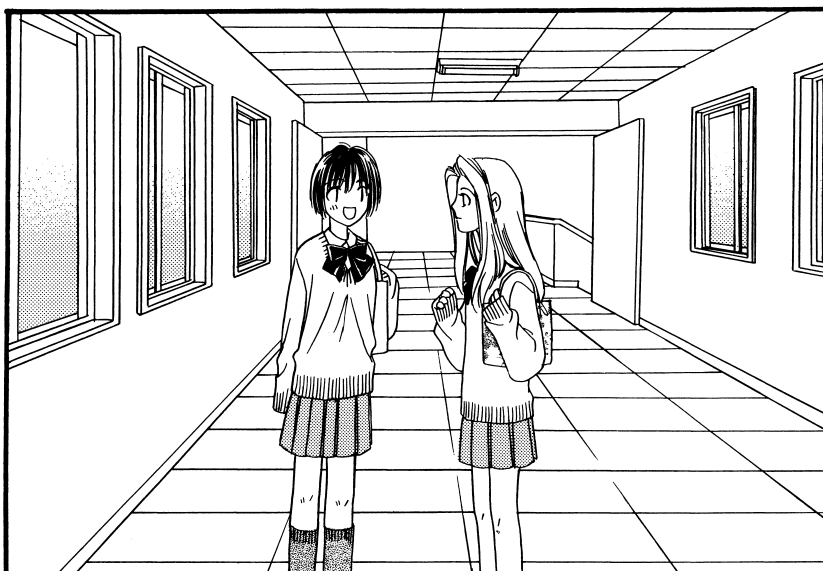
Побе-  
реги  
глаза!

Прори-  
совав  
основные  
линии  
с фото, убери  
подсветку.  
Детали  
рисуй  
от руки.

ОСТОРОЖНО! Копировать можно  
только свои фотографии и готовые  
фотоколлекции для манга,  
не защищенные  
авторскими  
правами!

М-м-м...  
как  
приятно...

Иногда  
на фотогра-  
фиях бывают  
темные участки,  
на которых  
ничего  
не разобрать.



Достраивай  
перспективу,  
опираясь  
на знания  
и вообра-  
жение.



Возьми легко  
снимаемый  
скотч и чистую  
бумагу.

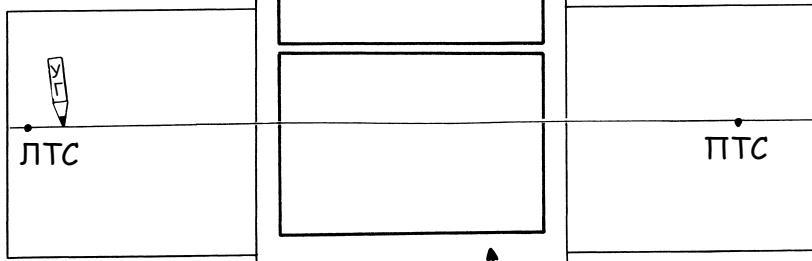
Бумага

Подойдет  
и чертежный  
скотч!

Скотч

Прикрепи бумагу с обратной стороны рисунка — вот так.

Продолжи УГ и отметь ТС.

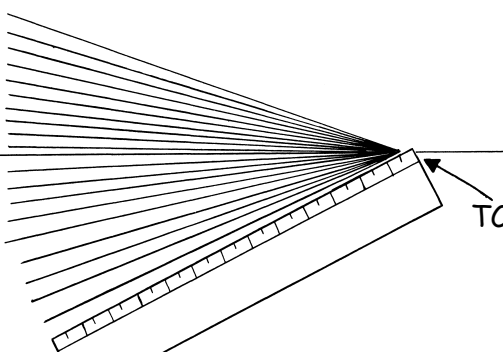


Рисунок

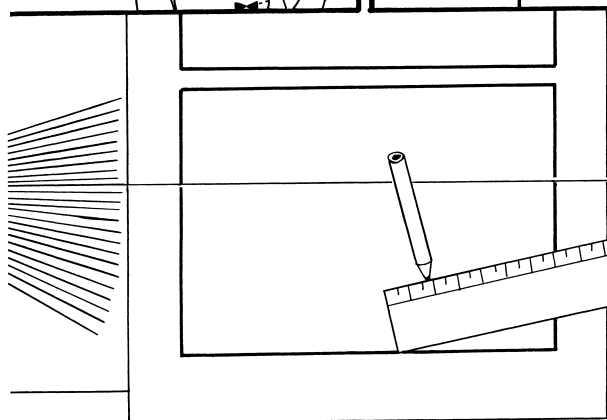
Мне линейки не хватает!



Тогда нарисуй из ТС множество расходящихся линий.



УГ



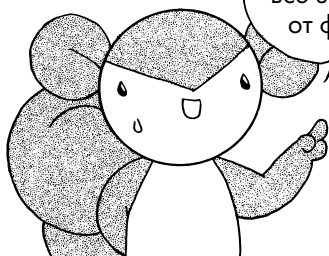
Нарисуй фон, опираясь на эти линии.

Тебе может понадобиться чуть ли не метр запасной бумаги — все зависит от фона.

Если линии не в точности совпадают с линиями фона, не огорчайся, просто используй их для справки, когда будешь прорисовывать детали.

Кажется, начинает получаться... Но вот как нарисовать на таком фоне персонажей?

Гм. Персонажи — тоже часть фона.



хлоп хлоп



Фон —  
окружающая среда  
для персонажей.  
Сначала представь  
себе, как выглядит  
персонаж, тогда  
ты сможешь  
определить,  
где будет УГ.

Обязательно учи рост  
персонажа. Тогда ты  
сможешь прикинуть,  
какого размера будут  
окружающие предметы.



Рост —  
около  
150 см.  
Стоит  
у стола.

Окно.

Руки лежат  
на столе.

Перспектива с двумя ТС,  
взгляд чуть сверху.

Как только  
представишь  
себе образ,  
нарисуй набросок.  
Не бойся,  
если линии  
получатся  
неровными или  
перспектива  
будет с огре-  
хами.  
Попробуй  
уловить  
общую картину.

Сиденье  
стула обычно  
располагается  
на высоте  
40-45 см  
от пола  
(примерно треть  
роста девочки).

Героиня стоит  
у стола, поэтому  
линии груди  
и плеч у нее  
соответствуют  
перспективе  
стола.

150 см

Правая створка окна ближе  
к нам, а левая — дальше.

Подоконник примерно  
на 80 см выше пола  
и на 5 см выше столешницы,  
а шириной он около 180 см.

Ширина стола около 90 см.

Высота стола около 75 см  
(половина роста девочки).

Когда  
рисуешь,  
обязательно  
учитывай все  
размеры.  
Не старайся сразу  
добиться идеальных  
пропор-  
ций.

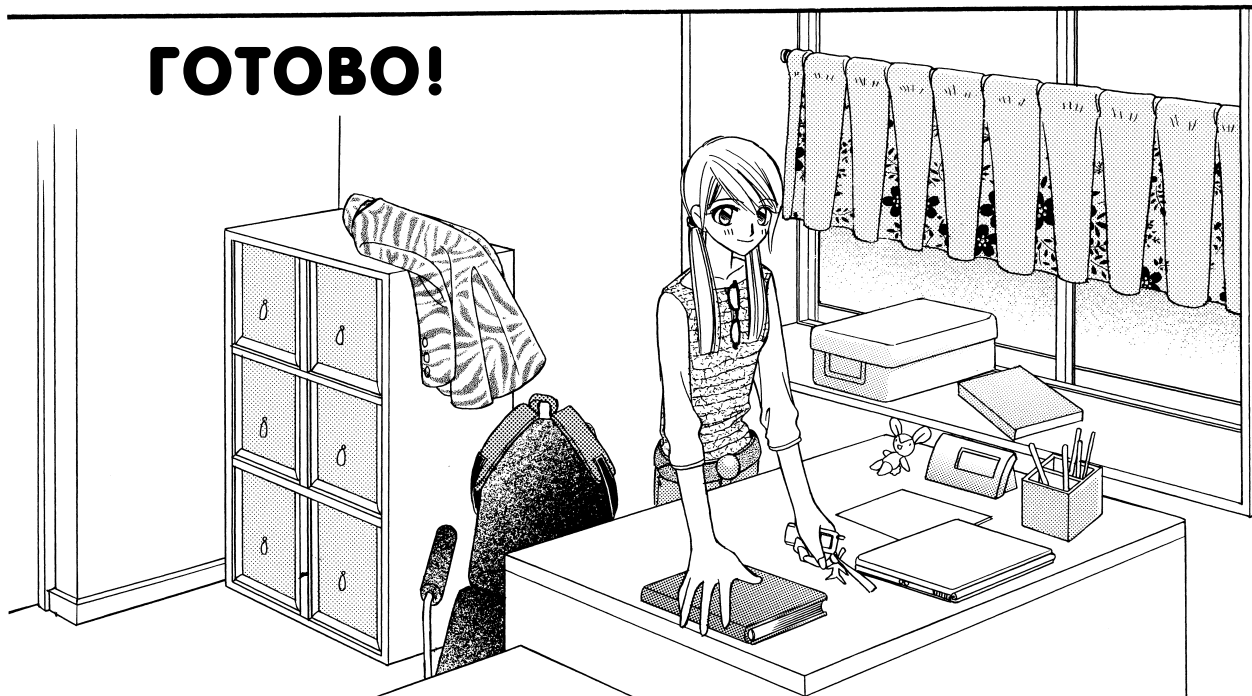
Главное —  
воплотить образ.

Набросай ноги девочки —  
тогда ты увидишь, какой  
высоты должны быть стол  
и подоконник.

Теперь нарисуй  
УГ и отметь  
на нем ТС.  
Прорисуй фон.



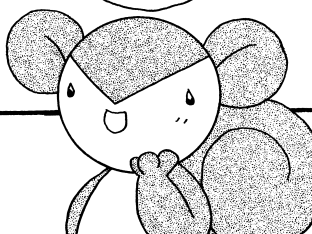
**ГОТОВО!**



Поняла!  
Сначала надо  
подумать,  
как выглядит  
персонаж.



Гораздо  
проще рас-  
сматривать  
персонажей  
и фон как  
единое  
целое.



Хорошо.  
Последняя  
контрольная.



Рвешься  
в бой?

Давай  
на спор!

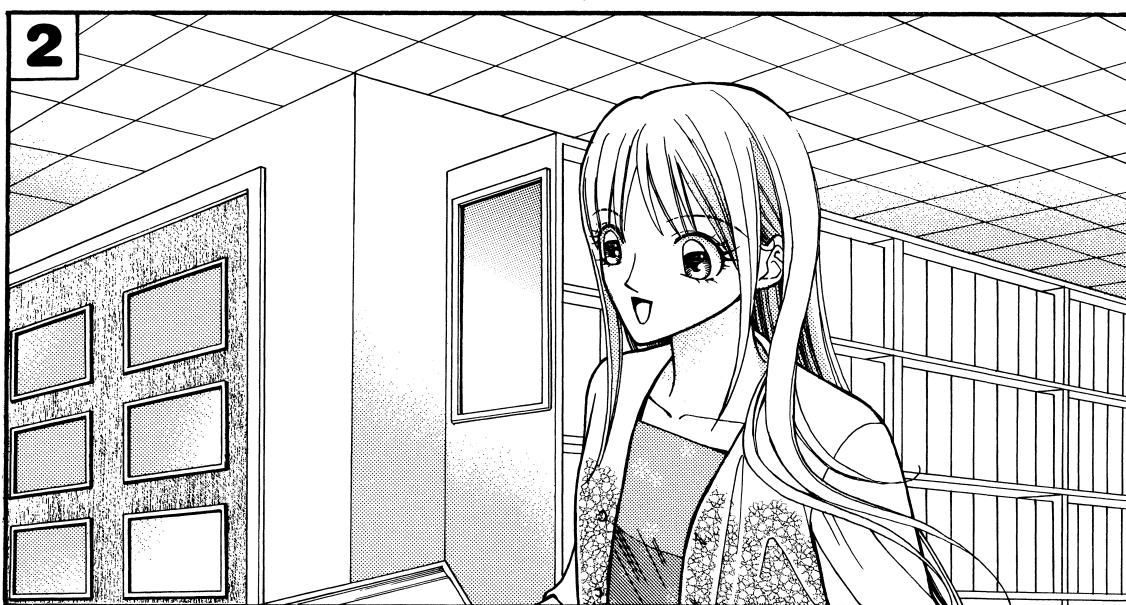
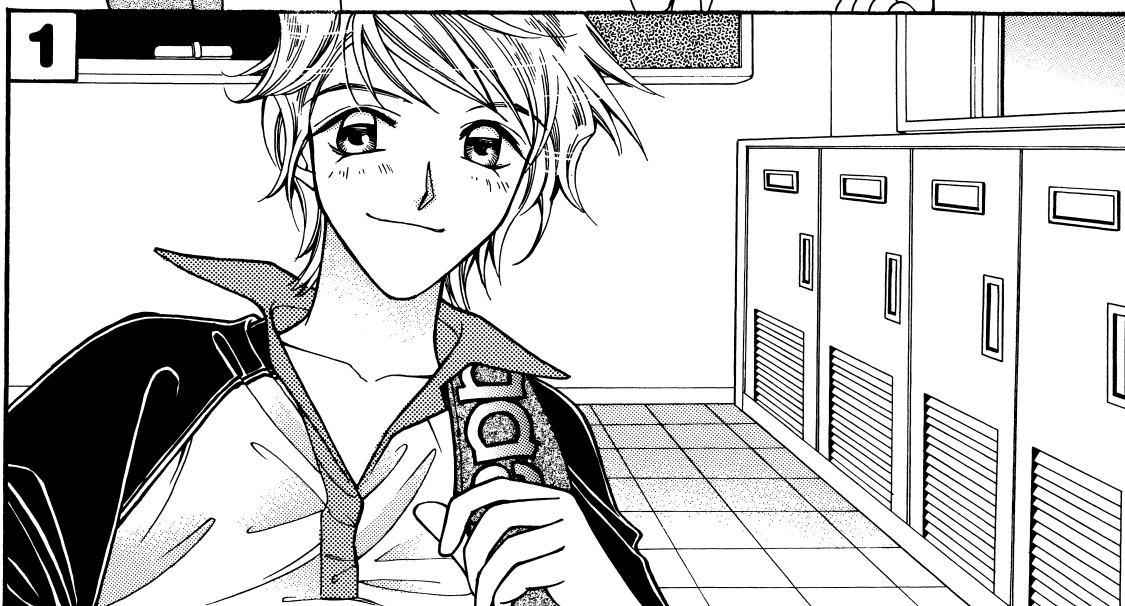
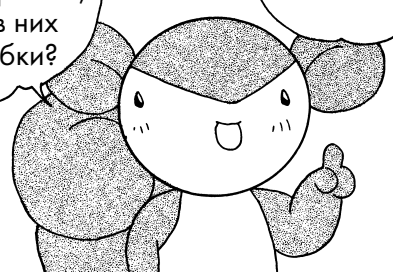


Эти  
рисунки  
выглядят  
неестест-  
венно.  
Можешь  
разобраться,  
где в них  
ошибки?

И  
не пытайся  
выкрутиться —  
мол, у парня  
рубашка  
немодная...

Ну-ка,  
ну-ка...

Ответы  
на следующей  
странице.



# ОТВЕТЫ:



Перспектива — важный прием, но ошибки в ней допустимы, пока рисунок выглядит убедительно. Когда рисуешь фон, не переживай из-за деталей.

# СОВЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

## ПЕРСПЕКТИВА С ТРЕМЯ ТОЧКАМИ СХОДА

Обычно в манга используют перспективы с одной или двумя точками схода, но иногда появляются и рисунки с тремя точками схода. Особенно часто этот прием применяют для рисования домов.

### Рисунок в перспективе с тремя точками схода



При использовании перспективы с тремя точками схода в ракурсе снизу вверх или сверху вниз получается очень реалистичная, многомерная картина. Если хочешь выстроить перспективу как можно точнее, нужно отдельно рисовать перспективу каждого этажа и окна, а значит, у тебя на самом деле будет не три точки схода, а гораздо больше. Конечно, лучше рисовать поточнее, но поскольку главное в манга — это персонажи, тебе можно и не перетруждаться. Кроме того, композиция рисунка и его границы гораздо важнее идеальной перспективы.

# РИСУЮ ЛУЧШЕ ВСЕХ!



## **КРИСТОФЕР ХАРТ МАНГА ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ. ВСЁ, ЧТО ВАМ НУЖНО, ЧТОБЫ НАЧАТЬ РИСОВАТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС!**

Кристофер Харт — самый популярный в мире автор руководств по рисованию. Его книги изданы тиражом более 3 миллионов экземпляров на 17 языках мира. Каждая книга становится художественным открытием, толчком к занятию рисованием для нового поколения художников, иллюстраторов и мультипликаторов. Учиться «по Харту» — модно, современно, эффективно, надёжно!

Перед вами его новейшее руководство по рисованию комиксов в стиле манга. Это пособие не только обучит основам изображения персонажей в самом модном стиле, но и поднимет ваши умения в художественном придании им характера, научит рисовать их в совершенном облачении, в статике и динамике, в самых характерных улётных позах. Вы освоите навыки и хитрости правильной композиции, перспективы, работы со светотенью и многое-многое другое. Истинное удовольствие получить мастер-класс рисования от художника мирового уровня!

Эту и другие книги издательства можно приобрести наложенным платежом, направив заказ по адресу Службы «Книга-почтой»:  
**195197, Санкт-Петербург, а/я 46, Богатыревой Е. Н.**

Книги также можно заказать по телефону: (812) 927-27-93,  
либо на сайте издательства по адресу [www.p-evro.spb.ru](http://www.p-evro.spb.ru)



# РИСУЮ ЛУЧШЕ ВСЕХ!



## КРИСТОФЕР ХАРТ КАК РИСОВАТЬ КРУТЫЕ КОМИКСЫ В СТИЛЕ МАНГА

Когда классический американский комикс «скрещивается» с манга, на свет появляется сочетание мощи и гламура! Герои выглядят лучше фотомоделей, но при этом отличаются великолепным телосложением олимпийских чемпионов. Героинь эклектических комиксов отличают сексуальность, стильность и страстность. Соблазнительный вид и боевой дух обеспечивают им неизменную популярность на страницах любого комикса.

«Как рисовать крутые комиксы в стиле манга» — это сочетание предельно четких инструкций с последними работами ведущих современных художников. Руководство Кристофера Харта — лауреата престижных премий и автора множества бестселлерных пособий для художников во всем мире — содержит все, что нужно начинающему рисовальщику, чтобы создавать потрясающие комиксы!

Эту и другие книги издательства можно приобрести наложенным платежом, направив заказ по адресу Службы «Книга-почтой»: 195197, Санкт-Петербург, а/я 46, Богатыревой Е. Н.

Книги также можно заказать по телефону: (812) 927-27-93,  
либо на сайте издательства по адресу [www.p-evro.spb.ru](http://www.p-evro.spb.ru)

# КНИГИ СЕРИИ ЛУЧШЕ ВСЕХ!



Лучшие  
пособия  
по рисованию  
комиксов  
в России!

ISBN 978-5-93878-984-5



ИЗДАТЕЛЬСТВО  
**ПРАЙМ**  
ЕВРОЗНАК

[www.p-evro.ru](http://www.p-evro.ru)

Кристофер ХАРТ