



# Инструкция для курса по манге

Для работы вам потребуется обычный карандаш, ластик и тонкий линейный маркер (лайнер) черного цвета. При необходимости вместо лайнера можно использовать гелевые ручки. Не рекомендуется использовать шариковые: они очень легко размазываются и могут испортить работу.

В этом курсе по манге все картинки будут представлены в нескольких этапах. Чтобы у вас все получилось, как у настоящего мангаки, необходимо делать все последовательно.

Сначала с помощью карандаша строится базовый схематический набросок, который позволяет сформировать композицию, ракурс и пропорции изображаемого объекта. Благодаря грубому наброску вы получаете возможность сосредоточиться на проработке деталей и придать вашему рисунку желаемый вид. После того, как рисунок готов в карандашном виде, можно приступать к третьему шагу — чистовой обводке лайнером или ручкой. После этого этапа остается только стереть ластиком все остатки карандаша, получив восхитительный аккуратный результат. В зависимости от выбранного вами стиля можно либо оставить рисунок в исключительно контурном виде (что очень часто встречается в манге), либо улучшить его путем добавления теней и штриховки. Готово, вы великолепны!



# Что делает мангу мангой?

Для начала, следует поднять, пожалуй, важнейший вопрос: что отличает мангу от любых других рисунков? Ответ очень прост.

Во-первых, это стиль изображения лиц. Лица, зачастую, довольно сильно отступают от академических канонов рисования. Именно поэтому практически любая манга выглядит «мультиашно», даже если остальные объекты, включая тело человека, нарисованы реалистично.

Во-вторых, манга отличается от академического рисования отсутствием глубокой проработки светотени и объема с помощью цветов, ведь она черно-белая. Но это вовсе не означает, что мангака может рисовать без понимания базовых принципов, даже наоборот — они все также играют важнейшую роль, это только конечный результат читателю подается в виде упрощенных и стилизованных рисунков.

В самой же манге нельзя выделить какой-либо универсальный стиль: можно встретить как стилизованные методы изображения людей, так и намного более реалистичные. Однако, даже если вы выберете путь максимальной стилизации, вам все равно следует начать с классических основ и с общей академической базы. С ее помощью вы сможете в дальнейшем свободно рисовать в любых стилях, освоив их без труда.

# Лица в манге

В рисовании человека важна абсолютно каждая деталь, но большую часть времени мы смотрим на лица персонажей, поэтому ключевой задачей всегда является их правильное изображение. И здесь важно понимать, что стилизация и грамотное построение — это не взаимозаменяемые вещи, они обычно существуют параллельно!

Как уже говорилось ранее, манга не ограничивает художника сложными правилами. Стиль изображения людей может быть любым, но для простоты выделим два самых популярных: полу-реализм и стилизация. Давайте разберемся, чем они отличаются.

Полу-реализм старается придерживаться реалистичных пропорций головы: правильный объем, правильный подбородок, нормальная высота носа. Важно заметить, что это не совсем относится к глазам, потому что в манге способ их рисования сильно зависит от возраста персонажа — чем он младше, тем глаза крупнее. Так бывает не всегда, конечно, но встречается часто.

Стилизация же хорошо узнаваема и выделяется такими деталями как заостренный подбородок, огромная голова с большим лбом и маленькими чертами лица, но большими «мультяшными» глазами.



Однако, даже полная стилизация не избавляет нас от необходимости понимать соотношение частей лица. Проще говоря, сами пропорции. Давайте остановимся на них подробнее.

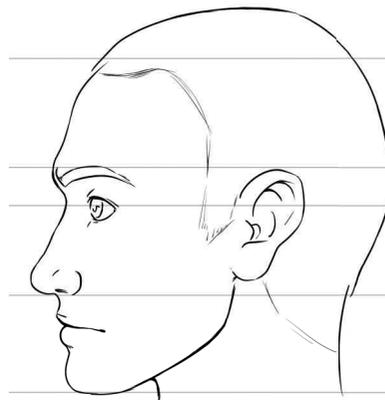
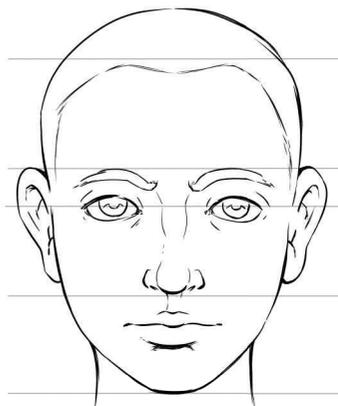
Процесс грамотного построения головы среднестатистического человека можно выстроить следующим образом:

1) Овал головы делится пополам горизонтальной осью. Именно на ней располагаются глаза. Расстояние между глазами всегда равно ширине отдельно взятого глаза, если речь не идет о сильной «мультяшной» стилизации. Также уместно здесь обозначить над глазами брови, поскольку они находятся рядом.

2) Нижняя половина овала снова делится на две равные части. На этой линии заканчивается нос. Его можно смело обозначить, начиная от переносицы между глазами. Ширина носа условно равна расстоянию между глазами.

3) Самая нижняя половина овала снова разделяется, но в этот раз на три равные части, образуя две линии под носом. Верхней линии всегда касается верхняя губа.

Если рисуете ребенка, то придерживайтесь тех же пропорций, но опустите глаза и брови ниже середины головы, сделайте их больше, а само лицо сделайте немного круглее.

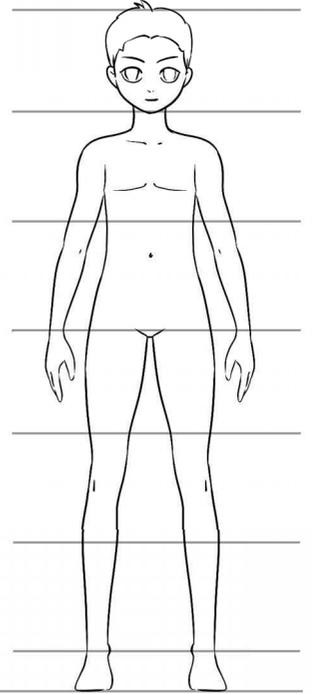
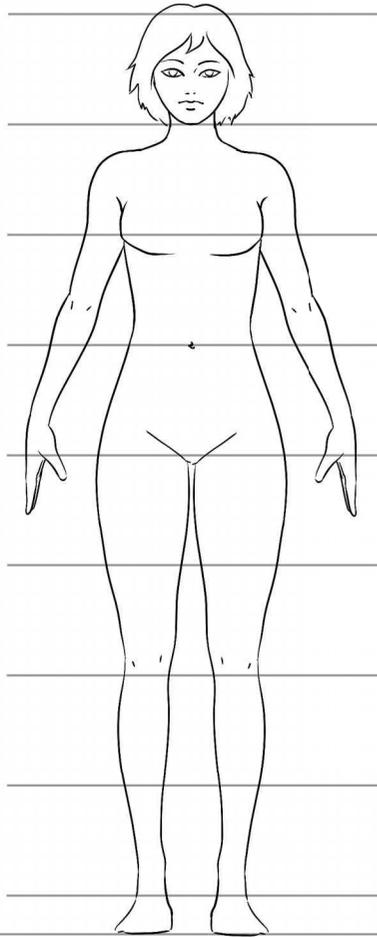
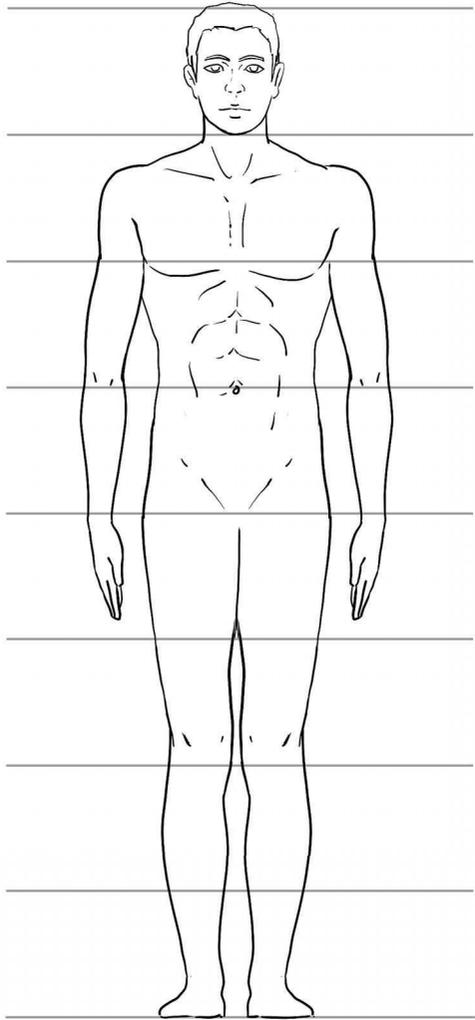


# Пропорции человека

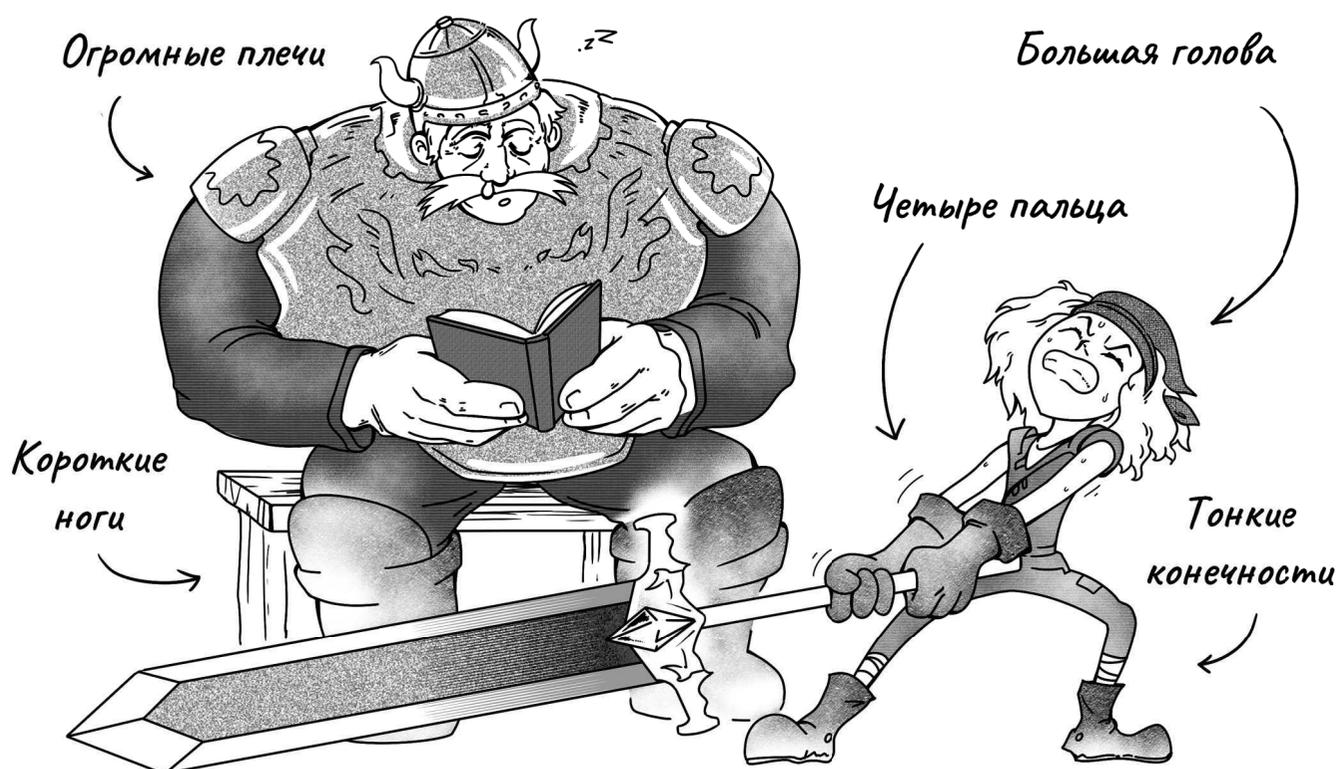
Существует мнение, что если у художника есть так называемый «стиль», то рисовать можно как угодно, не следуя никаким правилам. Это иногда воспринимается как возможность рисовать людей без построения, но в реальности мангаки наоборот очень четко следуют правилам, поэтому персонажи получаются красивыми и естественными.

Для простоты пропорции тела измеряются в головах. Например, рост обычного взрослого человека составляет 7-8 голов. У подростков и детей рост вмещает уже меньше: 4-6 голов, вдобавок сама голова немного уменьшается, «сжимая» пропорции.

Еще есть некоторые различия в женских и мужских фигурах. Например, у мужчин таз уже плеч, а у женщин может быть равен плечам или быть шире. Талия у женщин уже. Учитывая эти нюансы, можно грамотно рисовать персонажей в своей манге.



Не смотря на все академические правила, стилизация в манге порой преобладает. В угоду колоритности персонажи могут стать чересчур высокими, невероятно низкими, широкоплечими и так далее. Нужно иметь ввиду, что базис для их построения все равно закладывается как у обычного человека, а уже потом продумывается и модифицируется. Не бойтесь перестараться, делая персонажа карикатурно огромным или причудливым.



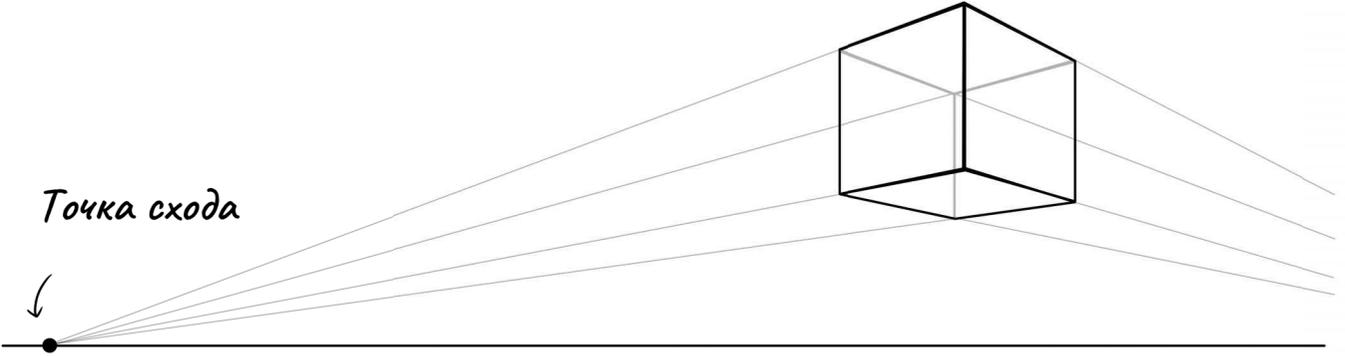
# Перспектива

Мы знаем, что две параллельные линии никогда не пересекаются. Но если посмотреть вдаль, скажем, на железную дорогу, то нам будет казаться, что рельсы сомкнулись на горизонте. Это и есть перспективное искажение. Очень наглядно это выражается в построении простейшего куба: если рассмотреть любую из граней отдельно, то она будет как бы сжиматься и уменьшаться в той ее части, которая дальше от зрителя. Это и есть перспектива нашего трехмерного пространства, которая крайне важна при рисовании практически любой картины и даже фигуры человека.

Как правило, нескольких упражнений с кубом или параллелепипедом бывает достаточно, чтобы ощутить перспективное искажение и понять, на что именно обращать внимание в обучении.

Сама по себе перспектива в манге так же важна, как и в любом другом виде рисования, поскольку сложные фоны с интерьерами и архитектурой никуда не делись. Да и в рисовании красивых ракурсов без перспективы не обойтись.

Точка схода



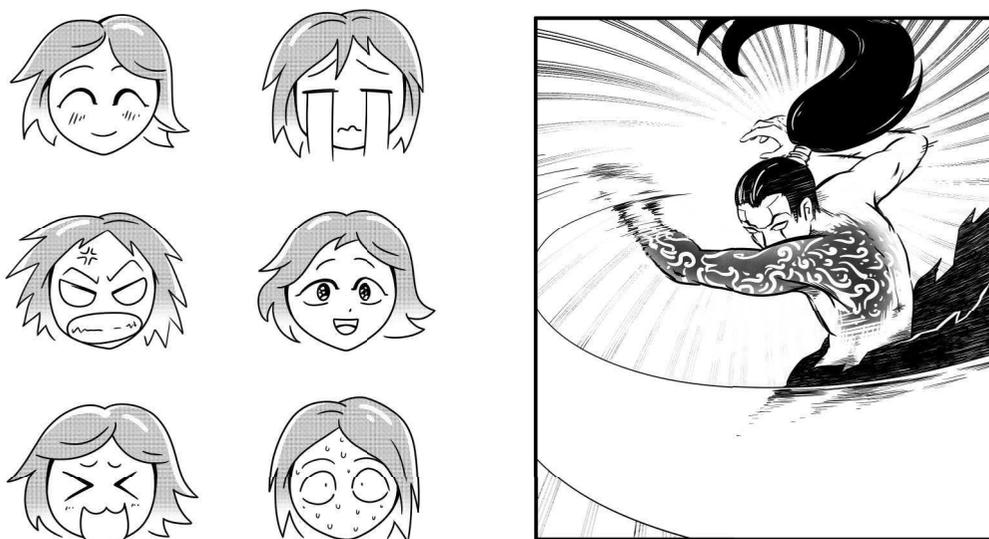
# Художественные приемы

Манга — это такой способ творческого выражения, в котором все ограничено только фантазией. Здесь допустимы любые искажения в угоду усиления каких-либо аспектов.

Выделим несколько главных параметров, которые могут быть намеренно показаны нереалистично, чтобы сделать их еще более броскими: эмоции и скорость.

В реальной жизни мимика человека очень разнообразна, но в манге она шагнула за пределы реализма. Чтобы усилить эмоциональную окраску, глаза и рот могут быть превращены в линии, геометрические фигуры, пятна, точки или могут вообще пропасть. Важным является тот факт, что этот прием используется исключительно из комедийных соображений и не встречается в моменты, когда необходимо показать реальную драму.

Второй параметр — скорость — может быть усилен с помощью вытягивания или даже изгиба объектов и траекторий движения. И вот тут уже ко-

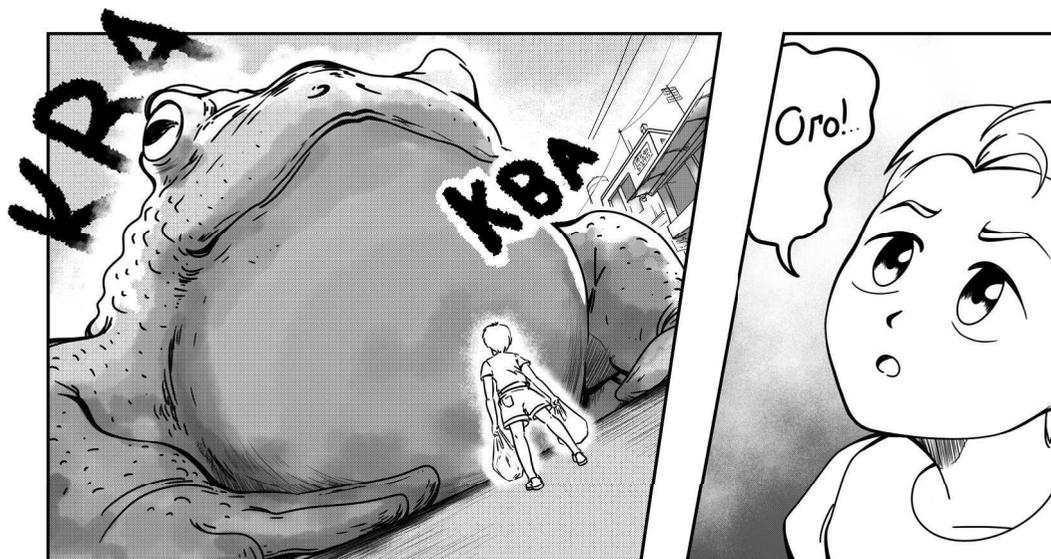


медийность может напрочь отсутствовать, поскольку такой подход пытается имитировать оптические эффекты реального движения. Более того, нередко для демонстрации скорости объекты частично «растворяются», теряя свою форму. Используйте такие приемы сколько угодно, они значительно приукрасят ваши рисунки!

## Композиция в кадре

Кадр, или фрейм — это отдельный рисунок на странице, отделенный от других пустым пространством или любыми другими способами. Чтобы передать больше эмоций, мангаки специально выстраивают композицию объектов и ракурсы в кадре наиболее подходящим образом. Если говорить очень обобщенно, то это делает рисунки динамичными и «нескучными».

Например, если необходимо показать масштаб какого-то объекта, то его изображают в кадре вместе с другими объектами, размеры которых мы можем осознать без подсказок (человек, дом и т.д.).



Если же, например, происходит какое-то активное и важное действие, тогда в дело вступают интересные ракурсы, придающие рисунку больше энергии и движения, а также усиливающие эмоциональное восприятие. Порой дело доходит даже до того, что камера показывает нам сцену вверх ногами.

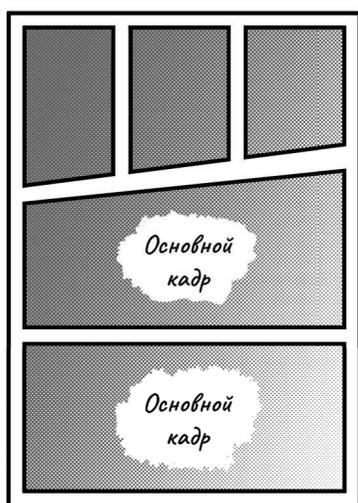
Таким образом и вы можете разнообразить ваши кадры в манге. При этом обязательно учтите, что чем большую важность имеет действие — тем больше оно нуждается в усилении за счет композиции и ракурса. Это означает, что если ваш персонаж просто пошел, например, в магазин (обычное действие), то здесь можно обойтись спокойным и размеренным повествованием. Но если для персонажа такое решение имеет ключевое значение, тогда не стесняйтесь показать это настолько внушительно, насколько сможете!

## **Расположение кадров на странице**

На начальных этапах не всегда бывает понятно, сколько кадров нужно разместить в пределах одной страницы и каким должен быть их размер. Каждая страница уникальна, и единого стандарта нет, поэтому вы можете рисовать свои истории абсолютно с любыми кадровыми сетками. Не лишним будет добавить, что расположение и размеры кадров все время меняются.

Однако, здесь можно обнаружить одну важную закономерность. Чем важнее действие — тем больше размеры самого кадра. Приоритетный кадр может быть увеличен настолько, что займет всю страницу или вообще весь двухстраничный разворот целиком! Добавьте сюда метод с ком-

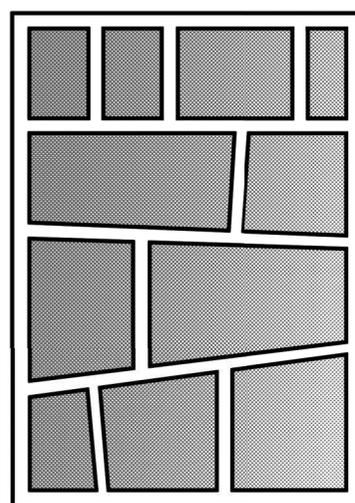
позиционным и ракурсным усилением из предыдущего раздела, и получится рецепт максимально впечатляющих сцен. И это все для того, чтобы ключевое действие не затерялось среди остальных кадров. Если говорить об обычных действиях, которые не требуют такой характерной подачи и акцента (т.е. не имеют особой важности), то их можно делать любого удобного размера. Но практика показывает, что, за редким исключением, адекватно смотрятся максимум три кадра в одном ряду. Четыре кадра и более начинают восприниматься слишком мелко. Количество же самих рядов варьируется от одного до трех-четырех.



*Пример обычной компоновки кадров.  
Явного приоритета нет.*



*Пример компоновки с важным кадром,  
который требует много места.*



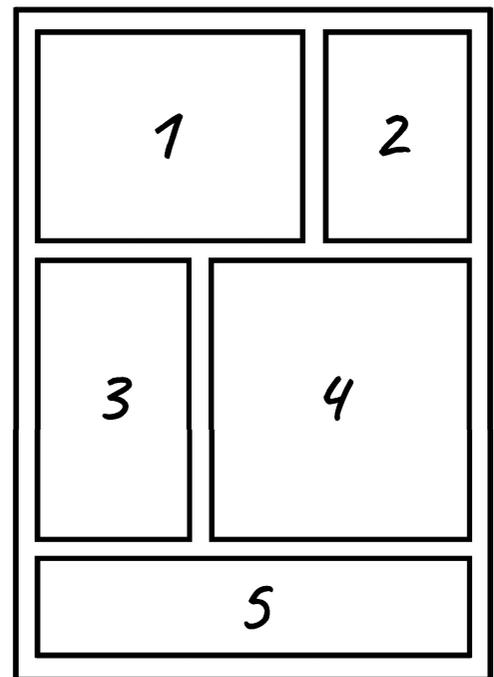
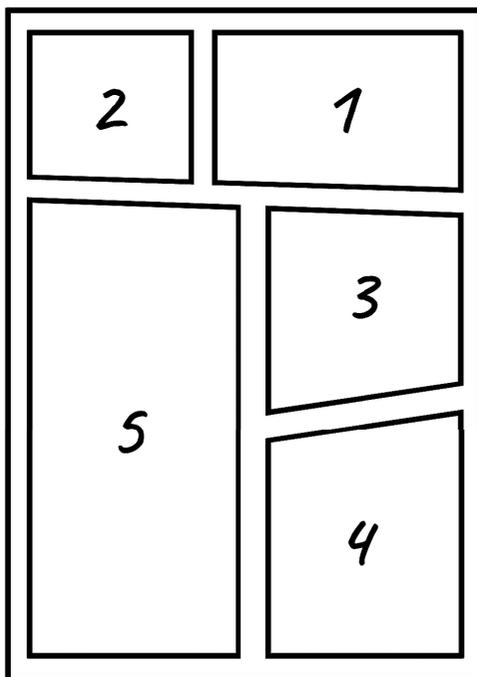
*Пример нежелательной компоновки  
(слишком много кадров).*

## Что насчет направления чтения?

Японская печатная продукция, да и манга в целом, читаются не так, как мы привыкли. Кадры просматриваются справа налево. На этой почве не утихают споры о том, допустимо ли рисовать мангу с более привычным для нас расположением кадров слева направо, или же при таком подходе работа уже перестанет быть настоящей мангой.

Правда же заключается в том, что направление чтения с правой стороны всего-навсего является привычным именно для Японии. И даже сами страницы сшиваются таким образом, что листать книгу нужно тоже в обратном для нас порядке. Если бы в Японии было «левостороннее чтение», то и манга подчинялась бы этому правилу. Поэтому можно с уверенностью утверждать, что манга направление выбирается исключительно для удобства и сама суть манги никак с ним не связана.

Из вышесказанного следует, что вам не обязательно переучивать себя на иной подход, если он сделает рисование некомфортным. Поэкспериментируйте и определите, какой порядок окажется удобнее, не беспокоясь при этом об аутентичности манги. В любом случае, хорошим тоном считается добавление подсказки про направление чтения для зрителей, чтобы обеспечить наилучший опыт.

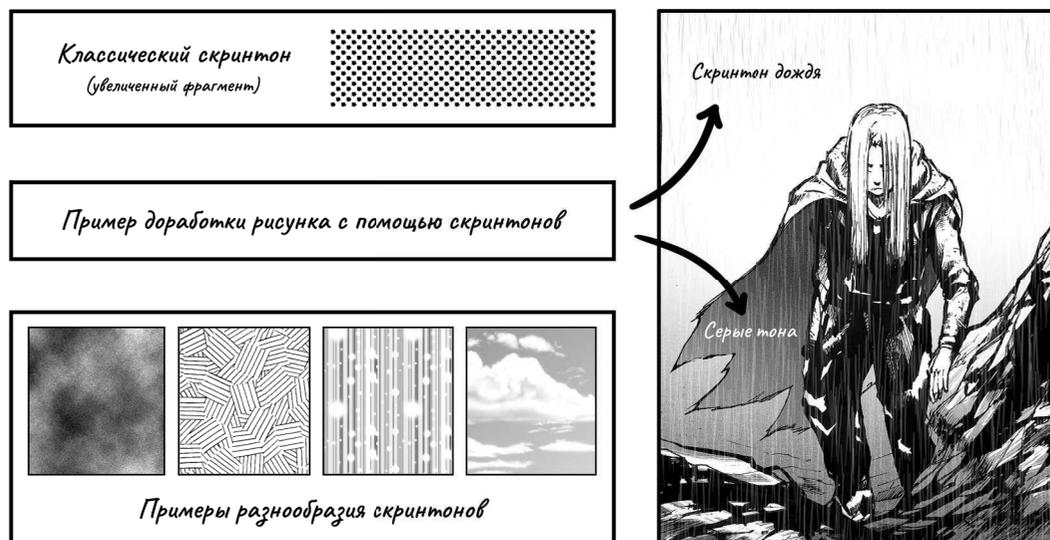


# Скринтоны

Пожалуй, нет ничего более загадочного и пугающего, чем те самые волшебные скринтоны, искусство использования которых, казалось бы, существует только в Японии. Но это только на первый взгляд, поэтому можете выдохнуть с облегчением, ведь отсутствие настоящих скринтонов на полках канцелярских магазинов — не проблема.

На самом деле, скринтон — это всего лишь текстура из мелких точек, которая нужна для затемнения какого-либо участка рисунка. А первоочередная его задача состоит в том, чтобы значительно облегчить процесс рисования. Выглядит это так: вместо условного часа усердного штрихования мангака за считанные минуты вырезает из скринтона нужные участки и наклеивает их на рисунок (классические скринтоны прозрачные и с клейкой основой). С помощью комбинаций разных скринтонов можно создавать различный тон, тени, фоны. Кстати, в цифровом виде все работает точно так же.

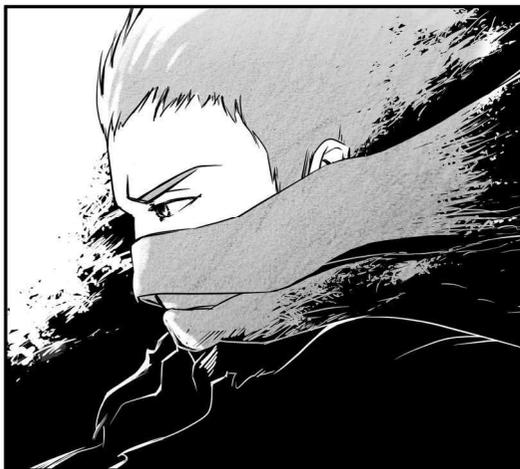
Также существует и второй тип скринтонов: сложные текстуры. Например, скринтон с готовыми облаками, чтобы не тратить время на рисование



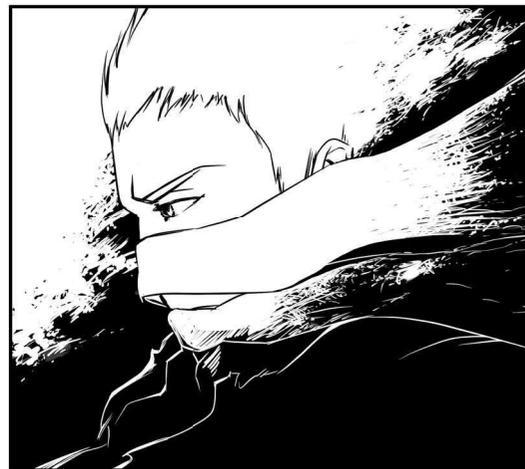
неба. Или же текстуры с узорами, если необходимо разнообразить одежду персонажей и другие поверхности.

И при всех нюансах можно сделать важнейший вывод: если с помощью скринтонов всего лишь создается тон или узор на рисунке, то их без проблем можно заменить любым другим способом тонировки. Например, можно просто заштриховать нужные участки или даже покрыть их обычным карандашом, создав практически монотонную серую текстуру. Вы можете использовать любые методы, которые придут на ум.

Не лишним будет сказать, что порой манга обходится абсолютно без скринтонов. Вместо них мангаки выходят из положения за счет обилия штрихов или же вовсе без тонов, делая свои рисунки просто свободными от градаций серого. Поэтому будьте спокойны, ведь это только вопрос вашего выбора!



*Тонировка обычным карандашом*



*Вариант манги без скринтонов*

# Речь персонажей

Знакомые многим «облачка для текста» — бабблы — служат для демонстрации речи в манге и комиксах. Они подчиняются определенным правилам, чтобы избежать путаницы при чтении.

Правило 1: Если это обычная речь вслух, т.е., не мысли, то настоятельно рекомендуется у бабблов делать маленькие «хвостики», направленные в сторону персонажа, который говорит данный текст. Это позволяет читателю сразу определять владельца реплик в любых ситуациях и диалогах.

Правило 2: Мысли персонажа, напротив, изображаются без «хвостиков», чтобы визуально разделить озвучиваемые слова и те, которые слышны только в голове. При этом желательно немного изменить стиль бабблов. Например, они могут быть с нечетким размытым контуром, а иногда текст и вовсе располагают без «облачков».

Правило 3: Форма бабблов подчинена эмоции и громкости. Это проявляется в том, что спокойная речь использует обычные бабблы, а громкая и эмоциональная — увеличенные и деформированные, нередко даже острые и угловатые.



Правило 4: Авторская речь должна отличаться. Слова автора не озвучиваются кем-либо из персонажей, поэтому никогда не имеют хвостиков. Чтобы отделить ваши ремарки от других диалогов, выполните их в противоположном стиле. Например, если у персонажей овалыные бабблы, то вы можете использовать для авторской речи ровные прямоугольники.

## Звуки в манге

Помимо речи персонажей в любой истории происходят еще какие-нибудь действия, которые должны сопровождаться звуком. Чтобы не выглядеть молчаливо и бесшумно, необходимые действия обзаводятся визуальными подсказками, напрямую говорящими читателю, что это за звук.

В западных комиксах и отечественных комиксах это выглядит как слова по типу «Удар», «Шорох», «Bang», очень сильно стилизованные и расположенные напрямую в кадрах. В японской манге это выглядит как иероглифы, которые, в отличие от речи персонажей, при переводах всегда остаются нетронутыми и поэтому недоступны для понимания.

Одно остается неизменным: присутствие таких звуков здорово улучшает восприятие сцены.



*Пример изображения звуков с помощью иероглифов*

Чтобы понять, в каких ситуациях звук нужно выделять, просто воспользуйтесь следующим правилом:

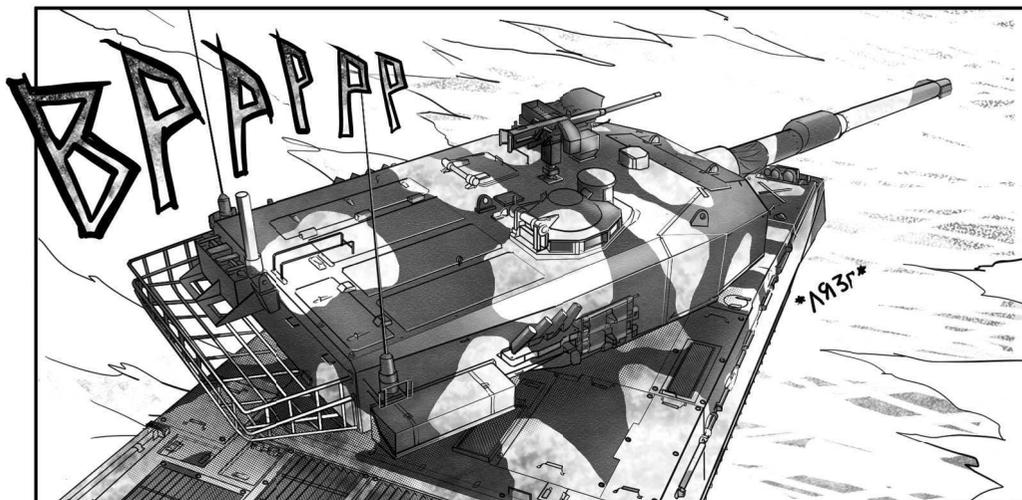
А) в обозначении нуждается любой громкий звук (кроме словесной речи, потому как она и так отображается графически).

Пример: кузнец ударяет молотком по металлу. Логично, что это действие не происходит беззвучно, поэтому лучше добавить слово «Удар» или «Лязг»;

Б) Любой звук, на который нужно обратить внимание читателя, тоже может быть визуально обозначен. Пример: герой разламывает печенье с предсказанием.

Стоит отдельно заметить, что совершенно понятные любому человеку и часто повторяющиеся действия не требуют дополнительных подписей. Когда герой, скажем, идет, то его шаги не нуждаются в подписи «топ-топ». С другой стороны, любая ситуация может попадать под действие второго пункта правил: герой затаился и ожидает приближения другого персонажа. Здесь звук шагов играет ключевую роль и это нужно подчеркнуть.

Что касается стиля изображения таких подписей, то никаких ограничений нет. Более того, вопреки распространенному мнению, манга не перестанет быть мангой, если вместо иероглифов использовать кириллицу или латиницу.



*Использование кириллицы вместо иероглифов*

# Визуальные эффекты

Рисуя мангу, невозможно пройти мимо одной из важнейших вещей — графических эффектов. В данном случае речь идет о передаче динамики при помощи большого количества линий, которые располагаются по краям кадра, на фоне или по вектору движения объектов. Эти линии называются «action lines» и широко используются как в манге, так и в других видах комиксов.

Благодаря экшн-лайнам можно «оживить» любую сцену, превратив ее из статичной в более динамичную. Особенно большую роль этот прием играет в моменты любого движения.

Воспользуйтесь линейкой, чтобы нарисовать такие линии. Линейка позволит соблюдать выбранный вами наклон и сделать экшн-лайны ровными. Заметьте, что все линии практически одной длины. Т.е., не стоит делать их прерывистыми как в случае со штриховкой. Прерывистые линии, похожие на густую штриховку, можно использовать для заполнения фона в ситуациях с движением объекта. Такие «потoki» на фоне служат для заполнения пустой части кадра и подчеркивают траекторию движения. Этот прием может применяться одновременно с экшн-линиями, только позаботьтесь о том, чтобы оба приема были направлены из одной точки. Таким образом не будет некрасивого наложения линий друг на друга под разным углом.

А если какой-то объект движется по изогнутой траектории, то можно сделать эти эффекты дугообразными. В таком случае линейка вам не понадобится.