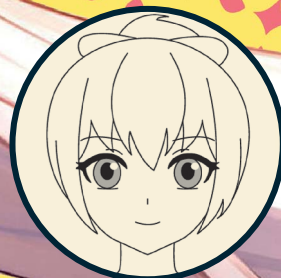


# КАК РИСОВАТЬ МАНГУ



**от классических  
героев до  
оригинальных  
персонажей**

# КАК РИСОВАТЬ МАНГУ

**от классических  
героев до  
оригинальных  
персонажей**



 **БОМБОРА**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Москва 2022

В оформлении обложки использована иллюстрация:  
Khushal chaudry, hadaka zaru, Salenta / Shutterstock.com  
Используется по лицензии от Shutterstock.com

Во внутреннем оформлении использованы иллюстрации:  
HiHACKER, Andrey Apoev / Shutterstock.com  
Используется по лицензии от Shutterstock.com

К16      **Как** рисовать мангу. От классических героев до оригинальных персонажей. — Москва : Эксмо, 2021. — 112 с. : ил. — (Учимся рисовать аниме и мангу).

ISBN 978-5-04-158078-0

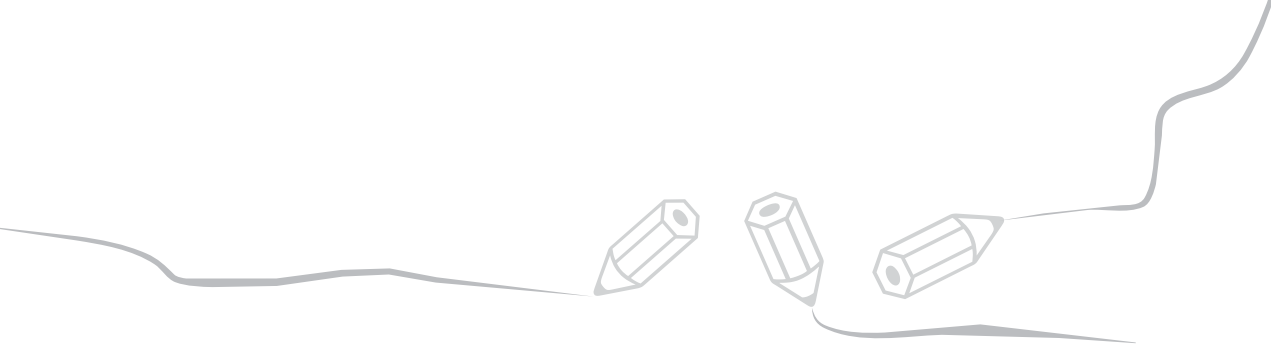
Сейчас ты держишь в руках гайд по одному из самых интересных культурных феноменов мира — манге. Вместе с этой книгой ты сможешь почувствовать себя частью огромной вселенной и начать создавать свои комиксы в этом популярном японском жанре.

С помощью простых пошаговых инструкций пособие расскажет об основах рисунка персонажей, их анатомии, особенностях внешности и многом другом. Ты научишься подбирать героям не только модные наряды и стильные прически, но и оживлять их с помощью различных поз и эмоций. В книге собраны советы, как сделать свои рисунки разнообразнее и ярче, а также лайфхаки по созданию оригинальных и впечатляющих персонажей манги.

УДК 741(075.4)  
ББК 85.14я7

# ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение . . . . .	4
Голова персонажа. Общие правила . . . . .	10
Рисование глаз . . . . .	24
Нос, рот и подбородок . . . . .	38
Рисование причесок . . . . .	44
Пропорции тела . . . . .	54
Одежда . . . . .	59
Рисование фигуры . . . . .	60
Эмоции . . . . .	68
Особые символы . . . . .	90
Рисование жестов . . . . .	100
Заключение . . . . .	110



## ВВЕДЕНИЕ

Что такое манга?

По сути — это японский комикс, буквально история, рассказанная при помощи рисунков. В современном виде манга стала популярной только в XX столетии, уже после Второй мировой войны. Но на самом деле ее история гораздо длиннее: еще 1000 лет назад японские художники создавали рисунки-свитки, на которых при помощи последовательных картинок рассказывались забавные (или не очень) истории.

Слово «манга» довольно сложно перевести однозначно на русский язык. Оно записывается двумя иероглифами, которые переводят как «причудливые изображения», «свободные рисунки», «веселые картинки» и так далее...

Кому предназначается манга? Абсолютно всем. В Японии существует множество жанров, видов и форматов манги: кодомо — детская, сёнэн — для подростков, школьников, сёдзё — для девочек, махо — посвященная историям о волшебстве и магии, меха-сэнтай — механика и фантастические роботы. И это лишь несколько примеров. По объему манга может быть от нескольких «кадров» до целой серии из множества глав, публикуемых в толстых журналах. Это искусство представляет собой слияние литературы и графики — в большинстве случаев манга черно-белая, хотя есть и ее цветные разновидности. На основе популярных историй манги часто снимается аниме и создаются компьютерные игры.








ПЕРСОНАЖ МАНГИ  
НАПРАВЛЕНИЯ СЁДЗЁ

Мир персонажей манги невероятно разнообразен — всё зависит от жанра. На страницах японского комикса ты можешь встретить обычных школьников, фантастических путешественников во времени и







пространстве, сказочных существ, исторических персонажей и всевозможных мутантов... Но есть и некоторые общие черты.

-  Узнаваемая внешность героев — большие глаза, маленькие носы, подчеркнутая выразительность лица.
-  Символичность и условность изображения — например, у положительных персонажей более округлая форма глаз, чем у отрицательных, их черты мягче.
-  Естественность и достоверность изображения не так важны, как эмоции и передача настроения.
-  Довольно непривычная композиция: манга «читается» справа налево и сверху вниз.
-  Основная задача манги — зацепить читателя, заставить переживать за героев, поэтому большое внимание уделяется их истории и характерам. Они, конечно же, тоже передаются прежде всего при помощи графических средств! Ценители манги утверждают, что большая часть этих комиксов выпускается в черно-белом виде именно потому, что цвет не должен отвлекать читателя-зрителя от сопереживания эмоциям, от сюжета.

Именно персонажей манги мы с тобой будем учиться рисовать на страницах этой книги. А если потом ты захочешь научиться создавать сценарий манги, строить композицию и сюжет — основа для этого у тебя уже будет готова!

Итак, что тебе понадобится:

-  бумага для рисования;
-  карандаши с не очень твердым грифелем;
-  ластик;
-  точилка.

В общем-то, это и всё. На первых порах может еще пригодиться линейка, чтобы сравнивать пропорции и размеры деталей. Некоторые начинающие художники используют линованную бумагу или листы в клетку, где проще рассчитать размеры каждой части рисунка. Но более опытные мастера не рекомендуют так поступать: есть риск никогда не научиться рисовать «без опоры».

Давай приступим!



СОВРЕМЕННЫЙ ПЕРСОНАЖ  
МАНГИ





# ГОЛОВА И ЧЕРТЫ ЛИЦА



***Голова***

***Глаза***

***Нос***

***Рот***

***Прически***



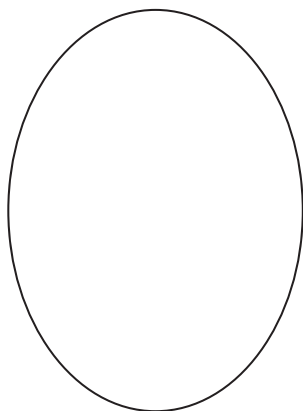
## ГОЛОВА ПЕРСОНАЖА. ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Как мы говорили, у большинства персонажей манги большие выразительные глаза. Но есть и другие характерные особенности.

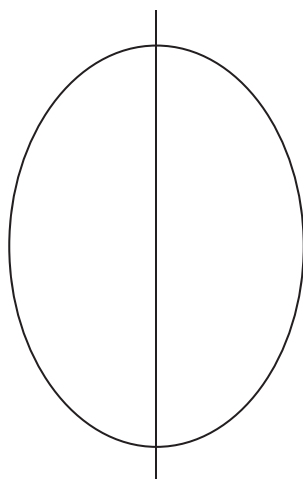
- ✎ Головы персонажей манги, особенно если это маленькие дети, имеют округлую форму.
- ✎ Глаза расположены довольно низко на лице и широко расставлены.
- ✎ Подбородок имеет плавные очертания и в то же время чуть заостренную форму.
- ✎ Чем взрослее персонаж, тем уже и длиннее его лицо. Также острые черты характерны отрицательным героям.

С чего начинается рисование головы?

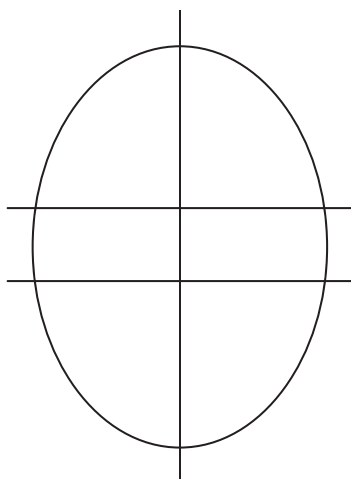
Сначала нарисуй овал (шаг 1). Если это будет ребенок — овал по форме сделай ближе к окружности. Если персонаж более взрослый — овал будет чуть более вытянутым. Раздели овал по вертикали пополам тонкой линией, которую потом сотрешь (шаг 2). Эта линия поможет тебе соблюдать симметрию. Отметь двумя горизонтальными линиями место, где расположатся глаза (шаг 3). Должна получиться полоса, пересекающая нарисованный овал примерно по середине.



РАЗМЕТКА ЛИЦА. ШАГ 1

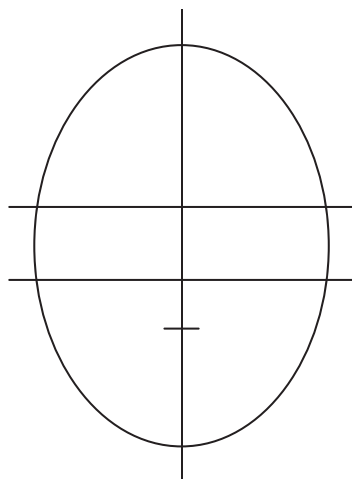


РАЗМЕТКА ЛИЦА. ШАГ 2

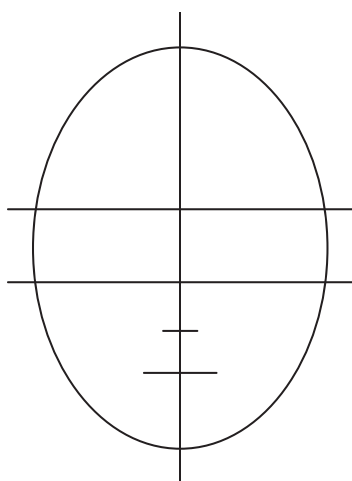


РАЗМЕТКА ЛИЦА. ШАГ 3

Отметь место для носа — примерно посередине между подбородком и верхним краем глаз (шаг 4). Теперь наметь расположение рта (шаг 5). Чем больше расстояние между носом и верхней губой, тем старше и неоднозначнее персонаж манги.



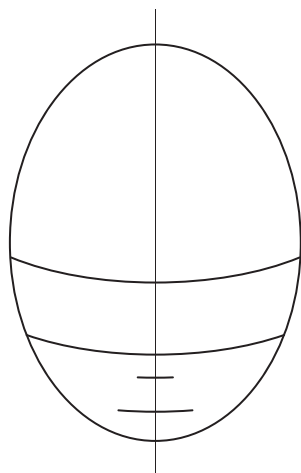
РАЗМЕТКА ЛИЦА. ШАГ 4



РАЗМЕТКА ЛИЦА. ШАГ 5

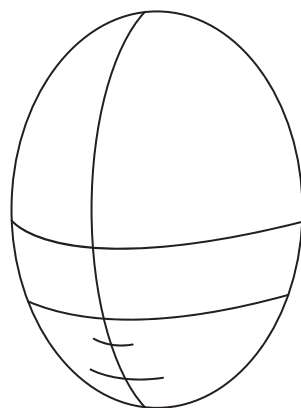
У тебя получилась заготовка для рисования лица анфас.

Если хочешь, чтобы твой персонаж опустил голову на рисунке, центральную часть всех горизонтальных линий смести вниз, а их кончики приподними вверх. Таким образом, ты обозначишь, как изменяется расположение черт лица при смене ракурса.



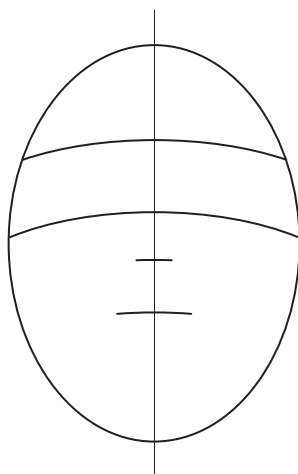
ОПУЩЕННАЯ ГОЛОВА

Если тебе хочется нарисовать голову вполоборота — смести вертикальную вспомогательную линию в ту сторону, куда будет смотреть новый персонаж, а горизонтальные линии расположи относительно нее так, как раньше.



ГОЛОВА ВПОЛОБОРОТА

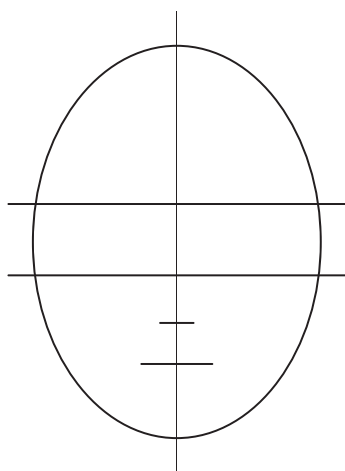
Если же нужно, чтобы персонаж посмотрел вверх, центральную часть горизонтальных линий смести вверх, а их кончики опусти.



ГОЛОВА, ПОДНЯТАЯ ВВЕРХ

Теперь давай посмотрим, как разметить очертания головы при ее рисовании в профиль!

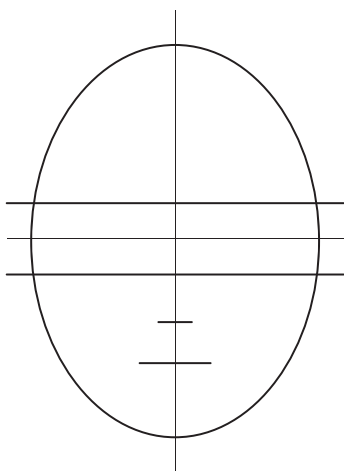
Сначала нарисуй овал с разметкой линий глаз, носа и рта — так же, как мы рисовали его для изображения головы и лица анфас (шаг 1).



РИСУЕМ ЛИЦО В ПРОФИЛЬ.  
ШАГ 1

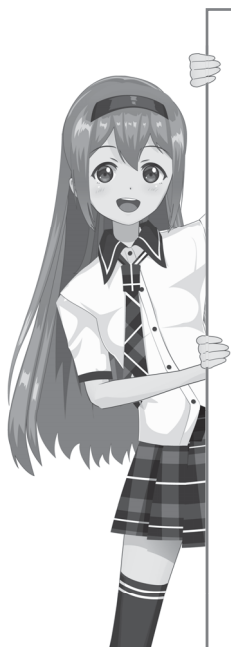


Линию, в рамках которой разместятся глаза, можно дополнительно разделить пополам вдоль. Это будет центральная часть глаза (шаг 2).

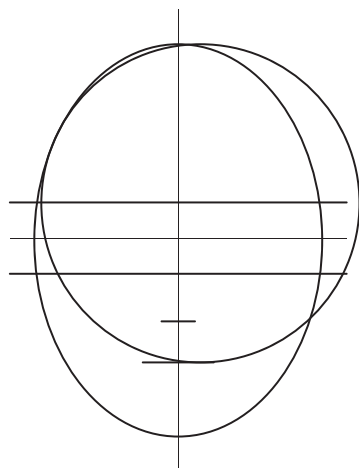


РИСУЕМ ЛИЦО В ПРОФИЛЬ.  
ШАГ 2

Теперь нарисуй окружность, которая пройдет через точку пересечения вертикальной линии с овалом сверху, потом через точку пересечения центральной линии глаза с овалом, а затем через точку, где линии рта встречаются с овалом (шаг 3).



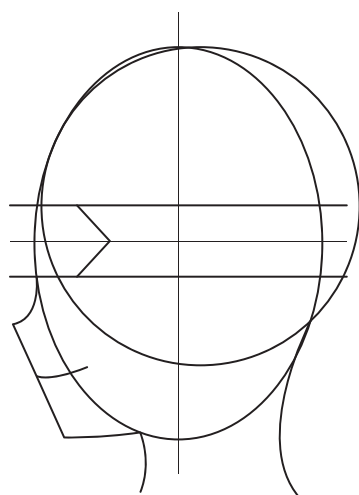
НЕ ЗАБЫВАЙ:  
ВСЕ ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ЛИНИИ  
НАДО РИСОВАТЬ ОЧЕНЬ ТОНКО,  
БЕЗ НАЖИМА, ЧТОБЫ ПОТОМ  
МОЖНО БЫЛО ЛЕГКО ИХ СТЕРЕТЬ!



РИСУЕМ ЛИЦО В ПРОФИЛЬ.  
ШАГ 3

Справа — в нашем случае там, где будет затылок, — окружность образует выпуклость.

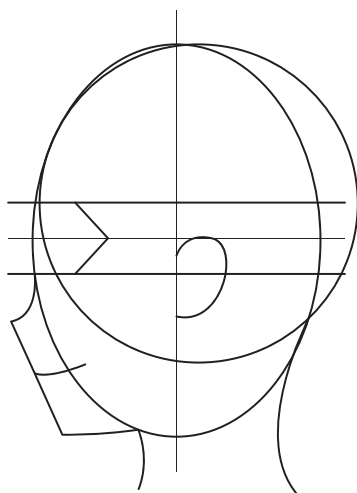
Разметь очертания носа, рта и подбородка в соответствии с нашими вспомогательными линиями. Наметь глаза — пока условно, позже мы научимся их рисовать (шаг 4).



РИСУЕМ ЛИЦО В ПРОФИЛЬ.  
ШАГ 4

Теперь рисуем очертания уха. Его можно прикрепить к центральной вертикальной линии симметрии. Верхний край уха примерно совпадет с центральной линией глаза, нижний — с линией носа

(шаг 5). При рисовании ушей анфас также можно ориентироваться на эти линии.



РИСУЕМ ЛИЦО В ПРОФИЛЬ.  
ШАГ 5

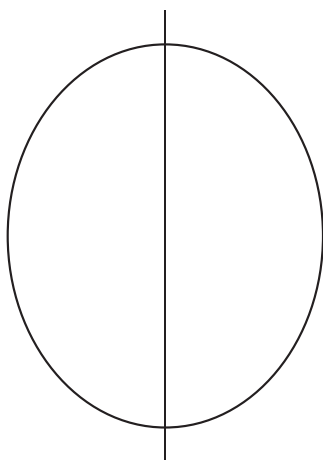
То, что у тебя получилось, — это, скорее, пропорции детского персонажа или героя сёдзё.

Ты можешь играть с линиями, удлиняя нос, делая его более коротким и вздернутым, например, для детских персонажей, или более длинным и острым. Можешь рисовать линии затылка более плавными, заострять и немного удлинять подбородок.

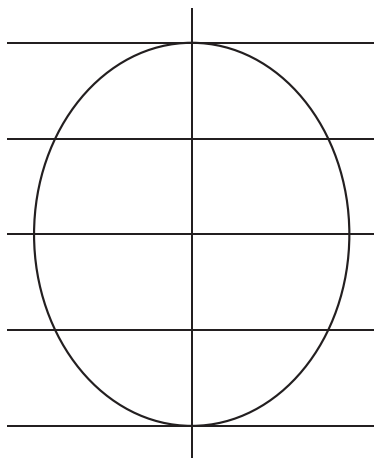
Чем младше персонаж, тем более округлой будет его голова и тем ближе друг к другу расположатся черты лица.

Есть и еще один вариант разметки лица.

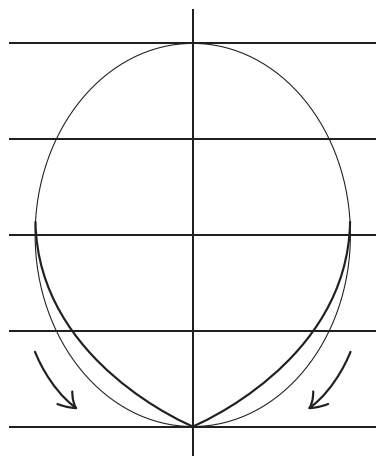
Нарисуй овал (шаг 1) — и помни: чем младше персонаж, тем овал будет ближе к форме круга. Рисуи оси симметрии овала, которые поделят его на четыре равные части (шаг 2). Проведи линии от скул — они будут чуть-чуть выше горизонтальной оси — к подбородку, заостряя его (шаг 3).



РАЗМЕТКА ЛИЦА.  
ВАРИАНТ 2. ШАГ 1

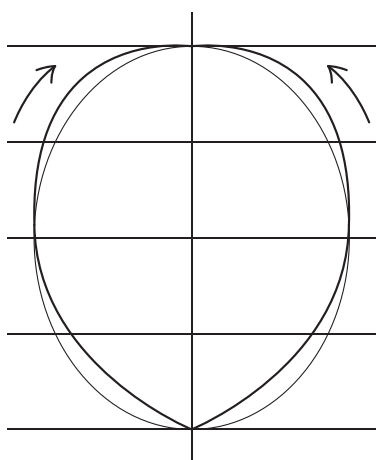


РАЗМЕТКА ЛИЦА.  
ВАРИАНТ 2. ШАГ 2

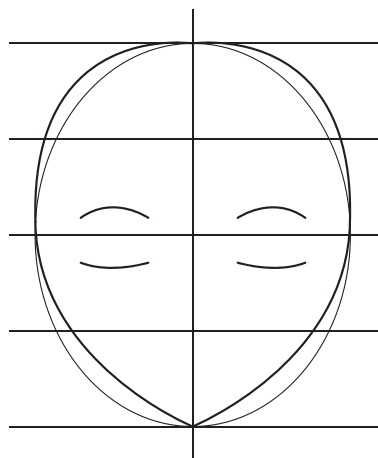


РАЗМЕТКА ЛИЦА.  
ВАРИАНТ 2. ШАГ 3

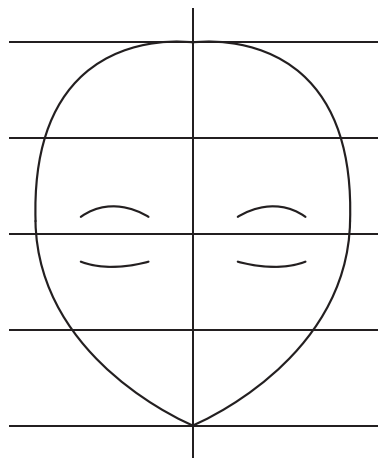
Нарисуй верхнюю часть черепа, чуть расширяя овал сверху (шаг 4).  
На горизонтальной оси наметь глаза на одинаковом расстоянии от  
оси вертикальной (шаг 5).



РАЗМЕТКА ЛИЦА.  
ВАРИАНТ 2. ШАГ 4



РАЗМЕТКА ЛИЦА.  
ВАРИАНТ 2. ШАГ 5



РАЗМЕТКА ЛИЦА.  
ВАРИАНТ 2. ШАГ 6

Теперь созданное лицо будет обретать определенные черты (шаг 6).

**А теперь давай попрактикуемся! Нарисуй несколько голов персонажей — анфас, в профиль, вполоборота. Пусть среди них будут дети, взрослые, подростки. Как изображать черты их лиц — ты уже знаешь.**

А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ







А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ

А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ





## РИСОВАНИЕ ГЛАЗ

Именно глаза — самая заметная деталь во внешности персонажей манги. Существуют определенные правила их рисования, с помощью которых ты сможешь дать герою манги точную характеристику. Например:

- ✎ Чем больше глаза персонажа и чем более округлую форму они имеют — тем больше доброты, наивности, позитива в его характере.
- ✎ Чем более узким и удлинённым нарисован глаз, тем более неоднозначный персонаж перед тобой. Он может быть злым, хитрым, непредсказуемым. Также узкий разрез глаз характерен для возрастных героев.



НУЖНО ТАКЖЕ ИМЕТЬ В ВИДУ, ЧТО В РИСКЕ МАНГИ ПРИНЯТО ВЫДЕЛЯТЬ ДВА СТИЛЯ: УПРОЩЕННЫЙ, КОГДА РИСУНОК СОЗДАЕТСЯ ПРОСТЫМИ ЛИНИЯМИ И СХОЖ С НАБРОСКОМ, И ДЕТАЛИЗИРОВАННЫЙ, В КОТОРОМ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ШТРИХОВКА, СВЕТОТЕНЬ, БЛИКИ И ТАК ДАЛЕЕ.

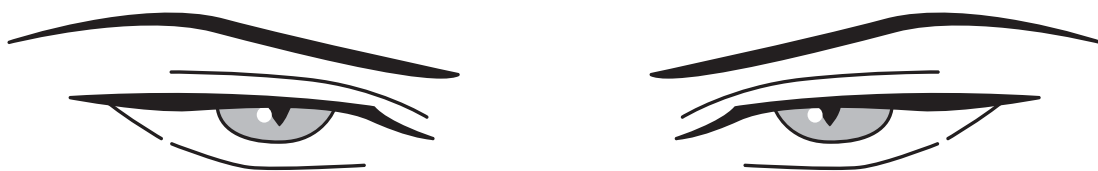
- ✎ Мужские глаза обычно более продолговатые и узкие, чем женские.
- ✎ Изменения в характере героя манги на протяжении всей истории могут отражаться (в буквальном смысле!) в его глазах. Если он стал добрее или мудрее — глаза рисуются всё шире и больше.



ТАКИМИ МОГУТ БЫТЬ ГЛАЗА НЕОДНОЗНАЧНОГО ПО ХАРАКТЕРУ ЖЕНСКОГО ПЕРСОНАЖА

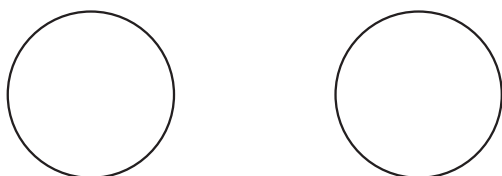


ГЛАЗА ДОБРОГО ПОЛОЖИТЕЛЬНОГО ГЕРОЯ



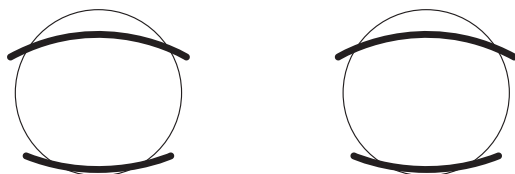
ГЛАЗА ОТРИЦАТЕЛЬНОГО ПЕРСОНАЖА

Глаз анфас можно начинать рисовать с простой окружности. Где именно в объеме головы располагать глаза, ты уже знаешь.



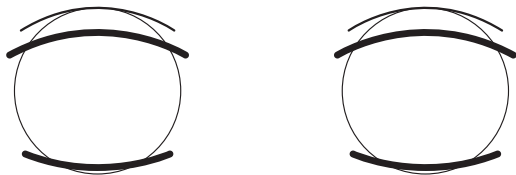
РИСУЕМ ГЛАЗА. ШАГ 1

Потом дорисуй более толстые линии верхнего и нижнего века.



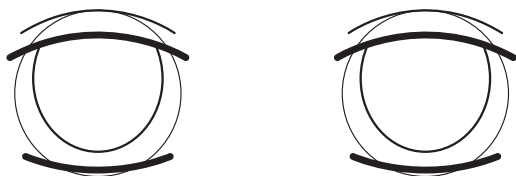
РИСУЕМ ГЛАЗА. ШАГ 2

Рисуй складку над верхним веком.



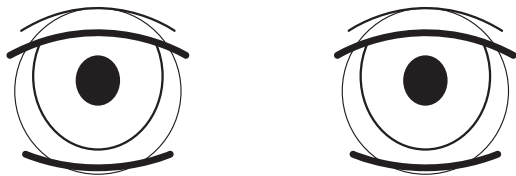
РИСУЕМ ГЛАЗА. ШАГ 3

Теперь нарисуй радужную оболочку глаза. Это большой круг (овал) внутри. Если сделать его чуть вытянутым по вертикали, персонаж примет испуганный или удивленный вид.



РИСУЕМ ГЛАЗА. ШАГ 4

Внутри радужной оболочки нарисуй зрачок — круг или овал поменьше. Он должен повторять форму радужки: то есть если она круглая — то и зрачок такой же. Зрачок всегда находится в центре радужной оболочки.



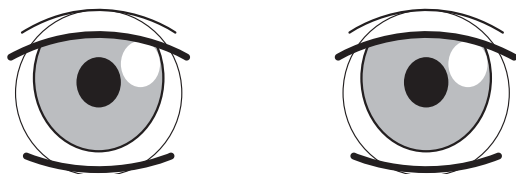
РИСУЕМ ГЛАЗА. ШАГ 5

Добавь блики на радужке. Их размещение может меняться в зависимости от положения головы персонажа. Когда ты станешь более опытным художником, то сможешь путем проб найти разные варианты.

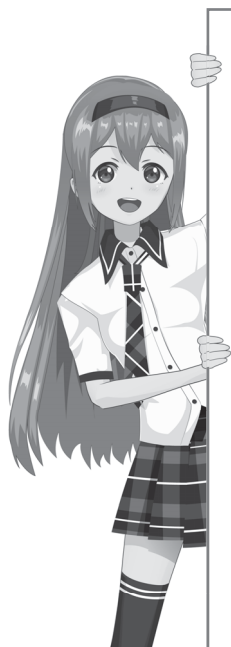


РИСУЕМ ГЛАЗА. ШАГ 6

Теперь можешь заштриховать радужку или закрасить ее цветом, но так, чтобы она не была темнее зрачка.



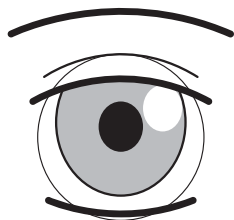
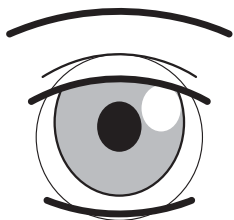
РИСУЕМ ГЛАЗА. ШАГ 7



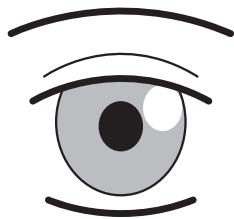
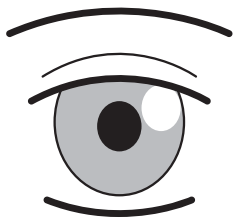
НО ПОМНИ: БЛИКИ В ОБОИХ  
ГЛАЗАХ ВСЕГДА РАСПОЛОЖЕНЫ  
ОДИНАКОВО.



Нарисуй брови. Они должны быть чуть больше длины глаза.



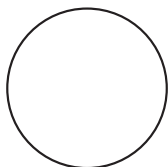
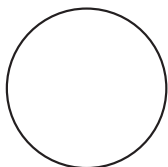
РИСУЕМ ГЛАЗА. ШАГ 8



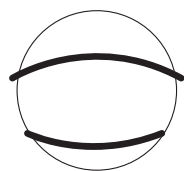
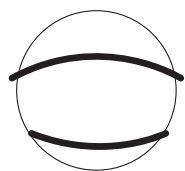
ЗАКОНЧЕННЫЙ ВИД

А что, если ты захочешь нарисовать персонажа с более узким разрезом глаз?

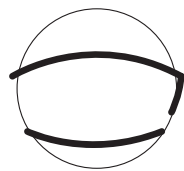
Начинать рисунок можно точно так же, как и предыдущий. Потом рисуй верхнее и нижнее веко, но не по линии вспомогательного круга, а чуть ближе друг к другу. Добавь дополнительную черточку у внешнего угла глаза, придавая ему таким способом объем.



РИСУЕМ УЗКИЕ ГЛАЗА.  
ШАГ 1



РИСУЕМ УЗКИЕ ГЛАЗА.  
ШАГ 2



РИСУЕМ УЗКИЕ ГЛАЗА.  
ШАГ 3

Нарисуй складку верхнего века — она будет повторять форму глаза. А дальше — практически всё то же, что и в случае с округлыми глазами, только здесь верхнее веко будет прикрывать чуть большую часть радужки.



РИСУЕМ УЗКИЕ ГЛАЗА.  
ШАГ 4

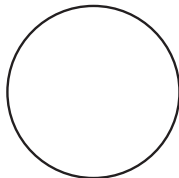


РИСУЕМ УЗКИЕ ГЛАЗА.  
ШАГ 5

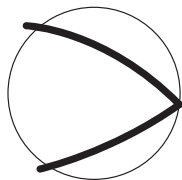


ЗАКОНЧЕННЫЙ ВИД

Если тебе нужно нарисовать глаз в профиль — также начинай со вспомогательной окружности, но верхнее веко здесь пересечет ее наискосок.

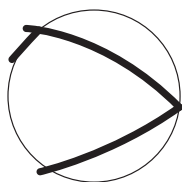


РИСУЕМ ГЛАЗ В ПРОФИЛЬ. ШАГ 1

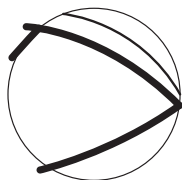


РИСУЕМ ГЛАЗ В ПРОФИЛЬ. ШАГ 2

Со стороны носа линию верхнего века чуть закругли вниз, создавая объем глазного яблока. Нарисуй нижнее веко и складку верхнего века.

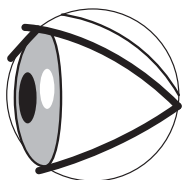


РИСУЕМ ГЛАЗ В ПРОФИЛЬ. ШАГ 3



РИСУЕМ ГЛАЗ В ПРОФИЛЬ. ШАГ 4

Теперь рисуем радужную оболочку. Обрати внимание, что ее внешняя сторона будет более выпуклой, создающей дополнительный объем глаза. А вот зрачок превратится почти в вертикальный! То же произойдет и с бликами.



РИСУЕМ ГЛАЗ В ПРОФИЛЬ. ШАГ 5

Время практиковаться!

**Нарисуй глаза разных персонажей: добрых, злых, молодых и не очень. Кстати, глаза старичков и старушек в манге иногда рисуют просто в виде небольших черточек. Если что-то вызывает затруднения — познакомься с рисунками признанных мастеров жанра. И помни, что даже самые сложные глаза можно нарисовать при помощи тех приемов, с которыми ты только что познакомился.**



А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ

А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ



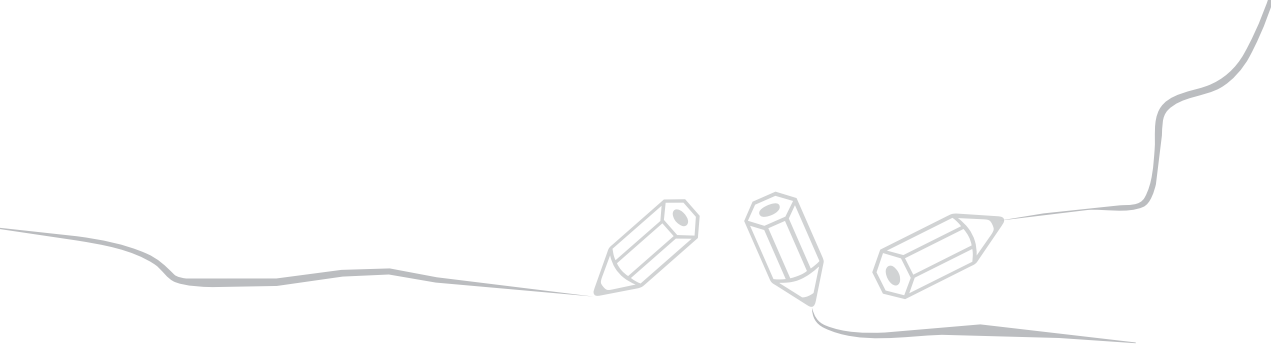




А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ

А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ





## НОС, РОТ И ПОДБОРОДОК

Эти детали могут изображаться очень разнообразно. В упрощенном стиле и нос, и рот персонажа иногда передаются буквально несколькими черточками. В детализированном стиле они часто прорабатываются очень тщательно. Не забудь и о том, что герои манги могут говорить, кричать, смеяться, плакать... И всё это нужно представить на бумаге. Поэтому сейчас мы познакомимся с основными правилами изображения нижней части лица.

Где должен находиться нос? На наших предыдущих рисунках он был примерно посередине между подбородком и верхним краем глаза. Но как ты уже знаешь, черты лица персонажа могут быть разными. Поэтому нос может «поселиться» посередине между линией нижнего века и подбородка, или ниже, или выше... Нос мужских персонажей обычно более узкий и длинный, чем у женских.

В манге и аниме существует стиль чиби (тиби), что можно перевести приблизительно как «малыш». Персонажи в этом стиле обладают большой головой и в целом выглядят особенно мило и забавно... А вот нос у них обычно полностью отсутствует.

Если мы видим персонажа анфас, то его нос может быть представлен в виде небольшого клинышка или даже просто двумя элементами, похожими на запятые, — это ноздри.



НОС ДЕВУШКИ АНФАС  
В УПРОЩЕННОМ СТИЛЕ



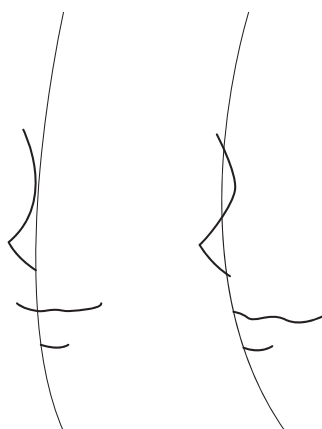
НОС ЮНОШИ, НАРИСОВАННЫЙ  
В УПРОЩЕННОМ СТИЛЕ



ЛИЦО ДЕВУШКИ-ПОДРОСТКА АНФАС И В ПРОФИЛЬ С ПРЕДЕЛЬНО ПРОСТЫМИ,  
КАК БУДТО НАМЕЧЕННЫМИ, НОСОМ И РТОМ

Если рисовать рот анфас в упрощенном стиле, то им могут быть просто две горизонтальные черточки. Одна подлиннее — собственно рот, одна покороче — это нижняя часть нижней губы.

В случае, если персонаж нарисован вполоборота, линии носа и рта смещаются вместе с центральной вертикальной линией головы. Как это сделать — мы разбирали выше.



ПРИМЕРЫ ПЕРЕДАЧИ НОСА И РТА,  
ГДЕ ХОРОШО ВИДНО, КАК СМЕЩАЕТСЯ  
ИЗОБРАЖЕНИЕ ПРИ РИСОВАНИИ  
ГОЛОВЫ ВПОЛОБОРОТА

Когда важно передать какую-то бурную эмоцию — крик, плач, восторг, — конечно, рот рисуется более детально.

Вообще, размеры рта и его особенности тоже могут многое рассказать о характере персонажа. Большой рот обычно свидетельствует о неуравновешенности героя или его злости. Маленький рот — признак скромности, доброты, спокойствия.

Подбородки мужских персонажей более угловатые и тяжеловесные, чем женские.



СМЕЮЩИЙСЯ ПЕРСОНАЖ. В ЭТОМ СЛУЧАЕ РОТ ОТКРЫТ, НО РИСУНОК НЕ СЛИШКОМ ДЕТАЛИЗИРОВАН

**Теперь попрактикуемся! Нарисуй несколько голов в разных ракурсах с отличающимися изображениями глаз, носа и рта.**



ПОМНИ! НА ОДНОМ РИСУНКЕ ВСЕ ДЕТАЛИ ПЕРЕДАЮТСЯ ЛИБО В УПРОЩЕННОМ, ЛИБО В ДЕТАЛИЗИРОВАННОМ СТИЛЕ. ИЗОБРАЖЕНИЕ ДОЛЖНО БЫТЬ ВЫПОЛНЕНО В ЕДИНОМ СТИЛЕ.



А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ

А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ







## РИСОВАНИЕ ПРИЧЕСОК

Прическа много значит для персонажа манги, она передает его характер, а подчас — и эмоции в настоящий момент.

Острые, взъерошенные пряди могут символизировать взрывной, непредсказуемый характер героя. Плавные, текущие линии волос ассоциируются со спокойствием и добротой.

Вне зависимости от того, какой прической ты хочешь украсить своего героя или героиню, нужно помнить об определенных правилах ее изображения.

Давай начнем с рисования общего объема головы: можно выбрать анфас, можно — вполоборота. Теперь отдели линию роста волос — это будет примерно четверть или треть размера головы. Возможно,



ПОМНИ: ЕСЛИ ГОЛОВА ИЗОБРАЖЕНА  
ВПОЛОБОРОТА ИЛИ В ПРОФИЛЬ,  
ТО ЛИНИИ РОСТА ВОЛОС ТОЖЕ БУДУТ  
СМЕЩАТЬСЯ, КАК И ЦЕНТРАЛЬНАЯ  
ЛИНИЯ — ОРИЕНТИР ОВАЛА ГОЛОВЫ.  
ПРОЩЕ ГОВОРЯ, ЛИЦО НЕ МОЖЕТ  
БЫТЬ НАРИСОВАНО ВПОЛОБОРОТА,  
А ПРИЧЕСКА — АНФАС.

и чуть меньше, и больше — если, например, тебе захочется изобразить прическу особенно пышной.

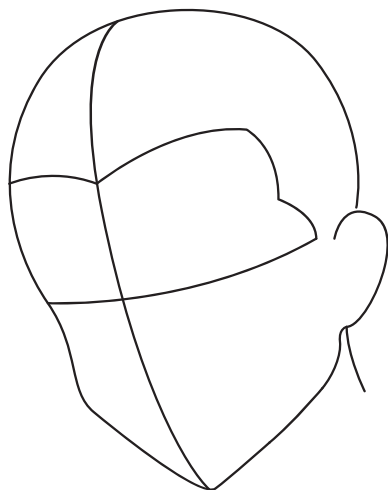
Теперь к нашей основе можно добавить прическу.



ВАРИАНТ ПРИЧЕСКИ  
МУЖСКОГО ПЕРСОНАЖА



ВАРИАНТ ПРИЧЕСКИ  
ЖЕНСКОГО ПЕРСОНАЖА



ОСНОВА ДЛЯ РИСОВАНИЯ  
ПРИЧЕСКИ

В целом пряди волос в рисунке-манге внешне напоминают либо заостренные книзу узкие клинья, либо лисьи хвосты. Могут быть, конечно, и особо сложные варианты: с локонами в виде спиралек, со свернутыми в виде корзиночки косами... Но нам пока нужно просто понять принцип рисования.

Разберем пример, когда твоя задача — представить персонажа-девушку. Здесь, правда, надо сказать, что общие приемы изображения прически и для мужских, и для женских героев схожи.

Отдели границу прически и разметь место для черт лица, теперь нарисуй челку. Предварительно реши, будет ли в прическе пробор, и если да, то посередине или со смещением вбок.

Затем добавь боковые пряди — они могут немного топорщиться в стороны, как бы развеваясь на ветру. И, наконец, рисуй задние и нижние пряди. Они могут частично скрываться за спиной и плечами изображенной фигуры.

Если хочешь передать прическу конский хвост, то вместо задних прядей изобрази сам хвостик.



«НАРАЩИВАНИЕ» ПРИЧЕСКИ  
НА РИСУНОК ГОЛОВЫ

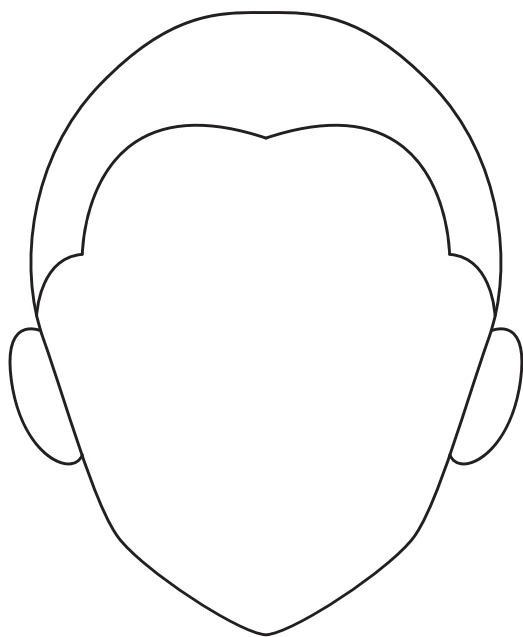


ГОЛОВА ДЕВУШКИ С КОНСКИМ  
ХВОСТОМ. ХОРОШО ВИДНА  
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ  
РИСОВАНИЯ ДЕТАЛЕЙ

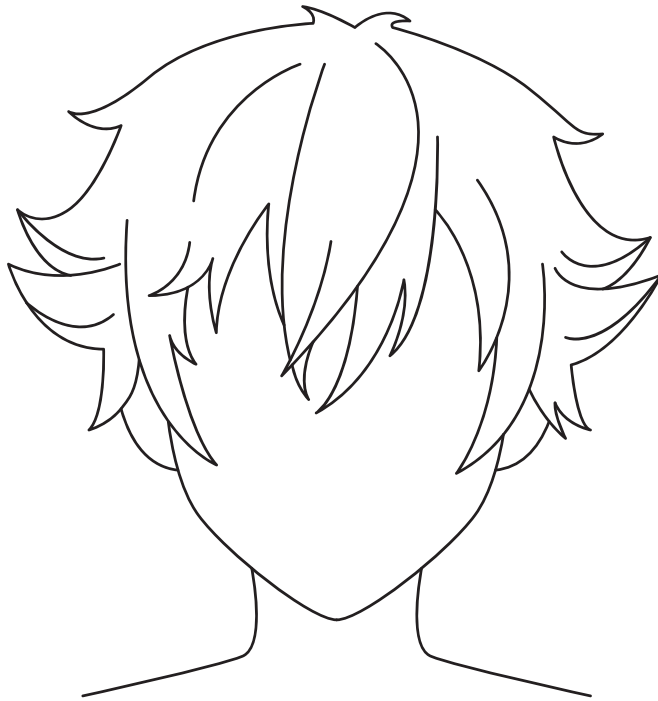
Если будешь рисовать мужскую прическу, то можно начать также с отделения зоны роста волос на наброске головы. Линия, ограничивающая зону роста волос надо лбом, часто изображается в виде двух полукруглых черточек, соединенных в центре.

Отделив зону роста волос, ее можно просто заштриховать — это будет простейший способ передать прическу. Но в большинстве случаев художники всё же «наращивают» на эту зону пряди разных конфигураций. Ты можешь сделать то же самое, а потом аккуратно стереть вспомогательные линии.

Такой основы — как в мужском, так и в женском варианте — достаточно для того, чтобы добавить к ней самые невероятные локоны, пряди и фигуры из волос.



ПРОРИСОВКА ЛИНИИ РОСТА  
ВОЛОС ДЛЯ МУЖСКОЙ  
ПРИЧЕСКИ



ГОТОВОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ  
МУЖСКОЙ ГОЛОВЫ  
С ПРИЧЕСКОЙ

**Практикуемся в создании причесок! Придумай персонажа самостоятельно. Твоих знаний уже вполне достаточно, чтобы решить, какой у него будет характер и как передать его при помощи черт лица и прически. Для вдохновения можешь познакомиться с работами признанных мастеров манги и аниме.**



А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ

А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ







# ФИГУРА



***Пропорции тела***

***Одежда***

***Рисование фигуры***

Three pencils are positioned horizontally across the top of the page, with a wavy line passing through them. The pencils are oriented diagonally, with their tips pointing towards the right. The wavy line starts from the left, passes under the first pencil, then under the second, then under the third, and finally curves upwards towards the top right corner of the page.

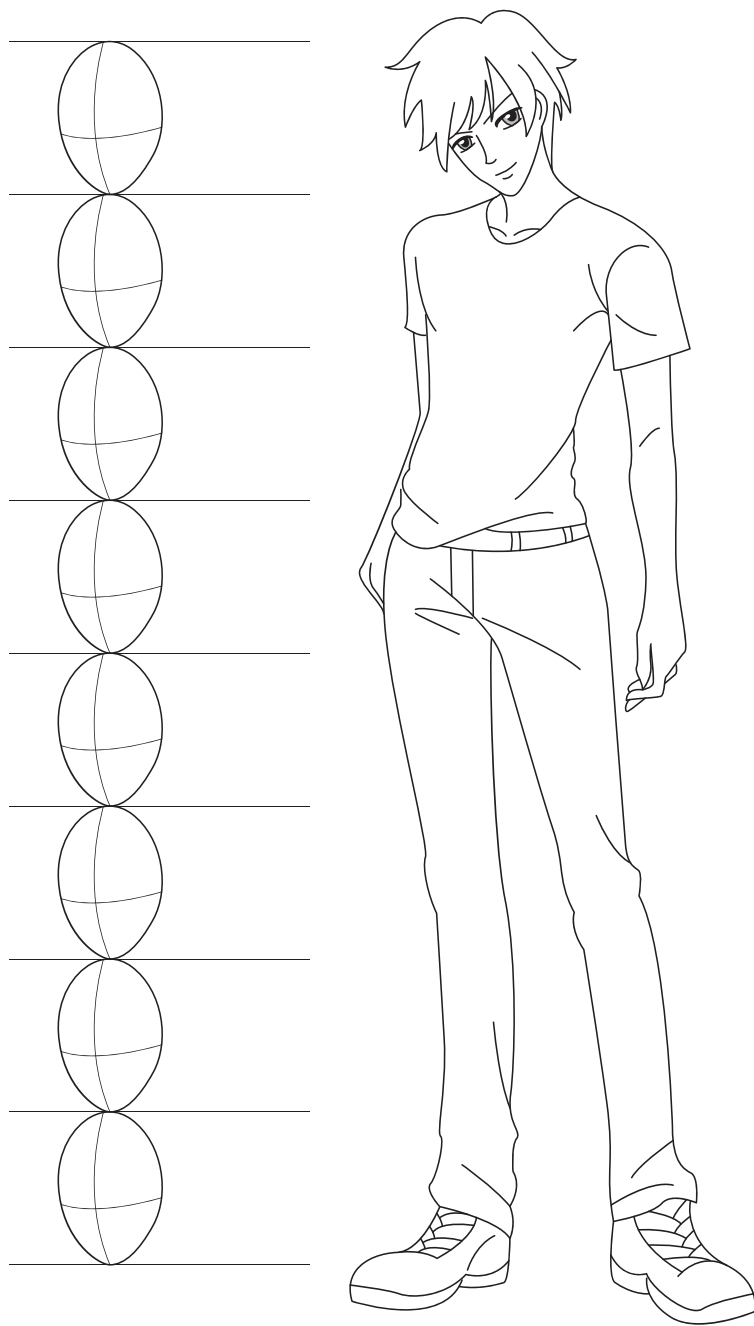
## ПРОПОРЦИИ ТЕЛА

Ты наверняка замечал, что пропорции тел у людей разного пола и возраста различаются? Например, размер головы новорожденного ребенка по отношению к длине его туловища будет гораздо больше, чем, например, соотношение размера головы взрослого человека и длины его тела.

Есть определенные правила в изображении фигур персонажей при создании манги, многие из них взяты непосредственно из реальной жизни. Хотя, конечно, художники позволяют себе творчески переосмысливать реальность.

Обычно считается, что размер головы взрослого персонажа восемь раз «укладывается» в его рост. Если речь идет о мальчике подросткового возраста, то его рост будет равняться примерно 7,5 головам. В случае рисования девочки-подростка эта пропорция будет приблизительно 1:6. Когда рисуют ребенка 7–11 лет, то отношение роста к размерам головы составит 1:5,5. Довольно просто рисовать малыша, только научившегося ходить: его голова займет примерно треть тела.

Ну а с персонажами чиби всё еще проще: их голова занимает примерно половину роста!



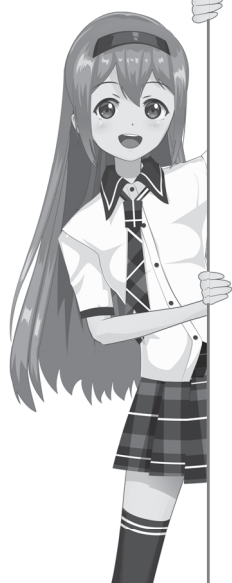
Итак, если ты хочешь разметить пропорции для рисования фигуры девочки-подростка, с чего начать?

Отмечай рост персонажа на листе — от макушки до ступней. Проведи вертикальную линию. Это будет основа построения фигуры.

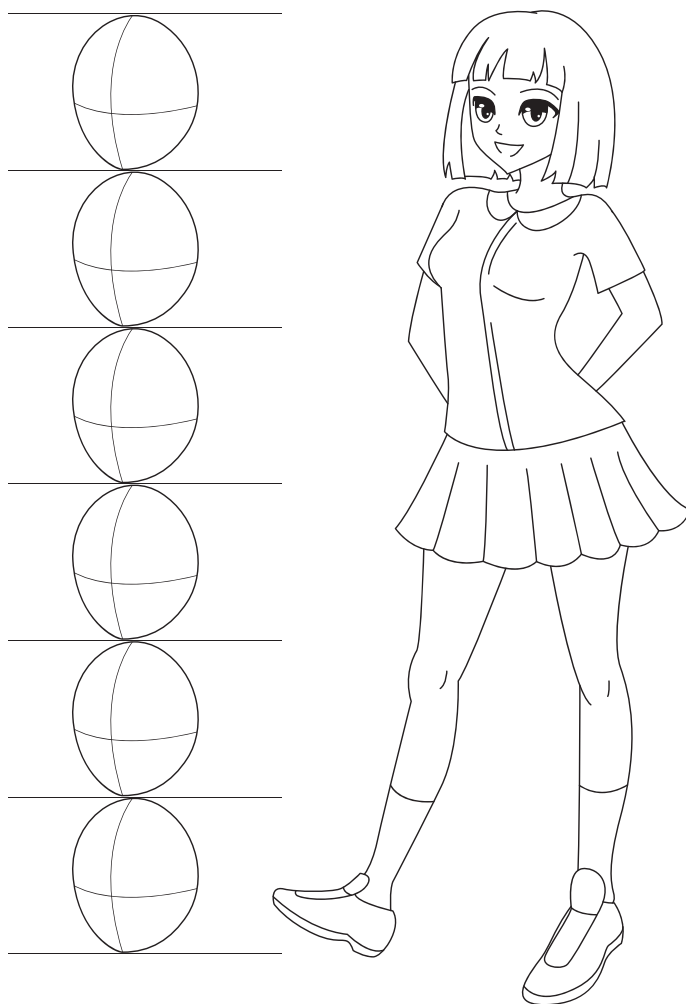
Раздели эту вертикальную линию на шесть частей. Голова — без учета прически, особенно если она очень пышная, — займет примерно одну шестую часть роста.

А теперь двигайся по вертикальной линии сверху вниз и отмечай основные точки. Талия получится примерно на расстоянии двух голов от макушки. Бедра начнутся на расстоянии трех голов. Отмерив четыре с небольшим головы, наметь линию колен. Щиколотки рисуются на расстоянии половины размера головы от пола.

Рисуя какого-либо персонажа, сначала нужно сделать схему-набросок мягким карандашом, а потом по нему прорисовать более конкретные черты. Впоследствии, набив руку, ты, возможно, будешь рисовать персонажей манги и без предварительной схемы.



ОБРАТИ ВНИМАНИЕ, ЧТО МУЖСКИЕ И ЖЕНСКИЕ ФИГУРЫ РАЗЛИЧАЮТСЯ ПРОПОРЦИЯМИ, ПОЭТОМУ, НАПРИМЕР, ЛИНИЯ БЕДЕР В ФИГУРЕ МАЛЬЧИКА-ПОДРОСТКА БУДЕТ ЧУТЬ НИЖЕ, ЧЕМ У ДЕВОЧКИ: ПРИМЕРНО НА ОДНУ ТРЕТЬ-ПОЛОВИНУ ГОЛОВЫ. ПРАВДА, В НЕКОТОРЫХ РАЗНОВИДНОСТЯХ МАНГИ ХУДОЖНИКИ СОЗНАТЕЛЬНО МЕНЯЮТ ПРОПОРЦИИ — НАПРИМЕР, ДЕЛАЯ НОГИ ПЕРСОНАЖЕЙ ДЛИННЕЕ, ЧЕМ ОНИ МОГУТ БЫТЬ В РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНИ.

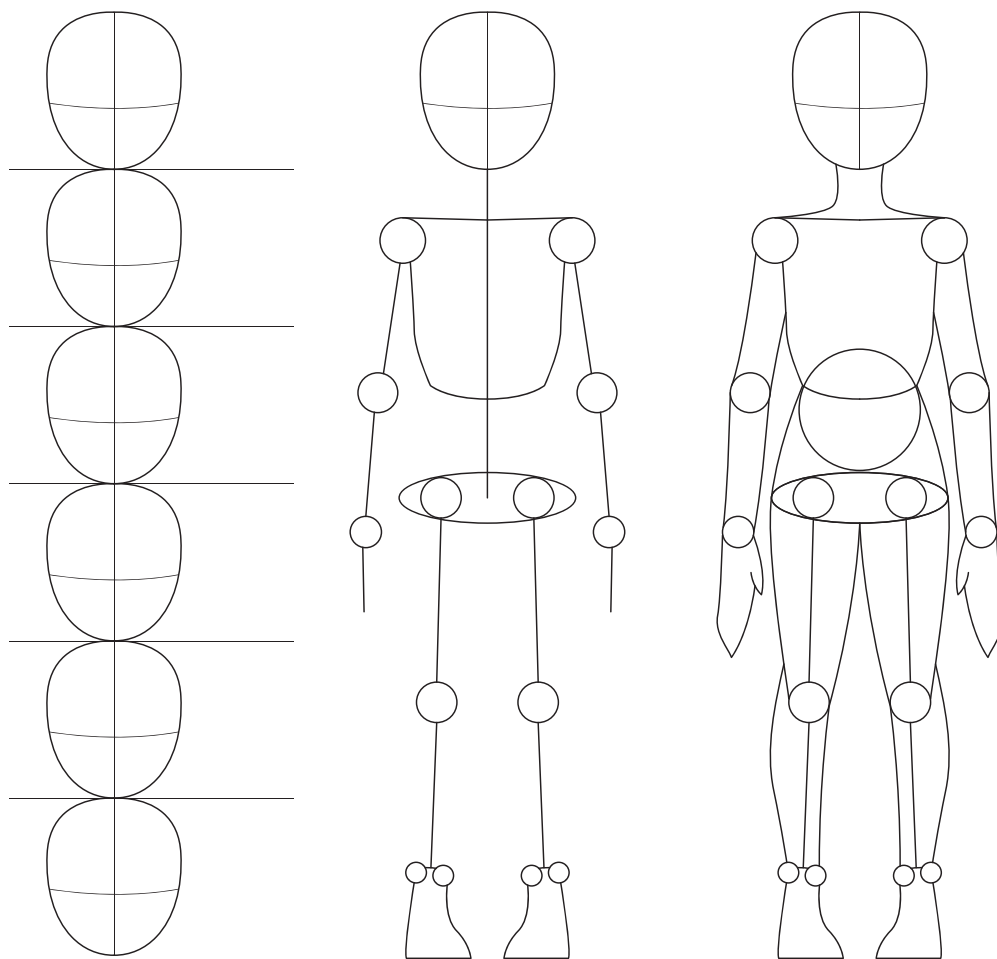


РИСОВАНИЕ ФИГУРЫ ДЕВОЧКИ-ПОДРОСТКА

Этот набросок должен в общих чертах повторять композицию будущей фигуры. Так, если твой персонаж бежит — придай его ногам бегущие очертания. Если поднял руки вверх — отрази это на схеме.

Итак, получился примерно такой схематичный человечек, как на рисунке. Не забывай учитывать пропорции! Кстати, размер кисти рук

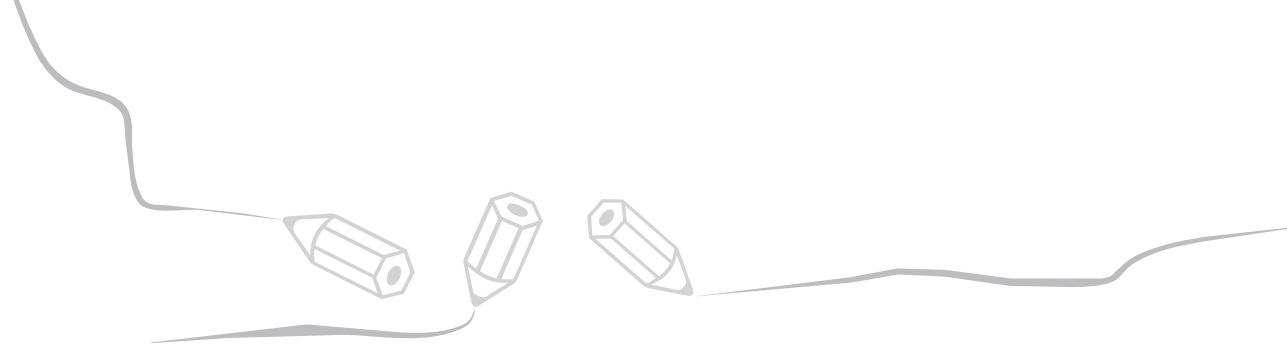
составляет примерно одну пятую часть от длины руки, а размер стопы — около одной шестой длины ноги.



СХЕМАТИЧНЫЙ НАБРОСОК ФИГУРЫ ПОДРОСТКА

Теперь «одеваем» эту схему линиями тела. В завершение прорисуй окончательные черты лица и фигуры.

Не переживай, если сразу не получится сделать своего героя симпатичным и достоверным. В искусстве, как и во всех других делах, многое решается практикой!



## ОДЕЖДА

Одежда персонажей в манге — это отдельный вопрос! Тут фантазия художников разыгрывается не на шутку. Как ты знаешь, манга может создаваться практически на любую тему — от повседневной жизни школьников до научной фантастики. Важно помнить несколько основных принципов.

Одежда, как и черты лица, должна быть «говорящей», то есть соответствовать характеру героя. Положительные персонажи одеты в костюмы с плавными линиями кроя, светлых цветов — если это цветной вариант манги. Отрицательным соответствуют темные ткани с острыми, изломанными линиями складок.

В современной японской манге представлены как национальные детали одежды — кимоно, пояса оби, — так и европеизированные.

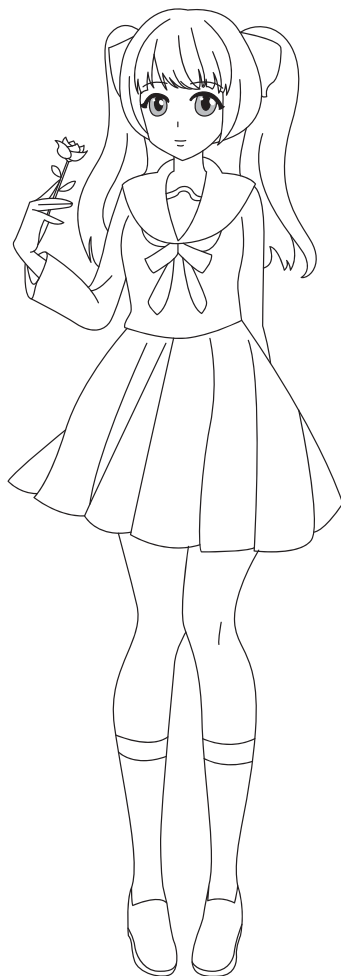
Если речь идет о подростковой манге, то очень популярным вариантом одежды будет школьная форма. У мальчиков — белая рубашка и темный классический костюм, иногда с галстуком. У девочек также возможен костюм, но вместо брюк рисуется юбочка. А еще чаще — это подобие матроски, где верхняя часть украшена большим отложным воротником, а порой еще и бантиком либо галстуком.





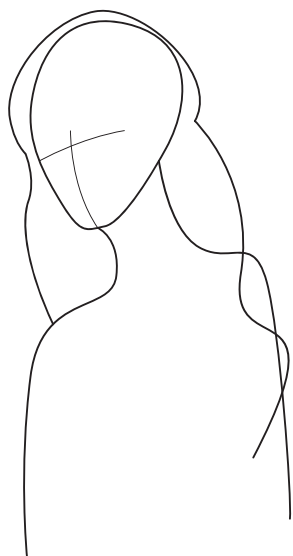
## РИСОВАНИЕ ФИГУРЫ

Познакомься с типичным персонажем манги-сёдзё. Может быть, ради практики захочешь его перерисовать?

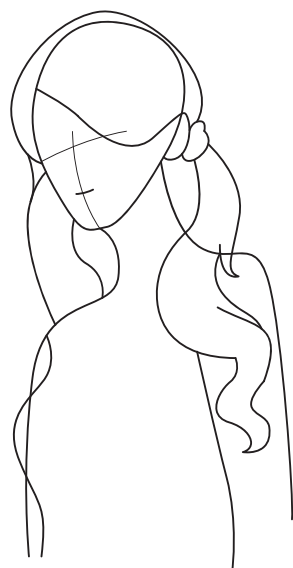


Давай разберем, какие этапы можно выделить, например, в рисовании фигуры девушки.

- ✎ Наметь общие контуры.
- ✎ Отметь центральную линию симметрии и сделай разметку лица.



РИСУЕМ ФИГУРУ ДЕВУШКИ. ШАГ 1



РИСУЕМ ФИГУРУ ДЕВУШКИ. ШАГ 2

- ✎ Определи линии прически и нанеси основные штрихи костюма.
- ✎ Начиная детализацию рисунка.
- ✎ Прорисуй все черты окончательно.  
При необходимости добавь мелкие детали: блики, светотень, украшения.

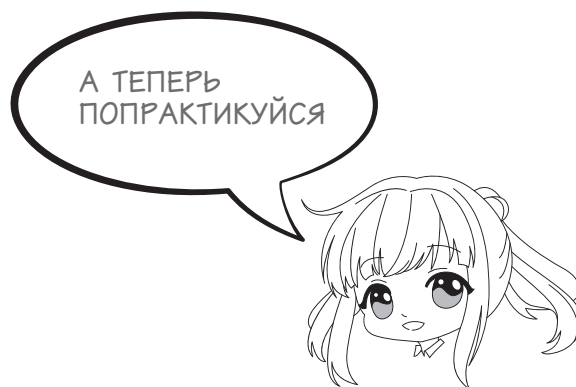


РИСУЕМ ФИГУРУ ДЕВУШКИ. ШАГ 3



ЗАКОНЧЕННЫЙ ВИД

**Займись практикой! Нарисуй персонажей в разных положениях, с непохожими прическами. А может быть, тебе захочется воспроизвести какой-нибудь костюм, увиденный в манге или аниме?**





А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ

А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ





# ЭМОЦИИ И ЖЕСТЫ

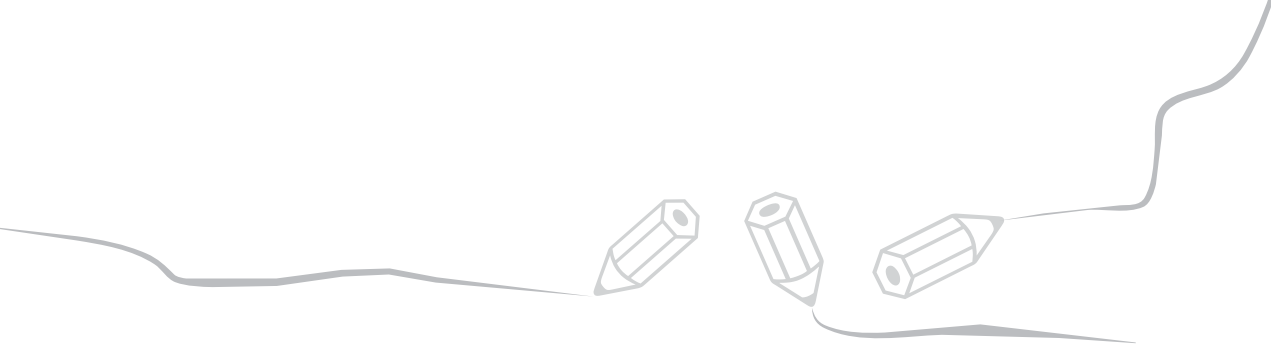


***Выражения лица***

***Особые символы***

***Жесты***





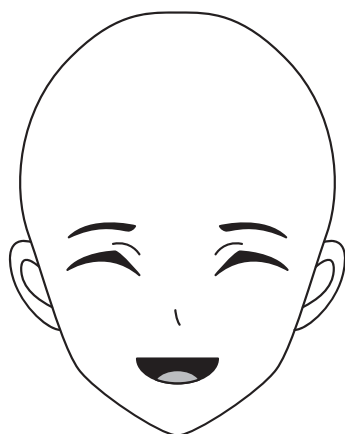
## ЭМОЦИИ

Эмоции персонажей манги очень разнообразны. И художники-мангака — так в Японии называют людей, рисующих комиксы, — стараются отображать их по возможности достоверно. Но иногда в манге используются разного рода символы, которые также помогают нам проникнуться эмоциями героя. Давай познакомимся с главными правилами.

В упрощенном стиле эмоции передаются тоже достаточно условно. В детализированном варианте они изображаются более сложными и приближенными к реальным чувствам.

Для персонажа обычно характерна какая-то доминирующая эмоция. Например, злой завоеватель даже в обстановке праздника, скорее всего, будет изображен с гневом на лице: его брови нахмурены, губы сжаты.

Учиться рисовать эмоции персонажей нужно с самых простых вариантов, постепенно переходя к более сложным. Например, попробуй передать радость в упрощенном стиле: глаза героя прищуриваются и превращаются в дугообразные черточки, рот приоткрывается от смеха, уголки губ направлены вверх. Рот напоминает лежащую букву D.



ПЕРЕДАЧА РАДОСТИ В РИСУНКЕ.  
ВАРИАНТ 1



ПЕРЕДАЧА РАДОСТИ В РИСУНКЕ.  
ВАРИАНТ 2

Как изображать удивленного персонажа?

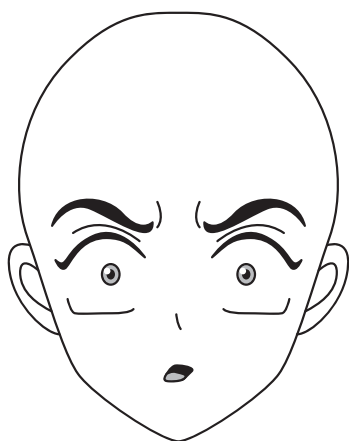
Его глаза будут широко распахнуты, а брови приподнимутся. Верхнее веко также поднимется чуть выше над линией глаз, и мы изобразим его чертой немного покороче. Зрачки расширятся и займут почти всю площадь радужки. Рот будет приоткрыт — но, в отличие от радости, его уголки не будут подниматься вверх. Они, скорее, скруглятся — это придаст персонажу удивленный вид.



УДИВЛЕНИЕ

Если по сюжету герой простодушен и слишком склонен к сильным эмоциям — его удивление может подчеркиваться чуть более оттопыренными ушами. Особенно если его сильно впечатлил какой-то обман.

Если же удивление переходит все границы и почти превращается в шок — очертания глаз станут еще шире, а радужная оболочка исчезнет, останутся только зрачки. Рот при этом, напротив, может уменьшиться.



ИЗУМЛЕНИЕ НА ГРАНИ  
ШОКА

Если на смену удивлению пришел страх, его можно нарисовать следующим образом. Глаза будут по-прежнему расширены, а зрачок увеличен. При этом нижнее веко можно нарисовать прямым — это создает впечатление, что человек прищуривается, не в силах вынести страшное зрелище.

Брови будут высоко подняты, но их внутренние кончики еще сильнее взлетят вверх: это подчеркнет страх и растерянность персонажа.



СТРАХ

Рот от страха открывается. Он может быть изображен в виде горизонтально расположенного овала, в виде овала с опущенными вниз «кончиками» или даже в виде овала с волнистыми краями — так рисуются дрожащие от страха губы.

Иногда страх символически передают вертикальные штрихи, изображенные под глазом.



СТРАХ МОЖНО  
ИЗОБРАЗИТЬ  
И ТАКИМ ОБРАЗОМ

Что происходит с лицом человека, когда он злится? Гнев передают характерные черты, о которых сейчас поговорим.

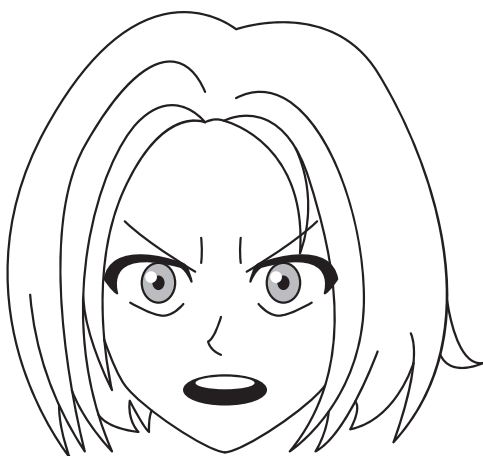
Брови сдвигаются к переносице. Иногда даже на лбу появляются короткие вертикальные морщинки, которые подчеркивают нахмуренное выражение лица.

Глаза немного прищуриваются, но не сильно. Чтобы изобразить гневный взгляд, нижнее веко нарисуй слегка выгнутым вверх — снизу оно будет немного прикрывать радужку, а внутренний уголок верхнего века опусти чуть ниже, чем обычно: немного ближе к носу.



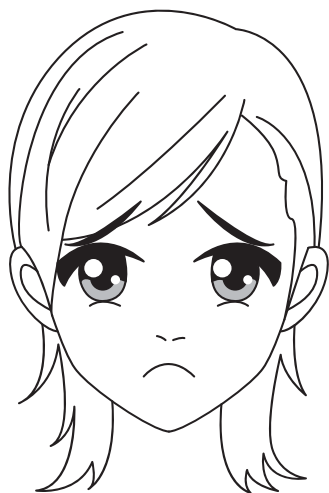
ЗЛОСТЬ

Рот можно нарисовать просто в виде короткой дуги, выгнутой вверх — это зло сжатые губы. А еще можно сделать его приоткрытым в виде узкого овала. Линию рта с одной стороны ты также можешь опустить чуть ниже — в этом случае к эмоции гнева добавится сарказм и недоверие.



ГНЕВ

Теперь посмотрим, как на рисунке передать печаль. В манге есть много способов изобразить грустное настроение персонажа — от легкого уныния до бурных рыданий.



СИЛЬНАЯ ГРУСТЬ

Приметами грусти будут брови, поднятые домиком над глазами, то есть их внутренние края станут гораздо выше, чем внешние.

Внешние края верхнего века опусти ниже, чем обычно. Глаза изобрази с большим количеством бликов, это поможет создать ощущение, что слезы вот-вот готовы пролиться. При этом верхняя часть радужки может быть заштрихована темнее и гуще, чем нижняя.

Рот нарисуй в виде дуги с направленными вниз кончиками.

Если же персонаж начал плакать — форма глаз становится уже, а из глаз двумя дорожками текут слезы.

Если плач становится неудержимым, то глаза персонажа полностью зажмуриваются, превращаясь в короткие дугообразные линии, выгнутые вверх. У внешних уголков глаза можно нарисовать ресницы с помощью небольших штрихов.



ПЛАЧУЩИЙ ПЕРСОНАЖ

Брови по-прежнему подняты домиком, но они еще сильнее прогибаются вниз.

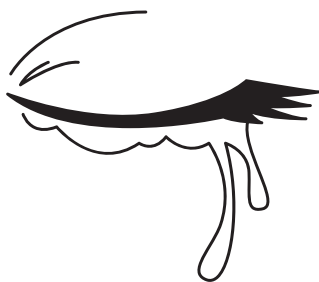
Слезы потоками текут из глаз. Иногда их рисуют просто капельками, но такой вариант распространен меньше. Если персонаж плачет особенно безутешно, его рот широко открывается, причем нижняя губа почти касается своими краями линии подбородка.



ТАК МОЖНО ИЗОБРАЗИТЬ  
НЕУДЕРЖИМЫЙ ПЛАЧ



Если рисунок крупный, и тебе хочется нарисовать слезы более натуралистично, помни: капля-слеза не должна падать от нижнего века сразу вниз, под прямым углом. Глаз располагается в небольшом углублении, и нужно показать его, нарисовав у струйки-слезы незначительный изгиб рядом с линией ресниц — как на представленном здесь рисунке.



СЛЕЗА КРУПНЫМ ПЛАНOM

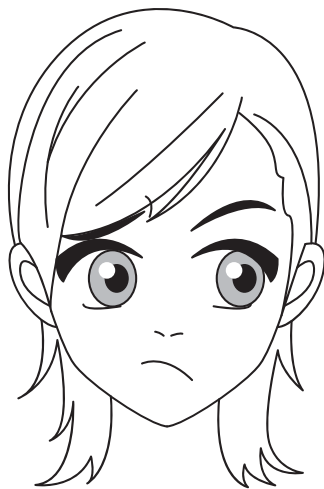
Иногда персонаж над чем-то размышляет, взвешивает все за и против. Чтобы передать его настроение, нужно сделать следующее. Глаза рисуй привычно крупными, но не делай в них большого количества бликов — это подчеркнет задумчивость героя, как будто он ушел в себя.

Радужные оболочки и зрачки могут быть направлены в сторону или вверх.

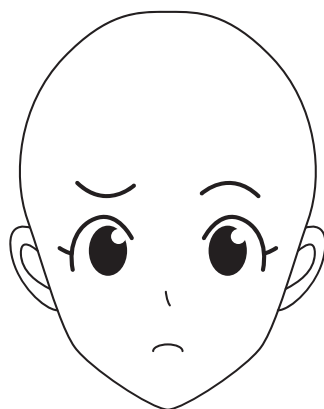
Одна бровь будет опущена низко, она может даже напозать на линию верхнего века в виде вогнутой вниз дуги. Другая же, наоборот, будет поднимется высоко.

Губы плотно сжаты, подчеркивая сосредоточенность персонажа, его раздумья. Линия рта может быть изображена в виде перевернутой буквы V или просто небольшой дуги, один кончик которой будет опущен чуть ниже, чем другой.

При передаче озадаченности на рисунке обычно стараются не закрывать брови персонажа прядями волос, так как они в этом случае выступают важным выразительным средством.

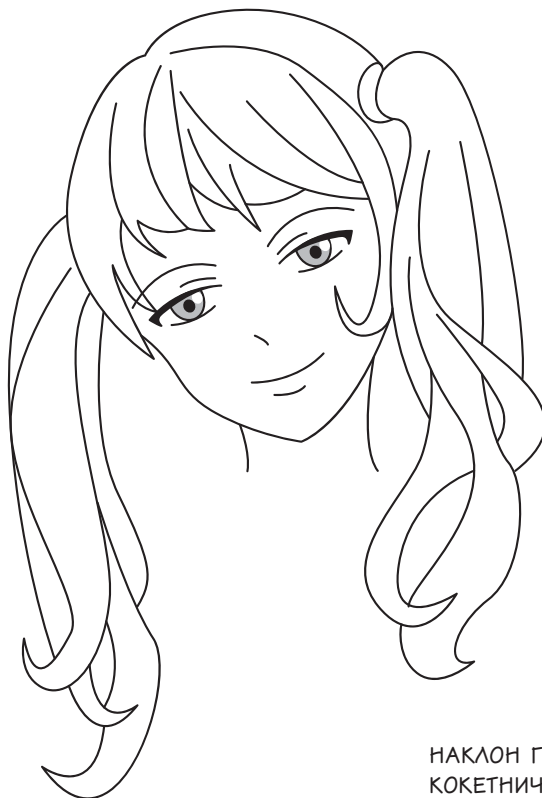


ОЗАДАЧЕННЫЙ ПЕРСОНАЖ.  
ВАРИАНТ 1



ОЗАДАЧЕННЫЙ ПЕРСОНАЖ.  
ВАРИАНТ 2

Кокетливое, игривое настроение обычно изображается на рисунке следующим образом. Важен наклон головы. Персонаж может смотреть на нас, склонив голову набок, или словно оборачиваться в нашу сторону, уходя, но в последнем случае важен ракурс всей фигуры героя.



НАКЛОН ГОЛОВЫ  
КОКЕТНИЧАЮЩЕЙ ДЕВУШКИ

Глаза немного прищурены, верхнее веко опущено и частично скрывает радужку. Если персонаж находится вполоборота к нам, но при этом смотрит на нас, радужки и зрачки будут смещены ближе к углу глаза.

Впечатление игривого, мимолетного взгляда можно усилить, нарисовав персонажу длинную челку, из-за прядей которой он как будто выглядывает. Глаза в этом случае будут немного затемненными, и блики в них рисуются совсем небольшими.

Положение бровей здесь не очень важно, но одну бровь можно изобразить чуть выше — таким образом мы создадим впечатление, что персонаж собирается нам подмигнуть.

Рот — улыбающийся, с чуть приподнятыми кверху кончиками.



ИГРИВЫЙ ВЗГЛЯД

Мрачное, подозрительное настроение героя легко передать при помощи таких приемов. Изобрази глаза более узкими, чем обычно, — это подчеркнет настороженность, сосредоточенность, мрачность. Зрачки можно сместить так, чтобы персонаж как будто задумчиво смотрел на что-то, находящееся вне поля нашего зрения.

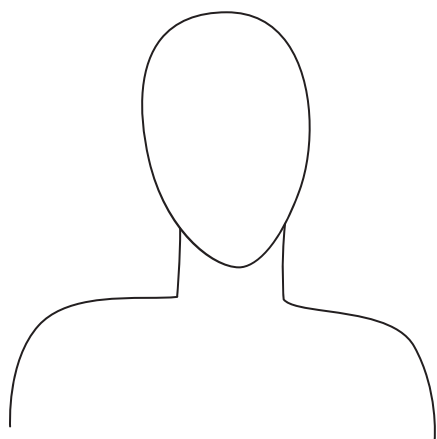
Рот рисуется плотно сжатым, обычно просто в виде прямой линии либо с едва намеченной нижней губой, например, как на рисунке на странице 81.

В подобном настроении голова персонажа обычно наклоняется вперед и вбок — так мы подчеркнем его подозрительность. Он будет как будто смотреть исподлобья. С особенностями изображения разных ракурсов ты уже познакомился.

Общий настрой персонажа можно подчеркнуть прической: она может быть взъерошенной, растрепанной, с торчащими в разные стороны прядями волос.

Как передать смущение, неуверенность персонажа, которого мы рисуем?

Здесь так же, как и в случае с кокетством, можно усилить впечатление за счет наклона головы, разворота фигуры. Но плечи персонажа будут чуть приподняты, это подчеркнет ощущение, что он не игриво оглядывается на нас, а боится сделать что-то неверное.



РИСУЕМ СМУЩЕННОГО ЮНОШУ.  
ШАГ 1

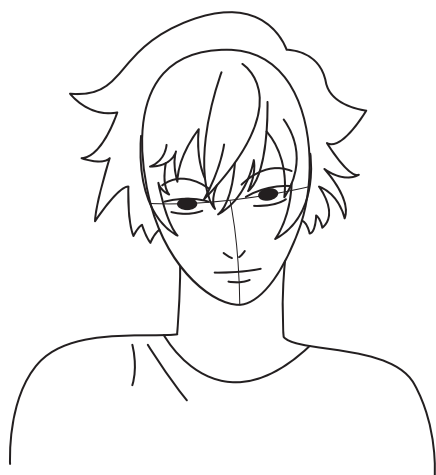


РИСУЕМ СМУЩЕННОГО ЮНОШУ.  
ШАГ 2

Глаза на рисунке широко открыты, при этом брови приподняты — особенно их внутренние кончики.

Радужки и зрачки могут быть направлены в сторону и вверх — это усиливает ощущение того, что герой избегает прямых взглядов и находится в состоянии неуверенности.

Рот плотно сжат, один из его уголков может быть опущен по сравнению с другим.

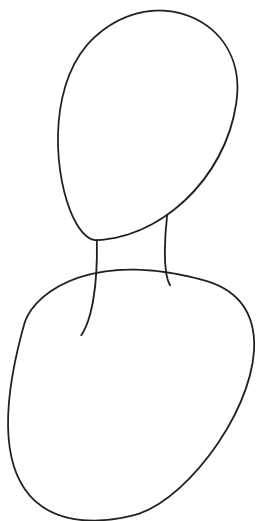


РИСУЕМ СМУЩЕННОГО ЮНОШУ.  
ШАГ 3

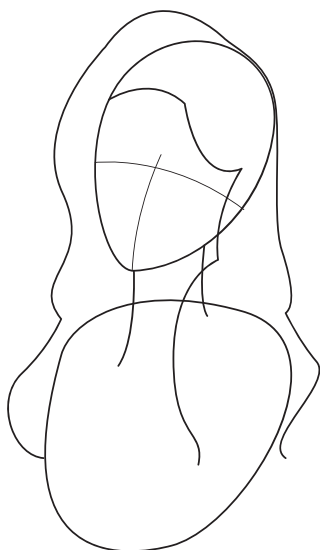


ЗАВЕРШЕННЫЙ ВИД

Также рот можно нарисовать в виде короткой волнистой линии — это подчеркнет впечатление неуверенности, внутреннюю дрожь. Давай поэтапно нарисуем портрет смущенной девушки!



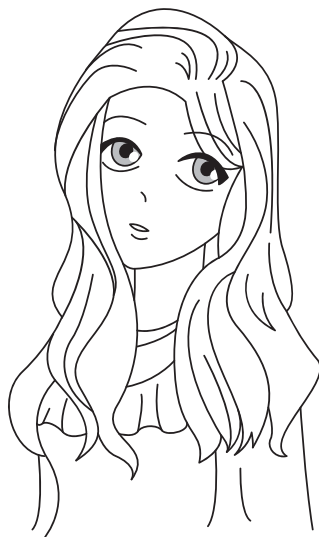
РИСУЕМ СМУЩЕННУЮ ДЕВУШКУ.  
ШАГ 1



РИСУЕМ СМУЩЕННУЮ ДЕВУШКУ.  
ШАГ 2



РИСУЕМ СМУЩЕННУЮ ДЕВУШКУ.  
ШАГ 3



ЗАВЕРШЕННЫЙ ВИД

**Перейдем к практике! Нарисуй разнообразные эмоции и состояния. Может быть, ты вспомнишь, какие чувства чаще всего испытывал в последнее время, — и именно их тебе захочется запечатлеть.**





А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ

А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ





А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ

А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ





А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ

А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ



Three pencils are shown in a row, each with a different orientation. A wavy line starts from the left, passes under the pencils, and continues to the right, ending in a small loop.

## ОСОБЫЕ СИМВОЛЫ

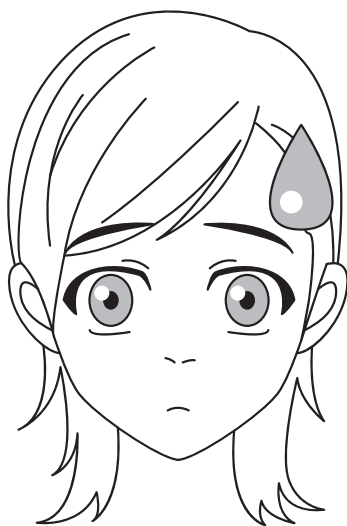
В манге — как в упрощенном, так и в детализированном варианте — иногда встречаются особые элементы рисунка. Они могут быть понятными всем без слов — например, стилизованные сердечки, но есть и довольно странные на первый взгляд. В арсенале художников манги таких символов огромное количество. Давай познакомимся с самыми интересными и популярными!

С сердечками все просто и понятно. Они символизируют влюбленность, лирическое настроение. Причем эти сердечки могут как летать в воздухе вокруг персонажа, так и буквально заменять ему зрачки или полностью глаза! Брови при этом часто отсутствуют.

Часто на рисунках встречается капелька. В классической манге она символизирует пот, и изображают ее тогда, когда нужно показать, что персонаж находится в затруднительной ситуации, он смущен, не знает, что делать, боится совершить неверный шаг. Капелька обычно располагается в районе виска, но может быть нарисована на лбу героя, на фоне его прически или просто рядом с ним неподалеку от головы. В этом случае капелек может быть несколько.



ВЛЮБЛЕННЫЙ ПЕРСОНАЖ



КАПЕЛЬКА — ОДИН  
ИЗ САМЫХ ИЗВЕСТНЫХ  
СИМВОЛОВ В МАНГЕ

Вертикальные волнистые полосы, нарисованные над головой персонажа, свидетельствуют о его мрачном, депрессивном состоянии. Если перед нами цветная манга, то эти полосы, скорее всего, будут синего цвета.



Кстати, разнообразная штриховка также помогает усилить впечатление от эмоций персонажа. Например, тонкие штрихи под глазами символизируют усталость — ведь от переутомления у нас часто появляются синяки и припухлости под веками.



УСТАЛОСТЬ

Если над головой, на фоне прически персонажа или на его руке мы видим подобие крестика, составленного как бы из четырех бумерангов, — это признак крайнего гнева. Его изображают обычно черным или красным цветом — в зависимости от общей гаммы комикса и от того, на каком фоне крестик будет расположен. Иногда на нескольких последовательных «кадрах» манги рядом с каким-то персонажем можно увидеть увеличивающееся количество крестиков от рисунка к рисунку. Это означает, что напряжение нарастает.



КРАЙНЯЯ СТЕПЕНЬ ГНЕВА

Иногда на щеках персонажа видна легкая штриховка. Порой на них изображены кружочки либо овалы. В цветной манге эти кружочки закрашиваются ярко-розовым цветом, более насыщенным, чем тон кожи персонажа. Такие детали означают, что герой комикса покраснел — может быть, от радости, удовольствия или смущения. Одним словом, это просто румянец. Такие пятнышки особенно характерны для так называемых кawaiiных персонажей. «Кawaii», или «кавай», — это слово можно примерно перевести как «симпатичный», «прелестный».

Ты уже знаешь, как в манге изображают печаль или бурный плач. А как представить обычные слезы, без истерики и отчаяния? В этом случае художники часто рисуют на лице персонажа нечто похожее на кружочки, соединенные с глазами узкими полосочками. Те, кто не слишком хорошо знаком с символикой манги, иногда называют их кружочками на ножках или шариками на палочках. Это один из вариантов изображения слез.



КАВАЙНЫЙ ПЕРСОНАЖ  
С РУМЯНЦЕМ НА ЩЕКАХ



ВАРИАНТ СИМВОЛИЧЕСКОГО  
ИЗОБРАЖЕНИЯ СЛЕЗ

Если рядом с подбородком персонажа нарисовано маленькое облачко или просто кружочек, это может означать следующее.

- ✎ Герой разочарованно вздыхает.
- ✎ Он находится в крайнем напряжении, чего-то ждет — в этом случае глаза часто изображают прикрытыми.
- ✎ Персонаж только что выпил какой-то горячий напиток или съел острую пищу.
- ✎ Он только что вкусно поел.

Языки пламени или молнии, сопровождающие персонажа, означают решимость, гнев, прилив сил и готовность довести до конца начатое дело. Если молнии или искры располагаются между двумя персонажами, например, стоящими друг напротив друга, — это признак крайней вражды.



ДЕВУШКА  
РАЗОЧАРОВАННО  
И ГРУСТНО ВЗДЫХАЕТ



ПЕРСОНАЖ ЯВНО ВКУСНО  
ПООБЕДАЛ

**Переходи к практике! Нарисуй несколько персонажей и передай их эмоции в том числе с помощью дополнительных символов.**



А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ

А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ



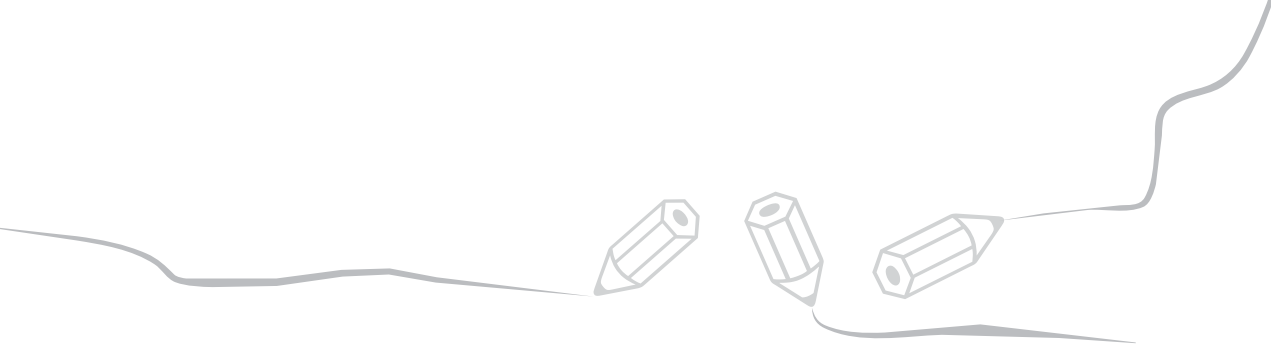


А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ

А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ



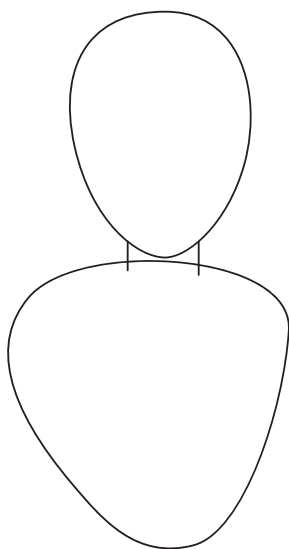




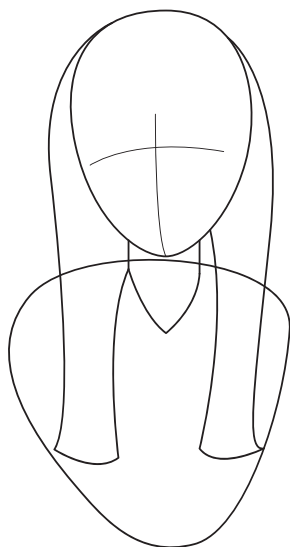
## РИСОВАНИЕ ЖЕСТОВ

Теперь давай нарисуем персонажа манги — молодую девушку, совместив все известные нам правила: рисование фигуры, прорисовку лица, прически. И добавим к этому приветственный жест рукой.

Начинай с общего наброска очертаний фигуры и продвигайся дальше!



РИСУЕМ ДЕВУШКУ, ДЕЛАЮЩУЮ  
ПРИВЕТСТВЕННЫЙ ЖЕСТ.  
ШАГ 1



РИСУЕМ ДЕВУШКУ, ДЕЛАЮЩУЮ  
ПРИВЕТСТВЕННЫЙ ЖЕСТ.  
ШАГ 2



РИСУЕМ ДЕВУШКУ, ДЕЛАЮЩУЮ  
ПРИВЕТСТВЕННЫЙ ЖЕСТ.  
ШАГ 3

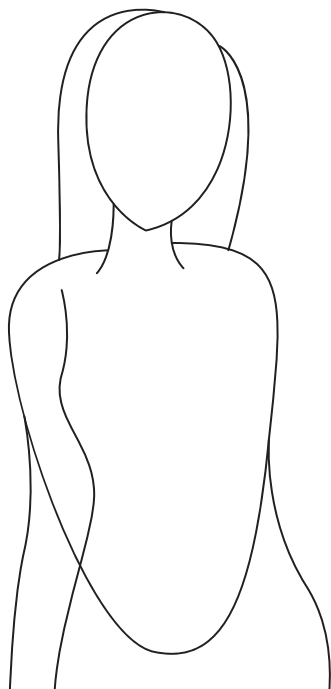


РИСУЕМ ДЕВУШКУ, ДЕЛАЮЩУЮ  
ПРИВЕТСТВЕННЫЙ ЖЕСТ.  
ШАГ 4



ЗАВЕРШЕННЫЙ ВИД

А теперь еще один персонаж в нашу копилку умений. Нарисуем девушку, делающую рукой отрицающий жест.



РИСУЕМ ДЕВУШКУ, ДЕЛАЮЩУЮ  
ОТРИЦАЮЩИЙ ЖЕСТ.  
ШАГ 1



РИСУЕМ ДЕВУШКУ, ДЕЛАЮЩУЮ  
ОТРИЦАЮЩИЙ ЖЕСТ.  
ШАГ 2

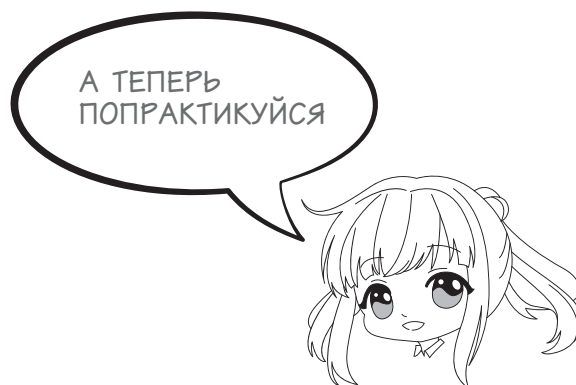


РИСУЕМ ДЕВУШКУ, ДЕЛАЮЩУЮ  
ОТРИЦАЮЩИЙ ЖЕСТ.  
ШАГ 3



ЗАВЕРШАЮЩИЙ ВИД

**Теперь практика! Потренируйся в изображении жестов и ракурсов персонажей. Возможно, тебе захочется попробовать что-то новое, что-то такое, о чем еще не было речи в этой книге. Почему бы и нет? Бери за образец известные манги и аниме!**





А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ

А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ







А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ

А ТЕПЕРЬ  
ПОПРАКТИКУЙСЯ



Three pencils are positioned horizontally across the top of the page. A wavy line starts from the left, passes under the first pencil, then under the second and third pencils, and finally curves upwards on the right side of the page.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Конечно, эта небольшая книга — лишь первый шаг к тому, чтобы стать настоящим художником манги. Но ведь главное — начать и не останавливаться на достигнутом!

Мы пока не поговорили о том, как придумать и разработать сюжет, написать сценарий, спланировать последовательность изображений, собственно нарисовать комикс, и о многом другом. Но всё это — уже задачи для более опытного мастера. Пока же тренируйся, набирай опыт и умения передавать на бумаге отдельные фигуры и их элементы. И тогда следующие шаги в рисовании манги ты вполне сможешь сделать уже самостоятельно.

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

Издание для досуга

УЧИМСЯ РИСОВАТЬ АНИМЕ И МАНГУ

## КАК РИСОВАТЬ МАНГУ ОТ КЛАССИЧЕСКИХ ГЕРОЕВ ДО ОРИГИНАЛЬНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Текст *В. Миронова*

Директор редакции *Р. Фасхутдинов*  
Руководитель направления *М. Терёшина*  
Ответственные редакторы *И. Львова, И. Мещерякова*  
Литературный редактор *Т. Капитанова*  
Младший редактор *Н. Дьяконова*  
Иллюстратор *Е. Комаровская*  
Компьютерная верстка *С. Плисюк*  
Корректор *Л. Снеговая*

Страна происхождения: Российская Федерация  
Шығарылған елі: Ресей Федерациясы

### ООО «Издательство «Эксмо»

123308, Россия, город Москва, улица Зорге, дом 1, строение 1, этаж 20, каб. 2013.  
Тел.: 8 (495) 411-68-86.

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

Өндіруші: «ЭКСМО» АҚБ Баспасы,

123308, Ресей, қала Мәскеу, Зорге көшесі, 1 үй, 1 ғимарат, 20 қабат, офис 2013 ж.

Тел.: 8 (495) 411-68-86.

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

Тауар белгісі: «Эксмо»

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

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

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

Импортёр в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».

Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Дистрибьютор и представитель по приему претензий на продукцию,

в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»

Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды

қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС,

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

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

Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.

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

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»

[www.eksmo.ru/certification](http://www.eksmo.ru/certification)

Өндірген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Дата изготовления / Подписано в печать 21.09.2021.  
Формат 84x108<sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Печать офсетная. Усл. печ. л. 11,76.  
Тираж экз. Заказ

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ!

## БОМБОРА

ИЗДАТЕЛЬСТВО

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

Мы в соцсетях:

   [bomborabooks](https://www.bomborabooks.ru)  [bombora](https://www.bombora.ru)

[bombora.ru](http://bombora.ru)

ISBN 978-5-04-158078-0



9 785041 580780 >

12+

В электронном виде книги издательства вы можете  
купить на [www.litres.ru](http://www.litres.ru)

**ЛитРес:**  
один клик до книг



**Москва.** ООО «Торговый Дом «Эксмо»  
Адрес: 123308, г. Москва, ул. Зорге, д. 1, строение 1.  
Телефон: +7 (495) 411-50-74. **E-mail:** [reception@eksmo-sale.ru](mailto:reception@eksmo-sale.ru)

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

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

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

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

**Филиал «Торгового Дома «Эксмо» в Нижнем Новгороде**  
Адрес: 603094, г. Нижний Новгород, улица Карпинского, д. 29, бизнес-парк «Грин Плаза»  
Телефон: +7 (831) 216-15-91 (92, 93, 94). **E-mail:** [reception@eksmonn.ru](mailto:reception@eksmonn.ru)

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

**Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Екатеринбурге**  
Адрес: 620024, г. Екатеринбург, ул. Новинская, д. 2щ  
Телефон: +7 (343) 272-72-01 (02/03/04/05/06/08)

**Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Самаре**  
Адрес: 443052, г. Самара, пр-т Кирова, д. 75/1, лит. «Е»  
Телефон: +7 (846) 207-55-50. **E-mail:** [RDC-samara@mail.ru](mailto:RDC-samara@mail.ru)

**Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Ростове-на-Дону**  
Адрес: 344023, г. Ростов-на-Дону, ул. Страны Советов, 44А  
Телефон: +7(863) 303-62-10. **E-mail:** [info@rnd.eksmo.ru](mailto:info@rnd.eksmo.ru)

**Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Новосибирске**  
Адрес: 630015, г. Новосибирск, Комбинатский пер., д. 3  
Телефон: +7(383) 289-91-42. **E-mail:** [eksmo-nsk@yandex.ru](mailto:eksmo-nsk@yandex.ru)

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

**Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Тюмени**  
Центр оптово-розничных продаж Cash&Carry в г. Тюмени  
Адрес: 625022, г. Тюмень, ул. Пермякова, 1а, 2 этаж. ТЦ «Перестрой-ка»  
Ежедневно с 9.00 до 20.00. Телефон: 8 (3452) 21-53-96

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

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

**Украина:** ООО «Форс Украина»  
Адрес: 04073, г. Киев, ул. Вербовая, 17а  
Телефон: +38 (044) 290-99-44, (067) 536-33-22. **E-mail:** [sales@forsukraine.com](mailto:sales@forsukraine.com)

**Полный ассортимент продукции ООО «Издательство «Эксмо» можно приобрести в книжных  
магазинах «Читай-город» и заказать в интернет-магазине: [www.chitai-gorod.ru](http://www.chitai-gorod.ru).**  
Телефон единой справочной службы: 8 (800) 444-8-444. Звонок по России бесплатный.

Интернет-магазин ООО «Издательство «Эксмо»  
**[www.book24.ru](http://www.book24.ru)**

Розничная продажа книг с доставкой по всему миру.  
Тел.: +7 (495) 745-89-14. **E-mail:** [imarket@eksmo-sale.ru](mailto:imarket@eksmo-sale.ru)

# ЛУЧШИЕ КНИГИ О БИЗНЕСЕ С ЛОГОТИПОМ ВАШЕЙ КОМПАНИИ? ЛЕГКО!

Удивить своих клиентов, бизнес-партнеров, сделать памятный подарок сотрудникам и рассказать о своей компании читателям бизнес-литературы? Приглашаем стать партнерами выпуска актуальных и популярных книг. О вашей компании узнает наиболее активная аудитория.

## ПАРТНЕРСКИЕ ОПЦИИ:

- Специальный тираж уже существующих книг с логотипом вашей компании.
- Размещение логотипа на супер-обложке для малых тиражей (от 30 штук).
- Поддержка выхода новинки, которая ранее не была доступна читателям (50 книг в подарок).

## ПАРТНЕРСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ:

- Рекламная полоса о вашей компании внутри книги.
- Вступительное слово в книге от первых лиц компании-партнера.
- Обращение первых лиц на суперобложке.
- Отзыв на обороте обложки вложение информационных материалов о вашей компании (закладки, листовки, мини-буклеты).



У вас есть возможность обсудить свои пожелания с менеджерами корпоративных продаж. Как?

**Звоните:**

+7 495 411 68 59, доб. 2261

**Заходите на сайт:**

[eksmo.ru/b2b](http://eksmo.ru/b2b)





***Хочешь присоединиться к одному из ключевых направлений современной молодежной культуры? Тогда мир манги ждет тебя!***



***Равняйся на таких великих мангак, как Осаму Тэдзука, Акира Торияма и Эйитиро Ода, и начни создавать собственную мангу прямо сейчас. Эта книга научит основам рисунка на примерах классических персонажей жанра. В ней собраны основы работы с анатомией и ракурсами, чертами лица и эмоциями, а также нарядами и прическами.***

***ВМЕСТЕ С ЭТИМ ПОСОБИЕМ ТЫ УЗНАЕШЬ,  
КАК РИСОВАТЬ ЭКСПРЕССИВНЫХ И  
ЗАПОМИНАЮЩИХСЯ ГЕРОЕВ МАНГИ,  
КАЖДЫЙ ИЗ КОТОРЫХ БУДЕТ ВЫГЛЯДЕТЬ  
ОРИГИНАЛЬНО И ЯРКО!***



ISBN 978-5-04-158078-0



9 785041 580780 >

**БОМБОРА**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО

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

bomborabooks bombora.ru