

УДК 741  
ББК 85.15я7  
М23

Публикуется с разрешения издательства Arcturus Holdings Limited

Все права защищены. Любое использование материалов данной книги, полностью или частично, без разрешения правообладателя запрещается

**Marc Powel, David Neal**  
**I CAN DRAW MANGA:**  
**Step by step techniques styling tips and effects**

Перевод с английского Людмилы Степановой

**М23** Поуэлл, Марк.  
Манга. Основы и техники для начинающих / Марк Пауэл, Дэвид Нил ; пер. с англ. яз. Л. И. Степановой. — Москва : Издательство АСТ, 2022. — 128 с.: илл. — (Академия рисования).

Из этой книги вы узнаете:

- как рисовать персонажей в различных классических стилях манги, включая кодомо, сёнэн, сёдзё, дзёсэй и сэйнэн;
- как создавать целые сценарии для вашей работы от милых фей и девочек в стиле «баблгам» до жестоких демонов, воинов-монахов и меха;
- как распланировать, нарисовать и полностью оживить ваших персонажей, а затем использовать практические страницы для копирования приведенных здесь рисунков или для создания ваших собственных уникальных версий героев.

УДК 741  
ББК 85.15я7



Издание для досуга  
Серия «Академия рисования»

**Марк Пауэл, Дэвид Нил**

**МАНГА**

**Основы и техники для начинающих**

Перевод с английского Л. Степановой, заведующая редакцией Ю. Данник, руководитель направления А. Чудова, ответственный редактор Д. Островская, технический редактор М. Караматовян, дизайн обложки Д. Агапонов, компьютерная верстка Ю. Анищенко, корректор М. Загаринская

Подписано в печать 15.07.2022. Формат 60×84/8. Усл. печ. л. 14,88.  
Печать офсетная. Бумага офсетная. Гарнитура NewJournal. Тираж экз. Заказ №

Общероссийский классификатор продукции ОК-034–2014 (КПЕС 2008): 58.11.1 — книги, брошюры печатные

Произведено в Российской Федерации  
Изготовлено в 2022 году

Изготовитель: ООО «Издательство АСТ»  
129085, РФ, г. Москва, Звёздный бульвар, д. 21, стр. 1, ком. 705, пом. I, 7 этаж  
Наш электронный адрес: [www.ast.ru](http://www.ast.ru)  
E-mail: [ask@ast.ru](mailto:ask@ast.ru)

«Баспа Аста» деген ООО  
129085, Мәскеу қ., Звёздный бульвары, 21-үй, 1-құрылыс, 705-бөлме, I жай, 7-қабат.  
Біздің электрондық мекенжайымыз: [www.ast.ru](http://www.ast.ru)  
Интернет-магазин: [www.book24.kz](http://www.book24.kz)  
Интернет-дүкен: [www.book24.kz](http://www.book24.kz)

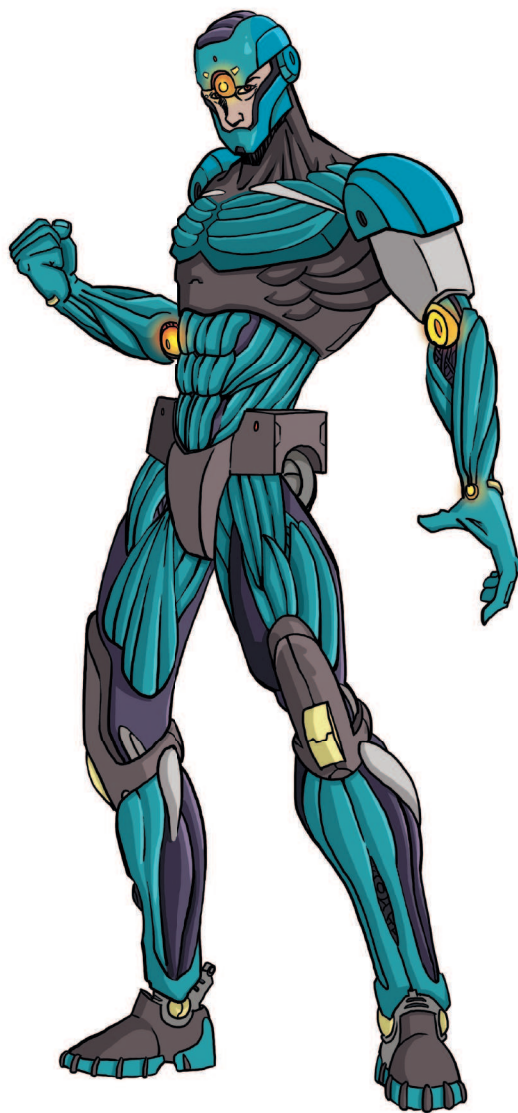
Импортер в Республику Казахстан ТОО «РАЦ-Алматы».  
Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РАЦ-Алматы» ЖШС.  
Дистрибутор и представитель по приему претензий на продукцию в республике Казахстан: ТОО «РАЦ-Алматы»  
Қазақстан Республикасында дистрибутор және өнім бойынша арыз-талаптарды қабылдаушының өкілі  
«РАЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Домбровский көш., 3қа, литер Б, офис 1.  
Тел.: 8 (727) 2 51 59 89,90,91,92; Факс: 8 (727) 251 58 12, вн. 107; E-mail: [RDC-Almaty@eksmo.kz](mailto:RDC-Almaty@eksmo.kz)  
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген. Өндірген мемлекет: Ресей

Copyright © Arcturus Holdings Limited  
[www.arcturuspublishing.com](http://www.arcturuspublishing.com)  
© Л. И. Степанова, перевод, 2020  
© Оформление. ООО «Издательство АСТ», 2022

ISBN 978-1-78950-219-0 (англ.)  
ISBN 978-5-17-151196-8 (рус.)

# СОДЕРЖАНИЕ

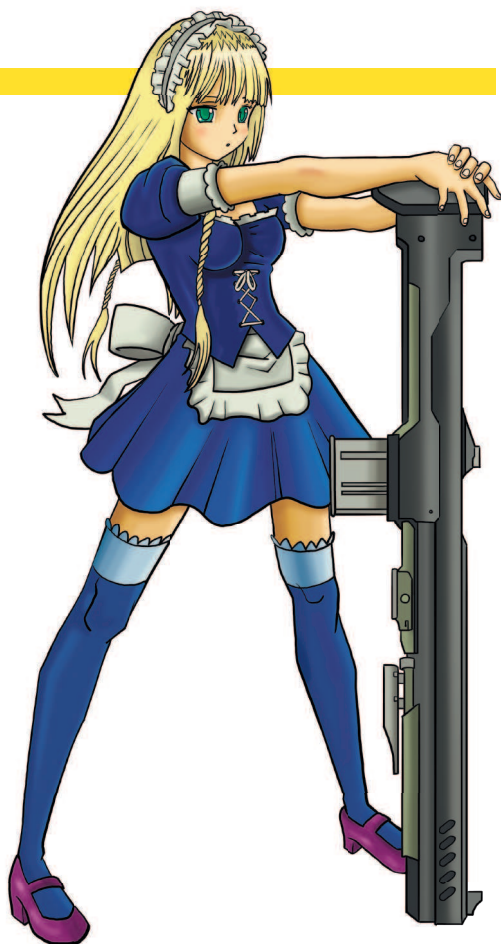
Вступление.....	6
Основные инструменты .....	8
Различные стили манги .....	10
Масштаб: рисование фигур.....	12
Каркасы основных поз .....	16
Основы анатомии: туловище, руки и ноги .....	20
Основы анатомии: глаза.....	24
Форма головы персонажей .....	28
Эмоции .....	30
Волосы.....	32
Добавление движения.....	34
Мощные удары ногами.....	36
Милашки .....	38
Темная фея.....	42
Мальш кигуруми.....	46
Девочка в стиле «баблгам» .....	50
Девочка-гот .....	54
Маленькие монстрики.....	58
Романтика.....	62
Ангел .....	64
Девушка в кимоно .....	68
Фантастические существа .....	72
Безумный волшебник .....	74
Демон.....	78
Дракон.....	82
Монах-воин .....	86
Рискованное приключение .....	90
Меткий стрелок .....	92
Героиня .....	96
Искатель приключений.....	100
Мастер боевых искусств.....	104
Экшен .....	108
Женщина-полицейский.....	110
Девушка-воин .....	114
Киборг-убийца .....	118
Мега.....	122
Самурай-голиаф.....	126



# ВСТУПЛЕНИЕ

В этой книге вы найдете все, что вам нужно знать, чтобы успешно рисовать персонажей манги. Используя простую пошаговую систему, мы проведем вас от начала — создания базовой фигуры — до полноцветного динамичного рисунка, которым вы сможете гордиться.

На протяжении всей книги мы также будем давать вам конкретные советы, связанные с рисованием в различных стилях, от кодомо до дзёсея, а также удобные мини-подсказки от наших художников, которые облегчат вам жизнь, когда вы будете продвигаться по удивительному миру манги.

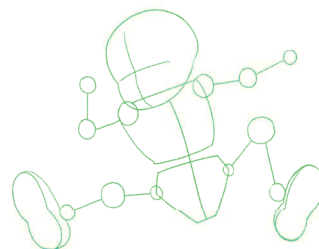


Итак, возьмите свои ручки и карандаши и приготовьтесь войти в мир мутировавших монстров, маниакальных мастеров боевых искусств и прочих всевозможных персонажей!

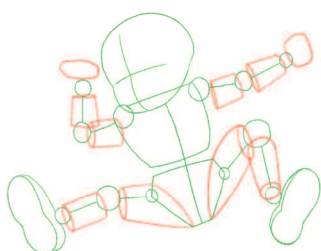
# ВСТУПЛЕНИЕ

## Как использовать эту книгу

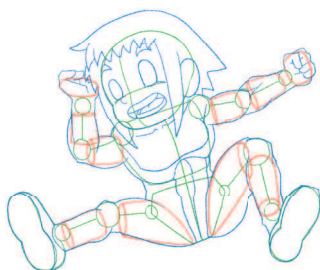
Структура этой книги такова: простая пошаговая система, включающая семь этапов работы от начала до конца. Каждый шаг выполняется другим цветом и накладывается на предыдущий, так что вы легко можете увидеть детали, которые были добавлены на каждом этапе. В конце каждого раздела приведена сетка с контуром, так что вы можете нарисовать свою собственную фигуру с нуля и потренироваться в использовании изученных навыков.



1 Базовая фигура персонажа, состоящая из простых линий.



2 Базовая фигурка обретает плоть.



3 Завершение рисования основной массы тела персонажа и добавление дополнительных деталей.



4 Изображение одежды и любых аксессуаров.



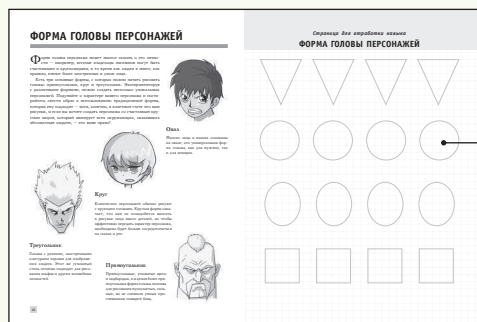
5 Этап обведения линий рисунка чернилами, на котором базовый рисунок приобретает законченный вид.



6 «Плоское» окрашивание. Наносятся более светлые оттенки выбранных цветов, чтобы подобрать цветовую гамму.



7 Определение положения источника света и добавление теней с помощью более темных оттенков выбранных цветов для придания объемности вашему персонажу.



## СТРАНИЦЫ ДЛЯ ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ

Из этой книги вы узнаете, как рисовать различные элементы манги, от формы глаз и лица и различных типов причесок до пропорций тела, костюма и окраски. К каждому из разделов книги дается сетка с контурами фигур, чтобы вы могли попрактиковаться в создании собственных рисунков. Затем вы можете перейти к рисованию отдельных персонажей, придумывая собственную версию героя.

# ОСНОВНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ

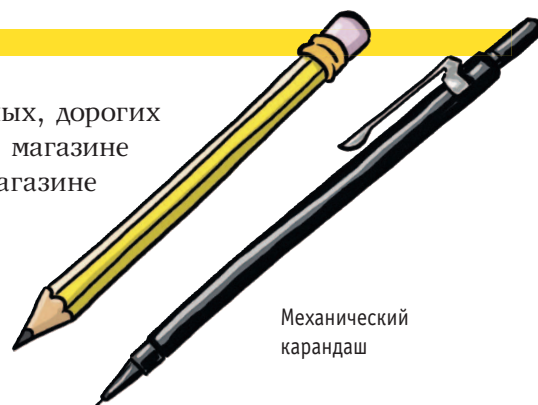
Для того чтобы рисовать манги, вам не нужно много сложных, дорогих инструментов — многие из них можно купить в обычном магазине канцелярских товаров. Остальные можно найти в любом магазине художественных принадлежностей или в интернете.

## Карандаши

Это, вероятно, самый главный инструмент для любого художника. Важно найти тот тип карандаша, которым вам будет удобно работать, так как вы будете тратить много времени, работая этим инструментом.

**Графит.** Вам знакомы графитовые карандаши — грифель в деревянном футляре. Карандаши различаются по степени мягкости грифеля — от самых мягких, 9В, до самых жестких — 9Н. Твердые карандаши служат дольше и меньше размазываются по бумаге. Большинство художников используют карандаши НВ,

Графитовый  
карандаш



Механический  
карандаш

твердость которых находится точно в середине шкалы твердости.

**Механический карандаш.** В корпус этих карандашей вставляется кусок грифеля, который можно заменять. Плотность грифелей варьируется так же, как плотность обычных графитовых карандашей. Вам не нужно точить их — по мере стачивания грифеля вы просто выталкиваете наружу новый его участок.

## Чернильные ручки

После того, как вы нарисовали персонажа или сцену карандашом, вам нужно будет обвести основные линии, чтобы получить четкое и цельное изображение.

Шариковая ручка



Маркер

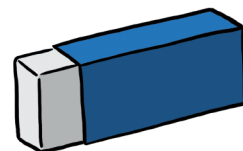
**Шариковые ручки.** Стандартные шариковые ручки идеально подходят для того, чтобы обвести линии вашего рисунка. Толщина стержней ручек может быть разной, как и способ доставки чернил к шарик. Линии качественной, пусть и более дорогой шариковой ручки выглядят лучше, да и сама такая ручка прослужит вам дольше, чем несколько дешевых шариковых.

**Маркеры.** Стандартные маркеры различной толщины идеально подходят для раскрашивания рисунков и нанесения теней, так как они обеспечивают стабильную и равномерную подачу чернил. Ими можно наносить цвет слоями, проводя маркером линии поверх уже существующих, или повторно наносить краску на ту же самую область.

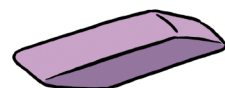
## Ластики

Вы можете купить мягкие, разминаемые резинки-клячки, из которых можно сформировать ластик любой формы для стирания небольших областей или очищать ими большие участки рисунка. Также нужно иметь традиционный универсальный жесткий ластик. Очень удобен белый виниловый ластик, который обеспечивает правильный баланс между мягким стиранием грифеля и минимальным крошением ластика без повреждения бумаги.

Белый виниловый ластик



Стандартный ластик



Резинка-клячка

## Шаблоны

Очень немногие люди могут нарисовать идеальный круг от руки, поэтому стоит купить набор шаблонов кругов. Если у вас нет таких шаблонов, вы можете обводить различные предметы повседневного обихода, такие, как монеты, чашки и крышки от бутылок, чтобы нарисовать круги.

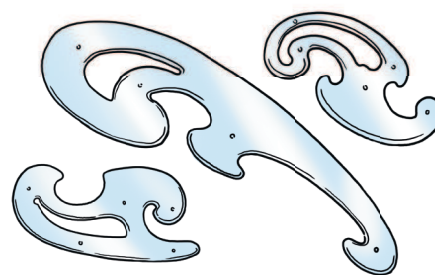


# ОСНОВНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ

## Более сложные инструменты

Ниже перечислены несколько более сложных видов инструментов, которые не понадобятся вам сразу же, как только вы начнете рисовать манги, однако, их стоит приобрести, если вы планируете всерьез заняться этим видом творчества.

**Синий карандаш.** Эти карандаши используются художниками для планирования будущей работы, так как светлая линия синего карандаша не будет отображаться при копировании или сканировании в компьютер. Это позволяет художнику опробовать различные позы или заменять целые части тела персонажа по мере того, как у него будет меняться представление о герое, до тех пор, пока карандашный набросок не удовлетворит его полностью.



Капиллярная ручка



### Капиллярная ручка

При рисовании мелких деталей важно не сделать линии слишком толстыми или неравномерными. Ручки этого типа помогут вам проводить тонкие линии одинаковой ширины. Кончик такой ручки бывает разной толщины — от 0,005 мм до 0,8 мм.

### Ручка с кисточкой

Эти ручки напоминают фломастеры, но у них вместо пера кисть. Изменяя величину приложенного давления, вы можете менять толщину линии на бумаге. Они отлично подходят для рисования струящейся одежды и волос, а также для любых способов нанесения краски на рисунок. Потренируйтесь в использовании этого инструмента, чтобы понять, как кисть реагирует на изменение давления и угла наклона.

### Лекала

Набор лекал для художника является вспомогательным средством для рисования криволинейных фигур. Многие наборы лекал включают в себя шаблоны кругов, вырезанные в центре лекал, чтобы их можно было использовать и для рисования окружностей.

## ВИДЫ БУМАГИ

Когда будете выбирать поверхность для создания рисунка, вы столкнетесь с тем, что типов бумаги много и в них можно запутаться. Выбор бумаги будет зависеть от того, как вы планируете использовать свой рисунок. Более толстые виды бумаги лучше всего подходят для презентаций и постеров, они придают вашему рисунку профессиональный вид.

Попробуйте почувствовать толщину бумаги, зажав угол листа между большим и средним пальцами и осторожно проведя указательным пальцем по его краю. Прodelайте это с разными видами бумаги, и вскоре вы будете легко ощущать разницу в весе бумаги.

### Бумага для макетов

В качестве макета можно использовать любой лист бумаги. Лучше всего взять недорогую бумагу, так как вы будете использовать ее для планирования и записи появившихся идей, а также, возможно, делать на ней эскизы голов, тел или даже поз, рук, прежде чем решиться на создание окончательно продуманного рисунка.

### Бумага для акварели

Если вы собираетесь раскрашивать свой рисунок, лучше всего использовать бумагу для акварели, поскольку она хорошо держит краску и практически не позволяет ей расплываться. Поверхность акварельной бумаги может быть гладкой, слегка текстурированной и сильно шероховатой. Вы можете использовать любой тип акварельной бумаги.

### Писчая бумага

Бумага для рисования может варьироваться по цене от дорогой, чрезвычайно высокого качества, до более дешевых вариантов. Цена не всегда является точным руководством при выборе самой качественной бумаги, ведь покупка самой дорогой бумаги не поможет вам провести на ней линии лучше!

# РАЗЛИЧНЫЕ СТИЛИ МАНГИ

Для некоторых людей все изображения из индустрии манги и аниме кажутся очень похожими, и они считают, что все это — просто рисунки симпатичных персонажей с большими глазами. Однако это очень далеко от истины.

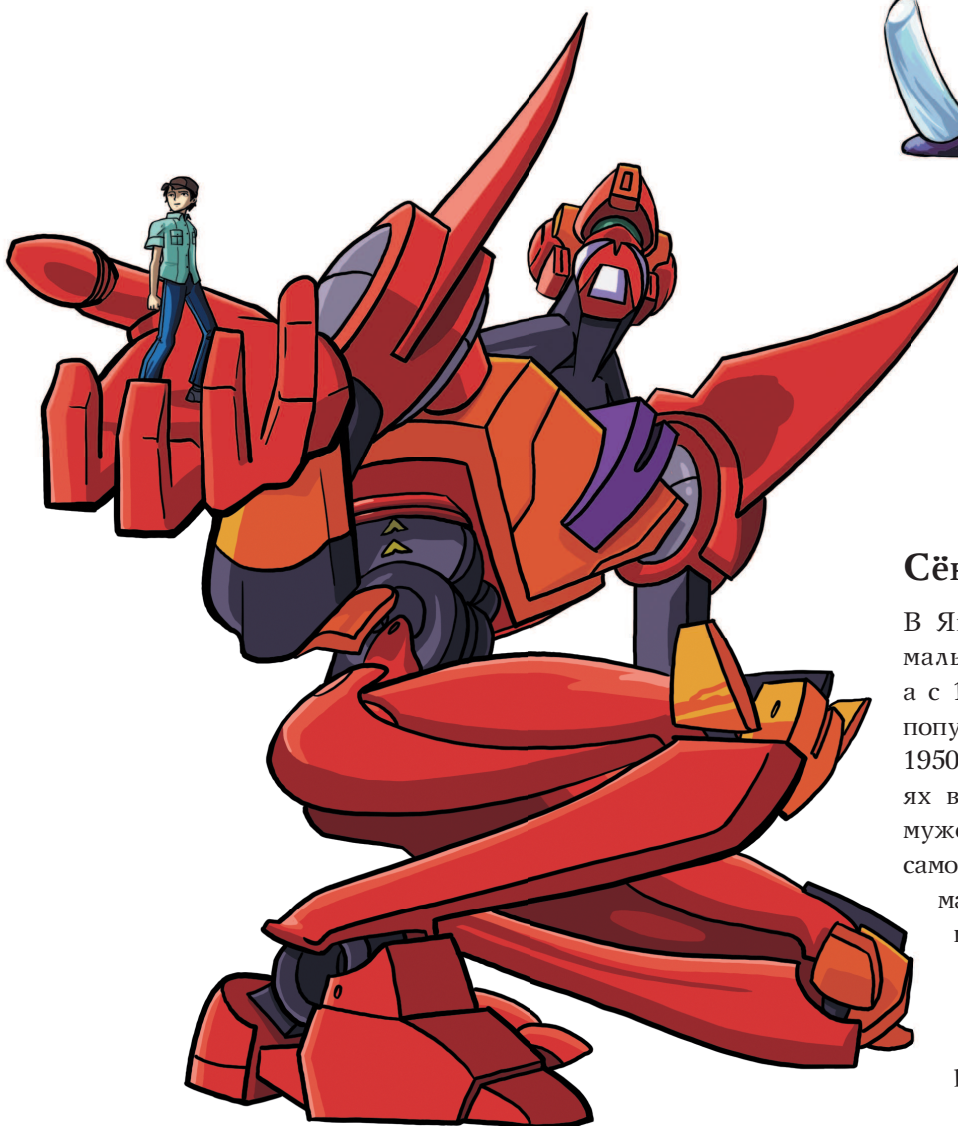
Точно так же, как в индустрии комиксов на Западе существует большое разнообразие различных стилей и целевых аудиторий, то же самое можно сказать и про мир манги. Вот некоторые из них.

## Кодомо

Стиль кодомо появился в конце XIX века, чтобы научить японских детей грамоте. Эти манги ориентированы главным образом на младших детей (кодомо — японское слово, обозначающее «ребенок»), и содержат истории, которые учат отличать правильное от неправильного. Большинство из них — это самостоятельные истории, состоящие из одного выпуска или одной полосы, хотя некоторые манги кодомо состоят из множества эпизодов, которые переходят от выпуска к выпуску.



Персонажи кодомо обычно милые животные или фигурки в стиле чиби с маленькими телами, большими головами и большими блестящими глазами.



## Сёнэн

В Японии «Сёнэн» означает комикс для мальчика. Он зародился в XVIII веке, а с 1895 года манга сэйнэн стала набирать популярность, пик которой пришелся на 1950-е и последующие годы. В этих историях в основном действуют главные герои мужского пола, поодиночке или в команде самостоятельно добивающиеся успеха. Цель манги состоит в том, чтобы вдохновить целевую аудиторию мальчиков в возрасте 13 лет и старше. Сюжеты историй часто включают драки и научную фантастику, в них действуют гигантские роботы и мифологические монстры.

# РАЗЛИЧНЫЕ СТИЛИ МАНГИ



## Сёдзё

Первые журналы сёдзё («маленькая девочка») появились примерно в 1903 году. В конце 1960-х годов женщины начали играть ведущую роль в том секторе манги, в котором ранее доминировали мужчины — создатели этих историй. Манга сёдзё в первую очередь ориентирована на девочек в возрасте 10–18 лет. Это очень широкий диапазон историй — от исторической драмы до научной фантастики. Главные герои могут быть мужчинами или женщинами, а истории сосредоточены на романтических отношениях или эмоциях. В последние годы появились истории, основанные больше на самореализации и сильных эмоциональных связях между женскими персонажами.

## Дзёсэй

Манга дзёсэй (женский комикс) появилась в 1980-х годах в ответ на спрос женщин-офисных работников на мангу, описывающую их собственную жизнь. По мере того, как жанр расширялся, чтобы охватить более зрелые темы и сюжетные линии, продажи увеличивались, и у дзёсэй теперь есть свои собственные поджанры.

Дзёсэй предназначен для более возрастной целевой аудитории с более реалистичным и более графическим подходом к романтике в отношениях, чем сёдзё. При том, что это манга для женской аудитории в возрасте 15–44 лет, удивительно, что совсем недавно контент был представлен исключительно мужскими персонажами. Вообще, дзёсэй не приобрел популярности на Западе, возможно, потому, что его темы не так хорошо адаптируются для западных потребителей.

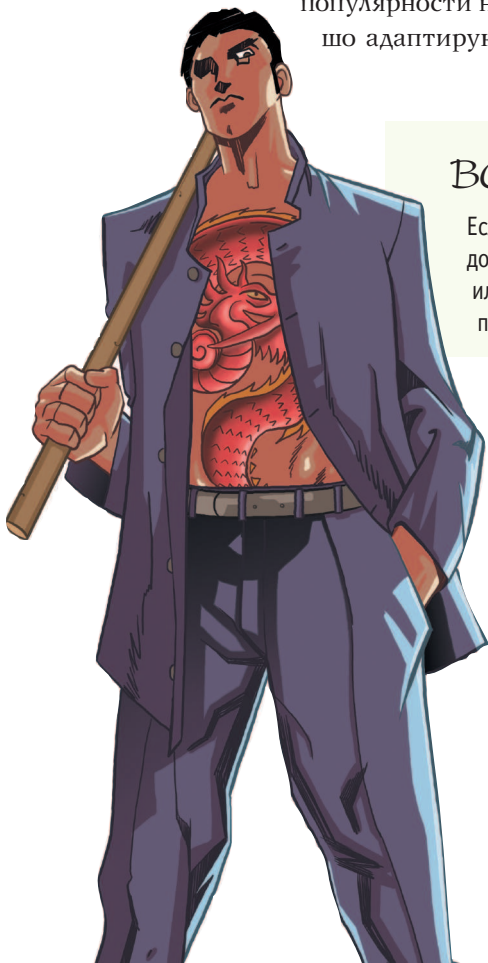


## ВОЗЬМИ И СМЕШАЙ

Если в жанре доминирует определенный тип персонажа, это не значит, что вы не можете что-то добавить или смешать. Нет никаких причин, почему вы не можете сделать меха в стиле сёдзё или ангела в стиле кодомо — или, если вы чувствуете в себе достаточно смелости, почему бы не попробовать меха-ангела в стиле дзёсэй?

## Сэйнэн

В конце 1960-х годов в ответ на растущую популярность манги сёнэн, был создан жанр сэйнэн (молодой мужчина). По мере того, как читатели «сёнэн» стали взрослеть, им понадобился новый стиль, чтобы удовлетворить их интересы. Основной целевой аудиторией являются молодые люди в возрасте 18–30 лет, хотя манга этого жанра также охотно покупают бизнесмены в возрасте 40 с лишним лет. Поскольку он ориентирован больше на сюжетную линию и взаимодействие персонажей, чем на действие, его легко спутать с жанром сёдзё.



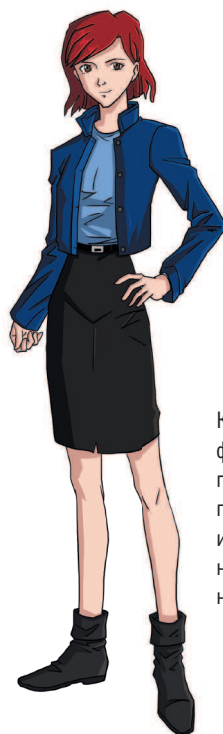
# МАСШТАБ: РИСОВАНИЕ ФИГУР

При рисовании ваших персонажей очень важен правильный масштаб. Если размер верхней части тела не пропорционален размеру головы или нижней части тела, глаз зрителя мгновенно

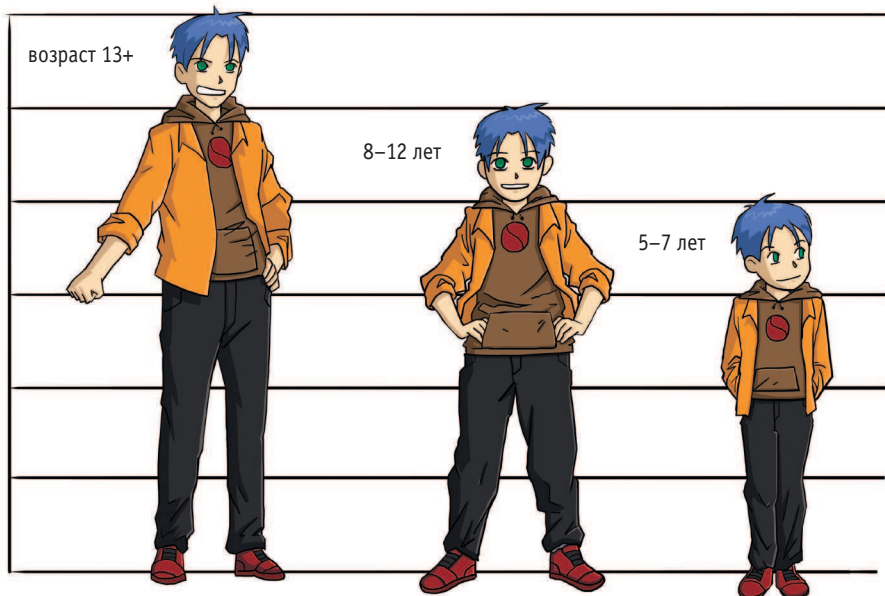
обнаружит, что что-то в изображении выглядит неправильно, независимо от того, насколько детализированным или красочным получился ваш рисунок в целом.

Проще всего измерять ваших персонажей «высотой головы». Это означает, что вы определяете базовый размер головы персонажа, а затем отсчитываете прочие размеры, опираясь на эту величину. Например, рост нормального взрослого человека равен семи высотам головы.

Как вы можете видеть на приведенном здесь рисунке, расстояние от подбородка до талии составляет около двух высот головы; от талии до лодыжек — около трех; а высота лодыжек и ступней равна высоте одной головы, что составляет в общей сложности семь голов.



Когда вы рисуете женскую фигуру, помните, что у нее голова меньше, это в итоге приводит к тому, что и рост персонажа меньше, но правило деления на семь голов сохраняется.



Когда вам нужно нарисовать ребенка, пропорции другие, так как его голова изначально намного больше по отношению к росту. Тем не менее, придерживаясь правила определения пропорций на основании высоты головы, вы добьетесь хорошего результата. Здесь показаны три возраста детей, так что вы можете оценить разницу в их пропорциях.

По мере того, как ребенок растет, пропорции постепенно приближаются к взрослым.

# МАСШТАБ: РИСОВАНИЕ ФИГУР

## Персонажи чиби

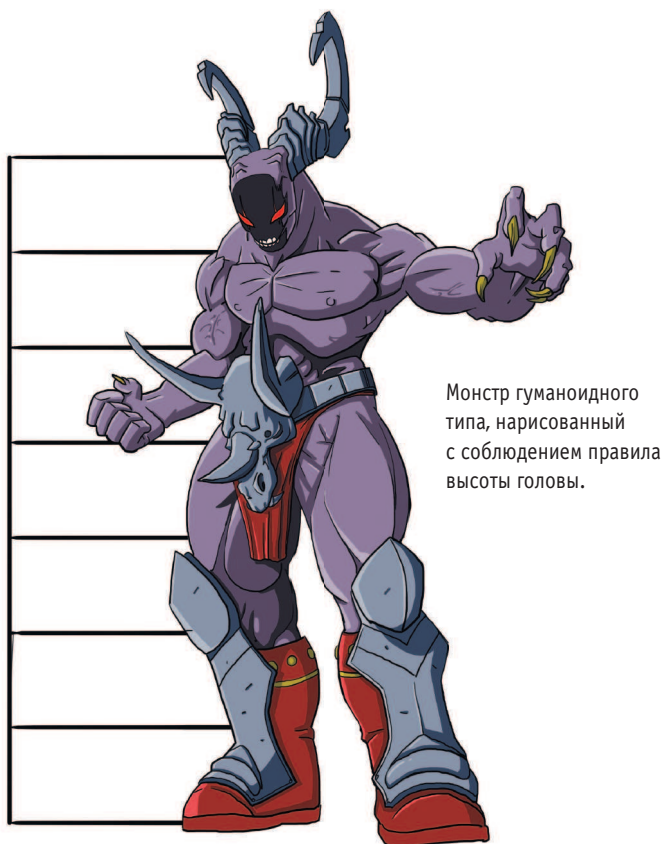
Конечно, решение проблемы масштаба становится немного сложнее, когда речь заходит о персонажах чиби, поскольку их привлекательность основана на том, что у них слишком большая голова по сравнению с остальным телом. Средний рост чиби — это в общей сложности две высоты головы, причем одна — собственно, голова от макушки до шеи, а вторая — от шеи до подошвы ног.



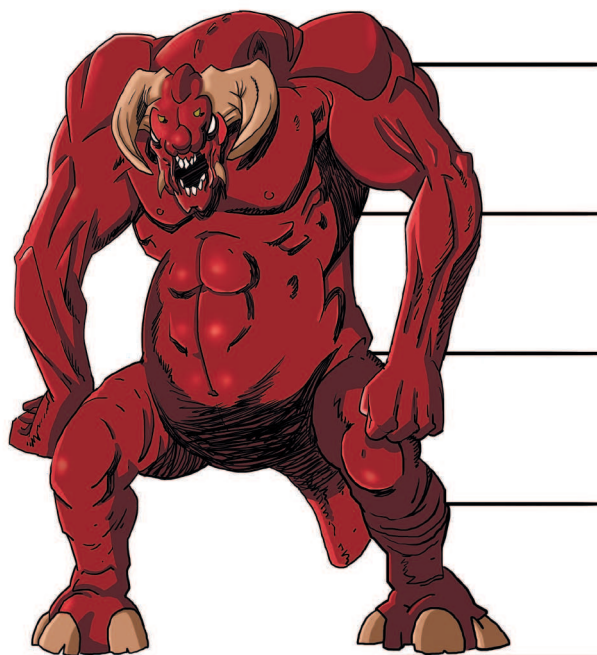
Как и в случае любого другого правила, здесь также могут быть исключения, например, большие головы, которые все же не подпадают под правило высоты двух голов. До тех пор, пока вы помните, что слишком большая голова делает персонаж особенно привлекательным, ошибка не будет слишком значительной.

## Масштаб: монстры

Когда вы рисуете монстров, применяются те же правила высоты головы. Однако, поскольку монстры, демоны и так далее являются фантастическими существами, вы можете поиграть с пропорциями, чтобы придать им вид, который еще более отдален от реальности.



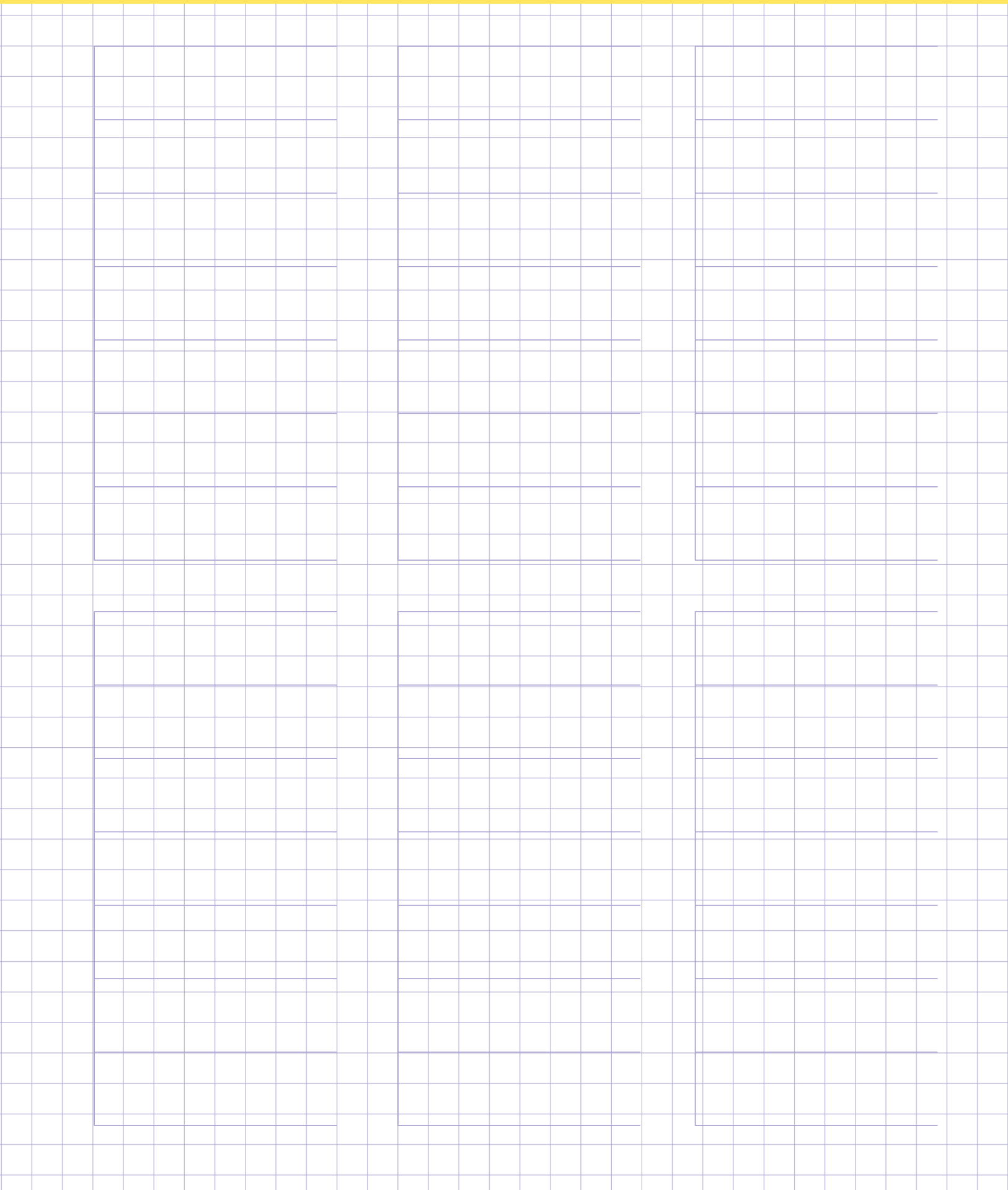
Монстр гуманоидного типа, нарисованный с соблюдением правила высоты головы.



Голова этого существа нарушает правило пропорций — она слишком маленькая по отношению к телу.

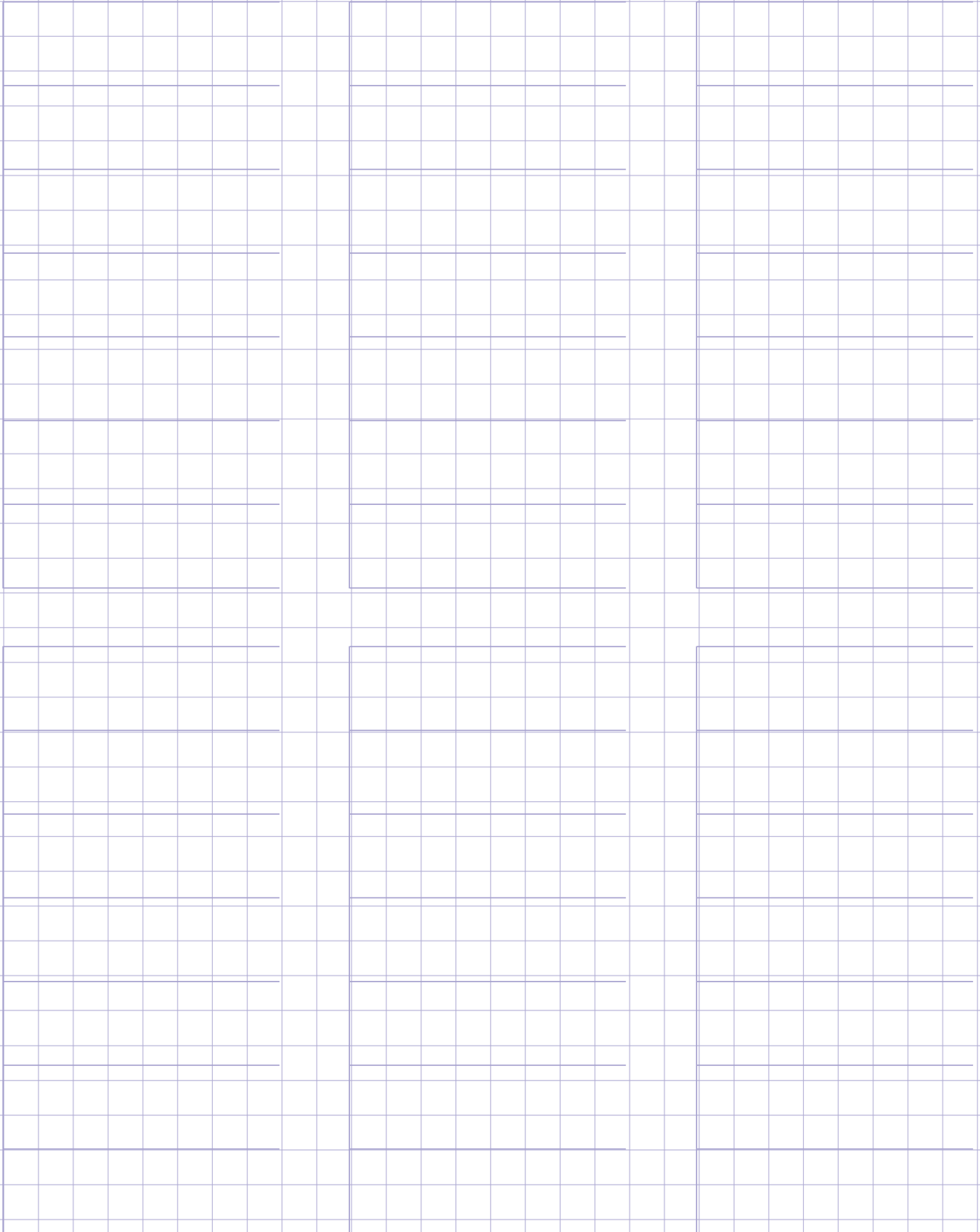
*Страница для отработки навыка*

## **МАСШТАБ: РИСОВАНИЕ ФИГУР**



*Страница для отработки навыка*

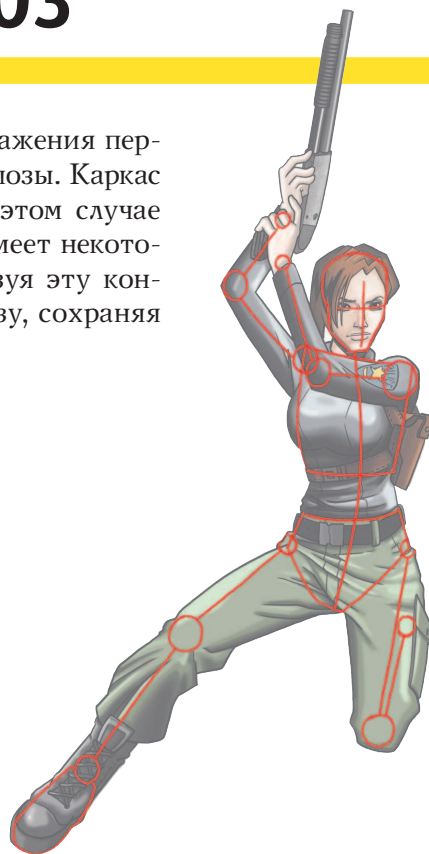
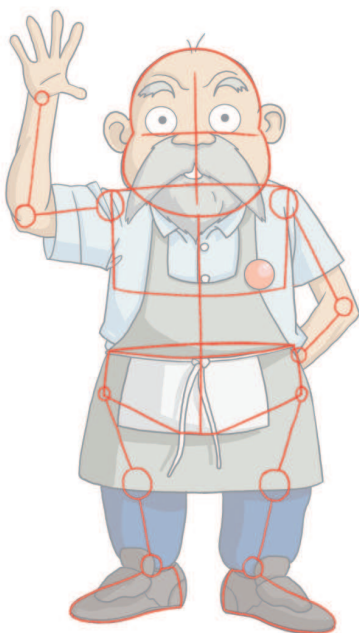
# **МАСШТАБ: РИСОВАНИЕ ФИГУР**



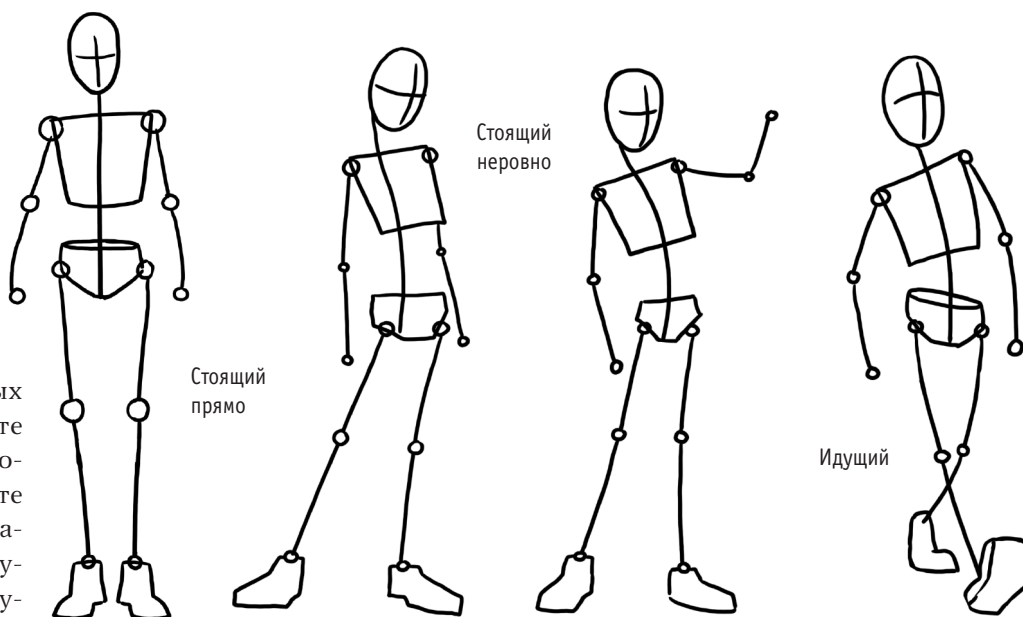
# КАРКАСЫ ОСНОВНЫХ ПОЗ

Каркас фигуры является отправной точкой для любого изображения персонажа, поскольку он обеспечивает основу для его формы и позы. Каркас немного сложнее, чем обычная фигурка из палочек, так как в этом случае линии соединены кругами, обозначающими суставы, и каркас имеет некоторую ширину и форму, напоминая человеческий скелет. Используя эту конструкцию, вы сможете поставить своих персонажей в любую позу, сохраняя при этом их естественный и реалистичный вид.

Каркасы фигур позволяют вам выстроить позу персонажа именно так, как вам это нужно, позволяют вносить изменения в самом начале, так что вам не придется изменять уже готовый рисунок. Потренируйтесь в рисовании каркасов фигур в разных позах, пока не почувствуете себя достаточно уверенно для того, чтобы перейти к выполнению полноценных рисунков.



Посмотрите, как отличаются каркасы фигур этих двух персонажей, один из которых просто спокойно стоит, а другой действует — его поза более активна.



Вот несколько основных поз, которые вы можете использовать. На следующей странице вы найдете дополнительную информацию о позах фигур движущихся и активно действующих персонажей.