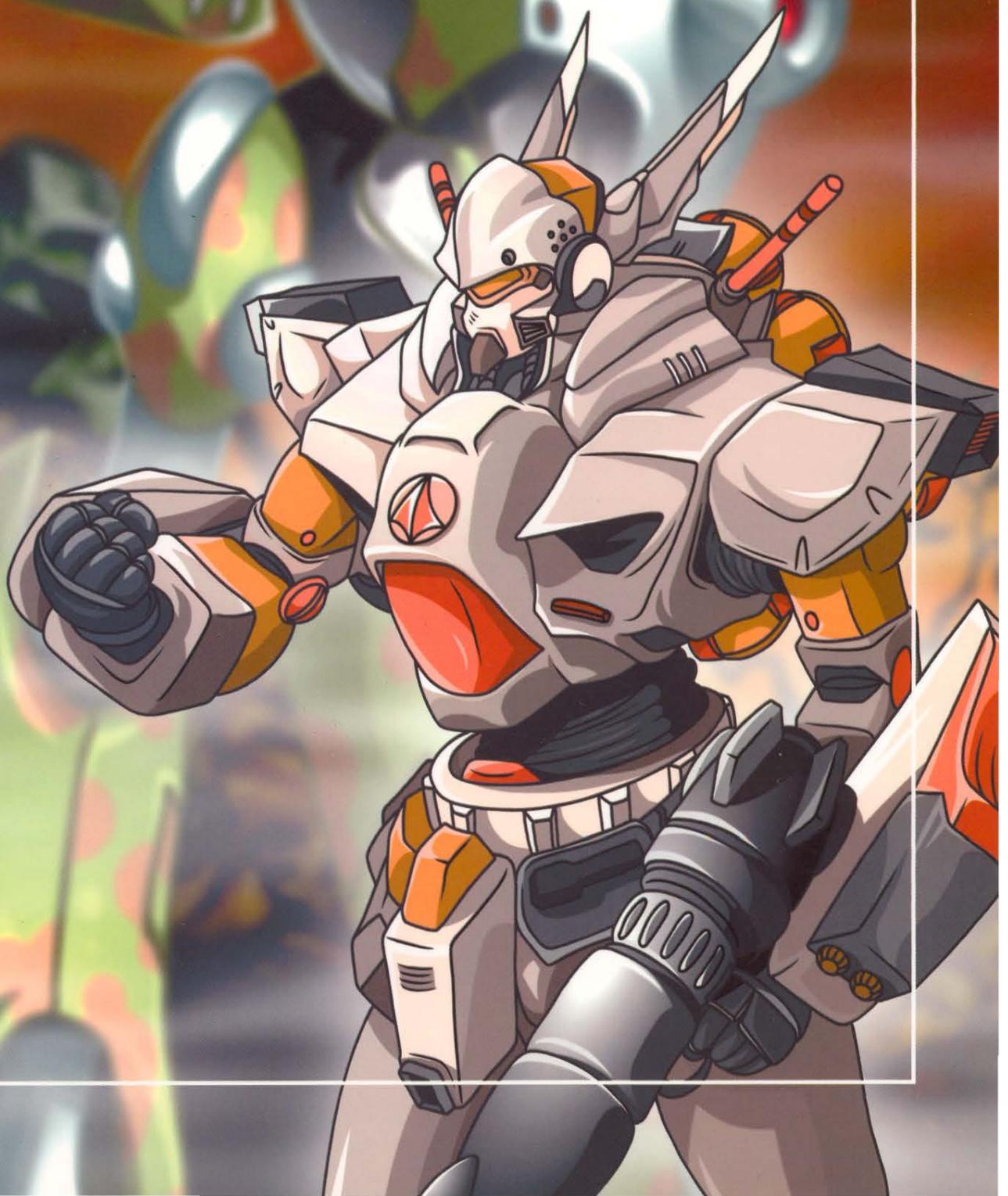
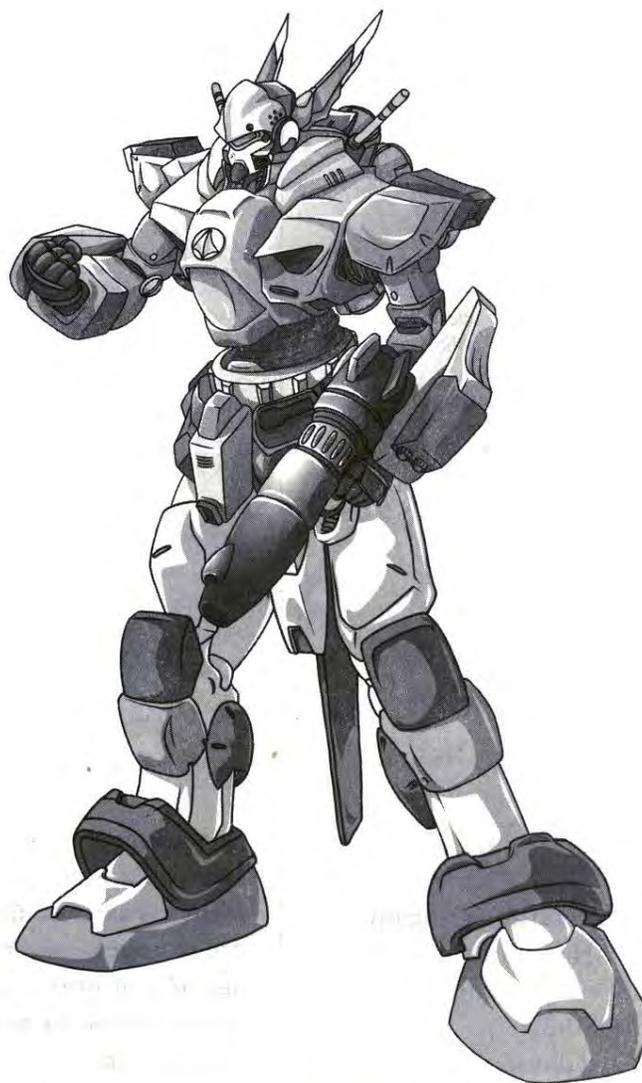


МАНГА-МАНИЯ

РОБОТЫ И МЕХАНИЗМЫ



МАНГА-МАНИЯ
**РОБОТЫ
И МЕХАНИЗМЫ**



Иллюстрации Тоби Квармби
при участии Джона Энгельхардта и Роба Холла


ПОПУРРИ
МИНСК
2006

УДК 741.5
ББК 85.15
М23

Перевела с английского
Т.И.Попова по изданию:
**DRAWING MANGA ROBOTS & MA-
CHINES / Illustrations by Toby Quarmby with
John Engelhardt,
Rob Hall and Greg Turra. —
Stepney, South Australia, 5069 :
«Axiom Publishing», 2005.**
На русском языке публикуется впервые.

Охраняется законом об авторском праве.
Нарушения ограничений, накладываемых им
на воспроизведение всей этой книги или любой её части,
включая оформление обложки,
преследуются в судебном порядке.

М23 Манга-мания. Роботы и механизмы
/ Пер. с англ. *Т.И.Попова*. — Мн. :
«Попурри», 2006. — 32 с. : ил.
ISBN 985-483-880-3.

Книга объясняет и показывает, как изображать
различные персонажи, состоящие из неживой матери-
рии, в классическом японском стиле манга.

Для широкого круга начинающих художников и
любителей рисовать.

УДК 741.5
ББК 85.15

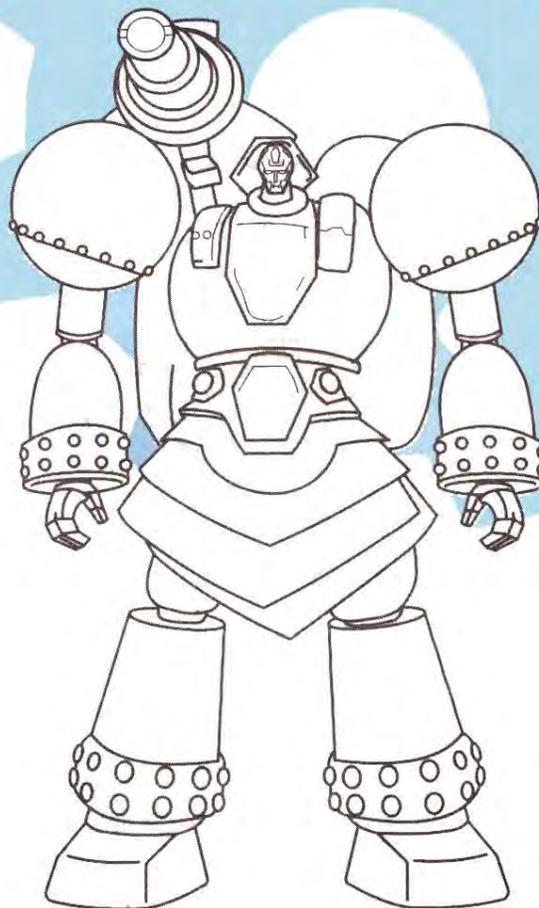
ISBN 1-86476-315-9 (англ.)

© Axiom Publishing, 2005

ISBN 985-483-880-3 (рус.)

© Перевод, издание на русском языке.
Оформление. ООО «Попурри», 2006

Эволюция стиля



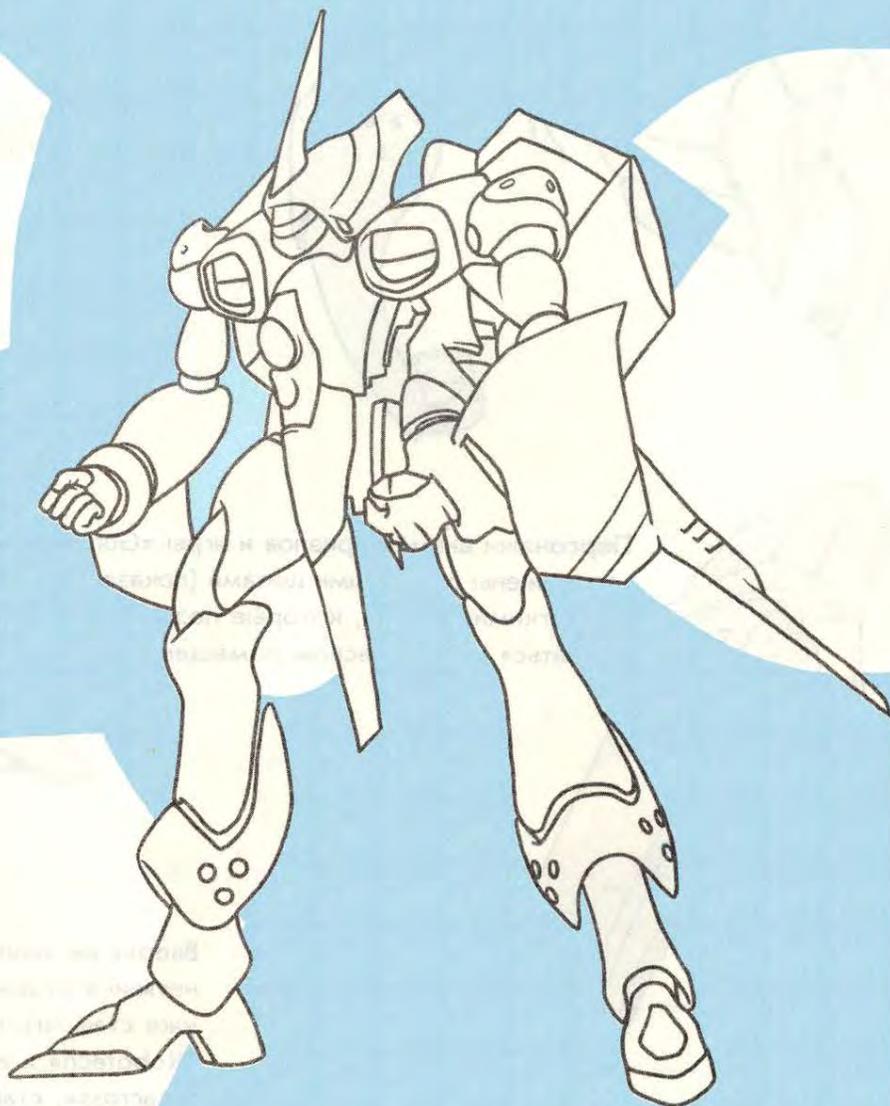
Для начала предлагаю совершить небольшой
экскурс в историю развития стиля «меха» —
мира гигантских боевых роботов. У истоков
стоят персонажи таких популярных аниме,
как «Giant Robo» и «Astro Boy», состоящие
из соединенных вместе округлых и цилиндриче-
ских фигур.

В персонаже из «Giant Robo» (вверху) чувству-
ются египетские мотивы (накладка на голову на-
поминает маску фараона). В нем также можно
заметить много черт, характерных для первых
роботов, появившихся в западных комиксах:
громоздкая железная конструкция и огромные
заклепки. По сравнению с ранними роботами
современные «меха» гораздо более маневрен-
ны и функциональны.



Перед вами персонаж из аниме «Astro Boy», в котором элементы человеческой фигуры интересным образом сочетаются с простейшими механическими частями (в частности, ногами-ракетами), костюмом супергероя и металлическим поясом. Лицо этого персонажа прорисовано в диснеевском стиле.

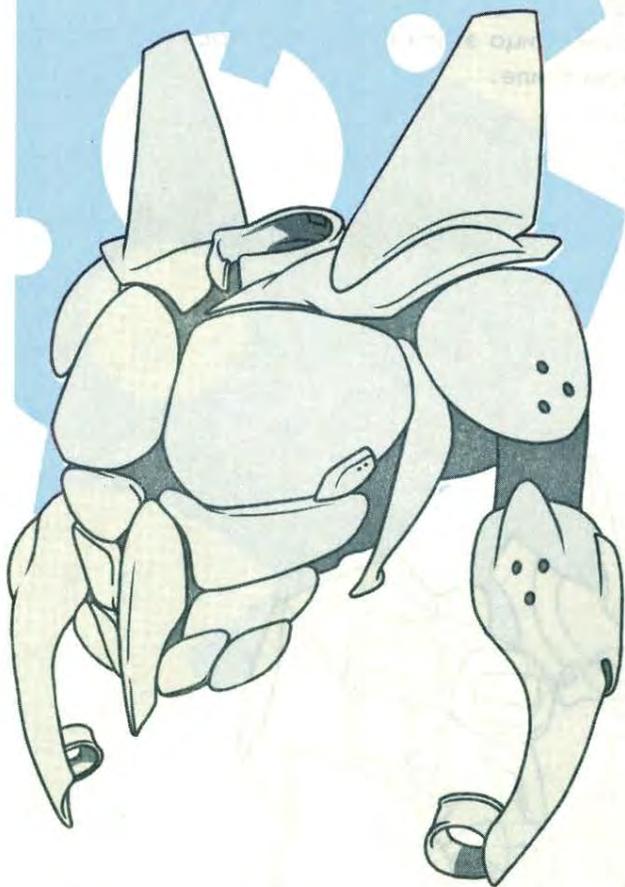
Этот жестокий робот массового уничтожения в стиле «меха» стал персонажем аниме-сериалов типа «Macross» и полнометражных фильмов. Гигантские боевые механизмы обычно управляются людьми, они подвижны и маневренны, способны повторять движения человека и действовать с необычайной ловкостью. Эти громадные роботы даже летают, атакуют противников с помощью лазерного и огнестрельного оружия, вступают в рукопашную на ножах, мечах и копьях. В отличие от персонажей аниме «Giant Robo» и «Astro Boy», у современных «меха» нет лица, похожего на человеческое — его заменяет замысловатый шлем со всевозможными сенсорами.



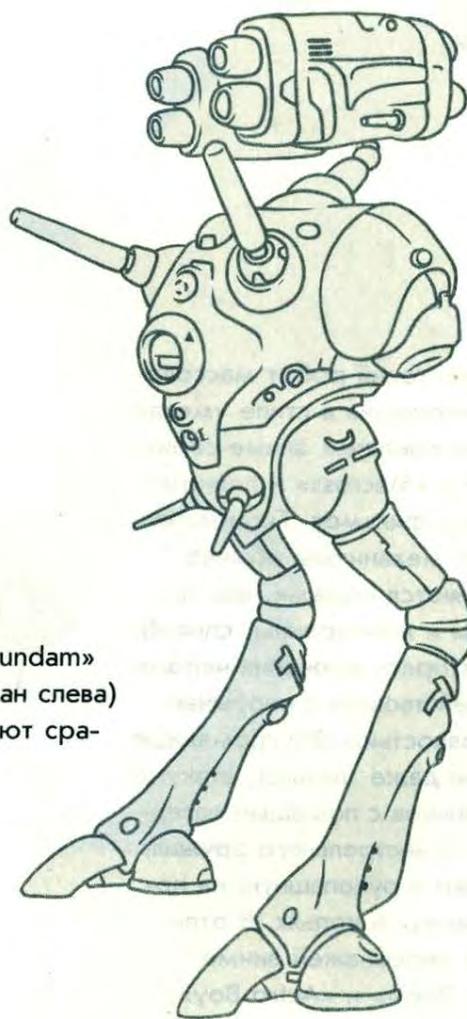
Персонаж «меха» из аниме «Macross 7»

Броня и оружие

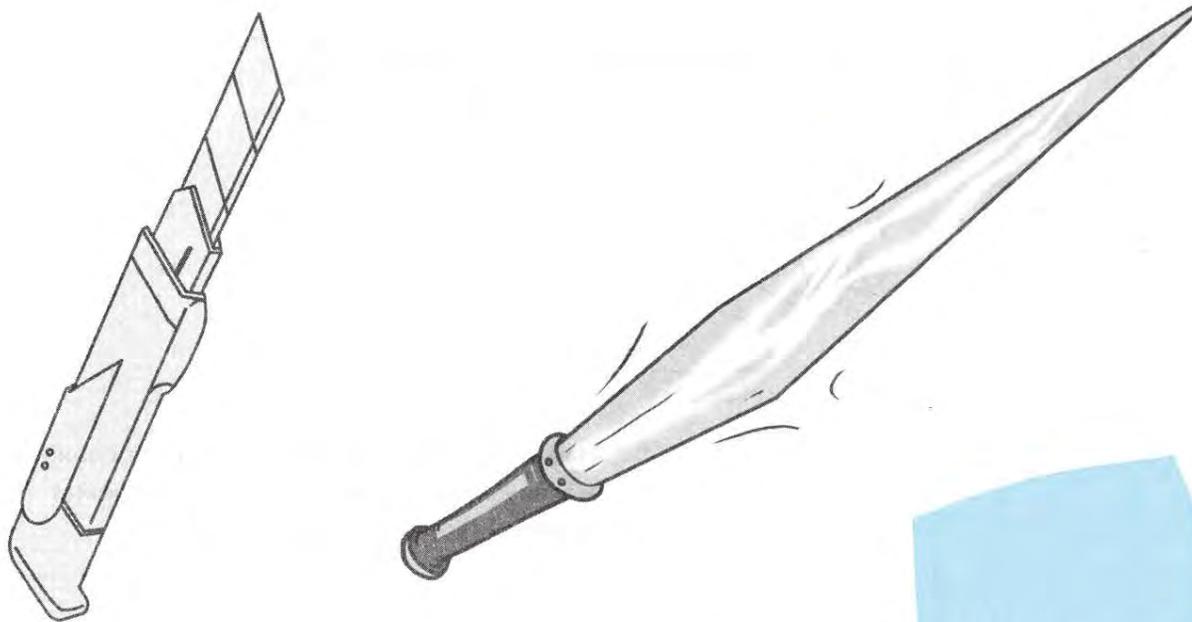
Броня и оружие — важнейшие элементы персонажей в стиле «меха». Доспехи на рисунке слева повторяют контуры мужского тела, защитные накладки выполнены в виде мышц. Такую броню можно увидеть в аниме «Neo Genesis Evangelion».



Персонажи аниме-сериалов и игры «Gundam» вооружены огромными щитами (показан слева) и легкими мечами, которые позволяют сражаться даже в тесном помещении.



Вверху вы видите двуногого робота-инопланетянина из аниме-телесериала «Robotech», уже ставшего классикой. Создатели аниме «Robotech» и его предшественника, сериала «Macross», стали основоположниками современного стиля «меха».



Гигантские ножи, как тот, что изображенверху слева, входили в арсенал персонажей аниме «Neon Genesis Evangelion». Это оружие оснащено мощными источниками энергии, способно пробить даже очень прочную броню и разрушить естественную защиту инопланетян. Справа нарисован энергетический меч — такими сражались персонажи аниме-сериалов и игры «Gundam».



Перед вами две разновидности лазерного ружья. Справа — простая модель цилиндрической формы, характерная для научно-фантастического аниме 1970—80-х годов. Слева ружье более сложной конструкции, основанное на современных моделях оружия.

Двуногий робот



Начнем с наброска. Робот кажется сложным механизмом, однако в его основе лежат простые формы — круги и овалы.

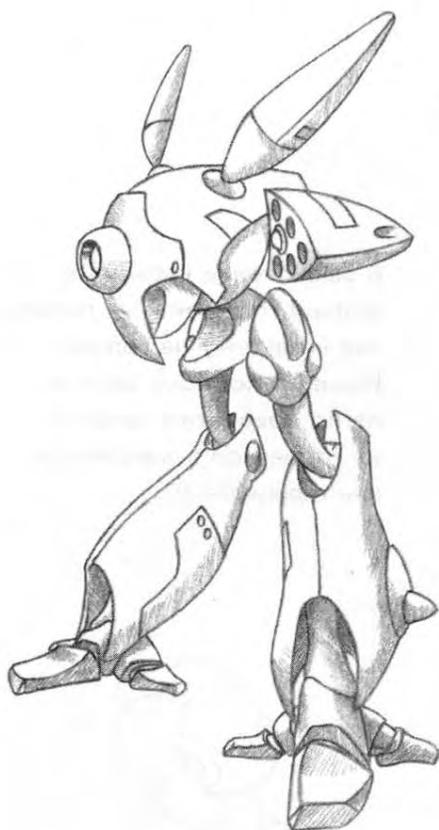
Теперь прорисуем основные детали робота и уберем лишние линии.



Определившись с контурами, переходим к детальной прорисовке робота.

РОБОТ В АКТУАЛЬНОСТИ

Робот почти готов, осталось только добавить тени, чтобы персонаж смотрелся более естественно.



Подсказка

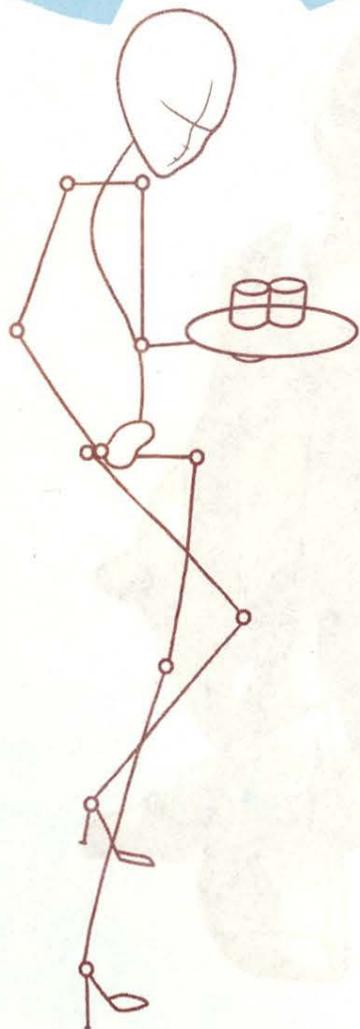
Удачно выбранный угол обзора поможет передать огромные размеры механизма. Для этого нужно, чтобы зритель смотрел на робота снизу вверх. При этом создается впечатление, что робот возвышается над нами.

Горничная-робот

Перед нами андроид — человекоподобный робот, поэтому его создание начинаем с «проволочного» скелета. Обратите внимание на привлекательные изгибы тела.

Теперь набросайте основные части тела, руки, ноги, причёску, а также поднос с чашками.

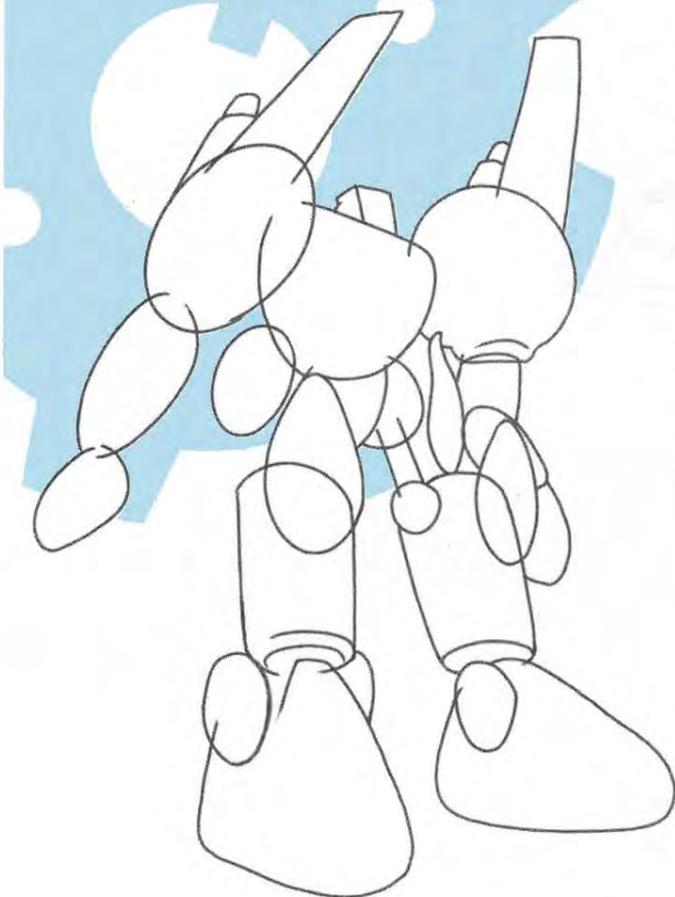
В заключение нарисуйте форму горничной — передник и наколку на голове. Изменив костюм, можно легко превратить робота из горничной в медсестру или официантку.





Такие персонажи были характерны для ранних аниме и японских комиксов (конец 1960-х — 1970-е годы), — например, некоторые персонажи аниме «Astro Boy» выполнены в таком стиле.

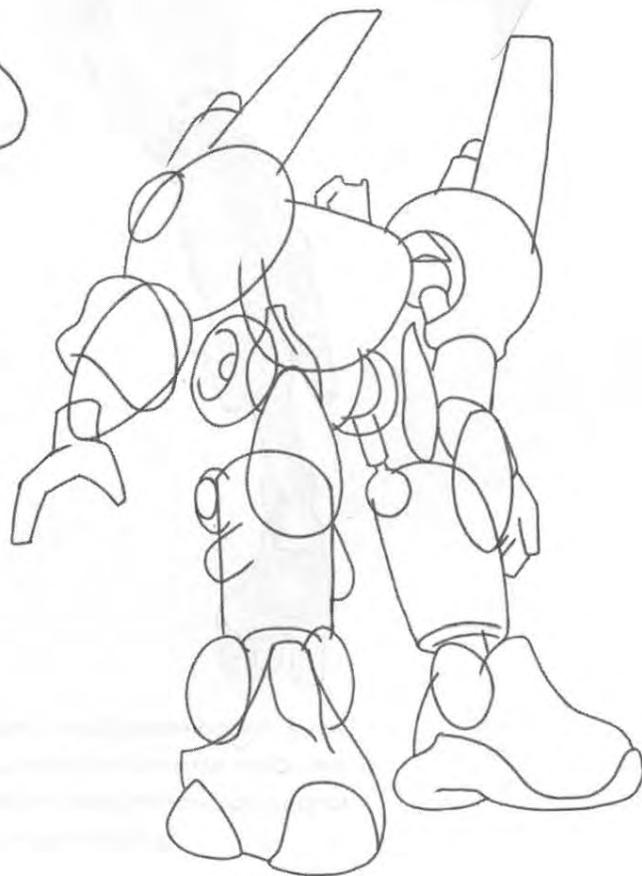
Тяжелая артиллерия

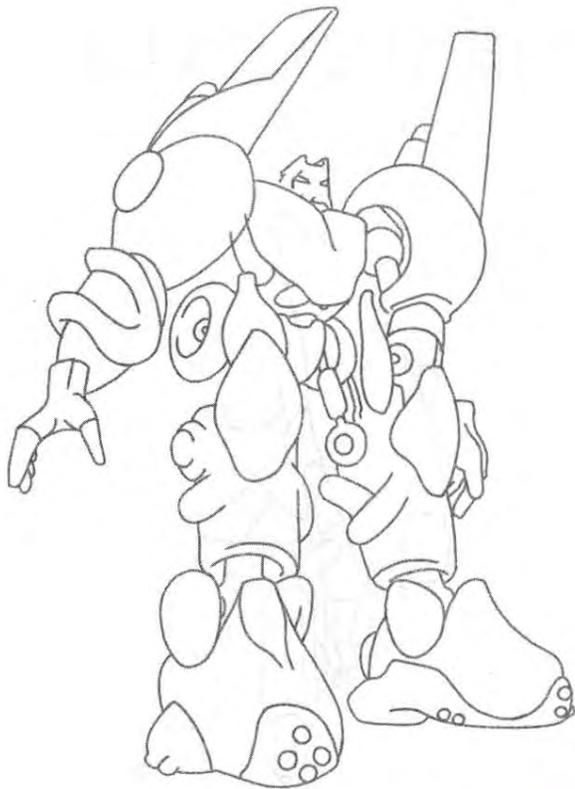


Создание гигантских боевых роботов условно можно разделить на несколько этапов.

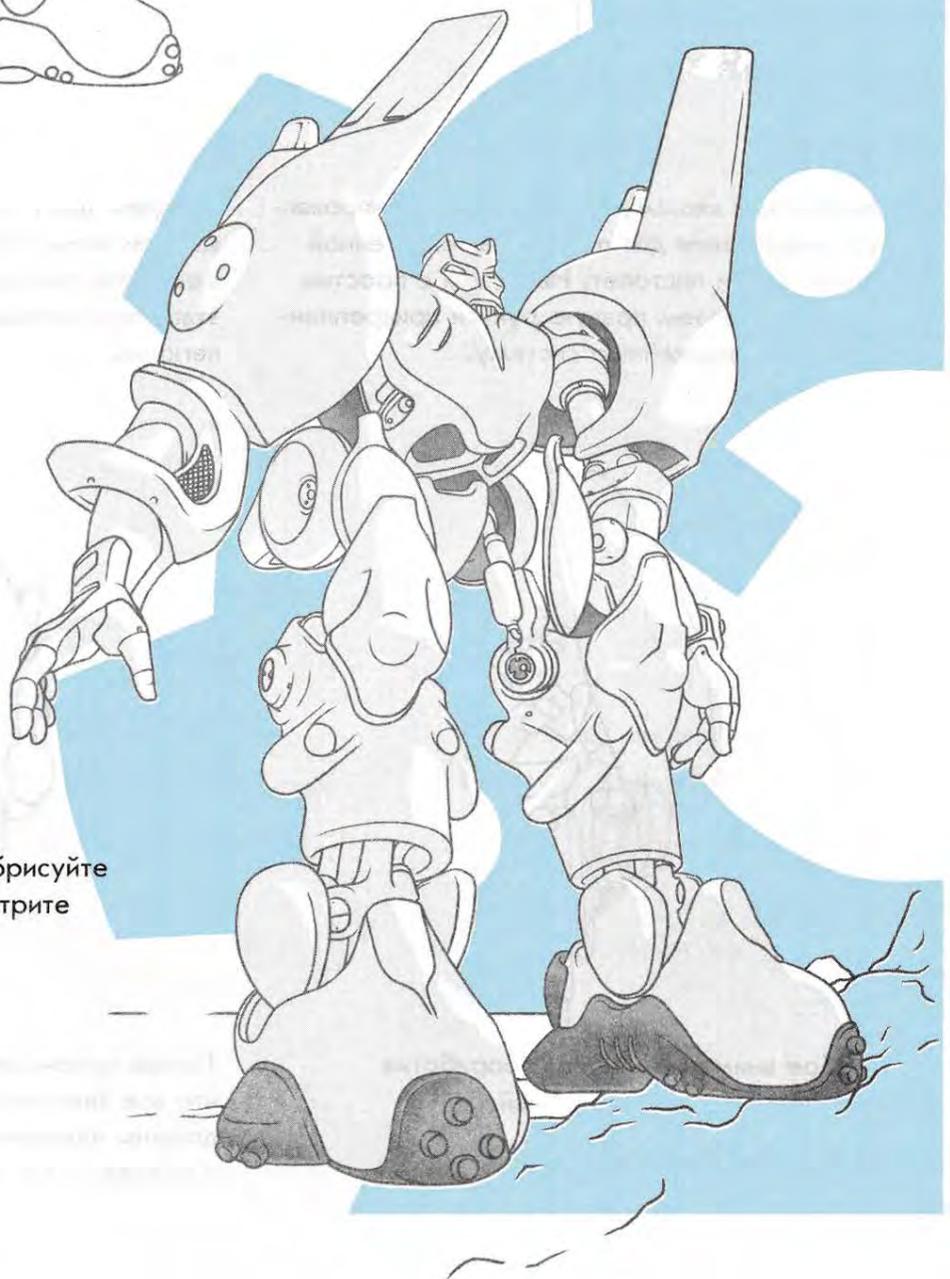
На первом этапе намечаем основные части конструкции, включая элементы брони и оружие. Как всегда, в начале работы карандашные линии должны быть легкими.

Теперь определим материал, из которого изготовлен робот, и то, как будет выглядеть броня. В данном случае мы выбрали современные, гладкие и обтекаемые формы. После этого перейдем к прорисовке деталей: конечностей, защитных накладок и так далее.



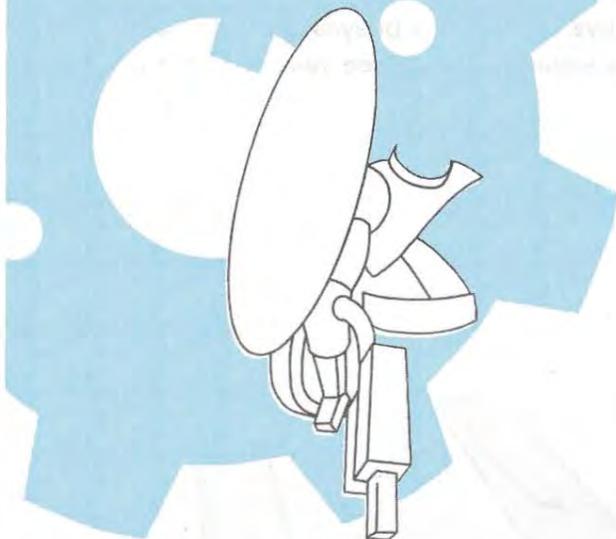


Продолжаем прорисовку легкими карандашными линиями. Будьте наблюдательны — в машинах, мотоциклах, самолетах и уже существующих роботах есть множество интересных деталей, которые можно включить в конструкцию «меха». Достигнув желаемого результата, обведите персонажа карандашом более темного цвета.

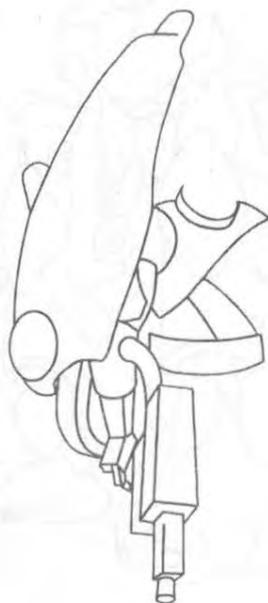


На заключительном этапе обрисуйте картинку фломастером и сотрите лишние карандашные линии.

Снаряжение для пехоты



Предлагаем вашему вниманию комбинированное снаряжение для пехотинца техногенной войны: щит и пистолет. Начинаем с простых фигур: намечаем правую руку и прикрепленную к ней оружейную систему.



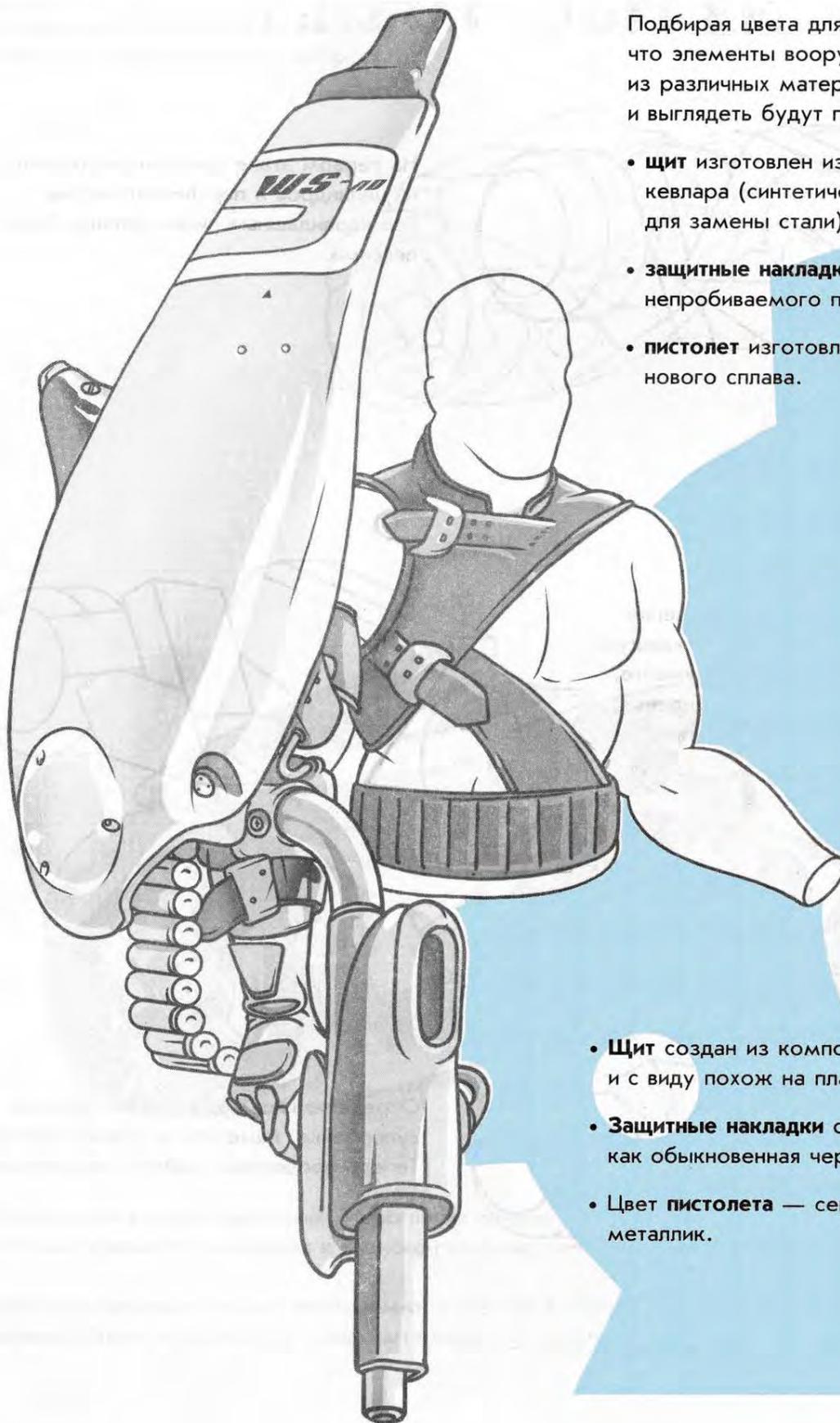
Придаем щиту обтекаемую форму, не забывая при этом, что его основная функция — защищать голову и туловище воина. На этом этапе все карандашные линии должны быть легкими.



Особое внимание уделим проработке защитных накладок и ремней.



Теперь прорисовываем детали. Помните, что все элементы боевого снаряжения должны идеально сочетаться друг с другом и подчеркивать контуры тела.

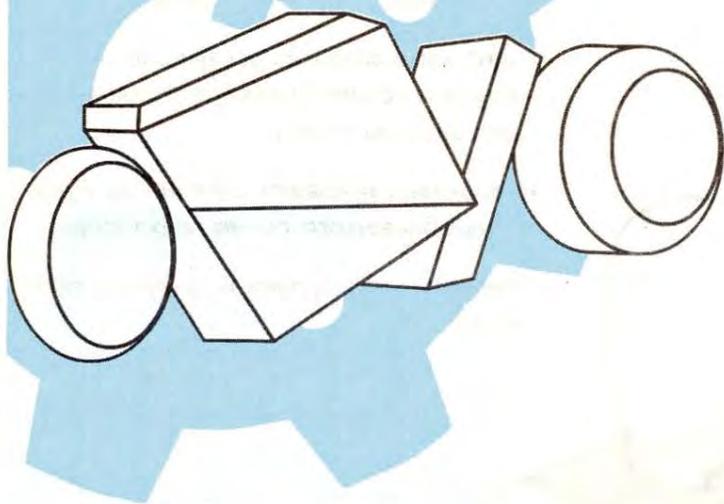


Подбирая цвета для рисунка, помните, что элементы вооружения изготовлены из различных материалов, поэтому и выглядеть будут по-разному:

- **щит** изготовлен из углеродистого кевлара (синтетического волокна для замены стали);
- **защитные накладки** сделаны из пуленепробиваемого поливинилхлорида;
- **пистолет** изготовлен из легкого титанового сплава.

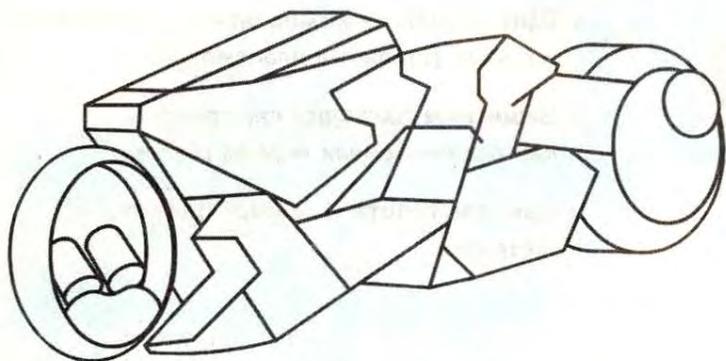
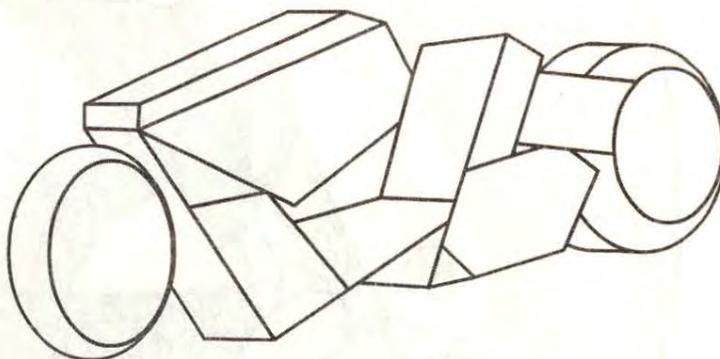
- **Щит** создан из композитных материалов и с виду похож на пластмассу.
- **Защитные накладки** смотрятся как обыкновенная черная резина.
- Цвет **пистолета** — серый блестящий металл.

Мотоцикл из Нео-Токио



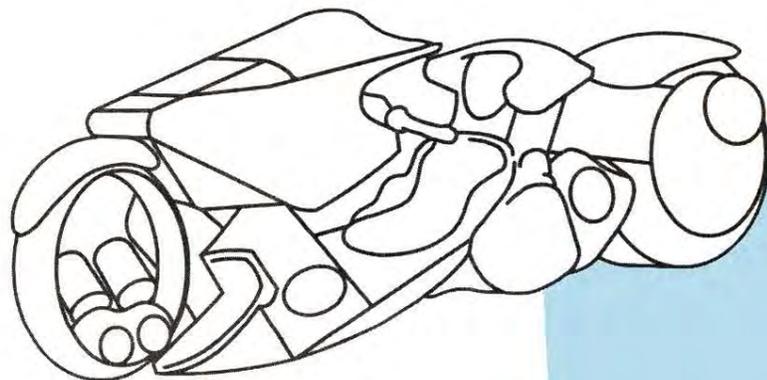
На первом этапе составим мотоцикл из цилиндров и параллелепипедов. Все карандашные линии должны быть легкими.

Обратите внимание на соотношение частей мотоцикла, а также на каждую деталь в отдельности — продумайте, какими будут щит от ветра, сиденье, передняя и задняя часть, а также колеса.



Определившись с основными частями супербайка, наметьте их схематически. Теперь продолжим работу над рисунком.

На этом этапе нужно скруглить линии и стереть острые углы, не изменяя при этом первоначального наброска.



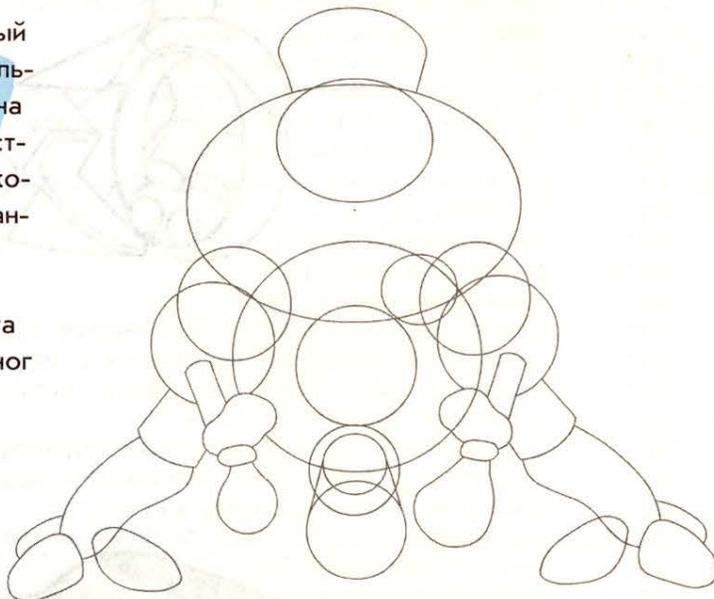
Перед нами готовый мотоцикл. Иероглифы придают ему особый колорит. Чтобы узнать, что они означают, обратимся к японско-русскому словарю. Надпись гласит: «хаос».

Любители японских аниме, несомненно, заметили в этом рисунке влияние классического аниме «Akira» — одного из самых интересных и продуманных в жанре научной фантастики.

Робот Футикома

Футикома — похожий на паука подвижный и маневренный робот, размером с небольшой автомобиль. Управляется эта машина одним человеком. Среди наиболее известных персонажей футикома — робот из комикса и аниме «Ghost in the Shell», созданных художником Масамуне Широ.

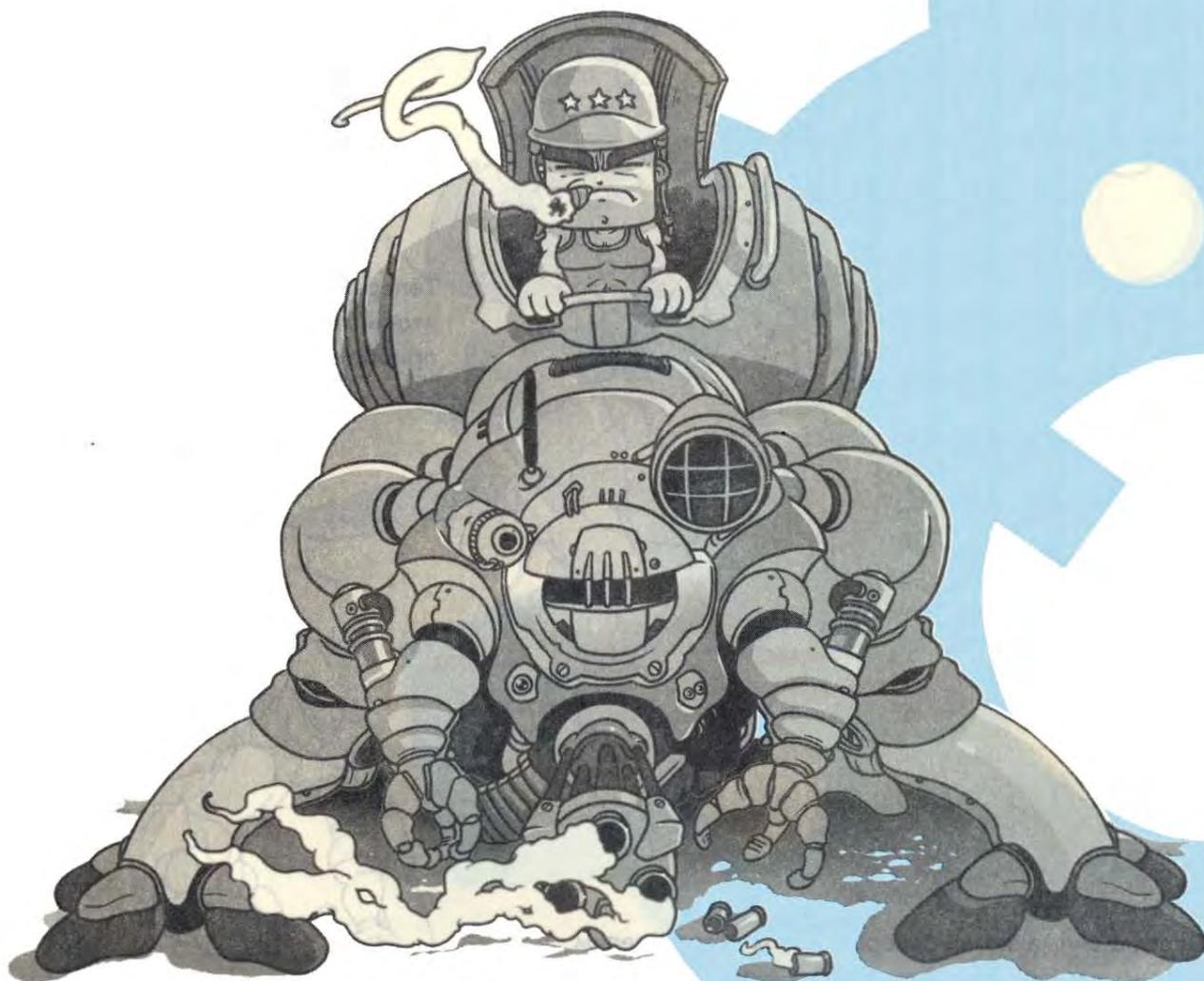
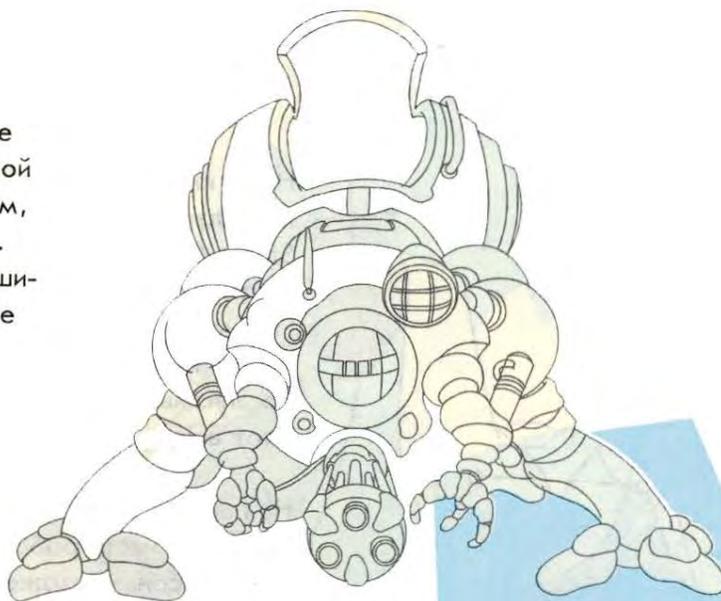
Сперва обозначим основные части робота овалами, за исключением нижней части ног и передних «рук».



Благополучно завершив первый этап, перейдем ко второму. Прорисовываем пальцы на «руках» и другие детали, например, оптические и сенсорные датчики. Совершенно ясно, что роботы-футикома бывают разных типов. Различия в первую очередь проявляются в вооружении и расположении центра тяжести (у некоторых роботов он смещен к задней части).

Не бойтесь комбинировать и экспериментировать.

На завершающем этапе займемся прорисовкой деталей, уделяя особое внимание расположенному на лицевой части автомату и всяческим болтикам, сварным швам, трубкам, решеткам. Перед тем как приступить к раскрашиванию, уберите лишние карандашные линии.

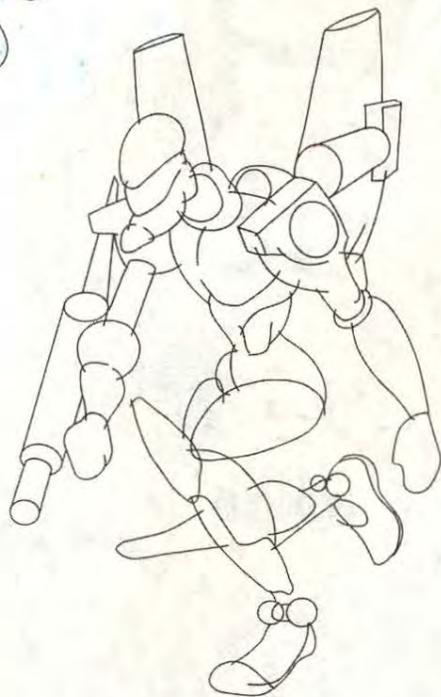


Благодаря теням и бликам, футикома выглядит объемным. Пилот в стиле SD (Super Deformed), управляющий роботом, помогает сделать рисунок еще более необычным.

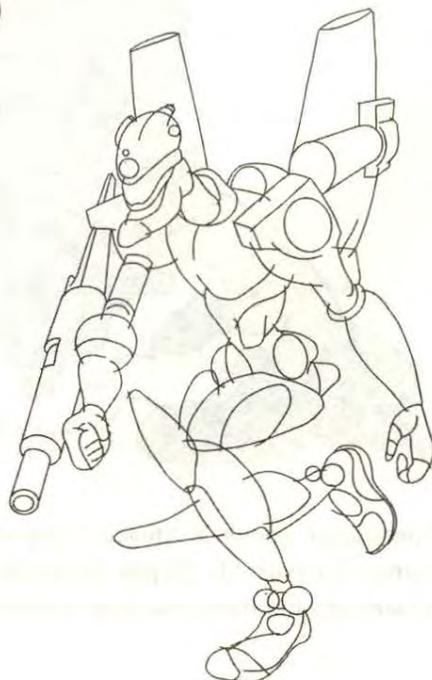
Робот-патрульный

Наша книга была бы неполной без персонажа, навеянного легендарным аниме «Neo Genesis Evangelion» производства Studio Gainax. Этот сериал приобрел необычайную популярность и стал своеобразным стандартом для японских аниме. Главной его находкой и особенностью являются персонажи — детально проработанные человекоподобные кибернетические организмы, состоящие из живых тканей и механических частей. Этот аниме-герой создан в стиле «Neo Genesis Evangelion».

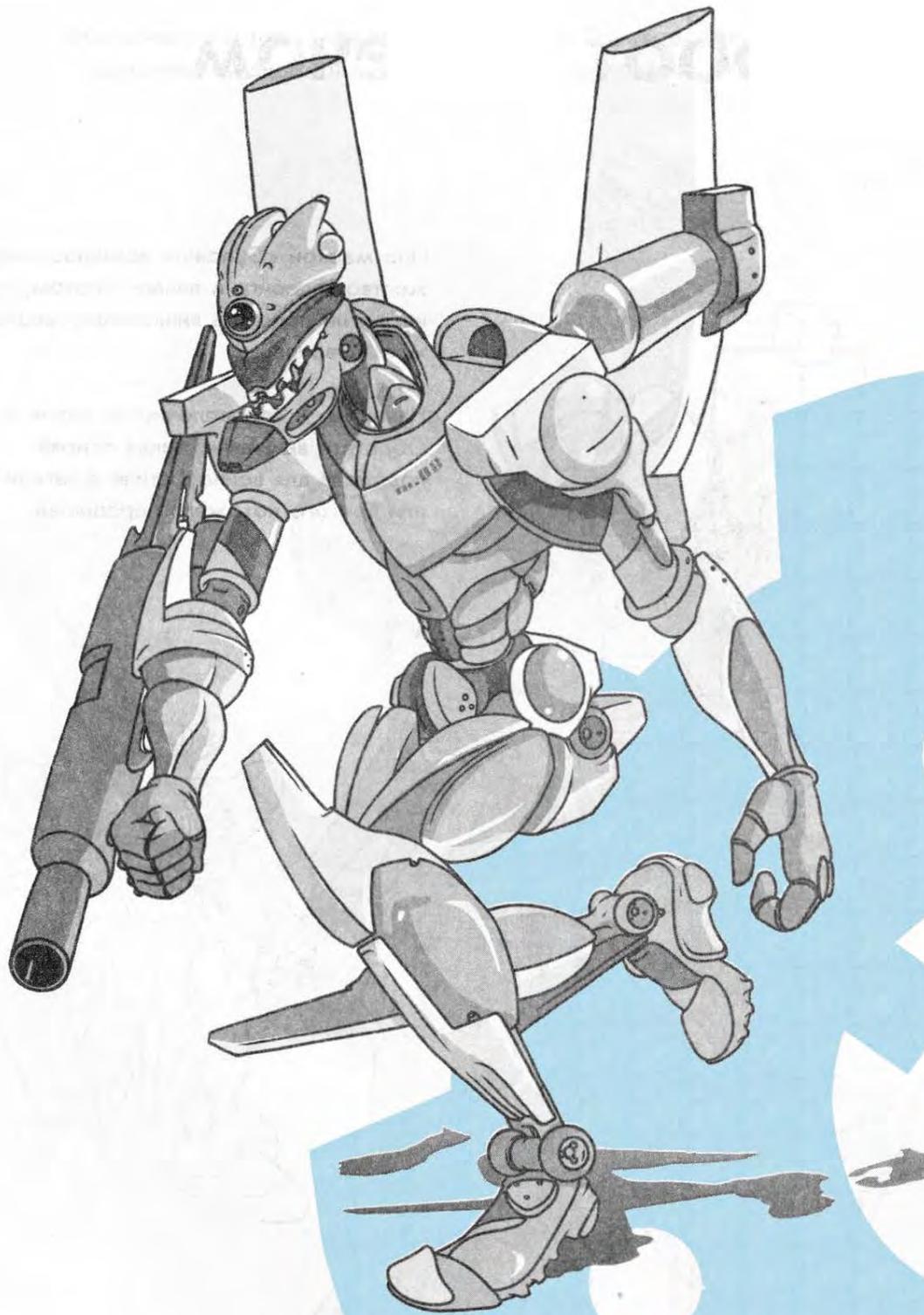
На первом этапе нарисуем «проволочный» скелет и наметим основные части робота. Динамичная поза, в которой изображен персонаж, может вызвать трудности, поэтому уделите особое внимание правильному размещению всех основных элементов.



Теперь соединим отдельные части, чтобы тело и броня персонажа приобрели законченный вид.

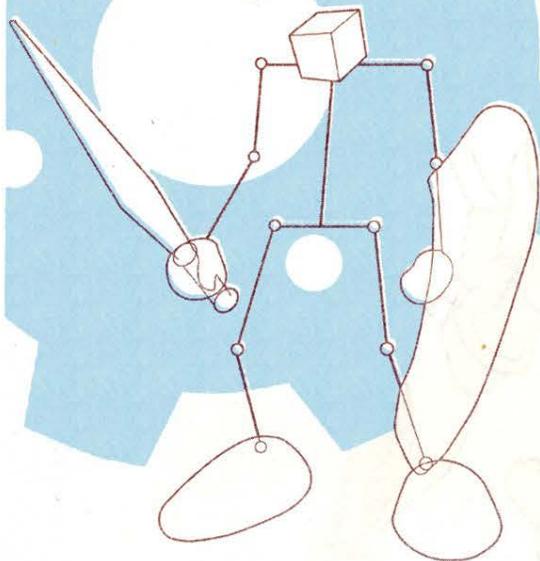


Особое внимание на завершающем этапе уделим прорисовке деталей. Тело и броня должны смотреться правдоподобно и казаться объемными. В конце работы сотрите лишние карандашные линии.

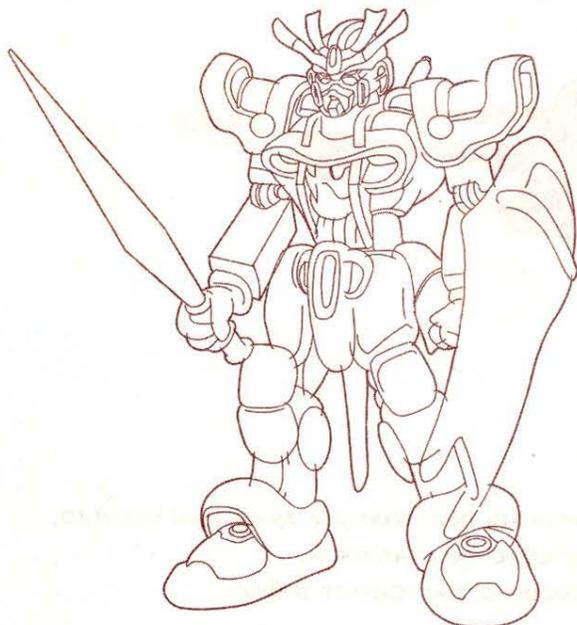


Наносим тени и блики — и робот оживает. Нарисовать персонажа в движении нелегко, но зато такая поза гораздо интереснее статичной. Такой киберпатрульный будет великолепно смотреться в бою.

Робот с мечом

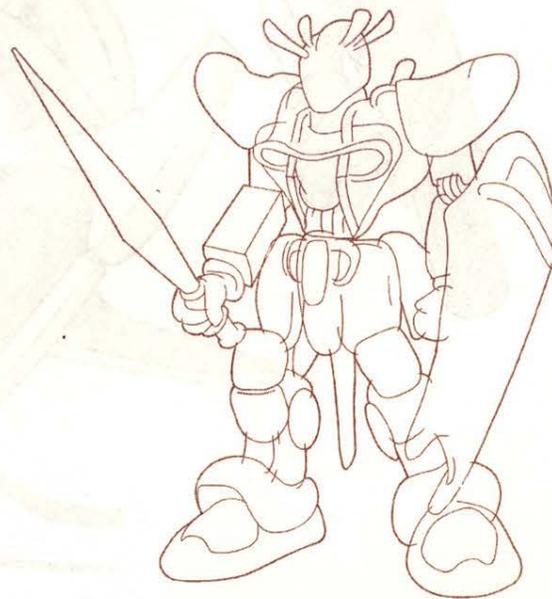


Обозначим основные части тела и доспехов геометрическими фигурами с острыми и скругленными углами.



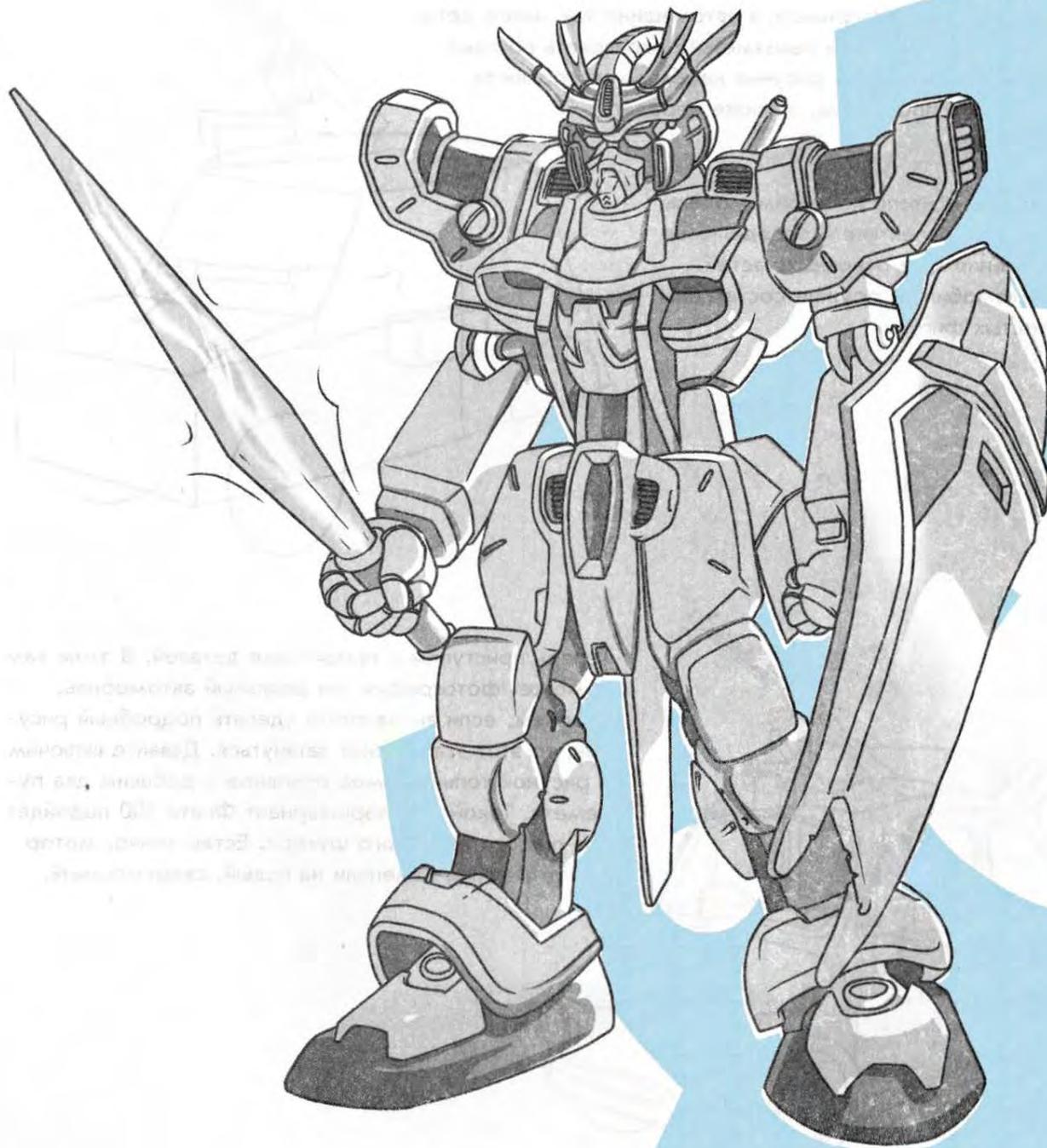
Под маркой «Gundam» появилось множество видеоигр и аниме, поэтому мы не могли обделить вниманием такого «меха»-воина.

Начинаем с «проволочного» скелета. Обратите внимание: такая основа подойдет для воина в стиле фэнтези или другого похожего персонажа.



Теперь можно заняться деталями и прорисовать черты «лица», ведь именно они определяют образ персонажа.

Нанесите на готовую фигуру тени и блики. Помните, что светлые области так же важны для создания трехмерного персонажа, как и затемненные.



Фиат 500 — военный вариант

Одна из отличительных черт комиксов манга — создание новых механизмов на основе уже известных. В этот раз мы с вами нарисуем автомобиль. Изображая реально существующие приборы и механизмы, важно иметь перед глазами образец. Например, в автомашине так много деталей, что ее практически невозможно нарисовать по памяти, к тому же, в таком рисунке необходимо соблюсти симметрию и пропорции, а также передать перспективу.

На начальном этапе построим модель машины в перспективе и определимся с положением ее основных частей.

Сам автомобиль и оружие составлены из простых фигур.



Теперь приступим к прорисовке деталей. В этом вам поможет фотография или реальный автомобиль. Впрочем, если вы захотите сделать подробный рисунок, то этот этап может затянуться. Давайте включим в рисунок только самое основное и добавим два пулемета. Такой милитари-вариант Фиата 500 подойдет для любого аркадного шутера. Естественно, мотор в этой машине заменили на новый, сверхмощный.



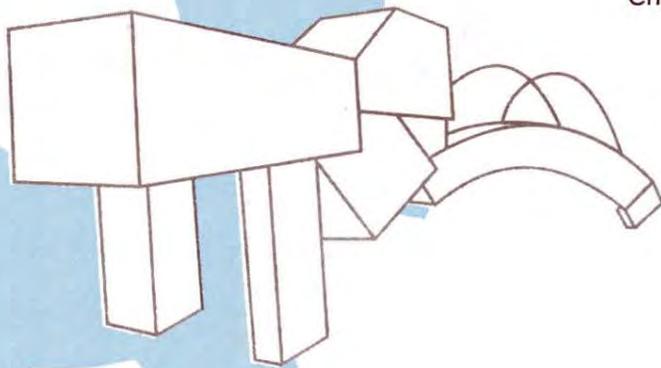
Прорисовав все детали, уберем лишние линии. Чтобы рисунок получился четким и точным, многие художники пользуются чертежными принадлежностями, к примеру, лекалами, линейками, а также ручками и фломастерами с тонким стержнем. Можно, конечно же, рисовать и от руки, но в этом случае трудно провести ровную линию или создать идеальный изгиб. В конце работы нанесите на готовый рисунок тени и блики.



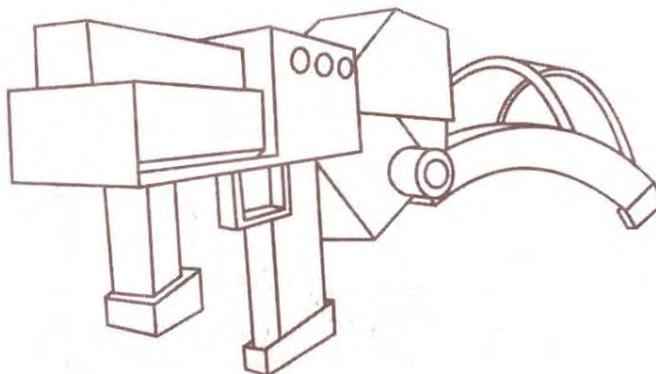
Военный вариант Фиата готов. Такие рисунки занимают много времени, но зато на основе знакомого автомобиля (или другого механизма) можно создать нечто совершенно новое.

Штурмовое орудие в стиле «меха»

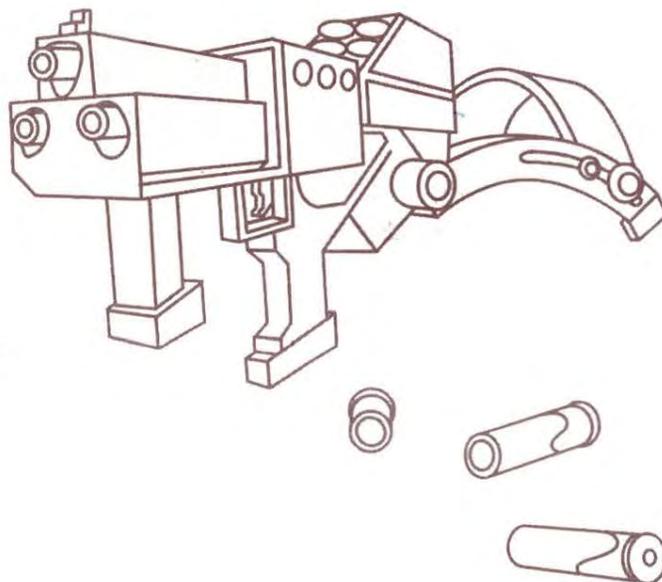
Сначала наметим основные части орудия.



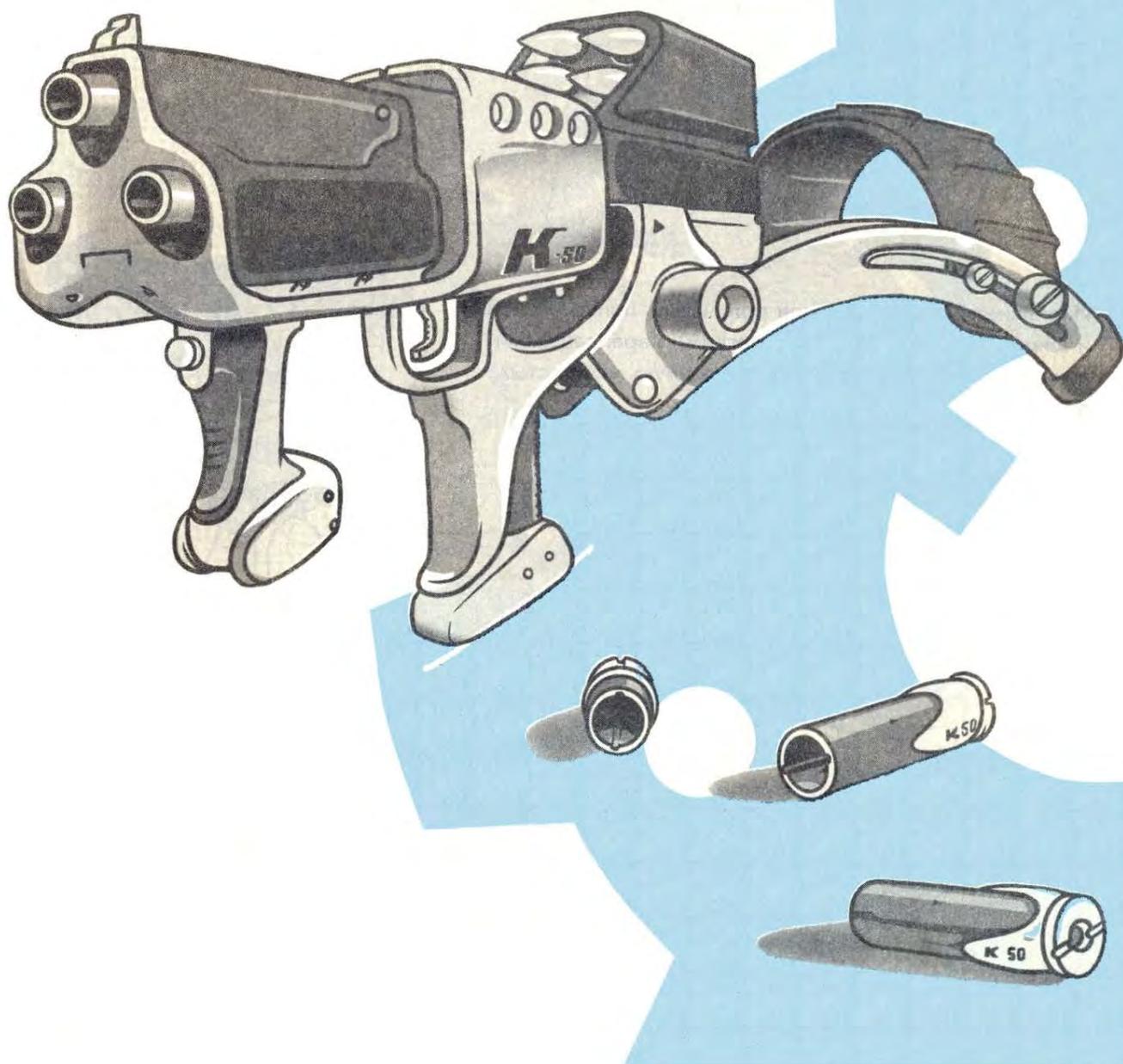
Теперь постепенно добавим детали, придавая орудию желаемую форму.



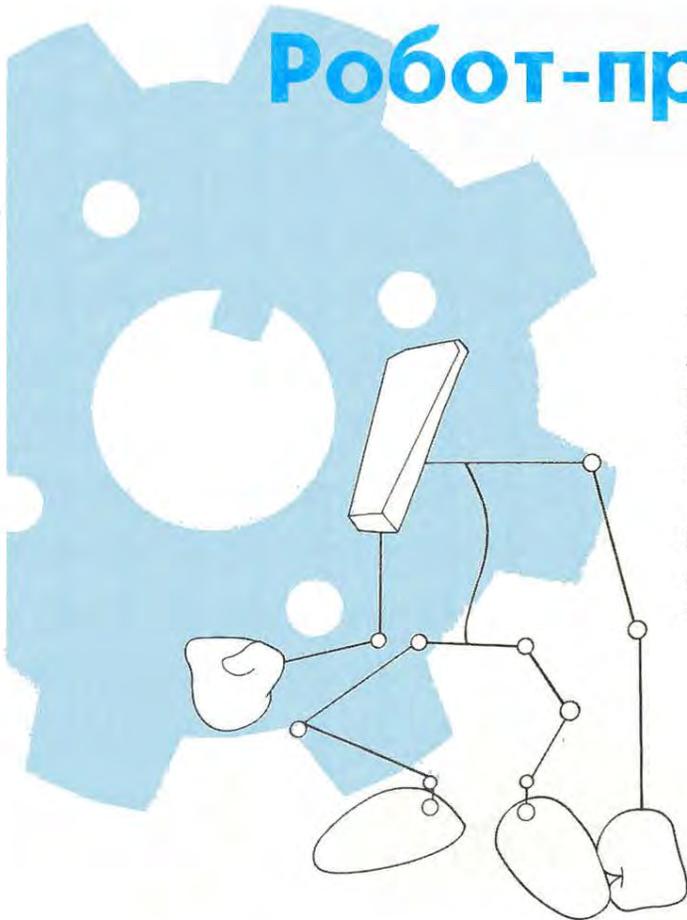
Нарисуем цилиндрические стволы в передней части орудия и ракетную установку сверху. Не забудьте ремень для руки и приклад, а также несколько пустых гильз от снарядов — для усиления эффекта.



На этапе нанесения теней и бликов нужно сгладить все острые углы.
Части орудия, отлитые из разных металлов, должны отличаться друг от друга по тону.



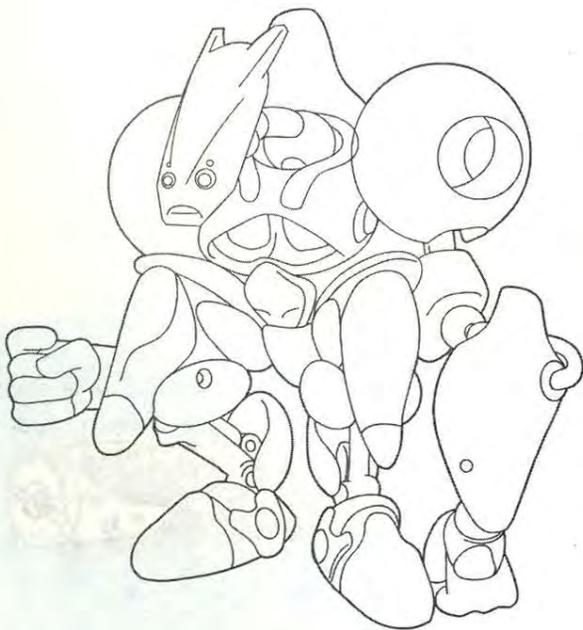
Робот-пришелец



Зачастую в основе сюжета аниме или комикса лежит противостояние добра и зла, силы которых приблизительно равны. Предлагаем вашему вниманию «плохого парня» — злобного инопланетного воина из далекой галактики.

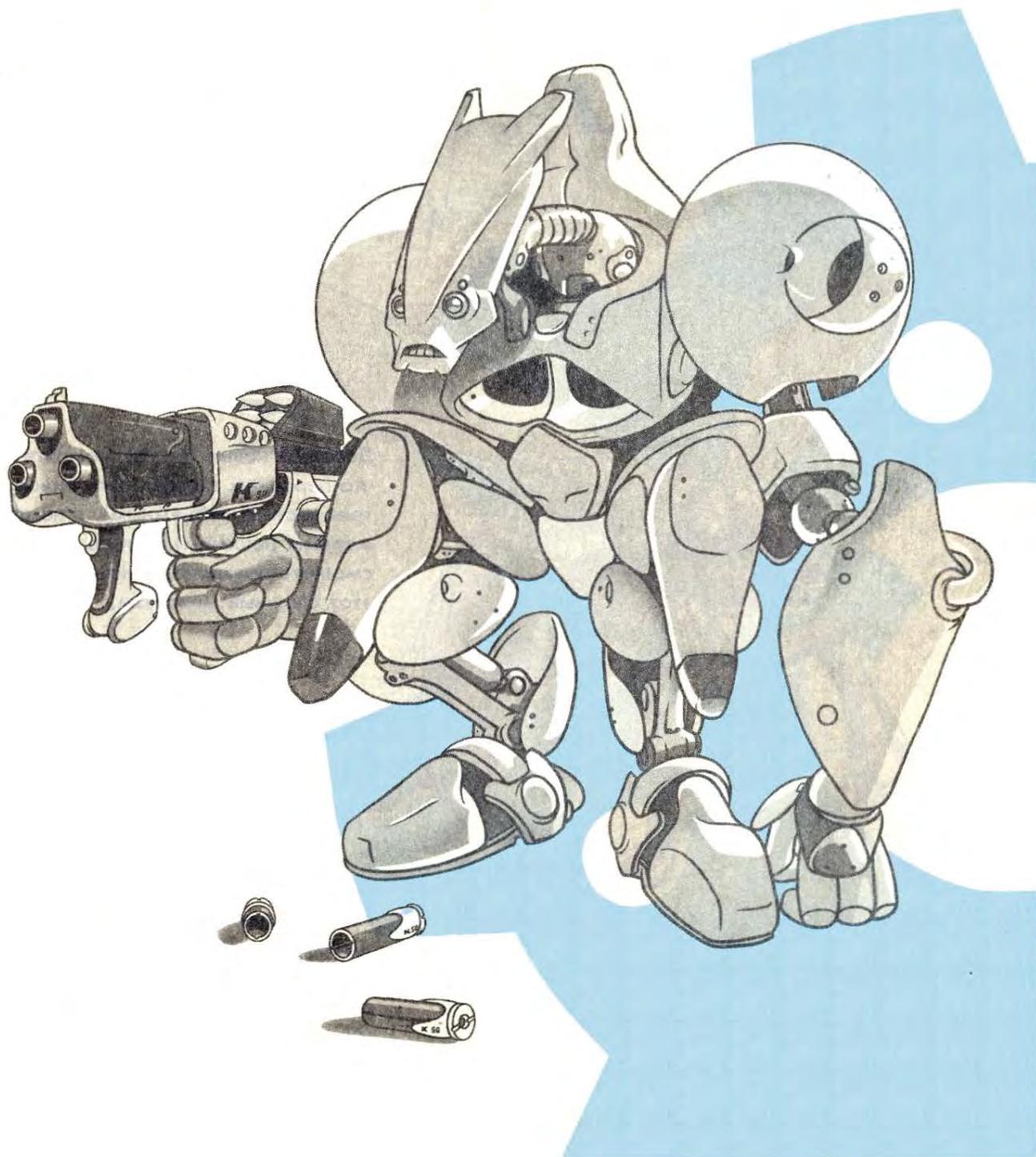
И снова начинаем с «проволочного» скелета, который поможет правильно разместить все части тела пришельца.

Инопланетный воин должен получиться приземистым и широкоплечим. Для этого легкими карандашными линиями наметим броню, составленную из простых фигур.



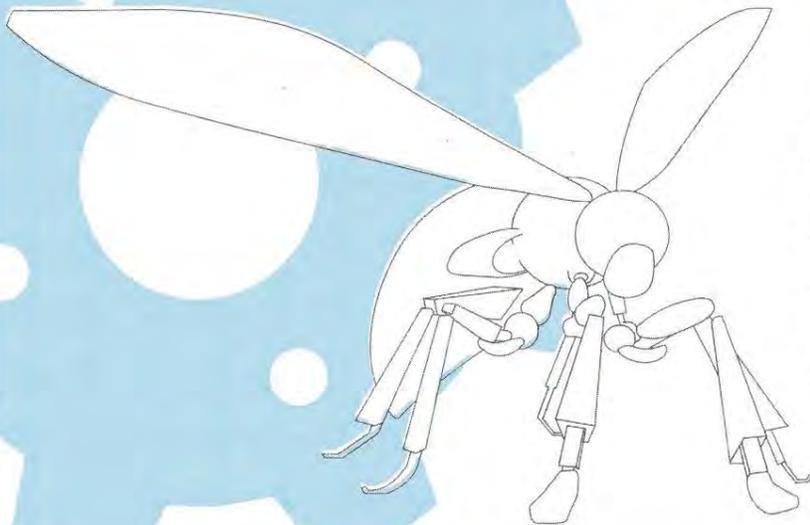
На этом этапе приступим к прорисовке деталей, а также продумаем размещение теней и бликов, которые помогут создать эффектный и объемный персонаж.

Перед нами готовый рисунок с нанесенными тенями и бликами.
Хотелось бы еще раз обратить ваше внимание на расположение источника света.
В данном случае свет падает на персонаж сверху и сзади.

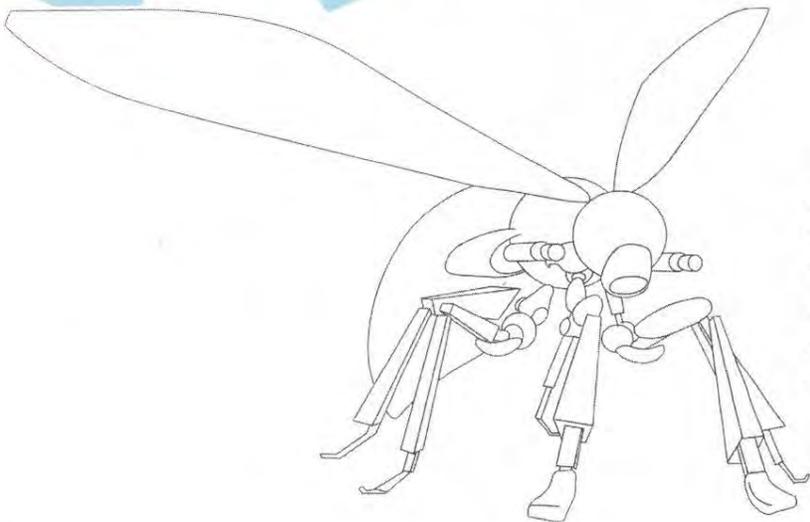


«Меха»-оса

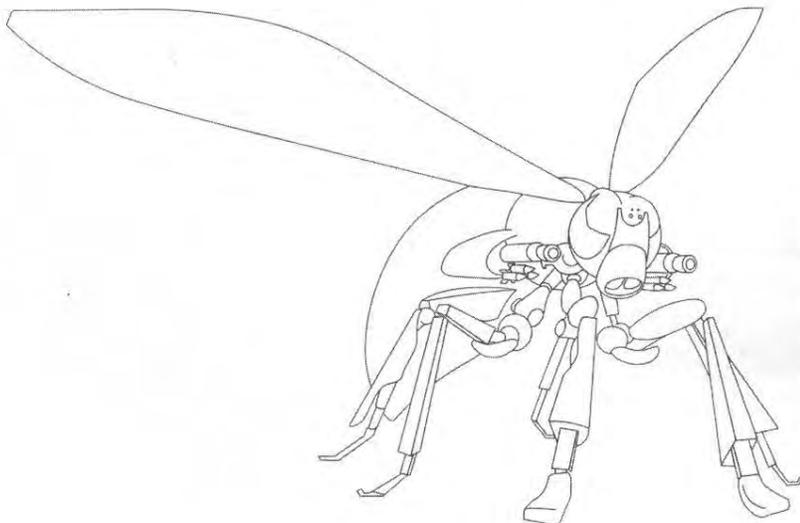
Часть 1



Это упражнение может показаться сложнее предыдущих, но этапы создания гигантского робота в форме механической осы остаются теми же. Для начала обозначим голову, туловище и брюшко осы с помощью кругов и овалов, а лапы — с помощью параллелепипедов.



Добавляя новые детали, помните, что персонаж должен получиться трехмерным (объемным), а не двухмерным (плоским). Только так вы сможете правдоподобно изобразить этот сложный механизм.

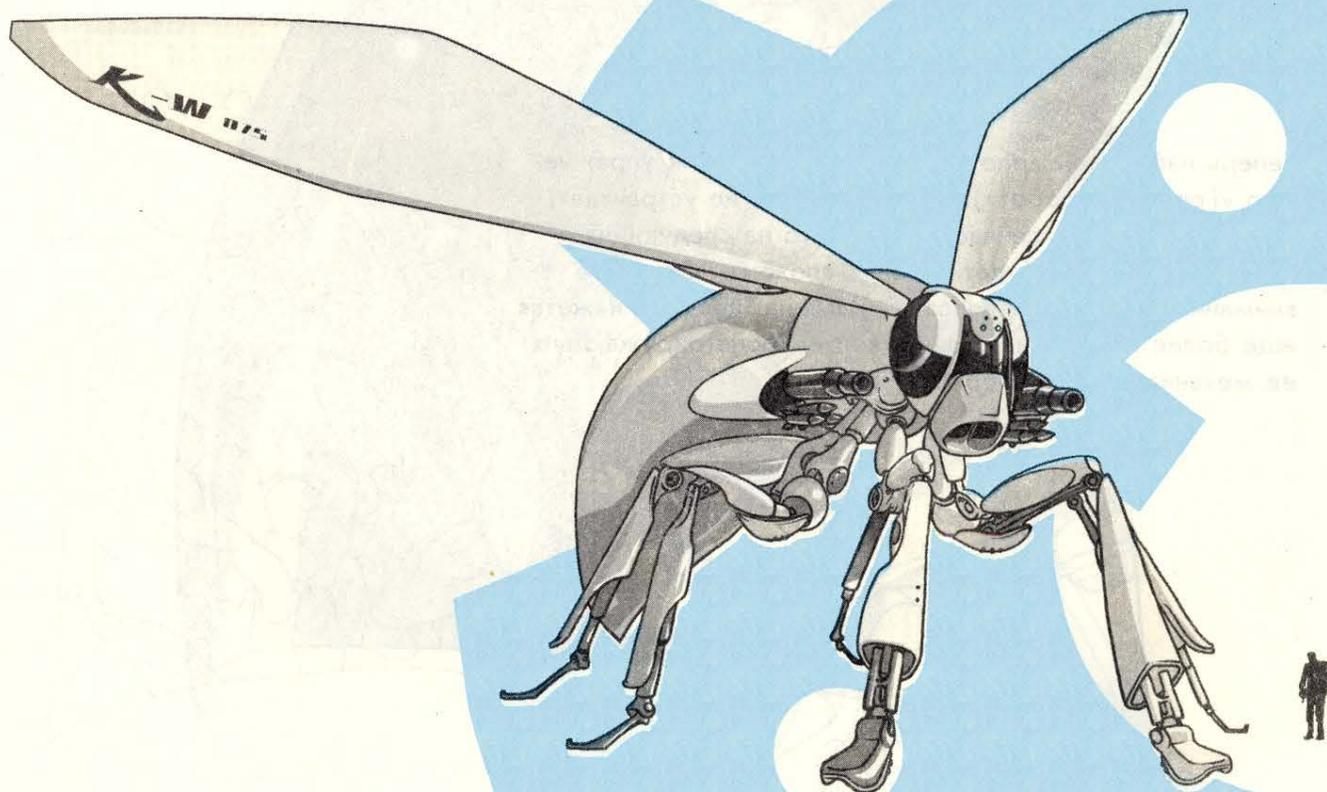


На завершающем этапе придадим «меха»-осе обтекаемую форму, прорисуем голову (то есть кабину пилота), лапы, а также орудия и ракеты.

БСО-«БХЭМ»

Перед нами «меха»-оса. Прорисованные детали, а также тени и блики придают этому боевому роботу реалистичность.

Взглянув на пилота (силуэт справа внизу), можно приблизительно оценить размеры «меха»-осы.



«Меха»-оса

Часть 2



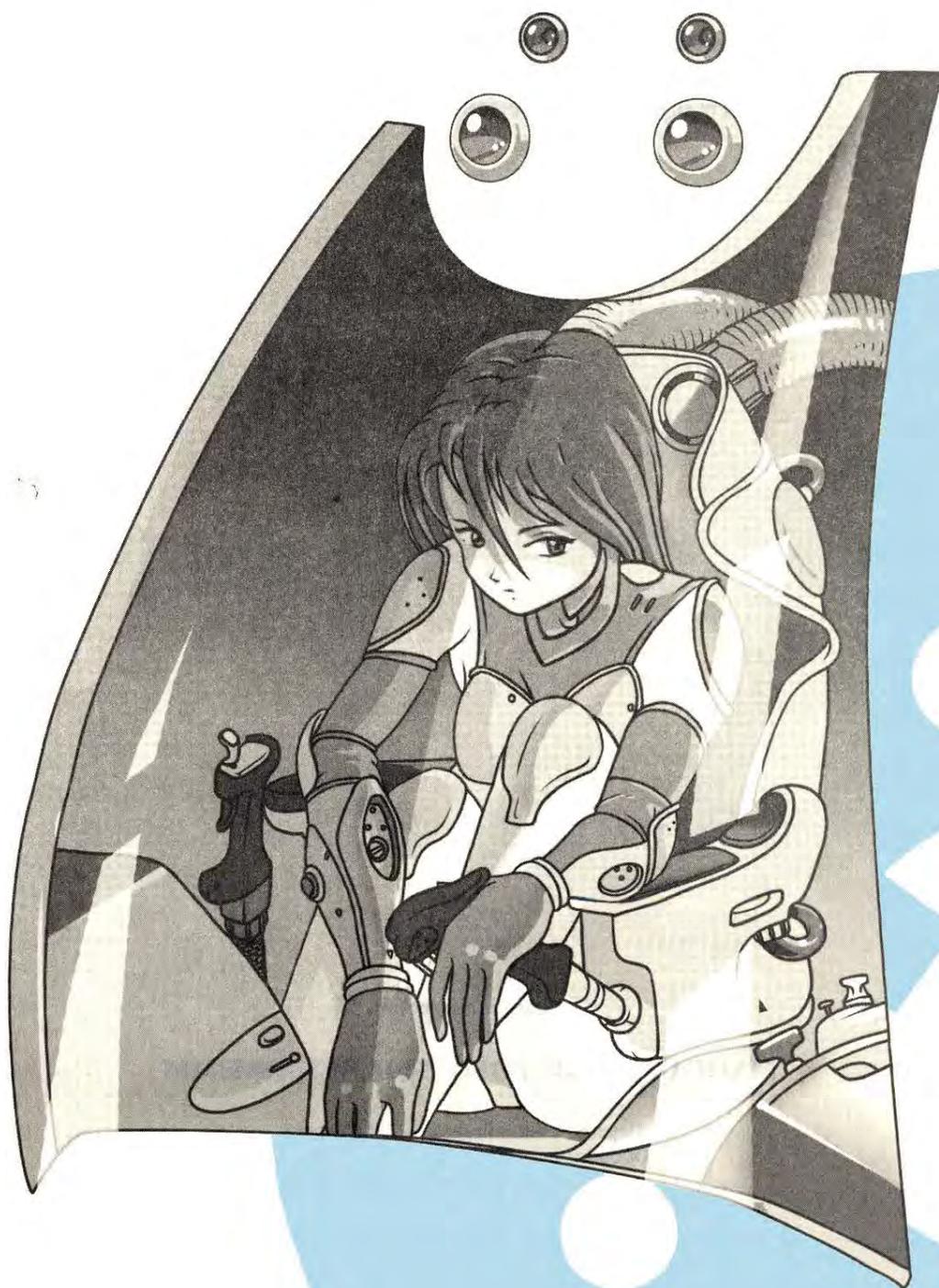
На этом рисунке девушка-пилот изображена в кабине «меха»-осы. Самое важное при этом — соблюсти равновесие, чтобы элементы рисунка были равнозначными и не отвлекали читателя друг от друга.

Нарисуем сначала стекло кабины, а затем — кресло пилота и щиток управления. Девушка сидит в кресле пилота. Такая поза может вызвать трудности, поэтому «проволочный» скелет окажется как нельзя кстати.

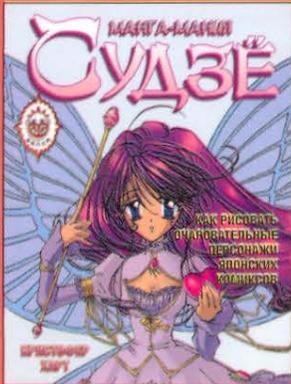
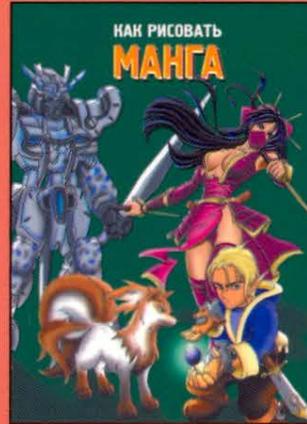
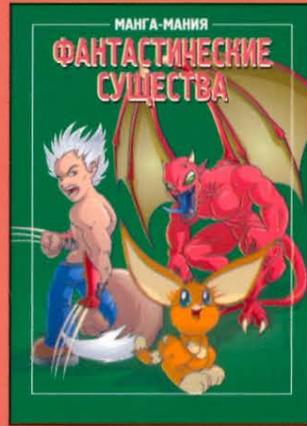
Теперь набросаем тело девушки (обратитесь к упражнению «Горничная-робот»). Если вас что-то не устраивает, исправьте рисунок сейчас, потому что на следующих этапах сделать это будет гораздо сложнее. Обратите внимание на контраст человек—машина: девушка кажется еще более нежной и беззащитной на фоне окружающих ее механизмов и приборов.



На завершающем этапе займемся прорисовкой деталей, уделяя особое внимание лицу, волосам и глазам девушки-пилота, ведь именно они будут центром внимания на рисунке.



Определившись с положением источника света, нарисуйте тени и блики, а также отраженный свет. Это придаст рисунку особую глубину и выразительность.



ISBN 985-483-880-3

