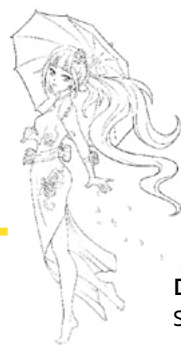


INDICE



Introduzione 3

ELEMENTI ESSENZIALI DEI MANGA

Disegnare i manga: le basi 4

Disegnare in 3D, le sagome dinamiche, le forme dinamiche, le curve di opposizione nelle figure

Flusso di lavoro multifase 7

Spiegazione dei passi essenziali per disegnare

Capire le linee 10

Linee dinamiche, sovrapposizioni, tangenti, spessori della linea, valori della linea, con esempi

Proporzioni delle figure nei manga 12

Proporzioni nei manga, maschili e femminili

Forme base del personaggio 14

Disegnare le forme base dei personaggi

Creare le pose con le forme del personaggio 17

Pose dinamiche con figure stilizzate

Disegnare le teste femminili nei manga 18

Proporzioni ed esempi

Disegnare le teste maschili nei manga 20

Proporzioni ed esempi

Disegnare gli occhi nei manga 22

Vari tipi di occhi a seconda dei personaggi

Disegnare le orecchie nei manga 24

Esempi visti da varie angolazioni

Disegnare il naso nei manga 25

Esempi visti da varie angolazioni

Disegnare la bocca nei manga 26

Passo passo con vari stili ed espressioni

Disegnare le mani maschili 28

Strutture base con esempi di pose

Disegnare le mani femminili 30

Strutture base con esempi di pose

Disegnare i piedi 32

Strutture base del piede con esempi di pose

Disegnare i capelli: le basi 34

Panoramica degli elementi fondamentali, oltre a forme e stili maschili e femminili

Disegnare in modo dinamico i capelli nei manga 36

Flusso di lavoro ed elementi del disegno dei capelli nei manga

Inchiostrare i personaggi dei manga 38

Uso efficace degli spessori di linea e della posizione

Stati d'animo dei personaggi ed effetti comici 40

Linee di velocità, iconografia espressiva e altro

Ombreggiare i personaggi:

le basi 42

Flusso di lavoro basic sulle ombre, da eseguire in modo tradizionale o digitale

PERSONAGGI DEI MANGA, PASSO PASSO

Akari, la studentessa 44

Satchiko, la strega 46

Hinote, il ninja chibi 48

Yua, amante delle tradizioni 50

Misaki, la ragazza fantasy dei fiori 52

Touma, il cavaliere tecnologico 54

Satomi, la fata dei fiori 56

La sirena Kairi 58

Kaida che corre 60

Il samurai Raiden 62

Ichigo, l'appassionato di musica 64

Kaori e le caramelle 66

Riku e Ren 68

Tick-Tock Momoko 70

Nyoko di Mizu 72

Hiroko, la cheerleader 74

Kei, il giocatore di basket chibi 76

Suzuki, l'amante dello sport 78



Yuka, l'elfo penseroso 80

Le maghe Ohta e Nishi 82

Kayda e i robot 84

Sana, la raffinata 86

Kioko in ufficio 88

Maeku, l'elfo saggio 90

Haruto e Honoka in città 92

Akiara, il guerriero d'acqua 94

Cyber-Okemia 96

Juro, lo stregone 98

Satoko, chibi spaziale 100

Kohaku, il guerriero spaziale 102

Taki, la pilota di mecha 104

Kitsune, la piccola volpe 106

Uta del regno dei cristalli 108

Yuna, la signora dello street chic 110

Tre amici 112

La bellissima Sakura, tipica ragazza da festival 114

Vi il vampiro 116

Rai, la principessa magica 118

Okimi, il capitano pirata 120

Koko, la skater punk 122

Hinata a casa 124

Gli innamorati Chiasa e Koichi 126

Chi è l'autore 128



INTRODUZIONE

Disegno sin da quando ero un ragazzo, ma non sono mai stato particolarmente bravo... forse perché non sono molto portato. Tuttavia desideravo tantissimo migliorare e, continuando a imparare e a esercitarmi, ho visto dei graduali progressi. Le mie opere precedenti erano decisamente peggiori di quelle attuali: ciò significa che le opere future saranno migliori! Ho deciso di insistere. Il libro è stato creato proprio con questo spirito, ovvero che chiunque può disegnare bene, e il suo scopo è quello di spingervi a insistere, continuando a imparare e fare pratica. Riuscirete sicuramente a raggiungere il livello desiderato!

Lo stile dei manga nasce in Giappone ed è influenzato dalla cultura e dalle tradizioni giapponesi. Vi consiglio quindi di approfondire la cultura, la lingua e le tradizioni del Giappone. Disegnare bene i manga significa anche conoscere molto bene i principi base dell'arte. In questo libro vi fornirò gli strumenti per assimilare bene gli elementi essenziali del disegno. I manga hanno uno stile unico che spesso è difficile da ricreare in modo autentico, a causa delle numerose sfumature stilistiche. Sarete guidati passo dopo passo a mano a mano che approfondiremo i tratti stilistici essenziali, che vi aiuteranno a disegnare personaggi manga autentici e convincenti.

Disegnare bene richiede tempo e coraggio. Di conseguenza, permettetemi di consigliarvi di essere in primis pazienti con voi stessi mentre imparate e migliorate. Siate coerenti: è meglio disegnare un po' ogni giorno anziché tantissimo una o due volte alla settimana. In secondo luogo, siate coraggiosi, ovvero superate le vostre paure. Tutti gli artisti lottano contro la pagina bianca, il senso di fallimento o la sensazione di disegnare qualcosa che non piace. Dovete imparare a perseverare malgrado la paura e andare avanti, continuando a disegnare. Il successo, nell'arte, è frutto di numerosi fallimenti: non abbiate paura di non farcela, continuate a disegnare e perseverare per migliorare sempre di più!



COME USARE QUESTO LIBRO

Questo libro è concepito sia come guida didattica, sia come strumento di apprendimento. Le prime 20 lezioni sono dedicate all'insegnamento della tecnica di disegno dei manga, partendo dalle basi, mentre quelle restanti vi guideranno nel processo di disegno di 42 personaggi visti in varie pose e appartenenti a diversi generi e tematiche.

Le sezioni didattiche dovrebbero essere usate come punto di riferimento per il vostro lavoro. Imparare e memorizzare i concetti esposti nelle prime 20 lezioni di questo libro è fondamentale per riuscire a creare i personaggi dei vostri sogni.

Per quanto riguarda gli strumenti necessari per disegnare i personaggi dei manga, vi serviranno della carta copiativa, matite 2B e HB, evidenziatori a punta sottile per inchiostrare, una gomma normale e una gomma pane. Se invece preferite lavorare digitalmente, avrete bisogno di una tavoletta grafica con uno stilo e un software compatibili, come l'iPad con un Apple Pencil, e Procreate, o un Wacom Tablet e Clip Studio Paint se lavorate sul computer.

Chiunque può disegnare bene, non dimenticatelo! Vi faccio i miei migliori auguri mentre iniziate o continuate il vostro viaggio artistico nel mondo ricco di personaggi dei manga!

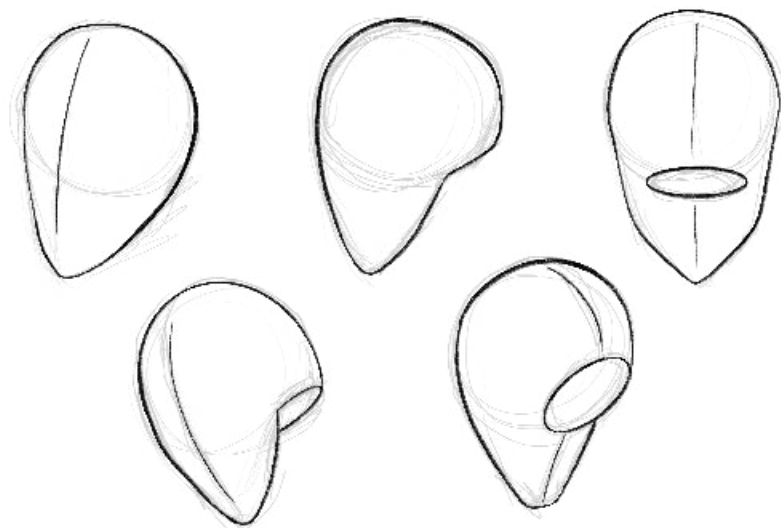


FORME BASE DEL PERSONAGGIO

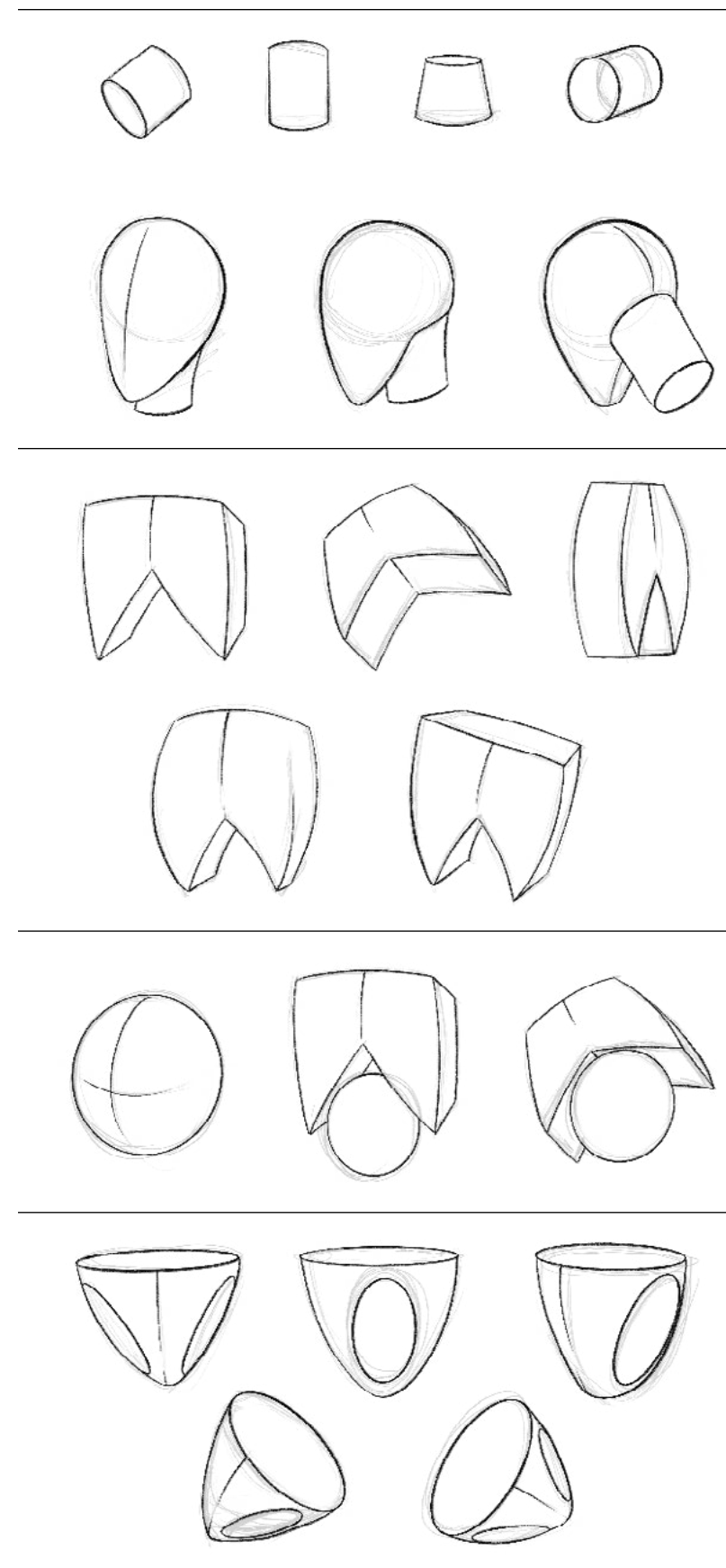
Quando si abbozza il personaggio, usare alcune semplici e dinamiche forme base è essenziale per dare la posa giusta ai personaggi. Ci sono molti modi per dare una struttura base al personaggio, ma ho scoperto che unendo la comprensione di curve di opposizione, sagome e forme dinamiche, inclinazioni orizzontali (contrapposto) con le forme base, si possono ottenere rapidamente delle pose ricche di energia ed espressività.

In questo capitolo vengono illustrate tutte le forme essenziali, affinché voi possiate memorizzarle. Esercitatevi disegnandole attraverso il "disegno tramite" e creando le vostre rotazioni e angolazioni. Potete piegarle e modificarle come volete: il vostro obiettivo, in questa fase, non è tanto catturare la perfezione anatomica, quanto piuttosto creare gesti e pose credibili e ben definiti. Ricordate di disegnare sempre in tre dimensioni, valutate le linee di azione e tenete a mente le proporzioni che volete dare al personaggio. Aggiungete una linea centrale a ogni forma (vedi esempi) per definire in quale direzione essa è rivolta e per stabilire il centro di ogni componente, cosa che vi aiuterà in seguito a disegnare gli altri elementi.

Un'ultima precisazione: sia le forme base del personaggio, sia le pose esemplificative nelle pagine seguenti sono state disegnate in modo netto per maggiore chiarezza; tuttavia, nel processo di creazione dei personaggi, non c'è bisogno di tracciare linee così definite, si può procedere in modo più rapido e approssimativo. Gli abbozzi non sono stati modificati negli esempi affinché possiate vederli.



Forme della testa: inizialmente si può disegnare la testa come una sfera, con una massa sporgente che indica la mascella e il mento. Sotto la parte inferiore della sfera si lascia una sezione piatta per inserire la forma del collo.



Forme del collo: si possono usare un cilindro base o un cilindro leggermente inclinato (per una forma più dinamica) per progettare il collo.

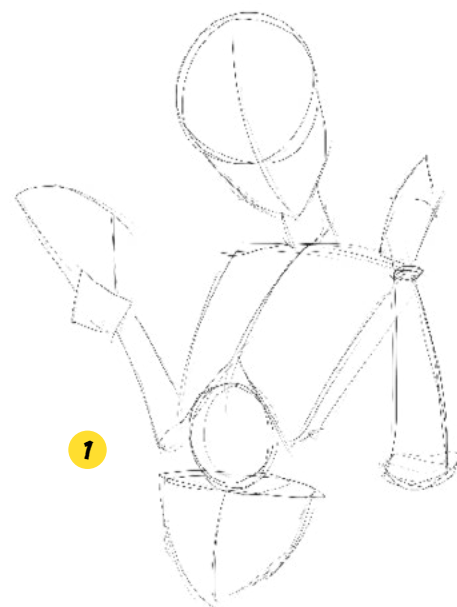
Forme del petto: le forme del petto sono basate sostanzialmente sulla struttura della cassa toracica. La forma può essere arrotondata o più squadrata, e si può aumentare o diminuire la lunghezza delle spalle a seconda dell'età e del genere del personaggio che disegnate.

Forma mediana: la forma mediana è una semplice sfera, nel punto in cui dovrebbero esserci lo stomaco e la rotazione base. Si trova all'interno della V capovolta compresa nella forma del petto. Notate come le linee centrali contribuiscano a trasformare il cerchio in una sfera.

Forma pelvica: la forma pelvica è una specie di coppa con due ovali su ogni lato per indicare il punto generico in cui s'inseriscono le cosce. Il modo più semplice per ottenere questa forma è iniziare con un'ellisse e poi disegnare una forma a V partendo dai bordi.

YUA, AMANTE DELLE TRADIZIONI

Yua ama andare ai festival tradizionali e sarebbe perfetta in qualsiasi storia in cui ci siano degli elementi di storia giapponese.



1



2



3

SUGGERIMENTO: inclinare la testa di un personaggio è un ottimo sistema per aggiungere facilmente del dinamismo extra.



4



5



6

MAEKU, L'ELFO SAGGIO

Questo elfo, colto e affascinante, sarebbe perfetto in un manga fantasy.



SUGGERIMENTO: gli occhi di un personaggio sono in genere la prima cosa che si guarda: di conseguenza, è opportuno creare un contrasto in questa zona usando linee più spesse, più scure.

SATOKO, CHIBI SPAZIALE

Andare nello spazio è sempre stato il sogno di Satoko, che però non immaginava d'imbattersi così in fretta negli alieni!



SUGGERIMENTO: un abito le cui linee seguono il profilo del corpo del personaggio aiuta a farsene un'idea precisa: vediamo, ad esempio, le strisce sulla tuta spaziale di Satoko che evidenziano le forme tonde tipiche di un chibi.

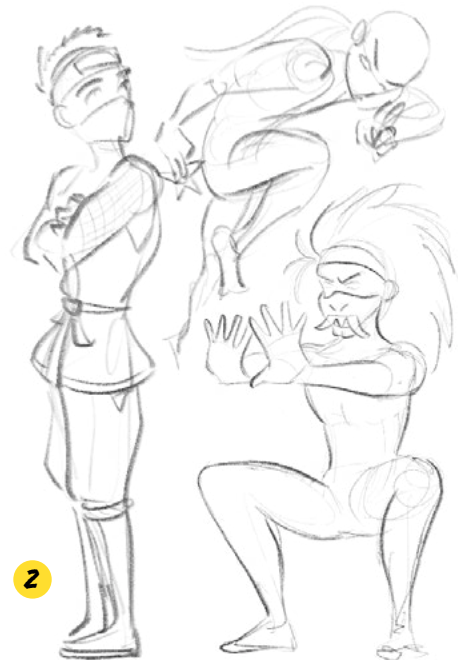


ABBOZZI DI POSE SUPPLEMENTARI



TRE AMICI

Fatevi ispirare da questi tre ninja che sono anche grandi amici! Dato che i ninja e i clan di ninja hanno un ruolo importantissimo in molti manga, potete sempre trarne ispirazione per i vostri disegni a tema.



SUGGERIMENTO: non tutti i personaggi in una scena devono stare in piedi: sbizzarritevi con le pose, raffigurando ad esempio il personaggio inginocchiato o intento a saltare, per creare interessanti contrasti di forme.