

Un libro QUARTO

Titolo originale: BEGINNING MANGA

© 2016 Quarto Publishing Group USA Inc.
Artwork © 2016 Sonia Leong

Per l'Italia:

© 2020 Il Castello srl
Via Milano 73/75 - 20010 Cornaredo (MI) - Tel. 02 99762433
e-mail: info@ilcastelloeditore.it - www.ilcastelloeditore.it

Direzione generale: Luca Belloni
Direzione editoriale: Viviana Reverso

Tutti i diritti sono riservati. La riproduzione, anche parziale, di testi, fotografie e disegni, sotto qualsiasi forma, per qualsiasi uso e con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopiatura sostitutiva dell'acquisto del libro, è rigorosamente vietata. Ogni inadempimento o trasgressione sarà perseguita ai sensi di legge.

Traduzione: Valeria Pazzi
Revisione a cura della Redazione de Il Castello srl
Elaborazione testi a computer: Elena Turconi

Stampato in Cina

SOMMARIO

Introduzione	4
Strumenti e Materiali	6
Le basi del disegno	8
Le basi dell'inchiostrazione	10
Ombreggiare e Colorare	12
Le basi: disegnare volti e corpi	22
Elenco delle pose	42
Espressioni facciali	48
Grammatica visiva	54
Aspetto dei personaggi	56
Creare gli abiti	74
Personaggi storici e tradizionali	82
Personaggi fantasy	86
Personaggi di fantascienza	90
Mettiamo tutto insieme	94
Sfondi e Ambiente	98
Prospettiva centrale o a un punto di fuga	100
La prospettiva a due punti di fuga	104
Passare agli esterni	108
Disegnare gli interni degli edifici	112
Foreste e Vegetazione	116
Rocce e Caverne	118
Montagne e Colline	120
Specchi d'acqua	122
Effetti speciali	124
Raccontare una storia	126
Layout di pagina e Elementi strutturali	132
Creare la pagina di un manga dall'inizio alla fine	136
Chi è l'autrice	144

EVIDENZIATORI

L'evidenziatore è lo strumento tradizionalmente preferito dei disegnatori di manga per dare colore alle illustrazioni; è costituito da una penna con la punta in feltro, spesso simile a un pennello. Essendo trasparente, permette di aggiungere colore sui contorni senza nasconderli.

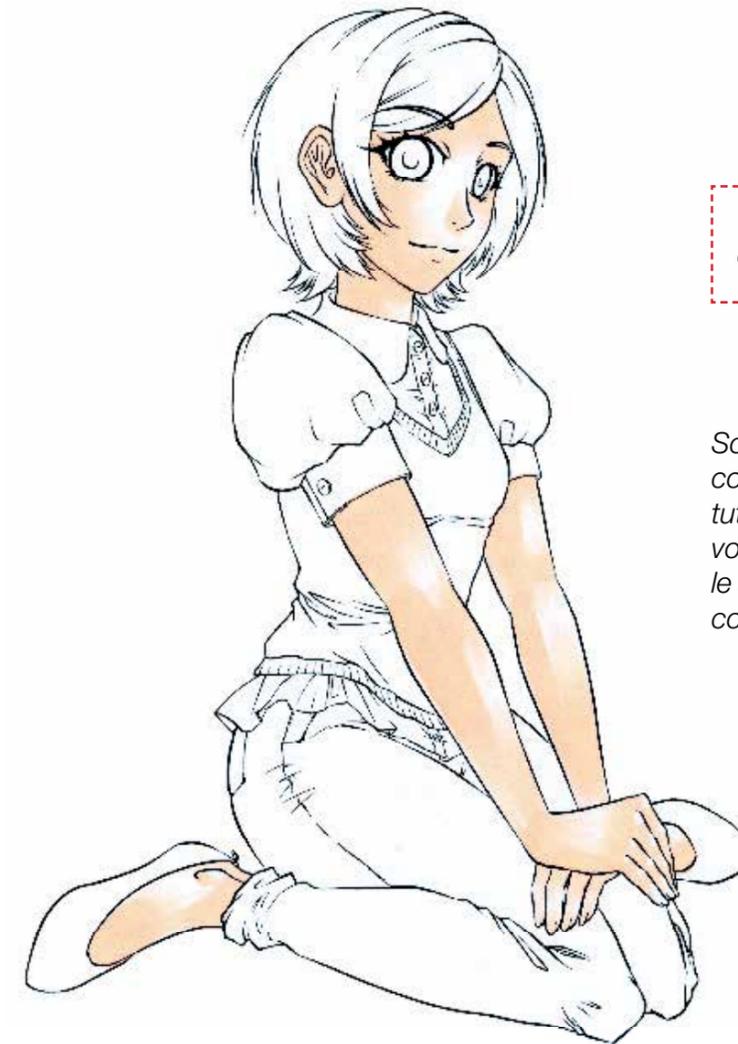
Ecco alcuni aspetti da ricordare:

- Usate l'evidenziatore su linee marker-proof.
- Usate della carta liscia. Mettete qualcosa sotto la carta nel caso in cui l'inchiostro dovesse "trapassare".
- Sovrapponete i tratti mentre lavorate. In questo modo si creerà un amalgama omogeneo.
- Agite velocemente se volete sfumare i gradienti. Riempite le ombre e poi lavorate sulle sfumature più chiare per creare un effetto impeccabile.
- Anziché riempire completamente alcune zone, concentratevi sulle ombre per enfatizzare il contrasto, usando il bianco della carta per evidenziare le parti luminose. Aggiungete punti luce in inchiostro bianco opaco (solo in piccole quantità).



Acquistate il numero esatto di evidenziatori che vi servono. Non c'è bisogno di mischiarli e i colori non cambiano anche dopo essersi asciugati. Se volete che un certo colore diventi più scuro, lasciate che si asciughi e poi ripassatelo.

FARE UN TRATTO CON L'EVIDENZIATORE



Se avete un budget limitato, acquistate in primis gli evidenziatori di tonalità chiare e pastello.

Sopra le linee marker-proof, iniziate con sfumature chiare e riempite tutte le zone, eccetto quelle che volete lasciare bianche per creare le sfumature. In questo caso iniziate con la pelle della ragazza.



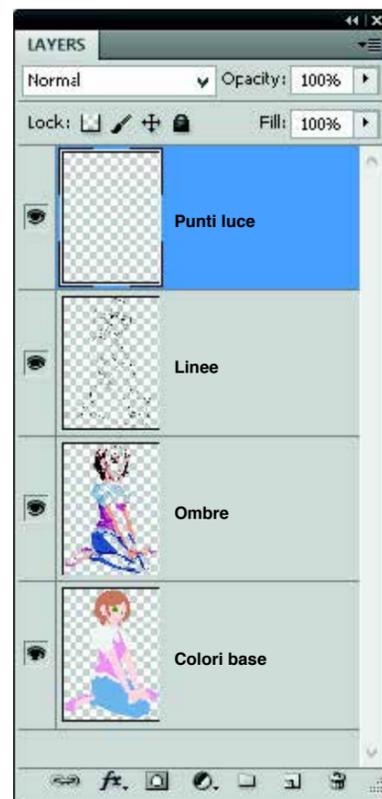
Aggiungete le sfumature più scure per continuare a colorare la sua pelle, mescolando i colori chiari e scuri.

COLORAZIONE DIGITALE

Ci sono vari tipi di colorazione digitale, dai classici colori brillanti e dalle sfumature intense dei cel anime fino agli stili raffinati che imitano i quadri a olio. Diamo un'occhiata all'ombreggiatura nei cel manga. Dopo aver assimilato le basi, potrete applicare le stesse tecniche ad altri stili.

Ecco gli elementi fondamentali della colorazione digitale:

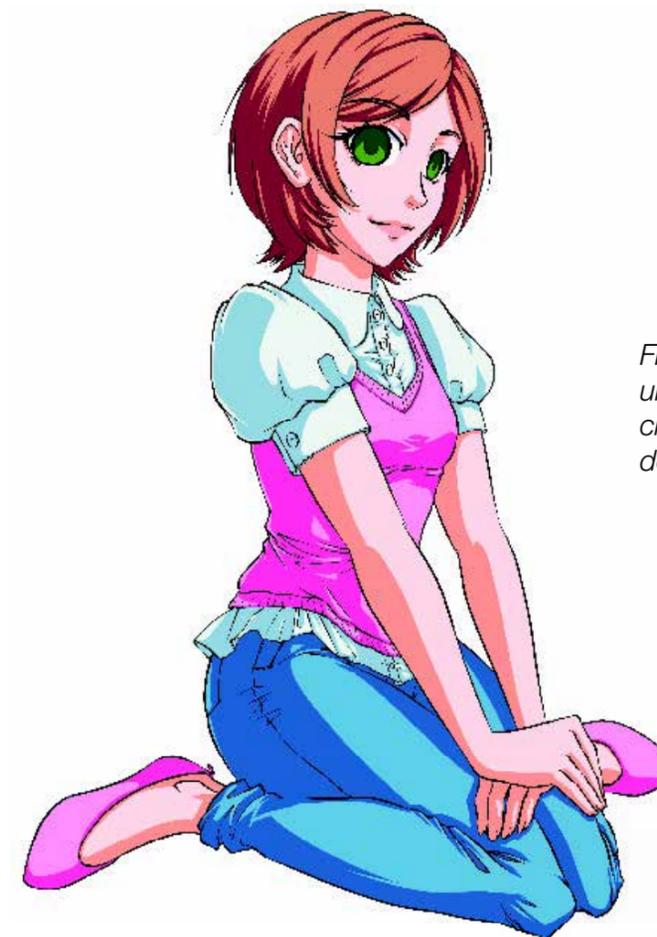
- Tavoletta grafica o tablet con penna.
- Un programma per l'editing di disegni o immagini che permetta di lavorare su più strati, o livelli.
- Scegliete accuratamente i colori. Fate in modo che ci sia un equilibrio fra tonalità brillanti, neutre e pastello; le ombre devono essere colorate. Ma soprattutto enfatizzate i contrasti: luci e ombre devono risaltare rispetto ai toni intermedi!



Usate un mix di colori tenui e di tonalità più saturi e brillanti. Notate come non ci siano molti neri o grigi.



Nella colorazione digitale si comincia creando delle linee su uno strato bianco. Su uno strato sottostante, riempite tutte le zone con tonalità intermedie. È il cosiddetto "flattting". Eliminate ogni buco fra le zone colorate e le linee.



Fra i colori base e le linee in cima, inserite uno strato per le ombre: mettetele nelle zone che si trovano di fronte rispetto alla direzione della fonte di luce.

Aggiungete ulteriori strati per ottenere ombre più scure e punti luce sopra tutto il resto. Più luminosa è la superficie, più livelli di sfumature dovreste mettere. Ad esempio, i capelli e gli occhi hanno quattro livelli di sfumature.



CORRERE

Un personaggio deve piegarsi in avanti mentre corre. Le mani e le gambe si muovono in direzioni opposte, mentre il corpo s'inclina quando il personaggio solleva le gambe e agita le braccia.



SALTARE

Quando il personaggio salta in alto, le gambe possono essere tese o flesse e il corpo piegato avanti o indietro, a seconda dell'ampiezza del salto. Ricordate che capelli e abiti devono essere scompigliati!



GRAMMATICA VISIVA

A volte le caratteristiche facciali non bastano a rendere con precisione come si senta un personaggio, soprattutto se state disegnando un fumetto e volete ottenere un effetto comico immediato. Come la lampadina che appare quando avete un'ottima idea, anche i disegnatori di manga usano dei simboli detti "grammatica visiva" per rappresentare alcuni pensieri ed emozioni.



Poiché questo personaggio femminile è molto arrabbiato, c'è una nuvola nera dietro di lei e un segno di stress sulla fronte.

Questo ragazzo ha l'aria di uno che stato beccato a fare qualcosa che non doveva. Ci sono il simbolo di una scintilla e una goccia di sudore sulla fronte. Oh oh!



I disegnatori di manga usano una goccia di sudore sulla fronte per indicare che un personaggio si sente a disagio, intimidito, nervoso o preoccupato.



In tutti i fumetti è normale disegnare dei cuoricini vicino a qualcuno che sta guardando l'oggetto dei suoi desideri. Questo ragazzo tutto rosso in viso ovviamente ha perso la testa per qualcuno!

Quando un personaggio china la testa disperato, il viso è rivolto verso il basso e gli occhi diventano scuri e offuscati. I disegnatori di manga semplificano tutto ciò usando linee verticali. Quando il personaggio di un manga si sente davvero triste, si ritiene che attiri i fantasmi. Queste nuvolette azzurregnole rappresentano gli spiriti perduti.



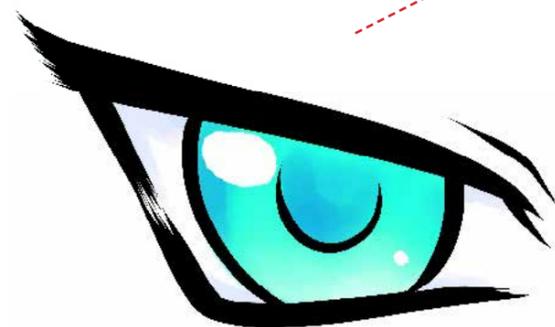
Quest'uomo sfoggia un bel sorriso splendente a trentadue denti, un sorriso audace e fiducioso. Le scintille aggiungono effetto, come se davvero stesse dando prova di tutto il suo fascino!

PERSONALIZZATE GLI OCCHI

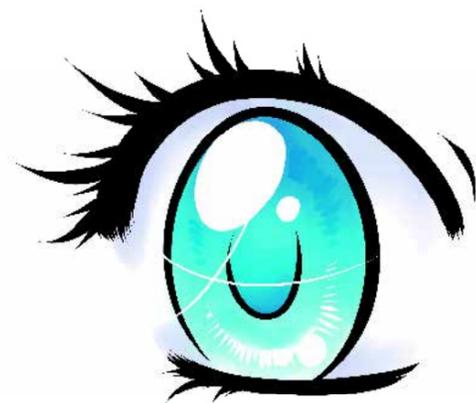
Disegnate gli occhi dei personaggi in vari modi, ma accertatevi che siano adatti al loro carattere. Inoltre, è possibile dare diversi colori e sfumature agli occhi. Provate con questi esempi!

DIFFERENZIARE GLI OCCHI

Pensate a cosa rivelano gli occhi dei personaggi a proposito della loro personalità.



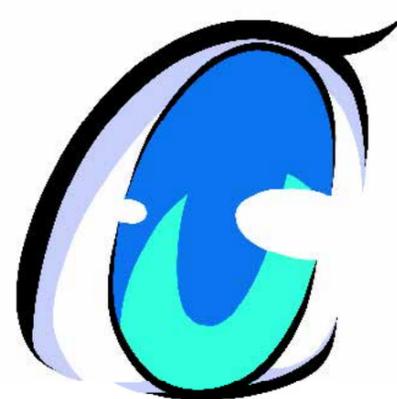
Questo occhio è quasi triangolare, con un angolo appuntito rivolto all'insù. Ciò dona al personaggio intensità e un'aria fredda, distaccata.



Questi occhi grandi e rotondi fanno sì che il personaggio sembri giovane, innocente, con gli occhioni sgranati; le ciglia e le scintille di luce ne esaltano la bellezza.

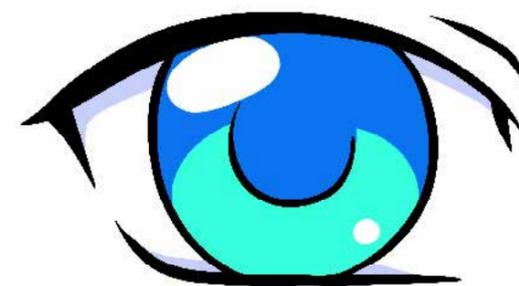


Quest'occhio è più inclinato. Le pieghe della palpebra e le linee agli angoli dell'occhio trasmettono un senso di maturità.



Questo occhio apparentemente è giovanissimo, ma è disegnato e sfumato in maniera più semplice. È uno sguardo limpido e coraggioso, che andrebbe benissimo per un ragazzino o una ragazzina in un fumetto per bambini.

COLORARE GLI OCCHI



Ci sono molti modi per aggiungere colore agli occhi, ma è utile seguire certe regole. Le pupille sono scure, mentre le iridi sfumano da tonalità più scure ad altre più chiare e dall'alto al basso. I punti luce più grandi tendono a stare nell'angolo superiore dell'occhio, a seconda della fonte di luce. Non trascurate la parte bianca degli occhi; usate delle ombreggiature grigio-blu ai margini.

Capite come, così facendo, si possa passare al livello successivo! Si pone l'accento sugli occhi grazie ad alcuni elementi, ad esempio aumentando il contrasto con le ombre più scure, sfumando bene l'iride e aggiungendo punti luce.



Si possono inoltre addolcire le linee e i colori. Quest'occhio è disegnato in stile acquarello, con linee tenui e colori indistinti che sfumano qua e là.



NASI E BOCHE

I manga sono una forma d'arte molto minimalista che si concentra su determinate caratteristiche, come gli occhi, a scapito di naso e bocca. Dato che devono suggerire tantissimo usando pochissimi elementi, i disegnatori di manga si focalizzano su ombre e linee più scure.

CONOSCI IL NASO

Per quanto riguarda il naso visto di fronte, limitatevi a disegnare solo le narici o le ombre prodotte dal naso.

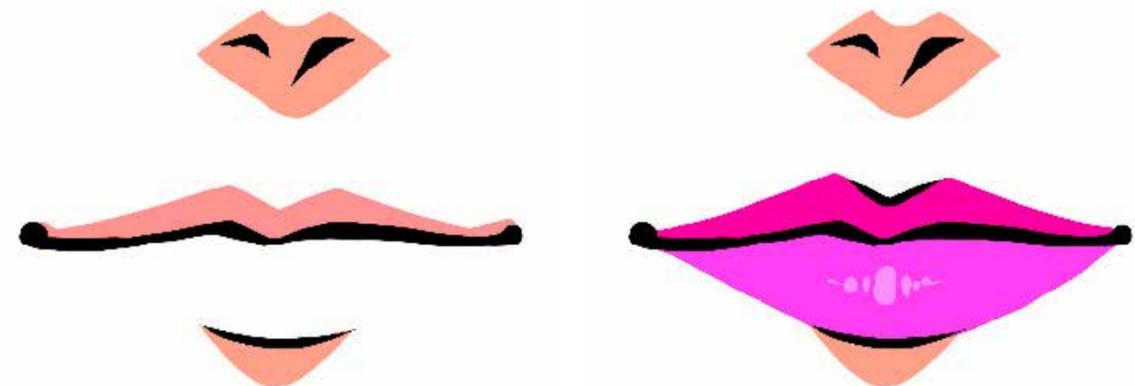


NASI VISTI DI PROFILO



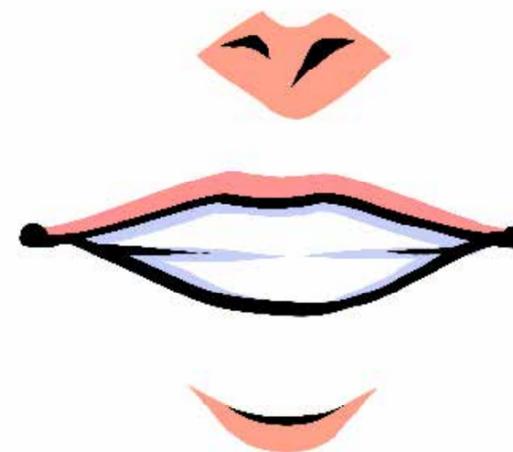
FARE LA BOCCA

Anche la bocca è disegnata in stile minimalista. Concentratevi sul grado di apertura della bocca e sulla definizione del labbro inferiore, evitando di evidenziare l'intera forma delle labbra.



Una bocca chiusa è caratterizzata da una lunga linea nera in mezzo. Si può far intuire la forma delle labbra aggiungendo delle linee curve al centro e una piccola linea curva sotto, per indicare il labbro inferiore. Aggiungete le opportune ombreggiature.

Quando sfumate e colorate per fare il rossetto, il labbro superiore deve essere più scuro e si possono aggiungere dei punti luce sul labbro inferiore.



Non c'è bisogno di definire ogni singolo dente, basta disegnare la linea dove le arcate si incontrano. Sfumate i bordi dei denti in grigio-blu.

Quando disegnate una bocca aperta vista di profilo, la mascella si sposta verso il basso, coerentemente con il movimento della bocca.



L'ABBIGLIAMENTO

Benché molti di noi indossino degli abiti simili o identici, tutti indossano gli abiti in maniera diversa. Pensate ai vari modi in cui potete indossare un abito, ad esempio un'uniforme scolastica.

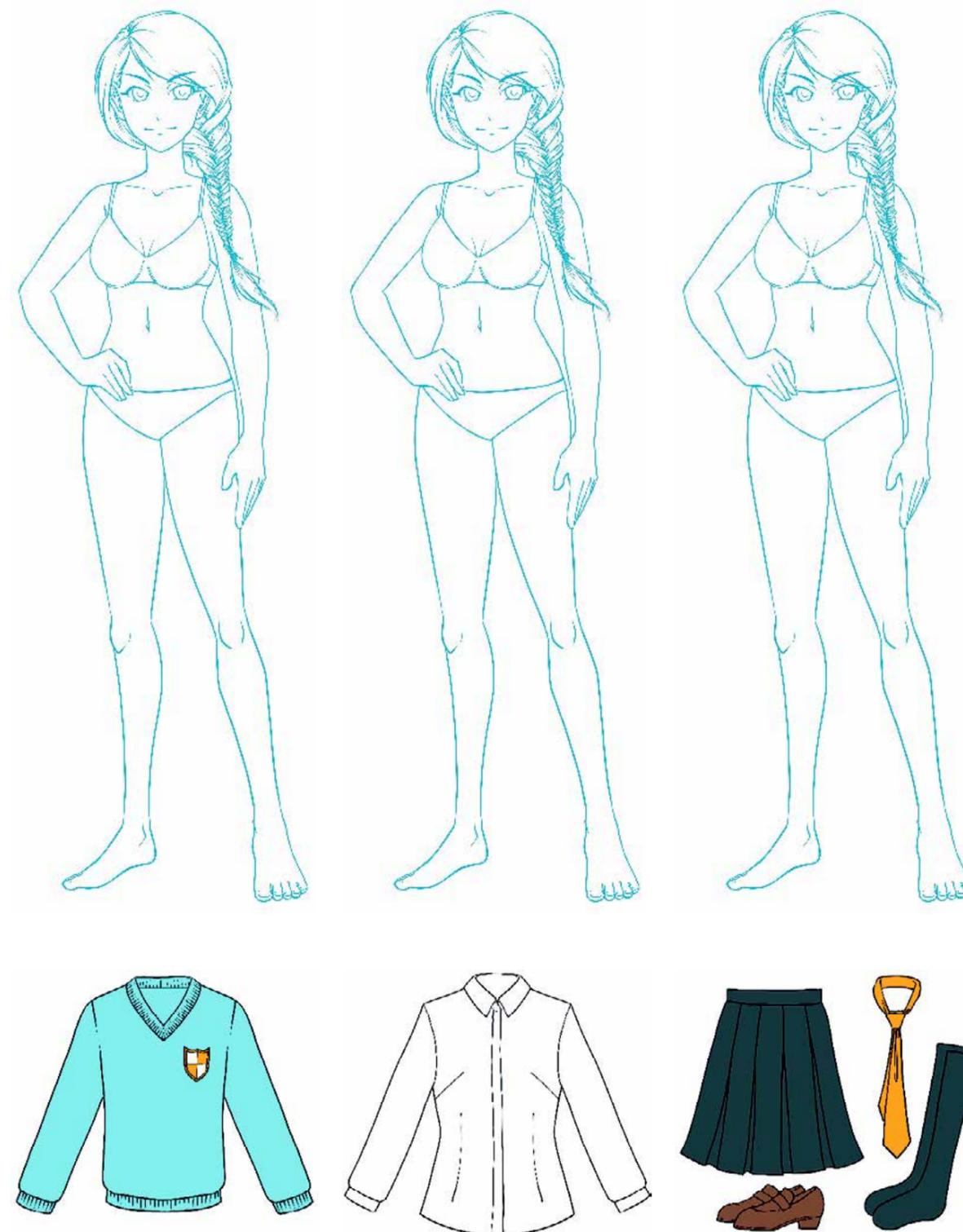


Questo ragazzo indossa l'uniforme da liceo in maniera impeccabile. La camicia è abbottonata e infilata nei pantaloni, mentre il nodo della cravatta è perfetto.

Fuori fa caldo, la campanella della scuola è appena suonata e lui sta andando al centro commerciale, ma non ha tempo di tornare a casa a cambiarsi. Indossa la sua uniforme in modo decisamente meno formale.

ESERCITATEVI!

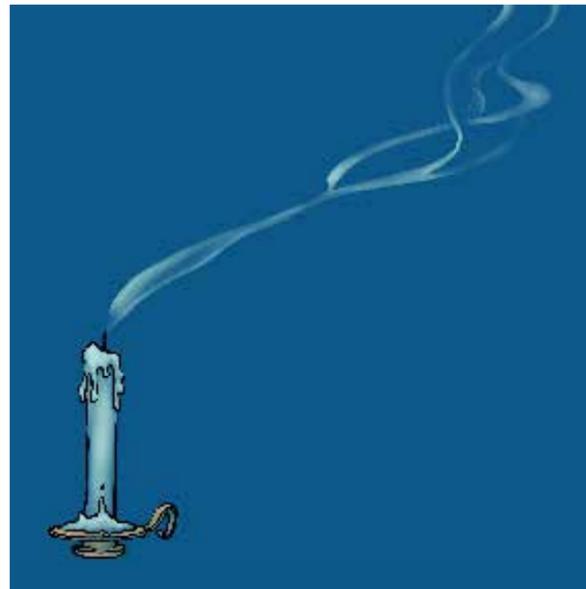
Immaginate che questa studentessa del liceo debba indossare l'uniforme qui sotto. Come se la metterebbe?



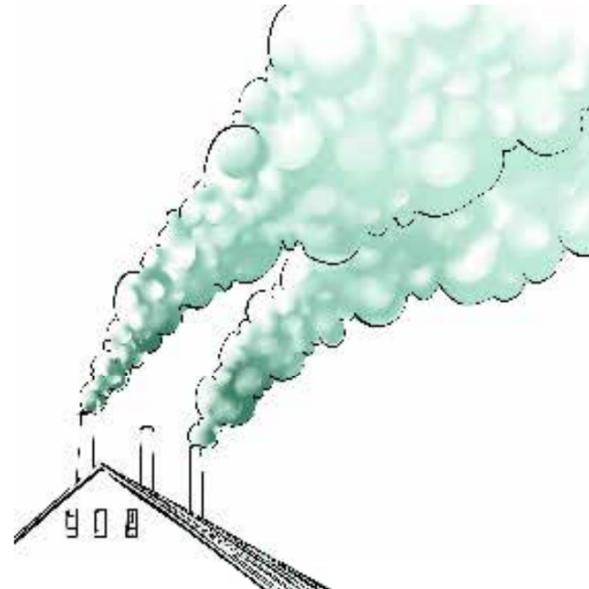
EFFETTI SPECIALI

Ora provate ad arricchire le illustrazioni del vostro manga con gli effetti speciali! Le scene d'azione non possono fare a meno di esplosioni e fumo.

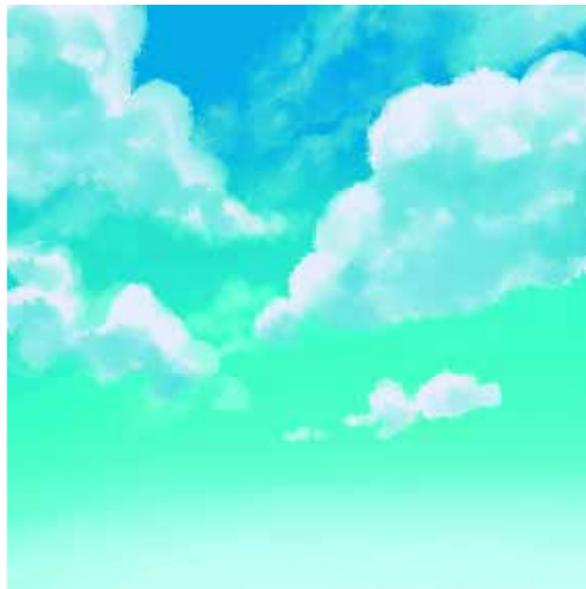
FUMO E NUVOLE



Per un filo di fumo in primo piano, usate linee sottili e lasciatene indovinare la scia. Quando aggiungete i colori, potete passare da completamente opaco a trasparente a mano a mano che il fumo si dissolve.



Le grandi nuvole di fumo in lontananza hanno un aspetto opaco e compatto, allargandosi solo quando si allontanano dalla loro fonte. Ombreggiate la parte inferiore degli sbuffi di fumo.



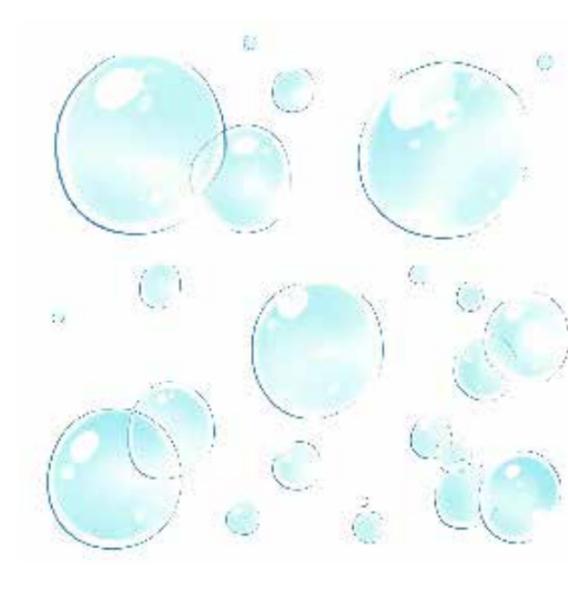
Le nuvole hanno una forma diversa a seconda della loro altezza nell'atmosfera, quindi disponetele a strati e variatene le dimensioni. Iniziate con un gradiente per il cielo e poi abbozzate la forma delle nuvole. Smussate gli angoli dove serve, soprattutto nel caso di nuvolette sottili. Ombreggiate la parte inferiore per dare profondità alle nuvole.

FUOCO, ESPLOSIONI E LAMPI



Il fuoco risalta meglio su uno sfondo scuro. Usate colori opachi, giallo, rosso e arancione, per le fiamme, con giallo brillante e pennellate di bianco al centro per indicare un calore più intenso. Osservate la forma di una singola fiamma rispetto a quella di un fuoco più grande.

Per disegnare un'esplosione, iniziate con un denso fumo scuro che si irradia dal centro. Il margine esterno di ogni sbuffo è più scuro. Rifinite con alcuni scoppi fra gli sbuffi di fumo che si irradiano dal centro, non lesinando sporcizia e detriti. Se aggiungete colore, rendete le fiamme nascoste usando gialli e arancioni.



Le bolle esigono un tocco leggero. Usate dei contorni sottili aggiungendo moltissimi vuoti e punti luce.