

# SOMMARIO

<b>INTRODUZIONE</b> . . . . .	<b>6</b>	<b>FUMETTI MANGA</b> . . . . .	<b>82</b>
Come usare questo libro. . . . .	7	Fonti d'ispirazione . . . . .	83
<b>LE BASI</b> . . . . .	<b>8</b>	Proporzioni nei manga. . . . .	84
Figure maschili: proporzioni . . . . .	10	Teste nei manga . . . . .	85
Figure femminili: proporzioni . . . . .	11	Domatrice di mostri . . . . .	86
Proporzioni della testa. . . . .	12	Ronin oscuro. . . . .	90
Costruire un corpo. . . . .	14	Elemento chiave: mostrare emozioni . . . . .	94
Mettersi in posa . . . . .	16	Effetti speciali . . . . .	95
Entrare in azione. . . . .	18	Scena in un dojo . . . . .	96
Inchiostrare e colorare. . . . .	20	<b>FUMETTI HORROR</b> . . . . .	<b>102</b>
Prospettiva. . . . .	24	Fonti d'ispirazione . . . . .	103
<b>FUMETTI DI SUPEREROI</b> . . . . .	<b>26</b>	Zombie della palude . . . . .	104
Fonti d'ispirazione . . . . .	27	Spaventapasseri posseduto . . . . .	108
G-Force. . . . .	28	Elemento chiave: ombre e atmosfera . . . . .	112
Victory . . . . .	32	Pagina di una storia horror . . . . .	114
Elemento chiave: decollare . . . . .	36	<b>IL LIVELLO SUCCESSIVO</b> . . . . .	<b>120</b>
Scena di azione . . . . .	40	Testi e nuvolette . . . . .	122
<b>FUMETTI DI FANTASCIENZA</b> . . . . .	<b>46</b>	La trama perfetta . . . . .	124
Fonti d'ispirazione . . . . .	47	Copertina. . . . .	125
Pirata dello spazio . . . . .	48		
Motociclista alieno. . . . .	52		
Elemento chiave: robot e navi spaziali . . . . .	56		
Pianeta in pericolo. . . . .	58		
<b>FUMETTI FANTASY</b> . . . . .	<b>64</b>		
Fonti d'ispirazione . . . . .	65		
Principe elfo . . . . .	66		
Guerriero nano. . . . .	70		
Elemento chiave: reliquie mistiche . . . . .	74		
Battaglia di un mago. . . . .	76		



## ENTRARE IN AZIONE

È ora che il vostro eroe abbandoni i blocchi di partenza. Ecco come disegnare un personaggio che entra rapido in azione - gli eroi, ovviamente, non fuggono mai dal pericolo!



**3** A mano a mano che perfezionate il disegno a matita, definite i muscoli sulla figura. I muscoli sul braccio sinistro sono leggermente più rotondi di quelli sul braccio destro, poiché spingono l'avambraccio verso l'alto. Gomiti e ginocchia sono più in evidenza perché le articolazioni sono piegate.

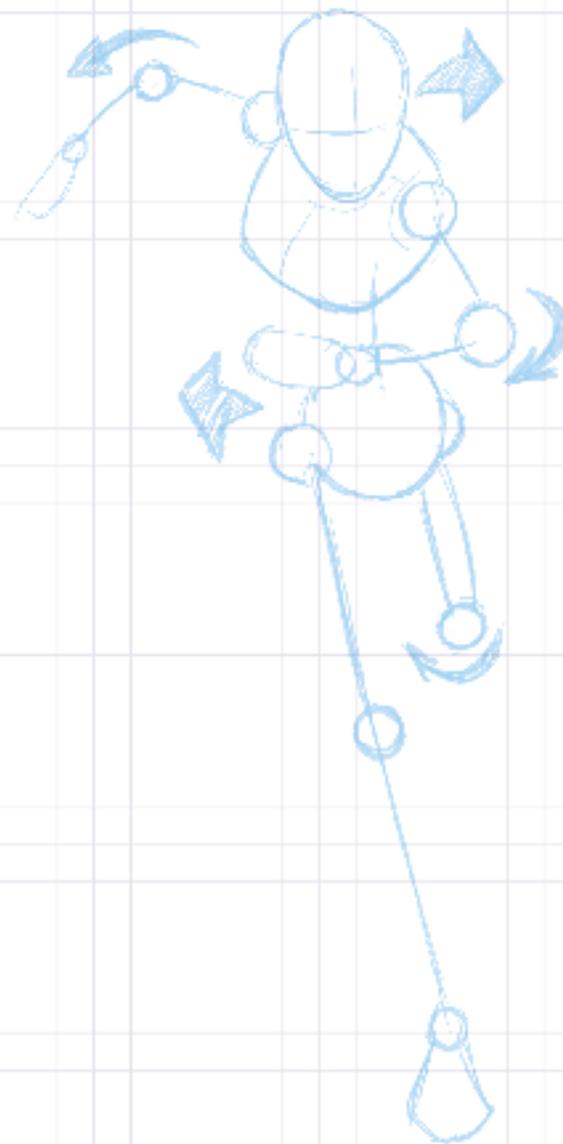


**1** Questo personaggio è chino nella direzione verso cui sta correndo, con il tronco che si trova quasi ad angolo retto rispetto alla vita. Il braccio sinistro è spinto in avanti, mentre la gamba sinistra è dietro, e viceversa per gli arti sul lato destro.



**2** Con il corpo chino in avanti, le spalle e il petto sono visti dall'alto, con il tronco che si assottiglia in vita. Proprio come nel corpo umano reale, le forme 3D usate per costruire la struttura del personaggio non sono diritte, ma leggermente curve.

## ESERCIZIO



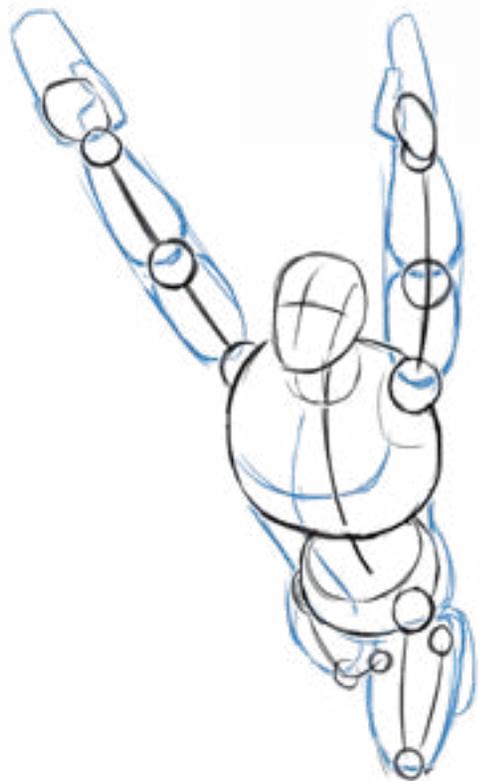
## ELEMENTO CHIAVE: DECOLLARE

Come bisogna disegnare un personaggio in volo? Qui abbiamo un eroe potenziato elettricamente che si lancia nella stratosfera. Scoprite come renderlo in modo tale da fargli letteralmente "bucare" la pagina.



**1** Questo eroe volante si lancia verso l'alto usando un tetto come base da cui spiccare il volo. Una gamba è piegata per darsi la spinta, ma il resto del resto è proteso verso il cielo.

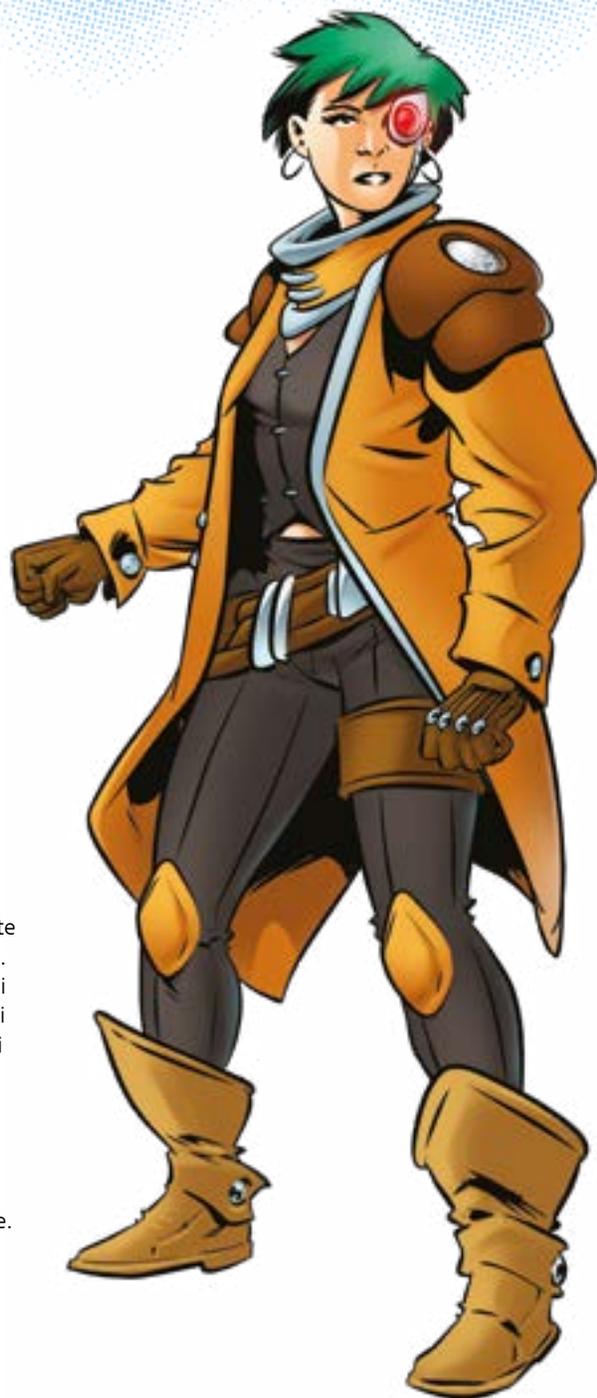
**2** Il personaggio ha il corpo tipico di un supereroe: muscoloso con spalle larghe e il petto ampio, come un bodybuilder. Essendo proteso verso di noi, le mani sembrano più grandi della testa. Tutta la figura forma uno stretto triangolo.



**3** Disegnate il viso e le mani, poi perfezionate a matita l'anatomia dalle braccia ai piedi, decidendo quali muscoli e articolazioni andranno a ricalcare quelli già tracciati sulla figura. Aggiungete le linee ondulate del mantello. Mentre il corpo del supereroe tende in una sola direzione, il mantello svolazza intorno a lui nel vento.

↑ Il mantello del supereroe termina con una linea curva per mostrare le pieghe del tessuto. Per ogni piega, disegnate una linea che sale verso l'alto fino al punto in cui il mantello si allaccia al collo dell'eroe. La linea si assottiglia a mano a mano che la piega scompare.



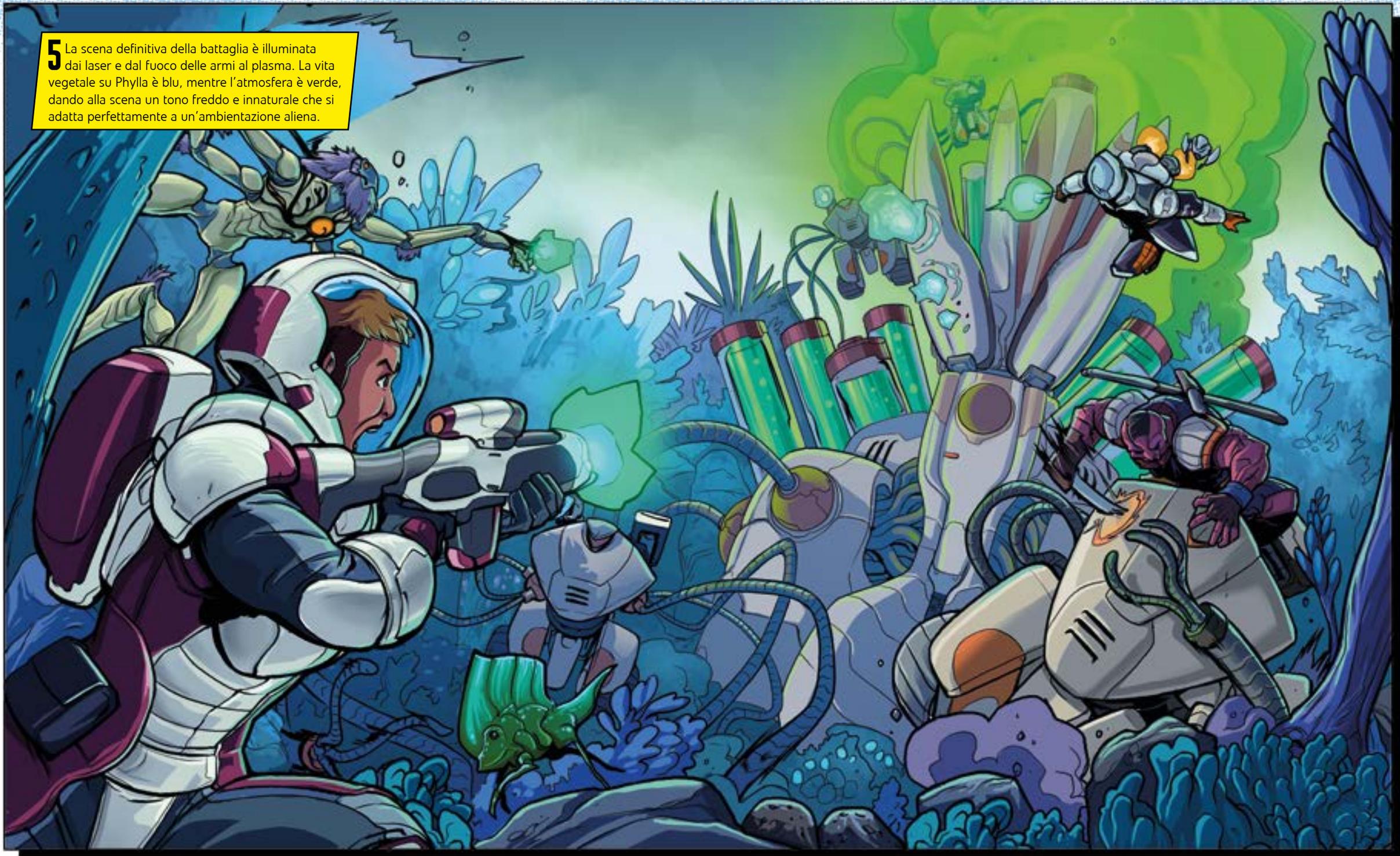


**6** Studiate attentamente lo schema cromatico. Il cappotto e gli stivali di Xara rimandano ai pirati del passato, ma i capelli verdi hanno un aspetto moderno, per non dire futuristico. Osservate come le ombre sul cappotto usino tonalità più scure dei colori base.

## ESERCIZIO



**5** La scena definitiva della battaglia è illuminata dai laser e dal fuoco delle armi al plasma. La vita vegetale su Phylla è blu, mentre l'atmosfera è verde, dando alla scena un tono freddo e innaturale che si adatta perfettamente a un'ambientazione aliena.





**6** Ora che avete sistemato tutto, è giunto il momento di inchiostrare le linee a matita. Cercate di mantenere gran parte dei dettagli, come le parti scheggiate e i danni subiti in battaglia dal martello e dall'armatura.

**7** Il passo finale consiste nel colorare il guerriero, che prenderà realmente vita. Essendo un personaggio forte e coraggioso, i colori vivaci daranno un tocco di eroismo al suo outfit. Dategli una barba bianca e non dimenticate di aggiungere dei punti luce alla sua scintillante armatura di metallo.



## ESERCIZIO

