



FABER-CASTELL
since 1761

MANGA

Anleitungsheft

Ръководство с инструкции

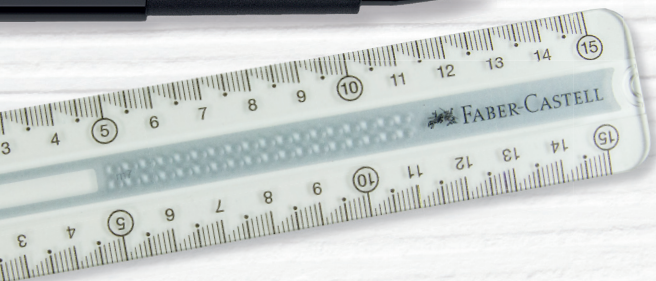
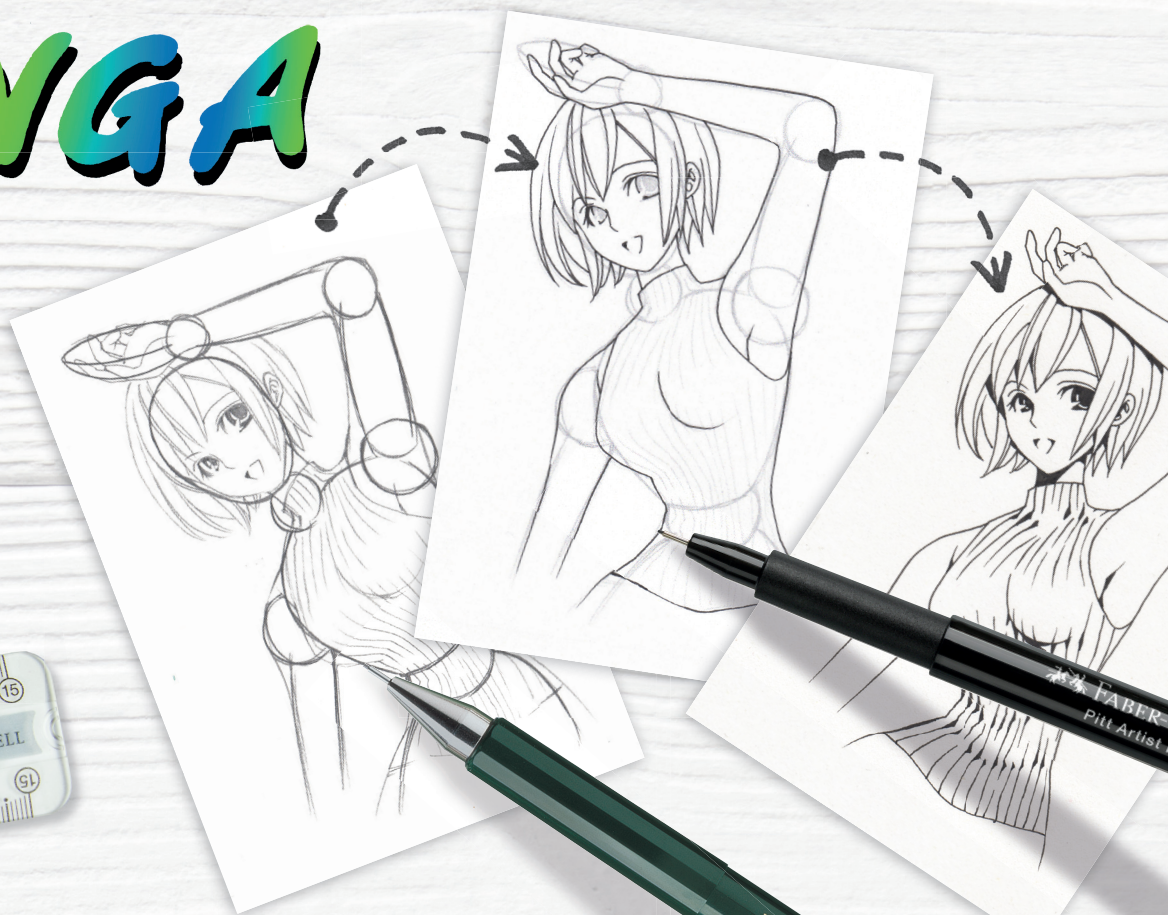
Livret d'apprentissage Libretto

d'istruzioni Folleto de

instrucciones

入門ブックレット만화 작법서

使用说明



Качество от Creative Studio

Всичко
за
манга



DE 1761 gegründet, ist Faber-Castell eines der ältesten Industrieunternehmen der Welt und in der

9. Generation in den Händen derselben Familie. Heute ist das Unternehmen in über 120 Ländern vertreten. Faber-Castell verfügt über eigene Produktionsstätten in neun Ländern und Vertriebsgesellschaften in 23 Ländern weltweit. Mit einer Blei- und Farbstiftproduktion von über 2 Milliarden Stück pro Jahr ist Faber-Castell weltweit der bedeutendste Hersteller holzgefasster Stifte. Durch traditionelle Selbstverpflichtung zu höchster Qualität und einer Großzahl von Produktinnovationen sichert das Unternehmen seine führende Position auf dem Weltmarkt.

BG Основана през 1761 г., Faber-Castell е една от най-старите индустриални компании в света и вече 9 поколения се управлява от едно и също семейство. Днес компанията присъства в повече от 120 държави. Faber-Castell разполага със собствени производствени бази в девет държави и дистрибуторски компании в 23 страни по света. Компанията е най-големият производител в света на дървени моливи, като произвежда над 2 милиарда графитни и цветни молива годишно. Faber-Castell затвърждава водещата си позиция на световния пазар чрез традиция в поддържането на най-високо качество и широка гама от иновативни продукти.

FR Fondée en 1761, Faber-Castell compte parmi les plus anciennes sociétés industrielles du monde. Elle est toujours restée une entreprise familiale, aujourd'hui dirigée par la neuvième génération. Aujourd'hui, l'entreprise est présente dans plus de 120 pays. Faber-Castell dispose de ses propres sites de production dans neuf pays ainsi que de sociétés de distribution dans 23 pays dans le monde entier. Avec une production de crayons de papier et de couleur dépassant les 2 millions de pièces par an, Faber-Castell est le plus important fabricant de crayons à gaine de bois. L'engagement traditionnel de la marque à fournir un haut niveau de qualité ainsi que les nombreuses innovations garantissent à l'entreprise son positionnement de leader sur le marché international.

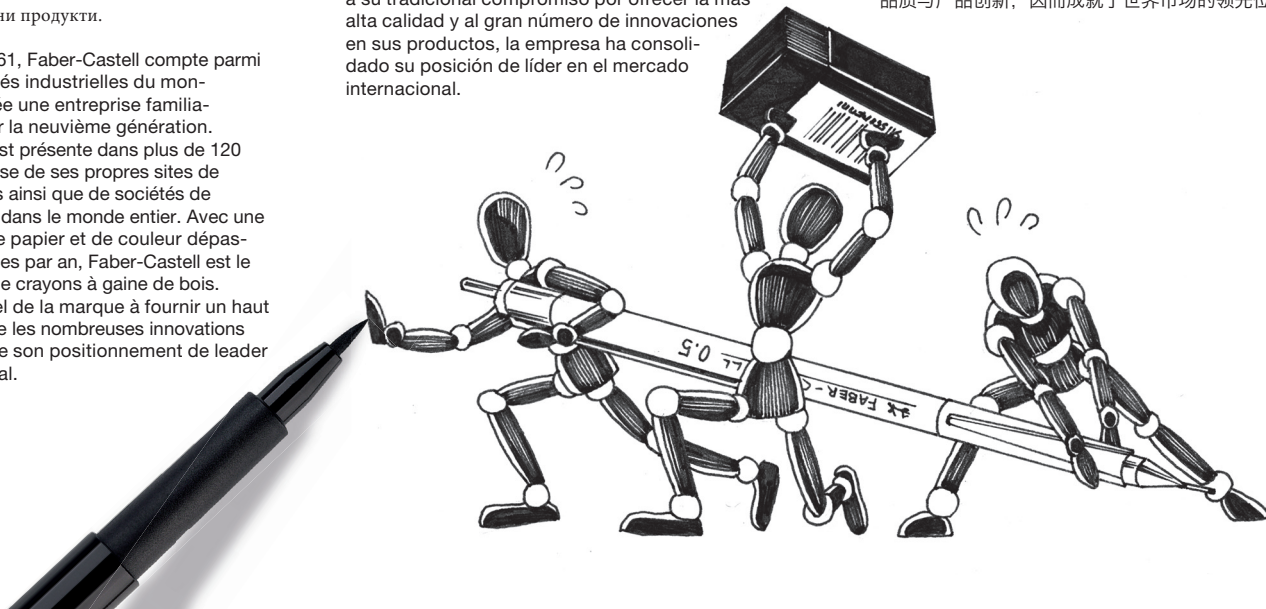
IT Fondata nel 1761, Faber-Castell è una delle imprese industriali più antiche del mondo ed è in mano alla stessa famiglia da ben nove generazioni. Oggi l'azienda è presente in oltre 120 paesi. Faber-Castell dispone di officine di produzione proprie in nove paesi e di società di distribuzione in 23 paesi. Con una produzione annuale di matite e pastelli pari a più di 2 miliardi di pezzi, Faber-Castell si afferma come uno dei principali produttori al mondo di matite rivestite in legno. Grazie al tradizionale impegno nel raggiungimento della massima qualità e a un gran numero di innovazioni prodotte, l'azienda garantisce la propria posizione di preminenza sul mercato mondiale.

ES Fundada en 1761, Faber-Castell es una de las empresas industriales más antiguas del mundo, y se encuentra en manos de la misma familia desde hace nueve generaciones. Actualmente está presente en más de 120 países. Faber-Castell cuenta con centros de producción en nueve países y con centros de distribución en 23 países en todo el mundo. Con una producción de lápices y lápices de colores de más de dos mil millones de unidades al año, Faber-Castell es el productor de lápices de madera más importante del mundo. Gracias a su tradicional compromiso por ofrecer la más alta calidad y al gran número de innovaciones en sus productos, la empresa ha consolidado su posición de líder en el mercado internacional.

JP 1761年に設立されたファバーカステルは、世界で最も古い産業企業の一つで、9世代にわたって続く家族企業です。今日、世界120ヶ国以上で事業を展開しています。ファバーカステルは、自社の生産拠点を9ヶ国に、販売会社を23ヶ国に有しています。年間20億本以上の鉛筆および色鉛筆を生産するファバーカステルは、世界で最も有名な木製軸鉛筆のメーカーです。最高品質を維持し、数々の製品革新に取り組み続けることにより、当社は世界市場においてトップの座を確立しました。

KR 1761년에 설립된 파버카스텔(Faber-Castell)은 9대에 걸쳐 가업을 이어가는 세계에서 가장 오래된 제조기업 중 하나입니다. 오늘날 파버카스텔은 120여개 국가에서 만나볼 수 있습니다. 파버카스텔은 9개 국가에 생산공장을 가지고 있고, 23개 국가에 판매회사를 두고 있습니다. 연 20억 자루 이상의 연필 및 색연필을 생산하는 파버카스텔은 전 세계에서 가장 주요한 목재 필기도구 생산업체입니다. 오랜 전통을 자랑하는 파버카스텔은 뛰어난 품질과 다양한 제품, 혁신에 대한 책임감으로 세계 시장에서 선두 자리를 지켜나가고 있습니다.

CN 于1761年创建的辉柏嘉是世界上最早的工业企业之一，由同一个家族的9代人先后经营。如今，本企业已经活跃于全球120多个国家。辉柏嘉在全球9个国家设有生产厂，在23个国家有销售公司。其年产铅笔与彩笔20多亿支，是全球最重要的木杆笔生产商。本企业一贯秉承高品质与产品创新，因而成就了世界市场的领先地位。



MANGA

DE Mangas entstanden in Japan und erfreuen sich nach wie vor großer Popularität. Der Begriff 'Manga' setzt sich zusammen aus 'man' (drollig) und 'ga' (Zeichnungen) und kann somit als drollige Zeichnungen oder Bilder übersetzt werden.

Das Zeichenset von Faber-Castell bietet dir alles, was du brauchst, um in die Welt der Mangas einzutauchen. Mit Hilfe des Anleitungsheftes lernst du die grundlegenden Manga-Zeichentechniken. Die Anleitungen sind einfach gehalten, die Übungen dienen als Richtlinie und folgen keinen starren Regeln. Wir wollen dich ermutigen, einfach loszulegen und deinen eigenen, persönlichen Manga-Stil zu entwickeln.

Versuche, die Eigenschaften deiner eigenen Character so genau wie möglich zu beschreiben. Setze ausdrucksstarke Gesichtsausdrücke und markante Frisuren ein und illustriere exakt den Körperbau und die Kleidung zur Kennzeichnung deiner Figuren. Kleine Details und Accessoires helfen dabei, den Character eindeutiger zu definieren.

BG Манга произхожда от Япония и до днес се радва на изключителна популярност. Терминът „манга“ се състои от думите „man“ (забавен) и „ga“ (рисунки) и може да се преведе като забавни рисунки или изображения.

Комплектът за рисуване на Faber-Castell предлага всичко необходимо, за да се потопиш в света на мангата. В ръководството ще научиш основните техники за рисуване на манга. Инструкциите са лесни за следване, а упражненията са създадени като насоки, без да налагат строги правила. Насърчаваме те да експериментираш и да развиеш свой собствен стил на манга.

Опитай се да изобразиш характерните черти на своя персонаж възможно най-точно. Използвай силна мимика и отличителни прически, а също така нарисуй прецизно формата на тялото и облеклото, за да направиш фигурите си уникални. Малките детайли и аксесоари ще помогнат да подчертаеш още по-ясно характера на персонажа.



FR Originaires du Japon, les mangas sont extrêmement populaires. Le terme « manga » se compose de « man » (drôle) et « ga » (dessins). Il désigne donc des dessins ou des images drôles.

Ce set de crayons de Faber-Castell comprend tout le nécessaire pour partir à la découverte de l'univers des mangas. Dans ce guide d'apprentissage, vous allez apprendre les différentes techniques de base pour

dessiner des mangas. Les instructions sont simples. Les exercices expliquent les grands principes directeurs et ne suivent aucune règle stricte. Notre objectif, c'est de vous encourager à vous lancer et à développer votre propre style de manga.

Essayez de décrire les caractéristiques de votre personnage le plus précisément possible. Dessinez des traits très expressifs au niveau du visage et des coiffures originales. Tracez l'ossature corporelle et les vêtements précisément afin que vos personnages soient facilement reconnaissables. Les petits détails et les accessoires permettent d'identifier clairement les personnages.

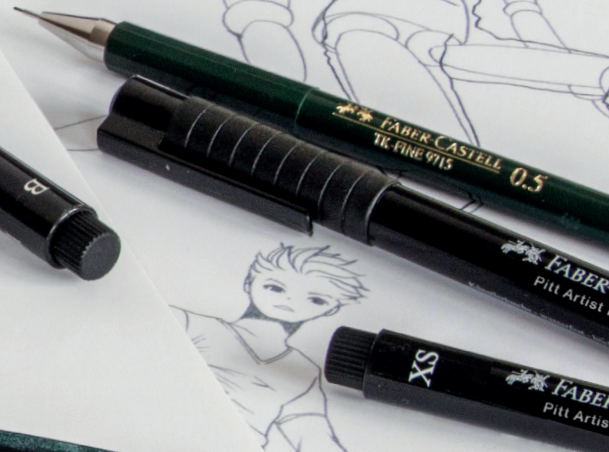
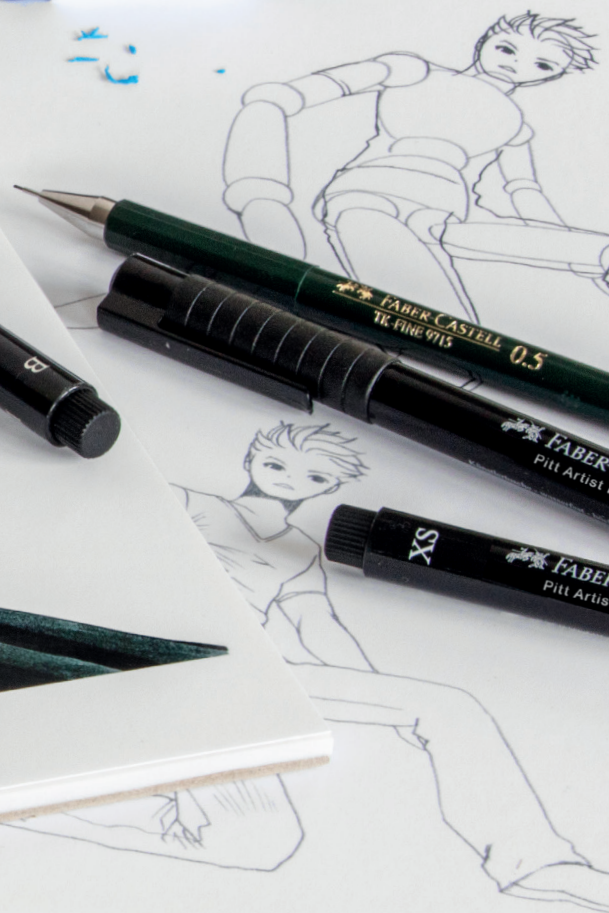
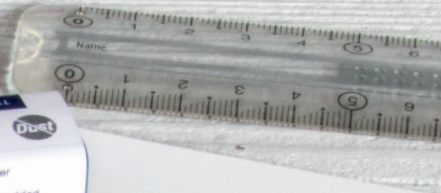
IT I Manga sono nati in Giappone e godono da sempre di una grande popolarità. Il termine "manga" è composto da due parole "man" (buffo) e "ga" (disegni) perciò può essere tradotto con disegni o immagini buffe.

Questo set da disegno Faber-Castell offre tutto quello che serve per immergersi nel mondo dei manga. Con l'aiuto del libretto delle istruzioni potrai imparare le tecniche base per disegnare i tuoi manga. Le istruzioni sono semplici e gli esercizi ti guideranno senza dover seguire rigide regole. Il nostro obiettivo è offrirti degli spunti per iniziare, così potrai sviluppare un tuo stile personale per i manga.

Prova a descrivere i particolari del tuo personaggio nel modo più preciso possibile. Utilizza delle espressioni intense per il viso, aggiungi acconciature eccentriche e illustra con precisione la corporatura e l'abbigliamento così da caratterizzare i tuoi soggetti. I piccoli dettagli e gli accessori ti aiuteranno a definire chiaramente il personaggio.

Светът
на
Манга





MANGA

ES El manga surgió en Japón y goza actualmente de tanta popularidad como en sus inicios. El término «manga» está formado por «man» (gracioso) y «ga» (dibujos), por lo que puede traducirse como dibujos o ilustraciones graciosas.

El juego de dibujo de Faber-Castell pone a tu alcance todo lo que necesitas para sumergirte en el mundo del manga. Con ayuda de este folleto de instrucciones aprenderás las técnicas de dibujo básicas del manga. Las instrucciones destacan por su sencillez, los ejercicios sirven de guía y no siguen reglas estrictas. Queremos animarte a empezar y a desarrollar tu propio estilo de manga personal.

Intenta describir las características de tu figura lo más preciso que puedas. Utiliza rasgos faciales expresivos y peinados atrevidos e ilustra con exactitud la constitución física y la vestimenta para caracterizar a tus personajes. Los pequeños detalles y accesorios ayudan a definir el personaje con más claridad.

JP 日本で生まれたマンガは、いつの時代も高い人気があります。「マンガ」という言葉は、「漫」と「画」という字から成り立ち、冗漫な描画あるいは絵とも訳せます。

ファーバーカステルのスケッチセットには、マンガの世界に挑戦するために必要なものが全て揃っています。入門ブックレットを利用して、マンガの基本的な描写テクニックを学びましょう。説明は簡潔で、練習はガイドラインとして設けられており、堅苦しいルールにしたがう必要はありません。今すぐスタートして、あなた自身の個性溢れるマンガのスタイルを作っていきましょう。

オリジナルなキャラクターの特徴をなるべく正確に描写するよう努めてください。表現力のある表情や目を引く髪型を描き、それぞれのキャラクターに特徴的な体型や服装を的確に描写しましょう。細かなディテールやアクセサリはキャラクターにはっきりした特色を与えるのに役立ちます。



KR 망가 (만화)는 일본에서 시작되었으며 여전히 큰 인기를 누리고 있습니다. '망가 (만화)'라는 개념은 'man (재미있다)'과 'ga (모사)'의 합성어이므로 재미있는 묘사 또는 그림으로 번역할 수 있습니다.

파버카스텔 망가 세트는 만화 세계에 몰두하는 데 필요한 모든 것을 제공합니다. 이 만화 작업서를 활용하여 기본적인 만화 기법을 배워보세요. 쉽게 작성된 이 설명서에는 연습 드로잉이 가이드라인으로 사용되며 따라야 할 엄격한 규칙은 없습니다. 이를 통해 누구나 쉽게 만화를 그리고 자신만의 만화 스타일을 개발할 수 있도록 지원하고자 합니다. 자신의 고유한 캐릭터의 특성을 가능한 한 자세히 묘사해

보세요. 풍부한 얼굴 표정과 독특한 헤어 스타일을 사용하고 체형과 의복을 정확하게 묘사하여 캐릭터의 특징을 살펴보세요. 이때 작은 디테일과 액세서리를 활용하면 캐릭터를 좀 더 명확하게 규정할 수 있습니다.

CN 漫画起源于日本，一直以来备受人们的喜爱。“漫画”这个词由“漫”（有趣的）和“画”（图画）组成，因此可以解释为有趣的图画。

这套辉柏嘉绘画套装为你提供了进入漫画世界的所有工具。这本使用说明手册介绍了一些基本的漫画技巧。手册内容易于理解，收录的绘画练习可作为参考学习指引，并非唯一的表现手法。我们希望能够鼓励你开始绘画漫画，并创造出自己的漫画风格。

尝试尽可能准确地描绘你构思的人物特点。设计富有表现力的面部表情和彰显个性的发型，画出能够体现出人物特色的体形和服装。细节和配饰有助于更好地表现人物特性。

ZEICHENSTIFTE

TOOLS

DE Druckbleistift TK-Fine 9715 0.5 mm

Mit dem Druckbleistift TK-Fine fertigt du erste Skizzen und Vorzeichnungen an. Nutze die Spitze des Druckbleistiftes, um dünne Linien zu zeichnen und die gesamte Fläche der Mine, um dickere Linien bzw. Flächen zu zeichnen (1). Mit feinen Schraffuren in variierendem Stiftdruck kannst du Schattierungen darstellen (2).



BG Автоматичен молив TK-Fine 9715 - 0.5 mm

С автоматичния молив TK-Fine направи първоначалните скици и контури на своята рисунка. Използвай върха на молива, за да рисуваш тънки линии, а цялата повърхност на графита, за да създаваш по-дебели линии и площи (1). За създаване на сенки използвай техниката на шриховане, като променяш натиска при рисуване (2).

FR Porte-mine TK-Fine 9715 0.5 mm

Le porte-mine TK-Fine sert à dessiner les pre-mières esquisses et ébauches. Il faut utiliser la pointe du porte-mine pour tracer des lignes fines et toute la sur-face de la mine pour dessiner des lignes plus épaisses ou des surfaces (1). Vous pouvez obtenir différentes teintes en dessinant des hachures fines et en variant la pression appliquée sur la mine (2).

IT Portamine TK-Fine 9715 0.5 mm

Con il portamine TK-Fine puoi realizzare le prime bozze e gli schizzi preparatori. Utilizza la punta del portamine per disegnare le linee sottili oppure la mina intera per disegnare le linee più spesse o le zone più piene (1). Esegui tratteggi sottili con una diversa pressione sul foglio per raffigurare le ombreggiature (2).

ES Portaminas TK-Fine 9715 0.5 mm

Con el portaminas TK-Fine realizas los primeros bocetos y dibujos previos. Usa la punta del portaminas para trazar las líneas más finas y emplea toda la superficie de la mina para dibujar líneas más gruesas o rellenar superficies (1). Variando la presión del portaminas, puedes representar sombreados diversos (2).

JP シャープペンシル TK-Fine 9715 0.5 mm

TK-Fineシャープペンシルを用いて、第1段階のスケッチと下書きをおこないましょう。シャープペンシルの先端を使って細い線を描いたり、芯の表面全体を使って太い線や表面を描いたりすることができます(1)。筆圧を変えながら繊細なハッチング線を用いると、陰影をつけることができます(2)。

KR 샤프 TK-Fine 9715 0.5 mm

먼저 TK-Fine 샤프로 스케치나 밑그림을 그립니다. 가는 선을 그릴 때는 샤프심 끝을 이용하고 두꺼운 선이나 면적을 그릴 때는 심의 전체 면적을 사용합니다 (1). 다양한 필압으로 미세한 해칭을 사용하면 세이딩을 표현할 수 있습니다 (2).

CN 自动铅笔 TK-Fine 9715 0.5 mm

推荐使用TK-Fine自动铅笔画出草图和轮廓。用自动铅笔的笔尖可绘制纤细的线条，用铅芯的侧面则可绘制较粗的线条，并进行大面积涂抹 (1)。运用不同力度的排线可画出各种阴影效果 (2)。

Опитай
следните
техники



技研
FABER-CASTELL
TK-FINE

ZEICHENSTIFTE

TOOLS

DE Pitt Artist Pen

Die pigmentierten Pitt Artist Pen Zeichentuschestifte sind wasserfest und hoch lichtbeständig. Mit ihnen hast du das ideale Werkzeug, um Skizzen, Illustrationen und Tuschezeichnungen anzufertigen. Dieses Set umfasst 3 verschiedene Linienbreiten:

- Fineliner XS (0.1 mm)

Zeichne mit dem Pitt Artist Pen XS Haupt- und Effektlinien

- Fineliner M (0.7 mm)

Zeichne mit dem Pitt Artist Pen M Rahmenlinien und verwende ihn zum Füllen kleinerer Flächen

- Brush B mit flexibler Pinselspitze

Teste die Vielfalt der Strichvarianten und fülle mit der Breite der Pinselspitze große Flächen

BG Pitt Artist Pen

Пигментираните Pitt Artist Pen са водоустойчиви и изключително устойчиви на светлина. Те са идеалният инструмент за скициране, илюстрации и тушови рисунки. Този комплект включва 3 различни дебелини на линията:

- Fineliner XS (0.1 mm)

Използвай Pitt Artist Pen XS, за да рисуваш основни линии и ефектни линии.

- Fineliner M (0.7 mm)

Използвай Pitt Artist Pen M, за да рисуваш рамкови линии (панели) и да запълваш по-малки площи.

- Brush B с гъвкав четков връх

Изпробвай различните варианти на щрихи и използвай ширината на четката, за да запълваш по-големи площи.



FR Pitt Artist Pen

Les feutres à encre de Chine pigmentés Pitt Artist Pen sont résistants à l'eau et à la lumière. Vous disposez d'outils parfaits pour dessiner des esquisses, des illustrations et des estampes à l'encre de Chine. Ce set comprend 3 largeurs de lignes différentes :

- Fineliner XS (0.1 mm)

Pour dessiner lignes principales et les lignes à effet

- Fineliner M (0.7 mm)

Pour tracer les lignes de trame et remplir les petites surfaces

- Brush B avec une pointe de pinceau souple

Pour tester une grande variété de traits et couvrir de grandes surfaces avec la largeur de la pointe du pinceau

IT Pitt Artist Pen

Le penne a china Pitt Artist Pen sono resistenti all'acqua e alla luce. Sono lo strumento ideale per gli schizzi, le illustrazioni e i disegni a china. Questo set include penne in 3 diverse larghezze di tratto:

- Fineliner XS (0.1 mm)

Con il Pitt Artist Pen XS puoi disegnare i tratti principali e le linee per gli effetti grafici

- Fineliner M (0.7 mm)

Con il Pitt Artist Pen M puoi disegnare le linee dei bordi oppure riempire le zone più piccole del disegno.

- Brush B con punta flessibile a pennello

Questa penna consente tanti tratti diversi per riempire grandi zone del disegno grazie alla punta larga a pennello

ES Pitt Artist Pen

Los rotuladores de tinta pigmentada Pitt Artist Pen son resistentes al agua y altamente resistentes a la luz. Con ellos, tienes en tus manos la herramienta ideal para realizar bocetos, ilustraciones y dibujos de tinta al agua. Este set está compuesto por 3 anchos de línea diferentes:

- Fineliner XS (0.1 mm)

Con el Pitt Artist Pen XS dibujas las líneas principales y líneas cinéticas

- Fineliner M (0.7 mm)

Con el Pitt Artist Pen M trazas las líneas marco y lo utilizas para rellenar superficies más pequeñas

- Brush B con punta de pincel flexible

Juega con la variabilidad del trazo y rellena superficies grandes sirviéndote del ancho de la punta de pincel

JP Pitt アーティストペン

Pittアーティストペンは耐水性で、耐光性に優れています。スケッチ、イラスト、インク描画に最適のツールです。このセットには3種類のペン先が含まれています。



- ファインライナーXS (0.1 mm)

PittアーティストペンXSでメインの線、効果線を

- ファインライナーM (0.7 mm)

PittアーティストペンMでフレームとなる線を描き、小さな面を埋めるために使用

- PittアーティストペンブラシB - 筆状の柔軟なペン先
タッチにバリエーションをつけ、幅広いペン先で大きな面を埋めることが可能

KR Pitt Artist Pen

Pitt Artist Pen은 내수성과 내광성이 뛰어난 피그먼트 드로잉 펜입니다. 이 펜들은 스케치, 삽화 및 잉크 드로잉을 완성하는 데 이상적입니다. 이 세트는 3 가지 선 굵기로 구성됩니다:

- Fineliner XS (0.1 mm) Pitt Artist Pen XS 는 주선과 효과선을 그릴 때 사용됩니다

- Fineliner M (0.7 mm)

Pitt Artist Pen M 은 윤곽선을 그리고 작은 면적을 채우는 데 사용됩니다

- 브러시 팁이 유연한 Brush B

선을 다양하게 변형해 보고 큰 면적은 브러시 팁의 폭을 이용하여 채웁니다

CN Pitt 艺术家级马克笔

高品质水性墨水笔Pitt艺术家级马克笔防水性强，耐光度极佳，是绘制速写、插画和墨水画的理想工具。本套装包括3种不同的线条宽度：

- 针管型XS (0.1 mm)

用Pitt艺术家级马克笔XS绘制主线条和效果线

- 针管型M (0.7 mm)

用Pitt艺术家级马克笔M绘制框架线条以及进行小面积涂抹

- 笔尖灵活的笔刷型笔尖B

尝试绘制各种不同的线条，用较宽的笔尖进行大面积涂抹。

Редувай
различните
размери на
върховете



HILFSMITTEL ACCESSORIES

DE Radierer Dust-free

Dieser Kunststoffradierer produziert wenig Abfall, da sich die Radiererreste zusammenrollen. Den Radiergummi kannst du nutzen, um eine Bleistiftskizze nach dem Tuschiehen wegzuradieren.

Lineal

Das Lineal kannst du zum Vordefinieren von Manga Panels, zum Zeichnen von Hintergründen wie Gebäuden oder zum Anlegen von Effektlinien verwenden.

Gliederpuppe

Die im Set beigelegte Gliederpuppe ist vor allem zu Beginn dein treuester Begleiter. Dank der beweglichen Gelenke kannst du die Puppe frei nach deinen Wünschen in Pose setzen. Nutze sie, um Formen und Proportion abzuschätzen, Bewegungen zu simulieren, zur Untersuchung verschiedener Blickwinkel und zur Beobachtung von Licht und Schatten.

BG Гума Dust-free

Тази пластмасова гума оставя минимално количество отпадък, тъй като изтритият материал се събира на малки рудца. Можеш да я използваш, за да премахнеш скиците с молив след нанасяне на туш.

Линия

Можеш да използваш линията, за да оформиш предварително манта панелите, да рисуваш фонове като стради или да създаваш ефектни линии.

Манекен за рисуване

Манекенът в комплекта е верен помощник, особено в началото. Благодарение на подвижните стави можеш да го поставиш във всякаква поза. Използвай го, за да преценяваш форми и пропорции, да симулираш движения, да разглеждаш различни гледни точки или да наблюдаваш светлина и сянка.

FR Gomme Dust-free

Cette gomme en plastique produit peu de résidus car ceux-ci s'agglomèrent ensemble en formant de pe-tits rouleaux. Cette gomme sert à effacer une esquisse tracée au crayon qui a été repassée à l'encre de Chine.



Règle

Avec la règle, vous pouvez tracer les vignettes des mangas à l'avance, dessiner les arrière-plans, les bâtiments ou les lignes à effet.

Mannequin articulé

Le mannequin articulé compris dans le set sera votre meilleur allié pour commencer. Grâce à ses articulations mobiles, vous pouvez faire prendre au mannequin la posture que vous souhaitez. Il sert à étudier les formes et les proportions, simuler les mouvements, essayer plusieurs angles et observer les effets de la lumière et des ombres.

IT Gomma Dust-free

Questa gomma lascia poco residuo poiché si forma un unico truciolo. Utilizza questa gomma per rimuovere lo schizzo a matita dopo averlo passato a china.

Righello

Il righello è utile all'inizio per definire le tavole dei manga, per disegnare sfondi come ad esempio gli edifici oppure per disegnare le linee per gli effetti grafici.

Manichino snodabile

Manichino snodabile: Il manichino snodabile incluso nel set sarà un tuo fedelissimo alleato soprattutto agli inizi. Le articolazioni snodate consentono di fargli assumere tutte le pose che vorrai. Utilizzalo per valutare forme e proporzioni, per simulare i movimenti, per esaminare diverse prospettive e osservare l'effetto di luce e ombra.

ES Goma de borrar Dust-free

La goma de borrar de plástico produce menos desperdicios ya que los restos son enrollables. Puedes utilizar la goma para borrar el grafito de un boceto después de aplicar la tinta.

Regla

Puedes utilizar la regla para trazar los paneles predefinidos del manga, dibujar los fondos (como edificios) o crear líneas cinéticas.

Maniqui

El maniquí que forma parte del juego será, sobre todo al principio, tu compañero más leal. Gracias a sus articulaciones móviles puedes colocar el maniquí en la pose que desees. Utilízalo para calcular las formas y la proporción de tus figuras, simular movimientos, estudiar diferentes perspectivas y observar la luz y las sombras.

JP 消しゴムダストフリー

このプラスチック製消しゴムでは、くずが固まるので、ゴミがほとんど出ません。インクを使って描いた後に、鉛筆のスケッチを消す際に用いることができます。

定規

マンガのコマを前もって決めたり、建物などの背景を描いたり、効果線をつけたりしたいときに定規を使えます。

デッサン人形

セットに含まれているデッサン人形は特に作画を始めた時期は欠かせないパートナーになるでしょう。関節が動くので、ご希望に応じて人形を自由にセットできます。姿やプロポーションを見定めたり、動きをシミュレーションしたり、様々な角度からチェックしたり、あるいは光と影を観察したりするために用いてみてください。

KR Dust-free 지우개

이 플라스틱 지우개는 잘 묻쳐져 찌꺼기가 덜 생깁니다. 또한, 잉크로 칠한 후 연필 스케치를 지우는 데 사용할 수 있습니다.

눈금자

눈금자는 만화 패널을 미리 정하고 건물과 같은 배경을 그리거나 효과선을 넣는 데 사용합니다.

구체관절인형

세트에 포함된 구체관절인형은 특히 초보자에게 가장 유용한 도구입니다. 이 인형은 관절이 움직여 원하는 대로 자유롭게 포즈를 취하게 할 수 있습니다. 이를 활용하여 형태와 비율을 어렵잡고 움직임을 만들어 보여 다양한 시각을 연구하고 빛과 그림자를 관찰해보세요.

CN 超净橡皮擦

这款塑料橡皮擦不会产生很多橡皮屑, 因为橡皮屑会卷在一起。用墨水笔涂色之后, 你可以使用这款橡皮擦将草稿上的铅笔线条擦掉。

直尺

你可以使用直尺来预先确定漫画的格子、绘制楼房等背景图案以及效果线。

人偶模型

本套装包含一个人偶模型, 这将是 你最有用的辅助工具, 特别是在入门阶段。通过可以扭转的关节, 你可以按照你的想法设定人偶的姿势。利用它来估测人体形状和比例、模拟人体运动、研究不同的视角、观察光线和阴影。

Стани
Мангака!

FABER-CASTELL
Pitt Artist Pen fineliner



DIE GLIEDERPUPPE THE MANIKIN

DE Die Gliederpuppe hat die Proportionen einer typischen Manga Figur. Setzt du die Höhe des Kopfes sechsmal übereinander, so hast du gute Anhaltspunkte für die Proportionen der gesamten Figur. Die dunklen Extremitäten heben die Grundformen hervor, wodurch es leichter wird, die Verbindungen zu erkennen.

Durch die gute Beweglichkeit der Gliederpuppe kannst du die unterschiedlichsten Posen ausprobieren und die Körperhaltung abzeichnen. Ebenso kannst du besser beurteilen, welcher Teil des Körpers auf welcher Höhe liegt.

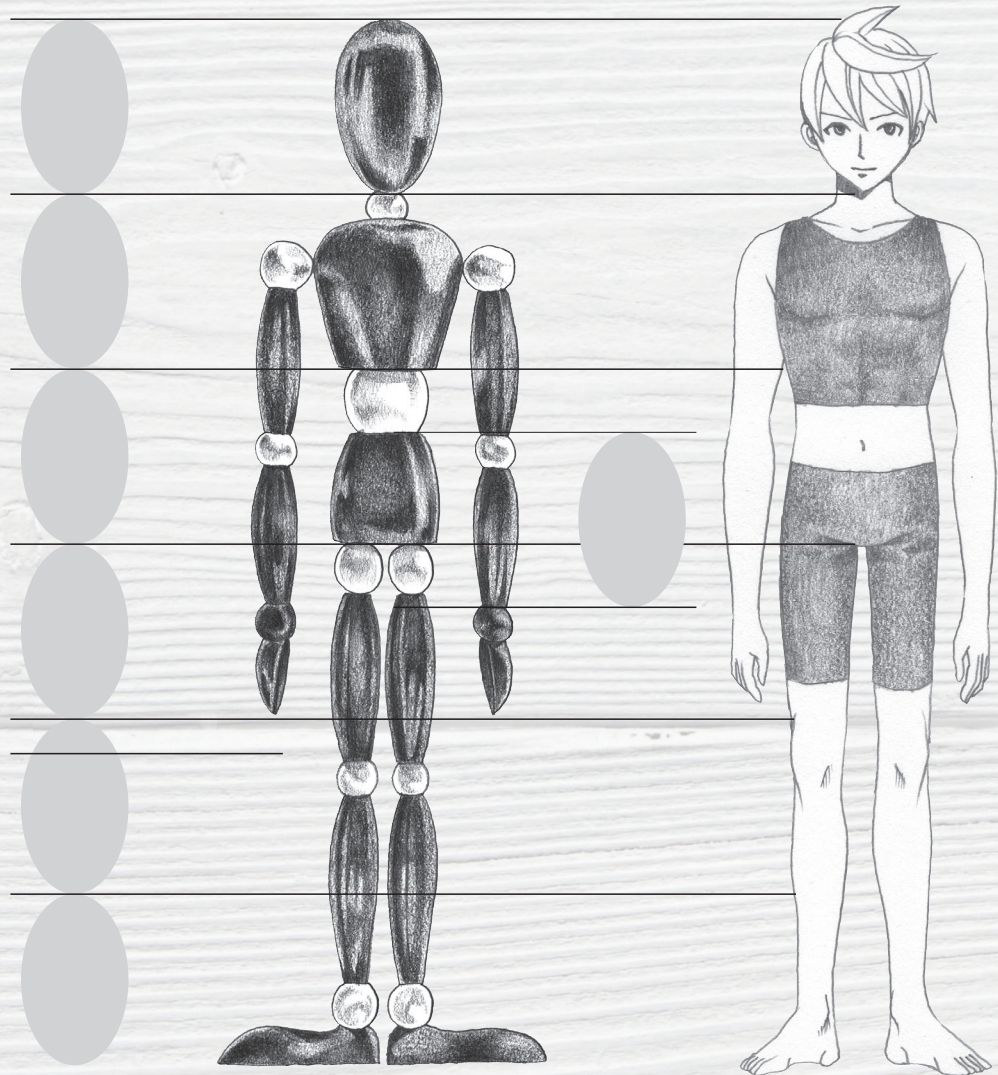
BG Манекенът има пропорциите на типична манга фигура. Ако отбележиш височината на главата шест пъти една над друга, ще получиш добра основа за пропорциите на цялата фигура. Тъмните крайници подчертават основните форми и улесняват виждането къде се свързват отделните части на тялото.

Голямата гъвкавост на манекена ти позволява да изпробваш различни пози и да пресъздаваш стойката на тялото. Така можеш също по-точно да прецениш височината и пропорциите на различните части на тялото.

FR Le mannequin articulé a les proportions d'un personnage de manga typique. Il suffit de superposer 6 fois la tête en hauteur pour avoir une bonne idée des proportions du personnage dans son intégralité. Les extrémités foncées font ressortir les formes de base, ce qui facilite la reconnaissance des connexions.

Le mannequin articulé est très flexible. Il est donc facile d'essayer différentes positions pour esquisser une silhouette spécifique. Vous verrez ainsi plus clairement à quelle hauteur se trouve chaque zone précise du corps.

IT Il manichino ha le proporzioni di un tipico personaggio manga. Segnando sei volte l'altezza della testa sul foglio potete trovare i punti di riferimento per le proporzioni dell'intera figura. Le estremità scure mettono in evidenza le forme principali e permettono di riconoscere più facilmente i punti di collegamento.



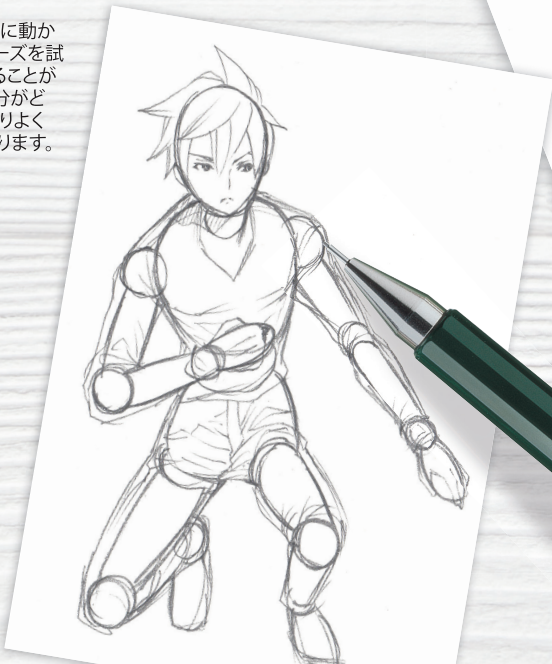
Il manichino è perfettamente snodabile e consente di provare le pose più svariate per delineare la posizione del corpo, così potrete valutare meglio a quale altezza si trova una determinata parte del corpo.

ES El maniquí tiene las proporciones de una figura típica del manga. Dibuja la cabeza empleando una sexta parte de la figura y te servirá de referencia para trazar las proporciones del resto de la figura. Las extremidades oscuras del maniquí realzan las formas básicas, con lo cual es más sencillo reconocer las uniones.

Gracias a la gran movilidad del maniquí, puedes probar las poses más diversas y perfilar la postura adoptada, lo que te permitirá estimar mejor a qué altura se sitúa cada parte del cuerpo.

JP デッサン人形には、典型的なマンガの登場人物のプロポーションが備わっています。頭の高さを6つ重ねると、人物全体のプロポーションを形成するよい手がかりとなります。腕と脚の部分を暗くすると、原型が明らかになり、各部のつながりを把握するのが簡単になります。

デッサン人形は自由に動かせるので、様々なポーズを試して、姿勢を模写することができ、身体のだの部分がどの高さにあるかをよりよく判断できるようになります。



KR 구체관절인형의 비율은 일반적인 만화 캐릭터의 비율과 같습니다. 머리 크기 기준으로 6등신 비율이면 전체 캐릭터의 비율로 적합합니다. 어두운 색의 사지는 기본 형태를 강조하여 신체 연결을 쉽게 알아볼 수 있게 해줍니다.

구체관절인형은 움직임이 자유로워 다양한 포즈를 취하게 하여 해당 자세를 따라 그릴 수 있고 신체의 어떤 부위가 어떤 높이에 위치하는지 쉽게 판단할 수 있게 해 줍니다.

CN 人偶模型的身体比例与典型的漫画人物相同。六个头的高度基本上可以作为整个人物的高度。深色的四肢突出了模型整体形状，使各个连接处更加容易识别。

人偶模型的关节处灵活易动，你可以尝试摆出不同的姿势，画出各种体态，从而更准确地判断身体各部分比例。



ZEICHNEN

SKETCHING

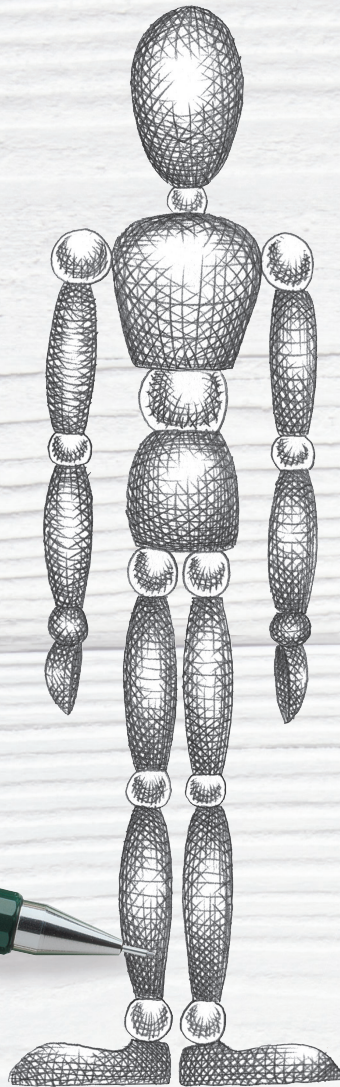
DE Zeichne nun deine ersten Posen mit der Gliederpuppe. Fertige mit dem Druckbleistift Skizzen an, damit du lernst, wie die Körperteile miteinander verbunden sind und sich bewegen. Um ein Gefühl für die Dreidimensionalität zu bekommen, zeichnest du die Umrisse der Gliederpuppe und betonst durch helle und dunkle Partien ihre Licht- und Schattenseiten

BG Сгъа нарисуй първите си пози с помощта на манекена. Използвай автоматичен молив, за да направиш скици и да научиш как отделните части на тялото се свързват и движат.

За да развиеш усещане за триизмерност, първо нарисуй контурите на манекена, а след това използвай светли и тъмни участъци, за да подчертаеш светлината и сенките.

FR Dessinez les premières postures à l'aide du mannequin articulé. À l'aide du porte-mine, faites plusieurs esquisses pour vous exercer et apprendre comment les membres du corps sont reliés et bougent ensemble. Afin de percevoir l'effet tridimensionnel, dessinez la silhouette du mannequin articulé. Accentuez les zones lumineuses et ombragées grâce à des zones claires et sombres.

IT Con l'aiuto del manichino adesso puoi disegnare la tua prima posa. Con il portamine realizza alcuni schizzi in modo da imparare come unire le diverse parti del corpo e come si muovono. Per ottenere l'effetto tridimensionale disegna i contorni del manichino e metti in evidenza le parti in luce e in ombra creando zone chiare e scure.



Погледни
по-близо!

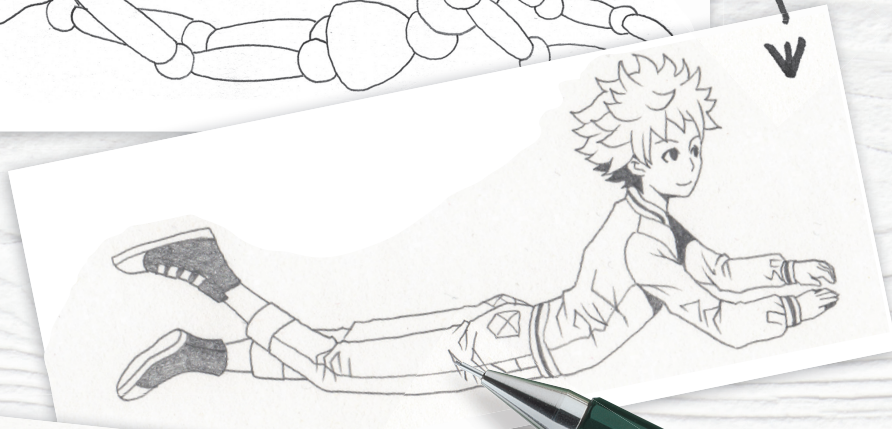
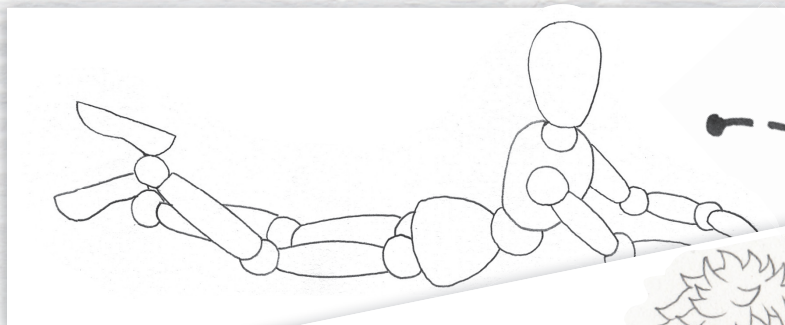
ES Dibuja ahora las primeras poses con el maniquí.
Realiza tus bocetos con el portaminas para aprender a unir las diferentes partes del cuerpo y cómo se mueven. Para hacerte una idea de la tridimensionalidad, dibuja primero el contorno del maniquí y resalta sus partes iluminadas o en la sombra empleando claros y oscuros.

JP デッサン人形を利用して、最初の登場人物を描きましょう。シャープペンシルでのスケッチにより、身体各部分が互いにどのようにつながっているのか、そしてどう動くのかを学べます。立体感を出すためには、デッサン人形の輪郭を描き、そして明るい部分と暗い部分をつけることによって陰影をつけるとよいでしょう。

KR 구체관절인형을 이용하여 첫 번째 포즈를 그려보세요. 신체 부위가 어떻게 서로 연결되고 움직이는지 배우기 위해 샤프로 스케치를 합니다. 입체감이 느껴지도록 구체관절인형의 윤곽을 그린 다음 빛이 닿는 곳과 닿지 않는 곳을 밝고 어둡게 강조합니다.

CN 现在你可以借助木偶模型来画出你的第一个人物姿势。先用自动铅笔画草稿，这样你可以学习人体各个部位如何连接在一起、如何运动。你可以绘制木偶模型的轮廓，通过浅色和深色部分来表现木偶模型的朝光面和背光面，由此掌握三维空间的感觉。

Скициране
с манекен



GESICHTER

FACES

DE Mit diesem Schema zeichnest du ein Gesicht:

1. Zeichne eine Ellipse und in dessen Mitte ein Kreuz.
2. Zeichne die Konturen der unteren Gesichtshälfte. Die Ohren platzierst du auf der horizontalen Linie des Kreuzes.
3. Setze dann die Augen auf die horizontale Linie und die Augenbrauen darüber. Die Nase befindet sich etwa auf halber Höhe zwischen Augen und Kinn. Den Mund setzt du auf halbe Höhe zwischen Nase und Kinn.
4. Ergänze nun die Haare - zum Beispiel einen Pony - und zeichne die Kontur der Frisur oberhalb der Ellipse.

Wenn du dieses Schema modifizierst und unterschiedliche Frisuren und Accessoires hinzufügst, können endlos viele Character entstehen.

BG Как да нарисуваш лице:

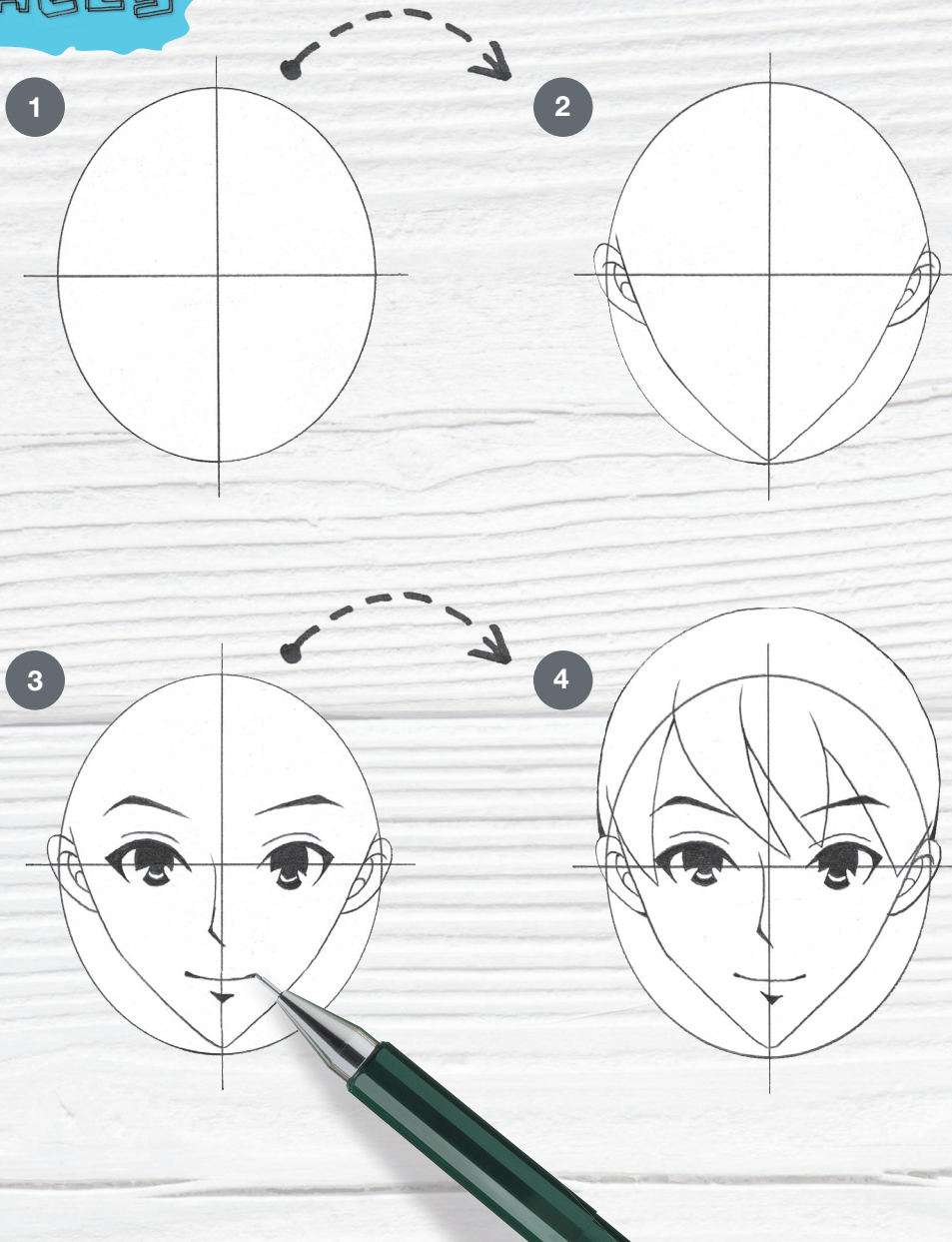
1. Начертай елипса и в средата - направи кръст.
2. Начертай контурите на долната част на лицето. Постави ушите върху хоризонталната линия на кръста.
3. Постави очите върху хоризонталната линия, а веждите - над тях. Носът се намира приблизително по средата между очите и брадичката, а устата - по средата между носа и брадичката.
4. Добави косата - например опашка - и нарисуй контурите на прическата над елипсата.

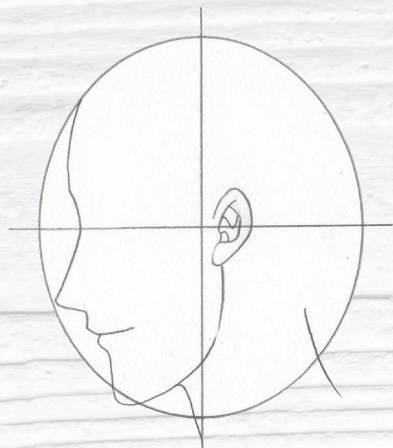
Можеш да създадеш безкрайно разнообразие от персонажи, като променяш този подход и добавяш различни прически и аксесоари.

FR Voici comment dessiner un visage :

1. Dessinez une ellipse et, au milieu, une croix.
2. Tracez les contours de la moitié inférieure du visage. Placez les oreilles sur la ligne horizontale de la croix.
3. Placez ensuite les yeux sur la ligne horizontale et les sourcils par-dessus. Le nez se trouve à peu près à mi-chemin entre les yeux et le menton. La bouche est à mi-chemin entre le nez et le menton.
4. Ajoutez maintenant les cheveux (par ex. une frange) et tracez les contours de la coiffure au-dessus de l'ellipse.

Il suffit de modifier cette esquisse et d'ajouter des coiffures et des accessoires pour créer une infinité de personnages.





IT Ecco come disegnare un viso:

1. Disegna un'ellisse con al centro una croce.
2. Disegna i contorni della metà inferiore del viso. Disegna le orecchie sulla linea orizzontale della croce.
3. Disegna gli occhi sulla linea orizzontale e le sopracciglia sopra agli occhi. Il naso si trova all'incirca a metà altezza tra occhi e mento. La bocca, invece, a metà altezza tra naso e mento.
4. Adesso completa con i capelli, ad esempio con una coda di cavallo, e disegna il contorno della pettinatura sopra l'ellisse.

Modificando questo schema e aggiungendo diverse acconciature e accessori potrai creare infiniti personaggi.

ES Siguiendo este esquema, dibujarás una cara:

1. Traza una elipse y dibuja una cruz en el medio.
2. Dibuja los contornos de la parte inferior de la cara. Coloca las orejas en la línea horizontal de la cruz.
3. A continuación, dibuja los ojos justo en la línea horizontal y las cejas por encima. Debes situar la nariz a media altura, entre los ojos y la barbilla. Sitúa la boca a media altura, entre la nariz y la barbilla.
4. Ahora toca completar el retrato con el cabello, por ejemplo, añádele flequillo. Para ello, dibuja el contorno del peinado por encima de la elipse.

Te bastará con modificar este esquema y añadir diferentes peinados y accesorios para crear infinitos personajes.

JP このスケッチでは顔を描きます。

1. 楕円を描いて、その中央に十字を描きます。
2. 顔の下半分の輪郭を描きます。耳は十字の水平線の延長線上に配置します。
3. 目は水平線上に、そして毛をその上に描きます。鼻は目とあごの間の真ん中あたりの高さに、口は鼻とあごの真ん中あたりに描きます。
4. 次に、髪の毛を加えます - 例えば前髪など - 。髪型の輪郭を楕円の上の位置に描きます。

このスケッチを修整し、様々な髪型やアクセサリなどを加えていけば、数限りなくキャラクターを生むことができます。

KR 얼굴은 다음의 방식으로 그립니다:

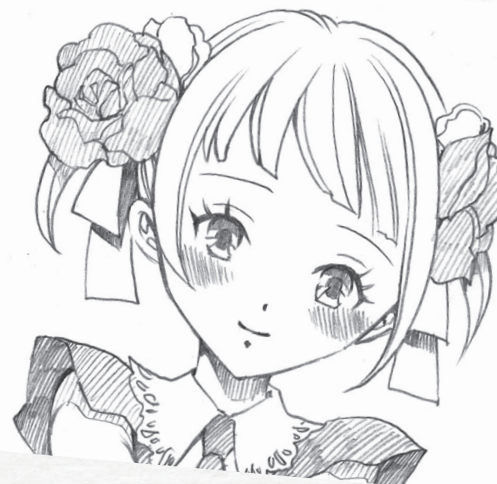
1. 타원형을 그린 다음 중심부를 지나는 십자선을 그립니다.
2. 얼굴 아래쪽 절반의 윤곽을 그립니다. 귀는 십자선의 수평선 상에 배치합니다.
3. 그런 다음 수평선 상에 눈과 그 위에 눈썹을 배치합니다. 코는 눈과 턱의 중간 정도에 위치하고, 입은 코와 턱 중간 정도에 배치합니다.
4. 이제 머리카락 (예: 포니)을 채워 넣고 헤어 스타일의 윤곽선은 타워형 위쪽으로 그립니다.

이 방식을 변형하여 다양한 헤어스타일과 액세서리를 추가하면 수많은 캐릭터를 만들어 낼 수 있습니다.

CN 你可以通过以下步骤绘画人物脸部:

1. 先画一个椭圆, 在中间画一个十字。
2. 画出下半张脸的轮廓。耳朵位于十字的水平线上。
3. 在这条水平线上画眼睛, 眼睛上方画眉毛。鼻子大约位于眼睛和下巴的中间。在鼻子和下巴的中间画嘴。
4. 现在画头发——例如刘海——在椭圆形的上方画出发型轮廓。

你可以稍微改变这个画脸步骤, 添加不同的发型和配饰, 就可以创造出各种不同的人物角色。



EMOTIONEN

EMOTIONS

DE Augen und Mund vermitteln dem Betrachter einen Eindruck über die Emotionen, die ein Gesicht ausdrückt. Bei männlichen Mangafiguren zeichnest du die Augen eher länglich und die Augenbrauen dicker. Weibliche Mangafiguren haben größere und rundere Augen, und die Augenbrauen werden als dünne Linie dargestellt.

So kannst du Emotionen darstellen:

1. Glücklich: Die Augenbrauen sind nach oben gebogen, Augen und Mund sind weit geöffnet.
2. Ärgerlich: Zeichne die Augenbrauen in V-Form mit Falten zwischen den Brauen. Die Zähne sind sichtbar zusammengepresst.
3. Traurig: Die Augenbrauen sind schräg nach oben gerichtet und die Mundwinkel gesenkt. Tränen verstärken den Ausdruck.
4. Ängstlich: Die Augen sind weit offen und die Pupillen im Vergleich klein. Zeichne Schweißperlen und deutete Zittern an, indem du die Figur mit gepunkteten Linien umrandest.

BG Очите и устата показват емоциите, които стоят зад изражението на лицето. При мъжките манга персонажи очите се рисуват по-удължени, а веждите – по-дебели. Женските манга персонажи имат по-големи и по-кръгли очи, а веждите се рисуват като тънка линия.

Как да изобразиш емоции:

- Щастлив – Веждите са извити нагоре, очите и устата са широко отворени. Ядосан – Нарисувай веждите във V-образна форма с бръчки между тях. Зъбите са видимо стиснати.
2. Тъжен – Веждите са наклонени нагоре, а ъглите на устата са насочени надолу. Сълзите могат да подсилват изражението.
3. Уплашен – Очите са широко отворени, а зениците са сравнително малки. Нарисувай капчици пот и използвай пунктирани линии около фигурата, за да покажеш, че тя трепери.

FR Les yeux et la bouche expriment les émotions du visage aux observateurs. Lorsque vous dessinez des personnages de manga de sexe masculin, mieux vaut dessiner des yeux étirés et des sourcils plus épais.



Les personnages de manga féminins ont des yeux plus grands et plus arrondis. Les sourcils sont représentés par des lignes fines.

Voici comment exprimer les émotions :

1. Gai : les sourcils sont arqués vers le haut, les yeux et la bouche sont grands ouverts.
2. Fâché : les sourcils sont en forme de V avec des plis entre les yeux. Les dents sont visiblement serrées.
3. Triste : Les sourcils sont orientés en diagonale vers le haut et le coin de la bouche est abaissé. Les larmes accentuent l'expression.
4. Peur : les yeux sont grands ouverts et les pupilles relativement petites. Dessinez des gouttes de sueur et donnez l'impression d'un tremblement en encadrant votre personnage de traits pointillés.

IT Gli occhi e la bocca trasmettono a chi osserva l'impressione delle emozioni in un viso. Per gli occhi delle figure maschili dei manga scegli una linea piuttosto allungata e sopracciglia spesse. Le figure femminili, invece, hanno occhi più grandi e rotondi mentre le sopracciglia sono disegnate con una linea sottile.

Alcuni suggerimenti per raffigurare le emozioni:

1. Felicità: Le sopracciglia sono molto arcuate, occhi e bocca sono molto aperti.
2. Rabbia: Disegna le sopracciglia a forma di V e delle rughe tra loro. La bocca lascia intravedere i denti serrati.

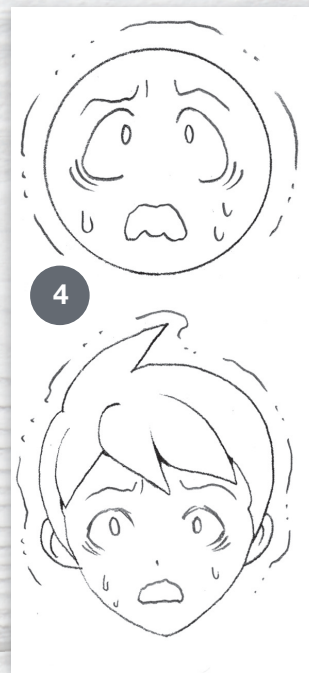
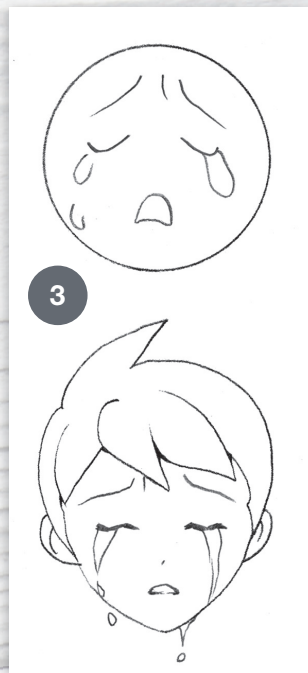
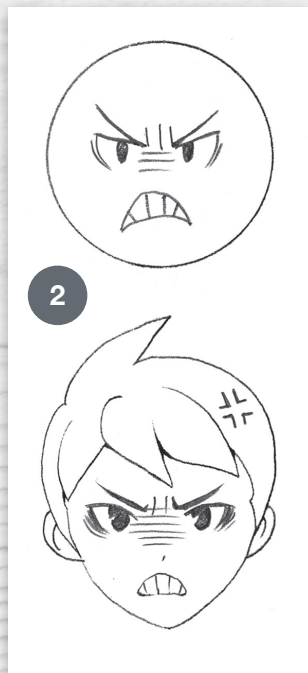
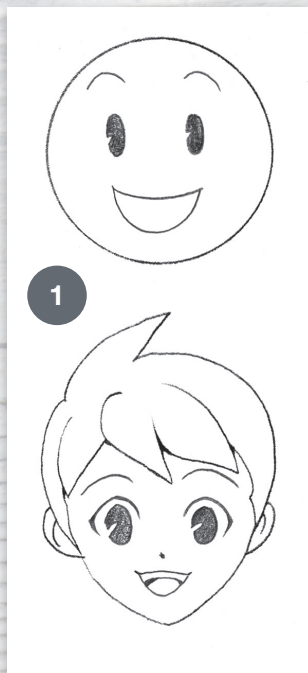
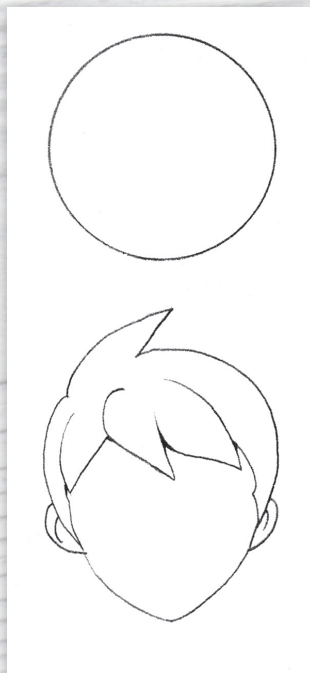
3. Tristezza: Le sopracciglia sono arcuate verso l'alto e gli angoli della bocca sono rivolti in basso. Le lacrime accentuano quest'espressione.

4. Paura: Gli occhi sono spalancati e le pupille a confronto appaiono piccole. Disegna alcune gocce di sudore e per indicare il tremore traccia alcune linee tratteggiate attorno alla figura.

ES Los ojos y la boca transmiten al espectador las emociones que expresa una cara. En las figuras de manga masculinas es mejor que dibujes los ojos más alargados y las cejas más espesas. En cambio, las figuras de manga femeninas destacan por tener unos ojos más grandes y más redondos, y las cejas se trazan con una línea más fina.

Así puedes representar emociones:

1. Feliz: Las cejas se doblan hacia arriba, los ojos y la boca están muy abiertos.
2. Enfadado: Dibuja las cejas en forma de V con pequeñas arrugas entre ceja y ceja. Los dientes están visiblemente apretados.
3. Triste: Las cejas están inclinadas hacia abajo y la comisura de la boca se ha reducido. Las lágrimas refuerzan la expresión de tristeza.
4. Asustado: Los ojos están muy abiertos y, en relación, las pupilas son muy pequeñas. Dibuja unas gotas de sudor e insinúa escalofríos rebordeando la figura con una línea discontinua..



JP 目と口は、その顔が表す気持ちについての印象を与えます。男性キャラクターでは、目はどちらかと言うと長く、眉毛は濃い目にします。女性キャラクターでは、目は大きくて丸く、眉毛は細い線で描きます。

以下のようにして感情を描くことができます。

1. 幸せ - 眉毛は上に弧を描き、目と口は大きく開きます。
2. 怒り - 眉毛をV字型にして、眉間にしわを寄せます。歯を食いしばっているのが分かるようにします。
3. 悲しみ - 眉毛を斜め上にして、口角を下げます。涙は表現をさらに強めます。
4. 不安 - 目を大きく開いていますが、瞳孔は小さく描きます。冷や汗を描き、キャラクターの周囲に点線をつけることによって震えを表現します。

KR 눈과 입은 관찰자에게 얼굴이 표현하는 감정을 느끼게 해 줍니다. 남성 만화 캐릭터의 경우 눈은 더 길게, 눈썹은 더 두껍게 그립니다. 반면, 여성 만화 캐릭터는 눈을 더 크고 둥그스름하게 그리고 눈썹은 가는 선으로 표현합니다.

감정은 다음과 같이 표현할 수 있습니다:

1. 행복함: 눈썹은 위쪽으로 휘고 눈과 입은 활짝 열립니다.
2. 화가남: 눈썹을 V자로 그려 넣고 미간에 주름을 그립니다. 그리고 악문 이빨을 드러냅니다.
3. 우울함: 눈썹은 위쪽을 향하도록 비스듬히 그리고 입꼬리는 내립니다. 눈물을 그려 넣으면 표정이 심화됩니다.
4. 두려움: 눈은 크게 열리고 그에 비해 눈동자는 작게 그립니다. 땀방울을 그려 넣고 점선으로 얼굴 테를 둘러 떨림을 표현합니다.

CN 眼睛和嘴的变化可以通过面部表情表达不同的情感。男性漫画人物的眼睛通常比较长，眉毛比较粗。女性人物的眼睛则比较大、比较圆，眉毛比较细。

你可以通过这类技巧来表达人物情感：

1. 高兴: 眉毛向上弯，眼睛和嘴张得较大。
2. 生气: 眉毛呈V形倒立，中间有皱纹。两排牙齿明显咬合在一起。
3. 悲伤: 眉毛斜着指向上方，嘴角下垂。眼泪能够增强这一情感的表现。
4. 害怕: 眼睛张得很大，瞳孔则比较小。画出汗滴，并在脸部周围用点状虚线表示人物颤抖。

HÄNDE HANDS

DE Keine Angst vor dem Hände zeichnen! Mit ein wenig Übung bekommst du ein Gefühl für Proportionen und Bewegungsmuster. Versuche anfangs, die Hände mit geometrischen Formen zu erfassen. Die Handfläche oder Basis der Hand kann mittels eines Rechtecks gezeichnet werden. Für Finger und Daumen verwendest du Ellipsen. Deute als nächstes die Fingergelenke an und zeichne die Falten in der Handinnenfläche. Achte auch auf die Beugungen am Handgelenk.

BG Не се страхувай да рисуваш ръце!
С малко практика ще придобиеш усещане за пропорции и модели на движение.
В началото се опитай да изобразиш ръцете чрез геометрични форми. Правоъгълник може да се използва за дланта или основата на ръката, а елипси – за пръстите и палеца. След това отбележи ставите на пръстите и нарисуй гънките на дланта. Не забравяй и ставата при китката.

FR N'ayez pas peur de dessiner des mains! Avec un peu d'exercice, vous développerez le sens des proportions et acquerez la technique nécessaire pour exprimer les mouvements. Essayez au début d'esquisser les mains à l'aide de formes géométriques. La surface de la main ou la base de la main peuvent être matérialisées par un rectangle. Les doigts et les pouces sont représentés par des ellipses. Dessinez ensuite les articulations des doigts et les plis de la paume des mains. Pensez à dessiner aussi les plis au niveau du poignet.

IT Non avere paura di disegnare le mani! Basta un po' di esercizio per avere un'idea delle proporzioni e uno schema per i vari movimenti. All'inizio prova a disegnare le mani utilizzando delle forme geometriche. Per il palmo o base della mano si può disegnare un quadrato. Per le dita e il pollice puoi utilizzare delle ellissi. Nel passaggio successivo disegna le articolazioni delle dita e le pieghe all'interno del palmo. Non dimenticare le articolazioni del polso.



ES ¡No tengas miedo de dibujar manos! Con un poco de práctica, te harás una idea de las proporciones y los patrones de movimiento. Al principio, intenta captar la esencia de las manos a través de formas geométricas. La palma o base de la mano puede trazarse mediante un rectángulo. Para los dedos y el pulgar, traza cinco elipses de diversos tamaños según corresponda. A continuación, insinúa las articulaciones de los dedos y dibuja los pliegues de la palma de la mano. Ten en cuenta también las flexiones de la muñeca.

JP 手の描写も自信を持ってトライしましょう! 少し練習すれば、プロポーションや動きのパターンの感じが分かってきます。まずは、手を幾何学的形状から把握しましょう。手のひら、あるいは手のベースは、長方形を用いて描くことができます。指には楕円を用います。まずはさっと輪郭だけで関節を示してから、手のひらのしわを描きます。手の関節の曲がり方にも気をつけてください。

KR 손을 그리는 것도 어렵지 않습니다! 연습을 하다 보면 비율과 움직임 패턴에 대한 감이 옵니다. 처음에는 손의 기하학적인 형태를 파악합니다. 손바닥이나 손의 기본 틀은 직사각형을 활용해 그려 넣고 손가락이나 엄지손가락은 타원형을 이용합니다. 그런 다음 손가락 관절을 표현하고 손바닥 안에 주름을 그려 넣습니다. 또한, 손목의 굴곡에도 주의합니다.

CN 不用害怕画手! 只需练习几次, 你就能掌握手的正确比例和运动方式。一开始可以试着通过几何形状画手。手掌或者手的基本轮廓可以借助长方形来绘画。手指和大拇指则使用椭圆形。然后勾勒出手指关节, 画出手掌心的纹路。不要忽略了手腕部分的弯曲细节。

DE Wenn du dir ein sicheres Gefühl für die Proportionen der Hand erarbeitet hast, kannst du Hände in Bewegung zeichnen. Verwende auch hier Rechteck und Ellipsen als Vorzeichnung.

BG След като придобиеш усещане за пропорциите на ръката, можеш да започнеш да рисуаш ръце в движение. Отново използвай правоъгълници и елипси, за да направи предварителна скица.

FR Dès que vous vous sentez plus à l'aise pour rendre compte des proportions de la main, vous pouvez dessiner les mains en mouvement. Utilisez des rect-angles et des ellipses pour vos ébauches.

IT Quando ti sentirai sicuro delle proporzioni della mano potrai disegnare le mani in movimento. Anche in questo caso ti consigliamo di utilizzare quadrati ed ellissi per gli schizzi preliminari.

ES Cuando te sientas seguro con las proporciones de la mano, puedes empezar a dibujar manos en movimiento. Para ello, utiliza también un rectángulo y elipses como base previa.

JP 手のプロポーションの感じがしっかりと分かったら、に動きをつけて描くことが出来るようになります。ここも、下書き段階のスケッチで、長方形と楕円形を用いましょう。

KR 손 비율에 대한 감을 확실히 잡았다면, 손 동작을 봅니다. 이때도 직사각형과 타원형을 밑그림으로 활용합니다.

CN 掌握了手的正确比例以后, 可以开始绘画手部的运动。为此也可以采用长方形和椭圆形作为预画草稿。

Научи
собствената
си
ръка!



MANGA CHARACTER

DE Nun hast du alle Elemente geübt, die du für deinen ersten Mänge Character benötigst.

1. Zeichne die Kontur der Gliederpuppe und achte auf die richtigen Proportionen der Glieder. Die horizontalen und vertikalen Mittellinien in der Gliederpuppe helfen dir beim perspektivisch richtigen Zeichnen von Gesicht und Kleidung.
2. Zeichne das Gesicht und den Körper, indem du dem Umriss entlang der Puppe folgst.
3. Radier nun die Zeichnung der Gliederpuppe weg.
4. Jetzt kannst du deinen Character mit Kleidung ausstatten.

Character definierst du über unterschiedliche Körperproportionen. Übertreibe die Formen und Größen und schaffe somit Persönlichkeiten. Ein Superheld zum Beispiel kann einen kleineren Kopf haben, damit Brustkorb und Muskulatur groß und stark wirken. Sei mutig und probiere verschiedene Proportionen aus.

BG Вече си упражнил всички елементи, необходими, за да създадеш първия си манга персонаж.

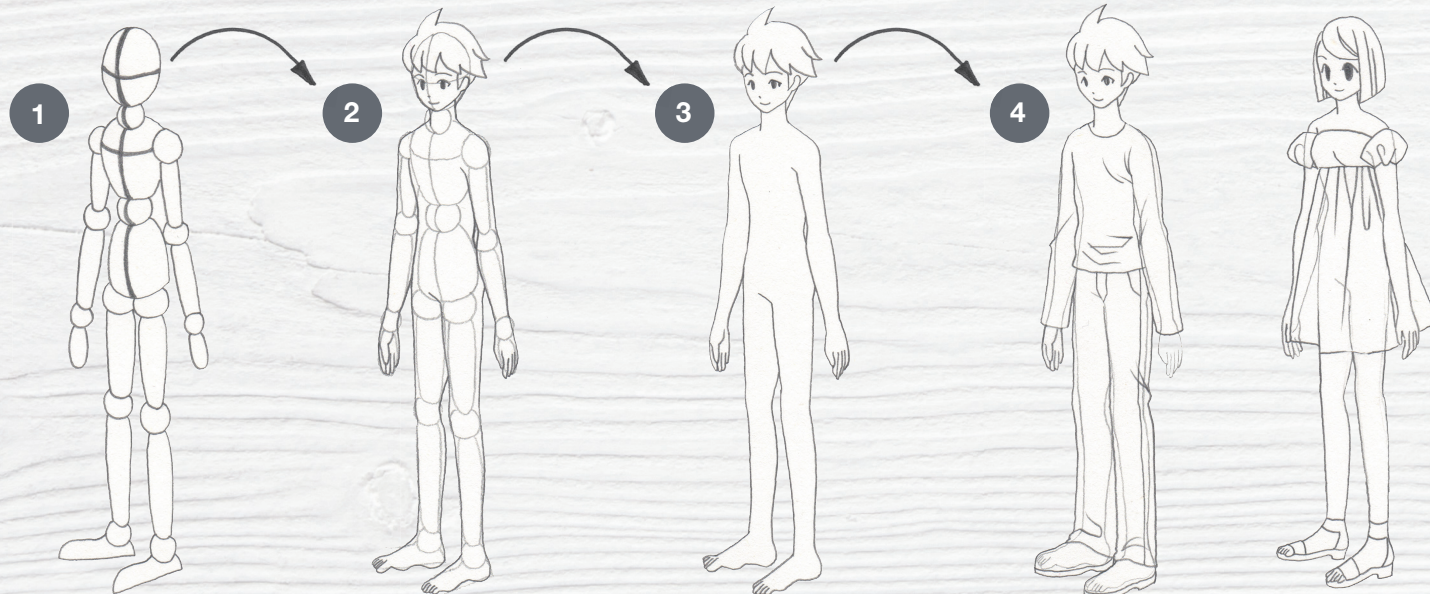
1. Начертай контурите на манекена, като се увериш, че пропорциите на крайниците са правилни. Хоризонталните и вертикалните помощни линии на манекена ще ти помогнат да нарисуваш лицето и облеклото с правилна перспектива.
2. Нарисувай лицето и тялото, като следваш контурите на манекена.
3. Изтрий рисунката на манекена. Сега можеш да добавиш дрехи на своя персонаж.

Можеш да оформиш характера на персонажа, като използваш различни пропорции на тялото. Преувеличавай формите и размерите, за да му придадеш уникална индивидуалност. Например супергерой може да бъде нарисван с по-малка глава, така че гърдите и мускулите да изглеждат по-големи и по-силни. Бъди смел и експериментирай с различни пропорции.

FR Vous vous êtes exercé à dessiner les éléments nécessaires pour créer vos premiers personnages de manga.

1. Dessinez les contours du mannequin articulé et veillez à ce que les membres aient des proportions correctes. Les lignes horizontales et verticales au centre du mannequin articulé vous aident à dessiner correctement les perspectives du visage et des vêtements.
2. Dessinez le visage et le corps en suivant la silhouette du mannequin articulé.
3. Effacez maintenant le dessin du mannequin articulé.
4. L'heure est venue de dessiner des vêtements pour vos personnages.

Pour caractériser un personnage, il faut miser sur différentes proportions corporelles. N'hésitez pas à exagérer les formes et les tailles afin de définir des personnalités. Un super-héros par exemple peut avoir une tête plus petite. Sa poitrine paraîtra plus grosse et ses muscles plus puissants. Soyez persévérants et testez des proportions différentes.



IT A questo punto hai fatto pratica con tutti gli elementi che ti servono per il tuo primo personaggio manga.

1. Disegna il contorno del manichino facendo attenzione alle giuste proporzioni degli arti. Le linee centrali orizzontali e verticali nel manichino ti aiuteranno a disegnare viso e abiti nella prospettiva giusta.
2. Disegna il viso e il corpo seguendo il contorno della figura del manichino.
3. Adesso puoi cancellare il disegno del manichino.
4. Subito dopo puoi disegnare l'abbigliamento del tuo personaggio.

Per definire il personaggio utilizza diverse proporzioni del corpo. Esalta forme e dimensioni per creare diverse personalità. Un supereroe, per esempio, potrebbe avere la testa più piccola così il busto e la muscolatura sembrano grandi e forti. Non temere di osare e sperimenta diverse proporzioni.

ES Ya has practicado todos los elementos necesarios para crear tu primera figura de manga.

1. Dibuja el contorno del maniquí y presta atención a las proporciones correctas de las extremidades. Las líneas centrales verticales y horizontales en el maniquí te ayudan a dibujar la cara y la vestimenta con una perspectiva correcta.
2. Dibuja la cara y el cuerpo siguiendo la silueta del maniquí.
3. Borra el dibujo del maniquí.
4. Ahora ya puedes vestir a tu figura.

Mediante las diferentes proporciones del cuerpo defines a tu personaje. Exagera las formas y los tamaños y así podrás crear diferentes personalidades. Por ejemplo, un superhéroe puede tener una cabeza más pequeña para que el tórax y la musculatura se vean reforzados. Sé valiente y experimenta con diferentes proporciones.

JP ここまでで、あなたの最初のマンガのキャラクターに欠かせない要素の描写を全て練習しました。

- 1.手足の正しいバランスに気をつけながら、デッサン人形の輪郭を描いてください。デッサン人形の水平、垂直のセンターラインは、顔や服を遠近法的に正しく描くために役立ちます。
- 2.人形のアウトラインにしたがって、顔と身体を描きましょう。
- 3.デッサン人形のスケッチを消しゴムで消します。
- 4.ここで、キャラクターに服を加えることができます。

色々な体のプロポーションを用いることにより、特徴をつけることができます。形やサイズを強調して、そのパーソナリティーを形成します。例えばスーパーヒーローなら、胸板が厚く力強く見せるために、頭を小さく描きます。自信を持って色々なプロポーションを試してみましょう。

KR 이제 첫 번째 만화 캐릭터를 그리는 데 필요한 요소를 모두 연습해 봤습니다.

1. 적당한 사지의 비율을 고려하며 구체관절인형의 윤곽을 그립니다. 구체관절인형의 중심을 지나는 수평 및 수직선을 그으면 원근법적으로 얼굴과 의복을 정확하게 그리는 데에 도움이 됩니다.
2. 관절인형의 윤곽을 따라 얼굴과 몸을 그립니다.
3. 관절인형의 스케치를 지웁니다.
4. 이제 캐릭터에 옷을 입힙니다.

캐릭터는 신체 비율을 다양하게 하고 형태와 크기를 과장하여 개성 있게 만들어 보세요. 예를 들어 슈퍼히어로의 머리를 더 작게 그려 흉곽과 근육이 크고 강하게 보이게 할 수 있습니다. 과감하게 다양한 비율을 시도해 보세요.

CN 现在你已经练习了绘画漫画人物需要的所有元素。

- 1.画出人偶模型的轮廓，注意四肢的正确比例。人偶模型上的水平和垂直中心线可以帮助你以正确的透视方法画出脸部和服饰。
- 2.沿着人偶模型的轮廓画出脸部和身体。
- 3.擦掉人偶模型的线条。
- 4.现在可以给你的人物画上服饰。

通过不同的身体比例可以创造出不同的人物。将形状和大小进行适当的夸大，可以体现人物个性。例如，超人的头可以比较小，以便使其胸部和肌肉显得大而强壮。你尽可大胆尝试不同的身体比例。

Find your
individual
style



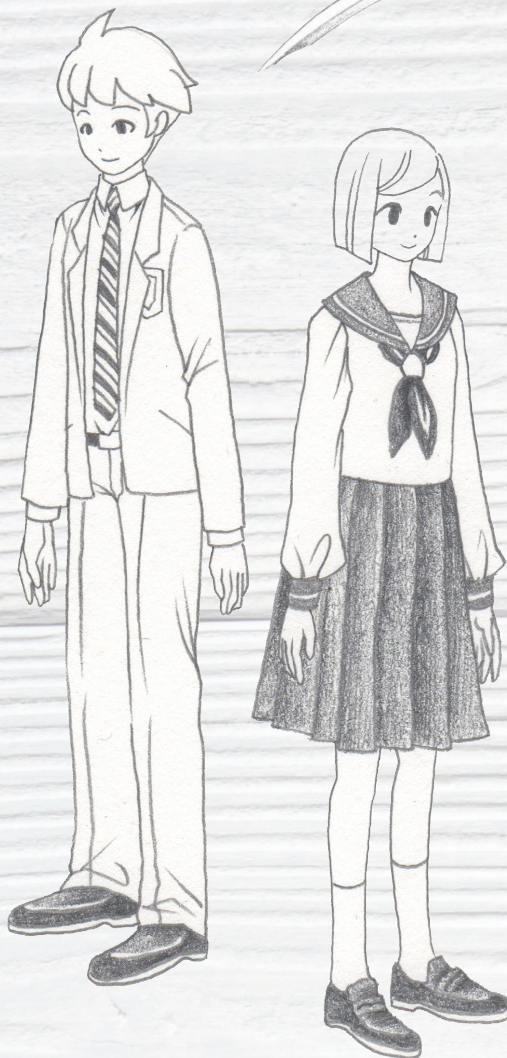
KLEIDUNG CLOTHES

DE Nachdem du den Umriss des Körpers definiert hast, kannst du der Figur mit Kleidung und Accessoires weitere Eigenschaften verleihen. Ein Mädchen stattdessen du mit schönen Details einer Bluse und längeren Haaren aus, einen Krieger zum Beispiel mit einem Schwert und wilden Haaren oder einem Stirnband. Wehendes Haar unterstreicht eine Bewegung oder Pose und verleiht der Figur Dynamik.

BG След като определиш контура на тялото, можеш да придадеш на фигурата допълнителни характеристики, като добавиш дрехи и аксесоари. Можеш например да нарисуваш момиче с блуза с красиви детайли и дълга коса, или воин с меч и разрошена коса или лента за глава. Косата, развяваща се от движение, подчертава позата или движението и придава на фигурата усещане за динамика.

FR Après avoir tracé l'esquisse du corps, vous pouvez donner à votre personnage d'autres particularités en ajoutant des vêtements et des accessoires. Dessinez de jolis détails sur le chemisier d'une fille et des cheveux plus longs. Vous pouvez donner à un guerrier par exemple une épée et des cheveux en bataille ou lui ajouter un bandeau. Les cheveux ondulants accentuent le sens du mouvement ou la posture et rendent le personnage plus dynamique.

IT Una volta che hai definito il contorno del corpo, puoi passare ad aggiungere al soggetto alcune caratteristiche disegnando gli abiti e gli accessori. Per una ragazza puoi utilizzare i dettagli di una camicetta e bei capelli lunghi, per un guerriero una spada e capelli selvaggi o anche una fascia sulla fronte. I capelli al vento enfatizzano il movimento o una posa e conferiscono dinamismo al disegno.

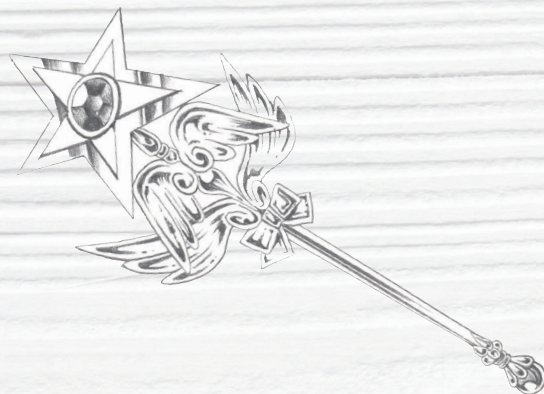


ES Después de haber definido la silueta, puedes dotar a tu figura de otras características a través de la vestimenta y los accesorios. A una chica, le puedes añadir detalles bonitos a la blusa o hacerle el pelo largo; a un guerrero, por ejemplo, lo puedes equipar con una espada, hacerle una pelambrea rebelde o colocarle una cinta en la frente. Una cabellera ondulante acentúa un movimiento o pose y le da dinamismo a la figura.

JP 身体のアウトラインを決めたら、そこに服やアクセサリを施して、特徴を加えることができます。女の子にはブラウスや長い髪の毛といった綺麗なディテールを、戦士には刀やワイルドな髪型、バンダナなどを。なびく髪の毛は動きやポーズを際立たせ、登場人物の様子がダイナミックになります。

KR 신체 윤곽을 그린 다음에는 의복과 액세서리를 활용하여 캐릭터를 더 개성 있게 표현해 보세요. 예를 들어, 소녀 캐릭터에는 예쁜 블라우스 디테일과 긴 머리를 그려 넣고, 전사 캐릭터에는 검과 흐트러진 헤어 스타일 또는 머리 띠를 그려 넣습니다. 흔들리는 머리카락은 동작이나 포즈를 강조하며 캐릭터에 생동감을 불어넣습니다.

CN 画好身体轮廓以后,可以通过服饰和配件赋予你的角色更多特征。例如,女孩儿可以画上衬衣和长发这类美丽的细节,武士则可以手持长剑、配上杂乱的头发或者头带。飘动的头发可以表现出某个运动或姿势,增添人物的动感。





TUSCHEN INKING

DE Nach der Ausarbeitung deiner Bleistiftzeichnung kannst du nun mit den Pitt Artist Pen Zeichentuschestiften weiterarbeiten.

Verwende den Fineliner XS, um die Hauptlinien der Skizze nachzufahren. Verschiedene Linienbreiten verleihen dem Bild Lebendigkeit. Zeichne Teile der Linien dicker als andere, zum Beispiel dort, wo sich mehrere Linien überschneiden. Wenn du mit den Hauptlinien fertig bist, kannst du deine Zeichnung mit der Pinselspitze des Brush B "einfärben", beziehungsweise schwarze Flächen anlegen. Nach dem Tuschen radierst du die restliche Bleistiftzeichnung vorsichtig weg.

Tipp: Ein höherer Anteil an Schwarz erhöht die Tiefe des Bildes und verleiht ihm so ein Gefühl von Stabilität.

BG След като завършиш рисунката си с молив, можеш да продължиш с Pitt Artist Pen.

Използвай Fineliner XS, за да очертаеш основните линии на скицата. Различната дебелина на линиите придава на рисунката динамика и живост. Направи някои части от линиите по-дебели от други, например там, където няколко линии се пресичат.

След като приключиш с основните контури, можеш да оцветиш рисунката или да създадеш черни площи с върха Brush B.

След туширането внимателно изтрий останалата скица с молив.

Съвет: По-голямото количество черни площи увеличава дълбочината на изображението и създава усещане за стабилност.



FR Une fois l'esquisse terminée avec le crayon de papier, vous pouvez continuer votre dessin avec les feutres à encre de Chine Pitt Artist Pen.

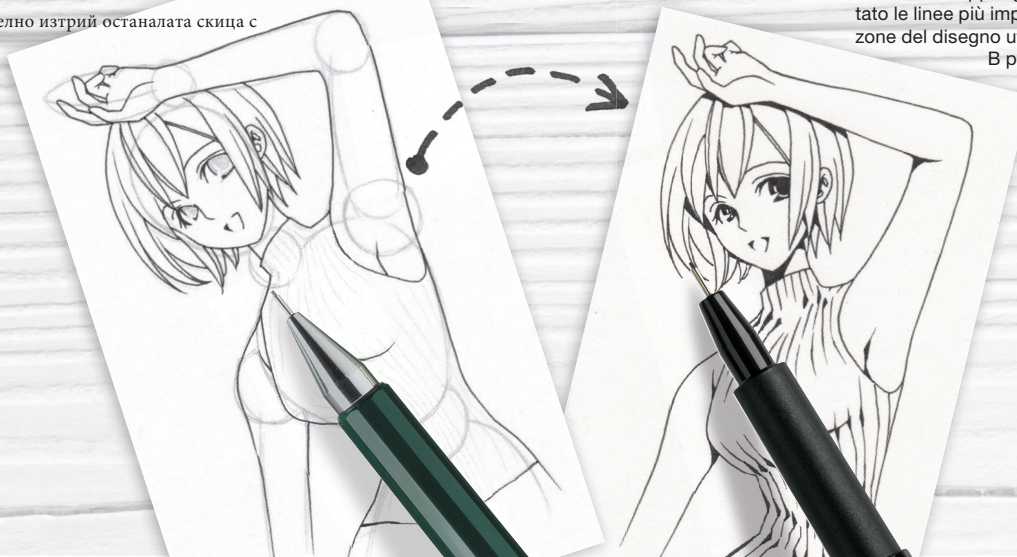
Utilisez le Fineliner XS pour retracer les lignes principales de votre esquisse. Pour rendre votre image vivante, il faut utiliser des lignes de différentes largeurs. Tracez un trait plus épais sur certaines parties de la ligne, par exemple là où plusieurs lignes se croisent. Quand vous en avez fini avec les lignes principales, vous pouvez colorier votre dessin ou créer des surfaces noires avec la pointe du pinceau Brush B. Une fois l'encre de Chine appliquée, il faut gommer délicatement les traits de crayon de papier pour les faire disparaître.

Astuce: Plus vous utilisez de noir, plus l'image paraît profonde et dégage une sensation de stabilité.

IT Completata la preparazione del disegno a matita, puoi continuare a lavorare con le penne da disegno a china Pitt Artist Pen.

Utilizza il Fineliner XS per ripassare le linee principali del bozzetto. Tracciando linee di diversa larghezza potrai aggiungere vitalità all'immagine. Disegna alcuni tratti delle linee più spessi degli altri, ad esempio nei punti dove si sovrappongono più linee. Quando avrai completato le linee più importanti, puoi riempire di colore alcune zone del disegno utilizzando la punta a pennello Brush B per creare, ad esempio, delle zone nere. Completato il passaggio a china cancella con cura il resto del disegno a matita. Un suggerimento: una maggiore quantità di nero aumenta la profondità del disegno e aggiunge una sensazione di stabilità.

B per creare, ad esempio, delle zone nere. Completato il passaggio a china cancella con cura il resto del disegno a matita. Un suggerimento: una maggiore quantità di nero aumenta la profondità del disegno e aggiunge una sensazione di stabilità.



ES Después de haber elaborado tu dibujo a lápiz, puedes seguir trabajando con los rotuladores Pitt Artist Pen.

Utiliza el Fineliner XS para repasar las líneas principales del boceto. Los diferentes anchos de línea dan vida a la imagen. Dibuja partes de las líneas más gruesas que otras, por ejemplo, allí donde se entrecruzan diversas líneas. Cuando hayas acabado con las líneas principales, puedes colorear tu dibujo o pintar superficies negras con la punta de pincel B. Cuando hayas terminado de pintar con la tinta, borra los restos del lápiz en el dibujo.

Un consejo: Una gran proporción de negro otorga profundidad a la imagen y transmite un aire de estabilidad.



JP 鉛筆を用いたスケッチが完成したら、インク描画ペン PITTアーティストペンでさらに続けましょう。

スケッチのメインの線の上から描くにはファインライナーXSを用いるとよいでしょう。線の幅に違いをつけると、絵に活力が生まれます。複数の線が重なる箇所などでは、線の太さにバリエーションをつけます。メインとなる線が完成したら、ブラシBの筆状のペン先でスケッチに色を加えることができます。色をつけた後に、鉛筆の線描の残りを消しゴムで丁寧に消します。

ヒント: 黒の割合が多いと、絵の深みが増し、安定感が生まれます。

KR 먼저 연필로 스케치를 한 후 Pitt Artist Pen 드로잉 펜으로 작업을 합니다.

Fineliner XS를 사용하여 스케치의 주선을 따라 그립니다. 선 굵기를 다양하게 하면 그림에서 생기가 느껴집니다. 예를 들어, 여러 개의 선이 교차하는 곳에서는 선의 일부를 다른 선보다 더 두껍게 그립니다. 주선이 완성되면 Brush B의 브러시 팁을 이용하여 검정색 면적 등을 칠합니다. 칠을 한 후에는 남아 있는 연필 스케치를 조심스럽게 지웁니다.

팁: 검은색 부분이 많을수록 그림의 깊이가 더해지고 안정감이 느껴집니다.

CN 完成铅笔画稿之后, 你可以用Pitt艺术家级马克笔作进一步加工。

使用针管型XS描摹画稿的主线。不同粗细的线条可使画面变得生动活泼。将线条的某些部分加粗, 例如多根线条叠加的地方。完成主线以后, 可以用笔刷型B的笔尖涂色, 将某些部分涂黑。涂色完成后, 将剩余的铅笔线擦掉。

小提示: 提高黑色的比例可以增加画面的深度, 赋予画面以稳定感。



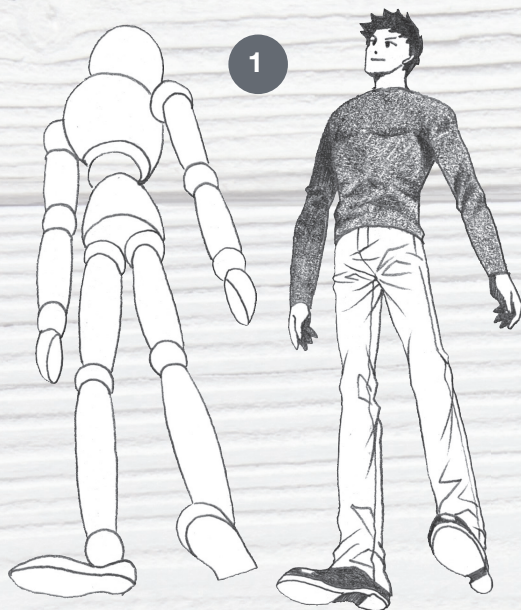
Бъди
креативен!

PERSPEKTIVE

DE Durch verschiedene Blickwinkel kannst du ganz spezielle Optiken erzeugen. Selbst ganz einfache Figuren bekommen durch extreme Blickwinkel eine ganz besondere Dynamik. Probiere einmal die folgenden Perspektiven aus:

1. Froschperspektive (1): Bei diesem Blickwinkel wird von unterhalb der Normalperspektive - der Augenlinie - auf das Objekt geblickt. Die Augenlinie kannst du dir wie einen Blick durch eine Kamera vorstellen. Liegt ein Objekt nahe an der Kamera, erscheint es größer. Je weiter das Objekt von der Kamera entfernt ist, umso kleiner wird es abgebildet.

2. Vogelperspektive (2): Bei diesem Winkel wird von oberhalb der Normalperspektive auf das Objekt geblickt. Auch hier erscheint das Objekt oder ein Teil des Objekts größer, je näher es sich zur Kamera befindet.



PERSPECTIVE

BG Можеш да използваш различни перспективи, за да създадеш интересни визуални ефекти. Дори простите фигури могат да изглеждат по-динамични и впечатляващи, когато се използват екстремни перспективи. Експериментирай със следните:

1. Перспектива отдолу (Worm's-eye perspective)

При тази перспектива гледаш обекта отдолу спрямо нормалната линия на погледа. Представи си линията на погледа като обектив на камера. Колкото по-близо е обектът до камерата, толкова по-голям изглежда. Колкото по-далеч е, толкова по-малък изглежда.

2. Перспектива отгоре (Bird's-eye perspective)

При тази перспектива обектът се наблюдава отгоре спрямо нормалната линия на погледа. И тук важи същият принцип - частите, които са по-близо до камерата, изглеждат по-големи, а по-отдалечените - по-малки.

FR Il est possible d'obtenir des images spéciales en variant les angles de vue. Même les personnages simples dégagent une dynamique spéciale lorsqu'ils se présentent sous un angle extrême. Testez l'effet obtenu grâce aux perspectives suivantes :

1. Perspective de la grenouille (1) : Avec cet angle de vue, on regarde l'objet sous la perspective normale (celle de la ligne des yeux). Pour matérialiser la ligne des yeux, imaginez que vous regardez à travers le viseur d'un appareil photo. Plus l'objet se trouve près de l'appareil photo, plus il paraît grand. Plus il s'en éloigne, plus il apparaît petit.

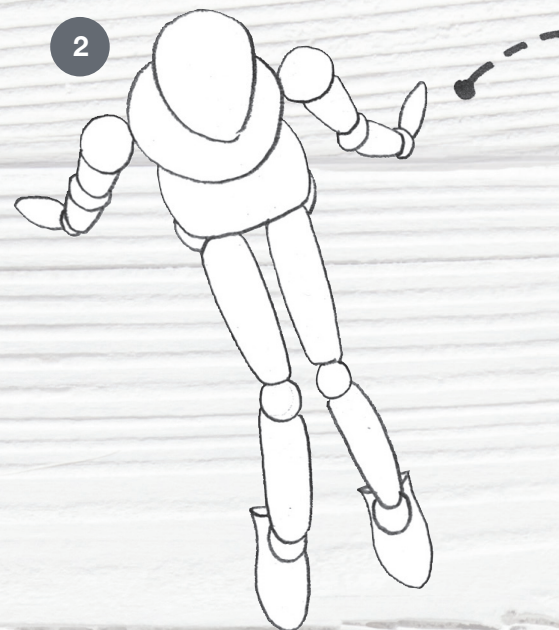
2. Perspective de l'oiseau (2) : Avec cet angle de vue, on observe l'objet au-dessus de la perspective normale. Dans ce cas également, l'objet ou une partie de l'objet paraît d'autant plus gros qu'il se trouve proche de l'appareil photo.

IT L'uso di diverse prospettive ti consente di creare effetti molto particolari. Anche i disegni più semplici assumono un dinamismo molto particolare se utilizzi delle prospettive estreme. Sperimenta le prospettive che seguono:

1. Prospettiva di visione a vite senza fine (1): Con questa prospettiva l'oggetto viene osservato dal basso, al di sotto della normale prospettiva che corrisponde all'altezza degli occhi. Per la linea degli occhi immagina di osservare la figura dall'obiettivo di una fotocamera. Un oggetto vicino all'obiettivo appare più grande. Viceversa, allontanandosi dall'obiettivo appare sempre più piccolo.

2. Prospettiva a volo d'uccello (2): Con questa prospettiva l'oggetto viene osservato dall'alto, al di sopra della normale prospettiva. Anche in questo caso l'oggetto o una parte dell'oggetto appare più grande quanto più ci si avvicina all'obiettivo.

ES Mediante diferentes ángulos puedes crear apariencias realmente especiales. Incluso las figuras más simples obtendrán una dinámica muy especial si empleas ángulos extremos. Prueba las perspectivas siguientes:



1. Plano contrapicado (1): En este ángulo se mira al objeto desde debajo de la perspectiva normal (la línea de los ojos). Puedes imaginarte la línea de los ojos como una mirada a través de la cámara. Si un objeto está cerca de la cámara, parece más grande. Cuanto más alejado esté el objeto de la cámara, más pequeño se representará.

2. Vista de pájaro (2): En este ángulo se mira al objeto desde arriba de la perspectiva normal. También aquí el objeto o una parte del este parece más grande cuanto más cerca esté de la cámara.

JP 視角を変えることによって特別な視覚的效果を生むことができます。シンプルな人物でも、極端な角度から描くことによって、特別な躍動感を与えることができます。以下の視点を試してみてください。

1. 蛙瞰 (1) この視角では、通常の視点、つまり目線の下から対象を見ます。目線は、カメラを通した眺めだと想像してください。対象がカメラの近くにあれば、対象はより大きく見えます。

えます。対象がカメラから遠ければ遠いほど、対象は小さく写ります。

2. 鳥瞰 (2) この視角では、通常の視点の上方から対象を見ます。ここでも、対象または対象の一部がカメラから近ければ近いほど、対象はより大きく見えます。

KR 보는 각도를 다양하게 하면 아주 특별한 시각적 외형을 만들어낼 수 있습니다. 아주 단순한 그림도 극단적인 각도 변화를 주면 아주 특별한 생동감이 느껴집니다. 다음의 각도로 한번 그려보세요.

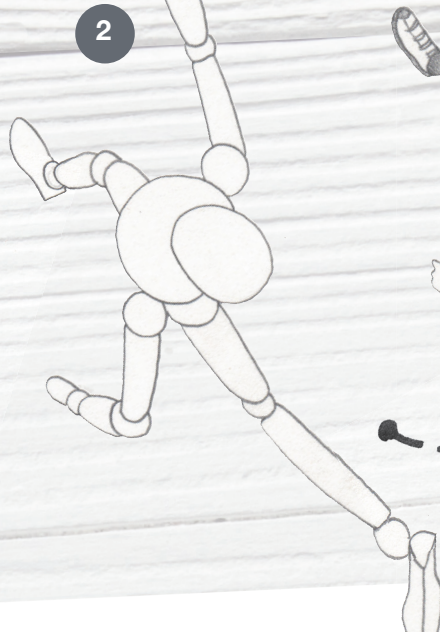
1. 로우앵글 (1): 이 각도에서는 정상 각도 (시선) 아래쪽에서 피사체를 올려다 보게 됩니다. 시선은 카메라를 통해 보는 것처럼 생각하면 됩니다. 피사체는 카메라 가까이 있으면 더 크게 보이고, 카메라에서 멀리 떨어져 있을수록 더 작게 보입니다.

2. 하이앵글 (2): 이 각도에서는 정상 각도 (시선) 위쪽에서 피사체를 내려다 보게 됩니다. 이때도 피사체 또는 피사체의 일부가 카메라와 가까이 있을수록 더 크게 보입니다.

CN 不同的视角可以创造非常独特的视觉效果。即使是很简单的人物在极端的视角下也会产生特别的动感。你可以尝试使用以下视角：

1. 仰视视角 (1)：这种视角是指视线从普通视角下方望向被观察物体。你可以将视线想象成是通过一台照相机望出去的效果。如果物体离照相机很近，就显得较大。物体离照相机越远，就显得越小。

2. 俯瞰视角 (2)：这种视角是指从普通视角的上方望向被观察物体的视角。在这种方式中也是离照相机越近的物体或物体某部分显得越大。



3D

DE Im Manga ist die meist genutzte Perspektive die Einfluchtpunkt-Perspektive. Verbinde mit Hilfe des Lineals alle Linien, die in die Ferne führen, mit diesem Punkt. So kannst du eine Figur in den Raum setzen:

1. Zeichne die Figur und die Vorderseite des Zielobjekts als ebene Flächen. Zeichne die Horizontlinie auf Höhe der Augen der Figur ein.
2. Markiere deinen Fluchtpunkt auf der horizontalen Linie mit einem Kreuz. Zeichne nun eine Linie von allen Ecken des Objekts hin zum Fluchtpunkt.
3. Zeichne je eine Linie parallel zum Objekt vertikal und horizontal, um die Tiefe des Objekts auszudrücken.

Für die Zweipunkt-Perspektive verwendest du einen linken (1) und einen rechten (2) Fluchtpunkt. Die Linien, die im Raum auf der linken Seite eines Objekts nach hinten laufen, finden sich im linken Fluchtpunkt (1), und die Linien, die im Raum auf der rechten Seite eines Objekts nach hinten laufen, finden sich im rechten Fluchtpunkt (2). Alle vertikalen Linien verhalten sich lotrecht zum Horizont.

BG Най-често използваната перспектива в мангата е едноточковата перспектива. С помощта на линията свържи всички линии, които се отдалечават в пространството, с една изчезваща точка.

- Нарисувай фигурата и предната страна на обекта като плоски повърхности. Начертай хоризонталната линия на нивото на очите на фигурата.
2. Отбележи изчезващата точка върху хоризонталната линия с кръст. След това начертай линии от всички ъгли на обекта към тази точка.
 3. Начертай вертикални и хоризонтални линии, успоредни на обекта, за да покажеш дълбочината му.

При двуточковата перспектива се използват две изчезващи точки – лява (1) и дясна (2). Линиите, които се простират от лявата страна на обекта, се събират в лявата изчезваща точка (1), а линиите от дясната страна – в дясната изчезваща точка (2). Всички вертикални линии остават перпендикулярни на хоризонта.

FR Dans les mangas, la perspective la plus utilisée est la perspective à un point de fuite. À l'aide de votre règle, reliez toutes les lignes qui fuient vers ce point. Ce procédé permet de placer le personnage dans l'espace :

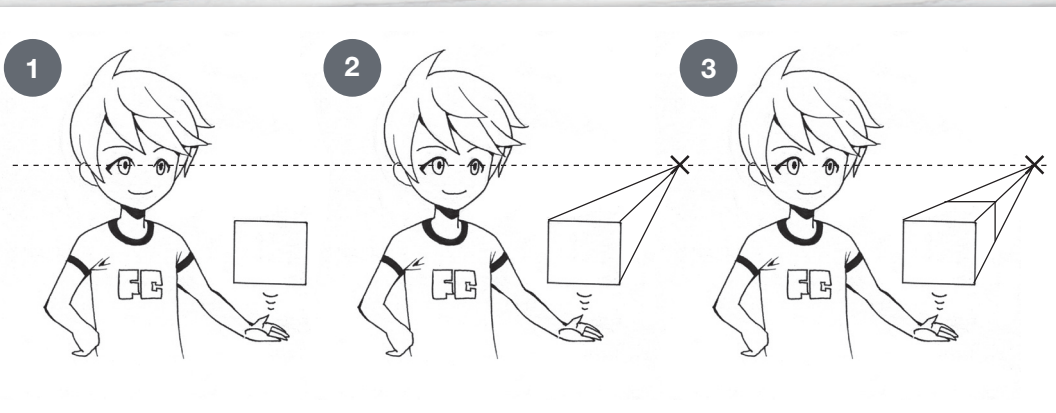
1. Dessinez le personnage et la face avant de l'objet concerné comme des surface planes. Tracez la ligne matérialisant l'horizon au niveau de la ligne des yeux.
2. Matérialisez votre point de fuite sur la ligne horizontale à l'aide d'une croix. Dessinez maintenant une ligne partant de chaque angle de l'objet jusqu'au point de fuite.
3. Tracez maintenant une ligne parallèle à l'objet dans le sens vertical et horizontal pour exprimer la profondeur de l'objet.

Pour la perspective à deux points, vous devez utiliser un point de fuite à gauche (1) et un à droite (2). Les lignes orientées dans l'espace à l'arrière sur la partie gauche d'un objet rejoignent le point de fuite de gauche (1). Les lignes orientées dans l'espace à l'arrière sur la partie droite d'un objet rejoignent le point de fuite de droite (2). Toutes les lignes verticales sont perpendiculaires à l'horizon.

IT Nei manga si utilizza quasi sempre la prospettiva con un solo punto di prospettiva. Puoi utilizzare il righello per unire con questo punto tutte le linee di profondità. Alcuni suggerimenti per collocare una figura nello spazio:

1. Disegna come figure piane il tuo soggetto e il lato anteriore dell'oggetto da raffigurare. Disegna la linea dell'orizzonte all'altezza degli occhi del tuo soggetto.
2. Segna con una croce il tuo punto di fuga sulla linea dell'orizzonte. Adesso disegna una linea partendo da tutti gli angoli dell'oggetto fino al punto di fuga.
3. Infine, per raffigurare la profondità dell'oggetto disegna una linea parallela all'oggetto sia in senso verticale che in senso orizzontale.

Per la prospettiva a due punti utilizza un punto di fuga a sinistra (1) e uno a destra (2). Le linee dirette verso il fondo nello spazio a sinistra di un oggetto si incontrano nel punto di fuga di sinistra (1) mentre quelle dirette verso il fondo nello spazio a destra di un oggetto si incontrano nel punto di fuga di destra (2). Tutte le linee verticali saranno perpendicolari all'orizzonte.



ES En el manga, la perspectiva más utilizada es la del punto de fuga. Con la ayuda de la regla, une todas las líneas en este punto desde los puntos más distantes. De este modo, puedes situar tu figura en el espacio:

1. Dibuja la figura y la parte delantera del objeto de destino como superficies planas. Dibuja la línea horizontal a la altura de los ojos de la figura.
2. Marca tu punto de fuga en la línea horizontal con una cruz. Traza ahora una línea desde todas las esquinas del objeto hasta el punto de fuga.
3. Dibuja una línea paralela al objeto vertical y horizontal para expresar la profundidad del objeto.

Para la perspectiva de dos puntos, utiliza un punto de fuga a la izquierda (1) y otro a la derecha (2). Las líneas que en el espacio discurren hacia detrás de un objeto convergen en el punto de fuga izquierdo (1) y las líneas que en el espacio discurren hacia delante de un objeto convergen en el punto de fuga derecho (2). Todas las líneas verticales discurren perpendiculares al horizonte.

JP マンガで最もよく使われる遠近法は一点透視図法です。定規を使って、遠方に向かって伸びる線全てをこの点と結び合わせてください。すると、人物を空間に据えることができます。

1. 人物と対象物の前面を平面として描きます。人物の目線と同じ高さに水平線を引きます。
2. 水平線上に、「X」で消失点をつけます。次に、対象物の全ての角から消失点に向かって線を引きます。
3. 対象物の奥行きを表現するには、対象物と並行して水平線と垂直線を1本ずつ引きます。

二点透視図法では左 (1) と右 (2) に消失点を設けます。対象物の左側の空間で後ろに向かって伸びる線は左の消失点 (1) に向かい、対象物の右側の空間で後ろに向かって伸びる線は右の消失点 (2) に向かいます。全ての垂直線は水平線に対して垂直です。

KR 만화에서 주로 사용되는 각도는 소실점 각도입니다. 눈금자를 활용하여 먼 곳으로 뻗는 모든 선들을 이 점과 연결합니다. 그렇게 하면 캐릭터를 공간 안에 배치할 수 있습니다:

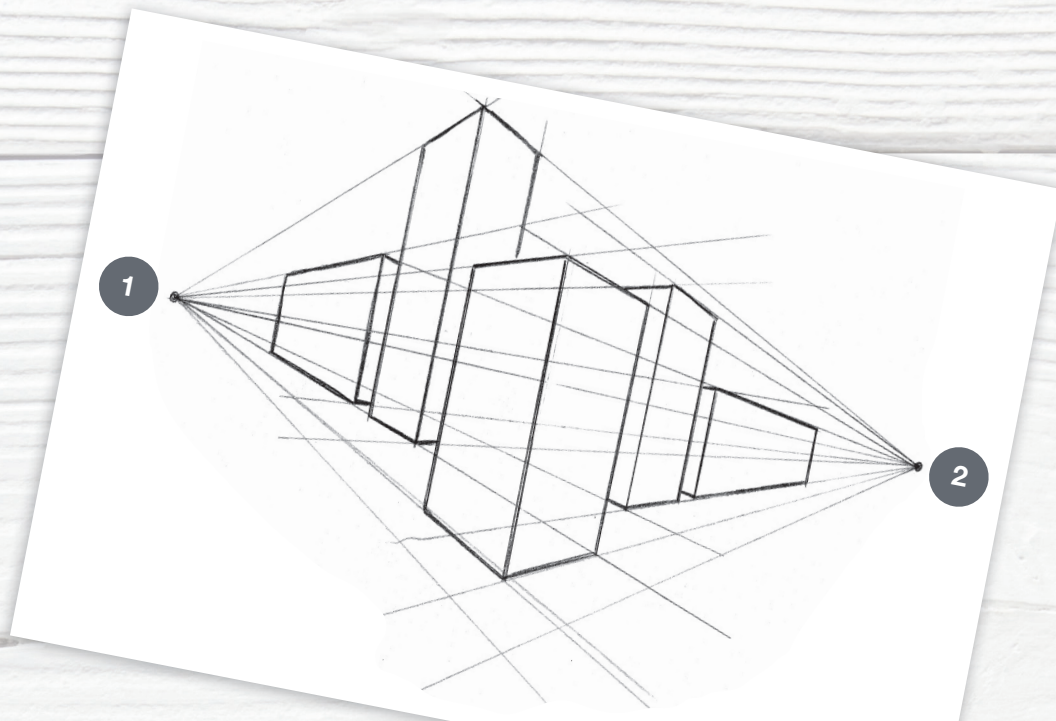
1. 캐릭터를 그려 넣고 대상 객체의 정면은 평면으로 그립니다. 캐릭터의 눈높이에 수평선을 긋습니다.
2. 수평선 상에 x자로 소실점을 표시합니다. 객체의 모든 모서리에서 소실점까지 선을 긋습니다.
3. 객체의 깊이를 표현하기 위해 각 선을 객체에 평행하게 수직 및 수평으로 긋습니다.

2점 각도의 경우 왼쪽 (1) 소실점과 오른쪽 (2) 소실점을 활용합니다. 객체 왼쪽 공간에서 뒤쪽으로 향하는 선들은 왼쪽 소실점 (1) 상에 있고, 객체 오른쪽 공간에서 뒤쪽으로 향하는 선들은 오른쪽 소실점 (2) 상에 있습니다. 모든 수직선은 수평선에 수직합니다.

CN 漫画中最经常使用的是一点透视图。用直尺将所有伸向远方的线条与这个点连起来。你可以通过下述方法绘制空间中的人物:

1. 先将人物和物体的正面画成平面。在人物的眼睛高度上画一条水平线。
2. 在水平线上画一个小十字作为消失点。从物体的每一个顶角出发，朝着消失点方向画一条直线。
3. 分别画一条与物体垂直和水平的直线，由此来表现物体的深度。

采用两点透视图时，你需要画出左 (1) 右 (2) 两个消失点。物体左侧空间中向后延伸的线条与左侧消失点 (1) 相连，物体右侧空间中向后延伸的线条则与右侧消失点 (2) 相连。所有垂直线条都与水平线垂直。



LICHT+SCHATTEN

DE Durch Licht und Schatten verleihst du Objekten Dreidimensionalität und Tiefe. Beleuchte einmal die Gliederpuppe mit einer Lichtquelle und beobachte, wie die Schatten fallen. Wenn das Licht von rechts auf das Objekt trifft, befindet sich der Schatten auf der linken Seite (1). Bei einer Beleuchtung von hinten trifft Licht nur auf die Konturen der Figur (2).

Im Bild mit den Kugeln liegt die Lichtquelle außerhalb des Panels und oberhalb der Kugeln. Beobachte, wie die Schatten und Lichtpunkte sich in Bezug auf die Lichtquelle verändern.

Achte darauf, dass Abbildungen am gleichen Schauplatz oder im gleichen Panel dieselbe Lichtquelle haben. Nur so stellst du sicher, dass das Bild harmonisch wirkt.

LIGHT+SHADOW

BG Светлината и сянката могат да се използват, за да придадат на обектите триизмерност и дълбочина. Опитай да осветиш манекена с източник на светлина и наблюдавай как падат сенките.

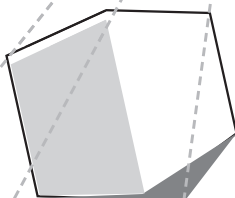
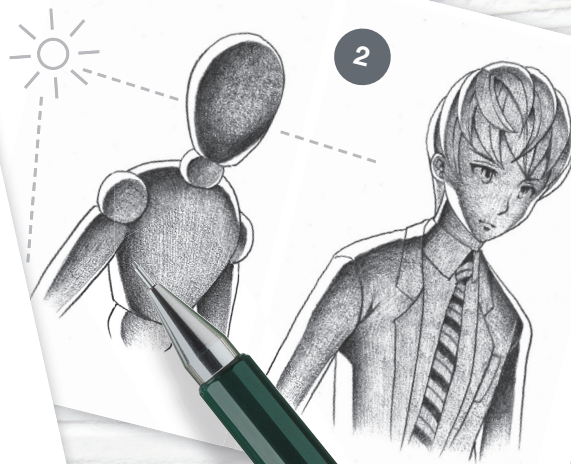
Ако светлината пада върху обекта отдясно, сянката се образува от лявата страна (1). Ако обектът е осветен отзад, светлината се вижда само по контурите на фигурата (2).

В примера със сферите източникът на светлина се намира извън панела и над тях. Наблюдавай как сенките и светлите точки се променят спрямо позицията на светлината.

Увери се, че всички обекти в една сцена или в един панел имат един и същ източник на светлина. Само така можеш да създадеш хармонична и убедителна картина.

FR Les zones de lumière et d'ombres donnent à vos objets un effet tridimensionnel et de profondeur. Il suffit pour cela d'éclairer le mannequin articulé avec une source de lumière et d'observer où se trouvent les zones d'ombres. Si la lumière éclaire l'objet de la droite, l'ombre se trouvera sur la partie gauche (1). Si l'éclairage provient de l'arrière, la lumière se limite aux contours de la silhouette (2).

Sur l'image avec la sphère, la source de lumière provient de l'extérieur de la vignette et se situe au-dessus de la sphère. Observez la façon dont les zones ombrées et les points lumineux changent selon l'origine de la source de lumière.



Veillez à ce que les images disposées sur une composition ou une vignette identiques aient la même source de lumière. C'est indispensable pour garantir l'harmonie de l'image.

IT Le luci e le ombre ti consentono di aggiungere tridimensionalità e profondità agli oggetti. Prova a illuminare il manichino con una sorgente luminosa e osserva come cadono le ombre. Se la luce cade sull'oggetto da destra, le ombre si troveranno a sinistra (1). Se la sorgente luminosa si trova dietro, la luce cade solo sui contorni del soggetto (2).

Nella figura con le sfere la fonte luminosa si trova fuori della tavola e al di sopra delle sfere. Osserva come cambiano le ombre e i punti di luce rispetto alla sorgente luminosa.

Ricorda che per le figure di una stessa scena o in una stessa vignetta devi considerare la stessa sorgente luminosa. Solo in questo modo puoi essere sicuro di creare un'immagine armoniosa.

ES Jugando con luces y sombras, confieres tridimensionalidad y profundidad a los objetos. Ilumina el maniquí con un foco luminoso y observa dónde se forman las sombras. Cuando la luz le llega al objeto por la derecha, la sombra se encuentra en la parte izquierda (1). Cuando la luz viene de atrás, solo queda iluminado el contorno de la figura (2).

En la imagen con las bolas, la fuente de luz se encuentra fuera del panel y por encima de las bolas. Observa cómo cambian las sombras y los puntos de luz en relación a la fuente de luz.

Ten en cuenta que las representaciones en el mismo lugar o en el mismo panel tienen la misma fuente de luz. Solo de esta manera te aseguras de que tu dibujo quede armónico.

JP 光と影によって対象物に立体感と奥行きを与えることができます。1つの光源からデッサン人形に光を当てて、影がどのようになるかを観察してください。光が右から対象物に当たると、影は左側にできます(1)。後ろから光を当てると、人物の輪郭にのみ光が当たります(2)。

球の絵では、光源はコマの外側、球の上方にあります。影と光点が光源との関係でどのように変化するかを観察してください。それぞれの図では、同じ舞台あるいは同じコマの光源は同じであることに注意してください。そうしないと、絵が調和的になりません。

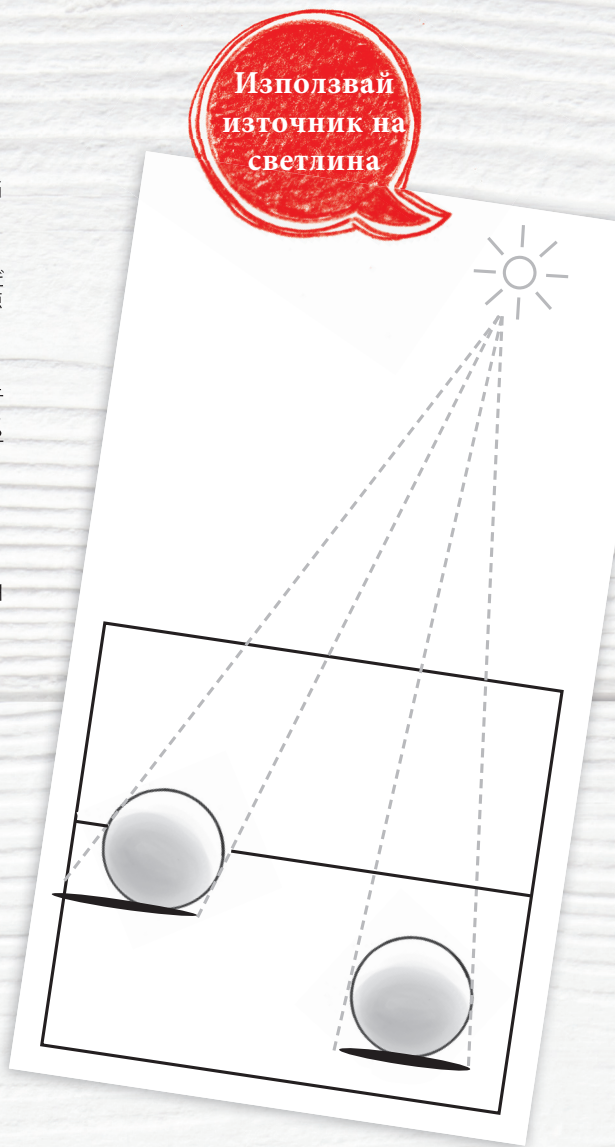
KR 빛과 그림자를 활용하면 객체에서 입체감과 깊이가 느껴집니다. 구체관찰인형에 조명으로 비춰서 어떻게 그림자가 생기는 관찰해 보세요. 빛이 오른쪽에서 물체에 닿으면 왼쪽 (1)에 그림자가 생기고, 조명이 뒤쪽에 있는 경우에는 캐릭터의 윤곽에만 빛이 닿습니다 (2).

구가 그려진 그림을 보면 빛이 패널 바깥쪽이자 구 위쪽에 있습니다. 빛이 닿는 위치에 따라 그림자와 광점이 어떻게 달라지는지 관찰해 보세요. 동일한 현장이나 동일한 패널 안에 있는 이미지는 광원이 같다는 점에 유의하십시오. 그래야만 이미지가 조화를 이룹니다.

CN 光线和阴影可使物体产生三维效果和深度。你可以将灯光打在人偶模型上，观察阴影的投放方式。当灯光落在物体右侧时，阴影就位于左侧消失点 (1)。灯光位于后方时，就只会照出人物的轮廓 (2)。

在球体示意图中，光源位于漫画方格的外部，从球体上方照射。你可以观察到阴影和光点如何随着光源而变化。注意，在同一个漫画场景或者同一个方格中，光源总是一样的。这样你才能确保画面看起来是和谐的。

Используй
источник на
светлина



VOLUMEN VOLUME

DE Deine Character werden richtig lebendig, wenn du ihnen mit Hilfe von Schatten Volumen und damit Tiefe verleihst. Im gezeigten Beispiel ist die gedachte Lichtquelle oberhalb der Figur und formt so zum Beispiel die Rundungen der Beine unter dem Rock oder der Arme unter den Ärmeln des Oberteils.

BG Можеш наистина да съживиш своите персонажи, като използваш сенки, за да им придадеш обем и дълбочина. В показания пример въображаемият източник на светлина се намира над фигурата. Така се оформят извивките на краката под полата или ръцете под ръкавите на горната дреха, например.

FR Vos personnages paraîtront particulièrement vivants si vous leur donnez un certain volume, et donc de la profondeur, en ajoutant des ombres. Dans l'exemple illustré, la source de lumière est située au-dessus du personnage et accentue par exemple les arrondis des jambes sous la jupe ou les bras sous les manches du haut.

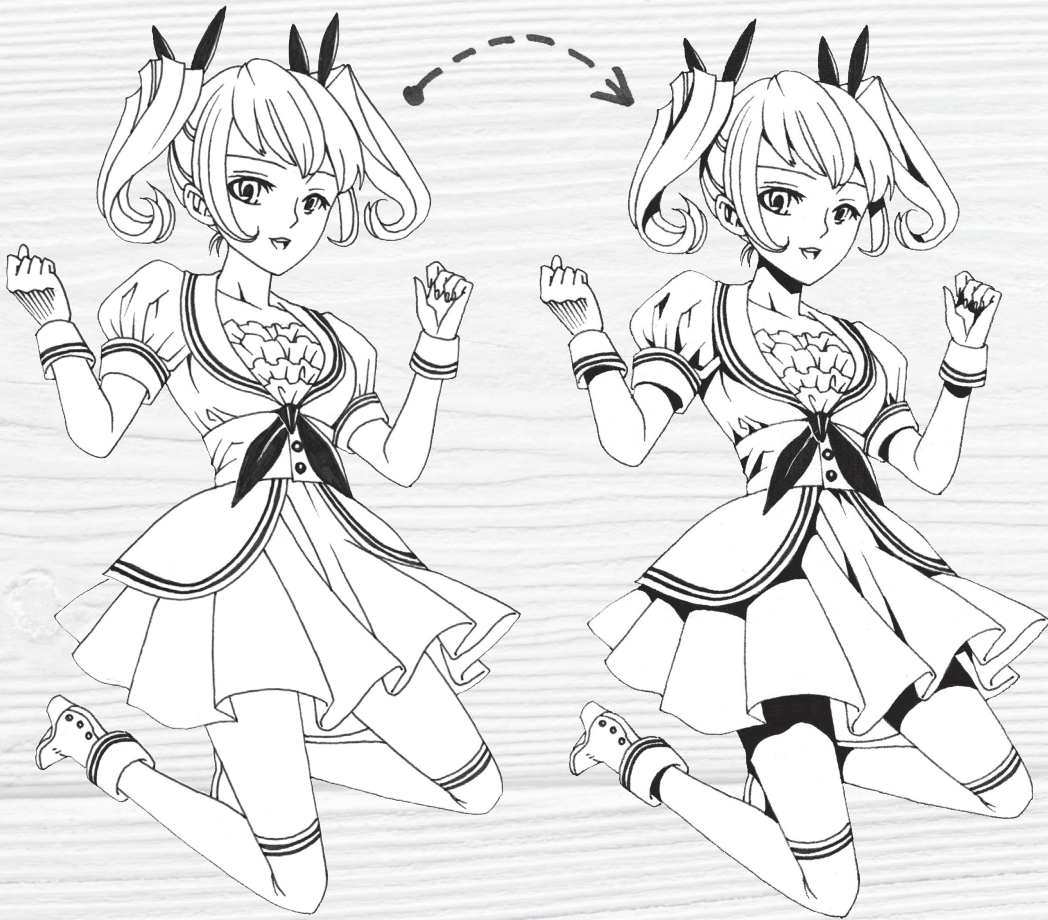
IT I tuoi personaggi sembreranno davvero vivi se utilizzi le ombre per aggiungere volume e profondità. Nell'esempio che ti mostriamo, la sorgente luminosa si trova al di sopra del soggetto e dà forma, per esempio, alla rotondità delle gambe sotto alla gonna oppure delle braccia sotto alle maniche nella parte del busto.

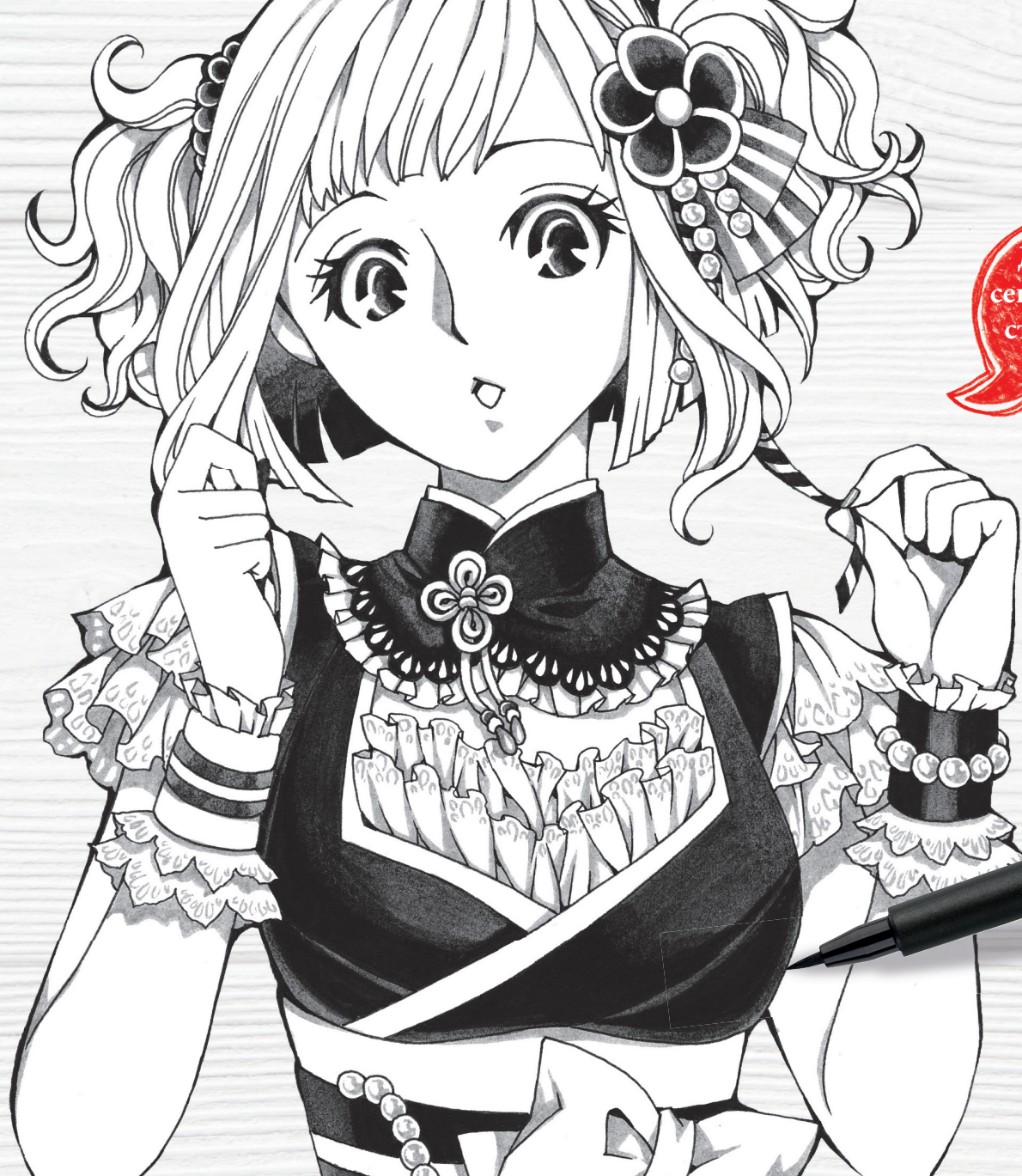
ES Tus personajes se verán realmente vivos cuando les confieras volumen y profundidad jugando con las sombras. En el ejemplo que se muestra aquí, la fuente de luz está situada por encima de la figura y se crean, de este modo, zonas oscuras en las piernas, por debajo de la falda; o de los brazos, por debajo de las mangas de la blusa.

JP 影を利用してボリュームを加え、それによって深みを加えることによって、あなたのキャラクターが生き生きとしてきます。この例では、人物の上に光源を設けることにより、スカートの下に見える足や袖の下に見える腕に丸みを与えます。

KR 캐릭터에 그림자의 양감을 활용하여 깊이를 주면 확실히 생동감이 느껴지게 됩니다. 제시된 예시에서는 빛이 캐릭터 위쪽에서 비쳐서 치마 밑 다리나 상의 소매 밑 팔에 원형 그림자가 형성됩니다.

CN 通过阴影来增添体积和深度, 这可以使你的人物变得异常生动。在例图中, 光源位于人物的上方, 从而形成了裙子下面腿部和上衣袖子下面胳膊部位的阴影。





Добави
сенки, за да
създадеш
обем



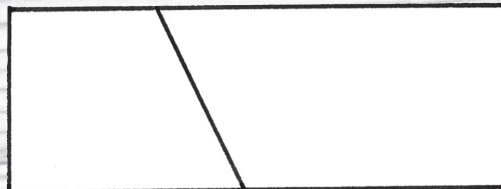
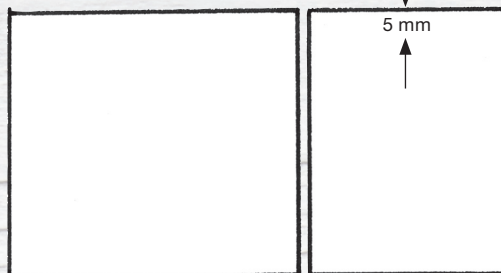
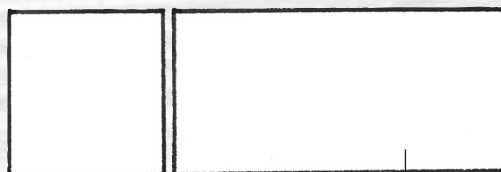
PANELS

DE Klassisch sind Manga Panels vertikal in 3 Zeilen und horizontal in 1 bis 3 Kästchen unterteilt. Zeichne zunächst den Rahmen des Panels mit Bleistift vor und ziehe anschließend die Linien mit dem Pitt Artist Pen M nach. Danach folgen Character, Sprechblasen und Hintergrund.



BG Традиционно манга панелите се разделят вертикално на 3 реда и хоризонтално на 1 до 3 полета. Първо скицирай рамката на панела с молив, а след това очертай линиите с Pitt Artist Pen M. След това добави персонажа, речевите балони и фона.

FR Dans les mangas classiques, on trouve 1 à 3 vignettes disposées sur 3 lignes horizontales. Dessinez d'abord le cadre des vignettes à l'aide d'un crayon de papier, puis recouvrez vos traits avec le Pitt Artist Pen M. Il suffit ensuite d'ajouter les personnages, les bulles de dialogue et l'arrière-plan.



IT Di solito le tavole dei manga sono divise in 3 linee in senso verticale e in 1 - 3 vignette in senso orizzontale. Per prima cosa disegna a matita la cornice della tavola, poi ripassa le linee con il Pitt Artist Pen M. Subito dopo potrai inserire i personaggi, i fumetti e lo sfondo.

ES Habitualmente los paneles del manga están distribuidos verticalmente en 3 líneas y horizontalmente tienen de 1 a 3 cuadros. Dibuja ahora el marco del panel con lápiz y repasa, a continuación, las líneas con el Pitt Artist Pen M. Luego, le siguen los personajes, los bocadillos y el fondo.

JP 典型的なコマ割りは、3段、各段には1〜3コマです。まずは鉛筆でコマの枠を下書きして、それに続いてPittアーティストペンMでその上に線を引きます。その後、キャラクター、吹き出し、背景などを描きます。

KR 전형적으로 만화 패널은 수직으로 3줄, 수평으로 1개 ~3개의 칸으로 나뉘어집니다. 연필로 패널 프레임은 먼저 그린 다음 Pitt Artist Pen M으로 선을 따라 그림니다. 그런 다음 캐릭터, 말풍선 및 배경 순으로 그림니다.

CN 在传统布局中，漫画方格在垂直方向上分为3个部分，水平方向上分为1到3块。你可以先用铅笔画方格框，再用Pitt艺术家级马克笔针管型M描摹铅笔线。然后在格子里绘画人物、对话框和背景。



DE Eine spannende Komposition kannst du mit Hilfe eines Passepartouts finden. Schiebe es über deine Vorskizze und ermittle so den besten Ausschnitt, der zu der Szene passt. Ein angeschnittenes Gesicht zum Beispiel lenkt den Blick stark auf die Emotion des Characters.

BG Можеш да откриеш интересна композиция, като използваш визьор за кадриране. Плъзни го върху предварителната скица, за да намериш най-подходящия кадър за сцената. Например частично изобразено лице може силно да насочи вниманието към емоцията на персонажа.

FR Il est possible de réaliser une composition originale à l'aide d'un passe-partout. Faites-le glisser par-dessus votre esquisse afin de trouver la découpe la plus adaptée à la scène. Un visage tronqué, par exemple, concentre fortement l'attention sur l'émotion du personnage.

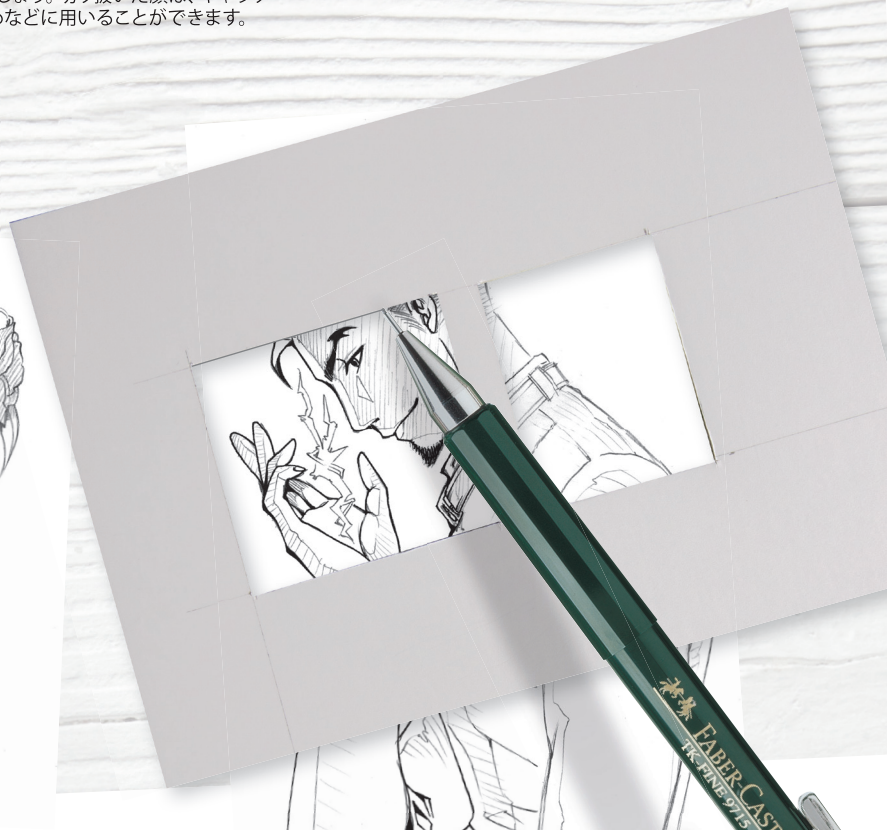
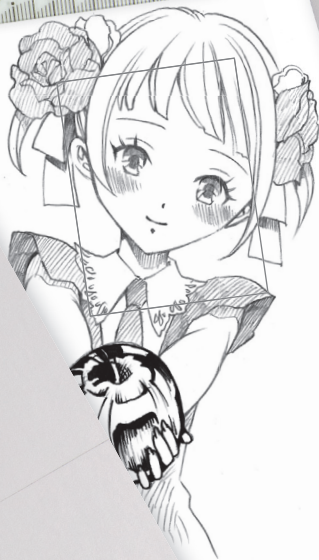
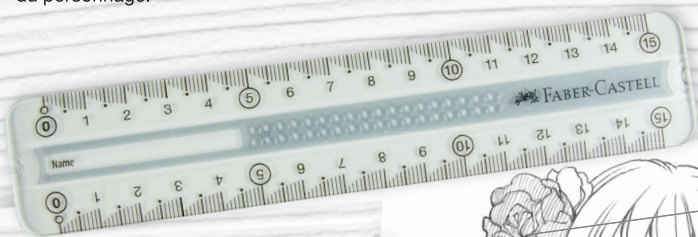
IT Per creare una composizione avvincente puoi ricorrere all'aiuto di un passe-partout. Spostalo sui tuoi bozzetti per trovare il taglio che meglio si addice alla scena. Un viso tagliato, per esempio, sposta l'attenzione sulle emozioni del personaggio.

ES Puedes obtener una composición fascinante colocando un paspartú. Deslízalo sobre uno de tus bocetos y busca el que mejor se adapte a tu escena. Una cara truncada, por ejemplo, centra la atención en las emociones del personaje.

JP 台紙を利用して、面白い構成を作成することができます。下書きスケッチの上でずらしながら、そのシーンに一番あうカットを見つけましょう。切り抜いた顔は、キャラクターの感情を強調するためなどに用いることができます。

KR 틀을 활용하면 흥미로운 구도를 찾을 수 있습니다. 밑그림 위로 틀을 움직이면서 장면에 맞는 최상의 컷을 찾아보세요. 예를 들어 얼굴이 잘리면 시선이 캐릭터의 감정에 쏠립니다.

CN 你可以用画框来设计特别的构图。将画框在你的画稿上移动，确定最适合漫画场景的部分。例如，脸部特写可以让读者特别注意到人物的情感。



TSUYA-BETA

DE Im Manga gibt es viele traditionelle Zeichentechniken, mit denen du arbeiten kannst. Auf den nachfolgenden Seiten kannst du drei davon erlernen.

„Tsuya-beta“ verleiht dunklen Haaren Glanz und deutet Lichtreflexe an. Nutze die Spitze des Pitt Artist Pen B und zeichne Linien, deren Enden dünner werden. Setze die einzelnen Linien direkt aneinander und lasse die hellen Bereiche der Haare weiß. Am einfachsten malst du zunächst den oberen Teil der Haare, drehst anschließend das Papier und vervollständigst den unteren Teil.

BG В мангата съществува широк набор от традиционни техники за рисуване. На следващите страници ще научиш три от тях.

„Tsuya-beta“ придава на тъмната коса лъскав ефект и създава усещане за светлини отблясъци. Използвай върха на Pitt Artist Pen B, за да рисуваш линии, които изтъняват към краищата. Начертавай отделните линии много близо една до друга, като оставяш светлите участъци на косата бели.

Най-лесно е първо да нарисуваш горната част на косата, след което да завъртиш листа и да довършиш долната част.

FR Il existe de nombreuses techniques de dessin traditionnelles spécifiques au manga que vous pouvez utiliser. Dans les pages suivantes, nous vous en présentons trois.

La technique « Tsuya-beta » donne aux cheveux foncés un aspect brillant et laisse entrevoir des reflets de lumière. Utilisez la pointe du Pitt Artist Pen B pour tracer des lignes aux extrémités plus fines. Dessinez chaque ligne directement l'une contre l'autre et laissez les zones claires des cheveux blanches. Le plus simple, c'est de remplir d'abord la partie supérieure des cheveux, de faire pivoter ensuite le papier afin de finir avec la partie inférieure.

IT Nella tradizione dei manga esistono numerose tecniche di disegno che potrai utilizzare. Nelle pagine che seguono te ne presentiamo tre.

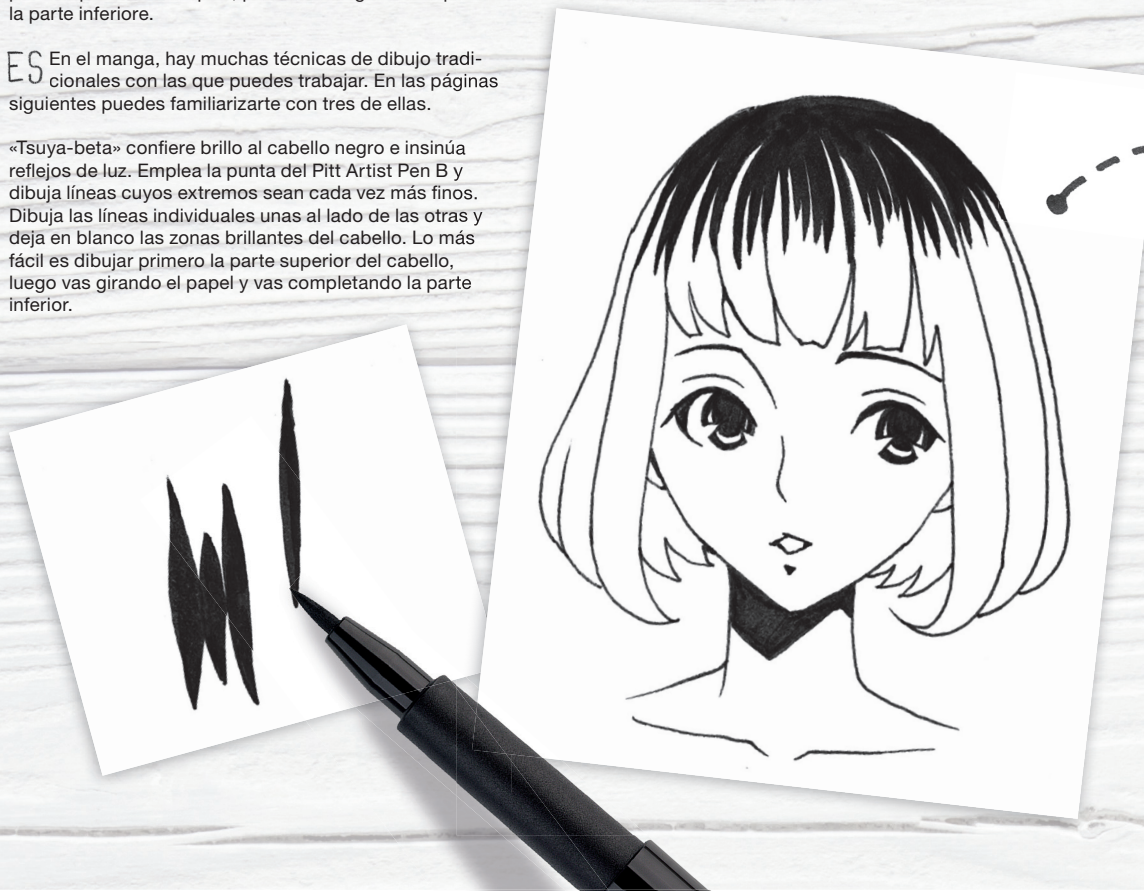
Con il «Tsuya-beta» puoi aggiungere un tocco lucido ai capelli scuri e tratteggiare riflessi luminosi. Con la punta del Pitt Artist Pen B puoi disegnare linee che terminano con un tratto più spesso. Traccia singole linee molto ravvicinate lasciando bianche le zone luminose dei capelli. Per lavorare più facilmente disegna dapprima la parte superiore dei capelli, poi ruota il foglio e completa la parte inferiore.

ES En el manga, hay muchas técnicas de dibujo tradicionales con las que puedes trabajar. En las páginas siguientes puedes familiarizarte con tres de ellas.

«Tsuya-beta» confiere brillo al cabello negro e insinúa reflejos de luz. Emplea la punta del Pitt Artist Pen B y dibuja líneas cuyos extremos sean cada vez más finos. Dibuja las líneas individuales unas al lado de las otras y deja en blanco las zonas brillantes del cabello. Lo más fácil es dibujar primero la parte superior del cabello, luego vas girando el papel y vas completando la parte inferior.

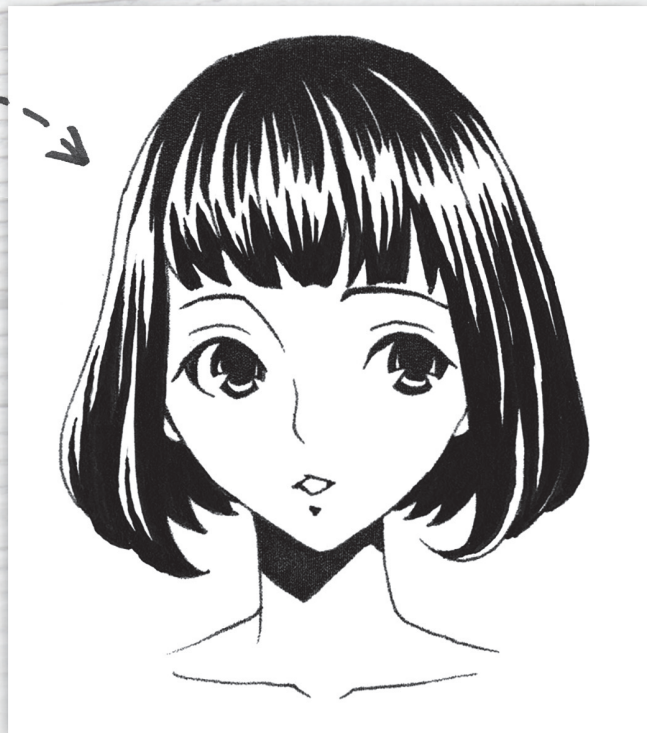
JP マンガの世界には伝統的な描写テクニックがたくさんあります。次のページではそのうちの3つをご紹介します。

「ツヤベタ」によって、髪の毛に艶を与え、光の反射を表現することができます。PittアーティストペンBの先端を使って、先細りの線を描いてみましょう。それぞれの線を直接隣り合わせに並べ、髪の毛の明るい部分は白いまにします。まずは髪の毛の上のほうの部分から始めて、続いて紙を逆にして、下の部分を完成させると最も簡単でしょう。



KR 만화에는 사용할 수 있는 전통적인 드로잉 기법이 많이 있습니다. 다음 페이지에서는 이 중 3가지를 배워보겠습니다.

„Tsuya-beta“(추야-베타)는 검은색 머리를 광택 나게 하며 빛 반사를 표현합니다. Pitt Artist Pen B의 팁을 사용하여 끝이 더 가늘어지는 선을 그립니다. 이때 각각의 선은 바로 잇대어 굵고 머리카락의 밝은 부분은 흰색으로 바둑니다. 가장 쉬운 방법은 먼저 머리카락의 윗부분을 그린 다음, 종이를 돌려 아래 부분을 완성하는 것입니다.



CN 绘画漫画时, 你可以采取很多传统的绘画技巧。接下来介绍其中的三种。

Tsuya-beta方法可使黑头发富有光泽, 表现出反光效果。使用Pitt艺术家级马克笔笔刷型B的笔尖, 将线条末端渐渐画细。将若干根线条紧密并排画在一起, 将头发的光亮部分留成空白。最简单的方法是, 先画头发的上半部分, 然后把画纸颠倒过来, 再画头发的下半部分。



Нарисуй
черни
кичури
коса.

SHUCHU-SEN

DE Effektlinien eignen sich perfekt, um Bewegung, Schwung, Geschwindigkeit, Richtung, Aufregung und Energie darzustellen und den Fokus auf bestimmte Objekte zu lenken. Nutze sternförmig angeordnete Linien hinter einer Figur, um zum Beispiel Angst oder Erstaunen zu zeigen.

1. Zeichne mit dem Druckbleistift ein Kreuz in die Mitte des zu fokussierenden Teils und anschließend einen Kreis um den markierten Punkt.
2. Lege das Lineal so an, dass der Kreis und das Kreuz verbunden werden und zeichne mit dem Pitt Artist Pen XS Linien in Richtung dem Ende des Kreises.

BG Эффектните линии са идеални за изобразяване на движение, динамика, скорост, посока, напрежение и енергия, както и за насочване на вниманието към определени обекти. Например линии, подредени като звезда зад фигура, могат да покажат страх или изненада.

1. С механичен молив начертай кръст в центъра на мястото, към което искаш да насочиш вниманието на зрителя, след което начертай кръг около отбелязаната точка.
2. Постави линията така, че кръгът и кръстът да бъдат свързани, и използвай Pitt Artist Pen XS, за да начертаеш линии, насочени към края на кръга.

FR Les lignes à effet sont idéales pour exprimer le mouvement, l'élan, la vitesse, la direction, l'excitation et l'énergie et pour attirer l'attention sur certains objets. Vous pouvez tracer par exemple des lignes en forme d'étoiles derrière un personnage pour exprimer la peur ou la surprise.

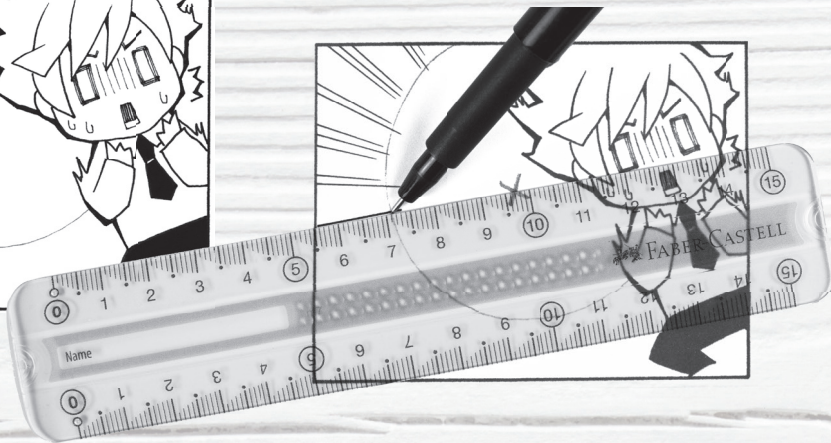
1. Avec le porte-mine, dessinez une croix au milieu de la zone sur laquelle vous souhaitez attirer l'attention, puis tracez un cercle autour du repère.
2. Placez la règle de telle façon que le cercle et la croix soient alignés. Dessinez les lignes avec le Pitt Artist Pen XS en direction du diamètre du cercle.

IT Le linee per gli effetti grafici sono la soluzione perfetta per rappresentare movimento, slancio, velocità, direzione, inquietudine ed energia e per spostare l'attenzione su oggetti specifici. Per illustrare la paura o lo stupore, per esempio, puoi utilizzare linee disposte a stella alle spalle del soggetto.

1. Disegna prima con il portamine una croce al centro della parte sulla quale vuoi concentrare l'attenzione e poi un cerchio attorno al punto segnato.
2. Posiziona il righello in modo da unire la croce e il cerchio e utilizza il Pitt Artist Pen XS per disegnare delle linee dirette verso l'estremità del cerchio.

ES Las líneas cinéticas van muy bien para representar movimiento, impulso, velocidad, dirección, emoción y energía y dirigir el foco a determinados objetos. Sirvete de líneas dispuestas en forma de estrella detrás de la figura para, por ejemplo, mostrar miedo o sorpresa.

1. Con un portaminas, dibuja una cruz en el medio de la parte en la que quieras centrarte y, a continuación, traza un círculo alrededor de ese punto marcado.
2. Coloca la regla de tal manera que el círculo y la cruz queden unidos y dibuja líneas en dirección hacia fuera del círculo con el Pitt Artist Pen XS.



JP 集中線は、動き、勢い、スピード、方向、興奮、エネルギーなどを表現したり、特定の対象にフォーカスを向けたりするために最適です。人物の後ろに線を星型/放射状に描くことにより、不安や驚きなどを描くことができます。

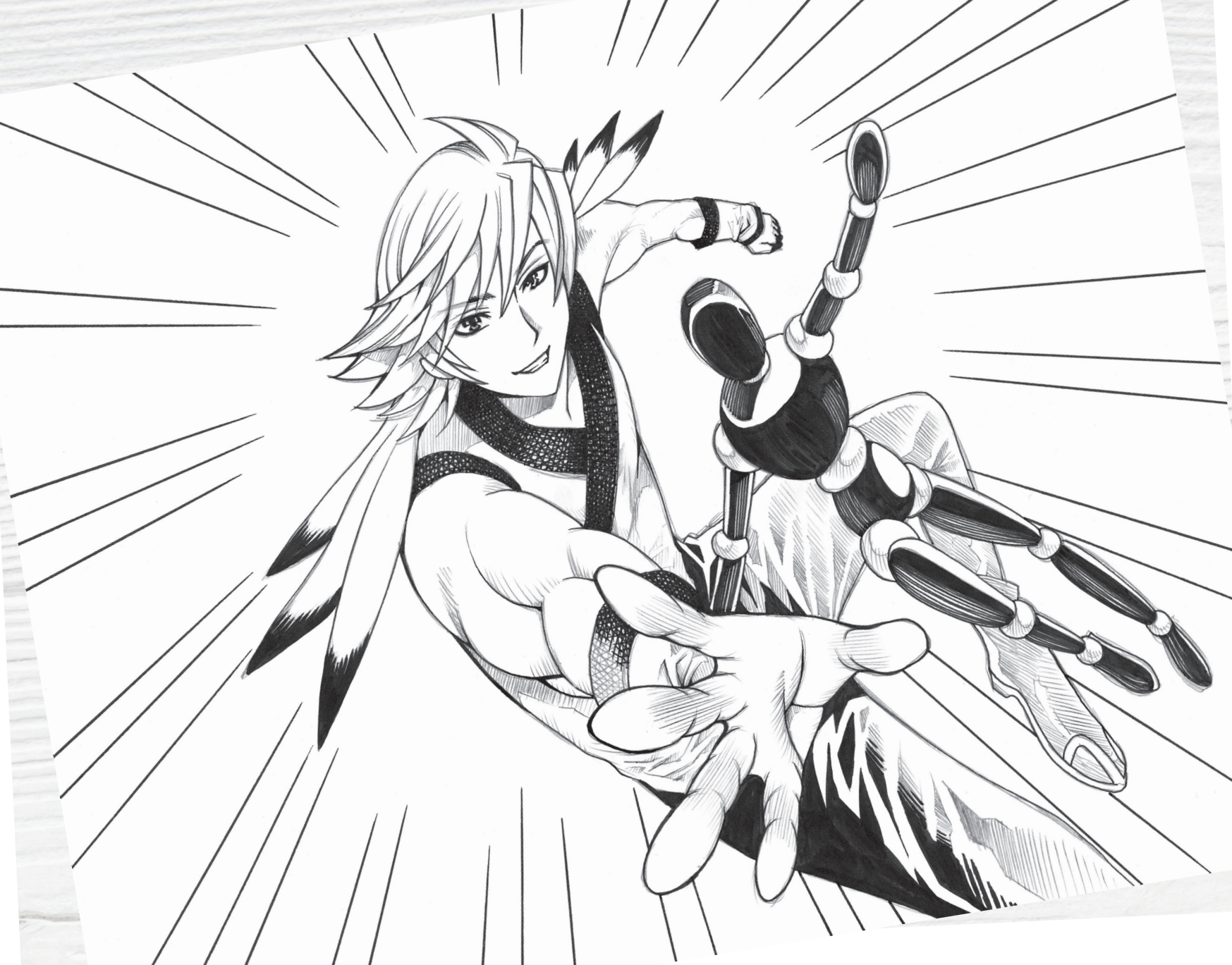
1. 焦点を当てたい部分の中央にシャープペンシルでX印をつけ、この印の周りに円を描きます。
2. 円とX印を定規でつなげて、PittアーティストペンXSを使って、円の縁に向かって線を引きます。

KR 효과선은 움직임, 동작, 속도, 방향, 동요 및 활기를 표현하며 특정 객체에 집중하게 만듭니다. 캐릭터 뒤에 별 모양으로 배열된 선을 활용하여 두려움이나 놀람을 표현해 보세요.

1. 사프로 초점을 맞추고자 하는 부분에 x자로 표시한 다음, 표시된 점 주위로 원을 그립니다.
2. 원과 x자가 연결되도록 눈금자를 갖다 대고 Pitt Artist Pen XS로 원 테두리 쪽으로 선을 그칩니다.

CN 效果线可以很好地表现出运动、活力、速度、方向、激情和力量，让读者注意到某些特定物体。例如在人物的背后画出星形的放射状线条，以表示害怕或惊讶等情绪。

1. 用自动铅笔在画面上需要引起关注部分的中心位置画一个十字，然后在十字周围画一个圆圈。
2. 用直尺将圆圈与十字连起来，用Pitt艺术家级马克笔针管型XS沿直尺在圆圈外部画直线。



KAKEAMI

DE Diese Technik nutzt du, um verschiedene Nuancen zur Zeichnung hinzuzufügen und eine Abwechslung zur schwarzen Flächen zu bieten.

«Ichi-kake»: Zeichne Vierergruppen von Linien mit einheitlicher Länge und Abstand zueinander. Nutze die Vierergruppen, um die ausgewählte Fläche zu füllen, indem du sie in verschiedene Richtungen nebeneinander setzt.

«Yon-kake»: Zeichne vier senkrechte Linien. Als nächstes zeichnest du vier horizontale Linien über die senkrechten Linien. Anschließend zeichnest du vier Linien schräg in einem Winkel von 45 Grad jeweils in die eine und in die entgegengesetzte Richtung. Auch hier können durch Wiederholung Flächen gefüllt werden.

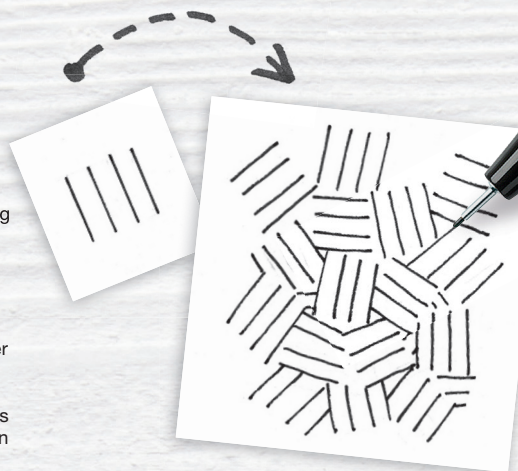
BG Можеш да използваш тази техника, за да добавиш различни нюанси в рисунката и да създадеш контраст с черните площи.

„Ichi-kake“ – Нарисувай групи от четири линии с еднаква дължина и разстояние между тях. Използвай тези групи, за да запълваш избраната площ, като ги поставяш една до друга в различни посоки.

„Yon-kake“ – Първо начертай четири вертикални линии. След това начертай четири хоризонтални линии върху тях. Накрая добави четири линии под ъгъл 45° в едната посока, а след това още четири в противоположната посока. Този модел може да се повтаря, за да се запълват по-големи площи.

FR Vous pouvez utiliser cette technique pour donner plusieurs nuances au dessin et offrir une alternative bienvenue aux surfaces noires.

« Ichi-kake » : Dessinez des groupes de quatre lignes de même longueur à distance égale. Servez-vous de ces groupes de quatre lignes pour remplir une surface spécifique en les apposant les uns à côté des autres dans des directions différentes.



«Ichi-kake»: Dibuja líneas en grupos de cuatro con la misma longitud y distancia entre ellas. Reproduce el mismo patrón para cubrir la superficie seleccionada colocando los grupos de líneas yuxtapuestos en distintas direcciones.

«Yon-kake»: Traza cuatro líneas verticales. Dibuja, a continuación, cuatro líneas horizontales sobre las líneas verticales. Luego traza sobre este entramado cuatro líneas inclinadas en un ángulo de 45 grados hacia un lado y hacia el otro. Mediante repetición también se pueden rellenar superficies.

« Yon-kake » : Tracez quatre lignes verticales. Dessinez ensuite quatre lignes horizontales par-dessus les lignes verticales. Tracez ensuite quatre lignes en diagonale à un angle de 45° dans une direction ou la direction opposée. Il suffit de répéter le motif pour remplir toute une surface.

IT Questa tecnica può esserti utile per aggiungere al disegno diverse sfumature e variare il contrasto delle zone nere.

«Ichi-kake»: Disegna gruppi di quattro linee di lunghezza uniforme e alla stessa distanza. Utilizza questi gruppi di quattro linee disposti in successione in direzioni diverse per riempire le zone del disegno prescelte.

«Yon-kake»: Disegna quattro linee verticali. Su queste linee verticali disegna quattro linee orizzontali. Infine disegna quattro linee diagonali a 45 gradi, prima in un senso e poi in quello opposto. Anche in questo caso, ripetendo questo motivo puoi riempire diverse zone del disegno.

ES Utiliza esta técnica para añadir diversos matices a tu dibujo y crear diversidad ante las predominantes superficies negras.



JP このテクニックは、スケッチに色々なニュアンスを加えたいときや、黒っぽい面にアクセントを加えたいときなどに用います。

1カケ - 同じ長さの線を等間隔で4本描きます。この線4本からなるグループを、様々な方向に、隣り合わせて描くことにより、面を埋めます。

4カケ - 線を4本、垂直に引きます。次に、これらの垂直線の上に、線を4本、平行に引きます。それに続いて、線を4本、45°の角度で2つの方向に引きます。ここでも、これを繰り返すことによって表面を埋めることができます。

KR 이 기법을 활용하면 드로잉에 미묘한 차이를 만들고 검은색 영역에 변화를 줄 수 있습니다.

„Ichi-kake“ (이치-카케): 똑같은 길이와 간격으로 4줄짜리 선을 긋습니다. 이 4줄짜리 선을 다양한 방향으로 나란히 배치하여 선택한 면적을 채워보세요.

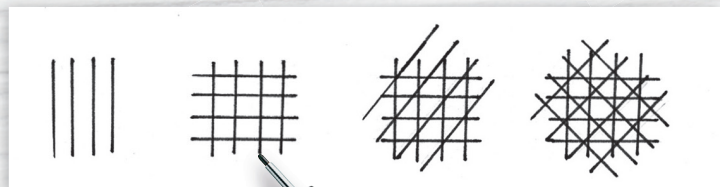
„Yon-kake“ (온-카케): 4개의 수직선을 긋습니다. 그런 다음 수직선 위에 4개의 수평선을 긋습니다. 그리고 나서 45도 각도로 4개의 사선을 그려 넣고 반대 방향으로도 그립니다. 여기서도 이 패턴을 반복하여 면적을 채워보세요.

CN 使用这些技巧, 你可以对黑色涂色块加以变化, 使画面的层次更加丰富。

„Ichi-kake“: 将四条长度和间距都一样的直线画在一起。以不同的方向将这样的直线组拼在一起, 填充画面

„Yon-kake“: 先画四条垂直线。再画四条水平线。然后以45度角分别画出左右倾斜的四条直线。重复这样的直线组也可以填充画面。

Създай
уникален
вид!



KOLORIEREN COLOURING

DE Mit den speziellen Pitt Artist Pen Sets kannst du deine Character farbig gestalten und noch lebendiger werden lassen.

BG Със специалните комплекти Pitt Artist Pen можеш да добавиш цвят към своя персонаж и да го направиш още по-жив и изразителен.

FR Grâce à nos sets de Pitt Artist Pen spéciaux, vous pouvez colorier votre personnage et le rendre encore plus vivant.

IT Con i set Pitt Artist Pen potrai aggiungere colore ai tuoi personaggi e renderli ancora più vivi.

ES Con los juegos especiales Pitt Artist Pen puedes colorear tu figura y conseguir que se vea aún más viva.

JP Pittアーティストペンセットの特別仕様を用いて、あなたのキャラクターに色をつけ、もっと生き生きとさせましょう。

KR 특수 Pitt Artist Pen 세트를 사용하여 채색을 하면 캐릭터를 좀 더 생기 있게 만들 수 있습니다.

CN 使用特殊的Pitt艺术家级马克笔套装可以为你的漫画人物涂上颜色，让他们更加生动有趣。

Специални
цветове за
Манга!

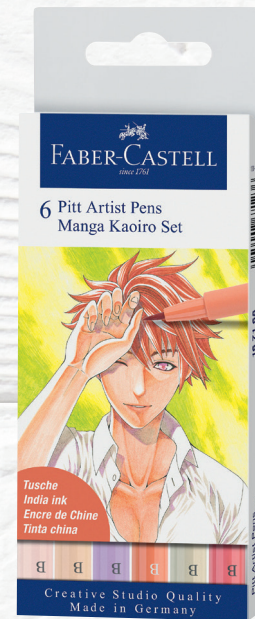




16 71 57
Manga Shōnen Комплект
6 бр. четка Pitt Artist Pen



16 71 55
Manga Shōjo Комплект
6 бр. четка Pitt Artist Pen

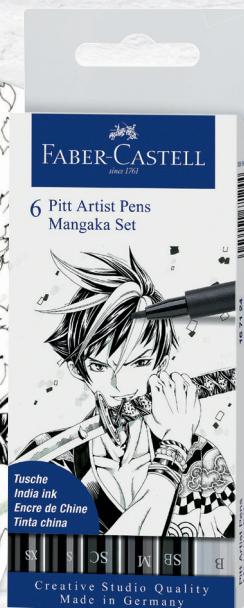


16 71 55
Manga Shōjo Комплект
6 бр. четка Pitt Artist Pen Brush



Pitt Artist Pen

Мanga Комплекти



16 71 24

Mangaka Set

5 бр. Pitt Artist Pen – черни (XS, S, M, SB, SC)

1 бр. Pitt Artist Pen четка – студено сиво I



16 71 32

Manga Black Комплект

4 бр. Pitt Artist Pen (B, F, S, XS)



26 71 21

Manga Black Комплект

4 бр. Pitt Artist Pen (SC, SB, M, XS)

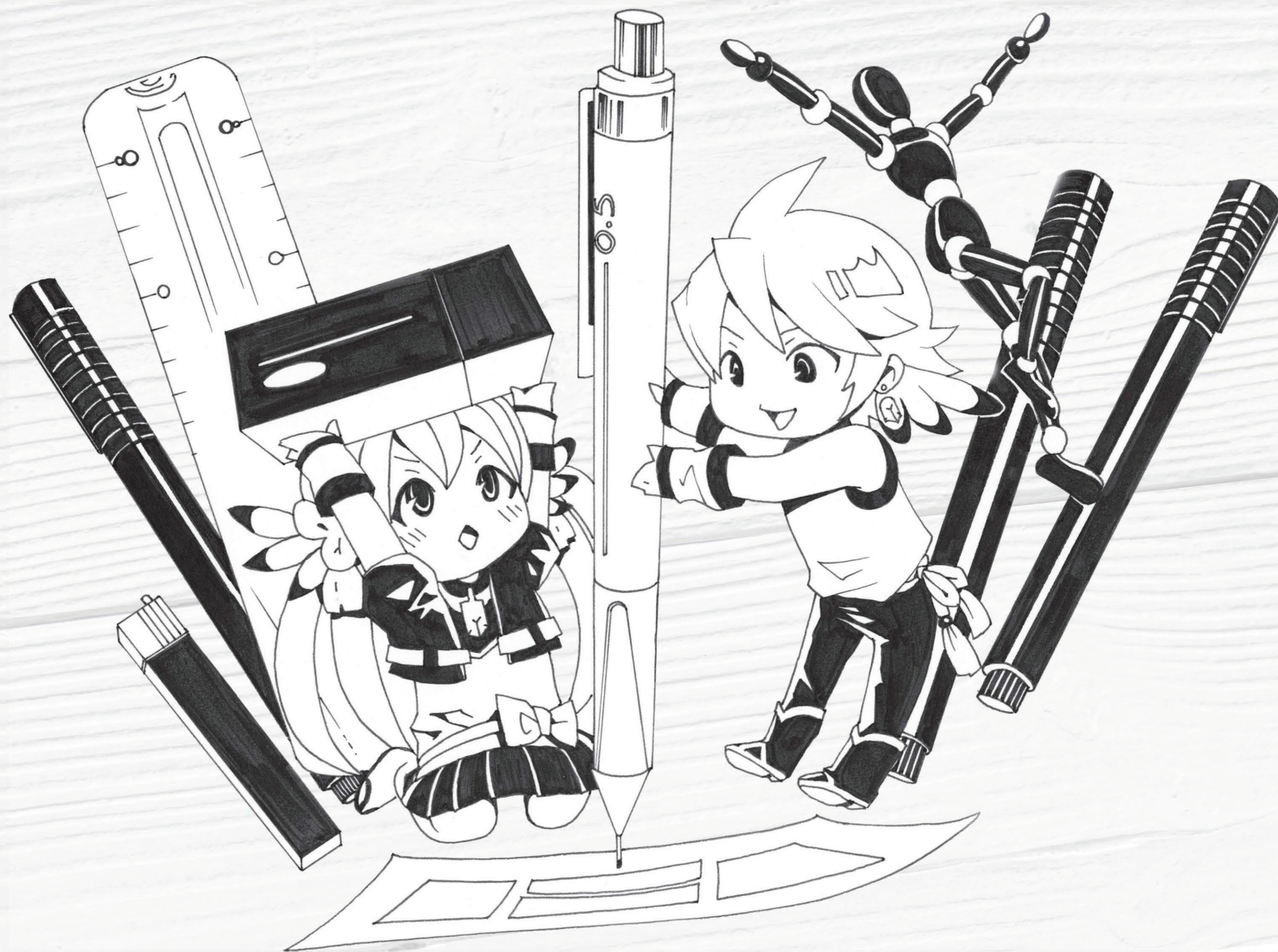


16 71 07

Manga Basic Комплект

2 бр. Pitt Artist Pen – черни (S, M)

6 бр. Pitt Artist Pen четка



A.W. Faber-Castell Vertrieb GmbH
Nürnberger Straße 2, 90546 Stein, Германия
Телефон: +49 (0)911 9965-0
Факс: +49 (0)911 9965-5856
www.faber-castell.com