

# Anime-Manga Çizim Notları

**Smaug - Not:** Anime-Manga Çizim Notları; internet üzerinde, bu konuda kendilerini ispatlamış sitelerden (yazının en sonunda kaynaklar olarak belirttim) derlenerek hazırlanmıştır. Anime-Manga ile ilgilenenlerin zaten haberdar oldukları bu sitelerden derlediğim notu hazırlama amacım; ilgilenenlere offline kaynak sağlamaktır. Maddi herhangi bir çıkar söz konusu değildir, ilgilenen herkese serbestçe dağıtılabilir.

## El Çizimi (1)

İşte el çalışmalarının ilk bölümü. İlk adım, elin yapısını ve eksen noktalarını anlamak açısından önemli. Elin orantılarıyla uğraşp kendinize yeterince güvendikten sonra, artık eli farklı pozisyonlarda çizmek daha kolay olacaktır. Şimdilik temel 'Açık parmaklı' ele konsantre olalım. Adım adım takip ederek, siz de kendi elinizi inceleyin.

### Oval:

Bir oval çizelim. Resimde gördüğünüze benzer birşey olsun. Ovalin aşağı merkez çizgisinde bir nokta belirleyin. Bu, parmaklar için kullanacağımız temel çıkış noktası olacak. (Pic 1)

### Çizgiler:

Temel çıkış noktasından uzanan 5 düz çizgi çizin. En uzununu orta parmak olacak. Onu da 2 oval uzunluğundan çok az daha kısa olarak çizin. (Pic 2)

### Eklemler:

Geri kalan parmak uzantıları, orta parmağın yüksekliğinden çıkan bir kavisin üstüne düşer. Parmağın ucuna en yakın eklem ile parmak ucu arasındaki mesafe, bütün uzunluğun 1/3'ünden çok az daha kısadır. Sonraki eklem, geri kalan uzunluk ve avuçtaki ovalin üstünü birbirinden ayırır. Beş parmağın da 3 orta eklemi vardır ama çıkış noktası avucun içindedir. (Pic 3)

### Deri:

Parmaklar tabanda dar başlıyor, orta eklemde genişliyor, ardından ucuna doğru tekrar şerit halinde devam ediyor. Elin en çok büküldüğü yerlere kırışıklık eklemek inandırıcılığı arttıracaktır. Yardımcı olması için çizerken kendi elinize bakın. Herkesin eli, ufakta olsa farklılıklar gösterir. (Pic 4)

### Baş parmak:

Baş parmak biraz kendine özgü bir havadadır. Kendi eksenini etrafında döner. Kendi merkez noktasının üstüne doğru, avucun içine kıvrılır ve ikinci orta ekleminden, yüzük parmağının dibine doğru bükülür. Baş parmağın çizdiği kavisin en tepe noktası, işaret parmağının tam ortasındaki eklem noktasına denk gelir. (Pic 5)

### Uzunluklar:

İşaret ve yüzük parmakları orta noktalarına kadar neredeyse aynı uzunluktadır. Ama yüzük parmağı çok az daha uzundur. Küçük parmak ise yüzük parmağının son orta eklemiyle aynı uzunluktadır. Burada, elin nasıl dikdörtgen prizma değil de daha çok üçgen prizma şekilli olduğunu daha iyi görebilirsiniz. (Pic 6)

## El Çizimi (2)

Çoğu sanatçı için eller bir kabustur. Ben dahil.. Elleri, temel şekiller halinde biraraya getirmek oldukça zor olduğundan gerçekten pek denemem. Onun yerine, ana bölümlere ayırırım ve esas nerelerde katlanıp eğildiğine önem veririm. Devam etmeden önce el çizimleri hakkındaki ilk bölümü okumanızda yarar var. Burada, diğerinde olduğu gibi orantılarla uğraşmıyoruz. Daha çok elin biçimi ön planda. El aslında biraz küreğe benzer... Bazen bu amaçla kullandığımız gibi.. Avucunuzdaki çizgiler, elinizin nereden eğilip büküldüğünü size gösterir. En yukarıdaki mavi çizginin

üstünde parmak orta eklemlerinizin ilk sırası görülüyor. (Pic 7)

Eli düz bir üçgen prizma gibi yapmayın. El bükülür ve avucunuzdaki çizgilerin hatlarını takip eder. Bakın, resimde baş parmağın olduğu kenarın, elin merkezinin eksenini etrafında döndüğünü görebilirsiniz. (Pic 8)

Hatta eli arkadan çizerken bile.. Avucun içerisindeki çizgilerin katlanmasına dikkat edin. Bu sizin baş parmak ve diğer parmakları daha doğal pozisyonlarda çizmenize yardımcı olur. (Pic 9)

Gördüğünüz bir dizi el çalışmasını çizerken kendime 7. 8. ve 9. resimleri baz aldım. Bazı çalışmalarında nasıl bir yol izlediğimi daha rahat takip edebilirsiniz için yapı çizgilerini daha belirli gösterdim. (Pic 10-11-12-13-14-15)

## Ayak Çizimi

### Temel Öğeler:

Çizdiğiniz diğer bütün şeyler gibi ayak da temel öğelerden oluşmaktadır. Ben bunları 3 bölüme ayırıyorum: 1-İncik kemiği için bir silindir, 2-Ön kısım için yarım bir fıstık, 3-Topuk için yuvarlakça bir şekil. (Pic 16)

### Kenar görünüşü:

Resimde ayağın aşağısındaki temel şekilleri az çok görebilirsiniz. İncik kemiği, ayak bileğinin içine doğru geliyor. Daha sonra arkaya, topuğa ve öne ayak parmaklarına doğru ayrılıyor. Dikkat ederseniz ayak, zemin üstünde düz oturmuyor.. Ayak parmakları ve topuk arasında bir kemer var. (Pic 17)

### Eğer ayakkabı uyararsa:

Ayakkabı genelde sadece ayak şekilleri üzerine bir örtü durumundadır. Ayakkabı resimlerine bakmak size modeller hakkında fikir verecektir. Resimde biraz modifiye edilmiş bir US Army Jungleboot seçtim. Burada ayakkabının tabanının, ayağın tabanının olması gerektiği yerin altında olduğundan emin olmalısınız. Ayağın tabanıyla ayakkabının tabanı arasında aşağı yukarı çeyrek inch ile 4 inch arasında bir mesafe vardır. (Pic 18)

### Eğer takılırsanız..:

Önce ayağı çizin.. Bu size ayakkabıyı onun üstüne nasıl örtmeniz gerektiği hakkında daha iyi bir fikir verir. (Pic 19)

### Üçgen kısım:

Burada dikkat etmeniz gereken şey, ayağın, içe ve gövdeye doğru yuvarlaklaştırılmış bir üçgen prizma şeklinde olmasıdır. Ayak parmaklarında el parmakları gibi kavislidir. Orta parmak, genelde en uzundur. (Pic 20)

### Alt kısım:

Tamam, biraz geniş bir ayak çizdim ama önemli bölümleri görebilirsiniz. Herkes kumda ayak izi görmüştür. Ayağın topuk ve ön kısımları birbirlerine ayağın dış kenarlarıyla bağlıdır. Ayağın oluşturduğu kemer yer ile temas etmez. (Pic 21)

### Perspektif:

Ayağın nasıl oluşturulduğunu anladıktan sonra hareketli duruşlar hakkında yaratıcı olmaya başlayabilirsiniz. Ayaklarla ilgili son resimde, ilk adımda çizdiğim temel şekillere iyice bakın ve bolca pratik yapın. (Pic 22)

### Ağız Çizimi

Anime ve Manga karakterleri geleneksel olarak 'dudakları olmadan' çizilirler. Ancak onları dudaklı, hatta somurtmuş bir yüz ifadesi ile çizmek mümkündür. Tek yapmanız gereken geleneksel yoldan bir yüz çizmek ve ardından dudakları eklemek. Eğer orantılı olarak çizebilirsiniz çok güzel görünecektir. Size göstereyim..

#### Şekli anlamak:

Ağzın kavisli olması gerek. Üst dudak şu küçükken çizdiğiniz martılar gibi olsun. Alt dudakta tıpkı bir yay gibi olacak. (Pic 23)

#### Açık ve kapalı iken:

Ağız açık da olsa kapalı da olsa çizim yöntemlerinizin kalıcı olması gerekli. Ancak; ağız ne kadar açık çizerseniz o kadar büyük görünür. Bu nedenle mümkün olduğunca ince çizmелisiniz. (Pic 24)

#### Ayarlar:

Artık alt ve üst dudak arasında bir farklılık yaratabildiğimizize göre, geleneksel anime ağızını ekleyebiliriz. Bu düşük detaylı bir anime ağızı. Eğer üst dişler görünürse veya alt dudak belirtilmek üzere biraz gölge eklersek işimiz biter.. Ancak bunun biraz detayına inmek gerek. (Pic 25)

#### Üst dudaktaki kavis:

Üstteki dudak martı şekli vermekle işe başlayın. Onu 3 boyutlu bir objeymiş gibi hayal edin. Bir sonraki adımda dudakların açılarını doğru çizebilmek için birkaç çizgi ekliyorum. (Pic 26)

#### Detaylar:

Biraz diş ekleyin ve ağzın içini (eğer gözüküyorsa) derinlik vermesi açısından biraz karartın. Eğer renklendiriyorsanız en iyisi dudakları renk tonları ile oynayarak belirtmek. Üst dudak, alt dudaktan daha koyu olmalı. (Pic 27)

#### Anime'e bağlı kalmak:

Genelde bir insan direkt bakıyorsa onu gözlerinin ortalarından yüzüne, ardından ağzının köşelerine doğru noktalarla çizersiniz. Genişlik normalde böyle ayarlanır. Ama çizdiğimiz anime olduğundan ağızlar, gözlerin köşeleri kadar açık olmalı (kadınlar için). Bilerek bu resmi 'Shirow' stilinde çiziyorum. Çünkü Masamune Shirow, dudak çizen birkaç anime sanatçısından biri. (Pic 28)

### Göz Çizimi

Gözler en büyük uğraştır. Eğer birine anime-manga tarzını sorsanız, hep gözler hakkında yorum yapar. Hemen hemen binlerce manga gözü vardır. Bu yüzden bunları çizmek için bir kural listesi yoktur. Sadece birkaç belirli özellik vardır. Bu konuda vereceğim bilgiler, genel tarza ait bir yaklaşımdır. İhtiyacımıza göre kendinize uyarlayabilirsiniz.

#### Küre:

Çoğu şeyde olduğu gibi göz de bir daire ile başlar. Bu gözün yuvarlağını oluşturacak ve gözün kafatasında olan yerleşimine yardım edecek. (Pic 29)

#### Göz kapakları:

Bu bölüm, yeni tomurcuklanan sanatçıların yanlış yaptığı bir yerdir. Göz kapağı, yuvarlağın dış hatlarını sarar. Deri bir bez parçasının bir bilardo topunu nasıl sardığını hayal edin. Göz kapağı gözün kavisli kısmını sarar. (Pic 30)

#### Gözbebeği:

Göz, gevşemiş bir halde gözbebeğinin ve irisin bir bölümünü göz kapağıyla kapar. İrisin göz yuvarlağının çoğunu nasıl kapsadığına dikkat edin. Bu sadece anime-manga ve 60'ların birkaç siyah-kadife posterinde olur. (Pic 31)

#### Uzun kirpikler:

Şu ana kadar göz pek bir şeye benzemiyordu. Göz kapaklarını ağır ve kıvrımlı kirpiklerle canlandırılm. Bu, göze biraz ağırlık katar. Böylece yüzün ortasında öylece durmaz. Kirpiklerin kalınlığı karaktere bağlıdır. Normal olarak erkekler bu özelliğe sahip değildirler ve genç hanımların daha ince çizgi-leri olmalıdır. Bu gözler daha çok seksi yetişkin hanımlara göredir. (Pic 32)

#### Vurgu sırası:

Kanji çalışmaya başlamadan önce bu bölümü gerçekten yapamıyordum. Japonca 'Kanji', belli sıralarda ve şekillerde

vurgu dizilerinden oluşur. Bu tarzın aynı zamanda gözler için de yapılabileceğini farkettilim. 1- Hafif başlayın ve dışa doğru geldikçe daha sert bastırın. 2- Sert başlayın ve aşağıya indikçe darbenizi hafifletin. 3- Orta başlayın ve aşağıya doğru geldikçe darbeyi hafifletin. 4- Hafif başlayın ve darbeyi dışa doğru gitkiçe arttırın. (Pic 33)

#### Göz alıcı parlaklık:

Parlaklık, ışığın yansıtıcı bir yüzeyde yansımadır. Parlaklığın göze yerleştirilmesi, ışık kaynağının göstereni olmalıdır. Eğer ışık sol üstten geliyorsa, o zaman parlaklık da irisin sol üstünde olmalıdır. Bu durumda, ışık göze sol üst taraftan giriyor ve sağ alt taraftan çıkıyor. Mangada parlaklıklar karaktere duygu eklemek için de kullanılır. Mutlu gözlerle parlı ve üzüntülü gözlerle de titreme ekler. (Pic 34)

### Önden Erkek Baş Çizimi

#### Oval:

Bir daire çizin. Bu daire, ne yönden bakarsanız bakın kafanın temeli olacak. Kusursuz bir daire olması şart değil. Basit bir oval işimizi görür. Kafanın üstünü bularak yüzü dengeleyin.. Çenenin altına ve göz hattına dikkat edin. (Pic 35)

#### Çene:

Çeneyi ve alt çenenin hattını çizin. Erkeklerin yüzleri bayanların yüzleri kadar yuvarlak ve kalp şeklinde değil. Görünen o ki, erkek yüzlerinin çiziminde bayanlarınkine nazaran daha fazla yöntem var. Normal bir yüz çizeceğiz. Açıkları daha keskin çizin ve çene yuvarlak olsun, nokta gibi yapmayın. (Pic 36)

#### Yüz şekilleri:

Şimdi şekle yüz hatlarını ekleme zamanı. Bu bana yüz eklemelerini beraber ve sağlam tutmamda yardımcı oluyor. Alt çenenin hattı ile dikey kulak hattının birleşimine dikkat. (Pic 37)

#### Detay:

Daha önceki derslerde anlatılan kuralları uygulayarak yüz çizgilerini yerleştiriyorum. Gözler birbirinden bir göz mesafesi kadar uzak olmalı. Burnun altı, göz hattı ile çene arasında olmalı. Ağız da bundan 3/4 kadar altta olmalı. Kulak, alın-burun hattı arasına dikey olarak yerleştirilmeli. (Pic 38)

#### Erkek yüzü:

Elmacık kemikleri ile alt çene, karakterinizin çizdiğiniz diğer erkek karakterlerden farklı olmasına gerçekten yardımcı oluyor. Eğer erkek karakteriniz bayan gibi görünüyorsa bunlar size aynı zamanda doğru düzgün erkek karakter çizmenizde de yardımcı oluyorlar. Bishoujo çizmiyorsanız tabii ki.. Herneyse.. (Pic 39)

#### Temizleme:

Şimdi destek için çizilen hatları silip daha fazla detaya inme zamanı. Erkek gözleri bayanlarınki kadar büyük ve parlak değildir. Onlarınki daha çok dikdörtgen ve badem şeklindedir. Kaşların daha kalın ve koyu olmasına dikkat edin. Burun bayanlarınkiler gibi kalkık olmamalı.. Biraz daha sıkışmış çizin. (Pic 40)

#### Bitti:

En sonunda son rötüşler verilerek bitirdim. Manga hissi vermesi açısından Photoshop kullanarak tonları arttırdım.. Size iyi şanslar. (Pic 41)

### Erkek Gövde Çizimi

#### Fasülye:

Oturup çizmeye başladık. Eğer bir 'erkek beli' düşünürseniz karışık görünebilir.. Ama bir fasülye düşünürseniz çok daha kolay.. Bir fasülye çizin ve onu ortadan ikiye ayırın. Dış hatlara dikkat edin. Ardından yatay olarak aşağıya doğru 2/3 kadar ayırın. Buna bel hattı diyeceğiz. (Pic 42)

#### Balondan hayvanlar:

Tamam.. Tam olarak bir fasülye değil.. Sadece fasülye gibi. Şişirilmiş olduğunu ve onu balondan bir hayvanmış gibi bükebileceğinizi düşünün. Ortadaki çizgiye dikkat edin. Bu size, ileriki adımlarda hareketleri çizerken yardımcı olacak. Bu çizgi aynı zamanda çizdiğiniz vücutların yamuk gözükmesini engeller. (Pic 43)

#### Yeni görünüş:

Çocukken şu oynadığımız G.I.Joe figürlerini, kolları ve bacakları olmadan düşünün. Kol ve bacakları nasıl ekleyeceğimizi gördünüz mü?.. Not: Fasülyeyi, zaten çizilmiş bir figürün üzerine çizin.. Çizime fasülye ile başlamayın. (Pic 44)

**Bitirilmiş çizim:**

Aslında fasülyeyi çizim daha kolay belli olsun diye kullandım. Kolay ve çabuk bitti. Üstelik aynı zamanda belin üst gövdesini ve beli çizmek için ayrı ayrı uğraşmak zorunda kalmadım. Biraz daha esnek bir görünüm oldu. Eğer çizdiğiniz resim çok fazla hacimli görünüyorsa bunu kullanın. (Pic 45)

**Her yönden fasülye:**

Fasülyeyi farklı açılardan çizmeye çalışarak tekniğinizi geliştirin. Yaratıcı olun. Çizdiğiniz hatları iki kere kontrol edin. Gövde üç kafa büyüklüğünde olmamalı. -Kasıklardan kafaya kadar- Üst gövde iki kafa, bel bir kafa büyüklüğünde olmalı. (Pic 46-47)

**Erkek Vücut Çizimi****Basamak 1:**

Süslü birşey yok. Sadece bizim temel parçamız olacak çöp adam figürümüz var. Not alın, beden yedi kafa uzunluğunda olacak. Omuzlar, tepeden bir buçuk kafa aşağıda ve iki yada daha fazla kafa genişliğinde olur. -Budala tiplere nazaran daha çok kahraman tipler için- Kalçalar neredeyse bir-bir buçuk kafa genişliğinde, omuzlardan dar biçimde ve ayrıca tepeden üç kafa aşağıda olur. Dizler tepeden beş kafa aşağıda. Bu aşamada gevşek ama oranlamalarınızda temkinli olun. (Pic 48)

**Basamak 2:**

Şuna dikkat edin; başın tepesinden ayakların uçlarına kadar baştan aşağı düz bir çizgi çizebilirsiniz. Vücut hacmi, dengeyi sağlamak için iki yana da eşit olarak dağıtılır. Göbek deliğini belirlediğimiz yer iki buçuk kafa boyu aşağıdadır. Burası ayrıca, eğer kolu doğal olarak yandan sarkıtıyorsak dirseğin olacağı yerdir. Kollar, omuzlardan başlar ve uyluk kemiğinin ortalarında biter. Anime'de bacaklar açık bir şekilde üst bedenden daha uzundur. Dizler kalça kemiği ve ayak tabanı arasının ortasında bulunur. (Pic 49)

**Karakalem resim-basamak 1:**

Omuzların, kolların ve bacakların nasıl olacağına dair fikir edinmek için kas gruplarını çalışın. Resimde göğüs için biraz yardım var. Erkek figürünün kadınsından farklı bir havası vardır. Vurgu, kalçalardan çok omuzdadır. Şimdi çalışmanızı toparlama zamanı. İnce uçlu bir silgi alın ve ince taslak çizgilerini ortadan kaldırmaya başlayın. Sadece son parçanız için kalmasını istediğiniz çizgileri bırakın. Bu basamağın sonunda yaptığınız temizlik, sıradaki basamağı daha da kolaylaştıracaktır. (Pic 50)

**Karakalem resim-basamak 2:**

Bir önceki basamaktaki çizimimizin ana hatlarını belirginleştirip, yuvarlak ve huni eklemelerini yumuşatarak karakteri oluşturmaya başlıyoruz. Kneaded silgi, lekeleri ve rastgele çizilmiş çizgileri kaldırıp temiz ve düzgün bir resim oluşturmamda en iyi dostumdur. Çizim sırasında oluşan hataları düzelterip, üzerlerinden geçip mürekkepleme için uygun hale getiririm. Pasaklı çizgileri mürekkeplendirmekten daha zor birşey yoktur. Bu yüzden, temiz olun. (Pic 51)

**Son figür:**

Buraya kadar anlattığım vücut çizme tekniği, size bir vücudu nasıl yapacağımıza dair fikir vermek amacıyla anlatılmıştır. Bu ezbere kullanılmamalıdır, sadece kurallar kullanılarak farklı pozlar ve karakterler yapmaya çalışın. (Pic 52)

**Basitleştirilmiş Önden Çizim****Oval:**

Fazla düzgün olması gerekmeyen bir çember çizin. Yüzün temeli bu olacak. (Pic 53)

**Çene:**

Çeneyi ekleyin. Manga'da özellikle bayan karakterlerin çenesi kalp şeklindedir. Çizdiğiniz bir kalbin üst iki yuvarlak yerini kestiğinizi ve bunu bir çemberin alt kısmına monte ettiğinizi hayal edin.. İşte bu bizim tam olarak yaptığımız şey. (Pic 54)

**Yüz bölümü:**

Yüzü, dikey ve yatay olmak üzere ikiye ayırın. Yatay eksen gözlerin çizimi için, dikey eksen ise burnun çizimi için gerekli. Yerleştirdiğiniz çenenin bağlanma kısmından yatay bir çizgi daha çekin. Bu da burun çizgisinin altındaki kulak çizgisi olacaktır. (Pic 55)

**Öğeler:**

Çene bölgesini 1/3 oranı yukarıda kalacak şekilde bölün, bu

bizim dudak çizgimizi oluşturacak. Burnun alt tarafıyla kulaklar aynı çizgide olacak ve bu çizgiden başlayıp göz çizgisinin biraz üzerinde bitecek. Dudak, gözlerin birbirine bakan iç kısımlarının uzaklıklarıyla aynı büyüklükte olmalı. (Pic 56)

**Gözler:**

Gözler karakterinizin şirinlik derecesine bağlı. Ben daha ciddi tipleri seviyorum, o zaman benim çizdiğim gözler, diğer manga karakterlerinininki gibi büyük olmayacak. Farkettim ki şirin karakterlerin veya çizgi roman karakterlerinin gözleri büyük oluyor. Gözlerin bitim noktalarını göz çizgisiyle birleştiriyorum. Aralarındaki uzaklık bir göz mesafesi, yüzün kenarına olan uzaklıkları yarım göz mesafesi. (Pic 57)

**Basitleştirilmiş 3/4 Görünüş****Daire:**

Bir daire çizin. Bu daire her zaman olduğu gibi yine kafanın temeli olacak. (Pic 58)

**Çene:**

Çeneyi ekleyin. Unutmayın, bayanların çeneleri kalp şeklinde.. Yanaklar ile gözler arasındaki kavisleri ayarlamak ve alt çeneyi düzenlemek için biraz uğraşmak gerekiyor. Çizimin diğer aşamalarında başka birkaç ekleme daha yapılabilir. Şimdilik basit birşey çiziyoruz. (Pic 59)

**Yüzdeki bölümler:**

Dikey ve yatay olarak ortadan ayırarak başlıyoruz. Burun kısmı ve göz kısmı.. Burun kısmı kafanın üstünden çene noktasına doğru olan kavisin içinde olmalı. Alt çene hattı ile dikey kulak hattı birleşiyor. (Pic 60)

**Eklemeler:**

Burun kısmının altını sağlamak amacıyla yüzün alt kısmını yatay olarak ikiye ayırıyoruz. Yüzdeki kavisini arkaya doğru takip ederek kulak ile aynı hatta olduğuna emin olun. Buradan 1/3 aşağısı ağız hattı için. Kulağın üstü göz hattının biraz üstünde. Göz hattı ile dikey göz hattı arasındaki 45 derecelik açı arasına saç hattını yerleştireceğiz. (Pic 61)

**Gözler:**

Gözler, göz hattına yerleştirilecek. Gözün köşelerini bu hattın içerisine yerleştiriyorum. Görüntüden uzakta olan gözün daha ufak olmasına dikkat edin. Bu, kafadaki kavisleri ayarlamak için. Bu görüntüyü ayarlayabilmek biraz zaman alabilir ama eğer bütün hatları doğru çizerseniz ilerideki çizimleriniz daha kolay olacak. Yeterince pratik yaptıktan sonra artık bu hatlar için kullandığımız çizgilere ihtiyacımız olmayacak. (Pic 62)

**Basitleştirilmiş Bayan Profil Çizimi****Oval:**

Bir daire çizin.. Hani şu kafanın temelini oluşturacak olanlardan.. Her zamanki gibi mükemmel olması önemli değil.. Herhangi bir daire.. (Pic 63)

**Çene:**

Çeneyi ekleyin. Çene, dairenin dış kenarlarının orta noktasından kürenin alt kenarına kadar olan bölümün yarısı uzunluğuna kadar aşağı olacak. Çene çizgisi resimdeki gibi kürenin alt kenarının orta noktasına kadar gelmeli. (Pic 64)

**Ayrımlar:**

Yüzün yarısını yatay ve dikey olarak ikiye ayırın. Dikey, kulak çizgisi; yatay ise göz çizgisi.. (Pic 65)

**Daha fazla bölüm:**

Göz çizgisi ve çene arasında olan bölümü ikiye bölün. Burası kulağın ve burnun alt kısmı..

Burun çizgisinin altındaki boşluğu üç bölüme ayırın. Üstteki üçüncü, ağız çizgisidir. Kulağın, başın arkasına doğru gelen yatay eksene oturmasına ve burun çizgisiyle kaş çizgisi arasında olmasına dikkat edin. (Pic 66)

**Göz:**

Başın ön tarafıyla dikey kulak ekseni arasında kalan bölümü ikiye bölün. Burası, göz çizgisine gözü yerleştireceğimiz yer. Gözün dış köşesi bu yeni bölüm çizgisine vurmalı ve iç köşesi ağzın en dış köşesinin tam içinde olmalı. (Pic 67)

**Saç çizgisi:**

Saç çizgisi, yatay göz çizgisi ve dikey kulak çizgisinin kesişme noktasından 45 derecelik bir açıyla çizilerek belirlenir. (Pic 68)

## Önden Bayan Baş Çizimi

Baş dört büyük göz büyüklüğünde olmalı. Solda yarım göz, göz, göz, göz ve sağda bir yarım göz daha.. Kulaklar kaşlardan ve burundan başlayarak çizilen yatay çizgiler arasına yerleştirilmeli. Tamam... Şimdi başlangıçtayız. İnsan kafası daha çok bir yumurta şeklindedir. Bunun yapımı, başın tepesi için bir daire ve çene için ters çevrilmiş bir koni çizilmesidir. Anime tarzı çeneler standart çenelerden daha keskin hatlara sahiptir. Ok başı gibi bir çene değil de, kalp şeklinin alt kısmı gibi bir çene yapın -çizgi kalp, gerçek biyolojik olanı değil-. Burnun yerleşimi göz çizgisi ve çene çizgisinin arasında olan yatay bir çizgi arasında olmalı. Normal insan yüzünde ağzın genişliği, gözbebeklerinin orta noktaları arasındaki genişlik ile belirlenir. Anime tarzı ağızlar bir şekilde daha küçük olduğundan ben, gözün iç köşelerini bu amaç için seçiyorum. Deneyim, sizin için en iyi olan şeydir. (Pic 69)

Ben ağız çoğu anime çizerinden farklı çizerim. Dudakların görüntüsü hoşuma gider. Şimdi tarza giriyoruz. Çoğu bilgisiz arkadaş 'Bütün Japon çizimleri aynı görünüyor.' der. Ben gözlerin, tarzları ayırdığına inanıyorum. Tıpkı parmak izleri gibi. Sadece gözlerin yapısına bakarak onu kimin yaptığını söyleyebilirsiniz. Ama itiraf ediyorum... Bütün Japon anime tarzı gözler benzer özelliklere sahip.. 1- Büyük ve her an nemlenme özelliğine sahip olmalılar. 2- Ovalden çok kedi gözü gibidir. 3- Bayanlar için üst kirpik çizgisi kalındır, alt kirpik çizgisi de kalındır ve gözün kıvrımını belirler. 4- Yanağın üst kısmı göz oyuğunu belirlemek için çizgilerle vurgulanır. (Pic 70)

Hemen hemen bitmek üzere... Biraz itme-kakma, silme ve temizlik bizi son aşamaya getirdi. Bu aşamada en büyük uğraş saçları belirlemek ve uygun bir ışık kaynağı belirlemek.. Böylece hangi bölgeleri koyu yapacağımızı ve gölgeleri nerelere yerleştireceğimizi bilebilirsiniz. Saçlar çok ustalık isteyen bir iştir. İstediklerinizi yapın ama saçın birazını gözün önüne düşürün. Bu, saç Pantene Pro V reklamları gibi ahenkli bir detay kazandıracaktır. Anime tarzı saçlar her renkte olabileceğinden çilgınlık yapabilirsiniz. (Pic 71)

## Kadın Vücutu

### 1. basamak:

Süslü birşey yok. Sadece bizim temel parçamız olacak çöp adam figürümüz var. Not alı: Beden 7 kafa uzunluğunda olacak. Omuzlar tepeden 1 buçuk kafa aşağıda. Omuzlar ve kalçalar iki kafa genişliğinde. Kalçalar üç kafa aşağıda. Dizler beş kafa aşağıda. Bu aşamada gevşek, ama oranlamalarınızda temkinli olmalısınız. (Pic 72)

### 2. basamak:

Dikkat edin.. Başın tepesinden ayakların ucuna kadar baştan aşağı düz bir çizgi çizebilirsiniz. Vücut hacmi dengeyi sağlamak için iki yana da eşit olarak dağıtılır. Bunu tekrar hatırlatıyorum. Göbek deliğini belirlediğimiz yer 2 buçuk kafa aşağıda. Burası -ayrıca eğer kolu doğal olarak yanından sarkıyorsa- dirseğin olacağı yer. Kollar omuzlardan başlar ve uyluk kemiğinin ortalarında biter. Anime'de bacaklar üst bedenden daha uzundur. Dizler, kalça kemiği ve ayak tabanı arasının ortasında bulunur. Kadın vücudu, omuzları ve kalçaları farklı yönlerde eğilendirilerek seksi duruşla tasvir edilebilir. (Pic 73)

### 3. basamak:

Şimdi vücudu biraz ete bürümenin vakti geldi. Bunu doğru yapabilmek için oval ve silindir çizmede iyi olmalısınız. Omuzların, kolların ve bacakların nasıl olacağına dair fikir edinmek için kas gruplarına çalışın. Göğüsler üst bedenin ortasına yerleştirilir. Kavisli çizgiler kullanmaya çalışın. İnsan vücudunda hiçbir şey cetvel kenarı gibi düz değildir ama bu, kadınlarda iki kere doğru. Kavisli, kavisli, kavisli.. Şimdi çalışmanızı toparlamanın zamanı.. İnce uçlu bir silgi alıp ince taslak çizgilerini ortadan kaldırın ve sadece son parçanız için kalmasını istediğiniz çizgileri bırakın. Bu basamağın sonunda yaptığımız temizlik, sıradaki basamağı daha da kolaylaştıracak. (Pic 74)

### 4. basamak:

Son basamaktaki vücut hatlarını belirlediğim kara kalem çalışmasıyla onu kademeli bir şekilde yapmaya başladım ve onu yaparken kullandığım bütün top ve silindir eklenmelerini düzgünleştirdim. Kusurlarını, başıboş çizgilerini silip hoş, temiz, kul-

lanlılabir bir parça elde ederken, ince uçlu silgi bu noktada bana çok yardımcı oldu. Üzerinden bir kez daha geçerek ve yapım aşamasında yaptığım hataları düzeltmeye başladım. Çalışmayı, üzerinden mürekkeple geçmek için gerçekten hazır hale getirdim. Anime çizerken, özensiz mürekkepli kalemle daha kötü hiçbir şey yoktur. Bu yüzden temiz olun. (Pic 75)

### 5. basamak:

Sanırım bitti. Yaptığım en iyi iş değil ama geçecek puan alır sanırım. Bu aşamada bütün kalem izleri silinir ve mürekkeplenmiş resim bilgisayarda renklendirilmek üzere tarayıcıya yönelir. Tekrarlamak istiyorum ki, ezber yapmayın.. Bahsettiğim kuralları kullanarak farklı pozlar ve karakterler yapmaya çalışın. (Pic 76)

## Kemer, Düğme ve Bağlar

Pek çok insan söz konusu detayların oldukça kolay bir şekilde çizilebileceğini düşünüp, sadece kalın bir çizginin üzerine bir kare çizer. Detayların çiziminde dikkatli ve özenli davranmanız durumunda çizime çok daha güzel bir hava katabilirsiniz. Kayış kemerin arka ucunun üzerinden geçip ilmeğe girerken kemeri çizin. (Pic 77-78)

Fermuar, karaktere uzaktan bakıldığında zig-zag görünümündedir. Ancak yakından bakıldığında detaylandırılabilir. Her diş, ufak bir kare ve tepelerinde yer alan bir daireden oluşur; çapraz şekilde birleşir. (Pic 79)

Ceket açık olmadığı sürece düğmelerin iki ucu birden gözükmez. Düğmeler yakın plan için iyi bir detaydır. Alttaki düğmenin ucu daha küçük ve yuvarlaktır. (Pic 80)

Bağcık ise genellikle çarpı şeklinde içiçe geçmiş çizgiler şeklinde ifade edilmektedir. Ancak bağcıkları düz bir yüzey yerine 3 boyut görünümü ile çizerseniz doğal olarak çok daha iyi bir etki yaratmış olursunuz.

Birbirlerinin üzerine geçen ipliği gösterebilmeniz resmin gerçekçiliğini arttıracaktır.

Ayrıca bağcıkların, içerisinden geçtiklerinde deliklerde yaratacağı gerilimi de resme yansıtabilirseniz, bu son derece güzel bir detay olacaktır. Botun yada ayakkabının dili, bağcıkların en üst kısmından yukarıya doğru biraz bükülebilir. Bunun yanında dil üzerinde bağcıkların sıkı bir şekilde bağlanmış olduğu izlenimi de verilebilir. (Pic 81)

## Silah Çizimi

### Tabanca:

Bir tabancayı çizmenin haliyle en kolay yolu silah resimlerini inceleyerek yapmaktır. Söz konusu resimler hemen hemen tüm büyük silah firmalarının sitelerinde yer almakta. Bunlardan bazıları: [www.glock.com](http://www.glock.com), [www.sigarms.com](http://www.sigarms.com), [www.ruger-firearms.com](http://www.ruger-firearms.com), [www.hecklerkoch-usa.com](http://www.hecklerkoch-usa.com) (Pic 82)

### Temel şekiller:

Silah çizimlerinde kolay bir çalışma gerçekleştirebilmek için yapmanız gereken ilk aşama, silahın temel parçalara ayrılması olacaktır. Eğer silahın mekanizmasını anlarsanız, detayları da o kadar kolay yakalayabilirsiniz. (Pic 83)

### Detaylar:

Çiziminde bazı temel detaylara dikkat etmeniz gerekli olacaktır. Mesela kabza her zaman için şarjörü alabilecek kadar uzun olmak durumundadır. Tetiğe bastırıldığı zaman, ateşleme pimi merminin arka tarafına vurur ve bu da mermiyi namlunun içerisinden dışarı doğru yollar. Pirinç kaplama da dışarıya doğru atılır. (Pic 84)

### Estetik:

Temel şekilleri ve silahın sahip olması gereken parçaları anladıktan sonra sıra, taslağın hafif çizgilerle detaylandırılmasına geldi. Öncelikle bulduğunuz silah resimlerini çizerek pratik yapın, sonrasında da hayal gücünüzü kullanın ve kendi tasarınızı ortaya koyun. (Pic 85-86)

## Kıyafet Çizimi

### 1. adım:

Karakterinizi ilk çizdiğinizde hemen kıyafetler konusunda endişelenmeyin ve vücudu düzgün olarak çizdiğinizden emin olun. İlk aşama için kıyafeti hazırlamak yerine sadece eldiven, ayakkabı vs aksesuarlar için belirleyici çizgiler koymakla işe başlayın. (Pic 87)



**2. adım:**

Kıyafet vücudun üzerinde su gibi akar. Kıyafetin üzerindeki kıvrımlar, kinetik güç ve yerçekiminin etkisiyle belirlenir. Poly bel bölgesinden dönerken kıyafetin sıkıca sokuşturulmuş olan kısmı sabit kalıyor, ama omuz ve göğsün hareketi kumaşı belirli bir yöne doğru çekiyor. Resmi incelerseniz anlatmak istediklerimi işaretlerle görerek kavramanız kolaylaşacaktır. (Pic 88)

**3. adım:**

Sıra belirlenen çizgileri doldurmaya geldi. Farkettiyseniz kıyafet yumuşak ve hareket bölgelerinde eğilmiş yada katlanmış.

Katlar, bükülmüş olan bölgelerden yayılıyor. Kıyafetin diğer parçaları daha rahat bir şekilde yerçekiminin etkisiyle aşağı doğru yöneliyor. (Pic 89)

**4. adım:**

Eğer hoola-hoop fikrini doğru bir şekilde kavramışsanız fark etmişsinizdir ki hoola-hoop hareket yönünden aksi istikamete doğru asılı kalacak ve belin sağ tarafına dokunacaktır.

Hoola-hoop'u yerleştirdiğinizde kuvveti geriden sağa doğru kaydırarak ve hareket süresince bunu devam ettirecektir. Kıyafetlerde aynı mantık ile hareket eder. (Pic 90)

**İfadeler**

İşte anime çiziminin merkezi.. Bu bölümde göreceğiniz tüm çizimlerde sadece ve sadece tek bir adet yüz hattı baz alınacak ve duyguların tek bir yüze ne ifadeler eklediği açıklanacak.. Resimler bölümünde, ifadeler üzerinde çalışabilmeniz için bir sayfa boyunca aynı yüz hattını boş bir şekilde vereceğim. Başlıyoruz.. (Pic 91)

**Gerçekten kızgın:**

Kaşlar çatık. Göz bebeklerini küçük çiziyor ve alnın ortasına küçük bir "x" yapıyorsunuz. Sivri dişler, duyguyu ifade etmeye yardım ediyor. (Pic 92)

**Kızgın gibi:**

Göz bebekleri normal ölçülerinde ama kaşlar halen çatık. Sivri dişler yok. (Pic 93)

**Dargın:**

Ağız aşağı doğru eğilmiş orantısız bir "u" şeklinde. Kaşlar çatık ama fazla değil. (Pic 94)

**Fazla üzgün:**

Gözler sınıksız kapalı. Ağız tam açık. Utancın ve kederin yaşları yüzünden akıyor. Kaşlar yukarıda. (Pic 95)

**Hayal kırıklığı:**

Kaşlar yukarıda. Ağız fazla açık değil. Gözlerde ıslaklık havasını vermek için biraz daha parlak var. Göz yaşları halen gözlerin kenarlarında görülebilir. (Pic 96)

**Üzgün:**

Kaşlar yukarıda. Gözler yaşlarla beraber parlak. Ağız aşağı doğru "u" şeklinde. (Pic 97)

**Sevinçli:**

Gözler gülümsemeden dolayı kapalı. Yanaklarda sevinçten oluşan izler var. Ağız, "D" şeklinde. Kaşlar yukarıda. (Pic 98)

**Neşeli:**

Kaşlar yukarıda. Gözün üst kısmını takip eden ince çizgi, rahatlık ifadesini veriyor. Alt göz kapakları mutluluğu göstermek için gözbebeğinin bir bölümünü kapatıyor. Ağız yan "D" şeklinde ama fazla büyük değil. (Pic 99)

**Memnun:**

Neşeli gibi ama gözler biraz daha açık. Ağız küçük kıvrımlı bir yay gibi. (Pic 100)

**Düşünceli:**

Benim en sevdiğim tip... Kaşların biri aşağıda diğeri yukarıda. Ağız ters "v" gibi. Gözler yan tarafa bakıyor. (Pic 101)

**Şaşırmış:**

Kaşlar yukarıda... Gözler geniş ama gözbebekleri küçük. Ağız, orantısız "o" şeklinde. (Pic 102)

**Hasta-tiksinmiş:**

Yüz uzuvları mizah katmak için en küçük halde çizilmiş.. Ağız yüzün altında tuhaf bir şekilde.. Göz kapakları ve kaşlar düz bir çizgi halinde.. Belki birkaç ter damlası da eklenebilir. (Pic 103)

**Karakter Tasarımı (1)**

Bir karakter tasarımının büyük bir bölümü, ne tür bir vücut dili kullanacağını bilmektir. Yeni başlayanların yaptığı büyük bir hata

da kendi karakterlerini tasarlarken, karaladıkları karakterin kişiliğini unutmalarıdır. Sık sık, başkaları tarafından gönderilmiş; elinde bir silah olan ve aile fotoğrafları çekilen stüdyolarda oturuyormuş gibi poz veren karakter resimleri alıyorum. Hayır!.. Deneyin ve normal duruşu kullanmaktan kaçınm.. Karakteriniz hakkında düşünün, kendilerini ifade ederken nasıl etkilerinin olacağını düşünün. Zarifler mi?.. Sakarlar mı?.. Kahkaha atıyorlar, sığıyorlar, oynuyorlar yada üzülüyorlar, sürükleniyorlar ve ağlıyorlar mı?.. Kalem kağıdın üstüne götürmeden önce bunları düşünün.

**Normal duruş:**

Bu duruştaki bir insanın iyi mi, kötü mü; mutlu mu yoksa üzüntülü mü olduğuna dair hiçbir fikriniz yok.. Tamamıyla nötr bir duruş. (Pic 104)

**Maceracı-cesur:**

İşte biraz kişilik sergileyen bir karakter.. Duruş geniş ve poz açık.. Güven intibası veriyor. (Pic 105)

**Sinsi-seksi:**

Vücut "S" şeklinde. "S" seksi için.. Kalça kemiği ve omuzlar ayartıcı bir mizaçla imalı.. (Pic 106)

Gördüğünüz gibi... Çöp adamlar için epeyce şey söyleyebiliriz. Karakterinizi ete kemiğe bürümeden önce çöp adamınızı hazırlayın. Eğer çalışmanızın doğru etkiyi vermesini istiyorsanız, iyi bir temeli olması çok önemli. Oldukça fazla sayıda insanı gözlemek size yeni pozlar ve duruşlar keşfetmenizde yardımcı olacaktır. Çizim defterinizi alın ve parka, duraklara vs yerlere gidin. Etrafınıza bakın ve biraz karalayın..

**Gizemli:**

Duruş kapalı... Kollar kavuşmuş..

Sırt neredeyse izleyiciye dönük. (Pic 107)

**Hırçın:**

Bu karakter neredeyse "Gel ve al" diye haykırıyor. Yumruklar meydan okur gibi havaya kalkmış. Duruş, hakimiyeti iddia edencesine geniş.. (Pic 108)

**Aşk vurgunu:**

Eller istekli ve budala bir aşkla kenetlenmiş. (Pic109)

**Karakter Tasarımı (2)**

Şimdi de karakterinize biraz detay koyma zamanı. "Anime-manga özelliklerini kendi karakterime nasıl aktarabilirim?" sorunuzun cevabını arıyorsunuz.. Alın size iyi bir başlangıç.. Gözler ve yüzün şekli karakterinizin kişiliğini tasvir etmenizde önemli rol oynar.

**Kötü:**

Gözler dar ve koyu. Gözbebeği daha küçük, daha kötü karakterlerde neredeyse hiç gözbebeği yoktur. Yüz keskin, köşeli hatlara sahip. (Pic 110)

**Kahraman:**

Gözler daha büyük ve yuvarlak. Hatlar yumuşak... (Pic 111)

**Masum:**

Gözler devasa.. Kaşlar fazla aşağıda değil. Yüz daha yumuşak ve daha yuvarlak.. (Pic 112)

Biraz fikir edinebildiniz umarım. Kurallar taştan değil.. Sadece karakter yaparken neyi dikkate almanız gerektiğine değiniyorum. Gerçekten gözlerinizi kapatıp karakterinizin hareketlerini hayal etmelisiniz. Onlara verilen replikleri söylerken yüzlerinin nasıl olacağına bu şekilde karar vereceksiniz.

**Aksiyon Çizimi**

Şu ana kadar, ayakta durabilen bir karakter çizmeyi başardınız. Şimdi de muhtemelen karakterinizin hareketlerini çizmek isteyeceksiniz. Yapmanız gereken şey, taslak figürü oluşturmak ve hareket için kafanızda tasarladığınız hareketin gideceği yolu belirlemek olacak. Pek çok çizer, kıyafetler ve benzeri detayları çizimlerine çok sonra eklerler. Hareket çizimini sağlamak için gereken en önemli şey öncelikle iyi bir kurgu ve bunun kağıda yansıtılabilmesi için gerekli taslakların kağıda aktarımıdır. Bu aşamada çizilecek çöp adam, hareketlerin belirlenmesinde işimize oldukça yarayacak.

**Çöp adam:**

Çöp adamın çiziminde elinizden geldiğince rahat olun. Ayaklar, eller gibi detaylara bu aşamada önem vermeyin. Kafayı ve eklem yerlerini, çizeceğiniz daireler ile belirleyin. Bu aşamada sadece basit bir çöp adam çizimi ile başlayın. (Pic 113)

### **Mekana yerleştirmek:**

Bir hikaye oluşturalım.

Karakterimiz bir barın arkasında ve barın ardından fırlayarak çatışmaya girmeye hazır bir şekilde bekliyor. Burada sadece detaylandırılacak olan aksiyonun canlı ve dinamik bir yapıda olması için gerekli temeller çiziliyor. (Pic 114)

### **Dinamik:**

İlk çizilen şey, hareketlerin gerçekleştirileceği hareket çizgisidir. Söz konusu aşamada çöp adamın hareketlerinin hangi sıra ile yada ne şekilde gerçekleşeceği kağıda dökülür. Buradaki eğri, karakterin hareketinin kompozisyonunu belirleme konusunda bize yardımcı olacak. (Pic 115)

### **Detaylar:**

Çöp adamın yapısını bozmamaya özen göstererek, vücut kısımlarını figürün yapısının üzerinden ince bir şekilde çizin. Elinizi hafif ve hızlı bir şekilde kullanın. Bu aşamada kalemle çok bastırmadan çalışmayı sürdürün. (Pic 116)

### **Son aşama:**

Çizimde destek için kullandığınız destek çizgilerini silin ve kalmasını istediklerinizi daha belirgin hale getirin. Hepsi bu.. (Pic 117)

### **Kavga**

#### **Kötü yumruk:**

Resmi inceleyin.. İğrenç değil, sadece belli bir kuvvetten yoksun. Şekli güzel fakat darbe gerçekçi değil. (Pic 118)

#### **İyi yumruk:**

Çok daha iyi.. Yumruğun gücü bir ok şeklinde belirtilmiş. Yumruğu atan karakterden gelen yatay çizgi ve darbeye maruz kalanın vücudunun çizgileri, darbe noktasında eğilmiş. Yumruğu, çizgilerden oluşan bir karalama gibi göstermek yumruğun gücünü ve hızını vurguluyor. (Pic 119)

#### **Kötü tekme:**

Aynı durum... Hedef karakterin sopa gibi dümdüz olması bize tekmenin hiçbir özelliğinin olmadığını gösteriyor. Tekmeyi atan kişi sanki diğer karaktere doğru ayağını kaldırmış gibi. (Pic 120)

#### **İyi tekme:**

İşte bu acıtmış olmalı. Yatay çizginin taşıdığı kuvvet, vücudu dabe noktasının çevresine doğru germiş durumda. Darbeyi alan karakter bir süreliğine ayağa kalkabileceğe benzemiyor.. Tekmeyi atan karakterin vücudundaki bütün denge, tekmenin vurduğu darbe noktasına doğru yükleniyor. (Pic 121)

#### **Detaylar:**

Yaptığınız işi toparlayıp detaylara indiğinizde, o sahnedeki hareketi aktardığınızdan emin olun. Resme bakın..

Yumrukların ve kolların kenarlarında çabuk çabuk atılmış çizikler var. Bunların, kolun gittiği yönde olması gerektiğine dikkat edin. Diğerinin kafası, darbeyi aldığı noktadan geriye doğru savrulmuş. Adamın kafası ve salyaları, yumruğun gücünü sergiliyor. Bükülmüş çizgiler koyduğum yer darbenin ilk temas ettiği nokta. (Pic 122)

#### **Kötü aç:**

Resmi inceleyin. Bu, kadının pozisyonunun hareketli olmadığı anlamına gelmiyor. Sadece hareketin gösterimi açısından adil değil. Çok basit ve cansız. Bu, savuruşu anlatabilecek en basit kare. (Pic 123)

#### **Daha iyi bir aç:**

Resim... Bu, hedefin gerçekten savrulduğunu söyleyebileceğiniz bir mantığa sahip. Pozisyon daha hoşnut edici ve olayı geri plana, ses efektlerine yada konuşma baloncuklarına bırakıyor. Ama halen daha iyi olabilir.

Bu kareyi, eğer hedef çok önemli birşeye çarpacaksa yada hasardan ayaklarının üzerine düşerek kurtulacaksa kullanırdım. Bu hareketin onu etkilemez hale getireceğini göstermek için biraz yakın plana ihtiyacımız var. (Pic 124)

#### **En iyisi:**

Booooooommm!... Düşme anını gösteren bir kare seçmek hareketin bütünlüğünü ön plana çıkarıyor. Bir karede hedefin savrulduğunu.. havada uzun bir yol katettiğini.. ve çok kötü bir iniş yaptığının görebiliyoruz. Kollar ve bacaklar bükülmüş. Yine savrulma yolu boyunca oyan kıvrımlı hareket çizgileri hareketi tamamlıyor. (Pic 125)

### **Mecha Çizimi**

Pekala.. Müthiş bir Mecha çizeri değilim.. Bu yüzden size bunu gösterirken kendimi açıkçası pek rahat hissetmiyorum. Sadece fikir almanın açısından bir Mecha çizerek nasıl bir teknik kullandığımı göstereceğim.

#### **Yapı:**

Her zaman olduğu gibi bir figür ile başlıyorum.

Mecha'larda diğer figürlere göre daha yaratıcı olabilirsiniz. İnsana benzemesi bile şart değil. Şimdilik insanı bir Mecha ile başlıyorum. (Pic 126)

#### **Kaba taslak:**

İşte bu bölüm Mecha'ları insanlardan ayırdığımız yer. Basit şeyler koymaya özen gösteriyorum. Aksi halde çok abartılı olacaktır. Geniş aksesuarlar koyuyorum, eklem bölgelerine zırhlar, sistemler vs.. Eklemleri her ne kadar zırlı da olsa serbestçe hareket etmelerini sağlamam gerekli. Ellerini önünde birleştiremeyen bir Mecha ne işime yarar ki?.. Mecha'nızın kullanım amacını düşünün. Şehir için mi, uzay için mi?.. Ağır şeyler kaldırabilir mi?.. Hızlı mı olması gerek?... vs.. (Pic 127)

#### **Detaylar:**

Kendime bir şekil bulduktan sonra gereksiz yerleri silip tutmak istediğim yerlerin üzerinden geçiyorum ve hatları belirginleştiriyorum. Bu Meche 5 metre kadar uzunlukta ve insansız olacak. (Pic 128)

#### **Son adım:**

Birkaç detay daha ekleyip son detayları veriyorum.

Özellikle detaylar için ince hatlar kullanıyorum. Makineler için detaylarındaki ince hatlar ve ağır dış görünüş ile daha iyi gözüküyorlar. (Pic 129)

### **Chibi Çizimi**

Chibi Sanatı (diğer adıyla "Süper Deforme Olmuş"): "Chibi" Japonca'da "küçük" anlamındadır. Chibi sanatının kullanılış amacı genelde komiklik veya şirinlik temasını eklemektir (kawaii mono). Şimdi size bunun gayet kolay bir yolunu göstereceğim.

#### **Boyut:**

Chibi Sanatı (diğer adıyla "Süper Deforme Olmuş"): "Chibi" Japonca'da "küçük" anlamındadır. Chibi sanatının kullanılış amacı genelde komiklik veya şirinlik temasını eklemektir. Şimdi size bunun gayet kolay bir yolunu göstereceğim. (Pic 130)

#### **Büyük kafa, küçük vücut:**

Şimdi vücut çizimini ne kadar küçük bi şekilde şirin göstermek zorundasını iz anlamışımızdır. Bu vücudu da yaparken, normal vücut çizim tekniklerinde olan yöntemleri uygulayın. Temel şekillerden bir manken oluşturun. Kollar ve bacaklar, yuvarlak bir sona doğru daralsın. (Pic 131)

#### **Eller:**

**Yapmanız gerekenler:** Küçük, iyi şekilli bir bebek eli çizin. Dirsekten parmaklara doğru incelen tombul bi kol yapın. **Yapmamanız gerekenler:** Mickey Mouse tipi bir el yapmayın. (Pic 132)

#### **Ayaklar:**

**Yapmanız gerekenler:** Ayağı dibinde yarım küre tarzı bir şekile doğru hafifçe inceltin. Dizleri belirtmeniz de pek gerekli değil. Ayağı bacadan ayıran küçük bir yatay çizgi ekleyin. Tıpkı ufak bir balerin ayağı gibi. Ooooo.. işte bu çok şeker. **Yapmamanız gerekenler:** Disney-imsi bir küçük Lu Lu ayağı yapmayın. Bacak doğrudan ayağa inmelidir. Ayakları üçgen prizma gibi yapmaya çalışmayın. (Pic 134)

#### **Anahtar noktalar:**

Burdan sonrası artık gayet kolay. Üstüne biraz elbise yerleştirin ve detayları eklemeye başlayın. Ağız yan yatmış bir "D" harfi gibidir. Burun, sağlam bir çizgiyle belirtilmemiştir. Burnu boşvermek en iyisidir. Eğer renklendirme yapacaksanız, gölgelelendirmeyi kullanarak burnu belli edebilirsiniz. (Pic 135)

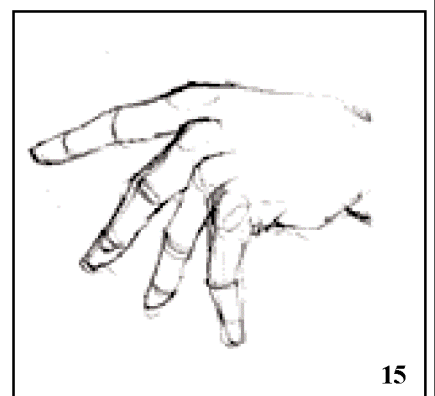
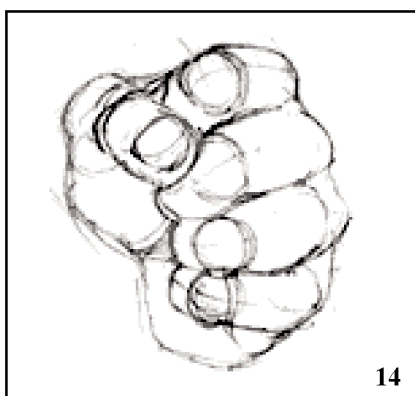
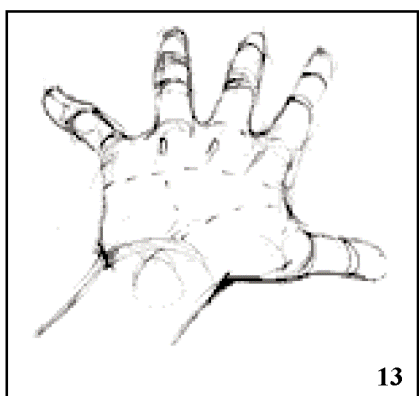
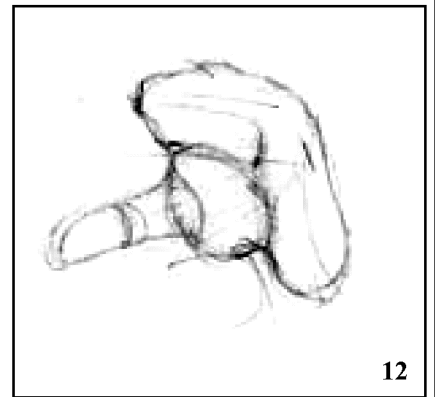
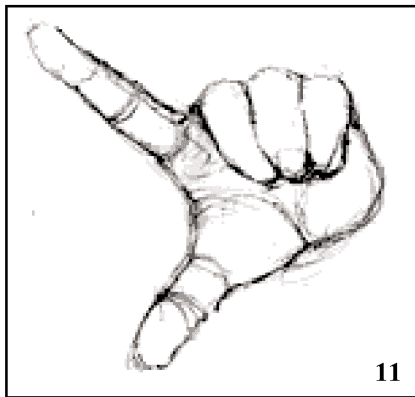
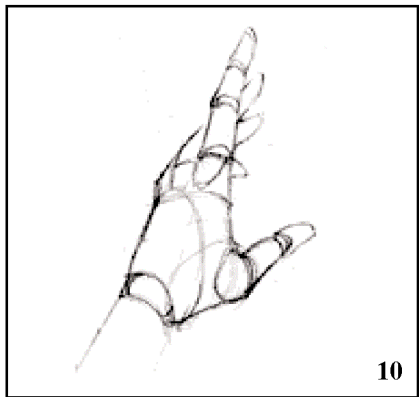
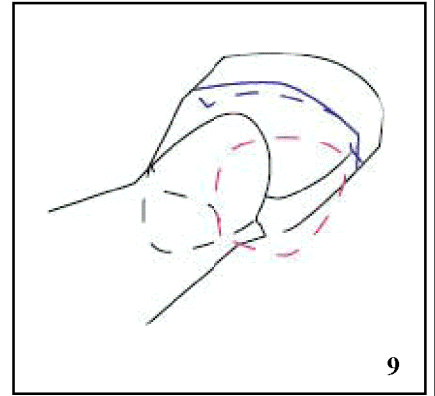
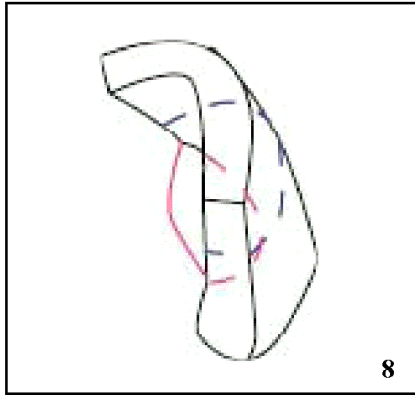
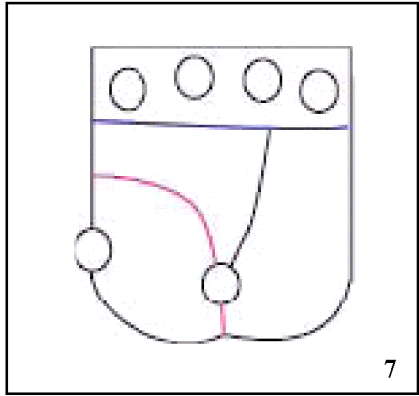
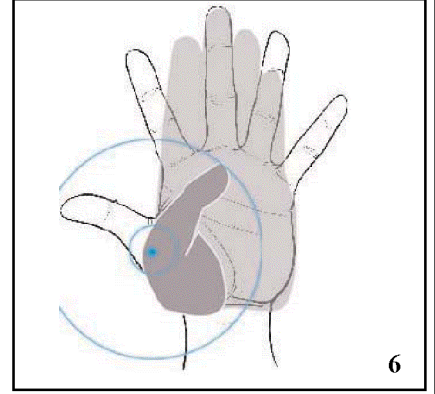
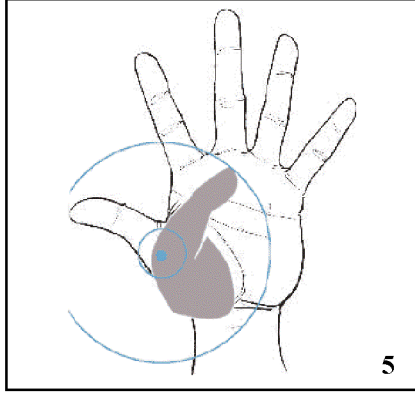
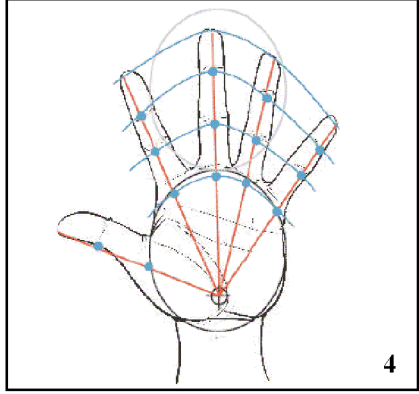
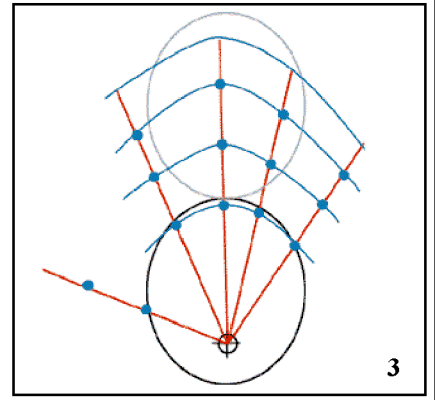
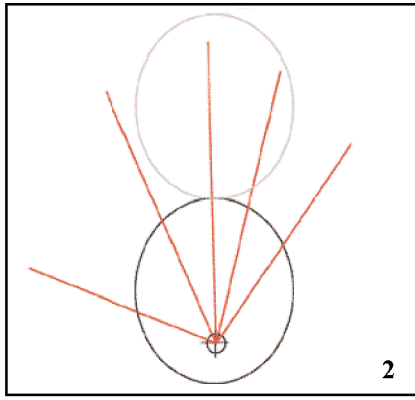
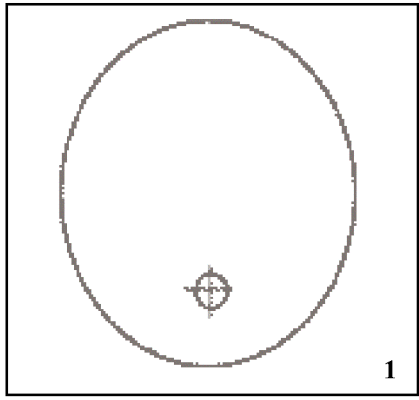
#### **Temizleme:**

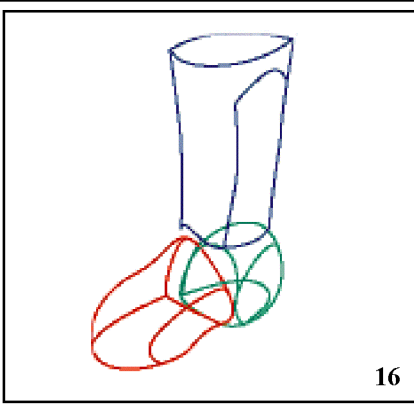
Kneaded silgi kullanın ve hafifçe çizdiğiniz destek çizgilerinden kurtulun. Bu sırada işinize yarayanları da daha koyulaştırın. Hah şöyle! İşte karşımızda. (Pic 136)

#### **Kaynaklar:**

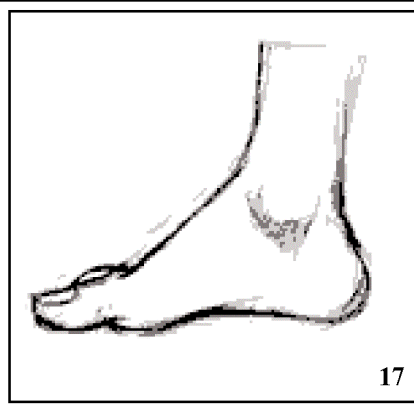
<http://www.howtodrawmanga.com>

<http://www.anime.gen.tr>

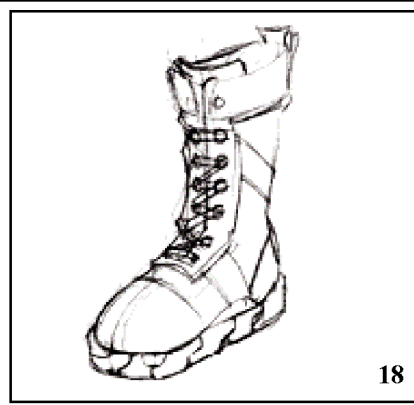




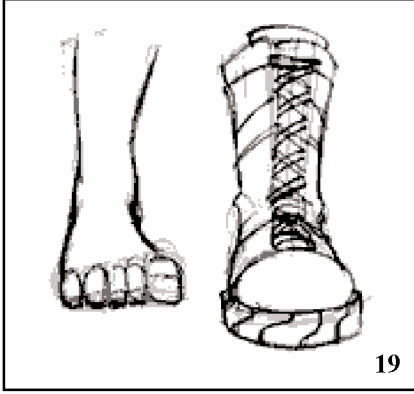
16



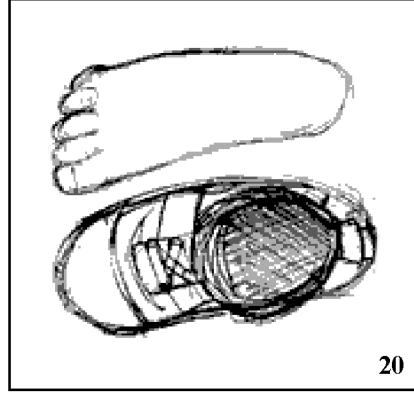
17



18



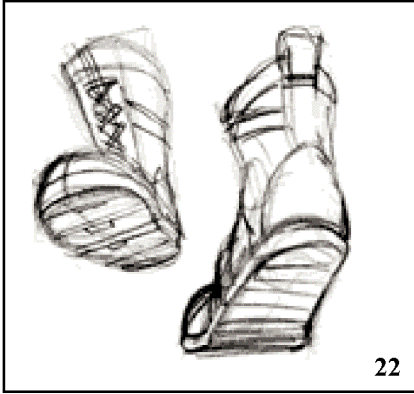
19



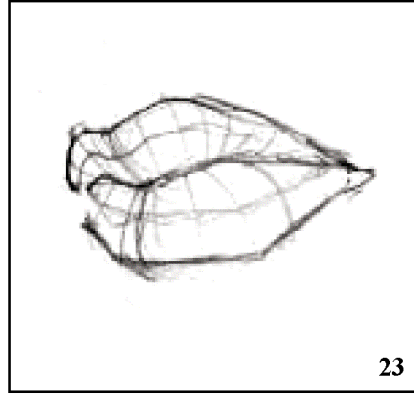
20



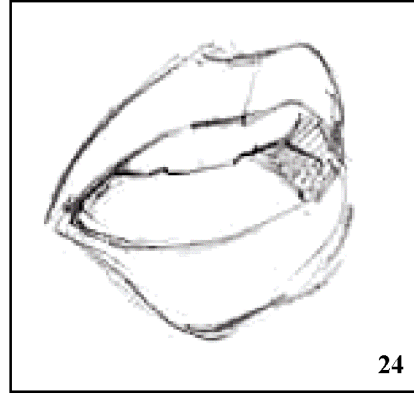
21



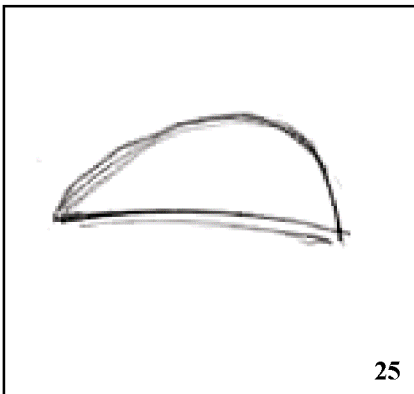
22



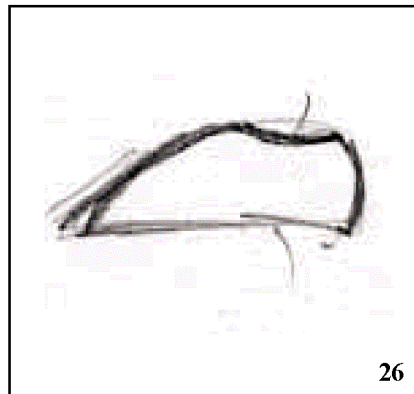
23



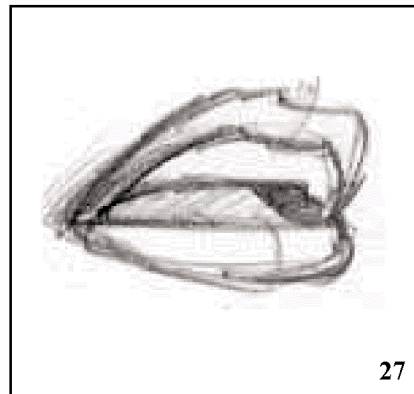
24



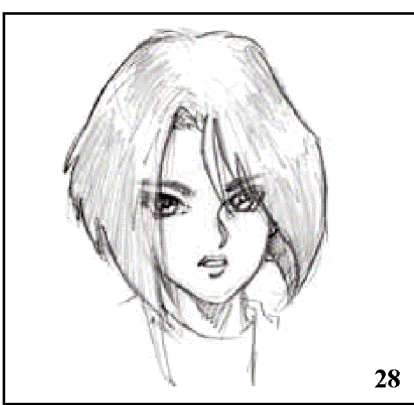
25



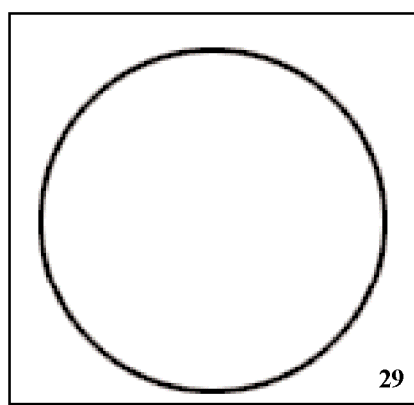
26



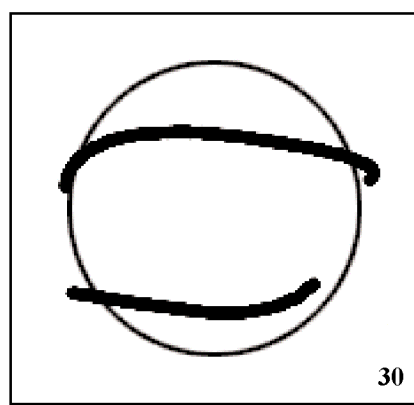
27



28

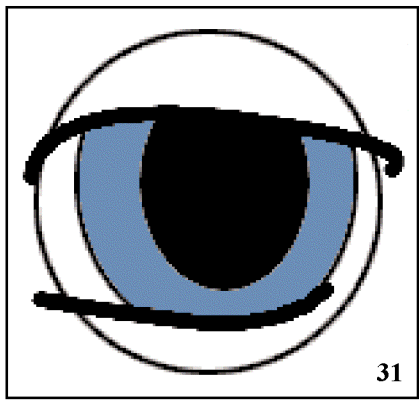


29

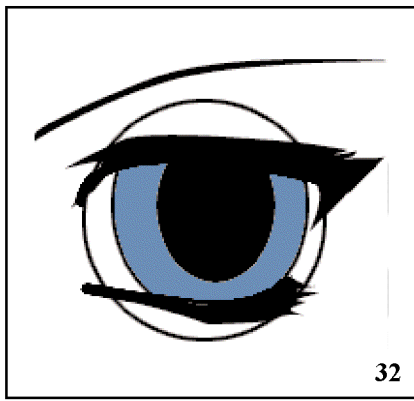


30

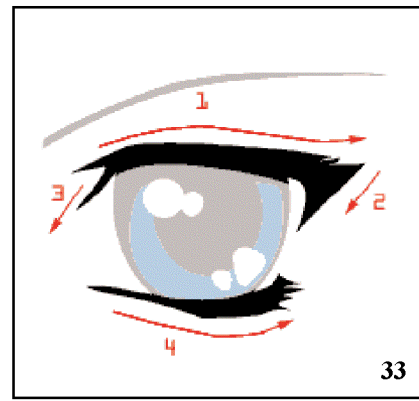




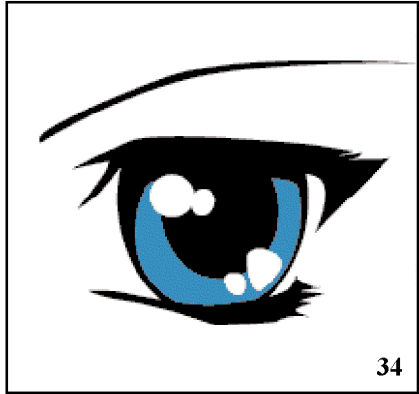
31



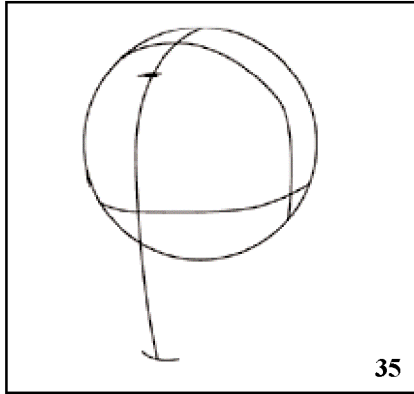
32



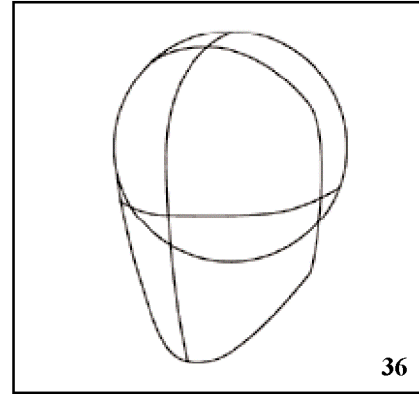
33



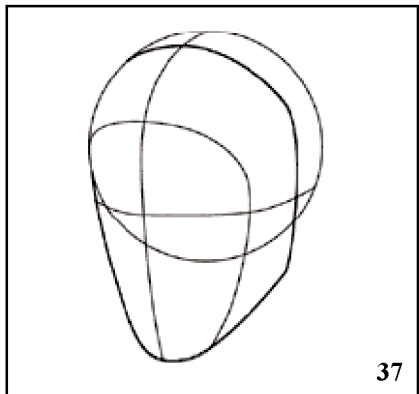
34



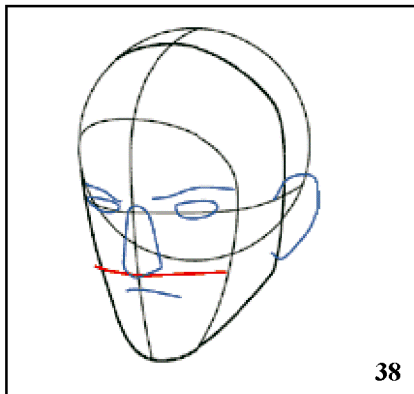
35



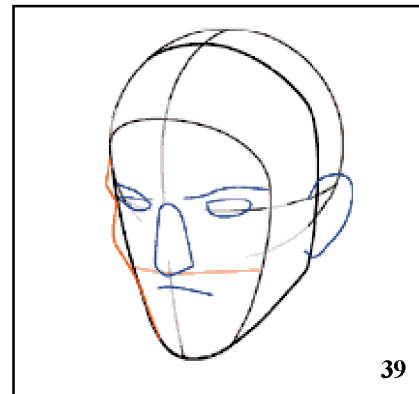
36



37



38



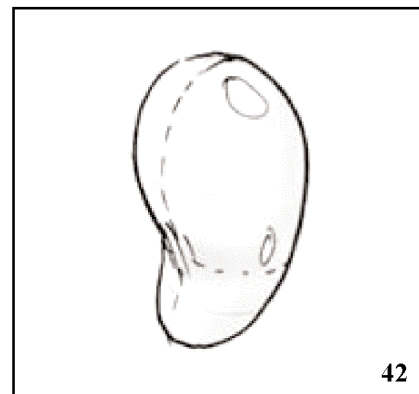
39



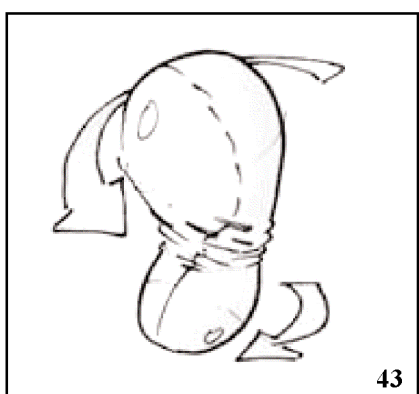
40



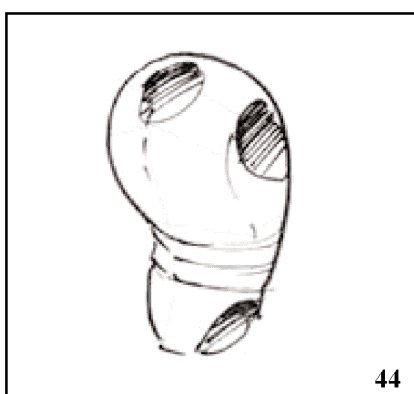
41



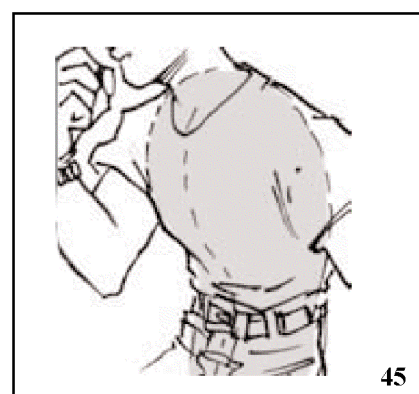
42



43

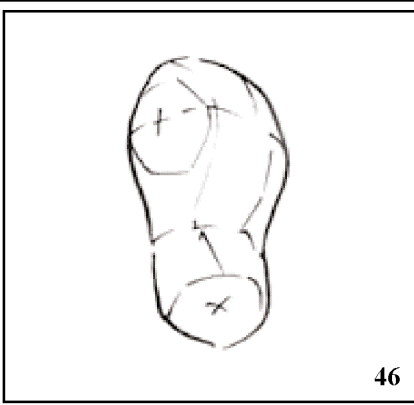


44

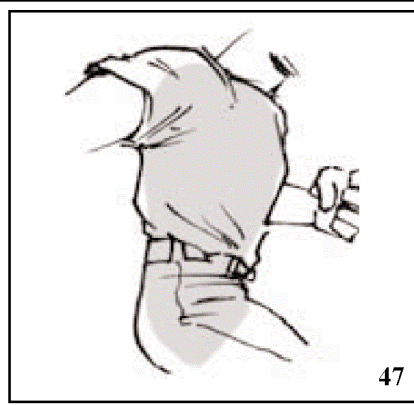


45

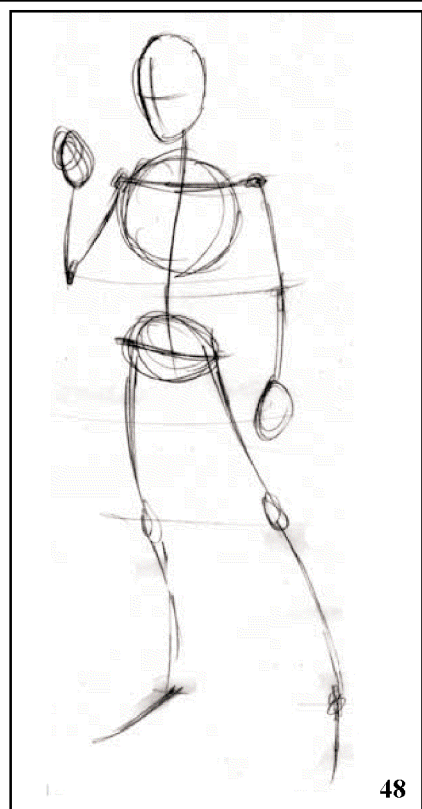




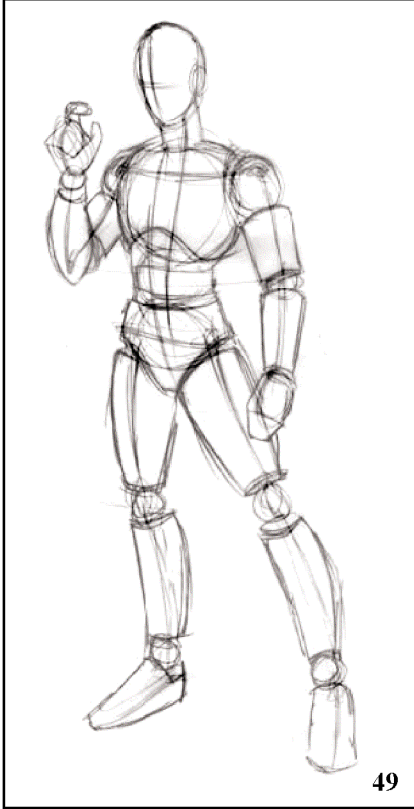
46



47



48



49



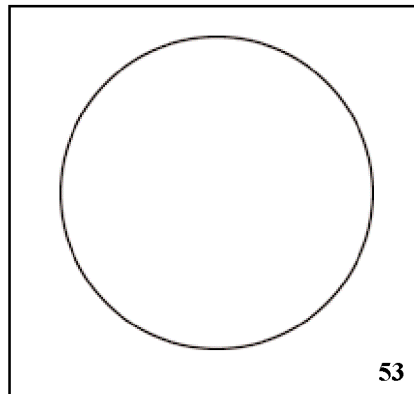
50



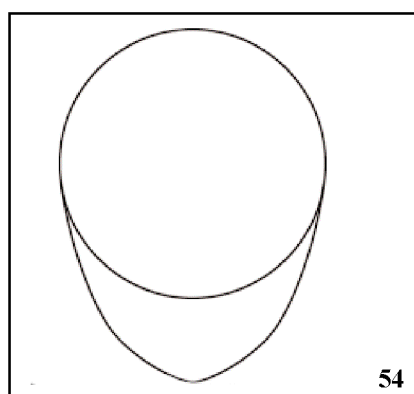
51



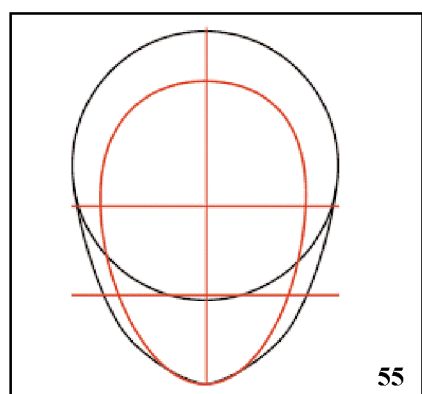
52



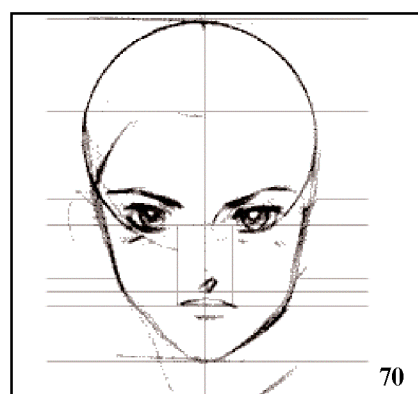
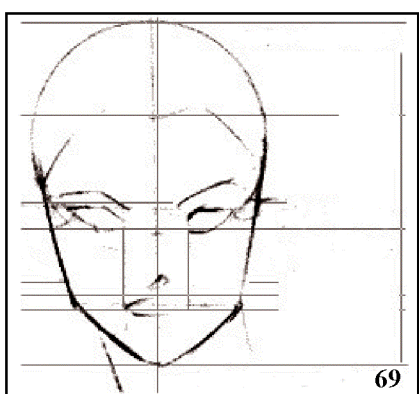
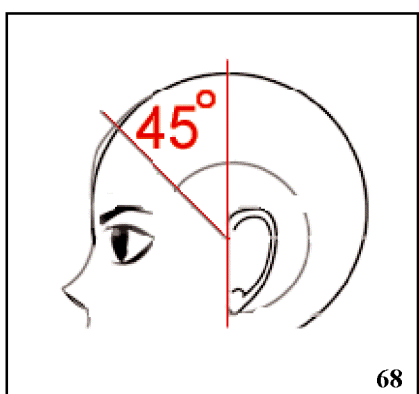
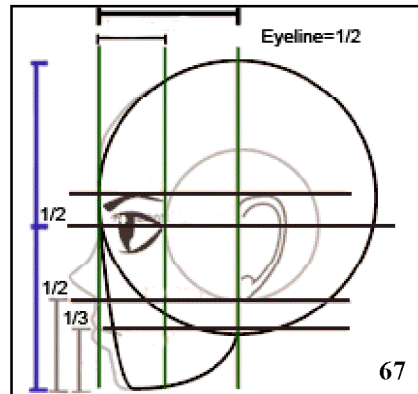
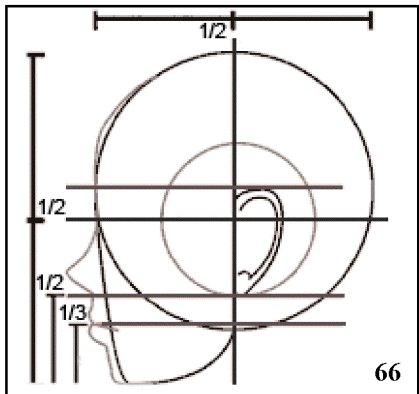
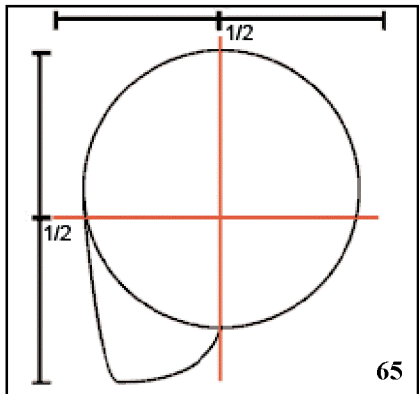
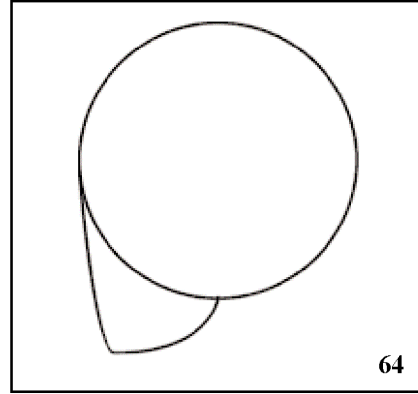
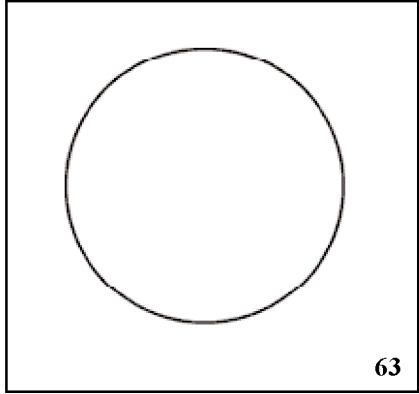
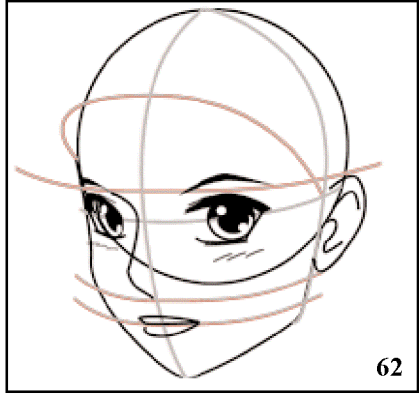
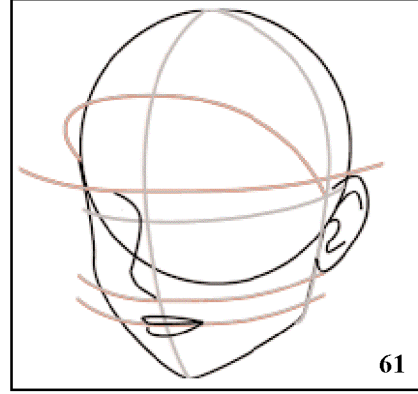
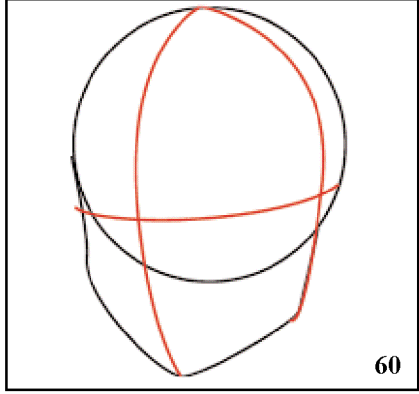
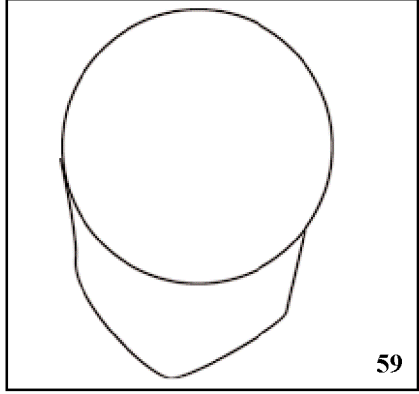
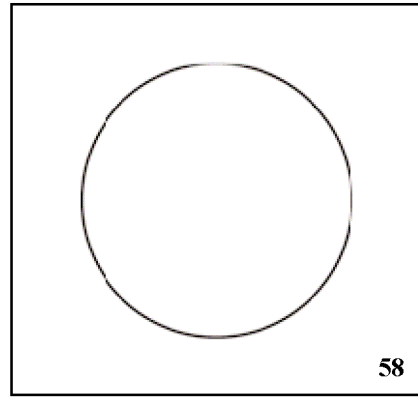
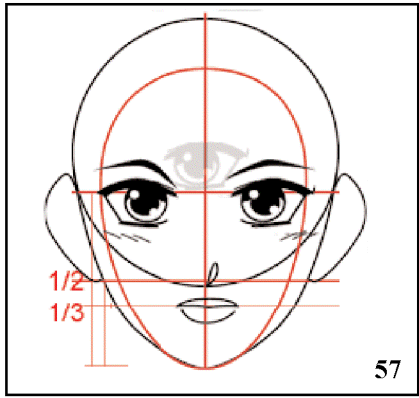
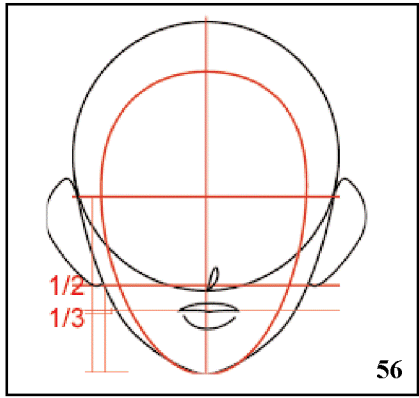
53



54

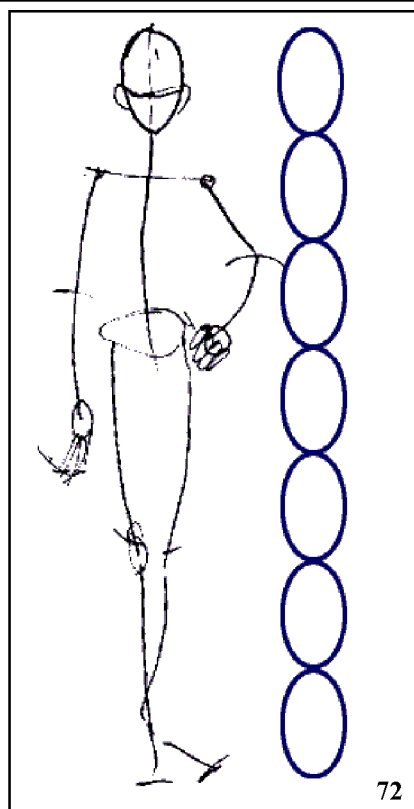


55

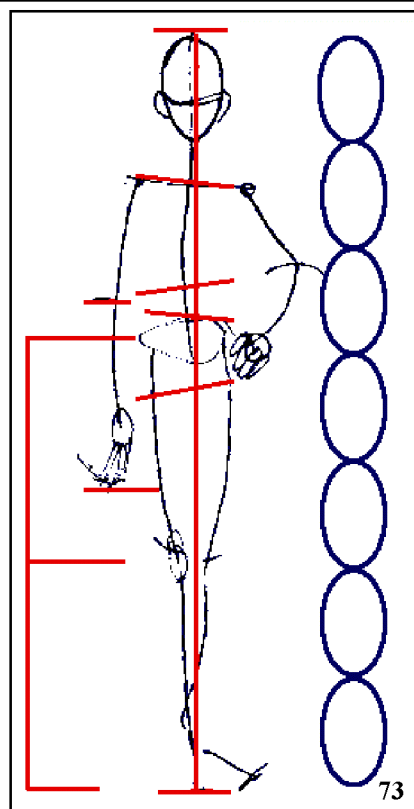




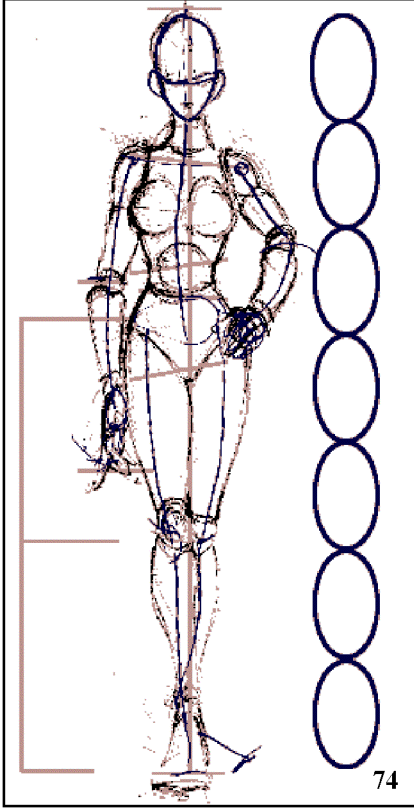
71



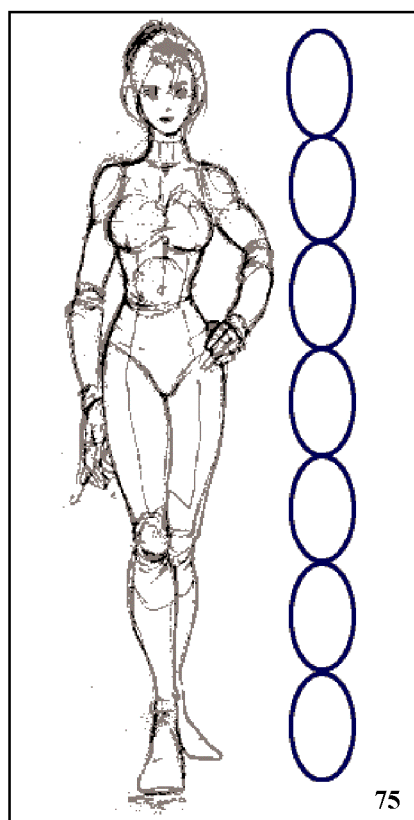
72



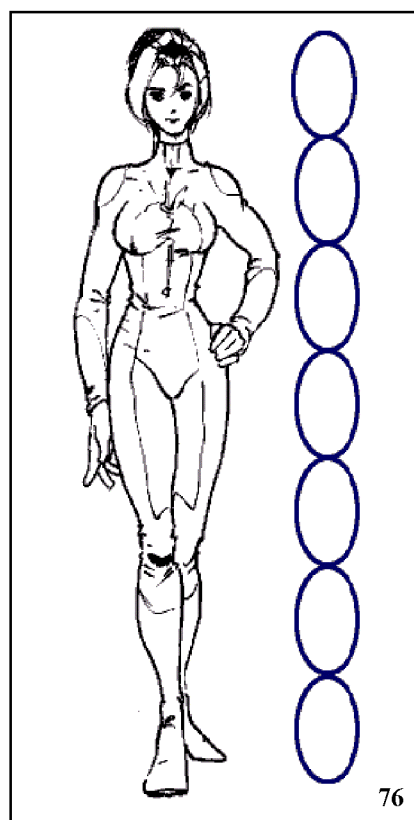
73



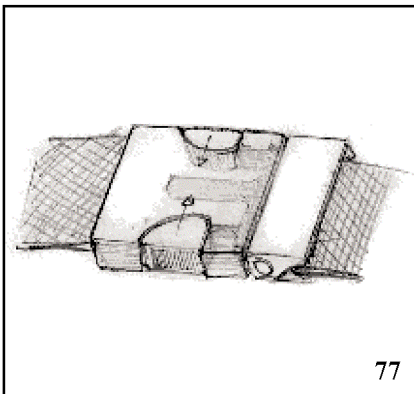
74



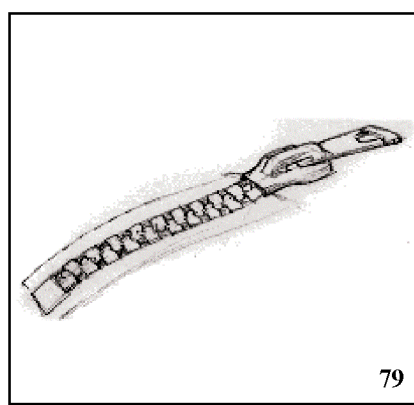
75



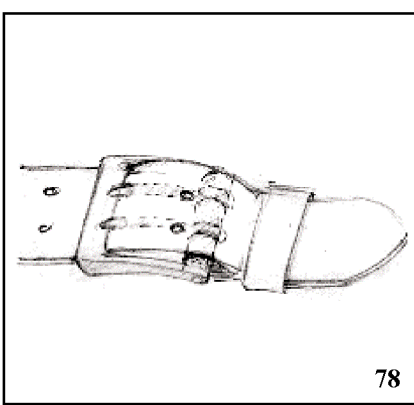
76



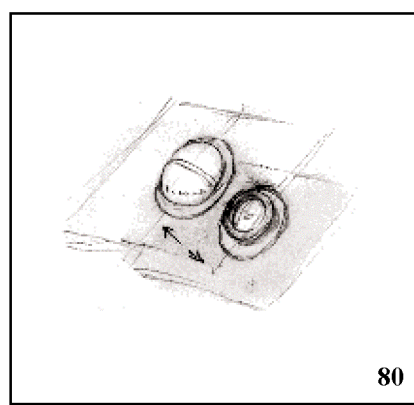
77



79

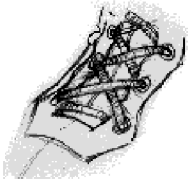


78



80

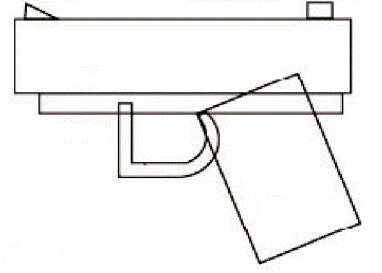




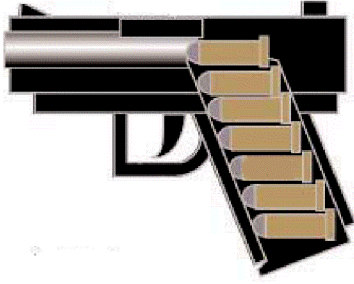
81



82



83



84



85



86



87



88



89



90



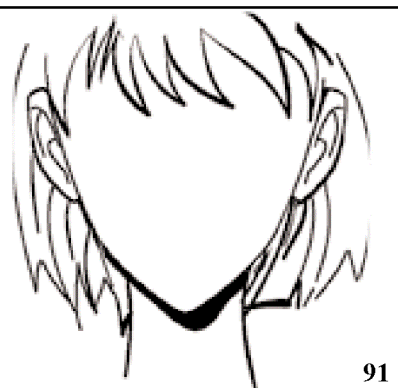
91



91



91



91

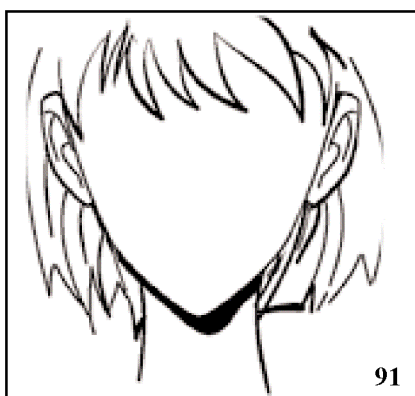
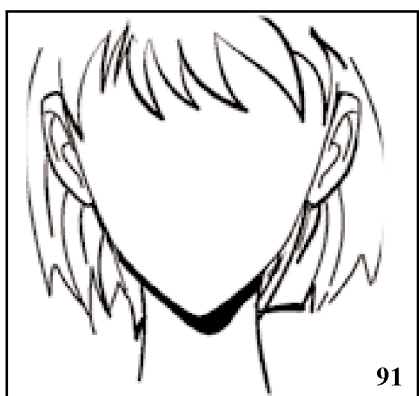
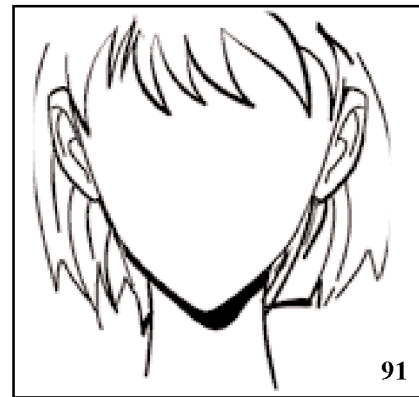
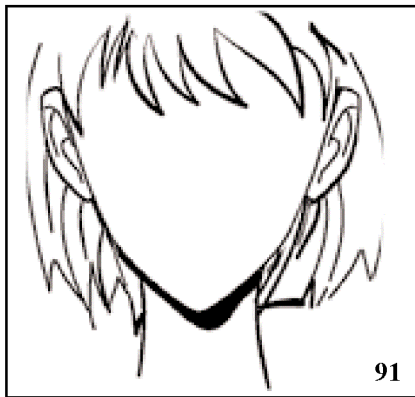
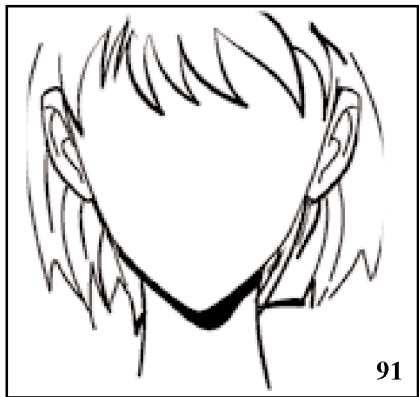
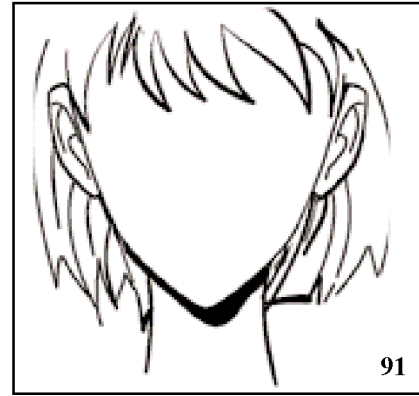
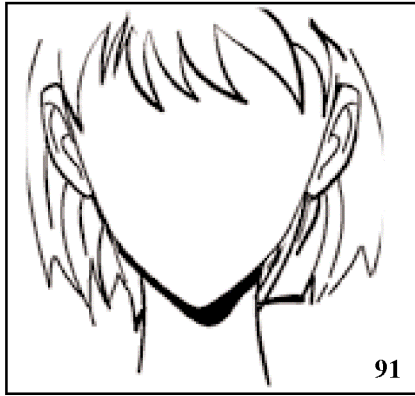
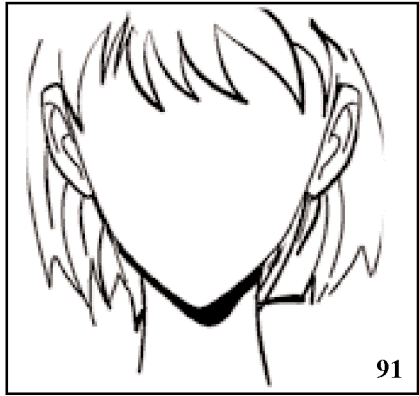
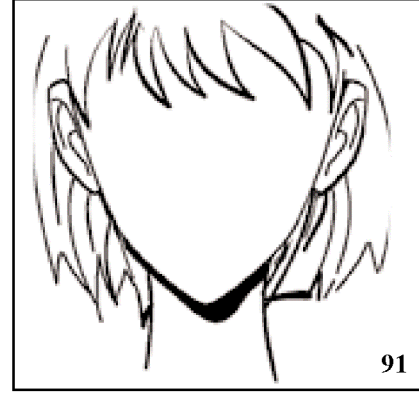
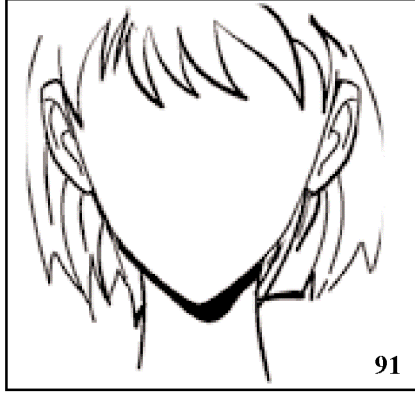
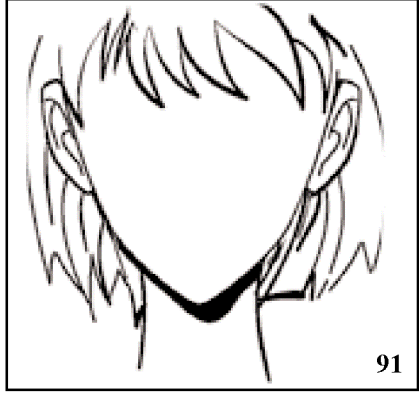
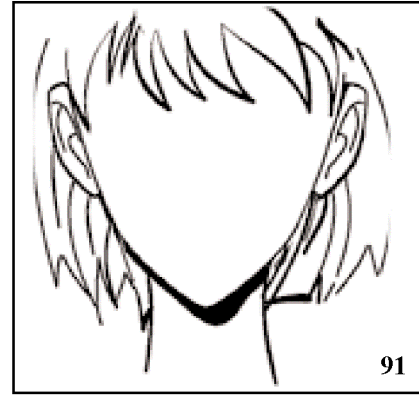
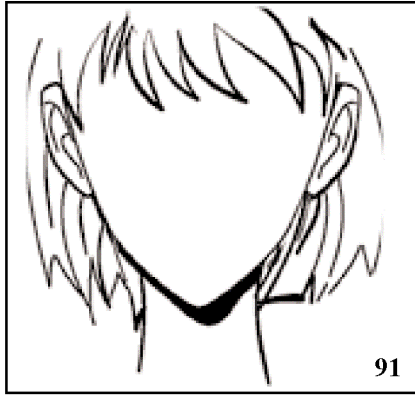
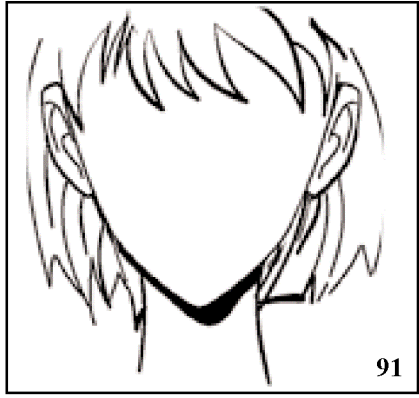


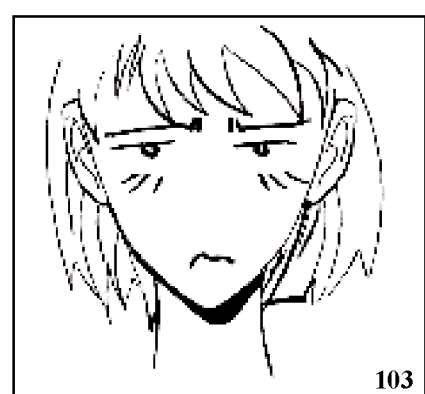
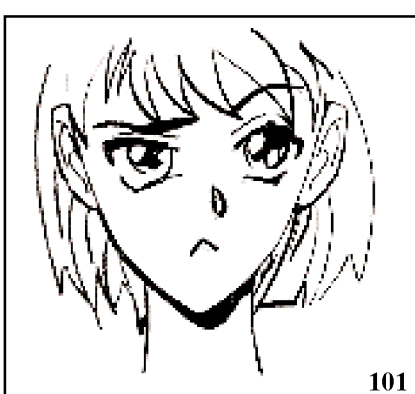
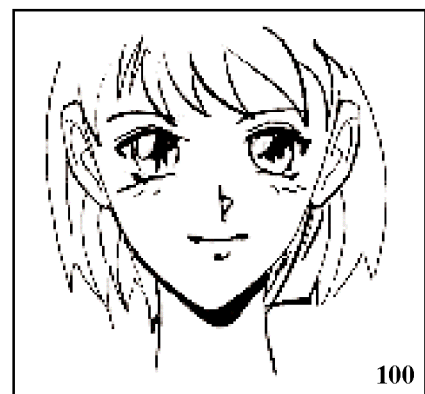
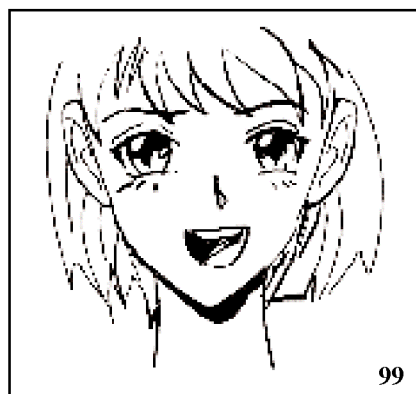
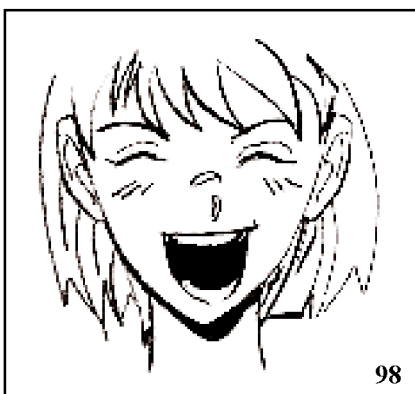
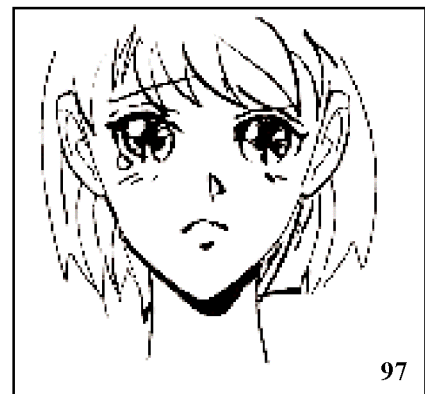
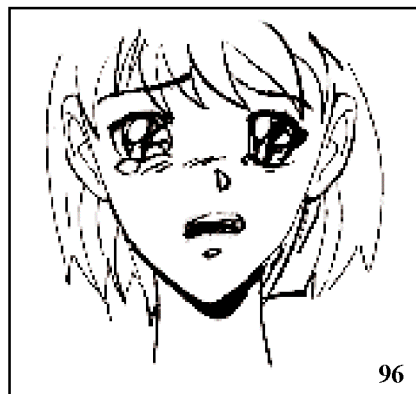
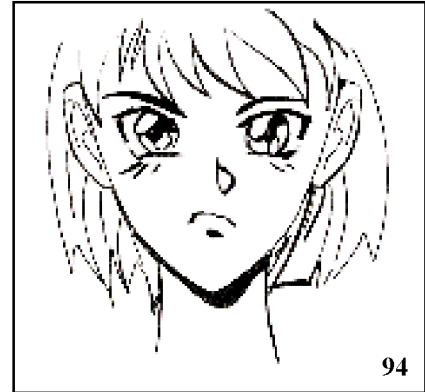
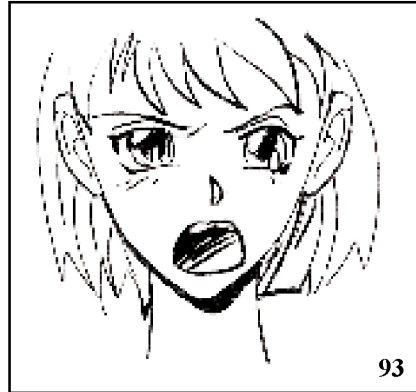
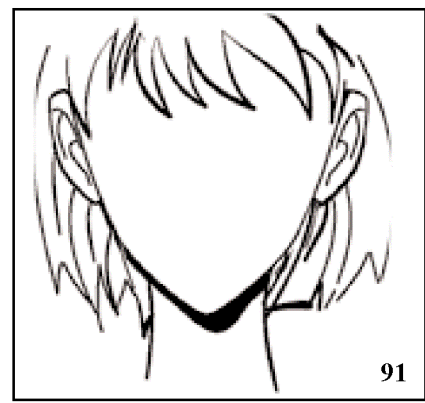
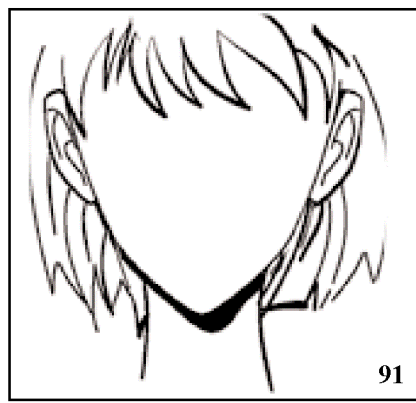
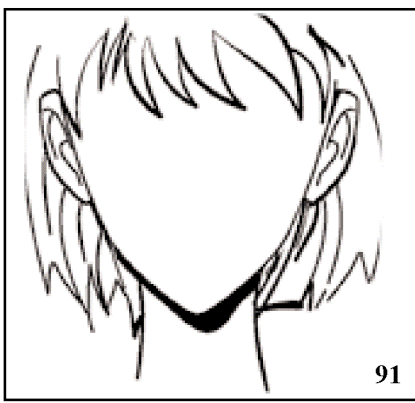
91

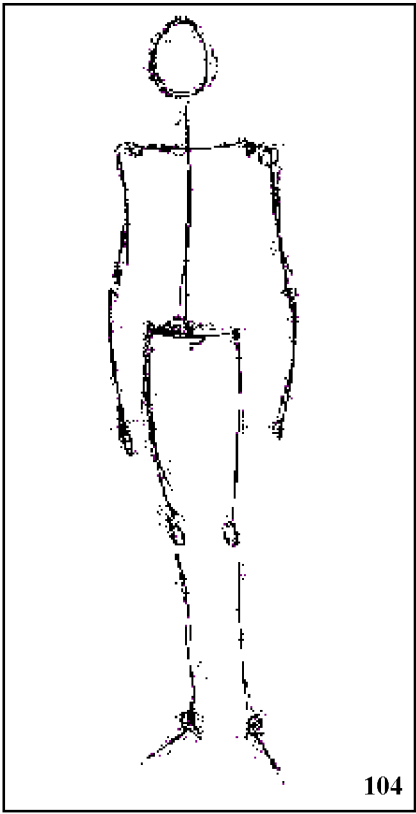


91

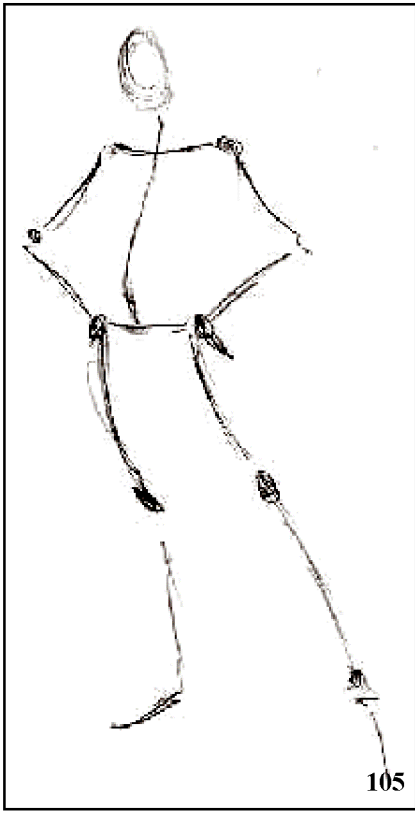




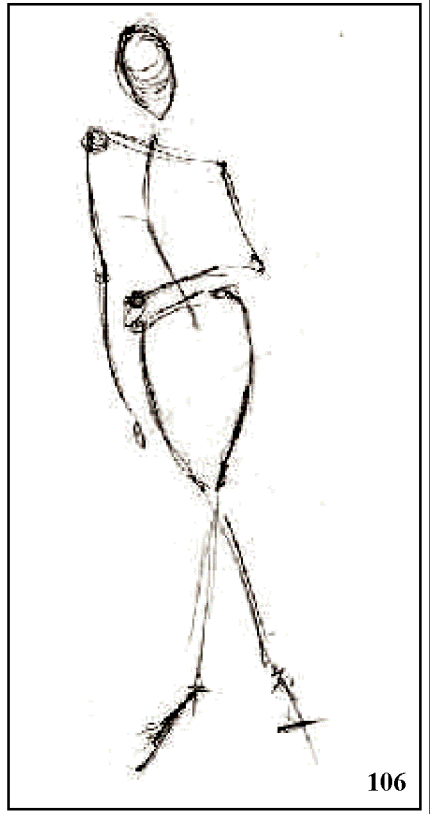




104



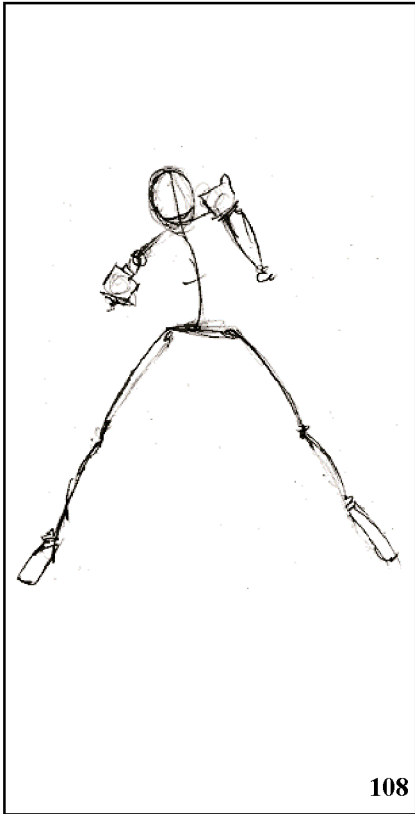
105



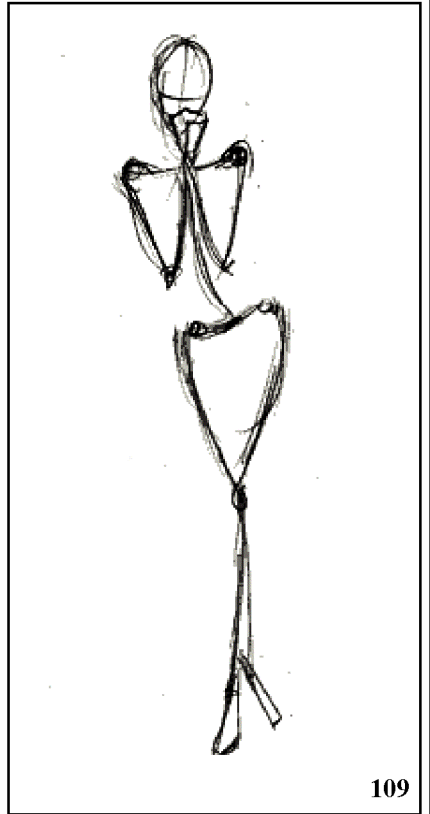
106



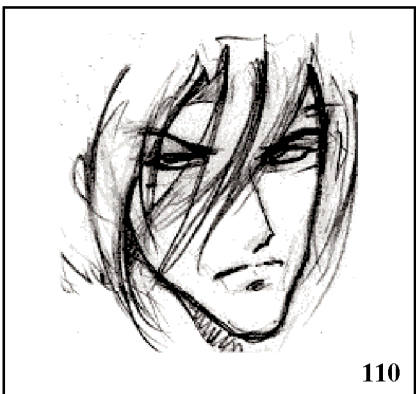
107



108



109



110

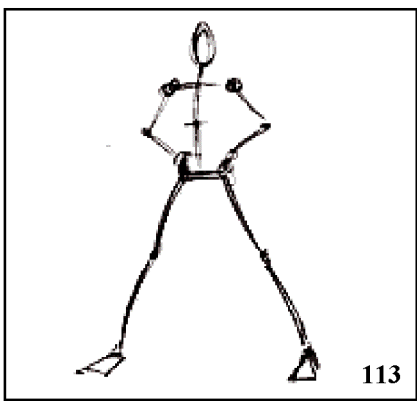


111

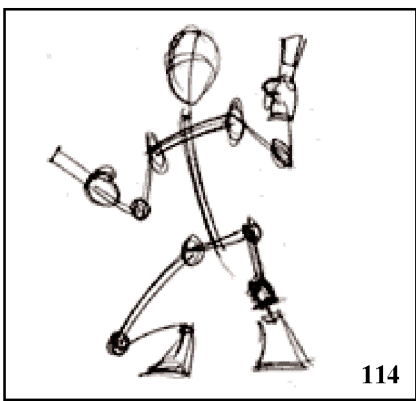


112

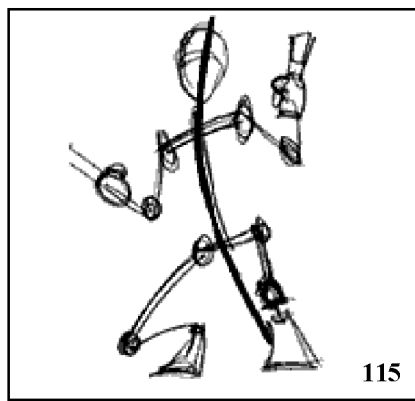




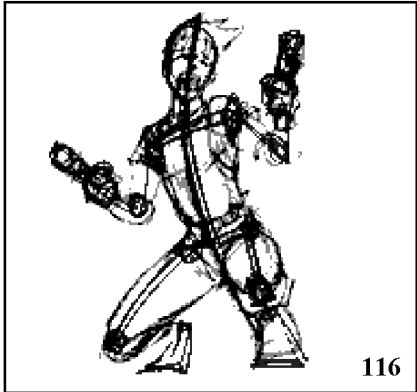
113



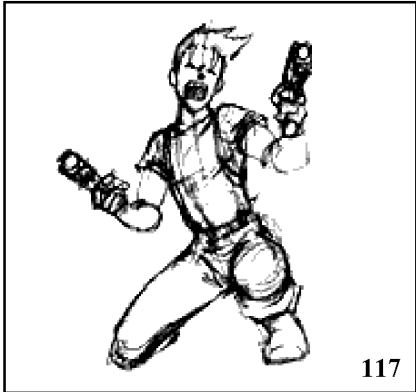
114



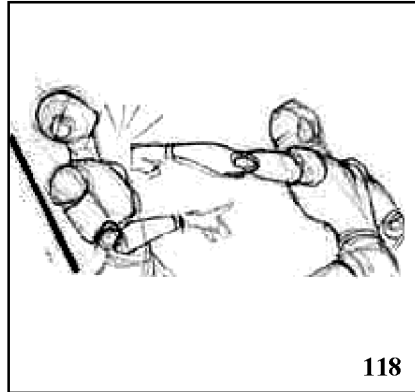
115



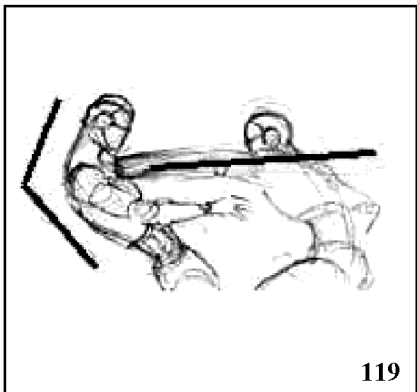
116



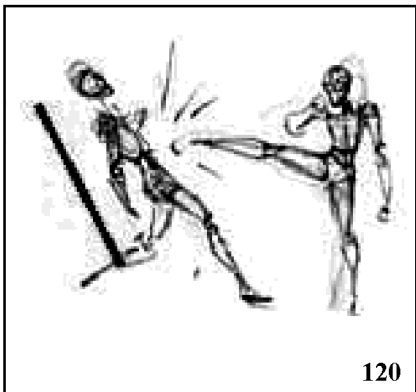
117



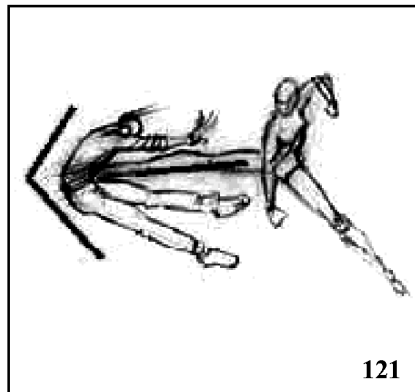
118



119



120



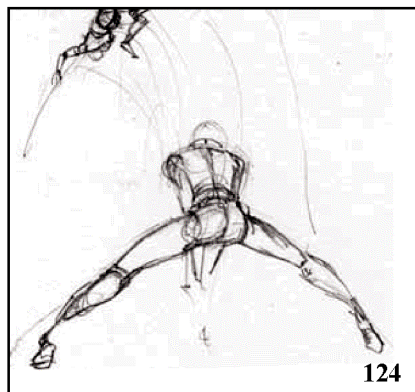
121



122



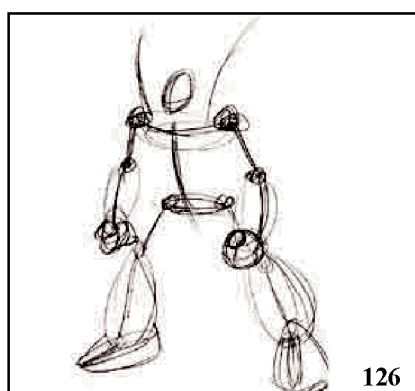
123



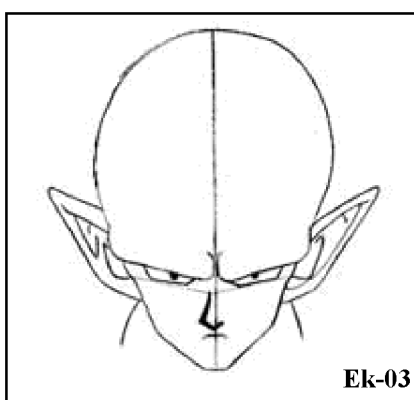
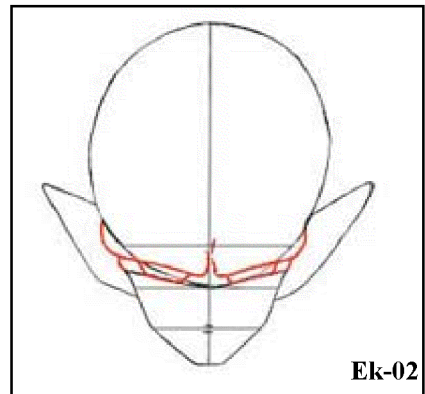
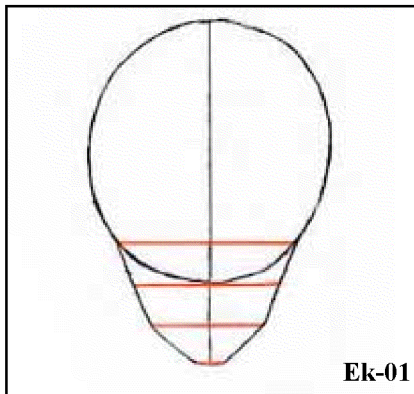
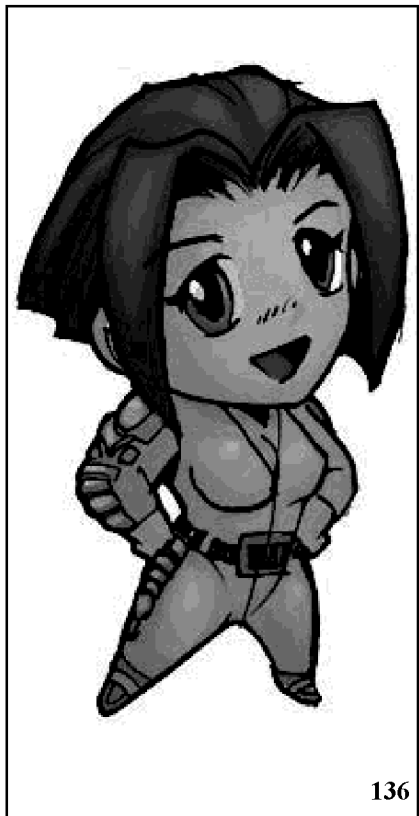
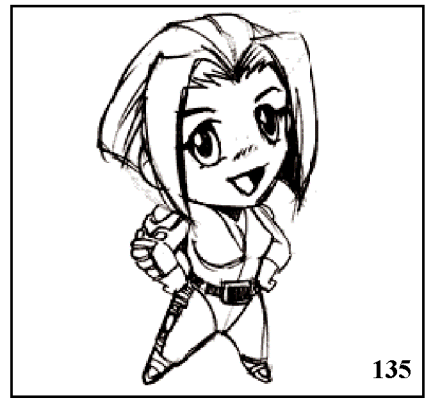
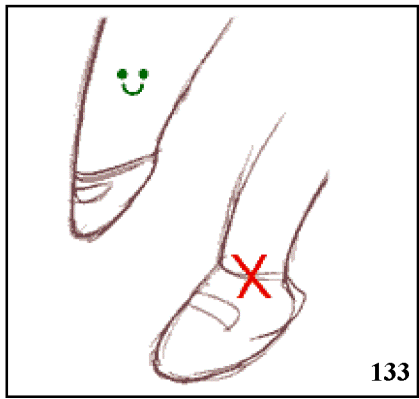
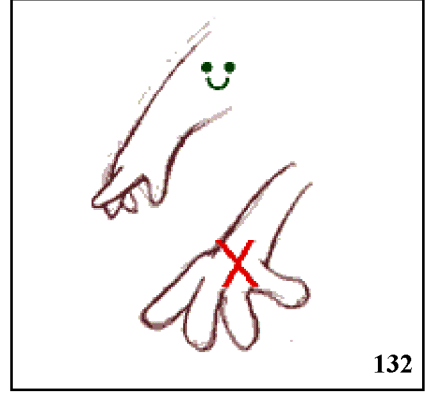
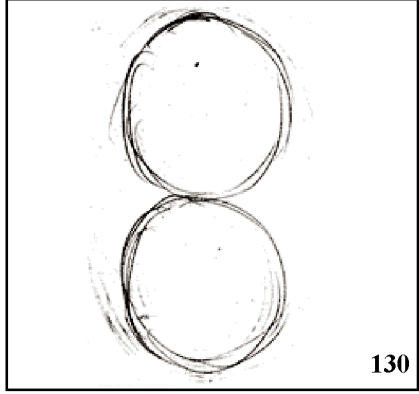
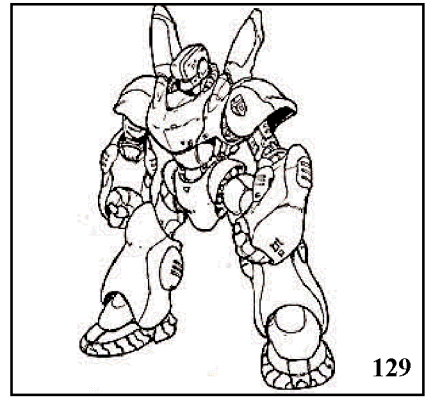
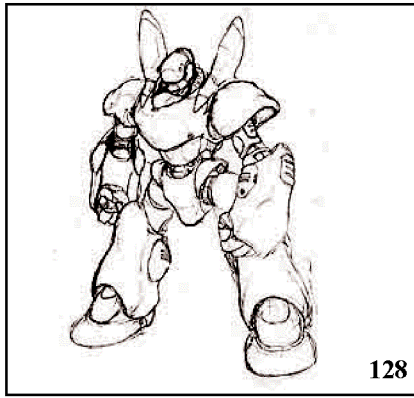
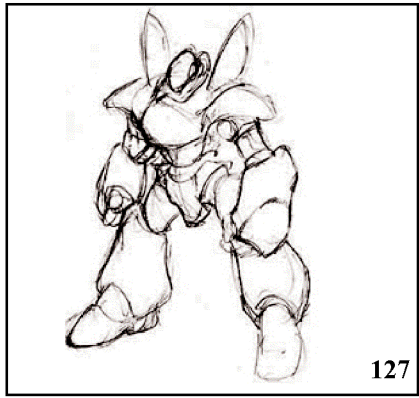
124



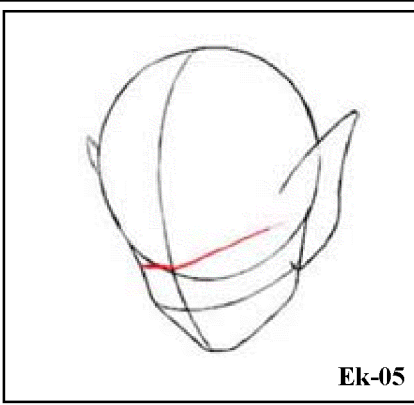
125



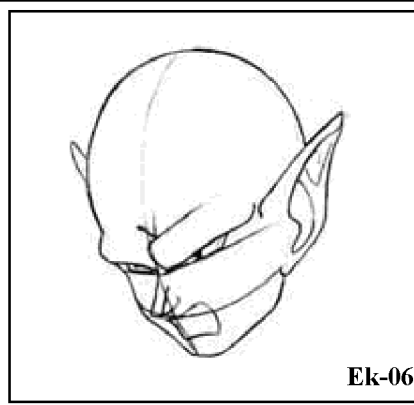
126







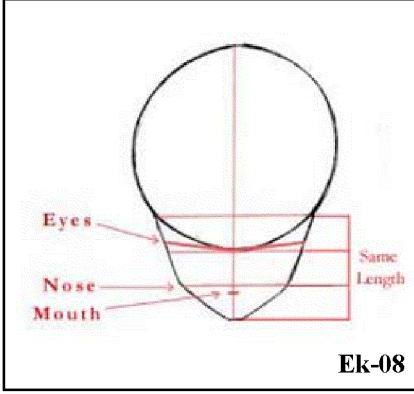
Ek-05



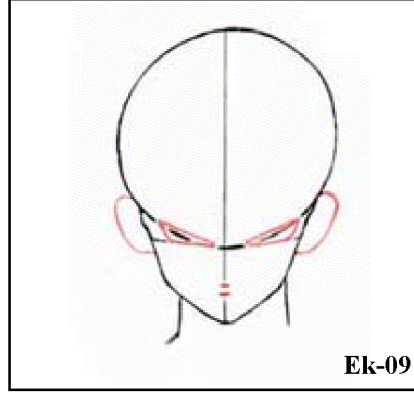
Ek-06



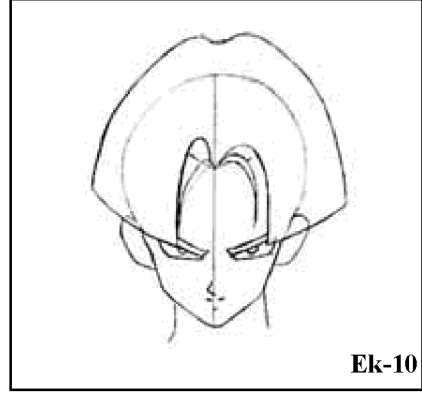
Ek-07



Ek-08



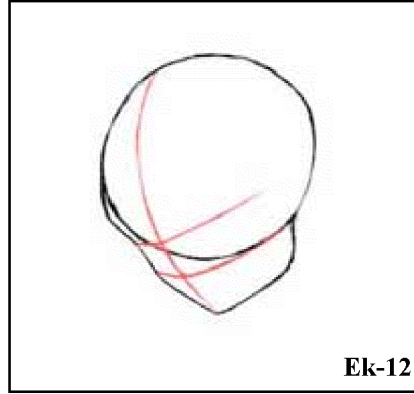
Ek-09



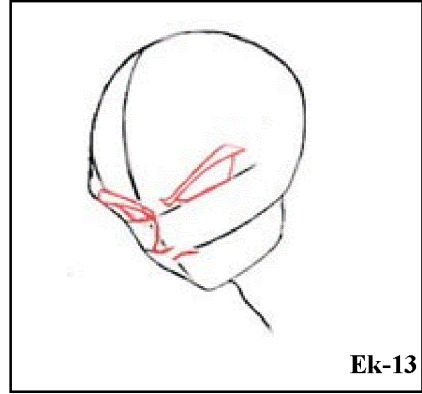
Ek-10



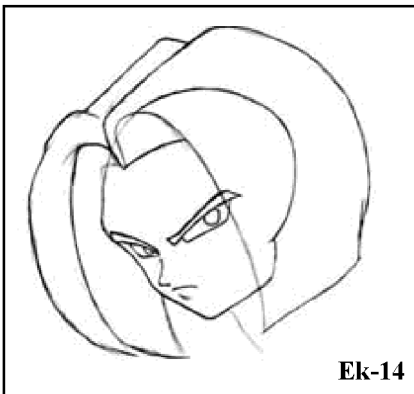
Ek-11



Ek-12



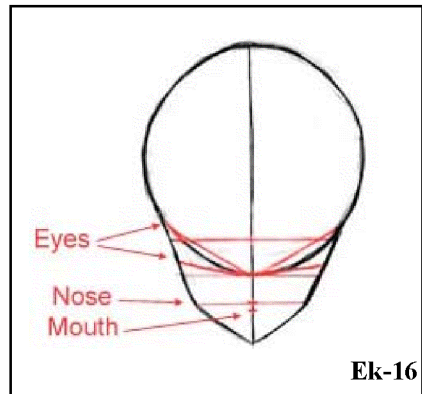
Ek-13



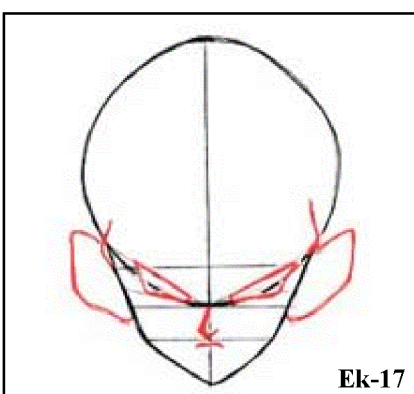
Ek-14



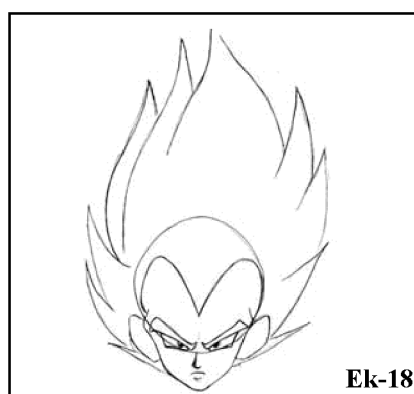
Ek-15



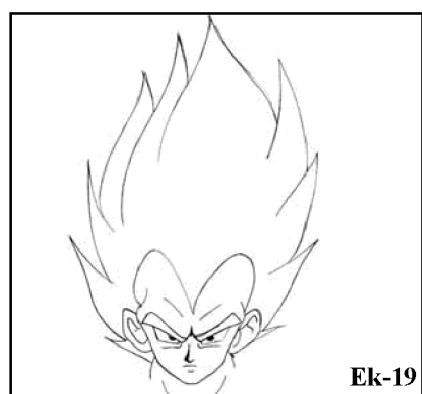
Ek-16



Ek-17



Ek-18



Ek-19