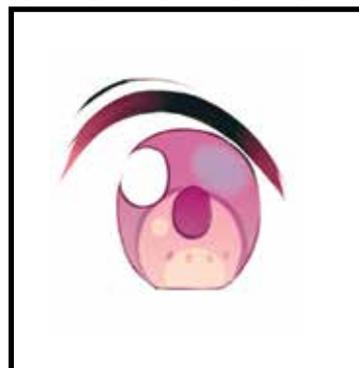


СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие.....	6
Материалы	8

Основы рисования аниме-персонажей

Тело	12
Черты лица	17
Волосы	22
Одежда и обувь	24



Техники рисования

Карандашные наброски и штриховка	26
Создание контура	27
Заливка базовым цветом	29
Наложение теней	30
Смешивание и наложение цветов	34
Создание градиента	36
Исправление ошибок	36
Веселись и оставайся здоровым!.....	37



Мастер-классы

Карандашный скетч	38
Рисование чернилами	46
Покрас цветными карандашами	60
Покрас маркерами	74
Покрас акварелью	116



Галерея для вдохновения и раскраски

Цветовые палитры	130
Глаза	132
Прически	133
Одежда	136
Аксессуары	139
Позы	142



Позы

Чтобы решить, какую позу придать персонажу, сделай несколько небольших набросков (размером не более 5 × 5 см) — так будет легче проверить и скорректировать анатомию.



Когда будешь готов перенести выбранную позу на большой лист, начни со статичной фигуры, особенно если не уверен в анатомии. А после попробуй сделать ее динамичнее, чем хотелось бы видеть в окончательном варианте: как только ты добавишь одежду и скорректируешь анатомические пропорции, поза приобретет «характер».



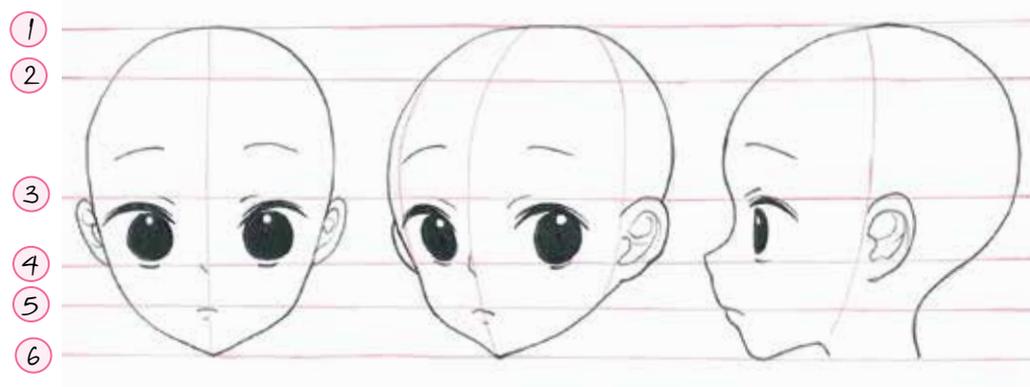
ЧЕРТЫ ЛИЦА

Лицо — первое, что привлекает внимание в аниме (без шуток!). В этом разделе я покажу, как правильно нарисовать черты лица, а также дам советы по изображению эмоций.

Пропорции и расположение

Метод, который мы использовали для создания пропорционального тела (стр. 12), подойдет и для расположения черт лица. Используя горизонтальные линии, подели голову/лицо на секции:

1. Верхняя граница головы.
2. Самая высокая точка линии роста волос.
3. Верхняя граница глаз и ушей.
4. Нижняя граница глаз и носа.
5. Рот.
6. Подбородок.



Самое главное — рисовать эти линии от края головы, а не из центра. Пользуйся ими по желанию. Заметь: неважно, в какую сторону смотрит персонаж — линии остаются на прежнем месте. Помни об этом, когда рисуешь двух персонажей рядом. Расстояние между линиями может варьироваться в зависимости от внешнего вида персонажа, его возраста, выражения лица и многого другого. Поэкспериментируй с расположением линий, пока не найдешь то, которое тебя устроит.

Глаза

Глаза — один из самых сложных, но в то же время важных элементов, которые нужно изобразить на лице. Если ты не знаешь, на каком расстоянии друг от друга они должны располагаться, запомни: расстояние между глазами должно быть равно ширине одного глаза. В ракурсе анфас глаза должны быть одинакового размера; при наклоне лица радужка дальнего от зрителя глаза становится примерно вдвое меньше находящегося ближе.

Если персонаж смотрит на зрителя, зрачок всегда должен быть направлен вперед — независимо от того, какой формы или под каким углом находится радужка. Взгляни на эти примеры и обрати внимание, где находится зрачок. Если персонаж не смотрит на зрителя, взгляд должен совпадать с направлением лица.

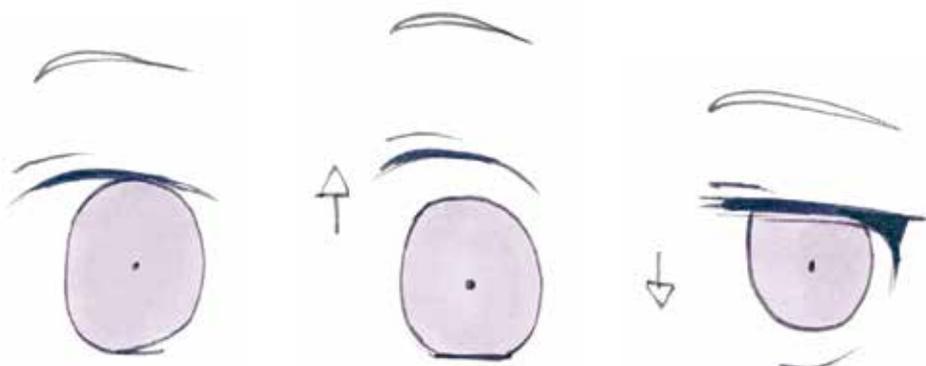


ВПЕРЕД

СЛЕГКА В СТОРОНУ

ВИД СБОКУ

Перспектива также влияет на форму глаз. При прямом взгляде нет резкого смещения радужки. Если угол обзора находится снизу, радужка сместится ниже, обнажая белок глаза сверху. И наоборот, если угол обзора находится сверху.

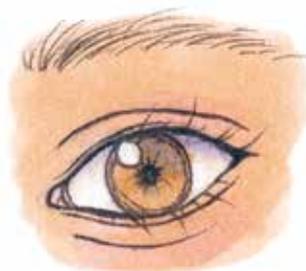


ПРЯМО

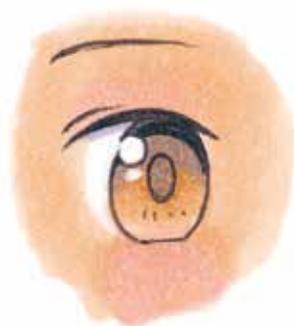
СНИЗУ

СВЕРХУ

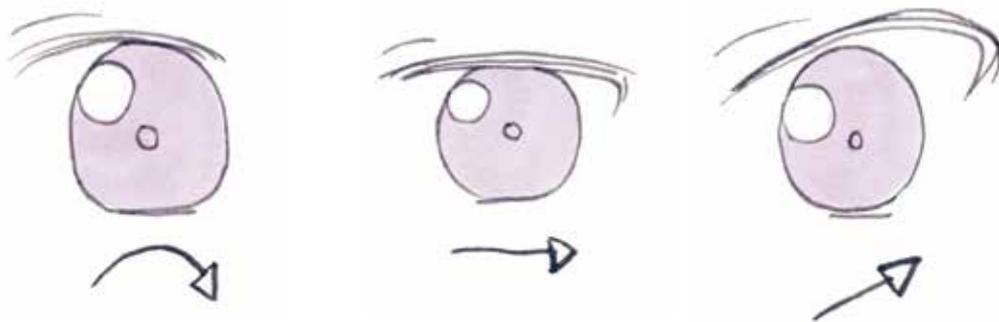
Может показаться, что глаз — это просто круг, но на самом деле он состоит из множества деталей, а способов нарисовать глаза очень много. Глаза в аниме и манге обладают преувеличенными или, наоборот, упрощенными чертами. Сравни рисунок реалистичного и аниме-глаза. Наиболее заметно отличие в радужке — в аниме она огромная! Глаз сам по себе узкий и вытянут по вертикали, а уголки и слезные протоки не видны. Линия ресниц четкая и минималистичная, а бровь упрощена. Пространство между бровью и веком увеличено. Блеск глаз должен соответствовать источнику света. Добавив основную точку «сияния» на глаз, отражающий источник света, для большей выразительности можно нанести дополнительные блики белой гелевой ручкой.



РЕАЛИСТИЧНЫЙ ГЛАЗ



ГЛАЗ В СТИЛЕ АНИМЕ



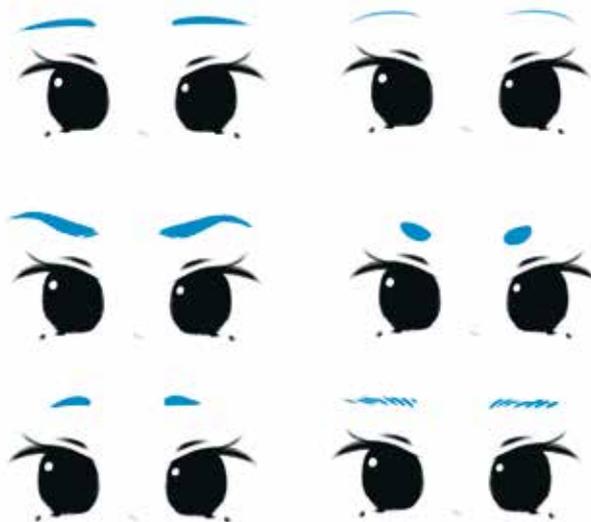
Форма век меняется в зависимости от выражения лица. При рисовании век линия складки должна соответствовать направлению роста ресниц; она может проходить по всей длине либо начинаться с внутреннего угла. Если глаза полуоткрыты, складку можно сделать светлее для большей правдоподобности. Вот примеры различных форм век: стрелки указывают, в каких направлениях рисовать линию ресниц.

Вот несколько вариантов, как можно нарисовать глаза. Используй их в своих рисунках или придумывай собственные!



Брови

Всегда начинай рисовать брови от внутренних уголков (от носа) к внешним (к вискам).
Посмотри, какими бывают брови.



Нос

Вот несколько примеров носов, хотя если ты предпочитаешь добавлять очертания носа при растушевке, то рисовать его не нужно.



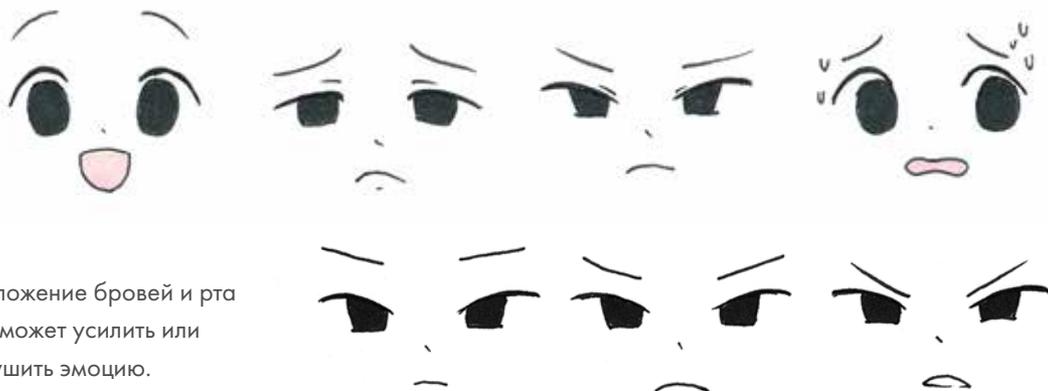
Рот

Рисуя рот, добавь зубы или язык, чтобы сделать картинку реалистичнее: не оставляй рот бесконечной пустотой в середине лица. Язык должен быть на тон светлее, чем внутренняя часть щеки, — это добавит правдоподобности. И не забудь обозначить складку под нижней губой.



Выражение лица

Большие глаза, маленькие носы и рты аниме-персонажей легко передают выражение лица — а значит, помогают показать нужные эмоции.



Расположение бровей и рта также может усилить или приглушить эмоцию.



4 Сейчас скетч грязный — настало время это исправить. Ластиком тщательно сотри вспомогательные линии, а затем клячкой осветли контур, не стирая его полностью. Обведи контур скетча карандашом и добавь больше деталей волосам, лицу и одежде.

5 Теперь обведи контуры скетча черной тонкой ручкой. Чтобы сделать рисунок выразительнее и ярче, еще раз пройди по некоторым линиям, например по внешней стороне каждой пряди волос. Когда приступишь к линиям на свитере, уменьши нажим на ручку. Добавь несколько штрихов на концы прядей для большей реалистичности. Как только чернила высохнут, полностью сотри остатки карандаша ластиком.





6 Добавь базовые цвета. **Кожа и волосы:** Pale Fruit Pink (E000). **Свитер:** возьми Brick Beige (E31); оставь подушечки лапок белыми. **Шорты:** покрась их Warm Gray № 7 (W-7), исключая полосы по бокам. **Уши, лапы и полосы на шортах:** Pink (RV11).

7 Пришло время добавить тени — будем делать их мягкими. **Волосы:** нанеси Pale Porcelain Blue (B000) на кончики волос и Iridescent Mauve (BV000) на внутреннюю сторону. **Кожа, уши, лапы и полосы на шортах:** возьми Pink (RV11), чтобы снова пройтись по светло-розовым участкам, добавить румянец на щеки и тени рту, бедрам, шее и коже под челкой. Слегка растушуй цвет Pink (RV11) с помощью Pale Fruit Pink (E000). **Свитер:** возьми Iridescent Mauve (BV000) для теней на груди, которую скрывают лапки, и на складках ткани. Добавь немного Pale Porcelain Blue (B000) на границы, чтобы добиться эффекта голубого свечения. Заверши рисунок несколькими сердечками в цвете Pink (RV11).

