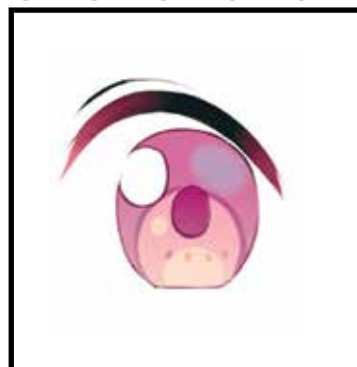


# СОДЕРЖАНИЕ

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».



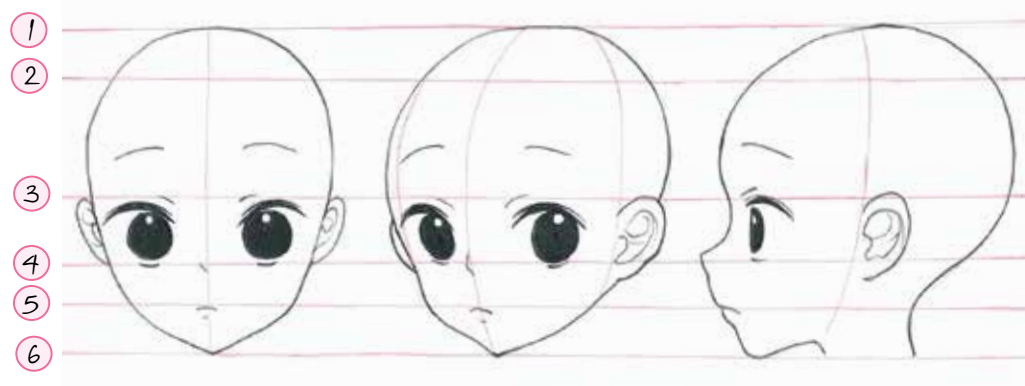
# ЧЕРТЫ ЛИЦА

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.

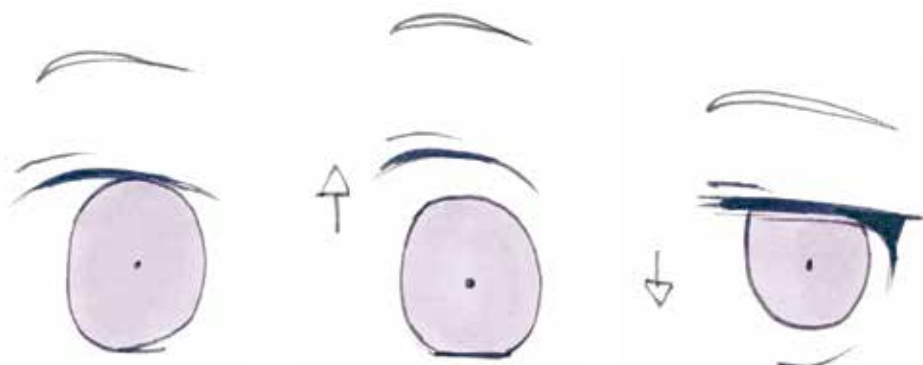


ВПЕРЕД

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

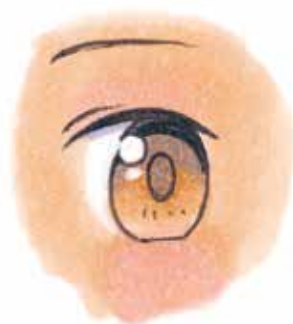
СНИЗУ

СВЕРХУ

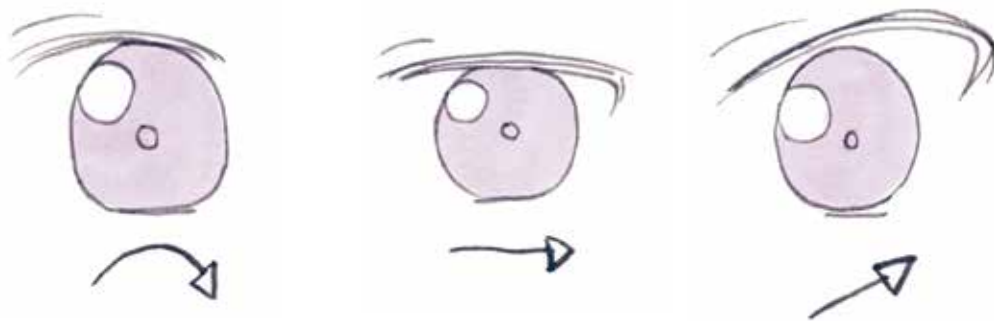
Может показаться, что глаз — это просто круг, но на самом деле он состоит из множества деталей, а способов нарисовать глаза очень много. Глаза в аниме и манге обладают преувеличенными или, наоборот, упрощенными чертами. Сравни рисунок реалистичного и аниме-глаза. Наиболее заметно отличие в радужке — 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

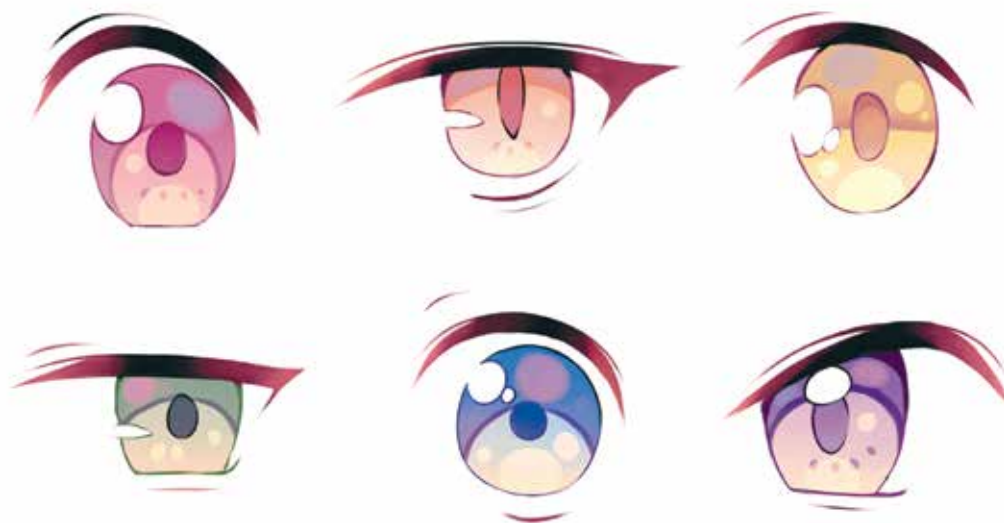


ГЛАЗ В СТИЛЕ АНИМЕ



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.



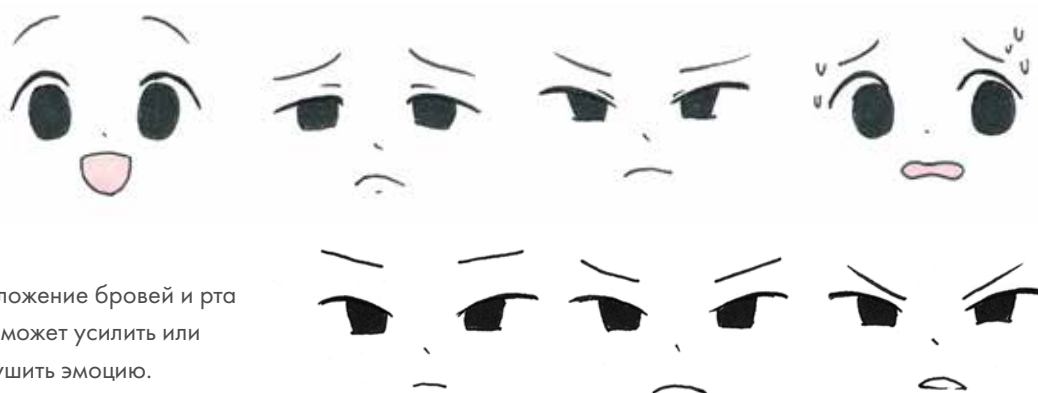
## Рот

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).

