



Yoai

КАК НАРИСОВАТЬ АНИМЕ-ПЕРСОНАЖА С НУЛЯ

Пошаговые мастер-классы
для начинающих

 ПИТЕР®

ББК 85.154я7

УДК 741.02(07)

И75

Yoaі

И75 Как нарисовать аниме-персонажа с нуля. Пошаговые мастер-классы для начинающих. — СПб.: Питер, 2022. — 144 с.: ил. — (Серия «Рисование для начинающих»).

ISBN 978-5-00116-783-9

Нарисовать аниме-персонажа сложно? Легко! Тебе понадобятся бумага, карандаш и желание — а с основами и техникой поможет Yoaі, всемирно известная художница из Торонто, автор нескольких пособий по рисованию в стиле аниме.

Вместе с Yoaі ты научишься выбирать материалы и инструменты, работать с освещением и тенями, а также рисовать разных — веселых, задумчивых, раздраженных, игривых, — но неизменно милых аниме-персонажей.

Благодаря этой книге ты:

- научишься рисовать цветными карандашами, маркерами и акварелью;
- пройдешь 20+ мастер-классов по рисованию — от карандашного скетча до акварельного рисунка;
- узнаешь, как сделать процесс рисования комфортным;
- найдешь 10+ идей причесок, одежды, аксессуаров и поз для оригинального персонажа.

Открой книгу — и погрузись в мир рисования!

16+ (В соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ.)

Права на издание получены по соглашению с Quarto Publishing Group USA Inc.

Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

Информация, содержащаяся в данной книге, получена из источников, рассматриваемых издательством как надежные. Тем не менее, имея в виду возможные человеческие или технические ошибки, издательство не может гарантировать абсолютную точность и полноту приводимых сведений и не несет ответственности за возможные ошибки, связанные с использованием книги.

Издательство не несет ответственности за доступность материалов, ссылки на которые вы можете найти в этой книге. На момент подготовки книги к изданию все ссылки на интернет-ресурсы были действующими.

ISBN 978-1631067648 англ.

Text and Illustrations © 2021 by Yoaі

ISBN 978-5-00116-783-9 рус.

© Перевод на русский язык ООО «Питер Класс», 2022

© Издание на русском языке, оформление ООО «Питер Класс», 2022

© Серия «Рисование для начинающих», 2022

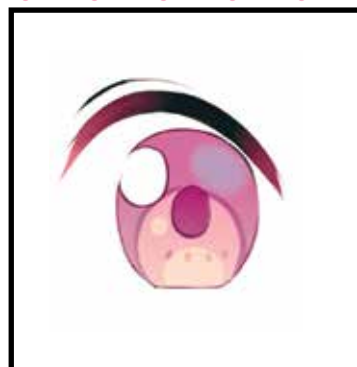
© Перевод с английского Никулина А. В., 2022

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



ОСНОВЫ РИСОВАНИЯ АНИМЕ-ПЕРСОНАЖЕЙ

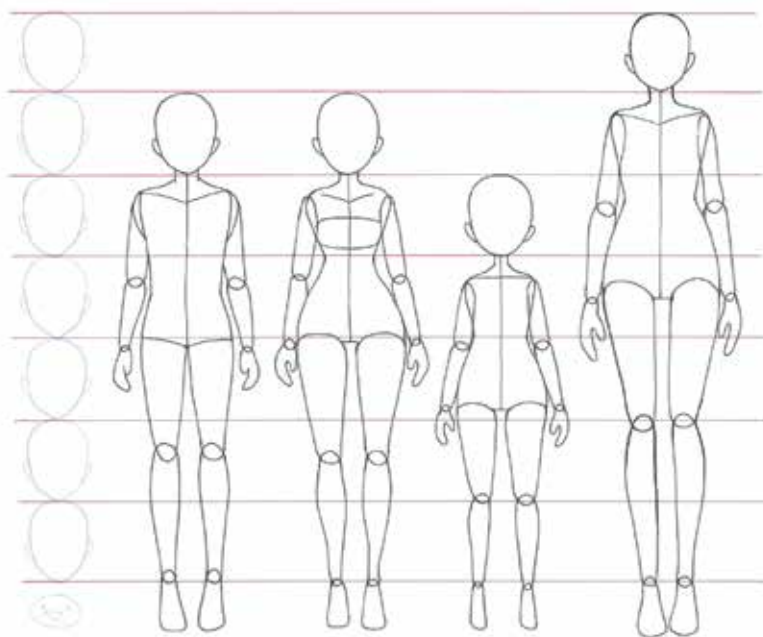
Готов ли ты научиться рисовать персонажей в стиле аниме? В этом разделе я расскажу обо всем, что узнала методом проб и ошибок, включая то, как рисовать тела, лица, прически и одежду. Возвращайся сюда каждый раз, когда понадобится освежить знания.

ТЕЛО

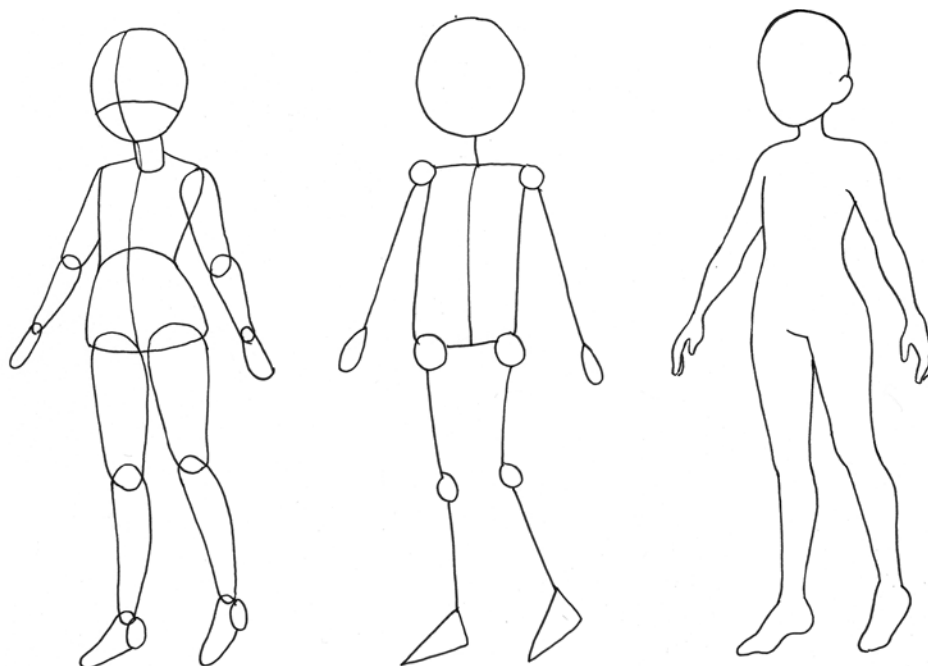
Персонажи японских аниме и манги довольно реалистичны с точки зрения пропорций тела, но некоторые их черты могут быть гиперболизированы — слишком худые или округлые формы, длинные ноги и руки, огромные глаза, маленькие носы и рты.

Пропорции

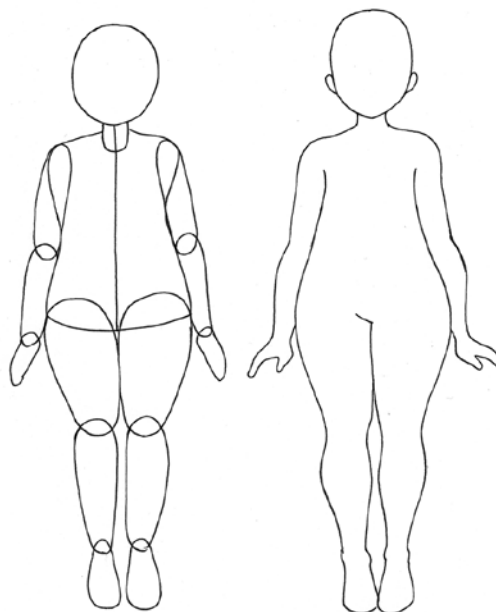
Самый точный способ измерить пропорции — это разделить тело на части вспомогательными линиями, используя длину головы в качестве единицы измерения. Этот метод полезен, если у тебя несколько персонажей на одном рисунке — все головы должны быть примерно одинакового размера. А также его можно использовать для рисования персонажей разного роста.



Если нужно обойтись без вспомогательных линий, я рисую в таком порядке: голова и туловище, руки и ноги, а затем черты лица. Разбивка тела на основные формы упрощает задачу, но после фигуру нужно доработать. А если все-таки возникнут проблемы с телом, начни рисовать его с простых вспомогательных линий.

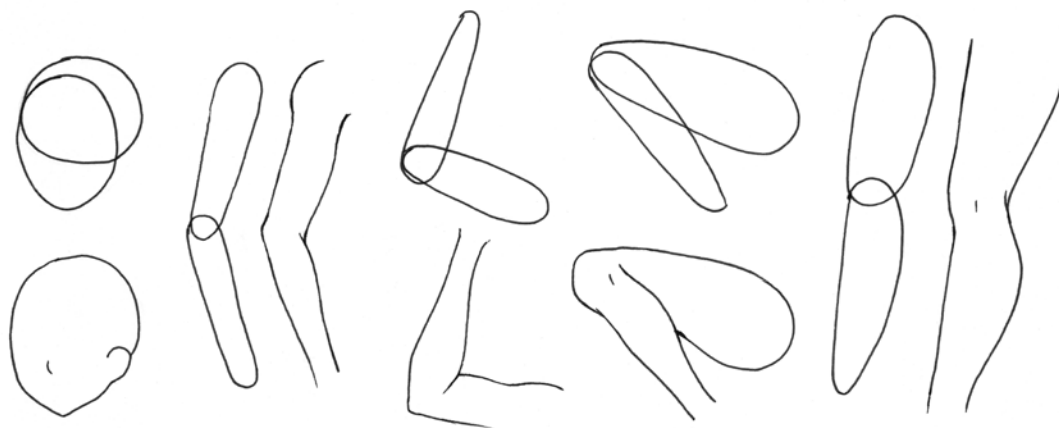


Ты также можешь доработать фигуру персонажа с учетом его особенностей.



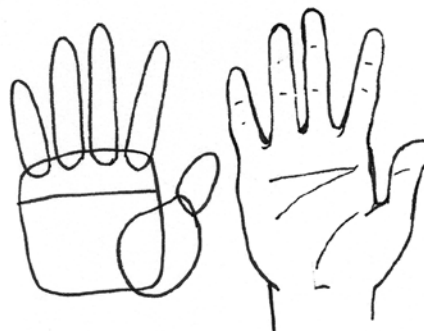
Голова, руки и ноги

Как и фигуру в целом, эти части тела можно разбить на крупные простые формы и небольшие детали — например, суставы. Рисуя голову, начни с круга, затем добавь верхнюю и боковые части, а после — подбородок.

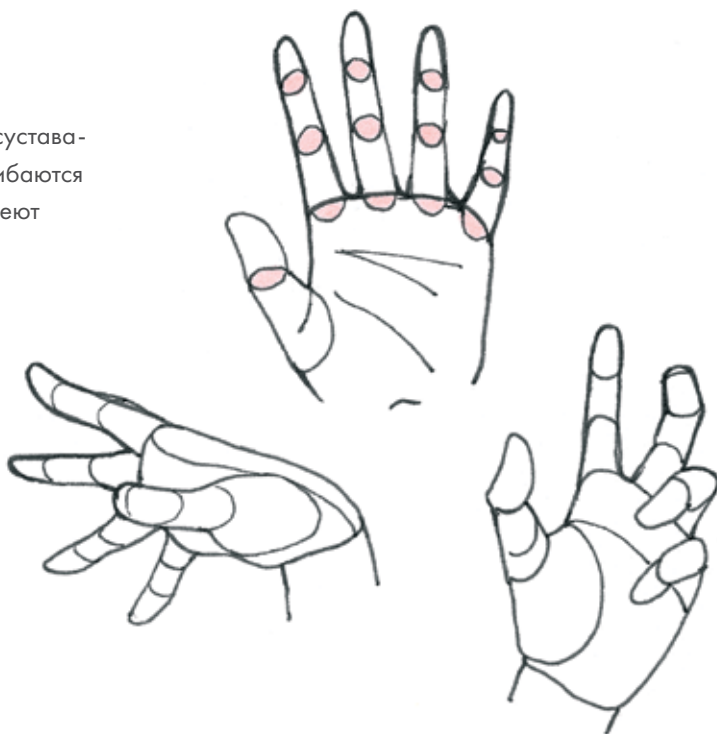


Кисти и ступни

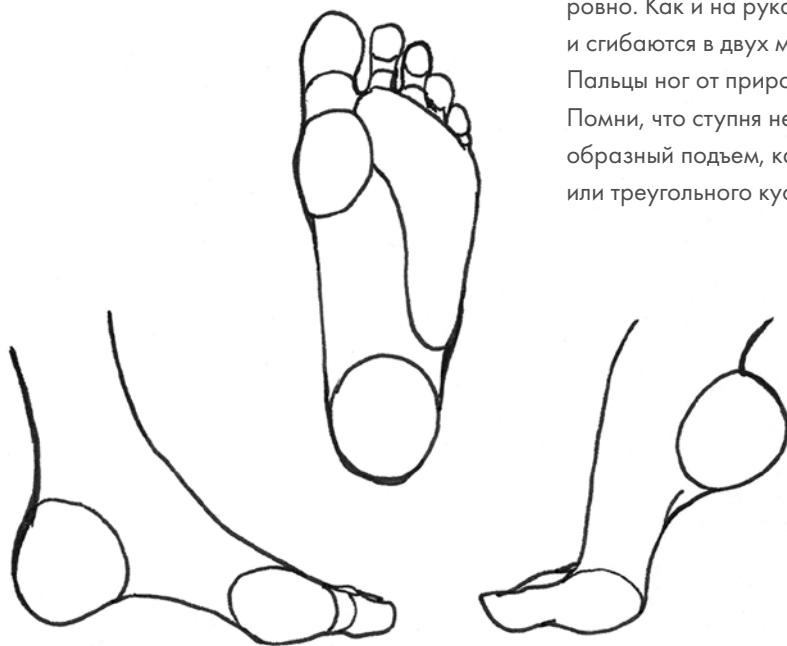
Кисти и ступни также можно разбить на простые формы. Лучше всего смотреть на свою собственную кисть/ступню во время рисования. Это помогает избежать ошибок.



Основная часть кисти — ладонь; к ней суставами прикреплены пальцы. Все пальцы сгибаются в двух местах (исключая большой) и имеют разную длину.



На стопе есть небольшая дуга, хоть ее и не всегда видно, особенно если стопа стоит на земле ровно. Как и на руках, все пальцы разной длины и сгибаются в двух местах (кроме большого). Пальцы ног от природы всегда немного изогнуты. Помни, что ступня не плоская, а имеет клинообразный подъем, как у дверного ограничителя или треугольного куска сыра.



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».



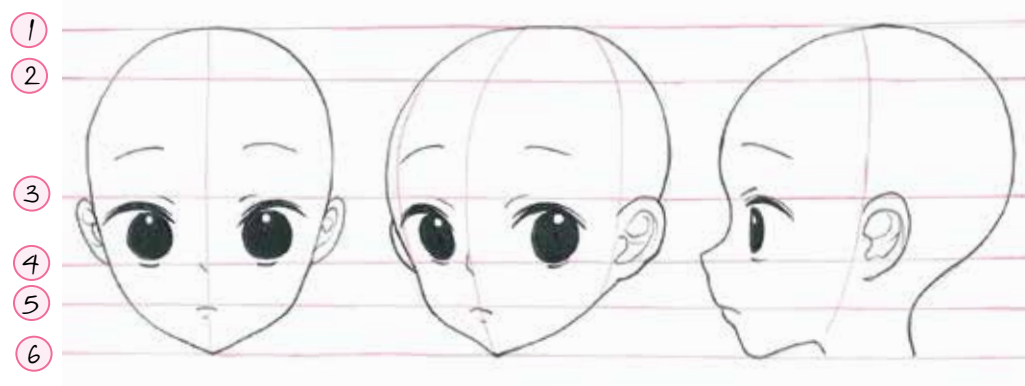
ЧЕРТЫ ЛИЦА

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.

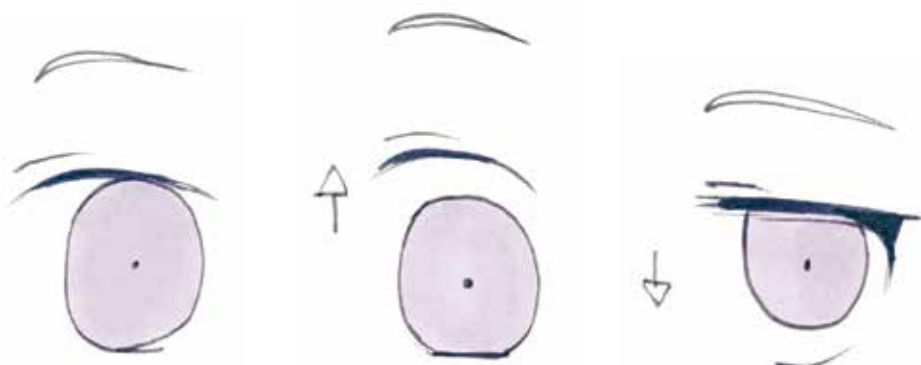


ВПЕРЕД

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

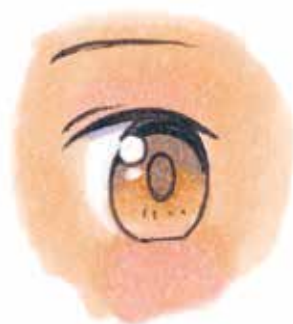
СНИЗУ

СВЕРХУ

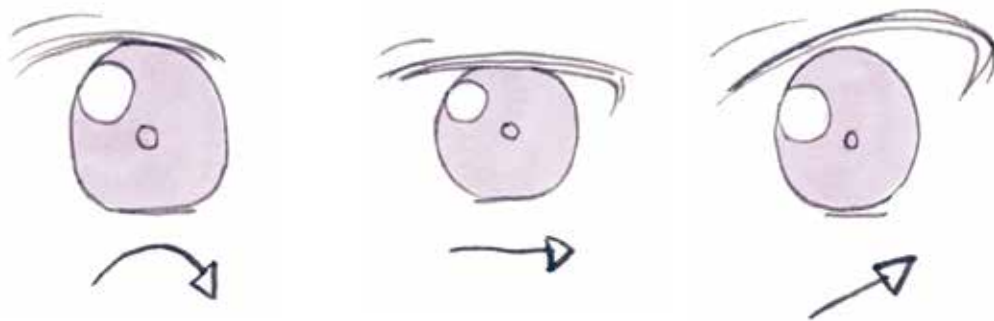
Может показаться, что глаз — это просто круг, но на самом деле он состоит из множества деталей, а способов нарисовать глаза очень много. Глаза в аниме и манге обладают преувеличенными или, наоборот, упрощенными чертами. Сравни рисунок реалистичного и аниме-глаза. Наиболее заметно отличие в радужке —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

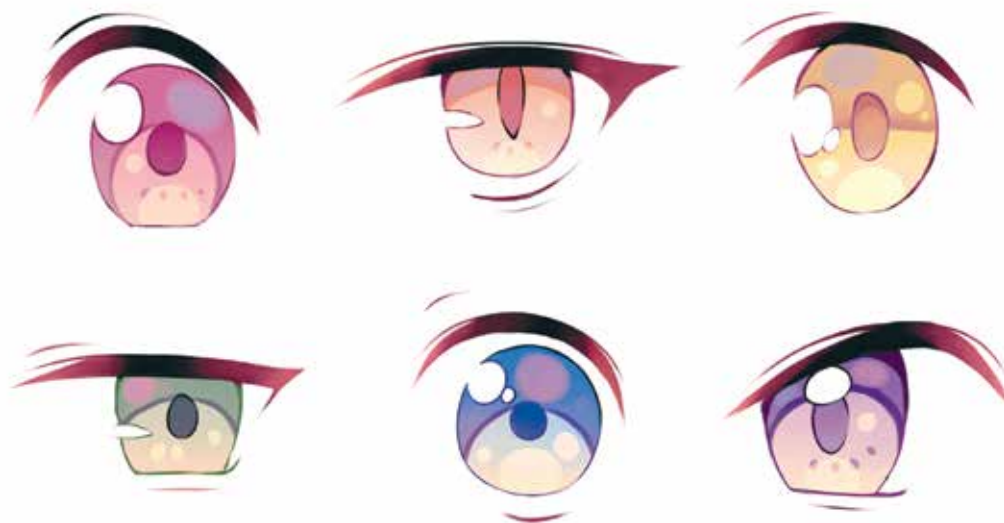


ГЛАЗ В СТИЛЕ АНИМЕ



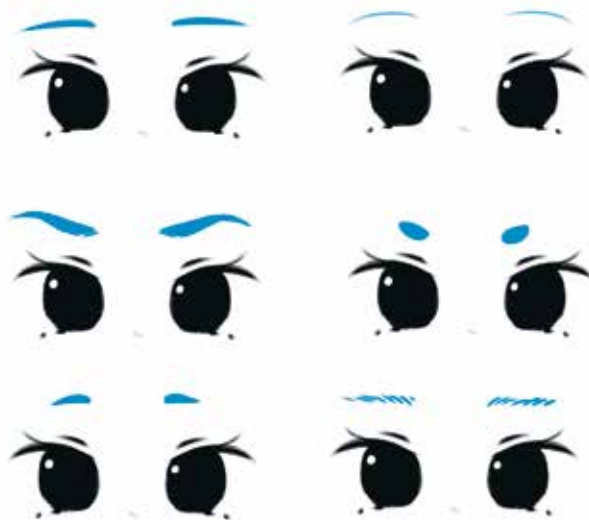
Форма век меняется в зависимости от выражения лица. При рисовании век линия складки должна соответствовать направлению роста ресниц; она может проходить по всей длине либо начинаться с внутреннего угла. Если глаза полуоткрыты, складку можно сделать светлее для большей правдоподобности. Вот примеры различных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



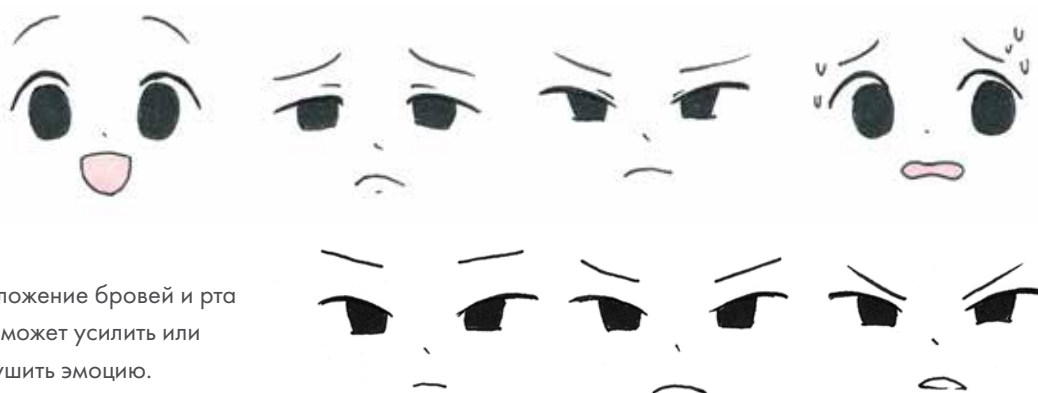
Рот

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.