

КАК РИСОВАТЬ АНИМЕ



**от кawaiiных
девушек до
милых чиби**



УДК 75(07)
ББК 85.14я7
К16

В коллаже на обложке использованы иллюстрации:

hadaka zaru / Shutterstock.com

Используется по лицензии от Shutterstock.com;

© Piotrurakau / iStock / Getty Images Plus / GettyImages.ru

Во внутреннем оформлении использованы иллюстрации и элементы дизайна:

Ray Morel, Jemastock, Artem Musaev, PON-PON, Andrey Apoev / Shutterstock.com

Используется по лицензии от Shutterstock.com

К16 **Как рисовать аниме.** От кawaiiных девушек до милых чиби. — Москва : Эксмо, 2021. — 112 с. : ил. — (Учимся рисовать аниме и мангу).

ISBN 978-5-04-122247-5

«Как рисовать аниме» — универсальное пособие для всех, кто хочет начать свой творческий путь и стать частью аниме-культуры. Книга простым языком рассказывает об основах создания персонажа в данном жанре. Благодаря ей ты узнаешь, как рисовать пропорциональных героев, какую выбрать прическу и аутфит, а также как сделать их запоминающимися и особенными.

Книга подойдет и любителям аниме, и начинающим художникам. Первые научатся создавать собственных персонажей в любимом жанре с помощью пошаговых инструкций, а вторые смогут познакомиться с одним из популярных направлений японского анимационного искусства и освоить новый стиль.

УДК 75(07)
ББК 85.14я7

ISBN 978-5-04-122247-5

© О. Афанасьева, текст, 2021

© Г. Денисова, Е. Комаровская, иллюстрации, 2021

© ИП Сирота, текст, иллюстрации, 2021

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2021

СОДЕРЖАНИЕ

Введение 5

Упрощенный стиль	6
Детализированный стиль.....	7
Стиль чиби.....	8
Голова.....	11
Основные формы	11
Набросок	11
Стили	11

Голова..... 12

Рисуем набросок	12
Упрощенный и детализированный стили.....	12
Стиль чиби	18
Лицо	23
Глаза	23
Нос.....	23
Рот.....	23
Подбородок.....	23

Лицо..... 24

Глаза	24
Размер имеет значение	24
Упрощенный стиль.....	28
Детализированный стиль.....	33

Стиль чиби	36
Нос, рот и подбородок.....	39
Упрощенный стиль.....	39
Детализированный стиль.....	40
Подбородок	41
Уши	42
Стиль чиби	44
Ракурсы лица.....	49
Лицо в профиль	49
Лицо в три четверти.....	49

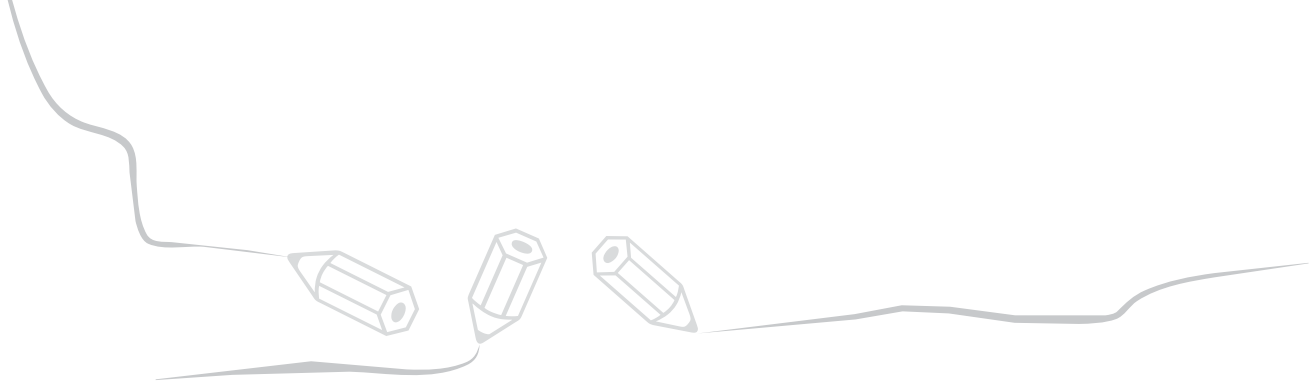
Ракурсы лица..... 50

Лицо в профиль	50
Лицо в три четверти.....	53
Прически	61
С чего начать.....	61
Женские прически.....	61
Мужские прически	61

Прически 62

С чего начать.....	63
Помни о ракурсе	68
Женские прически.....	70
Мужские прически	79

Выражение лица и эмоции	90	Эмоции чиби-персонажей.....	97
Рисование эмоций в упрощенном стиле	92	Счастливый чиби.....	98
Счастье.....	92	Страдающий чиби.....	100
Удивление	93	Испуганный чиби.....	101
Страх.....	94	Плачущий чиби.....	102
Гнев.....	95	Удивленный чиби.....	103
Смущение	96	Восторженный чиби.....	105
		Заключение.....	110



ВВЕДЕНИЕ

Аниме возникло в Японии в начале XX века под влиянием западной мультипликации и местных комиксов-манга. С годами у него сложился собственный стиль, который невозможно спутать с чем-то еще. Сначала появились детские короткометражки-аниме, потом направление развилось до сериалов со сложными сюжетами для зрителей постарше.

Сам стиль аниме в принципе подчеркнуто простой, почти детский, наивный. Но внешность обманчива: как правило, мультфильмы и комиксы этого направления рассчитаны на взрослую и подростковую публику и создаются по всевозможным сюжетам, в том числе по классическим произведениям. Кажущаяся детскость стиля аниме — это условность, которая может не иметь никакого отношения к содержанию.

Аниме создают в любых жанрах: фэнтези, мелодрамы или боевика; исторического сериала, хоррора или мистики; доброго семейного кино, детектива или экшена.

Рисунки можно выполнять в разных стилях в зависимости от жанра и сюжета, но общие принципы изображения персонажей одни и те же.

- ✎ Большие головы, придающие персонажам детский вид.
- ✎ Нет строгих пропорций, особенно в стиле чиби.
- ✎ Тщательная прорисовка очень больших, примерно на треть лица, глаз, форма которых говорит о характере персонажа.
- ✎ Нос, рот и подбородок едва намечены.

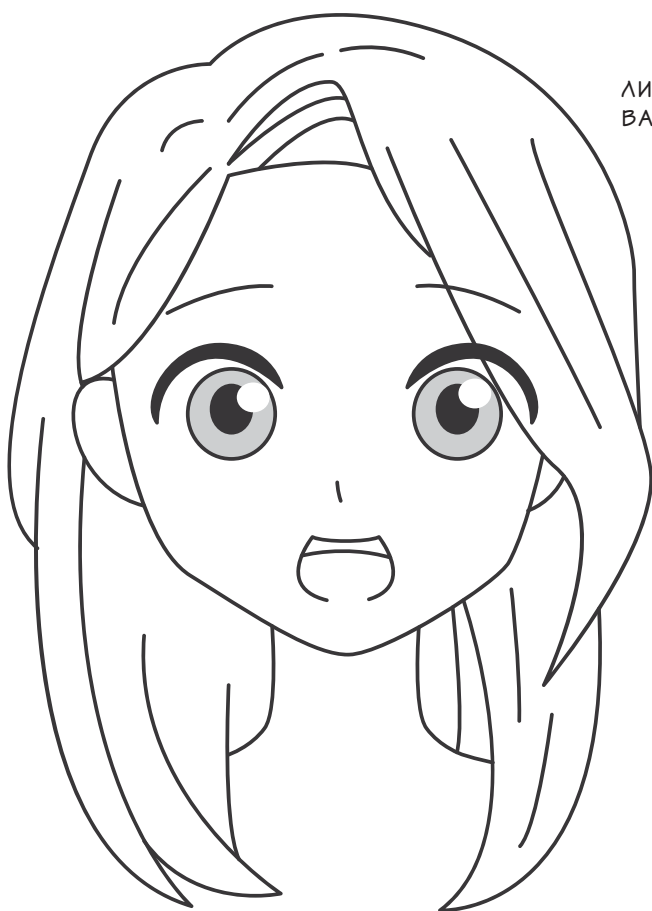
- ✎ Смелые прически и волосы любого цвета.
- ✎ Эмоции передаются не только выражением лица, но и специальными символами.
- ✎ Для изображения аниме-персонажей используют три стиля: упрощенный рисунок, детализированный и чиби.

Упрощенный стиль

Разница между упрощенным (или обычным) стилем и детализированным, как можно понять из их названий, заключается только в количестве деталей. Если художник стремится к простоте и лаконичности, ему достаточно передать характер персонажа несколькими точными и четкими линиями, не вдаваясь в подробности.



ЛИЦО В УПРОЩЕННОМ СТИЛЕ,
ВАРИАНТ 1

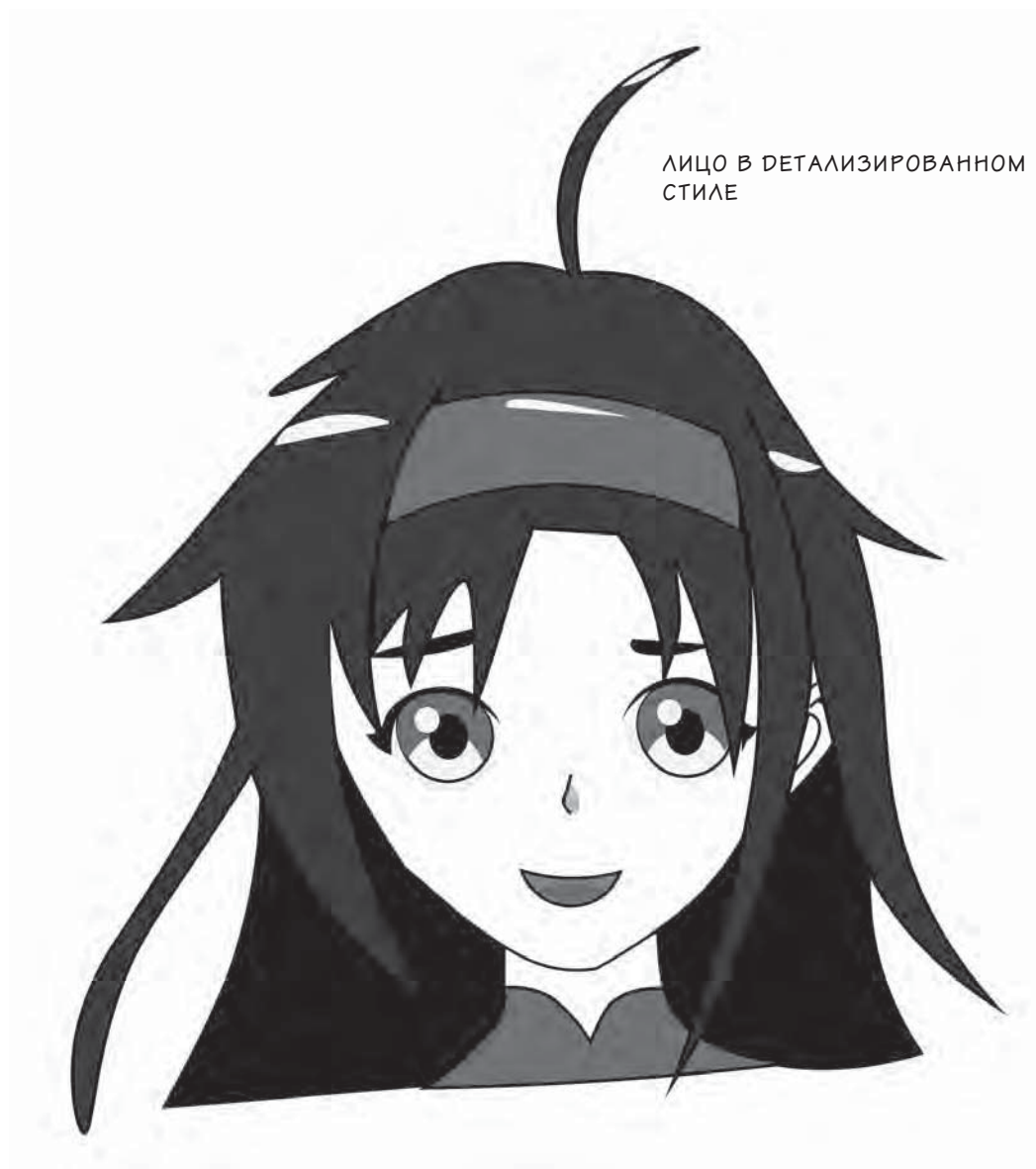


ЛИЦО В УПРОЩЕННОМ СТИЛЕ,
ВАРИАНТ 2

Детализированный стиль

Если художник хочет подчеркнуть сложный характер персонажа (и получить более выразительный и эффектный комикс или мультфильм) и через внешность показать глубокий внутренний мир, тогда он переходит от упрощенной рисовки к детализированной.

В этом стиле широко используется штриховка, передающая отношения света и тени и делающая изображения объемными. Глаза персонажей выглядят более глубокими и выразительными благодаря разным оттенкам темного и светлого, а мимика и выражение лица передаются очень подробно. Могут использоваться сложные цветовые гаммы.



Стиль чиби

Еще один стиль, в котором можно нарисовать своего персонажа аниме, — это чиби. У подобных человечков маленькое тело и большая голова. Такую рисовку обычно используют в комичных эпизодах аниме. Хотя иногда выпускают комиксы и мультфильмы, где все герои выполнены в стиле чиби.

На самом деле научиться рисовать аниме-персонажей гораздо легче, чем живых людей с натуры, главное — освоить основные приемы.

Тебе потребуются лишь остро наточенные карандаши, ластик, бумага и шариковая ручка черного цвета. И, конечно, терпение.

ПЕРСОНАЖ В СТИЛЕ ЧИБИ





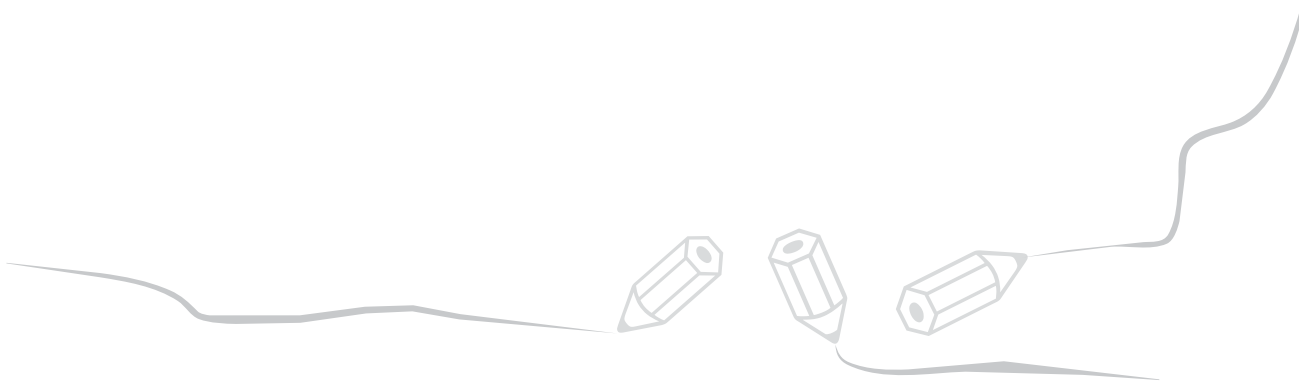
ГОЛОВА



Основные формы

Набросок

Стили



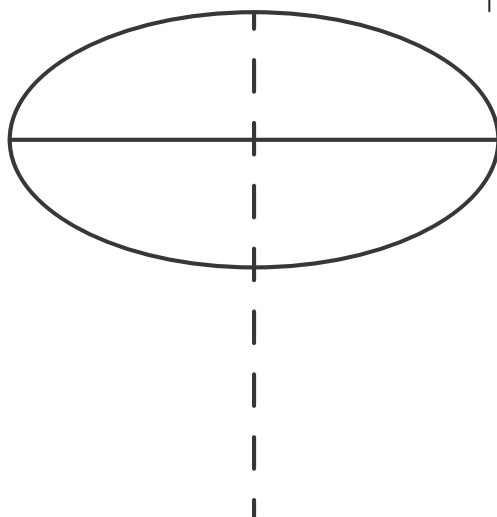
ГОЛОВА

Рисуем набросок

Упрощенный и детализированный стили

Начнем с рисования основных форм и наброска головы.

Нарисуй овал, расположенный горизонтально. Раздели пополам по горизонтали. Проведи из верхней точки овала пунктирную линию к нижней точке. Затем удлини эту линию уже за пределы овала. Внутренний пунктир должен быть равен внешнему.



РИСУЕМ НАБРОСОК ГОЛОВЫ.
ПЕРВЫЙ СПОСОБ. ШАГ 1