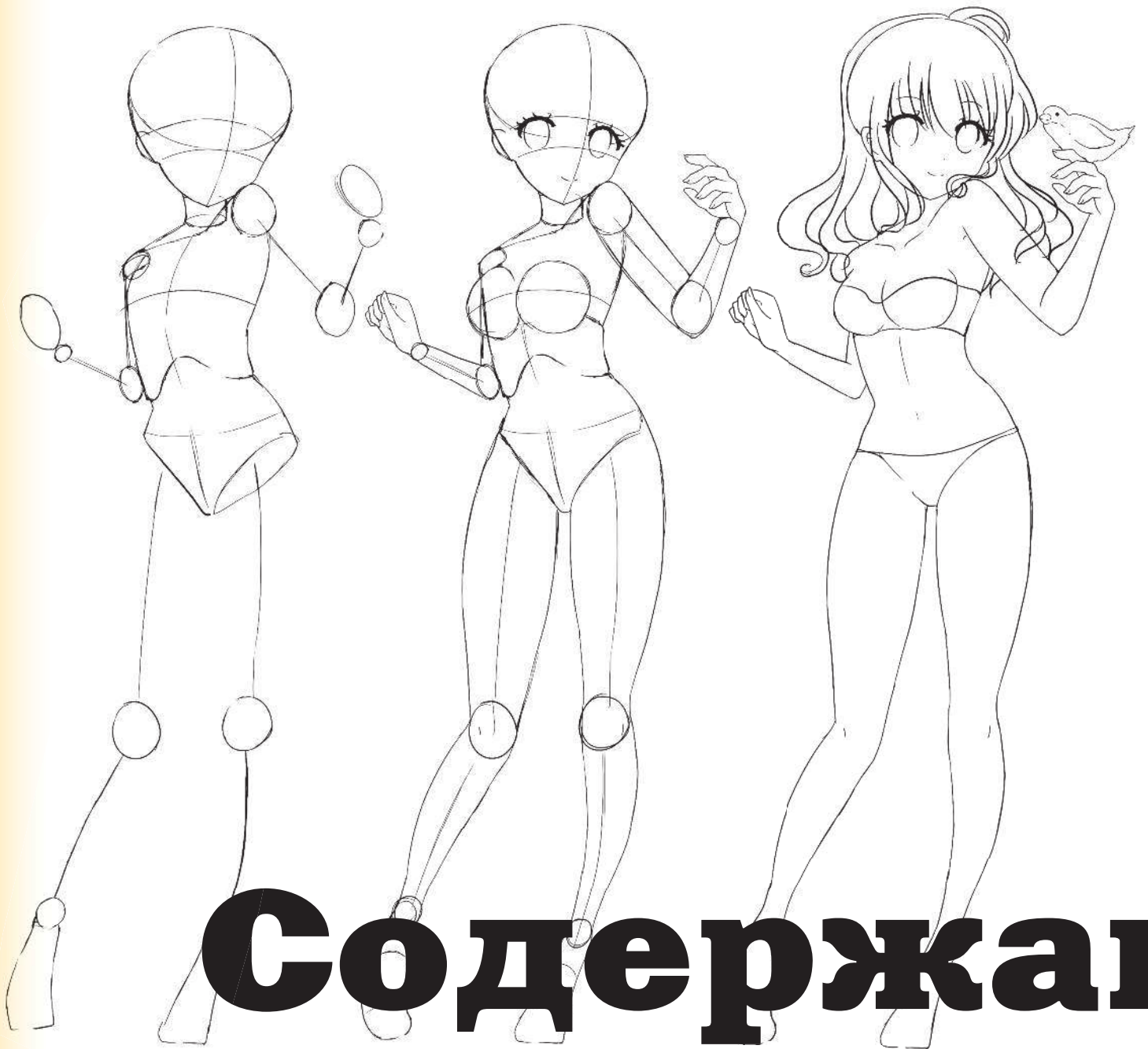




Автор благодарит Арта Джоиннидеса, Кэрри Килмер, Джоан Крелленштейн, Лауру Кук и Ирен Ледвит из Soho Publishing за умение создавать отличные книги. И, разумеется, вас, дорогие читатели

[www.youtube.com/chrishartbooks](http://www.youtube.com/chrishartbooks)





# Содержан

## ■ ВСТУПЛЕНИЕ 8

## ■ ЖЕНСКАЯ ГОЛОВА 10

- Основные пропорции 12
- Практическое упражнение — головы 14
- Привлекательные глаза 15
- Популярные прически — основы 18

## ■ ЖЕНСКОЕ ТЕЛО 22

- Основные пропорции 24
- Виды телосложения 27
- Поза и жесты 28
- Рисование тела — упражнение 30

## ■ ПОДРОСТКИ 36

- Голова подростка — ключевые моменты 38
- Тело подростка — ключевые моменты 39
- Популярные типы подростков 40

## ■ «ДЕРЕ»: СЕМЬ ТИПОВ ЛИЧНОСТИ ДЕВУШЕК В АНИМЕ 48

- Шаблоны дере-персонажей 50
- Дополнительные типы 64

## ■ РОЛЬ ГАРДЕРОБА 74

- Одежда и типы персонажей 76
- Школьная мода 84

## ■ ПРЕКРАСНЫЕ ЗВЕЗДЫ АНИМЕ 88

- Всеобщие кумиры 90
- Высшие существа 96

## ■ ВРЕМЯ ВЕСЕЛЬЯ 104

- Комедийные сцены 106

## ■ РОМАНТИКА 118

- Романтические сцены 120
- Как рисовать важные моменты 128

## ■ ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ 134

- Как узнать своего персонажа лучше? 136
- Как рисовать сцену с участием трех и более персонажей 138
- Как рисовать фон? 140

## ■ АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ 144



# ме

# Вступление

## Аниме невозможно без девушек.

Существует огромное количество типажей аниме-девушек, и у каждой из них — свой характер. Эта книга научит вас, как нарисовать любую из них. В ней вы найдете полезные советы, касающиеся рисования лица и мимики, описания пропорций фигур, характерных поз, причесок и одежды. Все советы просты и изложены живым и понятным языком.

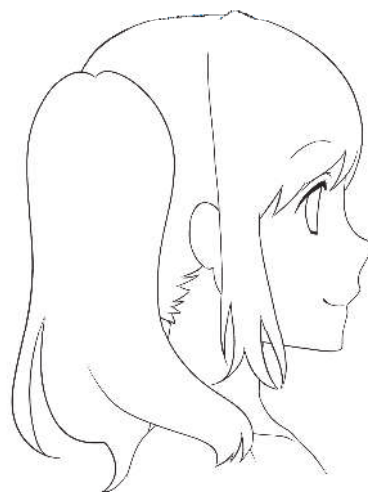
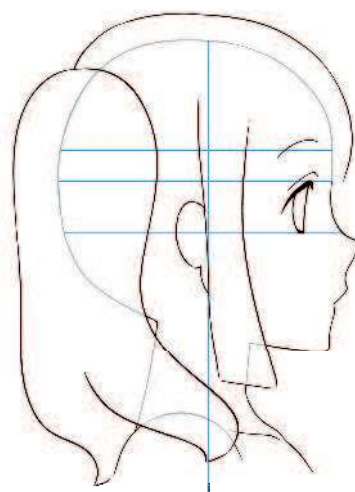
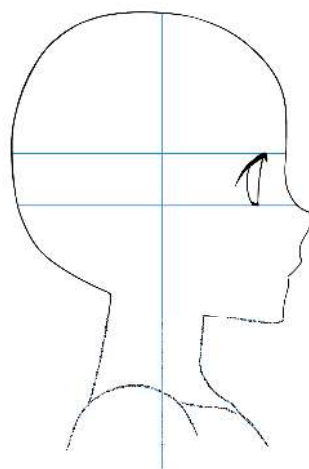
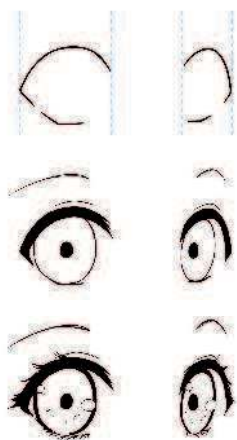
Предлагаемый принцип рисования основан на простых шаблонах. Научившись рисовать одного персонажа, вы научитесь рисовать их всех! Описания типажей включают известных любому поклоннику аниме девушек-«дере». Если вы не знаете, кто это такие, — книга вам расскажет. Также вы найдете советы по рисованию комических, драматических и многих-многих других персонажей.

Все рекомендации представлены в виде детальных пошаговых инструкций. Сначала вы научитесь рисовать голову и тело, а затем перейдете к отдельным типажам и их характерным чертам. Дальше вас будет ждать рисование жанровых изображений — комедии, драмы и других. А в заключительной части книги вы получите советы по рисованию фона, который придаст вашим работам глубину.

Как поклонник аниме — поклонникам аниме предлагаю вам увлекательное приключение, в котором мы вместе научимся рисовать наших любимых персонажей! ■







# Женская голова

Учимся рисовать прекрасных девушек

Чтобы нарисовать красивого персонажа, нужно начать с головы. Да, большие анимешные глаза смотрятся очаровательно — но только если они находятся на гармоничном лице с правильными пропорциями. Изучите эти пропорции на примере простых шаблонов, а затем переходите к прорисовке деталей лица и волос. Давайте же приступим! ■



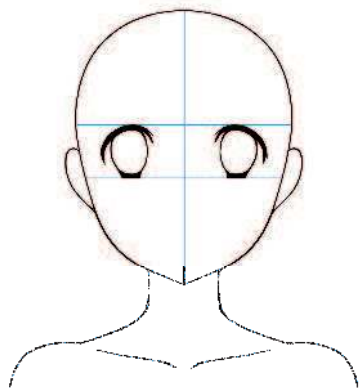
# Основные пропорции

Начнем с базовой формы — шаблона для всех типажей анимешных девушек. Ниже приведены пропорции, на которые следует обратить внимание при создании персонажа. Не расстраивайтесь, если на вашем рисунке они будут немного отличаться от тех, что вы увидите на иллюстрациях. Главное — общий образ, а детали могут меняться.

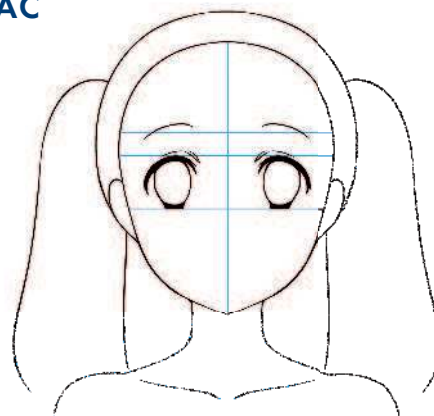
## АНФАС

Пропорции выделены синими опорными линиями. Вертикальная опорная линия называется центральной, горизонтальные между глаз — линиями глаз.

### ШАБЛОН ГОЛОВЫ: АНФАС



Линии глаз нужны, чтобы глаза не сместились.



Чуть выше глаз располагается еще одна опорная линия — по ней рисуются брови.



Голова получается пропорциональной и симметричной.



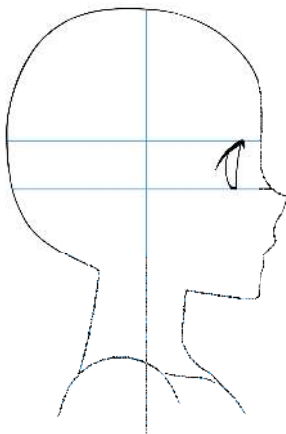
Пряди волос спадают на лоб.



## ПРОФИЛЬ

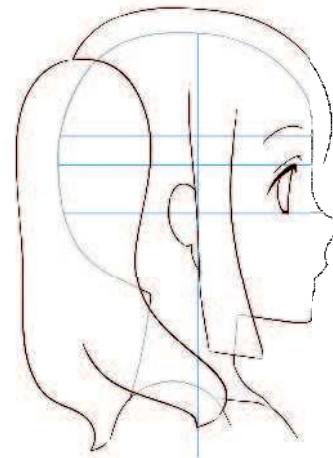
В профиль глаза гораздо уже, чем анфас, но сохраняют тот же размер по вертикали. Чем заметнее голова персонажа повернута от зрителя, тем сильнее сплюснуты глаза по горизонтали.

### ШАБЛОН ГОЛОВЫ: ПРОФИЛЬ



Две горизонтальные опорные линии определяют верхнюю и нижнюю границу глаза.

Вертикальная опорная линия проходит через центр головы — на ней находится ухо.



Изгиб брови повторяет изгиб верхнего века.



Пышный хвост.

Пряди волос закрывают бровь.



Переносица вогнута

Темные и светлые участки прически придают волосам объем.

# Практическое упражнение — ГОЛОВЫ

Опробуйте на практике то, что вы узнали. Сделайте несколько эскизов. Рисуя различные глаза, прически и выражения лица, вы подчеркнете уникальность персонажей.

Эскизы могут быть простыми или детализированными — по вашему желанию.

## ВИД СЛЕВА

Оставьте больше места между линиями глаз. Помните — чем больше глаза, тем более милым выглядит персонаж.

Remember this axiom: Big eyes are for cute characters.



Волосы — не должны быть неподвижными; нарисуйте их развевающимися.



## ВИД СПРАВА



Передняя линия лица заметно выгнута наружу.

В данном ракурсе затылок располагается почти вплотную к уху. Полностью затылок виден только на рисунках в профиль.

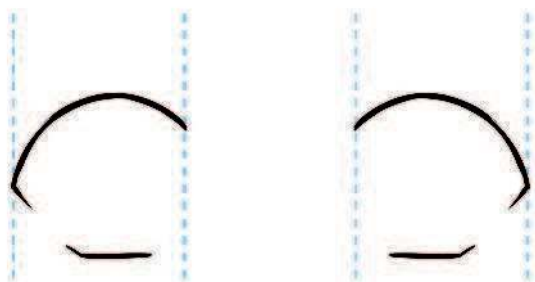


# Привлекательные глаза

При работе над глазами вам поможет верная последовательность действий. Сначала нарисуйте веки, чтобы задать размеры и контуры глаз. Затем прорисуйте радужки и зрачки. После этого переходите к мелким деталям — ресницам, бровям, морщинкам вокруг глаз и так далее.

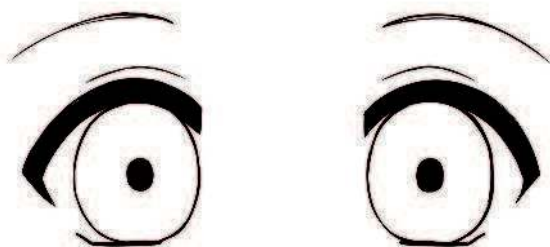
## ШАБЛОН ГЛАЗ:

### АНФАС



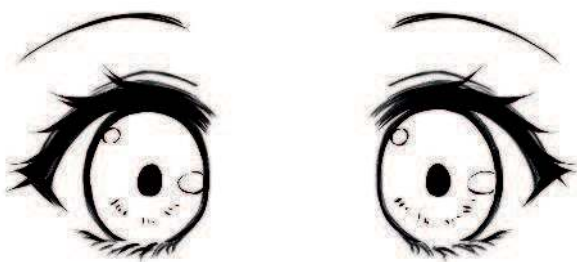
#### ШАГ 1

Кончики верхних век изогнуты. Нижние представляют собой почти прямые линии.



#### ШАГ 2

Зрачки находятся точно в центре радужек. Добавьте маленькие складки над верхними веками



#### ШАГ 3

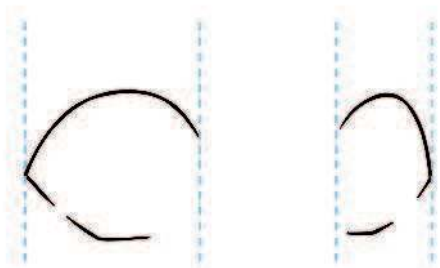
Нарисуйте на каждой радужке несколько штрихов и по паре бликов. Добавьте ресницы.



**Цвет радужки светлеет сверху вниз, наверху используйте самый темный и насыщенный оттенок.**

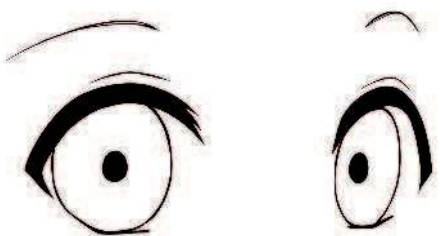
## ШАБЛОН ГЛАЗ: ВИД $\frac{3}{4}$

Как вам известно, в таком ракурсе глаз, расположенный дальше от зрителя, выглядит меньше, чем ближний. А если вы этого не знали, то теперь точно знаете. Чтобы добиться этого эффекта, рисуйте дальний глаз более узким.



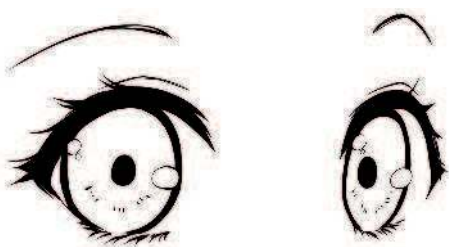
### ШАГ 1

В ракурсе  $\frac{3}{4}$  веки на левом и правом глазу различны по длине.



### ШАГ 2

Радужка ближнего глаза круглая, дальнего — вытянута по вертикали. Зрачок ближнего глаза находится в центре радужки, дальнего — смещен к переносице.



### ШАГ 3

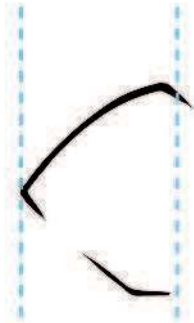
Дальняя бровь короче ближней и более изогнута.



**Широко  
распахнутые  
глаза придают  
персонажу  
жизнерадостный  
вид.**

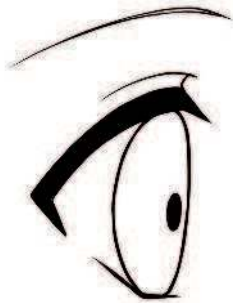
## ШАБЛОН ГЛАЗ: ПРОФИЛЬ

Многим бывает сложно изобразить глаза в таком ракурсе. Надеюсь, мои советы помогут.



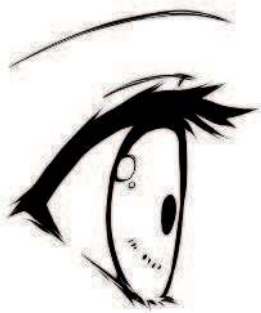
### ШАГ 1

Веки смыкаются, образуя угол.



### ШАГ 2

Зрачок (черная точка) рисуется вплотную к передней линии радужки.



### ШАГ 3

Ресницы выступают вперед.



**В конце работы нужно добавить блики на радужке. Хватит одного небольшого слева наверху, но при желании можете добавить еще.**

# Популярные прически — ОСНОВЫ

Прическа — неотъемлемая часть образа персонажа. Например, милых девочек обычно рисуют с волосами средней длины или короткими, а шикарных красавиц — с очень длинными волосами. Также прическа помогает передать личность и характер.

## ТРИ ОСНОВНЫЕ ДЛИНЫ

Длина волос влияет на форму прически. Чем длиннее волосы, тем они прямее — из-за силы гравитации. Гравитацию открыл Исаак Ньютон, но все теперь помнят только изобретенное им печенье, а не важнейший закон природы (на самом деле печенье названо в честь города Ньютон, а не в честь ученого).



### ДЛИННЫЕ ВОЛОСЫ

Длинными принято считать волосы до лопаток и ниже. Они плавно струятся и подчеркивают нежность персонажа.

### КОРОТКИЕ ВОЛОСЫ

Мило смотрятся, к тому же могут придавать персонажу озорной вид, когда торчат в разные стороны.



### СРЕДНИЕ ВОЛОСЫ

Средние волосы — те, что доходят до плеч, хотя, конечно, возможны варианты. Персонаж со средними волосами выглядит дружелюбно.