

УЧИМСЯ РИСОВАТЬ

А. Л. Савицкая

РИСУЕМ МАНГА и АНИМЕ

- Материалы и техники
- Пошаговые фото



ПРАКТИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО

КЛУБ
СЕМЕЙНОГО
ДОСУГА



УЧИМСЯ РИСОВАТЬ

А. Л. Савицкая

Рисуем МАНГА и АНИМЕ



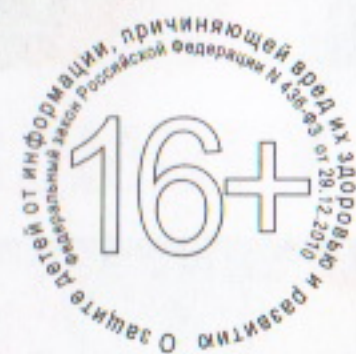
ПРАКТИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО

ХАРЬКОВ
БЕЛГОРОД
2013



КЛУБ
СЕМЕЙНОГО
ДОСУГА

УДК 75/76(075.4)
ББК 85.14
С13



Никакая часть данного издания не может быть скопирована или воспроизведена в любой форме без письменного разрешения издательства

Дизайнер обложки *Наталья Роенко*

ISBN 978-966-14-4600-6 (серия)
ISBN 978-966-14-5610-4 (Украина)
ISBN 978-5-9910-2270-5 (серия)
ISBN 978-5-9910-2476-1 (Россия)

- © DepositPhotos.com / VladimirVoronin, обложка, 2013
- © Книжный Клуб «Клуб Семейного Досуга», издание на русском языке, 2013
- © Книжный Клуб «Клуб Семейного Досуга», художественное оформление, 2013
- © ООО «Книжный клуб "Клуб семейного досуга"», г. Белгород, 2013



Введение

Что такое манга и аниме?

Манга (дословно — «гротески», «странные картинки», «веселые картинки») — черно-белые японские комиксы всевозможных жанров, выпускаемые в печатном виде.

Аниме (сокращенное от *animation*) — японская анимация, экранизация манги либо самостоятельные истории.

Аниманга — собирательное понятие, обозначающее аниме и мангу.

Манга — это специфические японские комиксы, царство мастеров черно-белой графики, цветные в ней только обложки и несколько страниц иллюстраций. Это симбиоз изобразительного искусства и литературных произведений. Серии с многотомными продолжениями печатаются как в еженедельных и ежемесячных журналах, так и отдельными изданиями. **Мангаки** — создатели манги — предлагают бесчисленное множество историй для всех возрастных категорий самых разных жанров — романтика, фантастика, детектив, юмор, бизнес, школа, повседневность, даже ужасы...

Официально первым японским комиксом считаются «Веселые картинки из жизни животных» (*Тёдзюгига*), священная реликвия одного из буддийских храмов Козан-дзи — четыре бумажных свитка, созданных местным монахом Тоба Содзе в XII—XIII веках. На этих свитках последовательно изображены черно-белые картинки, нарисованные тушью, повествующие о жизни животных, занимающихся человеческими делами, и о буддийских монахах, нарушающих устав. Длина самого большого по раз-

меру свитка 11 м, а его ширина — 30 см.

По одной из версий происхождения термина *манга*



его придумал знаменитый японский художник, иллюстратор и гравер Кацусика Хокусай. «Хокусай манга» (1814—1834) — так называлось его произведение, представляющее собой нечто вроде дневника, куда он заносил зарисовки виденных им мест, людей, животных, событий. «Манга» печаталась отдельными выпусками и была весьма популярной на протяжении десятилетий, а термин закрепился как общее название направления в искусстве и культуре.

В дальнейшем на развитие манги и формирование стиля рисования персонажей сильно повлияла европейская и американская культура комиксов. В середине XX века Осаму Тэдзука, признанный в Японии «отец манги и аниме», привнес в стиль рисования героев большие выразительные глаза, которые являются самой узнаваемой чертой анимешек. Он же предложил экранизировать мангу в мультипликации в формате телесериалов. Так, с его легкой руки в японской культуре появился уникальный пласт — **аниме**. Черно-белые картинки окрасились во все цвета радуги благодаря неумной фантазии мангак и аниматоров.

В аниме редко используются какие-то сложные приемы в изображении персонажей, гораздо больше внимания уделяется прорисовке движений (особенно развевающихся на ветру волос, платьев и плащей). Поражают своей красотой фоны в аниме — чудесные акварельные пейзажи, полыхающие огнем дома, фантастические миры и внутренние вселенные героев...

Рисование в стиле манги и аниме означает, что такие признаки жанра, как большие глаза у персонажей, разноцветные волосы, фантазийная одежда, присутствовать обязаны, а вот черно-белая будет картинка или цветная, в какой технике она будет исполнена и на какую тему — все это отдается на откуп художнику, что открывает колоссальный простор для экспериментов и самовыражения.

Мы с вами рассмотрим простейший способ рисования — от построения эскиза и уточнения контура до заливок или штриховок рисунка разными материалами. В таком деле, как рисование анимешных персонажей, академические приемы не обязательны, применяйте свою собственную манеру. Главное — научиться основам, заложить «фундамент», а дальше ваша задача — фантазировать и воплощать придуманные образы, используя различные техники и приемы.

Несколько советов начинающим художникам. Запаситесь терпением и большим количеством бумаги для пробных эскизов — без этого научиться рисовать просто невозможно.

Не стесняйтесь рисовать направляющие линии и линии построения, даже если вам кажется, что сможете обойтись и без них. Поверьте, они отлично помогают в рисовании, а стереть их вы всегда успеете.

Начинайте работу с эскиза, постепенно наполняя его деталями.

Чаше смотрите на свой рисунок со стороны. Художники, например, периодически смотрят на свою работу в зеркало или переворачивают ее вверх ногами, чтобы взглянуть на нее под другим углом, можно сказать — другими глазами. Еще можно посмотреть на свой рисунок через видоискатель фотоаппарата, сфотографировать его или отсканировать.

Общие пропорции тела

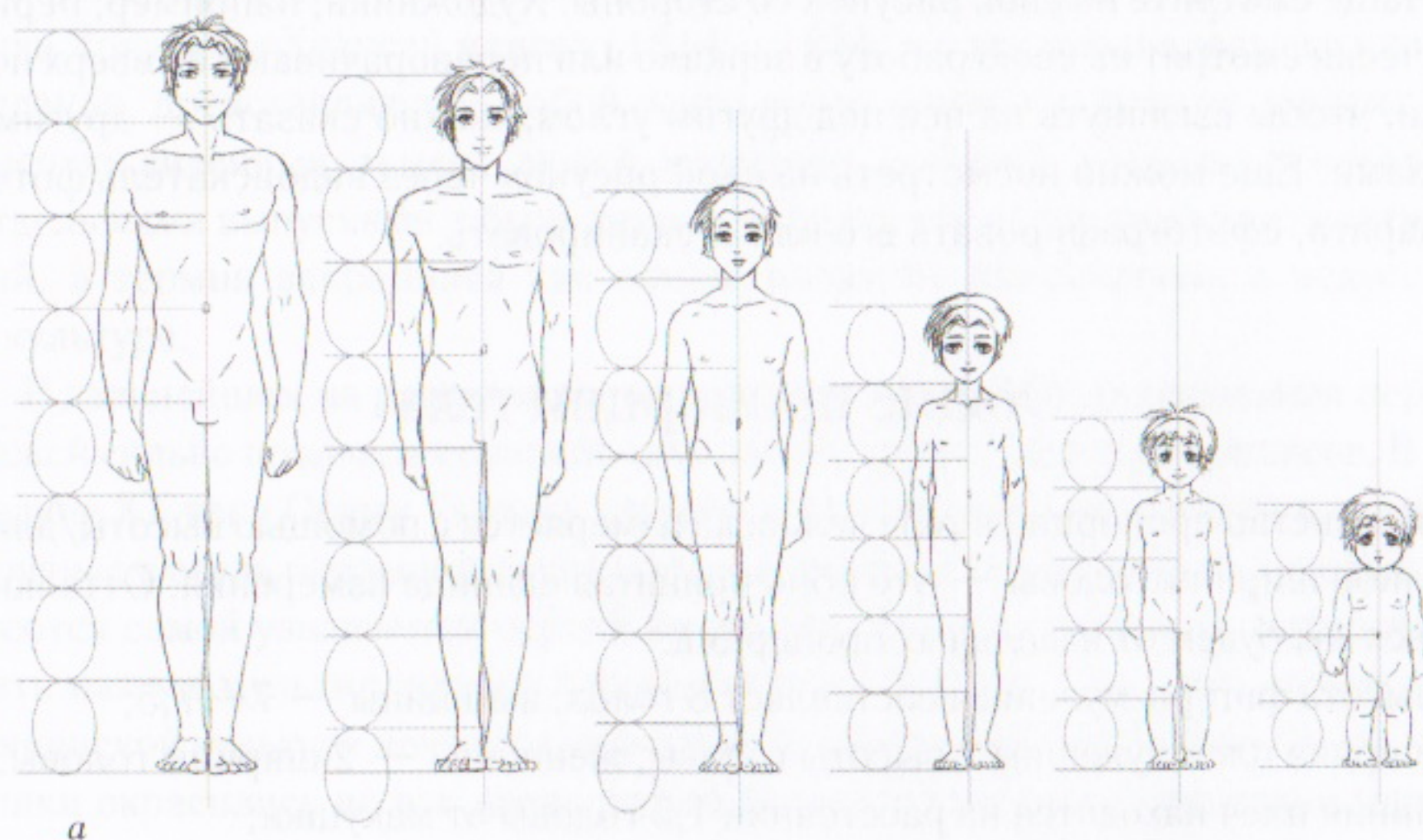
Большинство пропорций в теле человека измеряется с помощью высоты/длины либо ширины головы — это общепринятая единица измерения. Отталкиваться мы будем от идеальных пропорций:

- высота фигуры мужчины составляет 8 голов, женщины — 7—7,5;
- ширина плеч мужчины 2 высоты головы, женщины — 2 ширины головы;
- линия плеч находится на расстоянии 1,5 головы от макушки;
- у женщин бедра и плечи одной ширины либо бедра шире плеч, у мужчин плечи шире бедер;
- линия талии находится на расстоянии 2,5—3 головы от макушки;
- локти чуть выше талии;
- руки доходят до 1/3 бедра сверху;
- колени находятся на расстоянии 5 голов от макушки, примерно на середине ног;
- ширина талии у женщин 1,5 ширины головы, у мужчин — 1,5—2.

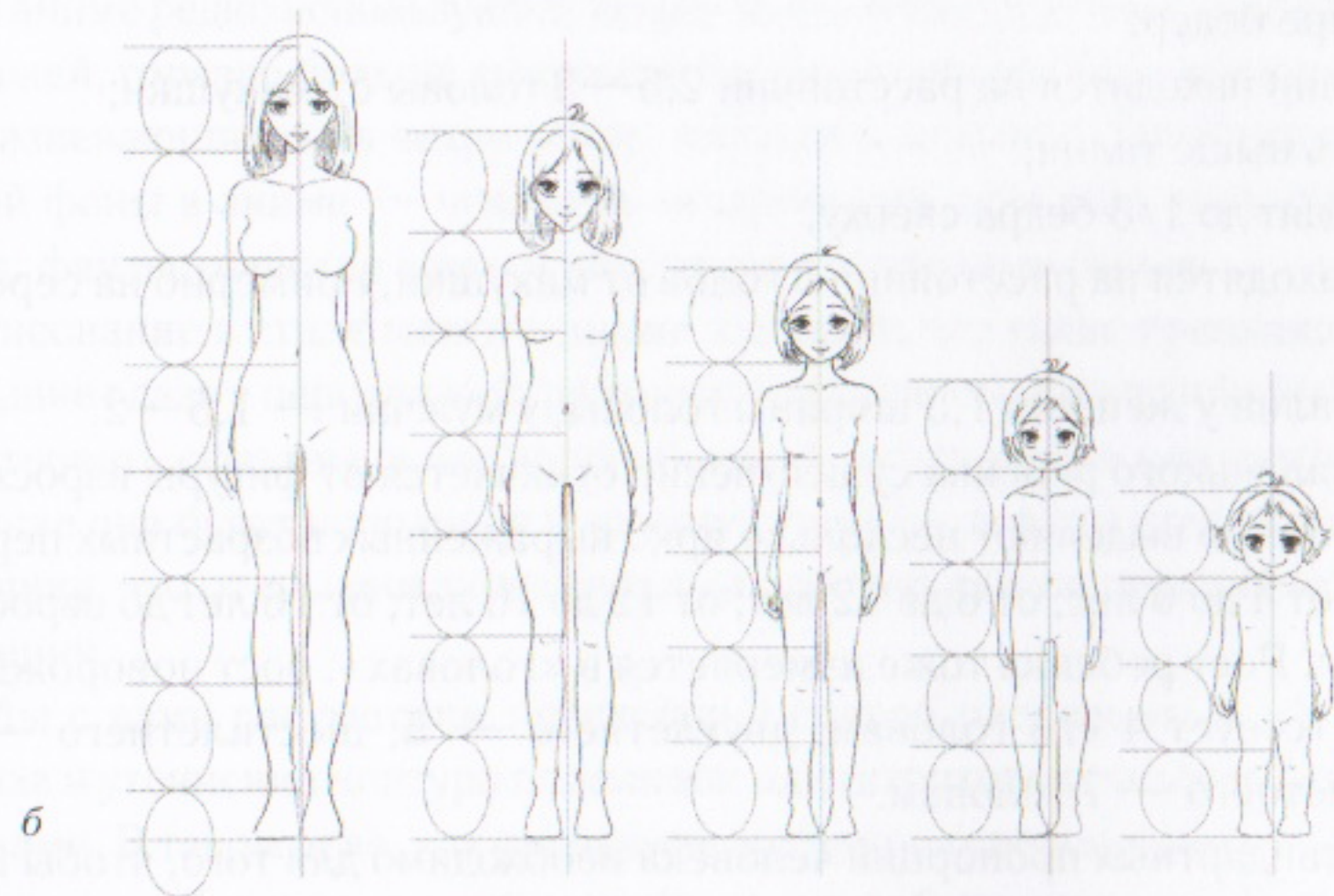
Фигура маленького ребенка существенно отличается от фигуры взрослого человека. Обычно выделяют несколько ярко выраженных возрастных периодов у детей: от 4 до 6 лет; от 6 до 12 лет; от 12 до 16 лет; от 16 лет до взрослого состояния. Рост ребенка тоже измеряется в «головах»: рост новорожденного соответствует 4 его головам; двухлетнего — 5; шестилетнего — 6; двенадцатилетнего — 7 головам.

Знание стандартных пропорций человека необходимо для того, чтобы изобразить его более-менее достоверно. Но в аниме и манге приветствуется искажение пропорций. Например, фигура человека по высоте может соответствовать 9 и даже 10 головам, талия быть очень узкой при очень широких бедрах, плечи много шире и мощнее обычных, а голова чересчур маленькой или, напротив, слишком большой...

Но кроме пропорций важно помнить о некоторых особенностях строения мужской и женской фигуры, чтобы отобразить и подчеркнуть их различия. К примеру, ключицы у женщин имеют больший угол наклона к груди, что добавляет женским плечам округлости и изящности, у мужчин же ключицы почти строго горизонтальны, плечи при этом шире и более угловаты. Поэтому при построении и рисовании женской фигуры используют преимущественно



a



б

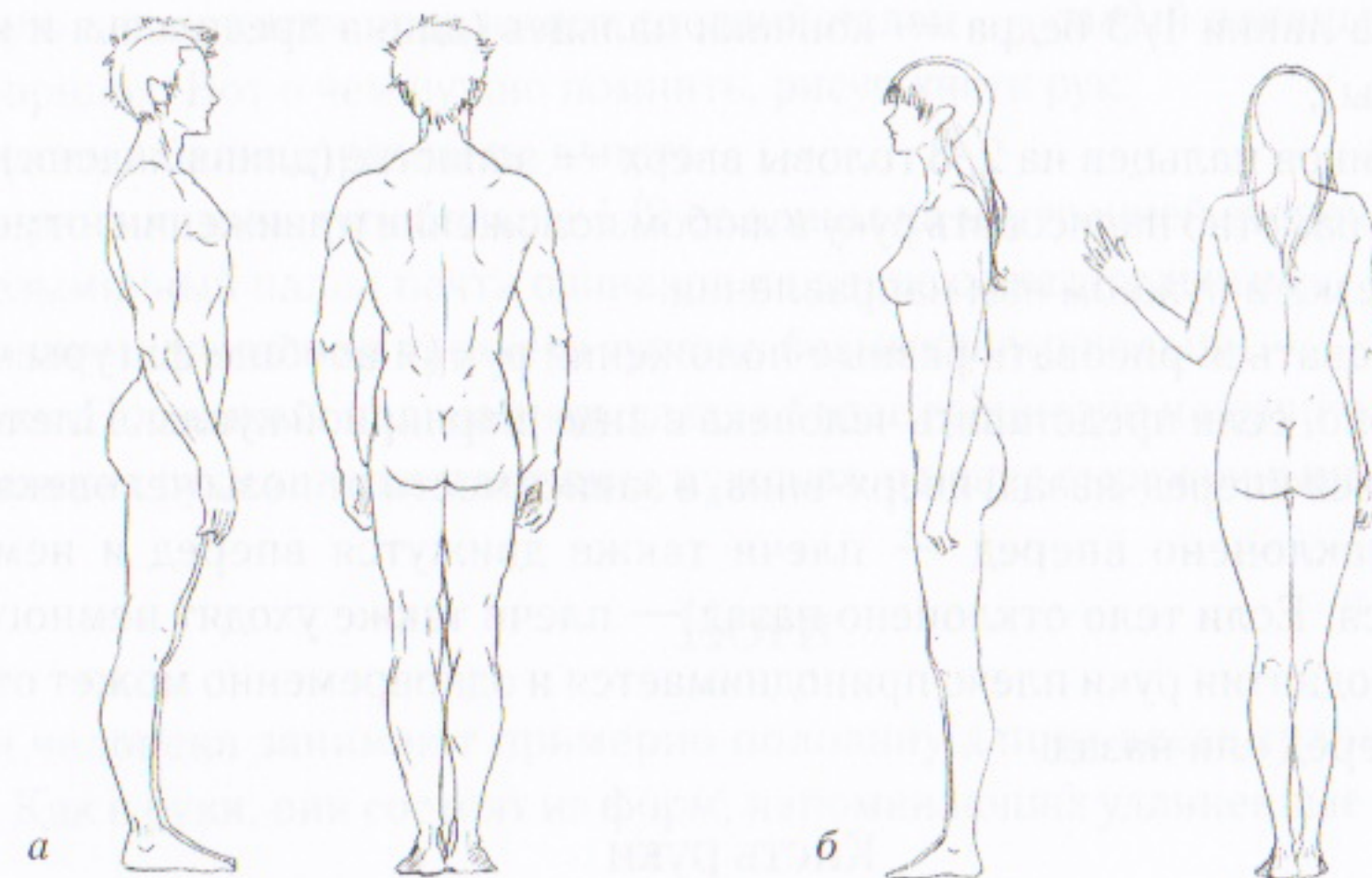
Рис. 1. Пропорции мужской (а) и женской (б) фигуры разного возраста

круги и овалы, плавные линии, а при изображении мужской — трапеции, треугольники, прямоугольники, прямые линии.

Руки

Основные точки построения руки также вычисляют с помощью высоты головы:

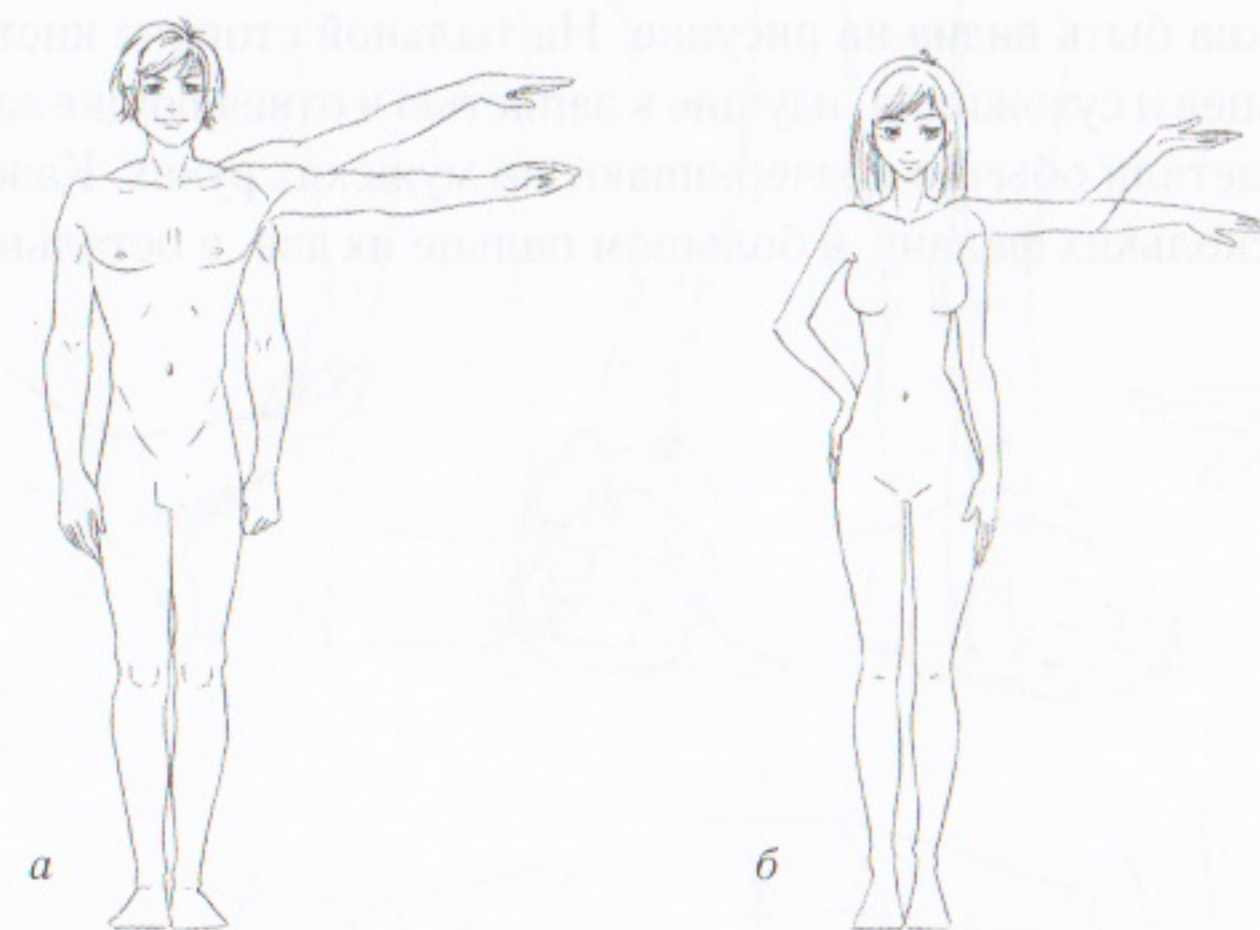
- точка на линии плеч — начало руки;
- точка чуть выше линии талии — локоть (длина отрезка 1,5 головы);



a

б

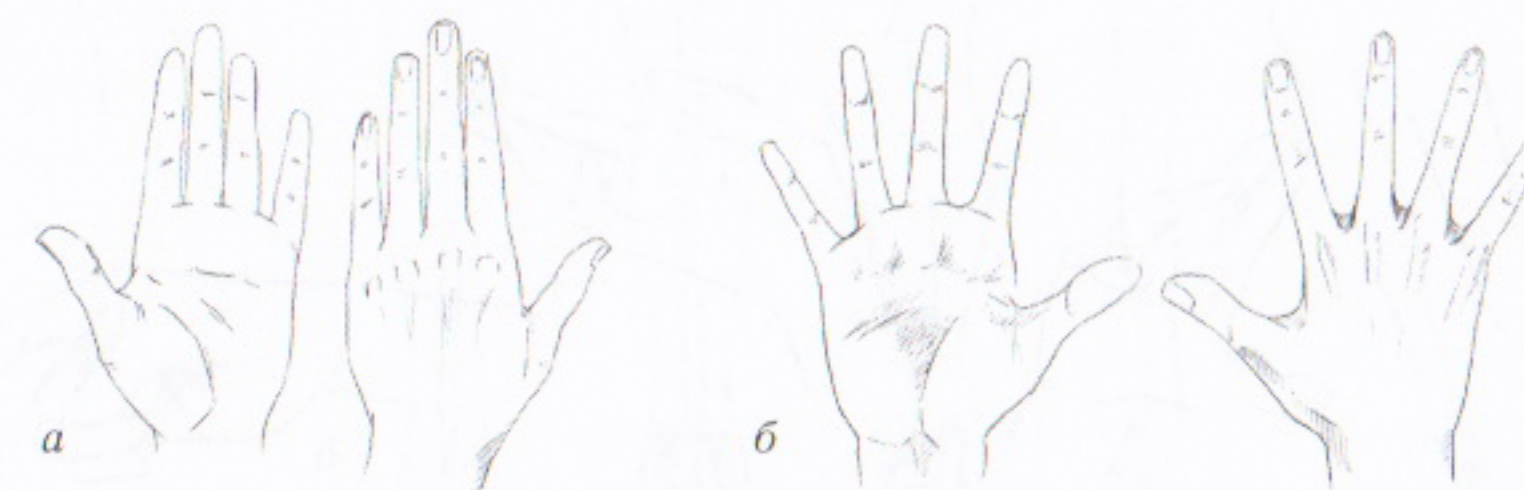
Рис. 2. Особенности строения мужской (а) и женской (б) фигуры



a

б

Рис. 3. Особенности строения мужской (а) и женской (б) руки в покое и в движении



a

б

Рис. 4. Кисть руки (вид спереди и сзади) с сомкнутыми (а) и раздвинутыми (б) пальцами

- точка на линии $1/3$ бедра — кончики пальцев (длина предплечья и кисти 2 головы);
- от кончиков пальцев на $2/3$ головы вверх — запястье (длина ладони).

Чтобы грамотно нарисовать руку в любом положении и движении, отмеряйте эти отрезки в нужном вам направлении.

Тренироваться рисовать разные положения рук (и вообще фигуры человека) удобно, если представить человека в виде шарнирной куклы. Плечи могут двигаться вперед-назад, вверх-вниз, в зависимости от позы человека. Если тело наклонено вперед — плечи также движутся вперед и немного опускаются. Если тело отклонено назад — плечи также уходят немного назад. При поднятии руки плечо приподнимается и одновременно может отклоняться вперед или назад.

Кисть руки

Кисти рук вогнутые со стороны ладони и выпуклые с тыльной стороны. В основании каждого пальца есть подушечка. Крупная мышца большого пальца обязательно должна быть видна на рисунке. На тыльной стороне кисти заметны косточки пальцев и сухожилия, идущие к запястью и отвечающие за движения пальцев. Эти детали обычно подчеркивают на мужских руках. Каждый палец состоит из нескольких фаланг, в большом пальце их две, в остальных — три.

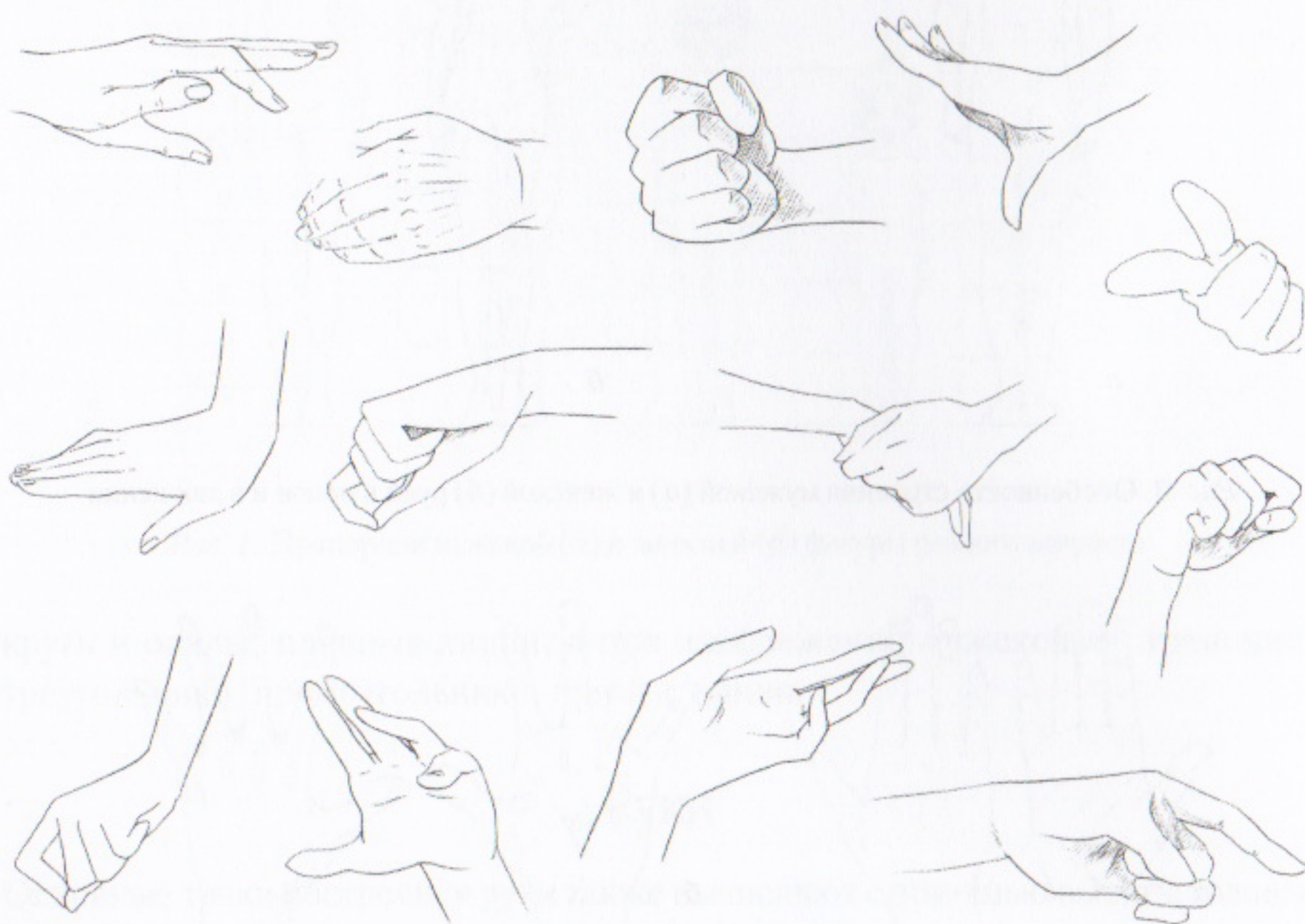


Рис. 5. Кисти рук в разном положении и ракурсе

Общую длину кисти определяет средний палец — самый длинный в любых пропорциях. Вот о чем нужно помнить, рисуя кисти рук:

- ладонь и пальцы равны по длине;
- ширина ладони чуть больше $1/2$ ее длины на внутренней стороне;
- безымянный палец почти одинаков по длине с указательным;
- мизинец доходит до третьего сустава безымянного пальца;
- руки с длинными пальцами выглядят более грациозно и изящно;
- женские руки тоньше и изящнее мужских, с менее выраженными мышцами.

Ноги

Ноги человека занимают примерно половину длины всего туловища в целом. Как и руки, они состоят из форм, напоминающих удлинённые цилиндры,

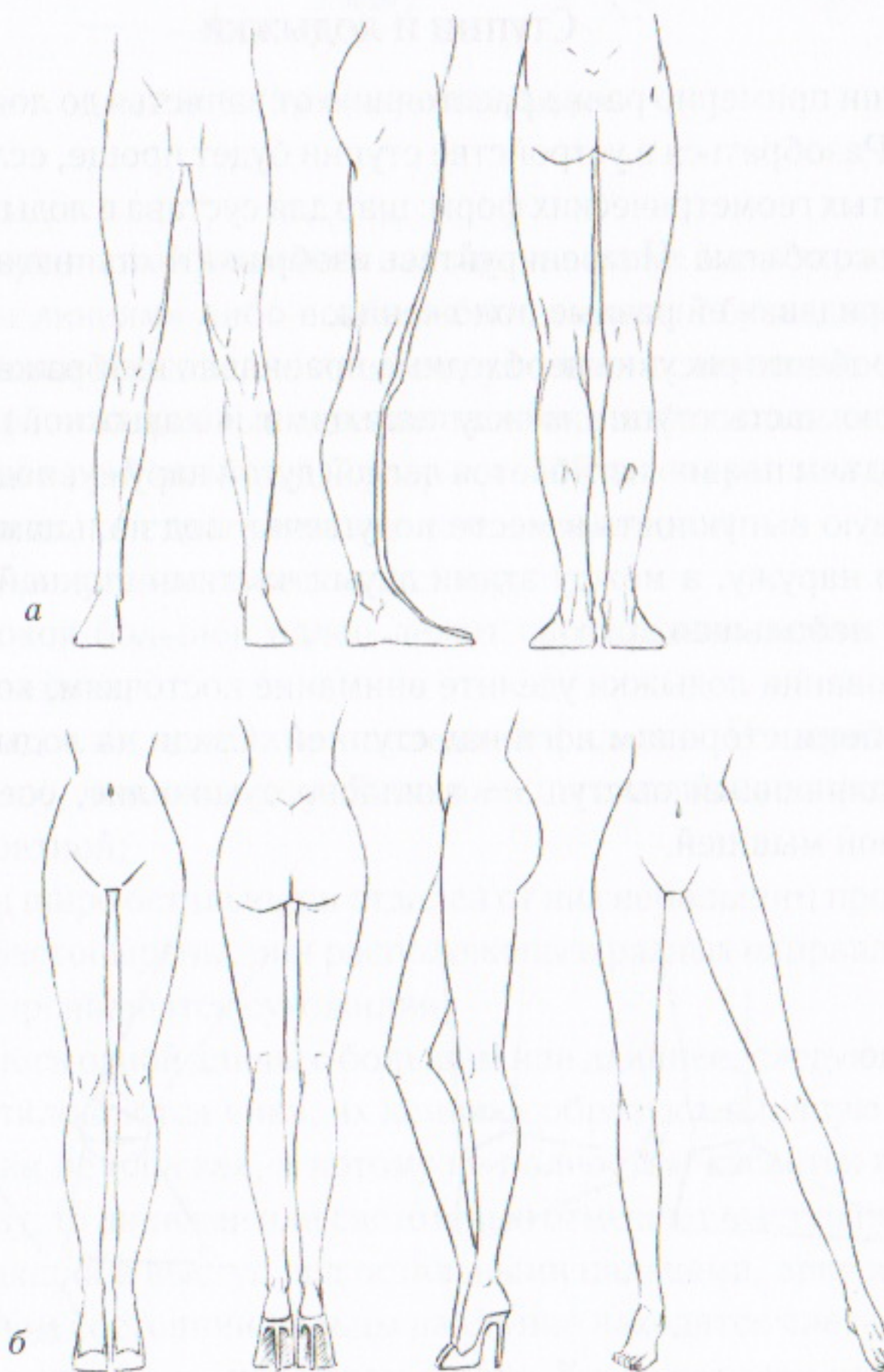


Рис. 6. Особенности строения мужских (а) и женских (б) ног

и соединительных шарниров в области коленей и щиколоток. Рисуя ноги, помните:

- верхняя часть ноги — бедро — толще и круглее, чем нижняя — голень и икры;
- бедро плавно сужается к колену;
- колено образует выпуклость как на передней части ноги — коленная чашечка, так и немного с внутренней;
- мышцы голени шире коленей, форма ноги плавно расширяется в этом месте, а затем сужается к щиколотке;
- щиколотка (подвижный сустав между голенью и ступней) уже колена.

Следует учитывать и то, что верхняя и нижняя части ноги образуют как бы ступеньку. Рисовать ноги прямыми линиями можно только в том случае, если вы изображаете персонажа в каком-нибудь комическом стиле.

Ступни и лодыжки

Длина ступни примерно равна расстоянию от запястья до локтя, то есть высоте головы. Разобраться в устройстве ступни будет проще, если представить ее в виде простых геометрических форм: шар для сустава в лодыжке, трапеция — для основного объема. Потренируйтесь изображать ступню в подобном эскизном виде, придавая ей разные положения.

Для подробного рисунка необходимо правильно изображать пальцы, подъем (верхнюю часть ступни между пальцами и лодыжкой), подошву стопы и пятку. Подъем плавно изгибается легкой дугой наружу, подошва стопы имеет отчетливую выпуклость в месте подушечки под пальцами, пятка округло выгибается наружу, а между этими двумя частями нижней стороны ступни образуется небольшая арка.

При рисовании лодыжки уделите внимание косточкам, которые отчетливо видны по обеим сторонам ноги над ступней. Сзади на лодыжке необходимо отметить удлиненный выступ — ахиллово сухожилие, соединяющее пятку с икроножной мышцей.

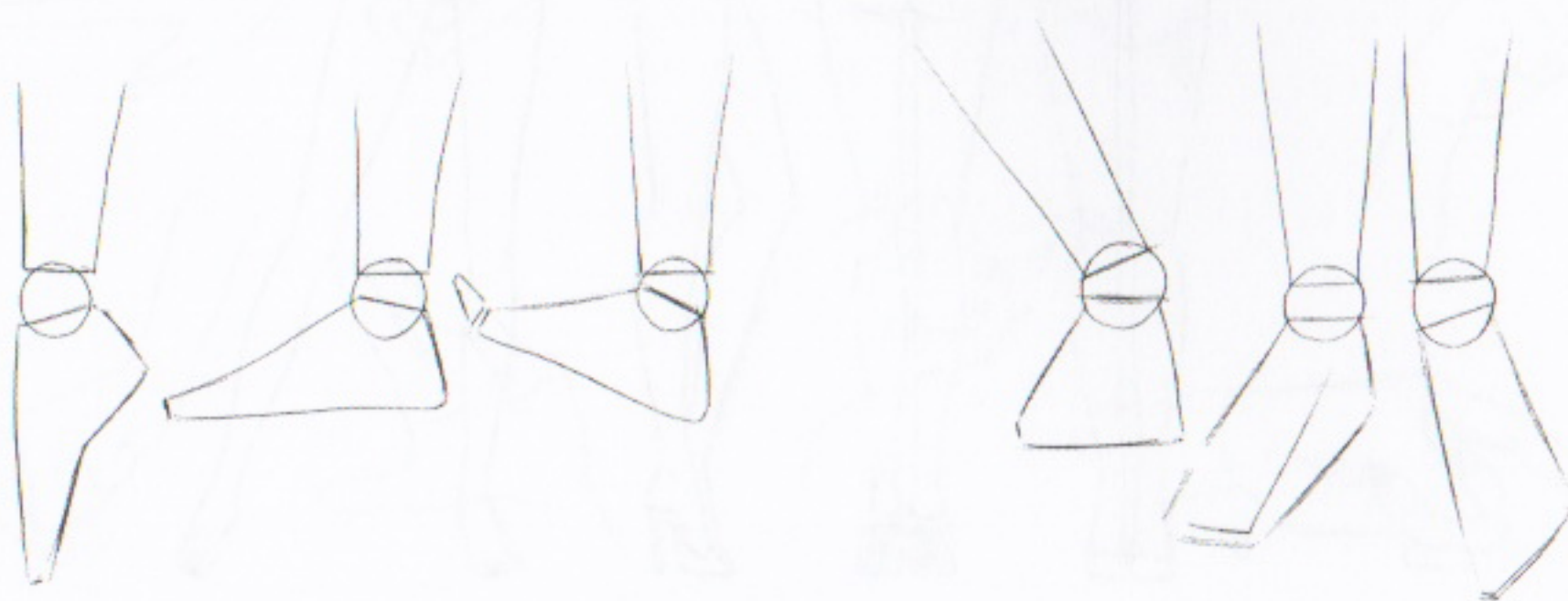


Рис. 7. Схематическое изображение разных положений ступни

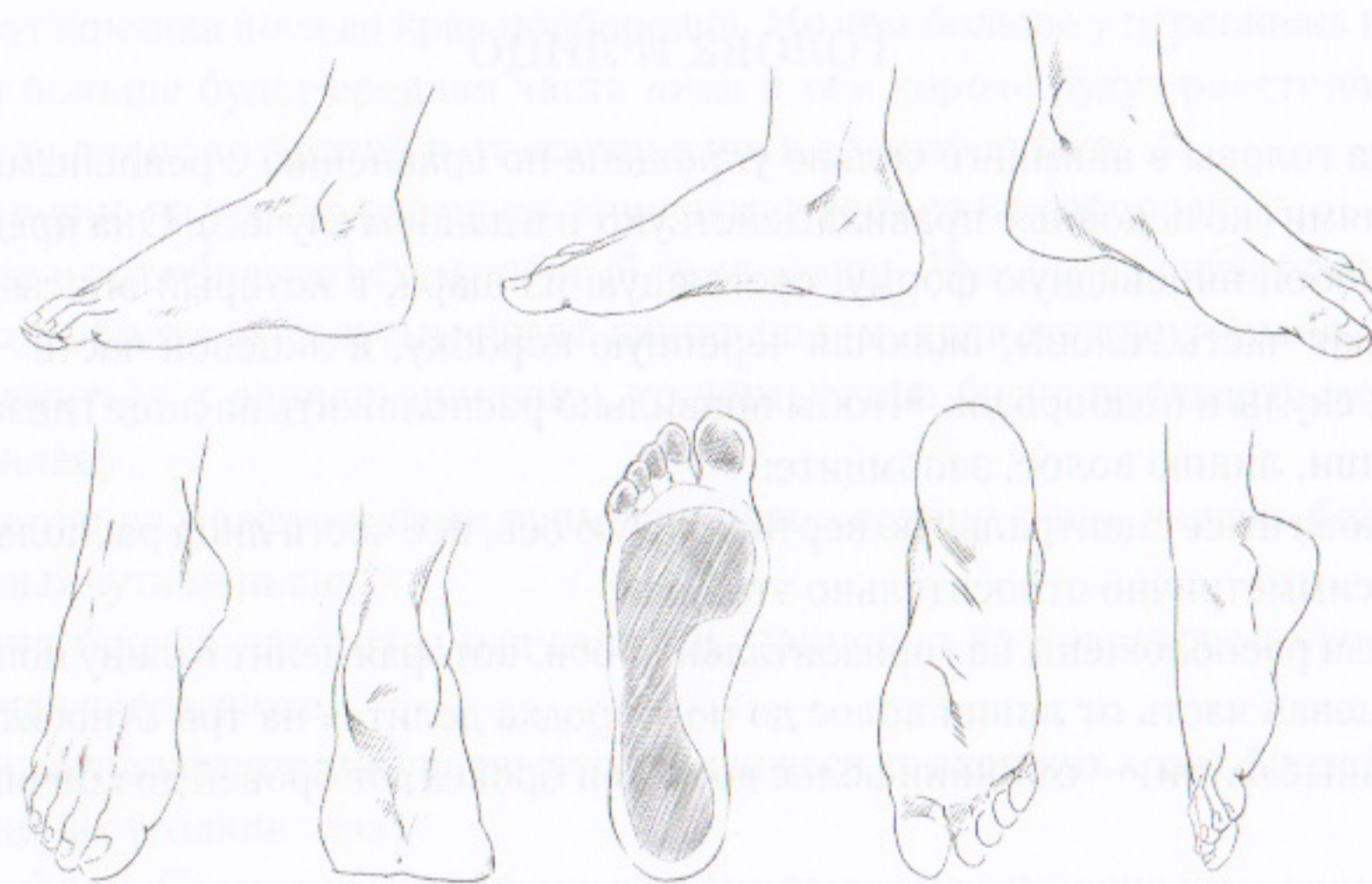


Рис. 8. Ступни в разном ракурсе

В рисовании персонажей аниманги пальцы ног могут быть упразднены, нарисованы общими линиями либо вообще быть скрыты обувью или носками. Но иногда художники специально акцентируют на них внимание — это, например, умильно растопыренные детские пальчики либо пальцы ног персонажа, применяющего какой-то мощный удар ногой. Если вы решили прорисовывать пальцы на ногах, то стоит узнать основные принципы:

- сверху пальцы кажутся длиннее, чем снизу;
- в состоянии покоя большой палец лежит параллельно земле, остальные слегка опущены вниз;
- ногти начинаются на половине последней фаланги. В ширину они, как правило, больше, чем в высоту. Если пальцы длинные, то форма ногтей близка к квадратной;
- большой палец шире остальных и отделен от них небольшим промежутком;
- когда пальцы растопырены, они расположены в разных направлениях, а на ступне сверху проявляются сухожилия;
- второй палец ноги одной длины с большим или длиннее, следующие за вторым пальцы отклоняются вниз, их кончики образуют плавную дугу.

Подошва ступни не плоская, а потому не полностью касается пола. Когда рисуют стопу снизу, то линиями или светотенью отмечают выступ под большим пальцем, переходящий в выступ под остальными пальцами, арку и пятку.

В расслабленном состоянии пальцы на ступне находятся слегка под углом к подъему, а сама ступня — под углом к ноге. Когда человек становится на носки, то пальцы находятся на одной дуге со всей ногой.

Голова и лицо

Форма головы в аниманге сильно упрощена по сравнению с реальными пропорциями (но основные правила действуют и в данном случае). Она представляет собой яйцевидную форму, состоящую из шара, в который вписывается большая часть головы, включая черепную коробку, и лицевой части — это щеки, скулы и подбородок. Чтобы правильно расположить на лице глаза, нос, рот, уши, линию волос, запомните:

- голова имеет центральную вертикальную ось, все части лица располагаются симметрично относительно этой оси;
- глаза расположены на горизонтальной оси, которая делит голову пополам;
- лицевая часть от линии волос до подбородка делится на три относительно равные части — от линии волос до линии бровей, от бровей до кончика носа, от кончика носа до края подбородка.

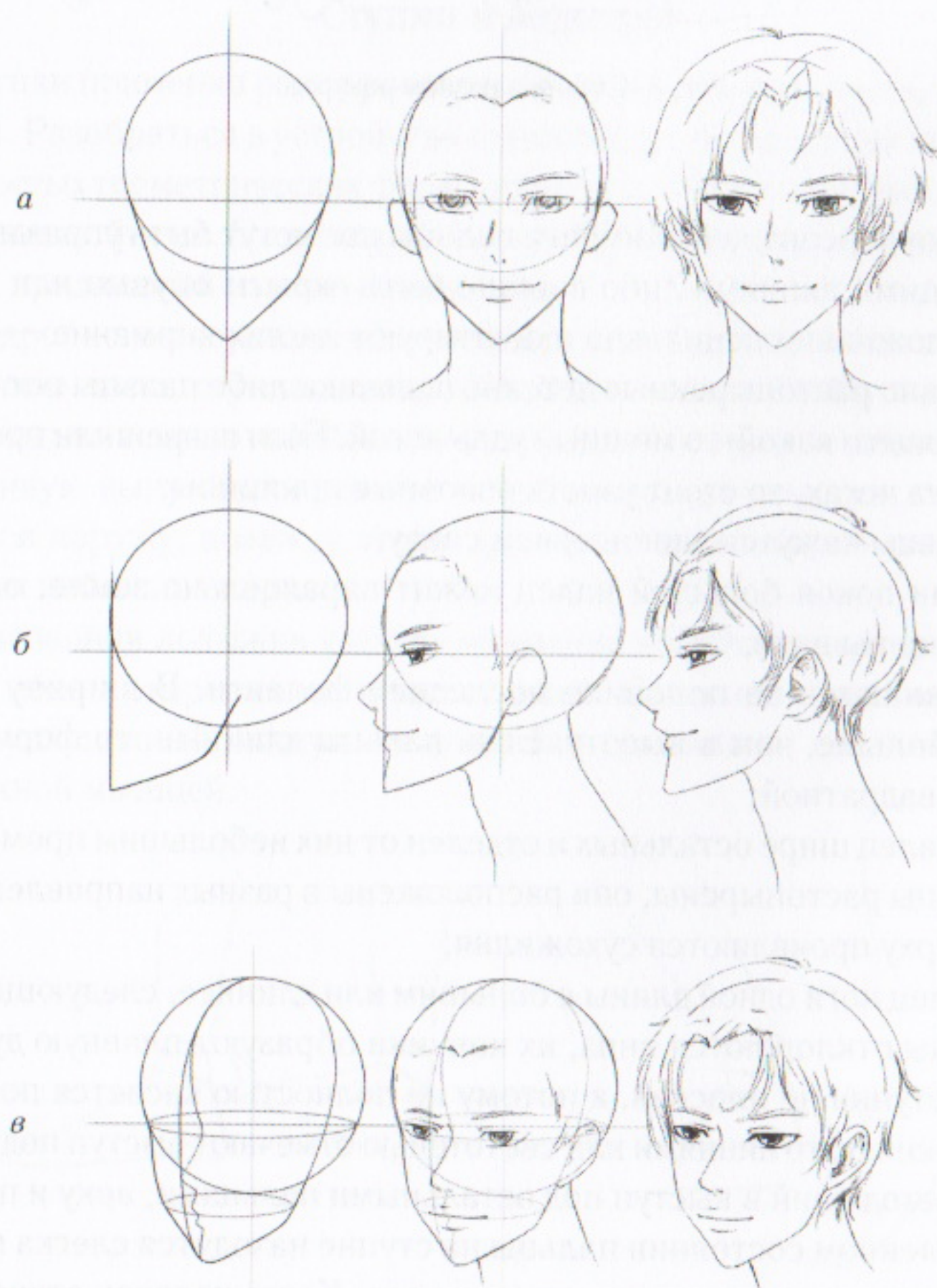


Рис. 9. Голова человека анфас (а), в профиль (б) и в положении $\frac{3}{4}$ (в)

са, от кончика носа до края подбородка. Но чем больше у персонажа глаза, тем больше будет средняя часть лица и тем короче будут расстояния от линии волос до бровей и от кончика носа до подбородка;

- примерно на уровне рта щеки начинают сужаться к подбородку;
- глаза и рот образуют схематичный треугольник. Чем более он вытянут книзу, тем более вытянутым будет лицо в целом, если же треугольник будет стремиться к равностороннему, то черты лица будут выглядеть моложе и милее;
- расстояние между глазами примерно равно одному глазу, у очень больших глаз чуть меньше;
- линия бровей находится над глазами, примерно на «экваторе» основной сферы и чуть ниже;
- уши располагаются на уровне от кончика носа до внешних краев бровей (или внешних уголков глаз).

Профиль. Схематично профиль состоит также из двух основных частей — сферы, в которую вписывается черепная коробка, и лицевой части. Что касается всего остального, то:

- подбородок находится на пересечении вертикальной оси, которая идет ото лба вниз и линии нижней челюсти;
- переносица образует небольшую впадину;
- глаз отстоит от переносицы на некотором расстоянии;
- кончик носа — самая выдающаяся часть профиля;
- мочка уха начинается на вертикальной оси, делящей сферу пополам, а само ухо располагается на диагонали, параллельной затылку;
- изгиб нижней скулы (челюсти) находится возле мочки уха;
- шея находится под небольшим углом к голове и плечам, возле самой головы она немного шире, чем в средней части, а ближе к плечам снова расширяется;
- голова в затылочной части переходит в шею гораздо выше, чем лицевая часть головы, при этом линии затылка и шеи не образуют прямого угла.

Ракурс $\frac{3}{4}$. Следуйте тем же правилам построения, что и в остальных ракурсах, только теперь вам нужно учитывать перспективное сокращение: черты лица, находящиеся дальше, кажутся меньше и короче тех, которые расположены ближе к нам. Нарисовать такой ракурс вам помогут еще несколько советов:

- все горизонтальные оси и разметки не образуют прямых линий — это окружности, располагайте черты лица вдоль этих изогнутых осей;
- вертикальная ось лицевой части головы тоже образует плавный изгиб от темечка до подбородка;
- все части лица, находящиеся за вертикальной осью, подвержены перспективному сокращению, при этом они слегка закругляются к дальнему краю.

Глаза

Большие блестящие глаза — отличительная черта анимешных героев. Взгляд, отражающий не только настроение персонажа, но и характер, саму суть его многогранной личности. Только взглянув на форму и стиль рисования глаз, уже кое-что можно сказать о герое. Важно все — и разрез, и прищур, и даже степень опущенности ресницами.

Например, огромные, блестящие, с длинными густыми ресницами, наивно распахнутые глаза подходят романтическим героиням. Суженные глаза, затененные челкой, наверняка принадлежат коварному персонажу, а прищуренные так, что видны только щелочки вместо глаз, говорят нам о том, что перед нами хитрый — «сам себе на уме» — персонаж, либо просто обыкновенный соня. Кроме того, размер и степень открытости глаз может определять зрелость персонажа.

Чтобы научиться передавать жизнь во взгляде нарисованного героя, разберемся в некоторых деталях, необходимых для работы:

- глаза имеют четкую форму — круглые, овальные, трапециевидные и так далее;
- в аниманге радужка и зрачок могут быть овальными, а не круглыми. К тому же, зрачок может быть не черным, а того же цвета, что и радужка, но темнее ее самой;
- детально прорисовывать веки не обязательно, можно лишь слегка наметить верхнее веко;
- основной большой блик рисуют со стороны падающего света;
- под бликом находится самый темный участок радужки, а с противоположного ее края обычно находится рефлекс;
- бликов можно нарисовать несколько — один основной яркий и два-три поменьше;



Рис. 10. Форма глаз отражает возраст, настроение и состояние персонажа

- ресницы в аниманге (особенно у женских персонажей) очень густые и пушистые, их можно рисовать одной сплошной широкой линией, распушая лишь самые краешки.

Глаз в профиль. Законодатели характерных для аниманги пропорций по неизвестной причине, рисуя глаз сбоку, делают его не выпуклым, а наоборот — слегка вогнутым. И вот что еще нужно учитывать при рисовании данного ракурса:

- глаз находится на некотором расстоянии от переносицы;
- расположение верхнего уголка глаза зависит от его формы, если глаза узкие — он будет выше горизонтальной оси глаза, если круглые — то на ней или ниже;
- верхнее веко слегка накрывает глаз, его контур немного нависает над ресницами;
- ресницы видны очень хорошо — они не прямые, а чуть изогнутые, слегка нависают над глазом.

Брови

Еще одна выразительная черта анимешных героев — брови. Чаще всего их рисуют тонкой изогнутой линией или удлиненной каплей, а могут быть даже в виде забавных кругляшков. Но они могут то удивленно взлетать почти до самой макушки, то сердито нависать чуть ли не над радужкой глаза, подмяв под себя все пространство век и ресниц, а могут просто спокойно изгибаться на положенном им расстоянии над глазами, выражая полнейшее умиротворение персонажа.

Нос

Нос анфас в аниме обычно рисуют одной или двумя короткими линиями, слегка оттененными, либо вообще рисуют только тень. В более комичном варианте нос может быть просто «кнопкой» либо обозначен ноздрями.

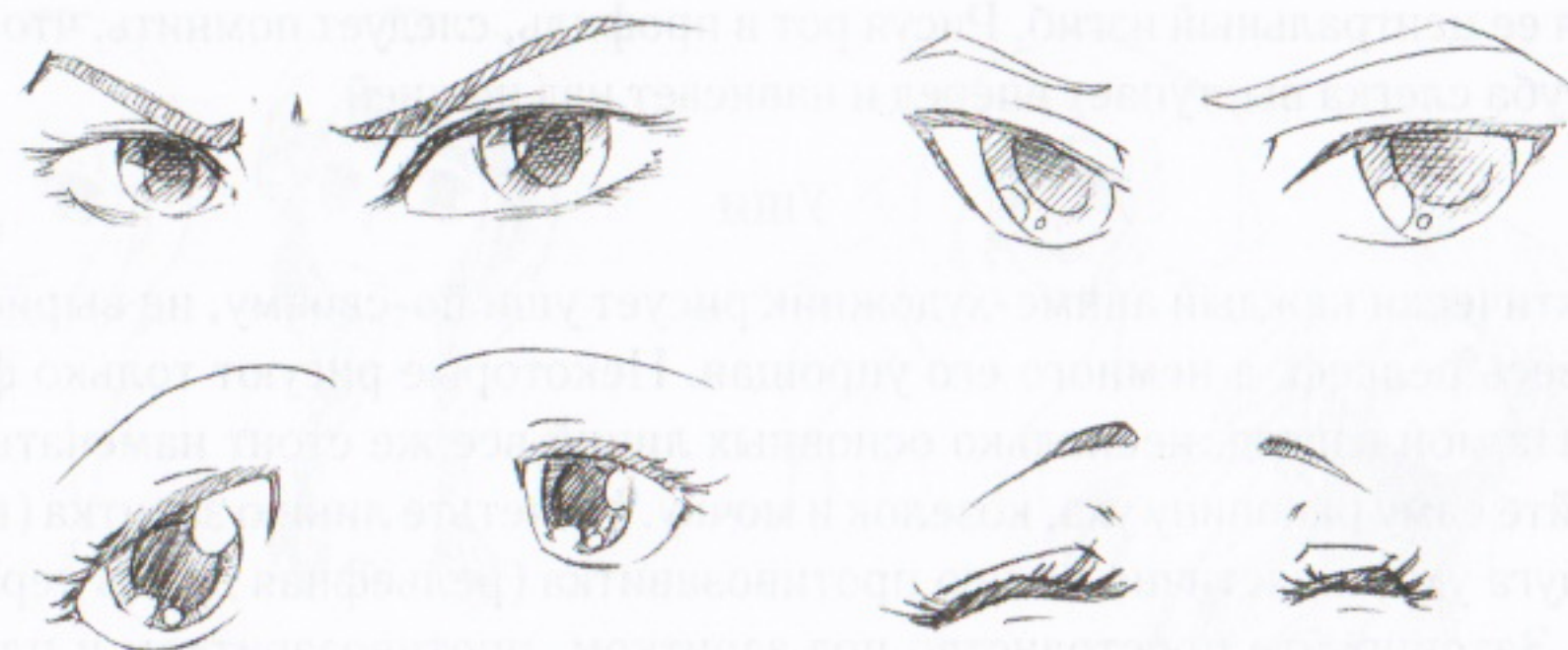


Рис. 11. Брови всегда добавляют лицу выразительности

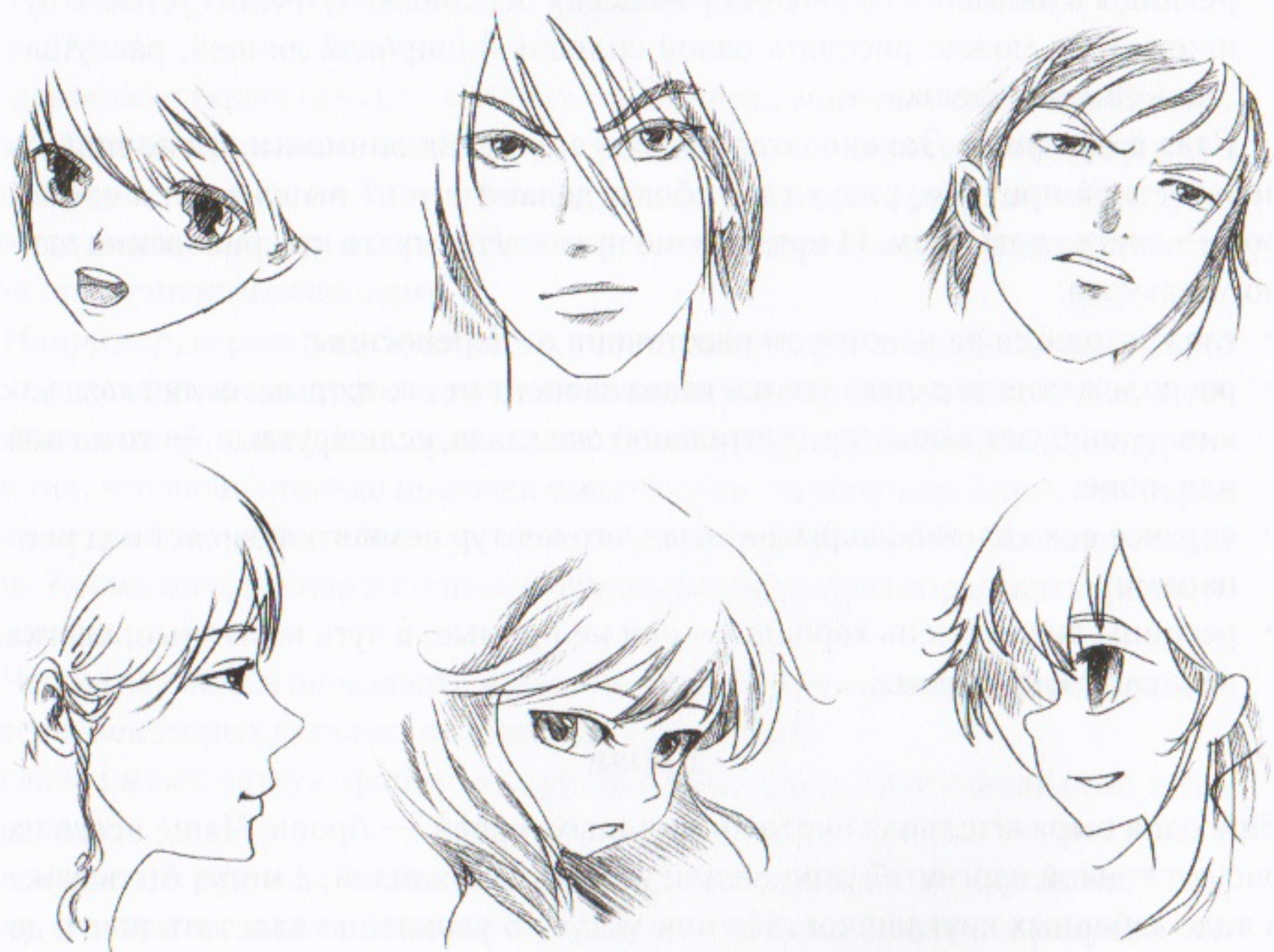


Рис. 12. Рот и нос в аниманге рисуют схематично

В профиль нос — это, как правило, упрощенный контур без обозначения крыльев носа и ноздрей. Он может быть прямым, даже с небольшой горбинкой, но чаще всего в аниманге рисуют чуть вздернутые носики.

Рот

Обычно в спокойном положении рот рисуют простой линией с легким обозначением нижней губы. Иногда намечают и верхнюю губу в том месте, где находится ее центральный изгиб. Рисуя рот в профиль, следует помнить, что верхняя губа слегка выступает вперед и нависает над нижней.

Уши

Практически каждый аниме-художник рисует уши по-своему, не вырисовывая весь рельеф, а немного его упрощая. Некоторые рисуют только форму уха. На мой взгляд, несколько основных линий все же стоит намечать. Нарисуйте саму раковину уха, козелок и мочку. Наметьте линию завитка (внешняя дуга уха) и частично линию противозавитка (рельефная дуга в середине уха). Затонируйте пространство под завитком, противозавитком и плотнее затонируйте впадину за козелком.



Рис. 13. Этапы и степень прорисовки уха

Волосы

Все аниме-герои обладают летящими, струящимися, колышущимися под ветром шевелюрами, поэтому волосы всегда изображают активно изгибающимися линиями.

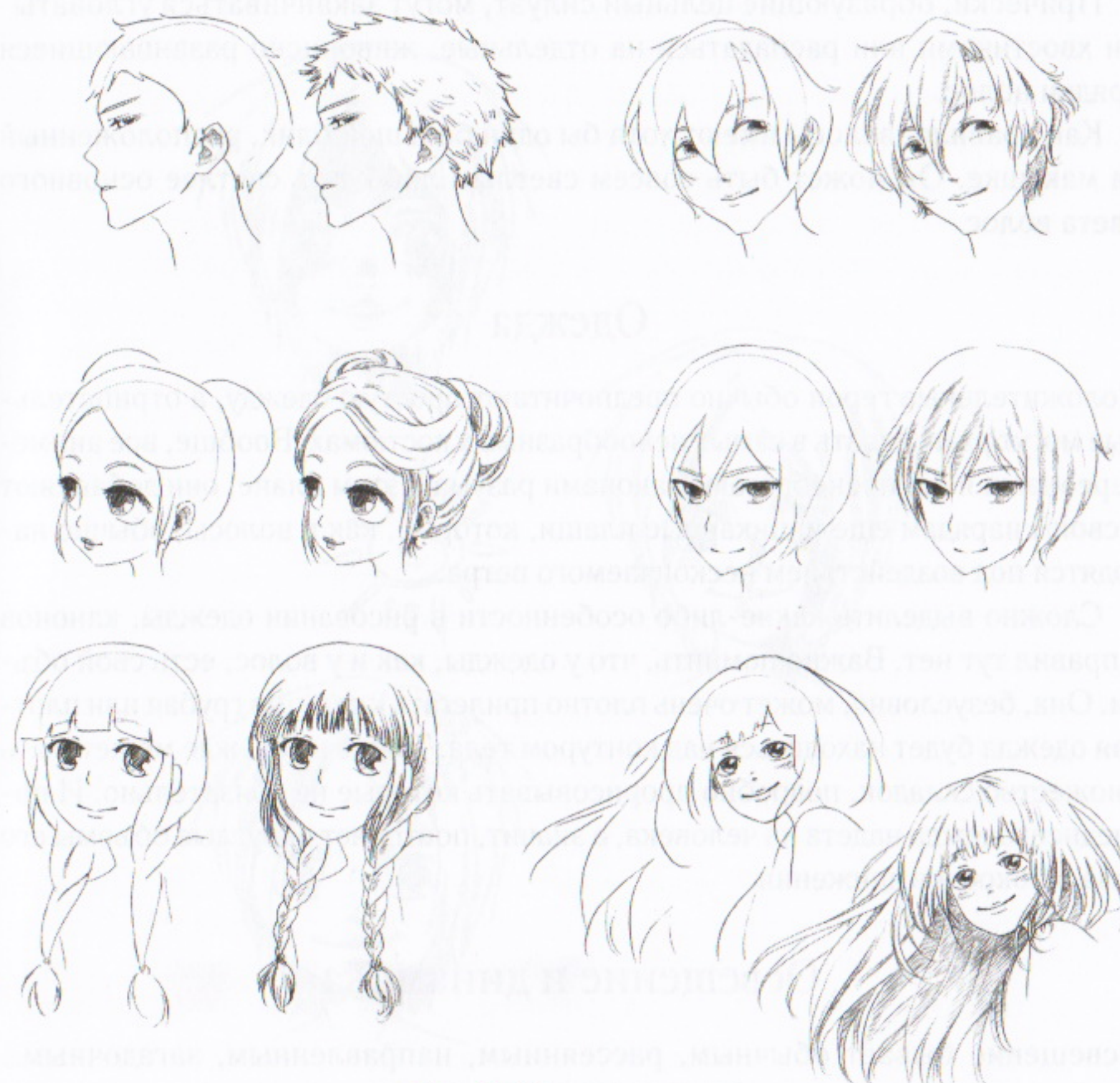


Рис. 14. Прорисовка волос

Второе, но не менее важное, волосы не являются продолжением контура головы, а имеют свой собственный объем, так называемую «шапку». Это значит, что контур волос находится на некотором расстоянии от контура головы.

Прически аниманговских персонажей лучше начинать рисовать все же с общей массы, а не в виде отдельных прядей. Эти прически могут быть любой длины и формы, и даже любого цвета.

Линия роста волос над лбом (когда она видна) должна быть естественной. Она может быть и ровной, если волосы очень короткие либо зачесанные назад.

Пряди и на коротких и на длинных волосах могут торчать в разных направлениях либо быть направлены в одну сторону.

Почти всегда у анимешных персонажей перед ушами рисуют небольшие прядки волос, которые могут быть и длинными, и короткими, могут быть подстрижены причудливым образом либо заплетены в косички и скреплены резинками и заколками.

Прически, образующие цельный силуэт, могут заканчиваться угловатыми хвостиками или распадаться на отдельные, живописно развивающиеся прядки волос.

Как правило, волосы имеют хотя бы один большой блик, расположенный на макушке. Он может быть совсем светлым либо чуть светлее основного цвета волос.

Одежда

Положительные герои обычно предпочитают простую одежду, а отрицательные могут разгуливать в самых невообразимых костюмах. Вообще, все аниме-персонажи явно пренебрегают законами разума в этом плане, они добавляют к своим нарядам еще и шикарные плащи, которые, как и волосы, обычно находятся под воздействием нескончаемого ветра.

Сложно выделить какие-либо особенности в рисовании одежды, канон и правил тут нет. Важно помнить, что у одежды, как и у волос, есть свой объем. Она, безусловно, может очень плотно прилегать к телу, но грубая или плотная одежда будет находиться над контуром тела. Также на одежде может быть множество складок, подробно прорисовывать которые не обязательно. И последнее: одежда надета на человека, а значит, повторяет округлые объемы его тела в покое и в движении.

Освещение и динамика

Освещение бывает обычным, рассеянным, направленным, загадочным... Источником света может служить что угодно — от привычного солнца или,

например, зажженной свечи до таинственных болотных огоньков или трепетных крылышек фей...

Привычное, не направленное в конкретное место освещение позволяет зрителям хорошо рассмотреть черты лица героя, тени не ярко выраженные. Освещение, направленное на героя сбоку, делает доминирующие черты его внешности резче, глаза более сияющими. Такой свет может придать персонажу вид внутренней борьбы между двумя непростыми решениями, между светом и тенью. Резкий свет снизу удачно раскроет некоторую «чертовщину» даже в самом положительном герое. При таком освещении мы видим лицо будто в негативе, вплоть до полной неузнаваемости человека. Оно придает герою несколько зловещий вид.

И еще. Рисуя эскиз, то есть придумывая героя и располагая его на листе, вам может пригодиться кривая движения — своеобразный вектор, вдоль которого располагается тело в пространстве. Она может совпадать с осью фигуры самого персонажа.

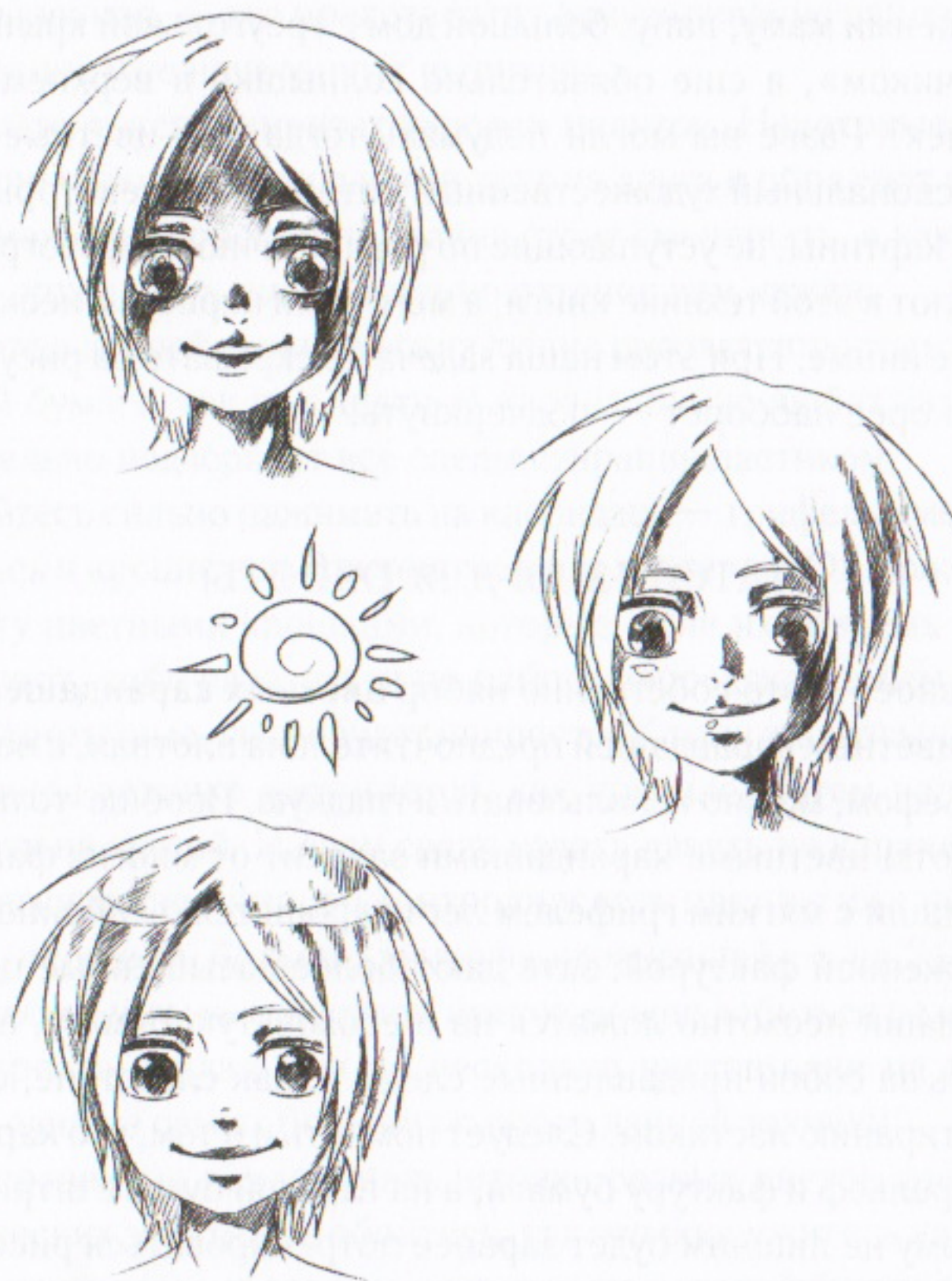


Рис. 15. Тени на лице зависят от степени освещенности и источника света



ЦВЕТНЫЕ КАРАНДАШИ

Цветные карандаши — материал, хорошо знакомый нам с детства. Помните, как вы рисовали ими маму, папу, большой дом с треугольной крышей на фоне травки «заборчиком», а еще обязательно солнышко в верхнем углу листа и птичек-галочек? Разве вы могли подумать тогда, что цветные карандаши вполне профессиональный художественный материал — некоторые художники создают ими картины, не уступающие по реалистичности фотографиям, другие иллюстрируют в этой технике книги, а мы с вами нарисуем нескольких персонажей в стиле аниме. При этом наша задача не скрывать на рисунке, что это карандаши, а скорее наоборот — подчеркнуть.

Материалы для работы

Первое и основное — это собственно набор **цветных карандашей**.

Бумага для цветных карандашей предпочтительна плотная, с не сильно выраженным рельефом, можно использовать и гладкую. Вообще-то простота или сложность работы цветными карандашами зависит от многих факторов. Например, карандаши с мягким грифелем легче крошатся, особенно если бумага с ярко выраженной фактурой, зато дают более насыщенные цвета. Более твердые карандаши неохотно ложатся на шероховатую бумагу, а на гладкой могут оставлять за собой продавленные следы и, как следствие, совершенно не поддаются стиранию ластиком. Следует помнить и о том, что карандаши выявляют любой рельеф и фактуру бумаги, а на гладкой бумаге штрихи ложатся плотнее. Поэтому не лишним будет заранее потренироваться рисовать на бумаге разного качества, чтобы выбрать именно ту, на которой вам будет комфортнее работать.

Ластик — крайне нужная вещь. А лучше два — один мягкий, второй более жесткий (для чернил) на тот случай, если что-то пойдет уж совсем не так.

Палитра для цветовых экспериментов и **лист бумаги**, чтобы подкладывать под руку во время работы. В принципе, можно объединить эти два дополнительных материала. Также нам понадобится **черновик** для эскиза, **нож** или **точилка** и, конечно, **простой карандаш**.

Особенности работы цветными карандашами

Чтобы успешно рисовать цветными карандашами, нужно знать особенности данной техники и соблюдать несколько **правил**:

- всегда держите карандаши острыми, не пытайтесь рисовать тупыми «печенками». Начните работу с того, что заточите все карандаши, используя канцелярский нож или точилку;
- обязательно подкладывайте какой-нибудь лист бумаги под кисть руки во время рисования — это предотвратит замусоливание рабочей поверхности и смазывание уже нанесенных штрихов;
- используйте «экспериментаторскую» палитру. Некоторые цвета не сочетаются при наложении их слоями друг на друга и образуют грязь. На палитре вы сможете попробовать, какие стоит смешивать, а какие нет, а также сможете определить, какой именно оттенок вам нужен;
- при работе в данной технике эскиз лучше рисовать простым карандашом на черновой бумаге, так как цветные карандаши не любят затертостей листа и обязательно подчеркнут все следы стирания ластиком;
- не старайтесь сильно нажимать на карандаш — грифель имеет свойство отслаиваться и крошиться при непомерном давлении. Он может засыпать вашу работу цветными крошками, которые, если их вовремя не убрать, вдавятся в лист, либо разотрутса по работе непредсказуемым образом и удалить эти хаотичные следы будет непросто. К тому же, насыщенность оттенков в данной технике достигается, как правило, путем наложения одного слоя цвета на другой. И если сразу начать давить на карандаш, а не штриховать легкими линиями, то контролировать цвет вы уже не сможете.

Здорово, если есть большая палитра карандашей — на 24 или 36 цветов. Но даже с небольшим количеством цветов можно добиться разнообразнейших оттенков, просто накладывая по несколько цветов один на другой. На мой взгляд, это один из самых больших плюсов данной техники.

Как же правильно накладывать штрихи разных цветов друг на друга? Тут без практических занятий не обойтись, так что вооружитесь каким-нибудь листом бумаги, желательно того же качества, на которой будете работать в дальнейшем, и приступим.

Существует несколько **способов штриховки** цветными карандашами. Мы с вами рассмотрим основные:

1 — мягкими движениями (без сильного нажима) штрихи наносятся довольно плотно друг к другу, без расстояния между ними, образуют ровную, практически без характерной фактуры поверхность. Таким приемом художники часто штрихуют, например, фон, либо объекты и части рисунка, которые нужно увести на дальний план, либо какие-нибудь деликатные области на рисунке, на которых фактурная штриховка не очень уместна (это может быть кожа персонажа или, по крайней мере, ее первый слой).

2 — штрихи наносятся острым карандашом легкими тонкими линиями, между ними оставляются небольшие промежутки, создавая характерный штриховой рельеф. Такую штриховку эффектно делать несколькими слоями, кардинально либо всего на несколько градусов меняя ее наклон.

Также немаловажно освоить разного рода **растяжки** — как цветовую (когда один цвет плавно перетекает в другой), так и световую (когда цвет из насыщенного постепенно сводится на нет — добиться подобного эффекта можно постепенно изменяя нажим на карандаш), а также комбинацию этих двух растяжек.

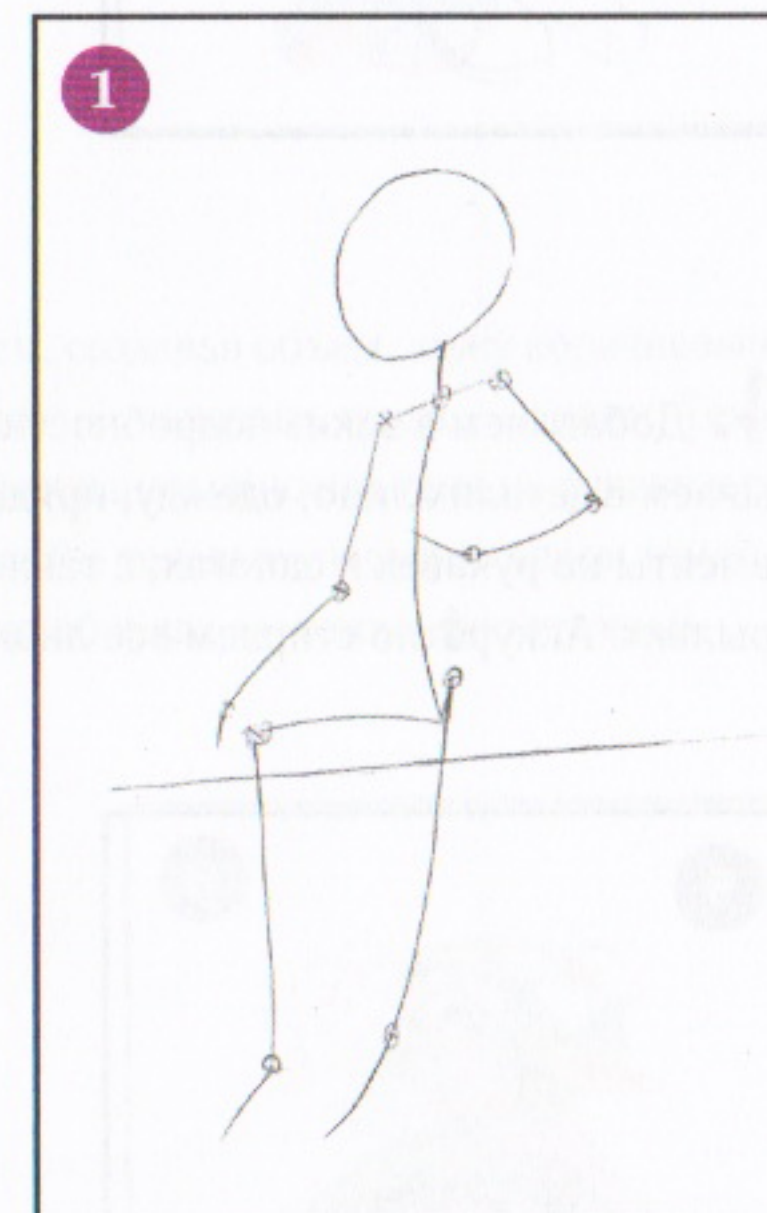
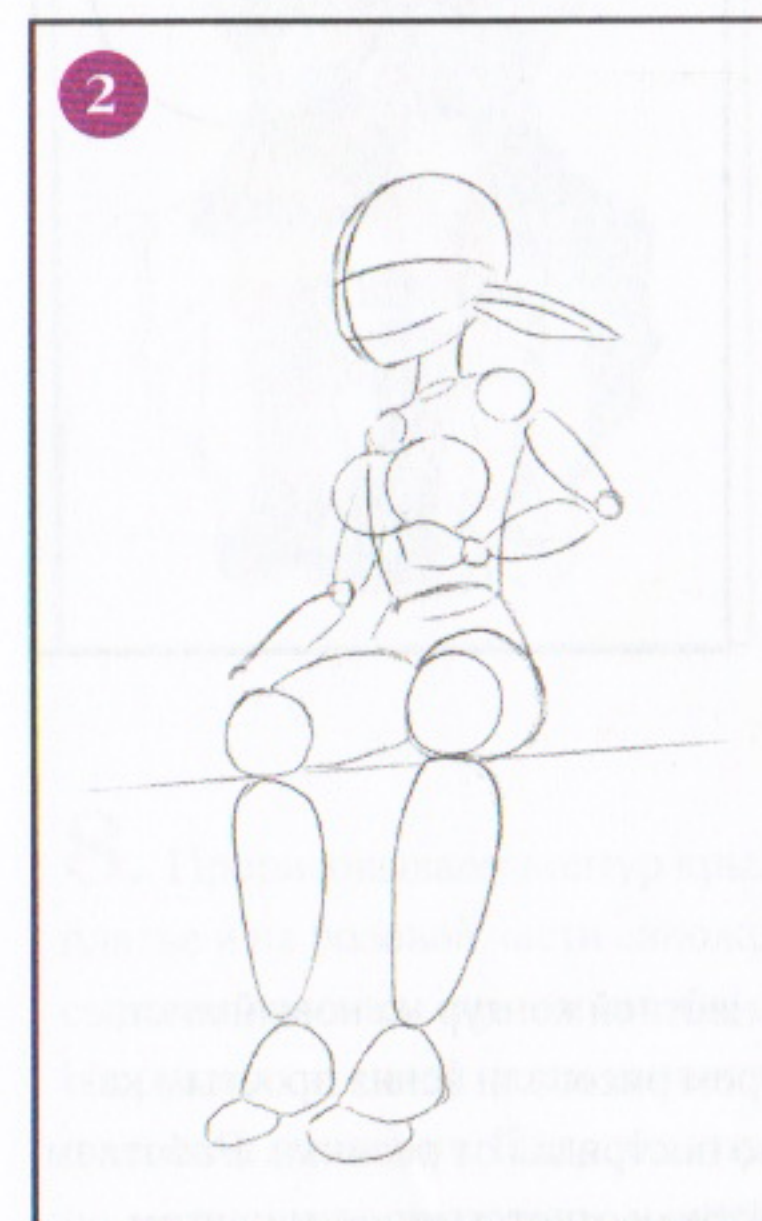


Фея



Сказочная фея в стиле аниме — это девушка с большими глазами, острыми ушами и длинными зелеными волосами. Благодаря своим легким прозрачным крыльям она умеет летать, а сейчас она просто села передохнуть. Работа выполнена на листе ватмана, композиция решена в вертикальном формате.

1. Намечаем простым карандашом каркас сидящей фигуры, вид немного снизу. Размещаем фигуру так, чтобы со всех сторон осталось достаточно свободного места — воздуха.



2. Прорисовываем туловище основными геометрическими формами. Обратите внимание на лицевую часть головы — ось, на которой будут располагаться глаза, уходит в перспективу вниз, а значит, правый глаз визуально будет ниже левого.

3



3. Плавными линиями прорисовываем контуры фигуры. Удаляем линии построения. Намечаем черты лица, волосы, частично одежду и обувь, крылышки за спиной феи.



4



4. Добавляем в эскиз подробности — прорисовываем в деталях лицо, одежду, пряди волос, орнаменты на рукавах и сапогах, а также узор на крыльях. Аккуратно стираем все лишнее.

5



5. Переносим цветной контур на новый лист, если тот, на котором рисовали эскиз простым карандашом, сильно пострадал от резинки. Работаем на разных элементах соответствующим цветом.

6



6. Легкими штрихами тонируем бледно-розовым цветом кожу, оставляя место для блика на плече и коленке. Так же легко салатным цветом заштриховываем волосы по направлению их роста, оставив блики на челке и на хвосте. Радужку глаза плотно штрихуем голубым, обходя белый блик. Платье закрашиваем розовым цветом, оборки — сиреневым или фиолетовым, рукава — голубым, сапожки — голубым и розовым.

7



7. Затеняем, создавая объем, кожу коричневым цветом, волосы — зеленым, глаза — синим. Тем же синим карандашом наносим тени на рукава и сапожки. На платье теневые участки создаем темно-сиреневым, на оборках — темно-фиолетовым.

8



8. Прорисовываем контур крылышек. Тени на платье и на розовой части сапожек углубляем и насыщаем красным цветом, чтобы они стали ярче. На рукавах и синей части сапожек дорабатываем в деталях орнамент. Подробно прорисовываем лицо — ресницы, веснушки, наносим румянец.

9. Раскрашиваем легкими штрихами розового и голубого цвета крылья за спиной феи, оставляя белые участки для создания эффекта прозрачности. Мягкой штриховкой делаем легкий розовый фон с акцентом вокруг головы. Для того чтобы подчеркнуть, что наша фея сидит, под платьем и икрами ног тоже наносим розовую тень и усиливаем ее коричневым цветом. Последний штрих — цветочный рисунок на плече феи.

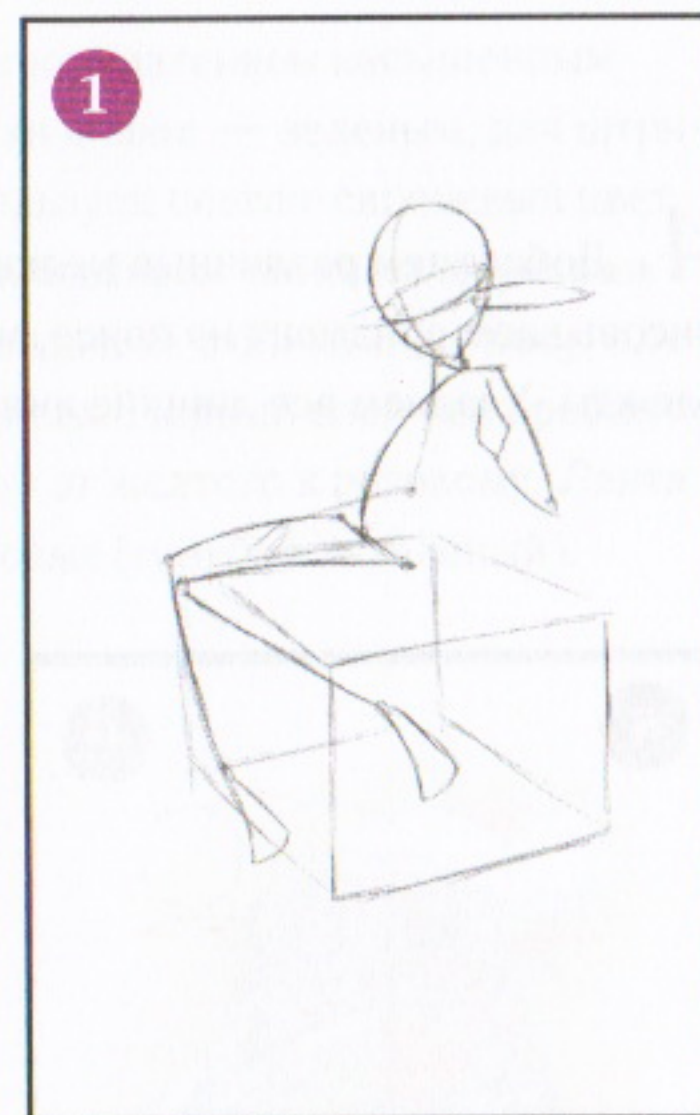


Рождественская эльфийка



Доброе к людям, воздушное существо в человеческом облике пришло к нам из германо-скандинавских мифов. А эта остроухая красotka выглядит очень современно! Одета в стилизованный костюм от Санта-Клауса, она приготовила нам рождественский подарок и упаковала его в большую коробку, перевязанную ярким бантом.

1. Намечаем в перспективе подарочную коробку — куб. Затем размещаем на кубе нашу эльфийку, легкими линиями обозначая место и положение головы и каркас всего туловища.



2. На основе каркаса строим основные формы тела, используя овалы и круги, особое внимание уделяем стопам — наша героиня в сапогах на высоких каблуках. Намечаем черты лица, динамичную дугу длинных волос. Проверяем, чтобы фигура устойчиво сидела и визуально не падала с коробки.

3



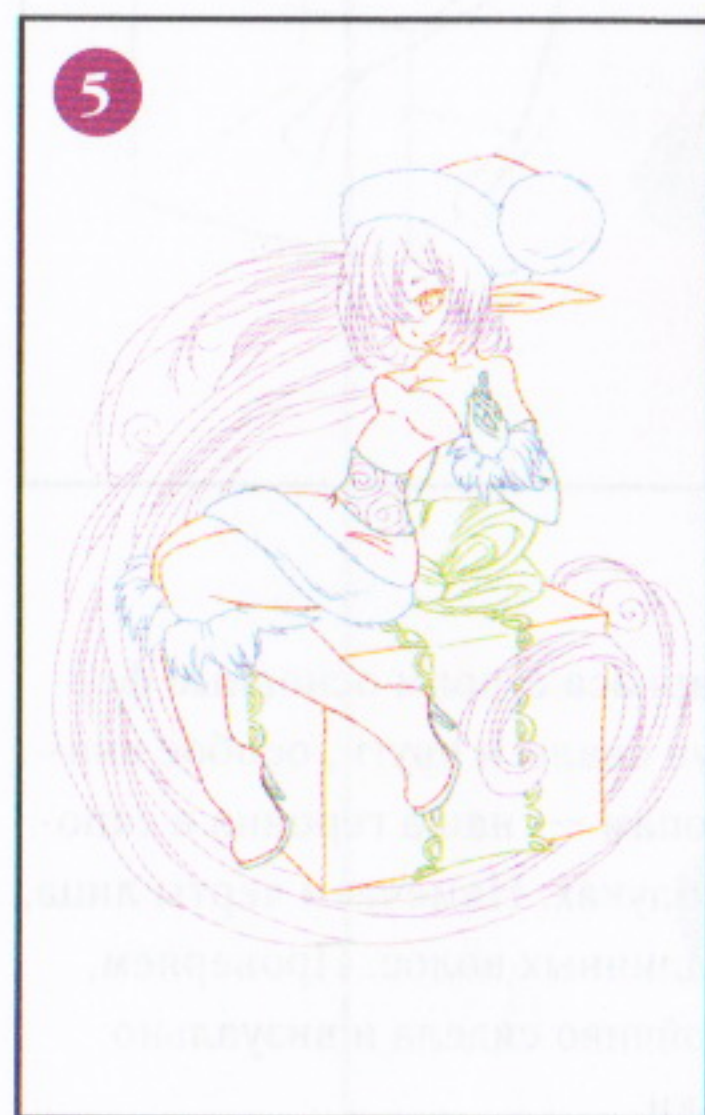
3. Прорисовываем легкими плавными линиями общий контур, намечая различные детали одежды и сапоги, прорабатываем подробнее пряди волос. Уточняем форму подарочной коробки, прорисовываем ленту с бантом.

4



4. Добавляем различные мелкие детали, прорисовываем орнамент на поясе, мех на отделке одежды. Удаляем все лишние линии построения.

5



5. Переносим цветной контур на основной, рабочий лист бумаги. Если предварительный набросок простым карандашом получился чистым, то можно его ослабить мягкой резинкой и продолжать рисовать на этом листе.



6



6. Для создания эффекта загорелой кожи используем красно-коричневый карандаш. Наносим первый полупрозрачный слой штриховки. Для одежды и сапог используем розовый цвет, для перчаток и пояса — салатный. Мех предполагается белого цвета, поэтому заштриховываем его только в тени — берем голубой карандаш и легкими штрихами прокладываем тень.

7



7. Одежду и сапоги затеняем насыщенным красным, перчатки и пояс — зеленым, для штриховки волос используем светло-сиреневый цвет. На коже тень накладываем мягкими штрихами коричневым карандашом с бликами на носу, плечах, груди и коленках. Первый слой на коробке делаем растяжкой от желтого к розовому. Лента и бант — бирюзовые (голубой + зеленый).

9



8. Кое-где на одежде и сапогах на свету добавляем желтого цвета. Орнамент на поясе прорисовываем голубым. Насыщаем переход на ленте на коробке от синего к бирюзовому, оставив на сгибе светлый блик. На коробке уплотняем розово-желтую растяжку, в тени добавляем оранжевого цвета. Волосы обогащаем голубым. Подошву на сапогах рисуем сине-зеленым.

9. Немного затемняем кожу на границе с одеждой и волосами. Дальний план на волосах затемняем фиолетовым карандашом. Уточняем тень на меховых оторочках. На коробке прорисовываем орнамент и усиливаем тени. Легкой штриховкой создаем вокруг персонажа фон.



Танцовщица



Эта очаровательная девушка в прозрачной пышной юбочке грациозно двигается под аккомпанемент плеера. Вместе с ней танцуют ее длинные волосы, помпоны на сапожках и даже шнур, соединяющий плеер с наушниками. Пожалуй, самое сложное в этой работе — это верно разместить персонажа в формате листа.

1. Набрасываем каркас. Фигура в движении, упор на левую ногу. Корпус образует как бы дугу — она начинается от шеи и заканчивается ступней левой ноги. Правые рука и нога согнуты и слегка отставлены назад для удержания равновесия.



2. Прорисовываем основные формы тела. Поначалу как всегда работаем простыми геометрическими формами. Намечаем черты лица. Лицо в ракурсе $\frac{3}{4}$, глаза прикрыты. Пряди волос заворачиваем для большей динамичности фигуры в противоположную от основного движения сторону.



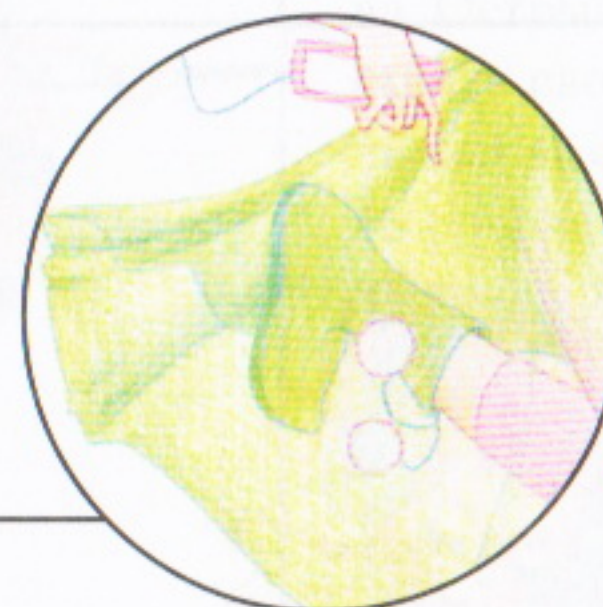
3. Обобщенно намечаем контуры элементов одежды, наушники, плеер. Обратите внимание — провод от плеера, широкая присборенная юбка, шнурки на ботиках также находятся в движении.

4. Уточняем и подробно прорисовываем все детали одежды, черты лица, пряди волос, окончательно выводим общий контур. Удаляем все лишнее. И даже намечаем легкую тень под левой ногой танцовщицы.



5. На этом или чистом листе бумаги проводим неявный контур в цвете, чтобы позже подчеркнуть его в нужных местах. Легчайшими штрихами прорабатываем кожу охристо-бежевым карандашом (либо красно-коричневым, либо смешиваем коричневый и розовый). На волосах используем растяжку от оранжевого и розового к бледно-фиолетовому, тени наносим фиолетовым и сиреневым карандашами. Наушники и лиф платья — бирюзовые, штанишки — розовые (растяжкой от низа), юбка — салатная.

6. Насыщаем юбку салатным и желтым цветом, по-прежнему сохраняя немного прозрачности, не давим на карандаш сильно. На штанишках прорисовываем теневые участки фиолетовым цветом.



7. Чтобы придать юбке объема, сине-зеленым карандашом (можно смешать два прозрачных слоя зеленого и голубого либо работать только зеленым) слегка заштриховываем дальний край юбки, а также складки. На сапожках используем растяжку от голубого к салатному.

8. Добавляем на юбке несколько прозрачных складок, украшаем сапожки розовыми помпонами. На штанишках тени делаем более четкими и желтым карандашом создаем плавный переход между цветом юбки и штанишек. Прорисовываем тени, создавая объем, на лифе платья, на наушниках. Легкими штрихами коричневым карандашом наносим тени на кожу, с акцентами на шее, на сгибе локтя и на границе с платьем.



9. Дорисовываем несколько прядок волос сиреневым карандашом, чтобы добавить динамики. Зеленым цветом прописываем тени на сапожках, прозрачным слоем желтого дорабатываем юбку, зеленым уточняя тени. На плеере дорисовываем нотный знак. А чтобы девушка танцевала не в невесомости, горизонтальными штрихами обозначаем под левой ножкой тень.

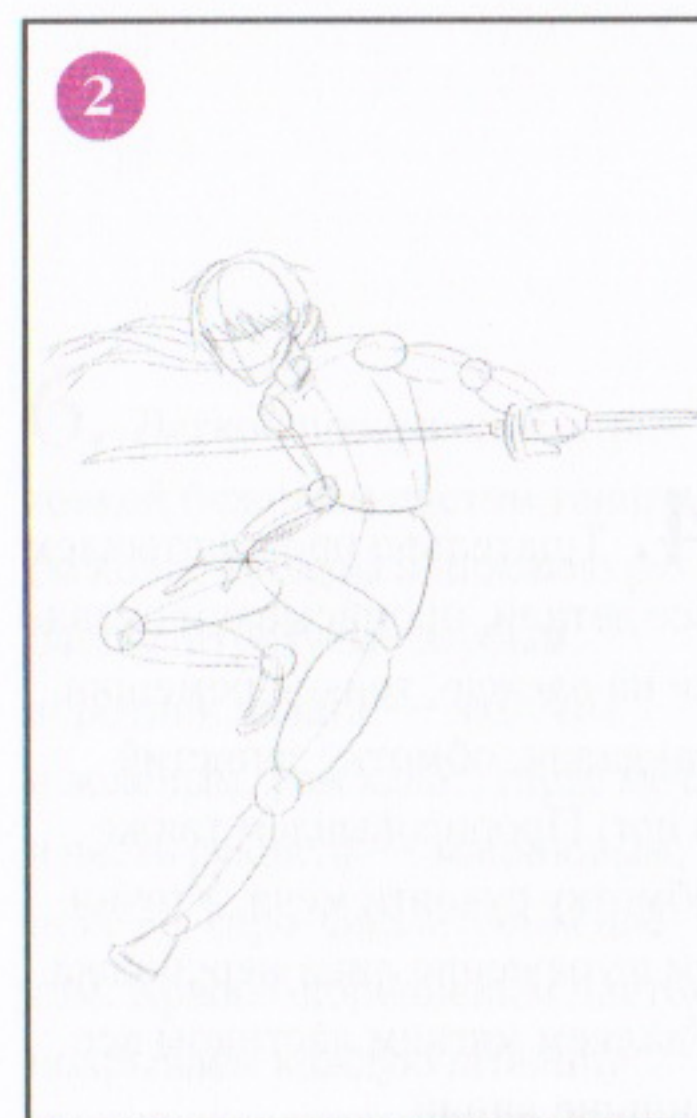
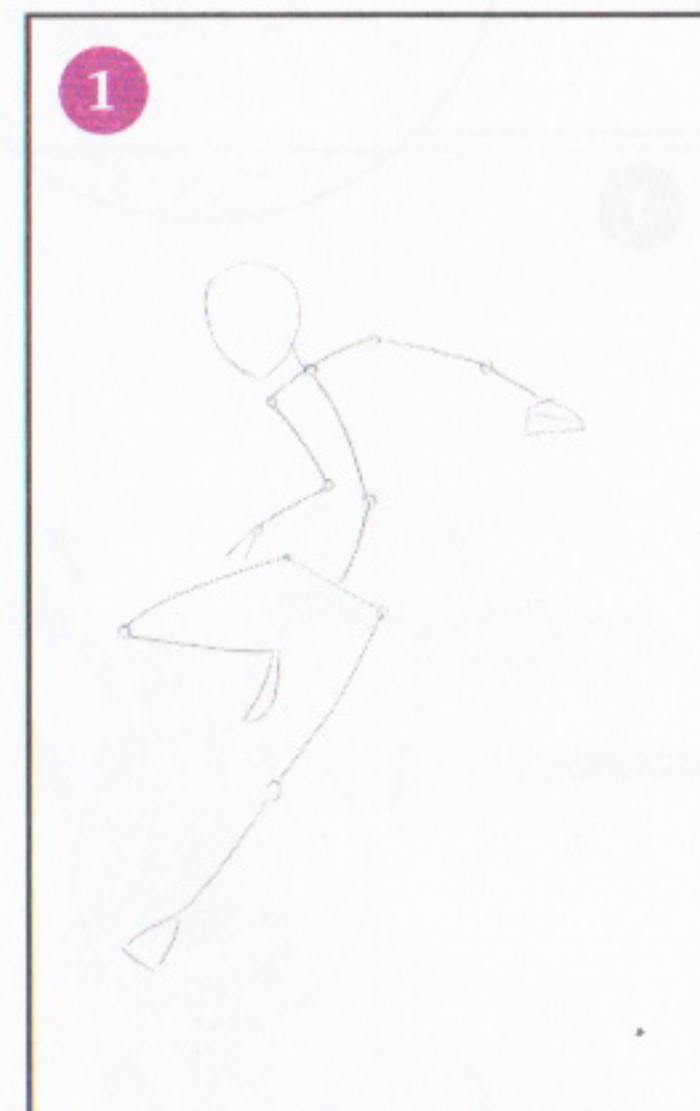


Юноша с катаной



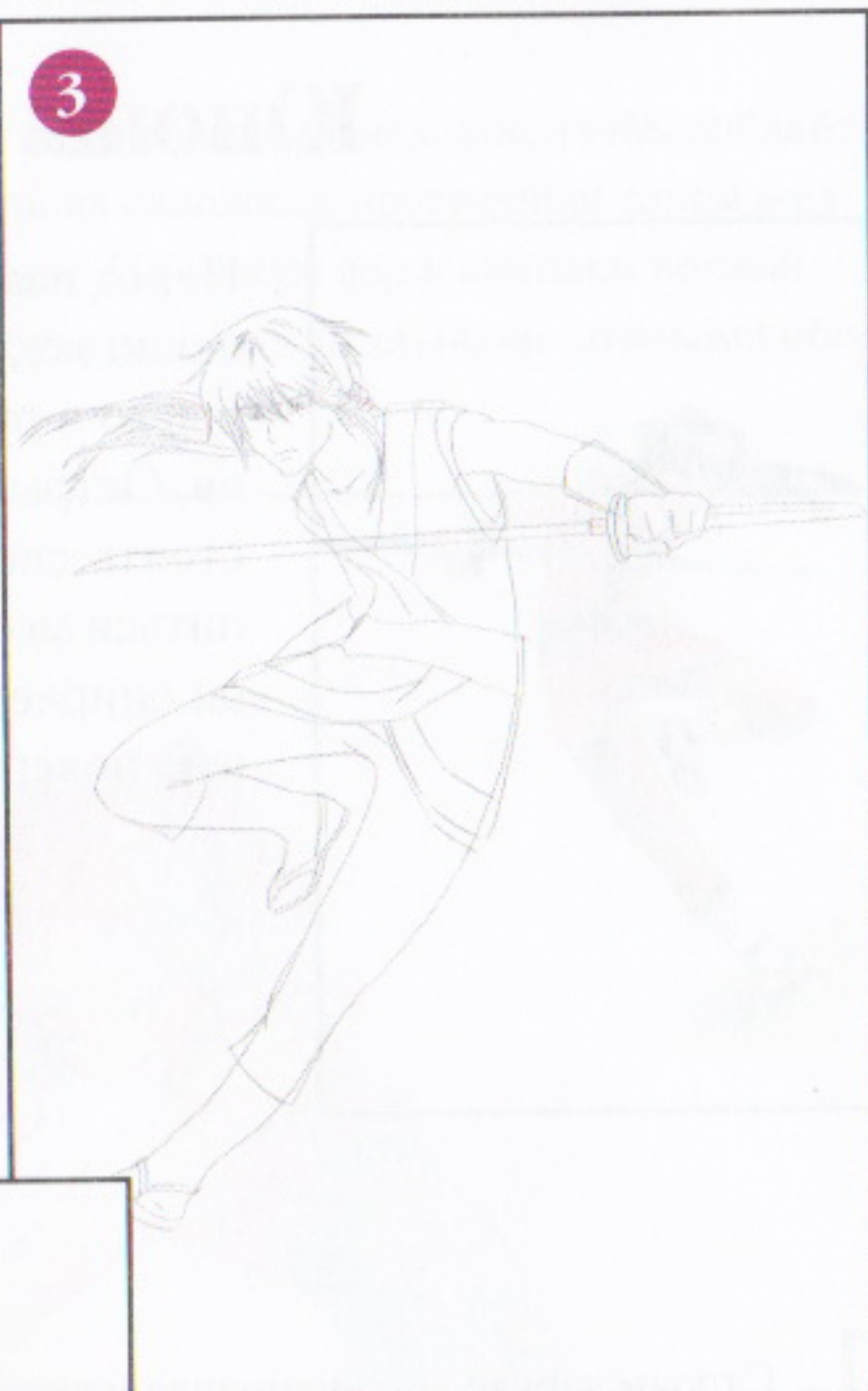
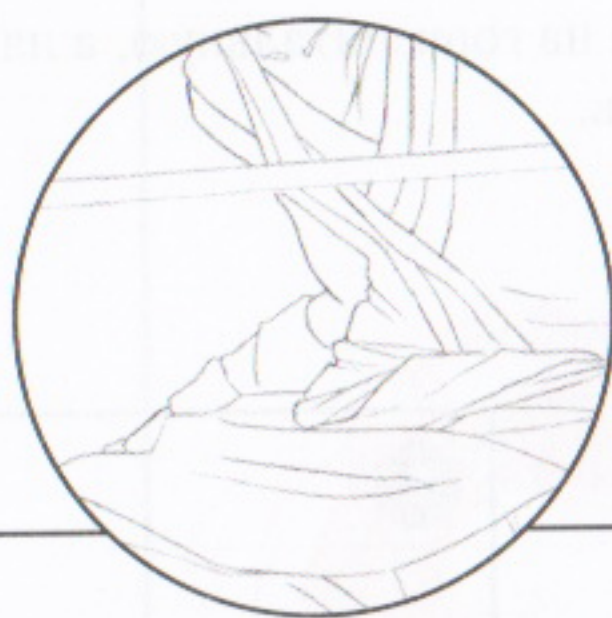
Перед нами настоящий воин! Этот персонаж, конечно же, герой именно японских комиксов, ведь у него в руках катана — главное оружие самураев. Острый как бритва меч поможет смельчаку отстаивать свою честь, защититься от врагов, заступиться за слабых... Динамика персонажа сложная, он опирается не на горизонтальную, а на наклонную поверхность.

1. Строим каркас — динамичная мужская фигура образует подобие дуги от головы до ступни левой ноги. Внимательно следим за тем, чтобы компоновка героя в формате листа была гармоничной.

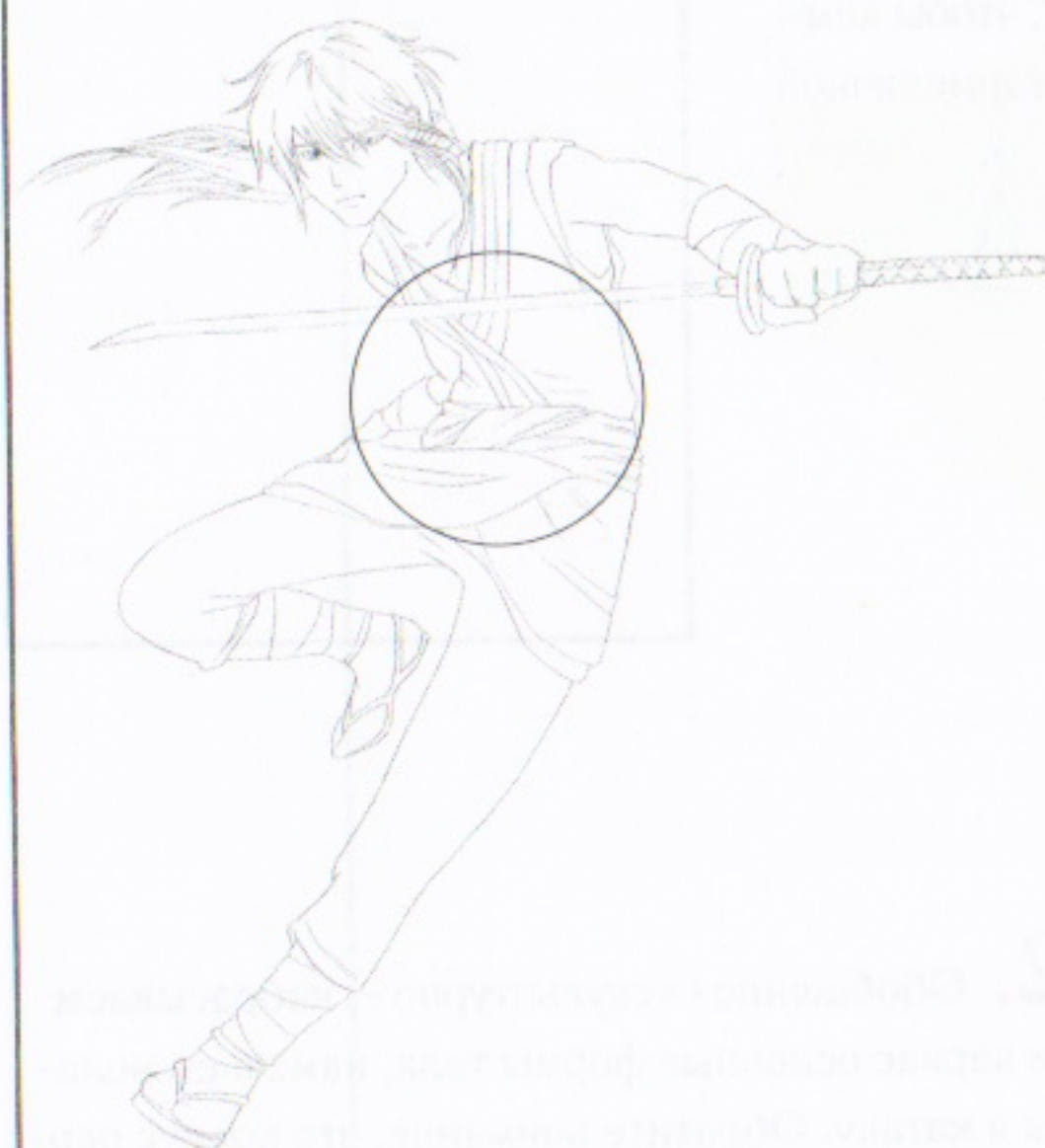


2. Обобщенно («скульптурно») набрасываем на каркас основные формы тела, намечаем волосы и катану. Обратите внимание, что корпус персонажа преломляется в поясе, но благодаря горизонталям волос и катаны фигура в целом стремится к равновесию.

3. Прорисовываем плавными линиями общий контур. Намечаем элементы одежды, обувь, черты лица, добавляем подробности в развевающиеся пряди волос. Стираем ставшие лишними линии построения.

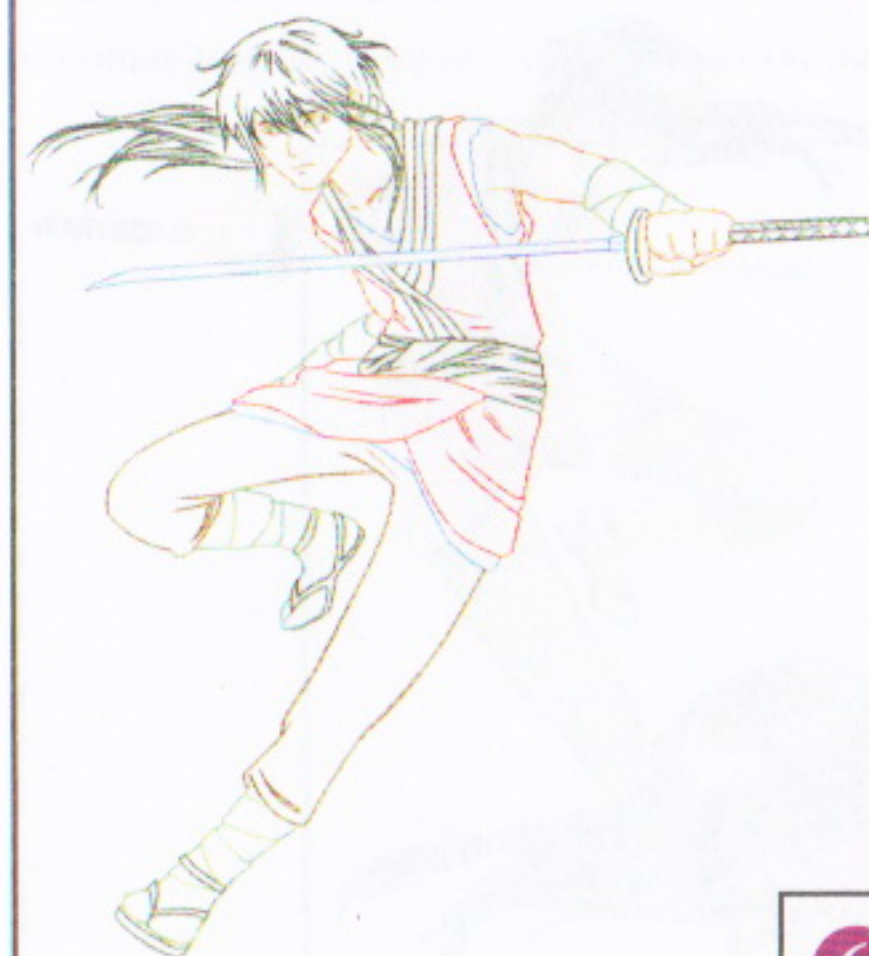


4



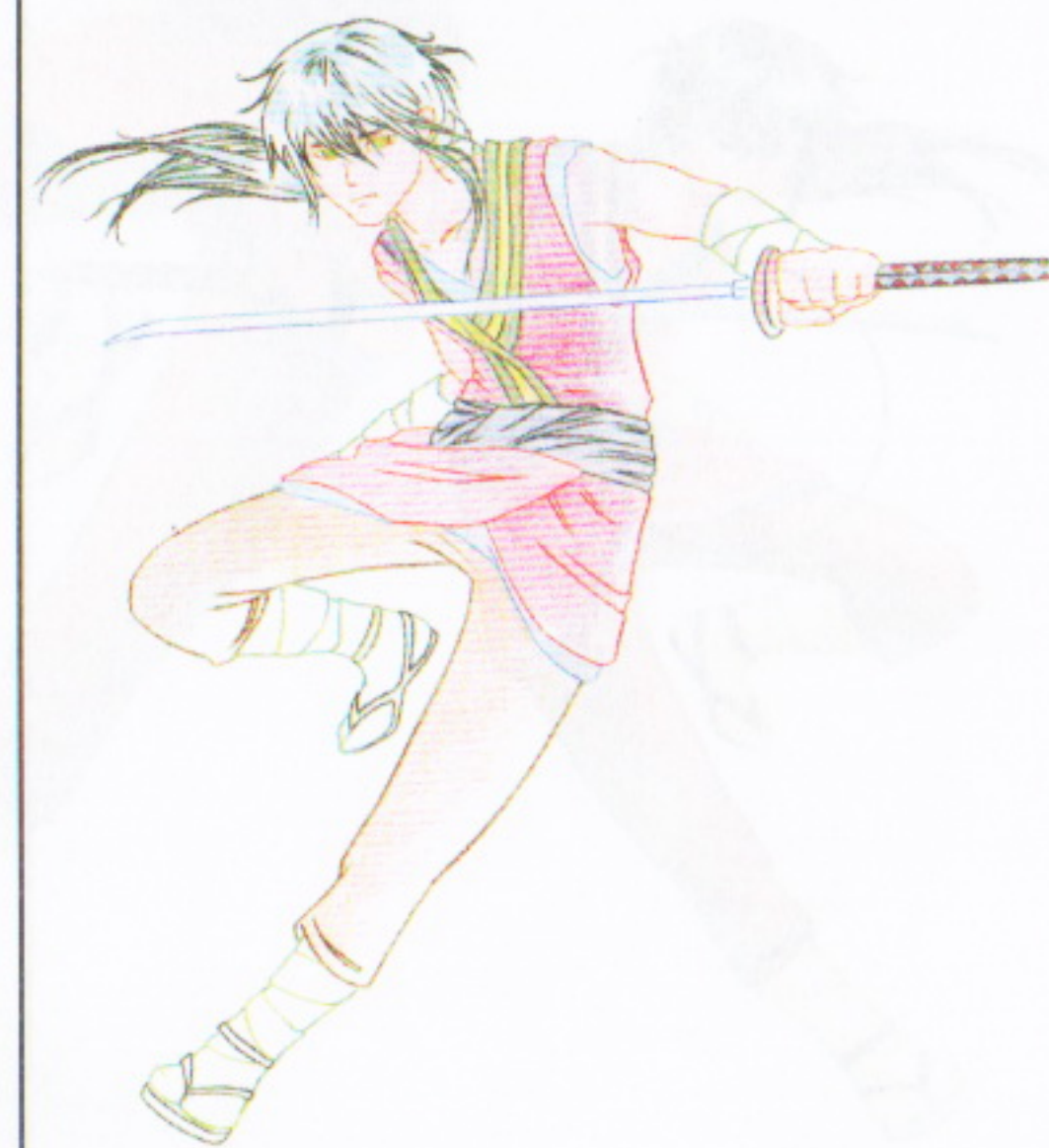
4. Тщательно прорабатываем все детали, прописываем складки на одежде, тонкие ремешки сандалий, обмотку запястий и ног. Прорисовываем также обмотку рукояти меча. Уточняем выражение лица персонажа. Удаляем мягким ластиком все лишние линии.

5



5. Переносим цветной контур на новый лист бумаги. Либо продолжаем рисовать уже в цвете на прежнем листе, с предварительным наброском простым карандашом, если поверхность бумаги не сильно пострадала во время рисования черновика.

6



6. Легкой прозрачной штриховкой бежевым цветом тонируем кожу. Волосы и нижнюю рубашку штрихуем голубым, воротник халата — желтым и зеленым, сам халат, гарду меча и часть рукояти — малиновым, пояс — серо-фиолетовым цветом. Красно-коричневым цветом покрываем каждую штанину примерно на две трети ширины.

7. Докрашиваем штаны зеленым карандашом. Серо-салатным прокладываем тени на обмотках рук и ног. Для тени на воротнике, поясе, ремешках сандалий и гарде катаны используем черный. Синим цветом затеняем нижнюю рубашку, красно-коричневым — кожу. Прорисовываем волосы черным, оставляя блики.



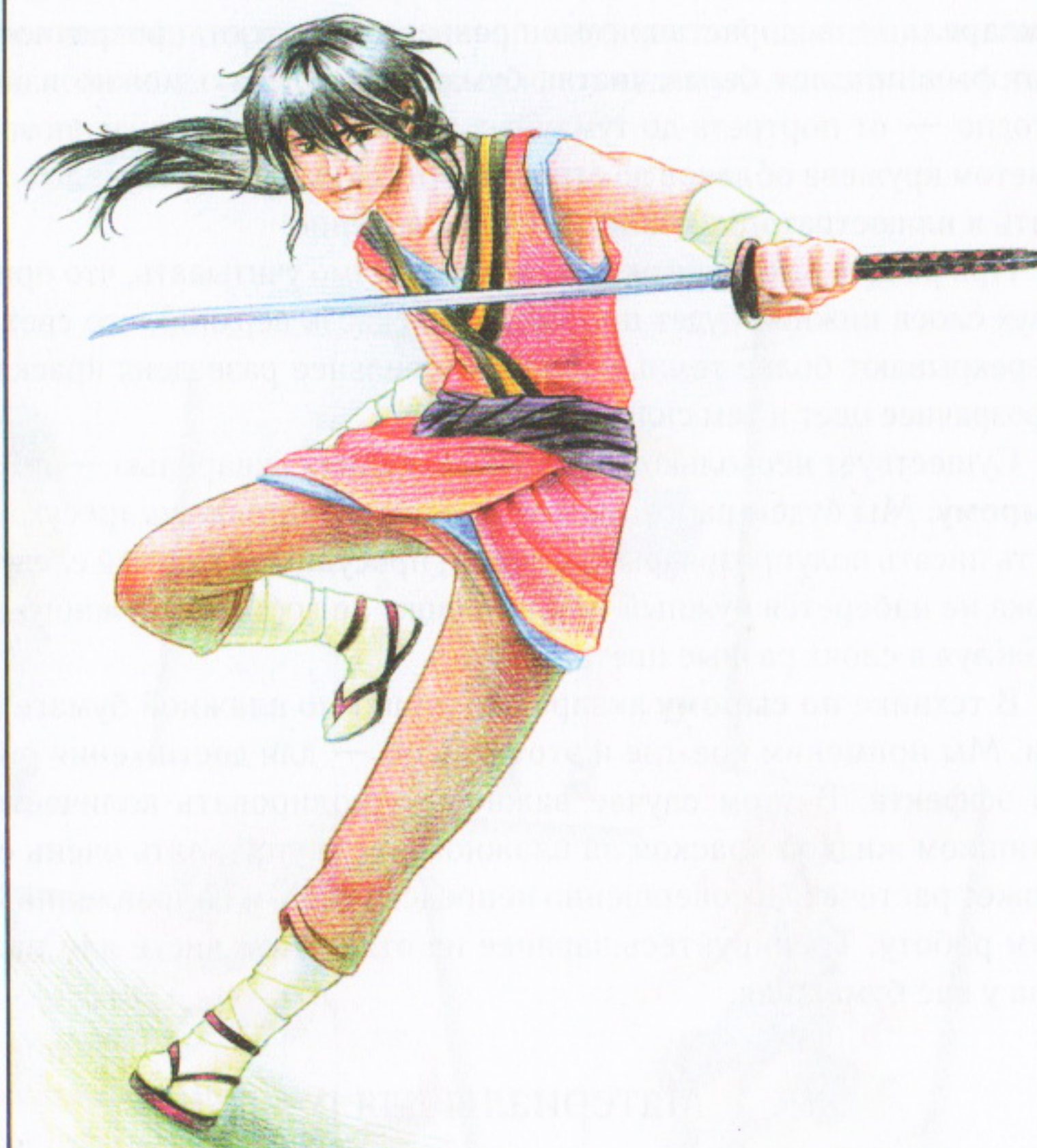
8



8. Темным красно-коричневым насыщаем участки тени и складки одежды, особенно складки на подоле и возле пояса. На штанах темная тень нужна под верхней одеждой, на коленях и на штанине правой ноги, чтобы увести ее на дальний план. Не старайтесь сглаживать штрихи — они должны быть хорошо видны, это добавит ткани рельефности и фактурности. Лезвие катаны прорисовываем синим или голубым, оставляя светлой середину.

9. Насыщаем верх одежды и воротник оранжевыми переливами, темно-коричневым и черным уплотняем тени на одежде и коже, чтобы подчеркнуть свет на первом плане. Немного голубого цвета добавляем на обмотку рук и ног, фиолетового — на пояс. Дорисовываем несколько тонких подвижных прядей волос и тень под левой ступней.

9





АКВАРЕЛЬ

Акварель — водорастворимые прозрачные краски, прозрачность и сияние которым придает белая чистая бумага. Акварелью можно изобразить что угодно — от портрета до туманных пейзажей, от пронизанного солнечным светом кружева облаков до строгих городских улиц. Акварелью любят работать и иллюстраторы. Мангаки не исключение!

При работе в технике акварели необходимо учитывать, что при наложении двух слоев нижний будет просвечивать сквозь верхний, что светлые тона не перекрывают более темные и что чем сильнее разведена краска водой, тем прозрачнее цвет и тем сильнее она течет.

Существует несколько способов рисования акварелью — **по сухому** и **по сырому**. Мы будем работать в основном *лессировками* по сухой бумаге, то есть писать полупрозрачными слоями, просушивая каждый следующий слой, пока не наберется нужный тон либо пока не добьемся нужного оттенка, используя в слоях разные цвета.

В технике **по сырому** акварелью пишут по влажной бумаге в один прием. Мы применим кое-где и этот способ — для достижения определенного эффекта. В этом случае важно контролировать количество воды — слишком жидкой краской на влажном листе управлять очень сложно, она может растечься в совершенно непредсказуемом направлении и испортить вам работу. Тренируйтесь заранее на отдельном листе или палитре, если она у вас бумажная.

Материалы для работы

Деревянный **планшет** необходим для крепления бумаги: акварель требует много воды, поэтому на бумаге будут образовываться волны. Бумагу не обязательно натягивать, но нужно приклеить к доске бумажным скотчем или прикрепить металлическими клипсами.

Бумага для акварели обязательно должна быть качественной, плотной, рельефной. Специальная бумага продается в любом художественном салоне.

Эскизы под акварель делают обычно простым карандашом. Акварель не терпит затертости и засаленности бумаги. Единственное, что на эскизе не принесет вреда будущей работе, — это легкая карандашная штриховка теней.

Кисти для акварельных работ подходят круглые, при смачивании водой они должны принимать форму конуса с острым хвостиком. Они должны быть мягкими, но упругими. Традиционно это белка и колонок, но иногда, чтобы провести очень четкую яркую линию, подойдет искусственный ворс.

Палитра может быть из белого пластика, оргстекла, фаянса, покрытого белой эмалью металла. Удобно использовать палитру с углублениями для смешивания красок.

В качестве **дополнительных материалов**: стеклянная посуда с водой (одна для полоскания кистей, вторая — для живописи), простой карандаш, мягкий ластик, старое полотенце (или бумажные салфетки) для удаления лишней воды с кистей и с листа.



Ведьмочка



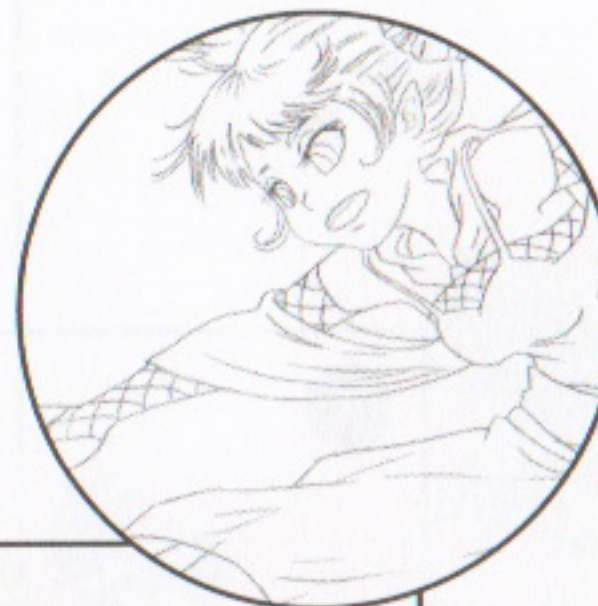
1. Поза персонажа довольно динамичная: упор на левую ногу, руки раскинуты в попытке удержать равновесие. Правая рука и нога уходят в перспективу, поэтому на рисунке они выглядят короче, чем левые рука и нога.



2. Убедившись в том, что фигура в листе скомпонована верно, аккуратно, легкими линиями строим объемные формы на каркасе, намечаем лицо, волосы, стянутые в хвосты, и метлу.



3. Плавными линиями, обобщая скульптурную лепку фигуры, проводим контуры нашей ведьмочки, элементов ее одежды и обуви, прорисовываем отдельные пряди волос.



4. Уточняем контурные линии, подробно прорисовываем складки одежды, сетку рукавов, пряди волос, черты лица. Если окончательный вариант эскиза вас устраивает, то аккуратно мягким ластиком стираем все лишние линии построения.

5. Работу красками начинаем с прорисовки фона. Мягкими мазками, двигаясь по контуру фигуры, наносим прозрачный слой рубинового цвета. Если случайно мазнули внутри контура — уберите лишнюю краску сухой кистью. Лучше начинать вести кистью по краю контура, размывая цвет тем сильнее, чем дальше от фигуры.





6. Для кожи смешиваем терракотовый с охрой. Основной тон должен быть прозрачным и воздушным. Лоб, виски и шею под подбородком затемняем тем же цветом, только с большим добавлением терракотового. Оливковым (травяной зеленый + охра) закрашиваем плащ, пояс и сапожки, а штанишки — бирюзовым (голубой + зеленый).

7. Смешиваем на палитре сиреневую краску с терракотовой (розовый/красный + коричневый), проводим густой краской по контуру платья, а затем размываем влажной кистью внутрь. Получается симпатичный эффект контура. Точными мазками прорисовываем волосы, смешав синий с фиолетовым. В местах бликов оставляем белую бумагу.



8. Слишком резкие блики на волосах подкрашиваем прозрачным голубым. Зоны тени и складки на платье наводим смесью бордового с фиолетовым, на плаще — оливкового с темно-зеленым, на штанишках тени рисуем голубой краской. Метлу прописываем смесью темной охры (охра + коричневый) с красно-коричневой краской.



9. Закрашиваем рукава прозрачным бирюзовым цветом. Тонкой кистью подводим контур, усиливая его там, где нужно, детализируем черты лица, выделяя его на общем фоне. Темным бирюзовым цветом прорисовываем сетку на рукавах, а на платье густой красной краской — орнамент.



Девочка с бабочками



1. Компонуя фигуру в формате листа, намечаем ее каркас: вид сзади, вполоборота, упор на левую ногу, правая согнута, углы наклона бедер и плечевого пояса совпадают, лицо повернуто к зрителю.



2. На основе каркаса с учетом правил линейной перспективы схематично набрасываем формы тела, обозначаем суставы. Обобщенно намечаем черты лица и прическу — развевающиеся пряди длинных хвостов, определяем местоположение бабочек.



3. Легкими плавными линиями проводим контуры всех основных элементов рисунка. Намечаем в целом детали одежды, добавляем некоторые подробности в черты лица, пытаемся передать его выражение и настроение персонажа, прорисовываем волосы.



4. Все детализируем, добавляем такие штрихи, как оборки на шортиках и узор на чулках. Кое-где прозрачно заштриховываем тени. Ставшие ненужными линии построения стираем мягкой резинкой. Для работы акварелью при необходимости переносим готовый эскиз на чистый лист бумаги.



5. Смешиваем терракотовый, охру и розовый и прозрачным слоем закрашиваем кожу. Для обозначения теней можно добавить в цвет розового. Чтобы грань между основным цветом и тенью не слилась, дождитесь, пока высохнет первый слой краски. Для мягких переходов нужно рисовать по чуть влажной бумаге либо слегка размыть слой влажной кистью. Волосы прокрашиваем зеленым, оставляя блики, для теней смешиваем зеленый с голубым.





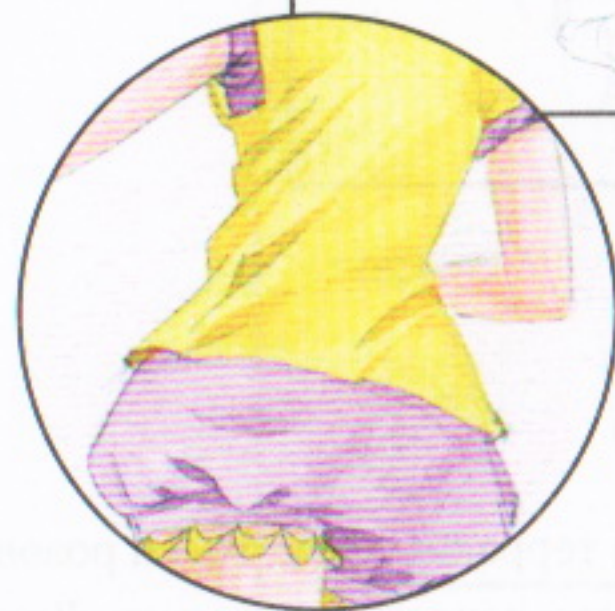
6. Чтобы сделать на волосах живописные переходы из одного оттенка цвета в другой, прямо на бумаге в основной зеленый цвет добавляем желтый и аккуратно размываем влажной кистью в нужном направлении. Основной цвет кофточки — лимонно-желтый.



7. Добавляем в лимонный капелюк зеленого или синего — получаем цвет для теней на кофточке. Шортики и нижние рукава делаем фиолетовыми, для нанесения теней берем на кисть более густую краску, но можно обогатить цвет, добавив синей акварели.



8. Для создания легкого румянца на щеках нашей девочки легким слоем розовой или красной акварели наносим прозрачные пятна, а затем аккуратно размываем их влажной кистью. Закрашиваем оранжевым цветом заколки на волосах, салатным — чулки, синим — обувь.



9. Чулки в освещенных зонах высветляем желтой акварелью, а затемняем на теневых участках холодной зеленой. Обувь в тени темно-синяя, на подошве используем синий + фиолетовый. Для бабочек берем красную, розовую и сиреневую краски, пятнышки рядом с ними — синие.



Синее платье



1. Намечаем каркас. Поскольку персонаж сидит лицом к зрителю, верхняя часть бедер уходит в перспективу. Упор всей фигуры на правую руку, которая почти полностью закрыта корпусом персонажа, левая также слегка уходит в перспективу. Голова наклонена, но взгляд устремлен на зрителя.



2. Прорисовываем основные формы скульптурно, помня о правилах линейной перспективы. Намечаем на лице большие глаза девушки, обобщенно рисуем прическу, направление движения длинных прядей волос, прорисовываем тонкие пальцы на левой руке.



3. Сделав контурный рисунок, обозначаем на платье динамичные складки, подчеркивающие легкий поворот корпуса, складки на юбке над коленями и оборки. Подробно прорисовываем черты лица, волосы, ободок, серьги. Намечаем игрушку на веревочке.



4. Когда первичный эскиз готов, детализируем и уточняем все элементы рисунка. Стираем лишние линии построения. Прокладываем легонько штриховку на теневых участках на платье, чтобы позже не запутаться в складках. Если бумага потрепалась, то лучше перенести эскиз на чистый лист.

5. Смешиваем на палитре охру с розовой акварелью и тонируем кожу, добавляем в полученный цвет коричневый и прокладываем тени. Основной тон для волос — оранжевый + розовый, для прорисовки теней добавляем коричневый, а для высветления — прозрачный желтый. Радужки глаз закрашиваем голубой краской.



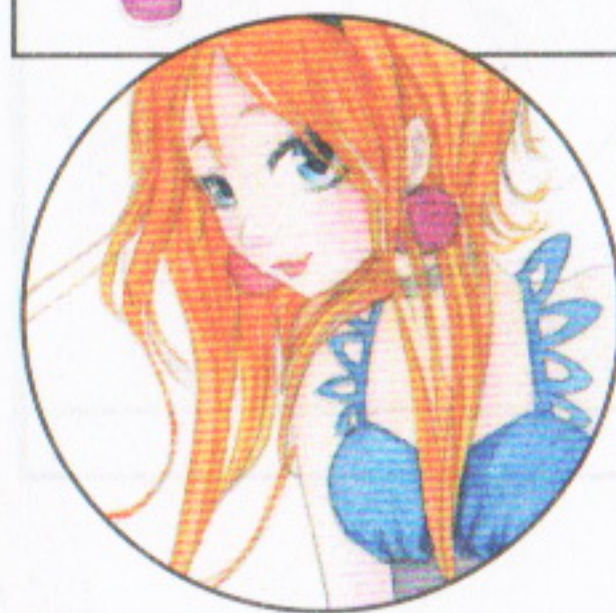


6. Платье под цвет глаз заливаем голубым. На самом ярком свете (складки на юбке над коленями) добавляем прозрачного изумрудного или зеленого, чтобы получить легкий бирюзовый оттенок. Для затененных участков берем насыщенный синий цвет (кобальт либо голубой с фиолетовым).

7. К голубому оттенку глаз добавляем зеленого в тени, под бликом. Зрачок делаем темный (синий + + черный). Губы и щеки красим розовым или карминовым, румянец размываем влажной кистью. Верхний ярус оборок на платье покрываем прозрачным черно-голубым, нижний — сиреневым. Один сапожок сиреневый (как оборки), второй бордовый.



8. Детализируем сапожки нашей красавицы — прорисовываем на одном из них полоски, а на втором клетки. Прокрашиваем подошву на обоих. Светлым салатным цветом закрашиваем уши и лапы игрушечному зайчику.



9. Тени на ушах и лапах зайца делаем интенсивным салатным. Дорисовываем зайке симпатичную мордашку. Закрашиваем его прозрачным лиловым, тени наводим сиреневым. Тонкой кистью подрисовываем контур. Зеленым обозначаем плоскость, на которой сидит девица, чтобы не было ощущения, будто она парит.



Горничная



1. Набрасываем позу персонажа, komponуя каркас в выбранном формате листа. Основной упор стоящей фигуры — на правую ногу, левое бедро чуть выдвинуто в сторону. Правая рука тоже немного отведена в сторону, а левая поднята к лицу.



2. Прорисовываем, опираясь на каркас, объемные формы тела. Намечаем черты лица, подробно прорисовываем тонкие изящные пальчики на руках, определяем легкими линиями пряди летящих волос.



3. Проводим все основные контурные линии элементов рисунка. Добавляем некоторые подробности в разлетающиеся волосы, уделяем внимание складкам и волнам на пышной юбке и коротком передничке с бантом.



4. Окончательно формируем прическу, уточняем черты лица, прорисовываем нюансы на деталях одежды — рюшечки и кружева. Стираем все лишние линии построения. Области, где предполагаются тени, можно слегка заштриховать карандашом. Если нужно, переносим готовый контур на чистый лист.

5. Основной тон для кожи — терракотовый + розовый + охра + желтый. Покрываем ее прозрачным слоем, даем немного просохнуть и наносим тени, добавив к основному тону немного сиреневого. Самые глубокие тени на шее и на ногах под платьем. Наиболее освещенные места высветляем совершенно прозрачным лимонным. Волосы покрываем прозрачным слоем желтого цвета.



6. Тени на волосах прорисовываем тонкой кисточкой, смешав оранжевый с розовым. У лица, фартука и плеча используем густую краску. Когда подсохнет первый слой, длинными тонкими мазками прорисовываем более легкие тени, сильнее разбавив краску водой. Роговицу глаза закрашиваем сиреневым, для зрачка добавляем немного черного.



7. Платье закрашиваем голубой акварелью, и пока слой не высох, кое-где на юбке и рукавах проводим кистью с фиолетовой краской. Когда слой подсохнет, покрываем прозрачным фиолетовым кусочек вокруг правой руки. Область чулок смачиваем водой, затем рубиновым цветом обводим их по контуру и слегка размыываем внутрь. Обозначаем тени под коленками и размыываем краску книзу.



8. Немного углубляем тени на чулках, прорисовываем оборки. На фартуке тоже можно тени наносить на влажную бумагу. Когда первый слой высохнет, уплотняем тени вторым слоем. Прозрачным серо-голубым закрашиваем белки глаз, углубляем тень на лице под волосами и на шее. Прорисовываем реснички и брови, подчеркиваем рот.

9. Наносим легкий румянец (красный + розовый). Украшение на голове и оборки чулок более насыщенные, чем фартук и чулки. Для банта на фартуке смешиваем сиреневый с красным. Тени на платье и башмачках прописываем бирюзовой акварелью. Для плавного перехода тени слегка размыываем. Тонкой кистью обводим рисунок по контуру: на первом плане он более заметный, на дальнем плане — прозрачный.





ГУАШЬ

Традиционно для рисования в стиле аниме **гуашь** не используют, но мы с вами, как люди творческие, пренебрежем данной традицией и попробуем рисовать анимешных персонажей в данной технике. Тем более что гуашь — прекрасный материал (как для начинающих художников, так и для опытных), интересный в работе и обладающий массой плюсов. Например, отличная способность гуаши перекрывать один слой цвета другим, даже более светлым, и полностью закрашивать карандашный эскиз. К тому же краска водорастворимая, быстро сохнет, а после полного высыхания слоя его в случае крайней необходимости можно аккуратно снять с бумаги острым ножом.

Перед тем как приступить к работе, не забудьте тщательно перемешать краску в баночках. Иначе рискуете рисовать цветной водичкой, наподобие акварели, а гуашь должна быть консистенции жидкой сметаны. Если она у вас давно стоит без дела, то краска могла не только осесть на дно баночки, но вообще засохнуть, тогда попробуйте налить немного воды, закрыть крышку и дать ей постоять примерно день, затем хорошо ее перемешайте.

Художники предпочитают не рисовать так называемым «баночным» цветом. Как правило, в чистые цвета добавляют буквально капельку другой краски, чтобы обогатить основной цвет и добиться интересных оттенков.

Материалы для работы

Кисти для гуаши подойдут плоские, мягкие и средней жесткости. Идеальными будут художественные кисти из синтетического волоса оранжевого цвета. Впрочем, это не обязательное условие. Я использовала в работе синтетические № 1, № 4 и № 6. Несколько тонких круглых кистей с длинным ворсом тоже понадобятся, так как плоскими вряд ли удастся изящно прорисовать мелкие детали — пряди волос, например, или черты лица.

Многое зависит и от качества **бумаги**. Если вы возьмете тонкую бумагу, то ваш рисунок пойдет волнами, а это, поверьте, не самое лучшее для гуаши. Представьте, как нелегко вам придется на этих волнах рисовать. К тому же на тонкой бумаге типа ксероксной краска может ложиться неравномерно. Поэтому бумагу выбираем для гуаши плотную, не ворсистую. Это может быть ватман или картон. Ее цвет пусть будет на ваше усмотрение, гуашь отлично смотрится как на белой, так и на цветной бумаге. Мастера рисуют гуашью и на деревянных, и даже на глиняных поверхностях, но мы с вами такие задачи решать не будем.

Нужно помнить и о том, что слишком толстый слой гуаши может потрескаться и осыпаться, поэтому не стоит перекрывать рисунок десятую слоями краски.

Палитру лучше всего взять пластиковую, со специальными ванночками — так уже смешанные оттенки краски не будут высыхать слишком быстро. Но подойдет и плоская керамическая или одноразовая пластиковая тарелка.

Конечно же, нам понадобится **емкость с водой** (можно несколько, ведь вода быстро загрязняется), простой **карандаш** и мягкий **ластик** для эскиза, желательно **планшет** для закрепления бумаги (это очень удобно, поможет избежать закручивающихся углов) и кусок **ткани** либо **бумажные полотенца** для вытирания кистей.



Чибик



Чибик — яркий представитель стиля рисования в аниме и манге, характеризуется сильным искажением пропорций: большая голова при несоразмерно маленьком туловище. Глаза у чибиков могут занимать пол-лица, а руки и ножки могут изображаться довольно схематично, будто персонаж носит рукавички. Чибики подчеркнуто милы и эмоциональны.

1. Намечаем каркас нашего чибика. По закону жанра голова у него должна быть необъятных размеров по сравнению с крошечным тельцем. И огромные глаза. В руках у чибика яблоко.



2. Рисуем, используя геометрические формы, туловище персонажа. Намечаем прическу, немного детализируем глаза. В одной руке чибик держит яблоко, за спиной он пытается спрятать рогатку. Для придания большей шkodности образу пририсовываем ему небольшие условные крылышки.



3. Обобщенным контуром плавными тонкими линиями прорисовываем простым карандашом прическу, одежду и нимб над головой в дополнение к крыльям. Аккуратно стираем мягкой резинкой линии построения.



4. Детализируем одежду чибика, добавляем прошитые строчки на верхнюю часть и карманы комбинезона. Подробно прорисовываем прядки волос, рогатку и крылья. Заканчиваем работу над эскизом простым карандашом.



5. Для кожи смешиваем на палитре коричневый, красный и белый цвета гуаши. Для прорисовки теней добавляем больше коричневого. При этом можно не закрашивать точки веснушек, чтобы не потерять их расположение на эскизе.



6. На лицо и руки чибики добавляем солнечно-желтые блики (смешиваем желтый с оранжевым). Для прокрашивания прически используем желтую гуашь, на теневых участках добавляем оранжевую и коричневую.



7. Наносим на волосы тонкой кисточкой блики белилами. Для футболки и носков смешиваем синий с белилами. Основной цвет рогатки — охра, тени на ней красноватые. Глаза закрашиваем смесью красного с оранжевым, желтым подчеркиваем рефлексы на радужной оболочке. Чтобы цвет зрачков получился глубже и мягче, в черный стоит добавить немного красного. Белилами ставим блик.



8. Для комбинезона в красную краску добавляем немного желтой, для карманов и яблока — немного белил. На рогатке прокладываем легкий свет (охра + желтый/белый). Аккуратно, тонкой кистью, прорисовываем на волосах контур, чтобы отделить светлый желтый от белого цвета ватмана.

9. Наносим свет и тени на элементы одежды и на башмачки, прорисовываем зеленой гуашью шнурок на рогатке и листик на яблоке, нимб над головой решаем желтой краской и охрой. У нас с вами получился довольно милый и не очень сложный в исполнении рисунок.



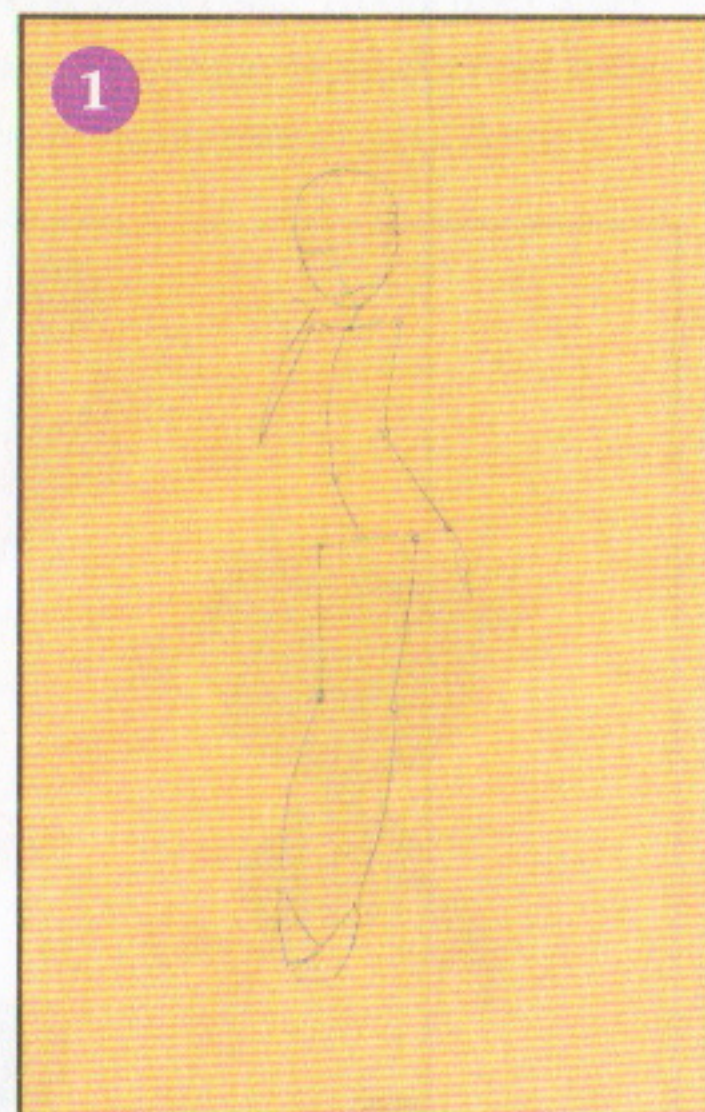
Зайка



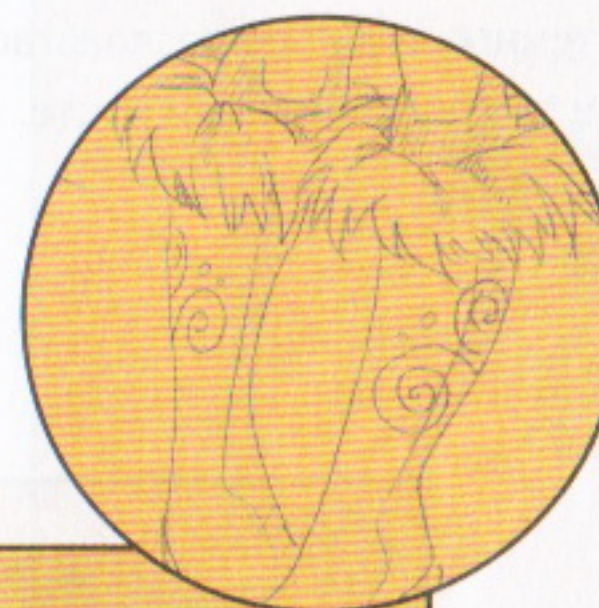
1. Для начала набрасываем каркас фигуры. Как и у всех представительниц прекрасного пола, центр тяжести у нее располагается в средней части тела, в области таза. Голова немного наклонена, одна рука согнута в локте.



2. Отмечаем округлости и суставы — плечи, грудь, локти, запястья, колени и щиколотки. Прорисовываем основные формы тела — руки, ноги, корпус, обращая внимание на то, что в районе талии силуэт немного преломляется. Получилась кокетливая поза. Намечаем длинные пряди волос, ушки, глаза, нос, рот.



3. Обобщаем силуэт плавными контурными линиями с учетом различных деталей костюма. Уточняем черты лица, активно прорисовываем прическу, пряди волос, пальчики на правой руке.



4. Окончательно детализируем все элементы рисунка, включая меховые фрагменты, оборочку на купальнике, орнамент на сапогах. Мягким ластиком удаляем все лишние линии построения. Легкими штрихами добавляем основные тени, чтобы в будущем было проще ориентироваться, где именно они должны находиться.

5. Для тонирования кожи используем смесь желтого, коричневого, красного и белого. Тени наносим, увеличив количество коричневой гуаши. Основные тени прокладываем под волосами, на шее под подбородком, на ногах под оборками и на голених под коленками. Тонкой круглой кистью белой гуашью рисуем прядки и завитки волос. Тени наносим, смешав красную и белую гуашь.





6. Для смягчения границы между тенями и основным тоном макаем кисть в основной цвет и тон для теней и мягко проводим по резким переходам. Для расстановки бликов и рефлексов на коже в основной тон добавляем белую гуашь (рефлексы чуть темнее бликов). Чтобы глаза получились живыми, цвет радужной оболочки должен быть темнее там, где предполагается блик, и светлее в противоположном месте.

7. На волосы добавляем лиловые (синий + белый + красный либо фиолетовый + белый) и голубые тени. Основной цвет купальника и сапог синий, ушек — бордовый (синий + красный), перчаток — зеленый. Для теней в основные цвета добавляем черного, для бликов и рефлексов — белил. Для меха используем бледно-голубой цвет.



8. Чтобы добавить меху пушистости, рисуем тени лиловым цветом тонкой кистью. Короткими мазками прописываем белые блики. Оборки выполняем в тон ушек. Для теней добавляем черный, а для бликов — красный.



9. На купальнике и сапожках прорисовываем зеленые завитки, а желтой краской наносим блики, чтобы создать ощущение объемного орнамента на одежде. При необходимости усиливаем и углубляем тени, добавляем блики и подкрашиваем губы красной гуашью.



Мальчик



1. Строим основной каркас. Руки слегка согнуты в локтях, кисти рук в карманах. При компоновке фигуры в листе важно сохранить ее в равновесии, поэтому седьмой позвонок (там, где на каркасе сходятся плечи) и пятка левой ноги находятся примерно на одной вертикали.



2. На основе каркаса прорисовываем объемные формы тела, суставы. Убеждаемся в устойчивости позы фигуры. Намечаем черты лица персонажа с учетом его ракурса в 3/4.



3. Обобщенно плавными линиями прописываем контуры всех элементов рисунка, включая детали одежды и волосы.



4. Подробно прорисовываем все детали одежды: капюшон с завязками, полосы на футболке, складки и заломы на курточке и джинсах, шнуровку на кедах. Уточняем прическу и выражение лица. Стираем все лишние линии.

5. Для тонирования кожи смешиваем красный, желтый и белила, для теней оттенок делаем темнее, а для глубокой тени на шее, возле уха и под волосами добавляем в основной цвет немного коричневого и зеленого. Раскрашиваем полосы на одежде смесью зеленой гуаши с желтой и красной с синей.





6. Над глазами работаем тонкой кистью. Волосы у мальчика русые (охра + желтый + белила). Для прописывания теней охру смешиваем с коричневым. Джинсы стандартного темно-голубого цвета (синий + белый). Там, где предполагаются изломы ткани, можно оставить пробелы, чтобы позже нарисовать тени.



7. Добавляем тени на джинсы синим и блики света на волосы желтым цветом. Кеды пусть будут монохромными — для темно-серого оттенка смешиваем черный с небольшим количеством белил, для светлого добавляем больше белой гуаши.



8. Смешиваем красный с коричневым для основного цвета куртки, для нанесения теней — больше коричневого. Капюшон — охра плюс красный. На кедях прорисовываем шнуровку, наносим блики.



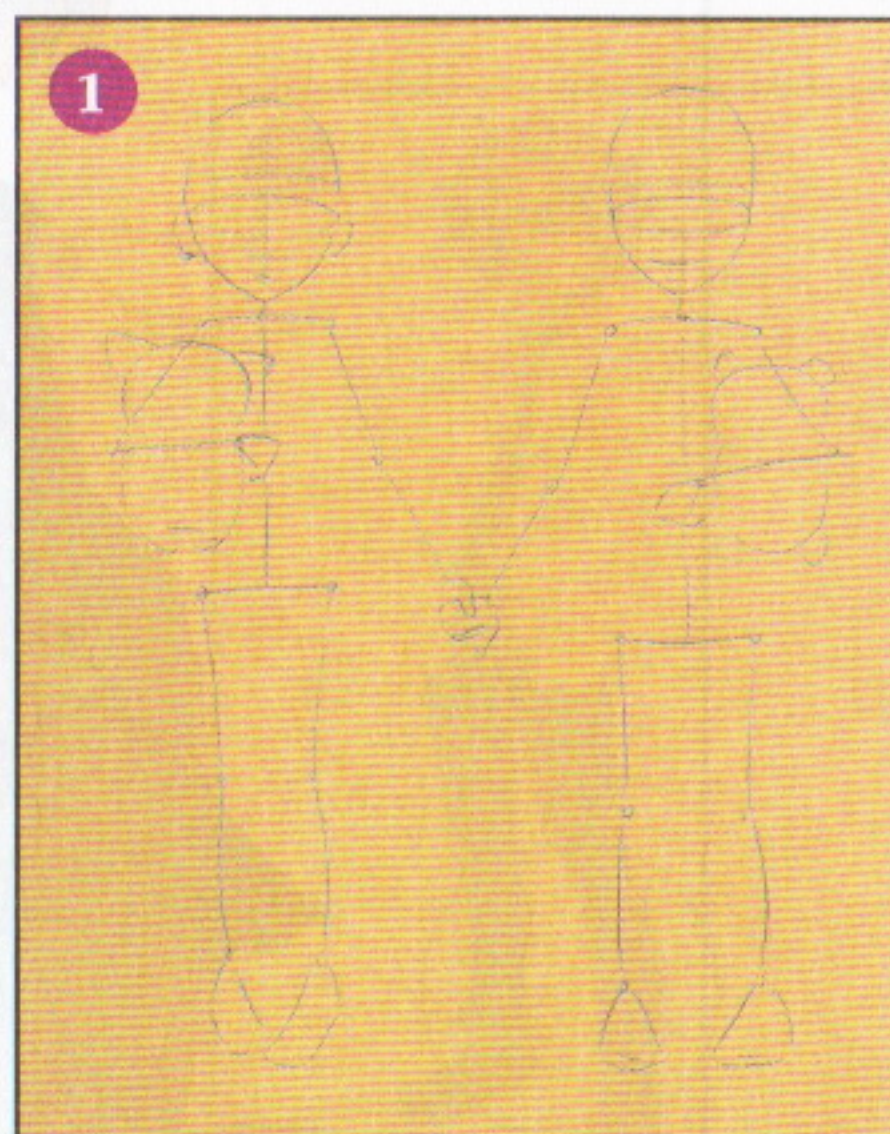
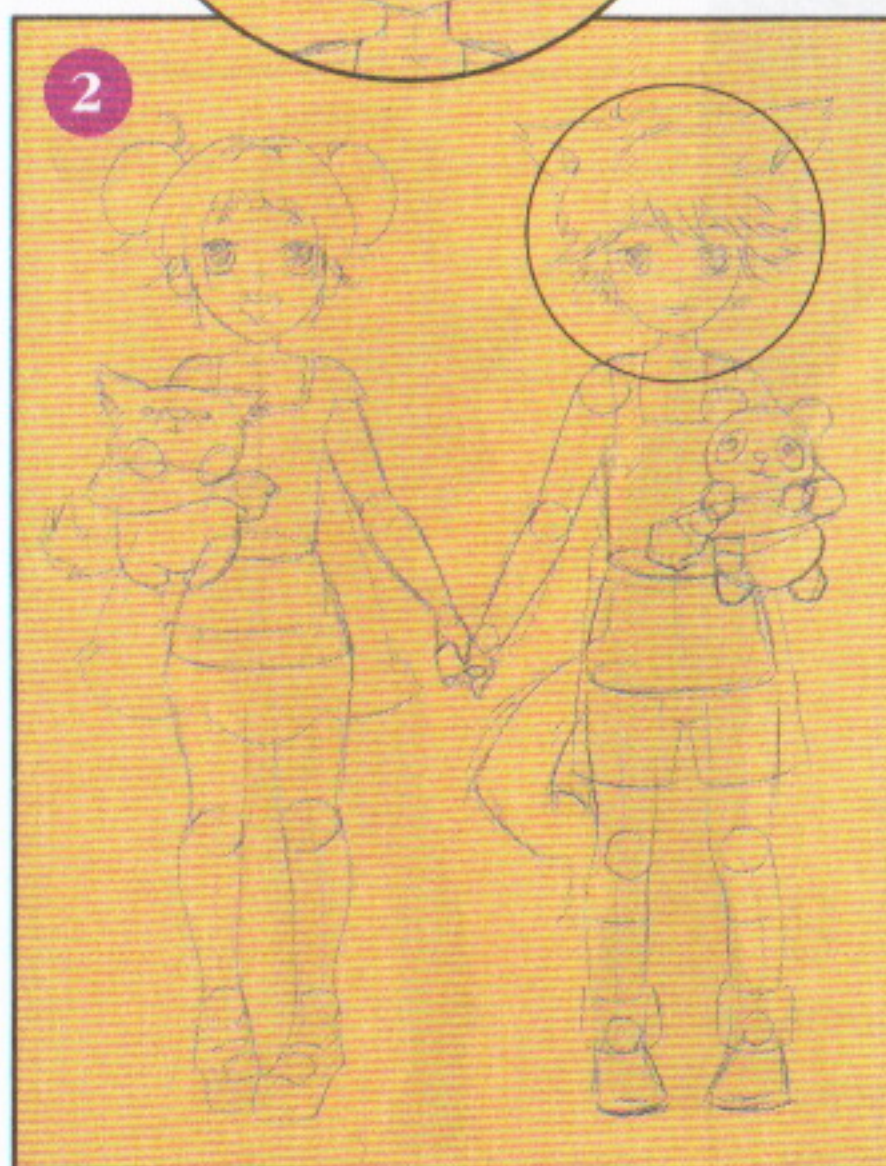
9. Осталось подчеркнуть свет на куртке и капюшоне, смешиваем для этого красную гуашь с желтой и коричневой, а также добавляем в охру немного белил.



Панда и лис



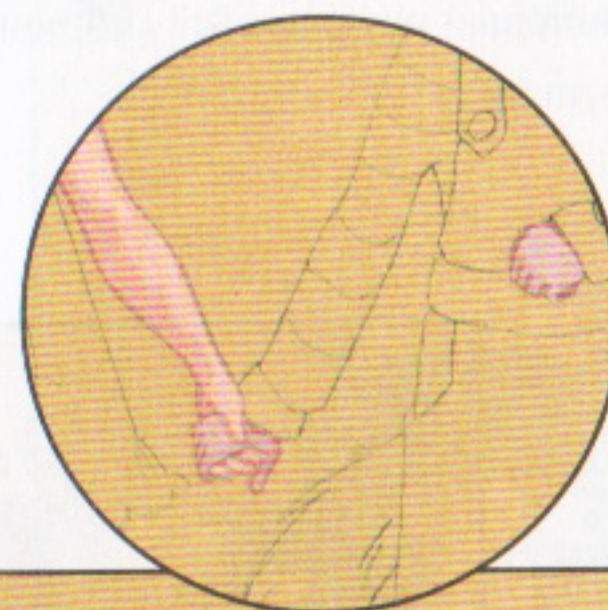
Этих чудных малышей в карнавальных костюмчиках я решила изобразить на цветном (тонированном) картоне, чтобы белые элементы костюмов смотрелись ярче. Надеюсь, вам понравится моя идея и оригинальное цветовое решение персонажей.



1. Начинаем с компоновки фигур в формате листа. Строим легкими линиями каркасы персонажей. Поскольку наши герои — дети, пропорции будут соответствующими: голова ребенка существенно больше по отношению к туловищу, в отличие от пропорций взрослых людей.

2. На основе каркасов выстраиваем объемные формы тела, отмечаем кружочками суставы. Контурно намечаем прически, элементы одежды, обувь, прорисовываем лица и вкладываем в руки детей по забавному игрушечному другу.

3. Конкретизируем все элементы и уточняем все детали рисунка, не пропускаем нюансы. Стираем мягким ластиком все лишние линии построения, подготавливая эскиз к работе гуашью.



4. Смешиваем белила, охру, красный и коричневый. Основной тон кожи девочки-панды бледнее, чем у мальчика-лиса, поэтому для кожи мальчика добавьте больше коричневого. Цвет для теней должен быть лишь немного темнее основного. Для глубоких теней смешиваем еще чуть более темный тон. Можно не закрашивать на лицах брови, нос, рот и глаза.

5. Для темных волос девочки-панды в синюю краску добавляем черную. Закрашиваем верхнюю часть прически мальчика-лиса оранжевым цветом, а для нижней цвет немного затемняем. Для глаз основные цвета синий и зеленый. Не забываем о бликах! Для белых полосок смешиваем белила с капелькой синей гуаши, для сиреневых — с фиолетовой.

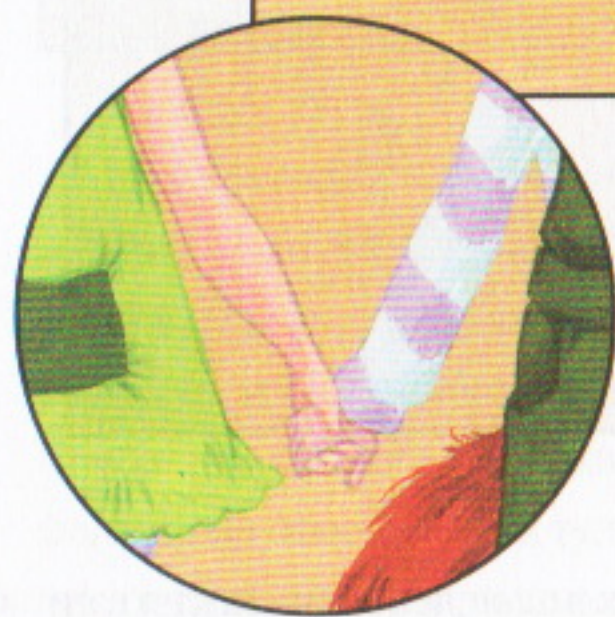




6. Платье девочки закрашиваем салатным (зеленый + желтый), комбинезон мальчика — зеленой гуашью с капелькой коричневой. Для башмачков смешиваем три разных оттенка коричневого: красно-коричневый для панды, светло-коричневый и горчичный (коричневый с охрой) для лиса.



7. Для теней на одежде смешиваем цвета темнее, чем основной. Карман на платье девочки такого же цвета, как и основной цвет комбинезона мальчика.



8. Детализируем одежду — подчеркиваем салатным цветом карманы и лямки на комбинезоне мальчика, на кармане девочки тем же цветом рисуем бамбук. Для основного цвета игрушек в руках детей берем оранжевый и белый.

9. Наносим мазками тени на игрушки для создания объема, прорисовываем им глазки. На волосах девочки и мальчика, а также на хвосте и башмачках детей тонкой кисточкой прорисовываем блики света.





СМЕШАННАЯ ТЕХНИКА

«Смешанная техника» — так можно сказать практически о любых смешениях красок из разных техник, а также о приемах, использующих эти техники не по академическим канонам.

Можно смешивать акварель и цветные карандаши, акварель и гуашь, гуашь и чернила, акварель и тушь или гелевые ручки... Список комбинаций смешения материалов очень велик. Мы остановимся на четырех: акварель и белая гуашь, акварель и цветные карандаши, акварель и гелевая ручка, акварель и шариковая ручка. Почему все приемы только с акварелью? На мой взгляд, акварельные краски благодаря своей светоносности и относительной быстроте работы просто идеальный вариант для смешивания с другими материалами. К тому же, у вас уже есть опыт рисования акварелью, почему бы его не использовать, а заодно и дополнить несколькими приемами.

Акварель и белила — очень приятная в работе и результате техника. И те и другие краски водорастворимые, а значит, они хорошо смешиваются, при смешении образуют пастельные оттенки, то есть как бы приглушенные, неяркие. Никаких специфических особенностей у данной техники нет, кроме разве что количества подмешиваемых к акварели белил — разное количество образует разный по интенсивности цвет. Чем больше белил — тем светлее и бледнее цвет, чем меньше белил — тем больше проявляется пигмент акварели.

В этом разделе мы с вами попробуем применить такую вещь, как **маскирующая жидкость**. Она представляет собой жидкую резину, которую кистью, пером или просто из тюбика наносят на бумагу в тех местах, где нужно оставить не закрашенные участки. Вместо маскирующей жидкости также используют восковый карандаш или мелок белого (либо другого светлого) цвета.

Акварель и цветные карандаши — просто рай для тех, кто души не чает в этих двух техниках. Оба материала обладают яркостью и чистотой цвета,

а также прозрачностью, — чего еще желать! При смешении акварели и карандашей можно добиться очень нежных и интересных переливов цвета и особой фактуры рисунка. Акварелью рисуется так называемый подмалевок, а штриховка карандашами успешно дополняет рисунок, усиливая и обогащая оттенки, а местами, если требуется, даже меняя цвет.

Акварель и чернила (тушь, гелевые и шариковые ручки) — это живопись и графика в одном флаконе. Основной рисунок в этом случае пишется акварельными красками, но приемов может быть несколько. Например, можно работать акварелью по сырой бумаге цветными пятнами либо в обычной манере лессировками — как душа пожелает. Далее, после высыхания акварели на бумаге либо опять же по сырому листу художник рисует линейный контур или прокладывает штриховку, а возможно, и просто фантазийные формы и закорючки либо еще что-нибудь, что придет ему в голову.

Мы с вами рассмотрим рисование контура по акварели черной гелевой ручкой, а также штрихование теней шариковой ручкой по акварели.



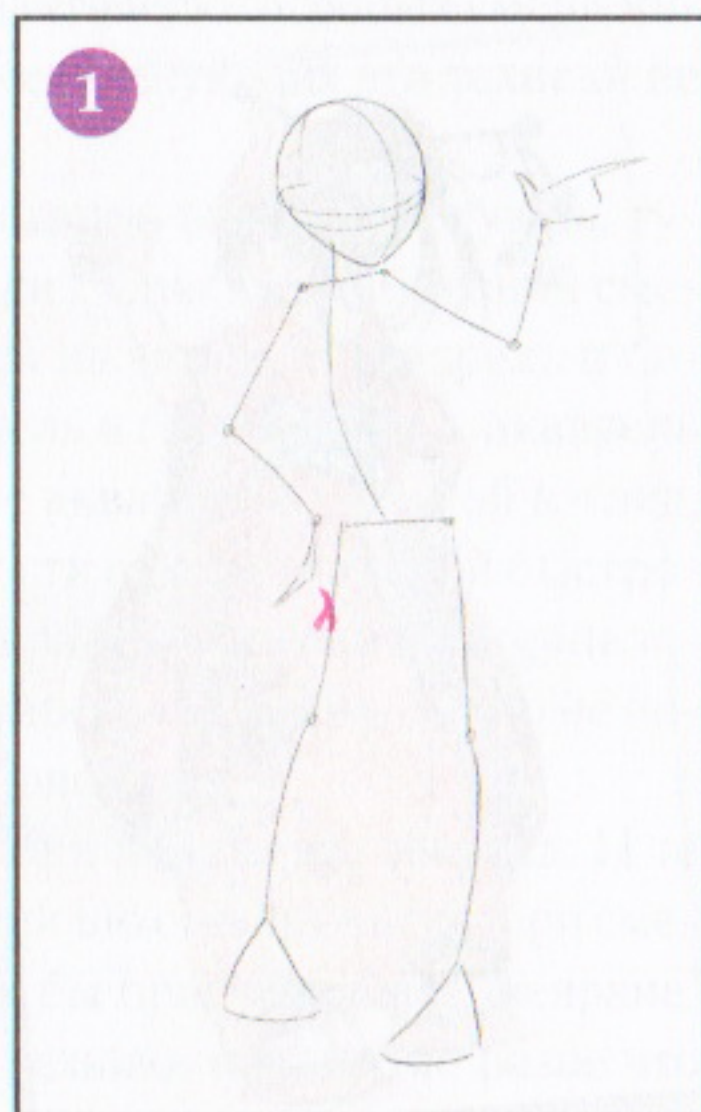
Кимоно



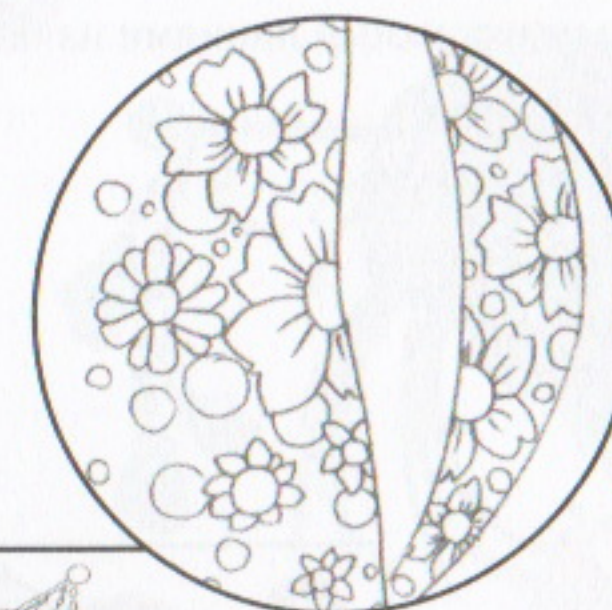
1. Работу над эскизом начинаем простым карандашом. Компонуем стоящую фигуру в формате листа, тонкими линиями намечая каркас. Обращаем внимание на то, что пропорции фигуры нашей героини существенно отличаются от реалистичных.



2. Обобщенно прорисовываем объемные формы на основе каркаса и контур фигуры, особое внимание уделяем кистям рук и пальчикам. Набрасываем черты лица (лицо опущено и повернуто к зрителю вполоборота) и в целом определяем объем и форму прически.



3. Намечаем все элементы одежды с основными складками, сандалии на крупных ступнях. Подробнее прорисовываем прическу, добавляем подвижные свободные пряди и украшения для волос.



4. Уточняем и детализируем рисунок в целом, прорисовываем орнамент на кимоно, добавляем бусинки к украшениям в волосах. Стираем мягким ластиком все лишние линии построения. Если рабочая поверхность слишком затерта, переносим контур рисунка на новый лист.

5. Смешиваем охру с розовым и прозрачным слоем закрашиваем полутени на коже. Густые тени на лице под челкой, на шее и под рукавами прокладываем тем же цветом, но чуть насыщеннее. Для волос смешиваем коричневый и красный. Узел на затылке немного бледнее, чем основная масса волос. Верхняя часть платья алая, нижнюю часть смачиваем водой и делаем растяжку от алого через оранжевый к желтому.





6. Ту же технику по сырому используем и на манжетах рукавов. Сами рукава закрашиваем розовым, пояс — голубым, верх сандалий заливаем светло-коричневым, подошвы — охрой, а радужки глаз — зеленым. Смешиваем коричневый с красным и тонкими линиями начинаем рисовать тени на волосах.

7. Дорабатываем тени на прическе, прописываем украшения. Наносим на лицо румянец, красим губки. Насыщаем красным и розовым тени на платье и рукавах. Опускаясь вниз, переходим на ярко-оранжевый. Внутреннюю часть рукавов заливаем сиреневым. Оттенками коричневого заканчиваем сандалии, прорисовываем цветочки.



8. Бирюзовым цветом (голубой + изумрудный) легкими мазками наносим тени на пояс. Насыщенным красным, оранжевым и желтым аккуратно прорабатываем орнамент на платье. На носочках обозначаем тени бледно-фиолетовым, а под сандалиями бледно-коричневым, работая по сырой бумаге.



9. В завершение работы тонкой черной гелевой ручкой наводим контур по всему рисунку, включая орнамент на кимоно и на сандалиях. Если вы решите использовать цветные карандаши, то только остро отточенные.



Летняя

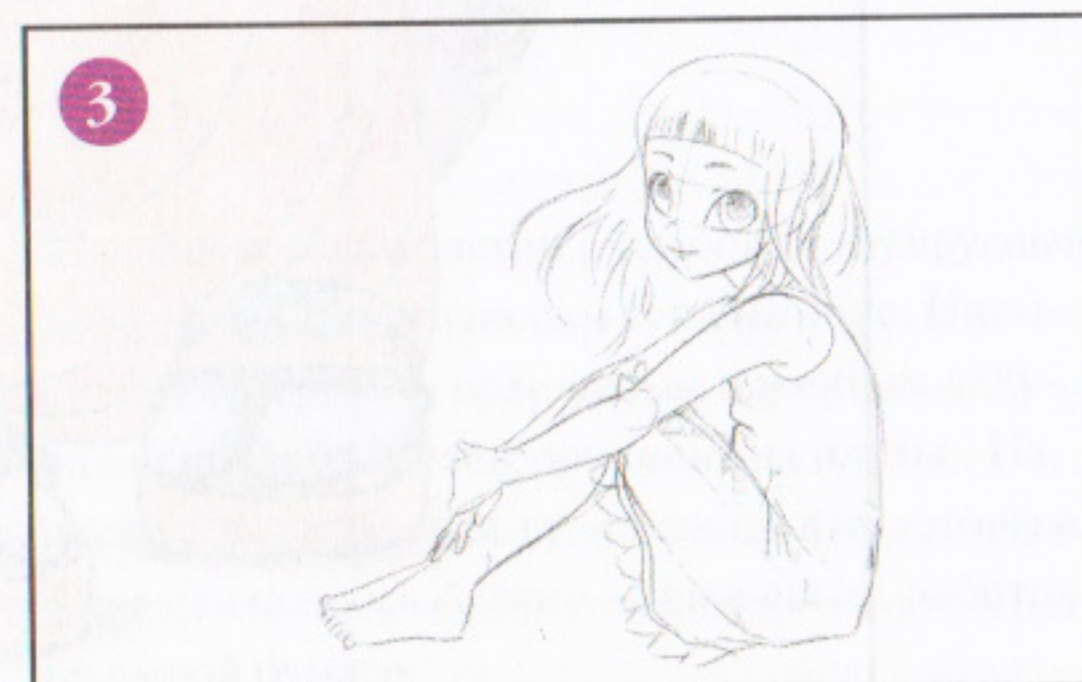


Для изображения этой чудной девчушки, освещенной спящим солнцем, мы выбрали акварель в сочетании с цветными карандашами. Мягкая штриховка поверх прозрачных легких слоев краски придает работе фактурности и вносит в колорит картины интересные нюансы.

1. Намечаем простым карандашом каркас сидящей фигуры. Голова немного наклонена к нам, руки обхватывают колени.

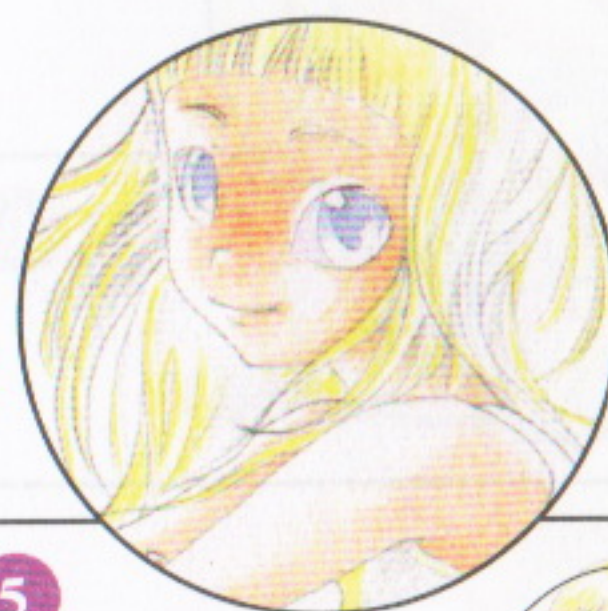


2. Скульптурно набрасываем объемные формы туловища, обозначая суставы. Намечаем черты лица, волосы.



3. Добавляем несколько свободных прядей волос, прорисовываем пальцы рук. Намечаем одежду — легкое платьице с оборочкой.

4. Детализируем и уточняем эскиз, тщательно прорисовывая подробности всех элементов рисунка, включая складки и заломы на платье. Стираем все лишние линии. Переносим при необходимости контур на чистый лист.



5. Заливаем прозрачным слоем лимонной акварели волосы на свету, оставляя места для бликов. Смешиваем охру с терракотовым и наносим на кожу полутень, затем темную тень. Свет сарафана тоже заливаем лимонным, намечаем легкий рефлекс на ноге от платья. Закрашиваем белки глаз бледно-фиолетовым, зрачки и радужку — синим.

6. Тени на платье рисуем сиреневой акварелью, а полутени — голубой. Продлевая тень под локоть руки, подчеркиваем сияние кожи. Охристо-желтым заливаем тень на волосах. Подводим глаза, в радужки добавляем лимонный рефлекс. Тень под фигурой наносим по сырому фиолетовой краской.



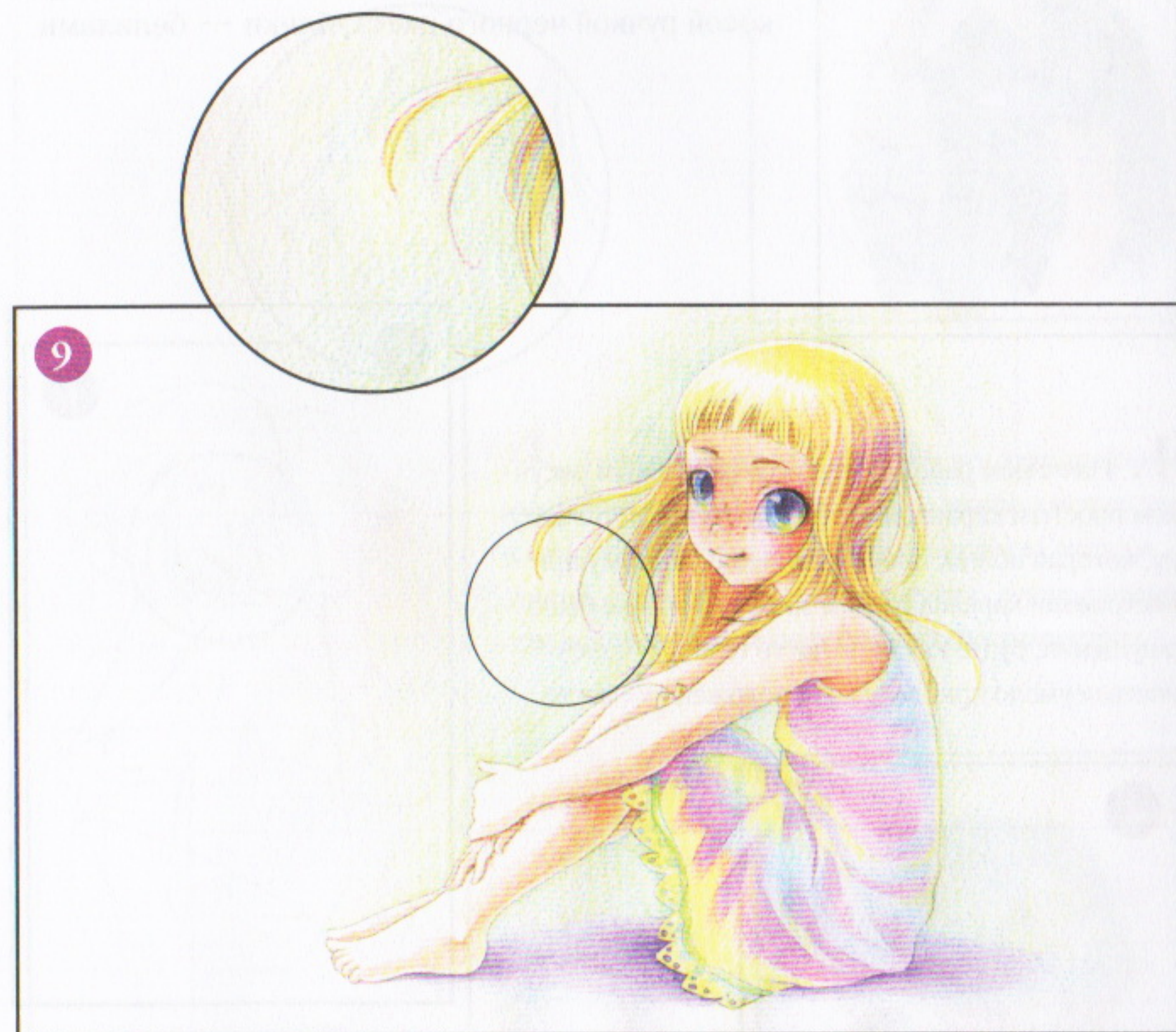
7. Когда акварель высохнет, начинаем работать карандашами. Красно-коричневым (вплоть до фиолетового) прокладываем тени на волосах. Ветреные прядки наводим желтым и сиреневым. Темно-синим делаем зрачок в верхней части вокруг блика, голубым — радужку. Светло-коричневым контуром подчеркиваем свет кожи.



8. Немного углубляем густые тени на коже под волосами, возле рукава, на ногах под рукой, на локте и косточках щиколоток. Дорисовываем веснушки. Сиреневым или темно-розовым зарисовываем мелкими штришками платье в тени, голубым — в полутени. Зеленым подкрашиваем полоску на платье.



9. В завершение еще немного подрисовываем тени на коже, если это необходимо, на лице мягкой штриховкой прокладываем легкий румянец. С фоном работаем в три приема — первый слой наносим желтым, второй — зеленым. Третий слой прокладываем темно-голубым карандашом, причем цвет возле контура делаем немного интенсивнее, чем везде, постепенно сводя его на нет. Такой прием подчеркивает яркое освещение и обеспечивает мягкий контраст фигуры с фоном.



Задумчивый



1. Начинаем работу над предварительным рисунком простым карандашом. Компонуем в листе фигуру, которая полностью нам не видна, поэтому при построении каркаса следим за тем, чтобы не было ощущения, будто какая-то часть тела или конечность неумело приклеена в неподобающем месте.



2. Скульптурно лепим объемные формы корпуса, рук и ног. Обращаем внимание на прорисовку пальцев левой руки, на ракурс головы и перспективное преломление черт лица. Намечаем обобщенно волосы юноши.



3. Уточняем черты лица, набрасываем общие контуры одежды героя, прорабатываем пряди волос.



4. Тщательно прорисовываем все детали эскиза, особенно аккуратно и подробно занимаемся волосами юноши. Стираем мягким ластиком лишние линии. Если бумага сильно затерта, лучше перенести эскиз на новый лист для работы акварелью.

5. Смешиваем охру с терракотовым и прозрачным слоем заливаем кожу. Для теней смешиваем терракотовый с сиреневым. Волосы заливаем голубым либо смесью бирюзового с синим, футболку сине-зеленым, а штаны серо-фиолетовым.





6. Обводим контур черной шариковой ручкой. Лучше если она будет тонкая, не оставляющая мажущих следов.

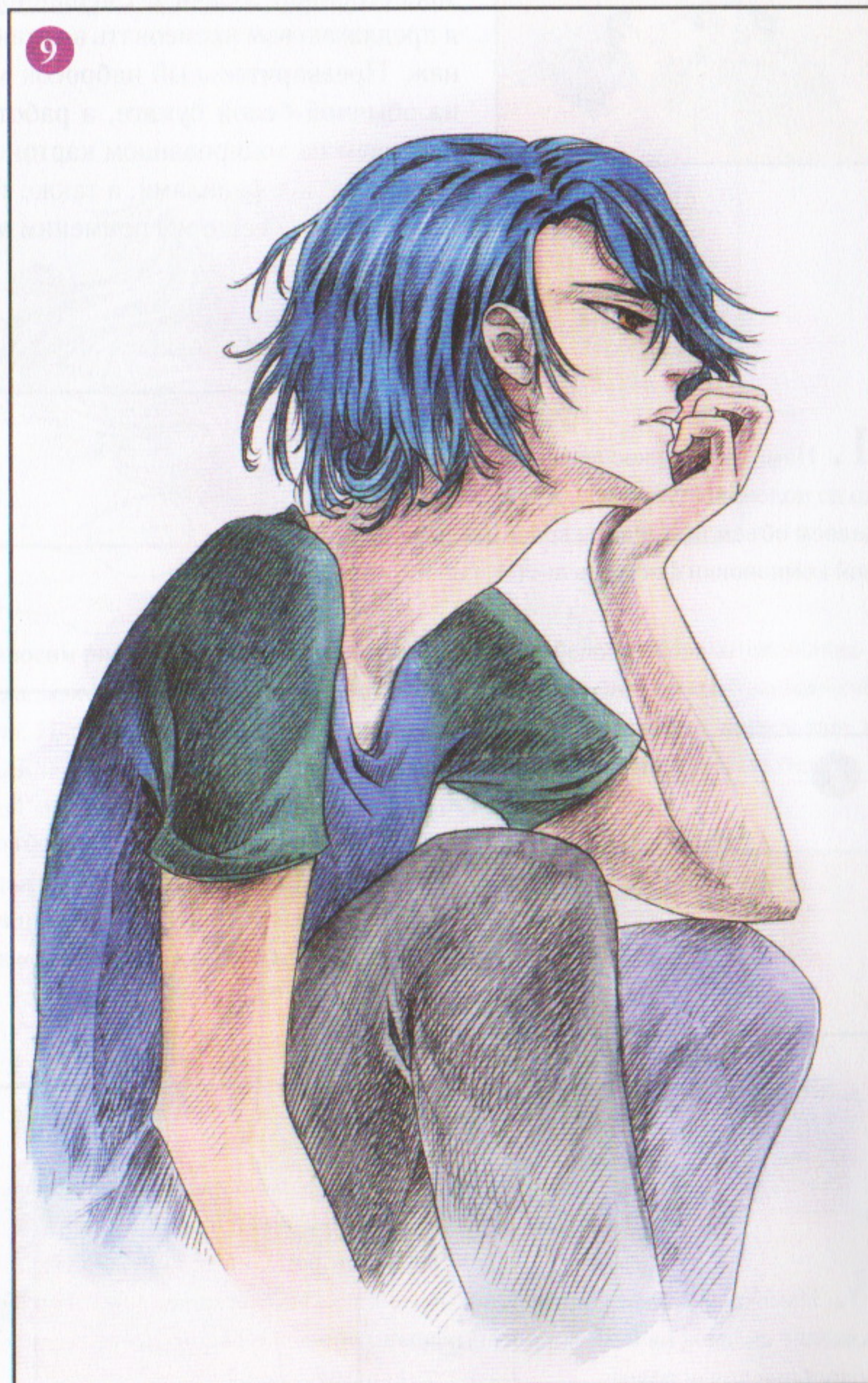


7. Легкой штриховкой прокладываем тени, начиная с волос, чтобы не смазывать свежие чернила. Самые глубокие тени на волосах и рукавах закрашиваем полностью. Наносим тени на шее, руке и футболке. На коже штрихи легкие и мягкие, на одежде, наоборот, свободные и подвижные.



8. Штрихи можно наклонять в разные стороны. В данном случае они наклонены преимущественно в одну сторону, но если нужно углубить тени, то штрих можно слегка наклонить по форме складок либо даже рисовать его перпендикулярно основному.

9. Уточняем тень под локтем и на руках возле рукавов. Отчетливые складки на рукавах и шов на боку добавляет рисунку реалистичности. Яркие блики на волосах наносим белой гуашью.

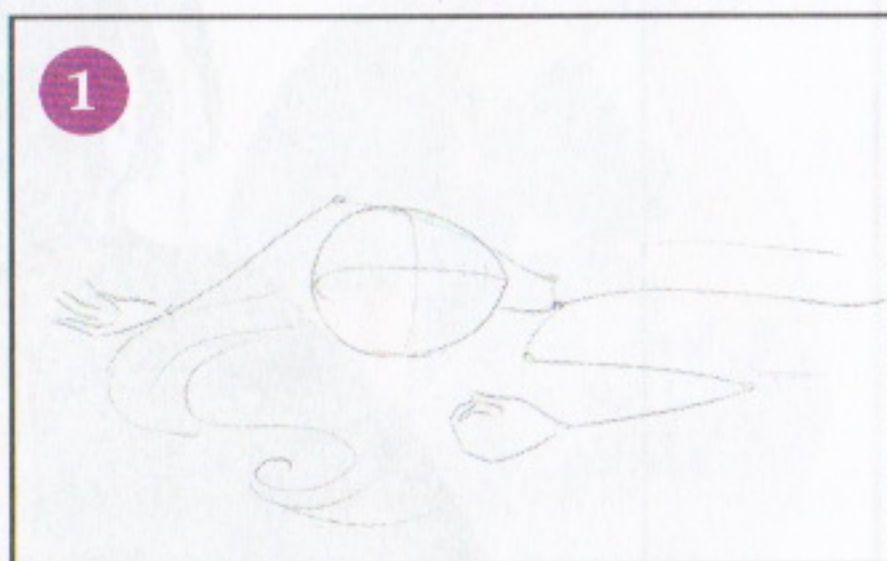


Готичная



В качестве еще одного примера решения художественной задачи в смешанной технике я предлагаю вам нарисовать вот такой персонаж. Предварительный набросок мы делаем на обычной белой бумаге, а работу в цвете проведем на тонированном картоне, используя акварель с белилами, а также тонкую гелевую ручку. И еще мы применим маскирующую жидкость.

1. Намечаем каркас лежащей девушки до половины туловища, а также определяем объем всей массы волос для верной компоновки фигуры в листе.



2. Строим скульптурно объемные формы туловища на основе каркаса, намечаем обобщенно черты лица, набрасываем в целом динамику прядей волос.



3. Намечаем платье с кружевами, положение складок на нем, прорисовываем подробнее пряди волос.

4. Детализируем окончательный вариант эскиза. Особенное внимание стоит уделить складкам на платье и прядям волос. Можно заштриховать тени простым карандашом, чтобы не запутаться в дальнейшем в светотенях.



5. Переносим рисунок на цветной картон. Прозрачным слоем терракотовой акварели прокладываем на коже полутени. Когда слой подсохнет, тем же цветом наносим густые тени. Пастельно-желтым (лимонная акварель + белила) закрашиваем свет на волосах, для теней смешиваем с белилами терракотовую акварель. Смешав белила с сиреневой акварелью, тонируем платье.



6. Смешиваем фиолетовую акварель с белилами, растяжкой закрашиваем рукава и заливаем оборки на платье. Радужки глаз покрываем светло-синим, зрачки — насыщенным синим, внизу радужки ставим рефлекс (белила + салатная акварель). Белки подкрашиваем белилами. Маскирующей жидкостью рисуем на платье орнамент. Вместо кисти можно использовать перо для туши.



7. Белилами добавляем света на волосах, проводим тонкие линии по верхнему краю лица, рук и шеи, на носу и губах ставим блики. Смешиваем сиреневую акварель с белилами и заливаем легкой растяжкой тень на платье.

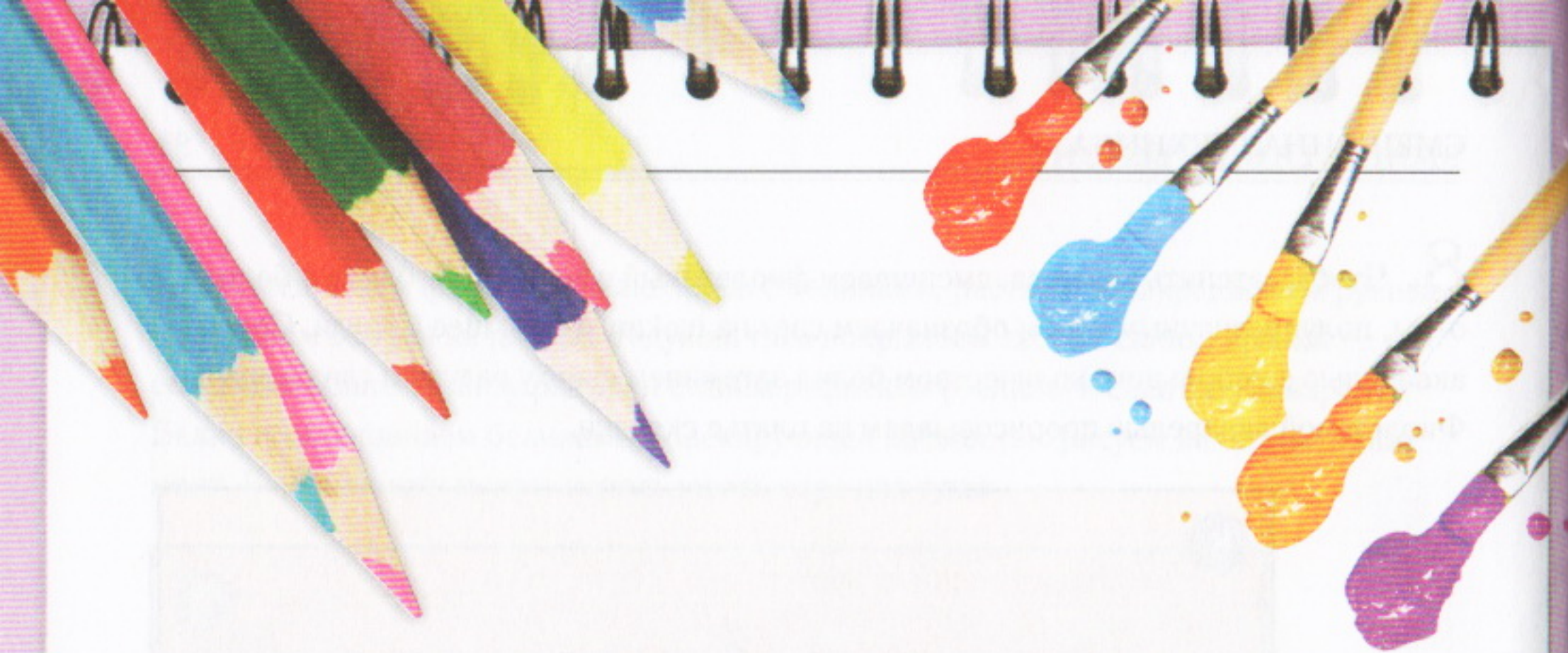


8. Чтобы затенить кружева, смешиваем фиолетовый с черным. Добавив в белила охры, полупрозрачным слоем обозначаем свет на щеках, руках, шее и груди. Синей акварелью с небольшим количеством белил затемняем сверху радужки глаз и зрачки. Фиолетовой акварелью прорисовываем на платье складки.



9. Когда рисунок полностью высохнет, аккуратно снимаем застывшую маскирующую жидкость с поверхности бумаги. Гелевой ручкой подрисовываем кружева на рукавах и платье, ресницы и зрачки.





Содержание

Введение	3
Цветные карандаши	20
Фея.....	23
Рождественская эльфийка	27
Танцовщица	31
Юноша с катаной	35
Акварель	40
Ведьмочка	42
Девочка с бабочками	46
Синее платье.....	50
Горничная	54
Гуашь	58
Чирик	60
Зайка	64
Мальчик	68
Панда и лис	72
Смешанная техника	76
Кимоно.....	78
Летняя	82
Задумчивый.....	86
Готичная	90

Видання для організації дозвілля

Серія «Вчимося малювати»

САВИЦЬКА Аліса Леонідівна

Малюємо манга й аніме

(російською мовою)

Головний редактор *С. С. Скляр*

Завідувач редакції *К. В. Новак*

Відповідальний за випуск *М. В. Весновська*

Художній редактор *С. В. Місяк*

Художник-дизайнер *С. С. Верьовкіна*

Підписано до друку 11.04.2013. Формат 60х90/16. Друк офсетний.
Гарнітура «Literaturna». Ум. друк. арк. 6. Наклад 27 000 пр. Зам. № 3446.

Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля»

Св. № ДК65 від 26.05.2000

61140, Харків-140, просп. Гагаріна, 20а

E-mail: cor@bookclub.ua

Віддруковано з готових діапозитивів

у друкарні «Фактор-Друк»

61030, м. Харків, вул. Саратовська, 51. Тел.: + 3 8 057 717 53 57

Издание для досуга

Серия «Учимся рисовать»

САВИЦКАЯ Алиса Леонидовна

Рисуем манга и аниме

Главный редактор *С. С. Скляр*

Заведующий редакцией *Е. В. Новак*

Ответственный за выпуск *М. В. Весновская*

Художественный редактор *С. В. Мисяк*

Художник-дизайнер *С. С. Веревкина*

Подписано в печать 11.04.2013. Формат 60х90/16. Печать офсетная.
Гарнитура «Literaturna». Усл. печ. л. 6. Тираж 27 000 экз. Зак. № 3446.

ООО «Книжный клуб «Клуб семейного досуга»»

308025, г. Белгород, ул. Сумская, 168

Отпечатано с готовых диапозитивов

в типографии «Фактор-Друк»

61030, г. Харьков, ул. Саратовская, 51. Тел.: + 3 8 057 717 53 57

Издательство Книжный Клуб «Клуб Семейного Досуга»
www.trade.bookclub.ua

ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ КНИГАМИ ИЗДАТЕЛЬСТВА

МОСКВА

Бертельсманн Медиа Москау АО

129110, г. Москва, пр. Мира, 68, стр. 1-А
тел. +7 (495) 688-52-29
+7 (495) 984-35-23
e-mail: office@bmm.ru
www.bmm.ru

ХАРЬКОВ

ДП с иностранными инвестициями

«Книжный Клуб

“Клуб Семейного Досуга”»

61140, г. Харьков-140,
пр. Гагарина, 20-А
тел/факс +38 (057) 703-44-57
e-mail: trade@bookclub.ua
www.trade.bookclub.ua

ДОНЕЦК

ООО «ИКЦ “Кредо”»

83096, г. Донецк, ул. Куйбышева, 131-Г
тел. +38 (062) 345-63-08, +38 (062) 348-37-92, +38 (062) 348-37-86
e-mail: fenix@kredo.net.ua
www.kredo.net.ua

КИЕВ

ЧП «Букс Медиа Тойс»

04655, г. Киев, пр. Московский, 10-Б, оф. 33
тел. +38 (044) 351-14-39,
+38 (067) 572-63-34,
e-mail: booksmt@rambler.ru

ЗАПОРОЖЬЕ

ФЛП Савчук Ю.Д.

69057, г. Запорожье, ул. Седова, 18
тел. +38 (050) 347-05-68
e-mail: vega_center@i.ua

Одесское

подразделение

65063, г. Одесса, ул. Армейская, 8-В
тел. +38 (048) 776-07-67
e-mail: odessa@bookclub.ua

Книжный Клуб «Клуб Семейного Досуга»

УКРАИНА

служба работы с клиентами:

тел. +38 (057) 783-88-88
e-mail: support@bookclub.ua
Интернет-магазин: www.bookclub.ua
«Книжный клуб», а/я 84, Харьков, 61001

РОССИЯ

служба работы с клиентами:

тел. +7 (4722) 22-25-25
e-mail: order@flc-bookclub.ru
Интернет-магазин: www.ksdbook.ru
«Книжный клуб», а/я 4, Белгород, 308961

Савицкая А. Л.

С13 Рисуем манга и аниме / А. Л. Савицкая. — Харьков : Книж-
ный Клуб «Клуб Семейного Досуга» ; Белгород : ООО «Книж-
ный клуб “Клуб семейного досуга”», 2013. — 96 с. : цв. ил. —
(Серия «Учимся рисовать», ISBN 978-966-14-4600-6 (Украина),
ISBN 978-5-9910-2270-5 (Россия)).

ISBN 978-966-14-5610-4 (Украина)

ISBN 978-5-9910-2476-1 (Россия)

УДК 75/76(075.4)

ББК 85.14

УЧИМСЯ РИСОВАТЬ



Рисуем МАНГА и АНИМЕ

Фея • эльфийка • юноша с катаной
танцовщица • ведьмочка • малыш-чидик
горничная • девушка в синем платье
зайка • девочка с бабочками • мальчик

Это прекрасное практическое руководство научит вас рисовать героев комиксов манга в разных живописных техниках. От наброска до законченного произведения — все этапы создания образа в стиле аниме подробно описаны и проиллюстрированы. От вас требуется лишь немного упорства, чтобы изобразить любого персонажа. Предложенные сюжеты в нежных пастельных и насыщенных ярких тонах подарят вдохновение как начинающим, так и опытным художникам!

Материалы: цветные карандаши, гуашь, акварель

Смешение цветов, прорисовка контура и деталей

Пропорции тела, передача характера персонажа

www.ksdbook.ru

www.bookclub.ua

Рисуем манга и аниме (КТ) Савицкая А.

Подписка/Подписаться на серию по льготной цене можно то

Цена 29.90 грн
У т.ч. пдв: 0.00

Продаж тільки для членів клубу!

Спец. ціна 14.95 грн

ДП з 11 Книжковий клуб "Клуб Сім'яного Дозвілля"

ISBN 978-966-14-5610-4

9 789661 456104