Лекция 3

Усложним задачу

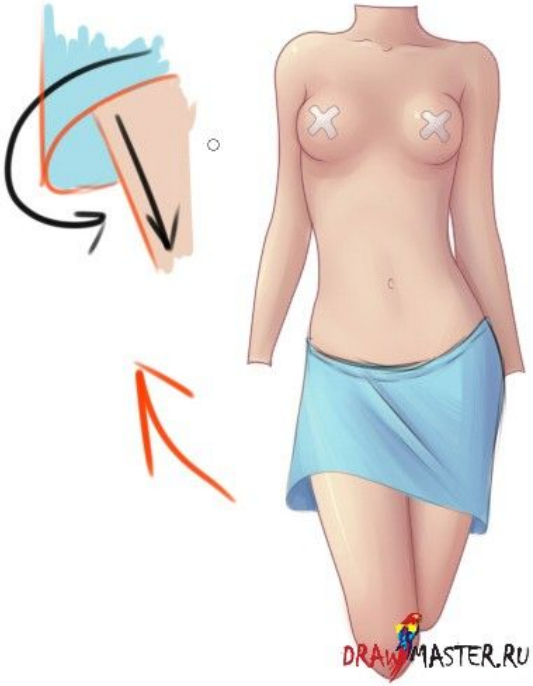
Складки - основы

- Изгибы одежды показывают форму тела, скрытую под ней. Складки используются для передачи объема и движения
- начнем с кромки. (кромка – это край одежды, который соприкасается с кожей). Например, кромка есть на воротнике, на нижней части рукавов, на талии шортов, и на ногах, где шорты касаются бедер. Кромки никогда не должны быть прямыми линиями, потому что они обводят тело по кругу (руки, шею, ноги, живот), а части тела объемные. У них есть масса, и они имеют округлую форму – так что кромки одежды тоже должны быть округлыми

Основы

- Направление линий кромки зависит от направление части тела, которую они обхватывают, и от того, как падает ткань
- Чтобы правильно нарисовать линию кромки, нужно уметь видеть форму части тела под одеждой
- разбейте тело на части. Если нижняя половина части тела, которую обрамляет кромка одежды, ближе к камере, чем верхняя половина, то линия должна подниматься, как радуга. Если нижняя часть тела расположена дальше от камеры, чем верхняя ее часть, то линия кромки должны прогибаться вниз, как старый канатный мостик. Если часть тела стоит прямо перпендикулярно поверхности земли, то линия все-равно всегда будет прогибаться чуть-чуть вниз, потому что ткань провисает под собственной тяжестью.
- Чем дальше или ближе по отношению к центральной оси расположены те или иные части тела, тем более выраженной будет линия кромки

назад
вперед
DRAWMASTER.RU


DRAWMASTER.RU

DRAWMASTER.R

DRAWMASTER.RU

Основы

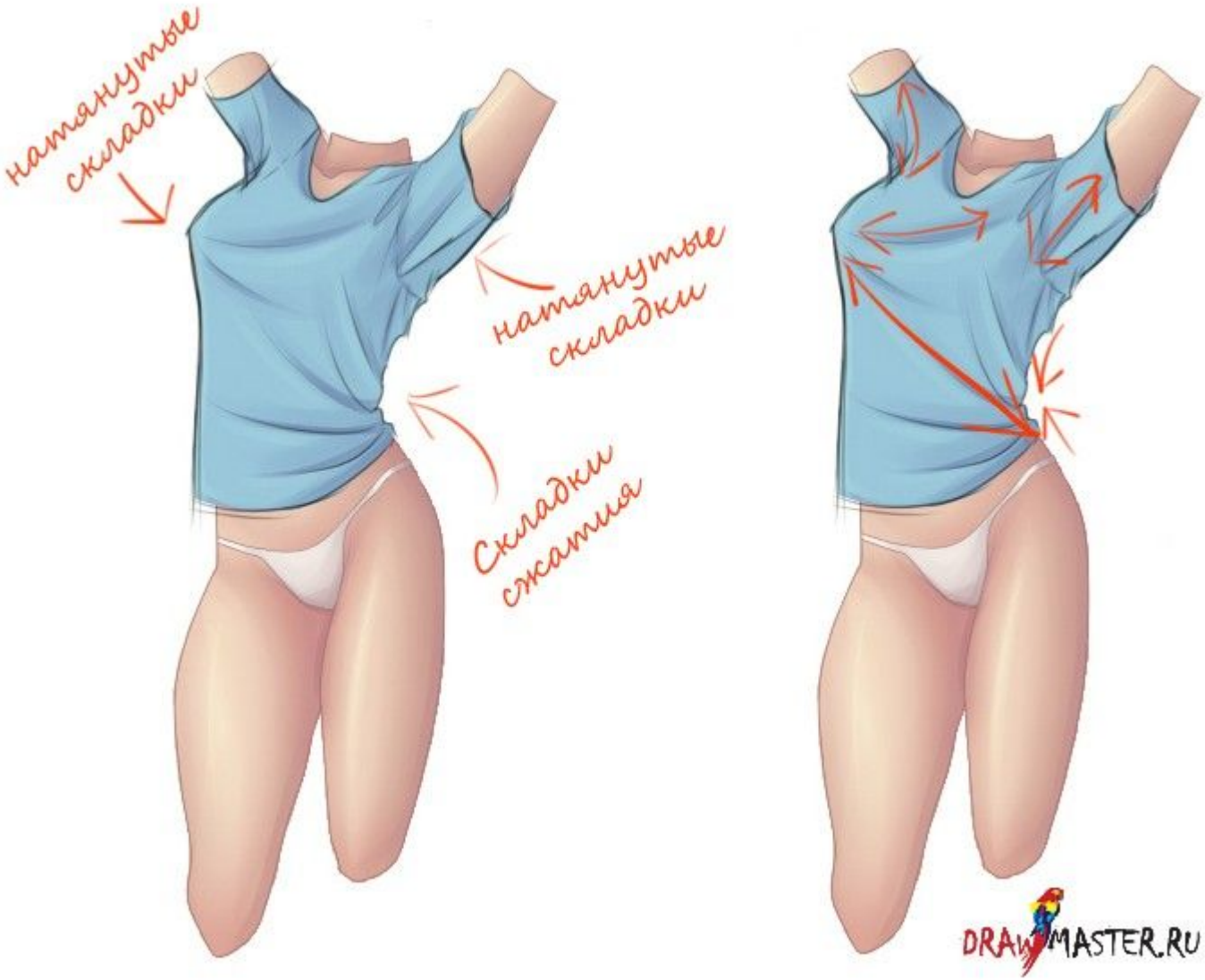
Тип ткани

Тонкий и Толстый: Тонкие материалы будут образовывать складки намного проще, чем толстые. Складки будут располагаться ближе друг к другу и их будет очень много

Шелковистый и Грубый: Шелковые материалы не так легко образуют складки, в отличие от грубых материалов, но сами по себе будут чаще их образовывать, чем грубые ткани

Мягкий и Твердый: Чем мягче материал, тем округлее будут получаться складки, и тем более равномерно удалены они будут друг от друга. Чем тверже материал, тем меньше складок на нем будет образовываться, и они будут крупными, широкими

Текучесть и Жесткость: Текучие материалы, такие как шелк, будут образовывать длинные, арочные складки, но изгибов будет очень немного, а сами складки будут едва удалены друг от друга. Жесткие материалы не драпируются, они образуют угловатые скомканные «мятые складки», или скорее разветвляются, нежели образовывают складки. Жесткие ткани, такие как муслин или джутовые мешочные ткани, будут легко изгибаться, как мелкими, так и крупными шаблонами, а складки будут очень широкими и угловатыми

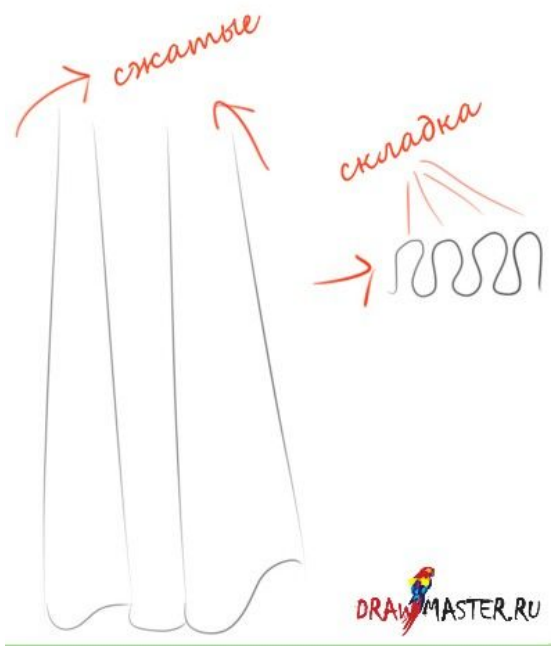

натянутые складки
натянутые складки
Складки сжатия
DRAWMASTER.RU

Сжатие и растяжение

- Большинство складок образуются либо при натяжении, либо при сжатии ткани
- ткань натягивается и сжимается в соответствии с движением тела. Если одежда сделана не из твердого пластика или метала, во всех местах, где тело будет натягивать или сжимать одежду, будут образовываться складки. Эти складки вы можете использовать для того, чтобы сделать акцент на фигуре персонажа.

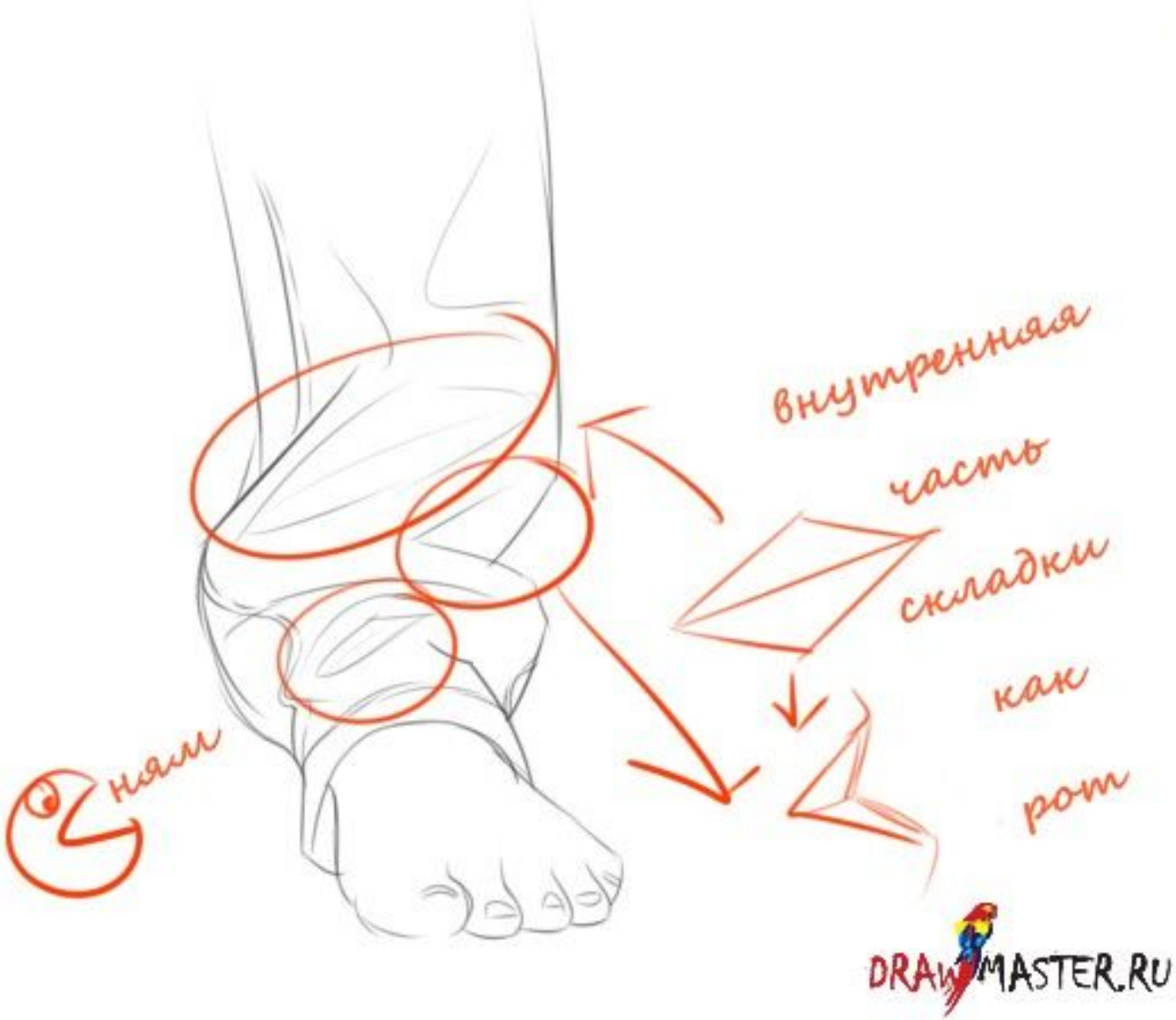
Трубчатые Складки

- Трубчатые складки чаще всего видны на юбках или платьях (отсюда появились и юбки в складку). Они образовываются, когда ткань сжимается как гармошка (как балетная пачка). Складки обычно конусообразной или цилиндрической формы. Они также могут образовываться, когда ткань собрана и растянута между двумя точкам



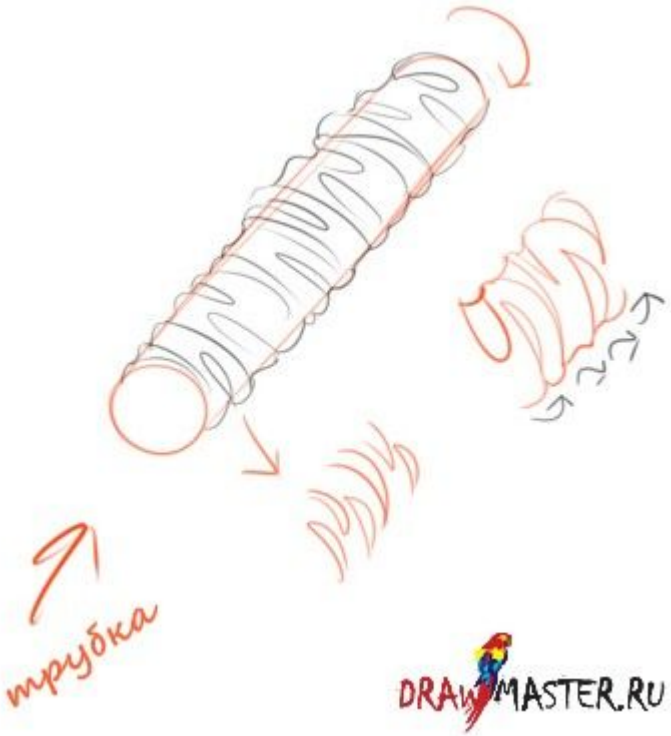
Зигзагообразные Складки

- Зигзагообразные складки (для меня) являются самым сложным на свете элементом для рисования. Они у меня никогда не получаются нормально, но для этого урока я постараюсь. Зигзагообразные складки появляются, когда ткань, свернутая в трубку (штанина или рукав, например), сжимается, образовывая, таким образом, внешние складки. Эти виды складок могут образоваться, скорее, на жестких тканях
- Самое распространенное место, где можно наблюдать зигзагообразные складки, это джинсы (обычно, возле щиколотки или колена), где ткань сжимается от изгибов тела под ней


внутренняя
часть
складки
как
рот
нням
DRAWMASTER.RU

Спиралевидные Складки

- Похожи на зигзагообразные складки. На более мягкой ткани зигзагообразная складка будет сжиматься в более округлую форму (как на рукавах), образовывая «трубки» из ткани
- Эти складки хорошо смотрятся на локтевой зоне рукавов

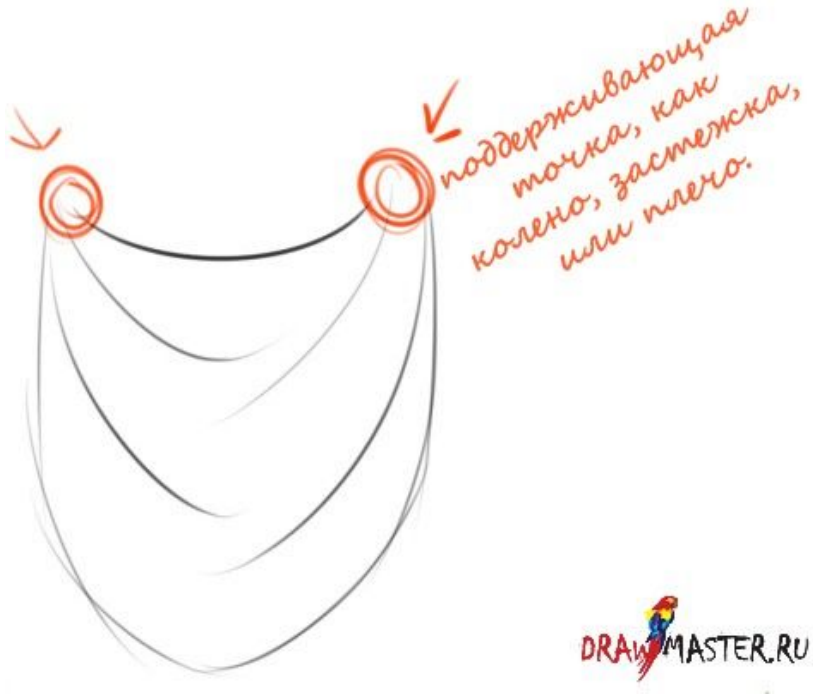


Полузамкнутые (Крюкообразные) Складки

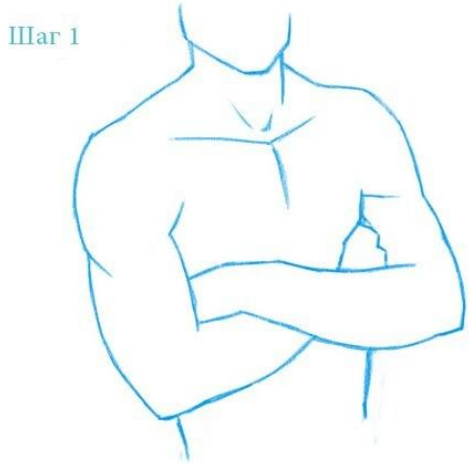
- Полузамкнутые или Крюкообразные складки очень часто встречаются, их можно увидеть практически везде. Они образовываются в тех мечтах, где ткань резко меняет свое направление. Их часто можно увидеть вокруг подмышек, локтей, и коленей, но они могут быть и в других местах

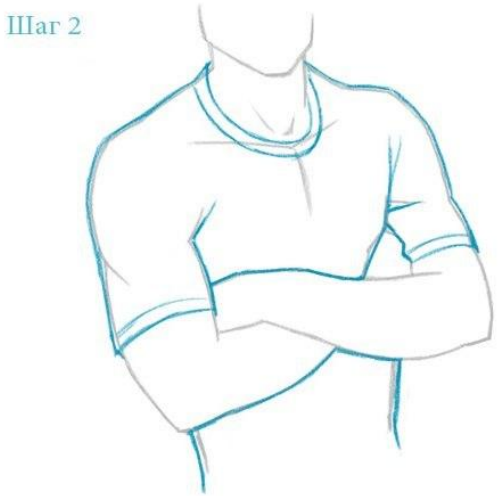
Ромбовидные/Драпировочные Складки

- Ромбовидные или Драпировочные складки, с другой стороны, образуются, когда ткань «провисает» между двумя поддерживающими точками. Такие складки часто видны в зоне декольте, на мантиях, и в промежутке между коленами, когда человек сидит в длинной юбке или широких штанах

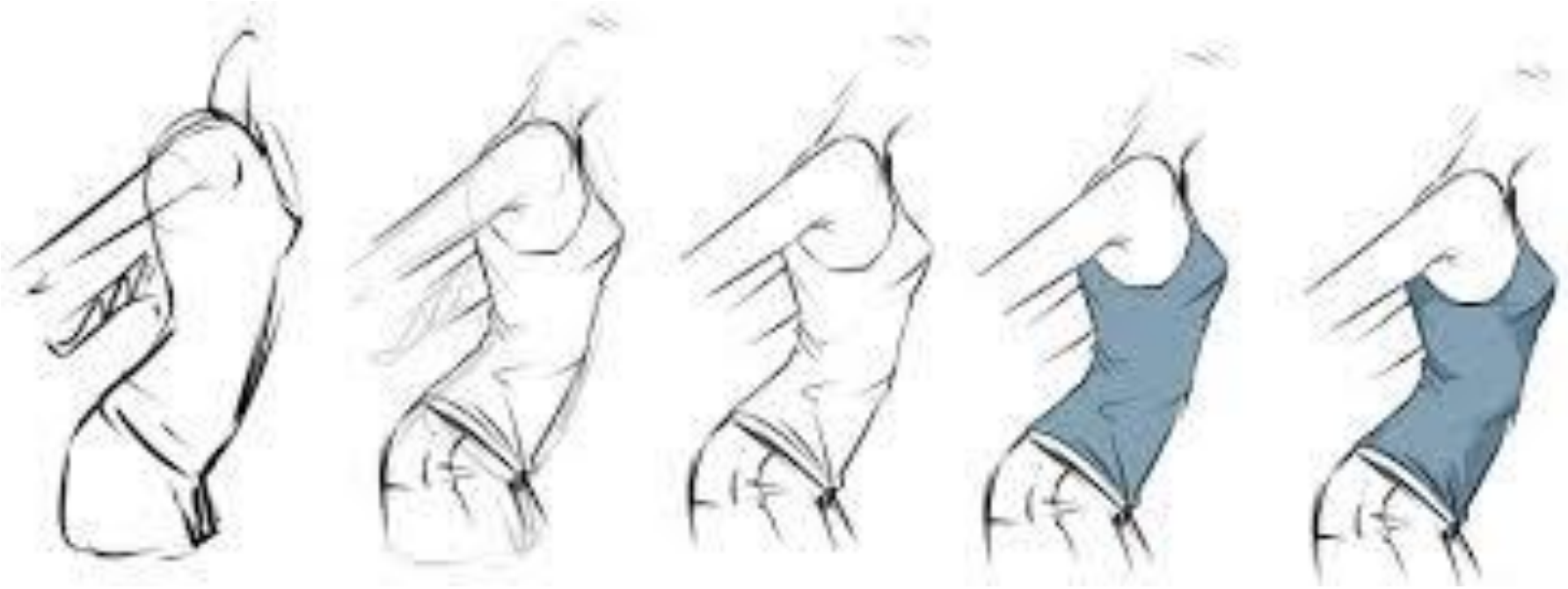


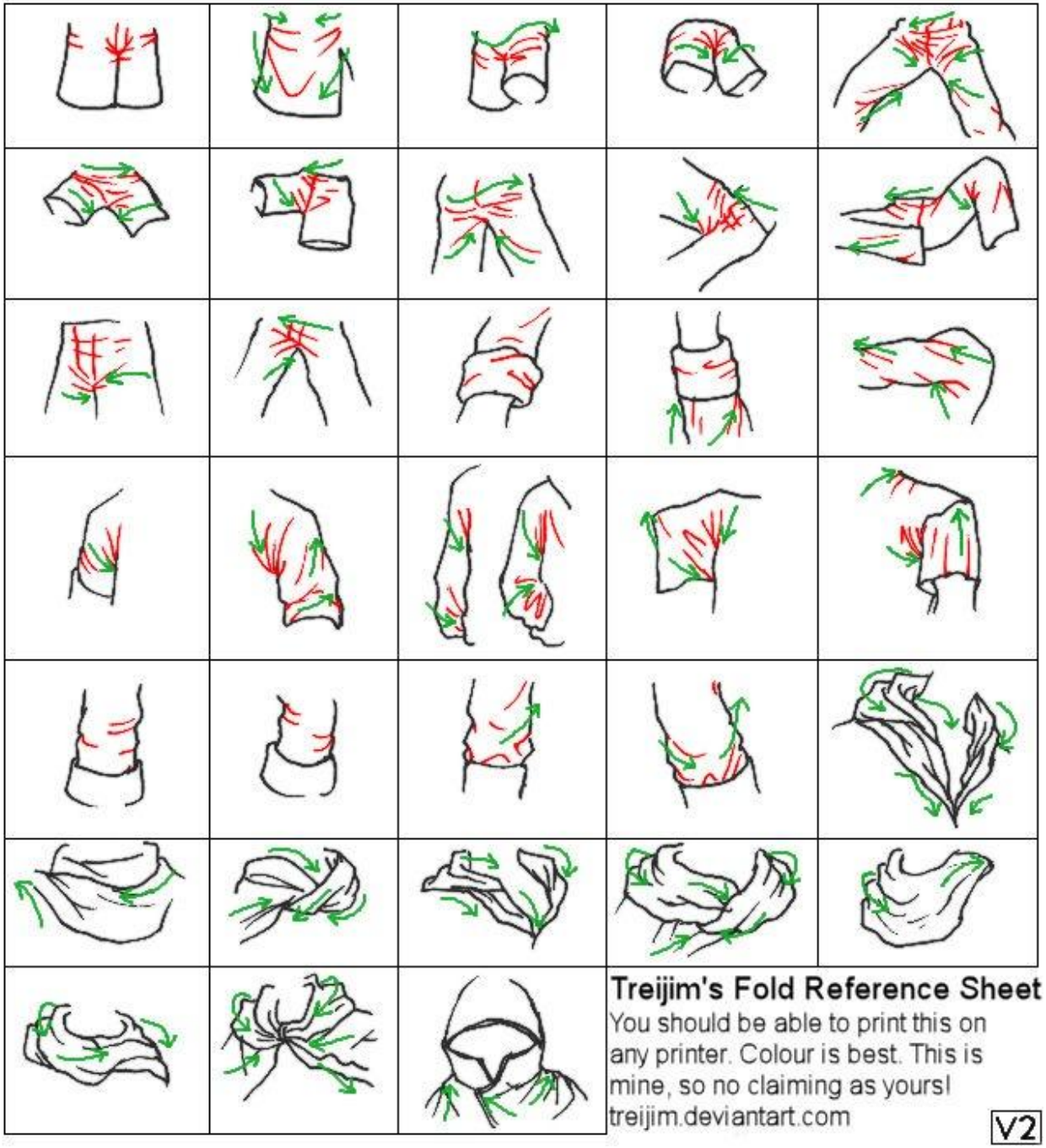
Складки одежды





Складки в динамике



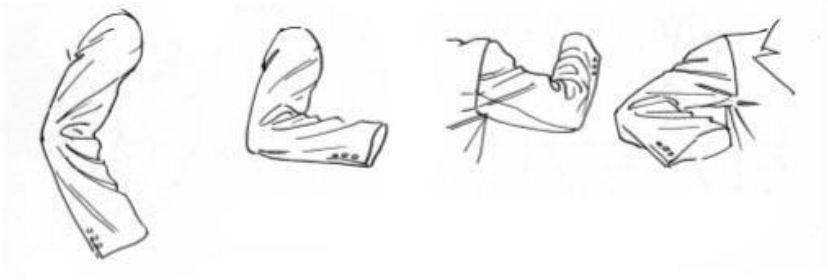


Treijim's Fold Reference Sheet

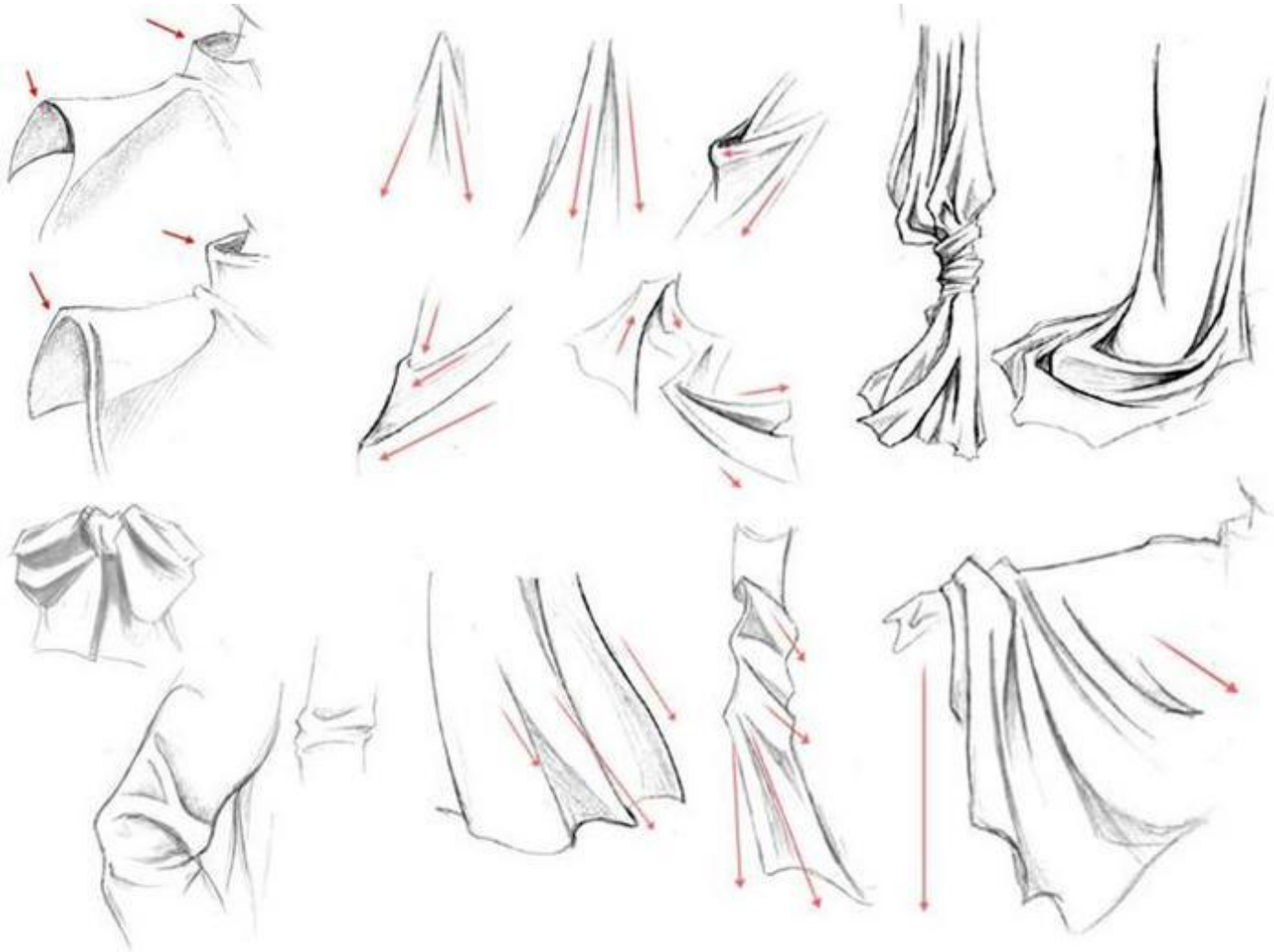
You should be able to print this on any printer. Colour is best. This is mine, so no claiming as yours!

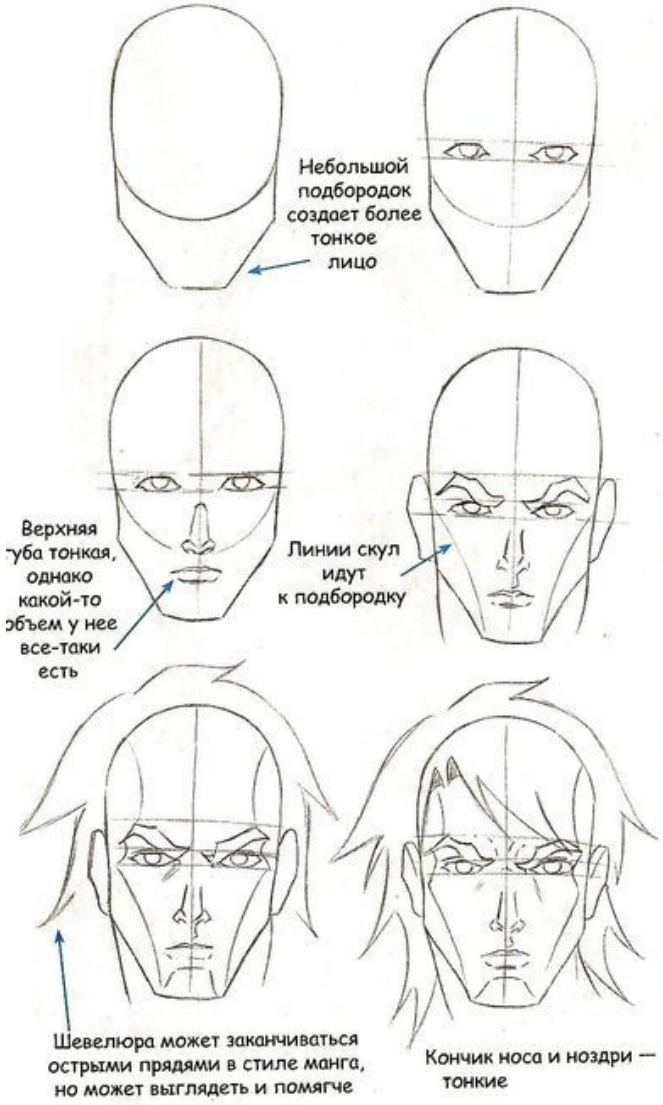
treijim.deviantart.com

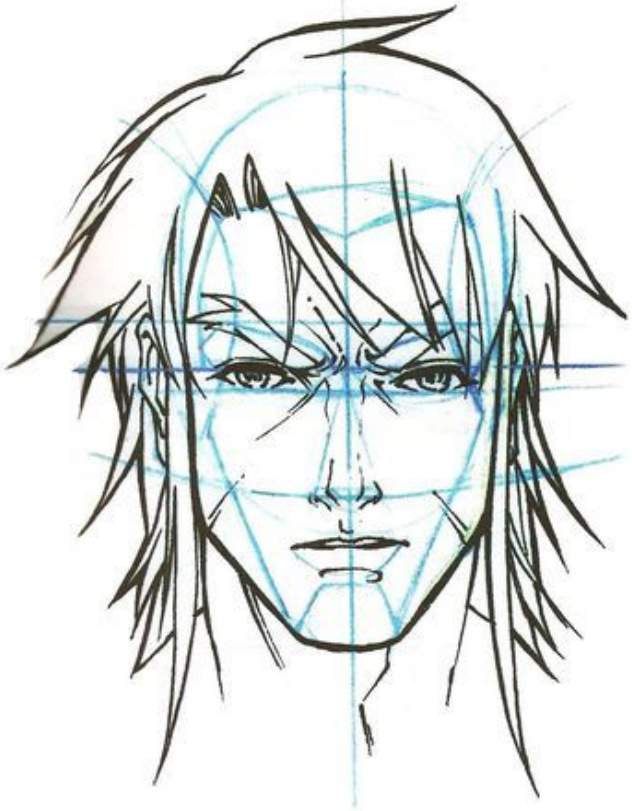
V2



Base
tone
DRAW
BETTER
LINES







Очертания головы и шевелюры нужно рисовать жирной линией, а черты лица — более тонкими и легкими штрихами.

Как рисовать нос

Нос делится на три основные части:

1. Синус, то есть пазуха (в общем, эпицентр головной боли).
2. Переносица и спинка носа (верхняя часть — кость, нижняя — хрящ).
3. Кончик носа и ноздри (сплошной хрящ).

Нижняя губа

В классических американских комиксах центр нижней губы выгнут вниз. В результате она выглядит тяжелой.

В комиксах в стиле «эклектика» центр нижней губы выгнут вверх, поэтому она кажется тоньше.

Женское лицо в комиксах стиля "Эклектика".

У девушек в эклектических комиксах большие... нет, _огромные_ глаза! Причем в каждом глазу сразу по нескольку бликов - это типично для манга и придаеет эффект оживления=) Глаза необходимо рисовать жирной линией, будто они накрашены (даже если это не так^_^) - героиня должна быть женственной. Само лицо должно быть изящным, нежным, ухоженным, с высокими скулами, но не такое резкое и угловатое как у мужчины.

Так же _важно_, что в отличие от девушек, нарисованных в стиле "манга" у эклектичных красавиц полные и весьма соблазнительные губки... В сочетании с глазами - это смотрится о-о-очень привлекательно ^_____^

Кому интересно, то в манга-комиксах рот рисуется совсем просто (грубо говоря - это дырка в голове пониже носа%)) на губы практически никакого внимания не уделяется.

На первой стадии рисования головы изображаем подобие яйца, острым концом вниз (Ква-ха-ха!! Яйцеголовые, зато красивые^___^)

в глаза смотри, подлец!! xDDDD

Если внешние уголки глаз приподнять, а веки чуть опустить, то героиня приобретет томный вид коварной обольстительницы=))

Брови тоже лучше рисовать не идеальной выгнутой линией, а выразительной ломаной

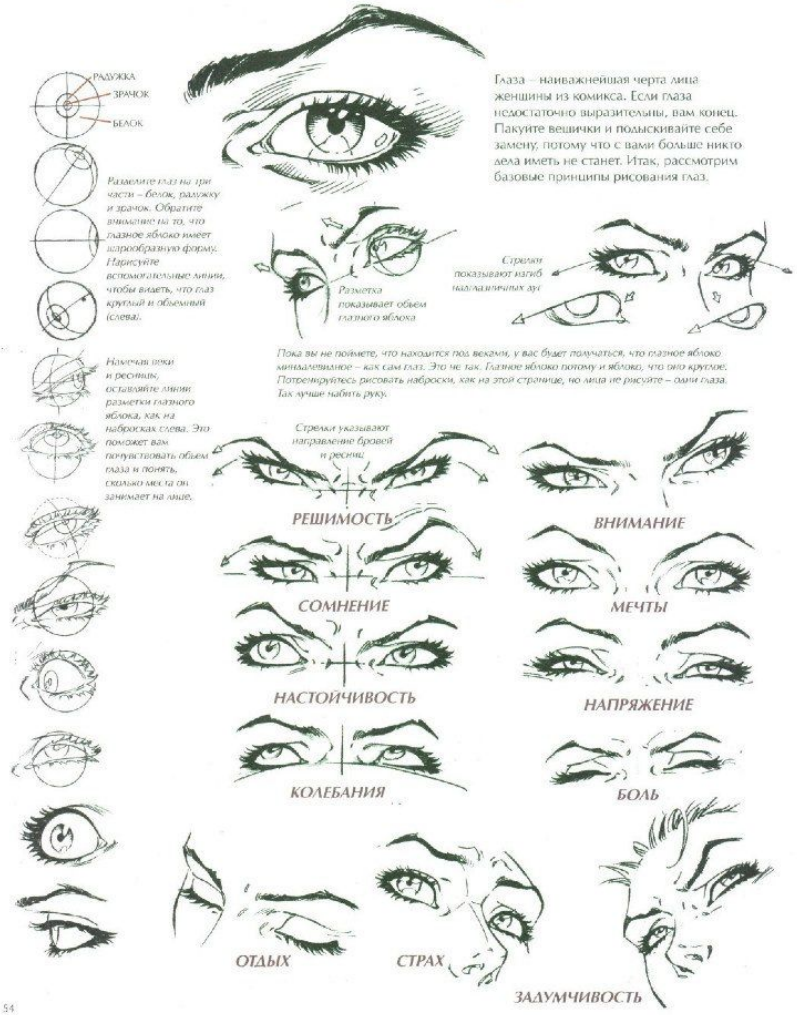
Нижняя губа чуть шире верхней. Посередине линия нижней губы чуть выгнута вверх.

Маленький подбородок

Еще один прием из манга: волосы с заостренными локонами, но несмотря на это плавно изогнуты.

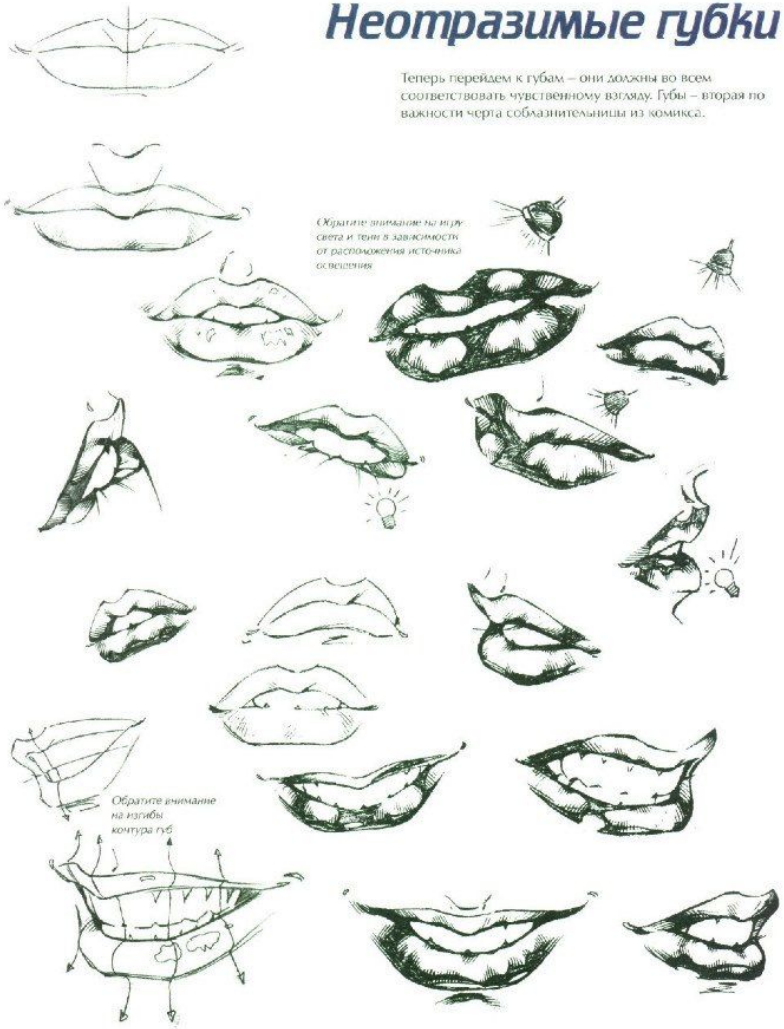
Соблазнительный взгляд

Глаза – наиважнейшая черта лица женщины из комикса. Если глаза недостаточно выразительны, вам конец. Пакуйте вещички и подыскивайте себе замену, потому что с вами больше никто дела иметь не станет. Итак, рассмотрим базовые принципы рисования глаз.



Неотразимые губки

Теперь перейдем к губам – они должны во всем соответствовать чувственному взгляду. Губы – вторая по важности черта соблазнительницы из комикса.



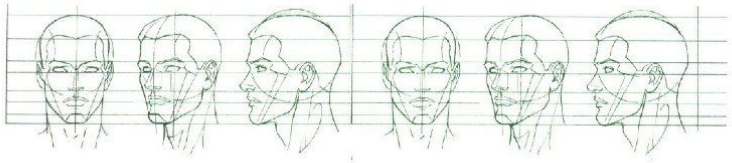
Голова и тело

Ракурсы и повороты

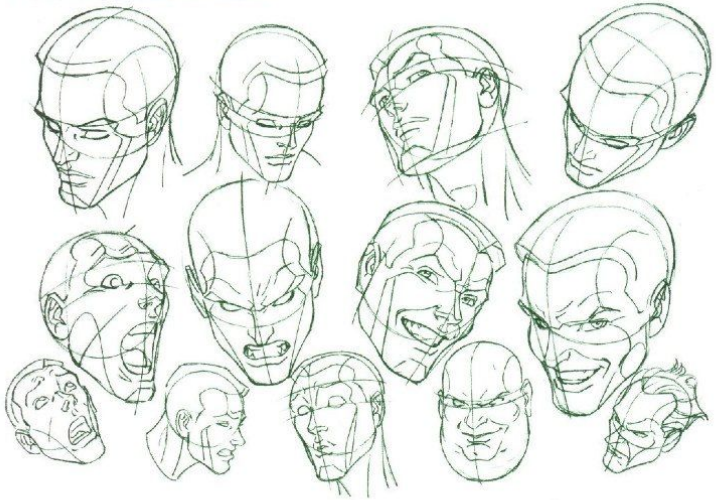
Что придает современному герою такой шикарный вид? Во-первых, абрис скуловой кости и впадина от скулы к подбородку. Это сужает переднюю часть лица, делая его практически треугольным. Этот треугольник виден при любом повороте головы и под любым углом.

Если вы еще не поняли, почему вспомогательные линии стали изогнутыми, напомню, что лицо не плоское, а выпуклое. Представьте себе, что вспомогательные линии – это нити, обмотанные вокруг головы и показывающие, где именно располагаются черты лица.

Ракурсы мужского лица

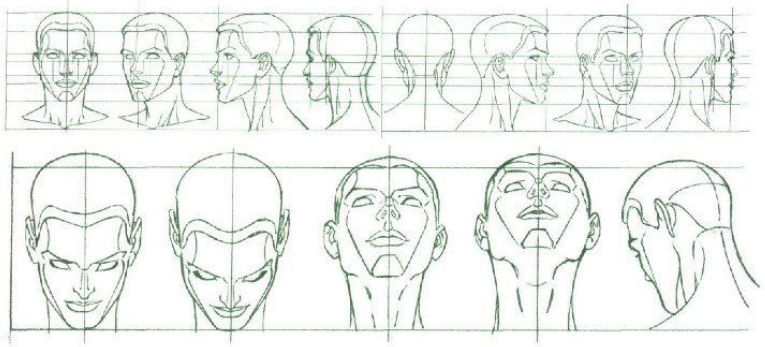


Попробуйте нарисовать эти повороты

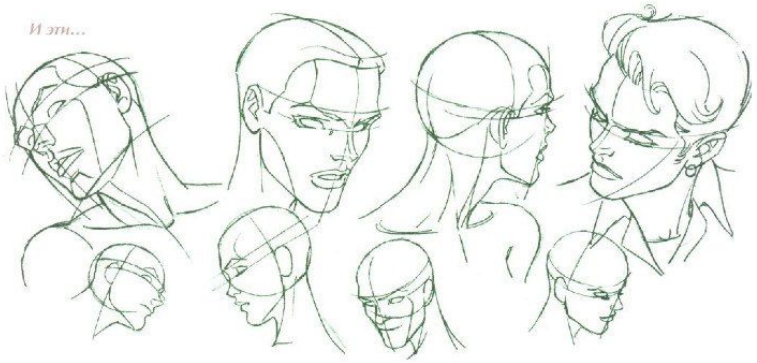


Начинающие рисовальщики часто маскируют женские головки копнами волос. Как не стыдно! Это же не меховые помпоны! Рано или поздно вам придется рисовать женщину, похожую на настоящую! Задержитесь на этой странице! Теперь вы сможете рисовать свою героиню с любого ракурса.

Ракурсы женского лица



И эти...



Разные углы

Когда я учился рисовать, мне попадались руководства, авторы которых настолько перегружали читателя суровыми указаниями, будто забывали, что рисовать – это удовольствие. Так что сделайте перерыв и попрактикуйтесь в повторении пройденного, и пусть вас вдохновят эти симпатичные персонажи.

Позы и ракурсы

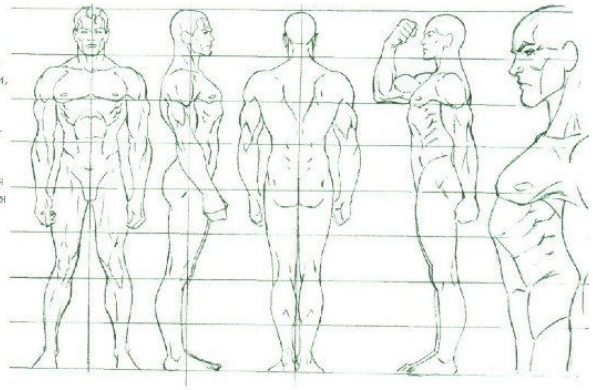
Хорошие рисунки требуют смелых решений. Если вам недостает уверенности, не пытайтесь ее симулировать, – результат получится неубедительным. Могу подсказать, как заставить себя рисовать максимально точно. Делайте наброски только прямыми линиями: никаких изгибов. Ошибались – не беда: помните, что вы сражаетесь за точность. А уже потом сомкните острые углы.

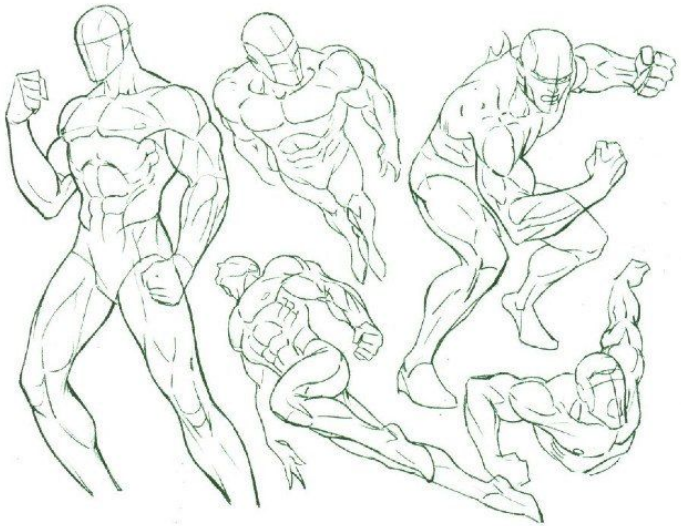
ЗАКОНЧЕННЫЙ РИСУНОК

AR

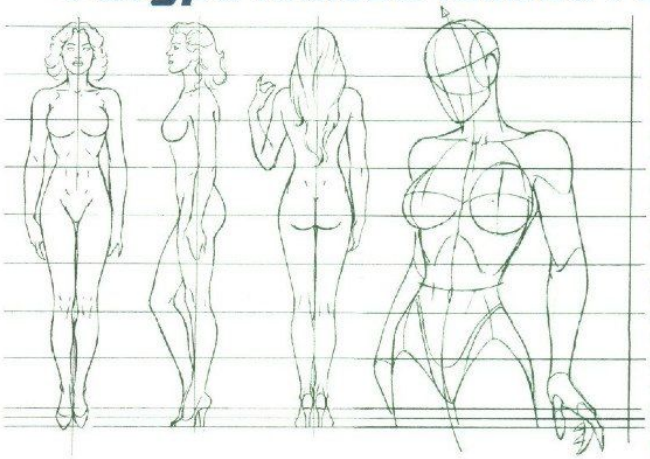
Фигура классического героя

Герой комикса сложение имеет крепкое. Таким может быть и герой, и антигерой, и просто персонаж. В любом случае он сложен атлетически, но вовсе не погребен под горой собственной мускулатуры. Главное в нем – характер, а не накачанные мышцы. В теле обычного человека голова укладывается шесть-семь раз, но рост героя комикса составляет восемь или даже десять голов – так гораздо эффектней.

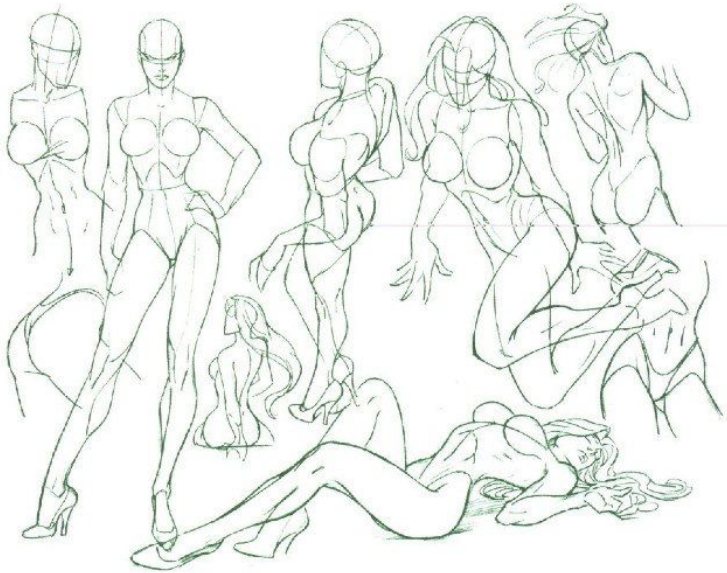




Фигура классической героини



Ее рост – тоже от восьми до десяти голов, но прибавим чуточку и на каблуки. Немаловажная деталь: пусть плечи героини будут шире бедер. Не бойтесь, мужеподобной она от этого не станет. Наоборот, сочетание широких плеч и широких бедер с тонкой талией – это очень сексуально! Чего не стоит делать – так это снабжать героиню крепкой шеей и развитыми мускулами плеч. А вот ноги у нее вполне могут быть мускулистыми, но при этом стройными и изящными.



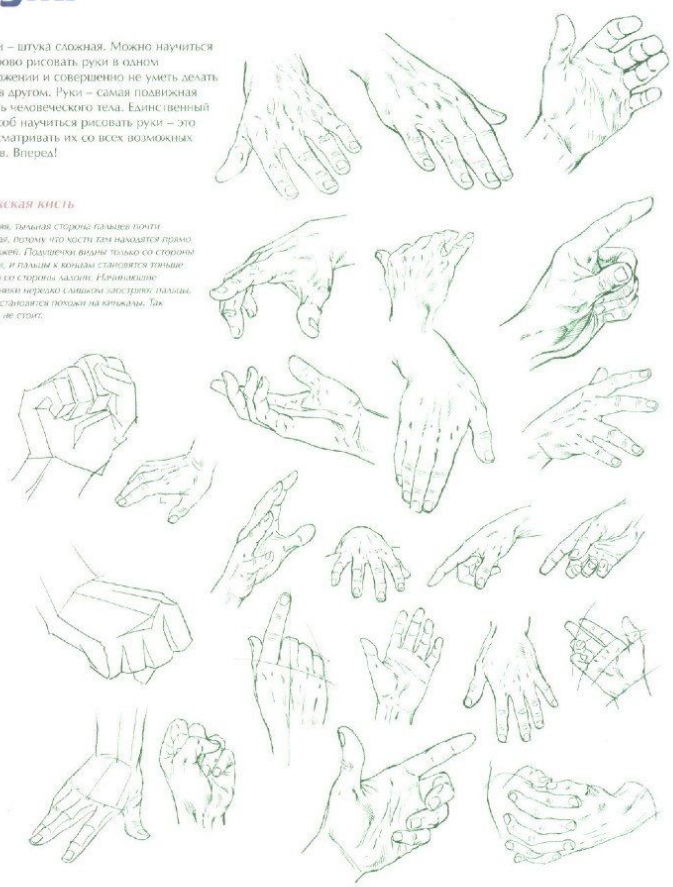
Руки

Руки

Руки – штука сложная. Можно научиться здорово рисовать руки в одном положении и совершенно не уметь делать это в другом. Руки – самая подвижная часть человеческого тела. Единственный способ научиться рисовать руки – это рассматривать их со всех возможных углов. Вперед!

Мужская кисть

Верхняя, тыльная сторона пальцев почти плоская, потому что кости тем находятся прямо под кожей. Подушечки видны только со стороны ладони, и пальцы к концам становятся тоньше только со стороны ладони. Начинающие художники нередко слишком заостряют пальцы, и они становятся похожи на кинжалы. Так делать не стоит.



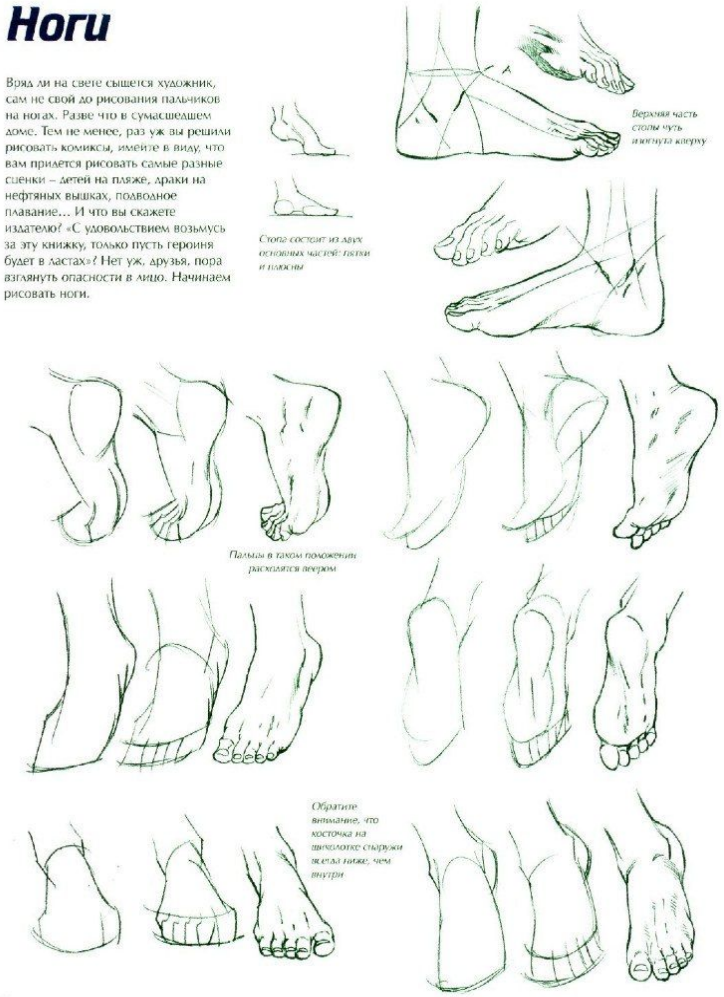
Женская кисть

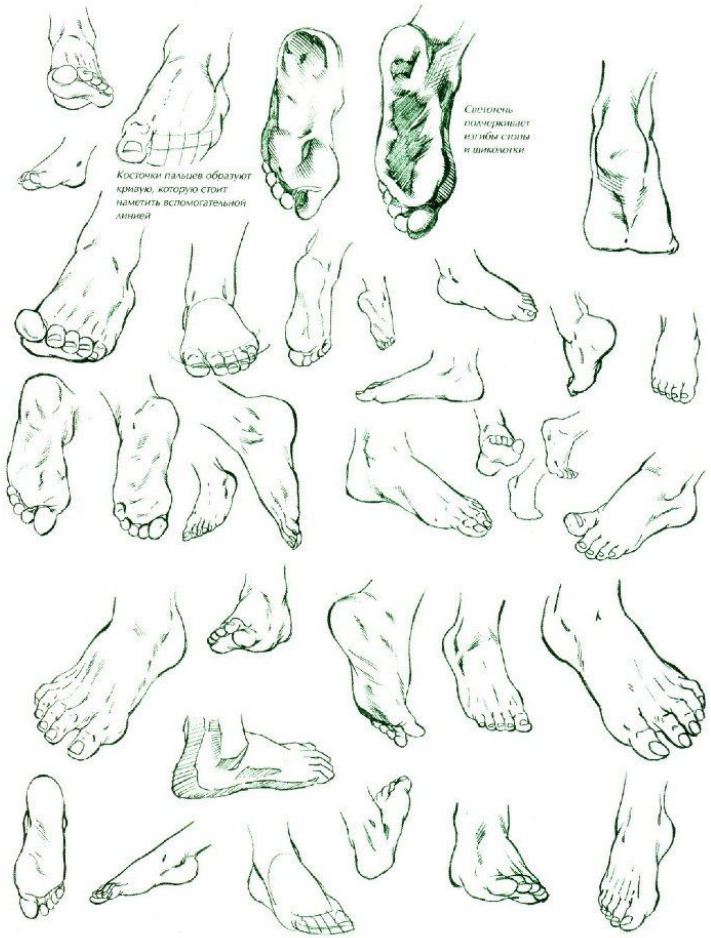
Руки у героини комикса должны быть с тонкими запястьями и овальными ноготками. Можете сделать кончики ногтей заостренными или квадратными, если вам так уж хочется. Поосторожнее с косточками и складками – лишь едва их наметьте. Обратите внимание, что все пальцы примерно одинаковой длины, а вот мизинец заметно короче.

Стопы

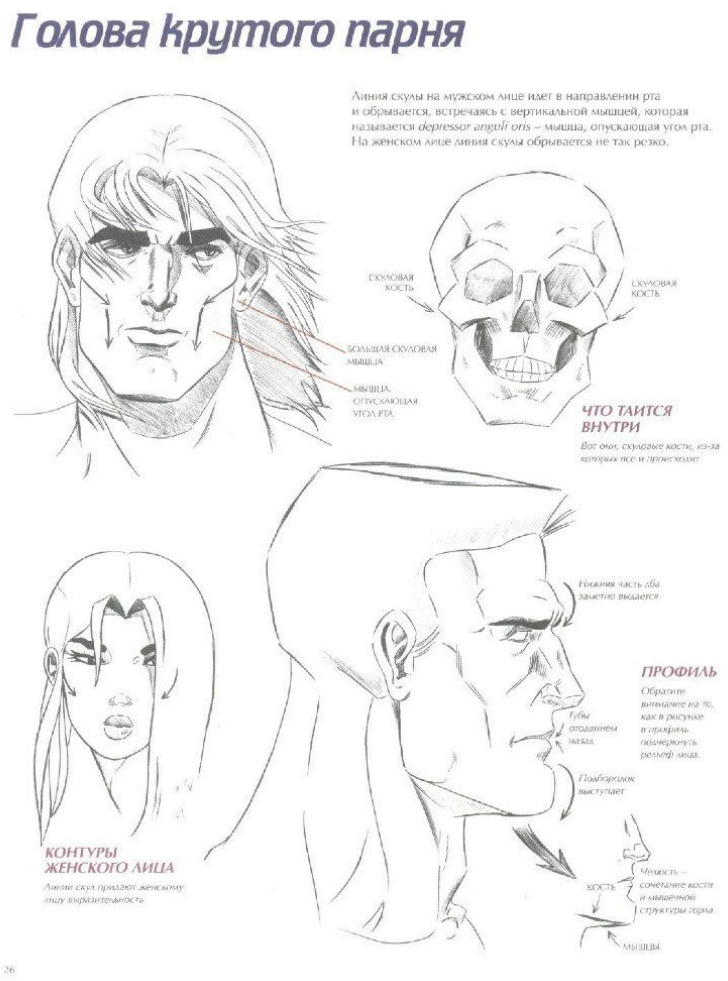
Ноги

Вряд ли на свете сыщется художник, сам не свой до рисования пальчиков на ногах. Разве что в сумасшедшем доме. Тем не менее, раз уж вы решили рисовать комиксы, имейте в виду, что вам придется рисовать самые разные сценки – детей на пляже, драки на нефтяных вышках, подводное плавание... И что вы скажете издателю? «С удовольствием возьмусь за эту книжку, только пусть героиня будет в ластах»? Нет уж, друзья, пора взглянуть опасности в лицо. Начинаем рисовать ноги.





Голова главного героя



Мышцы торса

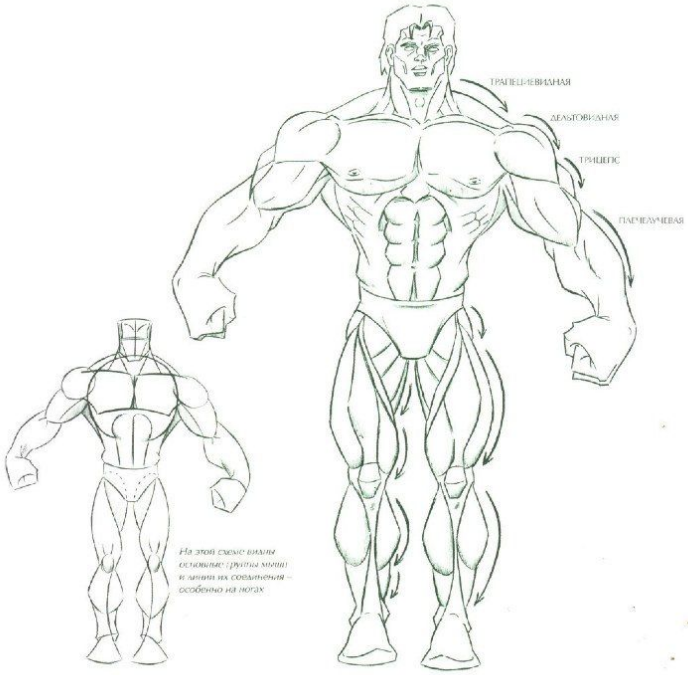
Тело крутого парня

Выглядит он так, словно в жизни не видел ничего, кроме тренажерного зала. И не увидит, если мы ему не покажем.

Чем больше у героя мускулов, тем рельефнее становятся очертания тела. Взгляните, например, на изгибы мускулов рук. Сначала трапециевидные мышцы (между шеей и плечами), потом дельтовидные (плечевые), потом трицепсы (предплечья) и, наконец, специально для латинистов, – *brachioradialis* (плечелучевые).

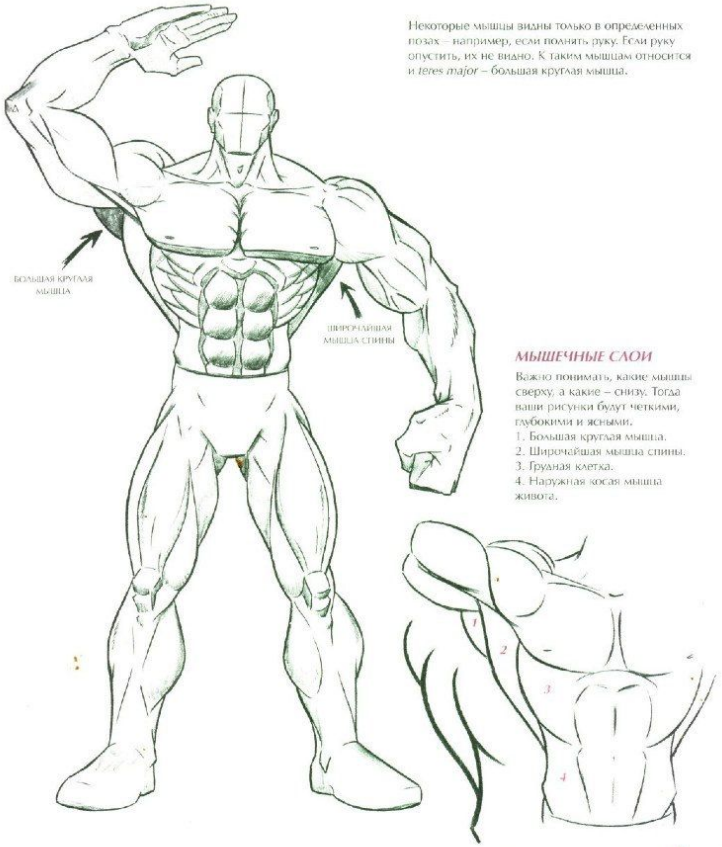
Отдельные мышцы зазубривать не обязательно, достаточно выучить и уметь распознавать основные группы мышц. Для начала посмотрите, как мышцы бедра крепятся к коленям. А дальше – по частям: грудь, плечи, икры, бедра, живот и так далее.

Итак, мышцы объединяются в группы.



«Скрытые» мышцы

Некоторые мышцы видны только в определенных позах – например, если поднять руку. Если руку опустить, их не видно. К таким мышцам относится и *teres major* – большая круглая мышца.

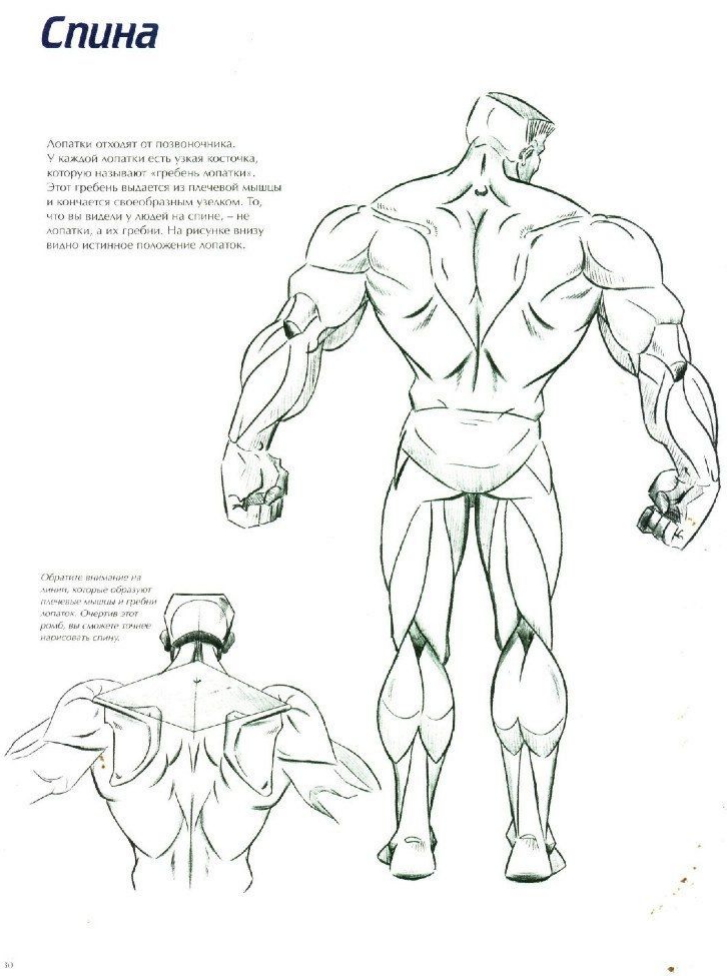


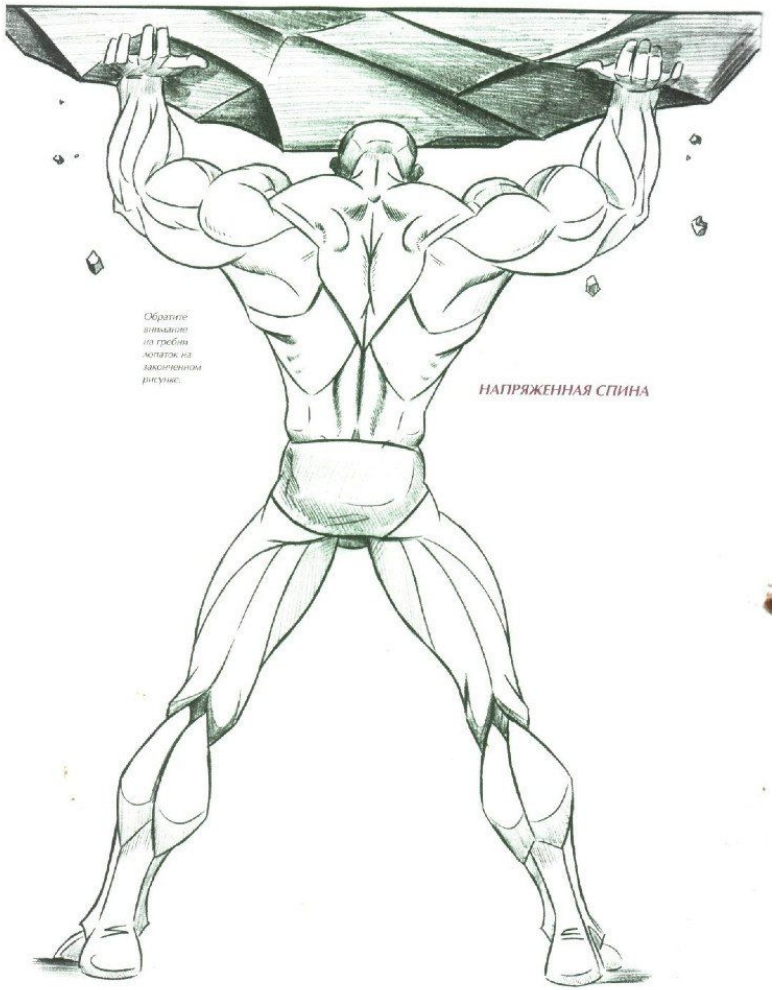
МЫШЕЧНЫЕ СЛОИ

Важно понимать, какие мышцы сверху, а какие – снизу. Тогда ваши рисунки будут четкими, глубокими и ясными.

1. Большая круглая мышца.
2. Широчайшая мышца спины.
3. Грудная клетка.
4. Наружная косая мышца живота.

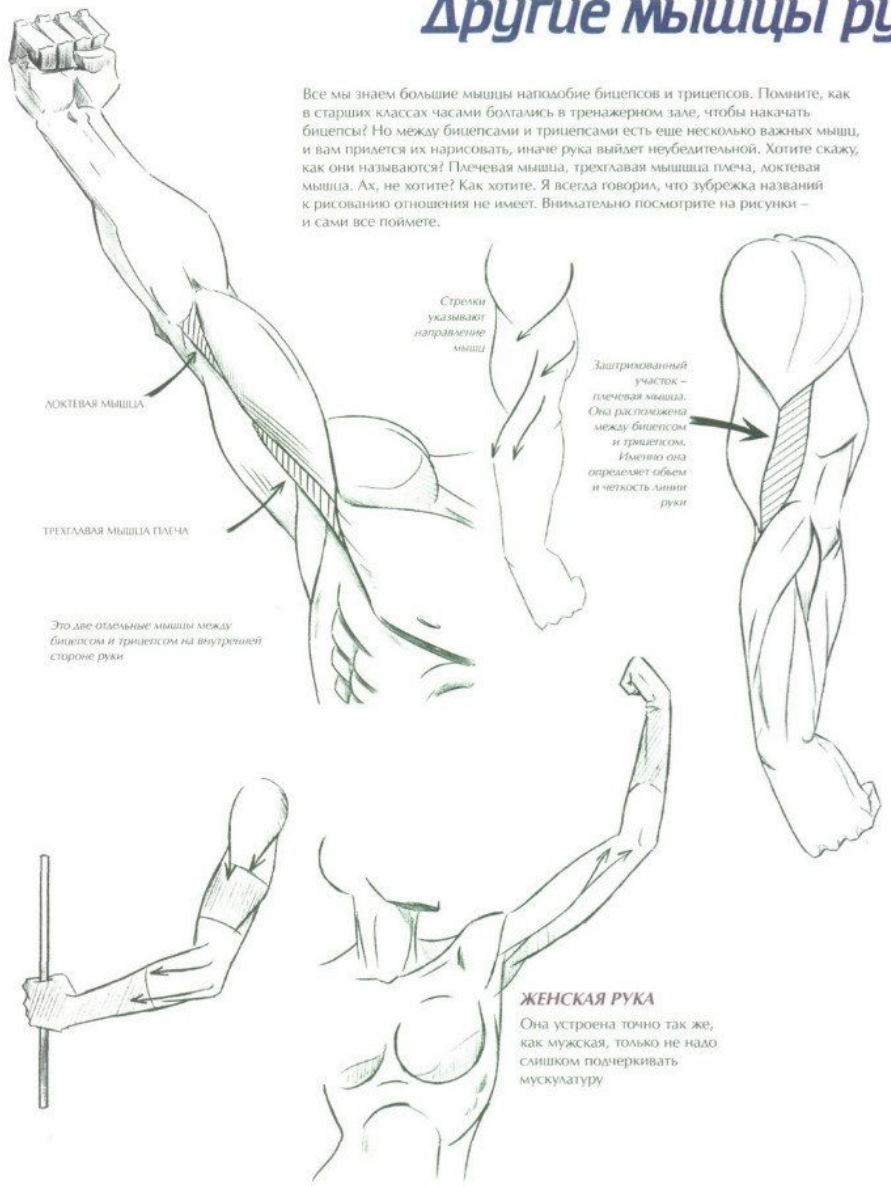
Мышцы спины


Спина
Лопатки отходят от позвоночника. У каждой лопатки есть узкая косточка, которую называют «гребень лопатки». Этот гребень выдается из плечевой мышцы и кончается своеобразным узелком. То, что вы видели у людей на спине, – не лопатки, а их гребни. На рисунке внизу видно истинное положение лопаток.
Обратите внимание на линии, которые образуют плечевые мышцы и гребни лопаток. Очертив этот ромб, вы сможете точнее нарисовать спину.
50


Обратите внимание на гребни лопаток на закоченном рисунке.
НАПРЯЖЕННАЯ СПИНА
51

Другие мышцы рук

Все мы знаем большие мышцы наподобие бицепсов и трицепсов. Помните, как в старших классах часами болтались в тренажерном зале, чтобы накачать бицепсы? Но между бицепсами и трицепсами есть еще несколько важных мышц, и вам придется их нарисовать, иначе рука выйдет неубедительной. Хотите скажу, как они называются? Плечевая мышца, трехглавая мышшца плеча, локтевая мышца. Ах, не хотите? Как хотите. Я всегда говорил, что зубрежка названий к рисованию отношения не имеет. Внимательно посмотрите на рисунки – и сами все поймете.



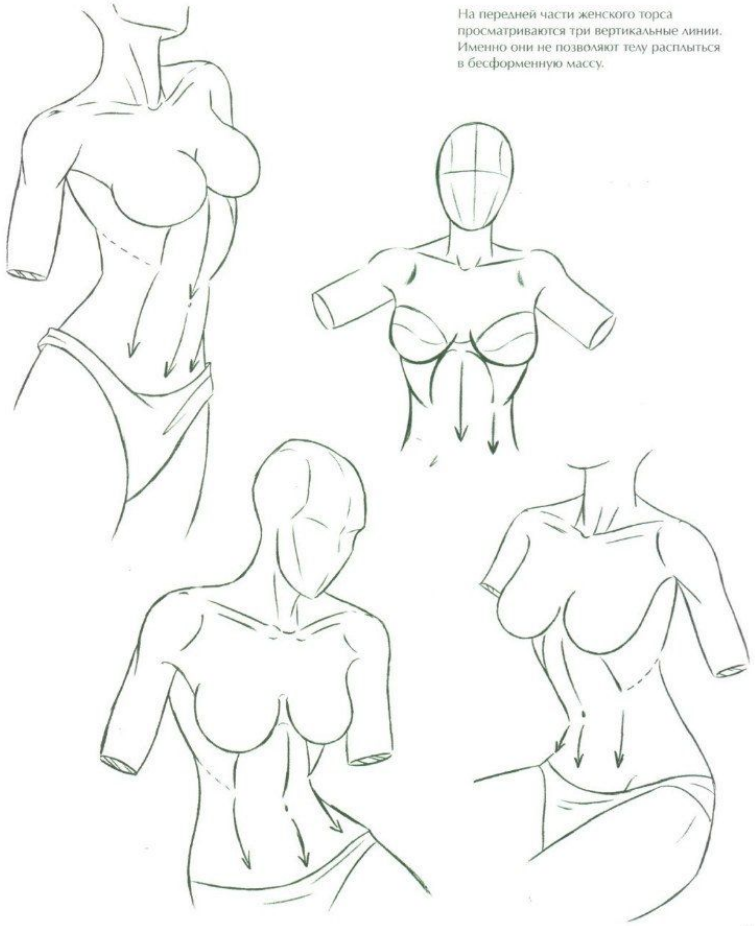
ЖЕНСКАЯ РУКА

Она устроена точно так же, как мужская, только не надо слишком подчеркивать мускулатуру

Пластика в движении

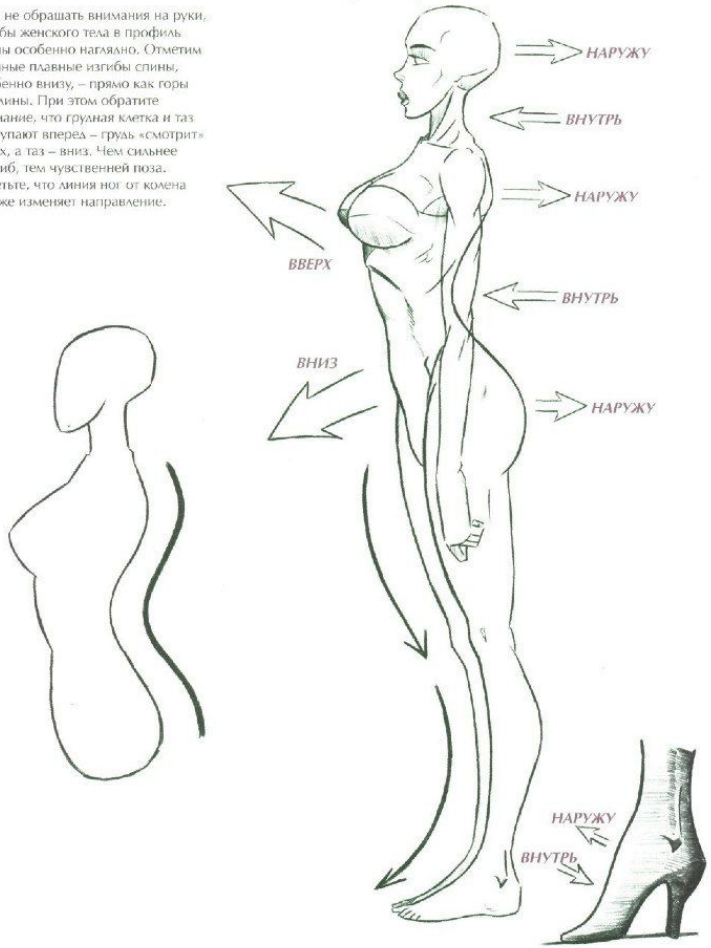
Контуры верхней части тела

На передней части женского торса просматриваются три вертикальные линии. Именно они не позволяют телу расплыться в бесформенную массу.

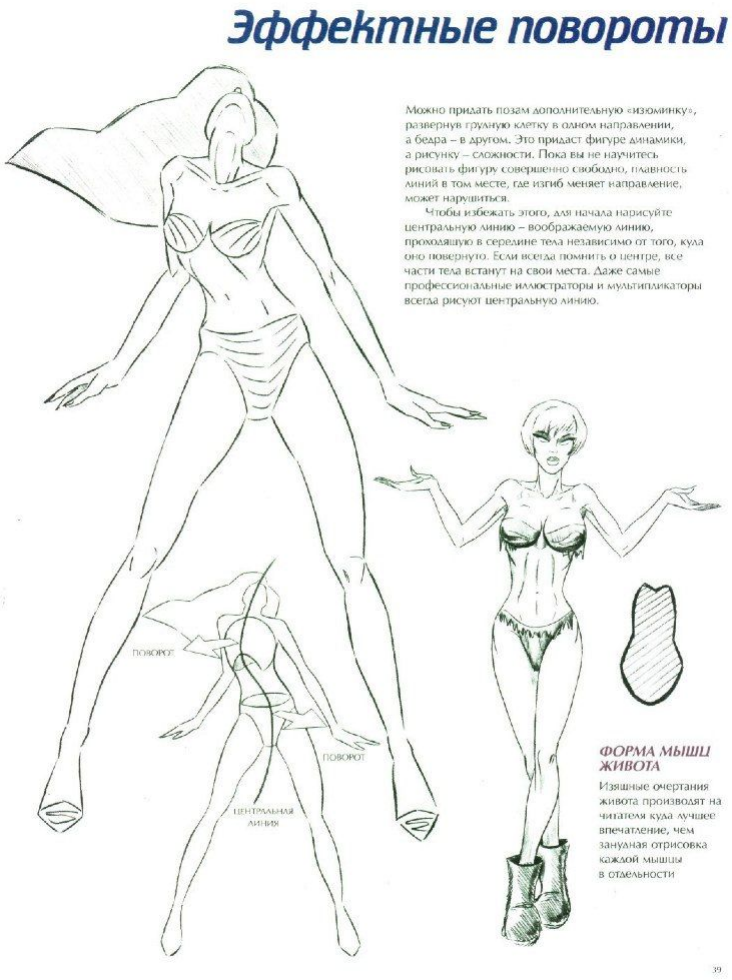


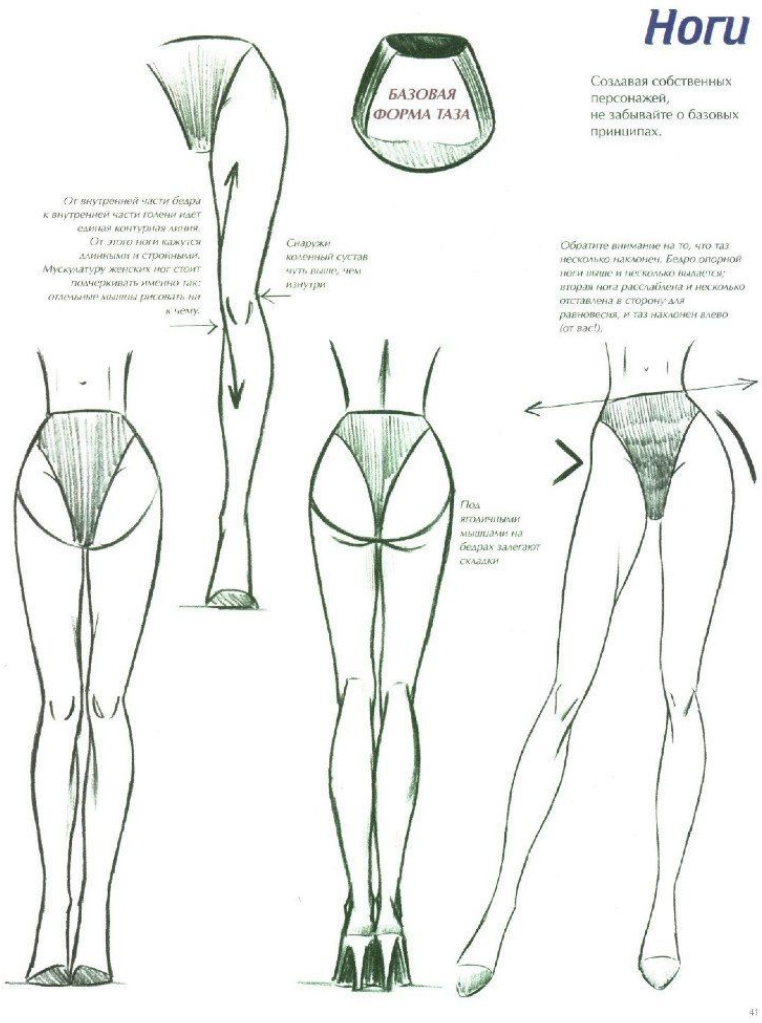
Женское тело в профиль

Если не обращать внимания на руки, изгибы женского тела в профиль видны особенно наглядно. Отметим длинные плавные изгибы спины, особенно внизу, – прямо как горы и долины. При этом обратите внимание, что грудная клетка и таз выступают вперед – грудь «смотрит» вверх, а таз – вниз. Чем сильнее прогиб, тем чувственней поза. Заметьте, что линия ног от колена и ниже изменяет направление.



Длинные конечности и гибкость – основа рисования в стиле эклектика





Злодеи и герои

Злодеи. В комиксах у каждого героя есть враги, которым он упорно противостоит.

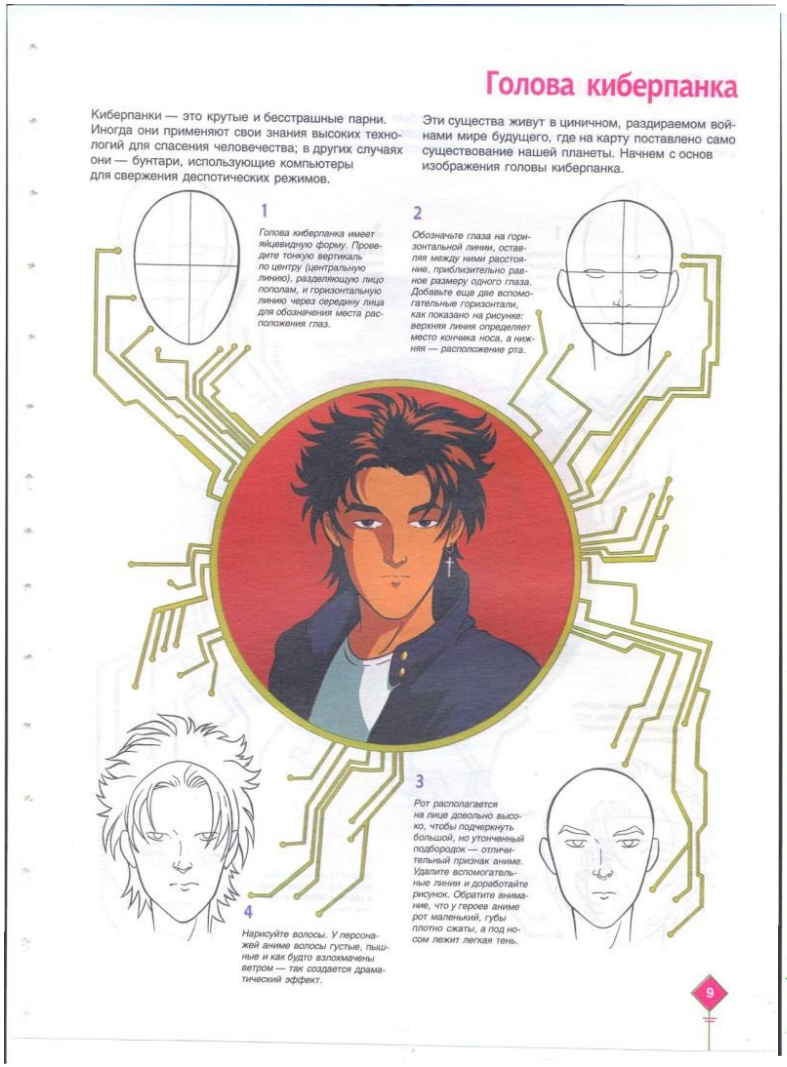
Атрибуты типичного злодея:

- гений в области физики, робототехники, генетики и биохимии.
- обладает магией
- бизнесмен или агент
- с магическими способностями
- жестокий и беспринципный человек, способный на всё ради достижения поставленных целей
- наследник состояния аристократической семьи

И разумеется прислужник

I OFFER LATVERIA'S SUPPORT AND STRENGTH TO THE MALIGNED MONARCH OF LEGENDARY ATTILAN. THE PROTECTIVE DOORS OF MY NATION ARE OPEN AS HOME AND SANCTUARY TO THE ROYAL FAMILY OF INHUMANS.
SO SPEAKS LATVERIA'S HUMBLE LIEGE AND EXALTED RULER.
SO SPEAKS
DOCTOR DOOM!

Киберпанк



Голова киберпанка

Киберпанки — это крутые и бесстрашные парни. Иногда они применяют свои знания высоких технологий для спасения человечества; в других случаях они — бунтари, использующие компьютеры для свержения деспотических режимов.

Эти существа живут в циничном, раздираемом войнами мире будущего, где на карту поставлено само существование нашей планеты. Начнем с основ изображения головы киберпанка.

1

Голова киберпанка имеет яйцевидную форму. Проведите тонкую вертикаль по центру (центральную линию), разделяющую лицо пополам, и горизонтальную линию через середину лица для обозначения места расположения глаз.

2

Обозначьте глаза на горизонтальной линии, оставляя между ними расстояние, приблизительно равное размеру одного глаза. Добавьте еще две вспомогательные горизонтали, как показано на рисунке: верхняя линия определяет место кончика носа, а нижняя — расположение рта.

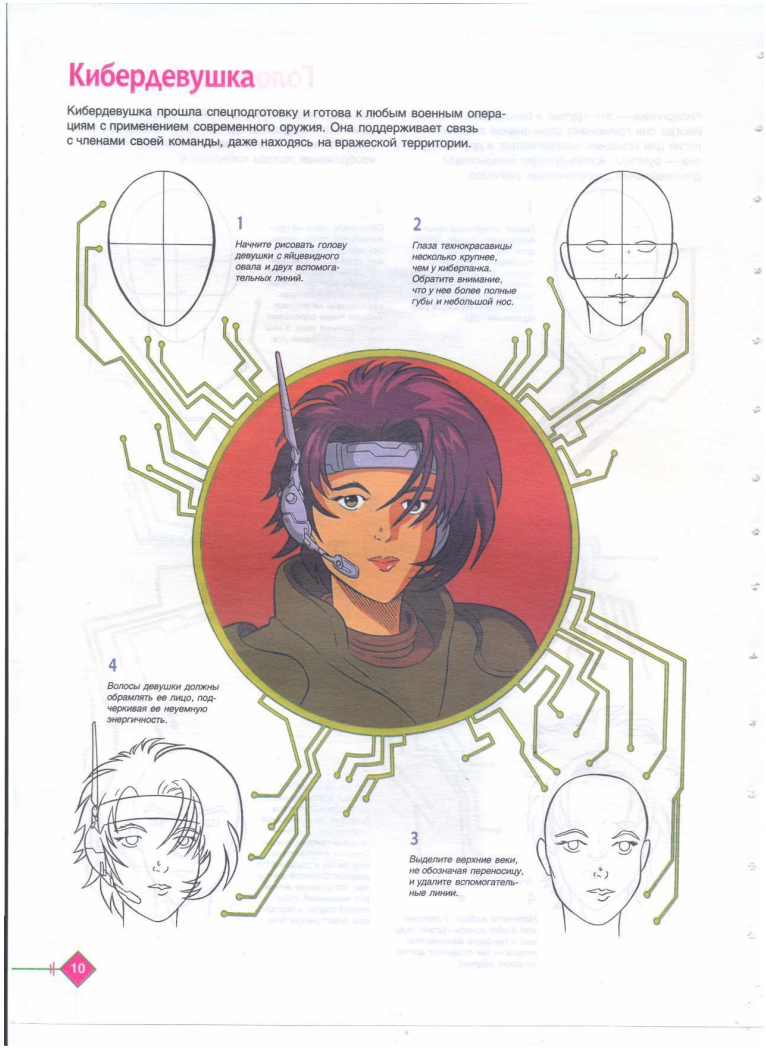
3

Рот располагается на лице довольно высоко, чтобы подчеркнуть большой, но утонченный подбородок — отличительный признак аниме. Удалите вспомогательные линии и доработайте рисунок. Обратите внимание, что у героев аниме рот маленький, губы плотно сжаты, а под носом лежит легкая тень.

4

Нарисуйте волосы. У персонажей аниме волосы густые, пышные и как будто взлохмачены ветром — так создается драматический эффект.

9



Кибердевушка

Кибердевушка прошла спецподготовку и готова к любым военным операциям с применением современного оружия. Она поддерживает связь с членами своей команды, даже находясь на вражеской территории.

1

Начните рисовать голову девушки с яйцевидного овала и двух вспомогательных линий.

2

Глаза технокрасавицы несколько крупнее, чем у киберпанка. Обратите внимание, что у нее более полные губы и небольшой нос.

3

Выделите верхние веки, не обозначая переносицу, и удалите вспомогательные линии.

4

Волосы девушки должны обрамлять ее лицо, подчеркивая ее неуемную энергичность.

10

cyberpunk

- Киберпанк (от англ. cyberpunk) — поджанр научной фантастики. Сам термин является смесью слов «cybernetics» (от англ. кибернетика) и «punk» (от англ. панк, мусор), впервые его использовал Брюс Бетке в качестве названия для своего рассказа 1983 года[1]. Обычно произведения, относимые к жанру «киберпанк», описывают антиутопический мир будущего, в котором высокое технологическое развитие, такое как информационные технологии и кибернетика, сочетается с глубоким упадком или радикальными переменами в социальном устройстве.

- ***киберпанк - это развитые информационные технологии (интернет, микропроцессоры, высокоскоростная передача данных и пр.) и кибернетика (живой организм, скрещенный с механической и процессорной техникой) на фоне тотального морального разложения и/или обнищания большей части общества.***

Солдат

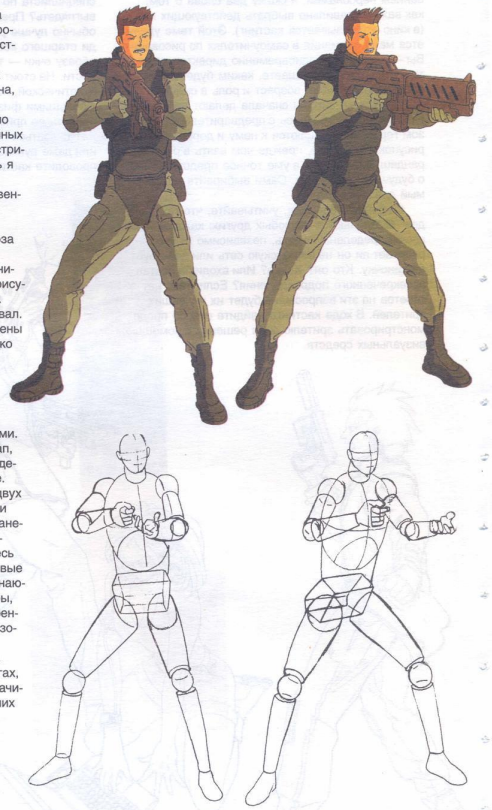
Положение корпуса

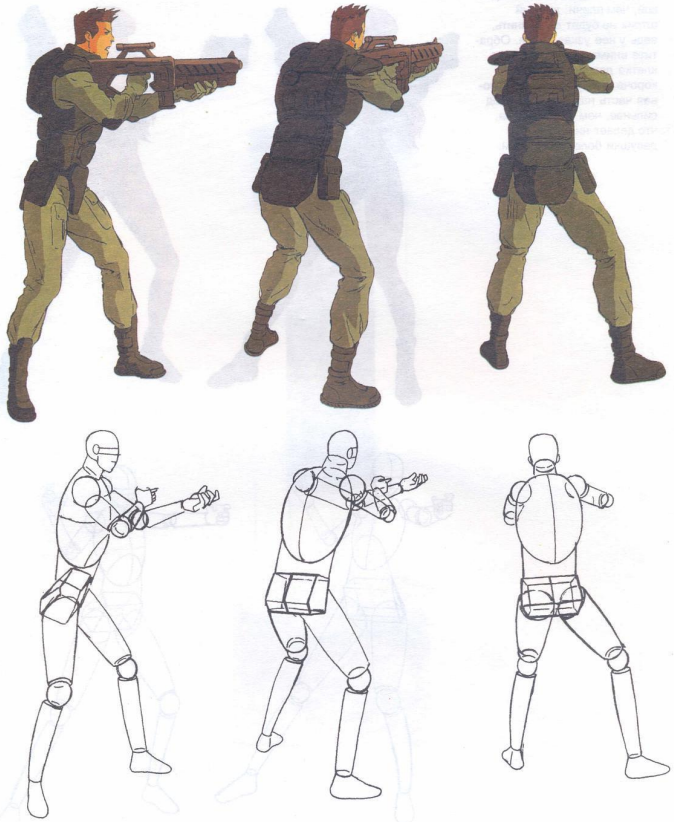
Какой бы выразительной ни была поза персонажа, он должен твердо опираться на ноги. Три ключевых слова здесь — упрощайте, упрощайте, упрощайте! Прежде чем создавать целостный образ, представьте себе части тела персонажа в виде упрощенных элементов художественного манекена, как показано на рисунках внизу. (Подвижную модель манекена можно приобрести в магазине художественных принадлежностей.) Чтобы проиллюстрировать основы строения тела, здесь я снова использую техновоина — его анатомия реалистична и, соответственно, более логична, чем у некоторых других персонажей аниме.

Случается, что изображенная поза выглядит почти так, как вы хотели, но не совсем. В такие моменты возникает искушение откорректировать рисунок, добиваясь его «правильности». Такой подход часто обречен на провал. Лучше проверьте, верно ли размещены основные элементы корпуса. Нередко именно эти ошибки все портят.

Методика разбивки корпуса на части очень эффективна. Это просто, даже если у вас под рукой нет реального манекена. Начинайте рисовать тонкими линиями. Помните, что это только первый этап, и в дальнейшем вам придется переделывать рисунок и удалять ненужное.

Верхняя часть тела состоит из двух основных элементов: грудной клетки и мускулов брюшной полости. На манекене они выглядят, как большой эллипс. Рисуя конечности, постарайтесь представить себе цилиндры и шаровые соединения. Тазовая часть, напоминающая коробку, должна иметь размеры, достаточные для размещения внутренних органов. Бедра «крепятся» к тазовой части под углом в 45 градусов. Таким образом, верхняя часть тела не покоится непосредственно на ногах, как ошибочно считают некоторые начинающие художники, а отделена от них тазовой частью.





Пример киберпанка – Генератор Рекс

Атрибутика

Атрибутика:

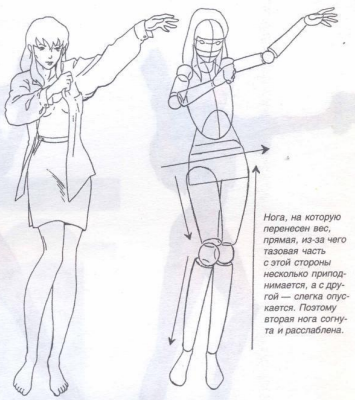
- микропроцессор,
- видеоочки,
- перчатка-компьютерный манипулятор,
- человеческий мозг (или другая часть тела)в большой пробирке или без неё с подключенным к нему изобилием проводов,
- встроенные в тело элементы компьютера или адаптеры для связи человека с компьютером,
- респиратор (именно респиратор, ибо противогаз - уже дизельпанк),
- и провода, провода, провода.

Персонаж и пространство

Стоячие позы

Чтобы правильно изобразить персонажа в стоячей позе, определите, на какую ногу приходится основной вес тела. Человек редко равномерно распределяет вес на обе ноги, когда стоит. (Это можно наблюдать разве что при стойке «смирно» и в момент отдавания чести у военных.) Длительное пребывание в такой позе вызывает дискомфорт, человек автоматически переносит вес на одну ногу. На рисунке такая поза со смещением веса имеет свои преимущества: асимметрия вызывает у зрителя больший интерес, чем симметрия и однообразие.

Нога, на которую перенесен основной вес, должна быть прямой. В результате тазовая часть с этой же стороны тела окажется приподнятой, что вынудит тазовую часть с другой стороны тела слегка опуститься, а другую ногу — согнуться в колене или отстраниться от корпуса. Некоторые ошибочно полагают, что согнутая в колене нога несет основной вес, потому что она сгибается под давлением. Все как раз наоборот: она расслаблена и как будто отдыхает. Именно прямая нога напряжена и выполняет всю работу.



Нога, на которую перенесен вес, прямая, из-за чего тазовая часть с этой стороны несколько приподнимается, а с другой — слегка опускается. Поэтому вторая нога согнута и расслаблена.

И снова нога, на которую перенесен вес, находится в прямом положении.

Основной вес несет прямая нога.

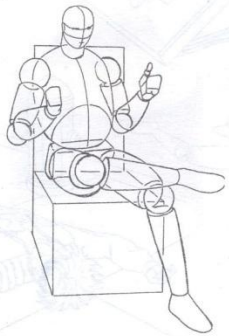
Сидячие позы

Как известно, сидячие позы — это головная боль для художников. Вот маленькая хитрость: сначала определите, в какой позе вы хотите представить персонажа — с наклоном вперед или назад. Никто не сидит в положении «смирно», за исключением учеников в классе, по которому расхаживает строгий учитель с деревянной линейкой в руке. На самом деле даже в сидячем положении тело находится в движении. Однако наклоны вперед и назад совершает только верхняя часть тела. Нижняя часть статична. Это характерно для большинства сидячих поз.

Сначала обязательно сделайте набросок стула, а уж потом начинайте рисовать сидящего на нем человека. Иначе персонаж будет «висеть в воздухе». Учитывайте, что ягодицы и ноги сидящего человека становятся более плоскими. Стул — это некая физическая реальность, к которой тело как бы приспосабливается.

ВИД СБОКУ

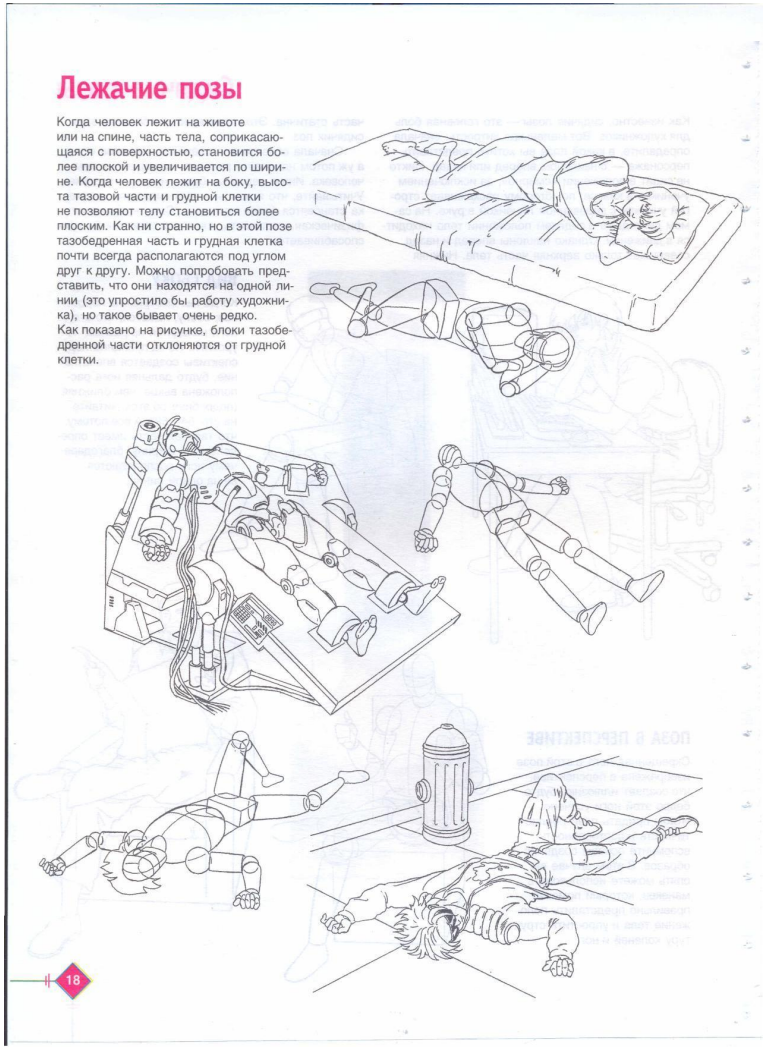
Когда мы смотрим на персонаж сбоку, кажется, что его ноги находятся на разных уровнях. Из-за принципа перспективы создается впечатление, будто дальняя нога расположена выше, чем ближняя (подробнее об этом читайте на стр. 64—69). А все потому, что тазовая часть имеет определенную ширину, благодаря чему ноги располагаются не на одной линии.



ПОЗА В ПЕРСПЕКТИВЕ

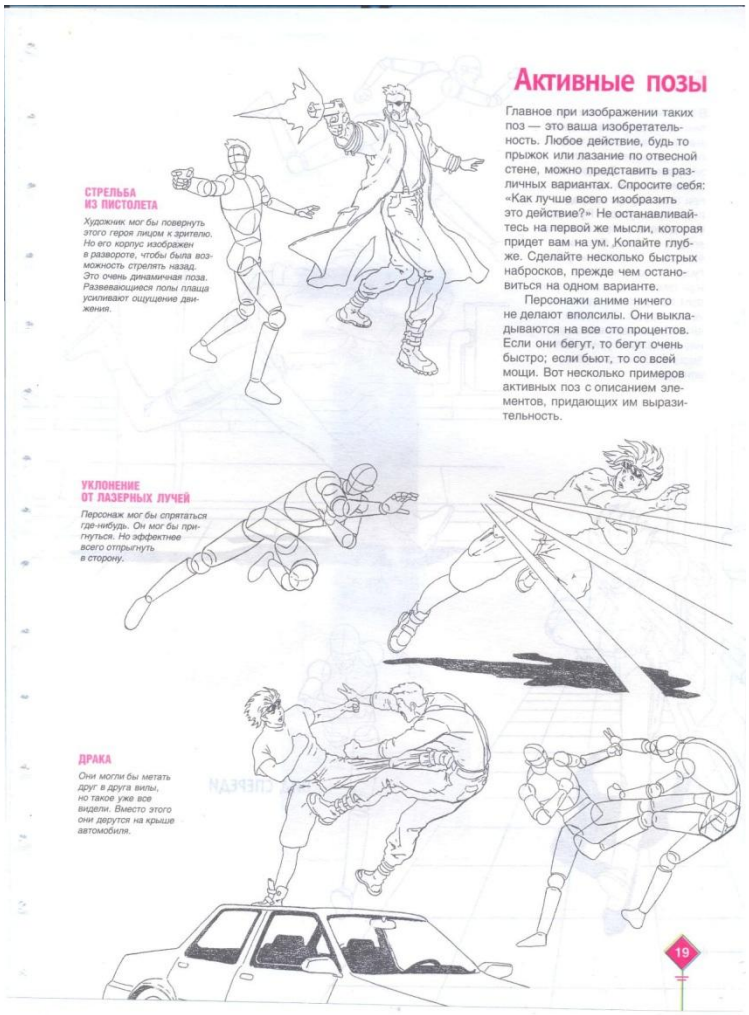
Скрещенная нога в этой позе изображена в перспективе, что создает иллюзию, будто бедро этой ноги усечено. Чтобы придать позе реалистичность и достоверность, вспомните основы создания образов. В этом случае вы опять можете использовать манекен, который поможет правильно представить положение тела и упростить структуру коленей и ног.

Персонаж и пространство



Лежачие позы

Когда человек лежит на животе или на спине, часть тела, соприкасающаяся с поверхностью, становится более плоской и увеличивается по ширине. Когда человек лежит на боку, высота тазовой части и грудной клетки не позволяют телу становиться более плоским. Как ни странно, но в этой позе тазобедренная часть и грудная клетка почти всегда располагаются под углом друг к другу. Можно попробовать представить, что они находятся на одной линии (это упростило бы работу художника), но такое бывает очень редко. Как показано на рисунке, блоки тазобедренной части отклоняются от грудной клетки.



Активные позы

Главное при изображении таких поз — это ваша изобретательность. Любое действие, будь то прыжок или лазание по отвесной стене, можно представить в различных вариантах. Спросите себя: «Как лучше всего изобразить это действие?» Не останавливайтесь на первой же мысли, которая придет вам на ум. Копайте глубже. Сделайте несколько быстрых набросков, прежде чем остановиться на одном варианте.

Персонажи аниме ничего не делают вполсилы. Они выкладываются на все сто процентов. Если они бегут, то бегут очень быстро; если бьют, то со всей мощи. Вот несколько примеров активных поз с описанием элементов, придающих им выразительность.

СТРЕЛЬБА ИЗ ПИСТОЛЕТА

Художник мог бы повернуть этого героя лицом к зрителю. Но его корпус изображен в развороте, чтобы была возможность стрелять назад. Это очень динамичная поза. Развевающиеся полы плаща усиливают ощущение движения.

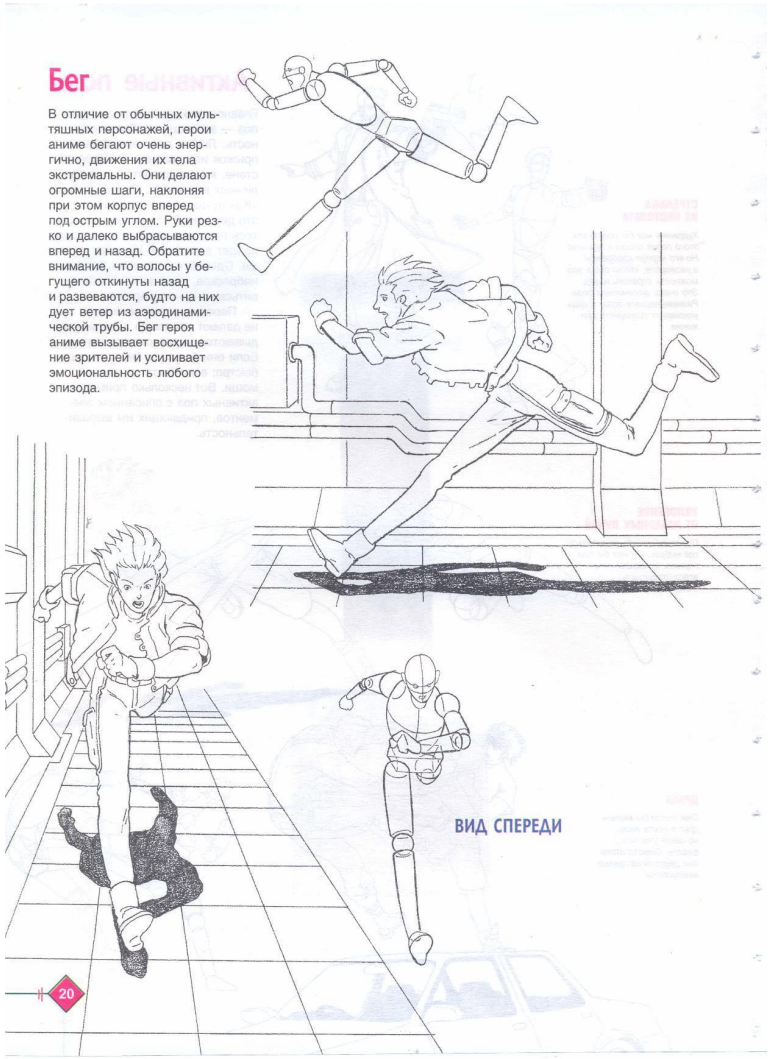
УКЛОНЕНИЕ ОТ ЛАЗЕРНЫХ ЛУЧЕЙ

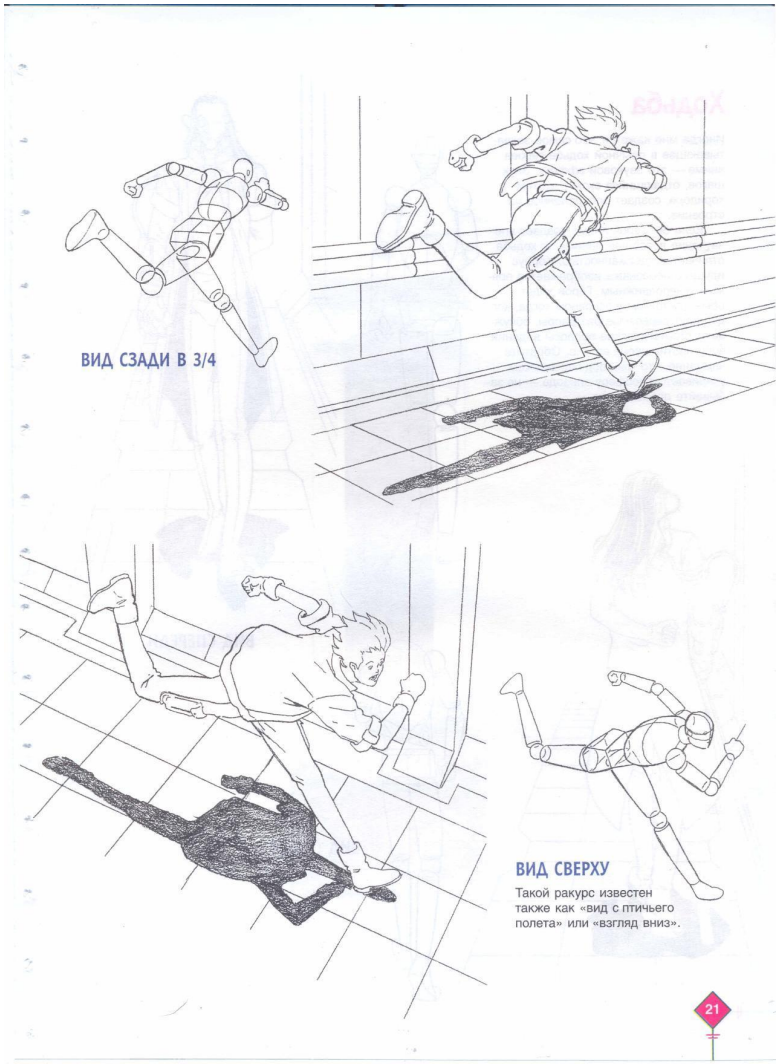
Персонаж мог бы спрятаться где-нибудь. Он мог бы пригнуться. Но эффектнее всего отпрыгнуть в сторону.

ДРАКА

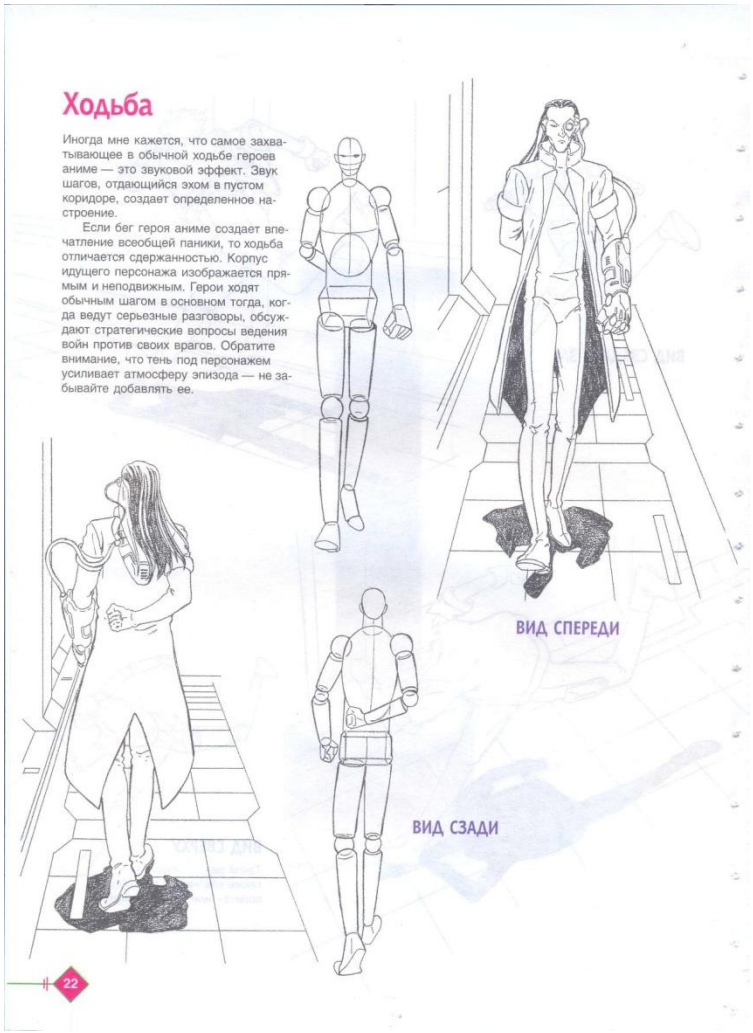
Они могли бы метать друг в друга вилы, но такое уже все видели. Вместо этого они дерутся на крыше автомобиля.

Кадры в динамике





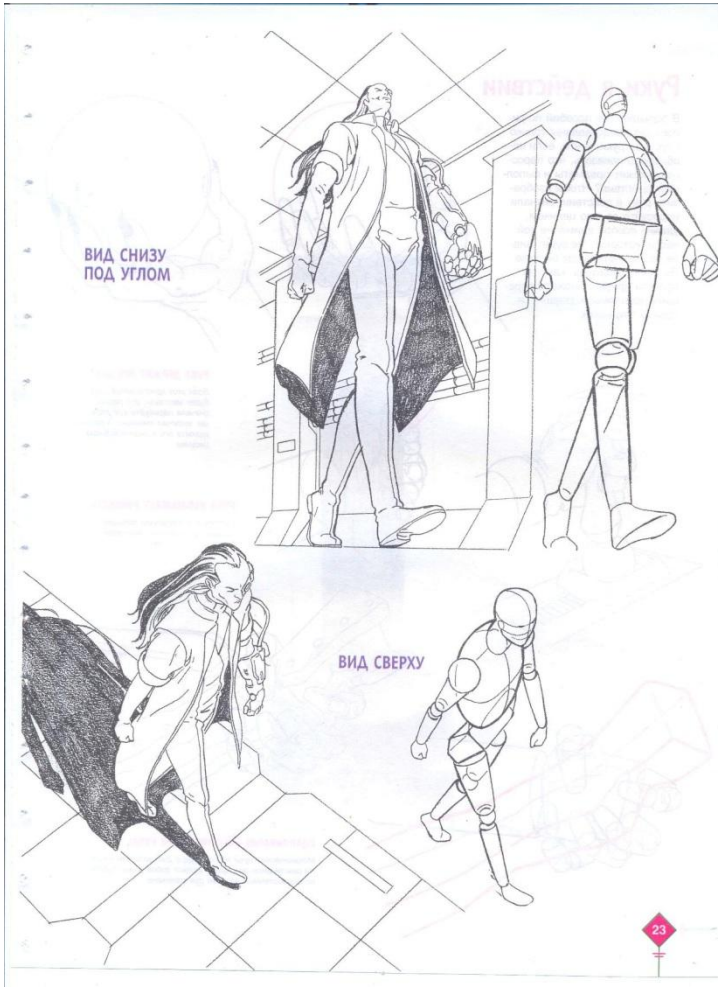
Кадры в динамике



Ходьба

Иногда мне кажется, что самое захватывающее в обычной ходьбе героев аниме — это звуковой эффект. Звук шагов, отдающийся эхом в пустом коридоре, создает определенное настроение.

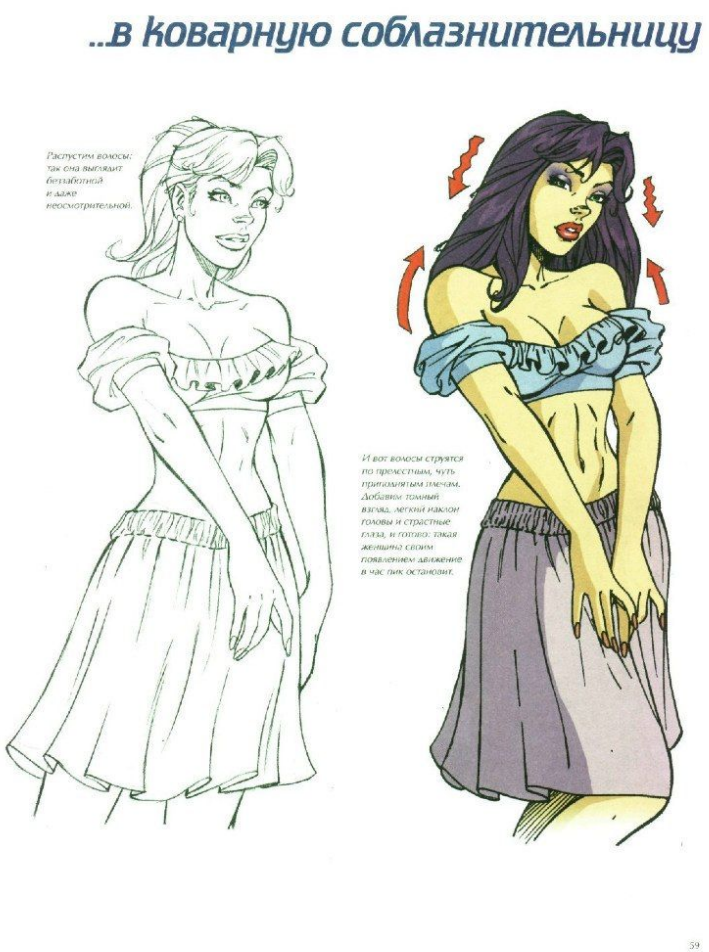
Если бег героя аниме создает впечатление всеобщей паники, то ходьба отличается сдержанностью. Корпус идущего персонажа изображается прямым и неподвижным. Герои ходят обычным шагом в основном тогда, когда ведут серьезные разговоры, обсуждают стратегические вопросы ведения войн против своих врагов. Обратите внимание, что тень под персонажем усиливает атмосферу эпизода — не забывайте добавлять ее.

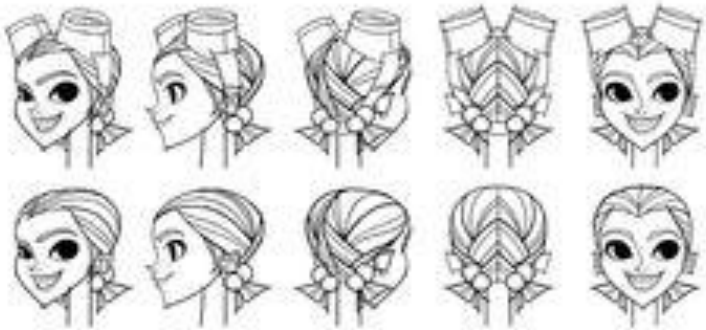


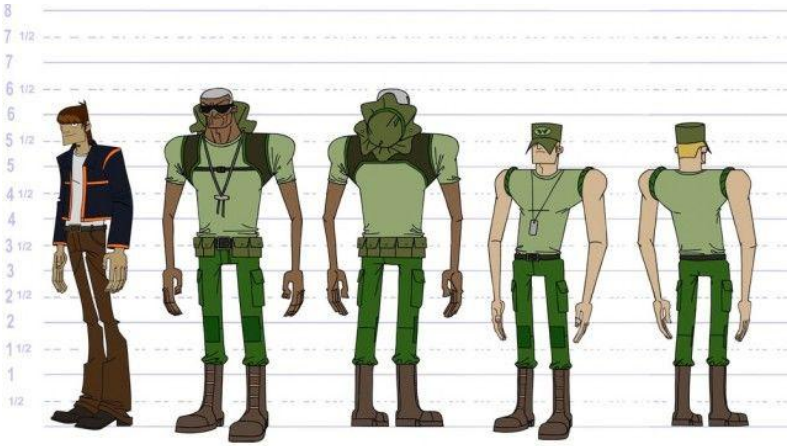
Задание

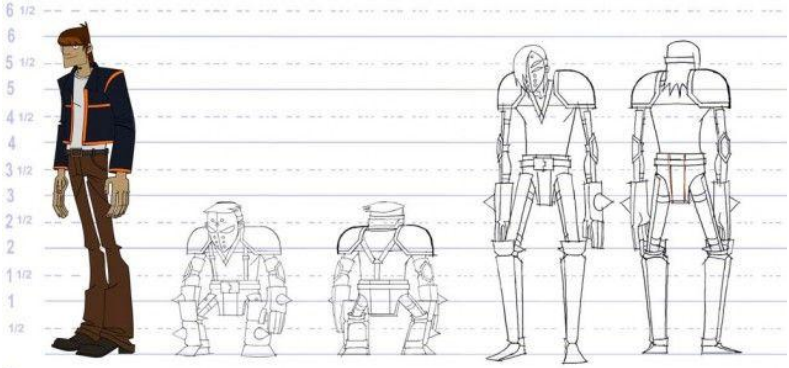
- Разработать своего персонажа используя построение и придумать дизайн и форму одежды, оружие и т. п. Рисовать персонажа вместе с окружением используя знания перспективы
- тема – воин (воительница)
- тема – ученик (ученица)
- тема – злодей (злодейка)
- место - помещение

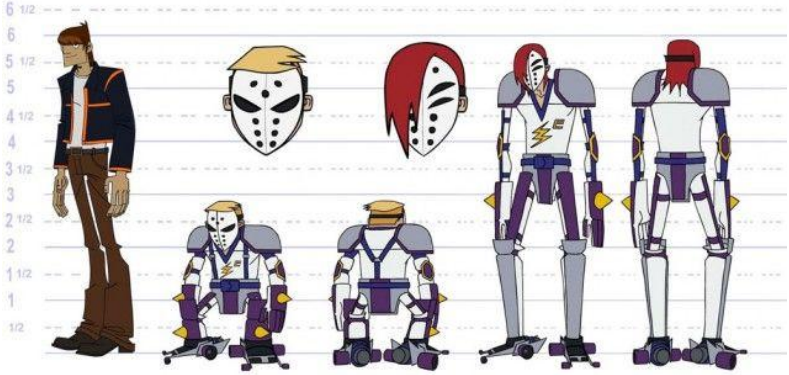
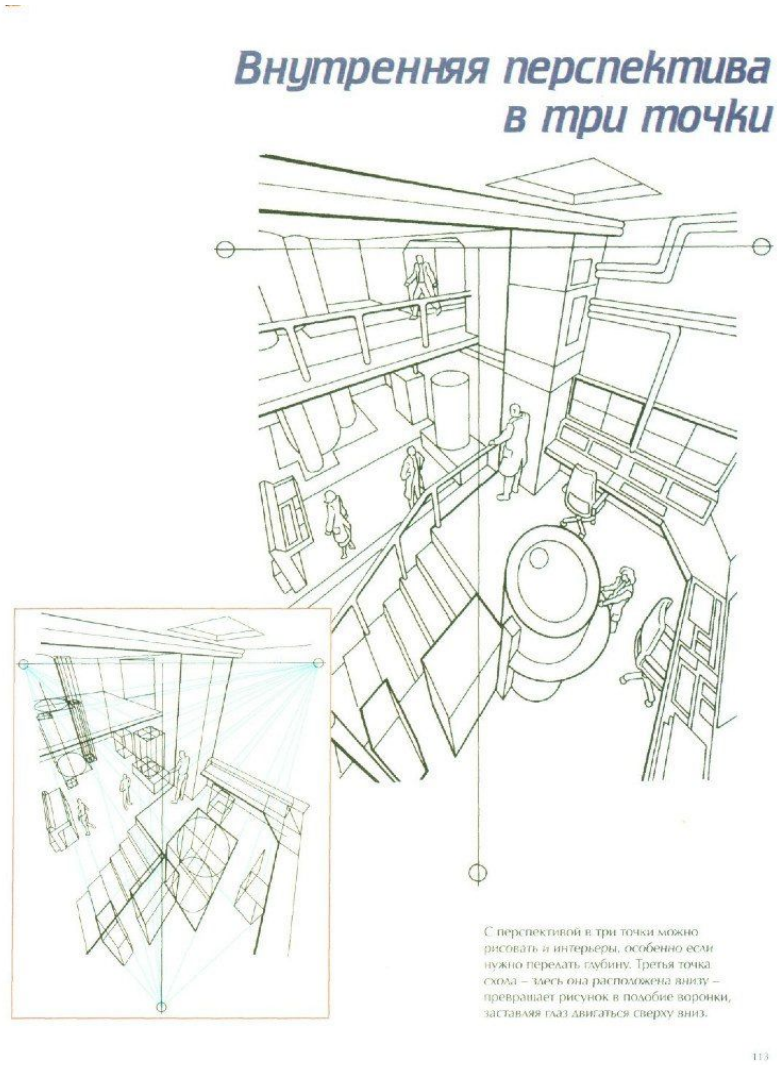
Эволюция персонажа











Задание проработать один кадр с перспективой и разработанным