



B-GINGA  
PENSUKE  
KAWAI

18+

# РИСУЕМ ДЕВУШЕК ИЗ МАНГИ И АНИМЕ

**МАСТЕР-КЛАССЫ** ПО РИСОВАНИЮ  
ОБНАЖЕННОГО ЖЕНСКОГО ТЕЛА





B-GINGA

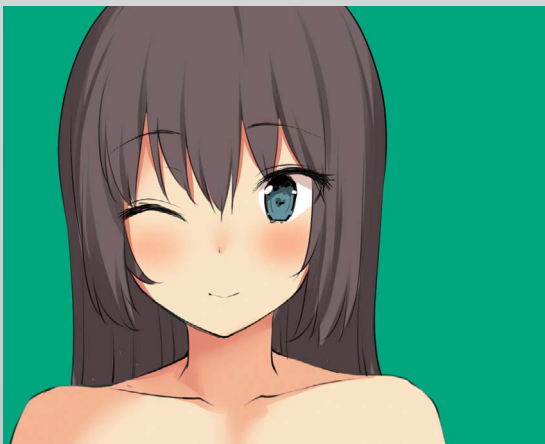
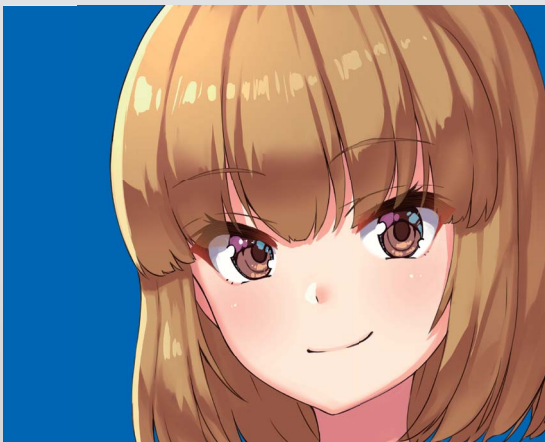
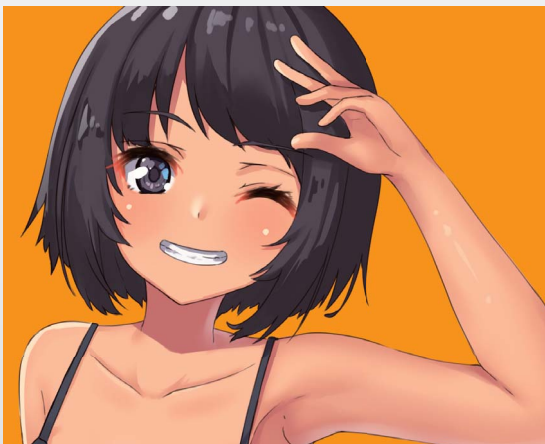
PENSUKE

KAWAI

# РИСУЕМ ДЕВУШЕК

ИЗ МАНГИ И АНИМЕ





## ПРЕДИСЛОВИЕ

Благодарим за приобретение этой книги.

В последнее время специфичные изображения, характерные для аниме и манги, становятся практически неотделимы от реалистичных изображений. В частности, с внедрением реалистичных элементов в стиль бисёдзё в иллюстрировании манги и аниме появились приёмы для выражения сексуальности и соблазнительности. Например, приём, при котором лицо рисуется в аниме-стилистике, а грудь и живот — в реалистичной. Или же техника выделения тех участков, которые больше всего хочется подчеркнуть, с помощью их реалистичного изображения. Например, если необходимо сделать акцент на ягодицах, они прорисовываются наиболее тщательно.

Данная книга, являясь пособием по рисунку и работе с цветом в иллюстрациях обнажённых соблазнительных девушек-бисёдзё, не ограничивается банальными вопросами изображения и раскраски, а концентрирует внимание на рекомендациях по созданию «реалистичного изображения обнажённого тела». Иными словами, книга не только рассказывает о том, как сделать иллюстрацию реалистичнее, но и указывает, на какие части тела лучше сделать акцент, а какие стоит упростить. Кроме того, в этой книге обращается внимание на то, как при изображении красавиц сохранить баланс между фигурой и лицом, нарисованным в характерной аниме-стилистике. В пособии собраны подсказки по созданию реалистичного изображения в так называемом стиле бисёдзё.

Мы будем рады, если оно послужит вам помощником в первых шагах по созданию иллюстраций обнажённых героинь в стиле бисёдзё.

От редактора  
Декабрь 2018



# СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие .....	2
Как пользоваться книгой .....	6

## 1 ОСНОВЫ ПРОРИСОВКИ ОБНАЖЁННОГО ТЕЛА



<b>ОСНОВЫ ЦВЕТНОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ ОБНАЖЁННОЙ КОЖИ</b> ...	8
Природа теней и полутеней .....	8
Сопоставление цветной и чёрно-белой картинки .....	8
Разница между «тенью» и «полутенью» .....	8
Положение источника света .....	9
Свет и светотень .....	10
Основы прорисовки обнажённой кожи .....	11
Порядок заливки .....	12

<b>ОСНОВЫ РАБОТЫ С ЦВЕТОМ КОЖИ</b> .....	16
Классические цвета кожи .....	16
Здоровый цвет кожи (смуглый) .....	17
Болезненный цвет кожи (бледный) .....	17
Тёмный цвет кожи .....	18
Цвет кожи нечеловеческих существ (синий) .....	18
Источники света и зависимость от их расположения .....	19

Особенности заливки цветом отдельных элементов

## 2 ЗАЛИВКА ЦВЕТОМ РИСУНКА ГОЛОВЫ И ЛИЦА



<b>01 УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ ГЛАЗА (РЕСНИЧНУЮ ЛИНИЮ)</b> .....	22
■ Знакомимся с основами рисовки глаз .....	22
■ Изображение глаз при разных эмоциях .....	23
■ Изображение бровей при разных эмоциях .....	24
■ Рисовка глаз в зависимости от типажа персонажа .....	25
Объяснение основных моментов заливки .....	
Прорисовка глаз .....	26
<b>02 УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ ГУБЫ И ЯЗЫК</b> .....	28
■ Знакомимся с основами рисовки губ .....	28
■ Изображение губ при разном выражении лица ...	29
■ Изображение губ при передаче разных характеров .....	30
■ Метод изображения языка .....	31
Объяснение основных моментов заливки .....	
Прорисовка губ .....	32
<b>03 УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ НОС И УШИ</b> .....	34
■ Знакомимся с основами рисовки носа .....	34
■ Знакомимся с основами рисовки ушей .....	34
■ Изображение носа под разными ракурсами .....	35

■ Как уменьшается детализация ушей в зависимости от расстояния .....	36
■ Форма ушей .....	36
Объяснение основных моментов заливки .....	
Прорисовка носа .....	37
Прорисовка уха .....	37

<b>04 УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ ШЕЮ</b> .....	38
■ Знакомимся с основами рисовки шеи .....	38
■ Изображение шеи под разными ракурсами .....	39
■ Изображение шеи в зависимости от степени наклона .....	40
■ Рисовка шеи при разных типах фигуры .....	41
Объяснение основных моментов заливки .....	
Прорисовка шеи .....	43

Особенности заливки цветом отдельных элементов

## 3 ТЕХНИКА ПРОРИСОВКИ ВЕРХНЕЙ ЧАСТИ ТУЛОВИЩА



<b>05 УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ РУКИ (ЛОКТИ)</b> .....	46
■ Знакомимся с основами рисовки рук .....	46
■ Изображение руки под разными ракурсами .....	47
■ Рисовка руки в зависимости от позы .....	48
■ Рисовка руки при разных типах фигуры .....	49
Объяснение основных моментов заливки .....	
Прорисовка рук .....	50
<b>06 УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ КИСТИ И ПАЛЬЦЫ</b> .....	54
■ Знакомимся с основами рисовки кисти и пальцев .....	54
■ Ладонь и тыльная сторона руки .....	55
■ Рисовка ладони руки в зависимости от позы .....	56
■ Рисовка руки в зависимости от возраста персонажей .....	57
■ Изображение ногтей .....	58
Объяснение основных моментов заливки .....	
Прорисовка ладоней .....	
<b>07 УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ КЛЮЧИЦЫ</b> .....	60
■ Знакомимся с основами рисовки ключицы .....	60
■ Движение ключицы при разном наклоне .....	61
Объяснение основных моментов заливки .....	
Прорисовка ключицы .....	62
<b>08 УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ ПЛЕЧИ И ПОДМЫШЕК</b> .....	64
■ Знакомимся с основами рисовки плеч и подмышек .....	64
■ Изображение плеча под разными ракурсами .....	65
■ Изображение подмышек под разными ракурсами .....	66
■ Рисовка плеч при разных типах фигуры .....	67
Объяснение основных моментов заливки .....	
Прорисовка подмышечной зоны .....	68

<b>09</b>	<b>УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ ГРУДЬ</b> .....	70
■	Знакомимся с основами рисовки груди .....	70
■	Различия в форме груди .....	71
■	Различные чашечки .....	72
■	Рисовка груди при разных типах фигуры .....	74
■	Рисовка груди в зависимости от возраста персонажа .....	75
■	Изображение сосков .....	76
■	Расстояние между грудями .....	78
■	Грудь и её форма .....	79
■	Рисовка груди в зависимости от позы .....	80
■	Изменения в рисовке груди при движении .....	84
■	Передача мягкости груди .....	86
	<b>Объяснение основных моментов заливки</b>	
	Прорисовка груди .....	88
<b>10</b>	<b>УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ СПИНУ И ПОЯСНИЦУ</b> .....	92
■	Знакомимся с основами рисовки спины и поясницы .....	92
■	Тени спины и поясницы .....	93
■	Рисовка спины в зависимости от позы .....	94
■	Рисовка спины при разных типах фигуры .....	97
■	Рисовка спины в зависимости от возраста персонажа .....	98
	<b>Объяснение основных моментов заливки</b>	
	Прорисовка спины и поясницы .....	99
<b>11</b>	<b>УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ ЖИВОТ</b> .....	100
■	Знакомимся с основами рисовки живота .....	100
■	Изображение живота под разными ракурсами .....	101
■	Рисовка живота при разных типах фигуры .....	102
■	Рисовка живота в зависимости от возраста персонажа .....	104
■	Рисовка живота в зависимости от позы .....	105
	<b>Объяснение основных моментов заливки</b> .....	108
■	Прорисовка живота .....	110

Особенности заливки цветом отдельных элементов

#### 4 ПРОРИСОВКА НИЖНЕЙ ЧАСТИ ТУЛОВИЩА



<b>12</b>	<b>УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ ЯГОДИЦЫ</b> .....	112
■	Знакомимся с основами рисовки ягодич .....	112
■	Изображение ягодич под разными ракурсами .....	113
■	Рисовка ягодич при разных типах фигуры .....	114
■	Рисовка ягодич в зависимости от возраста персонажей .....	115
■	Рисовка ягодич в зависимости от позы .....	116
■	Способы заливки области ягодич .....	120
	<b>Объяснение основных моментов заливки</b>	
	Прорисовка ягодич .....	123

<b>13</b>	<b>УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ БЁДРА</b> .....	124
■	Знакомимся с основами рисовки бёдер .....	124
■	Тени на бёдрах в зависимости от источника света .....	125
■	Рисовка бёдер в зависимости от позы .....	127
■	Рисовка бёдер в соответствии с телосложением .....	130
■	Рисовка бёдер в зависимости от возраста персонажей .....	131
	<b>Объяснение основных моментов заливки</b>	
	Прорисовка бёдер .....	132
<b>14</b>	<b>УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ КОЛЕНИ</b> .....	134
■	Знакомимся с основами рисовки колен .....	134
■	Изображение коленей под разными ракурсами .....	135
■	Рисовка коленей в зависимости от позы .....	136
	<b>Объяснение основных моментов заливки</b>	
	Прорисовка коленей .....	137
<b>15</b>	<b>УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ НОГИ И СТУПНИ</b> .....	138
■	Знакомимся с основами рисовки ног и ступней .....	138
■	Изображение ног и ступней под разными ракурсами .....	139
■	Способы изображения подошвы ступней .....	140
■	Рисовка ног по возрасту .....	140
■	Рисовка ступни в зависимости от позы .....	141
	<b>Объяснение основных моментов заливки</b>	
	Прорисовка ног .....	142

#### КОЛОНКА

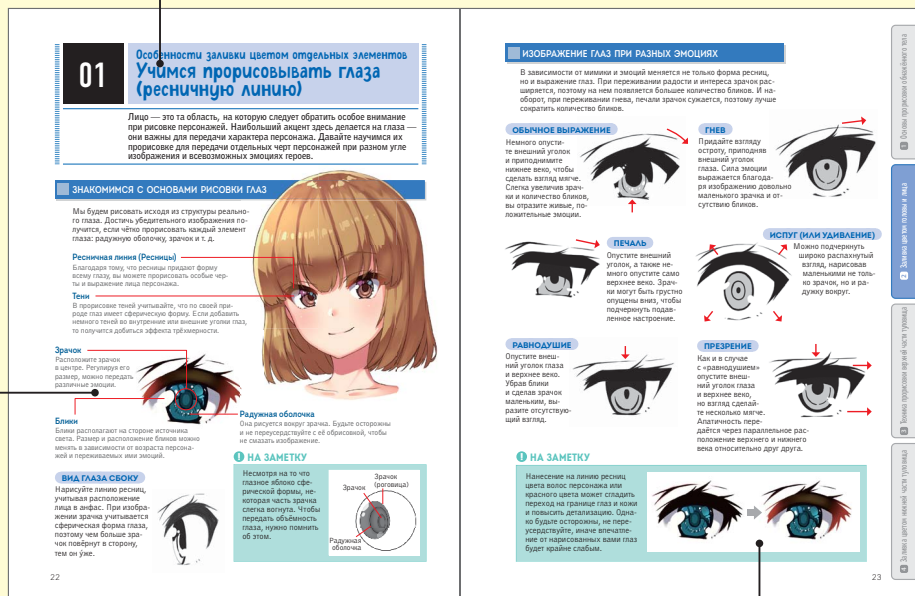
Изображение отдельных деталей .....	20
Прорисовка и заливка языка .....	33
Различия в рисунке с точки зрения характера изображения .....	42
Различные подходы к зарисовке шеи .....	44
Внутренняя сторона плечевого отдела .....	51
Передача характера персонажа через его позу .....	52
Мышцы в области ключицы .....	63
Форма плеч в зависимости от позы .....	69
Цвет кожи и цвет сосков .....	76
Как рисовать грудь без изменения её размера .....	83
Изображение кожи в зависимости от окружения и температуры .....	87
Когда присутствуют несколько источников света .....	91
Как нижнее бельё выглядит на теле .....	119
Влияние на изображение освещённости пространства .....	121
Когда надеты чулки или колготки .....	143

# КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ КНИГОЙ

Название главы

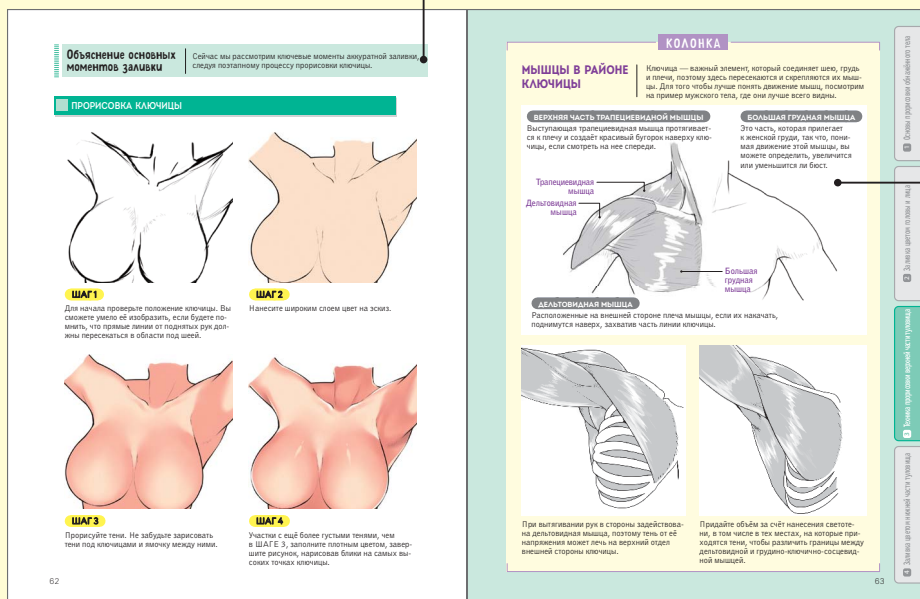
Вводная часть с названиями частей тела, которую будем рисовать

Из этой книги вы узнаете о том, как реалистично рисовать самые разные части обнажённого тела в стиле бисёдзё. О каждом элементе рассказано отдельно, благодаря чему можно целенаправленно обратиться к тем главам, которые вам наиболее интересны. Книга не ограничивает читателя в выборе графического редактора. Кроме того, она посвящена не мельчайшему разбору техники нанесения краски с подбором кистей и оттенков, а скорее ключевым моментам, на которые стоит обратить внимание, чтобы создать реалистичный рисунок.



Пошаговое объяснение работы с цветом

Объяснения, как рисовать и работать с цветом

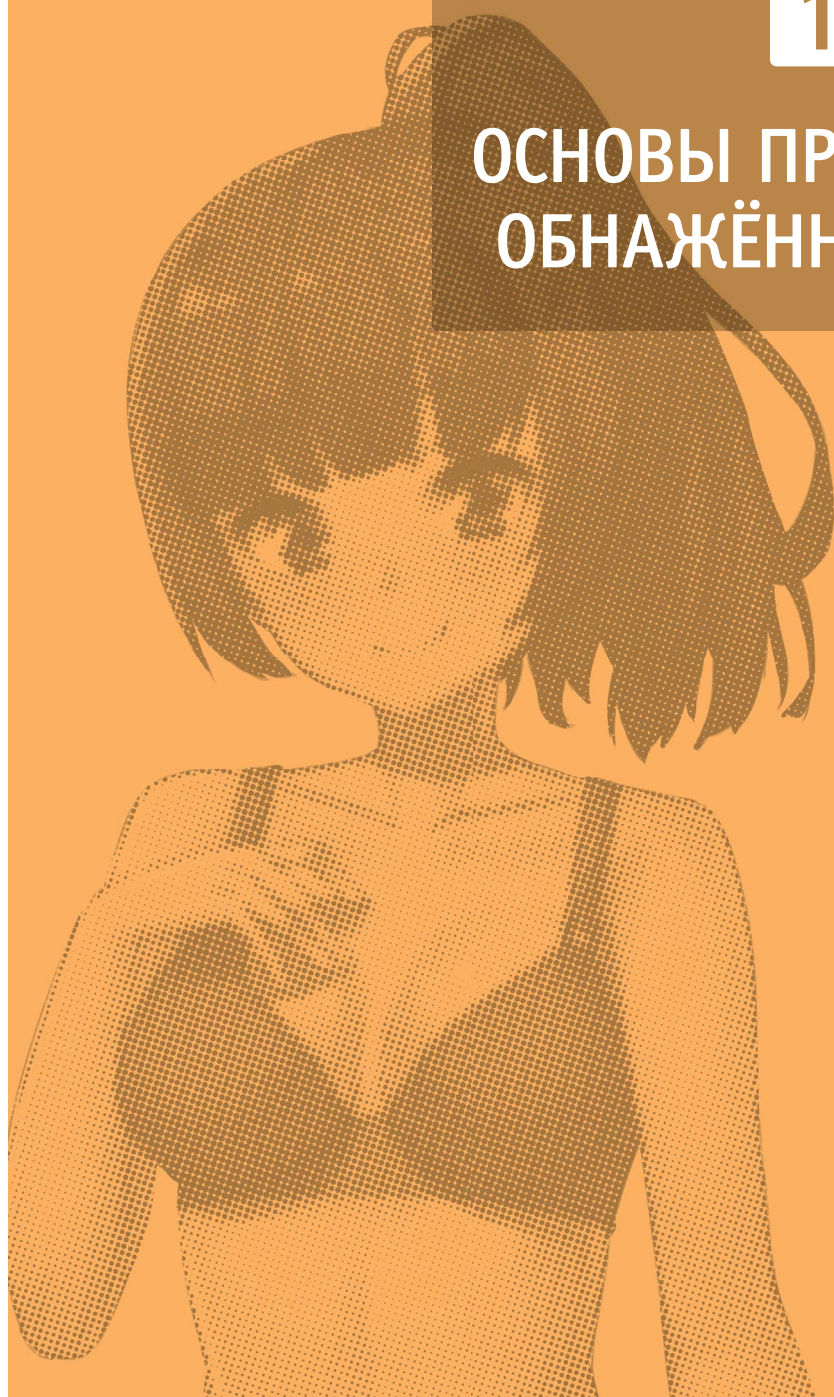


Вывод, как сделать рисунок еще лучше



1

# ОСНОВЫ ПРОРИСОВКИ ОБНАЖЁННОГО ТЕЛА



# ОСНОВЫ ЗАЛИВКИ ЦВЕТОМ ОБНАЖЁННОЙ КОЖИ

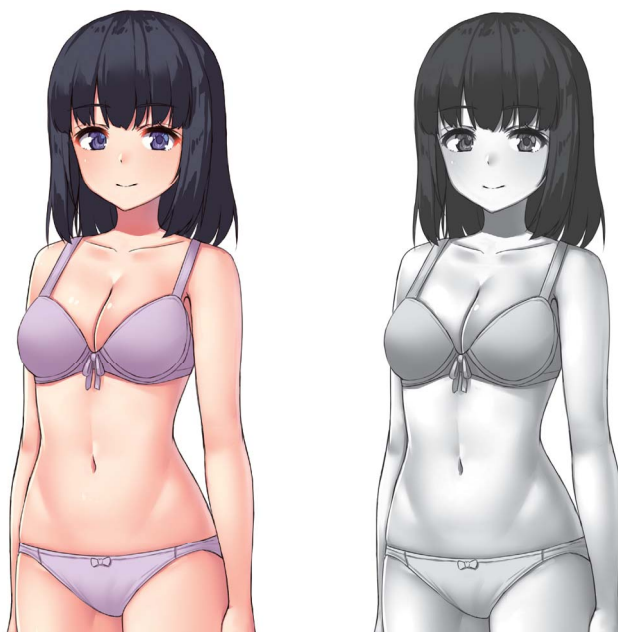
Для того чтобы женское тело (в первую очередь, грудь, ягодицы, бёдра и другие части тела, привлекающие внимание зрителя) смотрелось привлекательно, необходимо красиво прорисовать кожу. Давайте рассмотрим пример того, как заливать цветом область кожи.

## ПРИРОДА ТЕНЕЙ И ПОЛУТЕНЕЙ

Тени и полутени — основа процесса заливки цветом, причём не только в случае кожи. Они не только передают направление света, но и способны выразить фактуру, форму, массивность предметов, расстояние между ними и многое другое. В зависимости от желаемого эффекта привлекательный вид коже можно придать путем сочетания резких и размытых теней, их градиентов и других способов заливки.

## СОПОСТАВЛЕНИЕ ЦВЕТНОЙ КАРТИНКИ И ЧЁРНО-БЕЛОЙ

Вне зависимости от того, цветной рисунок или чёрно-белый, как правило, восприятие тени не отличается. Однако интуитивно легче работать с монохромным рисунком или с рисунком в сером спектре, ввиду их меньшей детализированности. Если трудно работать в цвете, рекомендуем для простоты разобрать тональность в сером спектре.



## РАЗНИЦА МЕЖДУ «ТЕНЬЮ» И «ПОЛУТЕНЬЮ»

Из-за схожести терминов, отбрасываемую тень и тень собственную часто путают, тем не менее между ними есть четкое различие. Отбрасываемая тень (Shadow) — темная область, создаваемая объектами, блокирующими свет, например, тени на полу. Как правило, её изображают с чётко очерченными границами. Собственная тень (Shade), в свою очередь, — это затемнённая часть объекта. Посредством собственной тени можно передать объём предмета. Собственную тень растушевывают с помощью таких инструментов, как, например, градиент.



## ПОЛОЖЕНИЕ ИСТОЧНИКА СВЕТА

В широком смысле источники света можно разделить на «естественные», вроде солнца и луны, и «искусственные»: электрические лампы, флуоресцентное освещение, светодиоды. Естественное освещение, за исключением отдельных случаев, почти всегда направлено сверху вниз. У искусственного же, расположение которого определяется произвольно, может быть несколько разнонаправленных источников. Одна и та же иллюстрация при разном освещении внутри неё выглядит совершенно иначе, поэтому определитесь с источником света, который будет отвечать вашим задачам.

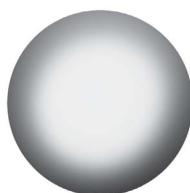
### ● Верхний свет

Это стандартный свет, который применяется для передачи естественного или флуоресцентного, если речь идет о помещении. Благодаря тому, что верхний свет производит впечатление естественности и спокойствия, он используется часто. Если смотреть с позиции объекта или изображённого персонажа, на рисунке источник света располагается в правом верхнем углу.



### ● Фронтальный свет

Когда свет исходит со стороны камеры, количество теней сведено к минимуму. Более тёмные тени будут под частями тела, расположенными под острым углом к источнику света, например, под подбородком. Меньшее количество теней приводит к меньшей объёмности рисунка, но при таком источнике света легче всего подчеркнуть базовый цвет.



### ● Нижний свет

Такой свет обычно редко встречается и потому сильнее бросается в глаза. С его помощью можно создавать жуткие, ужасающие и мистические сцены.



## ! НА ЗАМЕТКУ

### «ЕСТЕСТВЕННЫЙ СВЕТ» И «ИСКУССТВЕННЫЙ СВЕТ»

Естественный свет в рисовке персонажей передаётся посредством одного главного источника — например, яркого солнца. Поэтому и сам его цвет в большинстве случаев оказывается однотонным. В то время как искусственный свет обладает многообразием источников освещения, цветов, видов. Всё зависит от общей атмосферы рисунка, но реалистичность, переданная через отражение света разных оттенков, выше в сценах, где смешиваются несколько источников света разного происхождения. Да и интереснее смотрится передача нескольких видов света, будь то фонари, свечение экрана телефона, магические спецэффекты.

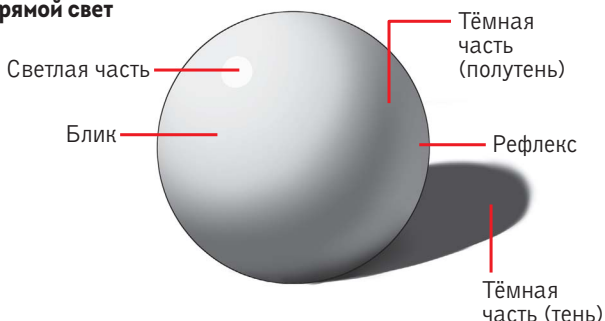


## СВЕТ И ТЕНЬ

Тени необходимы для создания объемного изображения, однако зачастую одна лишь монотонная их прорисовка выглядит не очень удачно. Давайте попробуем сделать рисунок ещё красивее, ознакомившись с правилами использования не только светотени, но и цвета, а также правилами затенения.

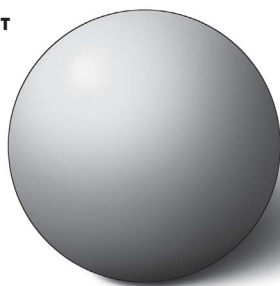
### ● Классический пример светотени

#### Прямой свет



В случае когда есть один яркий источник света, например, солнечные лучи, на физическом объекте проявляются чётко различимые светлая и тёмная области. В наиболее освещённой части, на которую попадают лучи, располагается световой блик. В тёмной части, помимо тени, возникает рефлекс, отблеск, отражённый от других объектов. Тень особенно глубока в таких частях, как, например, поверхность земли, куда отражённому свету проникнуть трудно. Кроме того, возникающие при сильном свете тени можно сделать яркими, если увеличить насыщенность по краю.

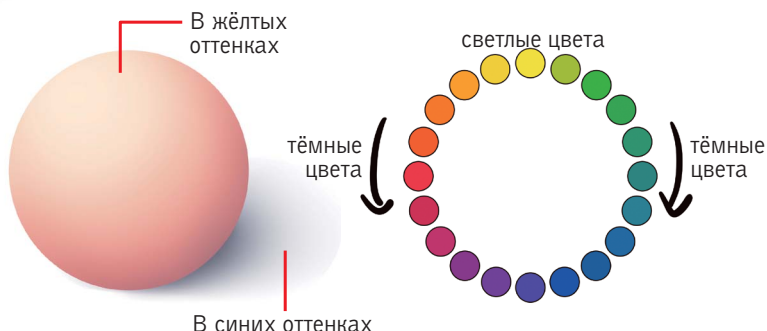
#### Рассеянный свет



При рассеянном свете, который наблюдается, например, в пасмурную погоду, происходит диффузное отражение света в различных направлениях, тогда граница между светом и тенью нечеткая и мягкой градацией переходит от светлой части к тёмной по направлению от источника света. В сравнении с прямым светом, рефлекс не так заметен. Например, если рисовать тени, как при прямом свете, и полутени, как при рассеянном, получится создать более резкую картинку.

### ● Передача тени цветом

Яркость цвета — один из тех аспектов, на который обращают внимание при выборе оттенка для передачи тени. Желтый — самый яркий из хроматических цветов, а синий и фиолетовый цвета кажутся наиболее тёмными. Если приблизить светлую часть к желтым оттенкам, а темную — сделать ближе к синим, получится более глубокая светотень, чем при создании обычной разницы в яркости.

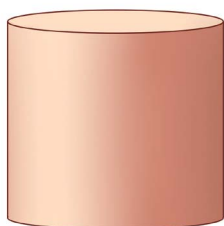


### ● Насыщенность границ между светлыми и тёмными областями

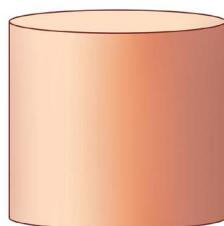
Иллюстрация будет смотреться более живо и красиво, если контраст между светом и тенью окажется подчёркнут не простым градационным переходом, а повышением насыщенности цвета посередине.

#### Плавная градация

Обычная градация



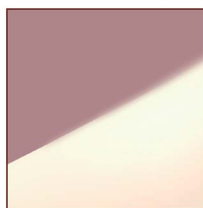
Градация с добавлением насыщенного цвета



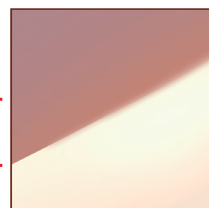
Часть, в которой добавлен насыщенный цвет

#### Границы света и тени с чёткими линиями

Обычные границы



Границы с повышенной насыщенностью на линии



Часть, в которой добавлен насыщенный цвет

## ОСНОВЫ ПРОРИСОВКИ ОБНАЖЁННОЙ КОЖИ

Познакомимся с инструментами прорисовки обнажённой кожи и с примерами основных техник.

### ● Основные инструменты, используемые при заливке

Для нанесения цвета в области с обнажённой кожей главным образом используют представленные ниже инструменты. Параметры настроек можно изменять по мере необходимости, например, изменять плотность, регулировать степень размытия или устанавливать фиксированный размер кисти.

#### Стандартная кисть



Жёсткая кисть с незначительной вариацией плотностью. Она используется для резких теней и падающих теней.

#### Акварельная кисть



Кисть с мягким переходом в плотности. В основном используется для заливки полу-тени.

#### Аэрограф



Кисть с сильным размытием и низкой плотностью. Используется при создании мягких теней и перехода оттенков.

#### Инструмент Размытие



Используется в основном для частичного размытия.

#### Ластик



Ластик не обладает вариацией плотности. Используется для создания границ.

#### Прозрачный цвет

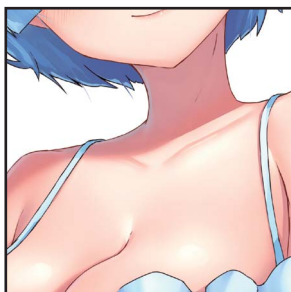


Можно использовать в качестве ластика с сохранением выбранной кисти. Область применения может быть шире, если использовать его вместо ластика или в сочетании с ним.

### ● Техники заливки

Начните закрашивать, сочетая следующие техники.

#### Размытие



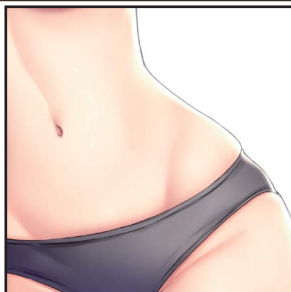
Классическая техника для создания теней. Имеет множество способов применения: от создания резкости в наиболее выделенной области до передачи расстояния от источника света через падающие тени.

#### Градиция



Человеческое тело имеет множество форм, близких к цилиндрическим, для выражения округлости которых необходим градиционный переход. Кроме того, он часто используется для передачи гладкой поверхности женской кожи.

#### Блики



Блики тесно связаны с передачей глянцевого фактуры кожи и созданием объёма. Периферийные блики, прорисованные вдоль контура, могут также подчеркнуть направленность света.

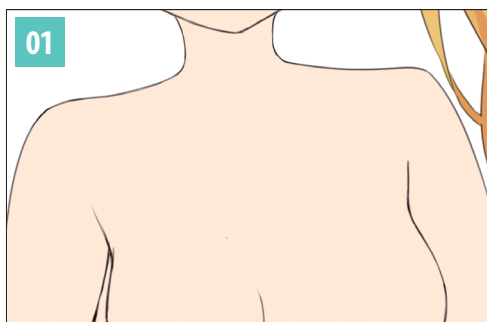
#### Отражённый свет



Реалистичность изображения повышается за счёт прорисовки отражённого света, который способен передавать ощущение пространственной глубины и объёма. Цвета подбираются в соответствии с фоном, но часто используются такие оттенки, как светло-голубой и голубой.

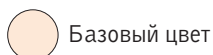
## ПОРЯДОК ЗАЛИВКИ

Рассмотрим по порядку, как производится заливка цветом кожи. Несмотря на то что поначалу это может показаться сложным из-за обилия компонентов, наслаивающихся один на другой, при постепенном продвижении от одного этапа к другому становится понятнее. Цвета варьируются в зависимости от иллюстрации. Используйте это как базовый пример.

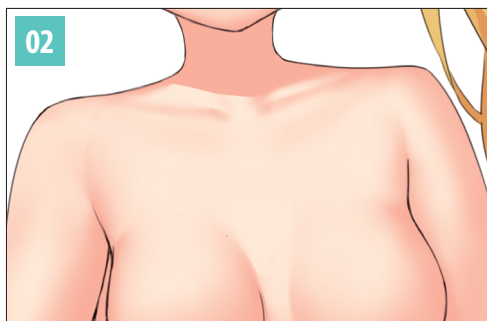


### ● Эскиз базовый цвет

Внимательно относитесь к толщине линий, чтобы не сделать лайн слишком грубым. При плотной обводке легче заполнять области с помощью инструментов «волшебная палочка» или «заливка» и работать с базовым слоем иллюстрации. После завершения эскизного наброска создайте новый слой и залейте его базовым цветом. Постарайтесь, чтобы оставалось как можно меньше выходов за границы рисунка или следов заливки, так как это повлияет на конечный результат.



Базовый цвет



### ● Тень 1

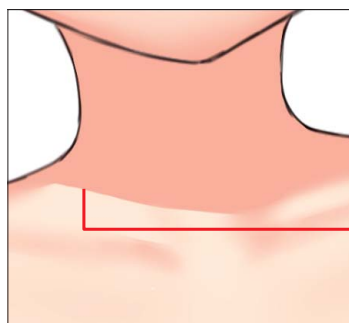
Создав слой «Тень 1», отсекайте до базового цвета и нанесите более светлую полутень вдоль объемных частей. Подберите при этом оттенок, который не сильно разнится с базовым цветом. Сначала обозначьте светотень крупными мазками большой кисти.



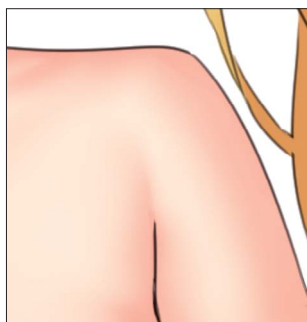
Тень 1



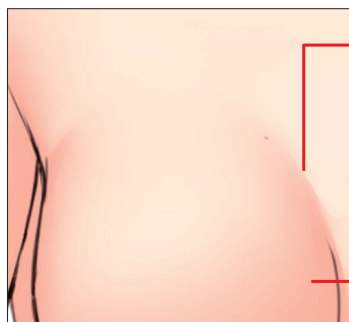
Небольшие участки заливайте кистью меньшего размера, корректируйте их, варьируя такие инструменты, как «Прозрачный цвет», «Ластик» и «Размытие».



Тень должна быть резко очерченной, а не размытой, чтобы создавалось ощущение резкости. В то же время, если участок, на который падает тень, находится в отдалении, лучше всего постепенно размывать края для передачи перспективы.



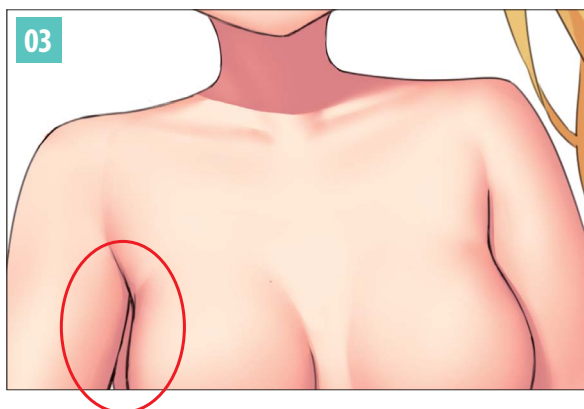
Используйте градиент для теней, располагающихся рядом с обводкой.



Оформите место перехода от груди к телу с помощью ластика. Такое продолжение линии груди будет выглядеть естественно.

Передайте округлость груди с помощью мягкого градиента с применением аэрографа.





Участок в глубине

## ● Тень 2

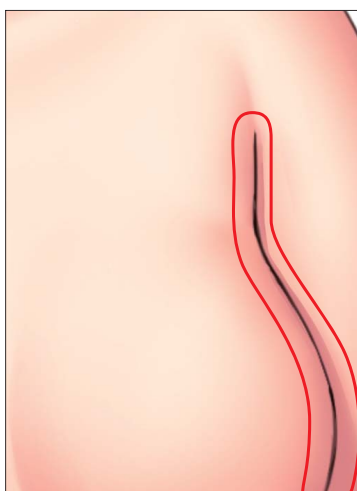
Создайте слой «Тень 2» и нанесите его на более тёмные тени и полутени. За счёт более тёмных оттенков слоя «Тень 2» вы подчеркнёте контраст. Для начала начните раскрашивать той же крупной кистью, что вы использовали в слое «Тень 1», затем нанесите цвет самой маленькой кистью. Падающую тень можно полностью изобразить на слое «Тень 2».



Тень 2



Падающая тень на шее



Падающая полутень в районе груди

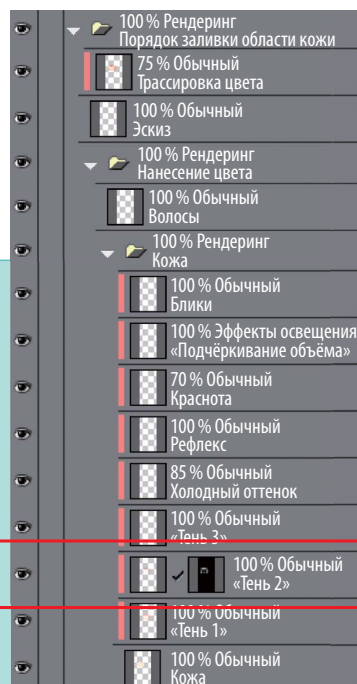
Залейте цветом участки, куда свет практически не проникает, например те, что расположены в глубине, а также область теней и полутеней внутри слоя «Тень 1», которую вы хотите подчеркнуть. Будьте осторожны: если вы нанесёте слишком много слоя «Тень 2», картинка получится очень тёмной.

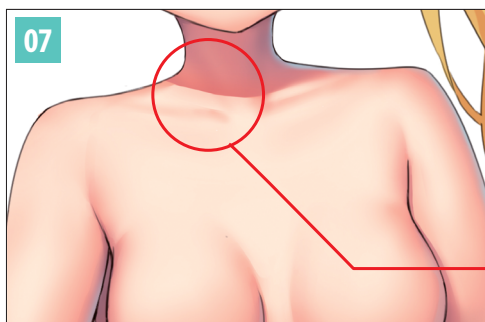
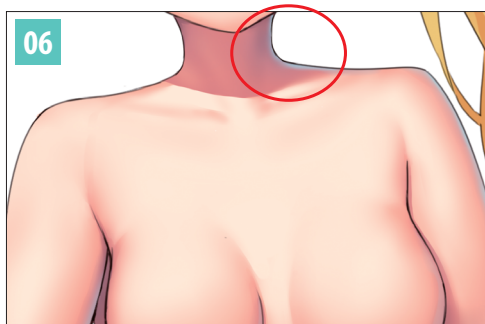
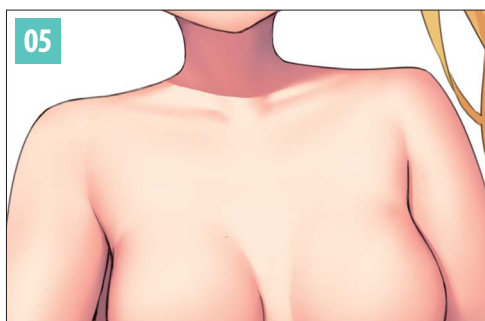
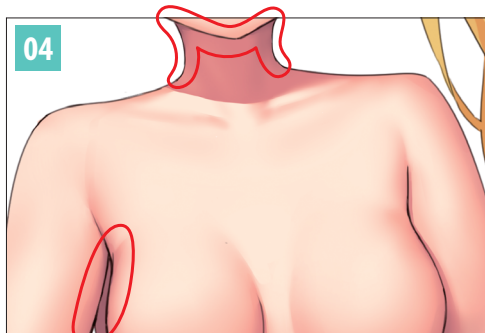
## ! НА ЗАМЕТКУ

### О СТРУКТУРЕ СЛОЁВ

Поговорим о структуре слоёв при заливке области кожи. При создании иллюстрации упорядочите названия слоёв, поскольку их структура сильно влияет на эффективность работы. Процедура заливки цветом как кожи, так и частей тела в целом аналогична. Создав новый слой поверх слоя с базовым цветом, работайте с использованием обтравочной маски. Здесь используется приложение CLIP STUDIO PAINT, но и в других приложениях для создания иллюстраций встроены похожие функции.

Обтравочная маска слоя «Тень 1» применяется и к слою «Тень 2», чтобы «Тень 2», не выходила за пределы заливки «Тень 1».





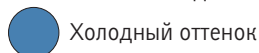
### ● Тень 3

При необходимости создайте слой «Тень 3» и нанесите тени на тёмные участки. Постарайтесь, чтобы цвет был темнее, чем в слое «Тень 2», и вместе с тем не слишком насыщен. Нанесите его на те участки кожи, которые представляются наиболее тёмными по отношению к остальной коже.

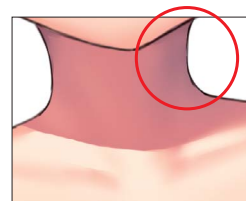


### ● Холодный оттенок

Создайте слой «Холодный оттенок». Тени будут выглядеть плотнее, если тонким слоем нанести синие и сиреневые оттенки на наиболее тёмные участки, вроде тех, по которым проходит «Тень 3», а также места, расположенные в глубине падающей тени. Секрет заключается в том, чтобы нанести цвет настолько тонко, чтобы он казался немного голубоватым и это выглядело красиво.



Тень 3



Холодный оттенок

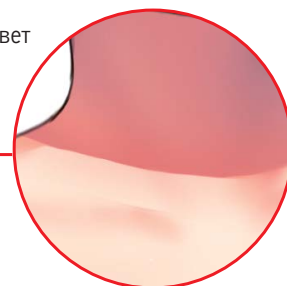
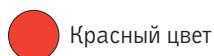
### ● Рефлекс

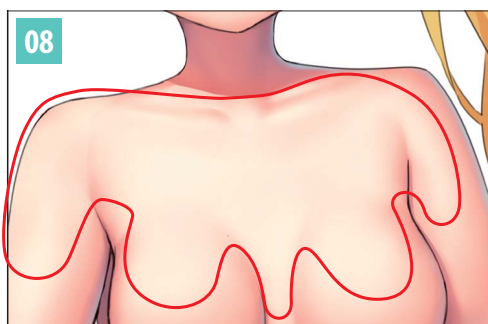
Добавив слой «Рефлекс», обозначьте его. Эффективнее всего будет, если вы сосредоточитесь на контурах, расположенных на противоположной от бликов стороне.



### ● Добавление «Красного цвета»

Создайте слой «Красный цвет» и нанесите красный на края падающей тени и на переход между тенью и полутенью.



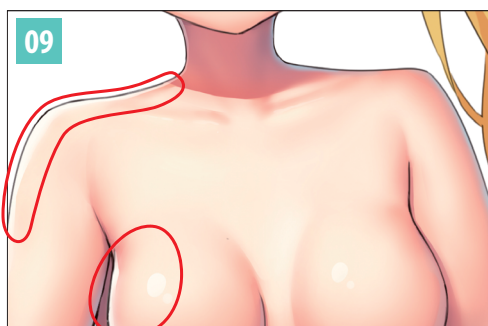


### ● Подчёркивание объёма

Добавьте слой «Подчёркивание объёма», в «Методах наложения» произведите переход на слой «Эффекты освещения». Тончайшим слоем нанесите слабо насыщенный оранжевый цвет на участки, в которых вы хотите подчеркнуть объём.



Подчёркивание объёма

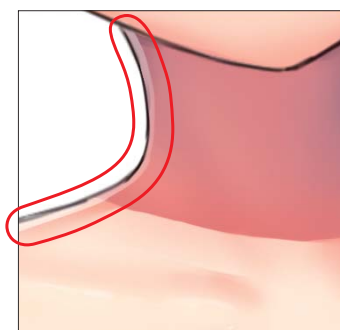


### ● Блики

Создайте слой «Блики», нарисуйте слегка размытые блики в наиболее высветленных участках кожи. Регулируйте проявление бликов и степень их размытия в соответствии с текстурой, которую хотите передать.



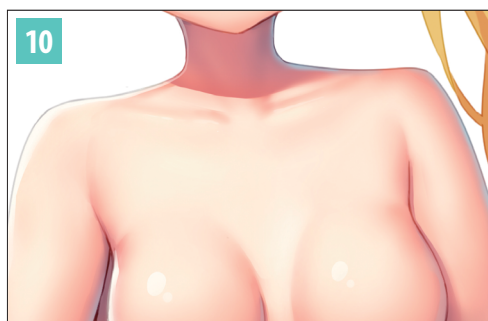
Блики



Нанесите немного бликов на шею.



Округлость груди можно легко передать посредством бликов на ней.



### ● Обводка цветом эскиза

Добейтесь того, чтобы линии эскиза слились с заливкой и не выделялись своей чернотой. Методов для этого много, но в данном случае добиться слияния можно, продублировав цвета заливки кожи и смешав их.

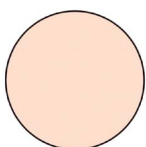


# Основы работы с цветом кожи

Цвет кожи на иллюстрациях не ограничен привычными смуглыми и светлыми оттенками, ведь в случае мира, отличного от реального, могут фигурировать и такие цвета кожи, как синий или красный. Здесь представлены примеры передачи теней, полутеней и бликов для различных базовых цветов и подсказки по подбору тонов.

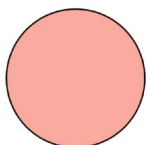
## КЛАССИЧЕСКИЕ ЦВЕТА КОЖИ

Это наиболее часто встречающиеся в рисовке персонажей цвета кожи. Рекомендуем также подготовить несколько предварительных примеров или шаблонов.



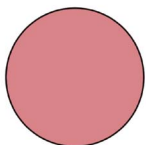
### Базовый цвет

Светлый ненасыщенный оранжевый цвет.



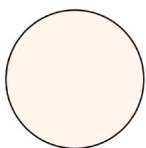
### Тень 1

Близок к красному оттенку с практически не изменённой яркостью, но повышенной насыщенностью. Будьте внимательны: если слишком понизить яркость, то красный будет напоминать неприятный цвет крови.



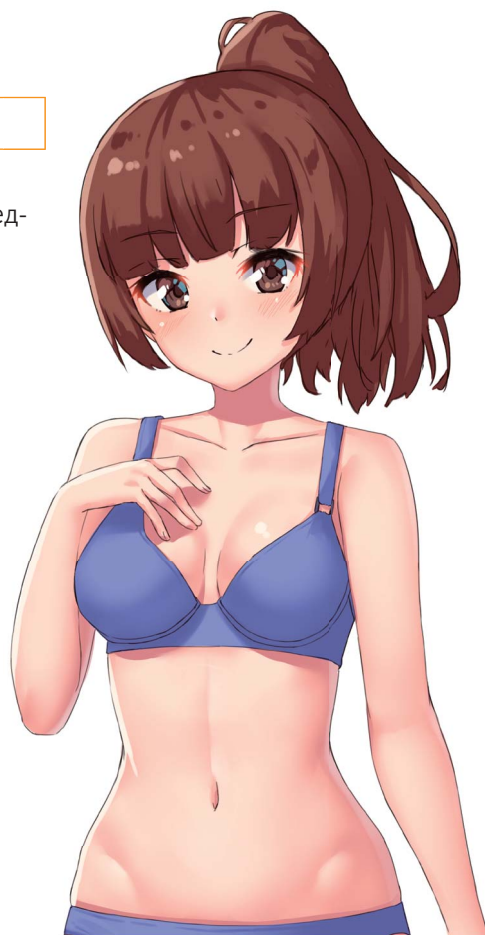
### Тень 2

Близок к пурпурному, яркость ещё меньше, чем у первого оттенка, насыщенность слегка убавлена.



### Блики

Из-за того, что базовый цвет светлый, у бликов будет жёлтый, максимально близкий к белому цвет.



## ! НА ЗАМЕТКУ

### КАК ПОДОБРАТЬ ОТТЕНКИ КОЖИ

Распространённой ошибкой при создании оттенков является снижение яркости, из-за чего возникает землистый безжизненный цвет. Если изменить тон кожи, повысив не только яркость, но и насыщенность, она будет выглядеть красивее и привлекательнее. Бывают случаи, когда применяют оттенок, в котором изменены только насыщенность и тон, а яркость не затронута. Рекомендуем при подборе цвета теней использовать цветовую модель HSB, при которой можно отдельно регулировать тон, насыщенность и яркость.

плохо

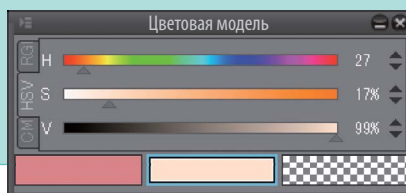


Оттенок, где снижена только яркость

хорошо

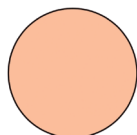


Оттенок, где повышена насыщенность и изменён тон



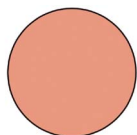
## ЗДОРОВЫЙ ЦВЕТ КОЖИ (СМУГЛЫЙ)

Чаще всего смуглый цвет кожи выбирают для активных, жизнерадостных персонажей. Также довольно часто этот цвет применяют и для передачи загоревшей кожи.



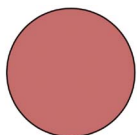
### Базовый цвет

Выберите яркий цвет со сравнительно высокой насыщенностью. Внимательно отнеситесь к его настройке, потому что если он будет слишком тёмным, создастся не то впечатление.



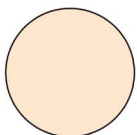
### Тень 1

В отличие от классического цвета кожи, сделайте яркость немного ниже, изменения в насыщенности умеренными, а оттенок ближе к красному. Из-за того, что у базового оттенка смуглой кожи высокая насыщенность, будьте внимательны, чтобы не превратить цвет полностью в красный, слишком подняв насыщенность слоя «Тень 1».



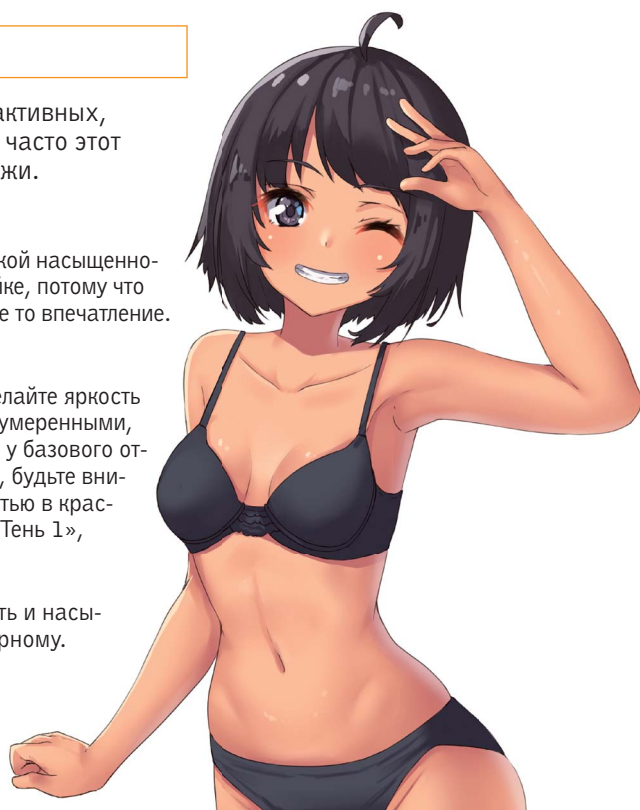
### Тень 2

Как и в «Тени 1», немного измените яркость и насыщенность, сделайте оттенок ближе к пурпурному.



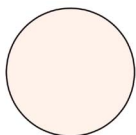
### Блики

Создайте аккуратный переход, слегка увеличив насыщенность базового оттенка.



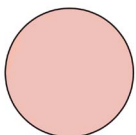
## БОЛЕЗНЕННЫЙ ЦВЕТ КОЖИ (БЛЕДНЫЙ)

Бледноватым цветом кожи наделяют не только персонажей болезненного вида, но и загадочно-таинственных персонажей. Давайте чётко обозначим его отличие от классического цвета кожи.



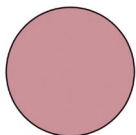
### Базовый цвет

Цвет, у которого насыщенность значительно снижена и который ближе к белому, нежели к цвету кожи.



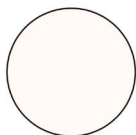
### Тень 1

Как и в случае со смуглой кожей, снизьте яркость и увеличьте насыщенность. Выбирайте цвета с осторожностью, так как слишком высокая насыщенность может привести к тому, что кожа будет смотреться полнокровной и здоровой.



### Тень 2

В «Тени 2» также главным образом меняется яркость, оттенок сближается с лиловым.

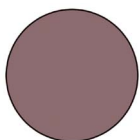


### Блики

Практически полностью белый цвет. В случае если он несильно отличается от базового цвета, тонко нанесите «Тень 1» в пространстве бликов.

## ТЁМНЫЙ ЦВЕТ КОЖИ

Тёмная кожа в сравнении с кожей других цветов у персонажей встречается реже, но может быть использована в сценах с разной атмосферой как для энергичных персонажей, так и мистических.



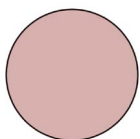
### Базовый цвет

Базовый цвет — красный при его минимальной насыщенности и яркости.



### 1•2 «Тень 1» • «Тень 2»

Оба слоя теней создаются главным образом посредством изменения яркости. При этом следует сохранять низкую насыщенность цвета и постепенно переходить к лиловому оттенку. Если сделать цвет слишком насыщенным, не получится передать тёмную кожу, поэтому учитывайте это при подборе цвета.



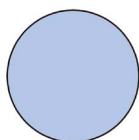
### Блики

По сравнению с другими цветами кожи яркость здесь снижена. Будьте осторожны: из-за того, что базовый цвет темный, — блики не должны быть слишком яркими, иначе они будут выглядеть не к месту и выделяться.



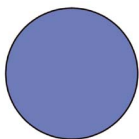
## ЦВЕТ КОЖИ НЕЧЕЛОВЕЧЕСКИХ СУЩЕСТВ (СИНИЙ)

Не существующая в реальности кожа голубого или красного цветов часто применяется для изображения демонических существ и полулюдей. Для примера в этот раз возьмём голубой.



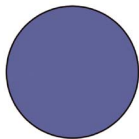
### Базовый цвет

Голубой цвет, близкий по оттенку к светло-голубому и не очень насыщенный.



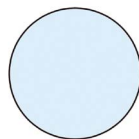
### Тень 1

Яркость значительно снижена, а насыщенность, соответственно, увеличена. Отметим, что в данном случае небольшое смещение тона в сторону фиолетового дает цвету всего рисунка более широкий диапазон, не ограниченный лишь синим спектром.



### Тень 2

Сведите к минимуму изменения насыщенности и сосредоточьтесь на работе с яркостью. Тон слегка фиолетовый.



### Блики

Для бликов выбирайте яркий светло-голубой цвет.

Если вы придадите коже голубовато-серый цвет, не добавляя насыщенность каждого цвета и минимально изменяя оттенки, тон кожи получится равномерным и свежим.

## ИСТОЧНИКИ СВЕТА И ЗАВИСИМОСТЬ ОТ ИХ РАСПОЛОЖЕНИЯ

При одном и том же цвете кожи подход к изображению может меняться из-за разницы между источниками света и их окружением. Реалистичность можно придать изменением способа заливки и использованием цвета в соответствии с заданным пространством.

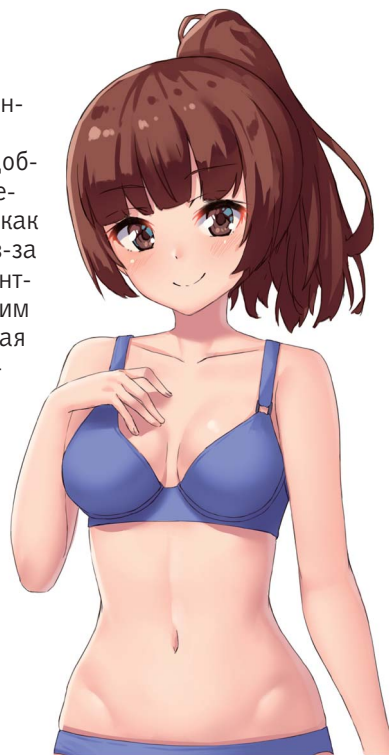


### ● На открытом воздухе (ясная погода)

При солнечном свете с его яркими прямыми лучами четче проявляются блики и рефлекс. Контраст ощутимее при более темной прорисовке теней. Через увеличение насыщенности теней и полутеней передается и яркость солнечного света.

### ● В помещении

Хотя это и зависит от заданных параметров, в случае люминесцентных и им подобных ламп расположение теней и полутеней такое же, как и при солнечном свете. Из-за абажуров свет люминесцентных ламп становится мягким и рассеянным, поэтому края теней слегка размыты. Яркость рефлекса также лучше уменьшить.



### ● В сумраке

В случае с сумраком затемните базовый цвет, а на те участки, которые в результате стали сравнительно светлее, нанесите тонким слоем первоначальный базовый цвет, чтобы выделить объемность. Не забудьте передать рассеянность света наряду с бликами, полутенями и тенями, но прорисуйте тени как можно четче, чтобы не слишком потерять в резкости изображения. Слабость света подчеркивается ослаблением бликов и рефлекса (отраженного света)



## ИЗОБРАЖЕНИЕ ОСОБЫХ ДЕТАЛЕЙ

### ЗАТЫЛОК



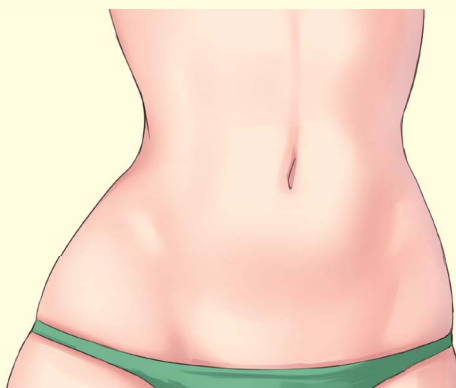
Как бы невзначай обнажённая женская шея смотрится очень сексуально.

### ПОДМЫШКИ



Женские подмышки будут выглядеть привлекательно, если вы чётко изобразите изгибы мышц и складки подмышечных впадин.

### ЖИВОТ



Будь то мягкий или же подтянутый живот — он является довольно привлекательной частью тела.

### КОЛЕНИ



На контрасте с объёмными бёдрами, узкие колени с подчёркнутыми линиями теней привлекают внимание.

2

Особенности заливки цветом  
отдельных элементов

## ЗАЛИВКА ЦВЕТОМ РИСУНКА ГОЛОВЫ И ЛИЦА



## Особенности заливки цветом отдельных элементов

# Учимся прорисовывать глаза (ресничную линию)

Лицо — это та область, на которую следует обратить особое внимание при рисовке персонажей. Наибольший акцент здесь делается на глаза — они важны для передачи характера персонажа. Давайте научимся их прорисовке для передачи отдельных черт персонажей при разном угле изображения и всевозможных эмоциях героев.

### ЗНАКОМИМСЯ С ОСНОВАМИ РИСКОВКИ ГЛАЗ

Мы будем рисовать исходя из структуры реального глаза. Достичь убедительного изображения получится, если чётко прорисовать каждый элемент глаза: радужную оболочку, зрачок и т. д.

#### Ресничная линия (Ресницы)

Благодаря тому, что ресницы придают форму всему глазу, вы можете прорисовать особые черты и выражение лица персонажа.

#### Тени

В прорисовке теней учитывайте, что по своей природе глаз имеет сферическую форму. Если добавить немного теней во внутренние или внешние уголки глаз, то получится добиться эффекта трёхмерности.

#### Зрачок

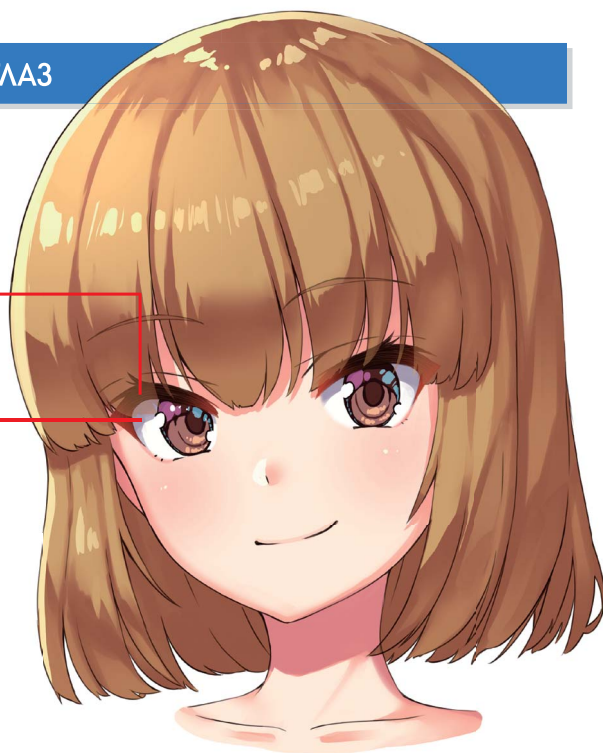
Расположите зрачок в центре. Регулируя его размер, можно передать различные эмоции.

#### Блики

Блики располагают на стороне источника света. Размер и расположение бликов можно менять в зависимости от возраста персонажей и переживаемых ими эмоций.

#### ВИД ГЛАЗА СБОКУ

Нарисуйте линию ресниц, учитывая расположение лица в анфас. При изображении зрачка учитывается сферическая форма глаза, поэтому чем больше зрачок повернут в сторону, тем он уже.

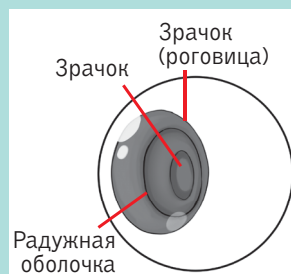


#### Радужная оболочка

Она рисуется вокруг зрачка. Будьте осторожны и не переусердствуйте с её обрисовкой, чтобы не смазать изображение.

### ! НА ЗАМЕТКУ

Несмотря на то что глазное яблоко сферической формы, некоторая часть зрачка слегка вогнута. Чтобы передать объёмность глаза, нужно помнить об этом.

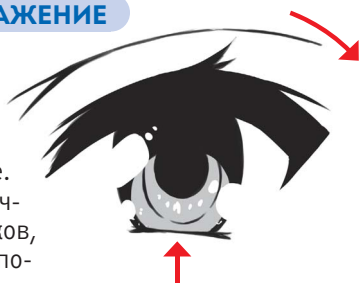


## ИЗОБРАЖЕНИЕ ГЛАЗ ПРИ РАЗНЫХ ЭМОЦИЯХ

В зависимости от мимики и эмоций меняется не только форма ресниц, но и выражение глаз. При переживании радости и интереса зрачок расширяется, поэтому на нем появляется большее количество бликов. И наоборот, при переживании гнева, печали зрачок сужается, поэтому лучше сократить количество бликов.

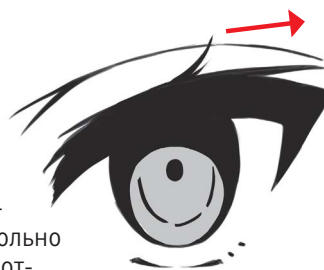
### ОБЫЧНОЕ ВЫРАЖЕНИЕ

Немного опустите внешний уголок и приподнимите нижнее веко, чтобы сделать взгляд мягче. Слегка увеличив зрачки и количество бликов, вы отразите живые, положительные эмоции.



### ГНЕВ

Придайте взгляду остроту, приподняв внешний уголок глаза. Сила эмоции выражается благодаря изображению довольно маленького зрачка и отсутствию бликов.



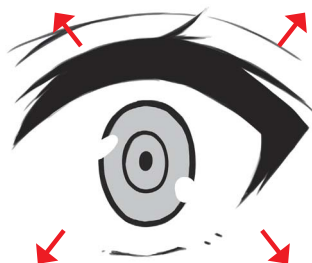
### ПЕЧАЛЬ

Опустите внешний уголок, а также немного опустите само верхнее веко. Зрачки могут быть грустно опущены вниз, чтобы подчеркнуть подавленное настроение.



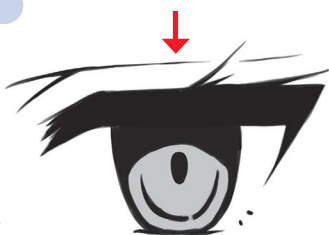
### ИСПУГ (ИЛИ УДИВЛЕНИЕ)

Можно подчеркнуть широко распахнутый взгляд, нарисовав маленькими не только зрачок, но и радужку вокруг.



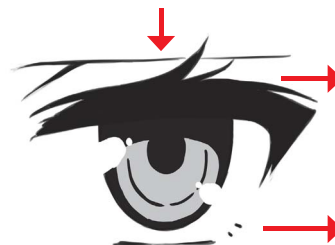
### РАВНОДУШИЕ

Опустите внешний уголок глаза и верхнее веко. Убрав блики и сделав зрачок маленьким, выразите отсутствующий взгляд.



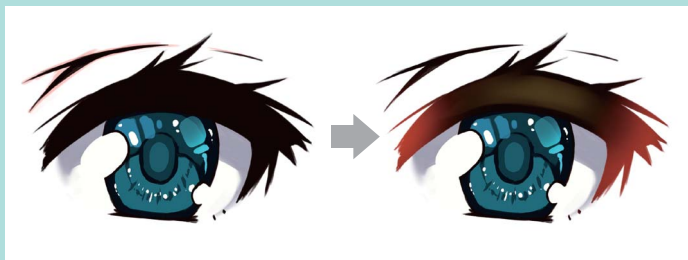
### ПРЕЗРЕНИЕ

Как и в случае с «равнодушием» опустите внешний уголок глаза и верхнее веко, но взгляд сделайте несколько мягче. Апатичность передается через параллельное расположение верхнего и нижнего века относительно друг друга.



## ! НА ЗАМЕТКУ

Нанесение на линию ресниц цвета волос персонажа или красного цвета может сгладить переход на границе глаз и кожи и повысить детализацию. Однако будьте осторожны, не переусердствуйте, иначе впечатление от нарисованных вами глаз будет крайне слабым.





## ИЗОБРАЖЕНИЕ БРОВЕЙ ПРИ РАЗНЫХ ЭМОЦИЯХ

Брови — довольно простой элемент, но поскольку они расположены рядом с глазами, они сильно влияют на выражение лица.

Давайте же рассмотрим, как рисовать брови, чтобы без проблем выражать эмоции.

### ИЗОБРАЖЕНИЕ ЭМОЦИЙ ЧЕРЕЗ ПРОРИСОВКУ БРОВЕЙ

Брови могут передавать различные эмоции и чувства в зависимости от своего положения, наклона и формы. Сочетая брови с глазами и другими частями лица, можно подчеркнуть ту или иную эмоцию или смешать несколько разных.

#### Обычный взгляд



Брови должны оставаться естественными, без лишних изгибов.

#### Смех



Если изогнуть брови дугой, получится смеющееся, светлое выражение лица.

#### Злость



Если добавить морщинку между бровями и приподнять их кончики, получится сердитое выражение.

#### Печаль



Слегка обозначив морщинку между бровей и опустив их кончики в виде перевёрнутой крыши домика, вы передадите печаль.

#### Смятение



Смятение передается еще более сильным наклоном кончиков бровей с увеличением остроты угла между ними.

#### Испуг



Удивленный вид персонажа с широко распахнутыми глазами можно передать с помощью приподнятых бровей.

### ОТДЕЛЬНЫЕ ВИДЫ БРОВЕЙ

Брови имеют самую разную форму, потому отдельные их виды могут послужить наиболее простым инструментом для передачи характера персонажа. В зависимости от героя можно подобрать нужную длину и толщину.

#### Густые брови



#### Брови-дольки



#### Брови-точки



## РИСОВКА ГЛАЗ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТИПАЖА ПЕРСОНАЖА

Изменяя форму глаз, можно передать разницу в характерах. Подчеркните индивидуальность персонажа не только прорисовкой самого взгляда, но и изменением размера радужной оболочки и способов ее прорисовки в зависимости от характера персонажа.



### ЖИЗНЕРАДОСТНЫЙ

Нарисуйте радужную оболочку пошире, отведя под белок как можно меньше места. Большое число бликов создаст яркий и жизнерадостный взгляд.



### СЕКСУАЛЬНЫЙ

Уменьшите радужную оболочку и придайте глазам продолговатую форму. Подчеркните сексуальность, немного опустив внешние уголки глаз.



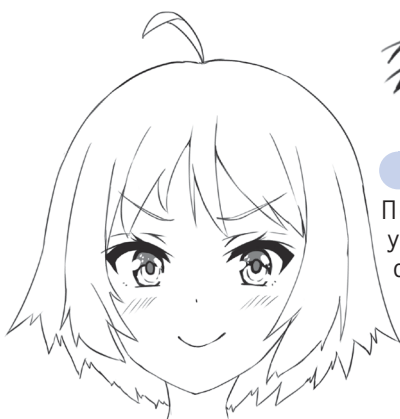
### ХОЛОДНЫЙ

Для создания холодного взгляда опустите внешние уголки глаз. Нарисуйте зрачки маленькими и сведите блики к минимуму.



### ЗАМКНУТЫЙ

Опустите внешние уголки глаз и уменьшите количество бликов. Изобразив зрачки маленькими, вы покажете замкнутый характер персонажа.

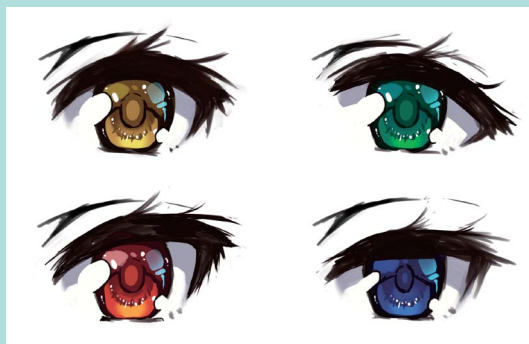


### САМОУВЕРЕННЫЙ

Поднимите внешние уголки глаз и нарисуйте зрачки крупно. Не жалейте бликов.

## ! НА ЗАМЕТКУ

Различие характеров можно передать не только формой глаз, но и цветом. Одна лишь форма глаз ещё ничего не даёт, а вот в сочетании с цветом можно создать ещё более впечатляющий взгляд.

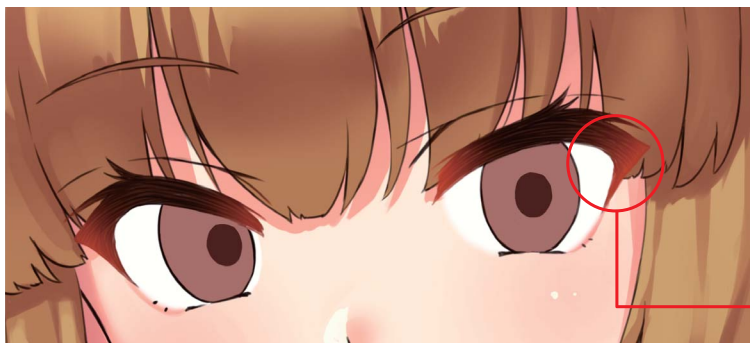


## Объяснение основных моментов заливки

Сейчас мы рассмотрим ключевые моменты аккуратной заливки, следуя поэтапному процессу прорисовки глаз.

### ПРОРИСОВКА ГЛАЗА

#### ШАГ 1

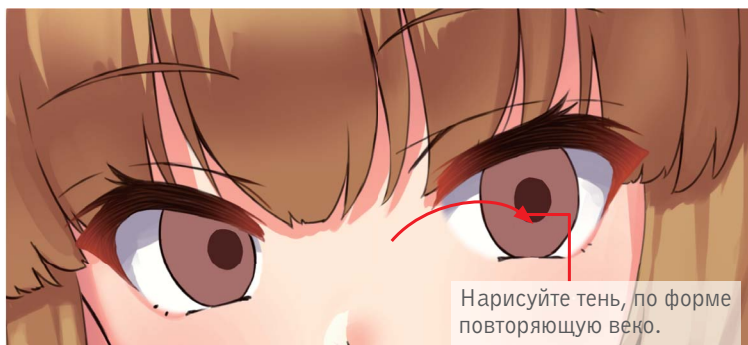


Определите положение зрачка, обозначив белок и прокрасив радужку. Зрачок рисуется с учётом углубления в нём. Добавьте немного цвета на ресницы, чтобы они слились с кожей.

Нанесение на ресничную зону цвета красного оттенка, наиболее близкого к коже, создаст плавный переход.

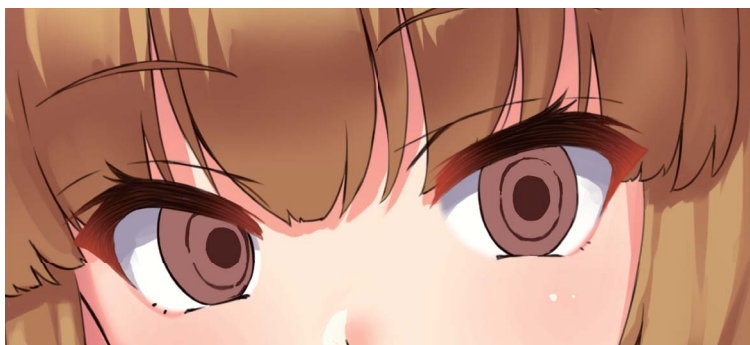
#### ШАГ 2

Нарисуйте на белках тень, по форме повторяющую верхнее веко. Нанесите её для передачи объёма с учётом шарообразной формы глазного яблока и скорректируйте в соответствии с характером изображения. Если вы переусердствуете с этим, тень будет слишком выделяться.



Нарисуйте тень, по форме повторяющую веко.

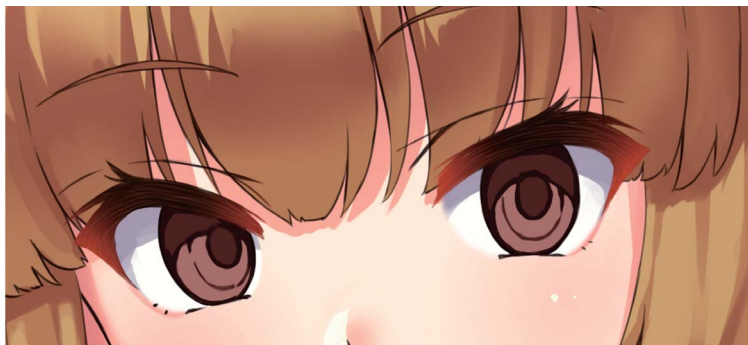
#### ШАГ 3

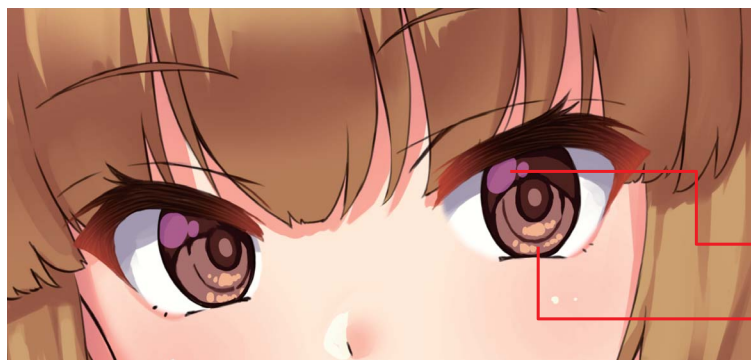


Положение радужной оболочки, так же как и зрачка, передаёт глубину с учётом наличия в глазу полости.

#### ШАГ 4

Тень на радужке, как правило, располагается в верхней части, независимо от положения источника света. Интересно, что, несмотря на то что форма тени передаёт глубину внутри глаза, её можно свободно менять в зависимости от характера изображения и предпочтений. Тень подчеркивается обрамлением её более темным цветом.



**ШАГ 5**

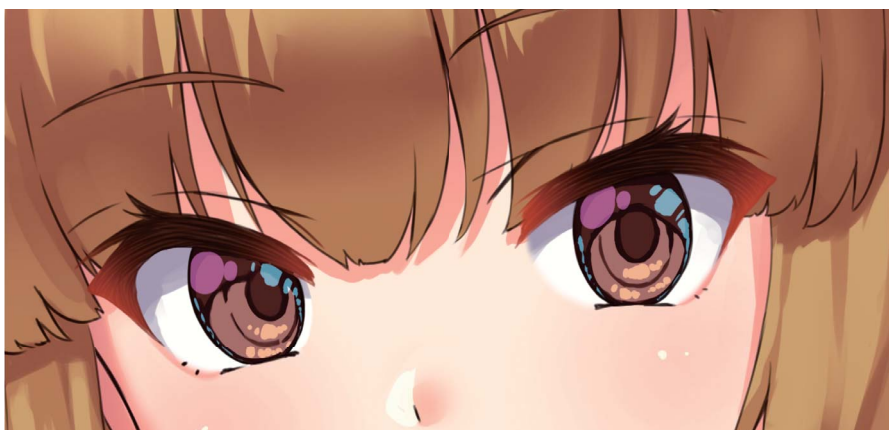
Нарисуйте слабый блик в нижней части зрачка, а затем добавьте к тени рефлекс (отраженный свет).

Рефлекс

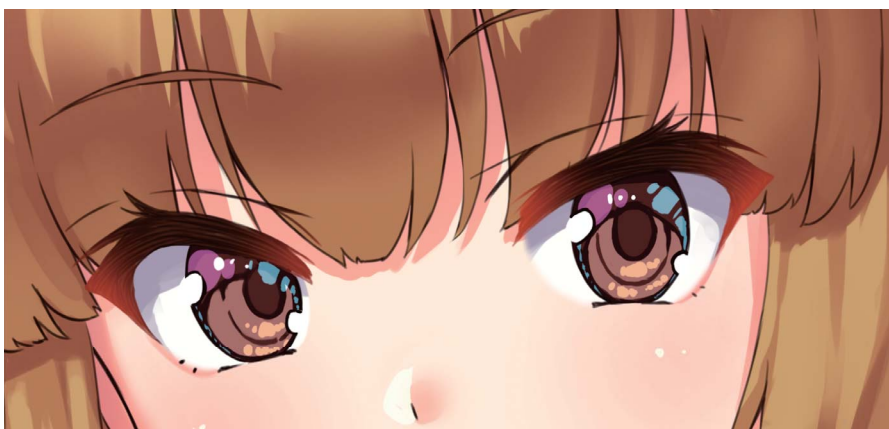
Слабые блики

**ШАГ 6**

Отразите свет внешнего пространства внутри зрачка. Расположите его в тени в направлении, противоположном источнику света, и отрегулируйте форму и интенсивность по своему усмотрению.

**ШАГ 7**

Завершите рисунок, поставив блик в стороне, на которой находится источник света.





## Особенности заливки цветом отдельных элементов

# Учимся прорисовывать губы и язык

Губы играют важную роль в передаче человеческих эмоций. Изменяя форму губ вместе с формой глаз, бровей и др., можно создавать различные выражения лица. Губы трудно рисовать ввиду их формы, а их общий вид может значительно меняться в зависимости от заливки цветом.

### ЗНАКОМИМСЯ С ОСНОВАМИ РИСКОВКИ ГУБ

Губы рисуются одной линией дуги, огибающей зубы; ближе к центру она утолщается, а по краям становится уже. Продумайте форму губ и покрасьте их, определяя, на какую часть падает тень, а на какую нет.

#### Верхняя губа

Нарисуйте верхнюю губу так, будто она нависает над нижней.



#### Нижняя губа

Суть состоит в том, чтобы четко обозначить контур верхней губы, размывая при этом контур нижней губы. Если сделать нижнюю губу более четкой, создастся впечатление тяжелого макияжа, поэтому верхняя губа рисуется пухлой, а нижняя как бы припудренной.

#### Тень под губой

Под губой есть небольшая ямка. С помощью нанесения на неё тонкого слоя тени можно добиться эффекта объёмных губ.

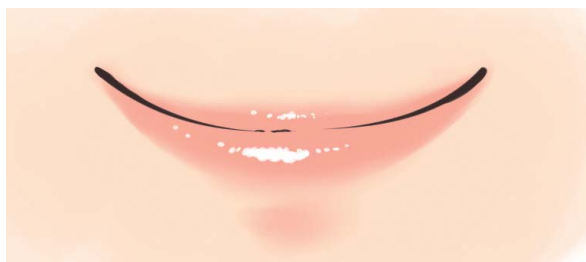


### ! НА ЗАМЕТКУ

В случае когда персонаж изображен под углом сверху, нижняя губа персонажа подчеркнута сильнее. Если же выбран нижний ракурс, то более подчеркнута верхняя губа. Нарисовав все так, вы сможете соблюсти баланс.

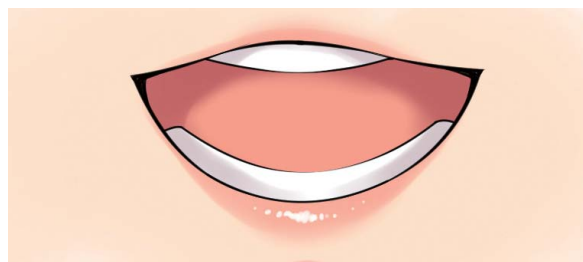
## ИЗОБРАЖЕНИЕ ГУБ ПРИ РАЗНОМ ВЫРАЖЕНИИ ЛИЦА

Форма губ сильно меняется в зависимости от выражения лица и эмоций. Давайте посмотрим, как при различной мимике выглядят контур губ и способ нанесения теней под ними.



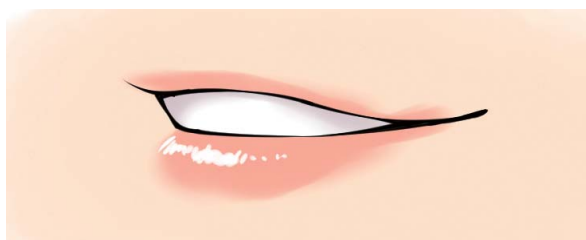
### УЛЫБКА 1

Улыбка с приподнятыми уголками губ не только производит впечатление доброжелательности, но и при соответствующем выражении глаз и бровей может передавать игривое настроение или смущение.



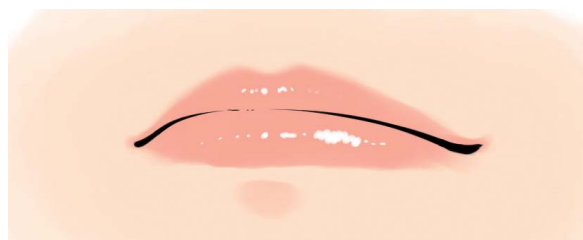
### СМЕЮЩИЕСЯ ГУБЫ

Смеющиеся губы, как и улыбка, в сочетании с другими элементами мимики могут передавать всевозможные настроения. Смеющиеся губы используются в различных ситуациях: смех, издевательская насмешка, болтовня и т. д. Кроме того, общее восприятие меняется в зависимости от того, нарисованы ли зубы или нет.



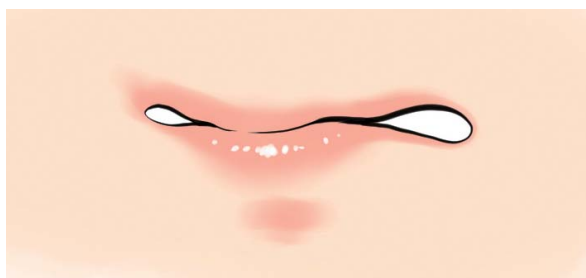
### УЛЫБКА 2

Слегка приоткрытые губы передают не только ухмылку или насмешку, но и игривый настрой персонажа. Если приподнять уголки губ, получится более коварная улыбка. Если вы хотите создать соблазнительное выражение, рекомендуем нарисовать губы более очерченными и пухлыми.



### ГУБЫ ПЕРЕВЁРНУТОЙ ГАЛОЧКОЙ

Такие губы, выражающие недовольство или самодовольство, в отличие от других видов губ лучше всего изображать с учётом формы уголков рта. Вдобавок можно подчеркнуть надменное выражение лица за счёт усиления тени в ямочке под губой.



### РАССТРОЙСТВО

В этом случае с особым вниманием стоит отнестись к форме рта и контуру губ. Эту форму губ удобно также использовать для передачи злости, презрения, меняя степень раскрытия рта.



### ЗЛОБНЫЙ ОСКАЛ

Подобное изображение губ передаёт злость, расстройство и ненависть. Обнажённые зубы подчёркивают степень накала чувств. Также их можно использовать для демонстрации взрывного смеха.

## ИЗОБРАЖЕНИЕ ГУБ ПРИ ПЕРЕДАЧЕ РАЗНЫХ ХАРАКТЕРОВ

Форма и заливка цветом одних и тех же видов губ будет разной в зависимости от персонажа, которого вы хотите изобразить. Запомнив варианты изображения губ, вы научитесь создавать запоминающихся персонажей.



### ГУБЫ ВЗРОСЛЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Это классический рисунок губ. Меняя их цвет, можно передать возраст героини. Этот тип применяется для изображения взрослых женщин и студентов.

### УТИНЫЕ ГУБЫ

Обозначьте губы волнистой линией, похожей на букву «М». Такие губы подходят для выражения миловидности и юности героини.



### СЕКСУАЛЬНЫЕ ГУБЫ

Рисую губы большими и пухлыми, вы придаёте им сексуальности. Нарисовав приложенный к губам палец, вы передадите упругость, и губы будут выглядеть ещё более соблазнительными.

### ГУБЫ ПРИ ЕСТЕСТВЕННОМ МАКИЯЖЕ ИЛИ ПРИ ЕГО ОТСУТСТВИИ

Персонаж будет выглядеть здоровым, если намеренно не нанести цвет на губы и свести к минимуму тени под губами и блики. Наиболее часто такие губы рисуют жизнерадостным персонажам, вроде подвижных и активных маленьких девочек.



## МЕТОД ИЗОБРАЖЕНИЯ ЯЗЫКА

Высунутый язык широко используется в различных жанрах, начиная с комедийной манги и заканчивая мангой для взрослых. Характерны поза «Пеко-тян» со слегка высунутым сбоку языком или «сексуальная поза», при которой у персонажа высунут влажный язык. Положение языка в сочетании с другими деталями лица, вроде глаз и бровей, может значительно повлиять на восприятие персонажа.



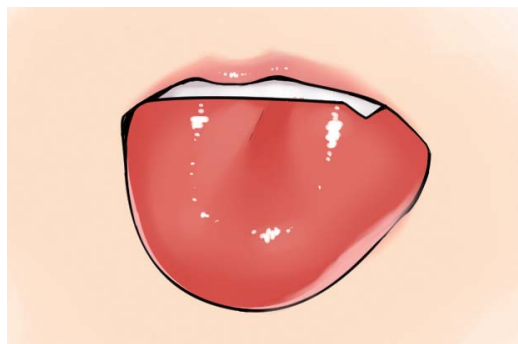
### СЛЕГКА ВЫСУНУТЫЙ ЯЗЫК

Слегка высунутый язык удачно передаёт миловидность. Более того, в зависимости от положения, длины и формы высунутого языка можно передать самые разные выражения лица.



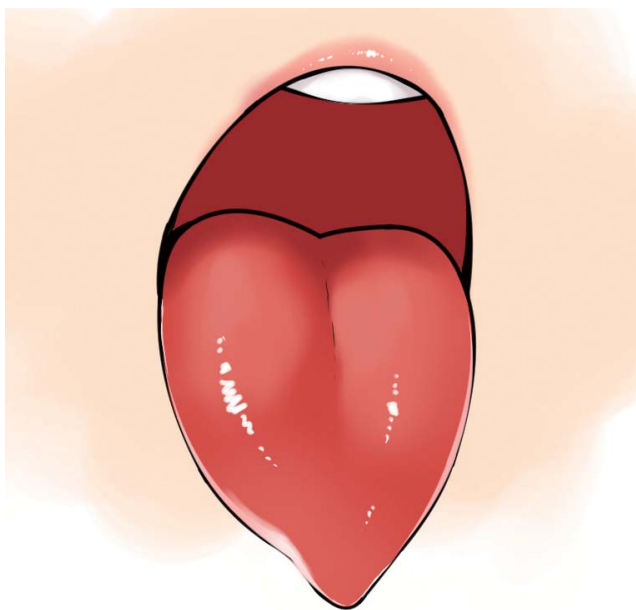
### ОБЛИЗЫВАЮЩИЙ ГУБЫ

Такой язык рисуют, когда персонаж видит перед собой вкусную еду и облизывается; его также используют для передачи нетерпения при виде желанного объекта.



### «БЕЕ»

Вид языка, который высовывают задиры, произноса «бее». Упрощенная версия, без блестящего ореола, часто используется в комедийной манге. Восприятие рисунка меняется в зависимости от того, показаны зубы или нет.



### ВЫСУНУТЫЙ ЯЗЫК

#### ПРИ ШИРОКО ОТКРЫТОМ РОТЕ

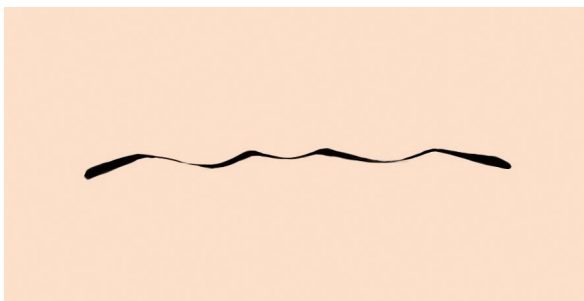
Нарисуйте широко раскрытый рот и высунутый язык. Если у вас сцена приёма пищи, то кончик языка рекомендуется закруглить, а если представлена сцена сексуального характера — заострить.



## Объяснение основных моментов заливки

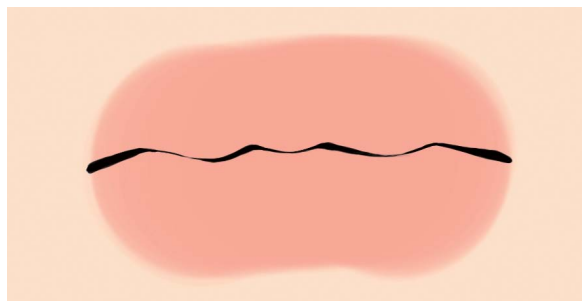
Сейчас мы рассмотрим ключевые моменты аккуратной заливки, следуя поэтапному процессу прорисовки губ.

### ПРОРИСОВКА ГУБ



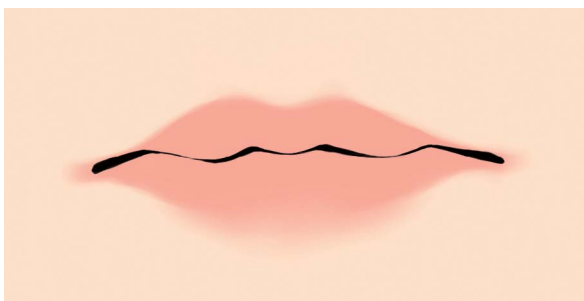
#### ШАГ 1

Обозначьте линию рта. Проведите более толстые линии там, где подразумевается наличие теней.



#### ШАГ 2

Широко покройте цветом пространство вокруг линии. Губы довольно тонкие по своей структуре, поэтому для начала поставьте широкое пятно, а затем постепенно придайте ему форму с помощью ластика.



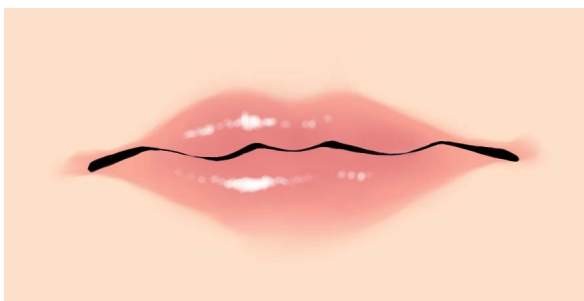
#### ШАГ 3

Стирая лишние части широко нарисованной области губ, создайте контур. Верхнюю губу прорисуйте чётко, а у нижней растушуйте границы с помощью какого-нибудь инструмента вроде аэрографа.



#### ШАГ 4

Нанесите на рот тени. Чем они ближе к середине губ — тем выше их плотность.



#### ШАГ 5

Нарисуйте блики для того, чтобы передать припухлость губ.



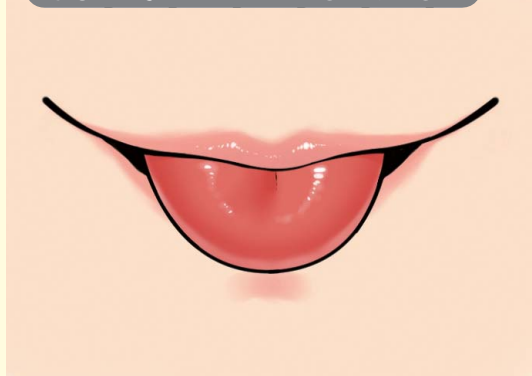
#### ШАГ 6

Завершите иллюстрацию, добавив блики и тонким слоем нанеся тени под губой.

## ПРОРИСОВКА И ЗАЛИВКА ЯЗЫКА

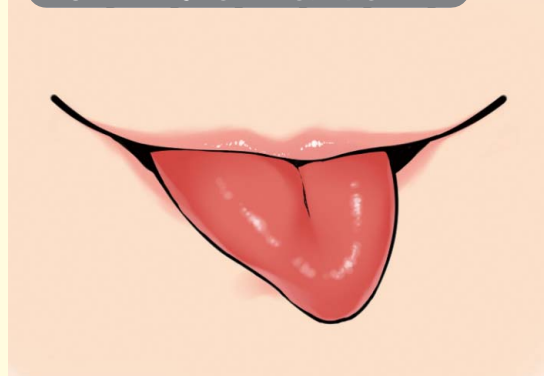
В широком смысле можно выделить два способа изображения языка. Это мягкий, пухлый язык с закруглённым кончиком и толстый язык треугольной формы, острый на конце.

С ЗАКРУГЛЁННЫМ КОНЧИКОМ



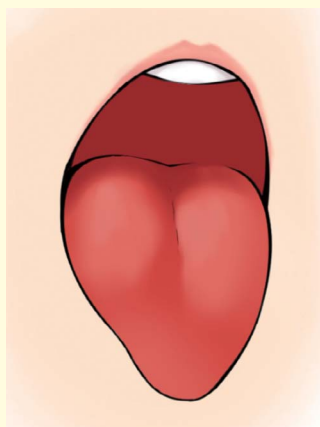
Язык с закруглённым кончиком рисуют для изображения языка, высунутого из рта, чтобы облизнуть что-нибудь, или языка, высунутого при произнесении «бе-е». Такая форма подходит для передачи мягкости, нежности и миловидности персонажа.

ЯЗЫК ТРЕУГОЛЬНОЙ ФОРМЫ

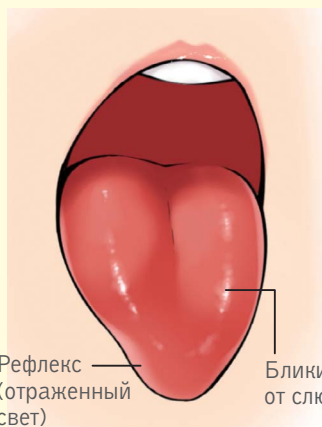


Максимально вытянутый язык выглядит как язык треугольной формы. Такую форму используют, когда необходимо показать, как что-то облизывают или двигают кончиком языка. Если сделать форму языка более треугольной, а кончик ещё острее, можно усилить выражение злости или испытываемого персонажем желания.

### ПРОРИСОВКА



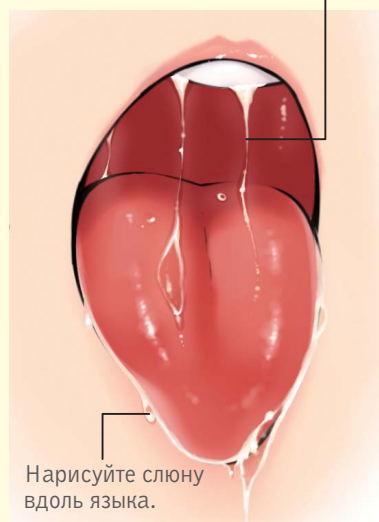
Нарисуйте тени и полутени вдоль центральной линии языка.



Рефлекс (отраженный свет) Блики от слюны

Обозначьте отблески слюны, чтобы сделать изображение языка ещё более реалистичным. Изобразите не только свет, падающий сверху, но и отражённый свет снизу.

Соединив тонкой ниткой слюны зубы с языком, вы сможете добавить картинке эротичности.



Нарисуйте слюну вдоль языка.

Вид слюны создаёт ещё более эротичное впечатление.

## Особенности заливки цветом отдельных элементов

# Учимся прорисовывать нос и уши

Нос и уши — это те части лица, на которые часто не обращают внимание при изображении соблазнительных красавиц. Вместе с тем эти элементы могут оказывать влияние на восприятие черт лица и индивидуальных характеристик персонажей. Давайте же подберём наиболее подходящий способ их прорисовки в соответствии с той степенью индивидуализации, которой мы хотим добиться.

### ЗНАКОМИМСЯ С ОСНОВАМИ РИСКОВКИ НОСА

Нос зачастую рисуют упрощённо или не рисуют вовсе, но без него восприятие черт лица сильно меняется. Как правило, блик и тень обозначают исходя из того, где расположен источник света.

#### ПРИМЕР УПРОЩЕНИЯ



Переносица  
и ноздри



Только  
ноздри



Кончик носа  
или просто точка



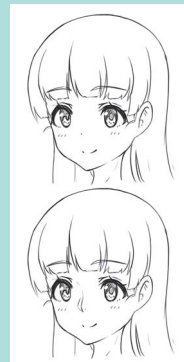
### ЗНАКОМИМСЯ С ОСНОВАМИ РИСКОВКИ УШЕЙ

Уши имеют очень сложную форму, поэтому достаточно нарисовать лишь тени вдоль выпирающих хрящей. Давайте разберем основную структуру ушей.



#### ! НА ЗАМЕТКУ

Существуют самые разные способы изображения ушей и носа, но их детальная прорисовка будет бросаться в глаза и перегружать иллюстрацию. Скорректируйте рисунок в соответствии с характером изображения.



## ИЗОБРАЖЕНИЕ НОСА ПОД РАЗНЫМИ РАКУРСАМИ

Ощущение объемности можно передать, изменяя способ прорисовки реалистичного носа при разных ракурсах. Если же нос нарисован как бесформенная точка, даже при изменении наклона лица его рисовка не будет меняться и лицо под любым углом будет выглядеть одинаково.

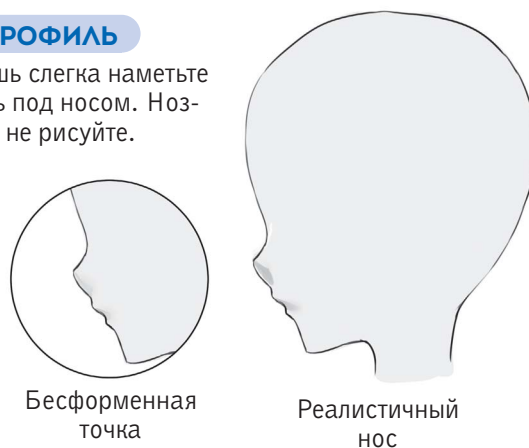
### АНФАС

Нарисуйте блики и тень, исходя из того, где расположен источник света.



### ПРОФИЛЬ

Лишь слегка наметьте тень под носом. Ноздри не рисуйте.



### НАКЛОН ВНИЗ

Ноздри тут не видны.



### НАКЛОН ВВЕРХ

Нарисуйте тень под носом.



### АНФАС В ТРИ ЧЕТВЕРТИ

Как и в случае с анфасом, изобразите блики и тень исходя из того, где расположен источник света.



## !! ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

На способ прорисовки носа сильно влияет возраст персонажей. В случае зрелых взрослых женщин переносицу рисуют тонкой, чтобы придать героине сексуальности. Если персонаж младшего возраста, ему рисуют простой кончик носа или точку, не обозначая переносицу и ноздри, с целью создать милый образ. Теперь давайте познакомимся с тем, как рисовать нос в зависимости от заданных возрастных параметров персонажа.



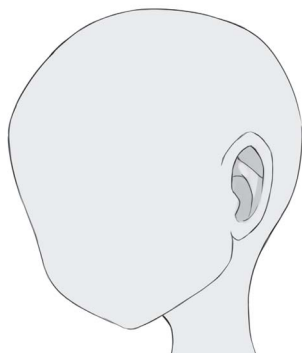
## КАК УМЕНЬШАЕТСЯ ДЕТАЛИЗАЦИЯ УШЕЙ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ РАССТОЯНИЯ

Изображение ушей может передавать перспективу, если менять степень их детализации не только в зависимости от предпочтений художника, но и в зависимости от дальнего или крупного плана иллюстрации.



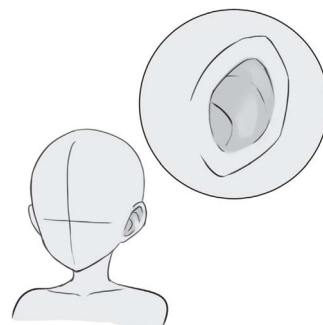
### БЛИЗКОЕ РАССТОЯНИЕ

Ближе к реалистичному изображению, прорисовка детальная.



### СРЕДНЕЕ РАССТОЯНИЕ

Количество деталей до некоторой степени сокращено.



### ИЗДАЛЕКА

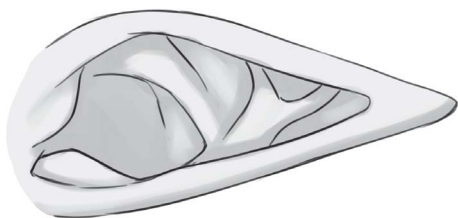
Размер довольно сильно уменьшен, детализация сведена к предельному минимуму.

## ФОРМА УШЕЙ

При рисовании существ и видов, отличных от людей, уши становятся важным элементом, передающим отличительные особенности. Взяв за основу человеческое ухо, на своё усмотрение внесите изменения в форму и выделите тени.

### ЭЛЬФ (ДЛИННЫЕ УШИ)

Часто наблюдается длинная заострённая форма. Повторяя форму уха, переместите противозавиток и добавьте новые детали.



### ЭЛЬФ (КОРОТКИЕ УШИ)

Устройство по большей части похоже на человеческое ухо. Отрегулируйте положение противозавитка в соответствии со степенью заострённости кончика уха.



### УХО НЕЧЕЛОВЕЧЕСКОГО СУЩЕСТВА

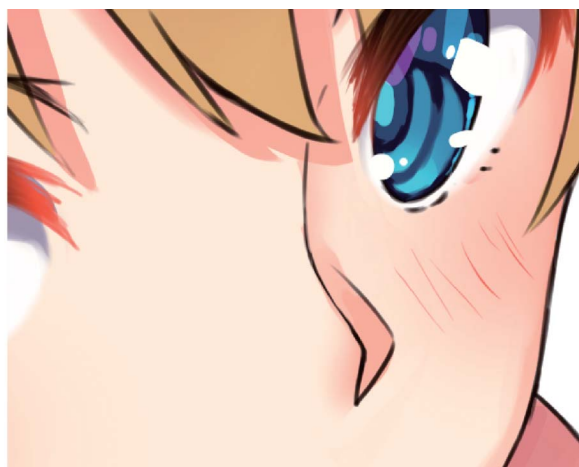
Оно сильно отличается по структуре от человеческого. Обозначьте форму и детали уха, взяв за основу уши реальных животных.



## Объяснение основных моментов заливки

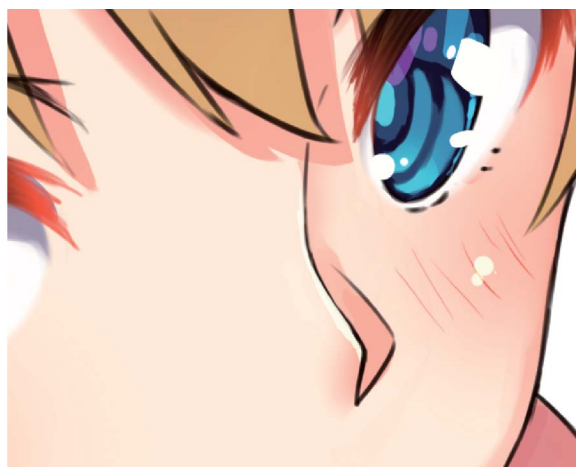
Сейчас мы рассмотрим ключевые моменты аккуратной заливки, следуя поэтапному процессу прорисовки носа и ушей.

### ПРОРисОВКА НОСА



#### ШАГ 1

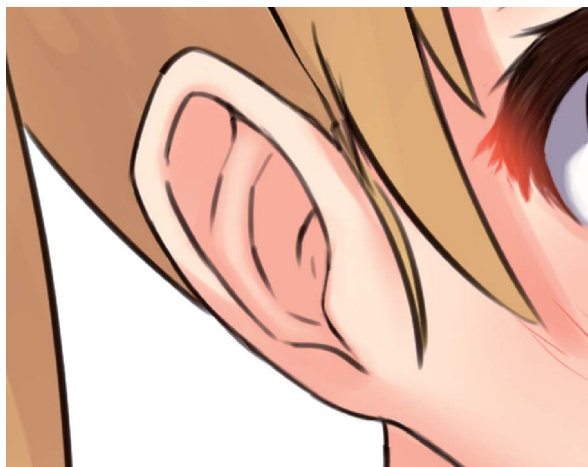
Определите источник света и нанесите тени в соответствии с объемом носа.



#### ШАГ 2

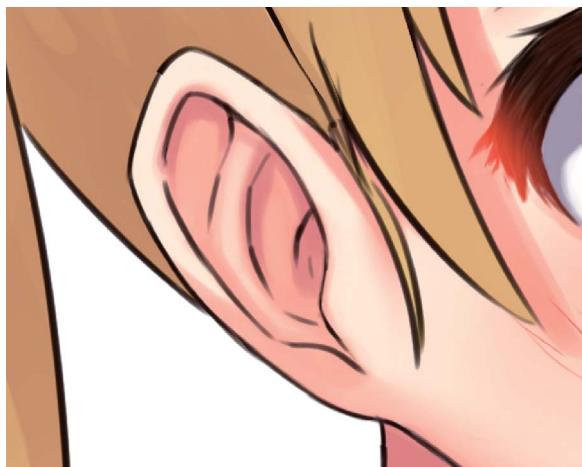
Нарисуйте блики на переносице. Если вам хочется подчеркнуть силу света и блики, то наиболее эффективно будет нанести отсветы на всю боковую сторону носа.

### ПРОРисОВКА УХА



#### ШАГ 1

Нарисуйте тени в соответствии со структурой уха и с учётом расположения источника света.



#### ШАГ 2

Чтобы сделать ушную раковину более детализированной, нанесите ещё один слой теней на место слухового прохода и на место крупного ломаного изгиба.

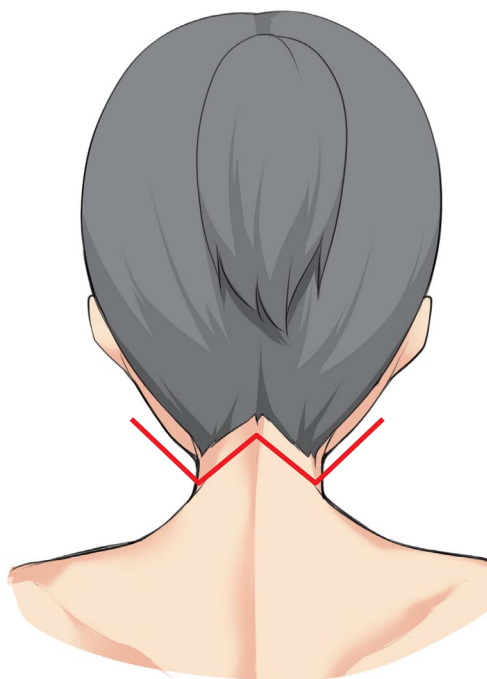
# 04

## Особенности заливки цветом отдельных элементов Учимся прорисовывать шею

По сравнению с другими элементами, шея является простой частью тела, которую довольно трудно изобразить замысловато, но и ей можно добавить больше деталей, если того требует характер изображения.

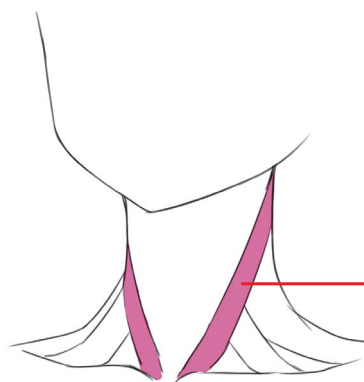
### ЗНАКОМИМСЯ С ОСНОВАМИ РИСКОВКИ ШЕИ

При изображении шеи первостепенной является грудино-ключично-сосцевидная мышца, которая протягивается от заушной зоны до ключицы. Прорисована она или нет — влияет на характер изображения и объём деталей.



#### ЗАТЫЛОК

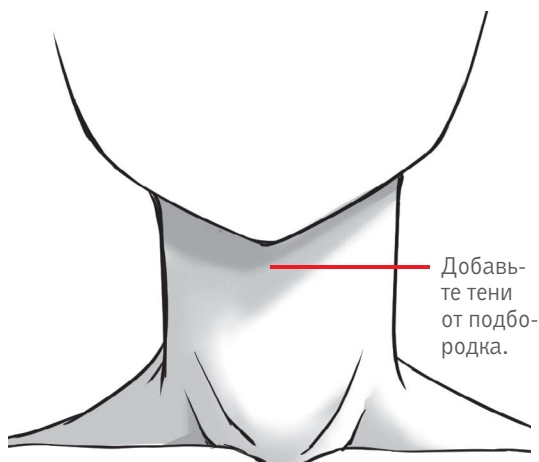
Линия волос рисуется в форме буквы «W». На затылке заметных неровностей нет.



Мышца, которая тянется от заушной зоны до ключицы. Если вам хочется детализировать шею, лучше подчеркнуть именно эту часть.

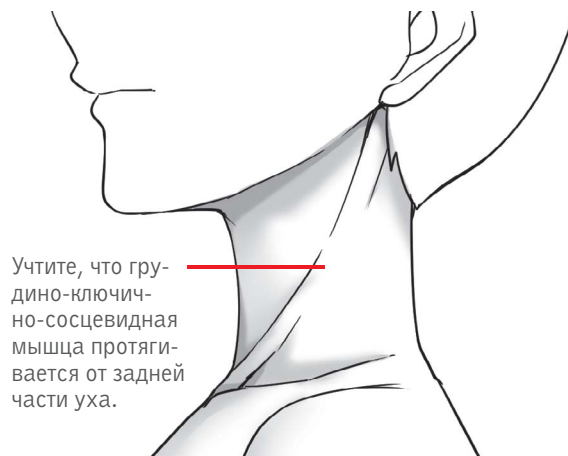
## ИЗОБРАЖЕНИЕ ШЕИ ПОД РАЗНЫМИ РАКУРСАМИ

Если закрасить шею слишком реалистично, она будет выделяться, поэтому достаточно отразить на ней падающую тень. В частности, если иллюстрация выполнена в упрощённой стилизации, детализацию рисунка лучше сократить, и тогда шея не будет выбиваться из общей картины. В случае же реалистичной иллюстрации необходимо чётко прорисовать грудино-ключично-сосцевидную мышцу. Сейчас мы покажем это на примере иллюстраций с выделенной грудино-ключично-сосцевидной мышцей.



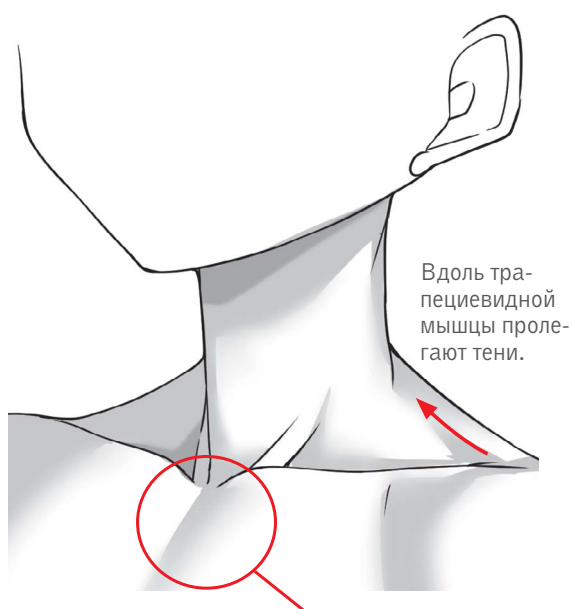
### АНФАС

Падающая тень от подбородка становится наиболее тёмной.



### ПРОФИЛЬ

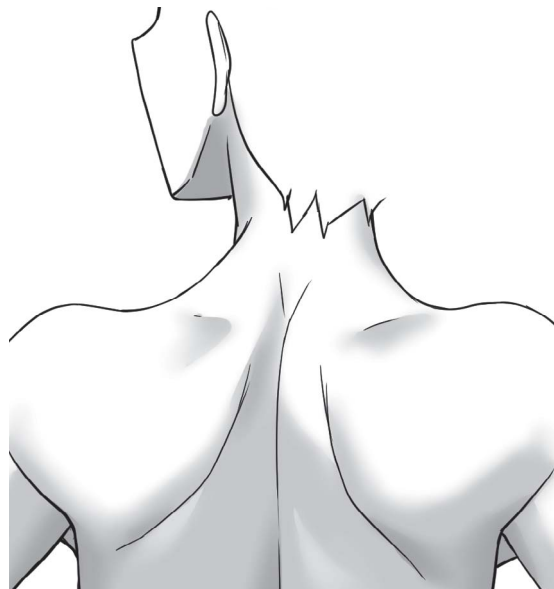
Нарисуйте насыщенную тень вдоль грудино-ключично-сосцевидной мышцы.



### ДИАГОНАЛЬ

Основа остаётся такой же, как и в рисунке-анфас, но тени рисуются с учётом поворота.

Тонким слоем нанесите тень в область рёбер, если хотите повысить степень детализации. Мы выделили её вот здесь.



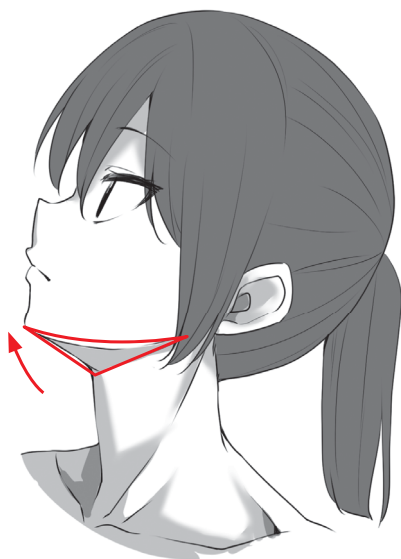
### СПИНА

У затылка неровностей немного, поэтому будет достаточно нанести тени тонким слоем.



## ИЗОБРАЖЕНИЕ ШЕИ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ СТЕПЕНИ НАКЛОНА

В зависимости от того, как наклонена шея, по-разному видна область под подбородком и по-разному выделены мышцы, поэтому и методов прорисовки шеи существует несколько.



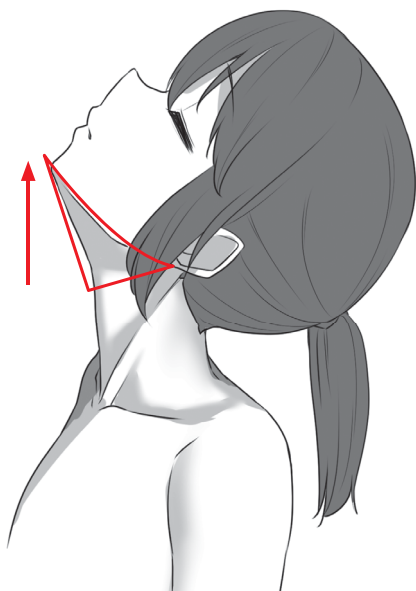
### СМОТРИТ ВВЕРХ

Нанесите тени так, чтобы подбородок образовывал форму треугольника.



### СМОТРИТ ВНИЗ

Когда персонаж опускает голову, шея сгибается, из-за чего ее контур напоминает математический знак «меньше» (<).



### ЗАПРОКИДЫВАЕТ ГОЛОВУ

Когда голова запрокинута, треугольник подбородка вытянут вертикально, а тени, поскольку подбородок направлен вверх, становятся немного светлее.



### СКЛОНИЛА ГОЛОВУ

Когда голова немного повернута в сторону, ухо оказывается повернуто к зрителю, из-за чего грудино-ключично-сосцевидная мышца также становится более заметной. Убедитесь, что вы акцентировали на этом внимание.

## РИСОВКА ШЕИ ПРИ РАЗНЫХ ТИПАХ ФИГУРЫ

Ещё отчётливее подчеркнуть разницу между типами фигур можно за счёт рисунка шеи, который будет разным в зависимости от фигуры персонажа.



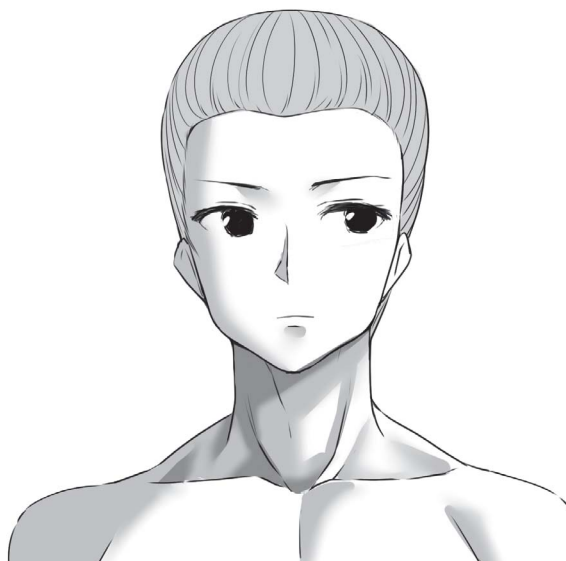
### ДЕТИ

В случае юных персонажей, вроде детей, шею принято делать короткой и без заметных неровностей. Так же и в случае с упрощённым типом иллюстраций: чтобы не нарушать общий вид, сделайте рисунок простым, особо его не детализируя.



### ПОЛНЫЙ ТИП ПЕРСОНАЖЕЙ

Постарайтесь не прорисовывать грудино-ключично-сосцевидную мышцу, поскольку толстая шея широка в объёме.



### МУСКУЛИСТЫЙ ТИП ПЕРСОНАЖЕЙ

Развитые мышцы шеи у мускулистых персонажей подчеркнуты тенями и полутенями.

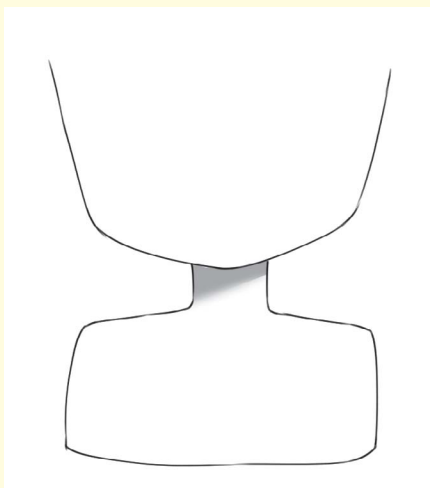


### ХУДОЙ ТИП ПЕРСОНАЖЕЙ

Если грудинно-ключично-сосцевидная мышца прорисована чрезмерно чётко, она будет выглядеть мускулистой, поэтому достаточно лишь слегка обозначить ее в области ключицы.

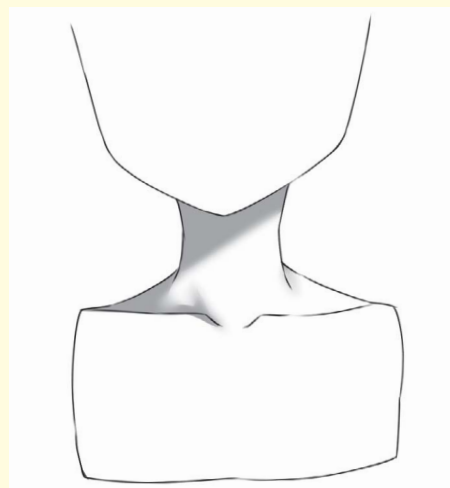
## РАЗЛИЧИЯ В РИСУНКЕ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ХАРАКТЕРА ИЗОБРАЖЕНИЯ

Рисунок шеи имеет разную степень детализации в зависимости от характера изображения. Будьте осторожны: чрезмерная детализация шеи при в целом упрощённой иллюстрации может создать ощущение несоответствия.



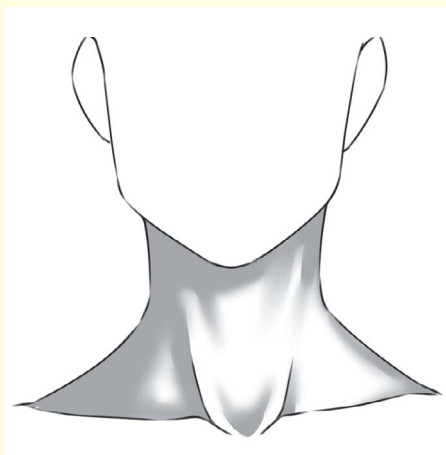
### УПРОЩЁННАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ

Для упрощения иллюстрации изобразите шею тонкой и короткой. Чиби-персонажам с маленькими пропорциями шею иногда могут не рисовать вовсе.



### ИЛЛЮСТРАЦИЯ С НОРМАЛЬНЫМИ ПРОПОРЦИЯМИ

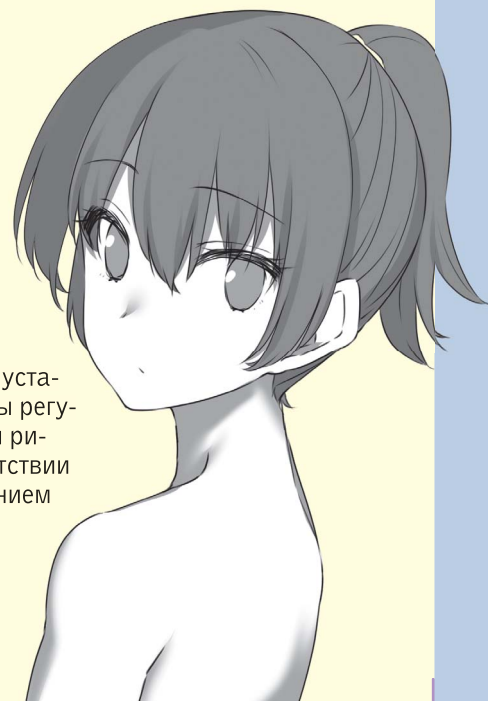
Необязательно срисовывать реальных людей или подражать фото, достаточно лишь сделать рисунок чуть более подробным, чтобы он выглядел реалистично. Отталкиваясь от характера изображения, старайтесь рисовать как можно меньше деталей, чтобы оно было ближе именно к иллюстрированному рисунку.



### РЕАЛИСТИЧНАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ

Грудинно-ключично-сосцевидная мышца прорисована наиболее чётко, добавлены тени. Для создания более реалистичной картинке шею лучше сделать значительно крупнее.

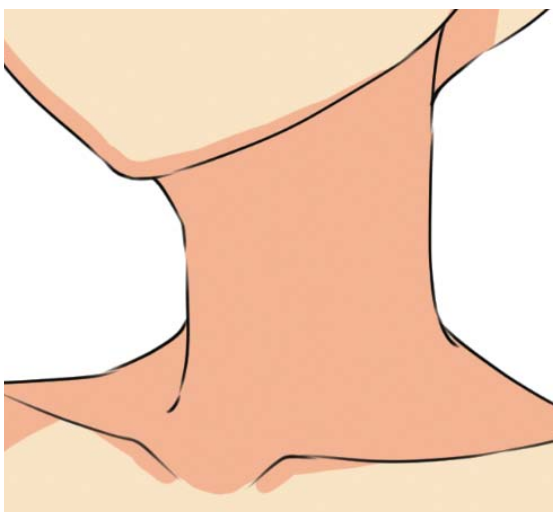
Даже в случае установленной позы регулируйте детали рисунка в соответствии со своим видением иллюстрации.



## Объяснение основных моментов заливки

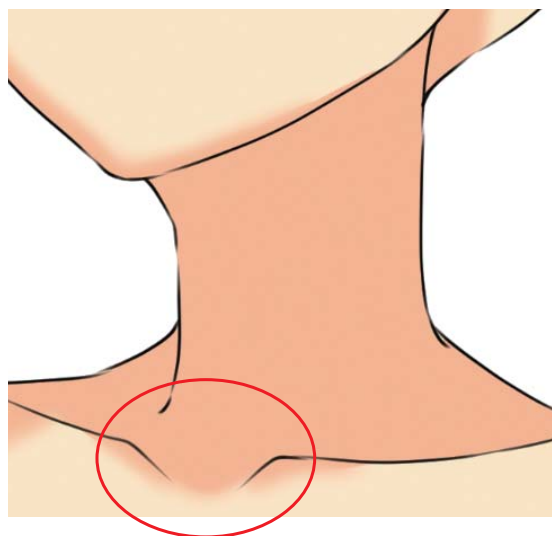
Сейчас мы рассмотрим ключевые моменты аккуратной заливки, следуя поэтапному процессу прорисовки шеи.

### ПРОРИСОВКА ШЕИ



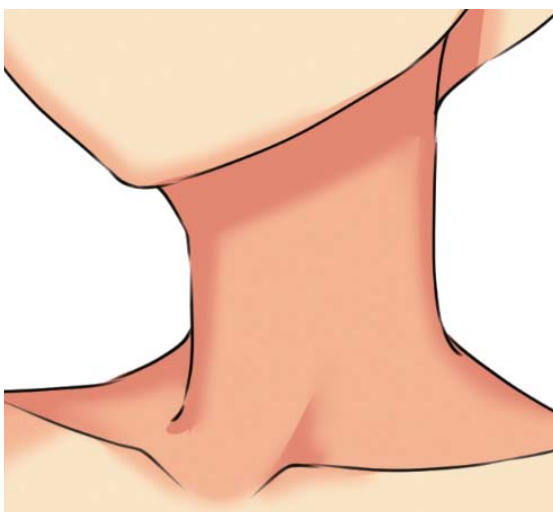
#### ШАГ 1

Нанесите слой «Тень 1» на всю шею. Закрасьте всё вплоть до затылка.



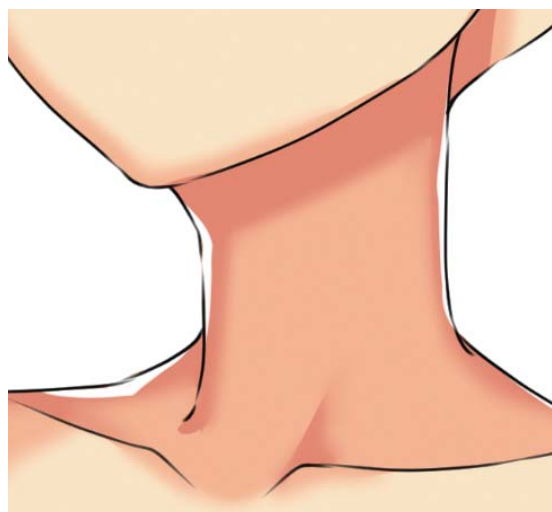
#### ШАГ 2

Растушуйте края теней до слияния.



#### ШАГ 3

Добавьте слой «Тень 2». В область под подбородком и на край линии нанесите более тёмный оттенок. Линии грудинно-ключично-сосцевидной мышцы постарайтесь особо не утолщать.



#### ШАГ 4

На слой «Тень 2» добавьте блики, завершив тем самым рисунок.

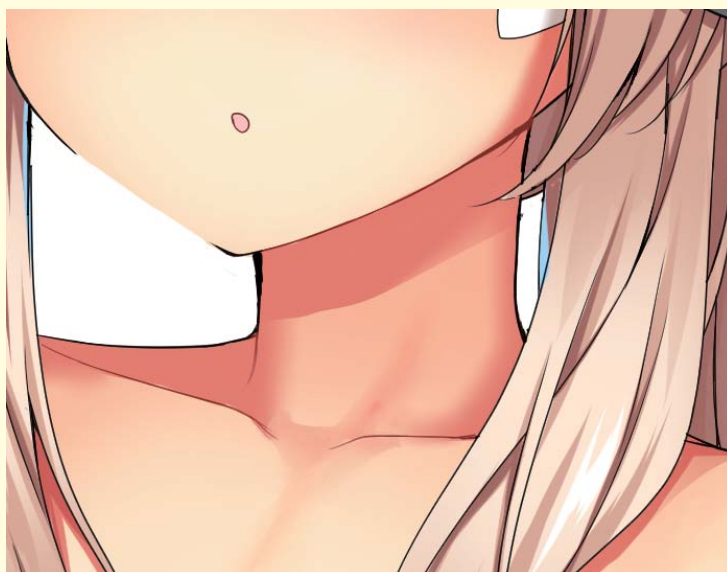


## РАЗЛИЧНЫЕ ПОДХОДЫ К ЗАРИСОВКЕ ШЕИ

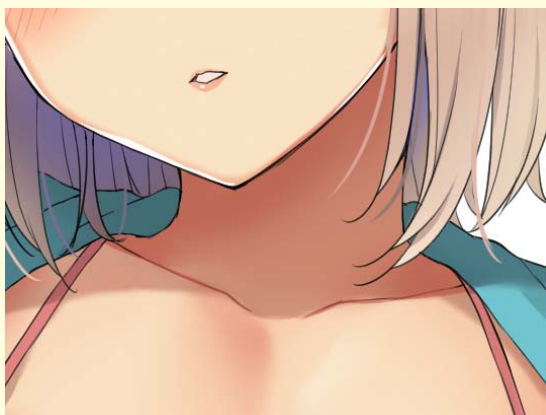
Ранее упоминалось, что в прорисовке шеи необходимо отталкиваться от характера изображения, чтобы не сделать рисунок чересчур реалистичным, но, помимо этого, можно делать прорисовку, отталкиваясь от числа других деталей. Если рядом с лицом есть много деталей или элементов одежды, то лучше удержаться от излишне подробной прорисовки шеи. Если же выглядывающая в районе ключицы одежда не сильно бросакая и не представляет собой купальник, то степень детализации можно повысить, чтобы соблюсти баланс в иллюстрации.

### ДЕТАЛИЗИРОВАННЫЙ ВАРИАНТ

Здесь в пространстве шеи одежды нет, поэтому мы рисуем чёткую грудино-ключично-сосцевидную мышцу.



### УПРОЩЁННЫЙ ВАРИАНТ



Поскольку шея скрыта волосами, упростите рисунок, изобразив единственную падающую тень от челюсти. Вместе с этим очень чётко прорисовывается тень, падающая от волос.

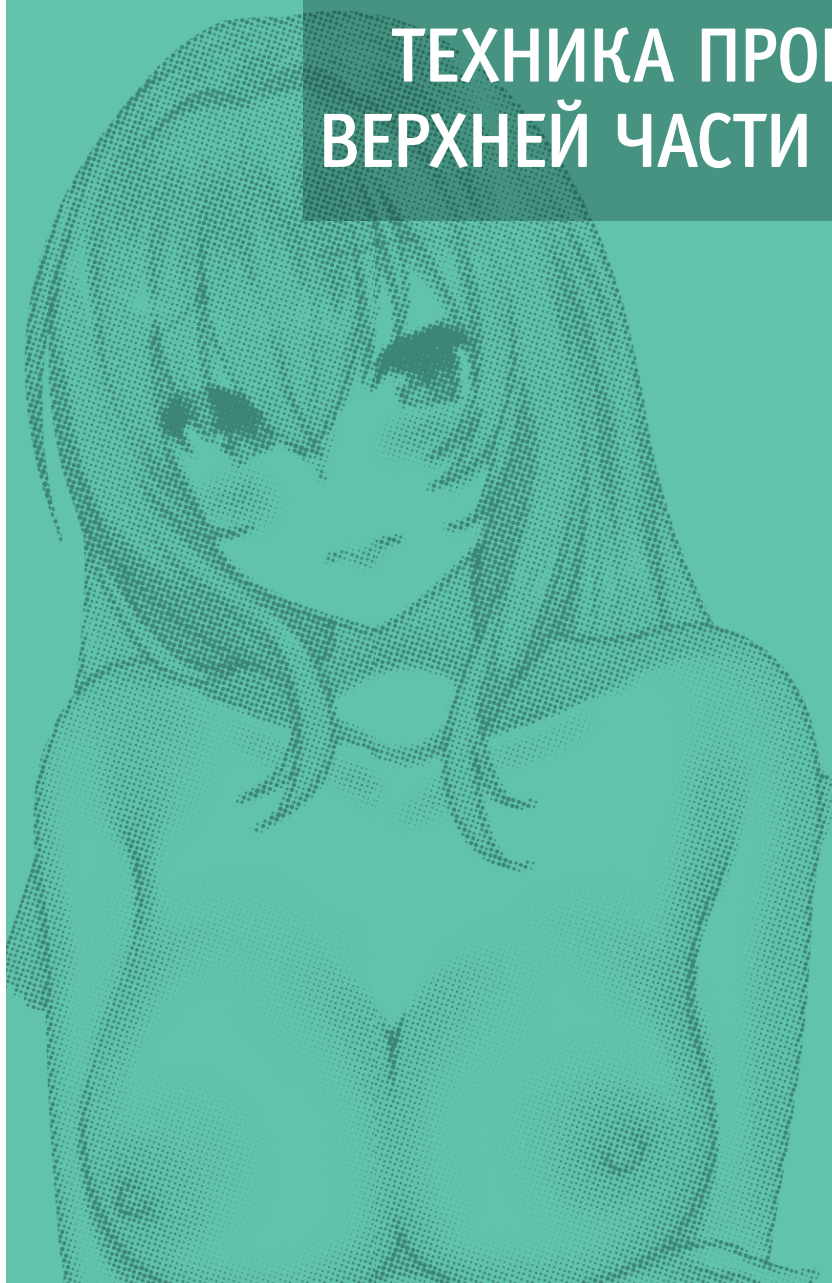


Около шеи много элементов одежды, поэтому тени выделены несильно. Чокер на шее немного погружён в тень для того, чтобы передать объём рисунка.

3

Особенности заливки цветом  
отдельных элементов

## ТЕХНИКА ПРОРИСОВКИ ВЕРХНЕЙ ЧАСТИ ТУЛОВИЩА



## Особенности заливки цветом отдельных элементов Учимся прорисовывать руки (локти)

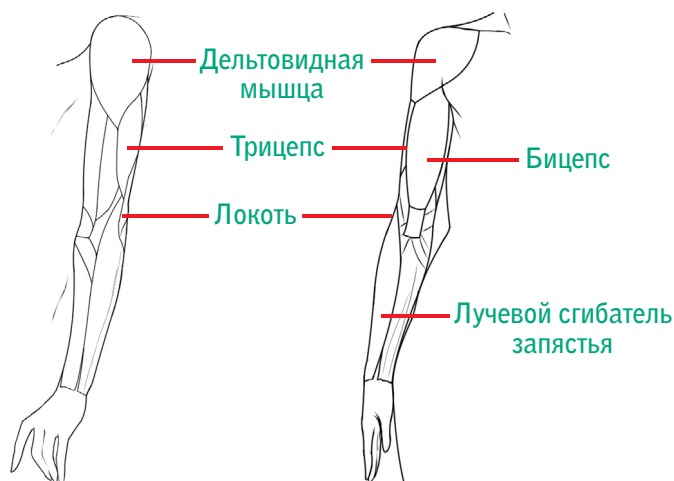
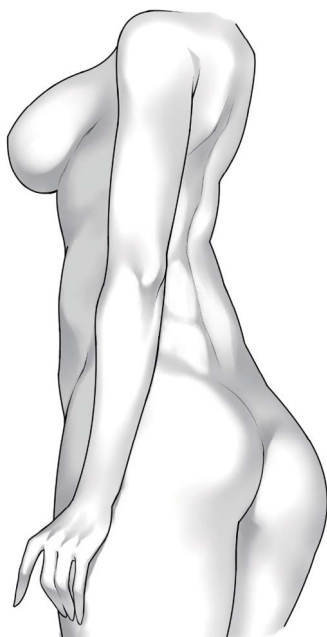
Руки являются важной частью тела человека. Руки не только хватают/держат предметы, своей жестикуляцией они могут передать мысли и чувства персонажей. Кроме того, две руки помогают удерживать баланс тела.

### ЗНАКОМИМСЯ С ОСНОВАМИ РИСКОВКИ РУК

Женские руки редко бывают накаченными, поэтому стремитесь к изображению стройных рук с минимальным количеством теней.

#### МЫШЦЫ РУК

Изучив расположение мышц, вы поймёте, как они растягиваются и сокращаются во время движений, и будете способны отобразить соответствующие изменения в рисунке.



## ИЗОБРАЖЕНИЕ РУКИ ПОД РАЗНЫМИ РАКУРСАМИ

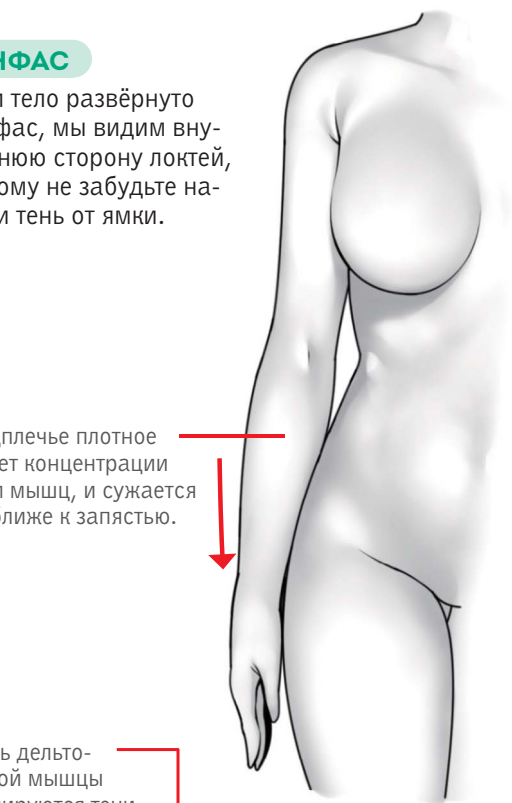
Женские руки стройные и, в отличие от мужских, не имеют рельефных мышц, поэтому вероятность образования на них теней ниже, и, если хорошо понимать строение мышц руки, их можно легко нарисовать. Кроме того, правильно закрасив тени от локтей, можно придать рукам более реалистичный вид.

### АНФАС

Если тело развёрнуто в анфас, мы видим внутреннюю сторону локтей, поэтому не забудьте нанести тень от ямки.

Предплечье плотное за счет концентрации в нём мышц, и сужается оно ближе к запястью.

Вдоль дельтовидной мышцы формируются тени.

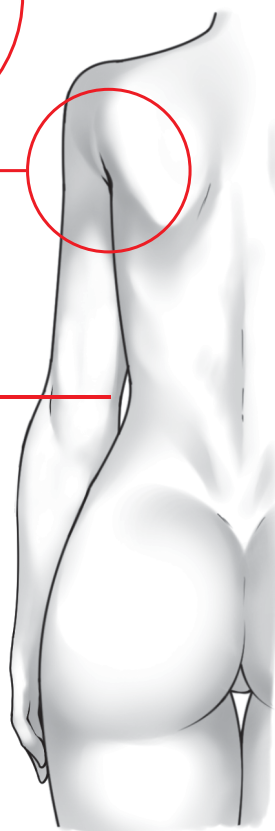


### СПИНА

Из-за жира на спине и в руках подмышечная складка становится больше, и возникают тёмные тени.

Для отображения выступающей локтевой кости наносится тонкий слой тени.

Неровности локтя возникают в месте соединения плечевой и локтевой костей; когда локоть разгибается, он сокращается и собирает кожу, создавая тень.

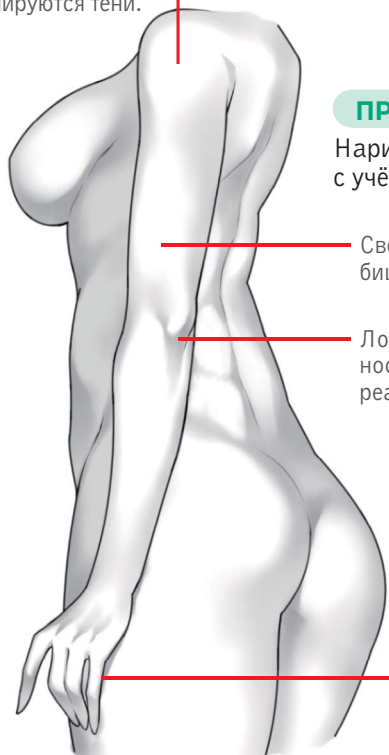


### ПРОФИЛЬ

Нарисуйте красивую линию руки с учётом расположения мышц.

Свет падает прямо на выпуклую часть бицепса, поэтому тени здесь нет.

Локтевая кость выпирает, создавая неровности. В этой части можно сделать более реалистичную прорисовку.



При опущенных руках кончики пальцев располагаются на уровне бёдер.

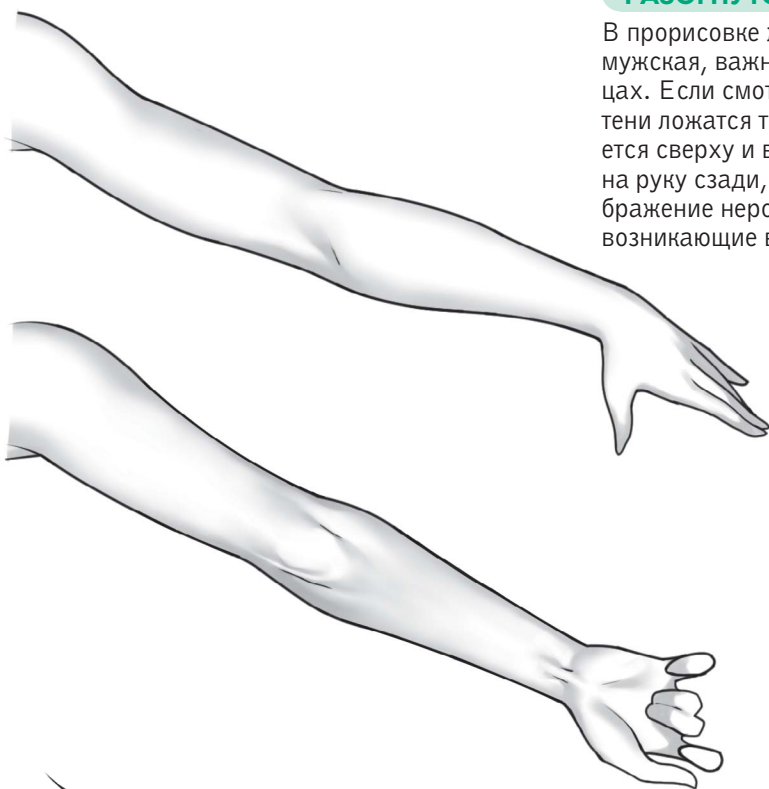


## РИСОВКА РУКИ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ПОЗЫ

Давайте нарисуем руки в различном положении с учётом теней в складках, возникающих при движении мышц в момент сгибания, разгибания или поднятия руки.

### РАЗОГНУТОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

В прорисовке женской руки, более тонкой, нежели мужская, важно не делать упор на суставах и мышцах. Если смотреть на вытянутую руку спереди, тени ложатся таким образом, что локоть оказывается сверху и видно его место сгиба. Если смотреть на руку сзади, виден сам локоть, поэтому через изображение неровностей переданы неровности плоти, возникающие вокруг него.



### ПОДНЯТОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

В положении, когда рука согнута и хорошо видна подмышечная зона, от локтя и до подмышки пролегают плотные тени. Нарисуйте их, учитывая строение мышц подмышки, локтя, а также расположение костей.



### СОГНУТОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

При сгибании руки, в области локтевых суставов возникают складки, поэтому здесь рисуются густые тени.



## РИСОВКА РУКИ ПРИ РАЗНЫХ ТИПАХ ФИГУРЫ

В зависимости от наличия или отсутствия мускулатуры, а также толщины руки её контуры могут видоизменяться. Однако, как мы уже говорили, необходимо избегать чрезмерной рельефности и большого количества теней при прорисовке женской руки, в которой сравнительно меньше мышц, чем в мужской.

Дельтовидная мышца и трицепс формируют собой бугорки, между которыми пролегают тени. Эти тени тянутся вплоть до подмышечной зоны.

### ТОНКИЕ РУКИ

Так выглядит силуэт обычной руки здоровой девушки.

Тщательно выделите мышцы.

Сделайте линию толще.

### МУСКУЛИСТЫЕ РУКИ

Женщины тоже могут накачать мускулатуру, и у них могут появиться крупные оформленные мышцы рук и предплечья. Передайте это через тонкую прорисовку вертикальных теней вдоль этих мышц.

### ОБЪЁМНЫЕ РУКИ

Жир у женщин скапливается между дельтовидной мышцей и бицепсом. Если вы хотите нарисовать пухлую руку, лучше всего утолщить плечи и верхний отдел руки, увеличить ширину запястий и создать общий плавный контур.

### ХУДЫЕ РУКИ

В изображении худых рук, собственных персонажам хрупкого телосложения, хочется подчеркнуть вид кожи и костей, поэтому стремитесь к меньшей прорисовке мышц. Соответственно, и теней должно быть меньше.

## Объяснение основных моментов заливки

Сейчас мы рассмотрим ключевые моменты аккуратной заливки, следуя поэтапному процессу прорисовки рук.

### ПРОРИСОВКА РУК



#### ШАГ 1

Для начала нарисуйте черновой вариант, обозначив места выделения мышц.



#### ШАГ 2

Нанесите на эскиз цвет широким слоем.



#### ШАГ 3

Тонким слоем прорисуйте тени в выпуклых областях и местах складок.



#### ШАГ 4

Нанося слой за слоем, изобразите густые тени.



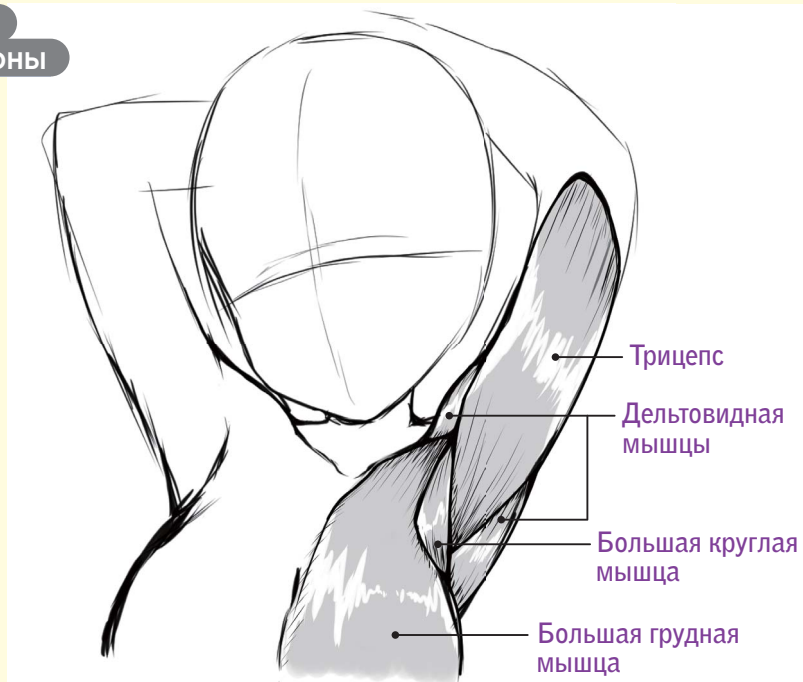
#### ШАГ 5

Завершите рисунок нанесением бликов. Хотя в данном случае методика мало отличается от прорисовки других частей тела, важно учитывать строение руки.

## ВНУТРЕННЯЯ СТОРОНА ПЛЕЧЕВОГО ОТДЕЛА

Внутренняя сторона плечевого отдела — довольно сложный элемент, который включает три части: руки, плечи, грудь. Необходимо чётко понимать расположение каждой мышцы. О подмышечной зоне будет сказано на странице 64.

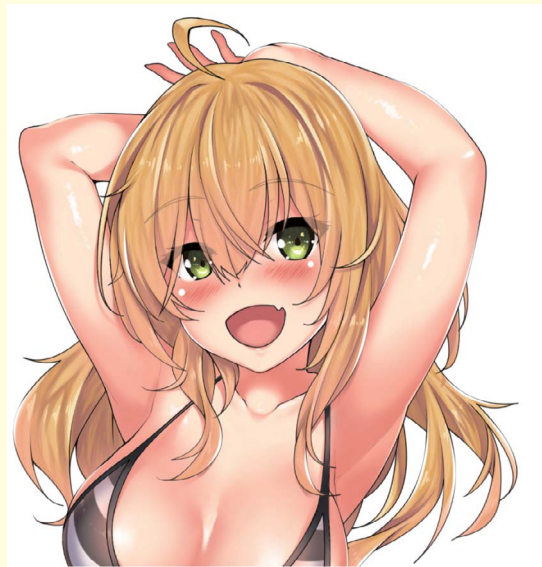
МЫШЦЫ, ТЯНУЩИЕСЯ  
ОТ ВНУТРЕННЕЙ СТОРОНЫ  
ПЛЕЧЕВОГО ОТДЕЛА  
К ПОДМЫШКАМ



### ПРОРИСОВКА



Подмышечная зона — наиболее сложная в сравнении с другими частями. Обозначьте контуры подмышек с учётом большой крупной и дельтовидной мышц.



Даже в местах, где пролегают тени, объём можно передать с помощью нанесения светотени, позволяющей различить контуры дельтовидной мышцы и трицепса.



## ПЕРЕДАЧА ХАРАКТЕРА ПЕРСОНАЖА ЧЕРЕЗ ЕГО ПОЗУ

Как правило, женщины наделены прекрасными коммуникативными навыками и склонны выражать свои мысли и чувства с помощью жестов, поэтому вы можете создавать привлекательный образ героини, определив позу, соответствующую её индивидуальности.

### УТОНЧЁННАЯ ГЕРОИНЯ

Рисуйте, стремясь передать женственность в жестах и позах. Стоит воздержаться от изображения излишних взмахов руками, потому что эти девушки тяготеют к элегантности.



### ЗАСТЕНЧИВАЯ ГЕРОИНЯ

Передать образ застенчивого персонажа можно, изобразив его в позе «защиты» со скрещенными на груди или на уровне живота руками. Как и в случае с утончённой девушкой, не стоит рисовать размашистые движения рук.



### ЖИЗНЕРАДОСТНАЯ ГЕРОИНЯ

Раскованные жесты и движения оживлённого персонажа позволяют передать активность героя через подвижность. Попробуйте изобразить движения как при растяжке на занятиях гимнастикой.

### СЕКСУАЛЬНАЯ ГЕРОИНЯ

Сексуальность можно передать не только выражением лица, но и движением рук. Передайте игривость, нарисовав палец, приложенный к губам, или скрещенные на груди руки, которые подчеркнут её.



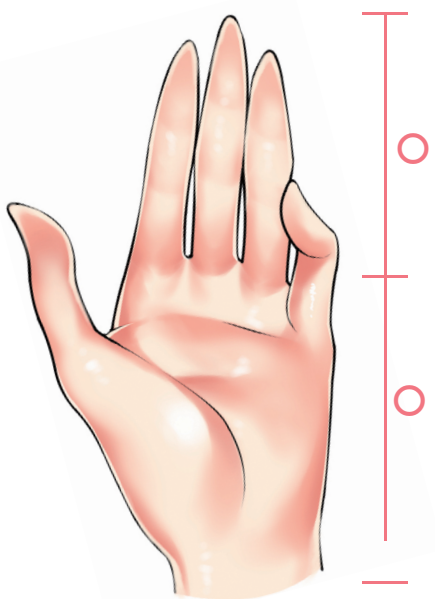
## Особенности заливки цветом отдельных элементов

# Учимся прорисовывать кисти и пальцы

Рука, которой передают еле уловимые жесты и чувства героинь, имеет большое количество суставов, и потому совершенно свободно меняет свое положение. Вместе с тем она в наибольшей степени требует прорисовки складок и теней, возникающих на коже при сгибании и разгибании.

### ЗНАКОМИМСЯ С ОСНОВАМИ РИСКОВКИ КИСТИ И ПАЛЬЦЕВ

В первую очередь необходимо понимать общую структуру руки. При рисунке рук обычных девушек для соблюдения баланса рекомендуется соотношение ладони и пальцев — 1:1.

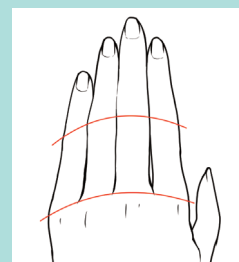


#### Складки (линии) на ладони

Взглянув на собственную руку, проще всего понять, как изображать складки на ладони. Когда ладонь раскрыта, складок немного, однако когда она сжата, на поверхности пролегают густые тени.

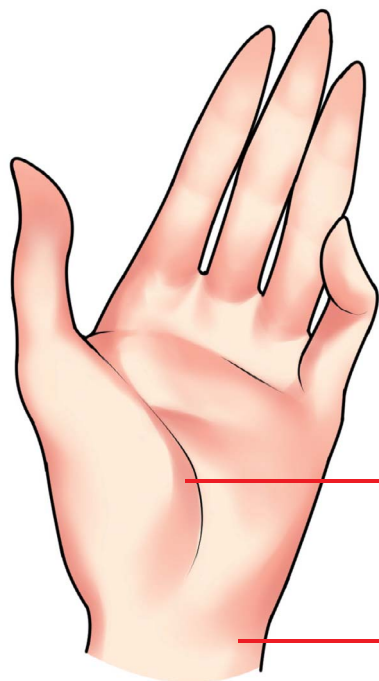
#### ! НА ЗАМЕТКУ

Кончики четырех пальцев формируют веер, на вершине которого располагается кончик среднего пальца. Вам удастся избежать нарушения баланса на рисунке, если и суставы пальцев вы расположите в форме веера.



## ЛАДОНЬ И ТЫЛЬНАЯ СТОРОНА РУКИ

В кисти и пальцах большое количество суставов, поэтому прорисовка теней сложна. В целом, рисуя тени изогнутыми линиями, вы придадите коже мягкость и женственность, а добавляя резкости теням в районе твердых суставов, изобразите руку более реалистично.



### ЛАДОНЬ

Женская рука менее мускулистая, чем мужская, к тому же она тонкая и гладкая. Поэтому и на ладони меньше теней от мышц.

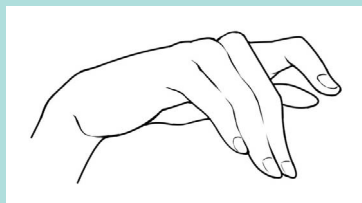
### Мышцы большого пальца

Мышцы, которые отвечают за большой палец, тянутся к внутренней стороне руки, отчего они образуют складку при движении.

При сгибе кисти мышцы руки поднимаются, и возникает тень.

### ! НА ЗАМЕТКУ

В пальцах находится много суставов, которые могут сгибаться. Вместе с тем верхние фаланги пальцев, будучи мягкими, могут значительно выгибаться наружу.



### Суставы пальцев

Все пальцы тонкие и худые; единственное, суставы несколько крупноваты, поскольку они соединяют кости.



### ТЫЛЬНАЯ СТОРОНА РУКИ

По тыльной стороне руки пролегает сетка теней, сформированная костями и кровеносными сосудами. Однако будьте осторожны: если нарисовать слишком много теней, рука станет похожа на руку пожилого человека.

### Пястные кости

Пястные кости, располагающиеся в месте соединения ладони и пальцев, образуют бугорки.

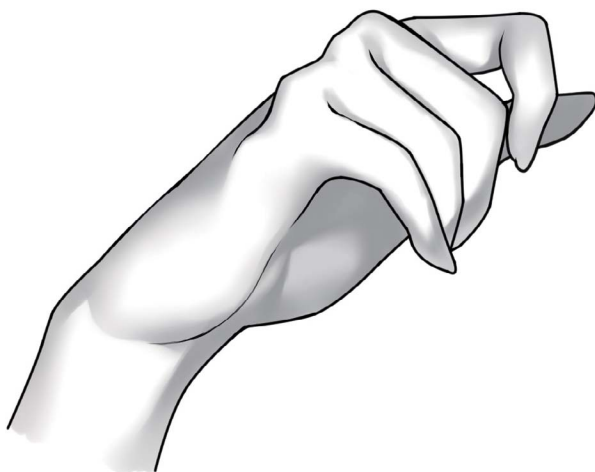


## РИСОВКА ЛАДОНИ РУКИ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ПОЗЫ

В зависимости от накала чувств руки могут выражать различные эмоции, как, например, в секунду злости, когда непроизвольно сжимаются кулаки. Знание большого количества жестов поможет расширить инструментарий передачи внутреннего «я» персонажей.

### СЛЕГКА СЛОЖЕННАЯ РУКА

Такой вид руки часто используют при изображении женских персонажей. Руке можно придать сексуальный вид, если не изображать ее зажатой и расслабить кончики пальцев.



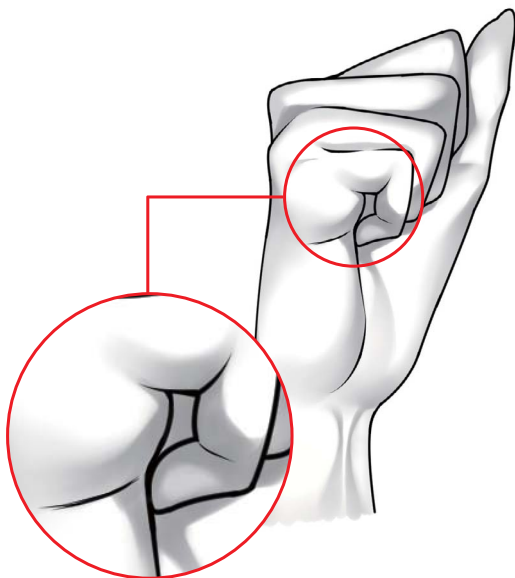
### ПРОТЯНУТАЯ ВПЕРЁД РУКА

Рука, вытянутая вперед как будто для рукопожатия. Даже женская рука, нарисованная несколько угловато, может передать чувство волнения или напряжения.



### СИЛЬНО СЖАТАЯ РУКА

Когда вы крепко, с силой сжимаете ладонь, кожа собирается на согнутых пальцах, образуя складки. Нарисуйте тени вдоль этих складок, чтобы создать эффект объема.



### РАСКРЫТАЯ РУКА

Если рисовать руку под боковым ракурсом, получится отразить мягкость ладони и создать более нежное изображение.

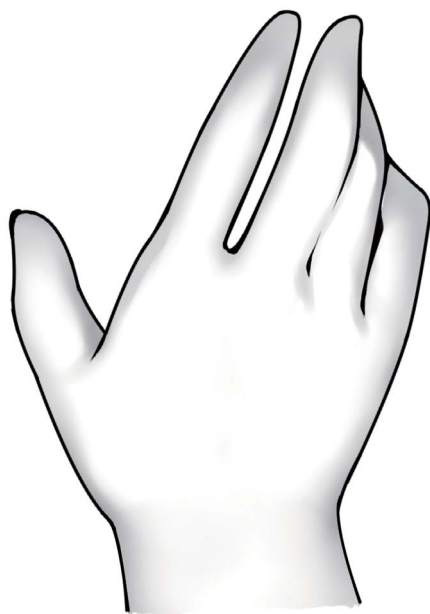


## РИСОВКА РУКИ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВОЗРАСТА ПЕРСОНАЖЕЙ

С возрастом наши руки также продолжают меняться. Взглянем на особенности каждой возрастной группы.

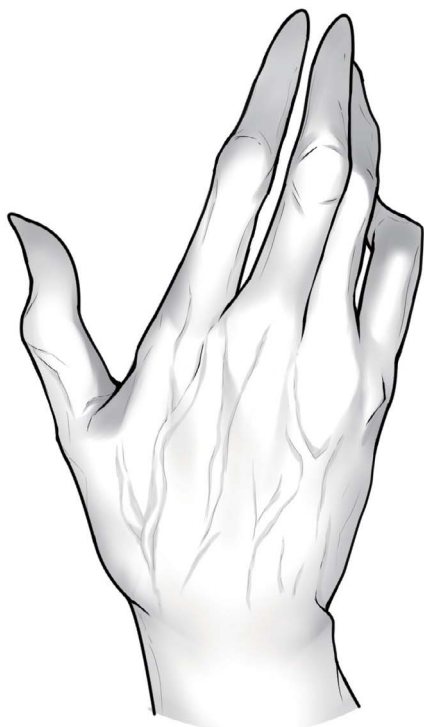
### РУКИ ДЕТЕЙ

Руки детей более пухлые, чем у взрослых, а пальцы толще и короче. Подчёркивая округлость их контуров и ногтей, вы передаёте мягкость рук. Когда пальцы в соотношении с ладонью выглядят короткими, это придаёт руке более детский вид.



### РУКА ВЗРОСЛОГО

Контуры руки лишь слегка округлые, а ладонь с пальцами соотносятся в размере 1:1. Постарайтесь нарисовать руки и пальцы тоньше, чем у детей, а суставы сделать более выпирающими.

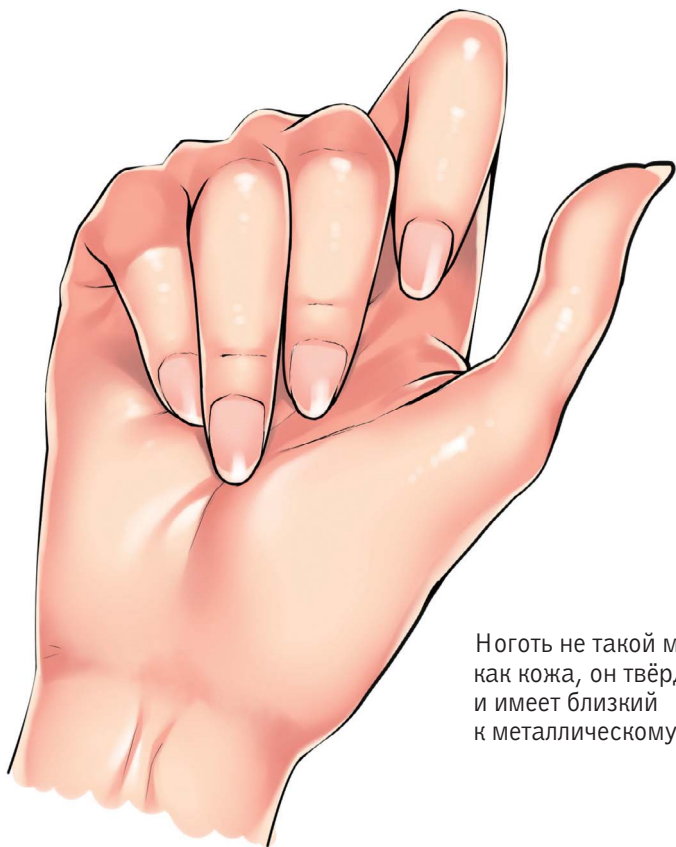


### РУКИ ПОЖИЛЫХ ЛЮДЕЙ

С возрастом руки становятся более жилистыми, а пальцы, за исключением суставов, истончаются, кровеносные сосуды начинают проявляться на поверхности. В отличие от детских, руки пожилых имеют более угловатый вид и реалистичную прорисовку.

## ИЗОБРАЖЕНИЕ НОГТЕЙ

На ногтях редко заостряют внимание, вместе с тем они могут сыграть важную роль в создании персонажа, например, если сделать акцент на маникюре.



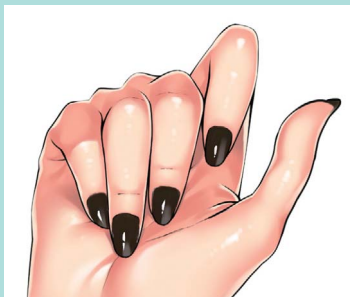
Ноготь не такой мягкий, как кожа, он твёрдый и имеет близкий к металлическому блеск.



Верхний край ногтевой пластины, как правило, белый, вся остальная часть светло-розового цвета из-за проглядывающей из-под ногтя кожи.

### ! НА ЗАМЕТКУ

Украсить ногти можно по-разному: нанести на них яркий маникюр в чёрных, красных цветах или добавить блёстки. Вызывающий красный цвет наиболее подходит для соблазнительных героинь, а чёрный — для загадочных. Если персонаж — утончённая девушка, то лучше всего сделать акцент на добавлении блёсток. Кроме того, если вы добавите маникюр или блески, блеск будет более заметен, так что учитывайте это при рисовании.



## Объяснение основных моментов заливки

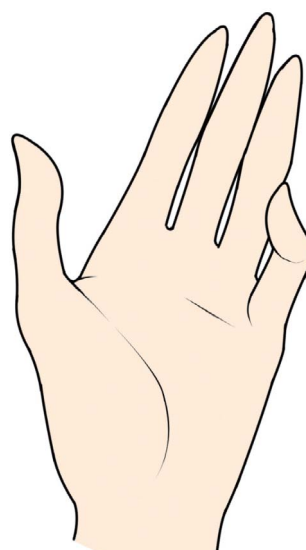
Сейчас мы рассмотрим ключевые моменты аккуратной заливки, следуя поэтапному процессу прорисовки кистей рук.

### ПРОРИСОВКА ЛАДОНЕЙ



#### ШАГ 1

Обозначьте форму, создав набросок с учётом возраста персонажа и других параметров.



#### ШАГ 2

Нанесите широким слоем цвет на эскиз.



#### ШАГ 3

Руки обладают большим количеством неровностей. Передайте эти неровности, нанеся тени на выступающие части и изгибы.



#### ШАГ 4

Нанеся несколько слоёв заливки в места глубоких складок и теней, завершите рисунок добавлением бликов. В случае если в процессе работы вы засомневались, перепроверьте на примере собственной руки.



## Особенности заливки цветом отдельных элементов

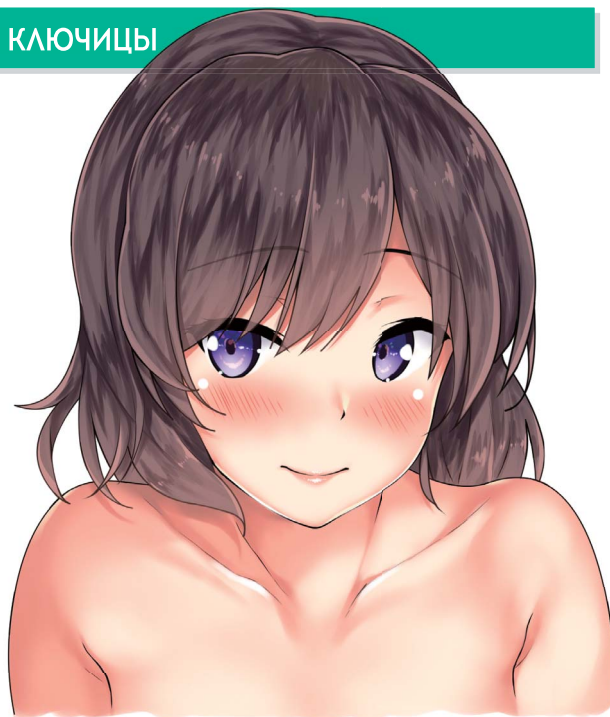
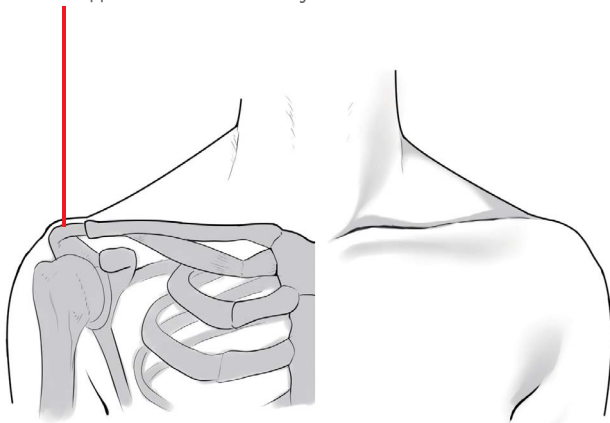
# Учимся прорисовывать ключицы

Ключицы — это часть, которая соединяет шею с плечами и грудью. Ключицы, едва заметно проступающие из-под рубашки, могут выглядеть красиво. Однако будьте осторожны: выпирающие кости легко могут произвести впечатление угловатости.

### ЗНАКОМИМСЯ С ОСНОВАМИ РИСКОВКИ КЛЮЧИЦЫ

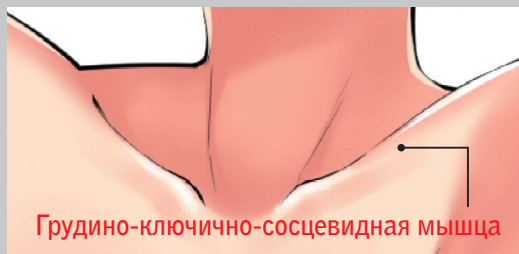
Ключица — вовсе не прямая линия: если смотреть на неё сверху, она напоминает изгиб, а при изображении в анфас пролегает волной. Рисуйте ключицу, помня о том, что она может выглядеть по-разному в зависимости от ракурса.

При взгляде с лицевой стороны линия от шеи до плеча не прямая. У основания плеча ключица приподнимается, отчего здесь возникает выступ.



### ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Ключица соединена с грудино-ключично-сосцевидной мышцей шеи. Поэтому движение подбородка приводит в движение как шею, так и ключицу. При повороте шеи в сторону от середины ключицы и до ушей очень четко проявляется грудино-ключично-сосцевидная мышца. Это хорошо ощущается, если положить на горло свою руку и покрутить шейю.



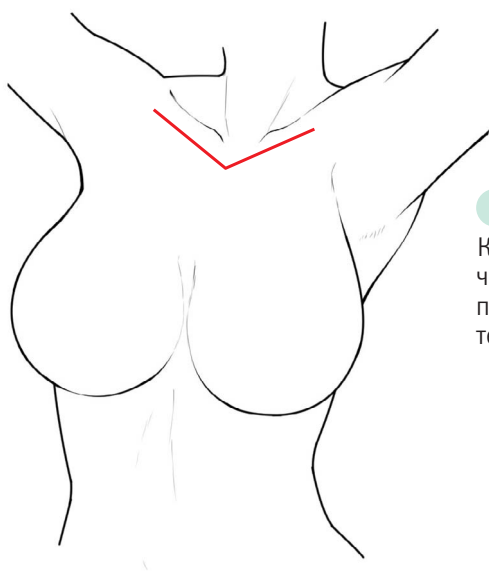
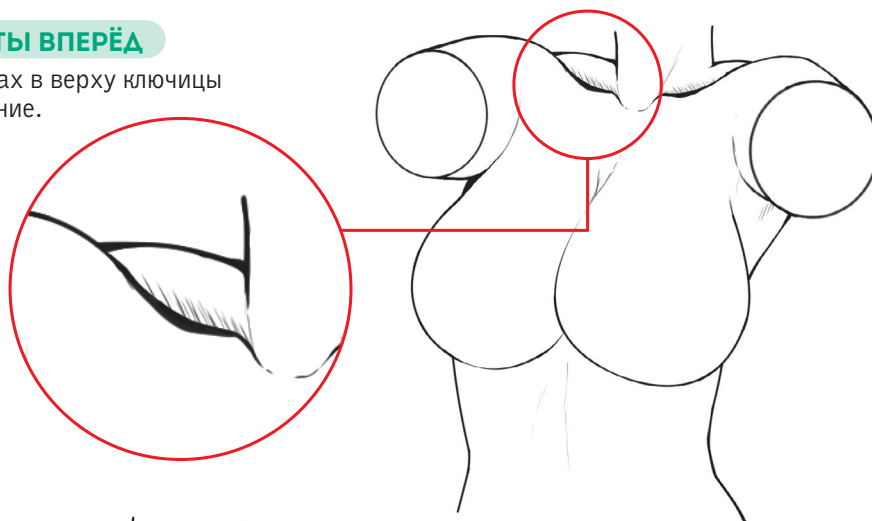
Грудино-ключично-сосцевидная мышца

## ДВИЖЕНИЕ КЛЮЧИЦЫ ПРИ РАЗНОМ НАКЛОНЕ

Ключица соединена мышцами с шеей, плечами и грудной клеткой, поэтому при подъёме и опускании рук, а также поворотах шеи меняется и угол её наклона. Давайте рассмотрим различия, возникающие при поднятии и опускании рук.

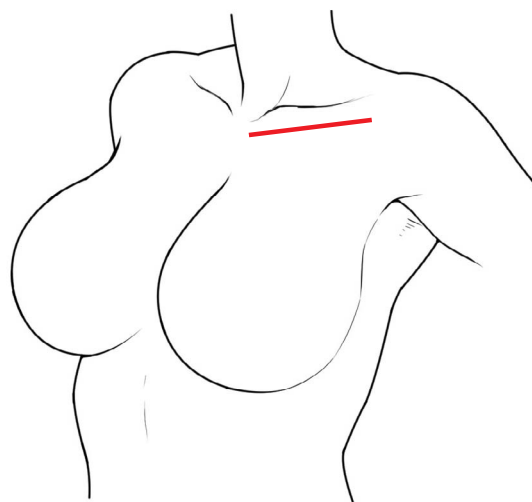
### РУКИ ВЫТЯНУТЫ ВПЕРЁД

При вытянутых руках в верху ключицы появляется углубление.



### РУКИ ПОДНЯТЫ

Когда руки подняты, внешняя часть ключицы также оказывается вытянута и приподнята, образуя форму «V», из-за чего тени также становятся глубже.



### РУКИ ОПУЩЕНЫ

Когда руки опущены, внешняя сторона ключицы, будучи ослабленной, вытягивается в горизонтальную линию. Если затем ещё развести руки, тени станут бледнее.

## Объяснение основных моментов заливки

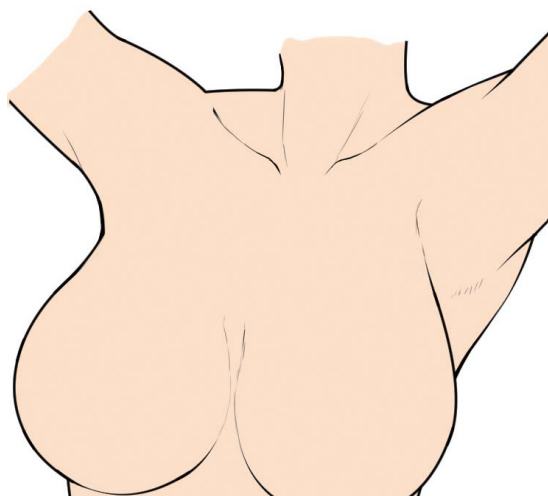
Сейчас мы рассмотрим ключевые моменты аккуратной заливки, следуя поэтапному процессу прорисовки ключицы.

### ПРОРИСОВКА КЛЮЧИЦЫ



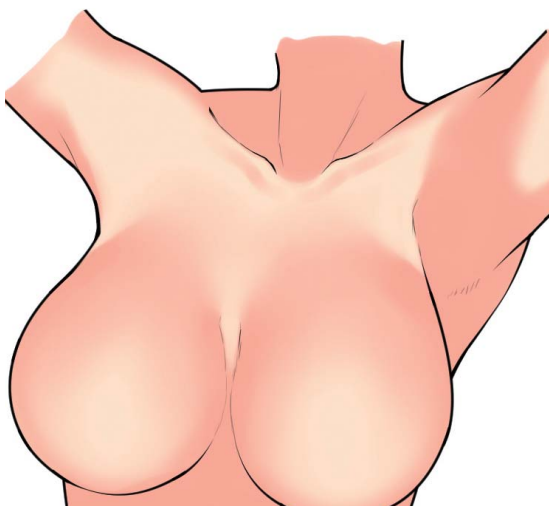
#### ШАГ 1

Для начала проверьте положение ключицы. Вы сможете умело её изобразить, если будете помнить, что прямые линии от поднятых рук должны пересекаться в области под шеей.



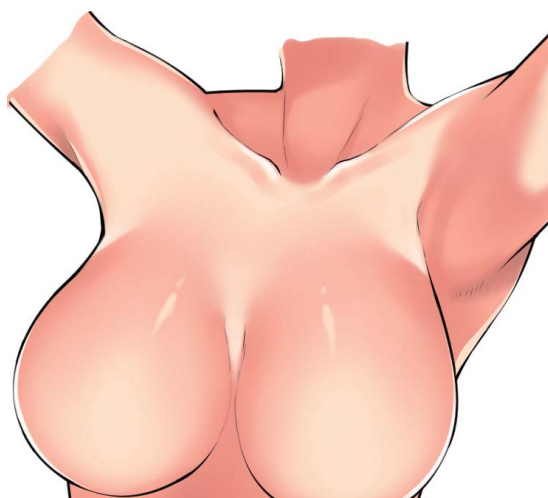
#### ШАГ 2

Нанесите широким слоем цвет на эскиз.



#### ШАГ 3

Прорисуйте тени. Не забудьте зарисовать тени под ключицами и ямочку между ними.



#### ШАГ 4

Участки с ещё более густыми тенями, чем в ШАГЕ 3, заполните плотным цветом, завершите рисунок, нарисовав блики на самых высоких точках ключицы.

## МЫШЦЫ В РАЙОНЕ КЛЮЧИЦЫ

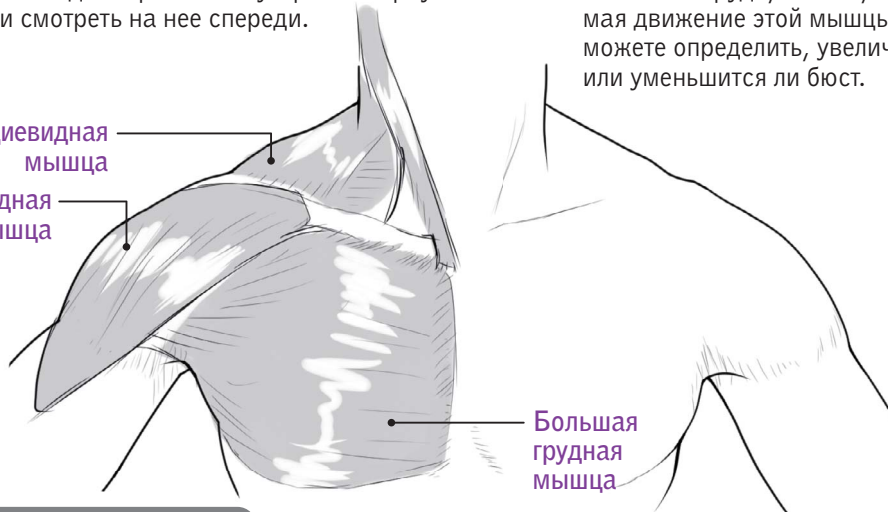
Ключица — важный элемент, который соединяет шею, грудь и плечи, поэтому здесь пересекаются и скрепляются их мышцы. Для того чтобы лучше понять движение мышц, посмотрим на пример мужского тела, где они лучше всего видны.

### ВЕРХНЯЯ ЧАСТЬ ТРАПЕЦИЕВИДНОЙ МЫШЦЫ

Выступающая трапециевидная мышца протягивается к плечу и создаёт красивый бугорок наверху ключицы, если смотреть на нее спереди.

Трапециевидная  
мышца

Дельтовидная  
мышца

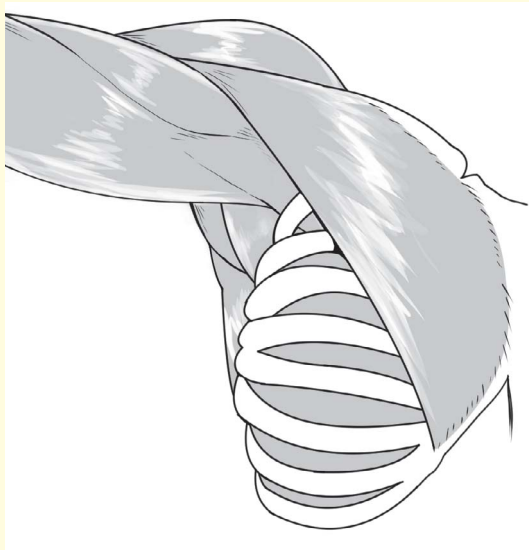


### БОЛЬШАЯ ГРУДНАЯ МЫШЦА

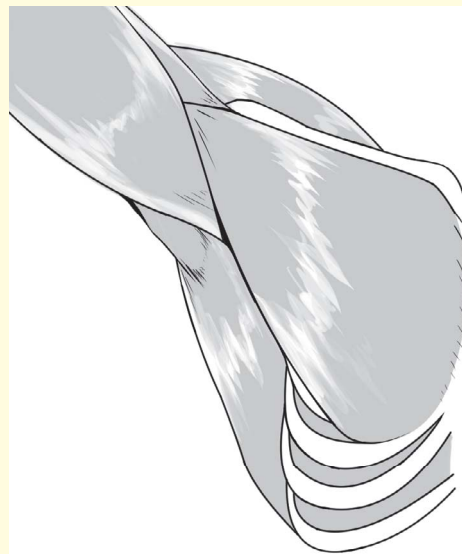
Это часть, которая прилегает к женской груди, так что, понимая движение этой мышцы, вы можете определить, увеличится или уменьшится ли бюст.

### ДЕЛЬТОВИДНАЯ МЫШЦА

Расположенные на внешней стороне плеча мышцы, если их накачать, поднимутся вверх, захватив часть линии ключицы.



При вытягивании рук в стороны задействована дельтовидная мышца, поэтому тень от её напряжения может лечь на верхний отдел внешней стороны ключицы.



Придайте объём за счёт нанесения светотени, в том числе в тех местах, на которые приходятся тени, чтобы различить границы между дельтовидной и грудино-ключично-сосцевидной мышцей.



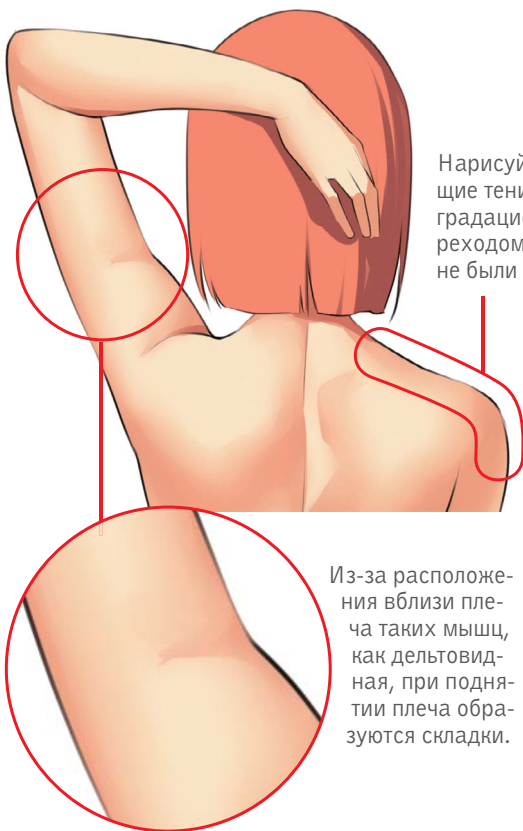
## Особенности заливки цветом отдельных элементов Учимся прорисовывать плечи и подмышки

Плечи, обнажённые даже слегка, производят сексуальное впечатление. Также и подмышки у некоторых являются предметом фетиша благодаря тому, что они, как правило, не видны. Сейчас мы расскажем о том, как закрашивают область от плеч до подмышек.

### ЗНАКОМИМСЯ С ОСНОВАМИ РИСКОВКИ ПЛЕЧ И ПОДМЫШЕК

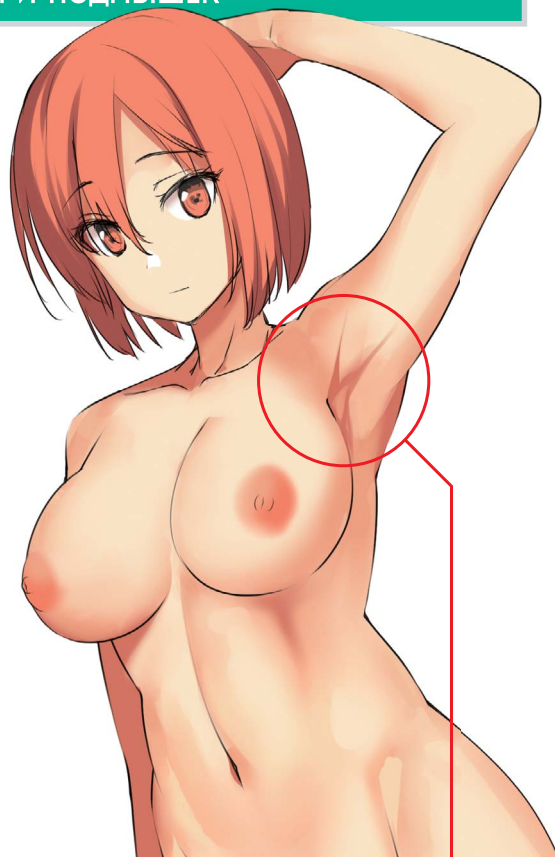
Плечи, находясь в обычном опущенном состоянии, не имеют примечательных черт, привлекающих внимание, однако при движении рук, например их поднятии или опускании, форма плеч меняется. Постарайтесь отобразить неровности подмышек, помня о положении мышц.

#### СПИНА



Нарисуйте огибающие тени, пользуясь градационным переходом, чтобы они не были яркими.

Из-за расположения вблизи плеча таких мышц, как дельтовидная, при поднятии плеча образуются складки.



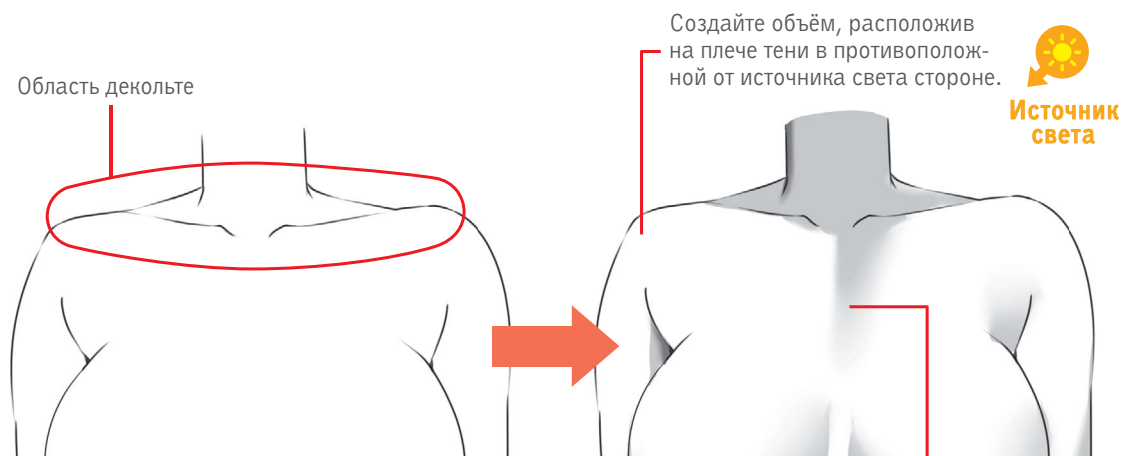
#### ! НА ЗАМЕТКУ

Для создания объёма можно нанести чуть более светлую часть внутрь тени, которая образуется при поднятии ключовидно-плечевой мышцы, располагающейся внутри подмышки.



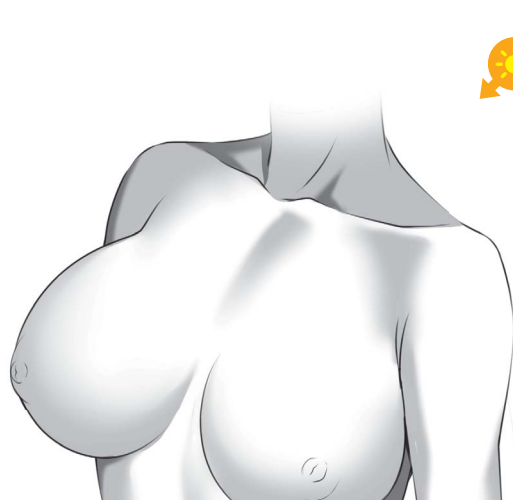
## ИЗОБРАЖЕНИЕ ПЛЕЧА ПОД РАЗНЫМИ РАКУРСАМИ

Особенностью плеч является выпуклая часть дельтовидной мышцы. Тени наносятся на область декольте, на границу между дельтовидной и грудино-ключично-сосцевидной мышцами.



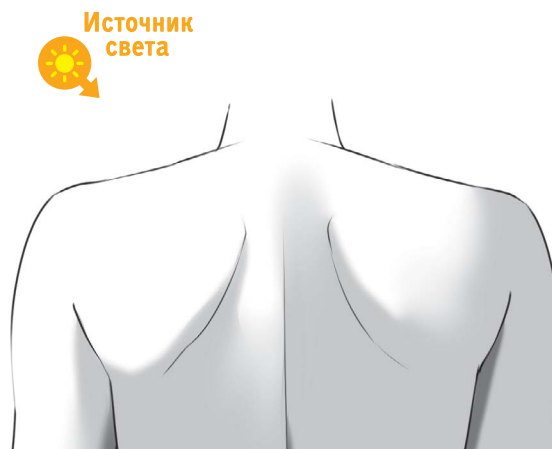
### АНФАС

При простой заливке рисунка в анфас можно для создания обволакивающей тени даже использовать градиент, но, если вы рисуете более реалистично, важно учитывать выпуклости дельтовидной мышцы.



### ПО ДИАГОНАЛИ

Нанесите тени на участок, расположенный в противоположной стороне от источника света. На плече, которое располагается в стороне источника света, также отражается тень от выступающей дельтовидной мышцы.



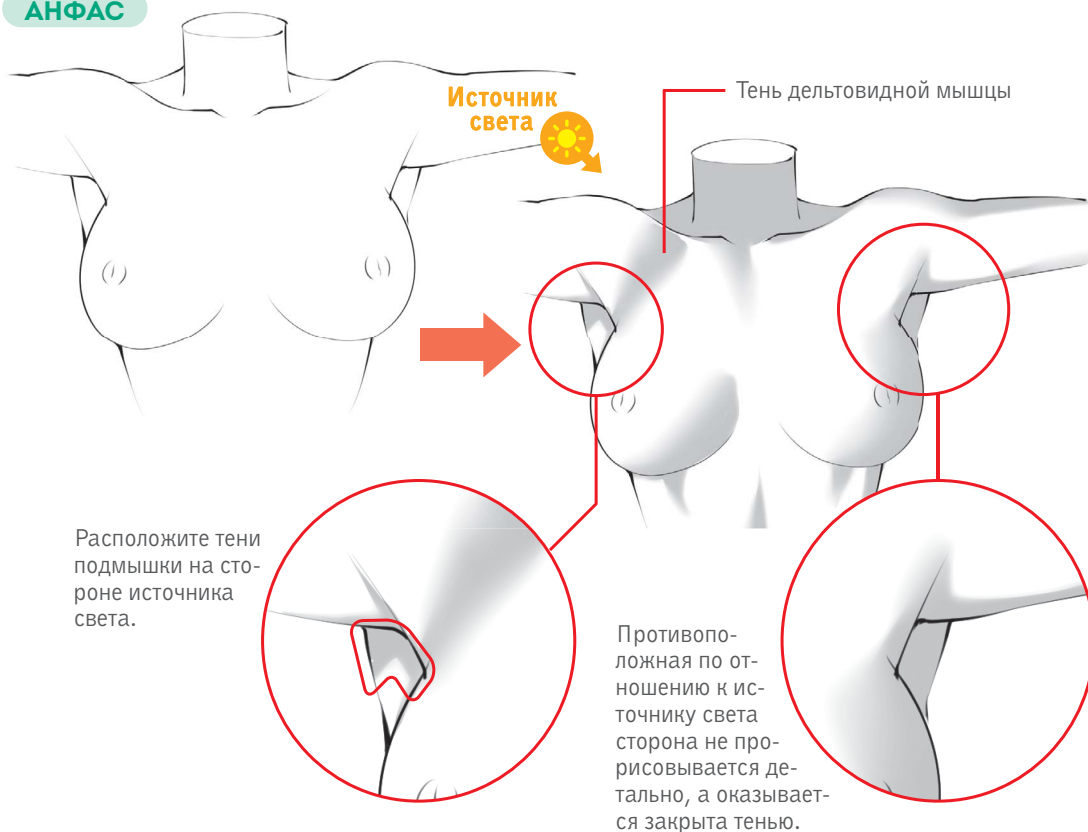
### СПИНА

Вдоль лопаток прорисуйте мягкие тени.

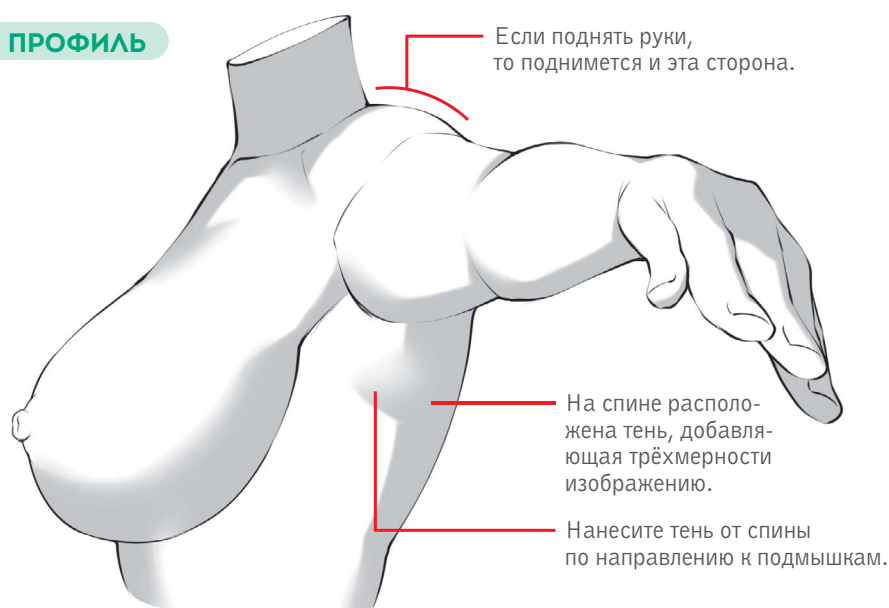
## ИЗОБРАЖЕНИЕ ПОДМЫШЕК ПОД РАЗНЫМИ РАКУРСАМИ

Важной частью подмышки является мышца спины — большая круглая мышца, которая становится видна, если поднять руки. Будьте внимательны: если просто провести линию от руки до подмышки, не получится добиться эффекта объёма.

### АНФАС

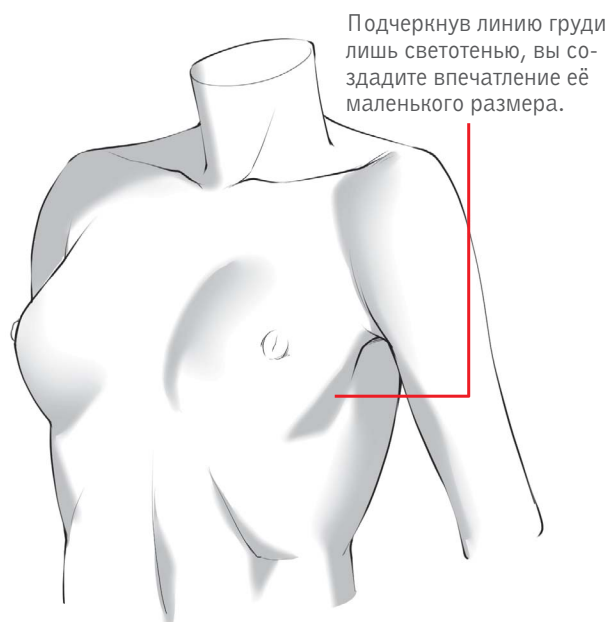


### ПРОФИЛЬ



## РИСОВКА ПЛЕЧ ПРИ РАЗНЫХ ТИПАХ ФИГУРЫ

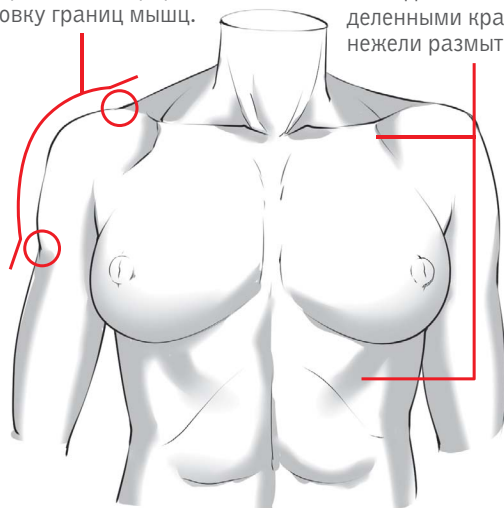
Для передачи разного телосложения важно отобразить мышцы и жировую прослойку.



### ХУДЫЕ ПЛЕЧИ

Поскольку здесь мало мускулатуры, тени сведены к минимуму.

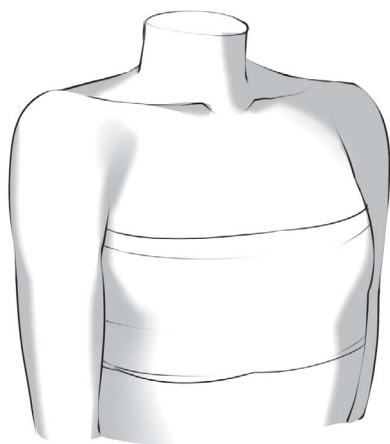
Развитую мускулатуру можно изобразить через чёткую прорисовку границ мышц.



### МУСКУЛИСТЫЕ ПЛЕЧИ

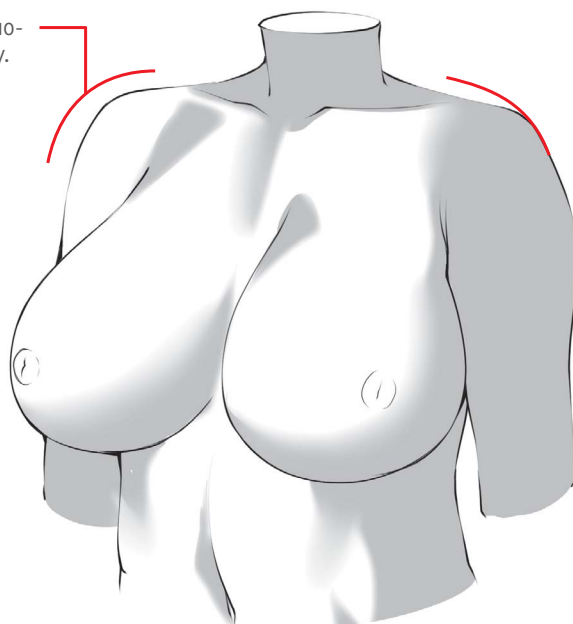
На всём теле тени выступают довольно сильно. Чёткое нанесение теней на границы мышц создаст впечатление рельефности.

Форма плеч — округлая, угловатость сведена к минимуму.



### ДЕТСКИЕ ПЛЕЧИ

Поскольку на детском теле мало рельефных частей, теней тоже немного. Лучше всего вообще не рисовать тени дельтовидной мышцы.



### ПЛЕЧИ У ПЛНОГРУДОЙ ФИГУРЫ

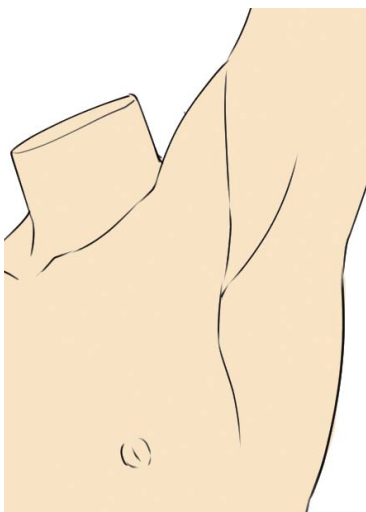
В целом фигура должна иметь округлую форму. Плавным нанесением теней кистью для растушёвки вы добьётесь мягкости изображения.



## Объяснение основных моментов заливки

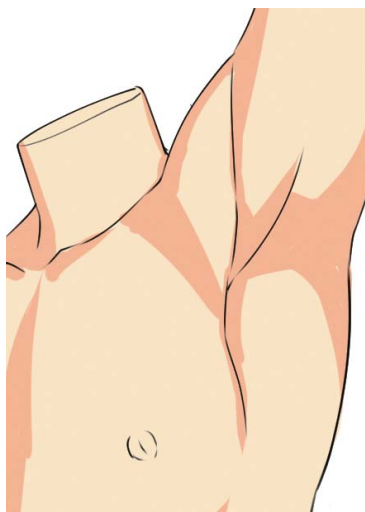
Сейчас мы рассмотрим ключевые моменты аккуратной заливки, следуя поэтапному процессу прорисовки подмышечной зоны.

### ПРОРИСОВКА ПОДМЫШЕЧНОЙ ЗОНЫ



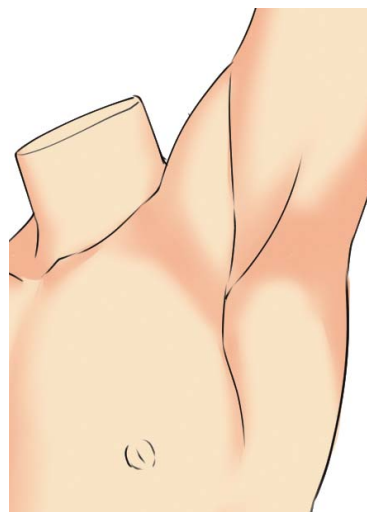
#### ШАГ 1

Нанесите широким слоем базовый цвет.



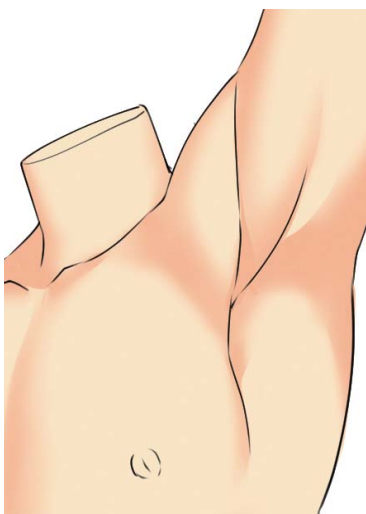
#### ШАГ 2

Нанесите слой «Тень 1» с учетом расположения мышц. Можно сделать это небрежно, так как после тени все равно будут размыты.



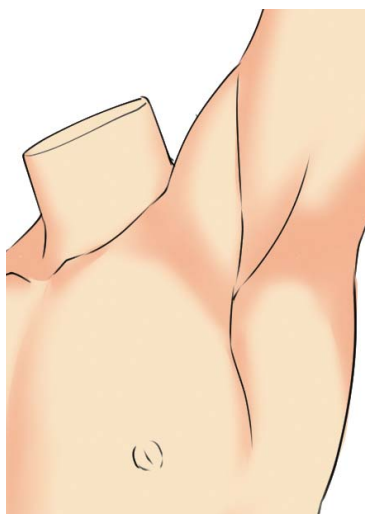
#### ШАГ 3

Размытие слоя «Тень 1».



#### ШАГ 4

Все изображение будет размыто, если окажутся размыты тени, поэтому частично заострите их края, используя ластик.



#### ШАГ 5

Добавьте слой «Тень 2» на обхват и на подмышечные впадины.



#### ШАГ 6

Завершите, скорректировав цвет бликов и цвет линий эскиза.

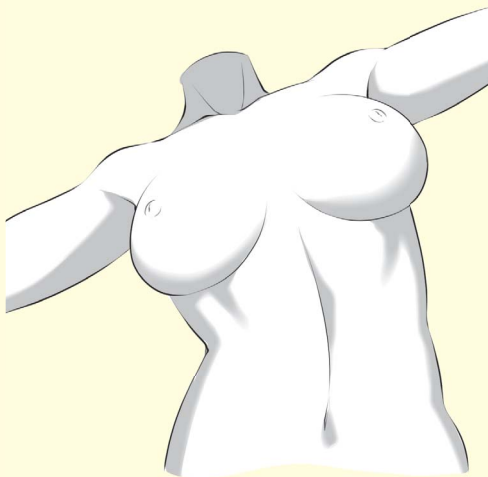
## ФОРМА ПЛЕЧ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ПОЗЫ

Давайте попробуем нарисовать различные позы, учитывая то, как выглядят подмышки и плечи при разном угле поднятия и опускания рук.



### ПРИ ДВУХ ПОДНЯТЫХ РУКАХ

Рисунок получится более реалистичным, если, не забывая о клювовидно-плечевой мышце, изобразить подмышки округлыми.



### ВИД СНИЗУ (ПРОФИЛЬ)

Клювовидно-плечевая мышца несильно выделяется здесь, потому что она в тени. Плавно нанесите на неё тени.



### ПРИ ПОДНЯТИИ ОДНОЙ РУКИ

Из-за того, что свет падает на левую поднятую руку, тени на ней незначительны. Если вы стремитесь к чрезмерной реалистичности и основательно наносите тени, может создаться впечатление перегруженности. К примеру, если вы хотите показать подмышки, упростите изображение других элементов и больше внимания уделите именно этой зоне. Так, за счёт подобной выборочности вы можете подчеркнуть ту область, на которую желаете обратить внимание.

### ВИД СНИЗУ (АНФАС)

Поскольку источник света находится сверху, разместите тени под рукой. Руки подняты, поэтому и плечи выглядят приподнятыми.



## Особенности заливки цветом отдельных элементов Учимся прорисовывать грудь

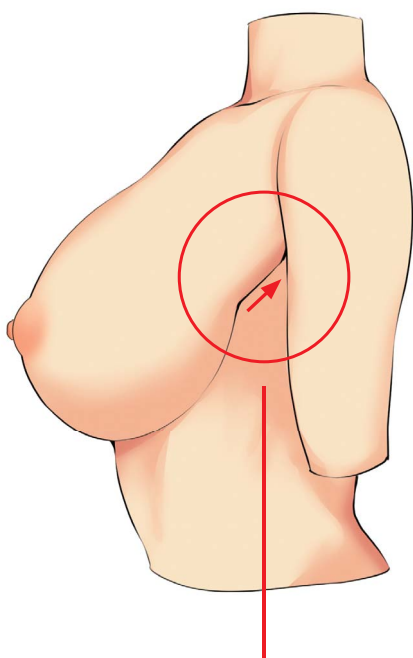
Округлая грудь — уникальная черта женского тела. Её форма, размер индивидуальны и могут меняться в зависимости от предпочтений художника. Она может быть гладкой и мягкой, как маршмеллоу, или же эластичной и упругой — какой угодно в зависимости от образа персонажа.

### ЗНАКОМИМСЯ С ОСНОВАМИ РИСОВКИ ГРУДИ

Изобразить естественную грудь получится, если понимать, как она соединена с телом.

#### ВИД ГРУДИ СБОКУ

Из-за веса нижняя часть груди принимает округлую форму.



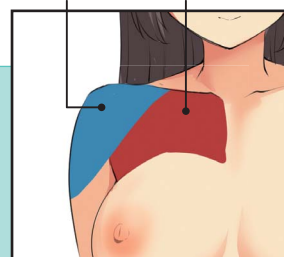
Если смотреть сбоку, то линия груди протягивается в направлении подмышечной зоны.



Дельтовидная мышца      Большая грудная мышца

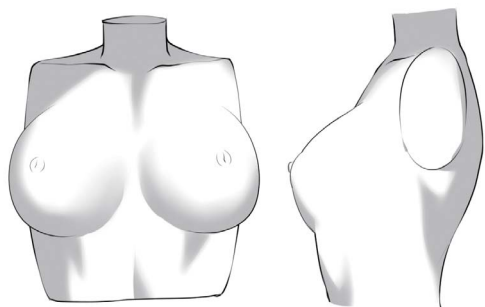
#### ! НА ЗАМЕТКУ

Грудь присоединены к верхней части большой грудной мышцы. Для упрощения понимания можно представить, будто бы к телу прикреплён мягкий водяной шар.



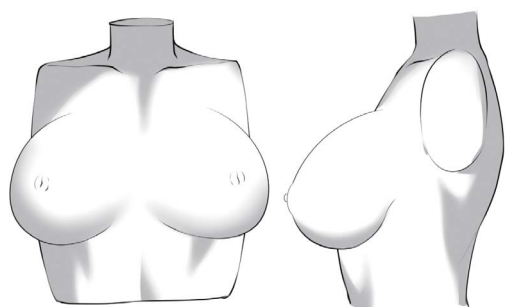
## РАЗЛИЧИЯ В ФОРМЕ ГРУДИ

Важен не только размер груди, но и её форма. Давайте взглянем на примеры того, как может выглядеть грудь.



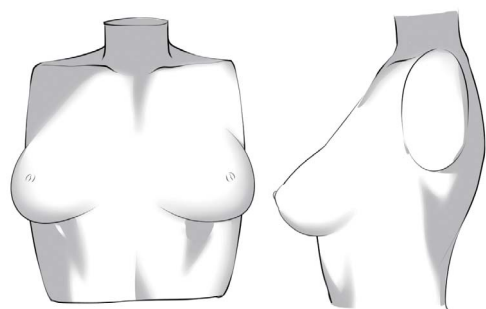
### ФОРМА БЛЮДЦА

У груди отсутствует объём, между верхней и нижней границами особо нет разницы. Как правило, такую форму имеет маленькая грудь, характерной особенностью которой является то, что она напоминает по форме перевернутое блюдце.



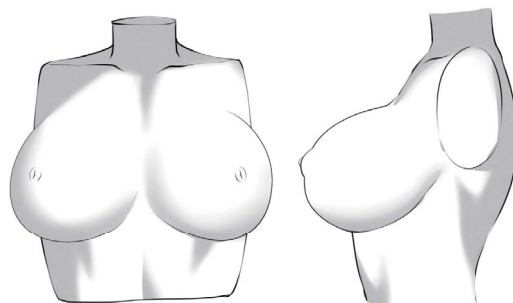
### ФОРМА ЧАШИ

Напоминает полукруглую форму, особенностью является небольшой сосок, направленный вверх.



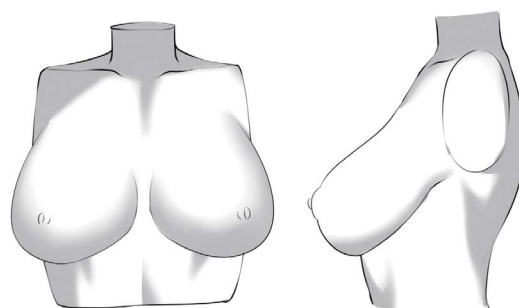
### ФОРМА ТРЕУГОЛЬНИКА

Грудь выглядит несколько опущенной, соски направлены вверх. Её особенность в том, что сбоку она выглядит как треугольник.



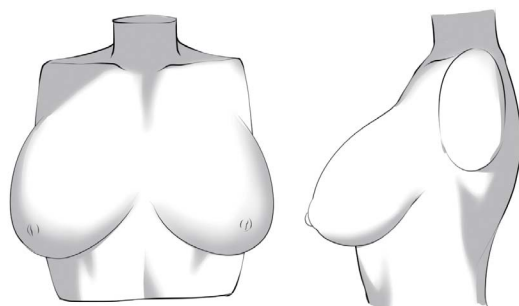
### ФОРМА ПОЛУСФЕРЫ

Полусферическая грудь обладает объёмом и красивой очерченной выпуклой формой.



### ФОРМА КАПЛИ

У такой груди есть объём, но по форме она напоминает несколько вытянутую каплю.



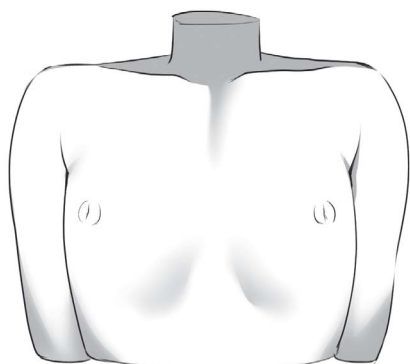
### ФОРМА КОЗЬЕГО ВЫМЕНИ

Грудь свисает по диагонали вниз, как вымя козы.



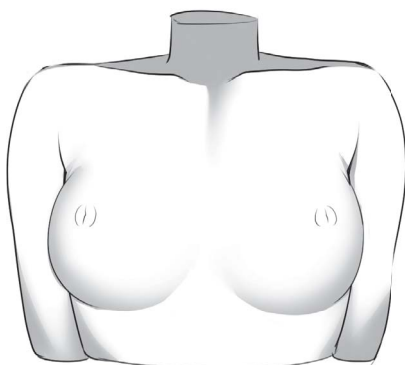
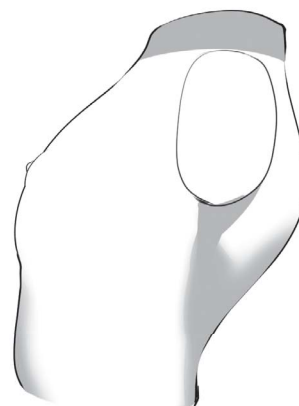
## РАЗЛИЧНЫЕ ЧАШЕЧКИ

Размер чашечки определяется расстоянием между верхней и нижней границами груди. Давайте рассмотрим и сравним здесь чашечки от А до F.



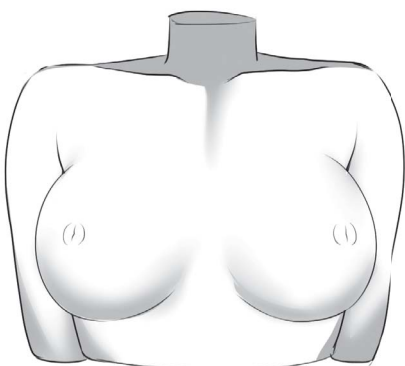
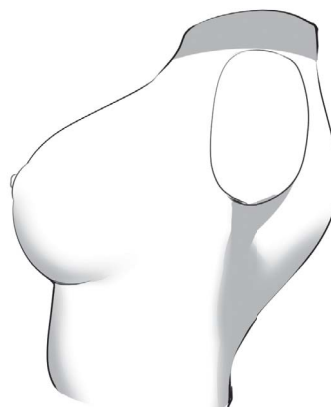
### ЧАШКА А

Расстояние от самой верхней границы до самой нижней примерно 10 см. Такая чашка выглядит довольно маленькой. Чашка ещё меньше — АА.



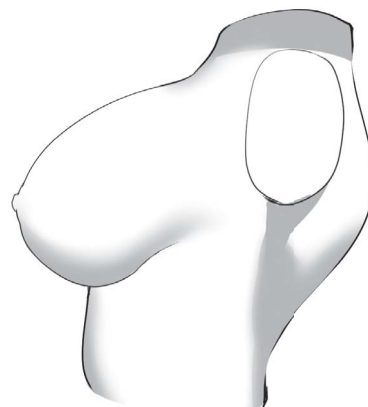
### ЧАШКА В

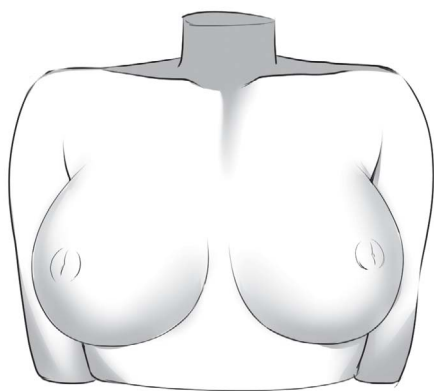
Расстояние от самой верхней границы до самой нижней примерно 12,5 см. У этого размера уже выделяются округлости.



### ЧАШКА С

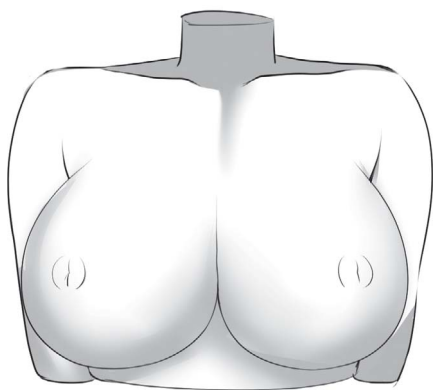
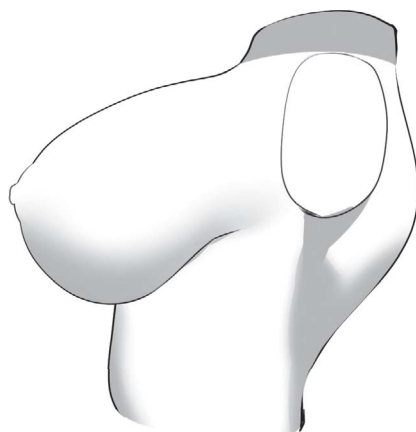
Расстояние от самой верхней границы до самой нижней примерно 15 см. В-С чашки считаются среднестатистическим размером у японок.





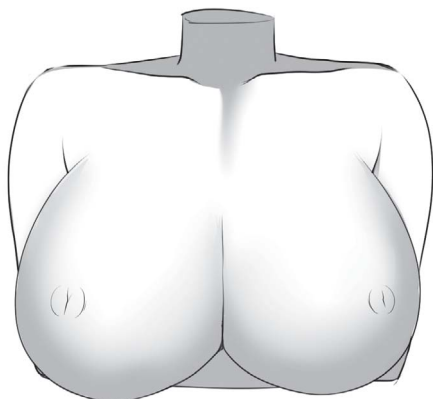
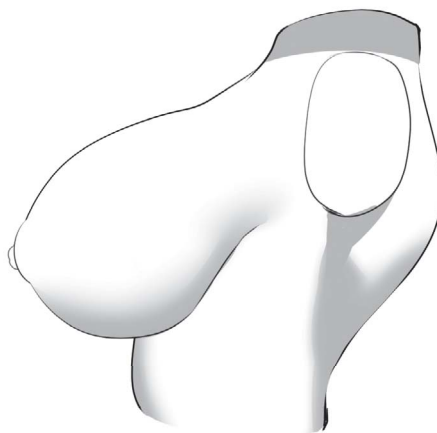
#### ЧАШКА D

Расстояние от самой верхней точки до самой нижней примерно 17,5 см. Эта чашка несколько больше среднестатистического размера. Считается, что у мужчин любимыми являются размеры C~D.



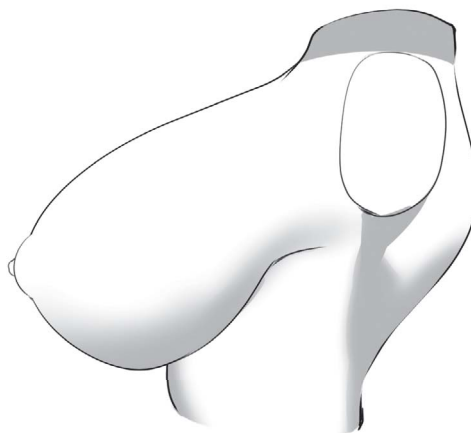
#### ЧАШКА E

Расстояние от самой верхней точки до самой нижней примерно 20 см. У этого размера объём выступает и сквозь одежду. Большая грудь в мужском понимании — это чашечки от D до E.



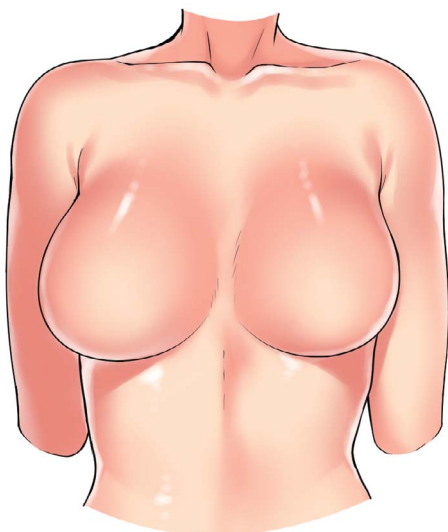
#### ЧАШКА F

Расстояние от самой высокой точки до самой нижней примерно 22,5 см. Чашки E~F уже для бюстгальтеров «большого размера».



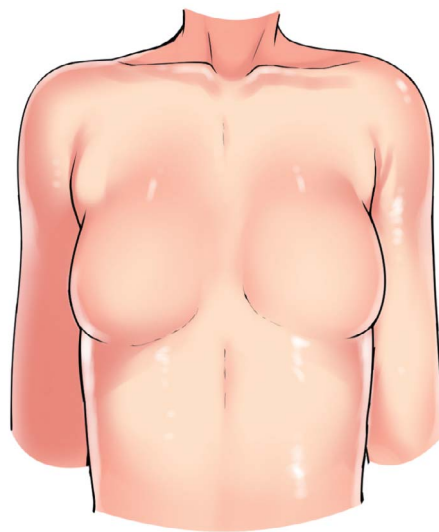
## РИСОВКА ГРУДИ ПРИ РАЗНЫХ ТИПАХ ФИГУРЫ

Хотя грудь не сильно зависит от типа фигуры, рисунок телосложения будет естественным, если соблюсти баланс бюста с общей жировой массой тела.



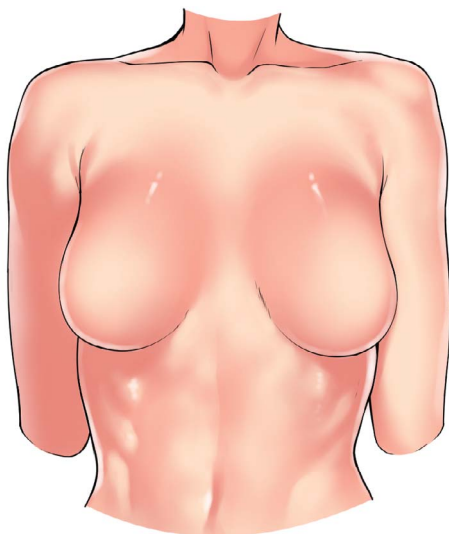
### НАИБОЛЕЕ РАСПРОСТРАНЁННЫЕ ТИПЫ ФИГУРЫ

При в меру упитанном телосложении грудь также выглядит развитой и женственной. Общий баланс соблюден, поэтому грудь без сомнений можно нарисовать и крупнее.



### ХРУПКАЯ ФИГУРА

При худом телосложении с небольшим процентом жировой ткани грудь вырастает незначительно. Нарисуйте её небольшой, чтобы соблюсти баланс с пропорциями тела



### МУСКУЛИСТАЯ ФИГУРА

У накаченных людей процент жира в организме низкий, и тело поджарое. Несмотря на низкий процент жировой массы, грудь становится больше из-за роста мышц под подкожным жиром.



### ПЛОТНАЯ ФИГУРА

У девушек с полной фигурой большой процент жировой ткани, и грудь вырастает крупной. Добавив массы в туловище и руки, сделайте крупнее и бюст.

## РИСОВКА ГРУДИ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВОЗРАСТА ПЕРСОНАЖА

С возрастом грудь начинает провисать, и её верхняя граница опускается. Молодость персонажей подчёркивается рисунком упругой и приподнятой груди. А у возрастных персонажей грудь можно опустить.

### ШКОЛА

Примерно в средней школе грудь девушек начинает округляться. С 18 лет фигура уже приобретает те же черты, что и фигура двадцатилетних.



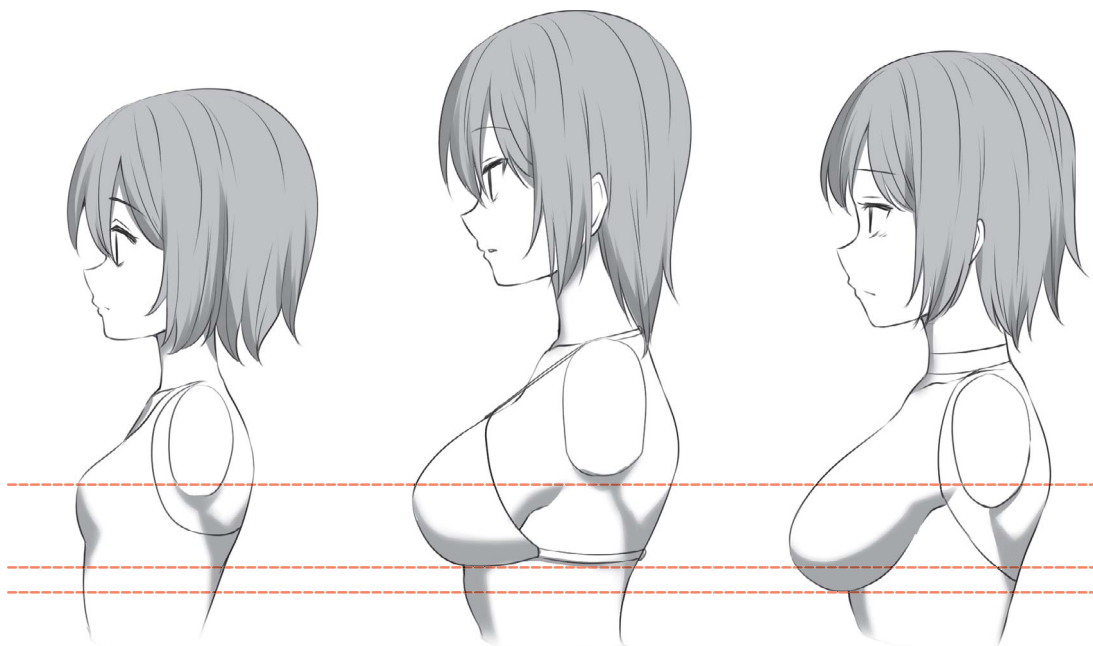
### ОТ 20 ЛЕТ

Это пик роста груди, она становится упругой.



### ОТ 40 ЛЕТ

Грудь постепенно опускается и вытягивается в горизонтальной плоскости.



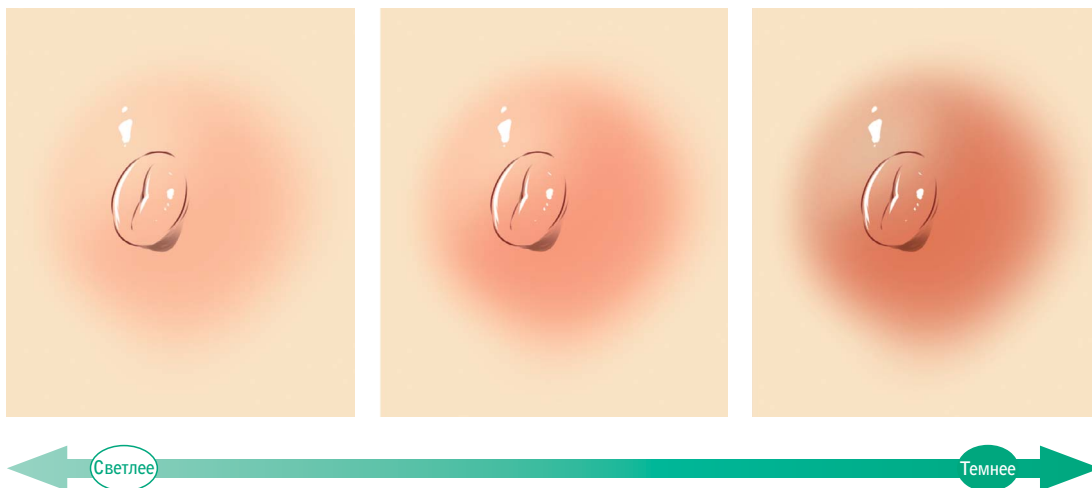


## ИЗОБРАЖЕНИЕ СОСКОВ

Соски также индивидуальны, они различаются по цвету, форме, величине. Здесь представлены лишь некоторые из вариантов.

### РАЗНИЦА В ЦВЕТЕ

Цвет сосков и ареолы индивидуальны. Считается, что здесь есть связь с гормонами: так, например, склонность к потемнению этой зоны бывает при беременности, когда гормоны активно работают, или при нарушениях гормонального баланса, но для иллюстрированного рисунка цвет можно менять в соответствии с предпочтениями и оттенком кожи (смуглым, белым и т. д.) персонажа.

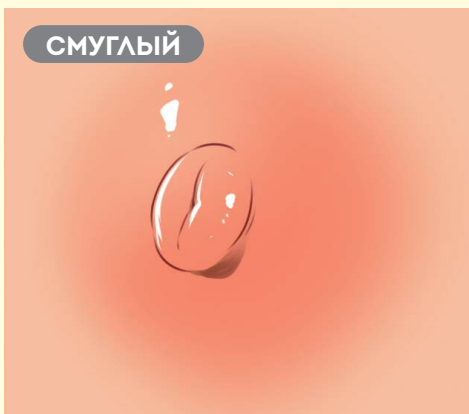


## КОЛОНКА

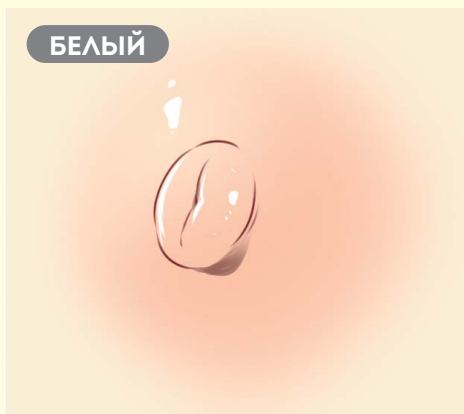
### ЦВЕТ КОЖИ И ЦВЕТ СОСКОВ

Считается, что на цвет кожи влияет количество меланина и ультрафиолетовые лучи. Цвет сосков также имеет тесную связь с меланином. При тёмном оттенке кожи цвет сосков скорее будет насыщенным, при светлом — блёклым. Лучше всего менять цвет сосков, ориентируясь на цвет кожи.

СМУГЛЫЙ



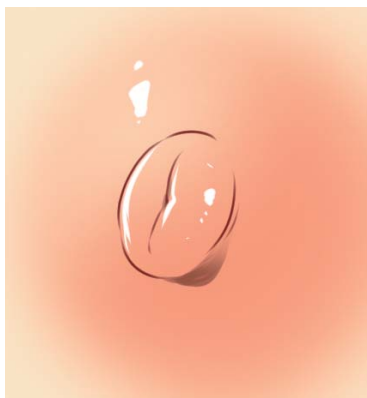
БЕЛЫЙ



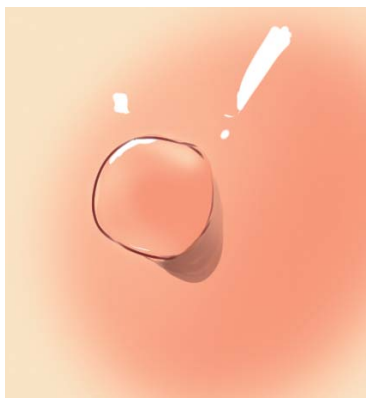
## ВИДЫ СОСКОВ

Рисунок сосков отличается в зависимости от характера изображения, но вместе с тем соски могут выглядеть по-разному в зависимости от того, в каком они состоянии: обычном, торчащем, втянутом и т. д.

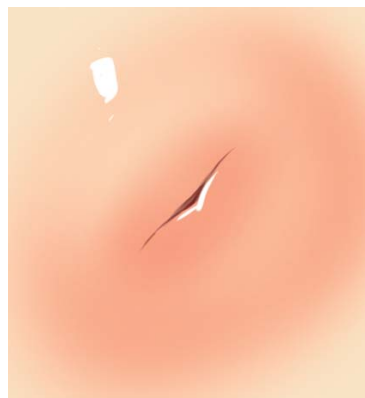
Обычный сосок



Торчащий сосок



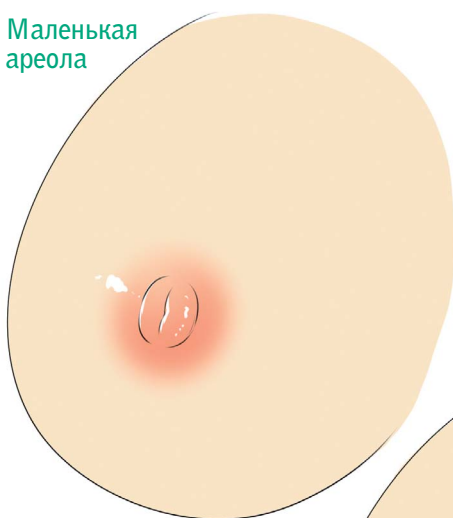
Втянутый сосок



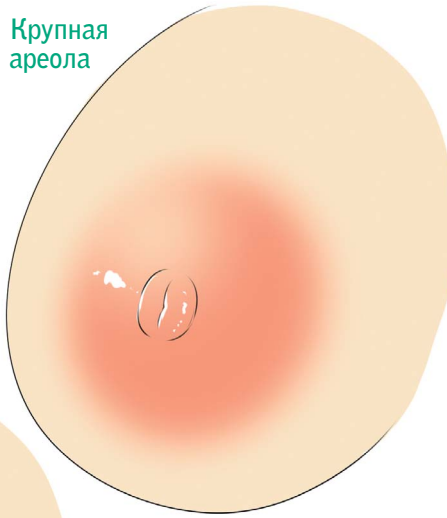
## РАЗМЕР АРЕОЛЫ

Размер ареолы также индивидуален. Отталкивайтесь в выборе от наиболее предпочтительного для вас.

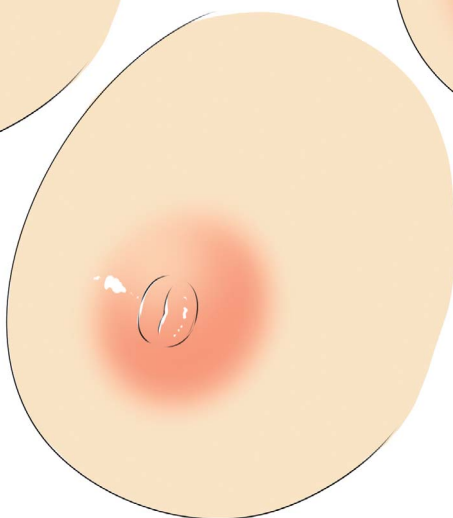
Маленькая  
ареола



Крупная  
ареола

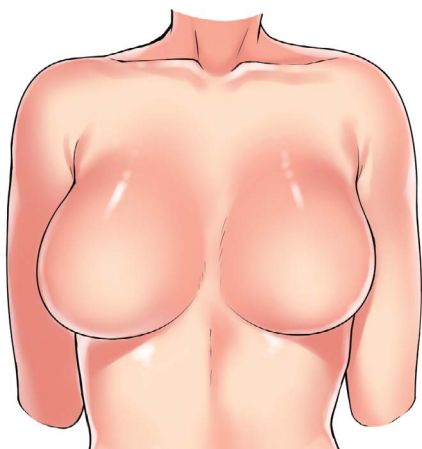


Средняя ареола



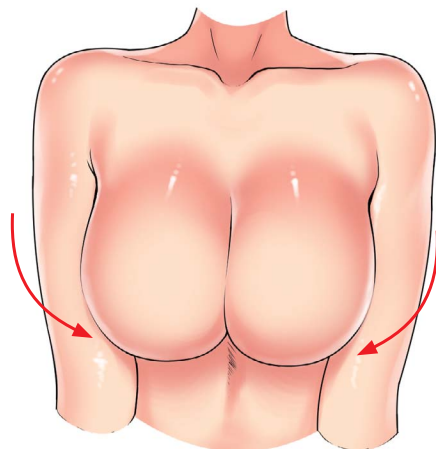
## РАССТОЯНИЕ МЕЖДУ ГРУДЯМИ

Расстояние между грудями индивидуально, но чем крупнее они сами по себе, тем уже пространство между ними. Кроме того, даже если груди имеют одинаковый размер, их форма и расстояние между ними будут меняться в зависимости от направления силы тяжести, воздействующей на них при разном положении тела. Здесь мы расскажем, как изменяется это расстояние, когда героиня принимает различные позы.



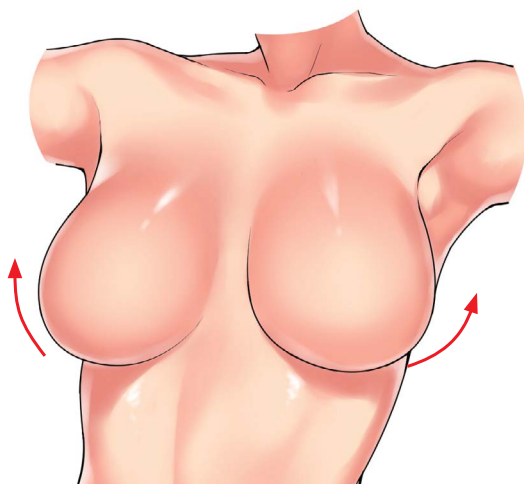
### ПОЗА ПРИ РАЗВОРОТЕ В АНФАС

В наиболее распространённой позе в анфас сила тяжести, воздействующая на грудь, направлена вниз. Если бюст маленький, то расстояние между грудями большое, если размер бюста крупнее, то и расстояние уже, благодаря чему возникает красивая ложбинка.



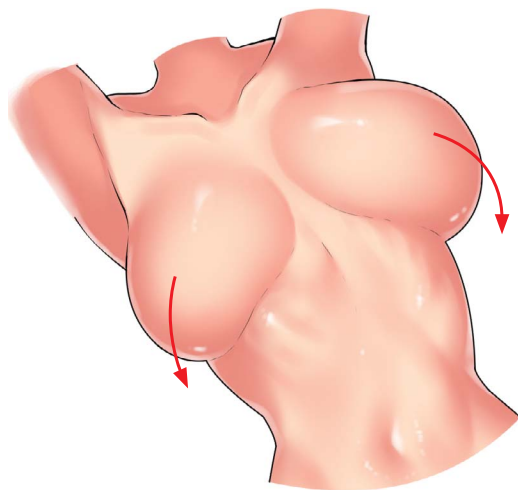
### ПОЗА, ПОДЧЁРКИВАЮЩАЯ ГРУДЬ

Если зажать груди руками, между ними проявится ложбинка. В таком положении просвет между грудью не появляется.



### ПОЗА С РАСКРЫТОЙ ГРУДЬЮ

Когда область груди расправляется, проступают рёбра, а пространство между грудями становится шире. Также при поднятии рук вверх через мышцы подмышечной зоны работает тяговая сила, поднимающая грудь.

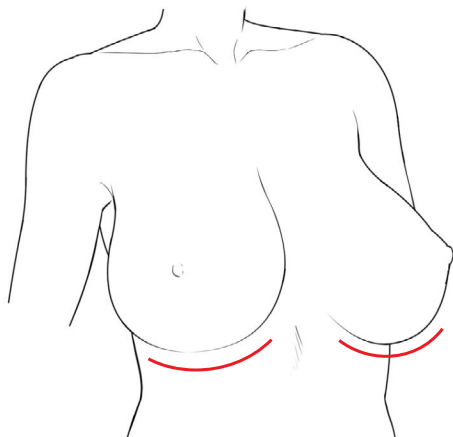


### ПОЗА ЛЁЖА НА СПИНЕ

При принятии горизонтального положения лёжа на спине груди под действием силы тяжести как бы раздвигаются в стороны, опускаются и свисают у подмышек на боковой стороне грудной клетки. Соответственно, увеличивается и расстояние между ними.

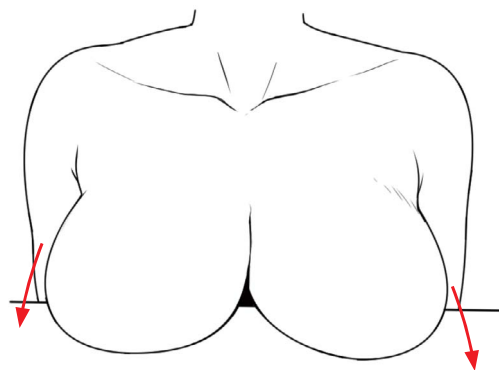
## ГРУДЬ И ЕЁ ФОРМА

Грудь под воздействием силы тяжести свисает вниз. В отличие от других частей тела, она в основном состоит из жировой ткани, поэтому видоизменению подвергается форма, которую бюст принимает при повороте или движении тела.



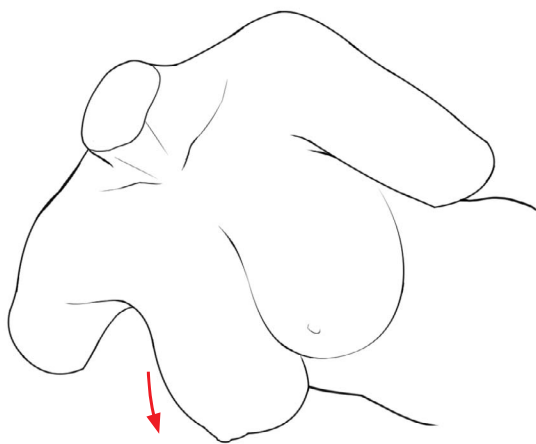
### ПОЗА В АНФАС

Сила тяжести воздействует на нижнюю часть груди, это передано через округлую форму, которую она принимает. Нижнюю часть груди можно нарисовать в виде полусферы, чтобы создать ощущение упругости.



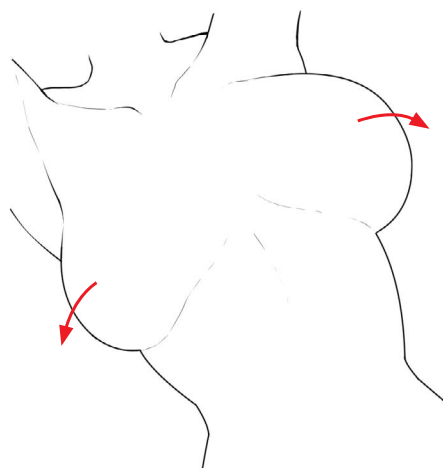
### ПОЛОЖЕНИЕ, КОГДА ГРУДЬ НА ЧТО-ТО ОПИРАЕТСЯ

Грудь, если её положить на горизонтальную поверхность, вроде стола, разойдётся, как будто ее раздавили. Из-за воздействия силы, давящей на грудь сверху, у её основания возникают складки. Можно передать эластичность и мягкость груди за счёт прорисовки тени, падающей на стол.



### ФОРМА ГРУДИ В ПОЛОЖЕНИИ ЛЁЖА НА БОКУ

Под действием силы тяжести в лежачем положении грудь опускается. Чем больше грудь, тем сильнее она опускается, но сильно отвисшая грудь на рисунке будет выглядеть неаккуратно, поэтому создайте эффект её эластичности прорисовкой округлости в опущенном положении.



### ПОЗА ЛЁЖА НА СПИНЕ

Как объяснялось ранее, под действием силы тяжести грудь вытягивается в горизонтальной плоскости. Опускаясь вниз к подмышечной впадине, на бок грудной клетки, линия нижней части груди в то же время наплывает на область подмышки. Передайте мягкость груди через прорисовку теней вдоль этой линии.

## РИСОВКА ГРУДИ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ПОЗЫ

Грудь будет иметь разный вид в зависимости от того, что делает персонаж: плачет, сидит и т. д., а также в зависимости от того, какой взят ракурс: нижний или верхний. Здесь мы дадим несколько примеров различных поз.

Источник  
света



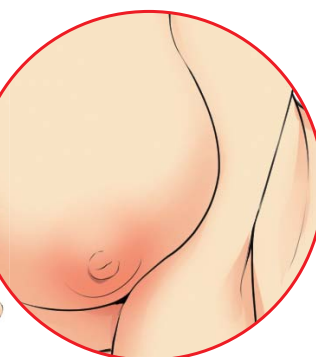
### В СТОЯЧЕМ ПОЛОЖЕНИИ

Это стандартная поза, где источник света предполагается в верхнем углу справа. Наносите тени с учётом округлости груди, удерживая в голове форму сферического объекта.



### ПОЗА С НЕБОЛЬШИМ НАКЛОНОМ ВПЕРЁД.

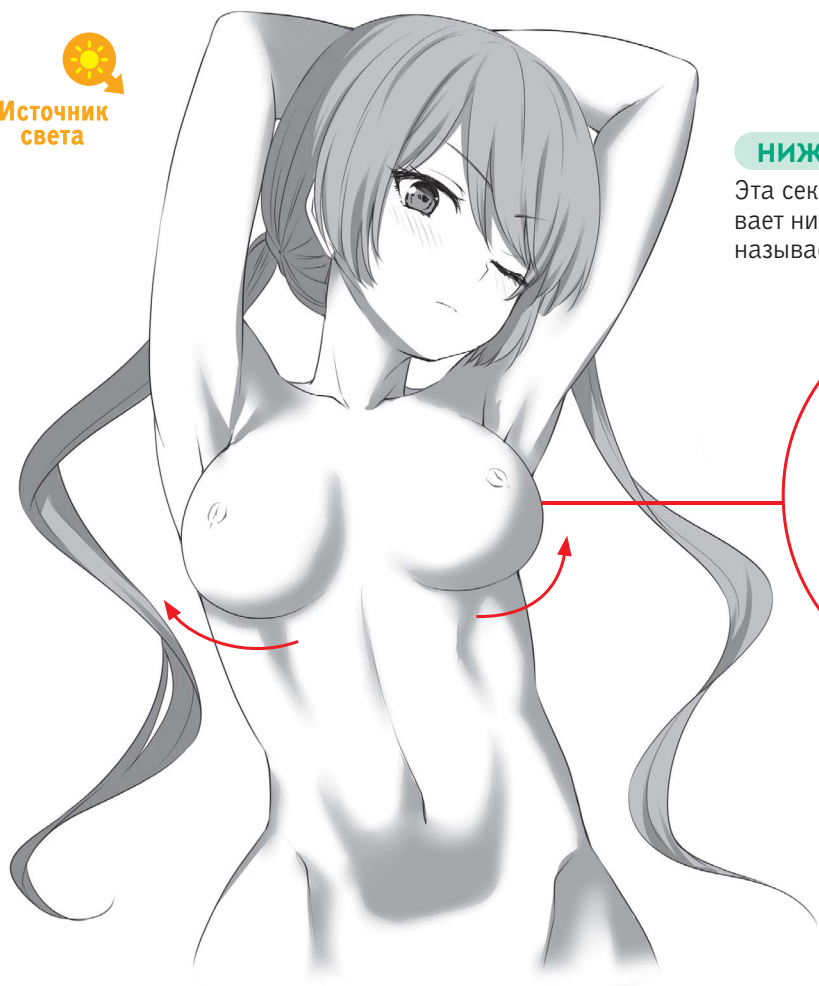
Поза, в которой грудь имеет округлую пухлую форму при наклоне. Она прилегает к рукам, огибая их. Изображение того, как она слегка обтекает это препятствие, передаёт ощущение её мягкости.



Мягкость передаётся через то, как грудь обтекает верхнюю часть руки.

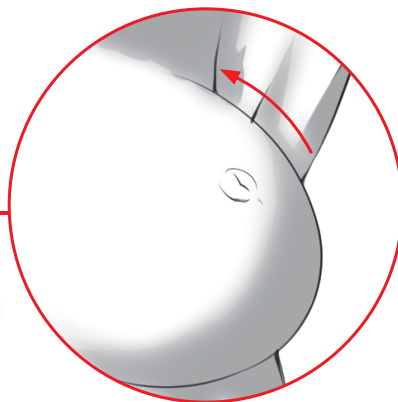


Источник  
света



### НИЖНИЙ РАКУРС

Эта сексуальная поза подчёркивает нижнюю часть груди, её так называемую округлую линию.



Верхняя часть груди также может быть немного закруглена, чтобы создать впечатление ракурса снизу.

### ПОЗА ЛЁЖА

В лежачем положении грудь растекается по бокам.



1 Основы прорисовки обнажённого тела

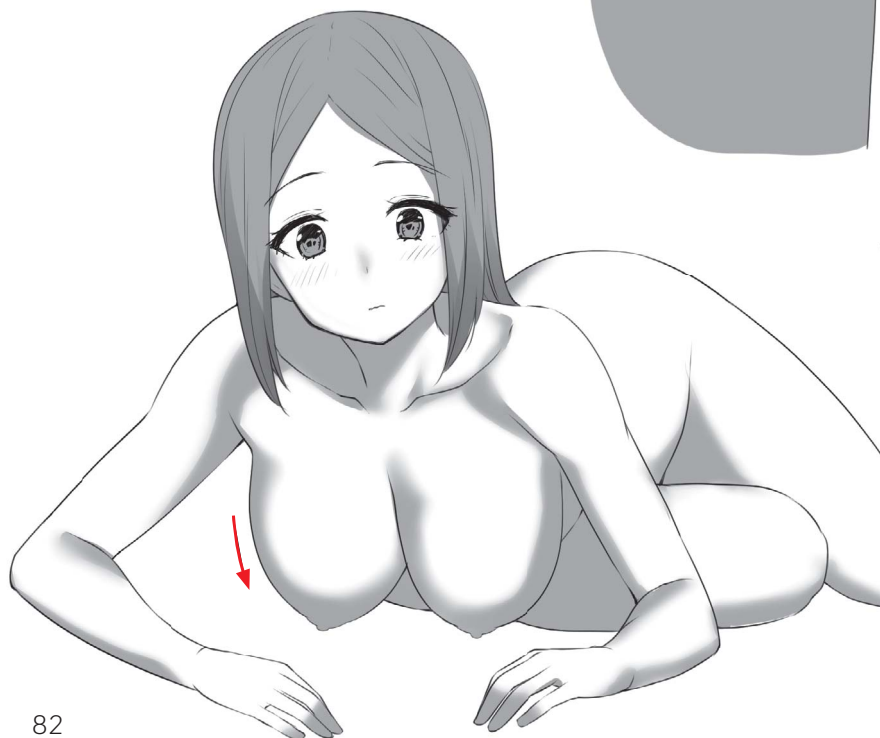
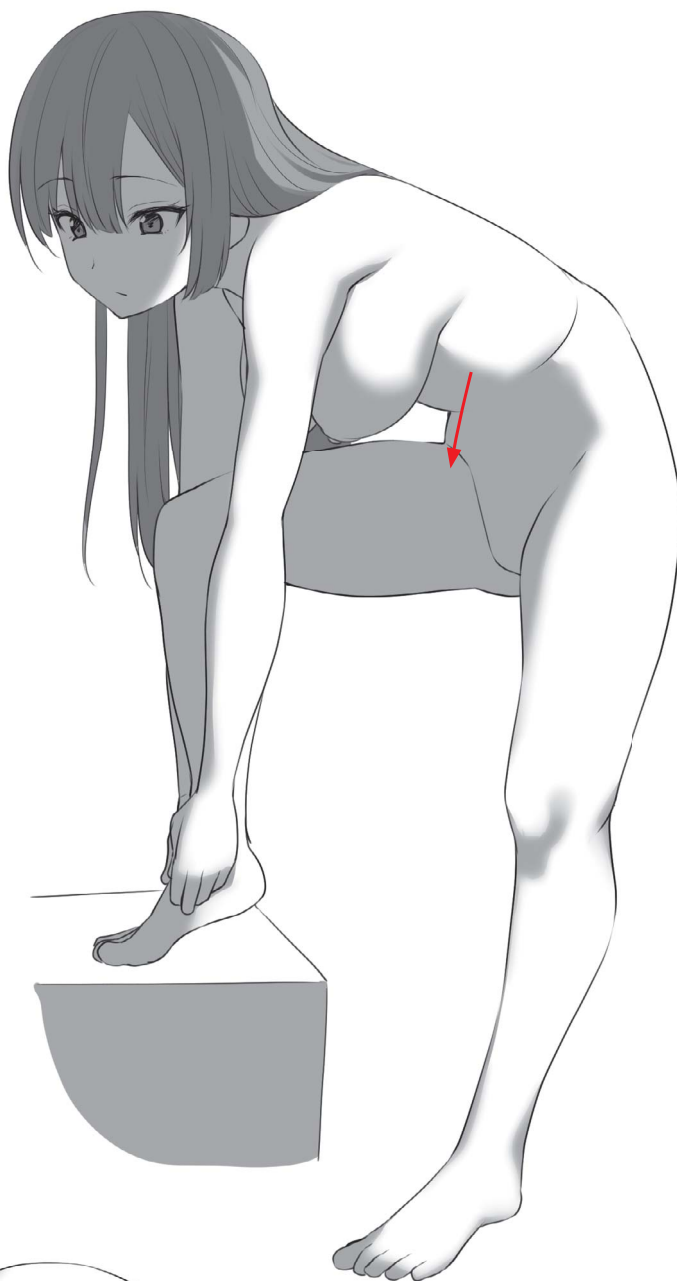
2 Заливка цветом головы и лица

3 Техника прорисовки верхней части туловища

4 Заливка цветом нижней части туловища

### СОГНУТОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

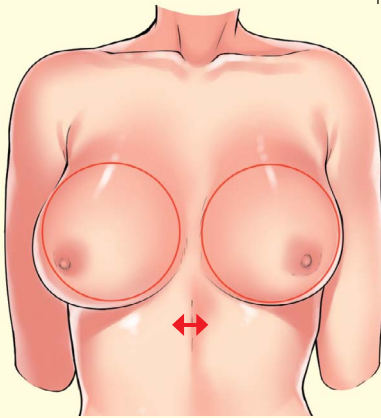
В этой позе, когда персонаж нагнулся, чтобы как будто надеть носки, он немного подаётся вперёд, и поэтому грудь свисает вниз.



### ПОЗА ЛЁЖА НА ЖИВОТЕ

Здесь также грудь свисает вниз. В зависимости от размера груди между правой и левой грудью может возникать расстояние.

## КАК РИСОВАТЬ ГРУДЬ БЕЗ ИЗМЕНЕНИЯ ЕЁ РАЗМЕРА

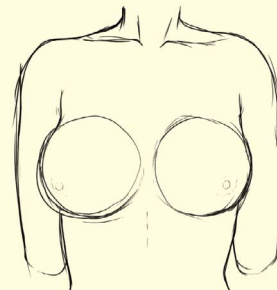


Персонажей изображают в различных позах под разными ракурсами. Однако бывают разные трудности: например, в зависимости от позы бывает сложно сбалансировать тело, а иллюстраторам-новичкам бывает трудно не отклоняться от нужного размера груди при изображении одной и той же героини. Сейчас мы расскажем о том, как рисовать грудь без изменения её размера.

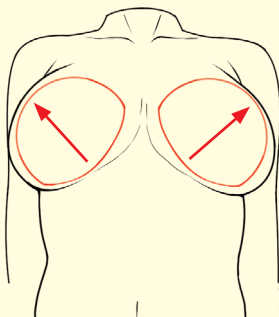
Для достижения единообразного рисунка необходимо учитывать два момента: «размер груди» и «зазор между левой и правой грудью». Если придерживаться двух этих аспектов, при любой позе и под любым углом грудь будет выглядеть одинаково.

Решите для себя размер расстояния между левой и правой грудью, чтобы добиться одинакового размера груди.

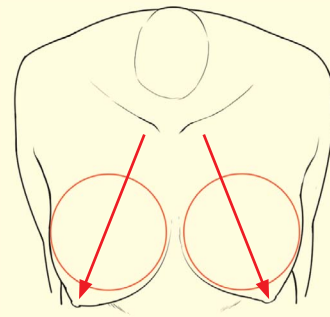
Нарисуйте круг по форме чаши, приложенной к ровной груди. Можно нарисовать и от руки.



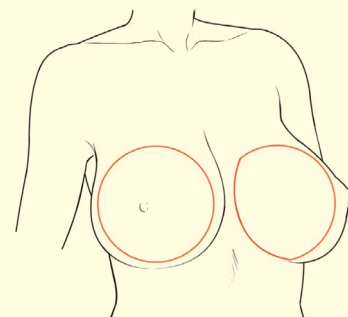
Положение соска меняется в зависимости от формы груди, но он никогда не бывает на вершине.



Если смотреть на грудь снизу, то соски будут направлены не прямо, а в стороны, становясь вершинами V-образной фигуры. Определитесь с формой груди, сосредоточив внимание на сосках и помня об образе чаши.



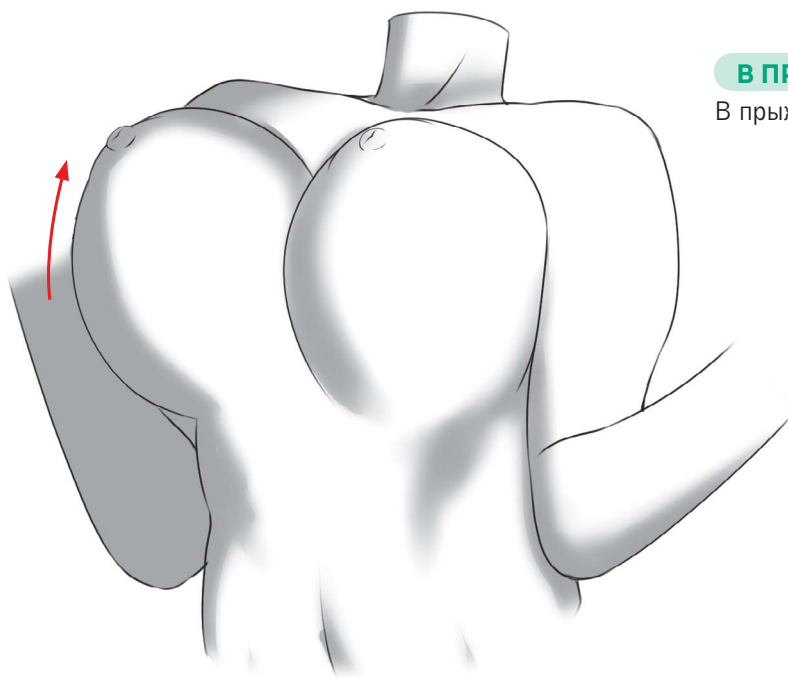
При взгляде на грудь сверху соски также направлены в стороны, поэтому продолжайте рисовать в той же манере, расположив их по центру и помня о чашеобразной форме.



Левая грудь обращена к зрителю, поэтому правая грудь обращена по диагонали вправо.

## ИЗМЕНЕНИЯ В РИСКОВКЕ ГРУДИ ПРИ ДВИЖЕНИИ

Форма груди сильно меняется в зависимости от различных действий героини или ситуаций, в которых она находится. Сейчас мы разберём, как именно меняется изображение.

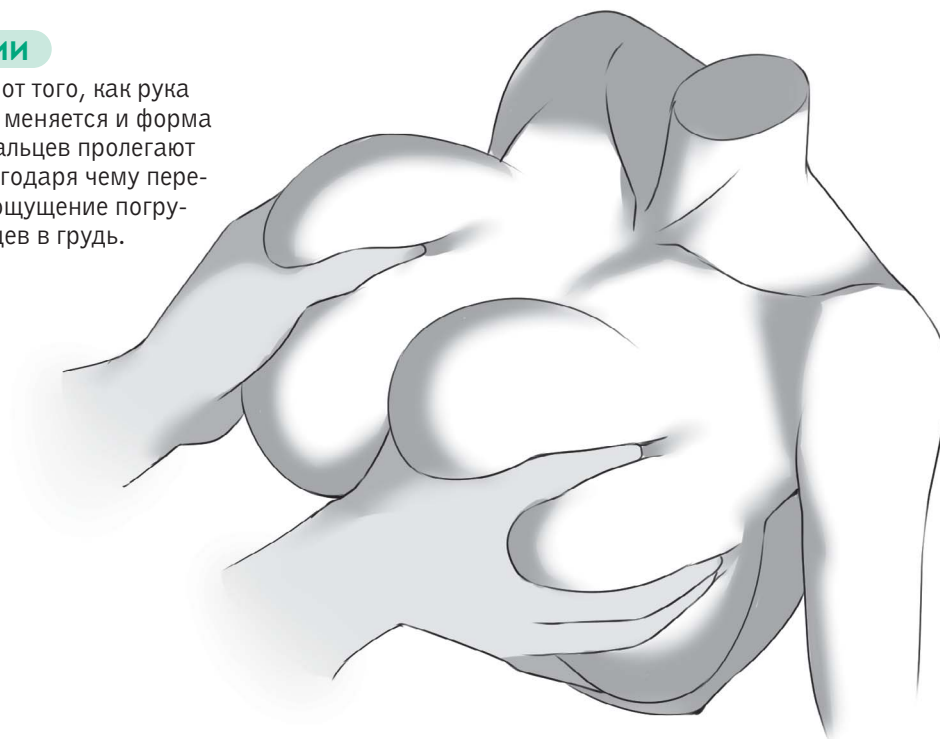


### В ПРЫЖКЕ

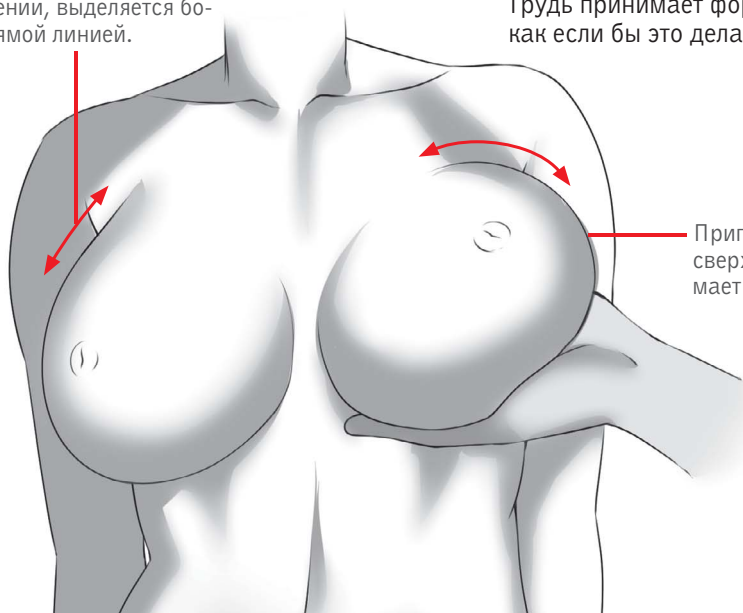
В прыжке грудь приподнимается.

### ПРИ СЖАТИИ

В зависимости от того, как рука сжимает грудь, меняется и форма груди. Вдоль пальцев пролегают её складки, благодаря чему передаётся мягкое ощущение погруженности пальцев в грудь.



Верхняя часть той груди, что находится в свободном положении, выделяется более прямой линией.



### В ПРИПОДНЯТОМ ПОЛОЖЕНИИ

Грудь принимает форму руки точно так же, как если бы это делал водяной шарик.

Приподнятая грудь сверху также принимает округлую форму.



### СТИСНУТАЯ МЕЖДУ РУК

Будучи стиснутой между рук, грудь вытягивается в длину, в результате чего оказывается подчеркнута ложбинка между правой и левой грудью.



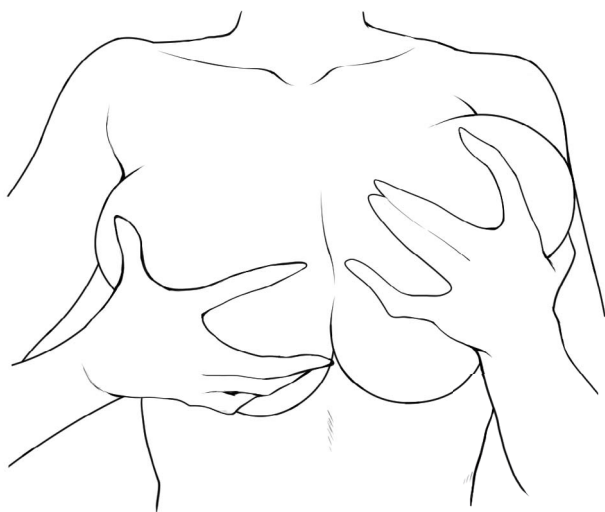
### ПРИЖАТАЯ К РУКЕ И НОГЕ

В основе своей эта позиция груди аналогична форме, «стиснутой между рук», но здесь та половина, которая прислонена к ноге, выталкивается вверх.



## ПЕРЕДАЧА МЯГКОСТИ ГРУДИ

Грудь, являющаяся отличительной частью женского тела, в основном состоит из жировой ткани, поэтому по сравнению с другими частями тела она на ощупь более мягкая. Давайте отразим эту особенность посредством графичной передачи ее упругости при хватании, тряске и надавливании.



### ПРИ ХВАТАНИИ

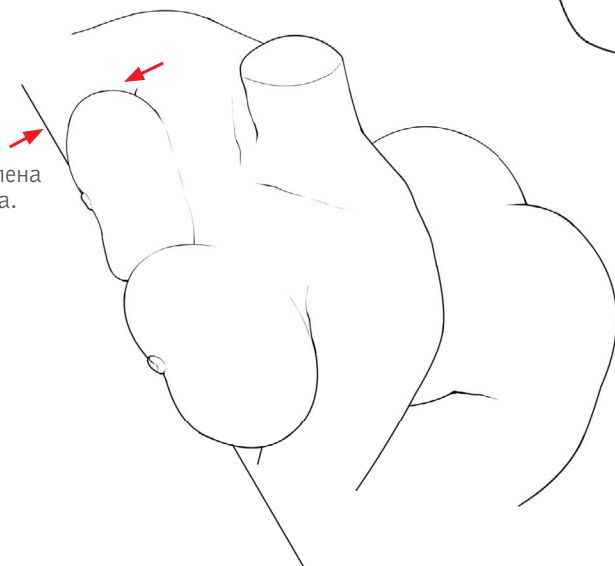
Когда руки сжимают грудь, она выступает между пальцами, что и передаёт её мягкость. Пышность груди можно подчеркнуть, если изобразить пальцы погруженными в плоть груди.

### ПРИ ТРЯСКЕ

Когда персонажи бегут или прыгают, грудь тоже скачет вверх-вниз вслед за этими движениями. Всего лишь благодаря рисунку подобных колебаний груди вы передадите интенсивность всего движения. Несмотря на то что в реальности груди редко при беге поднимаются и опускаются в разнорой, в манга и различных иллюстрациях это часто встречаемый приём.



Грудь  
придавлена  
и зажата.

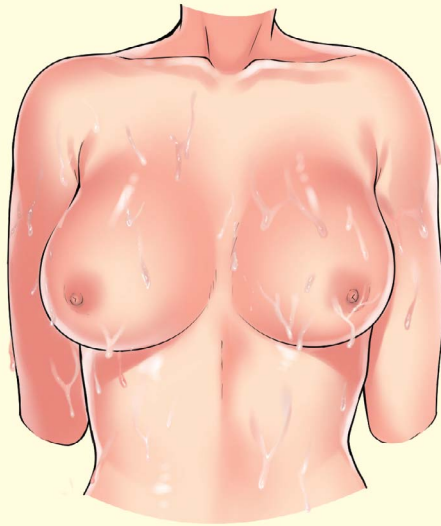


### ПРИ НАДАВЛИВАНИИ

Когда грудь прилегает к какому-нибудь предмету, она оказывается сдавлена и принимает овальную форму. Сдавленная и выпяченная грудь образует красивый изгиб, создающий её мягкий, упругий вид. Если объект неровный, то и грудь принимает соответствующую ему форму.

## ИЗОБРАЖЕНИЕ КОЖИ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ОКРУЖЕНИЯ И ТЕМПЕРАТУРЫ

Цвет кожи меняется в тепле и на холоде. Тело только из ванной — горячее и слегка розоватого цвета, на холоде же кожа и губы становятся более бледными. Более реалистичного изображения кожи можно добиться, если сделать акцент на её цвете в зависимости от состояния атмосферы окружающего пространства.



### ВЛАЖНАЯ КОЖА

Чтобы передать влажность кожи, нарисуйте капельки воды, стекающие по изгибам тела. Поскольку сразу после выхода из ванны на коже остаётся много влаги, покажите это не просто большим количеством капель, но и их скоплением, тонкой завесой, образующейся от следов воды на коже, и нарисуйте отражающийся свет. Меньшим количеством капель можно создать видимость пота на коже.



### ХОЛОДНАЯ КОЖА

Когда человек долго находится на холоде, кровообращение ухудшается и цвет кожи постепенно бледнеет. Не только кожа должна быть окрашена в близкий к белому цвет, но и отсветы на ней должны быть скорее бледных оттенков, чтобы тем самым усилить ощущение холода.



### ГОРЯЧАЯ

Сразу после ванной, когда температура тела повышена, кожа разгорячена и покрыта розоватым блеском. Поднимающийся от тела пар придаёт персонажу большей сексуальности. Можно нарисовать пар вокруг рта персонажа, тогда вы передадите, насколько холодно в месте, где он находится, но будьте осторожны, если фон по оттенку близок к белому: пар может быть не заметен.

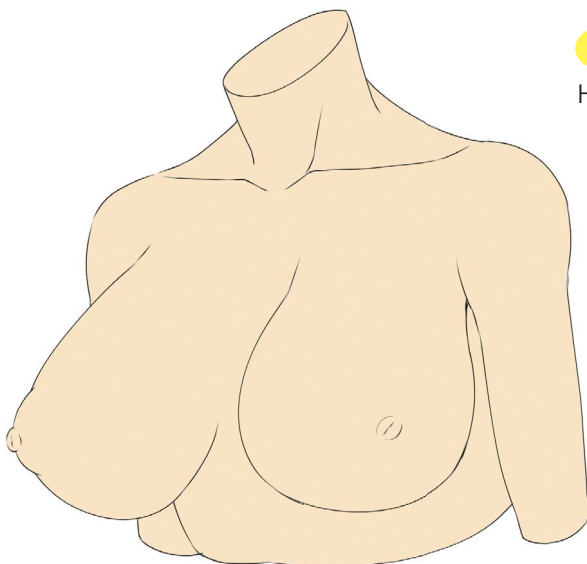
## Объяснение основных моментов заливки

Сейчас мы рассмотрим ключевые моменты аккуратной заливки, следуя поэтапному процессу прорисовки груди.

### ПРОРИСОВКА ГРУДИ

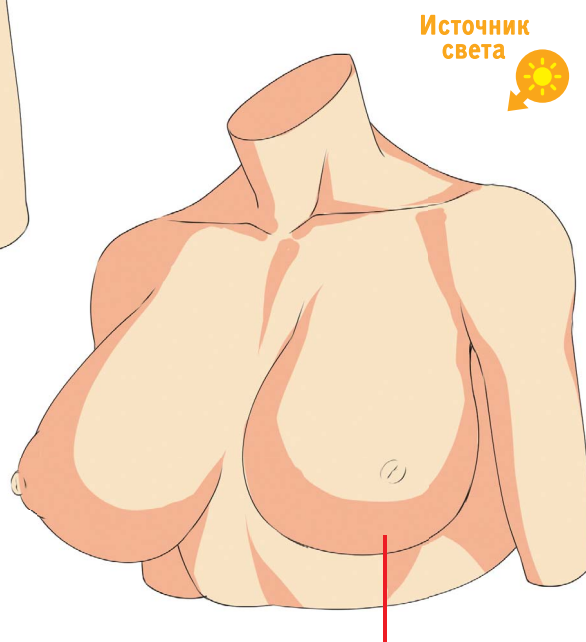
#### ШАГ 1

Нанесите широким слоем базовый цвет.



#### ШАГ 2

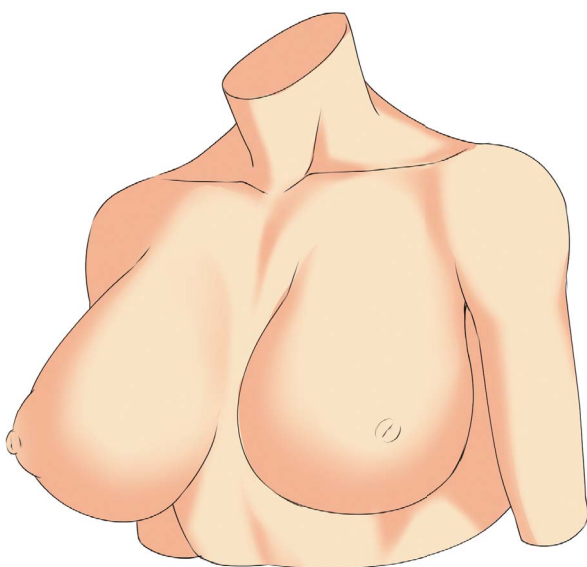
Нанесите «Тень 1» с учётом расположения источника света.

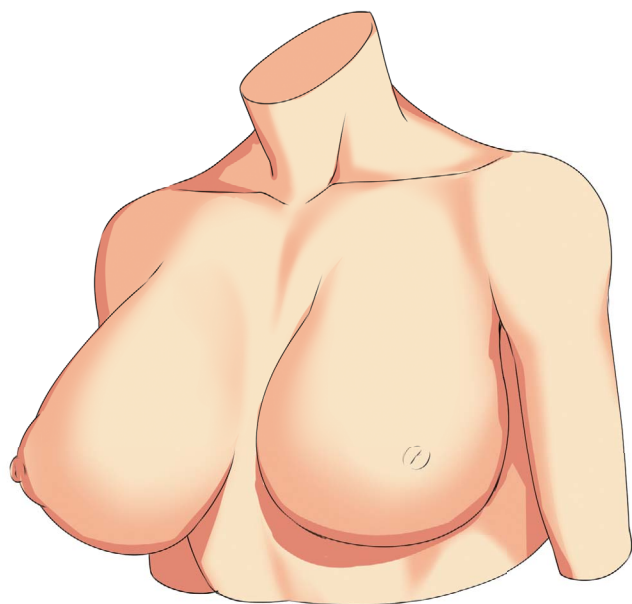


Грудь нарисована с учётом её округлости, тени нанесены по закруглённой стороне.

#### ШАГ 3

Растушуйте «Тень 1». Ластиком с минимальным размытием подчеркните основание груди вдоль её линии.



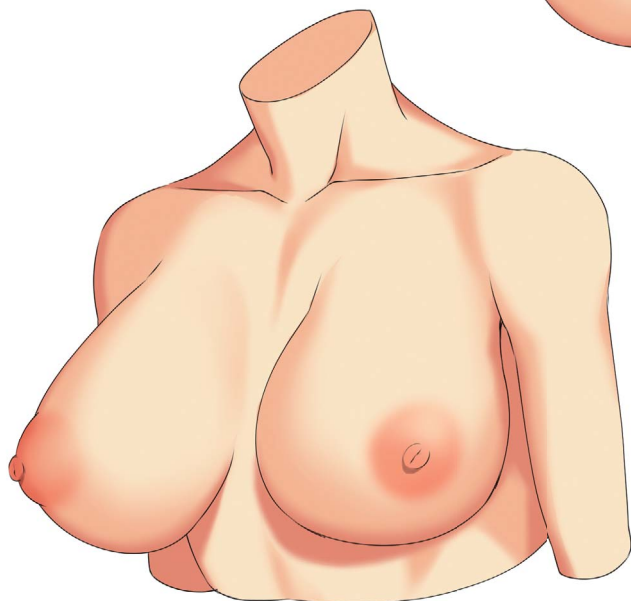
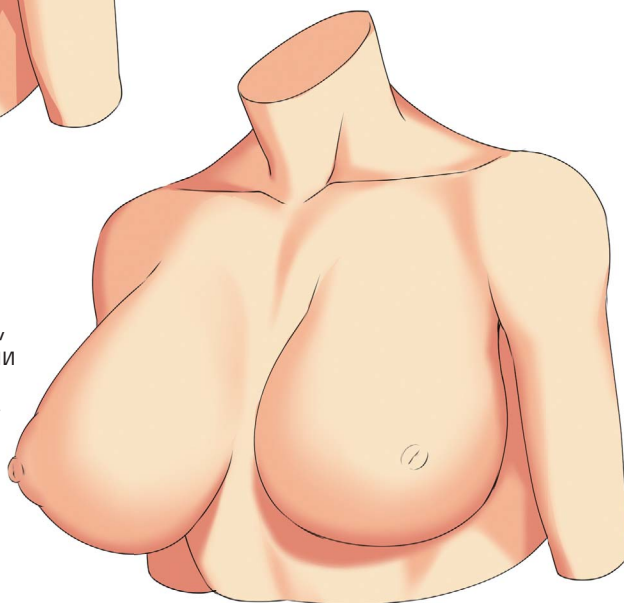


#### ШАГ 4

Нанесите «Тень 2» главным образом на ту сторону, которая противоположна источнику света. Подчеркните закруглённость теней, нанеся их так, как если бы они были границами эскиза.

#### ШАГ 5

Смешайте «Тень 2». Растушьте её с чуть меньшим размытием, чем в «Тени 1». В частности, если немного сохраните границы падающей от груди тени, они будут выглядеть четче.

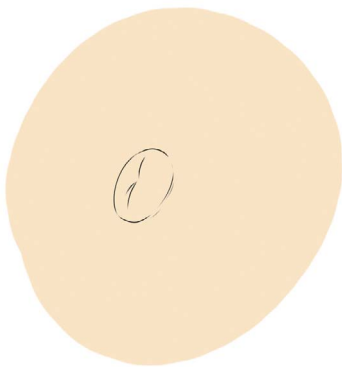


#### ШАГ 6

Зарисуйте соски. Прорисовка сосков описана на следующей странице.

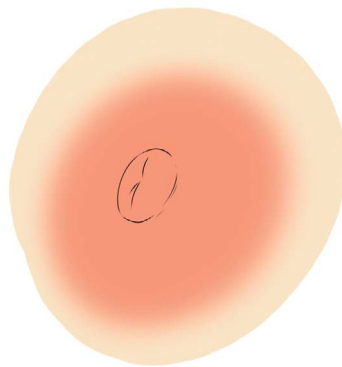


**СЛЕДУЮЩАЯ СТРАНИЦА**



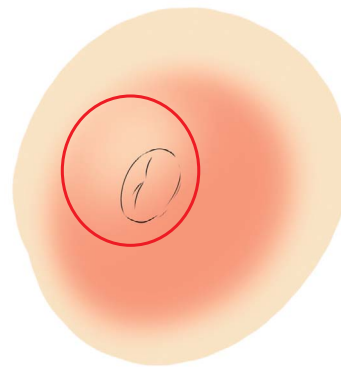
#### ШАГ 6-1

Нанесите широким слоем цвет кожи.



#### ШАГ 6-2

Теперь нанесите базовый цвет сосков.



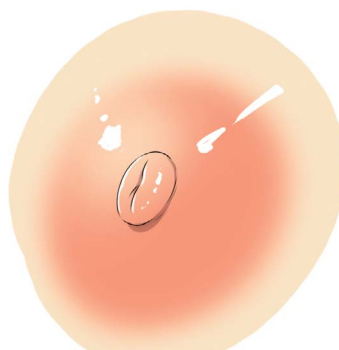
#### ШАГ 6-3

Подчеркнём светлый участок. Используя ластик с размытием, немного сотрём участок выше соска, высветлив его.



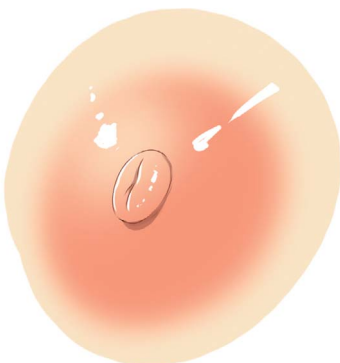
#### ШАГ 6-4

Нанесите тени от сосков. Создайте лишь лёгкую тень вдоль линии соска.



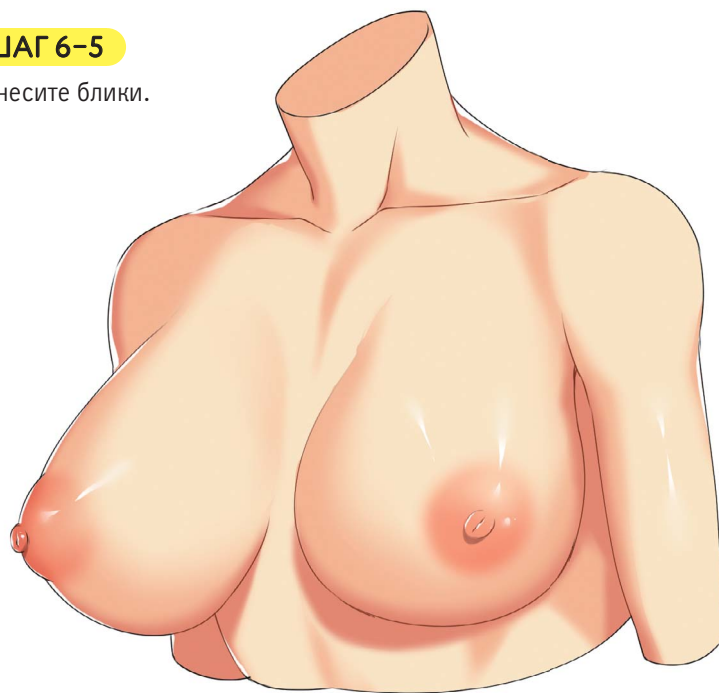
#### ШАГ 6-5

Нанесите блики.



#### ШАГ 6-6

Завершите рисунок соска, подкорректировав цвет эскиза.



#### ШАГ 7

Завершите рисунок, добавив блики.



## КОГДА ПРИСУТСТВУЮТ НЕСКОЛЬКО ИСТОЧНИКОВ СВЕТА

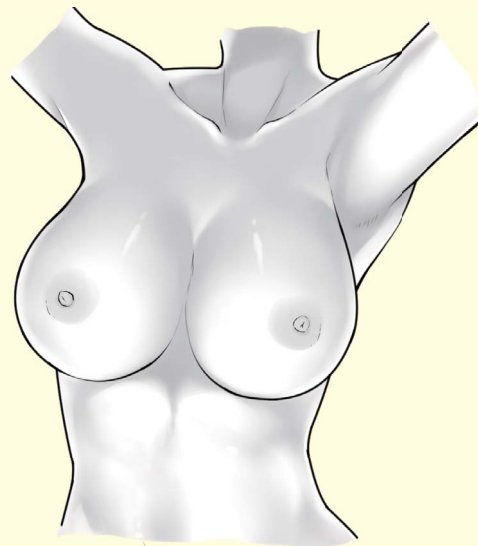
С помощью нескольких источников света можно передать настроение персонажа, впечатление, которое он производит, обратить внимание на детали, которые желаете подчеркнуть, отразить упругость кожи. Все зависит от задумки. При таком изображении сначала стирается та часть, на которую падает свет от одного источника, а затем — на которую падает свет из второго источника.

### СВЕТ СВЕРХУ И СНИЗУ

Рассмотрим классический свет сверху вниз и нижний свет с противоположной стороны: первый не создаёт тени на верхней части груди, в то время как второй подчеркивает нижнюю часть бюста. Чтобы передать текстуру кожи, даже на освещённые участки накладывается небольшое количество теней.

### СВЕТ ПО ДИАГОНАЛИ: СВЕРХУ И СНИЗУ

Часто используется в ситуациях, когда свет отражается от различных поверхностей, вроде водоёмов. Верхний свет слева по диагонали формирует тени на правой стороне тела. Изначально тени должны были бы падать на пространство бёдер, но поскольку они подсвечены снизу, теней нет. Не забудьте прорисовать также и нижнюю часть груди, которая оказывается подсвечена.



### СВЕТ СНИЗУ И ИЗ-ЗА СПИНЫ

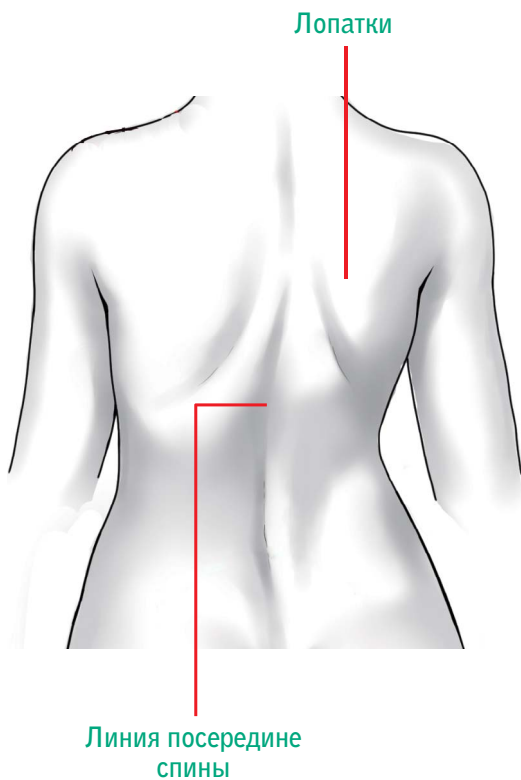
Нижний свет падает на обращённые к нему поверхности, такие как внутренняя сторона руки. Он также освещает грудь, отбрасывая тени возле неё. Свет сзади повторяет контуры тела, создавая блики. Выделите утолщённые участки более жирными бликами, а приподнятые участки — более тонкими.

## Особенности заливки цветом отдельных элементов Учимся прорисовывать спину и поясницу

Спина с поясницей считаются наиболее сложными элементами для создания привлекательного изображения, так как на них труднее всего наносить тени из-за отсутствия изгибов как таковых в сравнении с рисунком в анфас, но тем не менее за счёт умелой прорисовки свойственных женскому телу талии и ягодичной зоны можно преуспеть в создании образа сексуальной героини.

### ЗНАКОМИМСЯ С ОСНОВАМИ РИСКОВКИ СПИНЫ И ПОЯСНИЦЫ

Проведите сбалансированную линию вдоль лопаток, сконцентрировавшись на позвоночнике и поясничной талии.



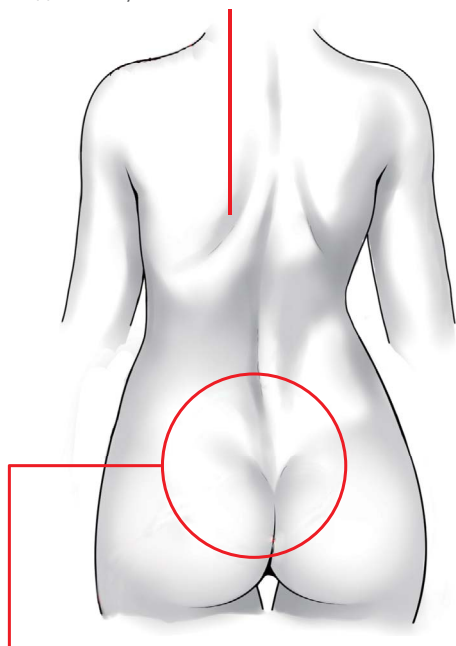
### ! НА ЗАМЕТКУ

Из-за того, что на спине меньше изгибов, нежели спереди, оказывается трудным сохранить баланс. Нарисуйте в первую очередь позвоночник, который послужит основой, а далее нарисуйте вдоль линии всё остальное: лопатки и ягодицы.

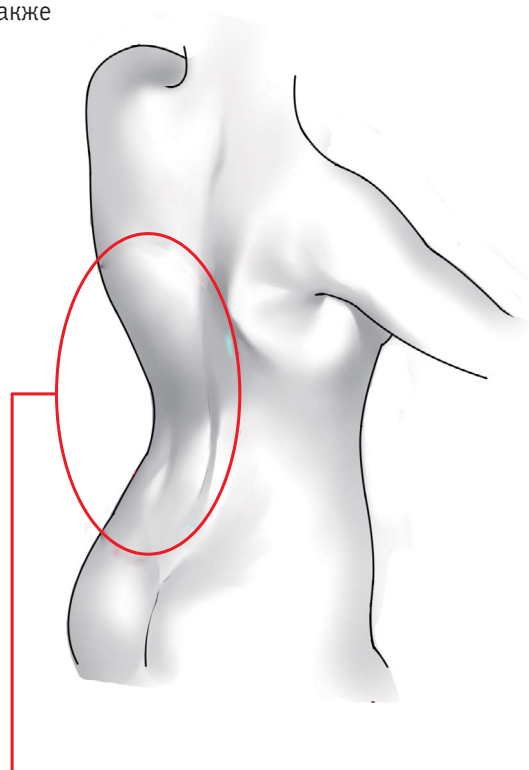
## ТЕНИ СПИНЫ И ПОЯСНИЦЫ

В области плеч и лопаток спина расширяется, в области талии — сужается, а затем вновь увеличивается в области ягодиц. Теперь зарисуйте тени вдоль линии лопаток, позвоночника, а также складки и изгибы мышц.

Нарисуйте лопатки в форме «крыши домика», нанесите тени.

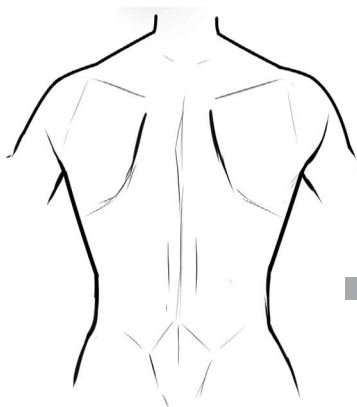


Ягодичную линию удобнее всего разместить по окружности попы, что поможет передать её мягкую упругость и создать баланс с поясничным отделом.



Тени проявляются вдоль линии спины. Определив направление источника света, подумайте о том, как будут расположены тени лопаток, талии.

### СПИНА



### СБОКУ



Если наложить тени на диагональ, которая тянется от округлой талии к позвоночнику, получится подчеркнуть линию поясницы.

## РИСОВКА СПИНЫ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ПОЗЫ

В зависимости от позы меняется и изображение спины. Сейчас мы расскажем о том, как рисовать её, учитывая не только положение персонажа, но и источник света. В первую очередь определите его направление, подумайте над тем, как будут ложиться в соответствии с этим тени, создайте рисунок, изящно прорисовав подтянутые мышцы и область жировой ткани.

Источник  
света



### СИДЯЧАЯ ПОЗА С ЗАКРУГЛЁННОЙ СПИНОЙ

#### [Фронтальное освещение]

Фронтальное освещение — основной тип света в живописи. Появление лишних теней в таком случае маловероятно, поэтому можно рисовать красивые линии. При закруглённой форме спины лопатки становятся широкими, при сидячем положении с согнутыми коленями мышцы и жировая прослойка поясницы вытягиваются книзу, так что на спине не остаётся изгибов для теней.

Источник  
света



На спине не остаётся  
неровностей, когда все  
складки вытянуты.

### ПОЗА СПИНОЙ К ЗРИТЕЛЮ

Источник света сверху с задней  
левой стороны

Так как свет падает сзади, тени тянутся от передней части лопаток до груди и поясницы. Всё, от ягодиц до поясницы и талии, будет подчеркнуто, если нанести тени в области поясницы.

Источник  
света



### ПОЗА С ВЫГНУТОЙ ПОЯСНИЦЕЙ

Источник света в левом верхнем углу

Свет приходится на изогнутую поясницу и повернутые плечи, поэтому тени доходят вплоть до правого плеча и талии ниже лопаток. Лопатки — наиболее выделяющаяся часть на спине, поэтому на правой лопатке отражается свет. Тщательная зарисовка теней на мышцах поясницы поможет создать красивую линию талии.



Источник  
света



### ПОЗА С ЗАКРУГЛЁННОЙ СПИНОЙ И СОГНУТОЙ НОГОЙ

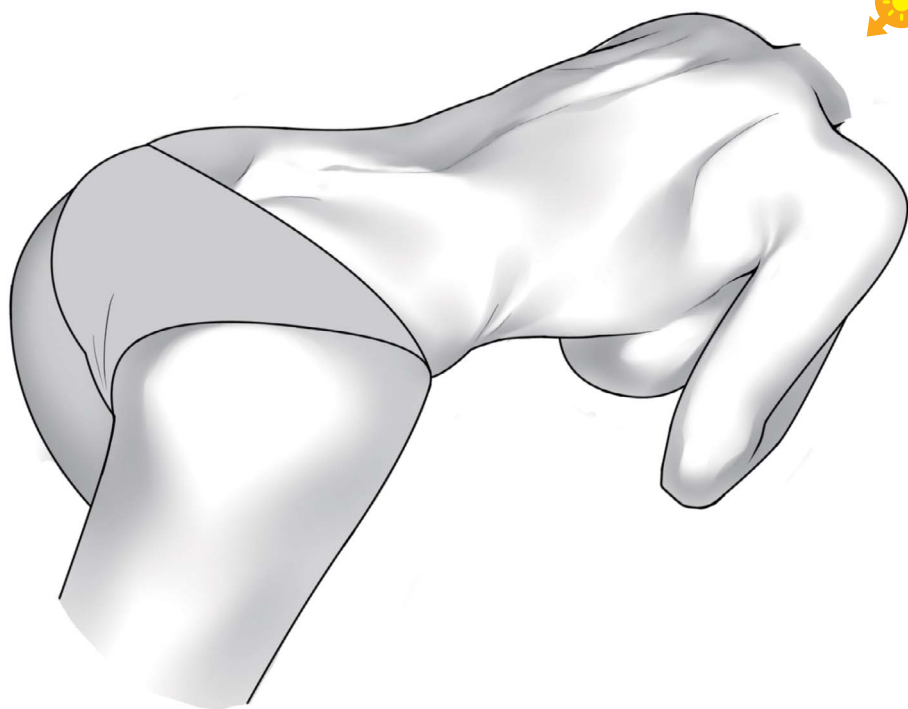
Источник света в верхнем правом углу

В позе с поднятой ногой и закруглённой спиной свет сверху уменьшает неровности на спине и создаёт более выделенный рисунок ягодиц на переднем плане. Нарисовав складки, которые собираются при поднятии ног на талии, вы ещё больше подчеркнете бёдра.

### ПОЗА С НАКЛОНОМ ВПЕРЁД

Источник света вверху по правую руку зрителя

Свет на переднем плане концентрирует тени в центре спины. Более реалистичной текстуры можно добиться, зарисовав тени в области мышц и жировой прослойки на передней правой половине, куда падает свет.



Источник  
света



1 Основы прорисовки обнажённого тела

2 Заливка цветом головы и лица

3 Техника прорисовки верхней части туловища

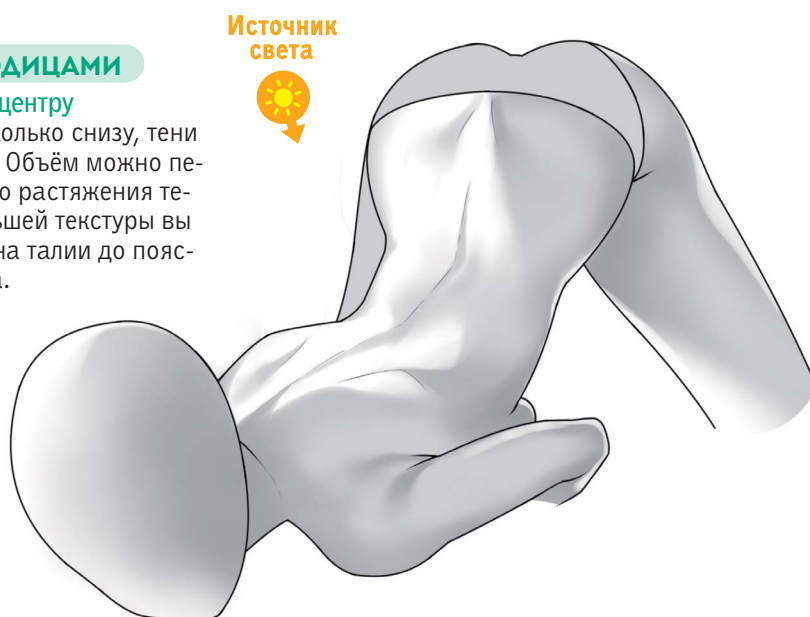
4 Заливка цветом нижней части туловища



### ПОЗА С ПОДНЯТЫМИ ЯГОДИЦАМИ

Источник света внизу слева по центру

При свете, расположенном несколько снизу, тени собираются на переднем плане. Объём можно передать через зарисовку плавного растяжения теней вдоль лопаток и талии. Большей текстуры вы добьётесь, если растянете тени на талии до поясницы вдоль линии позвоночника.



Источник света



### СИДЯЧАЯ ПОЗА С ПОДОГНУТЫМИ НОГАМИ

Источник света сверху справа по центру

Свойственная женщинам поза с подобранными ногами за счёт крупных теней на спине позволяет передать негативную атмосферу одиночества или печали. Для этой позы, при которой спина изогнута в форме математического знака «больше» ( $>$ ), а на талии собраны складки жировой ткани, диагональный свет идеально подчёркивает неровности мышц на спине.

Источник света



### ПОЛУПРИСЕД С БОКОВОГО УГЛА

[Источник света расположен сверху со стороны зрителя]

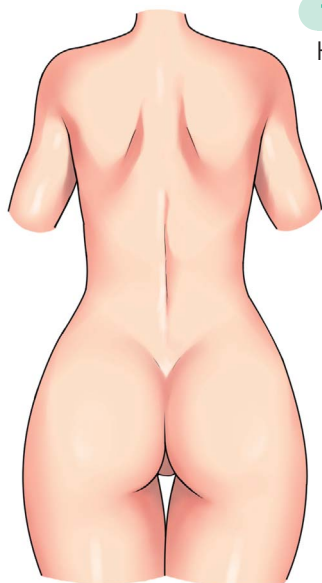
Чтобы показать линию от поясницы до ягодиц, рекомендуем взять сбоку. Так удастся одновременно показать складки на животе, мышцы, спину и линию поясницы. Кроме того, согнутые ноги подчёркивают ягодицы, создавая красивый изгиб от талии к бёдрам и ляжкам.

## РИСОВКА СПИНЫ ПРИ РАЗНЫХ ТИПАХ ФИГУРЫ

В зависимости от фигуры меняется прорисовка мышц и жировой прослойки. Кроме того, изменяется и конфигурация теней, в результате чего меняется цвет заливки, необходимый для передачи текстуры тела.

### ТОНКАЯ СПИНА

На худой спине с небольшим количеством мышц и жира практически нет неровностей, поэтому и теней меньше, а большую часть занимает закрапка телесным цветом.

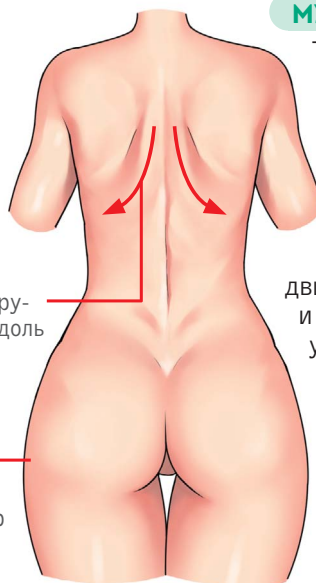


Детализируем тени вдоль лопаток.

Тени по бокам бёдер придадут более подтянутый вид.

### МУСКУЛИСТАЯ СПИНА

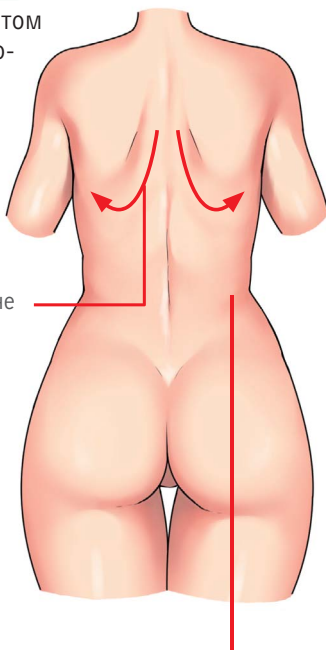
Тени, отбрасываемые от мышц, и тени, отбрасываемые от жировой ткани, сильно отличаются. Мускулистая спина обладает множеством деталей, проявляющихся при движении позвоночника и лопаток. В особенности у женщин часто бывают зажаты лопатки и область позвоночника, поэтому сосредоточьтесь на этих зонах, чтобы создать красивую, привлекательную спину.



### ОБЪЁМНАЯ СПИНА

Тело с большим процентом жировой ткани производит впечатление мягкого и податливого. Закрашивайте его с учётом того, в какие места впивается купальник или где выступает плоть.

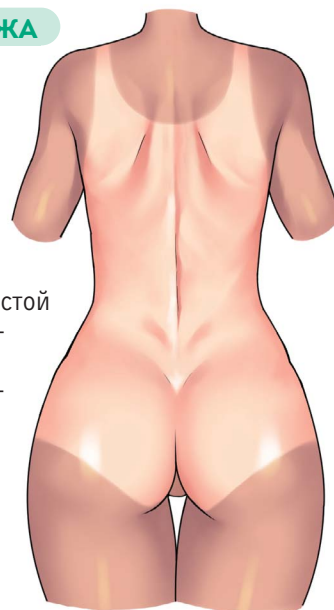
Плоть на спине передана закруглёнными тенями.



Тени у живота производят впечатление мягкости.

### ЗАГОРЕВШАЯ НА СОЛНЦЕ КОЖА

Оставьте неизменными те участки, которые закрывал купальник, но измените цвет кожи на открытых участках. Кожу следует рисовать так же, как и в случае с мускулистой спиной, чтобы у смотрящего создавался образ персонажа активного типа.

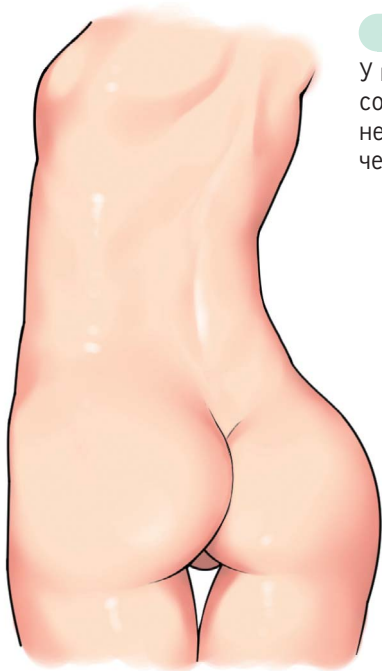


## РИСОВКА СПИНЫ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВОЗРАСТА ПЕРСОНАЖА

Считается, что о возрасте судят по спине, сильные изменения претерпевают рост, ширина плеч, состояние тела. Давайте подчеркнём особенности персонажа, прорисовав спину в соответствии с его возрастом.

### ОТ 10 ЛЕТ (ПОДРОСТКОВЫЙ ПЕРИОД)

У юных девушек в этом возрасте тело ещё недостаточно созрело, поэтому неровностей мало и тени практически не появляются. Минимальной прорисовкой теней вы подчеркнёте юность персонажа.

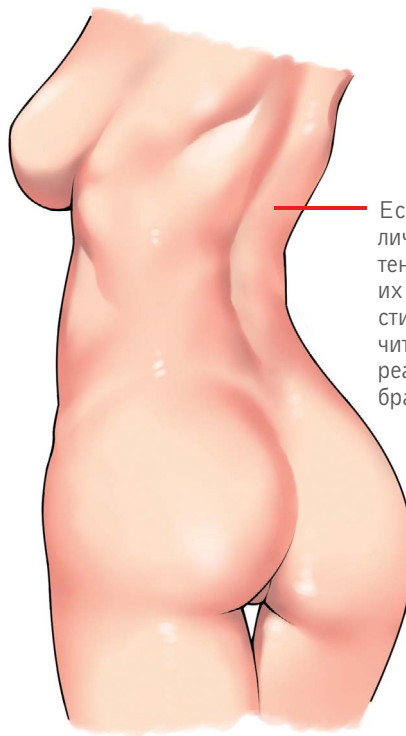


В этом месте много плоти, поэтому тени плечевого пояса сведены к минимуму.



### ОТ ПОДРОСТКОВОГО ПЕРИОДА ДО 25 ЛЕТ

Строение фигуры принимает взрослые очертания, выделяются такие части, как талия и грудь. Благодаря хорошему обмену веществ общий вид тела — здоровый и подтянутый.



Если несколько увеличить количество теней, прорисовав их немного в области мышц, то получится достичь более реалистичного изображения спины.

### ОТ 25 ДО 30 ЛЕТ

В зрелом возрасте талия уплотняется, морщины под ягодицами становятся глубже.

## Объяснение основных моментов заливки

Сейчас мы рассмотрим ключевые моменты аккуратной заливки, следуя поэтапному процессу прорисовки спины и поясницы.

### ПРОРисОВКА СПИНЫ И ПОЯСНИЦЫ

#### ШАГ 1



Нарисуйте грубый эскиз позвоночника, помня о балансе мышц. В качестве ориентира при последующей работе с тенями наметьте такие важные моменты, как расположение лопаток и позвоночника для того, чтобы сохранить баланс в рисунке спины.

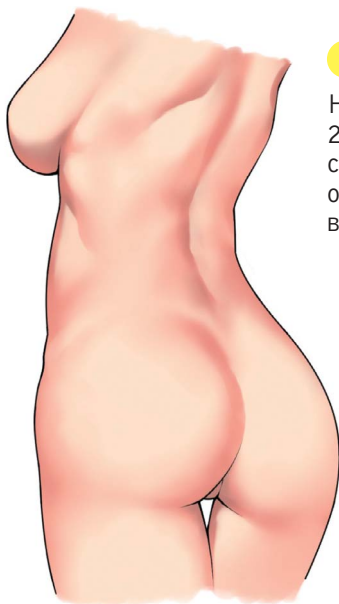
#### ШАГ 2

Широко покройте цветом набросок, после чего прорисуйте тени. Эта заливка используется не только для теней, но и для цвета при заливке текстуры.



#### ШАГ 3

На покрашенные в ШАГЕ 2 части новым слоем нанесите цвет, но только на те области, которые находятся в тени.



#### ШАГ 4

Завершите рисунок, выборочно нанеся блики на те участки, которые хотите подчеркнуть.



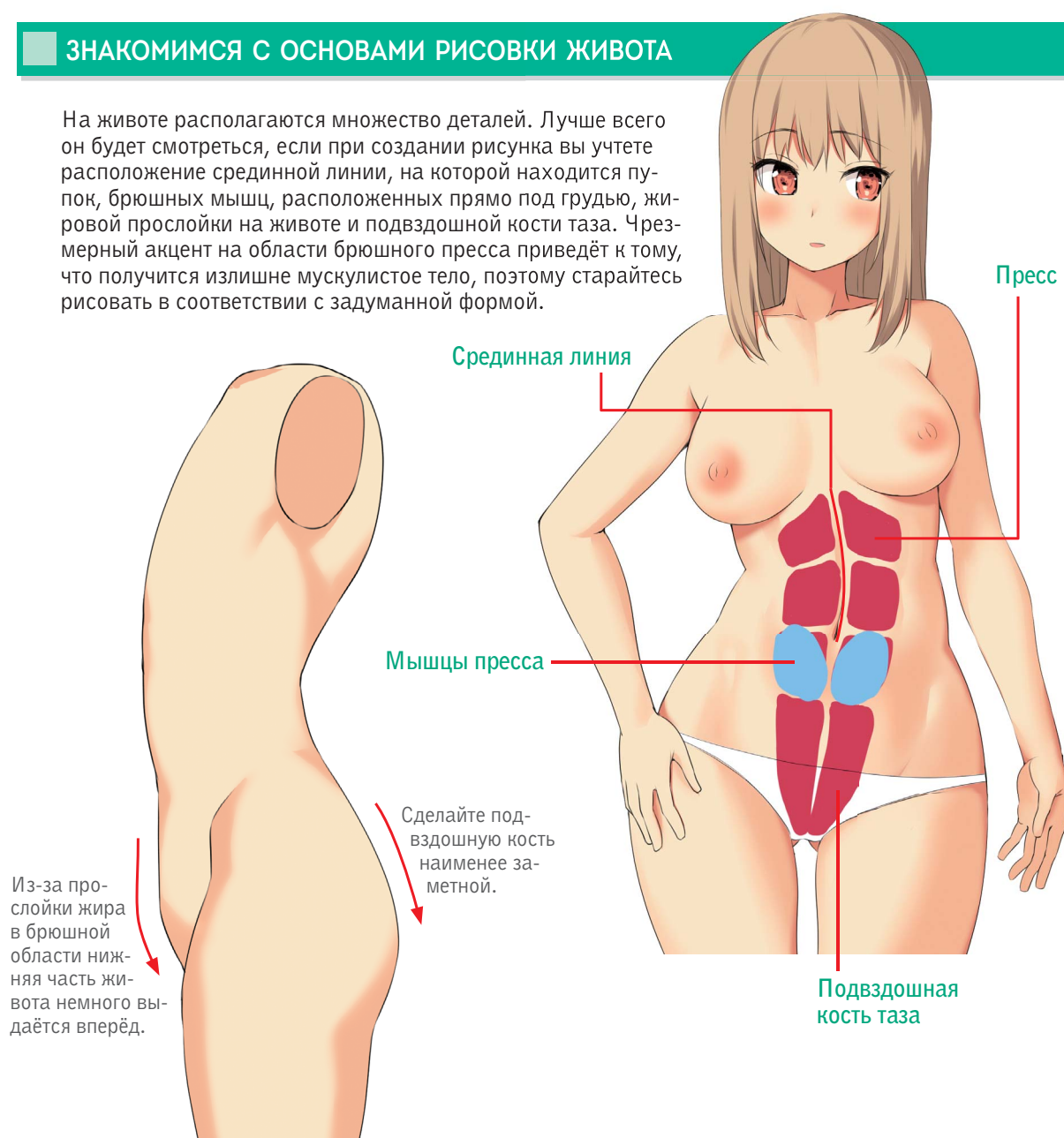
## Особенности заливки цветом отдельных элементов

### Учимся прорисовывать живот

Живот — важный элемент в создании привлекательного женского образа. Женская фигура может быть выражена разными вариантами зарисовки, будь то мягкий беззащитный животик или плотный мускулистый. Пупку также стоит уделить внимание.

#### ЗНАКОМИМСЯ С ОСНОВАМИ РИСОВКИ ЖИВОТА

На животе располагаются множество деталей. Лучше всего он будет смотреться, если при создании рисунка вы учтете расположение срединной линии, на которой находится пупок, брюшных мышц, расположенных прямо под грудью, жировой прослойки на животе и подвздошной кости таза. Чрезмерный акцент на области брюшного пресса приведёт к тому, что получится излишне мускулистое тело, поэтому старайтесь рисовать в соответствии с задуманной формой.



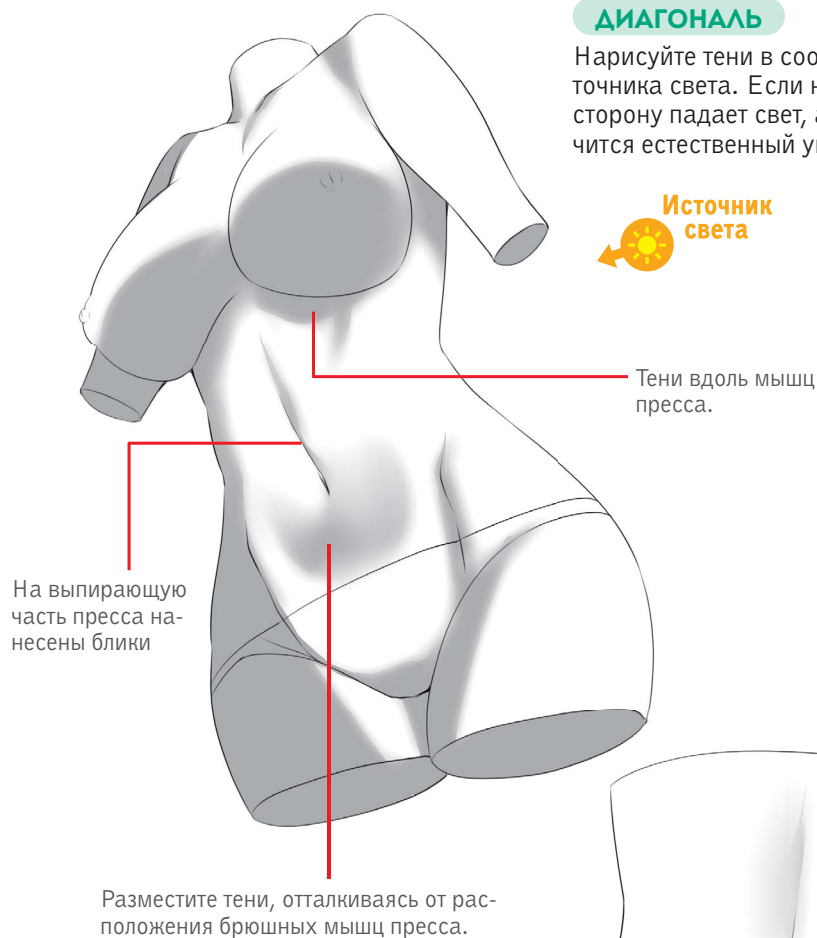


## ИЗОБРАЖЕНИЕ ЖИВОТА ПОД РАЗНЫМИ РАКУРСАМИ

Важно учитывать срединную линию, проходящую через пупок. В отличие от лица и верхней части туловища, здесь степень отклонения от угла регулируется расположением этой линии.

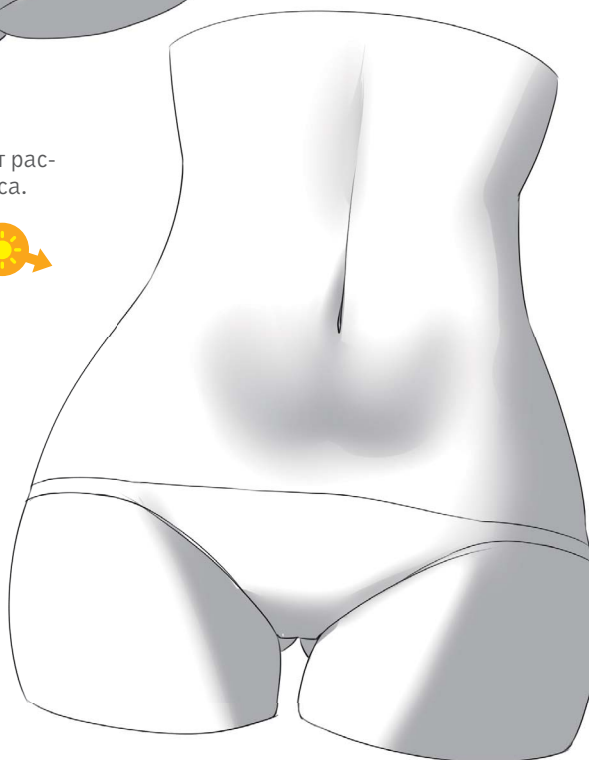
### ДИАГОНАЛЬ

Нарисуйте тени в соответствии с учётом источника света. Если наметить себе, на какую сторону падает свет, а на какую — тень, получится естественный угловатый изгиб.



### АНФАС

При рисунке в анфас также учитывается расположение источника света. На область срединной линии и вокруг пупка нанесены естественные тени возникающего здесь ломаного изгиба.



## РИСОВКА ЖИВОТА ПРИ РАЗНЫХ ТИПАХ ФИГУРЫ

При изображении разных типов фигур необходимо учитывать объём жировой прослойки. У худого типа её мало, поэтому линии мышц видны. И напротив, у детей и персонажей с пухлым телосложением количество жира большое, поэтому линии мышц не видны.



### ПОЛНЫЙ ТИП

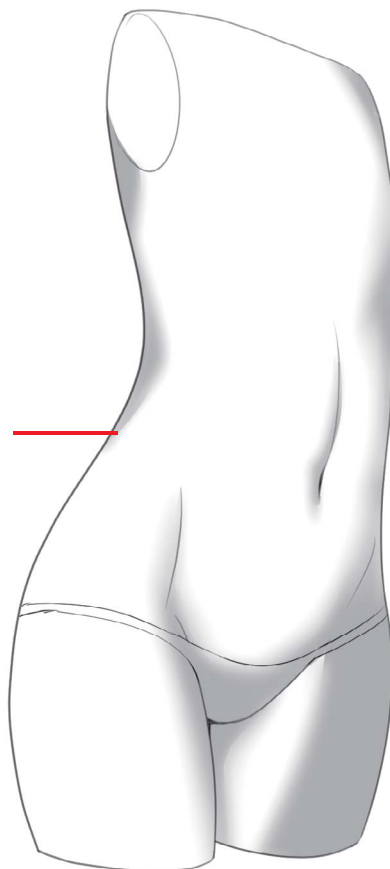
Создайте более плотный и мягкий силуэт. Он должен быть округлым, с учётом прослойки жира на животе.

Талия создаётся за счёт увеличения подвздошной тазобедренной кости.

Если таз сделать меньше, то фигура получится миниатюрной.

### ПЛОСКИЙ ТИП

Здесь мы видим фигуру, у которой минимум округлостей и выпуклостей, свойственных женскому телу.

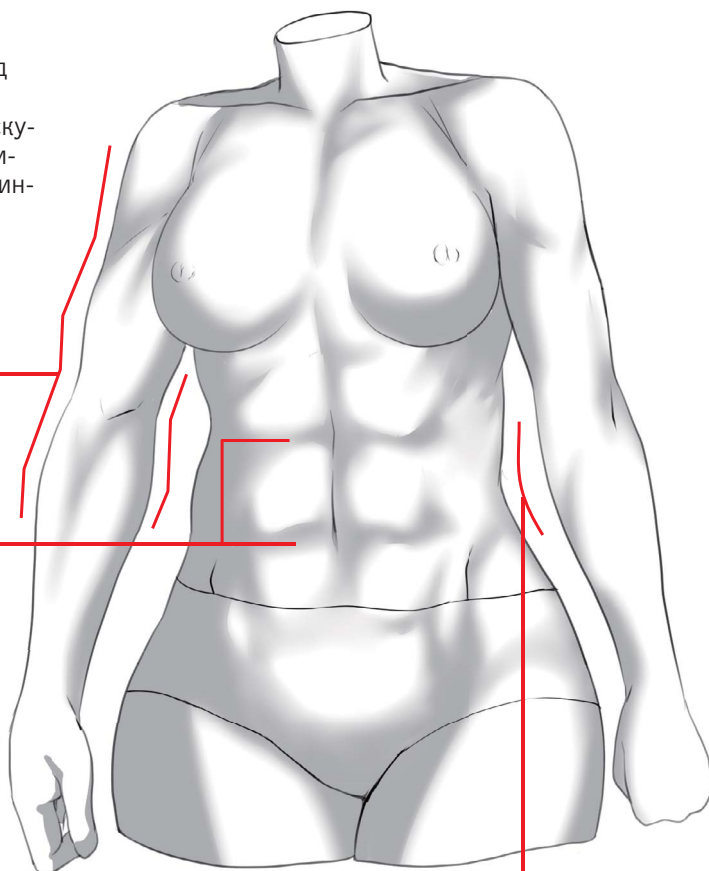
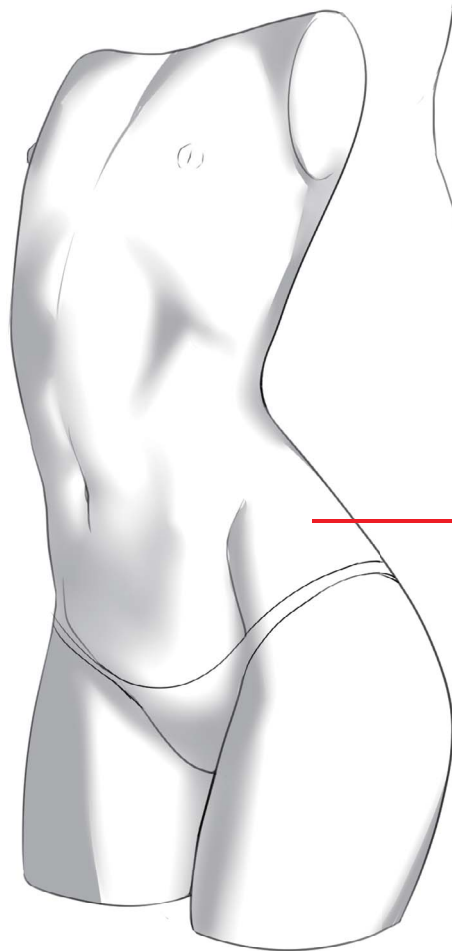


### МУСКУЛИСТЫЙ ТИП

Нарисуйте бугристые и угловатые участки. Не рисуйте линии под идеально прямым углом, помните об округлости женских форм. Мускулистый вид создаётся за счёт минимума градиента и использования интенсивной прорисовки краёв.

Силуэт сделан угловатым.

Если прорисовать горизонтальные линии, станет заметна развитая мускулатура.



При наличии бугристости сохранена и округлость форм.

Отличие от пухлого типа фигуры состоит в отсутствии прорисовки округлости в области жировой прослойки.

### ХУДОЙ ТИП

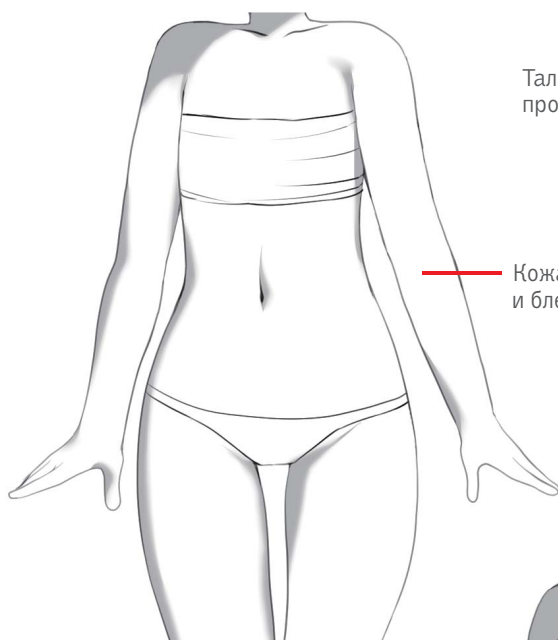
Силуэт стройный и тонкий. Основное отличие этой формы тела от детской — большая прорисованность женской талии и выпуклых частей.

## РИСОВКА ЖИВОТА В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВОЗРАСТА ПЕРСОНАЖА

Чем младше персонаж, тем больше у него жировой прослойки и менее сформированы кости и мышцы, поэтому будьте внимательны, чтобы линии мышц и угловатость костей не были выделены на теле. Они получают развитие только с возрастом.

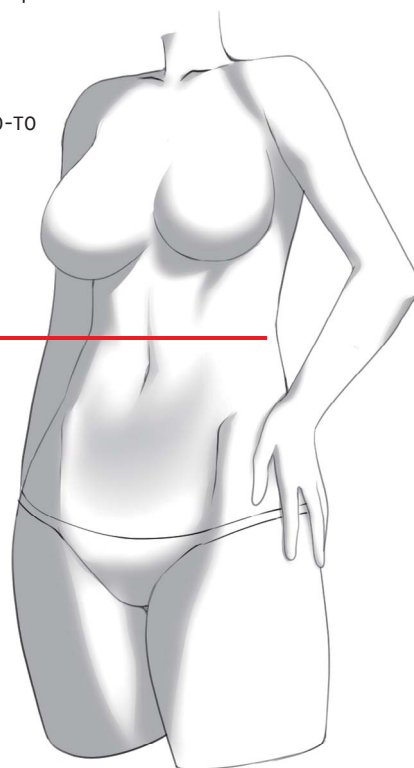
### МОЛОДЫЕ ДЕВУШКИ

Тип фигуры у молодых девушек — что-то среднее между ребёнком и взрослым. Слегка выступают выпуклые части.



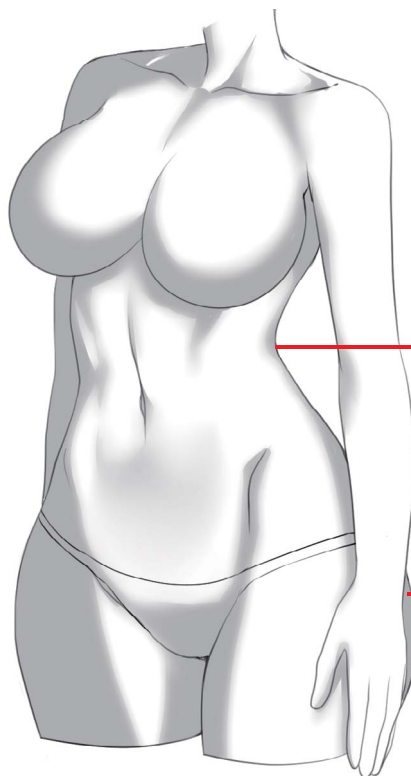
Талия начинает прорисовываться.

Кожа гладкая и блестящая.



### СТАРШАЯ ШКОЛА

Из-за отсутствия каких-либо выпирающих частей тела бликов немного.



### ВЗРОСЛЫЙ

Чётко выражены округлые формы и выпуклые части.

Талия чётко выделена.

Ягодицы крупные.

## РИСОВКА ЖИВОТА В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ПОЗЫ

Вид жировой прослойки и мышц меняется в зависимости от позы: изогнутая она или согнутая. Эти различия обозначаются линиями. Если они будут несколько преувеличенными, это сделает подачу даже проще.



### СИДЯЧАЯ ПОЗА С ПОДНЯТЫМ КОЛЕНОМ

В сидячем положении на животе собираются жировые складки, поэтому их изображение на талии сделает рисунок более реалистичным.



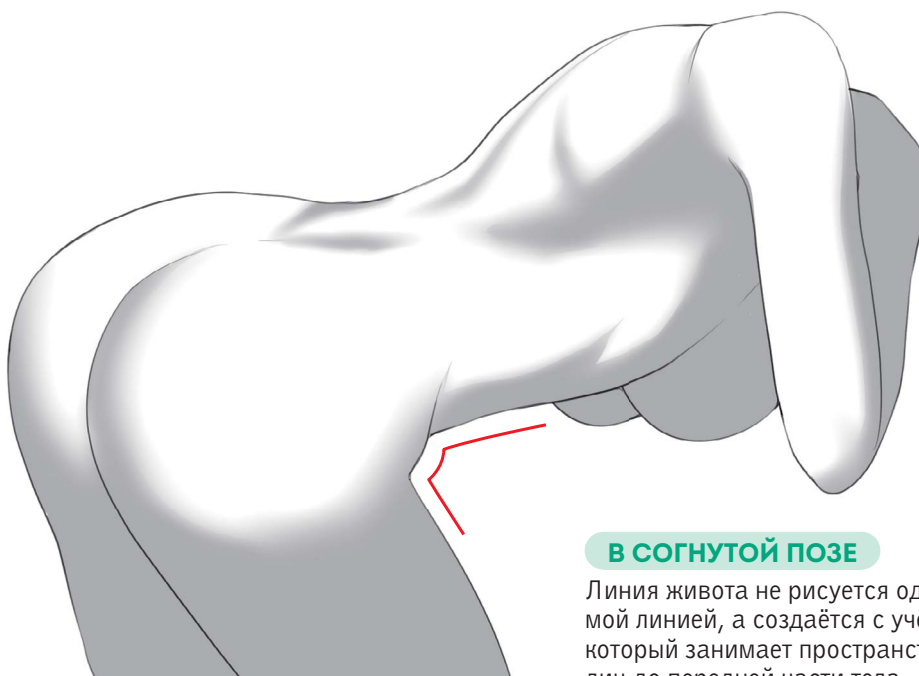
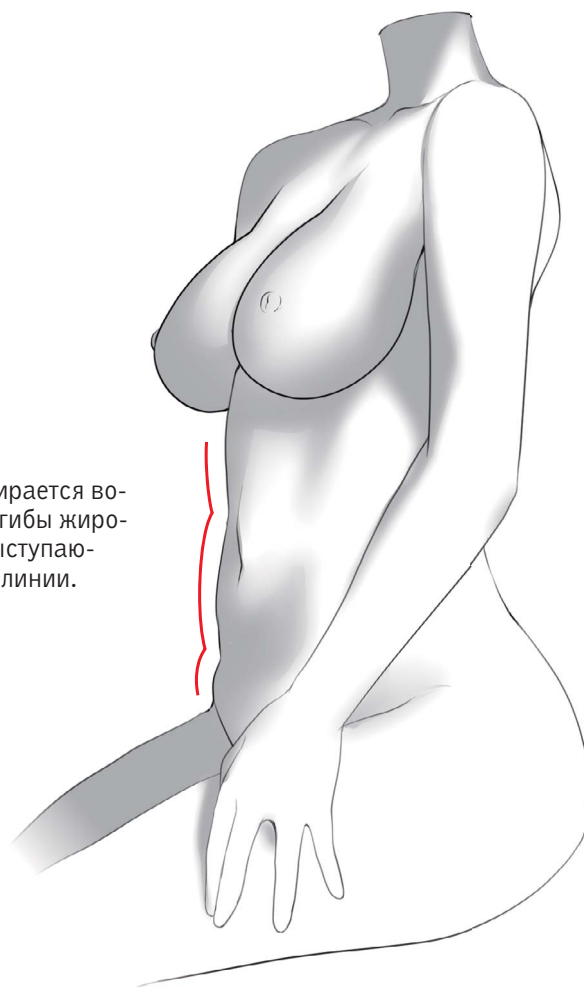
### ПОЗА ЛЁЖА НЕМНОГО ПРИПОДНЯТАЯ

Положение тела изогнуто, поэтому срединная линия чётко прорисована и видна. Живот также изогнут и вытянут, поэтому складок нет, и в области поясницы практически отсутствует жировая прослойка.



### СИДЯЧАЯ ПОЗА

При сидячей позе жир собирается вокруг живота. Передайте изгибы жировой прослойки живота и выступающие кости таза с помощью линии.

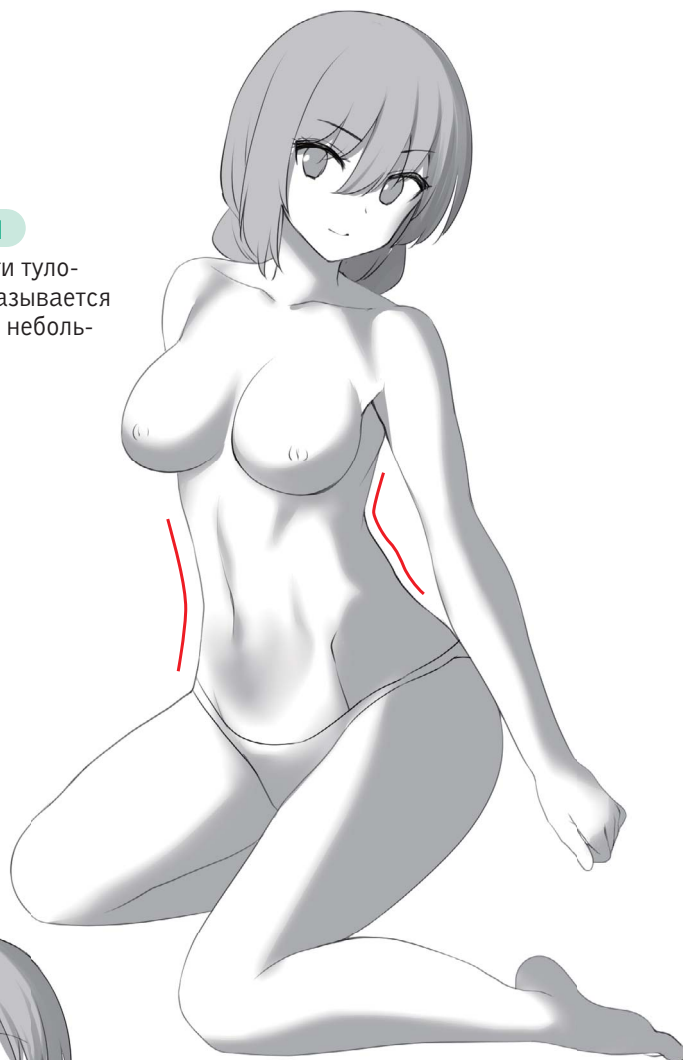


### В СОГНУТОЙ ПОЗЕ

Линия живота не рисуется одной прямой линией, а создаётся с учётом таза, который занимает пространство от ягодиц до передней части тела.

### ПОЗА С РАЗВОРОТОМ

При повороте верхней части туловища поясничная линия оказывается сдавлена, отчего возникает небольшой ломаный изгиб.



### СИДЯЧАЯ ПОЗА С НАКЛОНОМ ВПЕРЁД

При наклоне вперёд верхняя половина туловища перекрывает нижнюю. Жировая прослойка на поясничном отделе и животе зажата, поэтому необходимо рисовать её с учётом создающегося ломаного изгиба.

1 Основы прорисовки обнажённого тела

2 Заливка цветом головы и лица

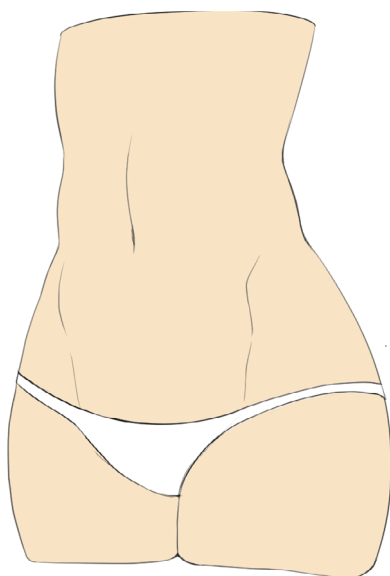
3 Техника прорисовки верхней части туловища

4 Заливка цветом нижней части туловища

## Объяснение основных моментов заливки

Сейчас мы рассмотрим ключевые моменты аккуратной заливки, следуя поэтапному процессу прорисовки живота.

### ПРОРИСОВКА ЖИВОТА

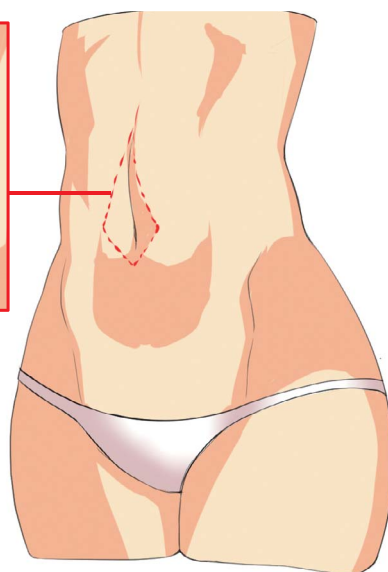


#### ШАГ 1

Залейте основным цветом кожи.



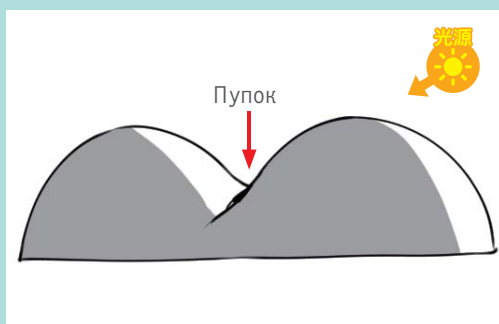
В форме алмаза.



#### ШАГ 2

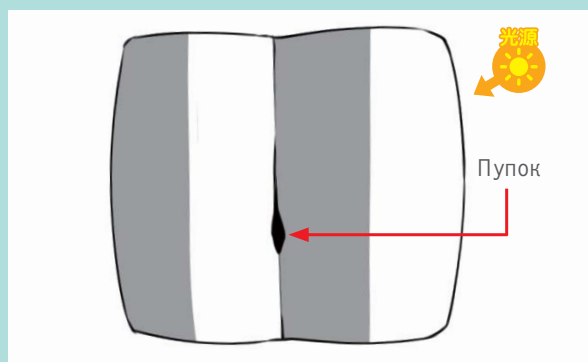
Нанесите «Тень 1». В области пупка расположим тени с учётом его «алмазной формы».

### ! НА ЗАМЕТКУ



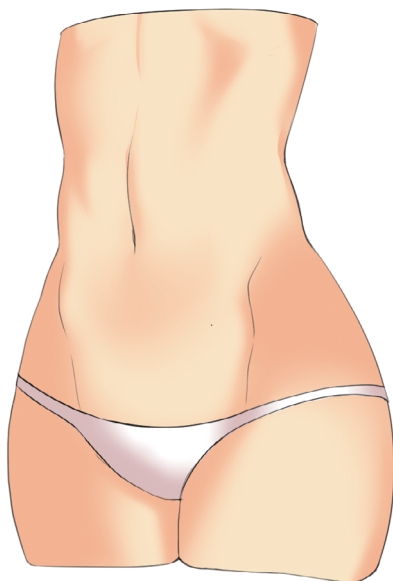
#### КАК ВЫГЛЯДИТ ПРОСТРАНСТВО ВОКРУГ ПУПКА СБОКУ

Изображение выше представляет собой рисунок поперечного сечения возле пупка. Проще всего нарисовать его, представив, что пространство вокруг пупка — это две горы.



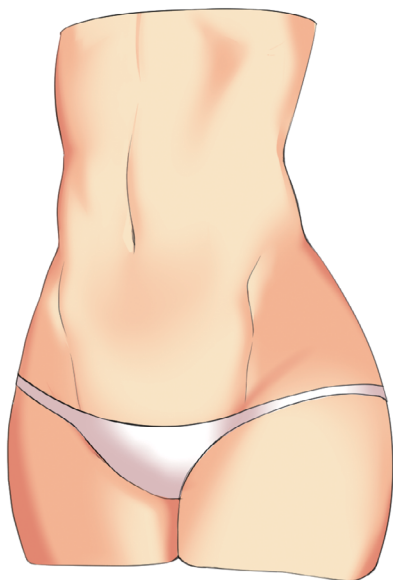
#### ФРОНТАЛЬНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ПРОСТРАНСТВА ВОЗЛЕ ПУПКА

Если располагать тени, отталкиваясь от бокового изображения, то в пространстве возле пупка из-за имеющегося ломаного изгиба эти тени будут выполняться так, как представлено на рисунке выше.



### ШАГ 3

Растушите «Тень 1». Книзу живот сужается.



### ШАГ 5

Нанесите «Тень 2», ещё более плотную, чем «Тень 1».



Объём передают через проработку выпуклых частей подвздошной кости таза.

### ШАГ 4

Проработайте форму мелких деталей, тогда выделятся грани и появится рельефность.



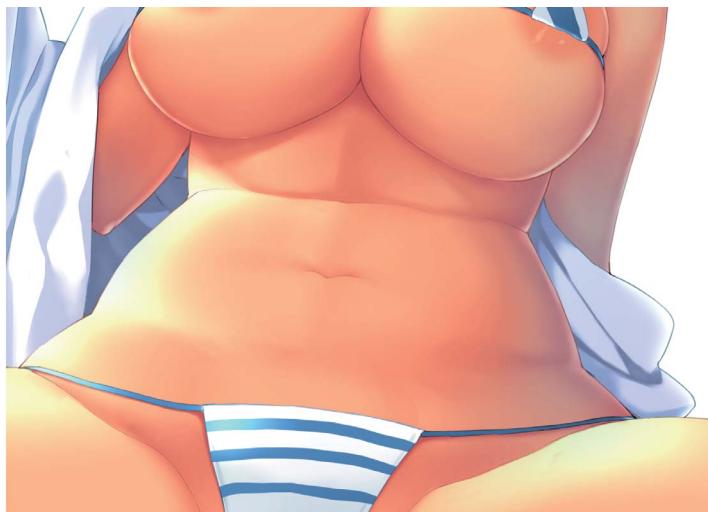
### ШАГ 6

Вновь для большей рельефности добавьте блики на периферийные части и живот. Растушите линии коричневым цветом для завершения рисунка.

## РАЗЛИЧНЫЕ СПОСОБЫ ПРОРИСОВКИ ЖИВОТА

### ЖИВОТ ПРИ ЗАКРУГЛЁННОЙ СПИНЕ

Когда спина округлена, жир на животе собирается и формирует складки на боках. Естественнее всего будет смотреться нанесение бликов и теней на бока вдоль линии жировой прослойки. Пупок также можно расположить не вертикально, а горизонтально, тогда усилится впечатление, что складки живота лежат плотнее друг к другу.



### СМУГЛЫЙ ЖИВОТ

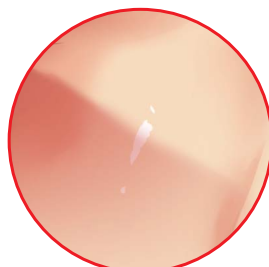
Основы заливки цветом кожи привычного цвета и смуглой кожи сходны. Если блики будут слишком яркими, кожа будет смотреться слишком блестящей, поэтому их цвет должен быть несколько ослаблен. В то же время яркие цвета, вроде белого, можно использовать в местах, которые хочется подчеркнуть или в которых хочется отразить силу света.



Если расположить тени поверх бликов на животе, то получится отделить блики теневой части и не теневой.

### ТЕНИ НАД ЖИВОТОМ

На этом рисунке тень от руки падает на живот. Тень в той части, где рука ближе к коже, темнее, а дальняя тень, расположенная в области пупка, — светлее, что и передаёт ощущение перспективы.

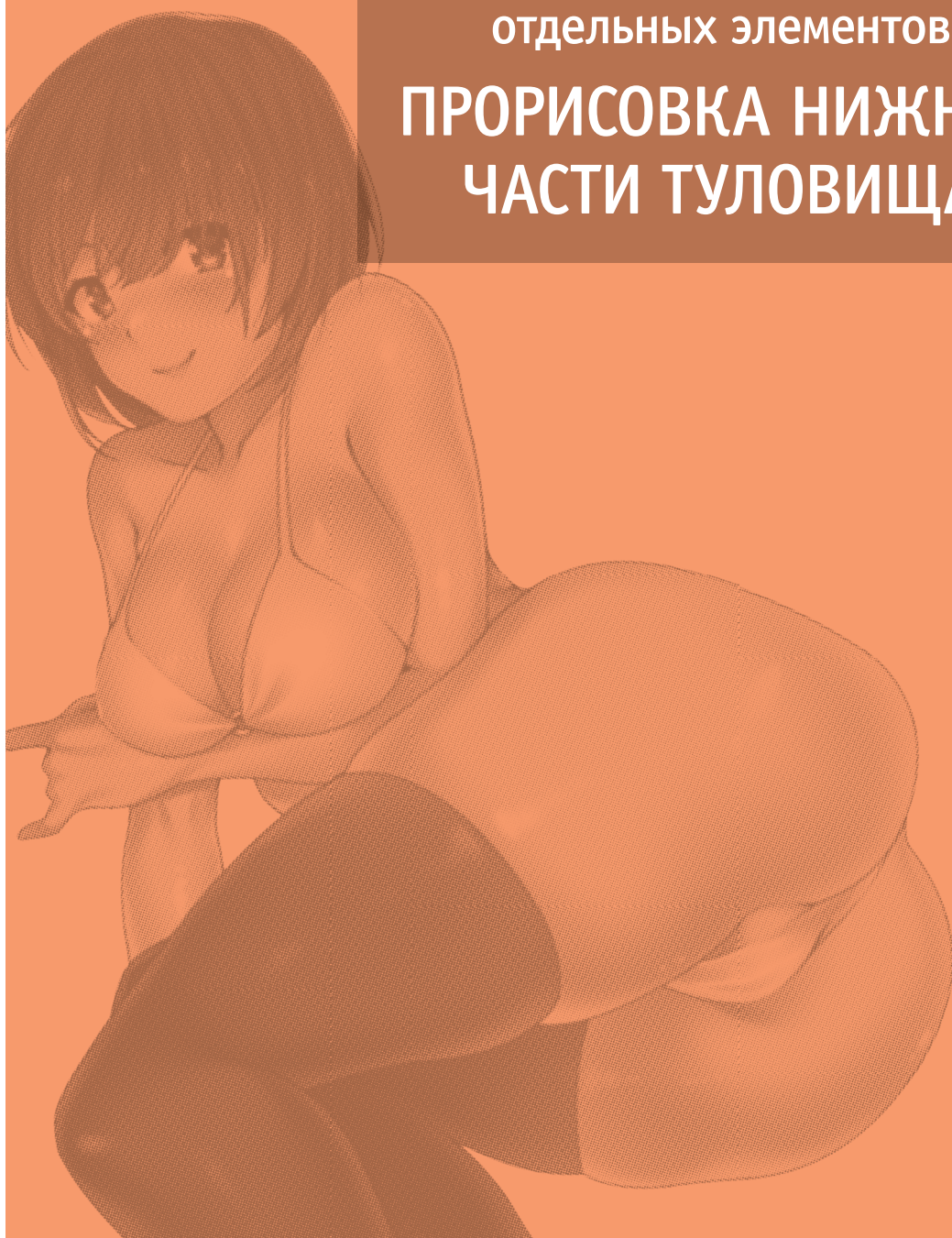




4

Особенности заливки цветом  
отдельных элементов

## ПРОРИСОВКА НИЖНЕЙ ЧАСТИ ТУЛОВИЩА



## Особенности заливки цветом отдельных элементов Учимся прорисовывать ягодицы

Женские ягодицы, обладая пухлой формой, выражаются красивыми округлыми линиями в любом положении. В зависимости от полноты и позы ягодицы обладают широким диапазоном выразительности и могут быть элементом как милого, так и сексуального образа.

### ЗНАКОМИМСЯ С ОСНОВАМИ РИСКОВКИ ЯГОДИЦ

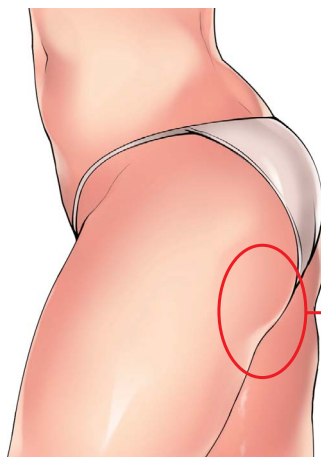
Ягодицы привлекают не только округлостью своих форм, но и линиями от поясицы и талии до пухлых бёдер, складками кожи, возникающими при ношении нижнего белья. Активно работайте с позами и ракурсами для создания сексуального образа.

Зажатые между ягодицами трусики также покрываются складками. Тщательно прорисуйте их, чтобы достичь большей реалистичности рисунка.

Если ягодицы рисуются сзади, то довольно трудно распознать их округлую форму, поэтому прорисуйте линию, обозначающую границу бёдер.

#### ВИД СБОКУ

Линия бедра будет красиво смотреться, если нарисовать изгиб тела в форме буквы «S» от спины до ягодиц.



На границе между ягодицами и промежностью нарисуйте выпуклый элемент.



#### ! НА ЗАМЕТКУ

Ягодицы округлые, и их заливка сходна с заливкой груди, но, в отличие от бюста, мышцы и кости в ягодицах скрыты подкожным жиром. Их форма варьируется в зависимости от положения поясицы и паха, поэтому не всегда достаточно просто нарисовать их округлыми.

## ИЗОБРАЖЕНИЕ ЯГОДИЦ ПОД РАЗНЫМИ РАКУРСАМИ

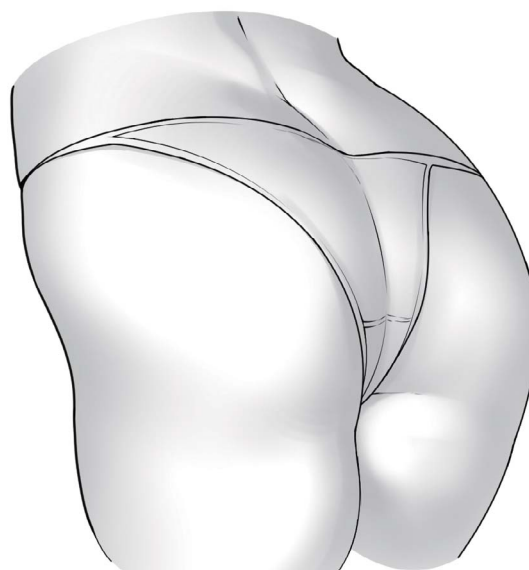
Добавим тени, чтобы подчеркнуть округлость ягодиц и красивый изгиб в форме буквы «S» от поясницы до бёдер. Способ прорисовки меняется в зависимости от позы и ракурса, так что постараемся нарисовать их продуманно.



### АНФАС

Жир у девушек часто собирается в нижней части живота, поэтому тень в таком случае падает на паховую зону, а свет приходится на область, приближенную к ней. Также имеет смысл изобразить, как завязки от трусиков впиваются в живот и бёдра, немного уходя в глубину кожи.

Изображение завязок от трусиков, впившихся в тело



### СБОКУ И 3/4

Основное здесь — нарисовать линию тела в форме «S» и границу между бёдрами и пахом. В результате бёдрам будет придана большая сексуальность.



### СЗАДИ

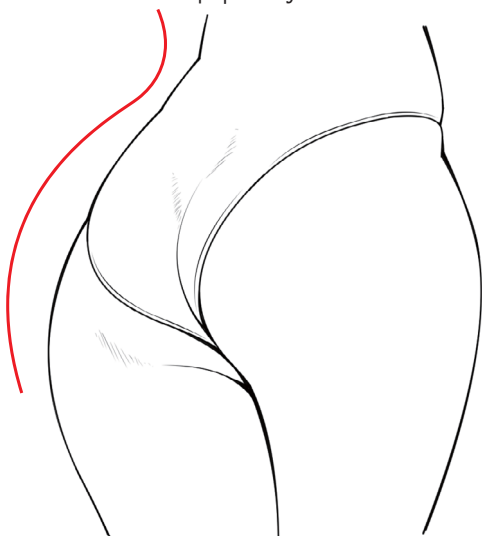
Свет приходится на верхнюю часть ягодиц, а тень падает с нижней части ягодиц на паховую область. Добавьте контрастности в пространство тени и проведите от области бёдер границу между ягодицами и промежностью.

## РИСОВКА ЯГОДИЦ ПРИ РАЗНЫХ ТИПАХ ФИГУРЫ

Общий вид ягодиц зависит от возраста персонажа. Даже при одном и том же худощавом силуэте ягодицы будут иметь разную степень упругости и подтянутости в зависимости от расположения мышц и жира, что, в свою очередь, влияет и на расположение теней. Давайте научимся рисовке ягодиц, меняющейся в зависимости от фигуры.

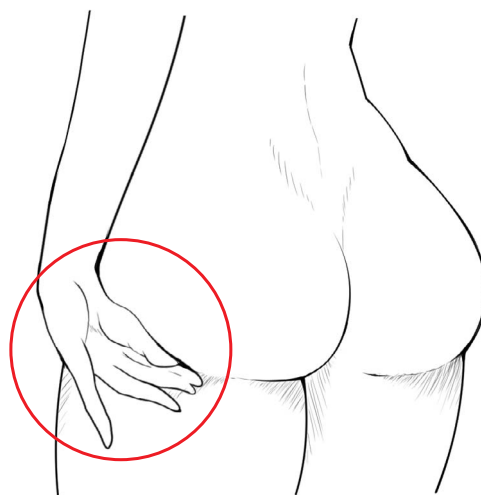
### ХУДЫЕ ЯГОДИЦЫ

Жировая прослойка располагается на мышцах среднего размера, а сама фигура повторяет красивый изгиб тела в форме буквы «S».



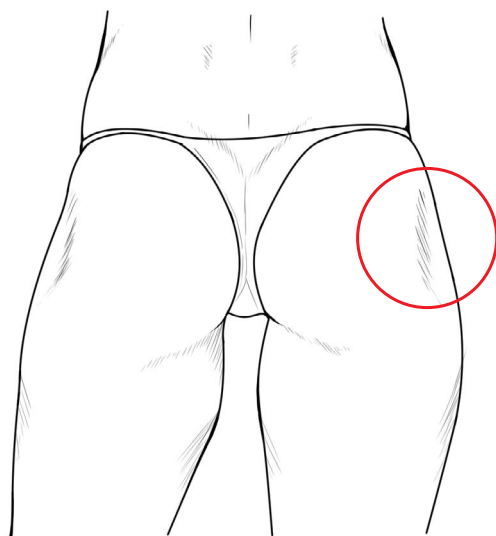
### ПУХЛЫЕ ЯГОДИЦЫ

Крупные пухлые ягодицы имеют подчёркнутую мягкость и прекрасно подходят для передачи нежной плоти тела с помощью таких приёмов, как зарисовка впивающегося в него нижнего белья или изображение надавливающих на него пальцев.



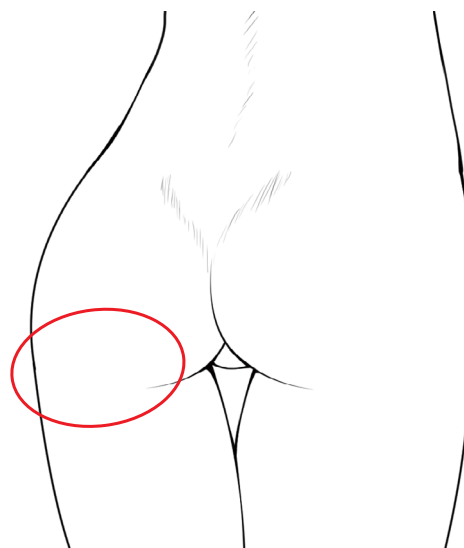
### МУСКУЛИСТЫЕ ЯГОДИЦЫ

Мускулистые ягодицы получаются крепкими и упругими благодаря развитым мышцам и тонкому слою подкожного жира. Недостаток жира приводит к образованию углубления на внешней стороне ягодиц.



### ПЛОСКИЕ ЯГОДИЦЫ

Ягодицы некрупные, физически не развиты, между попой и бёдрами нет тени. Эта область не сформирована, поэтому не переусердствуйте при её изображении.



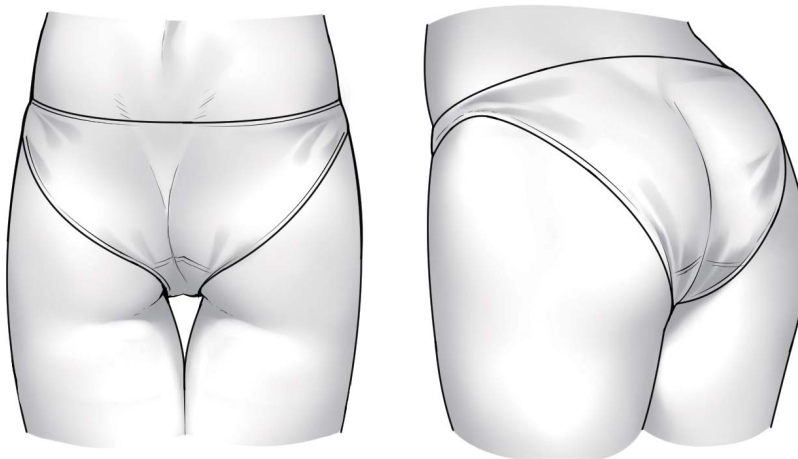


## РИСОВКА ЯГОДИЦ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВОЗРАСТА ПЕРСОНАЖЕЙ

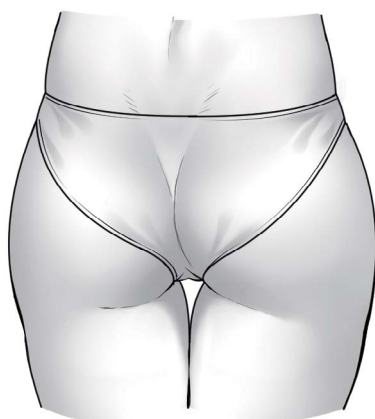
Женские бёдра заметно меняются с возрастом. Давайте подумаем над тем, какие изменения происходят в организме в период роста, полового созревания, зрелости и увядания организма, и попробуем это отразить.

### ШКОЛА

В данном случае линия ягодиц имеет одинаковую форму у любого пола. Граница между ягодицами и бёдрами не выделяется, прилегающую область лучше рисовать без выпуклостей.



Линия ягодиц не выделяется



Нарисуем красивую линию тела, соблюдая S-образную форму.



Попа пухлая, между ягодицами и промежностью чётко видна граница.

### ТРИДЦАТИЛЕТНИЕ

Мышечный тонус снижается, а жировая прослойка, наоборот, увеличивается, что придает фигуре сексуальности. Ягодицы, которые укрупняются в связи с увеличением количества жира и провисают под действием силы тяжести, начинают немного нависать над бёдрами.



Между ягодицами и бёдрами пролегает глубокая складка.

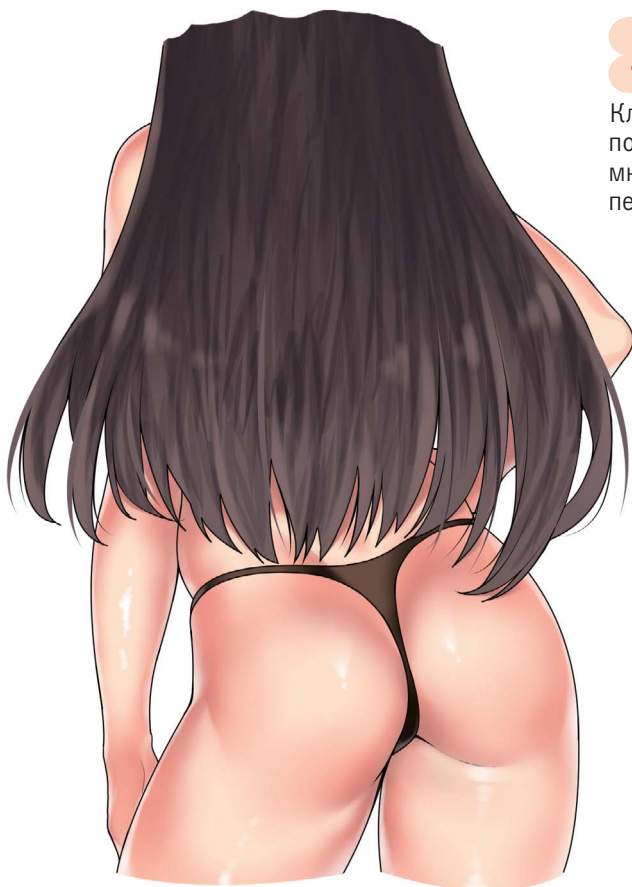


Сбоку ягодицы смотрятся приподнятыми.



## РИСОВКА ЯГОДИЦ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ПОЗЫ

Вид ягодиц сильно меняется в зависимости от позы и ракурса. Давайте посмотрим на то, какие изменения происходят с ягодицами, и научимся прорисовывать их в зависимости от сцены.



### ПОЗА С ПЕРЕНОСОМ ЦЕНТРА ТЯЖЕСТИ НА ОДНУ НОГУ

Классическая для женских персонажей поза — спиной к зрителю. Поясница немного отведена в сторону, центр тяжести перенесён на одну ногу.



### ПОЗА С ВЫДВИНУТЫМИ ВПЕРЕД ЯГОДИЦАМИ

Поза с выдвинутыми вперёд ягодицами крайне привлекательная, сочность ягодиц подчеркнута заметной округлостью. На ягодицы, за которые так и хочется ухватиться, падает свет, а промежность оказывается в тени.

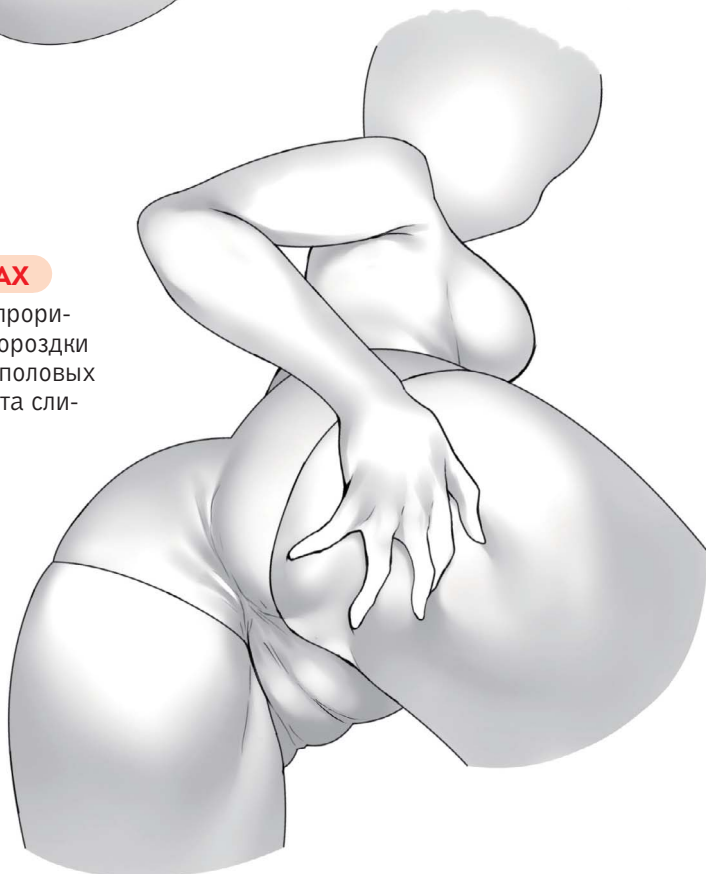


### ПОЗА В ФОРМЕ «У»

Поза, при которой хорошо видна промежность. На той части, куда естественным образом падает взгляд, детально зарисуйте складки от нижнего белья и тщательно прорисуйте тени. Половые органы становятся больше, а между попой и бёдрами проступают ложбинки.

### ПОЗА С РУКОЙ НА ЯГОДИЦАХ

Чтобы передать мягкость ягодиц, прорисуйте тени от кончиков пальцев. Бороздки на коже от пальцев на ягодицах и половых органах, а также складки от захвата сливаются, создавая тем самым тени.



1 Основы прорисовки обнажённого тела

2 Заливка цветом головы и лица

3 Техника прорисовки верхней части туловища

4 Прорисовка нижней части туловища

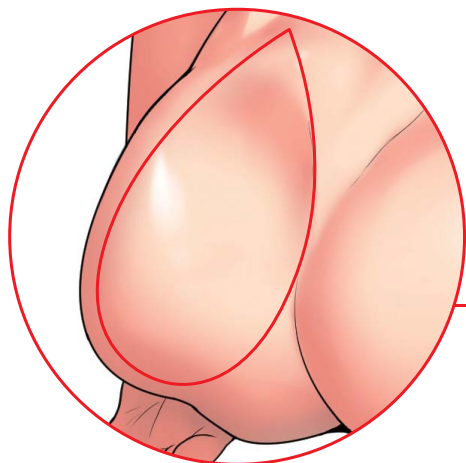


### ПОЗА ЛЁЖА, НЕМНОГО СКРУЧЕННАЯ

В этой позе ягодицы оказываются сбоку. Кроме того, также выделены грудь и изогнутая талия. Из-за воздействия силы тяжести создаётся впечатление, что ягодицы свисают вбок.

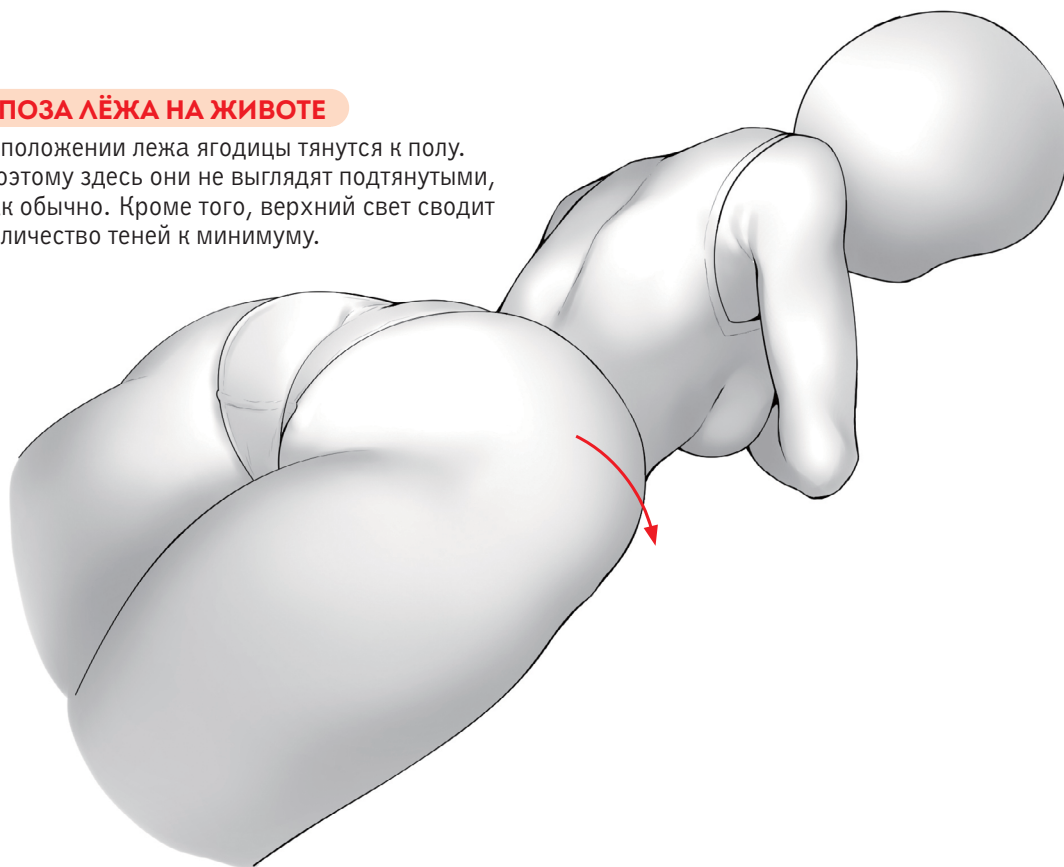
### ПОЗА СИДЯ

Ягодицы прижаты к полу. Они образуют форму, похожую на каплю воды. Если представить, что они по своим свойствам похожи на моти или на каплю воды, будет проще придать им форму при рисунке.



### ПОЗА ЛЁЖА НА ЖИВОТЕ

В положении лежа ягодицы тянутся к полу. Поэтому здесь они не выглядят подтянутыми, как обычно. Кроме того, верхний свет сводит количество теней к минимуму.



1 Основы прорисовки обнажённого тела

2 Заливка цветом головы и лица

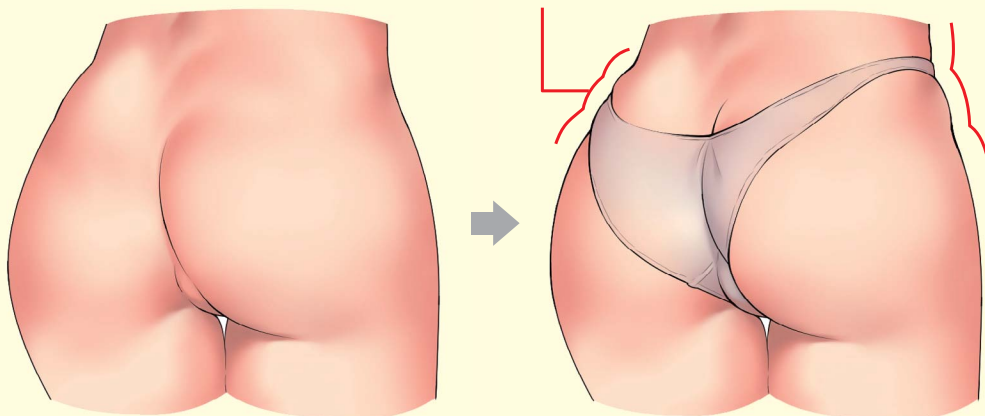
3 Техника прорисовки верхней части туловища

## КОЛОНКА

### КАК НИЖНЕЕ БЕЛЬЁ ВЫГЛЯДИТ НА ТЕЛЕ

При ношении облегающего белья или купальников ткань впивается в ягодицы, в то время как тело вокруг этой области, наоборот, слегка выпирает вперёд. Такой рисунок передаст ощущение попы, сформированной преимущественно жировой прослойкой ягодиц.

Главное здесь — выступающая часть плоти тела!



4 Прорисовка нижней части туловища



## СПОСОБЫ ЗАЛИВКИ ОБЛАСТИ ЯГОДИЦ

### ПЫШНАЯ ПОПА

У чарующе пышных ягодиц жировая прослойка немного опущена вниз. Нижняя линия также скорее плоская, нежели округлая, что придаёт более объёмный вид.



Роскошность рисунка ягодиц можно усилить, ещё больше подчеркнув его облегающей одеждой (такой как наряд девушки-зайчика в примере), теснота которой передана через пересечение линий одежды и кожных складок.



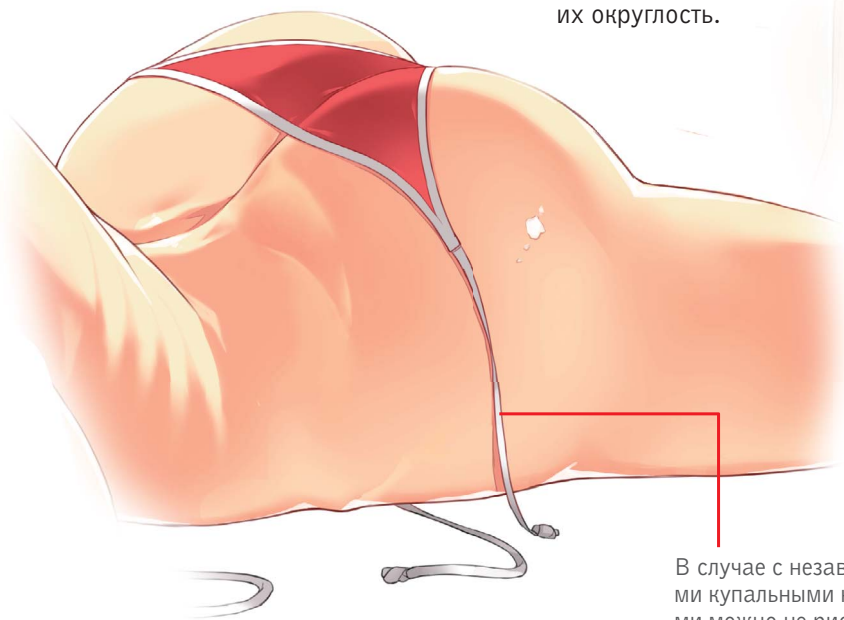
### ЯГОДИЦЫ, СКРЫТЫЕ ТКАНЬЮ

Часть, закрытая тканью, подчёркивает округлость ягодиц за счёт изображения их линии складками на одежде. Хотя линия не сразу бросается в глаза, именно она придает образу сексуальности.



### ЯГОДИЦЫ В ПОЗЕ ЛЁЖА НА ЖИВОТЕ

Постарайтесь придать пухлым ягодицам форму вздымающихся гор. Добавлением мягких бликов вдоль линии ягодиц можно передать их округлость.



В случае с незавязанными купальными костюмами можно не рисовать, как ткань впивается в тело.

1 Основы прорисовки обнажённого тела

2 Заливка цветом головы и лица

3 Техника прорисовки верхней части туловища

## КОЛОНКА

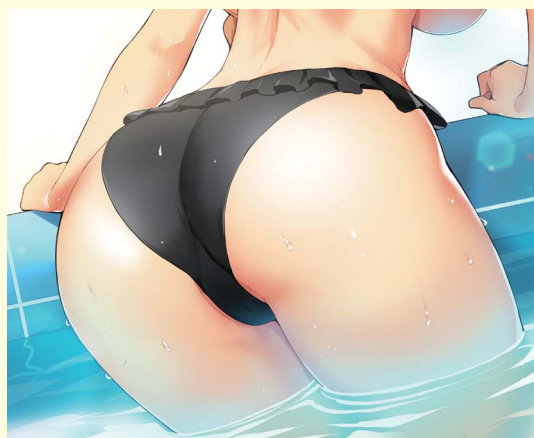
### ВЛИЯНИЕ ОСВЕЩЁННОСТИ ПРОСТРАНСТВА НА ИЗОБРАЖЕНИЕ

Рисунок ниже — рисунок ягодиц при входе в бассейн. Изображение будет лучше сочетаться с фоном, если добавить отражённый от поверхности воды свет. Слегка добавьте светло-голубой цвет главным образом на ту область, которая находится ближе к воде, и отрегулируйте его с помощью эффекта слоя и прозрачности.

#### ЭФФЕКТА НЕТ



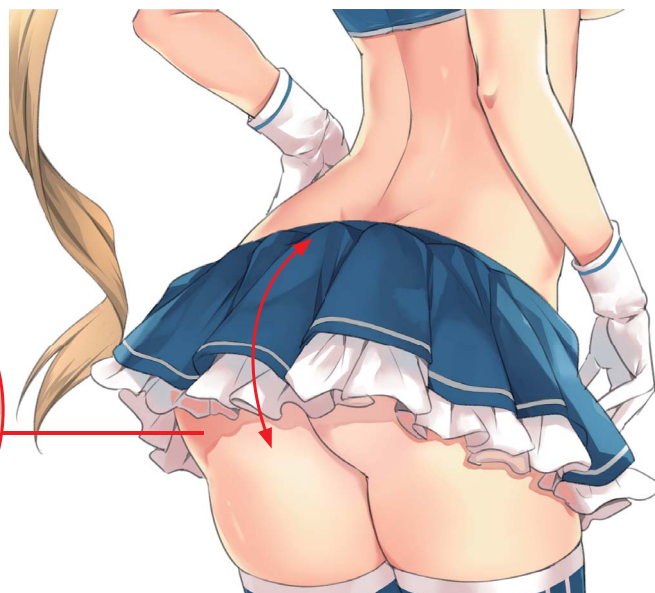
#### ЭФФЕКТ ЕСТЬ



4 Прорисовка нижней части туловища

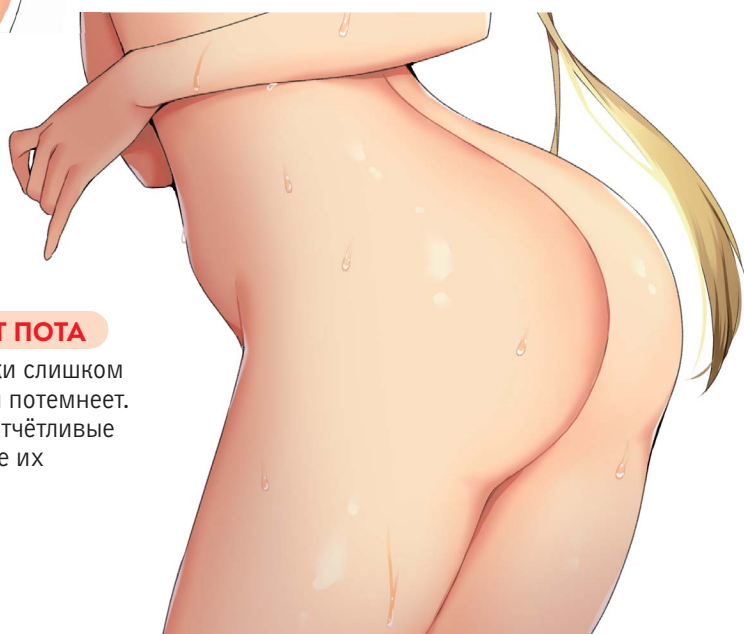
### ЯГОДИЦЫ, ВЫГЛЯДЯВАЮЩИЕ ИЗ-ПОД ЮБКИ

Нарисуем ягодицы с учётом того, что часть их скрыта юбкой. Границы теней раскрашены насыщенными цветами, что прибавляет изображению яркости.



### ЯГОДИЦЫ В МОКРОМ КУПАЛЬНИКЕ

Для того чтобы передать влажность, нанесите чуть больше бликов.



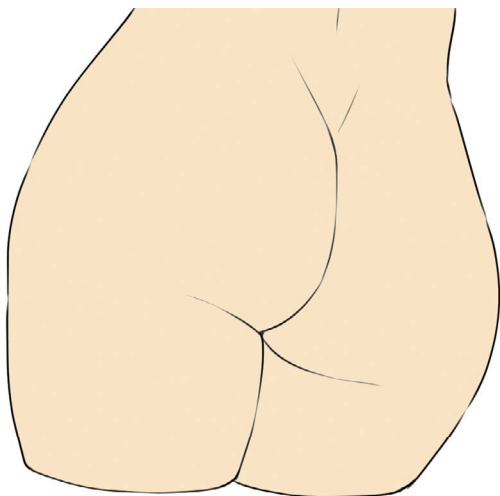
### ЯГОДИЦЫ, МОКРЫЕ ОТ ПОТА

Постарайтесь не делать блики слишком яркими, иначе основной фон потемнеет. На капельки пота нанесите отчётливые блики, это придаст ощущение их объёмности.

## Объяснение основных моментов заливки

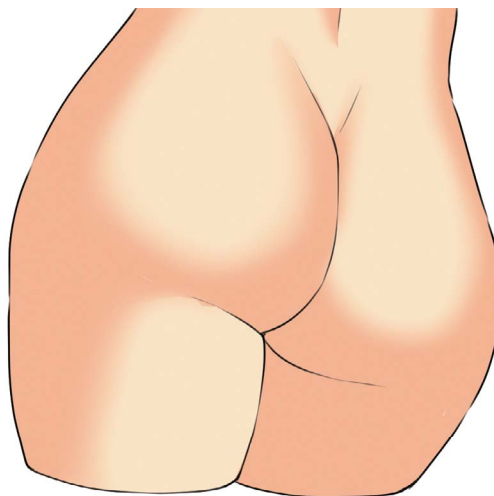
Сейчас мы рассмотрим ключевые моменты аккуратной заливки, следуя поэтапному процессу прорисовки ягодич.

### ПРОРИСОВКА ЯГОДИЦ



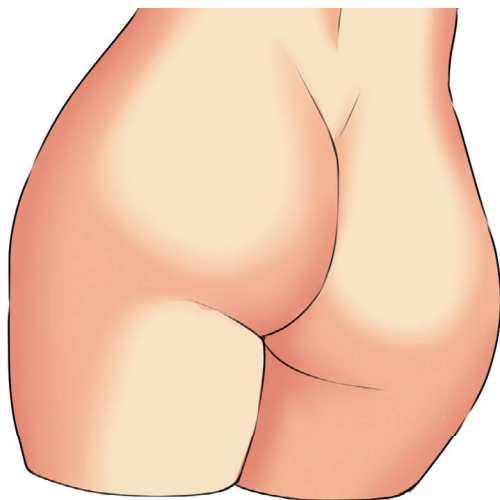
#### ШАГ 1

Нанесите широким слоем базовый цвет.



#### ШАГ 2

Мягкой размывающей кистью нанесите «Тень 1» так, чтобы были видны границы лайна. Главное здесь — обильно нанести тени с учётом округлости ягодич.



#### ШАГ 3

Нанесите «Тень 2» цветом на одну ступень насыщеннее, чем цвет слоя «Тени 1». При нанесении сосредоточьтесь на тех частях, что должны быть в тени, таких как нижняя часть ягодич и внутренняя сторона бёдер.



#### ШАГ 4

Нанесите блики на наиболее высокие точки ягодич и края. Завершите рисунок, сделав цвет линий эскиза ягодич ближе к тону кожи.

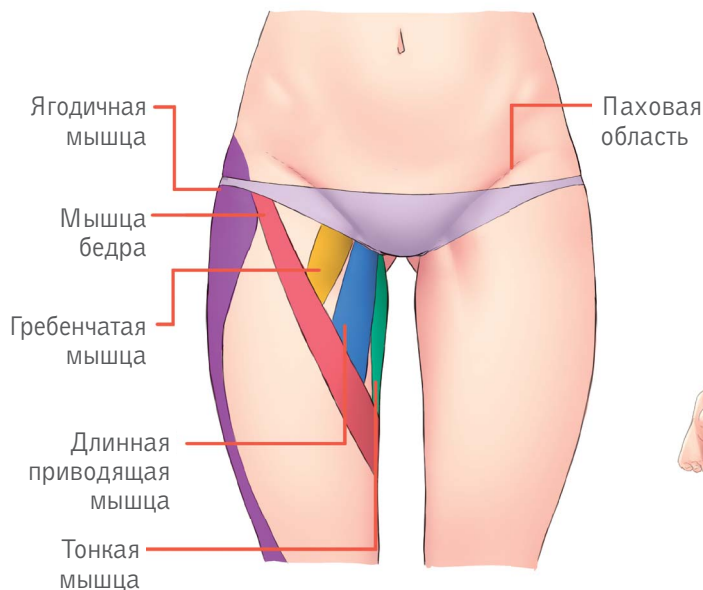
## Особенности заливки цветом отдельных элементов Учимся прорисовывать бёдра

Бёдра — важнейший элемент, символизирующий отличительную для женщин форму нижней части тела. Наряду с грудью и ягодицами, паховая область — бёдра и промежность — является акцентным элементом иллюстрации, важной частью, мгновенно притягивающей взгляд.

### ЗНАКОМИМСЯ С ОСНОВАМИ РИСОВКИ БЁДЕР

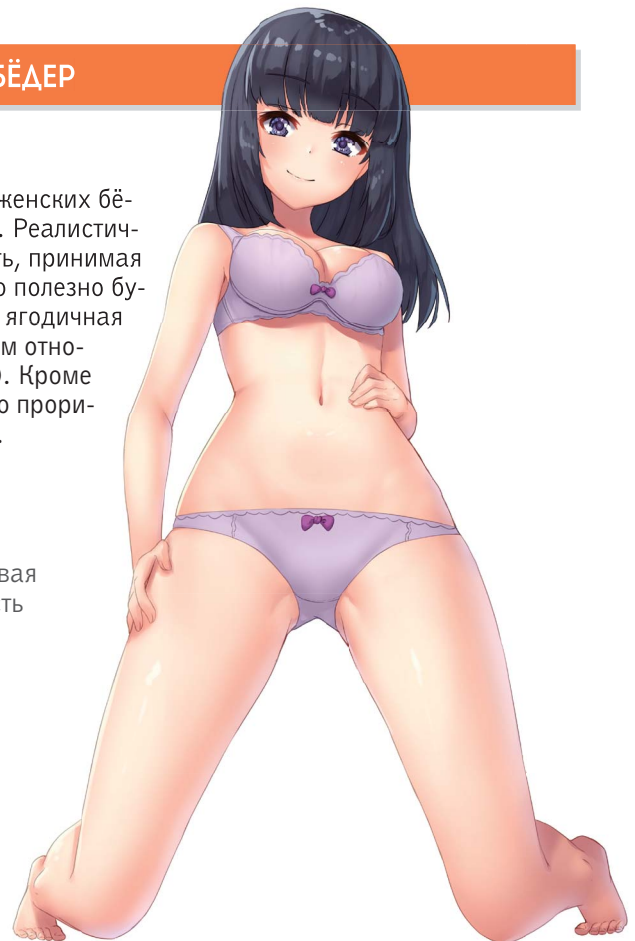
#### МЫШЦЫ БЁДЕР

Для того чтобы создать привлекательное изображение женских бёдер, необходимо понимать, как располагаются мышцы. Реалистичность изображения увеличится, если вы будете рисовать, принимая во внимание расположение мышц под кожей. Особенно полезно будет запомнить расположение и форму таких мышц, как ягодичная мышца, мышца бедра, приводящие мышцы бедра (к ним относятся: гребенчатая, длинная приводящая, тонкая и др.). Кроме того, сексуальность может быть подчеркнута с помощью прорисовки паховой зоны, простирающейся от промежности.



#### ВНУТРЕННИЕ МЫШЦЫ БЕДРА

Ещё большего сексуального изображения можно добиться, если чётко прорисовать тени от мышц, отходящих от паховой зоны, когда персонаж раздвигает ноги. За проявление этих теней отвечают длинная приводящая и тонкая мышцы.

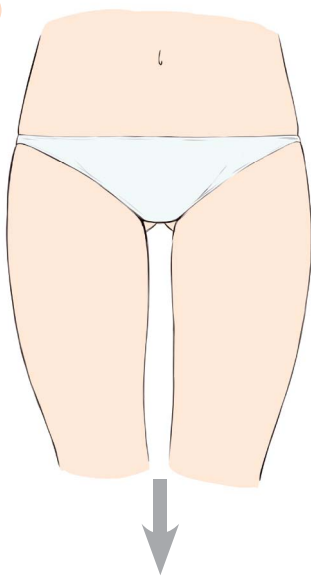


## ТЕНИ НА БЁДРАХ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ИСТОЧНИКА СВЕТА

Тени на женских бёдрах в основном мягкие из-за того, что сами бёдра в целом имеют округлую форму. Можно нарисовать более чётко очерченные тени вдоль пролегающих мышц, чтобы прибавить контрастности. В области промежности нарисуйте мягкие тени, а у основания бёдер и в паховой зоне — более резкие.

### БЕЗ ТЕНЕЙ

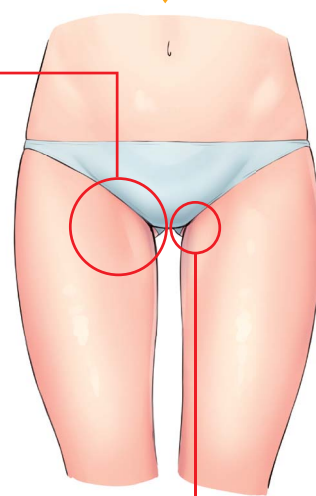
Давайте сравним, как рисуются тени в зависимости от источника света, смотря на изображение без теней.



### ФРОНТАЛЬНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Помимо теней от промежности на ногах, нарисуйте огибающие тени, проходящие как по внешней, так и по внутренней стороне. За счёт прорисовки плотных теней на внутренней стороне бёдер, паховой зоне, нижней стороне промежности и т. д. вы создадите эффект объёма.

Большей телесности, а соответственно и сексуальности придаст небольшая прорисовка неровностей мышечной структуры на внутренней стороне бёдер.



### ПЕРЕДНЕ-ДИАГОНАЛЬНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

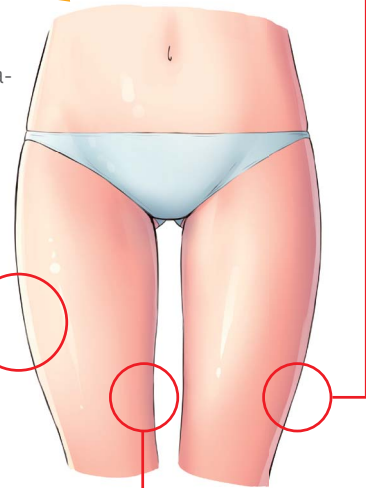
Как правило, тени здесь, как и в случае с фронтальным освещением, передают объёмность объекта. На паховую область, нижнюю часть внутренней стороны бёдер и затемнённую сторону бедра наносятся насыщенные тени.

Источник света



Эффект объёма изображения улучшится, если передать отражённый свет, добавив немного светлого оттенка на границы теней.

Можно подчеркнуть объёмность изображения и направление света, расположив за светку по краям на той стороне, куда падает свет.

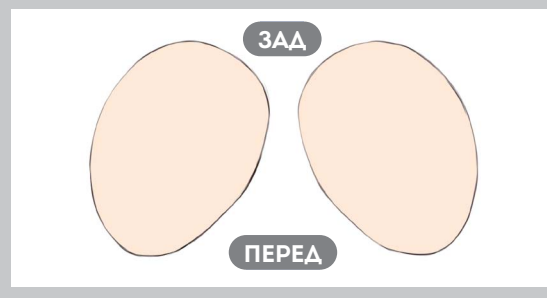


Наиболее густые тени находятся на стороне противоположной от источника света.

Если нанести тонким слоем голубой оттенка на наиболее тёмную часть, повысится степень реалистичности.

### !! ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Самая распространенная ошибка, которую совершают люди при нанесении теней на бёдра, заключается в том, что они создают равномерную градиентную тень. Бёдра, если смотреть на них сверху, не имеют форму круга или овала. Понимание того, как они выглядят сверху, оградит от ошибки изображать их форме цилиндров.

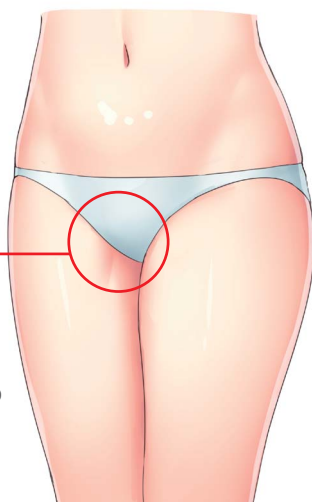




## СПЕРЕДИ ПО ДИАГОНАЛИ

Давайте посмотрим, как выглядит рисунок, угол изображения которого отличается от рисунка в анфас. Особое внимание следует обратить на изменение охвата тенью фронтальной плоскости при взгляде по диагонали.

**Фронтальное  
освещение**

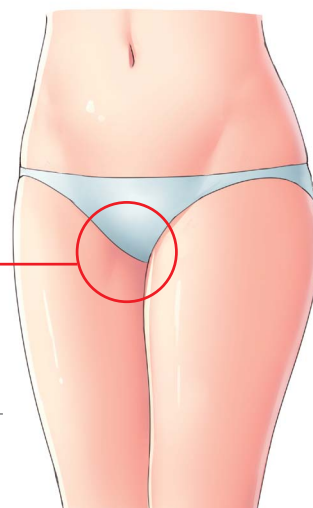


Густые тени наносятся на заднюю часть левой ноги и внутреннюю поверхность бедра для передачи объёма. Бугристость мускулатуры прорисуйте только на левой ноге.

**Передне-диагональное  
освещение**



Нанесение градиента теней слева и справа несколько отличается. Рисуйте тени с особым вниманием к форме бёдер.



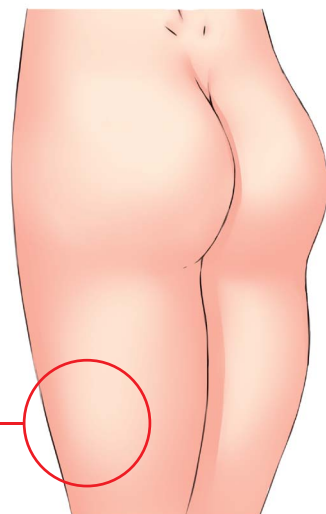
Участок кожи от внутренней части правой ляжки до задней части бедра — самый тёмный.

## СЗАДИ ПО ДИАГОНАЛИ

**Фронтальное  
освещение**



Тень от бедра спереди падает на другое бедро. Изобразив более тёмную тень между бедрами, получится передать ощущение расстояния между ними.

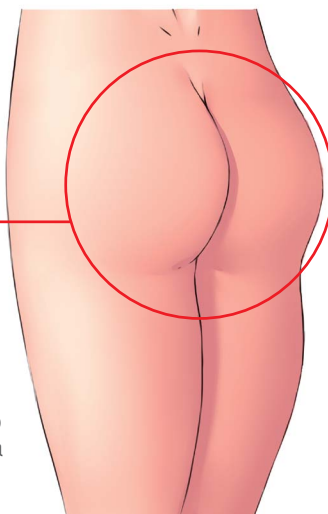


Тени от мышц рисуются более светлым оттенком для большей реалистичности.

**Передне-диагональное  
освещение**



Тени ложатся на всю заднюю сторону. Добавьте тени, подчёркивающие округлость ягодиц.



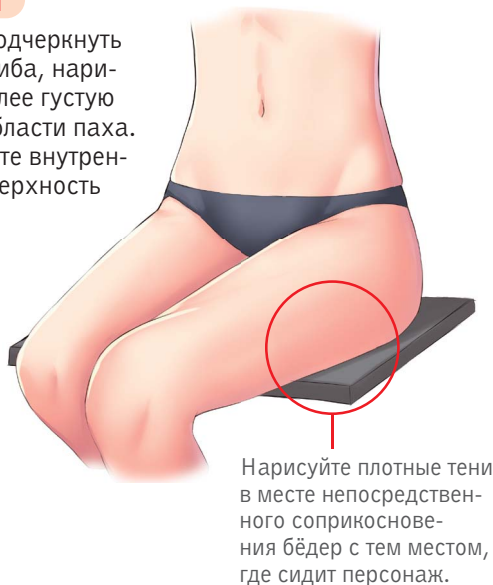
Обратите внимание на растушевку теней, создающую эффект объёма. Если вы добавите немного синего отражающего света на ягодицы, это придаст изображению больше реалистичности.

## РИСОВКА БЁДЕР В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ПОЗЫ

Посмотрим, как меняется способ заливки в зависимости от позы и угла. Призываем обратить особое внимание на явную разницу в сравнении с позами, когда персонаж стоит прямо.

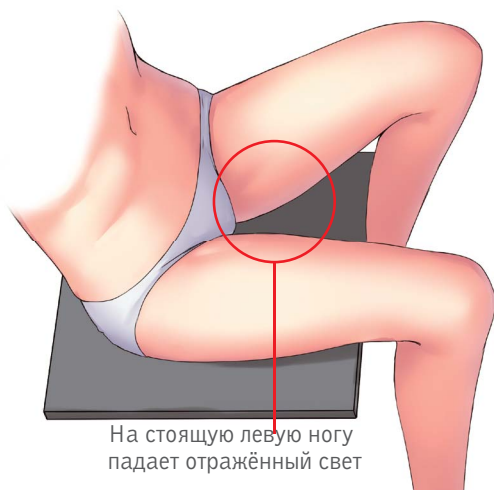
### СИДЯ

Чтобы подчеркнуть место сгиба, нарисуйте более густую тень в области паха. Затемните внутреннюю поверхность бёдер.



### СИДЯ, ПОДПЕРЕВ ОДНУ НОГУ

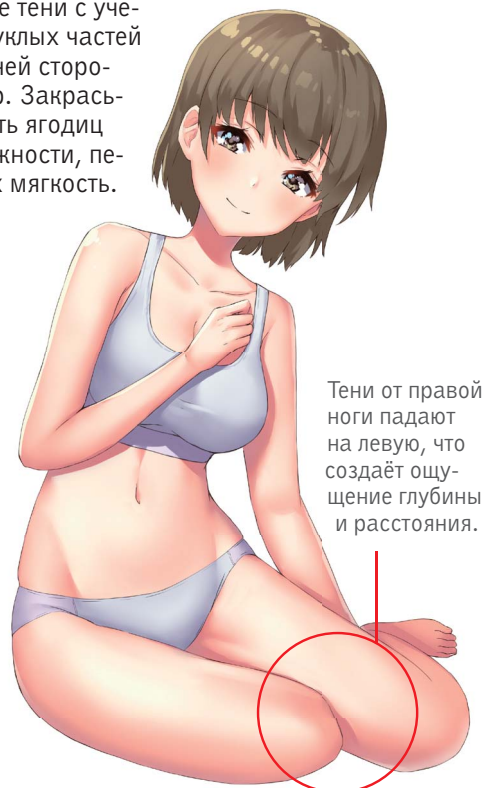
Угол наклона левой и правой ноги меняется, поэтому по-разному проявляются отличия в густоте теней в паховой области.



Нанесите густых теней в область соприкосновения кожи с полом.

### СИДЯ С ВЫТЯНУТЫМИ НА ОДНУ СТОРОНУ НОГАМИ

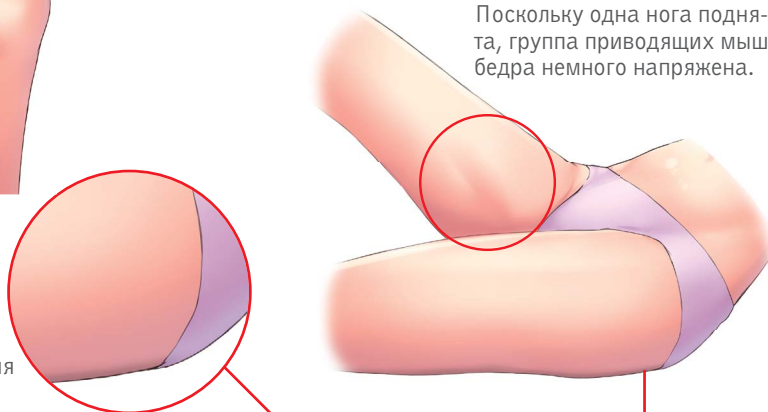
Нанесите тени с учётом выпуклых частей внутренней стороны бёдер. Закрасьте область ягодиц и промежности, передав их мягкость.



### ЛЁЖА, УПЕРЕВ ОДНУ НОГУ В ПОЛ

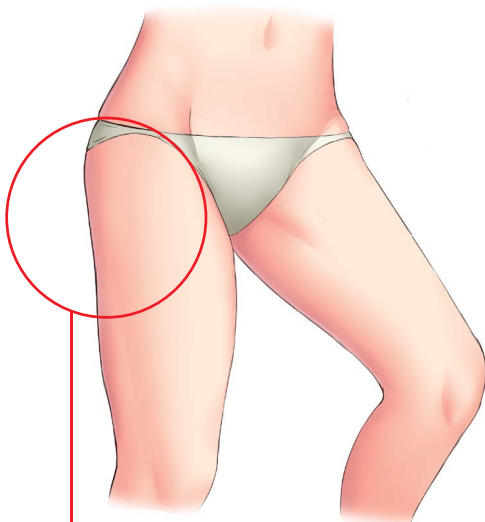
Левая нога плотно соприкасается с полом, поэтому на нижнюю её часть нанесены насыщенные тени.

Поскольку одна нога поднята, группа приводящих мышц бедра немного напряжена.



### ПРИ ПОДЪЁМЕ ПО ЛЕСТНИЦЕ

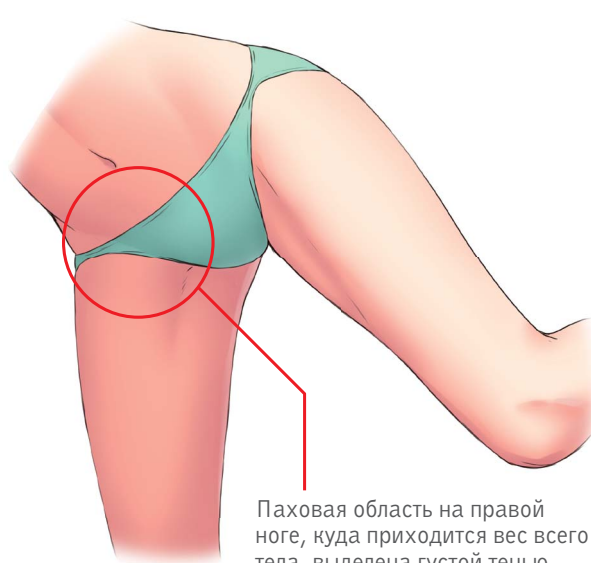
Тонкий слой теней на правой ноге, на которую приходится сила тяжести, передаёт ощущение приложенных для движения усилий.



Придайте большей женственности за счёт прорисовки мягких частей тела, вроде ягодиц.

### НАКЛОНЕННАЯ ВПЕРЁД ПОЗА

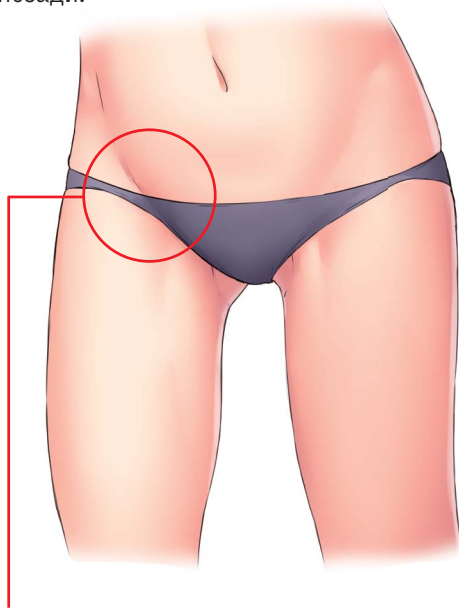
Из-за наклона тела вперед большая его часть находится в тени. Прорисовывайте тени, учитывая движение мышц и светотень вокруг них.



Паховая область на правой ноге, куда приходится вес всего тела, выделена густой тенью.

### ПРИ ХОДЬБЕ

Пространственную перспективу можно передать, если сделать светлее правую ногу, выдвинутую вперед, и затемнить левую ногу, которая оказывается позади.



Левая и правая ноги расположены так, что одна находится впереди, а другая сзади. Подчеркните ориентацию ног, прорисовав не только тени, но и паховую область.

### ! НА ЗАМЕТКУ

Мышцы на женских бёдрах не особо выделены, но если их прорисовать, то вид значительно изменится. Можно подчеркнуть такие отличительные части женского тела, как ягодицы, контрастно обозначив мышцы, которые в реальности обычно не видны. Решение, показывать мышцы или нет, зависит от того, какого эффекта вы хотите добиться.



Мускулистый вид

Обычный вид



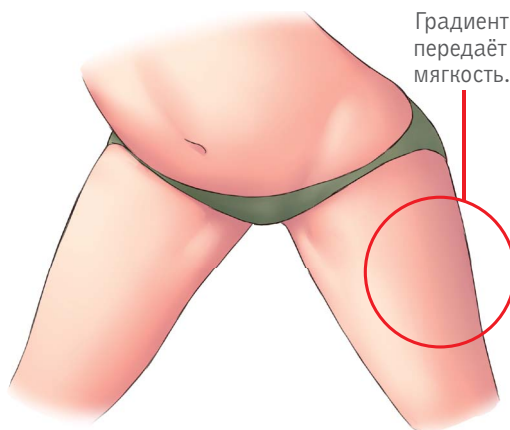
### ПОЗА СИДЯ С РАЗДВИНУТЫМИ НОГАМИ

Как правило, в этом случае источник света и ракурс создают не-  
большое количество тени. Плотно нанесите густые тени на об-  
ласть ниже промежности и место соприкосновения поверхности  
с кожей, чтобы создать четкое, ясное изображение.

Чётко выделите линии мышц,  
идуших от промежности.

### СТОЯ С РАССТАВЛЕННЫМИ НОГАМИ

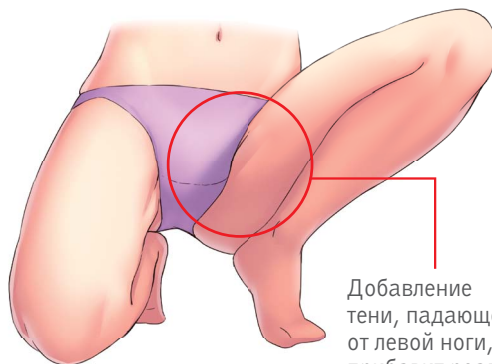
Как и в положении сидя, выделяется мышца, идущая  
от паха. Из-за наклона вперёд глубже становится и бо-  
розда паховой зоны.



Градиент  
передаёт  
мягкость.

### НА КОРТОЧКАХ С ПОДНЯТЫМ КОЛЕНОМ

Поскольку левая нога твердо стоит на земле,  
густая тень приходится на обширную часть  
нижней стороны. Используйте градиент с не-  
большим эффектом размытия исключительно  
на место соприкосновения с полом.



Добавление  
тени, падающей  
от левой ноги,  
прибавит реали-  
стичности.

### ЛЁЖА НА БОКУ

Изображение падающей тени на правой ноге со-  
здаёт эффект объёма. Что касается направления  
источника света, сконцентрируйтесь на передаче  
эффекта цилиндрического охвата и используйте  
мягкий градиент на ягодицах.



Слегка обозначьте тень большой ягодичной мыш-  
цы. Будьте осторожны и не переусердствуйте, так  
как это может выглядеть избыточно.



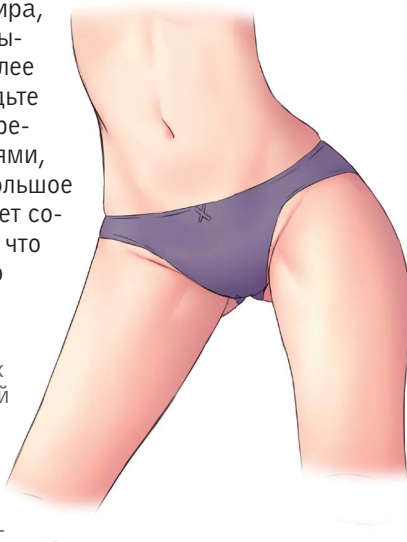
## РИСОВКА БЁДЕР В СООТВЕТСТВИИ С ТЕЛОСЛОЖЕНИЕМ

Методы прорисовки необходимо подбирать в соответствии с изменениями в телосложении. Давайте познакомимся с важными аспектами заливки в каждом конкретном случае.

### ХУДОЕ ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

В целом этот тип стройнее из-за отсутствия жира, что делает проглядывающие мышцы более выраженными. Будьте осторожны и не переусердствуйте с тенями, так как слишком большое их количество может создать впечатление, что тело состоит только из кожи и костей.

Помимо приводящих мышц, вроде длинной и гребенчатой, также рисуются тени от мышц бедра, за счёт чего жировая прослойка выглядит меньше.



### МУСКУЛИСТОЕ ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

Отсутствие жира и развитая мускулатура создают впечатление крепости и силы. Все зависит от степени развитости мускулатуры, но слишком большое количество теней может производить отталкивающее впечатление.

Постарайтесь сделать тени мышц заметнее, сконцентрировавшись на центральной прямой мышце бедра.



### ПЫШНАЯ ФИГУРА

Бёдра немного толще за счёт жировой прослойки, но, в отличие от полного телосложения, колени стандартной толщины. Мышцы прорисованы или в той же степени, что и на стандартных бёдрах, или более тонко.

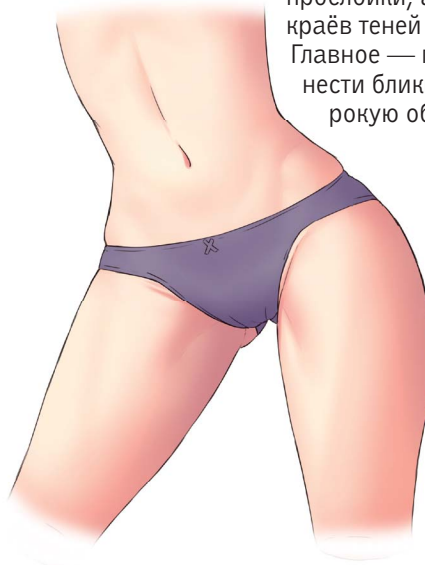


Поскольку бедро само по себе округлой формы, мягкий градиентный переход усиливает эту округлость.

### ПОЛНОЕ ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

В данном случае части тела толще, а линии более плавные, чем при других типах телосложения. Мышцы выдаются меньше из-за жировой

прослойки, а острых краёв теней меньше. Главное — мягко навести блики на широкую область.





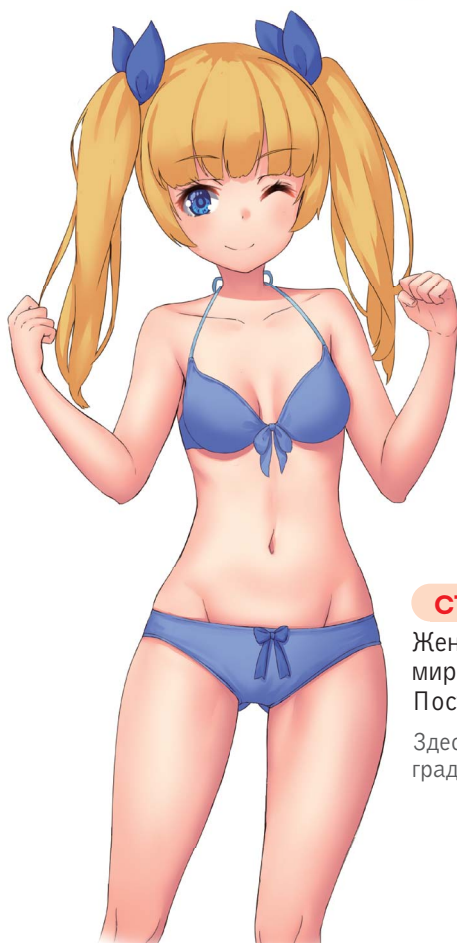
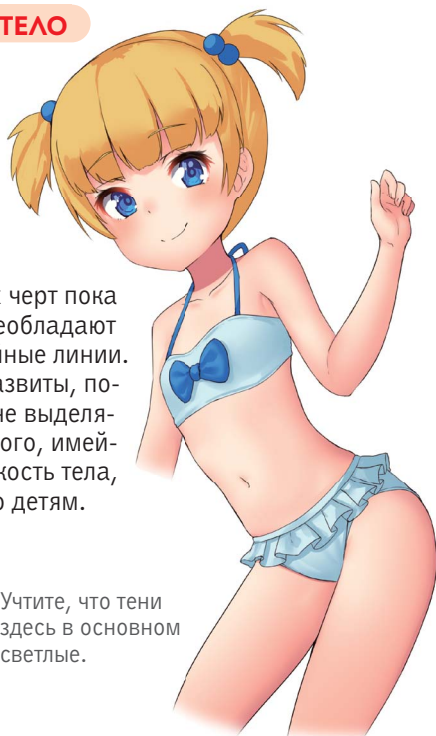
## РИСОВКА БЁДЕР В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВОЗРАСТА ПЕРСОНАЖЕЙ

Силуэт женских бёдер меняется в зависимости от степени зрелости ее таза. Раскройте силуэт так, чтобы подчеркнуть изменения в нем.

### ДЕТСКОЕ ТЕЛО

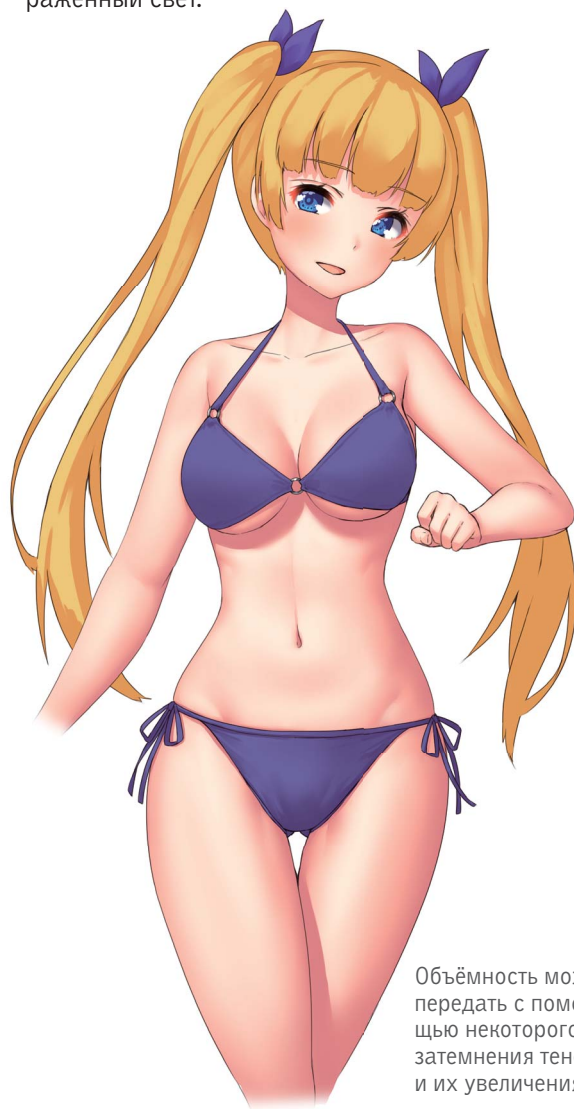
Женственных черт пока минимум, преобладают прямые стройные линии. Мышцы не развиты, поэтому особо не выделяются; кроме того, имейте в виду мягкость тела, свойственную детям.

Учтите, что тени здесь в основном светлые.



### СФОРМИРОВАННОЕ ТЕЛО

Все линии тела имеют вполне женственный вид. Нанесите тени с учётом увесистости ягодиц и бёдер. Для создания ощущения рельефности и блеска тела постарайтесь добавить яркие блики и отражённый свет.



Объёмность можно передать с помощью некоторого затемнения теней и их увеличения.

### СТАРШАЯ ШКОЛА

Женственные линии тела только-только начинают формироваться, бёдра округлые, появляется рельефность. Постарайтесь также передать мышечную структуру.

Здесь стоит подчеркнуть обхват каждой из частей, а также градиентный переход теней.

## Объяснение основных моментов заливки

Сейчас мы рассмотрим ключевые моменты аккуратной заливки, следуя поэтапному процессу прорисовки бёдер.

### ПРОРИСОВКА БЁДЕР

Источник  
света



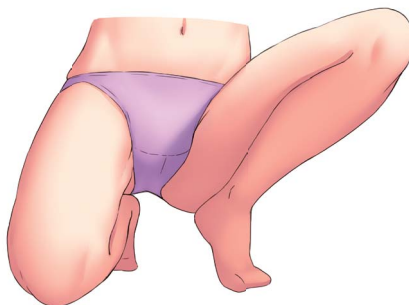
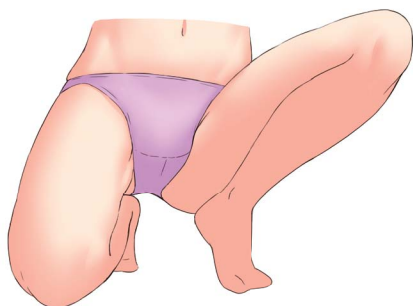
#### ШАГ 1

##### Крупные тени и градиент

Крупные тени и градиенты рисуются в соответствии с направлением источника света. Пока вы ещё не привыкли, не добавляйте прорисовку мышц на этом этапе, а добавьте слои позже, чтобы было легче вносить коррективы.

#### ! НА ЗАМЕТКУ

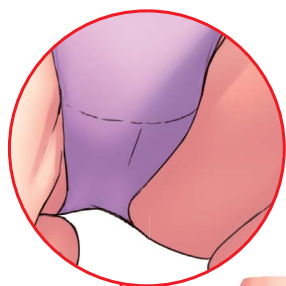
Для того чтобы минимизировать ошибки, сделайте цвет тени в этом случае более насыщенным, чем цвет нижней заливки.



#### ШАГ 2

##### Нанесите тёмные тени

Нарисуйте более тёмные тени. Чтобы значительно повысить эффект объёма и веса объекта, рисуйте с учётом трёхмерности. Если немного добавить свет, отраженный от кожи, получится более реалистично.

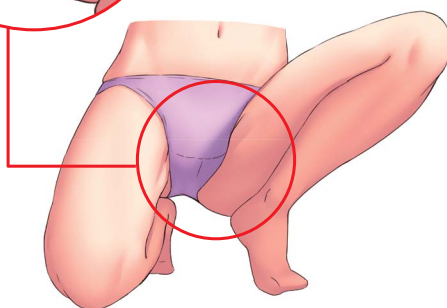


Добавьте рисунок мышц, который был пропущен в ШАГЕ 1, обращая внимание на приводящие мышцы внутренней поверхности бедер и мышцы бедра от поясницы до колен.

#### ШАГ 3

##### Создайте красноту на коже и прорисуйте мышцы

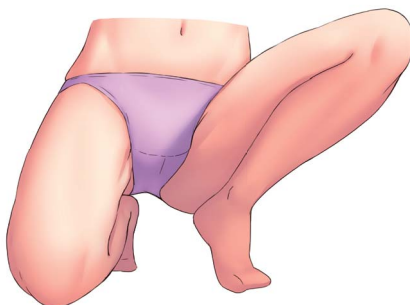
Добавление легкого красноватого оттенка на ключевые участки, такие как пах и паховая область, усилит соблазнительность девушки на рисунке.



#### ШАГ 4

##### Добавьте холодных оттенков

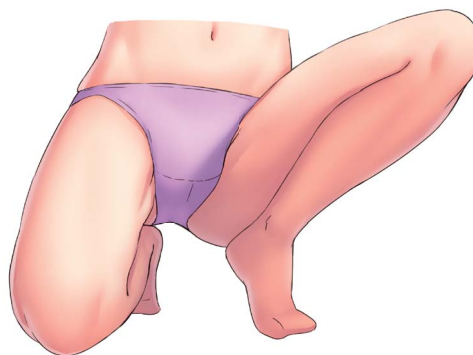
Создайте новый слой и добавьте немного голубоватых оттенков вокруг самых затененных областей, таких как нижняя часть паха и ягодиц, чтобы они выглядели более реалистично. Если цвет будет слишком сильным, изображение станет плоским и вызовет чувство дискомфорта у зрителя, поэтому настройте непрозрачность слоя.



### ШАГ 5

#### Передача освещённости окружающего пространства

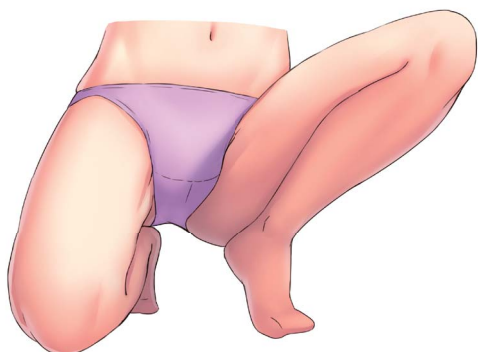
Изобразите свет от внешнего пространства внутри тени. На этот раз подобран более темный оттенок светло-голубого. Будьте осторожны, чтобы не сделать его слишком ярким, так как перебор приведет к потере эффекта объёма.



### ШАГ 6

#### Подчеркните эффект объёма

Для того чтобы подчеркнуть эффект объёма, добавьте тонким слоем градиента блики на те части, на которые приходится свет. Не делайте их слишком яркими, чтобы они всё же были видны в ШАГЕ 7.

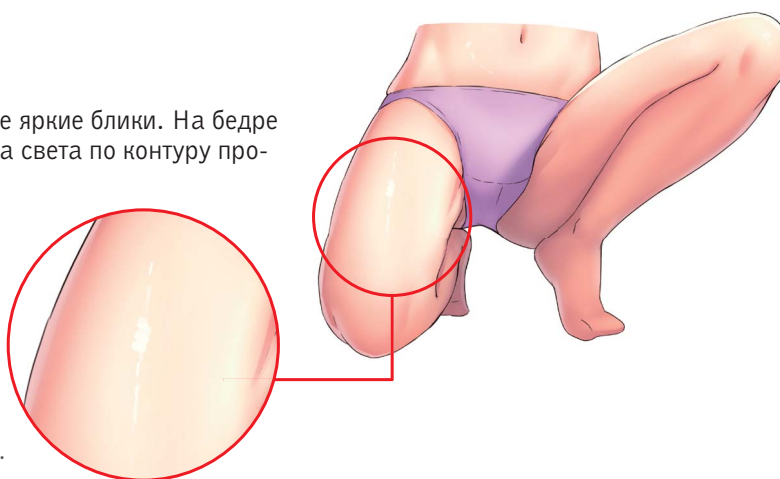


### ШАГ 7

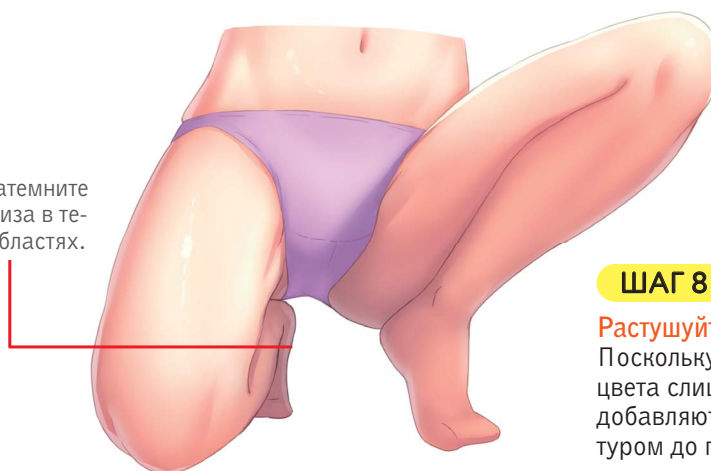
#### Добавьте блики

Прорисуйте самые яркие блики. На бедре слева от источника света по контуру проведён блик.

Чтобы придать коже сияющий свежий вид, на правое бедро наносится аккуратный блик.



Также затемните цвет эскиза в теневых областях.



Добавьте на контур эскиза светлых оттенков, близких по цвету к бликам.

### ШАГ 8

#### Растушуйте эскиз

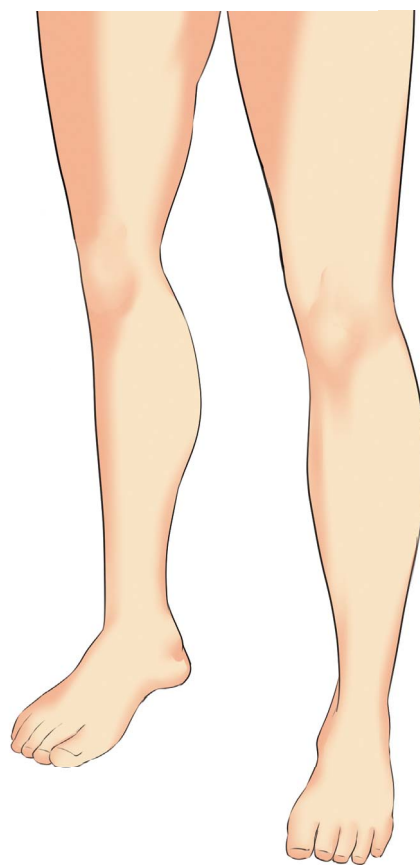
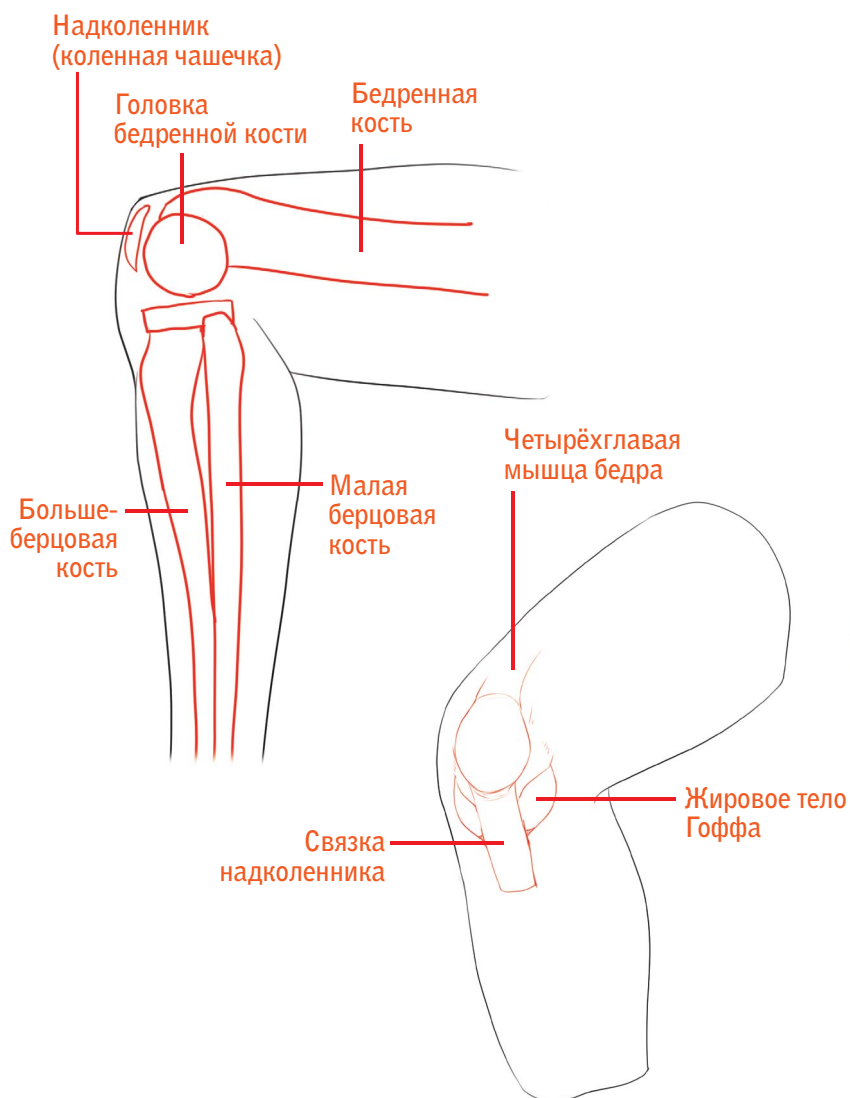
Поскольку основные линии черного цвета слишком выделяются, к эскизу добавляют цвет и смешивают его с контуром до полного слияния.

## Особенности заливки цветом отдельных элементов Учимся прорисовывать колени

Колени, как правило, скрыты под одеждой, но бывает и так, что они как бы ненароком выглядывают из-под юбки. Поскольку в коленях располагаются крепления суставов, давайте рассмотрим те части, что требуют особого внимания, так как на них заметны различные выпуклые элементы костей и жировой ткани.

### ЗНАКОМИМСЯ С ОСНОВАМИ РИСОВКИ КОЛЕН

Обратите внимание на ключевые объекты при заливке цветом: форму костей и выпуклости, возникающие при движении.

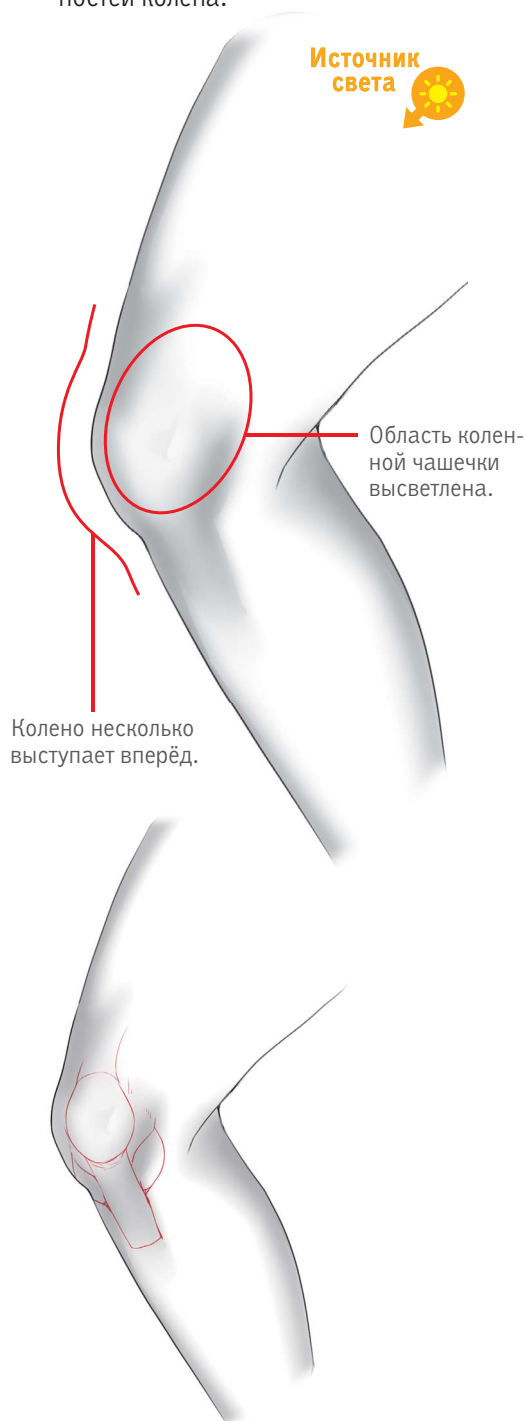


## ИЗОБРАЖЕНИЕ КОЛЕНЕЙ ПОД РАЗНЫМИ РАКУРСАМИ

Коленная чашечка (надколенник) выступает вперёд, и наложение теней с учетом её положения — хороший способ передать это.

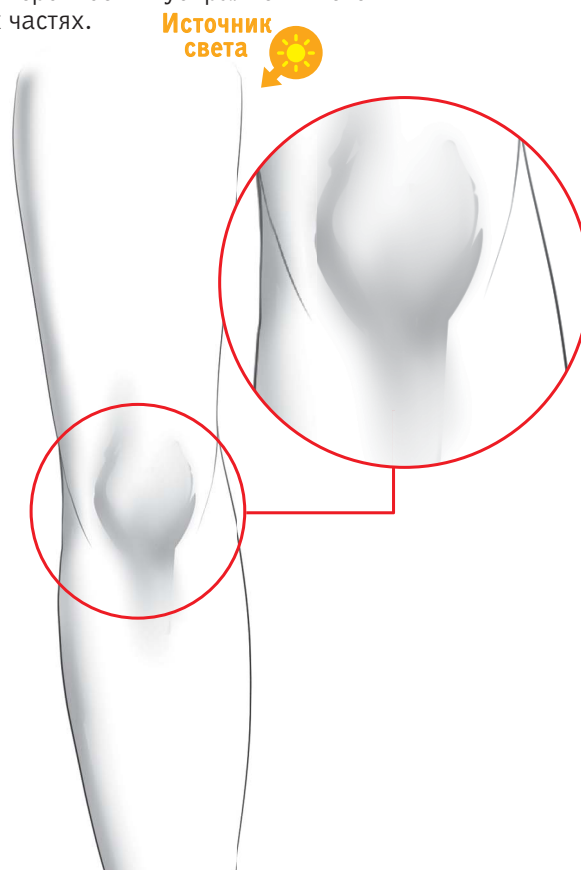
### СБОКУ

Нанесите тени с учётом неровностей колена.



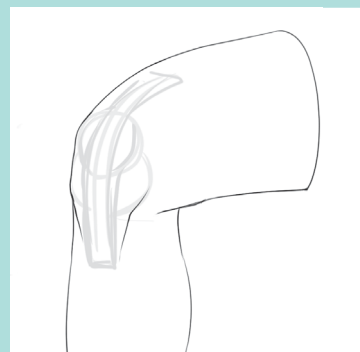
### АНФАС

Тот же принцип применим и в случае с лицевой стороной. Рисуйте, учитывая неровности и убирая тени в светлых частях.



### ! НА ЗАМЕТКУ

При прорисовке коленей упрощённый рисунок коленной чашечки и формы надколенных связок используется как ориентир для дальнейшего нанесения теней.





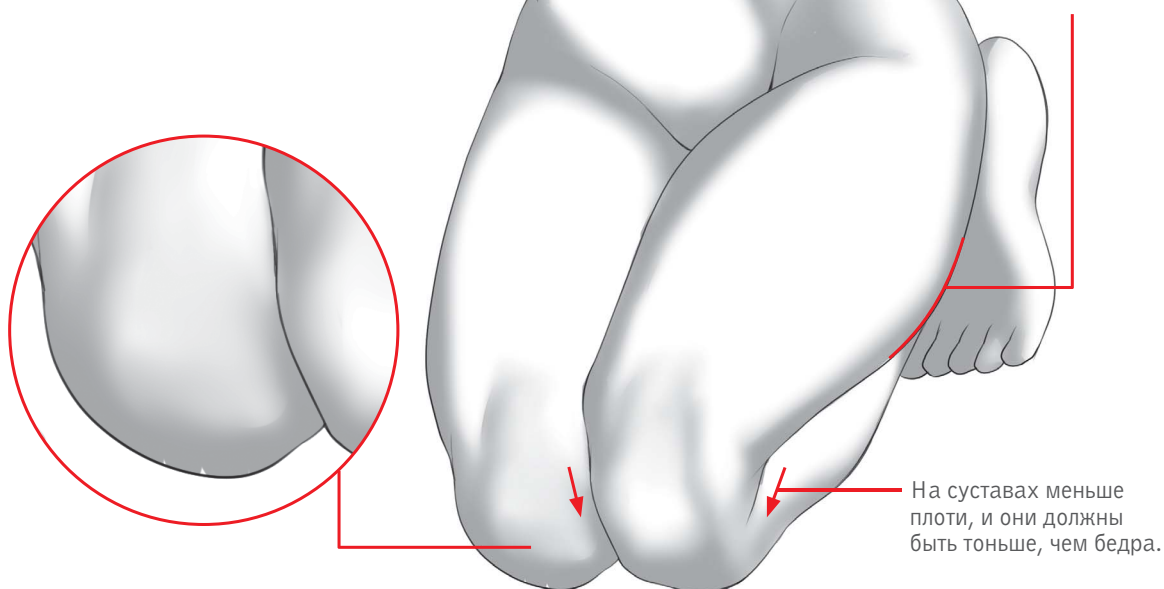
## РИСОВКА КОЛЕН В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ПОЗЫ

Если, положив руку на колено, сгибать и разгибать ногу, можно почувствовать, как меняется положение чашечки. Старайтесь не рисовать слишком много неровностей на чашечке, когда она согнута.

### ПОЗА С ПОДОГНУТЫМИ КОЛЕНАМИ, НАПОДОБИЕ ТРАДИЦИОННОЙ ЯПОНСКОЙ

Вид бёдер сильно меняется при слегка подогнутых ногах. В процессе рисования обратите внимание на плотность бёдер.

Оттого, что икры и бёдра прижаты друг к другу, часть жировой прослойки выдаётся вперед. Если вы хотите передать эффект телесности, постарайтесь хорошо прорисовать этот момент.



### СЗАДИ

Тени нанесены на зону вдоль икроножных мышц.



### Источник света



### ПО ДИАГОНАЛИ

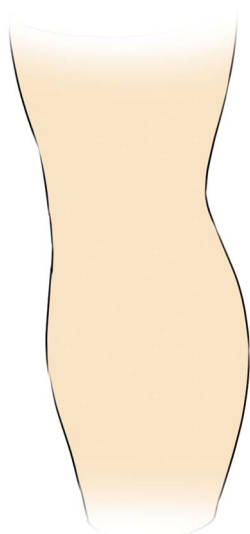
Когда колено согнуто, впадина под ним становится темнее.



## Объяснение основных моментов заливки

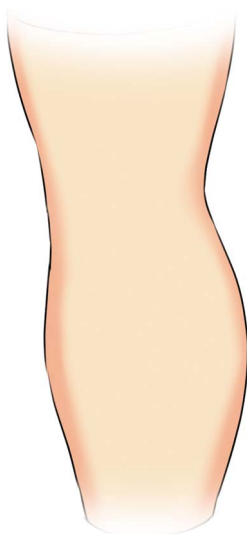
Сейчас мы рассмотрим ключевые моменты аккуратной заливки, следуя поэтапному процессу прорисовки коленей.

### ПРОРИСОВКА КОЛЕНЕЙ



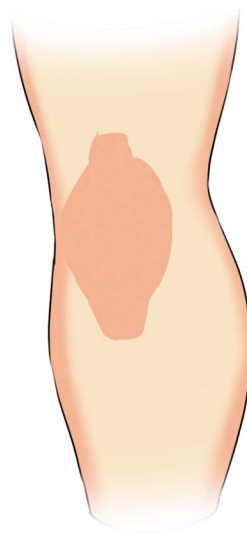
#### ШАГ 1

Залейте базовый цвет. Так как выпуклость колена выражается покрытием цвета, не рисуйте выпуклые элементы коленей в эскизе.



#### ШАГ 2

Нанесите «Тень 1» так, чтобы подчеркнуть контуры.



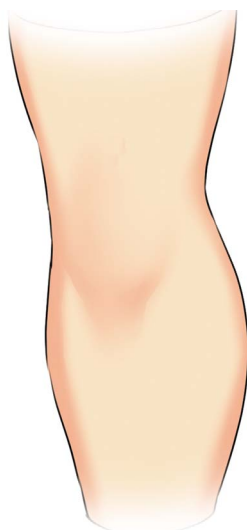
#### ШАГ 3

Тем же цветом, что и «Тень 1», залейте область колена. На этом этапе достаточно упрощенного рисунка чашечки и связок.



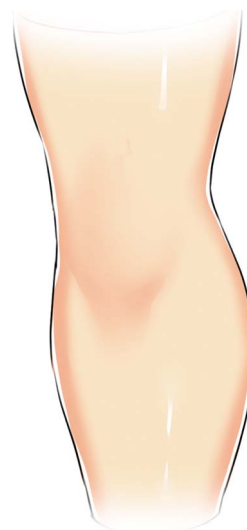
#### ШАГ 4

С помощью ластика или кисти небрежно сотрите направление источника света на силуэте колена, который создали в ШАГЕ 3.



#### ШАГ 5

Чем-нибудь вроде кисти с размытием придайте колену форму, смешав с базовым цветом.



#### ШАГ 6

Завершите нанесением бликов. Если вы хотите глянцевые колени, то можно нанести блики и на них.

1 Основы прорисовки обнажённого тела

2 Заливка цветом головы и лица

3 Техника прорисовки верхней части туловища

4 Прорисовка нижней части туловища

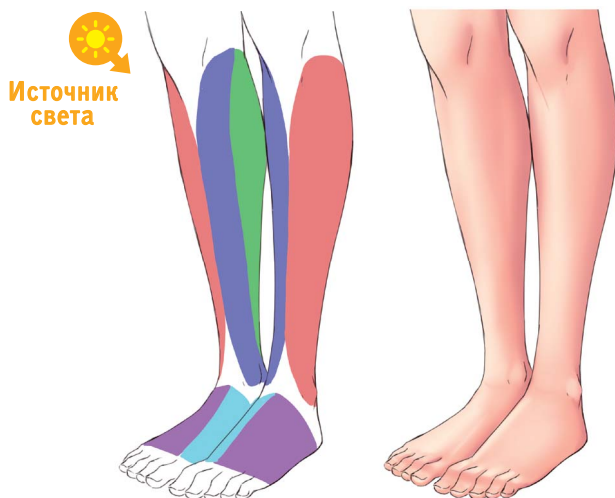
## Особенности заливки цветом отдельных элементов Учимся прорисовывать ноги и ступни

Красивые, стройные ноги очень привлекательны. Давайте отдельно зарисуем такие элементы, как нежные, красивые линии ног, узкие лодыжки и сексуальные пальчики, сконцентрировавшись на их особенностях.

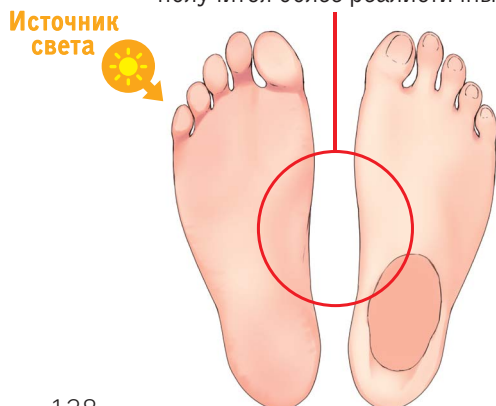
### ЗНАКОМИМСЯ С ОСНОВАМИ РИСКОВКИ НОГИ И СТУПНЕЙ

#### ОСНОВНАЯ СВЕТОТЕНЬ НА НОГАХ И СТУПНЯХ

У нижней части туловища не так много жировой прослойки, поэтому зарисовать в меру тонкие ноги поможет изображение структуры мышц и костей.



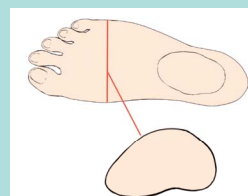
При рисовке пальцев ног учтите дугу ступни, так изображение получится более реалистичным.



#### ! НА ЗАМЕТКУ

##### ФОРМА СВОДА СТОПЫ

Задняя часть стопы не плоская, а имеет полукруглую форму, как арка. Если наносить тени в соответствии с этой формой, то получится создать эффект объема и реалистичности.

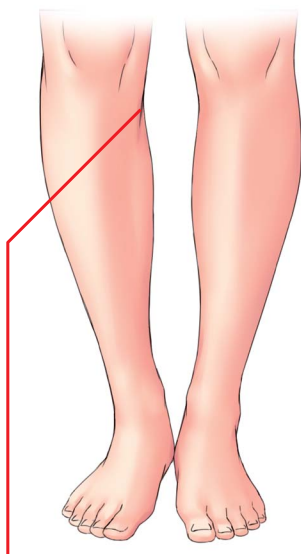


## ИЗОБРАЖЕНИЕ НОГ И СТУПНЕЙ ПОД РАЗНЫМИ РАКУРСАМИ

Нанесите тени, учитывая специфику изображения отдельных участков, например, округлых элементов или тех, что заметно выделены. Как правило, ноги можно сделать более худыми и привлекательными с помощью придания им большей рельефности, нанесения теней с небольшим коэффициентом размытия на все части, за исключением икр. Однако не усердствуйте в прорисовке теней на обратной стороне ног, иначе они будут выглядеть слишком мускулистыми.

### АНФАС

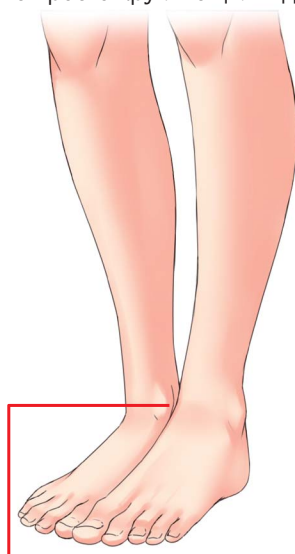
На внешнюю сторону ног наносится градиент, который призван округлить икроножную часть.



Будет сексуально смотреться, если наложить несколько резкую тень на основание икры.

### ПО ДИАГОНАЛИ

Здесь тени наносятся в целом так же, как и при изображении в анфас, но стоит помнить о том, что ноги — это не просто круглые цилиндры.



Нарисуйте четкую тень на косточках лодыжки, чтобы подчеркнуть их стройность.

### СЗАДИ

При таком ракурсе заметных теней нет, если только это не очень мускулистые ноги.



В дополнение к теням на лодыжках для большей рельефности можно четко обозначить ахиллово сухожилие.

### ПРОРИСОВКА ЛОДЫЖКИ

Нарисуем грубую тень вдоль предплюсны. Изображение мышцы, протянутой от лодыжки до большого пальца (мышцы длинного разгибателя большого пальца стопы), создаст четкий рисунок ноги.

Учитывайте, что пальцы в поперечном сечении по форме близки к эллипсу, и рисуйте тени исходя из источника света. Затенение первого сустава каждого пальца позволит подчеркнуть их объемность.



Затенение первого сустава



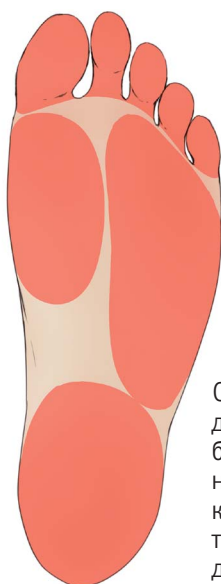
Мышцы длинного разгибателя большого пальца стопы



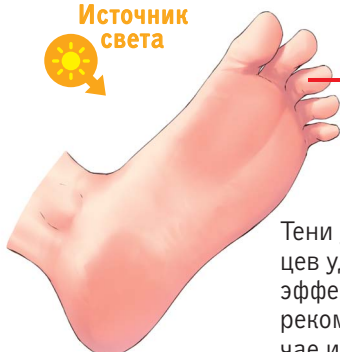
## СПОСОБЫ ИЗОБРАЖЕНИЯ ПОДОШВЫ СТУПНЕЙ

Подошву ступней делят на условные части и наносят на них тени. Как правило, неровности на ступне мягкие, поэтому тени тоже гладкие. Акцент создается благодаря нанесению резких теней на отдельные элементы, вроде основания пальцев.

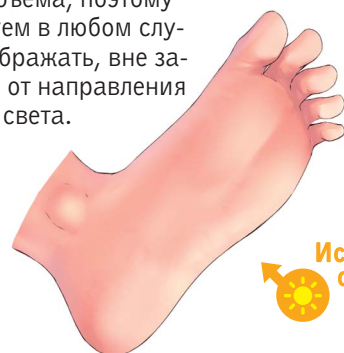
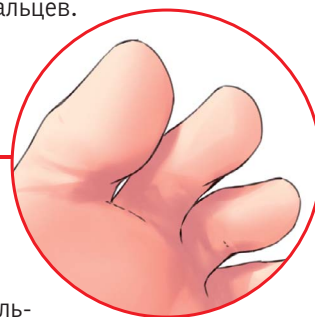
### НЕРОВНОСТИ ПОДОШВЫ СТУПНИ



Сделав дугу ступни больше, чем другие части стопы, вы добьётесь более реалистичного изображения подошвы. Если базовый цвет кожи близок к белому, неплохо также сделать остальную часть подошвы слегка красноватой.



Тени у основания пальцев удобны для передачи эффекта объёма, поэтому рекомендуем в любом случае их изображать, вне зависимости от направления источника света.



## РИСОВКА НОГ ПО ВОЗРАСТУ

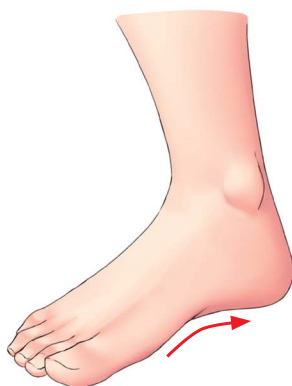
Форма ног сильно отличается у юных и взрослых представительниц женского пола. В основном ступни окончательно формируются в возрасте около десяти лет и старше. К 18 годам стопа уже становится идентична стопе взрослого человека.



Практически прямая линия

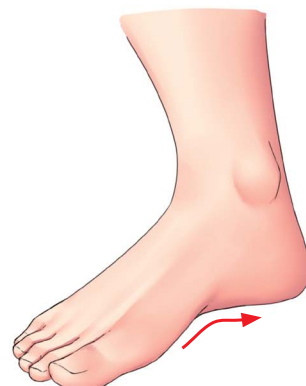
### ВОЗРАСТ ОКОЛО 7 ЛЕТ

Ступня в целом имеет округлую форму. Она ещё не полностью сформирована, из-за чего дуги или нет, или она практически незаметна.



### ОТ 10 ЛЕТ

Формирование стопы почти завершено, её вид в целом идентичен стопе взрослого человека. Сами кости еще не полностью развиты, поэтому выпуклых частей на поверхности мало.



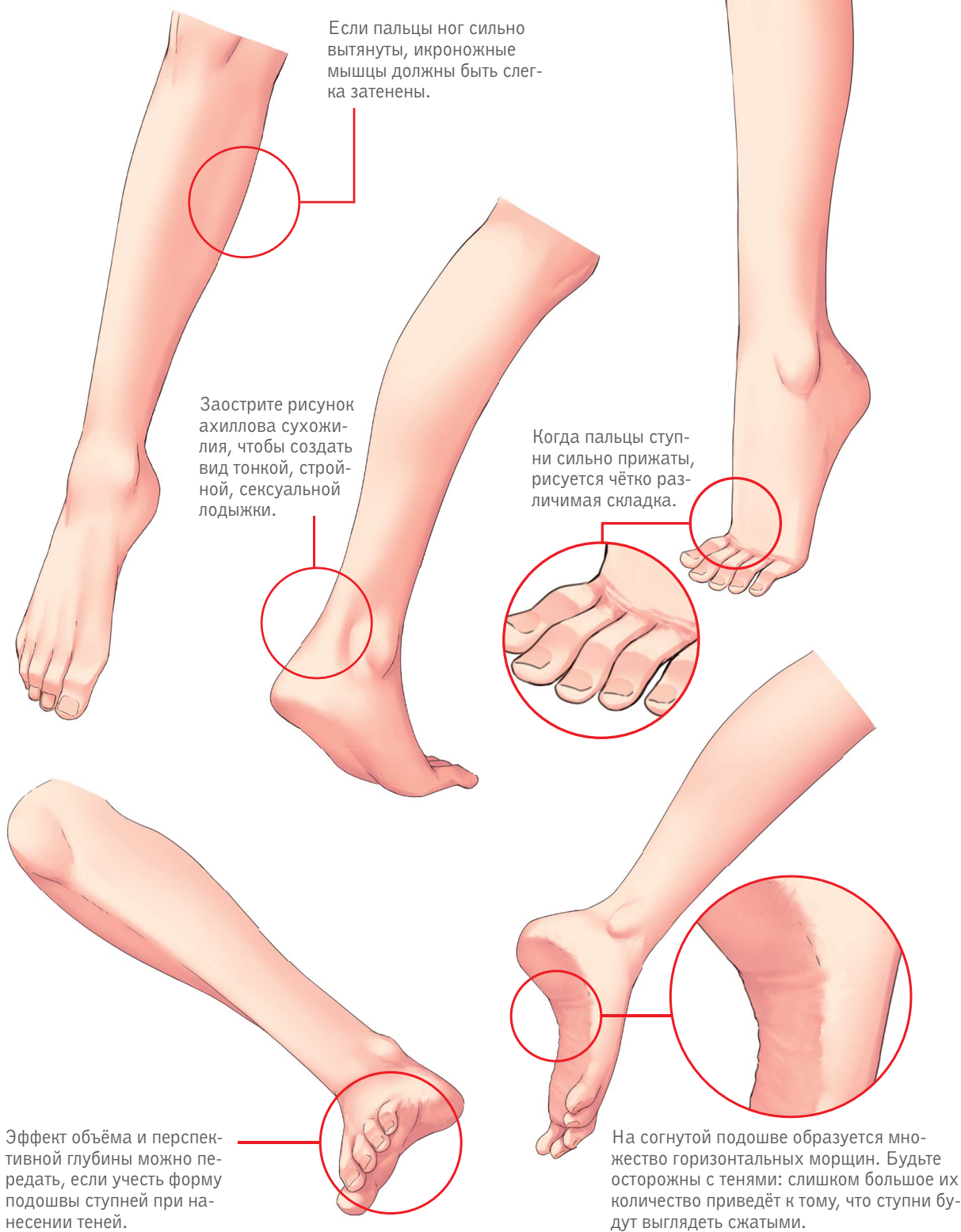
### СФОРМИРОВАВШИЙСЯ ЧЕЛОВЕК

Формирование костей уже завершено, благодаря чему можно изобразить сексуальные ноги взрослой девушки, нанеся несколько заостренных теней на ключевые области.



## РИСОВКА СТУПНИ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ПОЗЫ

Посмотрим, как рисуются ноги под разными углами.



## Объяснение основных моментов заливки

Сейчас мы рассмотрим ключевые моменты аккуратной заливки, следуя поэтапному процессу прорисовки ног.

### ПРОРИСОВКА НОГ



#### ШАГ 1

Рисуйте тени исходя из источника света. Нарисуйте мягкие тени в центре, но немного заострите их вокруг лодыжек и пальцев.



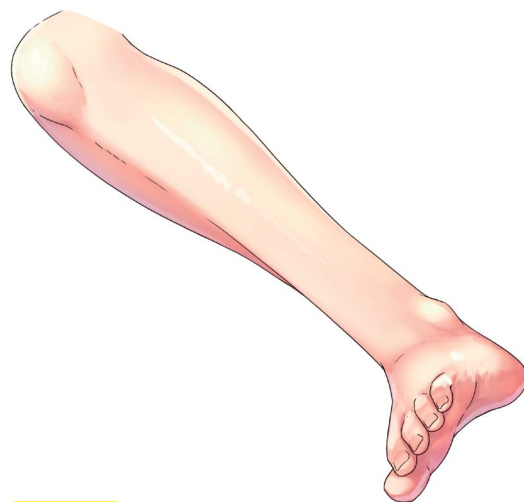
#### ШАГ 2

Наложите более темные тени. Сосредоточьтесь на участках, куда не проникает свет, например, в углублениях подошв и между пальцами ног.



#### ШАГ 3

Нанесите слабый оттенок красного цвета на подошву ступни. Чтобы передать эффект пространства, тонко нанесите на темные участки теней оттенок голубого. Для создания эффекта объема расположите мягкие блики в виде градиента на те области, на которые падает свет.



#### ШАГ 4

Нарисуйте самые яркие блики. Глянцевость кожи передаётся через прорисовку чётких ярких бликов. В завершение передайте освещённость окружающего пространства светло-голубым цветом.

## КОГДА НАДЕТЫ ЧУЛКИ ИЛИ КОЛГОТКИ

Чулки и колготки — популярные предметы женского гардероба, имеющие большое количество поклонников. Их часто используют при изображении школьной формы и офисных костюмов, а также когда необходимо передать время года. Кожа, проглядывающая сквозь ткань, подчеркнута более сексуальна, чем голая, кроме того, она имеет более привлекательный вид, поэтому становится важным аспектом, который желательно учесть в прорисовке женских ног.

### ПРОРИСОВКА ЧУЛОК И КОЛГОТОК

Способ прорисовки в основном одинаков как для чулок, так и для колготок. В зависимости от толщины ткани ее мягкая и гладкая структура делает тени на коже менее заметными. Для колготок характерен особый глянец, поэтому светлые участки размыты по всей поверхности, в то время как чулки имеют несколько менее сияющую текстуру.

Рекомендуется сначала нанести базовый цвет, например, колготок, а затем добавить тон кожи на наиболее светлые участки ткани, так как это облегчит дальнейшую корректировку. Наконец, использование матовой текстуры придаст большей реалистичности.



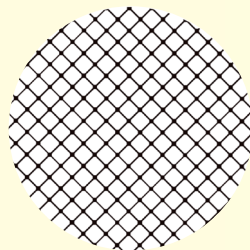
**Чулки**  
20 ден



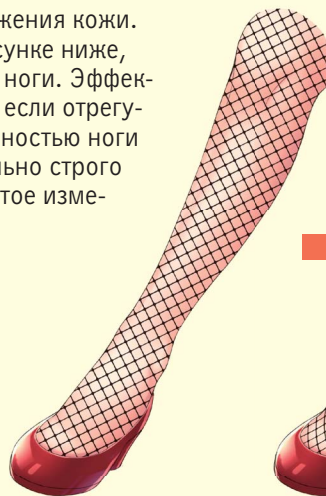
**Колготки**  
60 ден

### РИСОВКА СЕТЧАТЫХ КОЛГОТОК

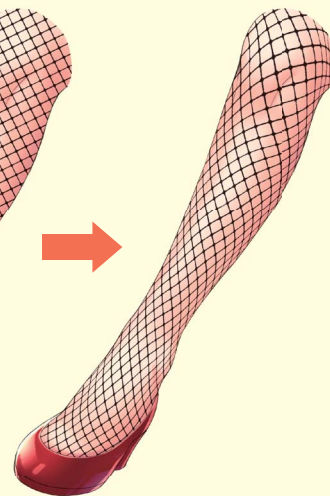
Сетчатые колготки могут быть нарисованы путем нанесения сетчатой структуры поверх обычного изображения кожи. Сначала создайте сетку, как показано на рисунке ниже, и измените её так, чтобы она легла по форме ноги. Эффекта объемного изображения можно добиться, если отрегулировать вид сетки в соответствии с трёхмерностью ноги и сгибом её суставов. Но совсем не обязательно строго следовать этому примеру. Тем не менее простое изменение сетки в соответствии с формой ноги может выглядеть довольно эффектно.



Структура



Без изменения



С изменением

# ЛУЧШИЕ КНИГИ О БИЗНЕСЕ С ЛОГОТИПОМ ВАШЕЙ КОМПАНИИ? ЛЕГКО!

Удивить своих клиентов, бизнес-партнеров, сделать памятный подарок сотрудникам и рассказать о своей компании читателям бизнес-литературы? Приглашаем стать партнерами выпуска актуальных и популярных книг. О вашей компании узнает наиболее активная аудитория.

## ПАРТНЕРСКИЕ ОПЦИИ:

- Специальный тираж уже существующих книг с логотипом вашей компании.
- Размещение логотипа на супер-обложке для малых тиражей (от 30 штук).
- Поддержка выхода новинки, которая ранее не была доступна читателям (50 книг в подарок).

## ПАРТНЕРСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ:

- Рекламная полоса о вашей компании внутри книги.
- Вступительное слово в книге от первых лиц компании-партнера.
- Обращение первых лиц на суперобложке.
- Отзыв на обороте обложки вложение информационных материалов о вашей компании (закладки, листовки, мини-буклеты).



У вас есть возможность обсудить свои пожелания с менеджерами корпоративных продаж. Как?

**Звоните:**

+7 495 411 68 59, доб. 2261

**Заходите на сайт:**

[eksmo.ru/b2b](http://eksmo.ru/b2b)





美少女イラストのリアルな肌の塗り方  
BISHOJO ILLUSTRATION REAL NA HADA NO NURIKATA

© 2018 GENKOSHA CO., Ltd.

Russian translation rights arranged with GENKOSHA Co.  
through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo

**B-Ginga.**

Б34 Рисуем девушек из манги и аниме : мастер-классы по рисованию обнаженного женского тела / B-Ginga, Pensuke, Kawai ; [перевод с японского А. Палагиной]. — Москва : Эксмо, 2023. — 144 с. : ил. — (Учимся рисовать аниме и мангу).

ISBN 978-5-04-177007-5 (девушка в голубом)

ISBN 978-5-04-184882-8 (девушка в розовом)

Преодолейте границы условностей и откройте для себя мир рисования красивых девушек из аниме и манги. Иллюстраторы из Японии, B-Ginga, Pensuke, Kawai, расскажут, как изображать идеальные изгибы и формы вымышленных красавиц, при этом соблюдая пропорции и баланс между разными частями тела, подбирая гармоничные цветовые сочетания и создавая идеальную картинку. На страницах этого подробного руководства вы найдете простые пошаговые уроки и полезные советы по созданию собственных персонажей в известном восточном жанре бисё-дзё. Учитесь интересным техникам и выводите работы на новый уровень, поражая всех красотой своих нарисованных героинь!

УДК 379.82  
ББК 77.056я92

ISBN 978-5-04-177007-5  
(девушка в голубом)

ISBN 978-5-04-184882-8  
(девушка в розовом)

© Палагина А., перевод с японского, 2022  
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание для досуга

УЧИМСЯ РИСОВАТЬ АНИМЕ И МАНГУ

**B-Ginga, Pensuke, Kawai**

**РИСУЕМ ДЕВУШЕК  
ИЗ МАНГИ И АНИМЕ**

МАСТЕР-КЛАССЫ ПО РИСОВАНИЮ  
ОБНАЖЕННОГО ЖЕНСКОГО ТЕЛА

Главный редактор *Р. Фасхутдинов*  
Руководитель направления *М. Терёшина*  
Ответственный редактор *И. Мещерякова*  
Литературный редактор *А. Тюнева*  
Научный редактор *А. Шухова*  
Младший редактор *Д. Левандовская*  
Художественный редактор *Е. Анисина*  
Компьютерная верстка *Н. Билюкина*  
Корректоры *Д. Переплётова, В. Шабанова*

Страна происхождения: Российская Федерация  
Шығарылған елі: Ресей Федерациясы

ООО «Издательство «Эксмо»

123308, Россия, город Москва, улица Зорге, дом 1, строение 1, этаж 20, каб. 2013.  
Тел.: 8 (495) 411-68-86.

Home page: [www.eksmo.ru](http://www.eksmo.ru) E-mail: [info@eksmo.ru](mailto:info@eksmo.ru)

Өндіруші: «ЭКСМО» АҚБ Баспасы,

123308, Ресей, қала Мәскеу, Зорге көшесі, 1 үй, 1 ғимарат, 20 қабат, офис 2013 ж.

Тел.: 8 (495) 411-68-86.

Home page: [www.eksmo.ru](http://www.eksmo.ru) E-mail: [info@eksmo.ru](mailto:info@eksmo.ru).

Тауар белгісі: «Эксмо»

Интернет-магазин: [www.book24.ru](http://www.book24.ru)

Интернет-магазин: [www.book24.kz](http://www.book24.kz)

Интернет-дүкен: [www.book24.kz](http://www.book24.kz)

Импортёр в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».

Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Дистрибьютор и представитель по приему претензий на продукцию,

в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»

Қазақстан Республикасындағы дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды

қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС,

Алматы қ., Домбровский көш., 3-а, литер Б, офис 1.

Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: [RDC-Almaty@eksmo.kz](mailto:RDC-Almaty@eksmo.kz)

Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.

Сертификация туралы ақпарат сайты: [www.eksmo.ru/certification](http://www.eksmo.ru/certification)

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ

о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»

[www.eksmo.ru/certification](http://www.eksmo.ru/certification)

Өндірген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Дата изготовления / Подписано в печать 25.04.2023. Формат 84x108<sup>1</sup>/<sub>16</sub>.  
Гарнитура «Bell Gothic». Печать офсетная. Усл. печ. л. 15,12. Тираж 4000  
(2500(девушка в голубом) + 1500(девушка в розовом)) экз. Заказ



■ ПЧИТАЙ · ГОРОД

В электронном виде книги издательства вы можете  
купить на [www.litres.ru](http://www.litres.ru)

ЛитРес:

один клик до книги



**eksmo.ru**

Официальный  
интернет-магазин  
издательства «Эксмо»



Хочешь стать  
автором «Эксмо»?

**БОМБОРА**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО

БОМБОРА – лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг.  
Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать  
мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

[bombora.ru](http://bombora.ru) [bomborabooks](https://www.bomborabooks.ru) [bombora](https://www.bombora.ru)



Перед вами пособие по рисованию обнаженных красавиц из манги и аниме в стиле бисёдзё.

Авторы книги, японские иллюстраторы, расскажут вам, как работать с цветом и светом, как изображать даже нарисованных на бумаге героинь максимально реалистично, на какие части тела стоит ставить акценты, а какие — упрощать. Руководство поможет понять, как при изображении девушек сохранить баланс между реалистичностью и стилем аниме, а также научит самостоятельно рисовать самых привлекательных персонажей.

## В РАЗДЕЛАХ ЭТОЙ КНИГИ:

- основы изображения девушек из аниме и манги;
- работа с цветом и светом;
- правила рисования разных частей тела;
- референсы для будущих рисунков и вдохновения.


ISBN 978-5-04-177007-5



9 785041 770075 >

 **БОМБОРА**  
издательство

БОМБОРА – лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг. Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

 bombora.ru  bomborabooks  bombora

