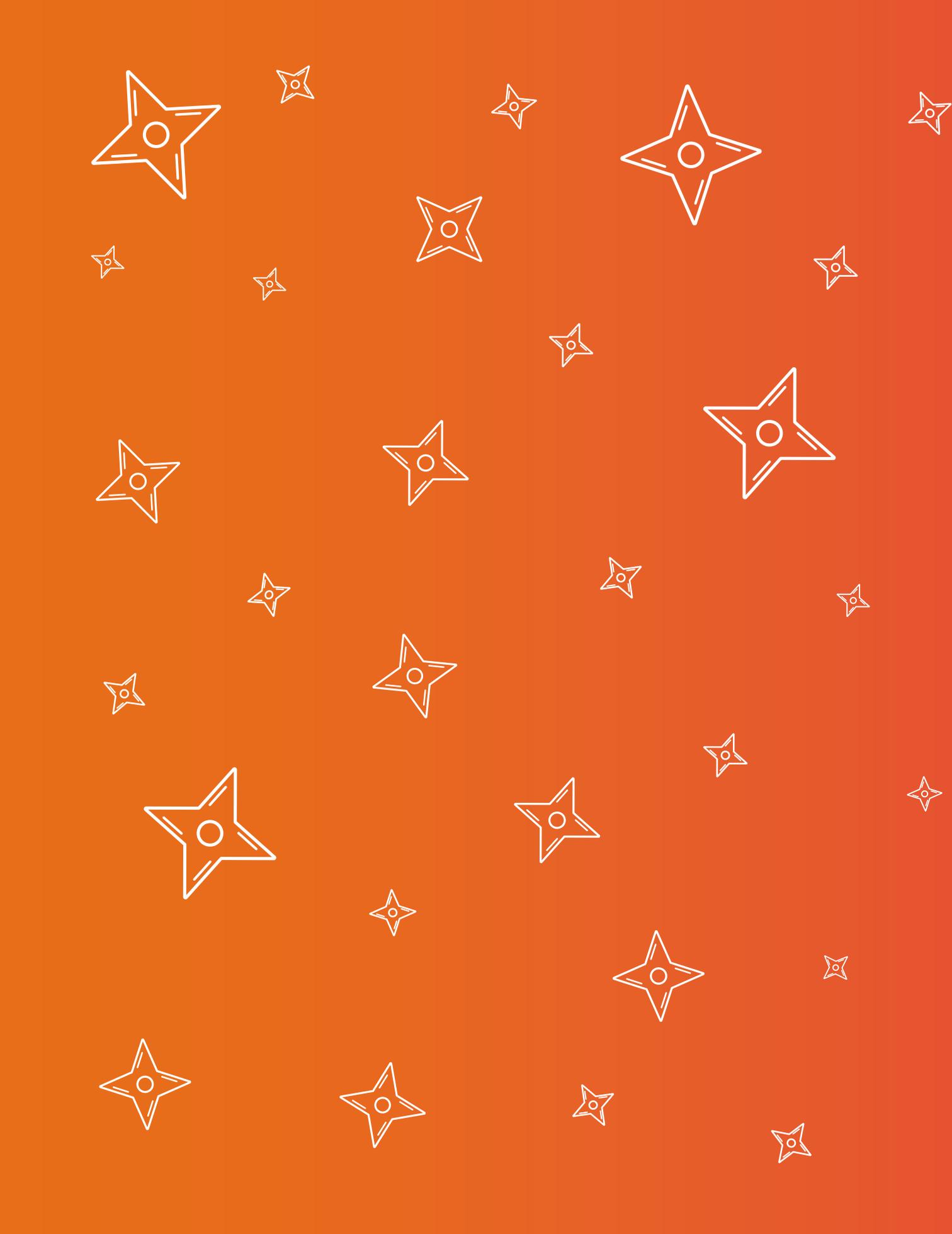




РИСУЕМ МИР ШИНОБИ

30 пошаговых мастер-классов по созданию персонажей самого известного аниме





СОДЕРЖАНИЕ

Введение 6

Команда №7 8

✧ Наруто Узумаки (ребенок) 10

Саске Учиха (ребенок) 14

Сакура Харуно (ребенок) 18

Наруто Узумаки (взрослый) 22

Саске Учиха (взрослый) 26

Сакура Харуно (взрослая) 30

Какаши Хатаке 34



Команда №8 38

Хината Хьюга 40

Киба и Акамару 44

Шино Абураме 48



Команда №9 52

Тентен 54

Рок Ли 58

Неджи Хьюга 62



Команда №10 66

Шикамару Нара 68

Ино Яманака 72

Чоджи Акимичи 76



**Родственная Троица
Песка 80**

Гаара 82

Темари 86

Канкуро 90

Саннин 94

Джирайя 94

Цунаге 98

Орочимару 102

Акацуки 106

Дейдара 106

Яхико Пейн 110

Шаринганы 114

Итачи Учиха 118

Обито Учиха 122

Магара Учиха 126

Зецу 130

Курама 134

Гамабунта 138

Заключение 142

ВВЕДЕНИЕ





Поклонники аниме и манги, приготовьтесь к увлекательному путешествию в мир шиноби!

Основная цель нашего пошагового руководства – научить вас легко и просто рисовать любимых персонажей вселенной аниме Наруто, используя лишь карандаш и бумагу! Каждый урок содержит несколько этапов, наглядно показывающих и рассказывающих о том, в какой последовательности нужно изображать того или иного героя, а также полезные советы с подсказками по рисованию и улучшению вашего рисунка. Всего в данном руководстве мы собрали тридцать различных уроков рисования с уже любимыми вами персонажами: это знаменитая Команда 7 в составе Наруто, Сакуры и Саске, девятихвостый лис Курама, представители клана Учиха и организации Акацуки. Каждый из героев этой книги обладает уникальной мимикой и позой, а значит, процесс рисования точно не заставит вас заскучать! Ну что, готовы начать? Тогда вперед в наше увлекательное приключение!

КОМАНДА №7

НАРУТО УЗУМАКИ

САСКЕ УЧИХА

САКУРА ХАРУНО



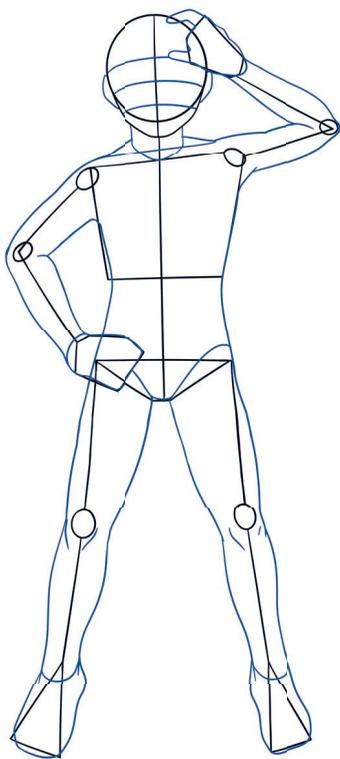
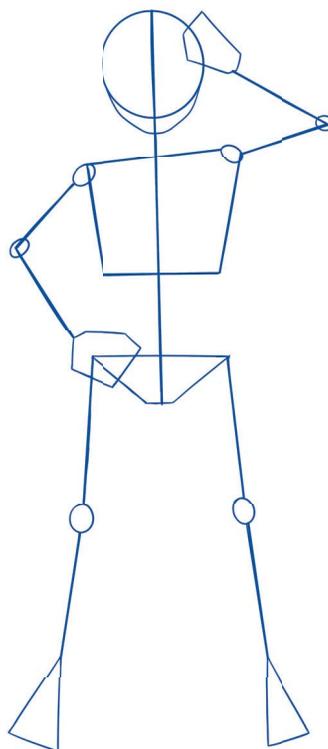
Урок 1

Наруто Узумаки (ребенок)



Этап 1.

Чтобы нарисовать маленького Узумаки Наруто, следуйте пропорциям построения фигуры ребенка. Голову изобразите достаточно большой по отношению к телу, линии подбородка сделайте округлыми и мягкими, а руки и ноги нарисуйте приблизительно одинаковой длины.



Этап 2.

Следуя контурам, созданным на предыдущем этапе, точнее прорисуйте фигуру нашего персонажа. Локоть левой руки поместите примерно на линии талии, кисть — на бедре. На лице наметьте три вспомогательные линии, чтобы нарисовать повязку, глаза и рот.

Этап 3.

Нарисуйте свободный костюм с широким воротником, налобный протектор и сандалии шиноби. Волосы Наруто торчат заостренными прядками, глаза – большие и круглые. А широкая улыбка передаст жизнерадостное настроение персонажа.



Этап 4.

Сотрите очертания фигуры под одеждой ластиком и дополните рисунок деталями: добавьте усы, линию зубов, складки на одежде и символ Деревни Скрытого Листа на протекторе.



Сирота и изгой
в родной Деревне
Скрытого Листа,
маленький Узумаки
Наруто поклялся
стать выдающимся
Хокаге, чтобы
получить
признание
окружающих
и обрести их
доверие.



СОВЕТ:

Помните, что расстояние
между глазами равно
ширине одного глаза.

Урок 2

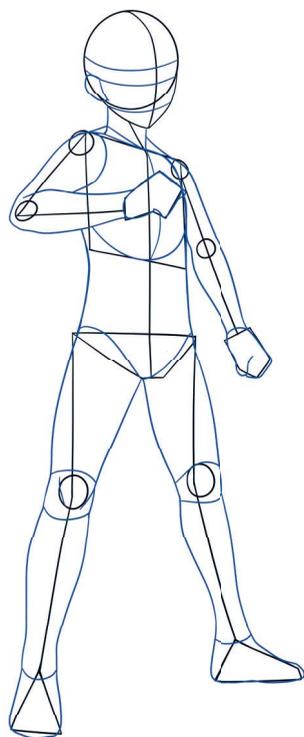
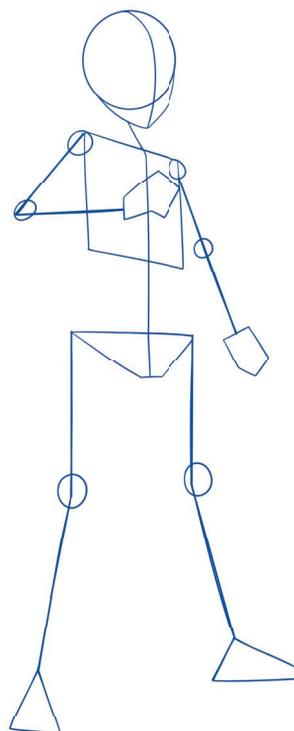
Саске Учиха

(ребенок)



Этап 1.

Шаблон-построение, который потребуется, чтобы было проще рисовать фигуру персонажа, соберите из простых геометрических форм. Обратите внимание, под каким углом расположены линии плеч и бедер, а также на положение рук относительно туловища.



Этап 2.

Проведите три вспомогательные линии на голове, а затем поверх построения легкими карандашными линиями набросайте очертания фигуры. В этом ракурсе персонаж держит ближнюю к зрителю руку под острым углом на уровне груди, а тело выглядит немного вытянутым. Пальцы рук нарисуйте крепко сжатыми.

Этап 3.

Детально прорисуйте черты лица: нахмуренные брови, узкие глаза, маленькие нос и рот. Чуть выше дорисуйте налобный протектор. Заостренные пряди густых волос Саске падают на лицо, закрывая часть щек. Воротник футболки и шорты очень свободные.



Этап 4.

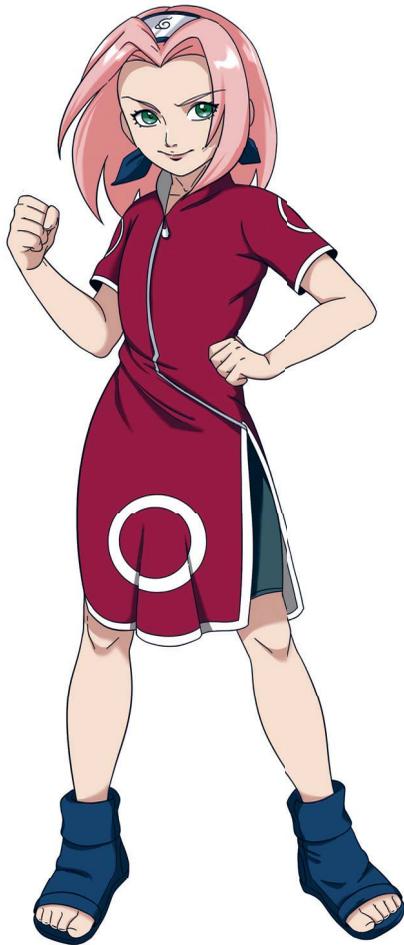
Сотрите все лишние линии под одеждой и приступите к детализации рисунка. Чтобы рисунок выглядел более реалистичным, добавьте складки ткани, линии швов на одежде и бинты на ногах.



Когда одержимый мстью маленький Саске становится участником Команды 7, то предпочитает действовать в одиночку, не признавая помощи товарищей по команде — Сакуры Харуно и Наруто Узумаки.

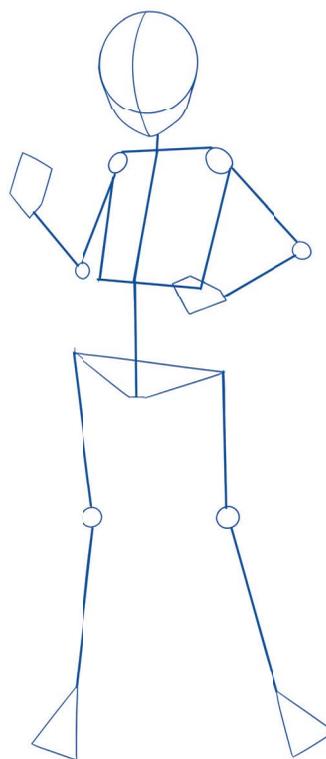
Урок 3

Сакура Харуно (ребенок)



Этап 1.

Прямыми линиями наметьте базовое построение фигуры персонажа. Для построения головы, грудной клетки и таза используйте простые геометрические объекты: круг, квадрат и треугольник. Голова должна быть достаточно крупной, бедра – широкими.



Этап 2.

Легкими карандашными линиями создайте предварительный набросок фигуры девочки. Ближнюю к зрителю руку поместите на линии талии; представьте голову в виде объемного шара и нарисуйте на лице три вспомогательные линии. Сотрите предыдущий этап построения.

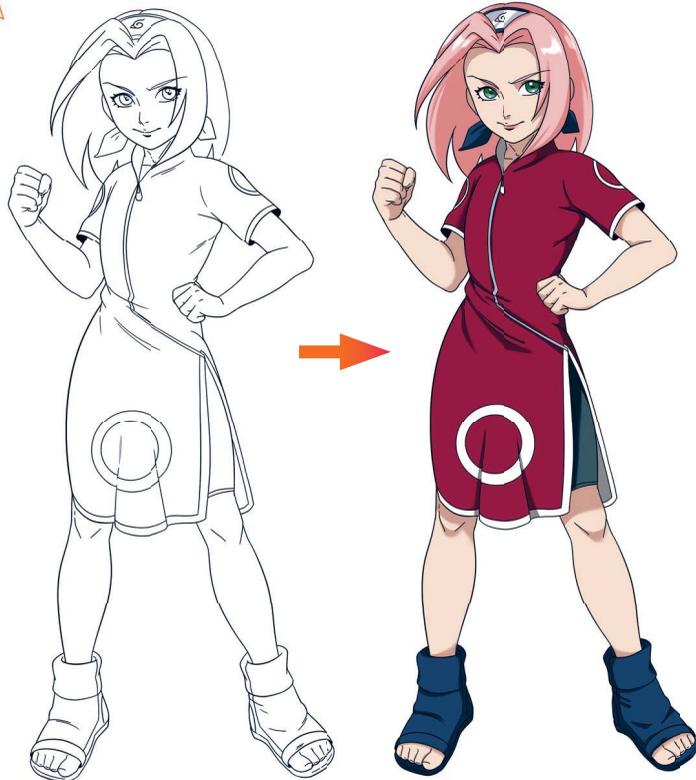
Этап 3.

Нарисуйте одежду и сандалии. Волосы Сакуры средней длины, они развеваются в левую сторону, что делает изображение более динамичным. Глаза большие, с длинными ресницами; рот и нос маленькие.



Этап 4.

Постепенно добавляйте различные детали внешности персонажа: рисунок на платье, складки ткани, протектор на макушке.



Еще в детстве маленькая Сакура Харуно испытывала глубокую симпатию к Саске Учихе. Из-за этого она даже соперничала со своей лучшей подругой, Ино Яманакой, которая тоже была влюблена в мальчика.



СОВЕТ:

В рисовании применимо правило от общего к частному: легче сначала построить фигуру персонажа, а затем последовательно добавлять одежду и детали.

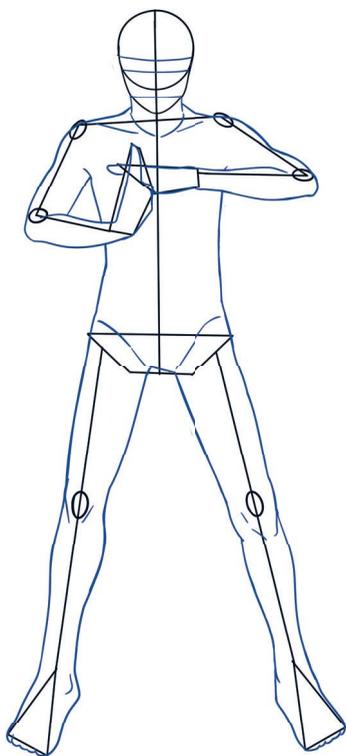
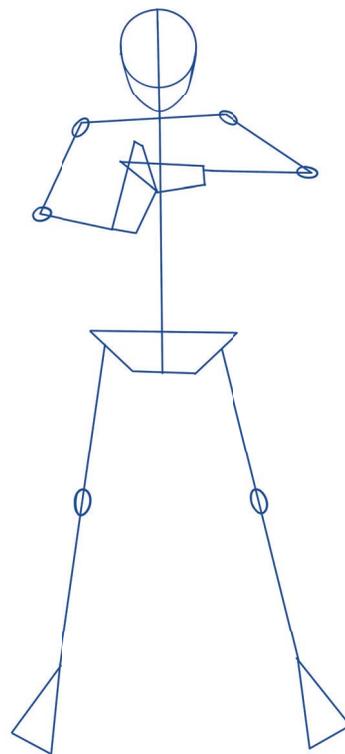
Урок 4

Наруто Узумаки (взрослый)



Этап 1.

Чтобы изобразить персонажа в анфас, начните построение фигуры с головы, а затем проведите прямую линию, обозначающую корпус, вниз. Плечи нарисуйте под небольшим углом вверх, а ноги — широко расставленными. Обратите внимание, что локоть правой руки находится на уровне середины груди, а левой — немного ниже.



Этап 2.

Опираясь на линии, созданные на первом этапе, нарисуйте очертания фигуры тонкими карандашными линиями. На лице проведите три вспомогательные линии: первая сверху — для повязки, вторая — для глаз, третья — для рта. В этом ракурсе пальцы левой руки перекрывают правую; туловище длинное, расширяется в области груди к плечам. Талия не выделяется.

Когда закончите прорисовывать фигуру, сотрите линии построения, сделанные на первом этапе.

Этап 3.

Нарисуйте глаза Наруто на вспомогательной линии. Дорисуйте повязку на лбу, затем переходите к прорисовке волос: торчащие вверх заостренные пряди формой напоминают треугольники. Куртку и штаны изобразите очень свободными – тесная одежда активному персонажу ни к чему. Опираясь на линии наброска, прорисуйте сложенные в печать пальцы.



Этап 4.

Этот этап полностью посвящен детализации персонажа! Нарисуйте усы Наруто в виде трех полосок. На лобном протекторе разместите эмблему Деревни Скрытого Листа. Чтобы рисунок выглядел более реалистичным, разместите по всей поверхности одежды складки ткани. Обратите внимание, насколько динамичным делает рисунок такая деталь, как развевающиеся ленты повязки.



Огромный запас чакры позволял Наруто Узумаки создавать сотни своих телесных клонов при помощи запрещенной техники Множественного Теневого Клонирования. Молодой ниндзя использовал эту технику для ускорения тренировок и во вспомогательных целях.



СОВЕТ:

Начинайте построение человеческой фигуры с головы! Используйте ее как единицу измерения для определения роста и пропорций вашего персонажа.

Урок 5

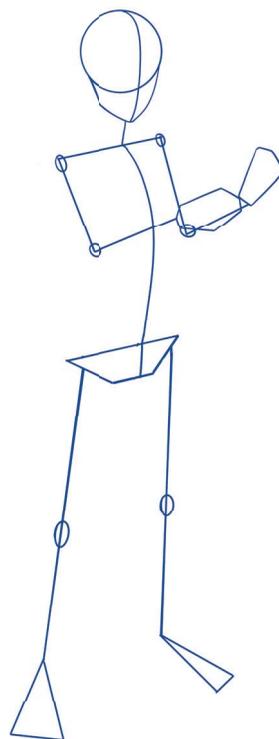
Саске Учиха

(взрослый)



Этап 1.

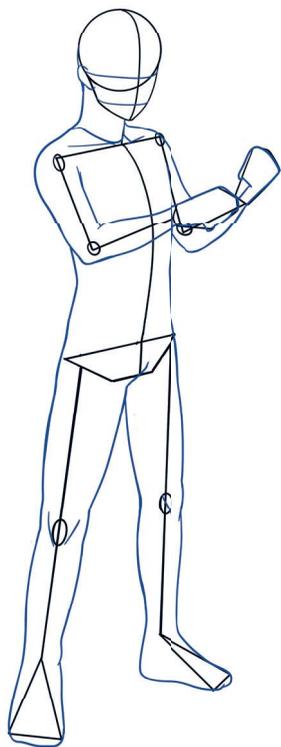
Базовое построение персонажа в ракурсе $\frac{3}{4}$ справа отрисуйте прямыми линиями, маленькими овалами отметьте суставы: плечи, локти и колени. Выгнутой линией отметьте грудь; дальнюю от зрителя ногу нарисуйте немного меньше ближней.



Этап 2.

Поверх схематичного рисунка легкими карандашными линиями наметьте очертания фигуры. Чтобы в дальнейшем было проще рисовать глаза и рот, нанесите на лицо две вспомогательные линии. Обратите внимание, что дальняя рука в таком ракурсе почти не видна, а место локтевого сгиба находится чуть ниже уровня груди. Ближняя нога развернута в сторону зрителя.

Прежде чем браться за следующий этап, сотрите все линии построения, оставив только контуры получившейся фигуры.



Этап 3.

Нарисуйте глаза и рот на вспомогательных линиях. А чтобы правильно нарисовать шаринган, обратитесь к подробному руководству на странице 114.

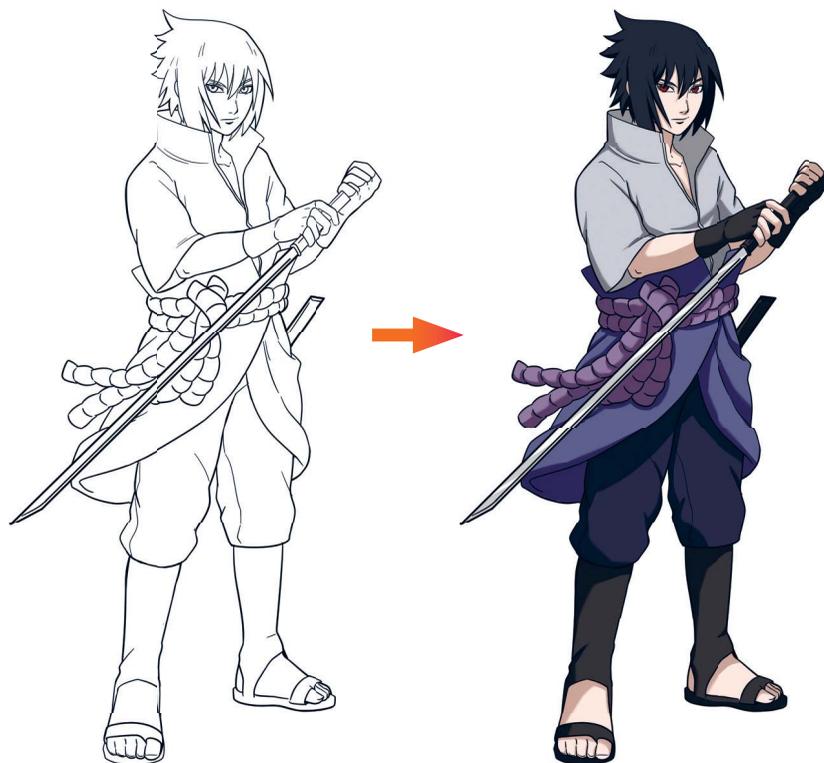
Следующим шагом «оденьте» персонажа в свободную рубашку с короткими рукавами и широким поясом и в свободные штаны длиной чуть ниже колена. Нарисуйте сандалии шиноби с открытыми пальцами. Волосы Саске короткие, в области скул и лба на лицо падают густые пряди. Такие же торчащие пряди волос нарисуйте на затылке.



Этап 4.

Сотрите очертания фигуры под одеждой — они нам больше не понадобятся. Прямыми четкими линиями изобразите клинок Кусанаги в руках (для этого вы можете воспользоваться линейкой). Чтобы сделать рисунок более детализированным, добавьте складки на одежде и ножны на правом боку.





Когда Саске впервые узнает правду о тайне клана Учиха и старшем брате Итачи, его мировоззрение полностью меняется, а впоследствии поддержка его лучшего друга, Наруто Узумаки, помогает Саске избавиться от ненависти. Именно Саске окажется тем, кто повлияет на исход Четвертой Мировой Войны Шиноби.

Урок 6

Сакура Харуно

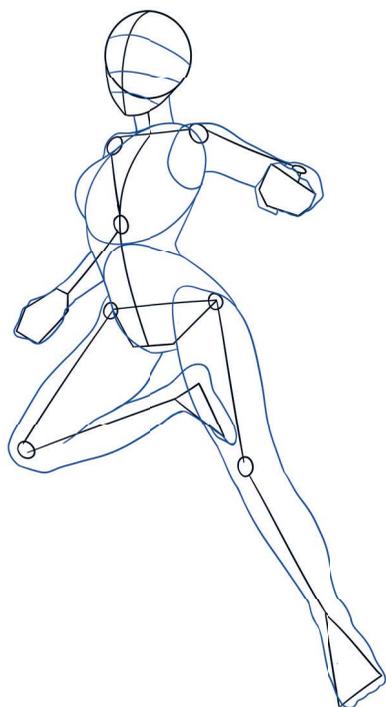
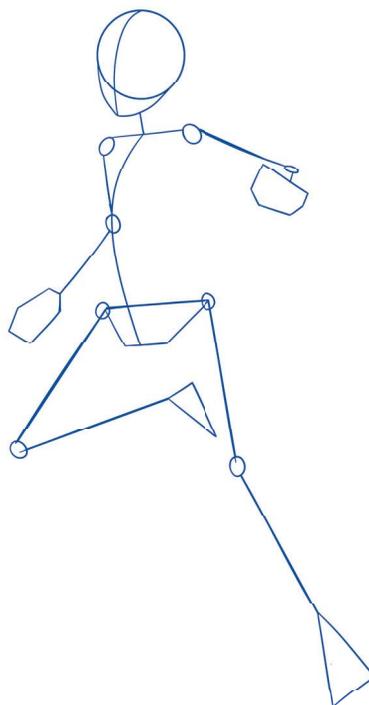
(взрослая)



Этап 1.

Прямыми линиями схематично наметьте фигуру персонажа; суставы выделите небольшими кругами.

Постройте фигуру Сакуры в ракурсе $\frac{3}{4}$ слева. Корпус обведите плавной изогнутой линией. По сравнению с плечами бедра широкие – это характерно для телосложения девушек такого возраста. Ноги длинные, стопы не соприкасаются с землей. Из-за перспективы часть ближней к зрителю руки будет почти не видна. Локоть дальней руки соприкасается с центром груди.



Этап 2.

Полностью прорисуйте фигуру девушки. Начните со вспомогательных линий на голове: сначала обозначьте линию роста волос, затем глаз и рта. Следуя рекомендациям первого этапа, прорисуйте руки и ноги: особое внимание уделите изгибу в области талии, где соединяются верхняя часть туловища и бедра. Обратите внимание, что стопа дальней ноги перекрыта ближней ногой.

Этап 3.

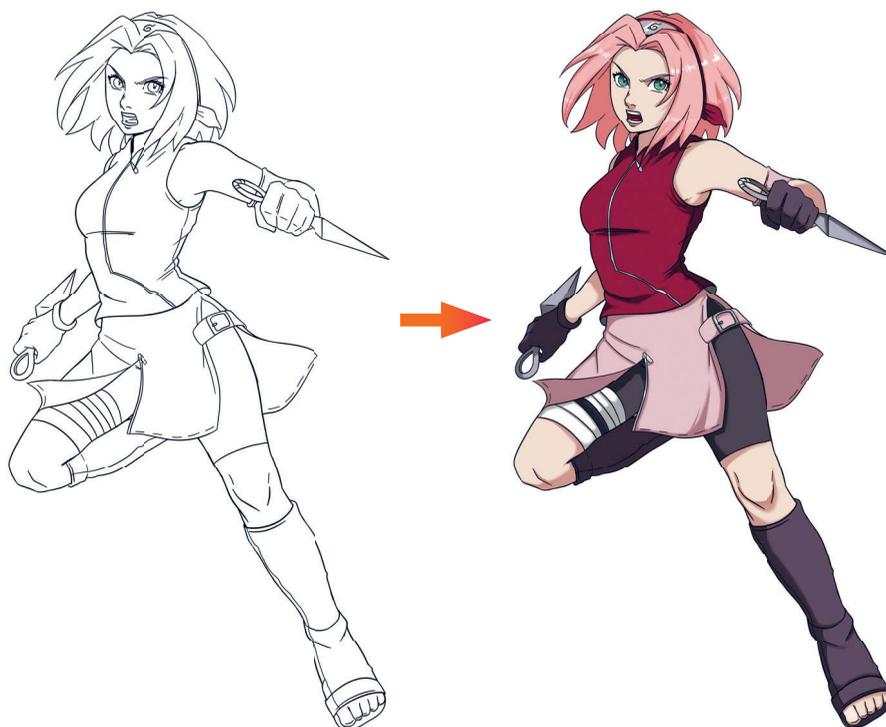
Развевающийся передник сделает рисунок более динамичным. В обеих руках нарисуйте по кунаю. Рот девушки широко открыт, глаза большие, ресницы хорошо видны. Волосы средней длины, густые пряди обрамляют лицо.



Этап 4.

Сотрите все ненужные линии, а затем доработайте детали: добавьте складки одежды на линиях сгиба, молнию на жилете, протектор с символом Скрытого Листа на голове.





После продолжительных тренировок под присмотром Цунаге Сакура Харуно становится сильной и уверенной в себе куноичи, специализирующейся в области медицины.

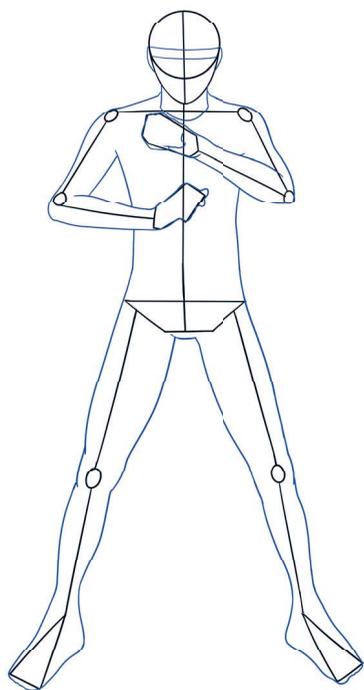
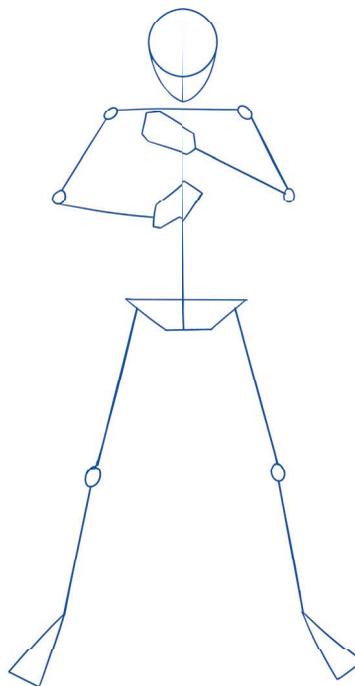
Урок 7

Какаши Хатаке



Этап 1.

Базовое построение фигуры персонажа с помощью прямых линий значительно упростит дальнейшую прорисовку. Если вам сложно делать построение от руки, воспользуйтесь линейкой.



Этап 2.

Плечи персонажа должны быть шире бедер, ноги расставлены примерно по ширине плеч, стопы направлены в разные стороны. Туловище длинное, талия не выделяется. Вспомогательная линия рта отсутствует, так как часть лица персонажа скрыта под маской.

Этап 3.

Нарисуйте свободный жилет и штаны до середины голени. Часть лица скройте под маской, глаза поместите на вспомогательной линии. Волосы Какаши длинные и густые, торчат вверх острыми прядями. Пальцы рук крепко сжаты в кулаки.



Этап 4.

Сотрите контуры фигуры под одеждой, так как они больше не нужны. В обеих руках нарисуйте по кунаю, дорисуйте складки ткани на одежде. Вдоль левого глаза нарисуйте длинный шрам. Чтобы правильно изобразить шаринган, обратитесь к вспомогательным изображениям на странице 114.



Какаши получил шаринган в подарок от друга и товарища по команде Обито Учихи. Незадолго до этого Какаши лишился левого глаза во время миссии по уничтожению моста Каннаби.



СОВЕТ:

Обратите внимание: у мужчин линия талии находится чуть ниже пупка, что визуально удлиняет туловище.

КОМАНДА №8

**ХИНАТА ХЬЮГА
КИБА И АКАМАРУ
ШИНО АБУРАМЕ**



Урок 11

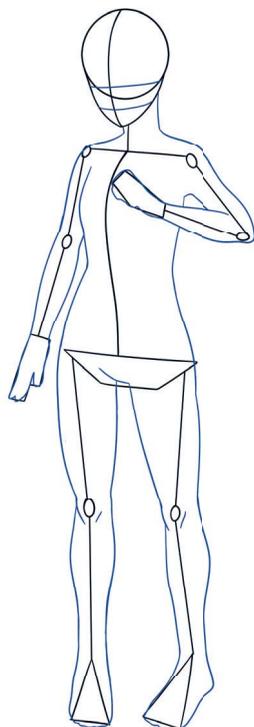
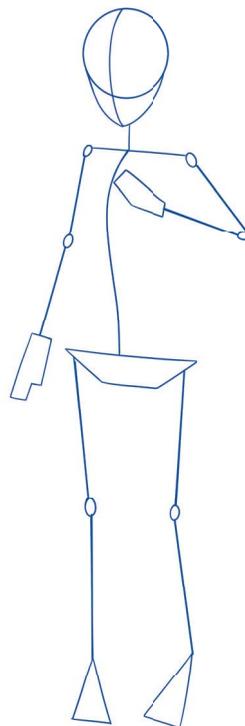
Хината Хьюга





Этап 1.

Сделайте базовое построение стройной фигуры девушки среднего роста. Бедра должны получиться немного шире плеч.



Этап 2.

Опираясь на первый этап, продолжайте прорисовку фигуры. Обратите внимание, что развернутые немного внутрь стопы сделают образ милым и застенчивым.



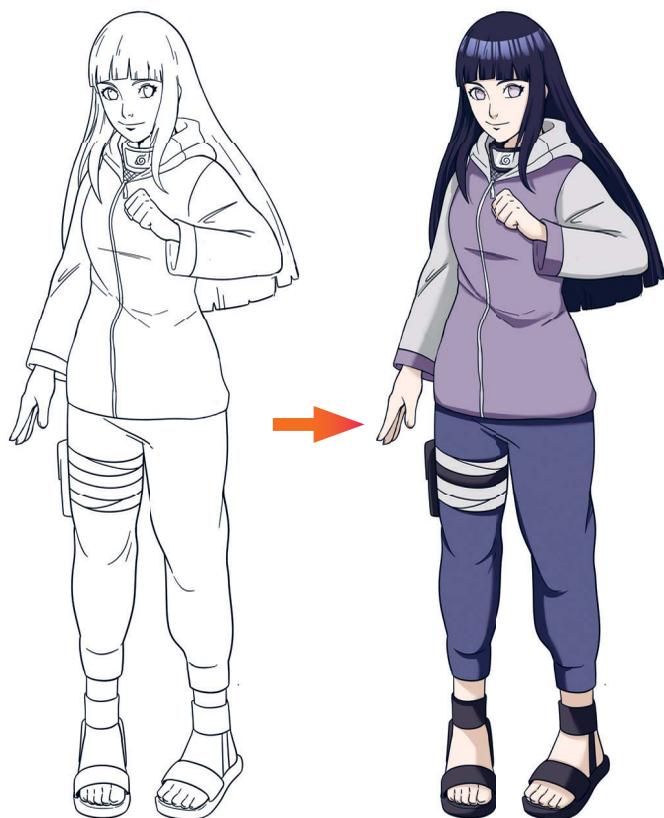
Этап 3.

Нарисуйте большие глаза с выраженными ресницами в соответствии со вспомогательными линиями. Губы Хинаты сложены в полуулыбку. Волосы – до талии, прямая челка перекрывает лоб до бровей. Кофта и штаны свободные. Налобный протектор девушка носит на шее.



Этап 4.

Сотрите силуэт фигуры под одеждой и добавьте детали: разделите челку на отдельные пряди, на одежде добавьте складки ткани, как на рисунке, а на протекторе дорисуйте эмблему Деревни Скрытого Листа.



Хината – целеустремленная и добрая девушка, куноичи и главная наследница клана Хьюга. Для нее Наруто Узумаки был главным примером для подражания и объектом симпатии. В дальнейшем Хината станет увереннее в своих силах, перестанет быть робкой и застенчивой, какой ее привыкли видеть окружающие.

Урок 12

Киба и Акамару



Этап 1.

Этот урок немного отличается от других – мы будем рисовать двух персонажей вместе! Чтобы упростить вашу работу, они выделены разными цветами.

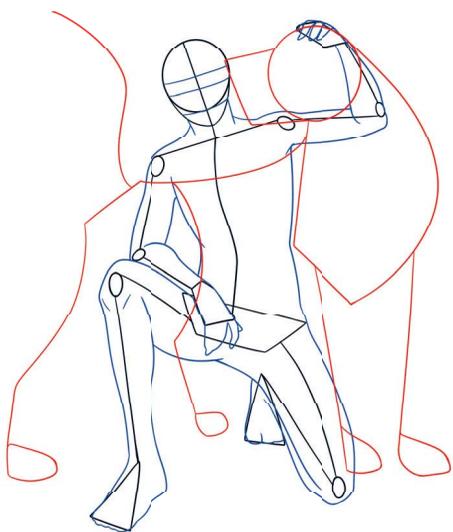
Начните с построения фигуры юноши. Корпус наклонен влево (на это указывает линия плеч), левая рука полностью опирается на ближнюю ногу, а правая находится за Акамару. Согнутая в колене дальняя нога отведена назад.

Переходите к построению Акамару: голову нарисуйте в два раза больше человеческой, грудь – очень широкой и выпуклой. Линия позвоночника плавно изогнута.



Этап 2.

На этом этапе вы должны полностью сосредоточиться на прорисовке фигуры юноши. На лице отметьте вспомогательные линии для глаз и рта; ближнюю к зрителю руку опустите на выставленное вперед колено, тем самым создавая точку опоры. Руку за Акамару можно не прорисовывать, но сейчас она присутствует на рисунке, чтобы были понятны все контуры фигуры. Также обратите внимание на прорисовку стопы дальней ноги: в этом ракурсе ее частично перекрывает тело персонажа.



Этап 3.

Переходите к прорисовке Акамару. Внутри уже намеченного силуэта прорисуйте приоткрытую пасть, длинное свисающее ухо и глаз. На груди и хвосте дорисуйте густую шерсть. На передних лапах нарисуйте по четыре пальца, на задних – по три.

Дорисуйте юноше облегающие штаны и куртку со скошенным воротником. На лице нарисуйте подмигивающий глаз и широкую радостную улыбку. Волосы Кибы растрепанные, заостренные прядки торчат во все стороны.



Этап 4.

Раз основная работа выполнена, настало время деталей! Прорисуйте язык Акамару, касающийся лица Кибы, маленький нос пса и шерсть на груди. Добавьте больше деталей на одежду Кибы: складки ткани, молнии на куртке и ботинке, а также парные полосы на щеках и протектор на лбу.



Киба и Акамару родились в один день и с тех пор практически никогда не разлучались. Мальчик и его четвероногий друг все время проводили вместе: гуляли, спали на одной кровати, принимали пищу и сражались плечом к плечу.

Урок 13

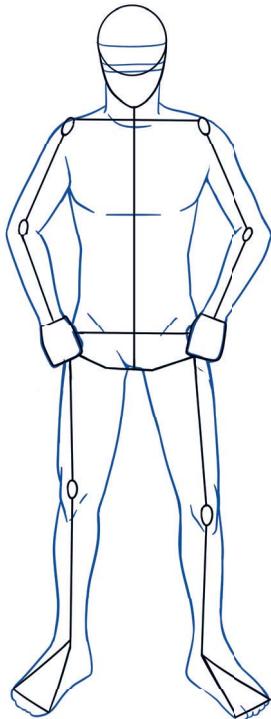
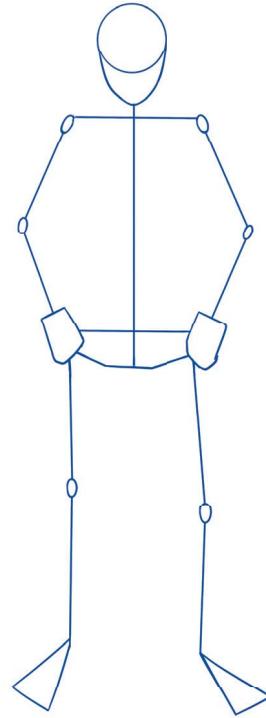
Шино Абураре





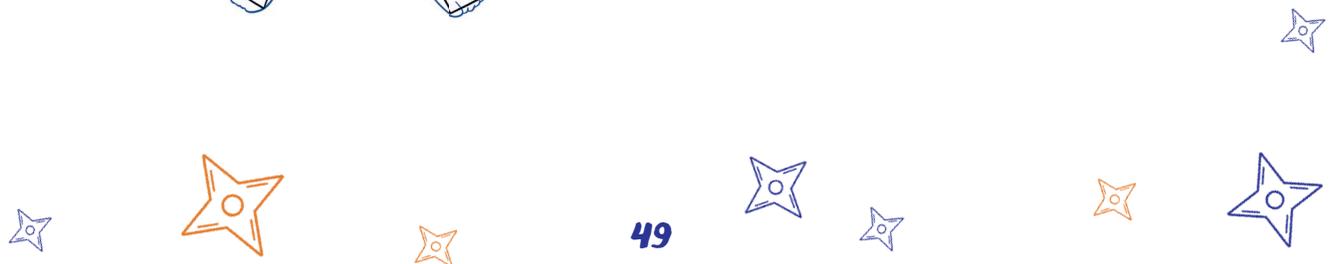
Этап 1.

Начните с построения фигуры: корпус, голову и ноги нарисуйте прямо, а немного согнутые руки отведите в направлении бедер.



Этап 2.

Следуя построению из первого этапа, начните прорисовку фигуры. В этом рисунке привычные вспомогательные линии глаз и рта не понадобятся, поэтому тремя линиями на лице мы обозначим аксессуары персонажа.



Этап 3.

Этот этап почти полностью состоит из рисования одежды. Нарисуйте очень свободную куртку с капюшоном и штаны. Добавьте большие карманы слева и справа на куртке. На лбу прорисуйте пару хмурых бровей, протектор и круглые очки.



Этап 4.

Аккуратно сотрите очертания фигуры под одеждой нашего персонажа – они больше не понадобятся. Добавьте складки на одежде и символ на налобном протекторе, как показано на примере.



Шино — застенчивый и тихий шиноби, он много времени проводит в одиночестве, изучая насекомых. Шино никогда не снимает черные очки и скрывает лицо, стараясь спрятать свои настоящие эмоции от окружающих.



СОВЕТ:

Брови помогут передать эмоции. Даже если лицо частично или полностью скрыто, положение бровей выдает истинное настроение персонажа.

КОМАНДА №9

ТЕНТЕН

РОК ЛИ

НЕДЖИ ХЬЮГА



Урок 8

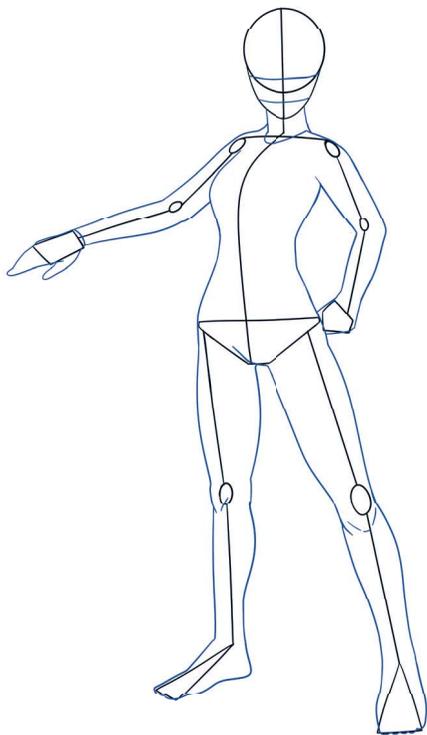
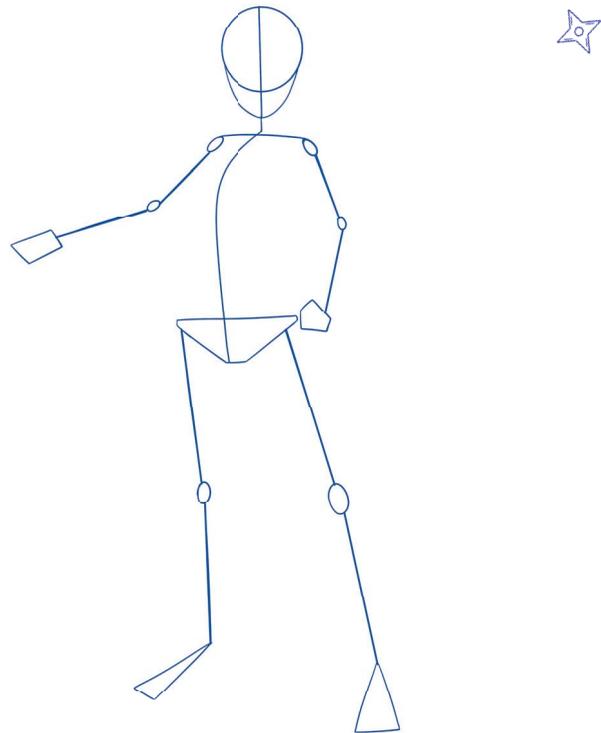
Тентен





Этап 1.

Четкими прямыми линиями постройте фигуру стройной девушки среднего роста. Корпус развернут в левую сторону, но голова повернута к зрителю; ноги шире плеч. Ближняя к нам рука выглядит меньше, потому что находится за персонажем и немного согнута.



Этап 2.

Тонкими линиями, которые позже легко получится стереть, прорисуйте очертания фигуры девушки и вспомогательные линии глаз и рта. Обратите внимание: по сравнению с бедрами голова и плечи отведены назад.



Этап 3.

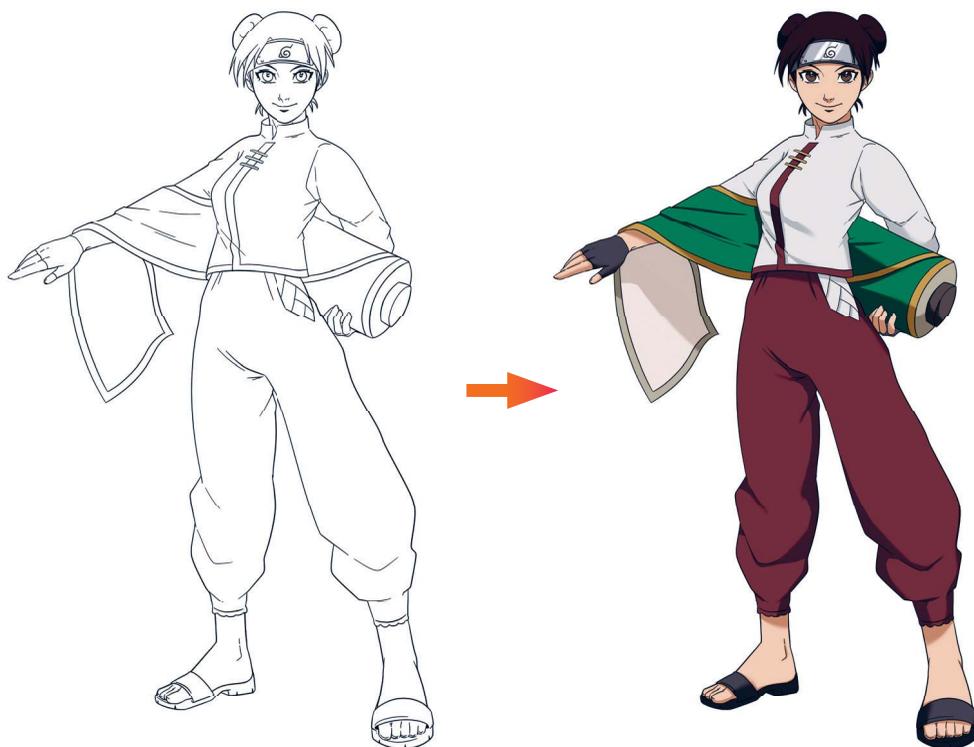
Поверх очертаний фигуры более четкими линиями обозначьте контуры одежды персонажа. Штаны плотно прилегают к талии и постепенно расширяются книзу. За спиной девушки нарисуйте часть свитка; продолжите его с другой стороны, вдоль вытянутой руки. Прическа Тентен представляет собой два округлых пучка по бокам головы, челка короткая и падает на лобный протектор. Глаза большие, линия ресниц ясно видна.



Этап 4.

Сотрите очертания фигуры под одеждой и прорисуйте детали свитка, костюма и эмблему на лобном протекторе.





Тентен – сильная и преданная своей команде куноичи, поразительно меткая, а потому в основном специализирующаяся на метательном оружии. Самой большой мечтой девушки было стать похожей на Цунаде, Пятую Хокаге.

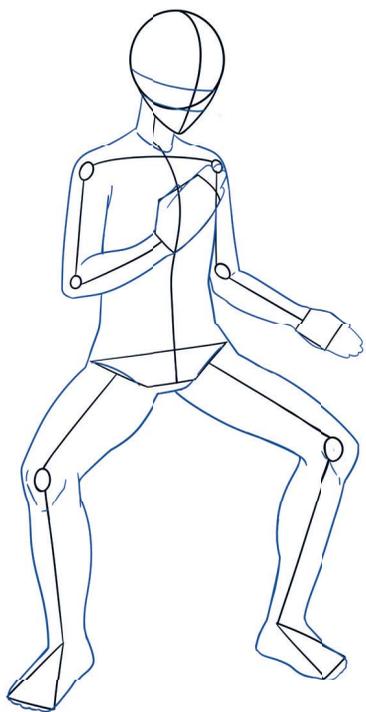
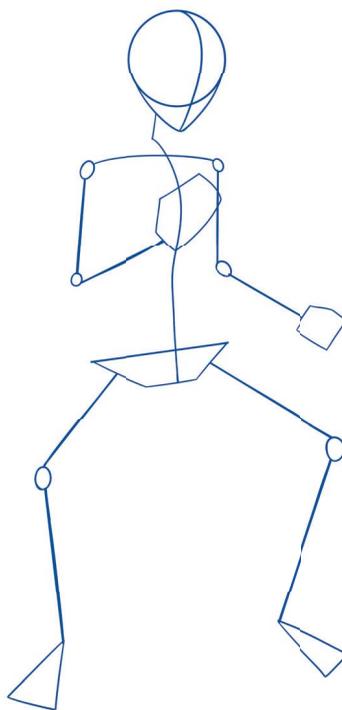
Урок 9

Рок Ли



Этап 1.

Сделайте схематичное построение фигуры высокого юноши в ракурсе $\frac{3}{4}$ справа. Часть ближней ноги от колена до бедра должна получиться короче аналогичной части дальней ноги из-за перспективного сокращения. Корпус расположите прямо, голову — с небольшим наклоном вперед.



Этап 2.

Прорисуйте фигуру, следуя построению первого этапа. Особое внимание уделите толщине ног и положению рук.

Этап 3.

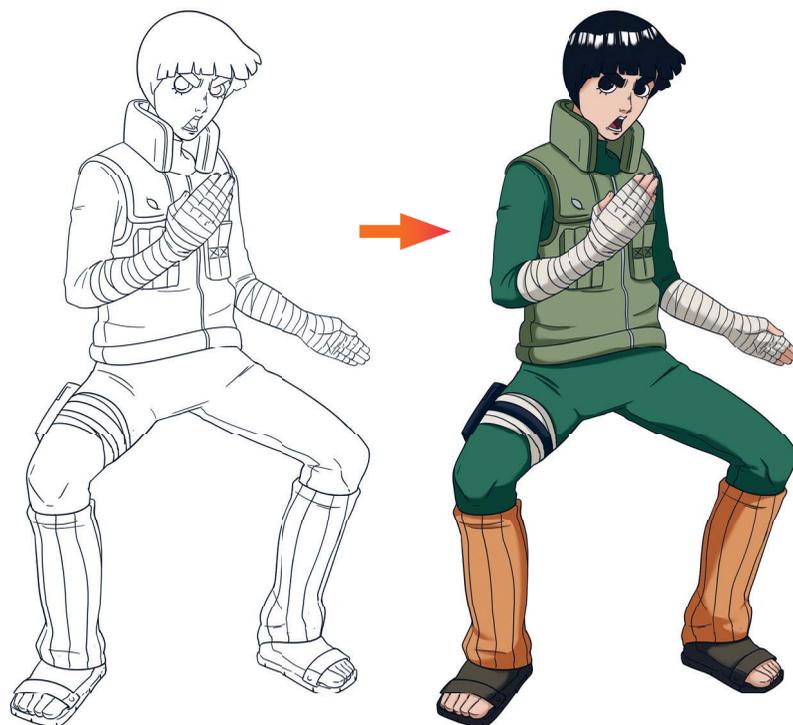
Нарисуйте жилет с объемным воротником и гетры на ногах. Волосы персонажа очень короткие, челка прямая и аккуратная, полностью перекрывает лоб. Брови широкие, почти прямоугольные. Глаза и радужку нарисуйте в виде двух кругов, выделите ресницы на нижнем веке.



Этап 4.

Разделите челку на равные прямые пряди. На обеих руках от локтя до пальцев, а также на ближней к зрителям ноге нарисуйте бинты. Складки на жилете и штанах почти отсутствуют, за исключением линий сгиба.





Рок Ли – непревзойденный мастер Тайдзюцу. Ради достижения своей цели он, абсолютно не жалея себя, испытывал свое тело изнуряющими физическими нагрузками и пытался извлечь максимум пользы из тренировок.



СОВЕТ:

Чем дальше расположен объект или элемент, тем он меньше, и наоборот.

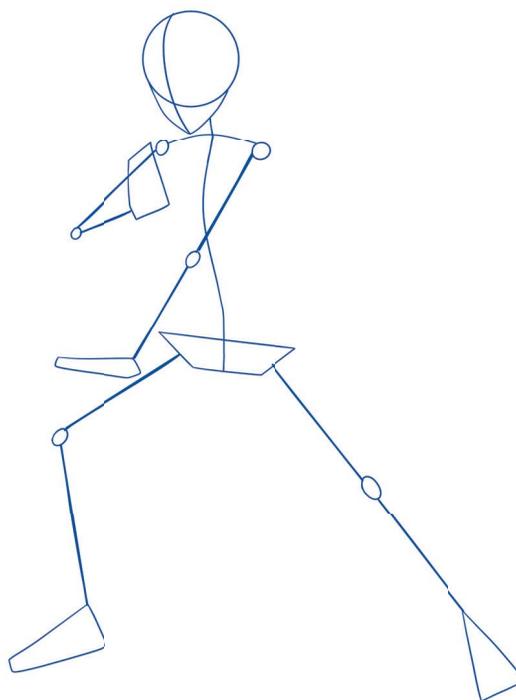
Урок 10

Неджи Хьюга



Этап 1.

Опираясь на схему-рисунок, наметьте базовое построение персонажа в ракурсе $\frac{3}{4}$ слева прямыми линиями. Обратите внимание, насколько широко расставлены ноги; в основном персонаж опирается на левую ногу. Ближняя к зрителям рука выставлена вперед, дальняя согнута под острым углом по направлению к подбородку.



Этап 2.

Продолжите построение фигуры, следуя линиям первого этапа. На лице проведите вспомогательные линии глаз и рта, полностью огибающие голову.

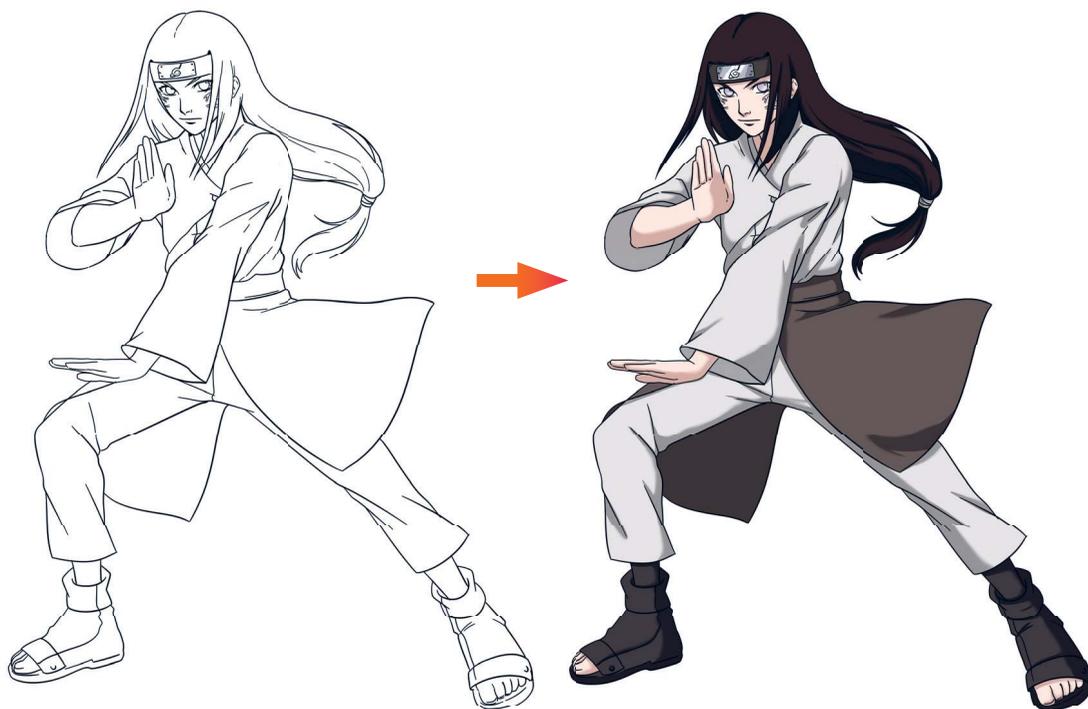
Этап 3.

Нарисуйте свободную одежду. Чтобы рисунок был динамичнее, изобразите, как развеваются волосы и передник. Этот персонаж, как и все представители клана Хьюга, выделяется отсутствием зрачков. Такими их глаза делает Бьякуган.



Этап 4.

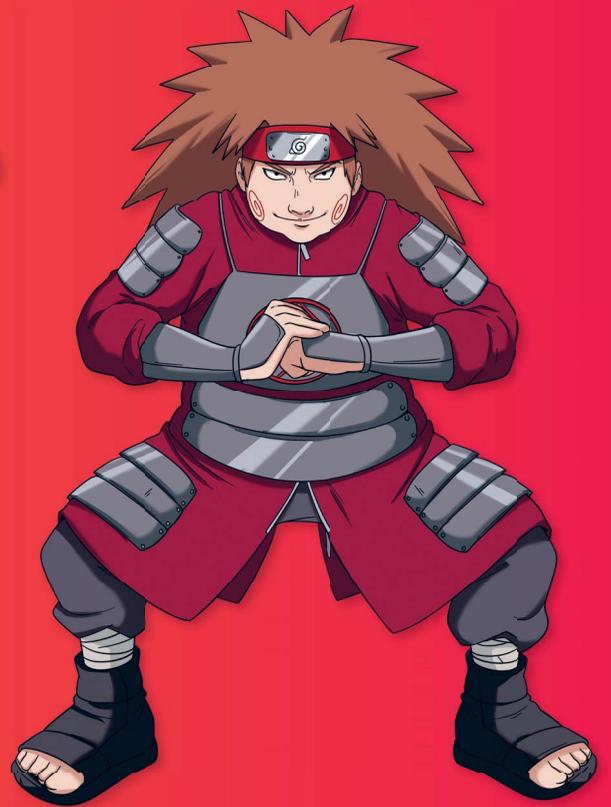
Аккуратно сотрите контуры фигуры под одеждой – они больше не понадобятся. Добавьте детали: складки на рукавах, груди, поясе и сандалиях. На нагрудном протекторе дорисуйте эмблему Деревни Скрытого Листа.



Неджи – одаренный наследник клана Хьюга из Конохагакуре и кузен Хинаты Хьюги. Под налобным протектором юноша скрывает проклятую печать, указывающую на его принадлежность к побочной линии клана.

КОМАНДА №10

**ШИКАМАРУ НАРА
ИНО ЯМАНАКА
ЧОДЖИ АКМИЧИ**



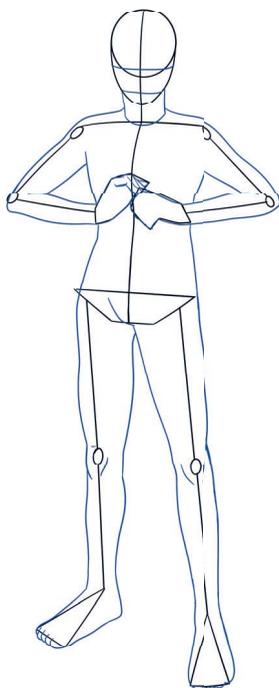
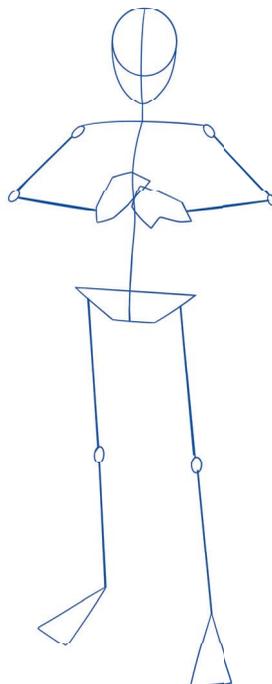
Урок 14

Шикамару Нара



Этап 1.

Нарисуйте базовое построение фигуры персонажа, уделяя особенное внимание положению рук и ног по отношению к корпусу. Локти расположите под углом чуть ниже уровня груди.



Этап 2.

Прорисуйте очертания стройной фигуры юноши, опираясь на наброски первого этапа. Обратите внимание на то, как развернута нога, находящаяся ближе к зрителям.

Этап 3.

Поработайте над лицом: вдоль вспомогательных линий нарисуйте узкие глаза с маленькими зрачками и нахмуренные брови; линию роста волос и собранные на затылке пряди изобразите непрерывными зигзагообразными линиями с острыми углами. Нарисуйте объемный жилет, а на ногах – свободные штаны до середины голени. Пальцы рук прорисуйте по приведенной иллюстрации.



Этап 4.

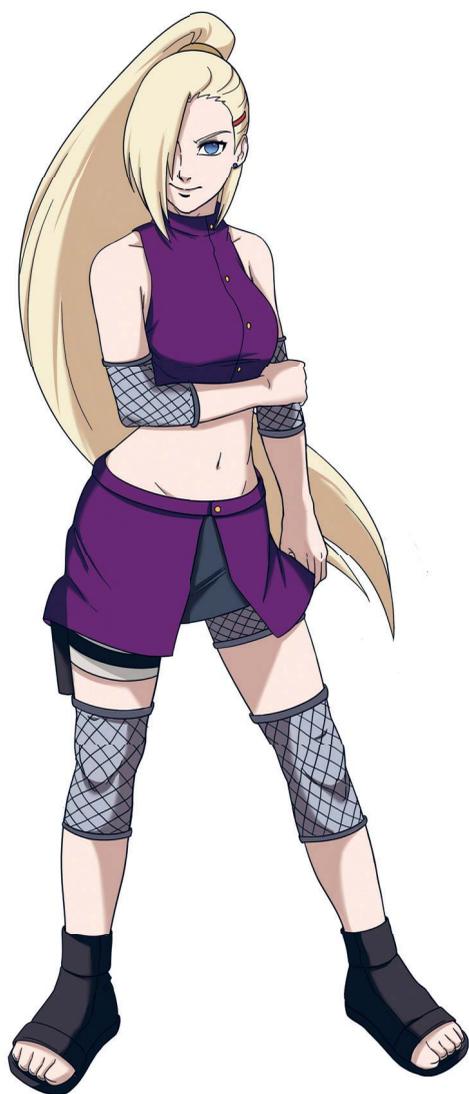
Последовательно добавляем детали – сетчатые повязки, кунай в руках и складки на одежде. На протекторе, который Шикамару носит на правом плече, нарисуйте эмблему Скрытого Листа.



Любимое занятие Шикамару – расслабиться и хорошенько отдохнуть. И, хотя он ленив, юноша обладает высоким интеллектом и непревзойденными навыками стратега, уважает и ценит своих товарищей по команде.

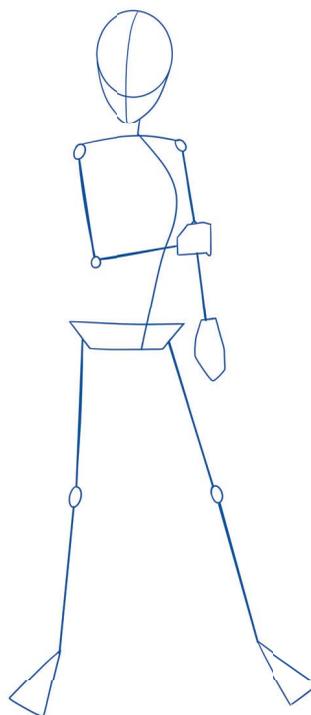
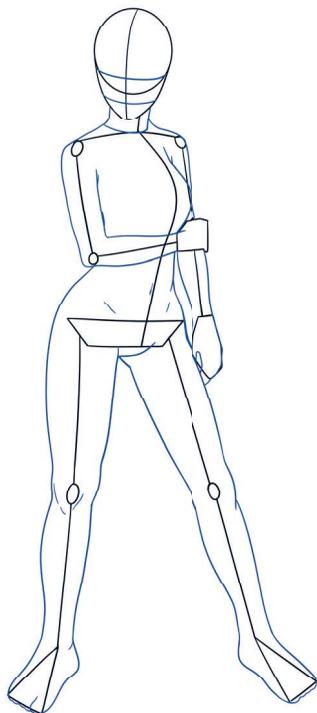
Урок 15

Ино Яманака



Этап 1.

Постройте фигуру высокой и стройной девушки в ракурсе $\frac{3}{4}$ справа. Голову поверните к зрителю, а линию груди подчеркните выгнутой линией.



Этап 2.

В таком ракурсе плечи и бедра примерно равны по ширине, а локоть ближней руки перекрывает линию талии. Ноги девушки длинные и стройные.

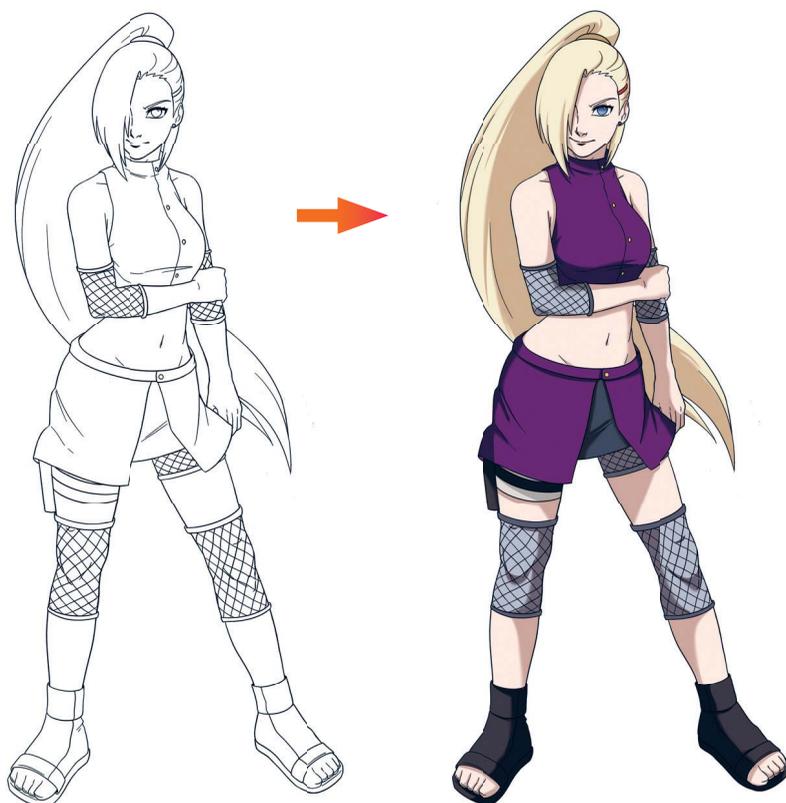
Этап 3.

Теперь уделите внимание волосам — они очень длинные и густые, челка полностью закрывает левую половину лица. Высокий развевающийся хвост — отличное решение для придания рисунку динамики. Девушка одета в обтягивающую короткую юбку и жилет без рукавов, на коленях и локтях — сетчатые повязки.



Этап 4.

Добавьте детали: сетчатый рисунок на повязках и складки одежды.



Ино Яманака – талантливая куноичи Конохагакуре, специализирующаяся на техниках переноса разума и его контроле. Лучшая подруга детства и соперница Сакуры Харуно.

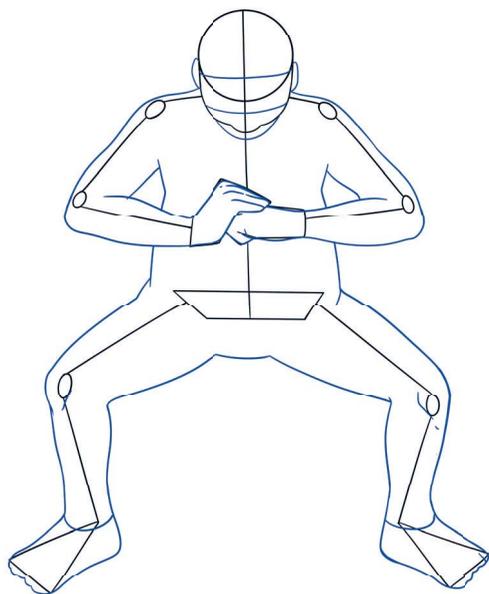
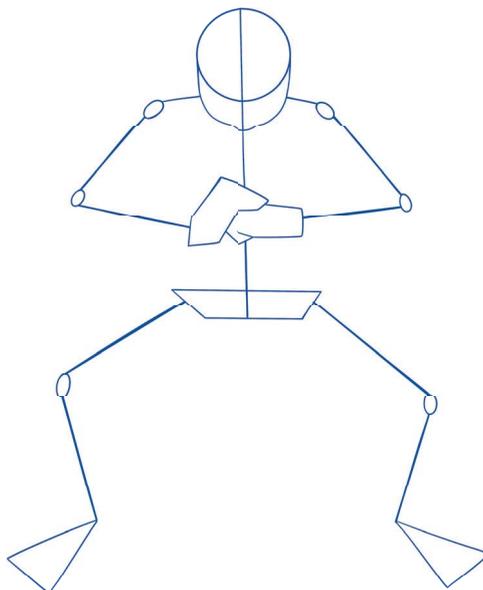
Урок 16

Чоджи Акимичи



Этап 1.

При работе над базовым построением нарисуйте голову персонажа широкой и округлой. Линии плеч проведите прямо от головы – в таком ракурсе шея почти не видна; стопы расставьте шире плеч, таким образом, ноги будут нести одинаковую нагрузку.



Этап 2.

Чтобы передать плотное телосложение персонажа, рисуйте очень мягкими, плавными линиями, избегая острых углов. При этом талия и бедра должны стать самыми широкими частями тела.

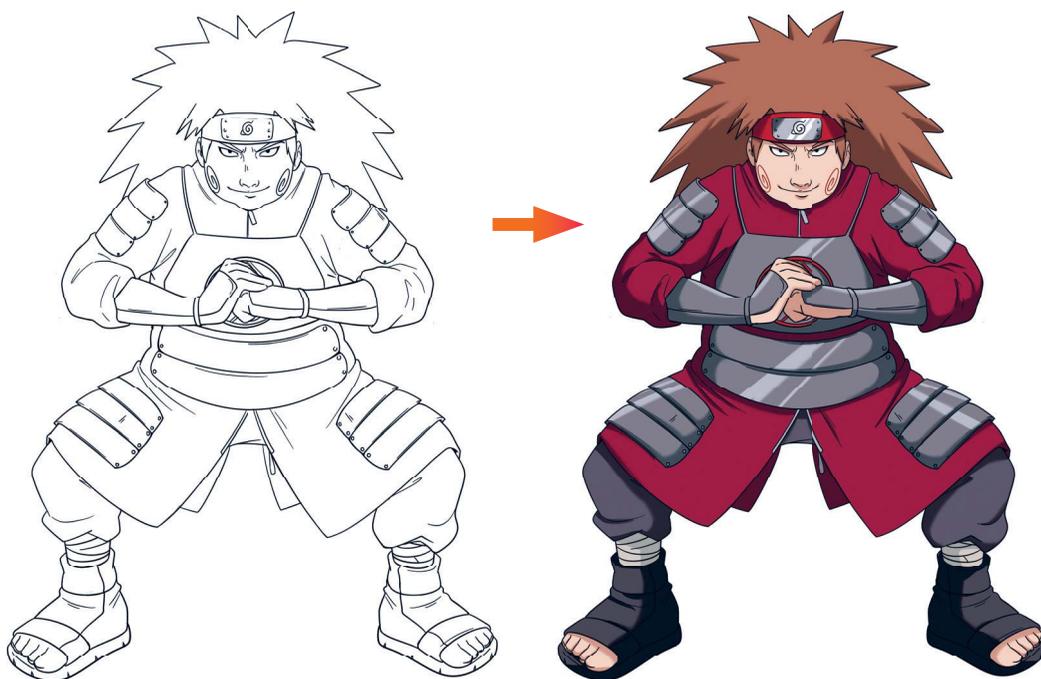
Этап 3.

Руководствуясь предварительно намеченными вспомогательными линиями, нарисуйте маленькие глаза, рот и широкий нос. Волосы очень густые и похожи на львиную гриву. На одежде в области плеч, груди, живота и ног расположены многочисленные пластины брони; будьте особенно внимательны при их прорисовке.



Этап 4.

Добавьте детали: спиралевидные узоры на щеках и протектор Деревни Скрытого Листа на лбу. Также можно добавить маленькие потертости и крепления на пластинах брони: с ними рисунок станет реалистичнее.



В детстве сверстники часто насмеялись над маленьким Чоджи и дразнили его из-за избыточного веса. Однажды в такой ситуации за мальчика заступился Шикамару Нара, после чего стал его первым и самым близким другом.

РОДСТВЕННАЯ ТРОИЦА ПЕСКА

ГААРА
ТЕМАРИ
КАНКУРО



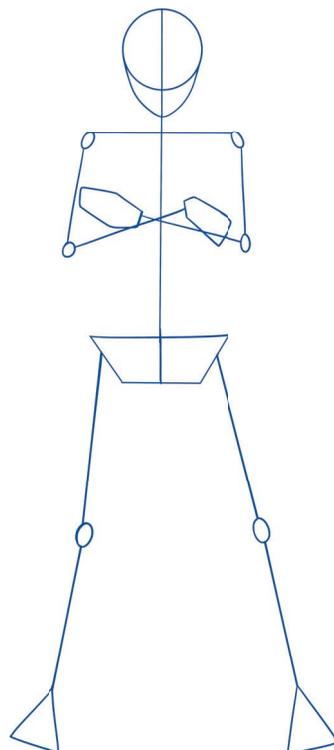
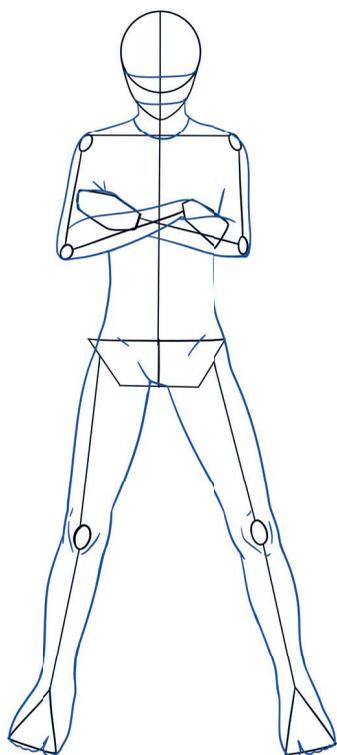
Урок 17

Гаара



Этап 1.

Рассмотрим построение фигуры юноши среднего роста в статичной позе. Корпус тела расположите прямо, ноги расставьте чуть шире плеч. Руки скрещены на груди.



Этап 2.

Начните прорисовку фигуры, по-прежнему уделяя особое внимание положению скрещенных рук.

Этап 3.

Нарисуйте короткие растрепанные волосы, слева падающие на лицо. Обратите внимание на отсутствие бровей и зрачков: это отличительная примета персонажа. Контуры глаз обведите толстыми линиями, нарисуйте свободную одежду, развевающие полы которой сделают рисунок динамичнее. На спине Гаара носит тыкву-горлянку под названием Суна Хьётан, которую использует во время боя как источник песка.



Этап 4.

Прорисуйте детали одежды и трещины на бутылке. Еще одна важная деталь дизайна этого персонажа – иероглиф на лбу, означающий «любовь».



愛



Гаара стал джинчурики однохвостого биджу Шукаку еще до своего рождения. Жители Деревни Песка считали мальчика опасным из-за его разрушительной силы и старались его избегать.

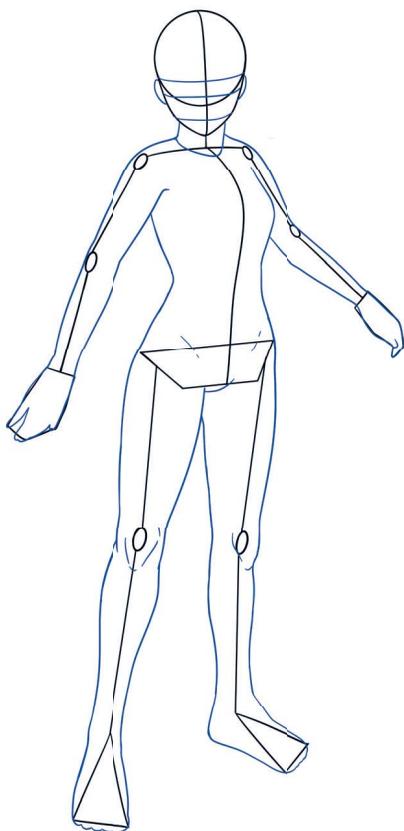
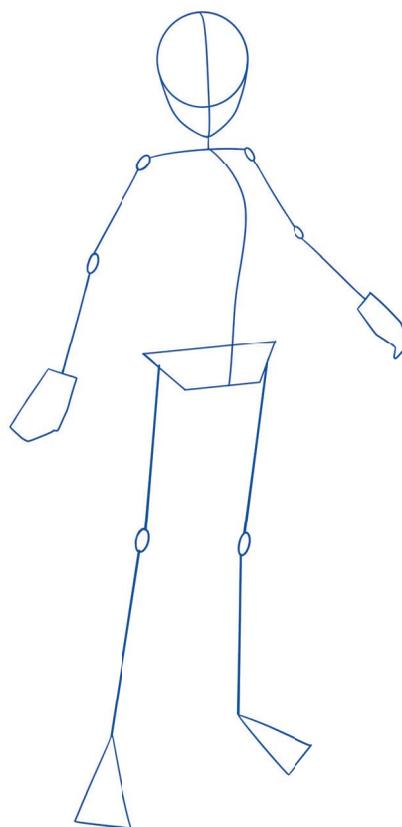
Урок 18

Темари



Этап 1.

Нарисуйте стройную женскую фигуру среднего роста в ракурсе $\frac{3}{4}$ справа. Голова обращена к зрителям, стопы развернуты в стороны.



Этап 2.

Этот ракурс делает равными ширину плеч и бедер девушки и подчеркивает ее талию.

Этап 3.

Нарисуйте девушке облегающее кимоно длиной ниже колен, перевязанное широким поясом. Далее перейдите к голове: ее прическа представляет собой четыре коротких хвостика и челку. На лице изобразите улыбку и широко открытые глаза с длинными ресницами. За спиной Темари держит свое оружие – огромный веер Кьёдай Сенсу. Чтобы линии веера были четкими и прямыми, воспользуйтесь линейкой.



Этап 4.

Добавьте детали: на одинаковом расстоянии друг от друга проведите прямые линии складок и круги на веере, нарисуйте сетчатый чулок на ноге и протектор на лбу.



Темари – одна из сильнейших куноичи клана Казекаге Деревни Скрытого Песка. Темари превосходно владеет боевыми навыками Высвобождения Ветра, а также с помощью своего огромного металлического веера способна призывать одноглазую ласку Каматари.



СОВЕТ:

Женская фигура обычно имеет более округлые формы, бедра чуть шире плеч или равны им, а талия заметно уже мужской.

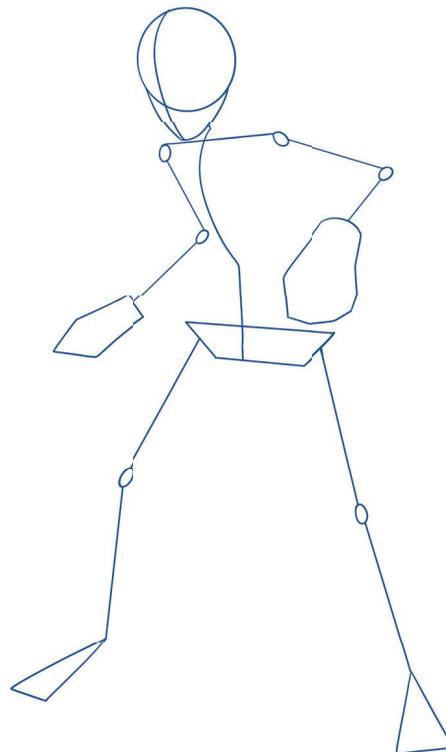
Урок 19

Канкуро



Этап 1.

При построении фигуры этого персонажа основное внимание уделите положению рук и ног. Корпус выделите полукруглой линией: он должен быть немного наклонен вперед.



Этап 2.

Вспомогательные линии в таком ракурсе огибают голову полукругом, придавая лицу объем. Корпус и голова наклонены вперед, ноги широко расставлены для равновесия. Ближняя к зрителю рука и пальцы выглядят крупнее из-за перспективного искажения.

Эман 3.

Нарисуйте свободный костюм, сандалии с открытыми пальцами и капюшон с парой «ушек». Глаза и рот расположите на вспомогательных линиях. Обратите внимание, что из-за ракурса дальний глаз виден не полностью.



Эман 4.

Прорисуйте складки одежды, свитки призыва на спине и протектор на лбу.



Канкуро обожает коллекционировать кукол. Для атаки противника Канкуро призывает Куроари и Карасу, марионеток, которых использует в сочетании со своими боевыми техниками.

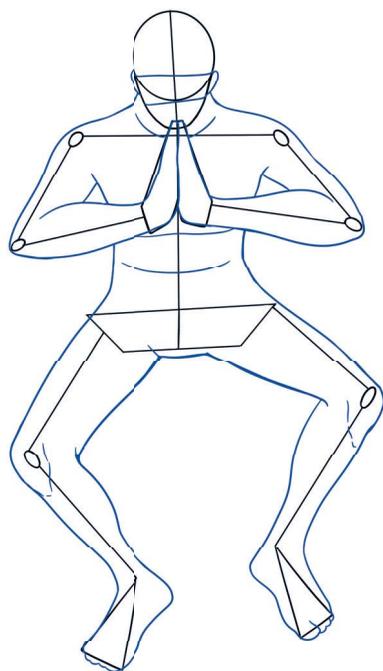
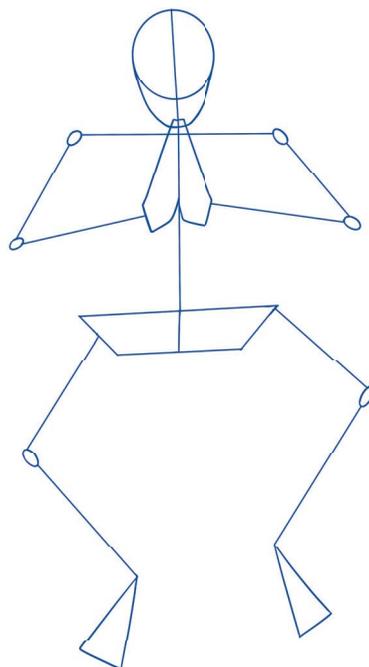
Урок 20

Джирайя



Этап 1.

Отрисуйте базовое построение персонажа. Особое внимание уделите рукам и разнице в высоте подъема ног.



Этап 2.

Прорисуйте фигуру персонажа и вспомогательные линии рта и глаз. Как вы уже могли заметить, в этом ракурсе шею почти не видно, потому что голова наклонена вперед.

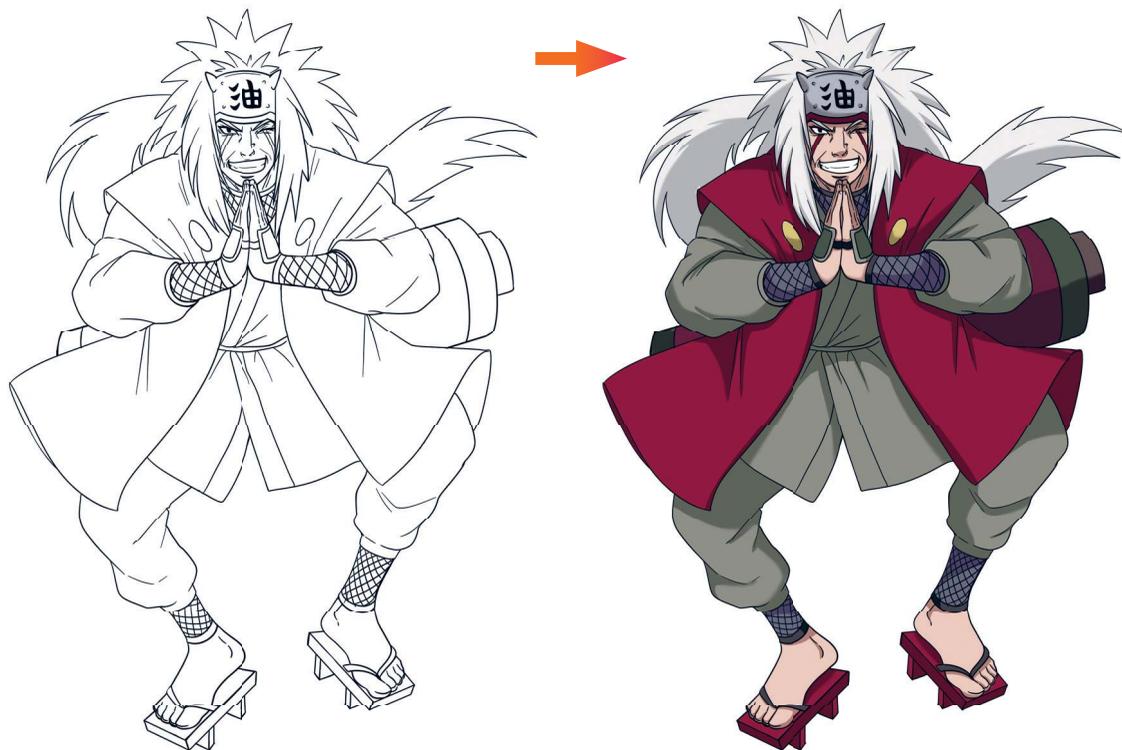
Этап 3.

Динамику и ощущение движения рисунку придаст свободная, широкая одежда, как бы «разлетающаяся» в стороны. На месте вспомогательных линий нарисуйте подмигивающий глаз и широкую улыбку. Волосы Джирайи торчат во все стороны острыми прядями, напоминающими шипы, и закрывают часть скулы с обеих сторон лица.



Этап 4.

Развевающиеся волосы на заднем плане сделают рисунок еще более динамичным. Добавьте складки на одежде и иероглиф (кандзи) на налобном протекторе. Еще одна важная деталь – вертикальные красные линии под глазами.



**Иероглиф на налбном протекторе
Джирайи в переводе с японского
означает «масло» (абура), что
указывает на принадлежность ниндзя
к такому региону, как жабья гора
Мьёбоку.**

Урок 21

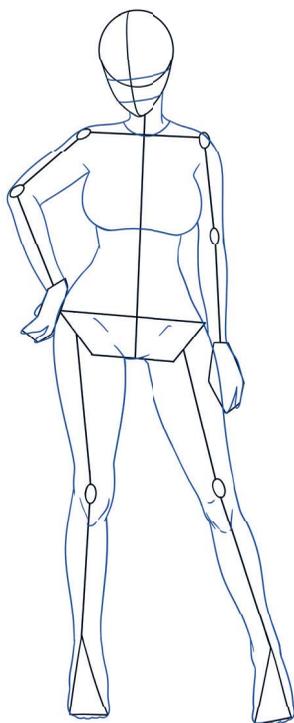
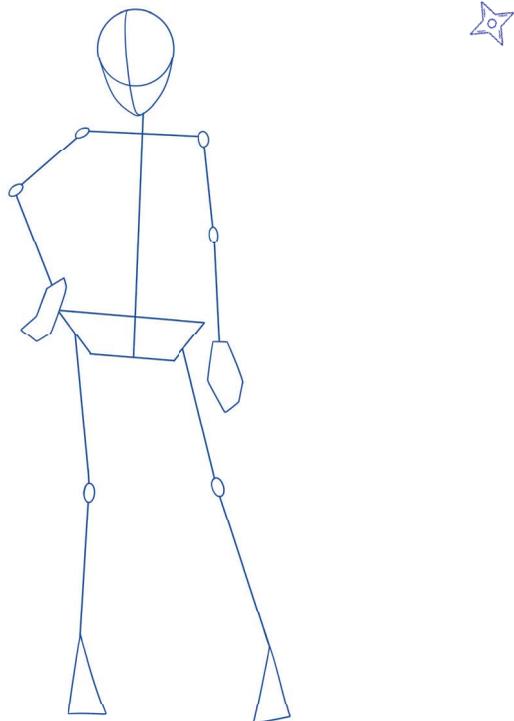
Цунаде





Этап 1.

Наметьте базовое построение женской фигуры. Особое внимание уделите соотношению бедер и плеч, а также размеру головы.



Этап 2.

Далее при рисовании придерживайтесь типа женской фигуры «песочные часы» – бедра изобразите округлыми и достаточно широкими по сравнению с плечами, а талию – узкой. В этой позе персонаж опирается на левую ногу. Обратите внимание, что бедра находятся на разной высоте – правое немного опущено, нога отставлена в сторону.



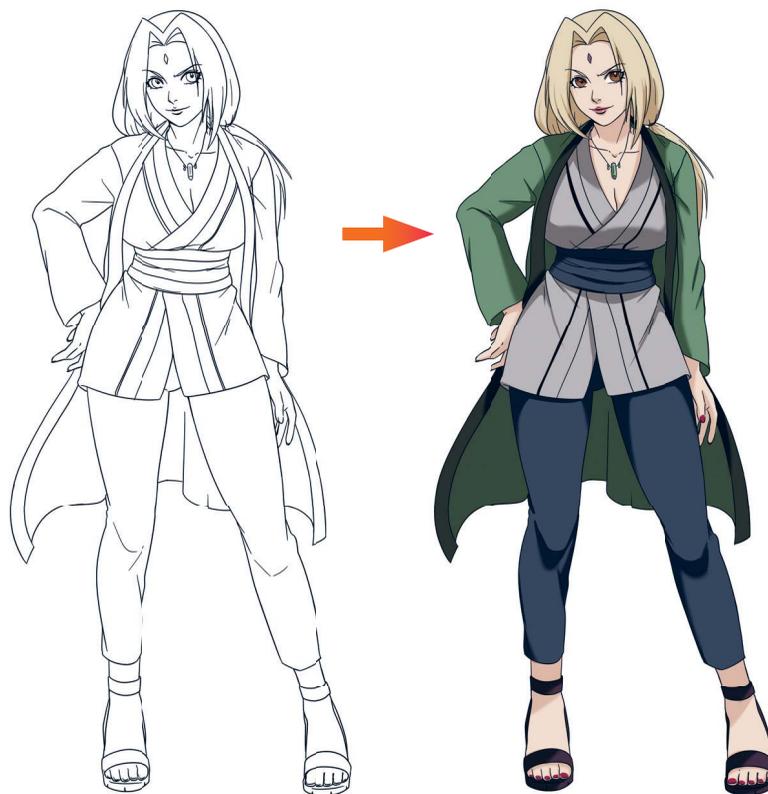
Этап 3.

Нарисуйте открытые сандалии и широкую накидку, короткую тунику с глубоким вырезом и пояс. На лице вдоль вспомогательных линий нарисуйте большие глаза. Более выразительными их сделают ресницы на верхнем и нижнем веке.



Этап 4.

Сотрите все вспомогательные линии и добавьте больше деталей на одежде, чтобы сделать рисунок более реалистичным: складки под коленями, в области подмышек и пояса.



Свое ожерелье Цунаде получила от дедушки, Первого Хокаге Хаширамы Сендзю. Цена этого изделия настолько высока, что сопоставима со стоимостью трех гор с рудниками золота!

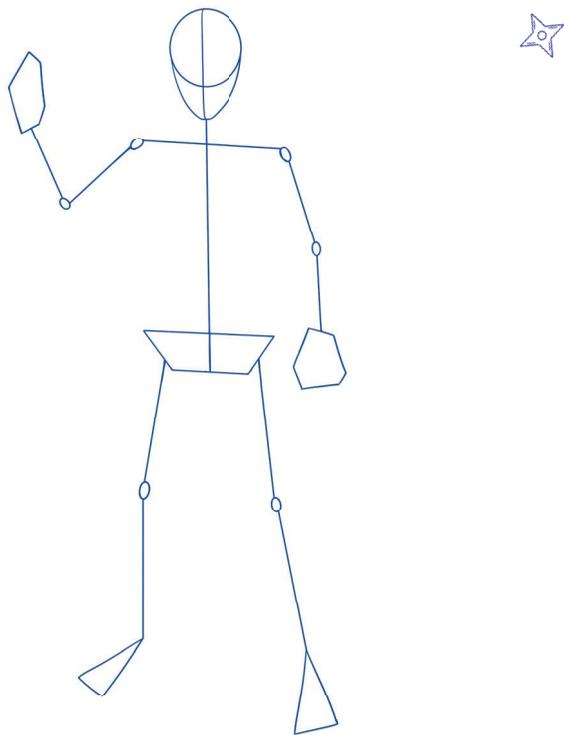
Урок 22

Орочимару



Этап 1.

Нарисуйте базовое построение мужской фигуры: ноги полусогнуты, взгляд направлен на зрителя, левая рука согнута в локте и поднята вверх. Нижняя часть лица вытянута и сужается к подбородку.



Этап 2.

Добавьте вспомогательные линии лица. Затем переходите к прорисовке: тело этого персонажа длинное и худощавое, расширяющееся к плечам; правая нога развернута прямо. Кисть согнутой руки расположена вертикально.

Этап 3.

Нарисуйте свободную одежду и маленькую змею поверх левой руки. Добавьте широкий пояс на линии талии, затем нарисуйте длинные волосы. Форма глаз Орочимару напоминает змеиную, зрачок тонкий и узкий; ноздри очень маленькие, почти незаметны. Пряди волос с обеих сторон лица длинные и заостряющиеся к кончикам, они заканчиваются в области скул.



Этап 4.

Добавьте складки ткани по всей поверхности одежды, как на рисунке, а также бинты вокруг ног. После проработки деталей самого Орочимару, дорисуйте детали змеи — тонкий язычок и глаза.





Чтобы изучить все существующие дзюцу на свете, Орочимару создал технику «Вечной молодости и бессмертия», рассчитывая жить вечно, переселяя свою душу в тела других людей.



СОВЕТ:

Складки на одежде сделают ваш рисунок более реалистичным! В отличие от жесткой, плотной ткани тонкая и мягкая ткань чаще собирается в складки.

Урок 23

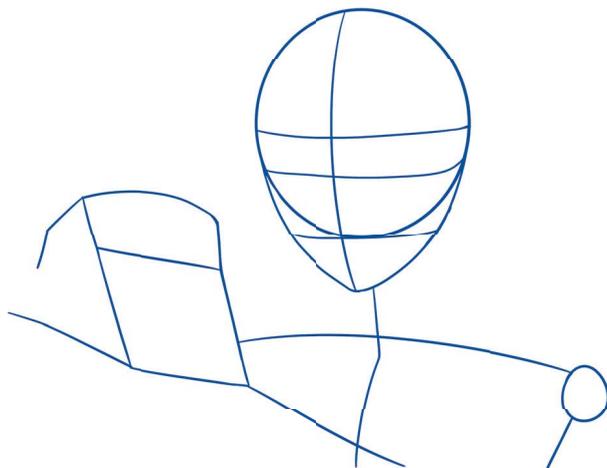
Дейдара





Этап 1.

На этот раз мы будем рисовать портрет персонажа в ракурсе $\frac{3}{4}$ слева. Начните с построения головы, состоящей из круга, линии челюсти и трех вспомогательных линий. Затем обозначьте будущие плечо и ладонь.



Этап 2.

Далее, следуя вспомогательным линиям, нарисуйте один глаз небольшого размера, так как зрительно он находится дальше от нас. Добавьте маленький нос и улыбающийся рот с языком. Такой же рот, но с языком подлиннее, нарисуйте на ладони персонажа. Все пальцы на руке, кроме большого, должны быть согнуты. Волосы Дейдары пышные, длинная челка падает практически до плеча.





Этап 3.

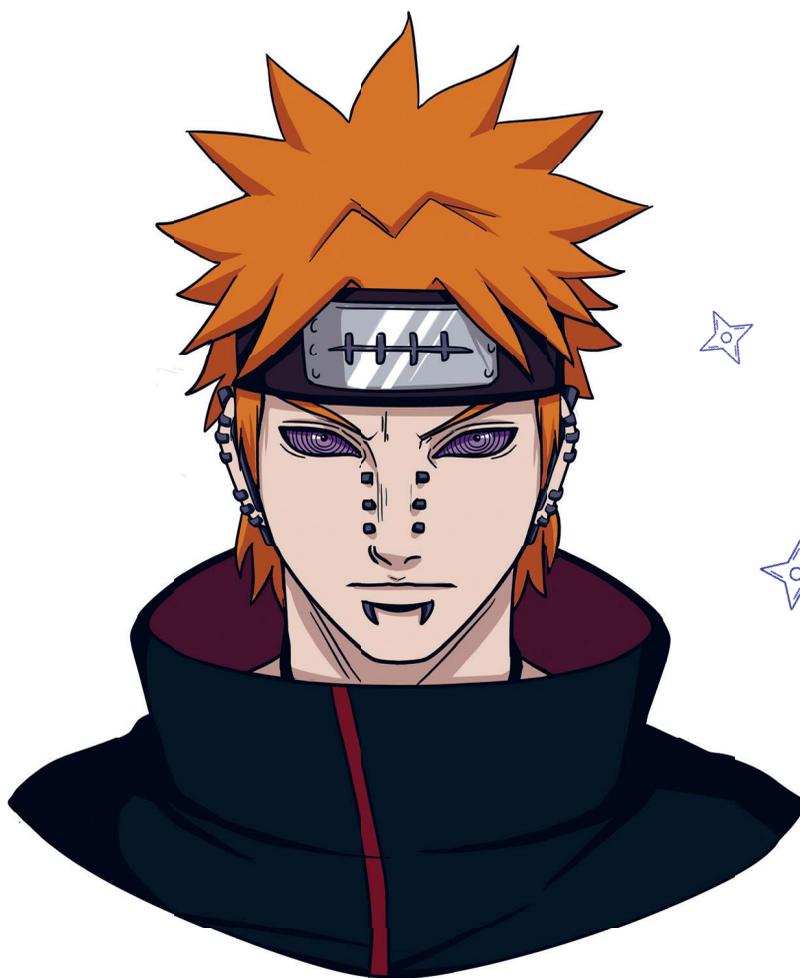
Добавьте к рисунку детали: складки под воротником, рисунок на ладонях, ногти, зрачок и хвост на голове. На втором глазу, скрытом под челкой, на самом деле находится дальномер, позволяющий измерять расстояние до выбранного объекта. На налобном протекторе нарисуйте перечеркнутую эмблему Ивакагуре.



Рты на теле Дейдары являются частью техники Киндзюцу Ивакагуре, позволяющей смешивать чакру с материей и таким образом создавать нечто вроде взрывоопасных существ.

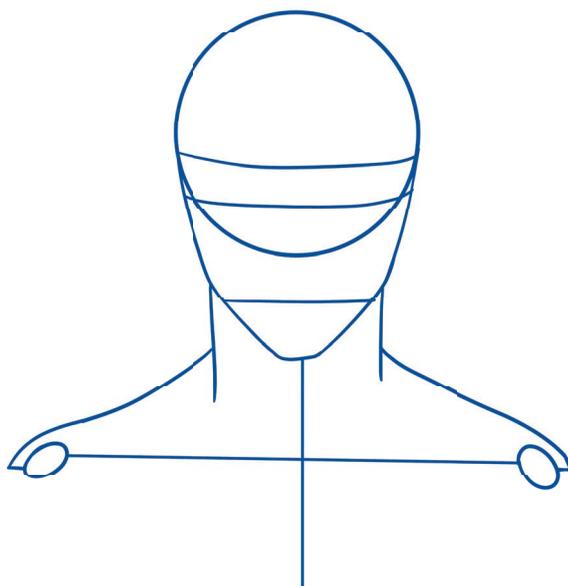
Урок 24

Яхико Пейн



Этап 1.

Нарисуйте базовое построение головы и три вспомогательные линии, на которых будут расположены глаза и рот. Плечи сделайте широкими и симметричными.



Этап 2.

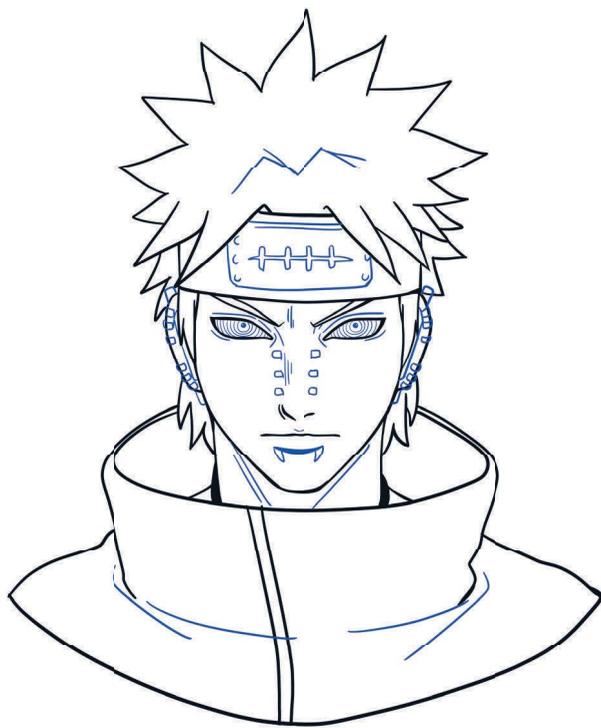
Вдоль вспомогательных линий нарисуйте глаза одинакового размера и рот. Обратите внимание, что ноздри расположены немного ниже того уровня, где заканчиваются уши. Волосы персонажа торчат хаотичными острыми прядями во все стороны.

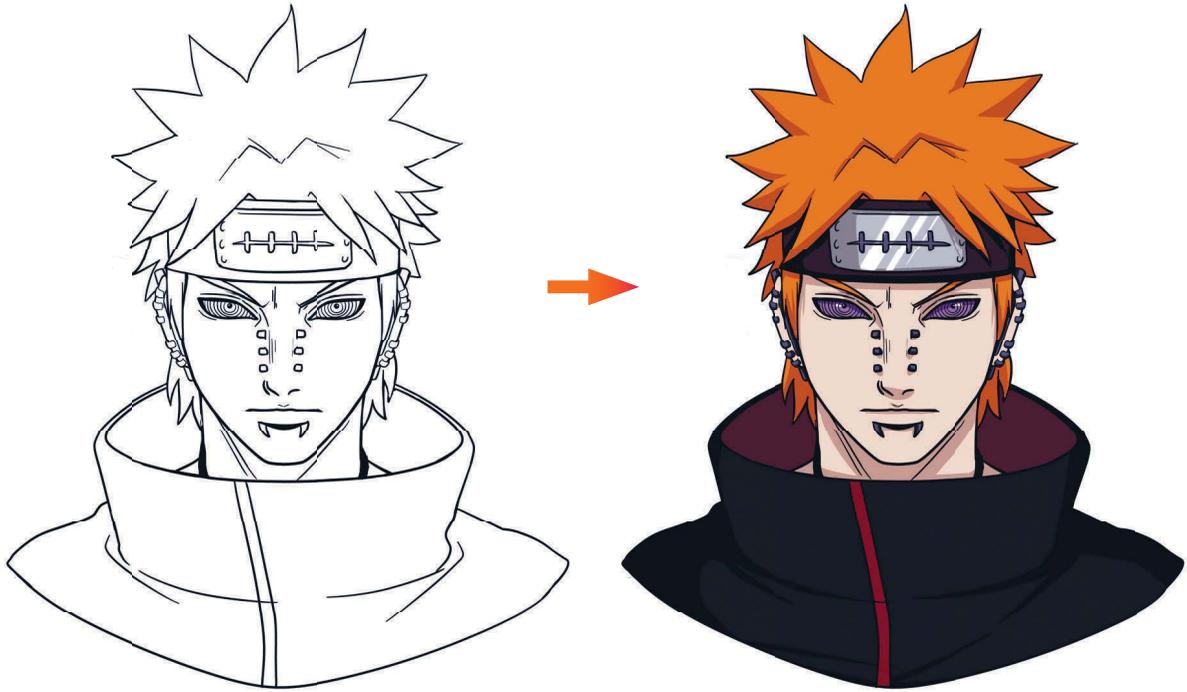


Этап 3.

Сотрите все вспомогательные линии и нарисуйте важнейшие элементы внешности Пейна – многочисленные украшения на лице и в ушах. Будьте внимательны, чтобы ничего не пропустить!

Вдоль носа нарисуйте по три симметрично расположенных квадратика. Под нижней губой поместите парное украшение, напоминающее клыки. Затем переходите к ушным раковинам и добавьте по шесть маленьких квадратиков на каждом ухе, а также по две длинные трубки с каждой стороны. На протекторе изобразите перечеркнутый символ Деревни Скрытого Дождя, а в обоих глазах по риннегану.





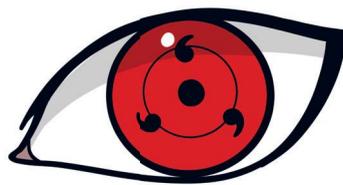
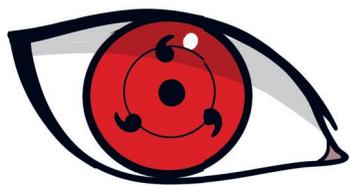
**Яхико Пейн – один из шести путей
Пейна под руководством Нагато,
олицетворяющий путь Дэвы.**

Шаринганы

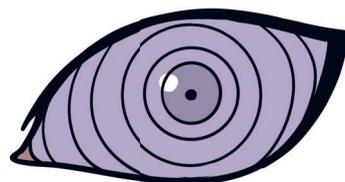
Шаринган – уникальный вид глаз клана Учиха. Пробудить его можно только в том случае, если герой испытает сильное моральное потрясение или стресс, например, в случае утраты дорогого человека. Эмоция обязательно должна быть негативной, достаточно и сильного желания Учихи защитить близких, чтобы активировать додзюцу.

Виды шаринганов

1. Шаринган с тремя томоэ



2. Мангекьё шаринган Обито
(Какаши) и Риннеган



3. Мангекьё шаринган Итачи



4. Мангекьё шаринган Шисуи



5. Мангекьё шаринган Изуны



6. Мангекьё шаринган Саске



7. Вечный мангекьё шаринган Саске



8. Мангекьё шаринган Магары

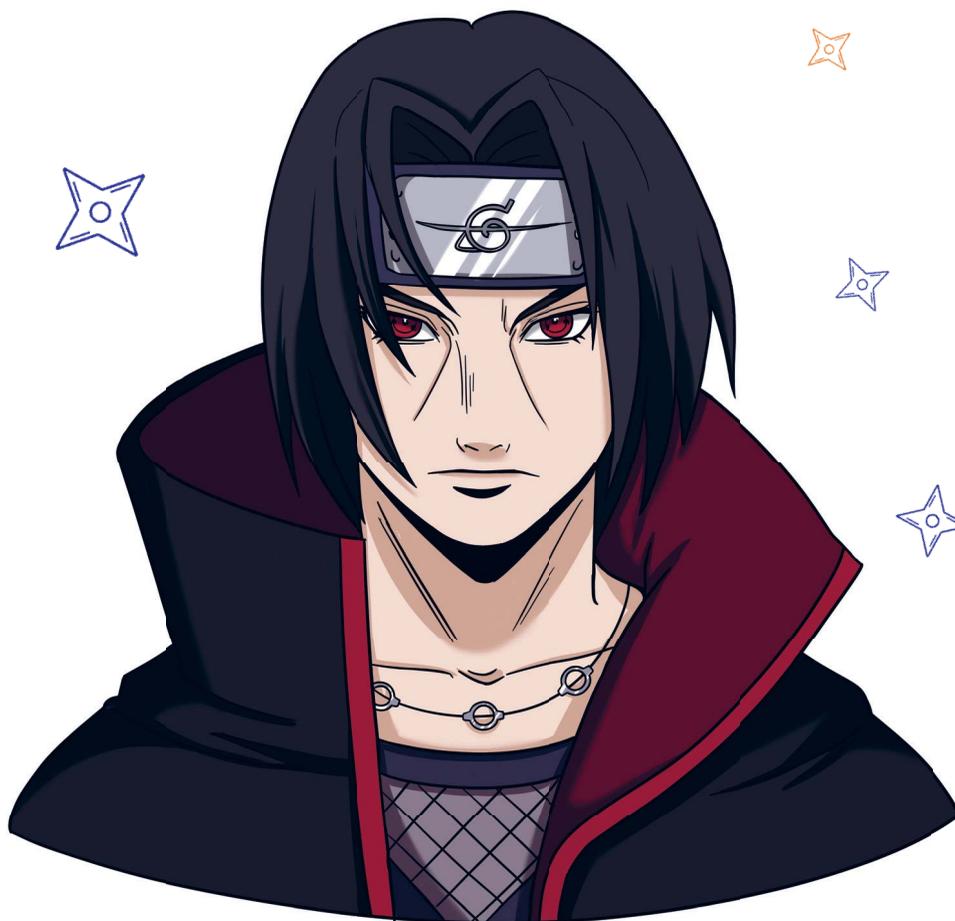


9. Вечный мангекьё шаринган Магары



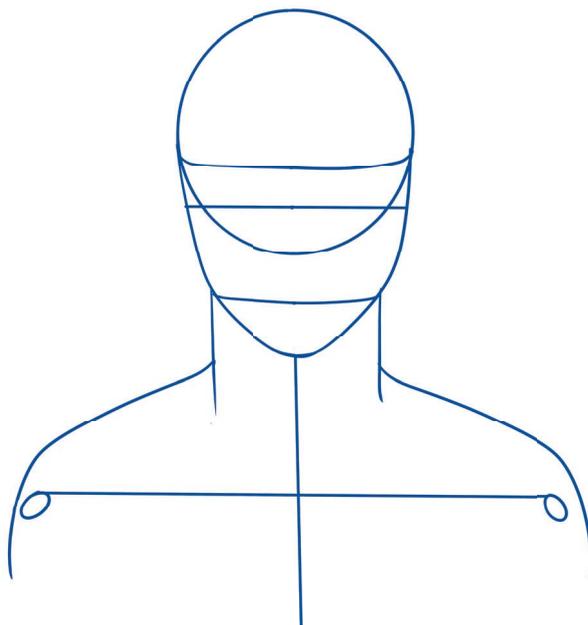
Урок 25

Итачи Учиха



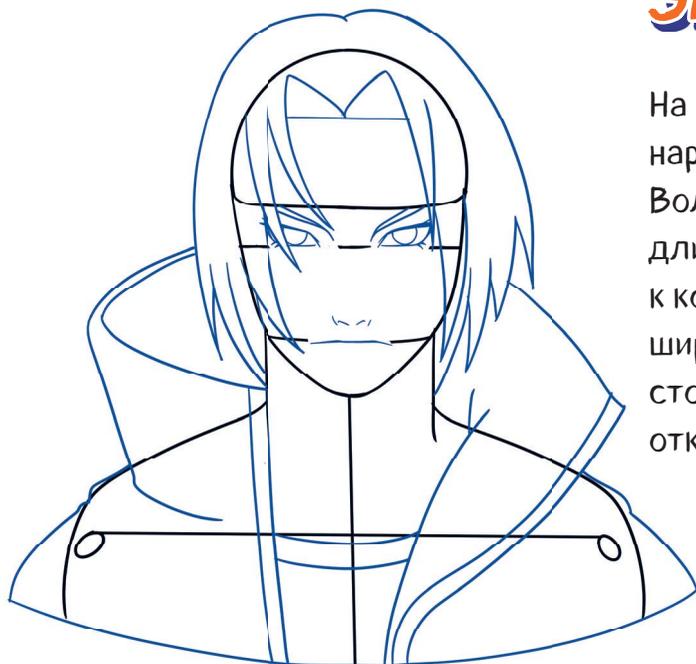
Этап 1.

При построении лица обратите внимание на расположение вспомогательных линий рта, глаз и протектора. Шея соединяется с концами вспомогательной линии рта с обеих сторон.



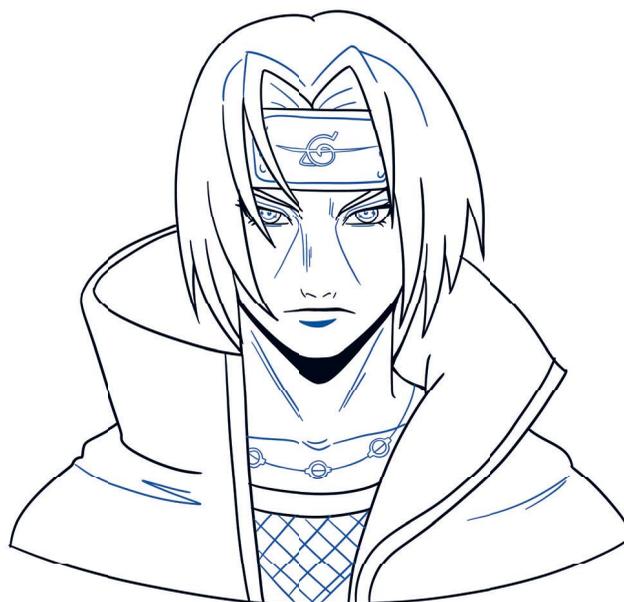
Этап 2.

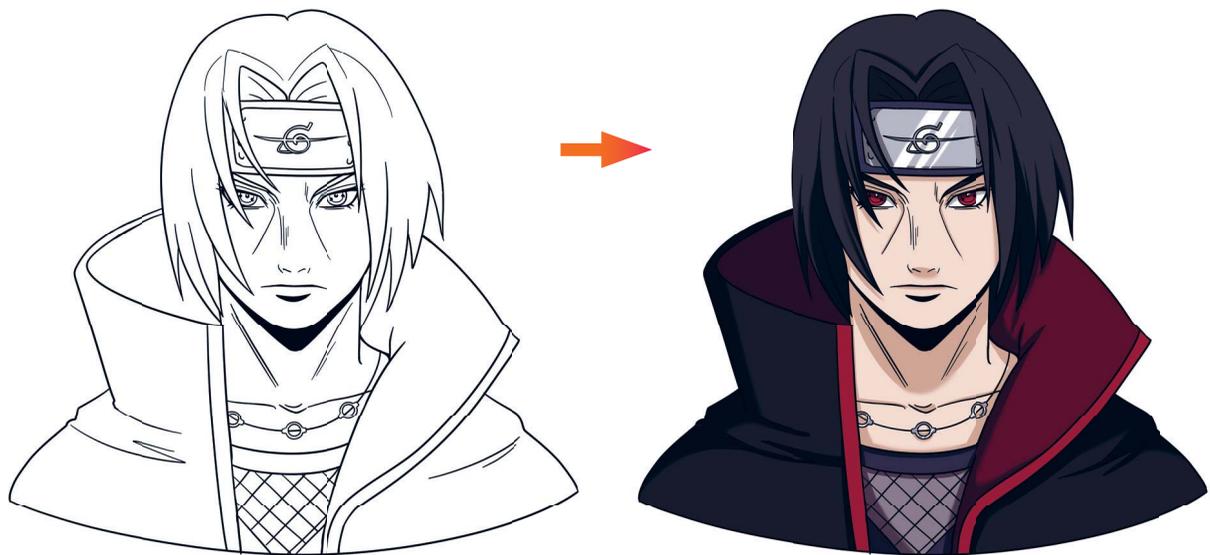
На вспомогательных линиях нарисуйте рот и глаза. Волосы Итачи средней длины, пряди заостряются к кончикам; воротник плаща широко распахнут с одной стороны, шея полностью открыта.



Этап 3.

Добавьте детали! На протекторе изобразите перечеркнутый символ Деревни Скрытого Листа. Затем тщательно прорисуйте лицо: очень важны и шаринган с двумя томоз в каждом глазу, и две длинные полосы с обеих сторон от носа, идущие от бровей до середины щек. Чтобы подчеркнуть лицо, добавьте темную тень под подбородком и нижней губой.





Итачи заключил контракт с воронами и мог призывать птиц в любое время, чтобы использовать их силу в бою вместе со своими техниками. Одна из призываемых ворон содержала в себе шаринган Учихи Шисуйи, погибшего друга Итачи.

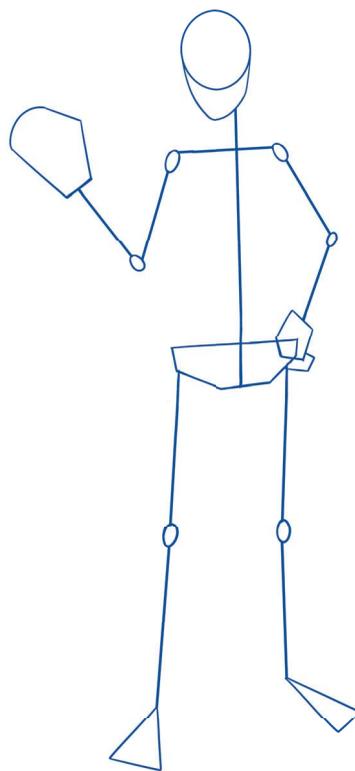
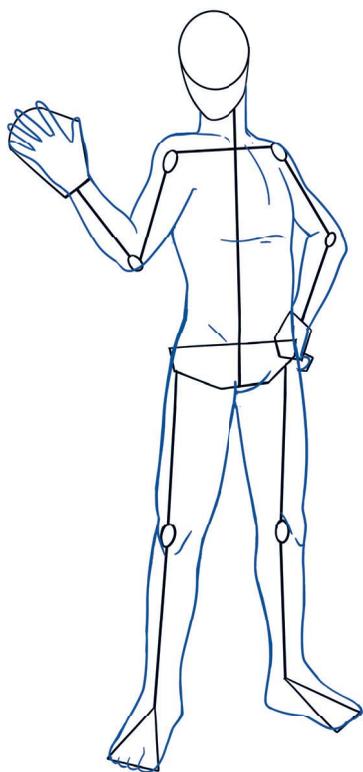
Урок 26

Обито Учиха



Этап 1.

Наметьте базовое построение мужской фигуры среднего роста в ракурсе $\frac{3}{4}$ справа. Дальнюю руку нарисуйте чуть меньше ближней.



Этап 2.

Продолжайте построение фигуры, следуя первому этапу. Обратите внимание, что размер ладони равен длине лица от подбородка до линии волос.

Этап 3.

Нарисуйте небольшую прорезь для глаза на будущей маске персонажа и короткие растрепанные волосы. Плащ персонажа очень свободный, длина – ниже колена.



Этап 4.

Дорисуйте спиралевидный рисунок на маске и облака Акацуки.



Настоящую личность Обито в Акацуки знали только белый и черный Зецу. Для остальных членов организации он был известен под прозвищем «Тоби». Также некоторые знали его как Магару Учиху.

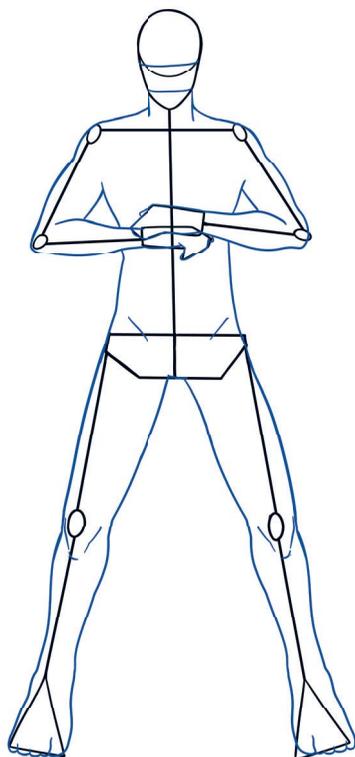
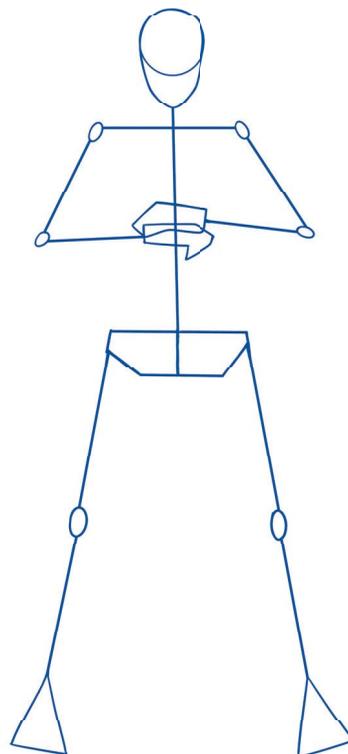
Урок 27

Магара Учиха



Этап 1.

Нарисуйте базовое построение
высокого мужского персонажа.
Ноги примерно на ширине плеч, руки
сложены на уровне груди.



Этап 2.

Продолжайте прорисовку фигуры.
Положение локтей симметричное
по высоте, корпус расширяется
кверху, переходя в широкую
грудную клетку.

Этап 3.

Нарисуйте пластины брони на небольшом расстоянии от плеч и ног, а также в средней части фигуры. Волосы Мадары длинные, до пояса, кончики прядей заострены. Глаза, рот и нос небольшого размера.



Этап 4.

Нарисуйте детали: постепенно добавляйте крепления брони и бинты на ногах, а также рукоять гунбая – оружия на спине. В качестве опоры Учиha использует серп с длинным и острым лезвием. Рукоять можно нарисовать по линейке.



Магара Учиха – легендарный шиноби, с которым практически никто не может сравниться по силе. Он основал Коноху вместе со своим другом и соперником Хаширамой Сендзю.

Урок 28

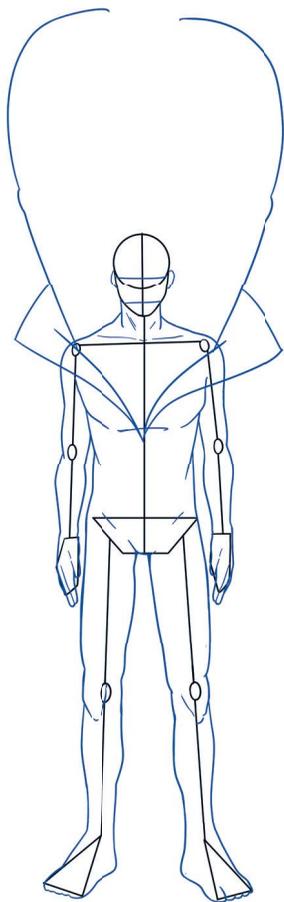
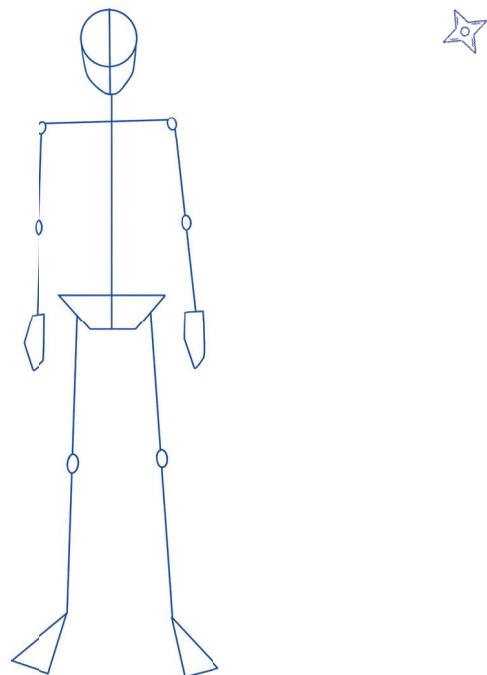
Зецу





Этап 1.

Телосложение Зецу соответствует пропорциям высокого мужчины. Голова небольшая, бедра узкие, плечи широкие.



Этап 2.

Нарисуйте широкий воротник. От плеч проведите две длинные полудуги, расширяющиеся кверху.



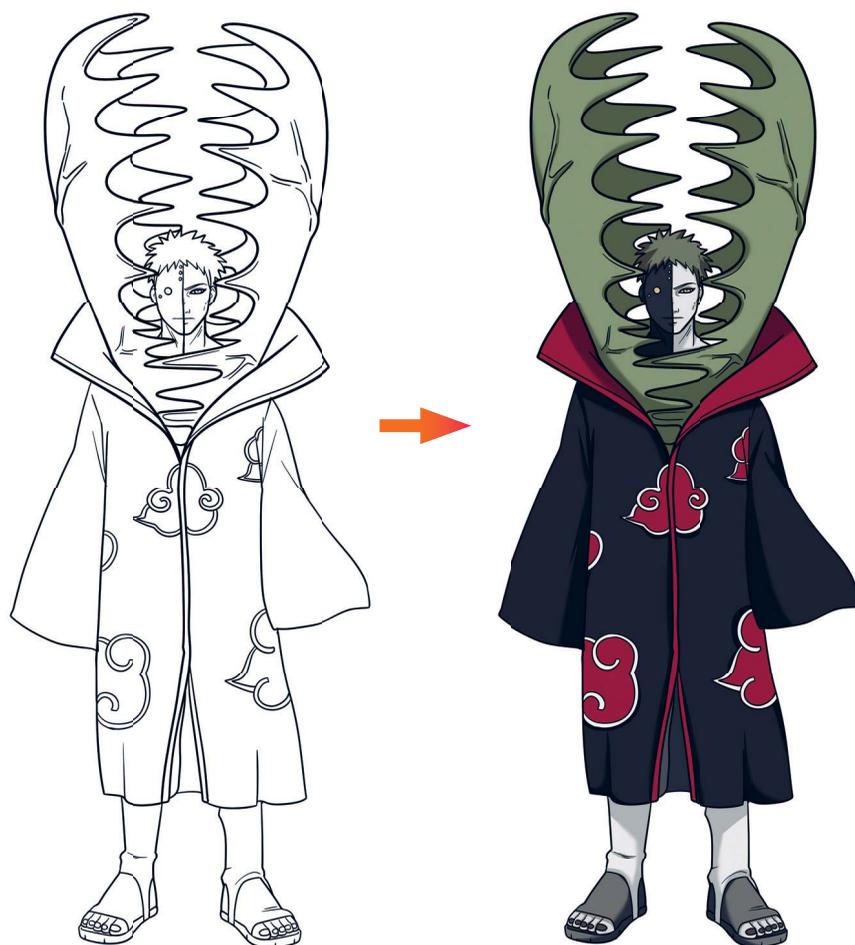
Этап 3.

Наметьте контуры будущей одежды и обуви. При прорисовке лица обратите внимание, что Зецу состоит из двух половин, непохожих друг на друга: черной (Куро) и белой (Широ).



Этап 4.

Добавьте облака на плащ Акацуки. Прорисуйте жилы и листы, охватывающие Зецу сзади, ногти на ногах и складки на одежде.



Зецу – превосходный мастер маскировки и шпион организации Акацуки. Он способен почти молниеносно перемещаться под землей и сливаться с деревьями.

Урок 29

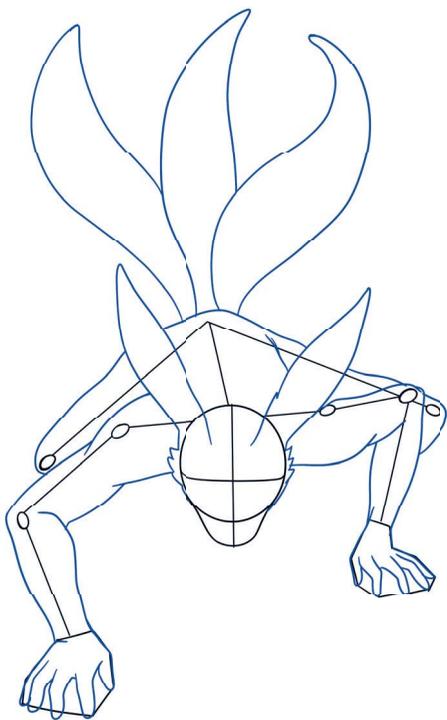
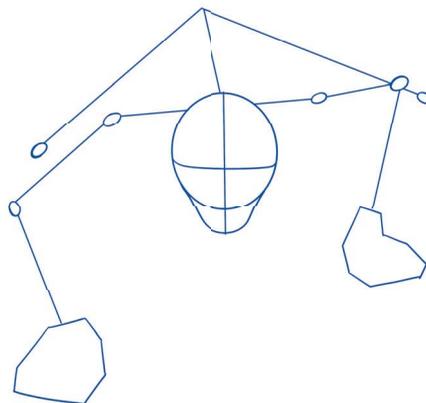
Курама





Этап 1.

Нарисуйте маленький круг с небольшим выступом вперед – это будет мордочка лиса. Наметьте линии передних и задних лап: обратите внимание, что из-за разницы в расстоянии передняя лапа справа будет меньше левой.



Этап 2.

Проработайте силуэт. Задние лапы скрыты за передними, уши и хвосты длинные. Строение передних лап напоминает человеческие руки.



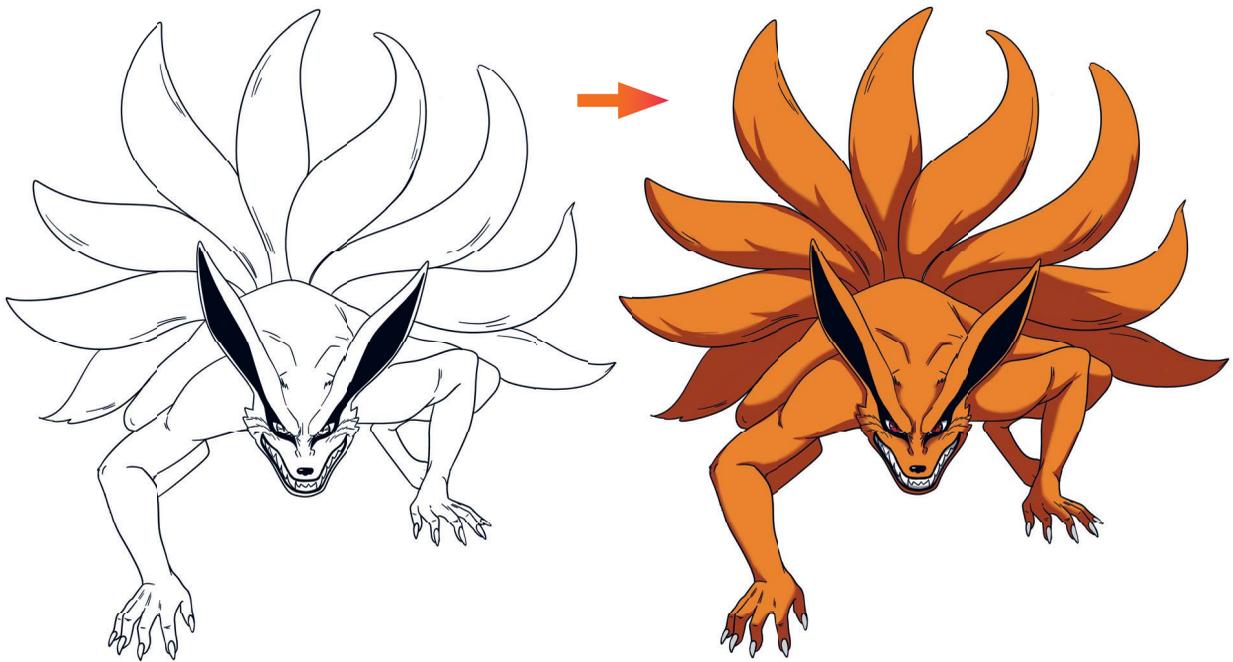
Этап 3.

Дорисуйте по два хвоста с каждой стороны, а также хищные круглые глаза вдоль вспомогательной линии и хитрую широкую ухмылку.



Этап 4.

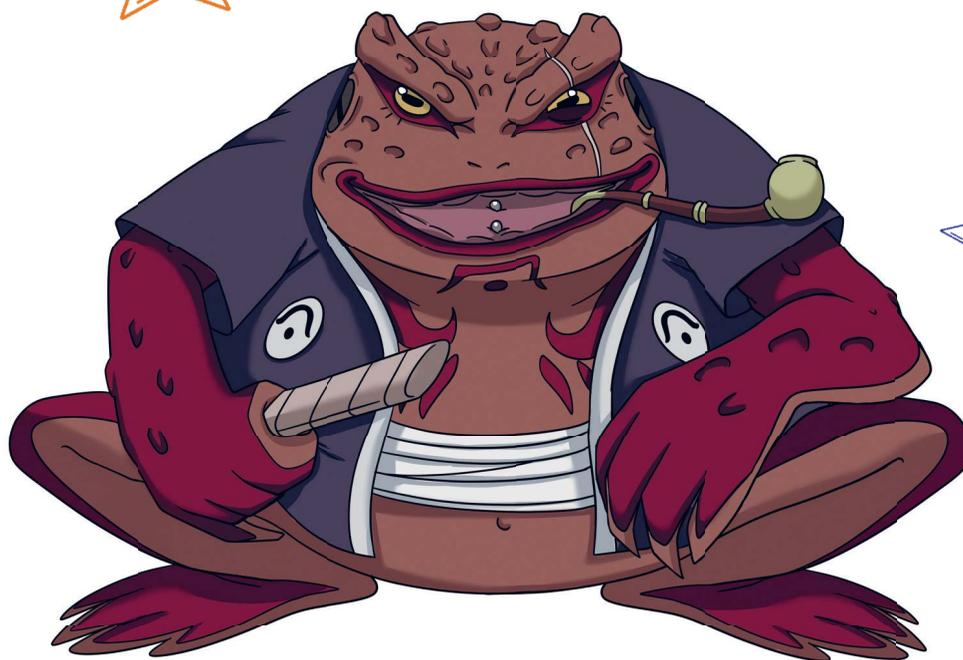
Последовательно добавьте детали: острые когти, зубы, усы и оставшиеся хвосты, чтобы их было ровно девять. Закрасьте черным цветом две полосы вдоль ушей.



Курама (Кьюби) – сильнейший из всех хвостатых зверей и обладатель огромного запаса чакры. Его внешность основана на образе Кицунэ – девятихвостой лисицы-оборотня из японской мифологии.

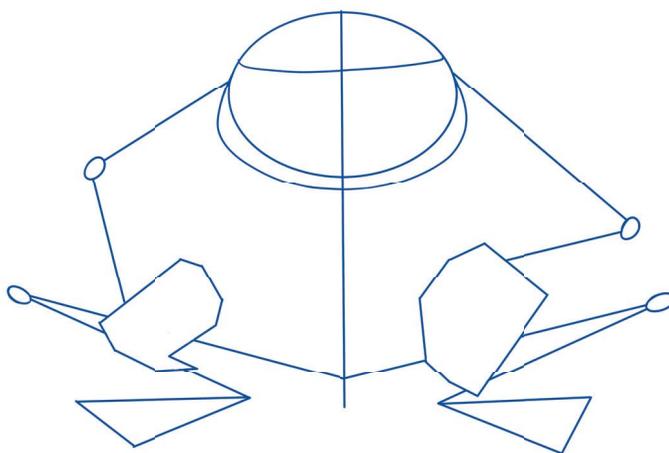
Урок 30

Гамабунта



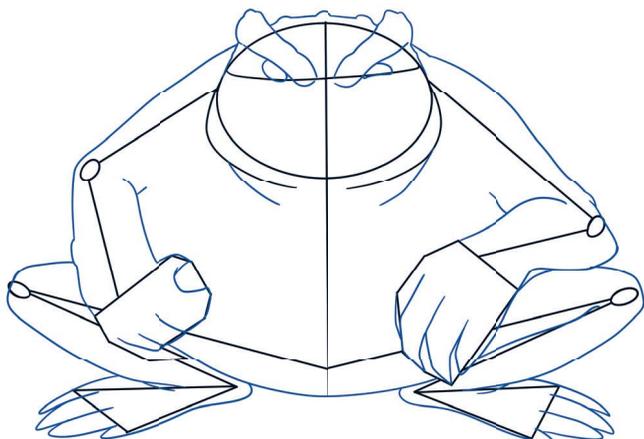
Этап 1.

Наметьте крупный широкий овал и проведите от него несколько направляющих линий: одну посередине вниз, две — от центра головы. Затем добавьте линии ног.



Этап 2.

Нарисуйте детали головы: толстые надбровные дуги и маленькие глаза под ними. Прорисуйте передние и задние конечности. Обратите внимание на пальцы: их пять на руках и по четыре на каждой ноге.



Этап 3.

Настало время «одеть» нашу жабу! Гамабунта носит хаппи – традиционный японский жилет. Добавьте трубку кисэру во рту и рукоять клинка.



Этап 4.

Добавьте детали по всему рисунку: бинты на животе, многочисленные бородавки на теле и шрам поперек глаза.

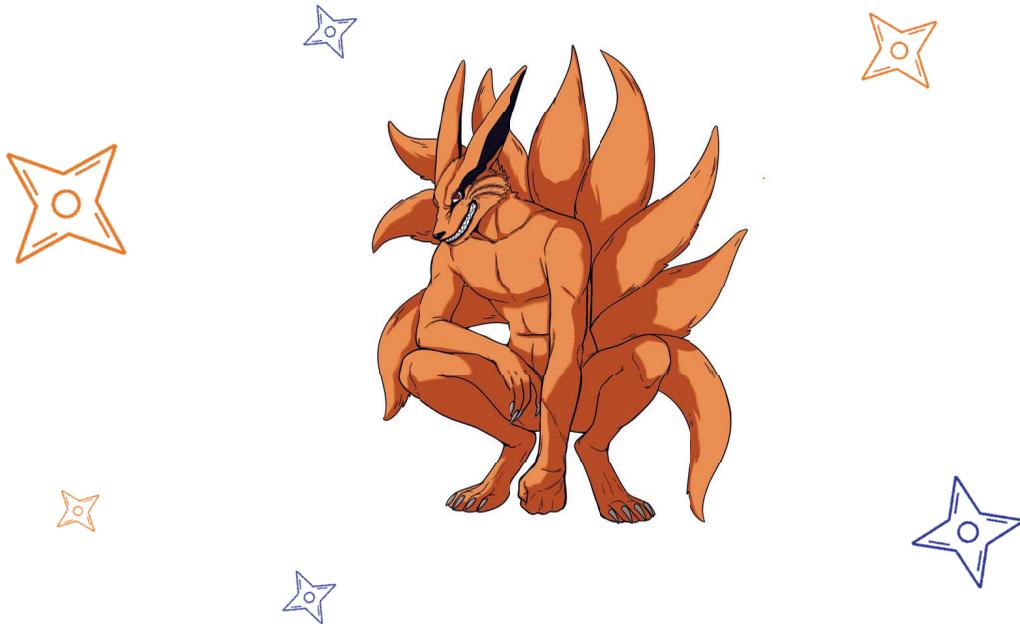




Гамабунта – упрямая и ленивая жаба. Призвать его способен далеко не каждый шиноби; он придет лишь к тому, кого посчитает достойным союзником. В числе тех, кого он уважал и чьему призыву мог беспрекословно следовать, были Минато, Джирайя и Наруто.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ





Уважаемые читатели, поздравляю вас с получением почетного титула Хокаге рисования! На этом подходит к концу наше с вами путешествие по миру Наруто на страницах этого руководства. Я надеюсь, вам было интересно изучить эту книгу от начала до конца, а полученная информация пригодилась и оказалась полезной. Не забывайте, что нет ничего страшного в том, чтобы столкнуться с непредвиденными трудностями по ходу рисования. У каждого человека свой уникальный путь, неважно, новичок он, любитель или профессионал. Не бойтесь возвращаться к сложным рисункам еще раз! Вдохновляйтесь и вдохновляйте других. До встречи!

В оформлении обложки использована иллюстрация:
MontriJDC / Shutterstock.com
Используется по лицензии от Shutterstock.com
Во внутреннем оформлении использованы элементы дизайна:
Slamet Prakoso / Shutterstock.com
Используется по лицензии от Shutterstock.com

Р54 Рисуем мир шиноби. 30 пошаговых мастер-классов по созданию персонажей самого известного аниме / автор текста и иллюстраций Eravuru Ангелина Кострицкая. — Москва : Эксмо, 2023. — 144 с. : ил. — (Гик-рисование. Книги по культовым мирам и вселенным).

Перед вами — полный курс по рисованию героев любимого аниме. В мастер-классах автор познакомит с шиноби 5 Великих Стран и расскажет, как нарисовать каждого из них по простым пошаговым инструкциям. Вместе с этой книгой вы узнаете как общие правила создания персонажей, так и особенности отдельных героев. За 30 уроков вы научитесь рисовать участников разных команд, их наставников, а также главных антагонистов любимого аниме.

**УДК 741 (07)
ББК 85.15**

ISBN 978-5-04-171573-1

© Eravuru Ангелина Кострицкая, текст, иллюстрации, 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

Для широкого круга читателей

ГИК-РИСОВАНИЕ. КНИГИ ПО КУЛЬТОВЫМ МИРАМ И ВСЕЛЕННЫМ

РИСУЕМ МИР ШИНОБИ

30 ПОШАГОВЫХ МАСТЕР-КЛАССОВ ПО СОЗДАНИЮ ПЕРСОНАЖЕЙ САМОГО ИЗВЕСТНОГО АНИМЕ

Eravuru Ангелина Кострицкая

Главный редактор Р. Фасхутдинов
Руководитель направления М. Терёшина
Ответственный редактор И. Мещерякова
Литературный редактор М. Мельникова
Младший редактор Д. Левандовская
Художественный редактор Е. Гузнякова
Корректоры В. Шабанова, И. Пилецкий, Д. Переплётова

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 E-mail: info@eksmo.ru
Финансир.: «ЭКСМО» АКБ Басқосу.
123308, Ресей, қала Мәскеу, Зорге көшесі, 1 үй, 1 қабат, 20 кабинет, офис: 2013 к.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Тауар белгісі: «Эксмо»
Интернет-магазин: www.book24.ru
Интернет-магазин: www.book24.kz
Интернет-дүкен: www.book24.kz
Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы»
Казахстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибутор и представитель по приему претензий на продукцию,
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»
Казахстан Республикасында дистрибутор және өнім бойынша арыз-талаптарды
қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС,
Алматы қ., Дзержинский көш., 3-қаб., литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-50/91/92; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.
Сертификация туралы ақпарат сайты: 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
Өндiрген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Дата изготовления / Подписано в печать 12.12.2022.
Формат 84x108^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 15, 12.
Тираж экз. Заказ

ЧИТАЙ
ГОРОД

12+

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.

bomбора.ru bomборabooks bomбора

В электронном виде книги издательства вы можете
судить на www.litres.ru
ЛитРес:
один клик до книги

Официальный
интернет-магазин
издательской группы
«ЭКСМО-АСТ»

book 24.ru

ISBN 978-5-04-171573-1



9 785041 715731 >

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





ОТ ГЕНИНА ДО КАГЭ, ЧЕРЕЗ ДЕРЕВНЮ СКРЫТОГО ЛИСТА К УБЕЖИЩУ АКАЦУКИ, ВМЕСТЕ С ЭТОЙ КНИГОЙ ВЫ ОТПРАВИТЕСЬ В НЕЗАБЫВАЕМОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ ПО МИРУ ЛЮБИМОГО АНИМЕ.

За 30 пошаговых мастер-классов вы узнаете, как рисовать знакомых с детства персонажей и воссоздать мир всемирно известного аниме. Книга расскажет, как по простым пошаговым урокам нарисовать Наруто, Сакуру, Какаши-сэнсэя, клан Учиха и многих других героев. И для этого даже не нужно быть мастером гэндзюцу!



БЕРИТЕ ЛЮБЫЕ ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ МАТЕРИАЛЫ И СВОИ СКЕТЧБУКИ, РАСПОЛАГАЙТЕСЬ ПОУДОБНЕЕ И УСТРОЙТЕ СЕБЕ ТВОРЧЕСКИЙ ВЕЧЕР В КОМПАНИИ НАРУТО И ЕГО ДРУЗЕЙ!

ISBN 978-5-04-171573-1



9 785041 715731 >

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](https://www.bomborabooks.com) 📱 [bombora](https://www.bombora.com)