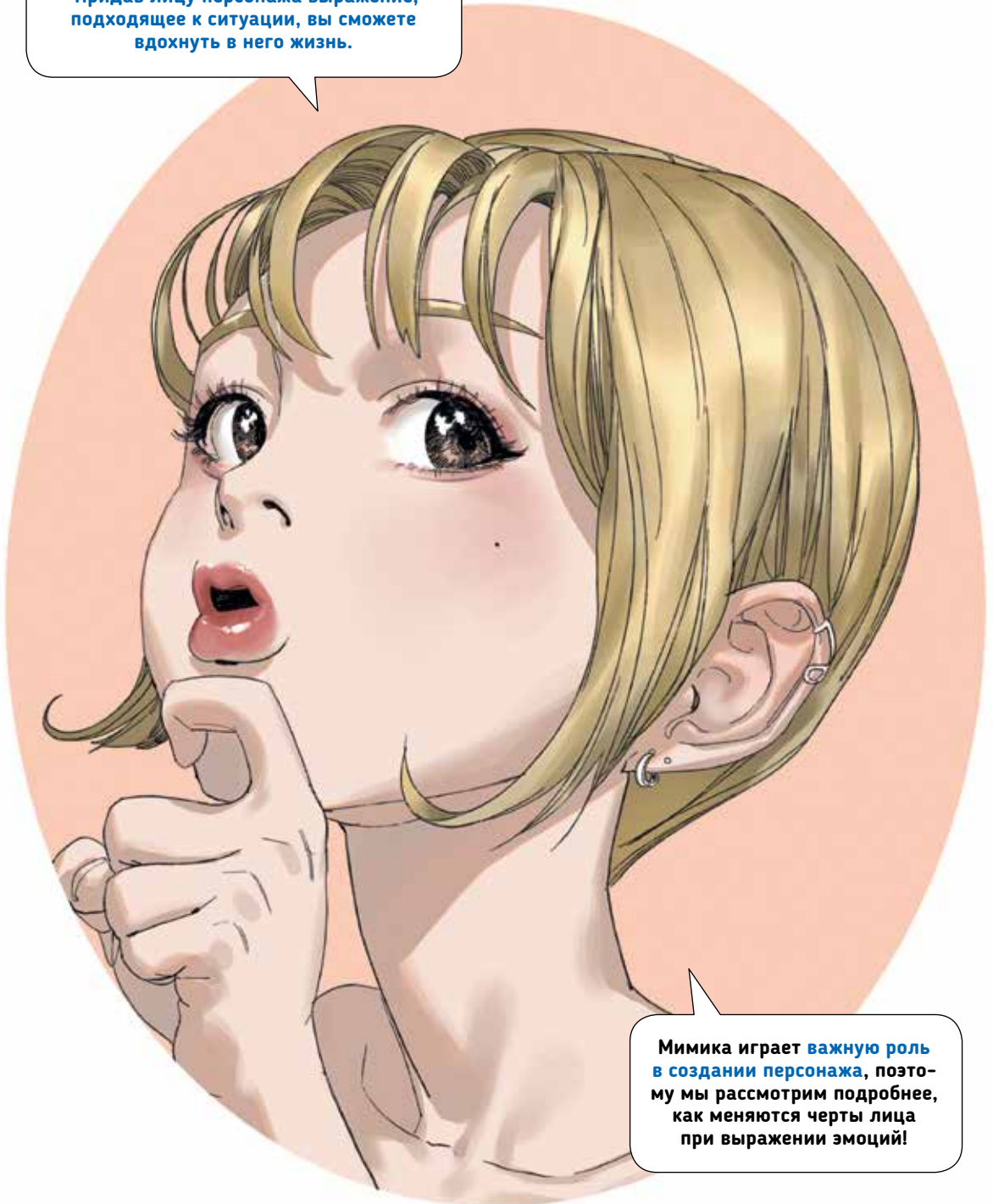


ГЛАВА 5

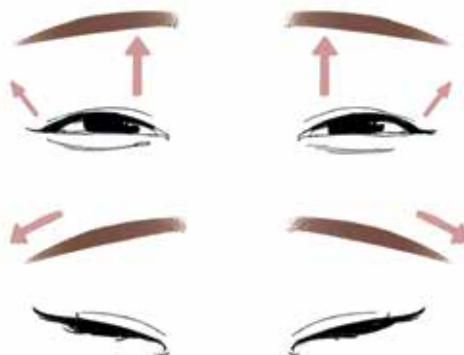
Выражение лица

Каким бы красивым ни был персонаж, если у него отсутствующее выражение лица, он не будет казаться живым. Придав лицу персонажа выражение, подходящее к ситуации, вы сможете вдохнуть в него жизнь.



Мимика играет важную роль в создании персонажа, поэтому мы рассмотрим подробнее, как меняются черты лица при выражении эмоций!

Попробуйте нарисовать разную мимику, меняя положение бровей и уголков рта. Персонаж выражает эмоции благодаря мимическим мышцам, поэтому давайте попробуем понять, за счет чего выражаются разные эмоции, и придумаем различные выражения лица.



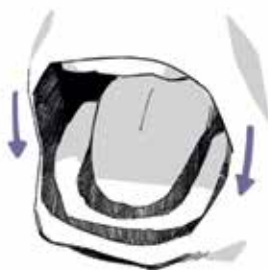
Когда человек улыбается, уголки глаз и брови поднимаются. Глаза даже могут быть закрыты при широкой улыбке или смехе.



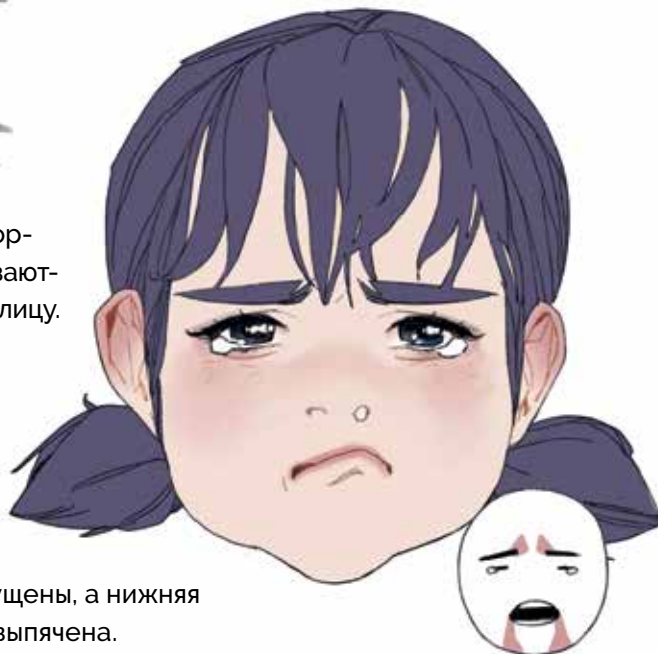
Уголки рта поднимаются, а ноздри немного растягиваются в стороны.



У грустного персонажа лоб слегка наморщен. Когда глаза открыты, слезы скапливаются в них, а когда глаза закрыты, текут по лицу.



Уголки рта опущены, а нижняя губа немного выпячена.





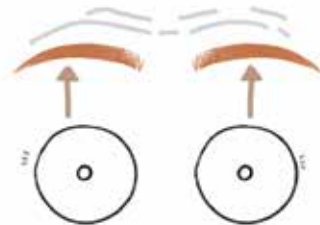
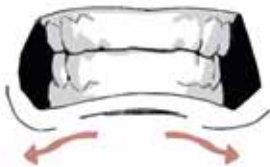
Когда персонаж злится, лоб сильно сморщен, а брови образуют форму буквы V.



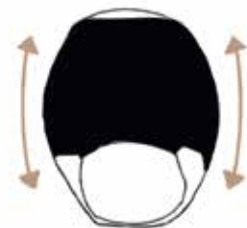
Так как губы подняты, ноздри тоже поднимаются, из-за чего образуются складки.



Открытый рот имеет квадратную форму, и в нем видны зубы. Когда зубы сжаты, мышцы на линии подбородка становятся более заметными.



Когда персонаж удивлен, его брови поднимаются, а глаза широко раскрываются. Если нарисовать зрачки маленькими, то эмоция будет ярче.



Если рот раскрыт очень широко, зубов почти не видно.

Эмоции могут быть выражены более или менее ярко. Чем выразительнее мимика, тем лучше передается эмоция. В таком мультяшном стиле можно нарисовать много интересных эмоций.



Вспомните другие эмоции и попробуйте нарисовать подходящие выражения лиц.



The background of the page is a repeating pattern of small, stylized red flowers. In the center, there is a large white circle with a thin red border. Inside this circle, the text 'ГЛАВА 6' is written in a red, sans-serif font, and below it, the word 'Торс' is written in a larger, red, serif font.

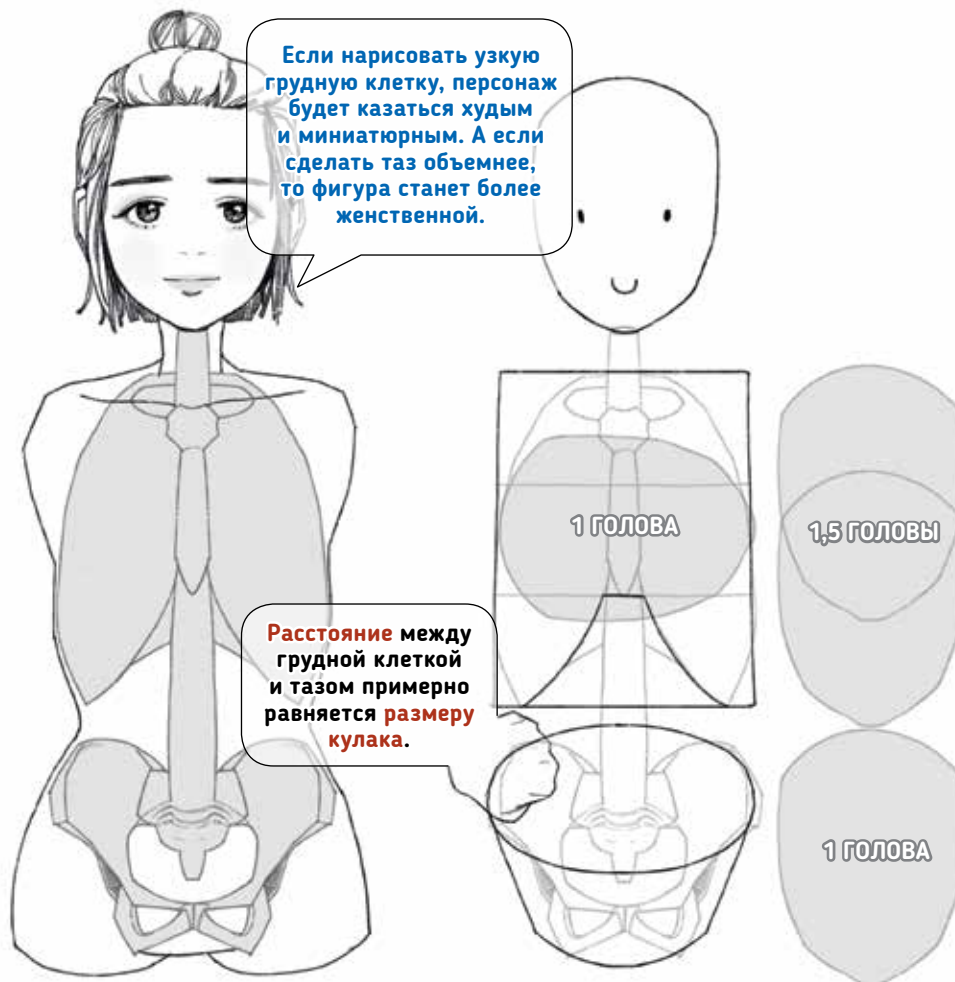
ГЛАВА 6

Торс

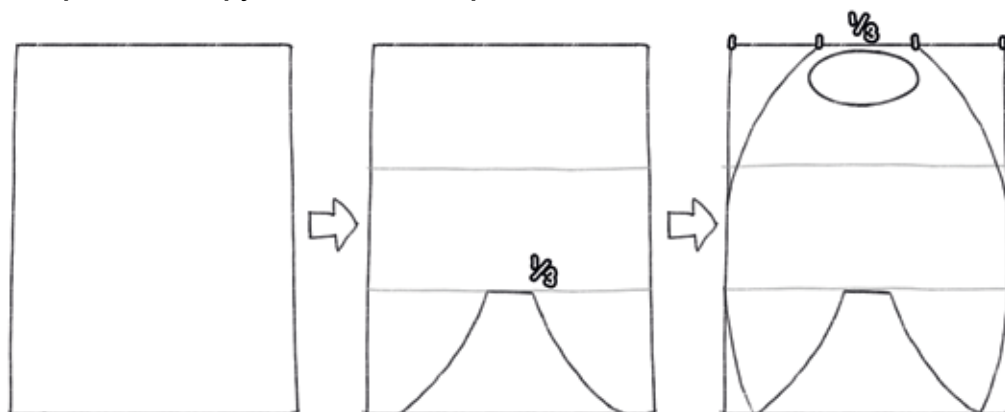
Когда мы рисуем женских персонажей, важно учитывать тип фигуры. Если вы поймете, как рисовать разные фигуры, то будете работать более эффективно. Сейчас мы поговорим о строении скелета, расположении мышц и всем том, из чего состоит тело.

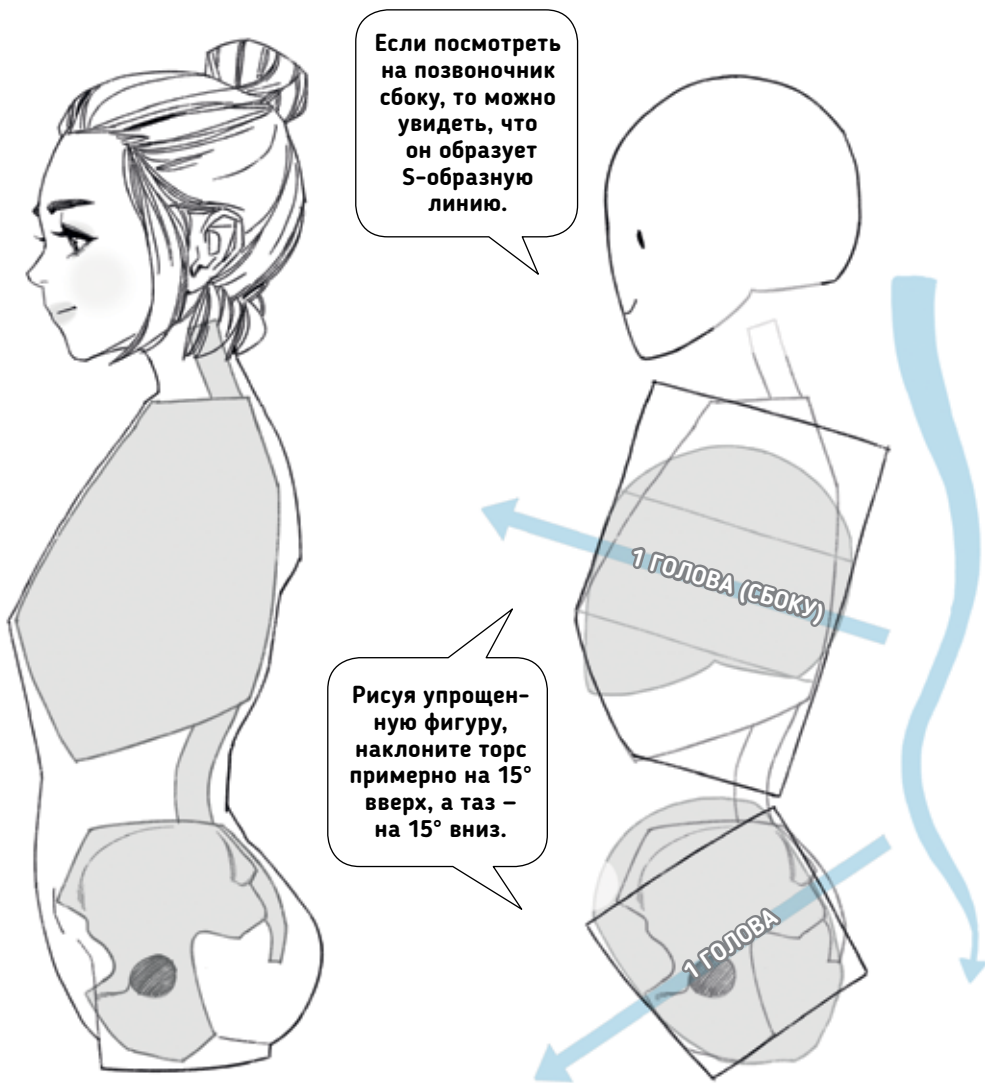


Сначала рассмотрим пропорции верхних частей тела, таких как позвоночник, грудная клетка и таз. Возьмем за основу размер головы, чтобы не ошибиться с пропорциями других частей тела, например грудной клетки и таза.

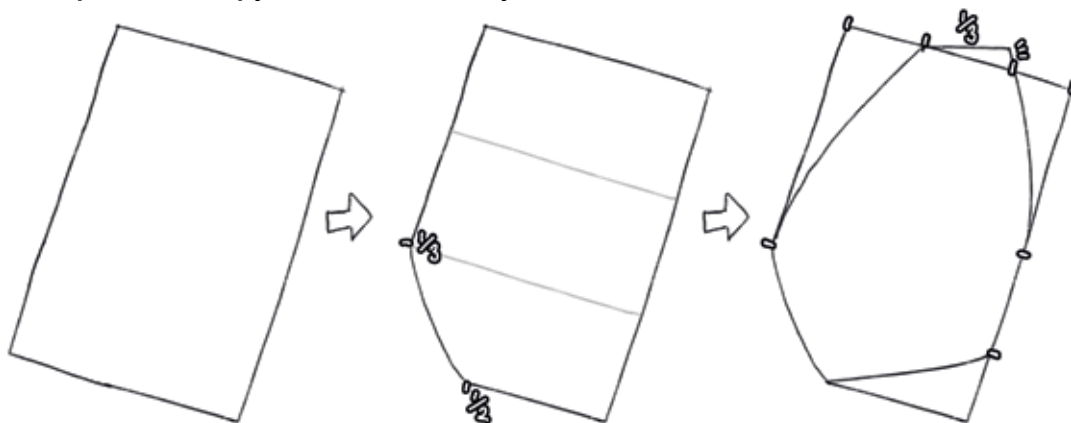


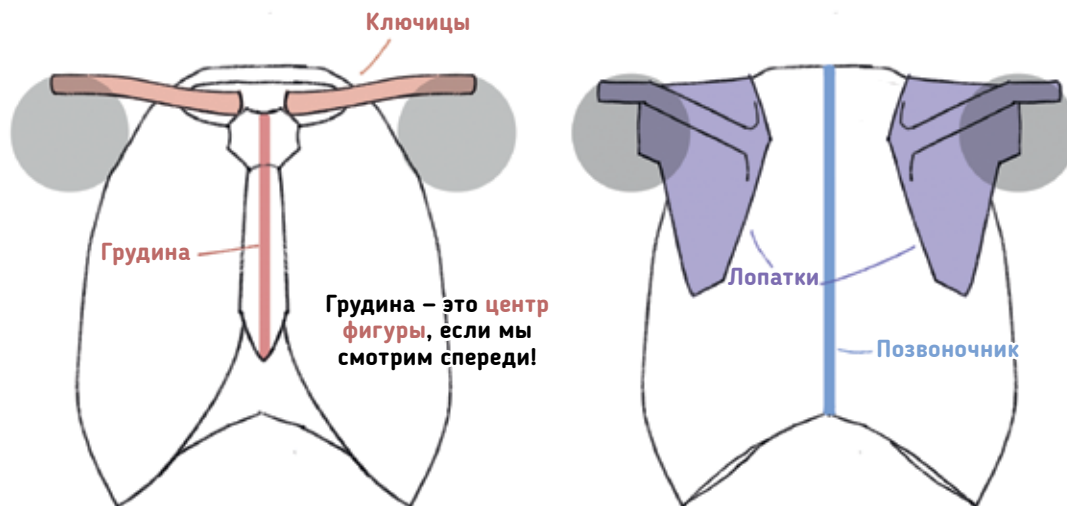
Процесс рисования грудной клетки спереди



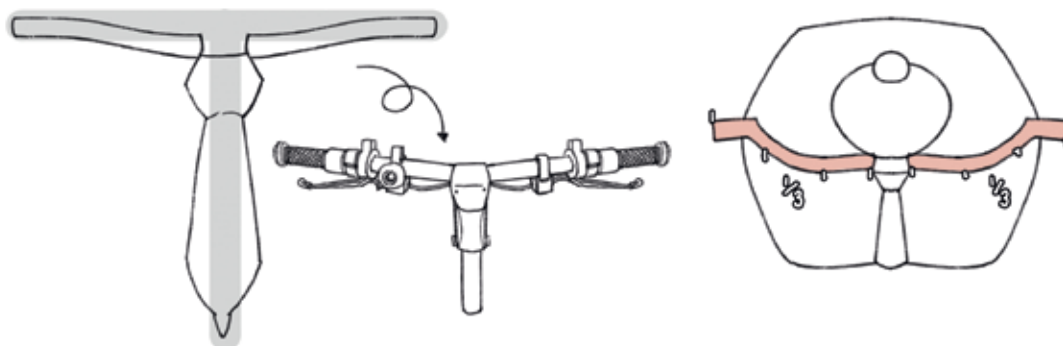


Процесс рисования грудной клетки сбоку

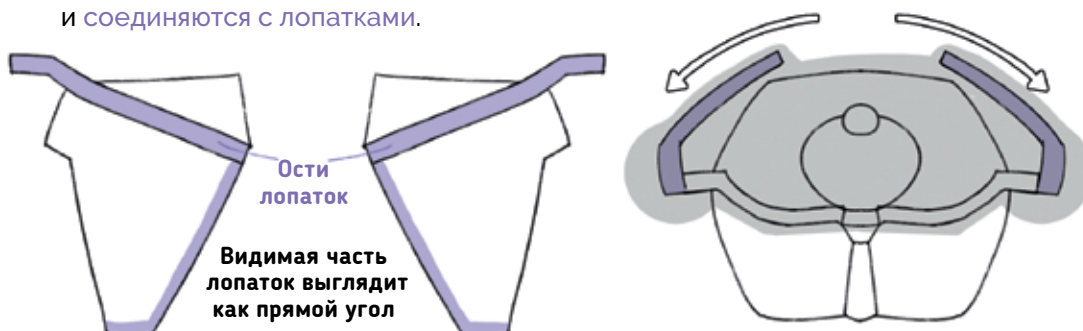




Ключицы и лопатки — это важные **кости-ориентиры** торса. Они **соединены с плечевой костью**, составляющей **верхнюю часть руки**, поэтому **двигаются при движении рук**.

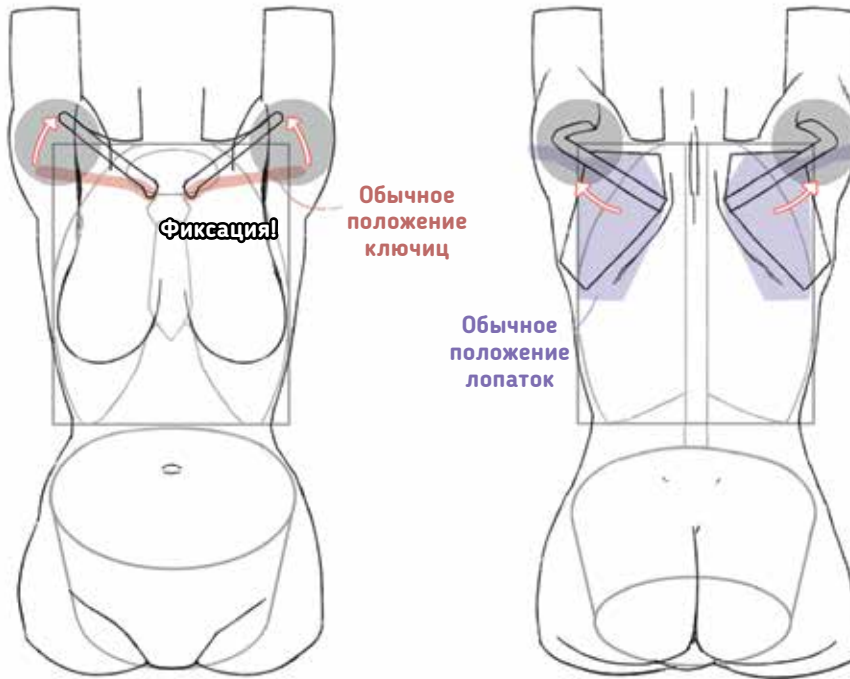


Спереди ключицы по форме похожи на руль велосипеда или **букву «Т»**. А если посмотреть сверху, то можно заметить, что они **немного изогнуты в сторону спины** и **соединяются с лопатками**.



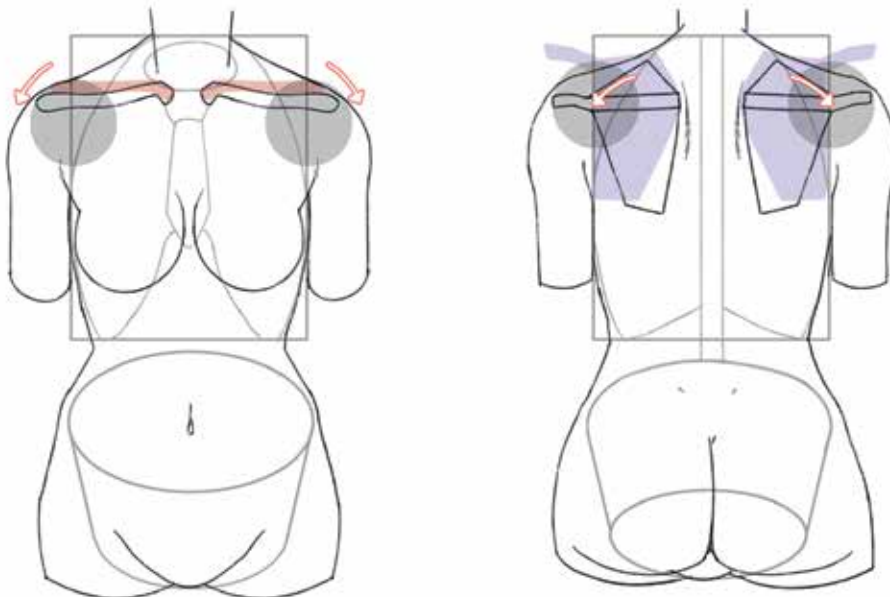
Лопатки находятся на **задней стороне торса**, на **переднюю** выходит только **акромион**, который **соединяется с ключицами**.

Плечевой пояс подвижен в отличие от тазового и отделен от грудной клетки, поэтому мы можем двигать плечами в разных направлениях. Давайте обозначим плечи кругами и посмотрим, как они двигаются при помощи ключиц и лопаток.



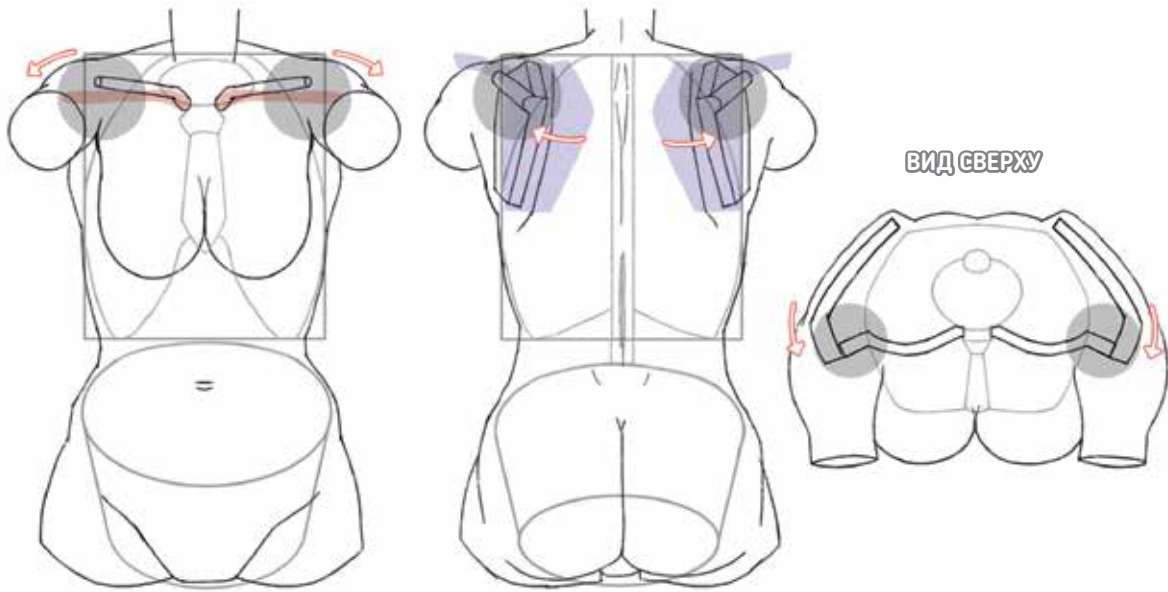
🐱 ПОДНЯТЫЕ ПЛЕЧИ

При подъеме плеч лопатки и ключицы смещаются сильнее, чем при опускании!

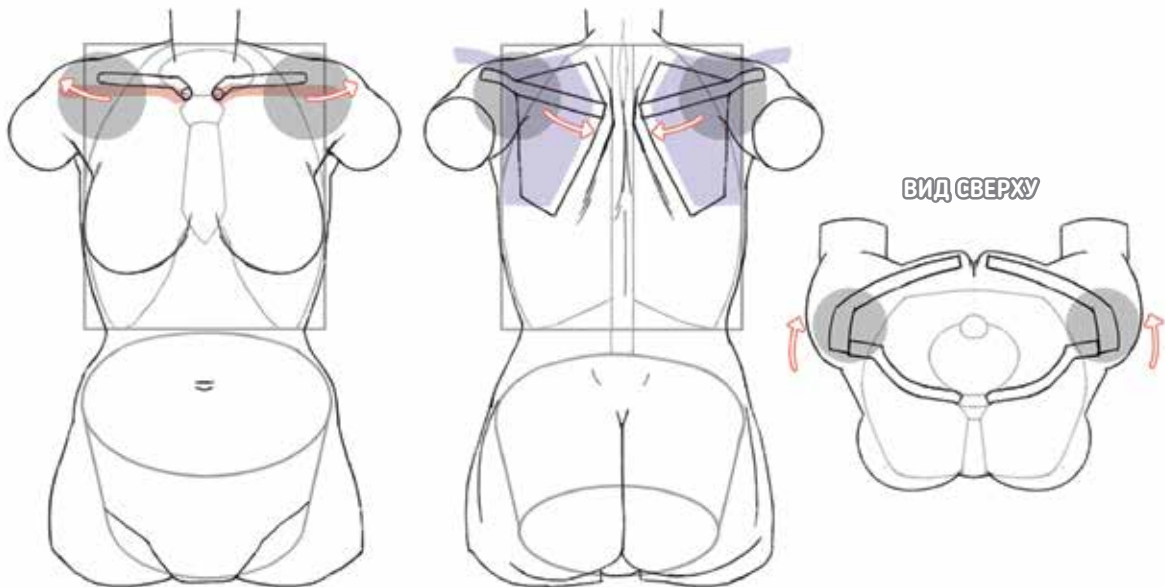


🐱 ОПУЩЕННЫЕ ПЛЕЧИ



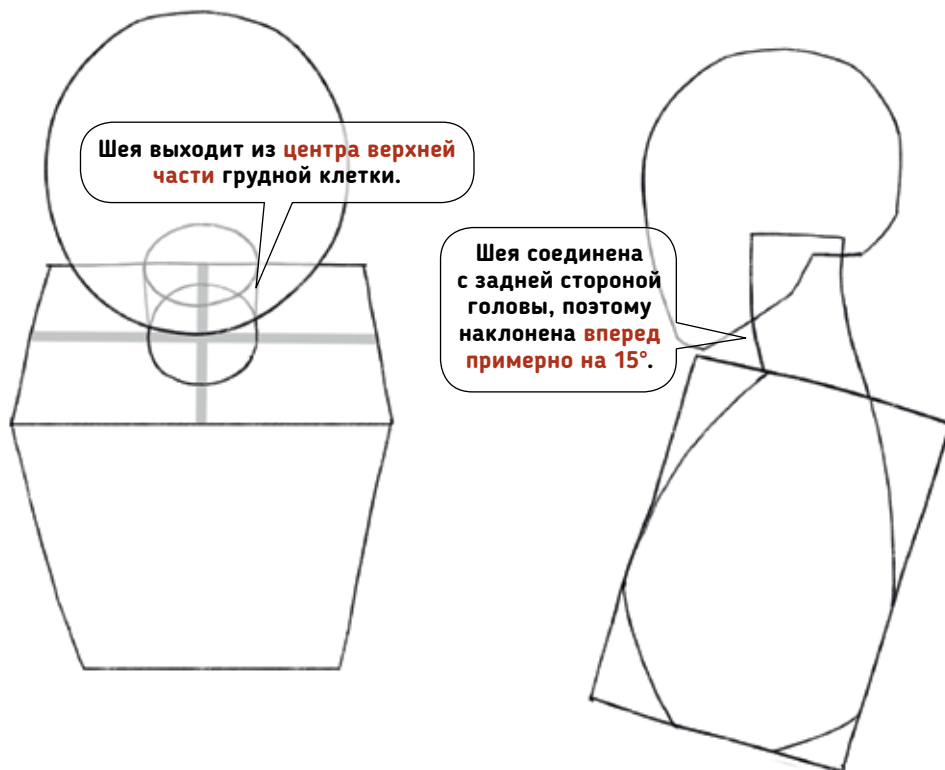


🐱 ПРИ ДВИЖЕНИИ ПЛЕЧ ВПЕРЕД



🐱 ПРИ ДВИЖЕНИИ ПЛЕЧ НАЗАД

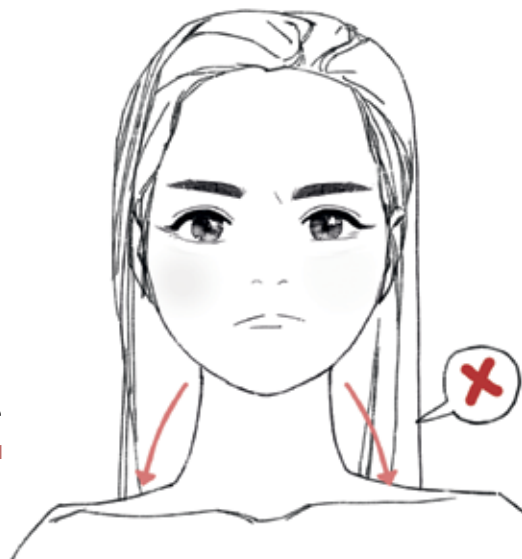
Шея начинается в верху грудной клетки и заканчивается с задней стороны головы, поэтому сбоку она выглядит **наклоненной вперед**.

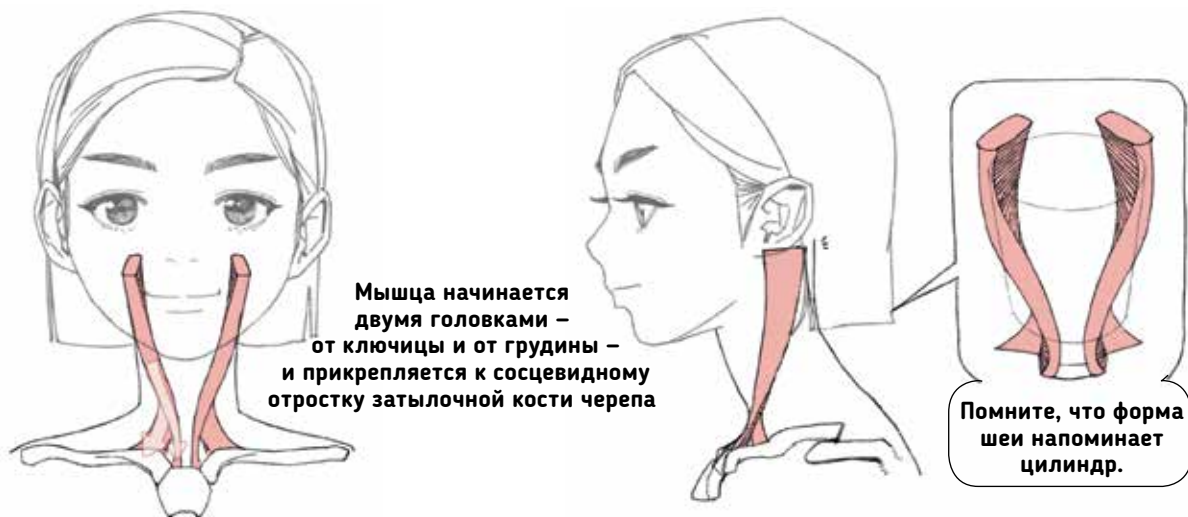


Шея — относительно простая часть тела, но так как она находится рядом с лицом, даже небольшое искажение может повлиять на общее впечатление. Поэтому давайте рассмотрим шею подробнее.



Если шея **слишком толстая или тонкая**, а также если она **направлена противоположно линиям плеч**, то вряд ли подойдет персонажу, потому что будет выглядеть неестественно.





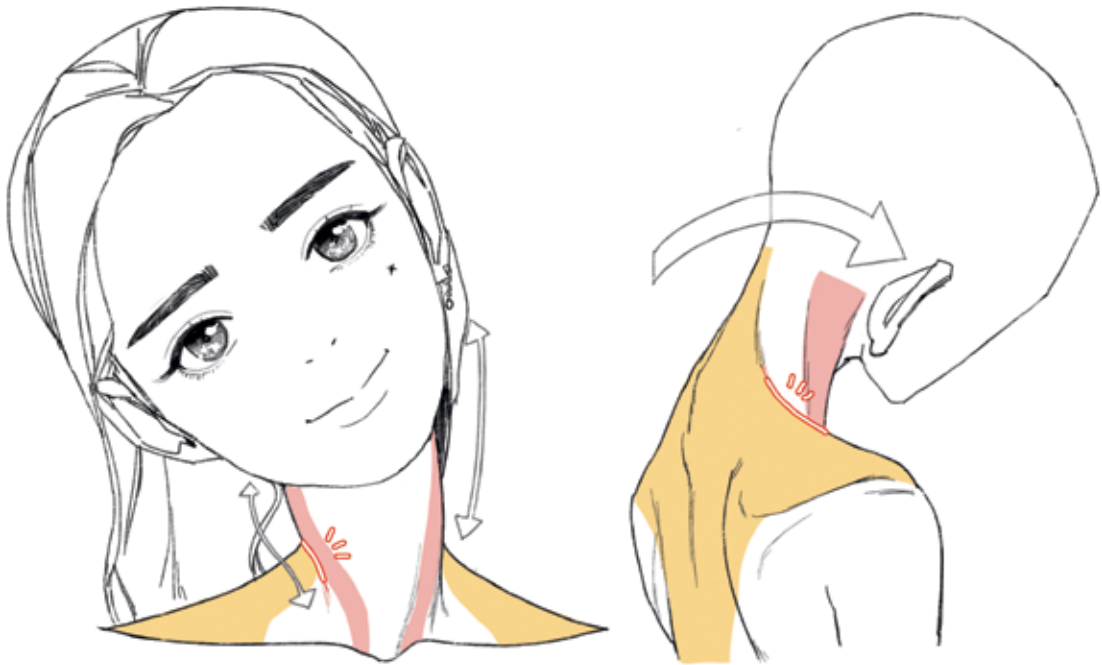
На шее есть **грудино-ключично-сосцевидная** и **трапецевидная** мышцы. Грудино-ключично-сосцевидные мышцы идут от ключиц и грудины к сосцевидному отростку черепа, находящемуся за ушами, и, если смотреть спереди, образуют форму буквы V.



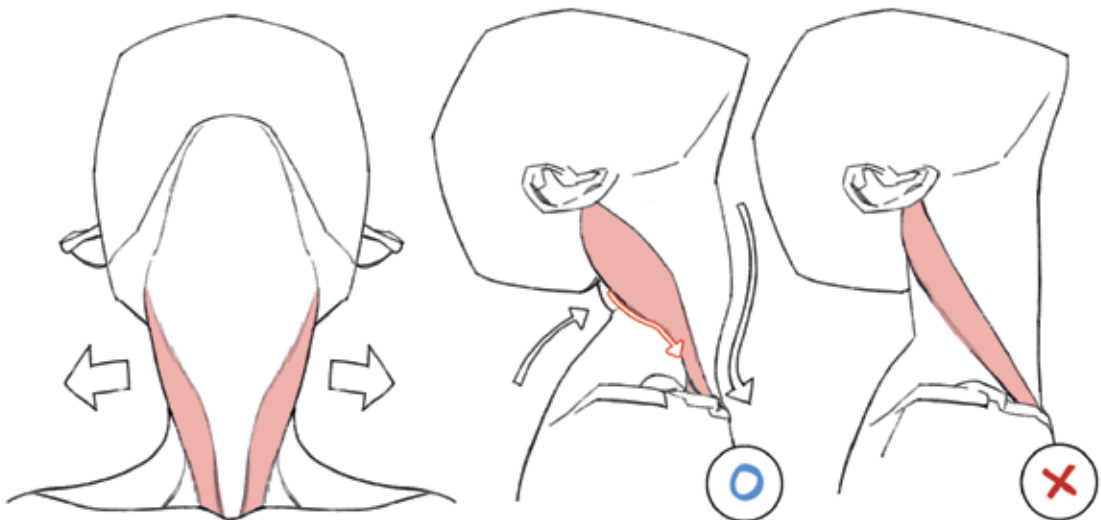
Трапецевидная мышца покрывает верхнюю часть плеча и заднюю поверхность шеи, соединяется с **ключицами**, покрывая пространство между ними. Если смотреть сбоку, то можно увидеть **небольшое углубление** между грудино-ключично-сосцевидной и трапецевидной мышцами.



Если повернуть голову в сторону, грудино-ключично-сосцевидная мышца с противоположной стороны растянется.



При таком движении грудино-ключично-сосцевидные мышцы растягиваются или сокращаются, чтобы поддержать баланс. Иногда они находят на трапециевидную мышцу, создавая складки.



Когда мы запрокидываем голову, грудино-ключично-сосцевидные мышцы растягиваются трапециевидными мышцами в стороны и сбоку образуется небольшая складка.