

# Anime rajziskola

---

Rajzolj tökéletes mangafigurákat!

yoai

Eredeti cím: Anime Art Class  
Text and illustrations © 2021 by Yoai  
Copyright © Quarto Publishing PLC, 2021  
First published in 2021 by Rock Point, an imprint of the Quarto Group  
All rights reserved

Fordította: Kelemen Blanka  
Hungarian translation © Kelemen Blanka, 2023  
Hungarian edition © Scolar Kiadó, 2023

Minden jog fenntartva. A mű egyetlen részlete sem használható fel,  
nem tárolható és nem sokszorosítható a kiadó előzetes írásbeli engedélye nélkül.

Köszönjük, hogy a Scolar Kiadó könyvét választotta. Iratkozzon fel hírlevelünkre  
a [www.scolar.hu](http://www.scolar.hu) honlapon, vagy keressen minket a [facebook.com/scolarklub](https://facebook.com/scolarklub) oldalon!

Scolar Kiadó, 2023  
1016 Budapest, Piroska u. 13.  
Telefon: +36 1 466 7648  
[scolar@scolar.hu](mailto:scolar@scolar.hu); [www.scolar.hu](http://www.scolar.hu)

Felelős kiadó: Érsek Nándor  
Felelős szerkesztő: Illés Andrea  
Szerkesztő: Gáspár Kata  
Tördelés: Kósa Csilla

ISBN 978-963-509-636-7

Nyomás: Kína



**Ezt a könyvet drága szüleimnek ajánlom, akik nélkül létre sem jöhetett volna. Nemcsak azért, mert az életem köszönhetem nekik, hanem azért is, mert mindvégig ösztönözték a képzőművészetek iránti érdeklődésem, és erejükön felül segítettek a céljaim elérésében. Köszönöm, anya és apa! A támogatásotok a világot jelenti nekem, és most rajtam a sor, hogy mindent megháláljak.**

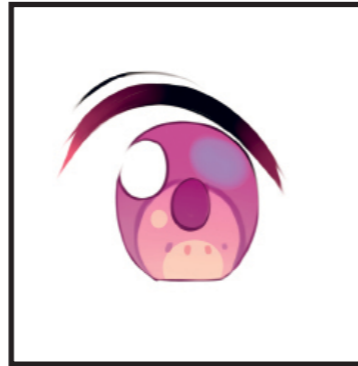


# TARTALOM

Bevezetés .....	6
Felszerelés .....	8

## Anime alapok

Testrészek .....	12
Arckifejezések .....	17
Haj .....	22
Ruházat és cipők .....	24



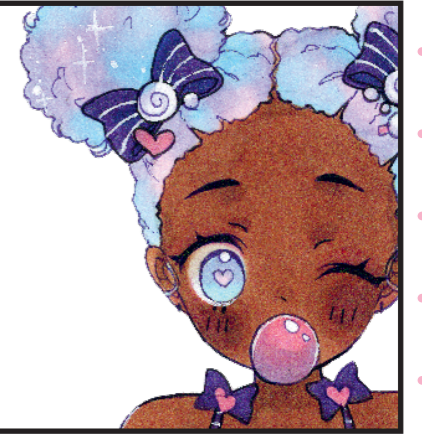
## Animetechnikák

Ceruzavázlat és árnyékolás .....	26
Grafika átrajzolása tintával (tűfilccel) .....	27
Alapszín hozzáadása .....	29
Árnyékolás .....	30
Színkeverés .....	34
Színátmenet készítése .....	36
Hibajavítás .....	36
Érezd jól magad, és maradj egészséges! .....	37



## Gyakorlás

Ceruzavázlat .....	38
Grafikázás .....	46
Színezés ceruzával .....	60
Színezés filctollal .....	74
Színezés vízfestékkel .....	116



## Inspirációgyűjtemény és színező

Színösszetételek .....	130
Szem .....	132
Frizurák .....	133
Ruházat .....	136
Kiegészítők .....	139
Pózok .....	142



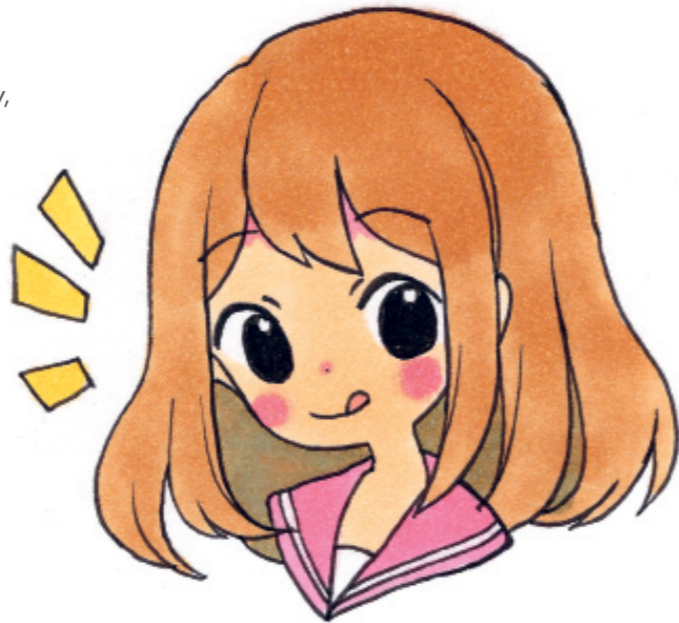
# BEVEZETÉS

## Sziasztok!

A nevem Anny. Világéletemben szerettem rajzolgatni, de csak 2012-ben kezdtem igazán komolyan venni az alkotást. Eleinte chibiket rajzoltam, egyrészt mert nagyon tetszett ez a stílus, másrészt pedig mert a chibikarakterek viszonylag könnyen megrajzolhatók. Aztán meg is osztottam a chibijeimet a közösségi médiában: először a deviantART nevű oldalon, majd az Instagramon, és egy könyvem is megjelent *Chibi rajziskola (Chibi Art Class)* címmel. Ezután kezdtem egyre változatosabb dolgokat rajzolni, többek között animekaraktereket. A mai napig sok animerajzot készítek, és ezeket a közösségi-média-felületeimen teszem közzé.

## Mi is az anime és a manga?

Animerajzaimat a Japánból származó anime- (animációs film és sorozat) és manga- (képregény, képregénykönyv) figurák ihlették. Az anime-/mangakarakterekre jellemző, hogy nagy szemük van, a hajuk színes és rikító, és a testük bizonyos szempontból eltúlzott (karcsú és atletikus). Ma már rengeteg különböző stílusú anime és manga létezik. Én aranyos dolgokat szeretek rajzolni, és ez a könyv is főleg ilyenekre fog koncentrálni, de rengeteg különböző témájú anime és manga vár még felfedezésre például az akció, a horror vagy a sci-fi világából.



## Hogyan használd ezt a könyvet?

Rengeteg tippet és trükköt olvashatsz ebben a könyvben azzal kapcsolatban, hogyan állj neki saját animekaraktereid megalkotásának – megismerkedhetsz testük, arcuk, frizurájuk és ruhájuk megrajzolásának módjával, emellett megtudhatod, hogyan érdemes kiszínezni őket és miként lehet játszani az árnyékolással. A könyv több mint húsz segédanyagot tartalmaz, és van benne egy gyűjtemény is, ahol különböző frizurák és ruhák találhatóak, és még sok minden más, ami inspirál! A ceruzavázlatok elkészítése után lépésről lépésre megtanulhatod, hogyan színezz ki figurákat színes ceruzával, filccel, illetve vízfestékkel. Kezdjünk tehát neki az anime rajziskolának!



# ANIME ALAPOK

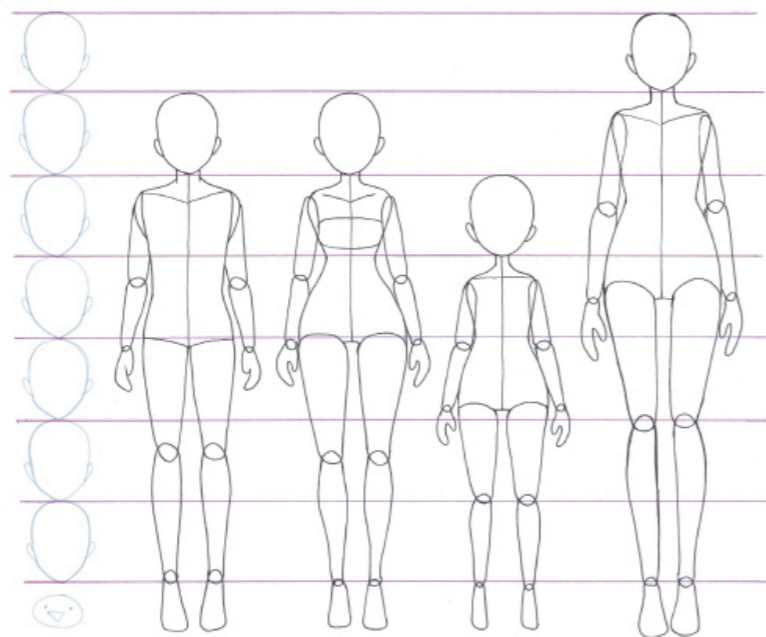
Készen állsz arra, hogy megtanulj anime stílusú karaktereket rajzolni? Ez a rész telis-tele van értékes tanácsokkal – mert bizonyos dolgokra én magam jöttem rá számos próbálkozás és hibázás után –, illetve részletes leírásokkal arról, hogyan kell az anime stílusú karakterek testét, arcát, haját, vagy éppen ruháját lerajzolni. Lapozz vissza ehhez a fejezethez bármikor, amikor szükséged van az animerajz-tudásod alapjainak felfrissítésére!

## TESTRÉSZEK

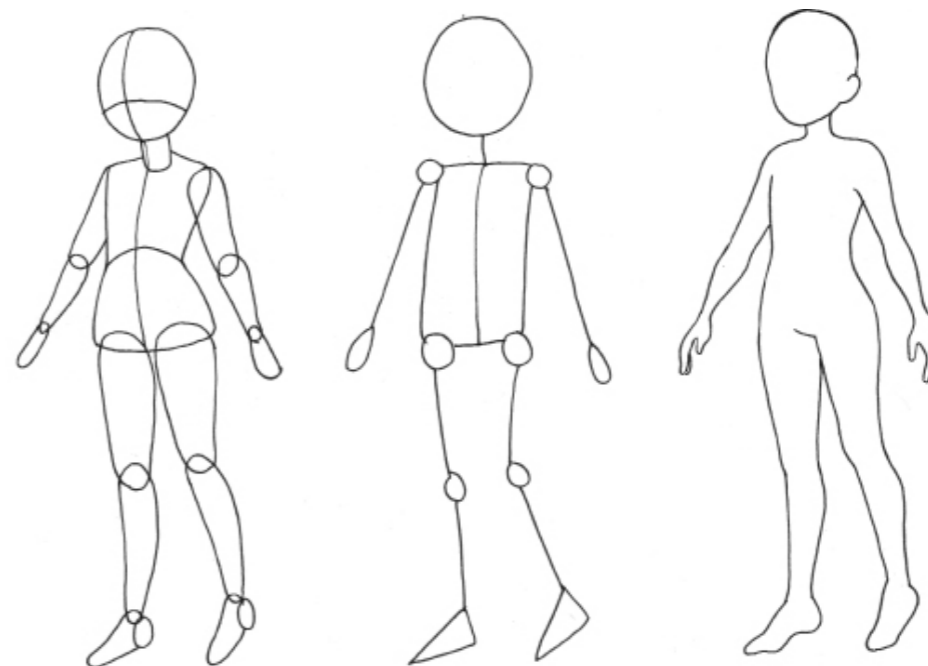
A japán anime- és mangakarakterek teste nagyjából valóságos. Ha azonban az arányokat nézzük, vannak elnagyolt jellemzőik: aránytalanul vékony vagy szálkás test, hosszú láb és kar, hatalmas szem, illetve kis orr és száj.

### Arányok

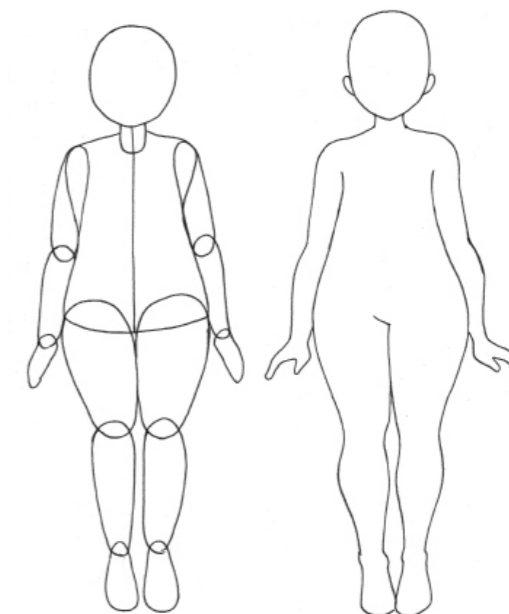
A testek arányát úgy lehet pontosan kimérni, hogy rögzítőpontokat illesztünk a különböző testrészekhez, a fej hosszát használva mértékegységnek. Ez a módszer kifejezetten hasznos lehet, amikor több karaktert rajzolunk egy képre, tekintve, hogy minden fejnek nagyjából azonos méretűnek kell lennie, de arra is használhatjuk, hogy különböző magasságú karaktereket rajzoljunk.



Ha vonalak nélkül szeretném felépíteni a testet, a következő sorrendben szoktam rajzolni: fej és törzs, kéz és láb, végül pedig az arcvonások. Sokat segít, ha egyszerű formákra bontjuk le a testrészeket, és egy kis finomítás után véglegesítjük őket. Ha nehézséget okoz a test megrajzolása, akkor kezdhetjük egy pálcikaemberrel.



A testalkatot hozzáigazíthatjuk a karakterhez.



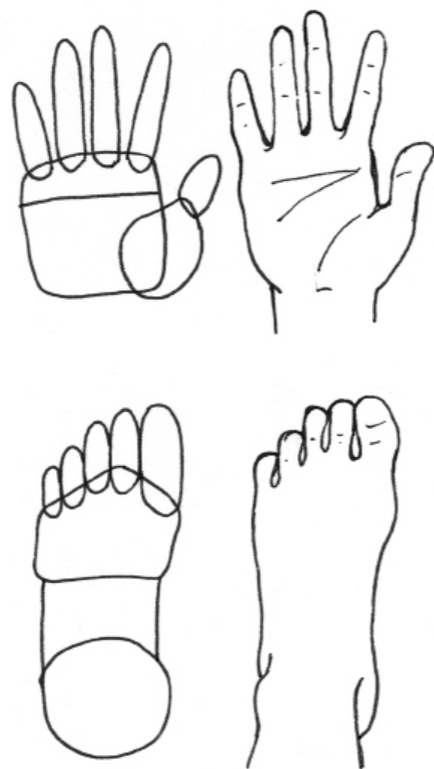
## Fej, kar és láb

A test megrajzolásához hasonlóan, ezeket a testrészeket is le tudjuk egyszerűsíteni külön formákra, majd hozzáadjuk az olyan apró részleteket, mint az ízületek. A fej rajzolását a legegyszerűbb egy körrel kezdeni, aztán rajzolni hozzá a fejtetőt és a fül(ek)et, illetve az állat.

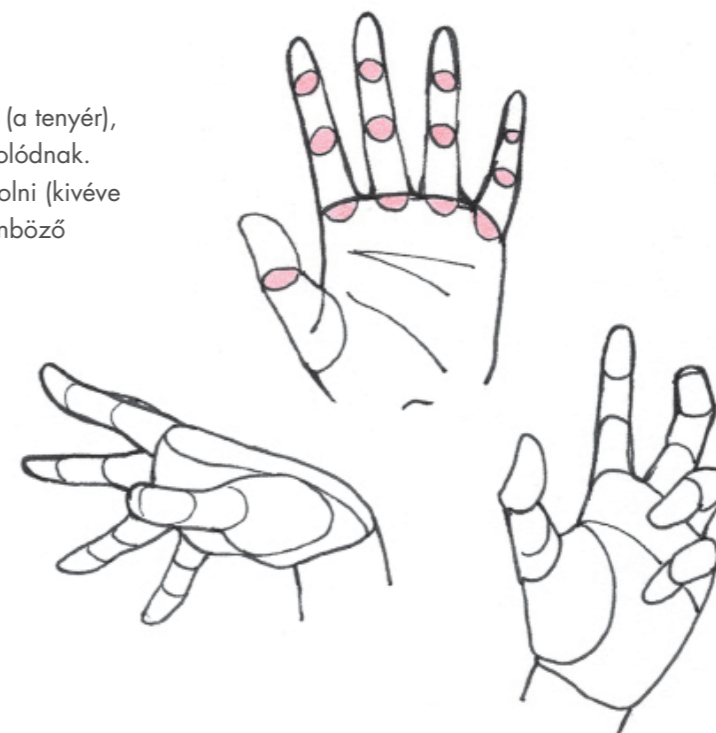


## Kéz- és lábfej

A kéz- és a lábfej is lebontható egyszerű formákra. Szerintem a legjobb, ha rajzolás közben a saját kéz- vagy lábfejünket nézzük. Rengeteget segít, és könnyű közben megváltoztatni a helyzetét, tartását.



A kézfej esetében van egy fő rész (a tenyér), amihez az ujjak ízületekkel kapcsolódnak. Minden ujj két ponton tud meghajolni (kivéve a hüvelykujjat), és mindegyik különböző hosszúságú.



A lábfej alsó részén van egy ív, ami nem mindig látható, ha a láb a földön van. Ahogyan a kézujjaknál, úgy a lábujjak esetében is különböző hosszúságokat kell rajzolni, és ezek is két ponton hajlanak be (a nagyujjat kivéve). A lábujjakban van egy természetes ív. Ne felejtse el, hogy a lábfej nem lapos, hanem olyan alakú, mint egy ajtótamász vagy egy ék alakú sajt darab!



## Pózok

Amikor azon gondolkazol, hogy milyen pózban rajzold le a karaktereid, azt ajánlom, készíts kis vázlatokat a pózról (max. 5x5 cm), mert egyszerűbb átlátni az alakot teljességében ilyen kis területen, és így igazítani az anatómiáján.



Amikor készen állsz arra, hogy nagyobb lapra is felrajzold a pózt, azt ajánlom, hogy a rajzolást egy pálcikaemberrel kezd, amennyiben nem vagy biztos a felépítésében! Ennél a lépésnél próbáld meg a pózt az elgondoltnál dinamikusabban ábrázolni, mert amikor majd rárajzolod a ruhát, és hozzáigazítod az alakot, a póz „merevebbnek” fog tűnni.



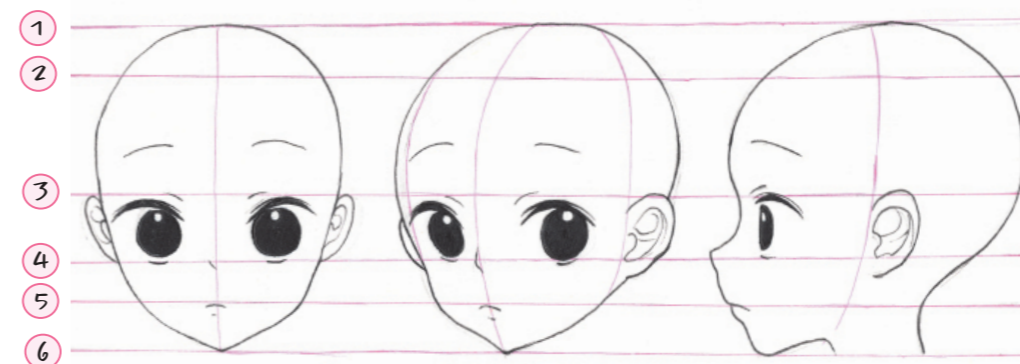
## ARCKIFEJEZÉSEK

Késég sem férhet hozzá, hogy egy animekarakter esetében az arc az, ami azonnal magára vonzza a tekintetet. A következő oldalakon bemutatom, hogyan érdemes elrendezni az arc egyes részeit, és azzal kapcsolatban is adok pár tippet, hogy miként lehet megrajzolni különböző arckifejezéseket.

### Arányok és elhelyezés

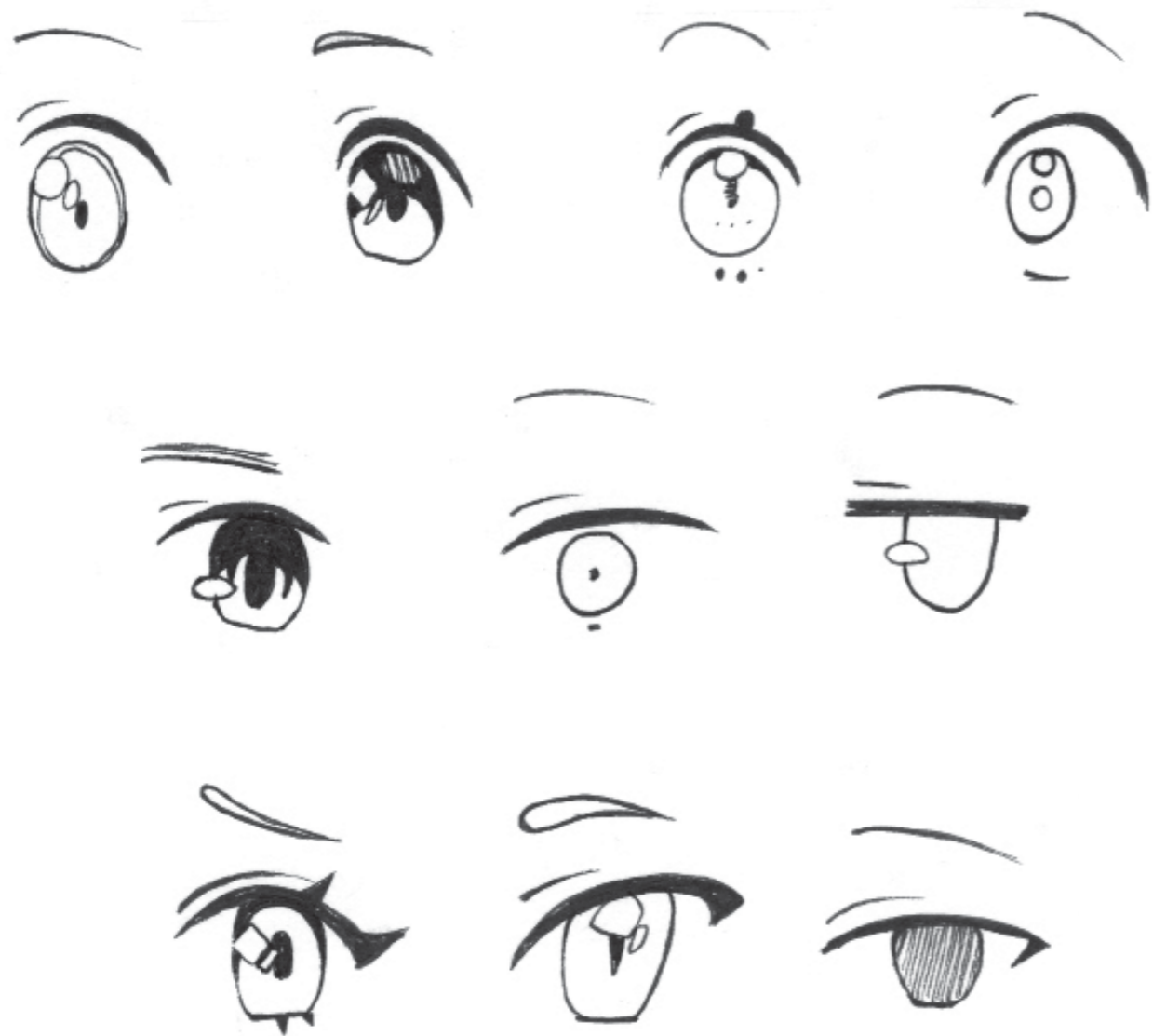
Ahogy korábban a testnél (12. oldal) is rögzítőpontok segítségével mértük le az arányokat, úgy ezt a módszert alkalmazhatjuk az arcnál is. Húzz tehát vízszintes vonalakat és oszd fel az arcot a következő részekre:

1. Fejtető
2. Hajtó
3. A szem és a fül legfelső pontja
4. A szem és az orr legalsó pontja
5. Száj
6. Áll



A segédvonalakat kívülről befelé haladva húzd meg! Ez egy általános szabály, de bármikor figyelmen kívül hagyható. Figyeld meg: függetlenül attól, hogy merre néz az arc, a vonások nagyjából ugyanarra a területre esnek! Ez akkor is segítségedre lesz, ha két hasonló karaktert rajzolsz egymás mellé. A vonalak közötti távolság többek között azon múlik, hogy milyenek terveztük a karaktert: hogyan néz ki, hány éves, milyen az arckifejezése. Addig próbálkozz a segédvonalakkal, ameddig meg nem találod a neked megfelelő arányokat!

# SZEM



# FRIZURÁK

Rövid





# RUHÁZAT

## Egyberuhák



## Felsők és pulóverek

