Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Средняя общеобразовательная школа № 29 имени Ю.В. Амелова

 **ПРОЕКТ**

по направлению: информатика
**История возникновения аниме и способы прорисовки персонажей в различных анимационных студиях.**
Тип проекта: творческий проект

Автор проекта:
Дедкова Анна
Класс: 9 «А»

Руководитель проекта: Буденная Лина Николаевна,

учитель информатики

Работа допущена к защите:
«\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_202\_\_г.

Работа защищена:
«\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_202\_\_г.

С решением:
«\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_»

Председатель АК
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Члены АТ:
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

г. Новороссийск, 2023

Содержание.

[**Введение**](#_Toc19503047) **3**

[**Теория**](#_Toc451217575) **5**

[**1.1Как появилось аниме**](#_Toc788918444) **5**

[**1.2 Что такое аниме и почему оно стало популярно**](#_Toc420667880) **7**

[**1.3 Какие студии я буду сравнивать**](#_Toc927108984) **9**

**1.4 Что я буду сравнивать в персонажах 11**

**1.5 программа, в которой я буду сравнивать 11**

[**Практика**](#_Toc711443595) **12**

[**2.1 Поиск**](#_Toc408054917) **изображения и начальное сравнение 12**

[**2.2 Углублённое сравнение прорисовки деталей, теней, света и бликов**](#_Toc53470887) **12**

[**2.3 Определение причин сильного отличия стилей прорисовки и в каком рисовать легче**](#_Toc923727512) **12**

[**2.4 Процесс рисования персонажа в стиле студии «Ghibli»**](#_Toc697549065) **13**

[**2.5 Процесс**](#_Toc643198960) **рисования персонажа в стиле студии «Bones» 14**

**Заключение 15**

**Введение.**

**История создания аниме.**

В Японии с XII века, а то и раньше, оттачивали мастерство рассказывать истории через иллюстрации: сложная письменность из трех алфавитов (кандзи, хирагана и катакана) вынуждала добавлять к текстам картинки, но даже образованному японцу часто было тяжело полностью прочитать текст и уловить его смысл. В конце XIX века, когда в Страну восходящего солнца стали проникать образцы западной поп-культуры, в Японии появились зачатки местных комиксов «манги» в том виде, в каком мы знаем их сегодня, а в XX веке из манги выросла оригинальная японская анимация. Экспериментировать с анимацией в Японии начали в начале XX века, опять же, вдохновившись западным кино и мультфильмами. К 1920-м в Японии уже был зачаток рынка манги и аниме. Японцы сразу восприняли анимацию всерьез и не зацикливались на детских мультиках, перенося на экран взрослые сюжеты, в том числе пропаганду и эротику. В 1980-е индустрия манги и аниме стала расти с удивительной скоростью: новые студии появлялись так быстро, как бедные родственники у только что получившего огромное наследство, продолжалась эволюция жанров и поджанров, а также начались смелые эксперименты по смешиванию жанров, развитие технологий позволило добиваться более высокого качества анимации и заниматься дистрибуцией через видеокассеты. Если вернуться к России, то долгие годы аниме было нишевым развлечением, на которое те, кто не поддался его чарам, смотрели свысока, веря, что мультики, это только для детей. Сегодня заблуждение о том, что любая анимация это развлечение для детей, все еще сильно, но постепенно скепсис уступает место увлеченности: те, кто выросли на японской анимации, продолжают смотреть ее, повзрослев, и не воспринимают любовь к ней своих сверстников и нынешних подростков как инфантилизм. Японская анимация и правда рассчитана на людей разных возрастов и интересов и должна восприниматься на равных с условно «взрослым» кинематографом.

**Актуальность.**

В наши дни аниме смотрят люди разных возрастных категорий: подростки, дети, взрослые и даже пожилые люди. Связано это с тем, что аниме охватывает огромный спектр жанров, которые будут интересны не только широким массам, но и узкому кругу лиц. Аниме в большинстве своем положительно влияет на сознание подростков. Молодые люди смотрят аниме и оно делает их восприятие более идеализированным и романтичным, меняет их мироощущение, способствует самопознанию и саморазвитию. В рамках данного проекта я собираюсь рассказать об популярной Японской анимации и о том, как разные студии рисуют популярных персонажей, ведь эта тема стала достаточно популярной в наше время.

**Объект исследования.**

В качестве объектов исследования будут взяты история анимации в Японии и программа для рисования «ibisPaintX», являющаяся весьма популярной в сфере диджитал-рисования. Эта программа полностью бесплатна и в ней спокойно можно научиться рисовать. Конечно, она не лучше программ Procreate, Photoshop и Clip Studio Paint, но в этой программе достаточно понятный и лёгкий интерфейс, а также в ней можно смотреть процесс рисования в ускоренном режиме.

**Предмет исследования.**

Мы узнаем историю создания Японской анимации и рассмотрим пару стилей разных анимационных студий.

**Гипотеза.**

Возможно, послушав мой проект, станет больше людей, которые будут любить аниме и интересоваться его историей, так как сейчас достаточно много негатива идёт, как на людей, увлекающихся японской анимацией, так и на саму культуру.

**Цель проекта.**

Рассказать о том, как появилось аниме, как развивалось, как попало в Россию, а также рассмотреть несколько разных стилей рисования у разных анимационных студий.

**Задачи проекта.**

* Вникнуть в историю создания и популяризацию Японской анимации, а также рассмотреть стили рисования персонажей в разных японских анимационных студиях.

**Глава 1. История возникновения аниме и информация о студиях.**

**1.1 Как появилось аниме.**

В Японии XII века авторы развивали способность рассказывать истории через иллюстрации. Сложная даже для коренных жителей страны письменность, состоящая из трёх алфавитов, попросту вынуждала добавлять к текстам картинки, ведь даже образованным людям было тяжело уловить весь смысл и прочитать текст полностью. В конце XIX века потихоньку прорастали зачатки местных комиксов – манги, что послужило следствием проникновения западной поп-культуры в страну. Первой Всемирной выставкой, в которой Япония официально приняла участие, стала выставка 1867 г. в Париже, на которой Япония делила выставочный павильон с Китаем и Сиамом. Экспозицию японского павильона составили произведения ремесла и искусства. И если раньше на выставках из Японских произведений в основном были произведения ремесла, то уже в наши дни на международные выставки попадает как сама анимация, так и статуи персонажей из популярных аниме. Но ранее в Японском искусстве были чаще смеси других народов. Сейчас же Япония остается верной себе, несмотря на новые цвета, в которые ее окрасила жизнь современной нации, и это возможно, конечно, благодаря фундаментальной идее Адвайты, почерпнутой у предков. Зрелостью суждений, позволившей ей выбрать из всевозможных источников именно те элементы европейской цивилизации, которые были ей нужны, Япония обязана эклектизму, инстинктивно присущему восточной культуре. Аниме взяло в себя некоторые идеи других стран, но большую часть в него вложили Японцы.

За год до окончания Первой мировой войны выходит первая анимация – «Новый альбом набросков”. Хронометраж составлял 5 минут. Пусть, первые аниме уже начали выходить в свет, однако, им было далеко до “полного метра”. Японцы создавали анимацию не только для детей, но и для взрослых, куда входила пропаганда и эротика. Однако развитие аниме прервалось из-за Великого землетрясения Канто, которое почти уничтожило Токио и Йокогаму. Переломным моментом послужила атомная бомбардировка Хиросимы и Нагасаки. После 1945 года индустрия начала активно развиваться. Аниматорам-патриотам не понравилось, что западная мультипликация заметно превосходила японскую, потому они решили развивать свою технику анимации и вскоре научились делать качественную анимацию, не вкладывая много денег. В 1960-е года, пока The Beatles меняли западную индустрию музыки, японские художники-аниматоры, вдохновлённые успехом первого аниме «Астробой», взялись менять индустрию аниме. Жанр стал стремительно развиваться, появлялись поджанры и подподжанры. Вслед за мангой, аниме стало делиться на мультфильмы для мальчиков(сёнэн) и для девочек(сёдзё). Сёнен – обязательно приключенческие аниме, а главный герой – смелый, умный и целеустрёмленный юноша, часто дружащий с другими представителями мужского пола, а девушки обычно появляются в качестве боевых товарищей. Сёдзё – практически тоже самое, что и сёнэн, но с парой различий: главный герой – девушка, обязательное наличие романтической линии.

С каждым годом успех аниме как жанра рос, всё больше и больше тайтлов покупались для показа за рубежом. В 70-х начинается карьера по-настоящему легендарного человека – Хаяо Миядзаки.

Хаяо Миядзаки — японский режиссёр-аниматор, продюсер, сценарист, писатель и мангака. Он родился в семье владельца авиационной фабрики, с детства увлёкся рисованием манги и анимацией. В 1964 году он познакомился с Исао Такахатой. совместно с которым впоследствии основал анимационную студию Studio Ghibli. На протяжении длительного времени они вместе работали над множеством художественных произведений. обладатель внеконкурсного почётного «Оскара» 2014 года со следующей формулировкой заслуг — «за оказание глубокого влияния на мировую анимацию, вдохновляя целое поколение художников работать в этой области и освещая её безграничный потенциал»

Studio Ghibli — японская анимационная студия. Её основал в 1985 году режиссёр и сценарист Хаяо Миядзаки вместе со своим коллегой и другом Исао Такахатой при поддержке компании Tokuma, которая впоследствии совместно с Walt Disney будет распространять «Принцессу Мононокэ» и «Унесённых призраками». На логотипе студии изображён Тоторо, персонаж из фильма «Мой сосед Тоторо», выпущенного Studio Ghibli в 1988 году.

Очень скоро начинается «Золотой век» для аниме индустрии: эволюция жанров и поджанров, новые студии стремительно появлялись, жанры смешивали. Параллельно с этим Японию сопровождал подъём экономики и развитие технологий, она буквально перегнала США в этих показателях. Примерно в это же время Миядзаки и создаёт студию «Гибли», за авторством которой за 5 лет выходит 4 полнометражных аниме: «Навсикая из Долины ветров», а следом «Небесный замок Лапута», «Мой сосед Тоторо» и «Ведьмина служба доставки». Также в 1998 году основывают такую студию, как «Bones», про которую я буду рассказывать в этой работе.

Bones — японская аниме-студия. Знаменита такими сериалами, как «Стальной алхимик», «Моя геройская академия», «Бездомный бог», «Проза бродячих псов» и другие. «Bones» основали сотрудники компании Sunrise — Масахико Минами, Кодзи Осака и Тосихиро Кавамото, в октябре 1998 года.

Конец прошлого века запомнился в России по двум основным причинам: развал СССР и экспорт аниме в страну. Уже множество людей знают о том, что те же «Покемоны» и «Сейлор Мун» — это японская мультипликация. Однако, в РФ показывались не изначальные японские варианты, а европейские, с большим количеством цензуры. Таким образом, был изменён пол одной из героинь в тайтле «Сейлор Мун», дабы не показывать в стране проявление ЛГБТ.

Однако после длительного подъёма обычно следует падение. Так и случилось: постепенно рынок аниме наполнился однотипным и скучным однообразием, кто-то стал прямо заниматься плагиатом, а по-настоящему хорошие тайтлы можно пересчитать по пальцам двух рук. Несмотря на все эти проблемы, рынок постепенно вновь взмоет на крыльях оригинальности и свежих идей. Да что там говорить, уже сейчас аниме постепенно расцветает, как было давным-давно.

**1.2 Что такое аниме и почему оно стало популярно**

Аниме́ — японская мультипликация. В отличие от мультфильмов других стран, предназначенных в основном для просмотра детьми, бо́льшая часть выпускаемого аниме рассчитана на подростковую и взрослую аудитории, и во многом за счёт этого имеет высокую популярность в мире. Аниме отличается характерной манерой отрисовки персонажей и фонов. Издаётся в форме телевизионных сериалов, а также фильмов, распространяемых на видеоносителях или предназначенных для кинопоказа. Сюжеты могут описывать множество персонажей, отличаться разнообразием мест и эпох, жанров и стилей.

Источниками для сюжета аниме-сериалов чаще всего являются: манга (японские комиксы), ранобэ (лайт-новел) или компьютерные игры (как правило, в жанре «визуальный роман»). При экранизации обычно сохраняется графический стиль и другие особенности оригинала. Реже используются другие источники, например, произведения классической литературы. Есть также аниме, имеющие полностью оригинальный сюжет (в этом случае уже само аниме может послужить источником для создания по нему книжных и манга-версий). Значение термина «аниме» может варьироваться в зависимости от контекста. В западных странах аниме является объектом исследования учёных-культурологов, социологов и антропологов — Эри Идзавы, Скотта Маклауда, Сьюзан Напьер, Шерон Кинселлы и других.

Из-за чего же аниме стало популярно? Можно назвать несколько причин: уникальный силь, глубоко продуманные персонажи, захватывающие сюжеты, прекрасные пейзажи, разнообразие жанров, а также доступность просмотра и интересные факты о Японии. Далее я расскажу подробнее о каждой причине.

Уникальный стиль

Один из самых уникальных аспектов аниме - это его стиль. Он имеет свою уникальную стилизацию, отличающуюся от других видов анимации, таких как западные мультфильмы или корейская анимация. Аниме отличается отличной детализацией персонажей и фонов, четкими линиями и выраженными контурами. Визуально аниме привлекательно и позволяет зрителю сразу же погрузиться в его мир. Также некоторым людям не нравится, что в обычных сериалах героев играет один и тот же человек, из-за чего восприятие персонажей становится тяжелее. В аниме же все персонажи нарисованы и не повторяются в других аниме. Но именно эта причина может и оттолкнуть человека. Стили бывают разные, какие-то людям нравятся больше, какие-то меньше и в основном стиль является первым, на что смотрят люди, когда выбирают аниме для просмотра.

Глубокие персонажи

Аниме славится своими глубокими персонажами. Они имеют свои сильные и слабые стороны, проходят через сложные переживания и развиваются в ходе сюжета. Большинство персонажей в аниме не являются простыми героями или злодеями, они обладают сложными личностными чертами и часто сталкиваются с этическими и моральными дилеммами. Это делает их более реалистичными и позволяет зрителям легче отождествляться с ними. И то, что это нарисованный персонаж не отталкивает. Большинство людей имеют своих любимчиков и покупают даже с ними разные подвески, значки, подушки и другую атрибутику. Также каждого пероснажа раскрывают не только его поступки, но и внешний вид. Одежда, аксессуары и дополнительные предметы по типу сумки или зонта. Весь образ влияет на представление. Также важную роль играют и эмоции и если автор смог передать их именно так, как хотел, то людям легче понять, что чувствует в этот момент персонаж.

Захватывающие сюжеты

Аниме имеет множество захватывающих сюжетов, которые часто увлекают зрителя с первых минут. Сюжеты в аниме могут варьироваться от простых и легких комедий до сложных драматических историй. Аниме-сериалы обычно состоят из сезонов по двенадцать или двадцать четыре серии, что позволяет глубже и полнее исследовать мир и персонажей. Также аниме часто имеет сильную эмоциональную составляющую, которая может заставить зрителя сопереживать героям и проникаться сюжетом. Именно из-за сюжета люди начинают любить персонажей и даже в некоторых их поступках видят себя. Аниме делает упор как в рисовку персонажей, пейзажей, так и в сам сюжет, отчего очень ценится людьми. В большинстве аниме сюжет строиться на япоснкой культуре и в этом есть свои плюсы, ведь мы можем окунуться в страну, не посещая её.

Разнообразие жанров

В мире аниме есть множество жанров, которые могут удовлетворить интересы разных зрителей. Некоторые из наиболее популярных жанров аниме включают:

• Фэнтези: аниме, которые происходят в мире с фантастическими элементами, такими как магия и мифические существа или же давно нам знакомые вампиры и оборотни. Зачастую в этих сюжетов показывают вражду между представителями сторон.

• Романтика: аниме, которые сосредоточены на любовных историях и отношениях между персонажами. В основном этот жанр популярен у девушек, ведь в аниме есть милые любовные или сцены с поцелуями.

• Экшн: аниме, которые содержат много боевых сцен и действия. Часто этот жанр совмещают с детективами или же фентези, отчего аниме становится намного интереснее в плане сюжета. Также в аниме с этим жанром часто присутствует либо современное оружие, лиюо оружие древней Японии..

• Драма: аниме, сосредоточенные на эмоциональных переживаниях и сложных личностных взаимоотношениях главного персонажа со второстепенными. Часто в таких аниме главному герою прописывают сложное детство.

• Школьные: аниме, которые происходят в школьной среде и описывают жизнь студентов.

Доступность просмотра.

Аниме легко доступно благодаря современным технологиям. Многие аниме-сериалы могут быть легко найдены и просмотрены онлайн. Также аниме довольно часто дублируется на разные языки, что позволяет зрителям из разных стран смотреть его на своем родном языке.

В заключение, аниме популярно благодаря своей уникальной стилизации, глубоким персонажам, захватывающим сюжетам, разнообразию жанров, японской культуре и доступности. Он остается одним из самых любимых видов анимации в мире и продолжает привлекать новых поклонников.

**1.3 Какие студии я буду сравнивать.**

В этом проекте я собираюсь сравнить стили двух популярных Японских аниме-студий и на примере показать, насколько они отличаются по рисовке, а также понять, почему так происходит. Сравнивать я буду студию «Ghibli», основанную в 1985 году и студию «Bones», основанную в 1998 году.

Как уже говорилось – студия «Ghibli», довольно популярна и помимо производства собственной анимации продвигает анимационные проекты со всего мира, выпуская DVD-диски под лейблом «Кинобиблиотека Гибли». Многие из них Исао Такахата перевел на японский язык. Студия никогда не почивала на лаврах, а всегда искала новые направления и сюжеты для производства. Если работа не подходит для полнометражного фильма, ее можно выпустить ограниченным тиражом на DVD. Также «Ghibli» открыли свой музей, посвящённый авторским работам по их произведениям. Однако музей студии регулярно проводит специальные выставки, посвященные работам других аниматоров и темам, интересным кураторам. Одна из таких выставок была посвящена проектированию летательных аппаратов в викторианском стиле – теме, близкой сердцу Миядзаки. Ребенок или юный взрослый выступает в качестве главного героя многих фильмов студии Ghibli. Это служит целому ряду целей. Дети более открыты фантастическим мирам, не обремененным материализмом, который часто заражает их родителей, как в фильме «Унесенные призраками». Дети энергичны и находчивы, они охотнее идут навстречу серьезной опасности, потому что у них еще не так развита способность распознавать угрозу, и иногда ощущение опасности им даже нравится. Во многих отношениях дети в картинах Ghibli – освобождающая сила, которая делает все возможным. Юные зрители чувствуют родство с главным героем-ребенком, а взрослые считают его аватаром, что предлагает вернуться в детство. Почти все работы этой студии – фентези. Но в то же время для многих произведений, созданных в жанре аниме, характерна способность персонажей легко перемещаться из мира реального в мир фантастический и обратно. Пол Уэллс писал: «Анимацию можно назвать наиболее влиятельной формой творчества XXI века. Анимация как искусство, метод, эстетика и средство наполняет множество аспектов визуальной культуры – от художественных фильмов до вечерних ситкомов, телевизионных и интернет-мультфильмов. Короче говоря, анимация повсюду»

Про студию «Bones» информации меньше, ведь «Ghibli» одна из самых известных и популярных студий, по сравнению с «Bones». Но всё же информацию по ней найти вполне возможно. Только одна работа этой студии получила низкую оценку и многие люди отмечают, что «Bones» часто используют в своих работах русские приёмы. Также студия, продолжая сюжет, не делает его скучным, а наоборот захватывающим.

**1.4 Что я буду сравнивать в персонажах.**

Сравнивать полностью каждого персонажа я не буду, так как получится слишком долго. Я возьму для сравнения лица двух персонажей и на примере покажу, что у каждой студии имеется свой оригинальный стиль рисования, а также кратко расскажу причину сильного различия этих стилей.

Первый персонаж от студии «Ghibli» - Тихиро Огина или же Сэн. Десятилетняя дявочка, главная героиня аниме под названием «Унесённые призраками». Девочка с каштановыми волосами, завязанными в хвостик, карими глазами и румяными щёчками.

Второй персонаж для сравнения от студии «Bones» - Дазай Осаму. Он второй главный персонаж манги и аниме-адаптации под названием «Бродячие псы – литературные гении». Является одним из старших сотрудников Вооружённого Детективного Агентства. Парень двадцати двух лет с частично волнистыми, средними, тёмно-кашатновыми волосами и узкими тёмно-карими глазами. Его челка обрамляет его лицо, в то время, как некоторые пряди собраны в середине его лица. Он достаточно высокий и стройный. Носит бинты по всему телу из-за ранений, полученных в бою.

**1.5 Программа, в которой я буду рисовать.**

bis Paint — это популярное и универсальное приложение для рисования, загруженное в общей сложности более 250 миллионов раз в виде серии, которая содержит более 15000 кистей, более 5900 материалов, более 1000 шрифтов, 80 фильтров, 46 скринтонов, 27 режимов наложения, запись процессов рисования, мазки. функция стабилизации, различные функции линейки, такие как линейки радиальных линий или линейки симметрии, а также функции обтравочной маски. Это приложение полностью бесплатное и не требует создания аккаунта. Без этого в галерее может храниться более тысячи ваших работ и исчезнут они только при удалении приложения, однако галерею приложения можно синхронизировать с облаком и тогда даже после удаления можно будет найти свои рисунки.

**Глава 2. Процесс сравнения персонажей.**

**2.1 Поиск изображений и начальное сравнение.**

Для начала мы ищем качественное изображение обоих персонажей, чтобы при сравнивании не было трудностей в рассматривании деталей. Можно взять кадры из самих аниме или же поискать официальные рисунки от студий. Также надо учитывать как повёрнута голова, развиваются ли волосы и все такие мелочи, чтобы сравнение получилось более правильным. Отыскав изображения с нужным ракурсом мы выводим их на один лист в большом формате, чтобы можно было рассмотреть стили рисования поближе. Такие вещи, как цвет волос, цвет глаз, цвет кожи и некоторые черты можно сравнить сразу:

 У Тихиро (см. рис.2) более тёмная кожа, чем у Дазая (см. рис. 1), а также имеет розоватый пигмент на щеках. Волосы у персонажей почти одинаковые, однако у Дазая (см. рис. 1) они темнее и более волнистые, чем у Тихиро (см. рис. 2). Глаза у персонажей одного цвета, но у Дазая (см. рис. 1) более проработанная радужка, отчего они кажутся светлее, в то время как у Тихиро (см. рис. 2) они ажутся почти чёрными.

**2.2 Углублённое сравнение прорисовки деталей, теней, света и бликов.**

Присмотревшись к обоим изображениям можно заметить небольшие детали, которые не сразу бросаются в глаза, однако играют важную роль в итоговом образе героя. Студия «Bones» подробно прорисовывает зрачки, ставит блики и тень, что видно по глазам Дазая (см. рис. 1), студия «Ghibli» же не придаёт значения детальной прорисовке глаза, из-за чего он кажется даже не карим, а чёрным. Они просто ставят один блик, что можно увидеть на примере Тихиро (см. рис. 2). Также «Ghibli» менее детально прорисовывает форму глаз и форму носа, по сравнению с «Bones». Тени на обоих персонажах прорисованы в малых количествах, в основном на шее, под чёлкой. Но есть и отличия. Студия «Bones» прорисовывает тень от носа относительно освещению (см. рис. 1), а студия «Ghibli» её не прорисовывает, зато присутствует тень на той части лица, которая закрыта от источника света (см. рис. 2). Ещё мы можем отметить, что у Тихиро (см. рис. 2) волосы менее прорисованы, чем у Дазая (см. рис. 1) и тени присутствуют только на закрытых от источника освещения местах.

**2.3 Определение причин сильного отличия стилей прорисовки и в каком рисовать легче.**

Сравнив стили мы приходим к выводу, что они достаточно сильно различаются, но почему же так происходит? На это влияет несколько аспектов, один из которых большая разница в годах производства. Студия «Ghibli» создана раньше и работали в ней по другому принципу. Рисовка была довольно простой, но в то же время запоминающейся. Тени подробно не прорисовывали, глаза оставляли лишь с бликом, а в волосах не прорисовывали никакие пряди, однако такой минимализм и запомнился людям. Внимание полностью уходит на пейзажи из аниме, красивые сцены, а не отвлекается на одного персонажа, которого мы итак часто видим. Лицо имеет более овальную форму, давая понять, что главный герой ещё ребёнок и полностью не сформировался.

В студии «Bones» же делают более проработанных персонажей. Детализация глаз вплоть до маленьких ресничек и ярких зрачков, передающих эмоции персонажей, проработанные пряди волос, оставляющие тени, а также более острые черты лица. Всё это создаёт ощущение полного погружения в красиый мир с красивыми персонажами и пейзажами ещё красивее. Детализация не заостряет внимание только на себе, но также не надоедает. Студия «Bones» была создана позже и поэтому использовала более усовершенствованные способы рисования и анимирования, чем студия «Ghibli», поэтому стили так сильно отличаются друг от друга. А также «Bones», посмотрев на ошибки студии «Ghibli», могли усовершенствовать свои работы и улучшить стиль так, чтобы зрителям он понравился.

Сравнивать стили мы будем на моём персонаже, нарисуя его в обоих стилях и поместив на один холст рядом.

**2.4 Процесс рисования персонажа в стиле студии «Ghibli».**

Для начала нужно решить какие кисти брать для рисования. Начнём с лайна овала лица. У Тихиро довольно круглое лицо, поэтому сложности с его прорисовкой не будет. После чего рисуем тонкую шею и силуэт готов. Эмоцию изобразим как у девочки. Для глаз рисуем дугу снизу и дугу сверху, тем самым вырисовывается два овальных глаза. Тонкие брови, рот и нос. Всё это рисуем кистью «перьевая ручка (жёсткая)», после чего берём кисть «фломастер (мягкий)» и начинаем окрашивать кожу в темновато-бежевый оттенок, не забывая прорисовать румянец на щеках. Далее рисуем волосы. Наносим пробные штрихи на одном слое, а затем делаем лайн кистью «перьевая ручка (жёсткая)» на другом слое, после чего первый с пробным вариантом удаляем. Затем берём кисть «фломастер (мягкий)» и красим волосы светловато-каштановым цветом, а задние пряди в тёмный блонд. Осталось нарисовать тени и блики. Для бликов можно взять любую кисть и сделать небольшие точечки на чёрных зрачках. Для теней же берём цвет немного темнее, чем основной и делаем резкие линии, не размывая их. Проделав такую работу и на волосах, и на теле мы получаем результат: персонаж похож на маленького ребёнка, особенно из-за больших глаз, а также немного смахивает на девочку, нежели мальчика. Минимальная прорисовка деталей упрощает работу над персонажем, однако смотрится он из-за этого не так интересно.

**2.5 Процесс рисования персонажа в стиле студии «Bones».**

Теперь приступим к рисованию персонажа в стиле студии «Bones». Для начала рисуем примерный набросок овала лица и шеи. В этом случае лицо будет немного острее и длиннее. Затем кистью «перьевая ручка (жёсткая)» мы делаем лайн на другом холсте и удаляем первый. Следующий шаг – само лицо. Глаза имеют реснички, а нос небольшую тень, которую мы для начала обозначим небольшой линией, чтобы в дальнейшем тень была нарисована ровно. Рот ничем не отличается от первого стиля, губы мы не рисуем, но в отличии от первого стиля мы не прорисовываем здесь румянец на щеках. Следующее – примерный набросок волос. В этом стиле волосы более детализированы, поэтому мы прорисовываем прядки и не забываем, что они идут из пробора или же середины головы. На следующем холсте мы делаем лайн волос кистью «перьевая ручка (жёсткая)» и подправляем то, что не вышло на наброске, после чего удаляем не нужный холст.

Теперь можно переходить к покрасу персонажа. Берём ксить «фломастер (мягкий)» и начинаем красить лицо в темновато-бежевый оттенок, а затем приступаем к глазам. У Дазая они детально проработаны, там есть блики и тень. Мы берём кисть под названием «карандаш (графит)» и закрашиваем сначала весь зрачок базовым, карим, цветом, а затем снизу делаем блик оттенком светлее. Тень мы делаем сверху оттенком темнее базового и также на белке делаем сероватую тень. Блик самый яркий, белого цвета, мы рисуем любой кистью. Далее покрас волос кистью «фломастер (мягкий)». Мы берём примерно тот же оттенок, что и на первом рисунке, начиная закрашивать всю часть волос, после чего заднюю и передние пряди красим в тёмный блонд. Остаётся лишь сделать тени и рисунок будет готов. Для кожи берём цвет немного темнее базового оттенка и делаем плавные линии у чёлки, шеи и носа, после чего редактируем, чтобы было ровно. Тени на волосах делаем по тому же принципу. Берём оттенок немного темнее базового и рисуем около тех прядей, от которых должна падать тень. А также заднюю часть волос покрываем этим цветом почти полностью.

Рисунок готов. Можно увидеть, что персонаж получился более взрослым, чем на первом рисунке и похож на парня, а также детализация предаёт ему более интересный вид.

**Заключение.**

В этом проекте мы узнали много нового об аниме, узнали его историю, почему оно стало таким популярным, а также рассмотрели два разных стиля из достаточно популярных анимационных студий Японии. Этим проектом я хочу донести, что аниме не только для детей, оно рассчитано и на взрослую аудиторию. Оно прошло большой путь, оставило след в истории Японии и теперь оказалось в других странах.

У каждой студии может быть свой стиль, в котором они рисуют и это прекрасно, ведь разнообразие полезно. Некоторые люди могут не смотреть аниме из-за непонравившегося стиля, но это дело вкуса и каждому найдётся то, что по душе. Стили могут различаться по разным причинам. Насколько студия давно создана, сколько там человек и насколько опытных работников берут на их должности. Но стиль рисовки никогда не повлияет на сюжет сериала, однако он играет большую роль и это нельзя отрицать.
Самым интересным моментом этого проекта я считаю практическую работу, где мне удалось нарисовать одного своего персонажа в двух разных стилях. Это улучшило мои навыки рисования и дало большой опыт, ведь мне пришлось выйти из зоны комфорта и нарисовать что-то, что не рисовала ранее.

**Список литературы.**

Блан М. Л., Колин О. Студия Ghibli: творчество Хаяо Миядзаки и Исао Такахаты. – М.: Зарубежная прикладная и научно-популярная литература, Эксмо, 2020. – 12 с.

URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Studio_Ghibli#Литература> (дата обращения: 22.02.2023)

URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Bones> (дата обращения: 22.02.2023)

URL: <https://dtf.ru/u/698711-dmitriy-dust/1576964-istoriya-i-razvitie-yaponskoy-animacii?A971EDDC-7605-4528-A24C-0965192A1C36_safekids_cup_B2E7DBCB_5BD4_4A23_86A9_329C9410AC8F_PE4lB0dCU17lHzttPARsAGheZru2TFVkPQnvBR4HCbsD-fb4qmhOb6tMREVy7u4HzQjD2Au3EKLj4s72xND7HaLME8bVwczC9Pihzu_a6Mf-qNaL> (дата обращения: 22.02.2023)

URL: <http://moikompas.ru/compas/studiobones/> (дата обращения: 27.02.2023)

URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Аниме](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B8%D0%BC%D0%B5) (дата обращения: 27.02.2023)

URL: <https://dzen.ru/a/ZBGLJLAvtCUluPVb> (дата обращения: 06.03.2023)

URL: <https://aminoapps.com/c/hayaomiyazaki/page/item/tikhiro-ogino/eYJG_adXs6IBMdPGB3ra2jmGYb3jekJLjG> (дата обращения: 06.03.2023)