

КАК НАРИСОВАТЬ

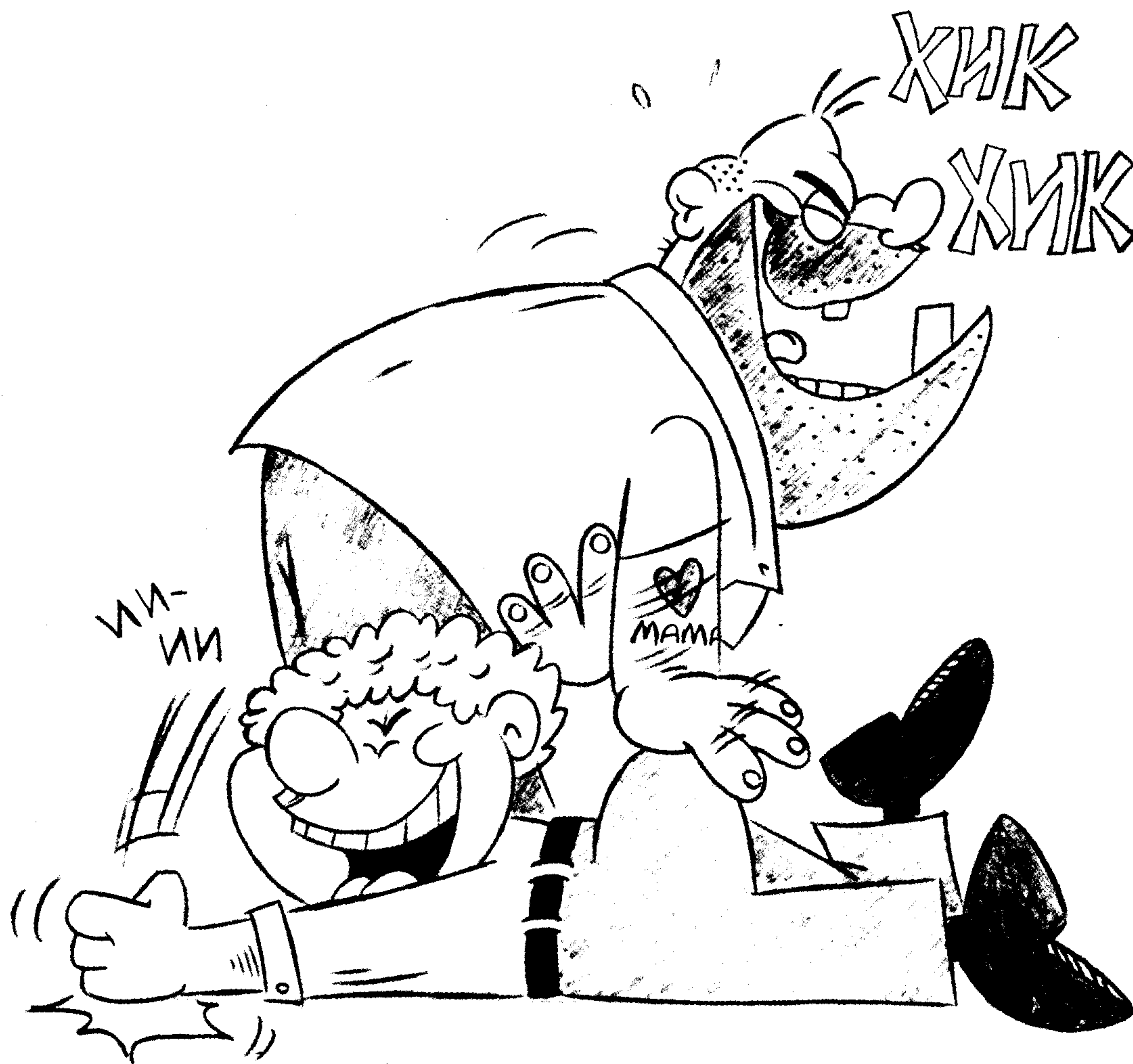
**ВСЁ, ЧТО ВЫ УЗНАЛИ
О МУЛЬТЯШКАХ**





КАК НАРИСОВАТЬ

ВСЁ, ЧТО ВЫ УЗНАЛИ О МУЛЬТЯШКАХ



Минск 2001

УДК 741
ББК 85.15
Х22

Перевела с английского *Е. А. Мартинкевич* по изданию:
EVERYTHING YOU EVER WANTED TO KNOW ABOUT CARTOONING
BUT WERE AFRAID TO DRAW
by Christopher Hart. —
«Watson-Guptill Publications», 1994.
На русском языке публикуется впервые.

Художник обложки *М. В. Драко*

Издание охраняется законом об авторском праве. Ни одну часть этой книги, включая внутренние материалы и внешнее оформление, нельзя воспроизводить или использовать в какой бы то ни было форме, для каких бы то ни было целей или какими бы то ни было средствами (графическими, электронными или механическими, включая светокопирование, магнитную запись и т. д.) или сохранять в любой поисковой системе или базе данных без предварительного письменного разрешения издателя.
Нарушение этих ограничений преследуется в судебном порядке.

Харт К.

Х22 Как нарисовать всё, что вы узнали о мультяшках /
Пер. с англ. Е. А. Мартинкевич; Худ. обл. М. В. Драко. —
Мн.: ООО «Попурри», 2001. — 144 с.:ил.
ISBN 985-438-647-3.

Книга раскрывает секреты рисования сказочных персонажей мультфильмов и комиксов, приемы передачи быстрого движения, спецэффектов, а также правила выбора подходящего цвета героев.

Для широкого круга начинающих художников.

УДК 741
ББК 85.15

ISBN 985-438-647-3 (рус.)

© Перевод, издание на русском языке, оформление.
ООО «Попурри», 2001

ISBN 0-8230-2359-1 (англ.)

© 1994 by Christopher Hart

СОДЕРЖАНИЕ

Введение6
Вкратце о главном: строение головы8
Строение фигуры20
Как рисовать руки32
Подбор актеров, костюмов и реквизита40
Создание новых персонажей48
Изображение животных и таблица размеров60
Принципы построения композиции68
Примеры композиций84
Погодные условия, свет и тень90
Окна, лёд, вода и очки98
Лаборатория спецэффектов104
Спецэффекты для передачи выражения лица и позы112
Звуковые эффекты122
Как выбрать цвет для готового рисунка?128
Новые горизонты: взгляд в будущее...143

ВВЕДЕНИЕ

Поздравляю! Вы взяли в руки эту книгу, а значит, сделали правильный выбор, потому что на её страницах вы найдете секреты создания персонажей, спецэффектов, композиции и САМОЙ ЖИЗНИ!

...Ладно, насчет “самой жизни”, я, пожалуй, преувеличил. Но вы действительно узнаете много интересного, и вот почему...

Эта книга содержит пошаговые рекомендации, как рисовать голову и фигуру человека, а также многое другое. Если вы хотите научиться рисовать животных, эта книга тоже вам поможет. Если вы мечтаете с лёгкостью изображать пещерных людей, рыцарей и огнедышащих драконов — вы найдете всё это здесь. Вас занимает проблема создания фона без проблем с перспективой? На страницах моего издания содержатся сведения и об этом. Погодные эффекты, взрывы, искры из глаз — в этой книге есть всё, что вы когда-либо хотели знать о рисунках в жанре комиксов, карикатуры и анимации.

Я открою вам секреты, до сих пор известные лишь профессиональным художникам, — приёмы передачи быстрого движения и звуковых эффектов, а также правила выбора подходящих цветов для героев. Таких сведений вы больше нигде не найдете. Всё изложено простым и ясным языком!

Я делюсь с вами тем, что сам узнавал годами. Если бы тогда, когда я начинал

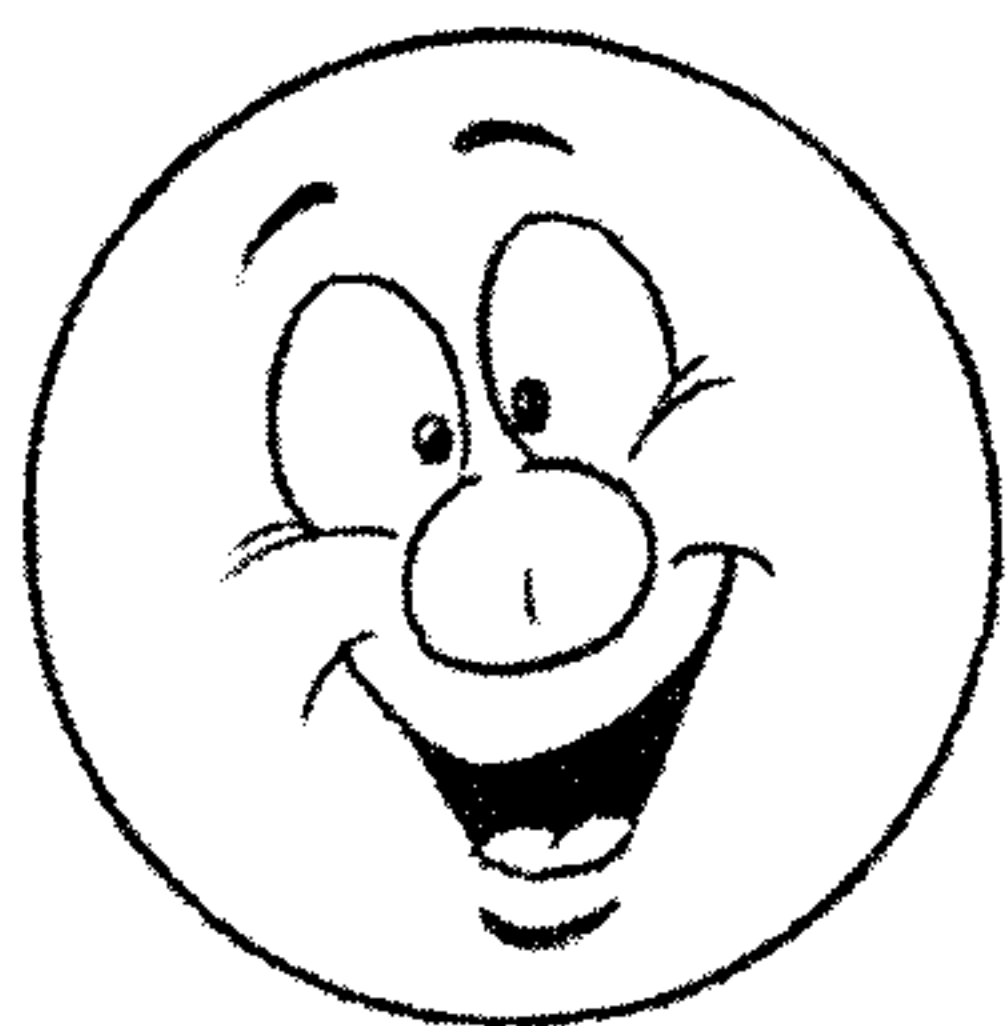
свою карьеру художника, у меня была подобная книга, я бы сэкономил массу времени. Поэтому я искренне хочу, чтобы эта книга стала вашим другом — таким другом, который не засиживается в гостях и не приходит к вам с чемоданом (у меня есть и такие друзья...). Поверьте, эта книга куда лучше.

Научиться рисовать лицо может каждый. Но неужели этого вам достаточно? Конечно, нет. Эта книга расскажет вам, как изобретать свои собственные персонажи и создавать для них юмористические сценки. Короче говоря, вы узнаете не только о том, как рисовать, но и том, что вам делать со своими готовыми рисунками.

Я начну с самого простого, а потом постепенно перейду к задачам средней и повышенной сложности. Вам не придётся через неделю снова идти в магазин за новой книгой, потому что вы освоили всё, что есть здесь. Эта книга будет расти вместе с вами. Она может очень пригодиться не только начинающим художникам, но и профессиональным аниматорам, карикатуристам и иллюстраторам.

У нас, художников весёлого жанра, есть много общего. Мы обожаем карандаши, терпеть не можем, когда регулируют наш рабочий день, и на всю жизнь остаемся детьми. Если вы один из нас, почему вы все ещё смотрите на эту страницу? Скорей точите инструмент, и за дело!





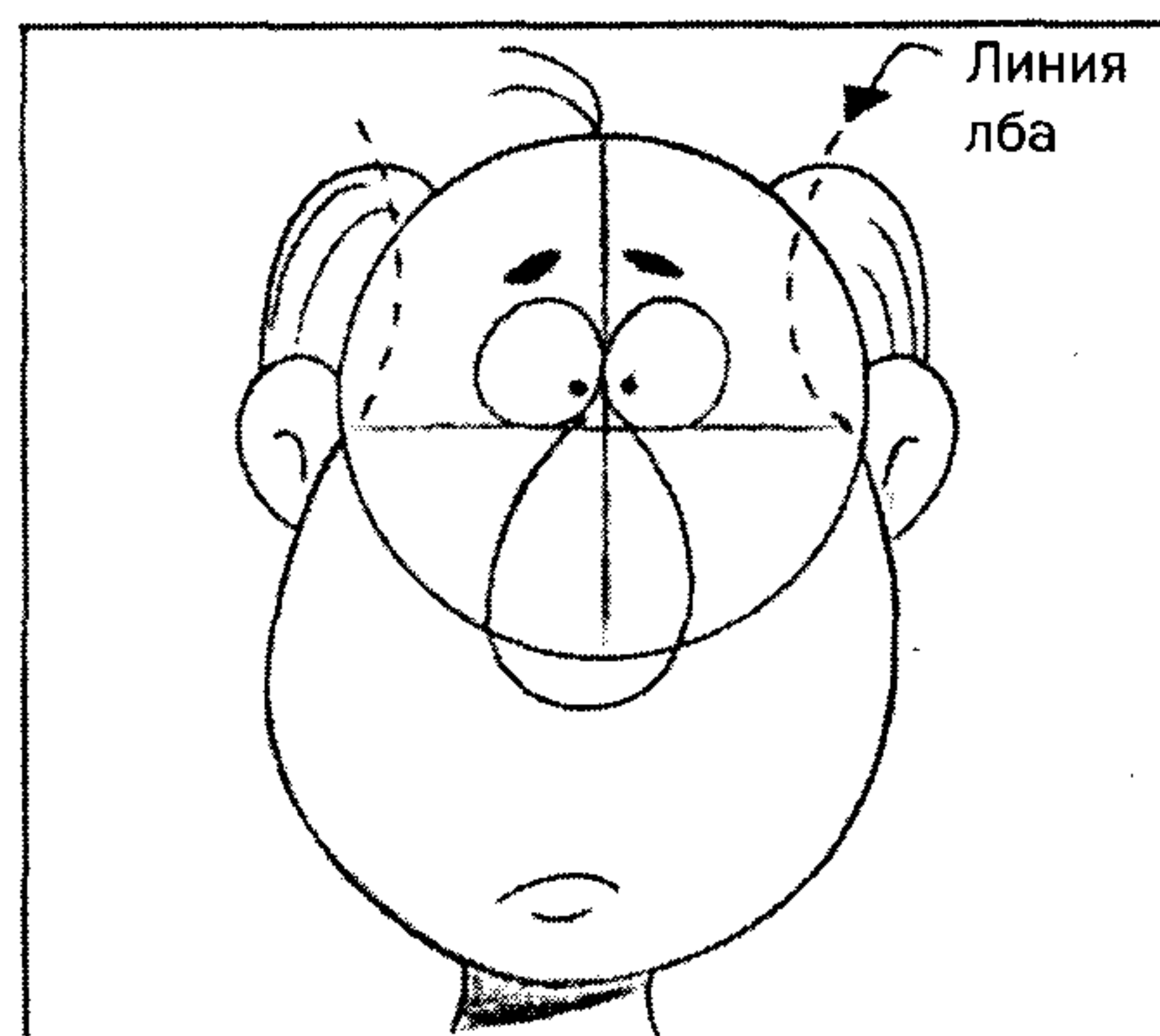
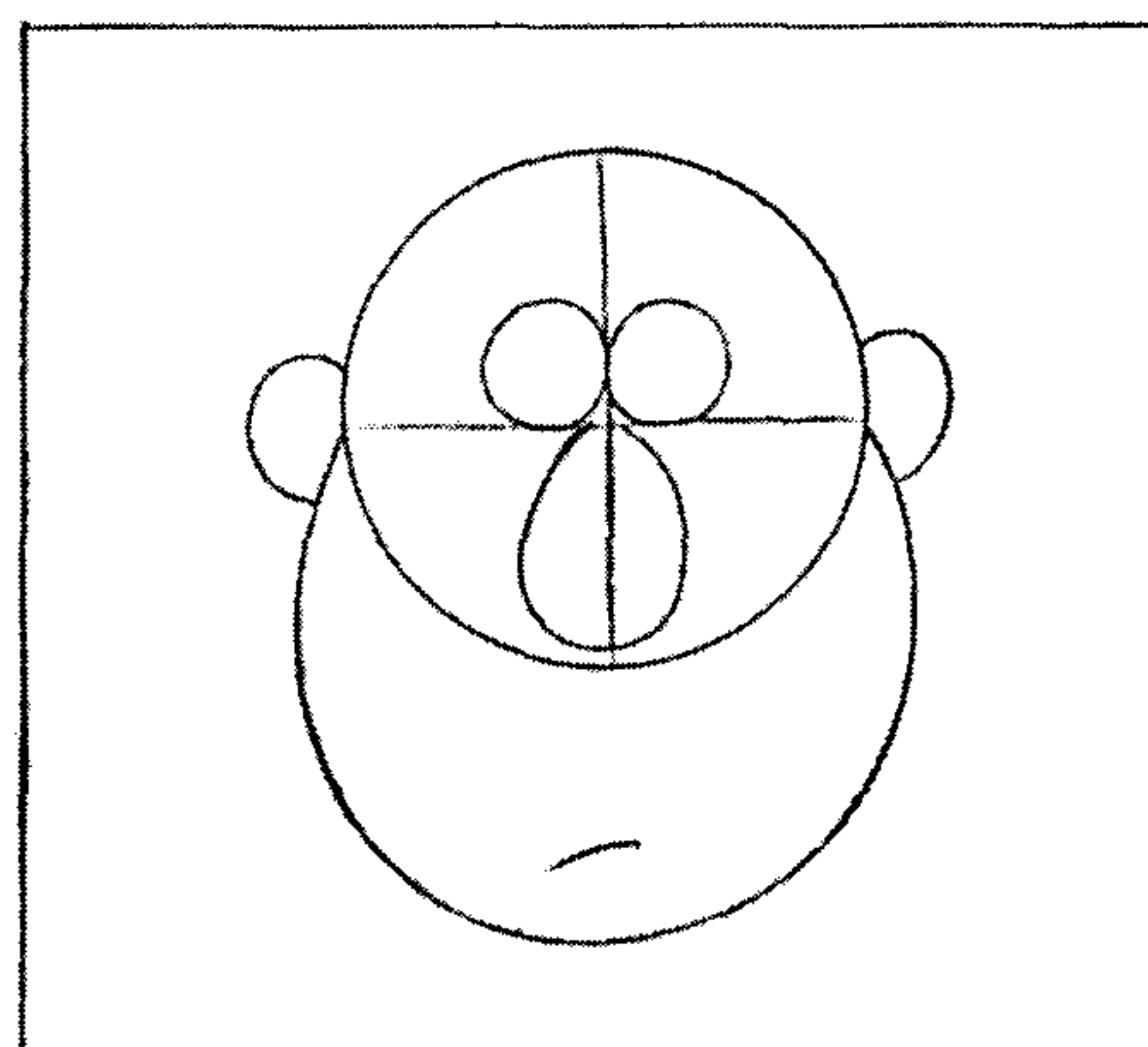
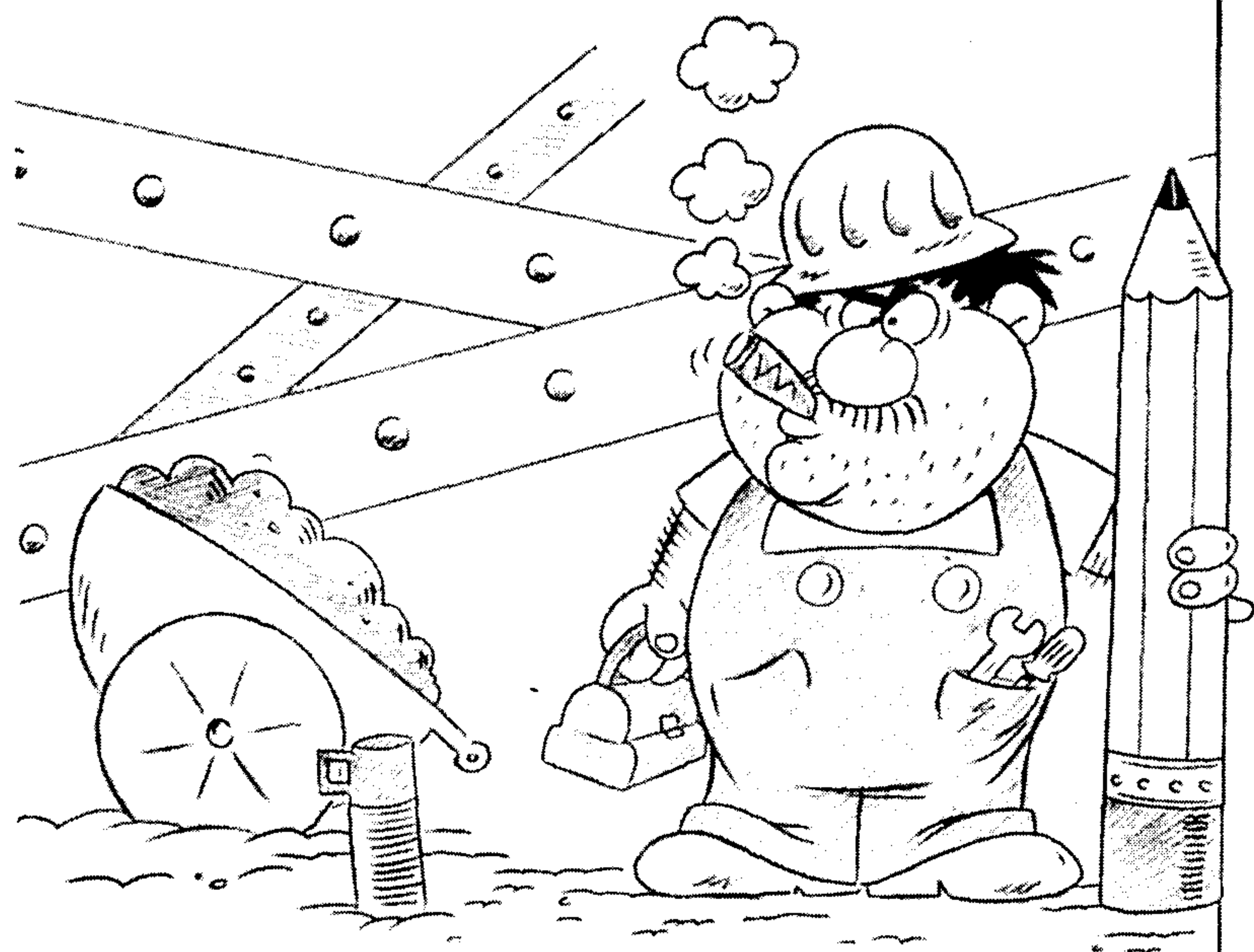
ВКРАТЦЕ О ГЛАВНОМ: СТРОЕНИЕ ГОЛОВЫ

Голова — чрезвычайно пластичный объект. Её можно и растягивать, и сплющивать, изображать реалистично или карикатурно. Но в своей основе любая голова в комиксах, карикатурах или мультфильмах должна оставаться неизменной. Почти все, рассеянно водя ручкой по бумаге, могут нарисовать что-то интересное. Но очень немногие смогут потом изобразить это же лицо в разных положениях, чтобы оно осталось узнаваемым. Дело в том, что основные принципы строения головы обычно либо не соблюдаются, либо вовсе не известны таким художникам.

Знание правил строения головы — вот что отличает настоящего художника от любителя. Это основа рисования.

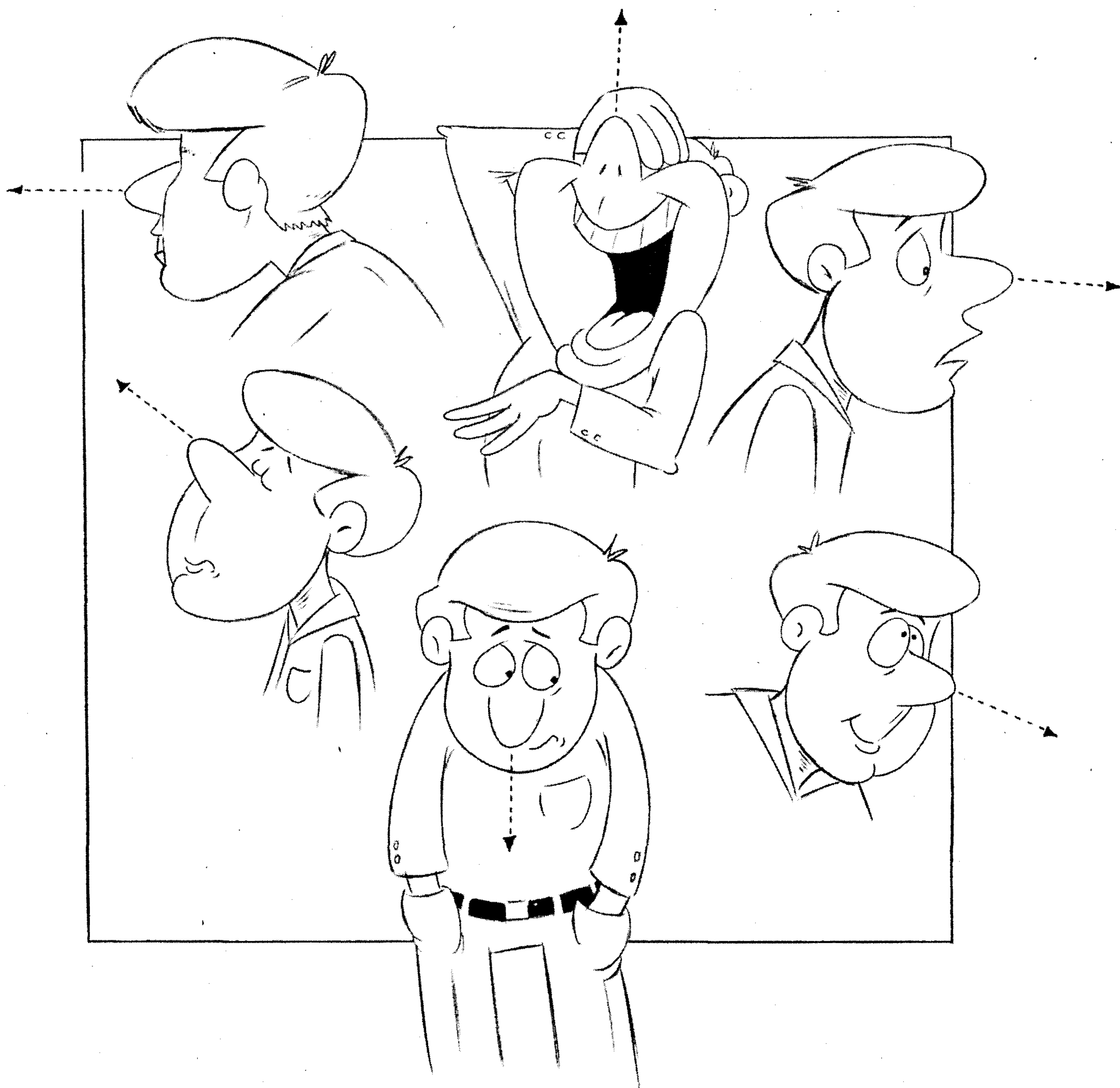
Создание головы напоминает строительство дома, только в первом случае вам не нужны столярные принадлежности или страховка недвижимости. Сперва сделаем фундамент, а к нему добавим более мелкие детали.

Голова делится на две части — область глаз и область челюстей. Вы увидите, что осевые линии, проходящие через область глаз, будут вспомогательными при размещении черт лица.



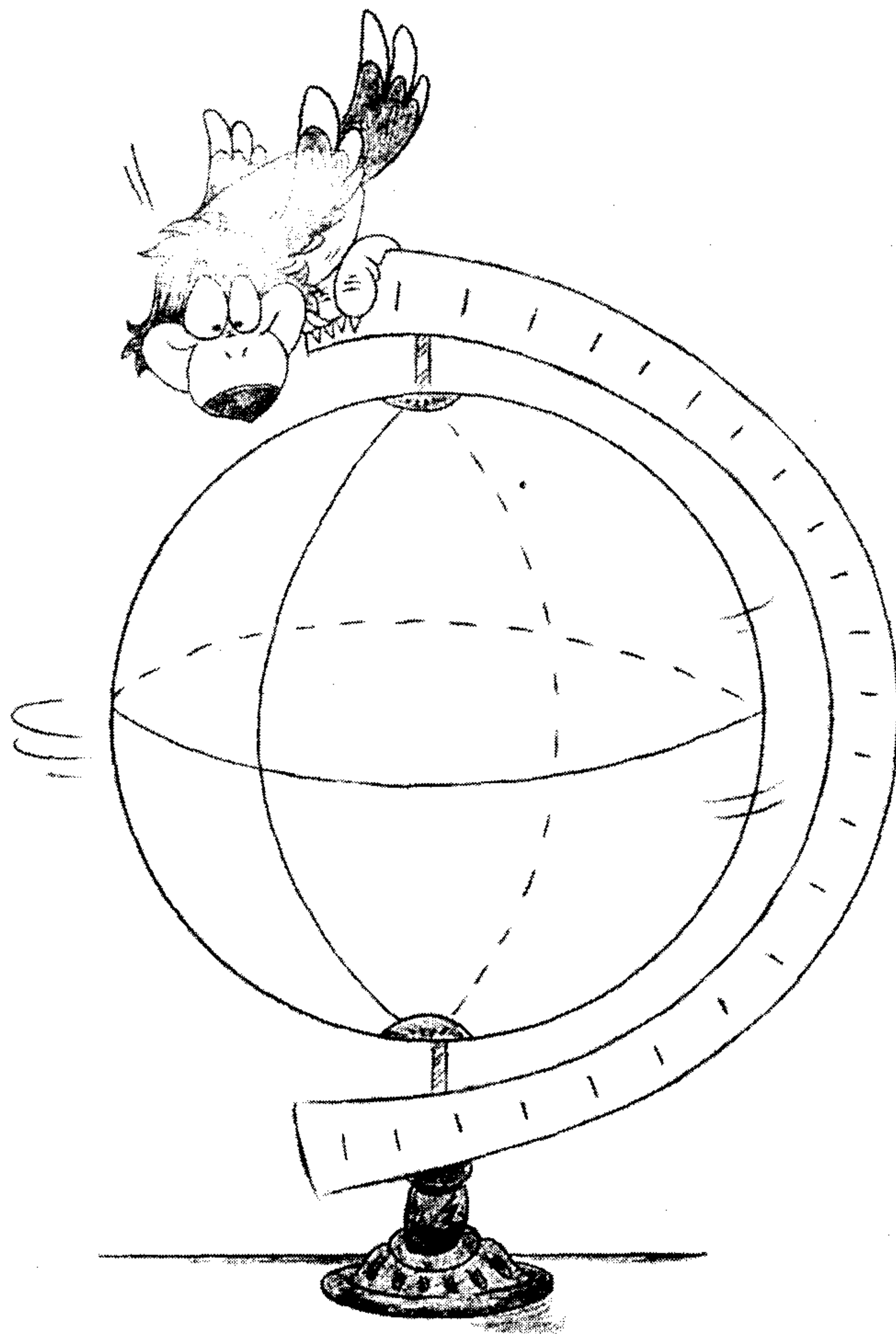
Нос

Нос — это “стрела” на лице. Независимо от того, в какую сторону направлены глаза, лицо всегда повернуто туда же, куда и нос. К тому же это центральная точка лица. Поэтому, рисуя лицо человека, я всегда начинаю с носа.

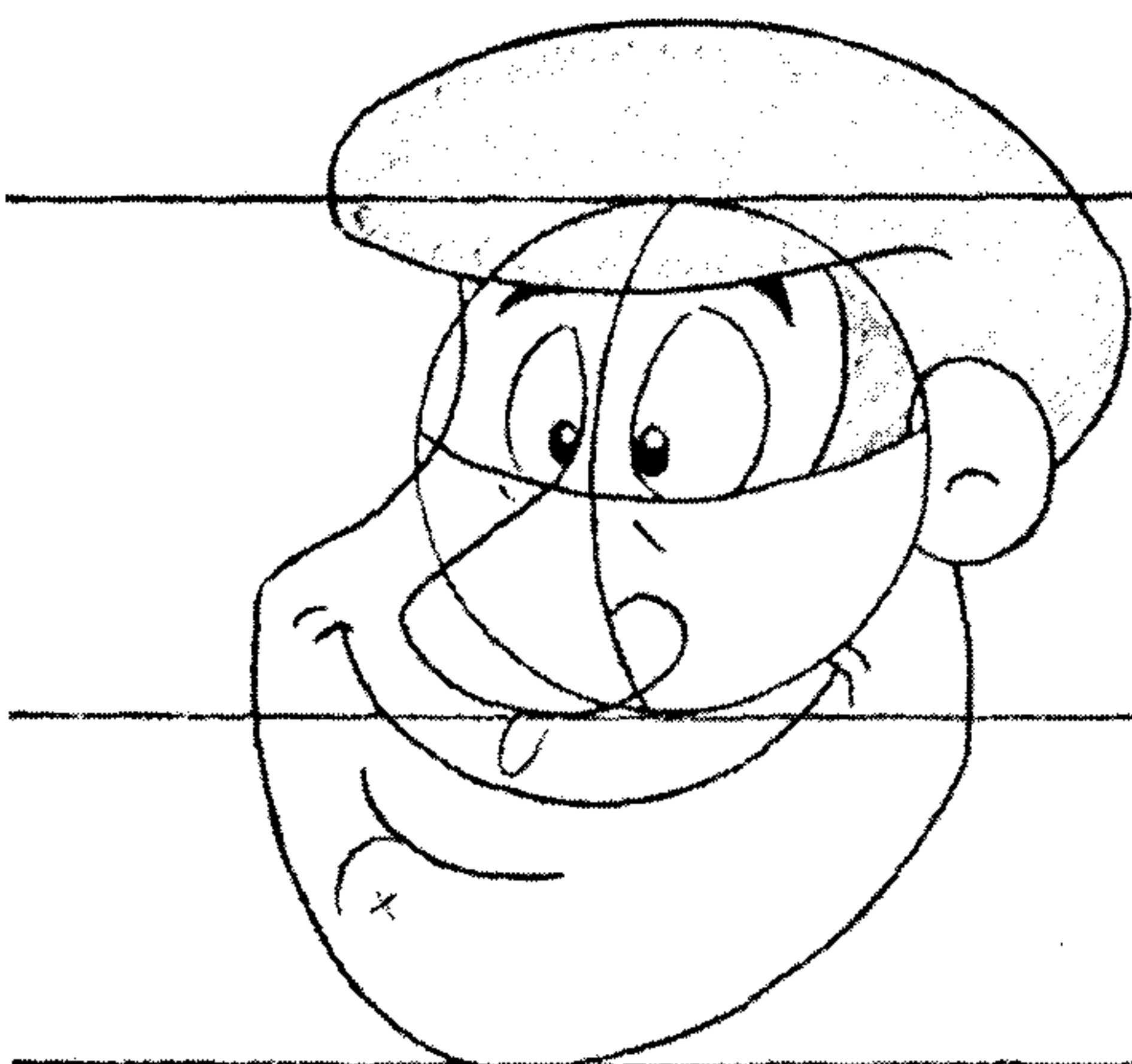


Размещение черт лица

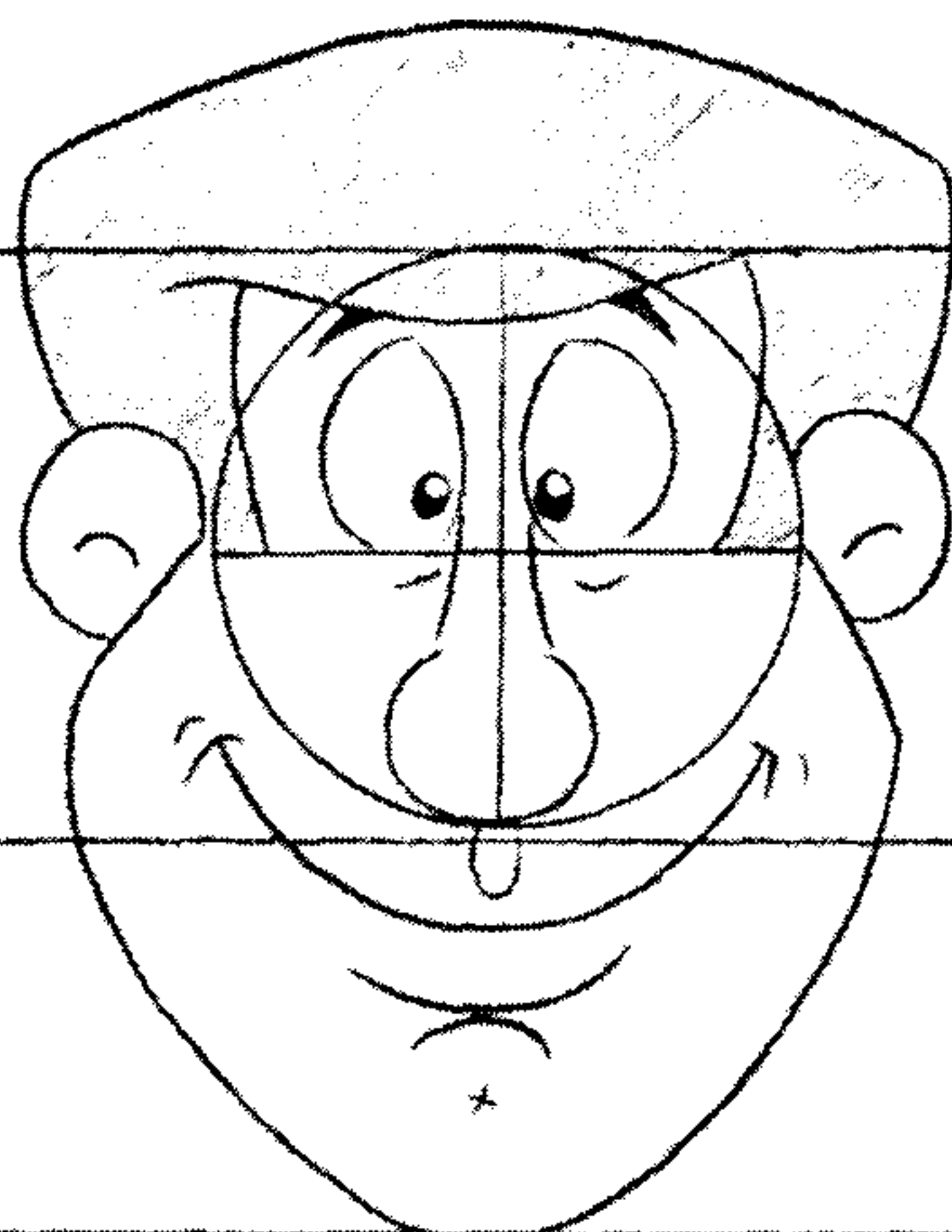
Представляйте себе голову в виде глобуса. Когда мы вращаем глобус, местоположение черт лица не изменяется.



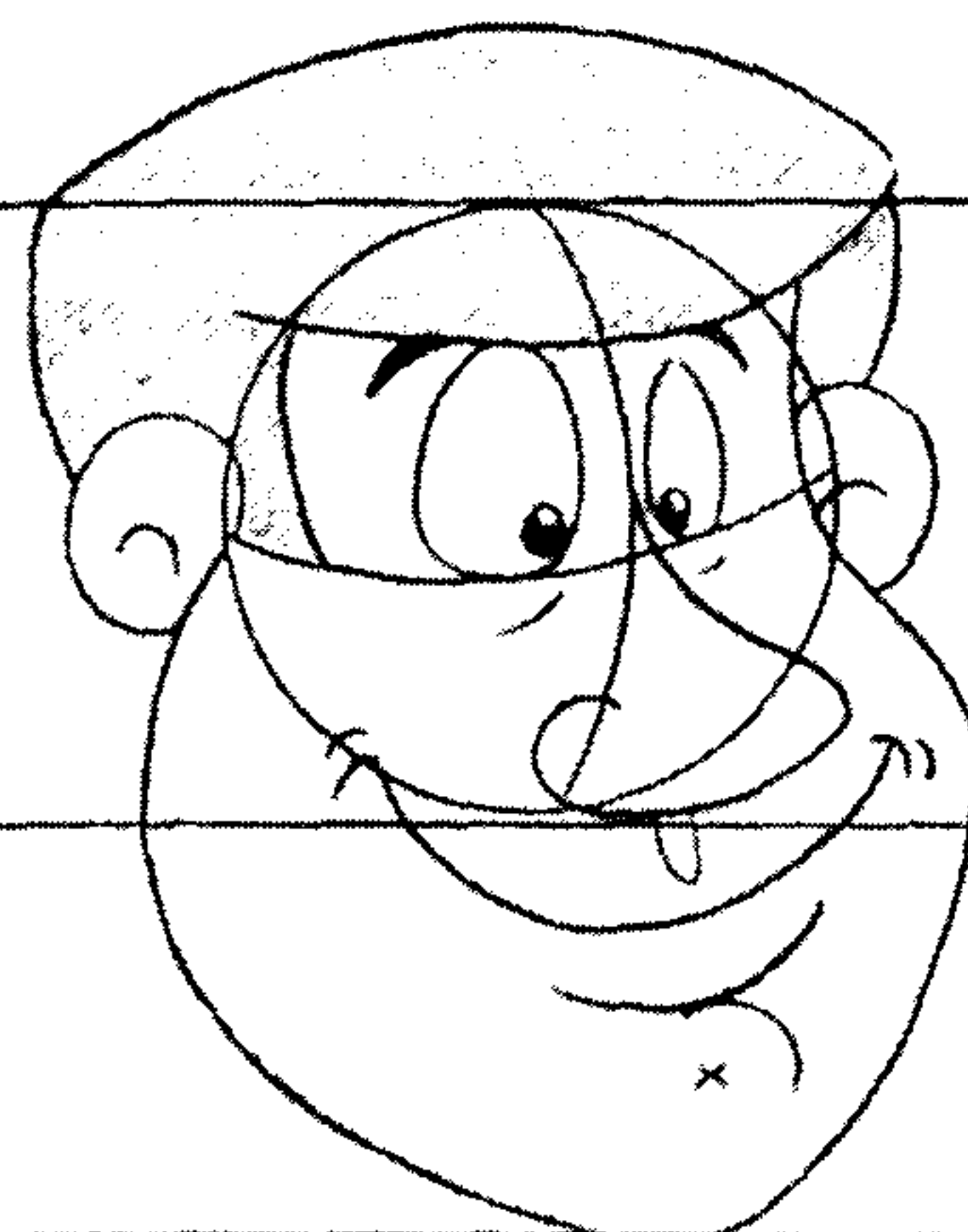
ВИД СЛЕВА
В ТРИ ЧЕТВЕРТИ



ВИД СПЕРЕДИ



ВИД СПРАВА
В ТРИ ЧЕТВЕРТИ



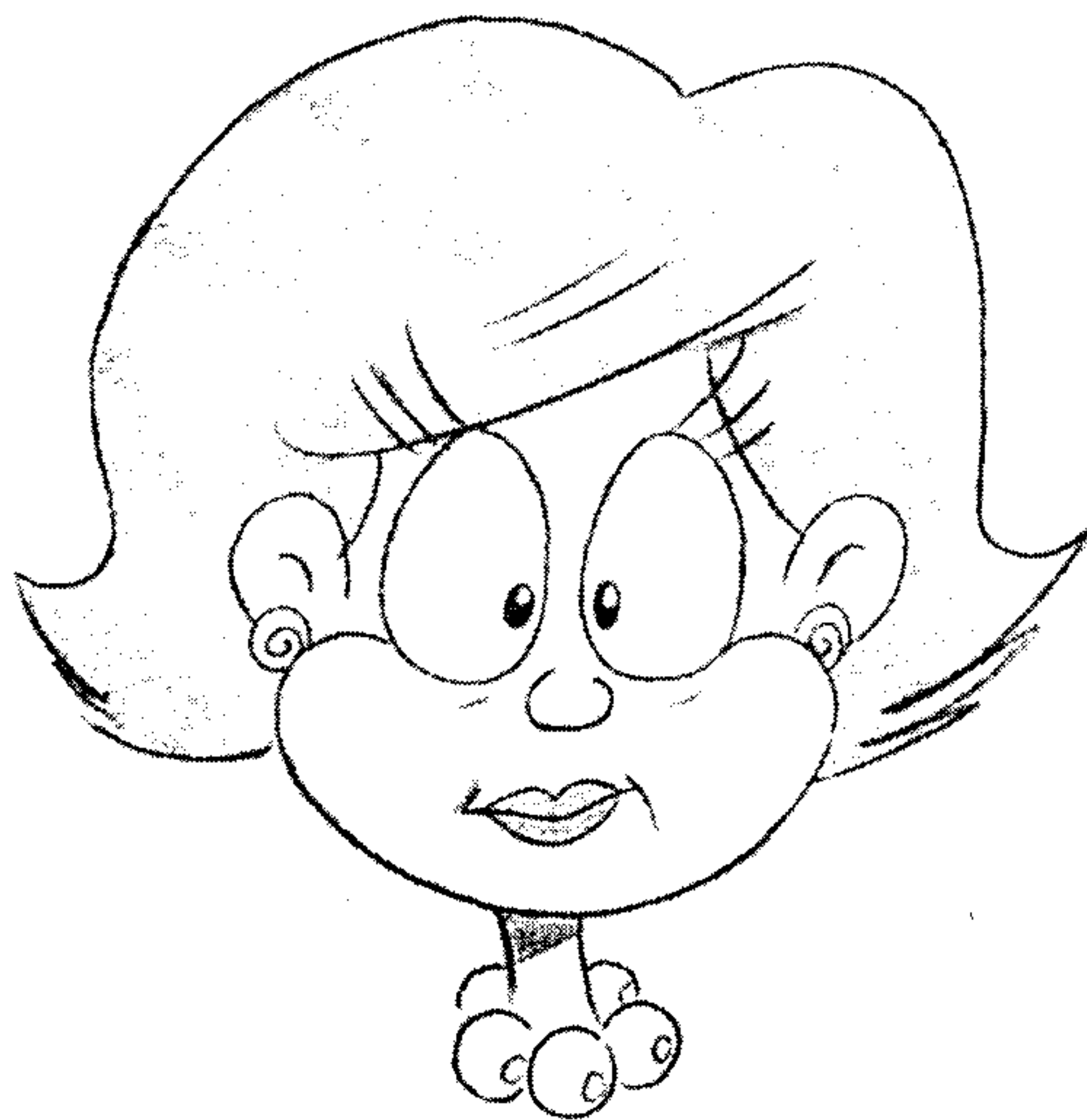
При классическом повороте в три четверти видно только одно ухо, а второе скрыто головой.

В этом варианте видны оба уха, и лицо кажется шире. Оба варианта правильны.

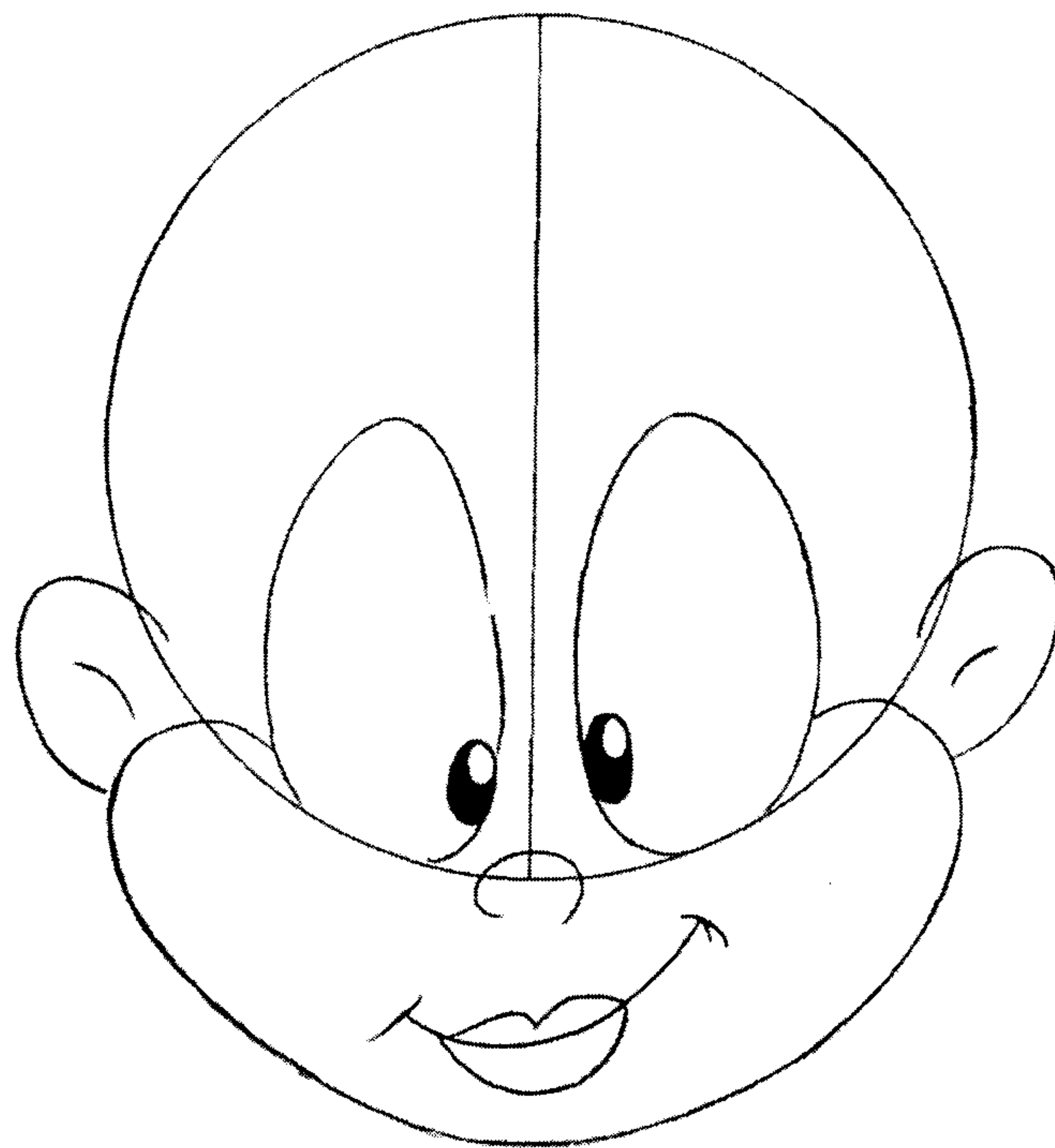
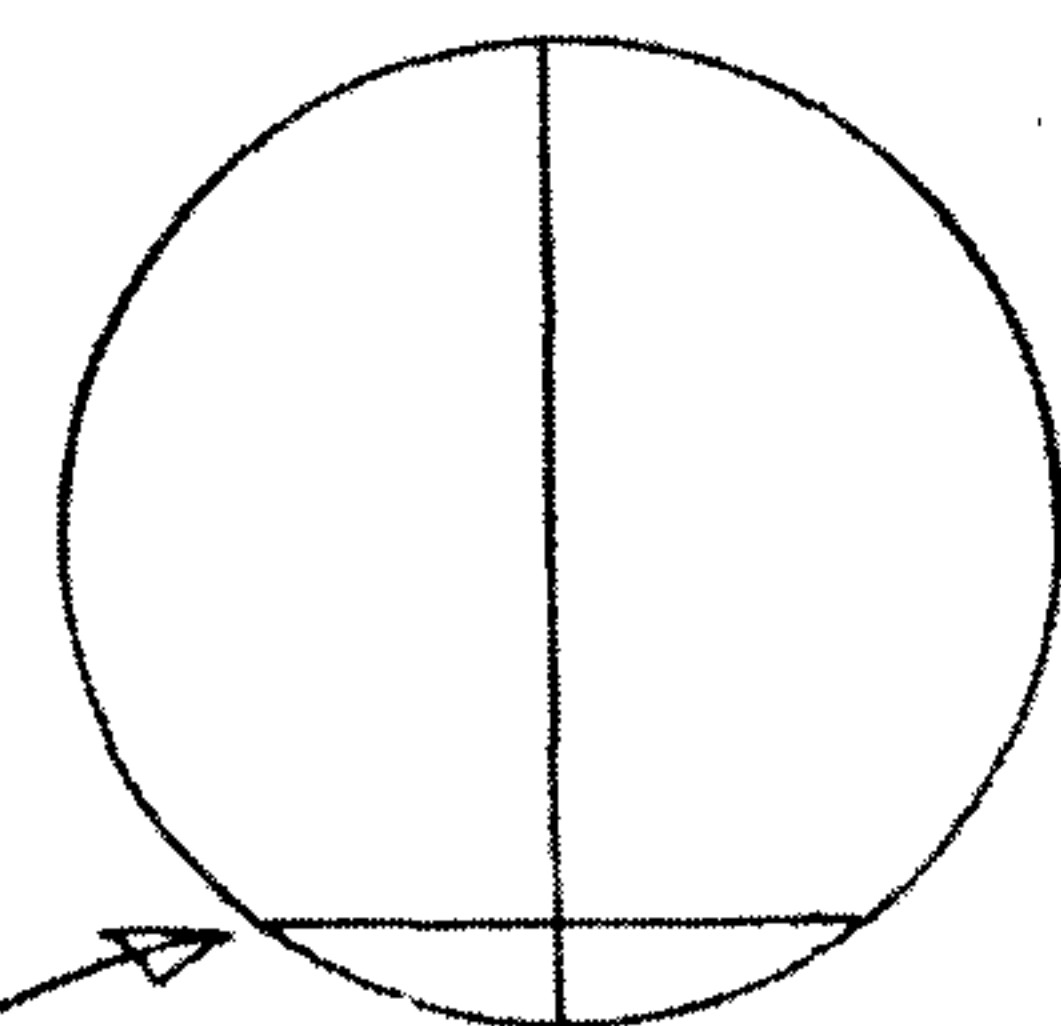
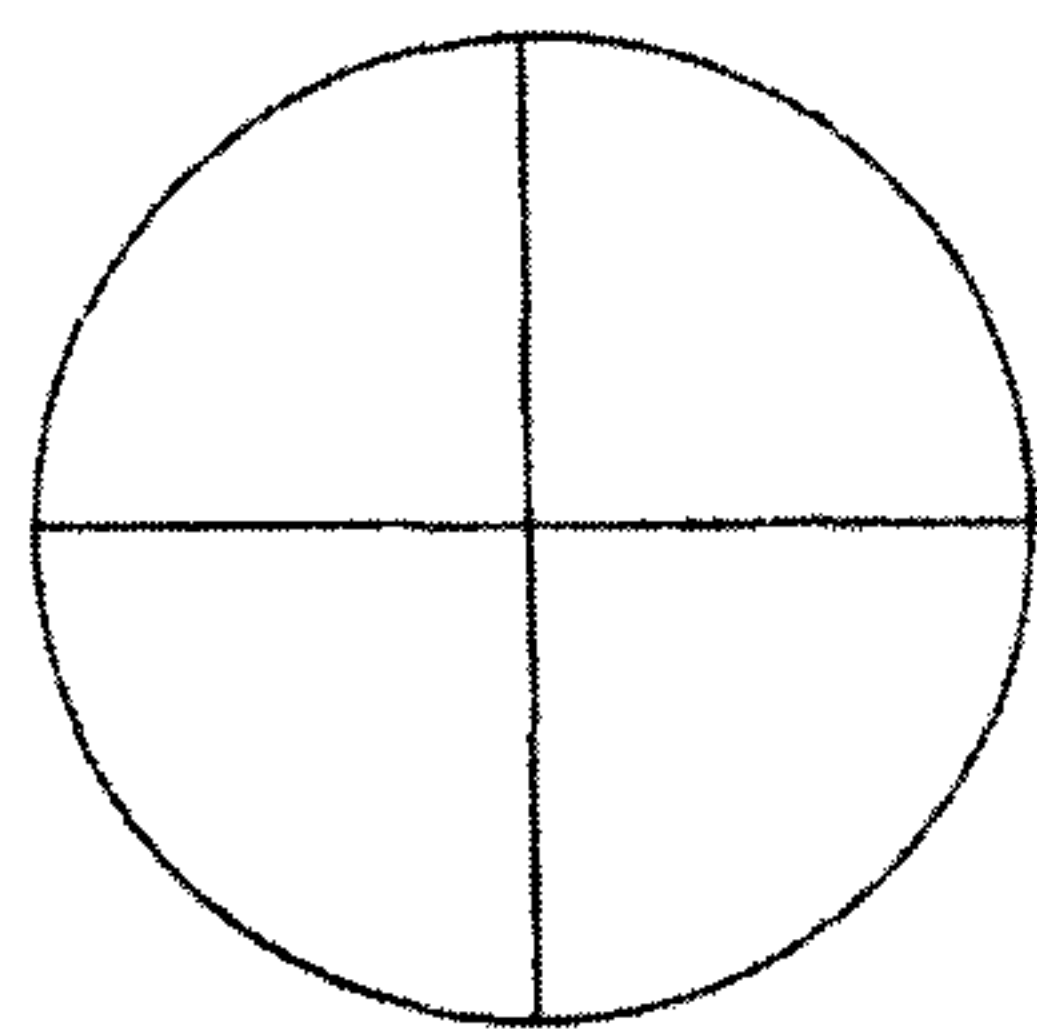
Изменение положения черт лица

Линию глаз (горизонтальную линию, на которой размещены глаза) можно поднимать или опускать. Но, когда вы определили её место, она должна оставаться там в течение всей жизни персонажа.

У этой бойкой дамочки линия глаз проведена настолько низко, насколько это возможно — глаза находятся в самой нижней части круга. У молодых персонажей глаза всегда расположены низко, потому что это делает лоб выше и позволяет максимально увеличить размер глаз.



Центр лица
всегда остается
центром.



Но горизонтальная линия, на которой размещаются черты лица, может опускаться или подниматься, позволяя нам создавать новый образ.

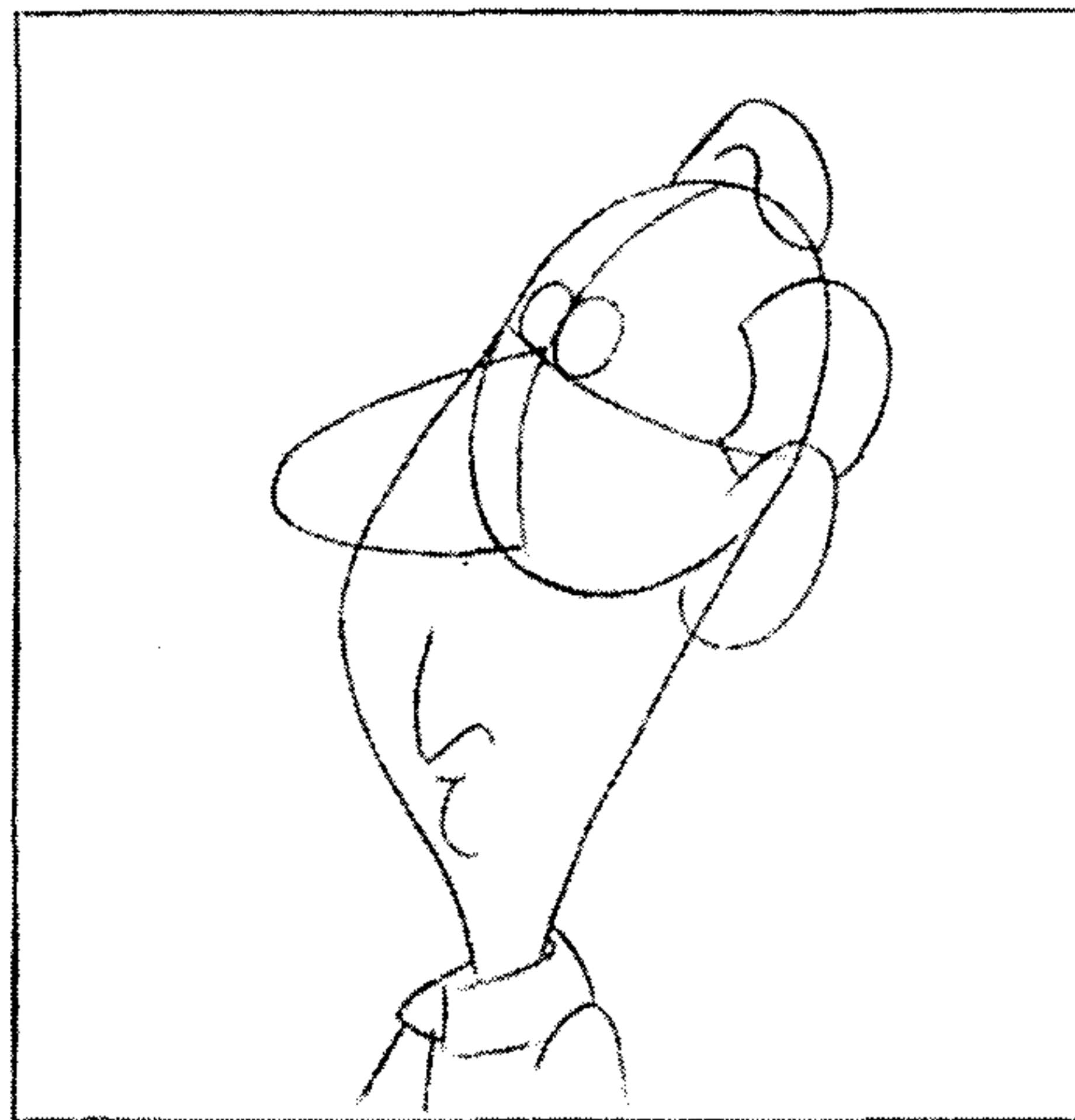
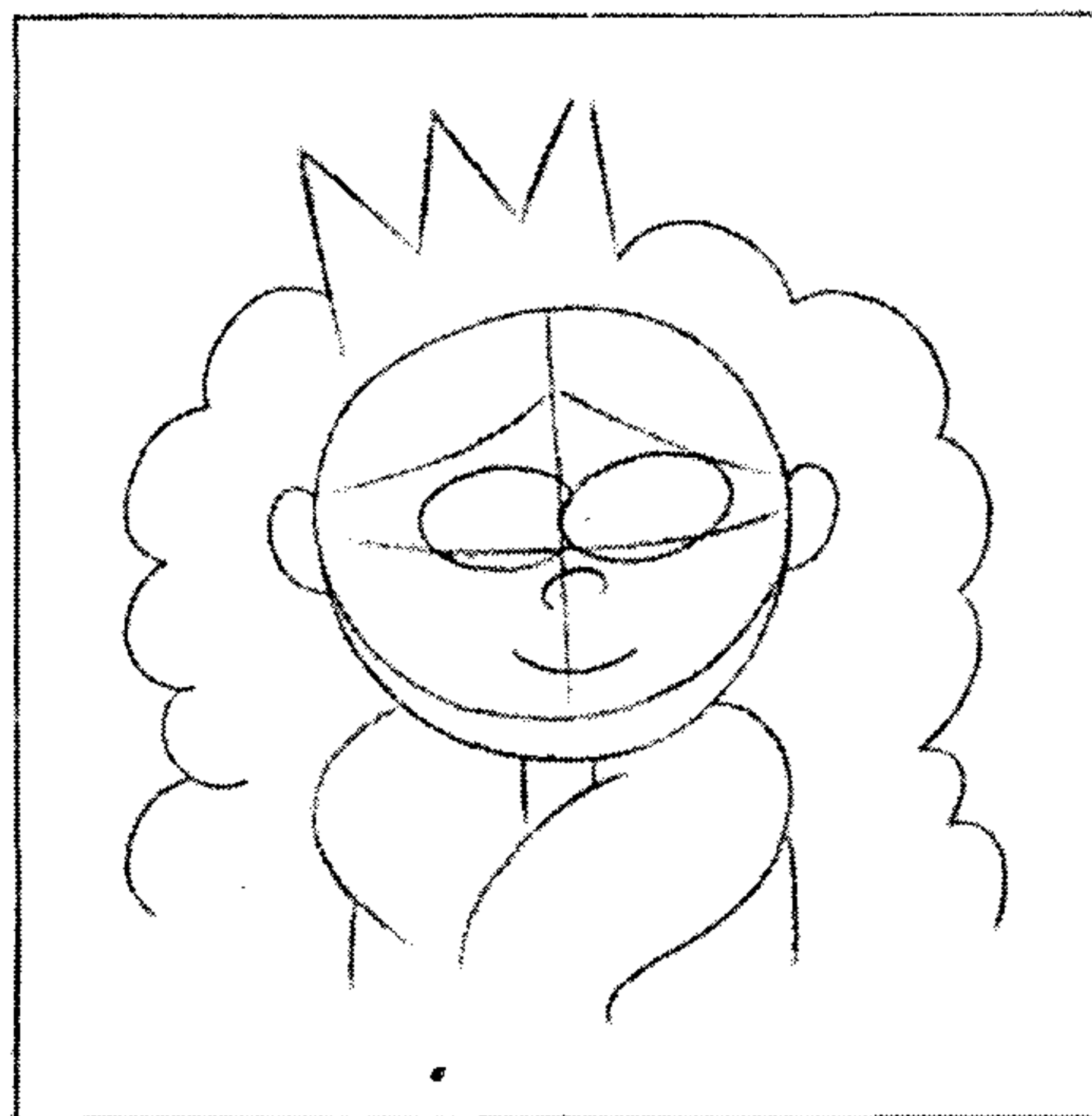
Постоянство форм

Итак, вы уже умеете изображать верхнюю часть головы в виде круга. Теперь попробуйте использовать овал.

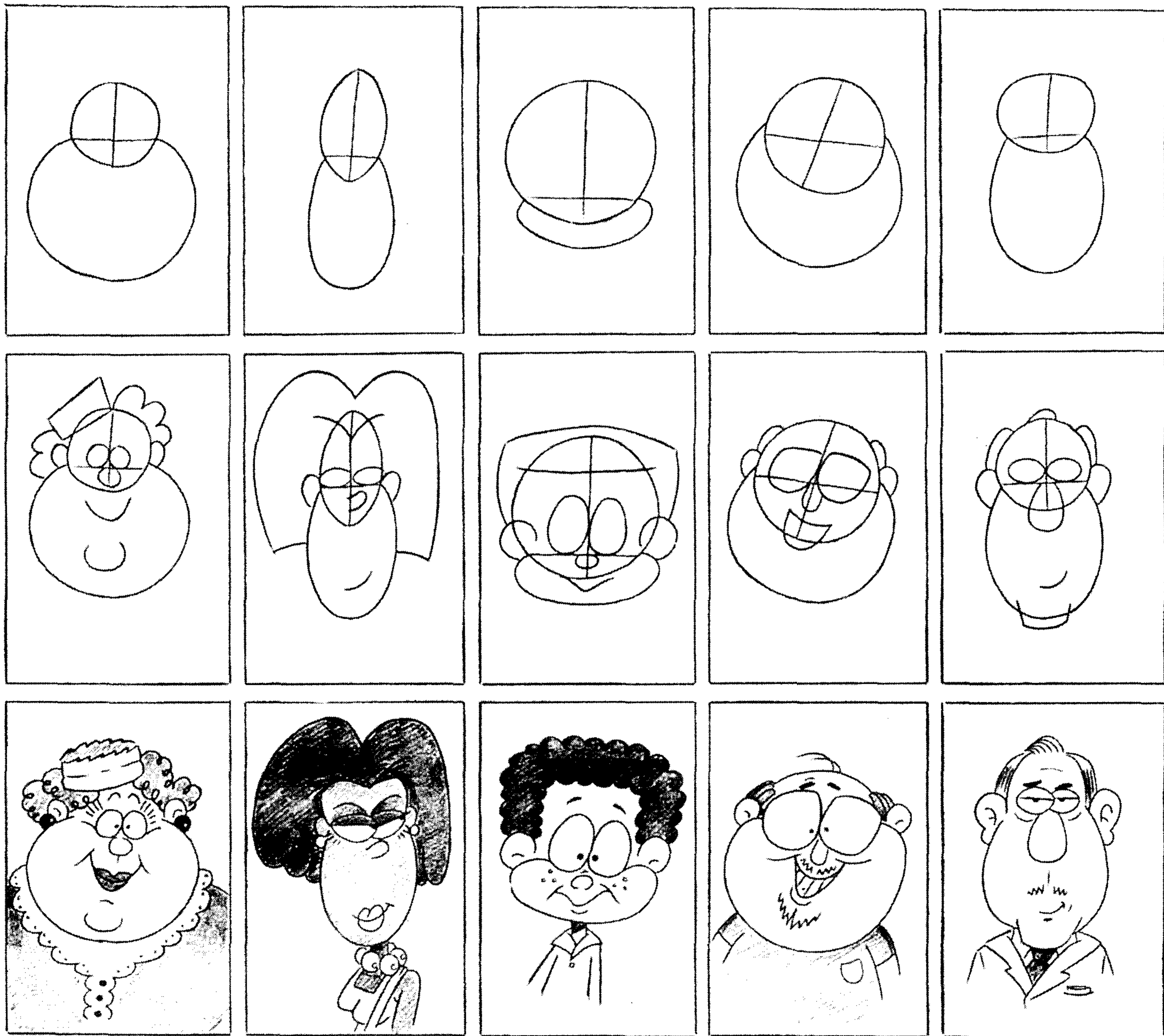
Попытайтесь сплющить или растянуть челюсть.

Иногда челюсть выражена очень чётко, как у этой принцессы. Бывает и так, что челюсть переходит в шею, как у этого мужчины. Если сразу внести нужные изменения в основное строение головы, эти детали сами собой станут на свое место.

Всех этих персонажей объединяет одно — чёткая конструкция, которая позволяет расположить все составные части без особых проблем.



ПРИМЕРЬТЕ-КА ВОТ ЭТО



Богачка

Стильная
дамочка

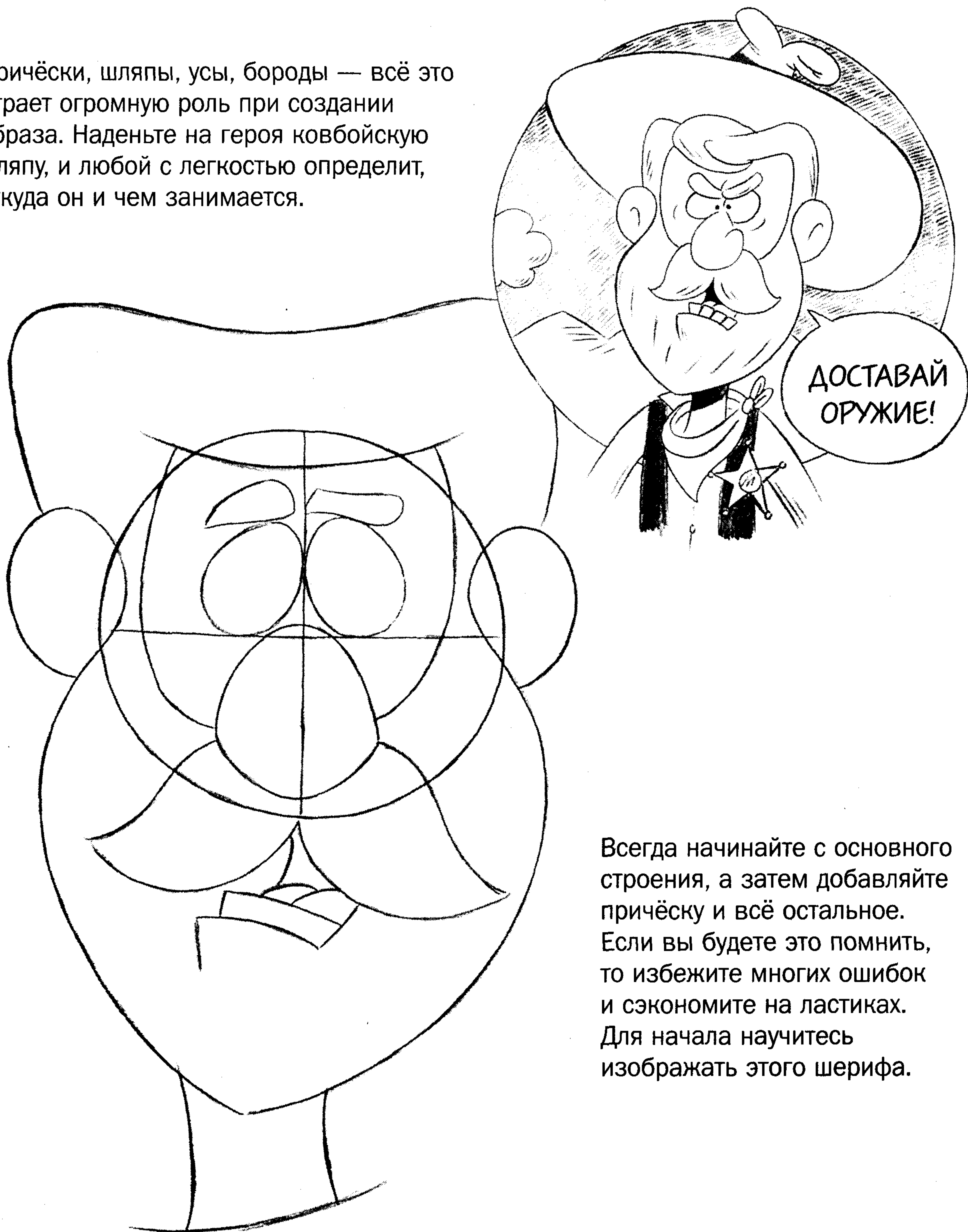
Веснушчатый
паренёк

Шурин

Франт

Причёски, шляпы, усы и бороды

Причёски, шляпы, усы, бороды — всё это играет огромную роль при создании образа. Наденьте на героя ковбойскую шляпу, и любой с лёгкостью определит, откуда он и чем занимается.



Всегда начинайте с основного строения, а затем добавляйте причёску и всё остальное. Если вы будете это помнить, то избежите многих ошибок и сэкономите на ластиках. Для начала научитесь изображать этого шерифа.

В различных положениях видно, как линия волос повторяет контуры головы и плавно переходит в бакенбарды и бороду.



ВИД СПРАВА В ТРИ ЧЕТВЕРТИ



ВИД В ПРОФИЛЬ



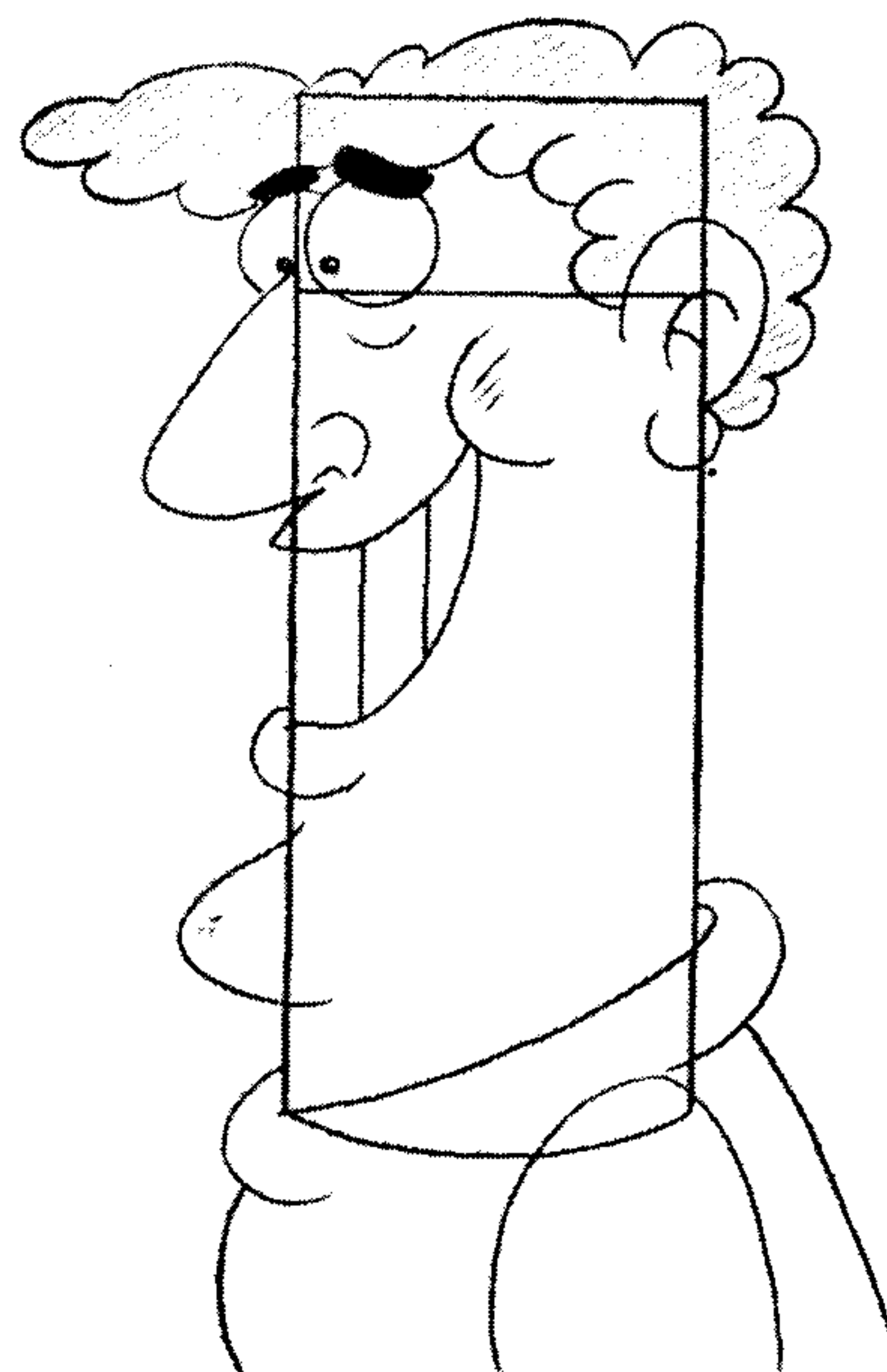
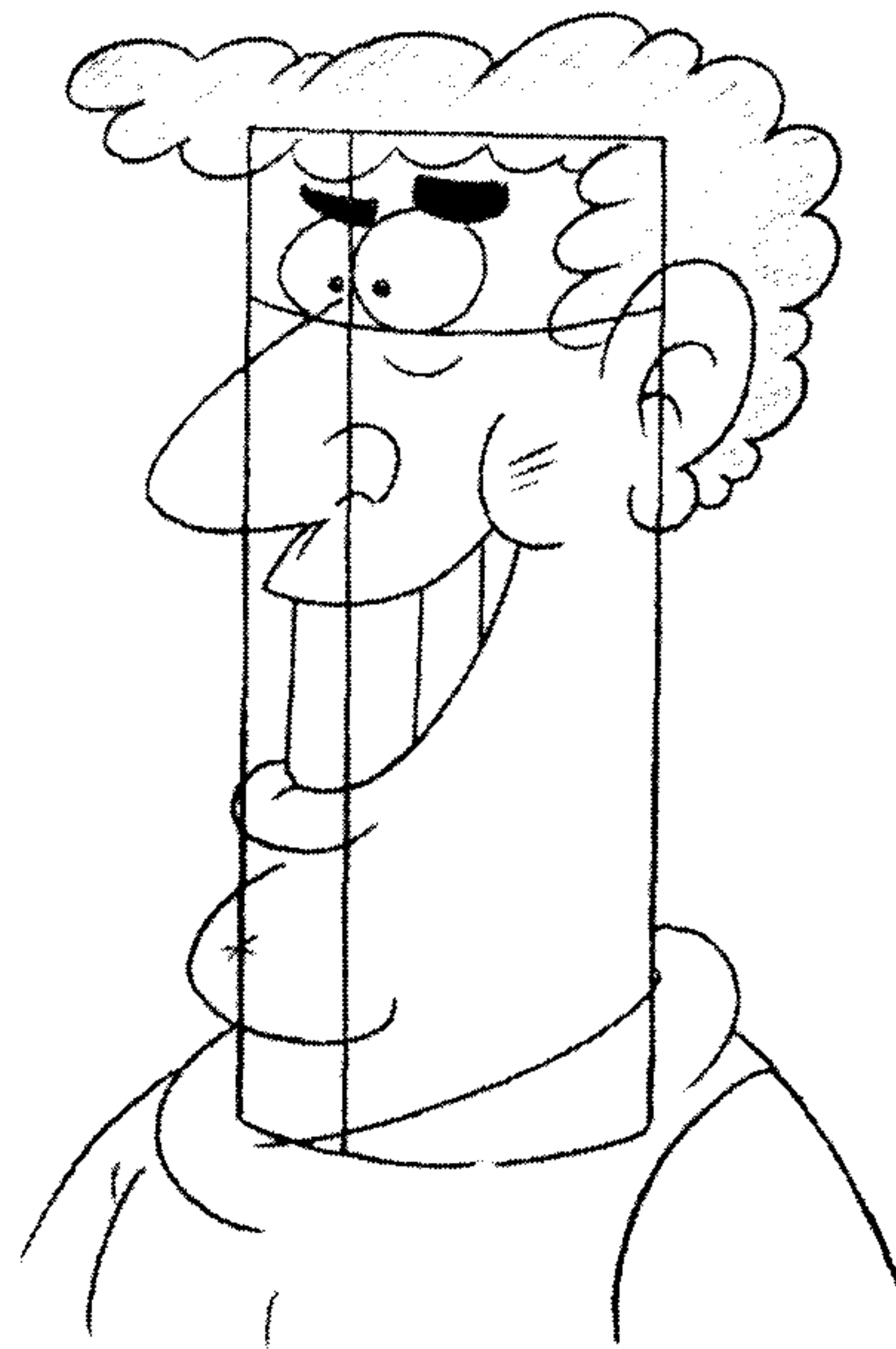
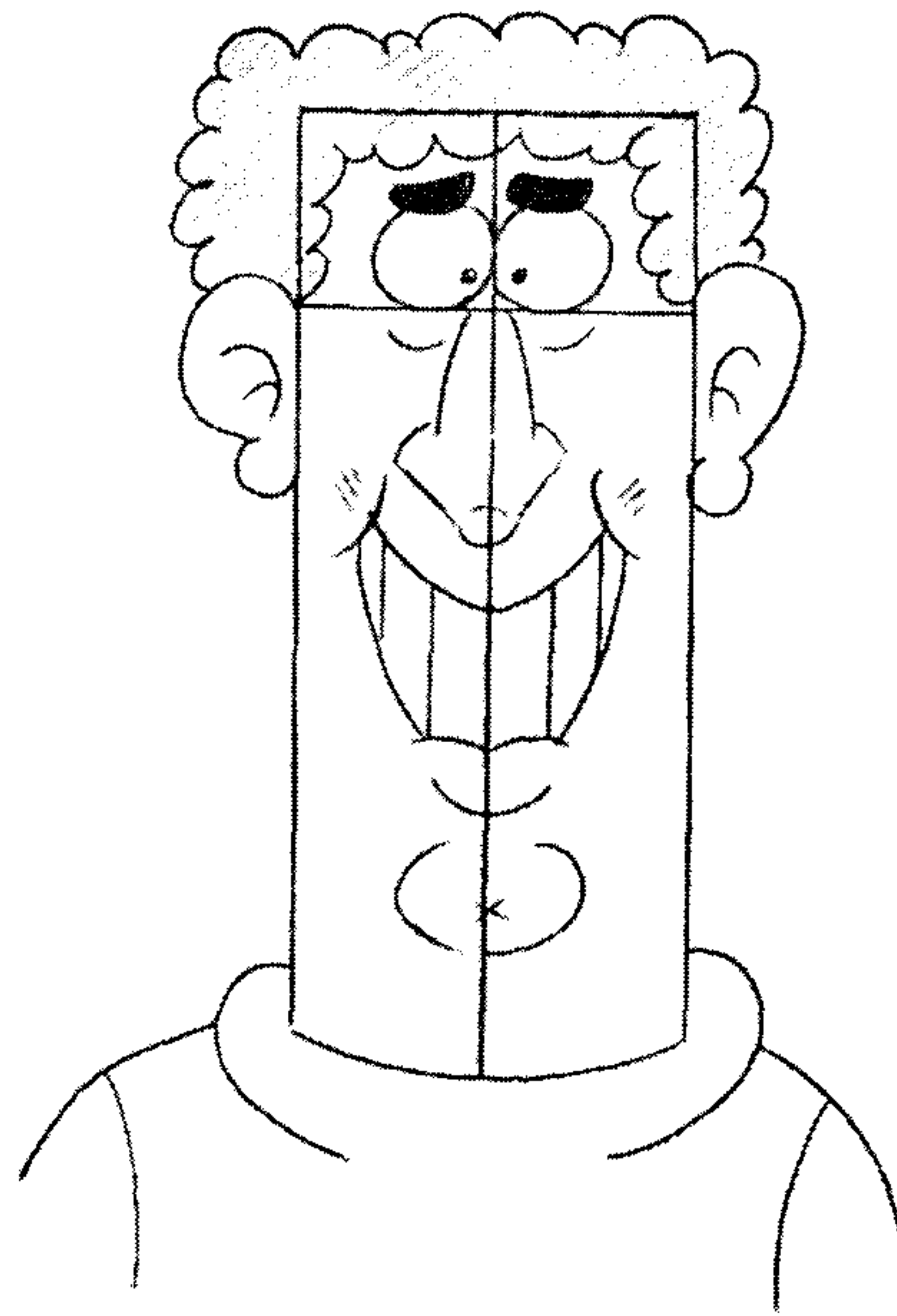
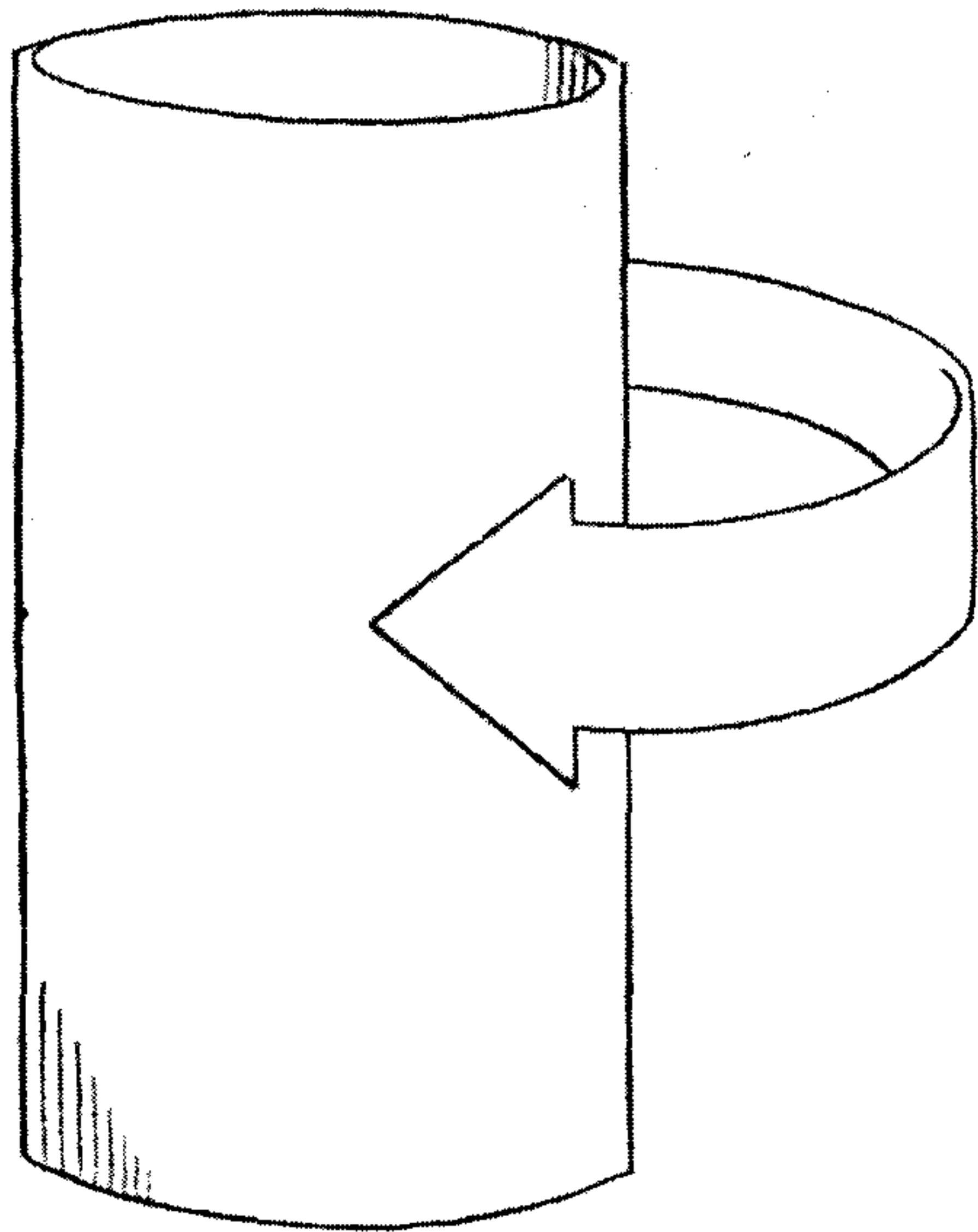
ВИД В ТРИ ЧЕТВЕРТИ
СЗАДИ СЛЕВА



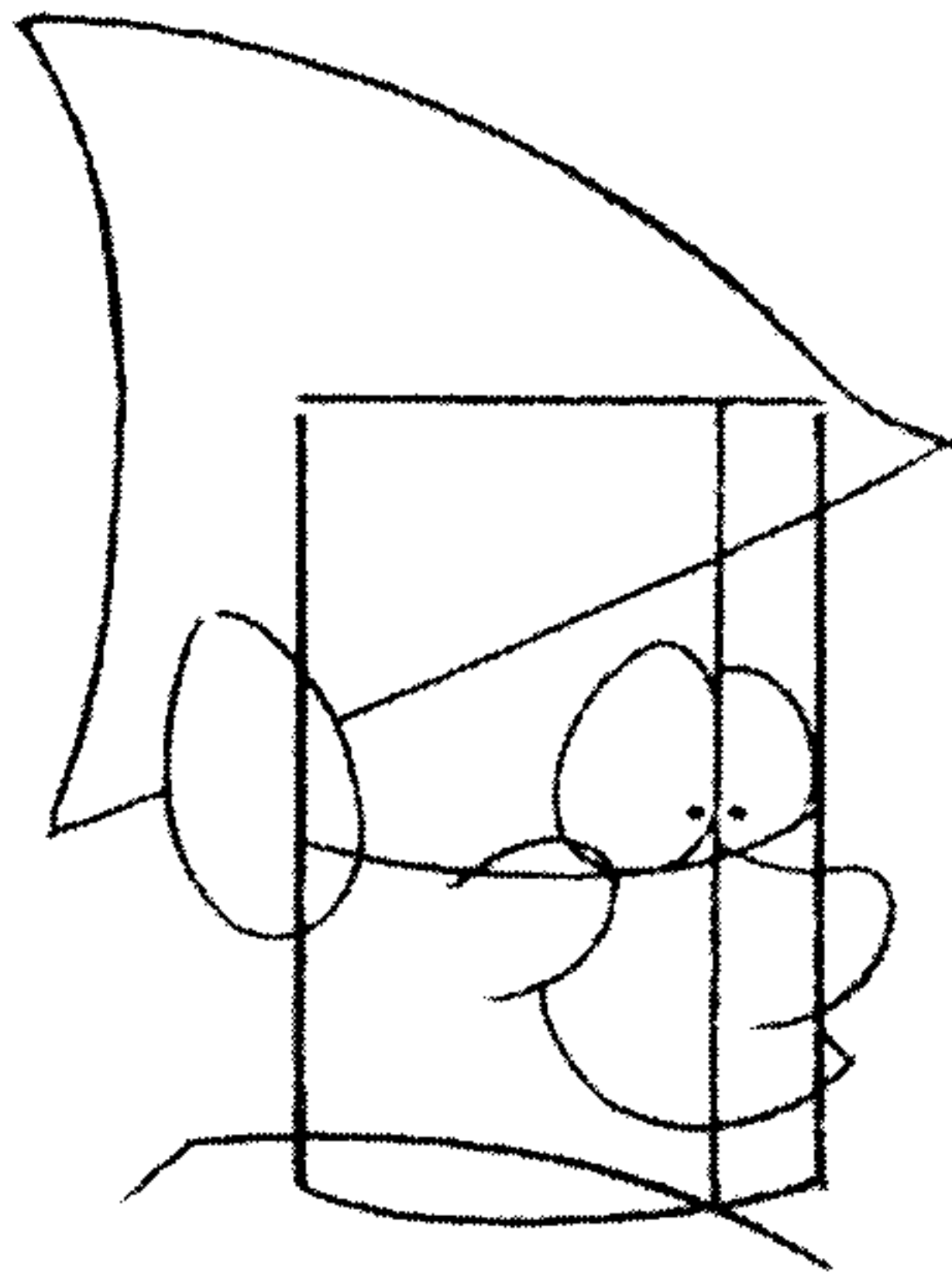
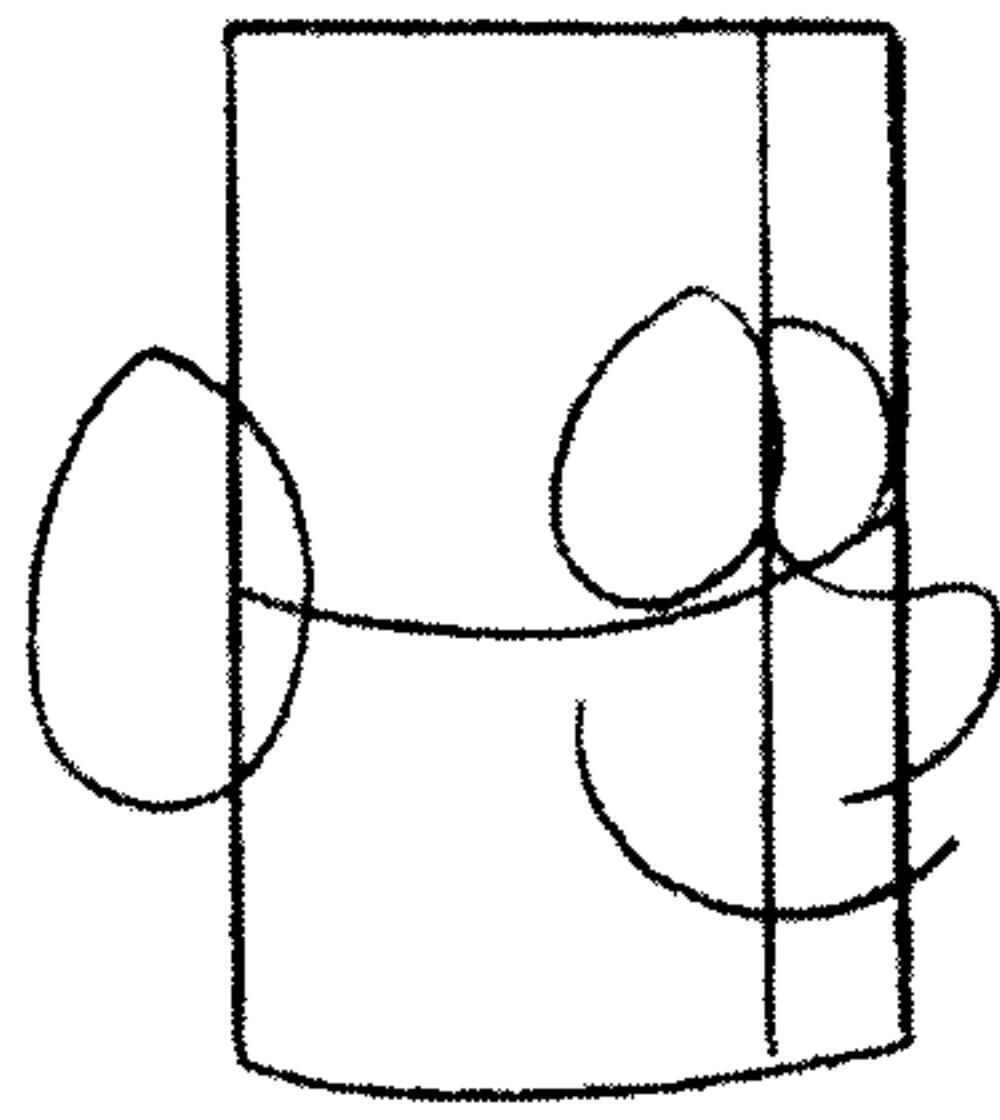
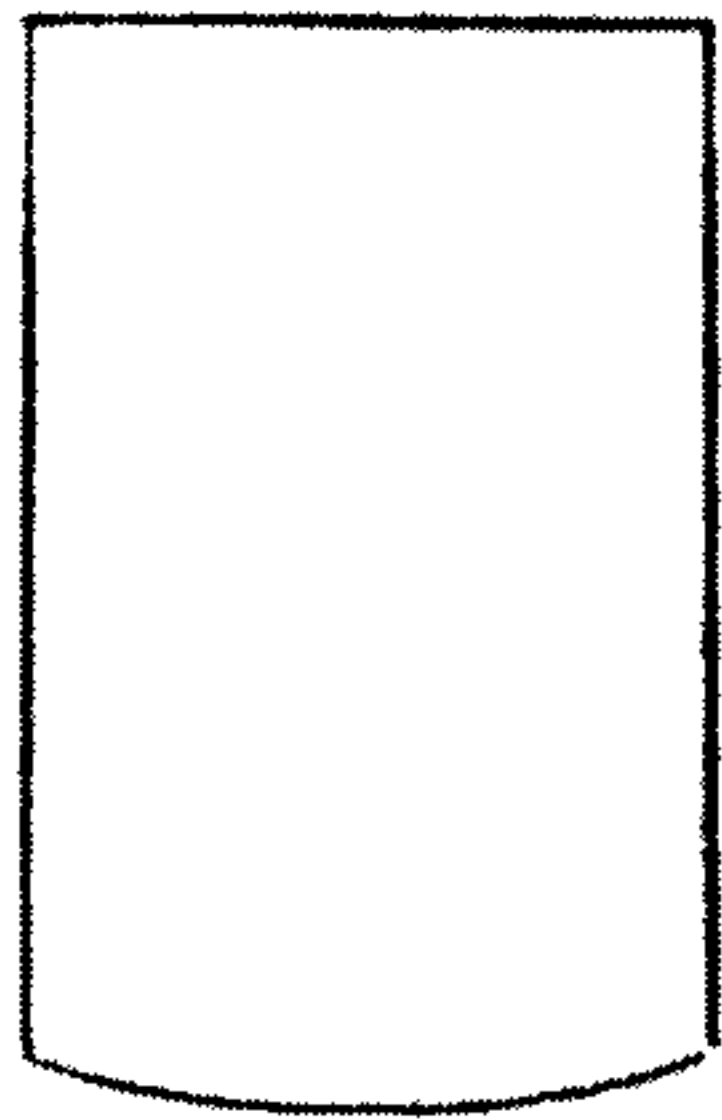
ВИД СЗАДИ

Цилиндр как основа изображения

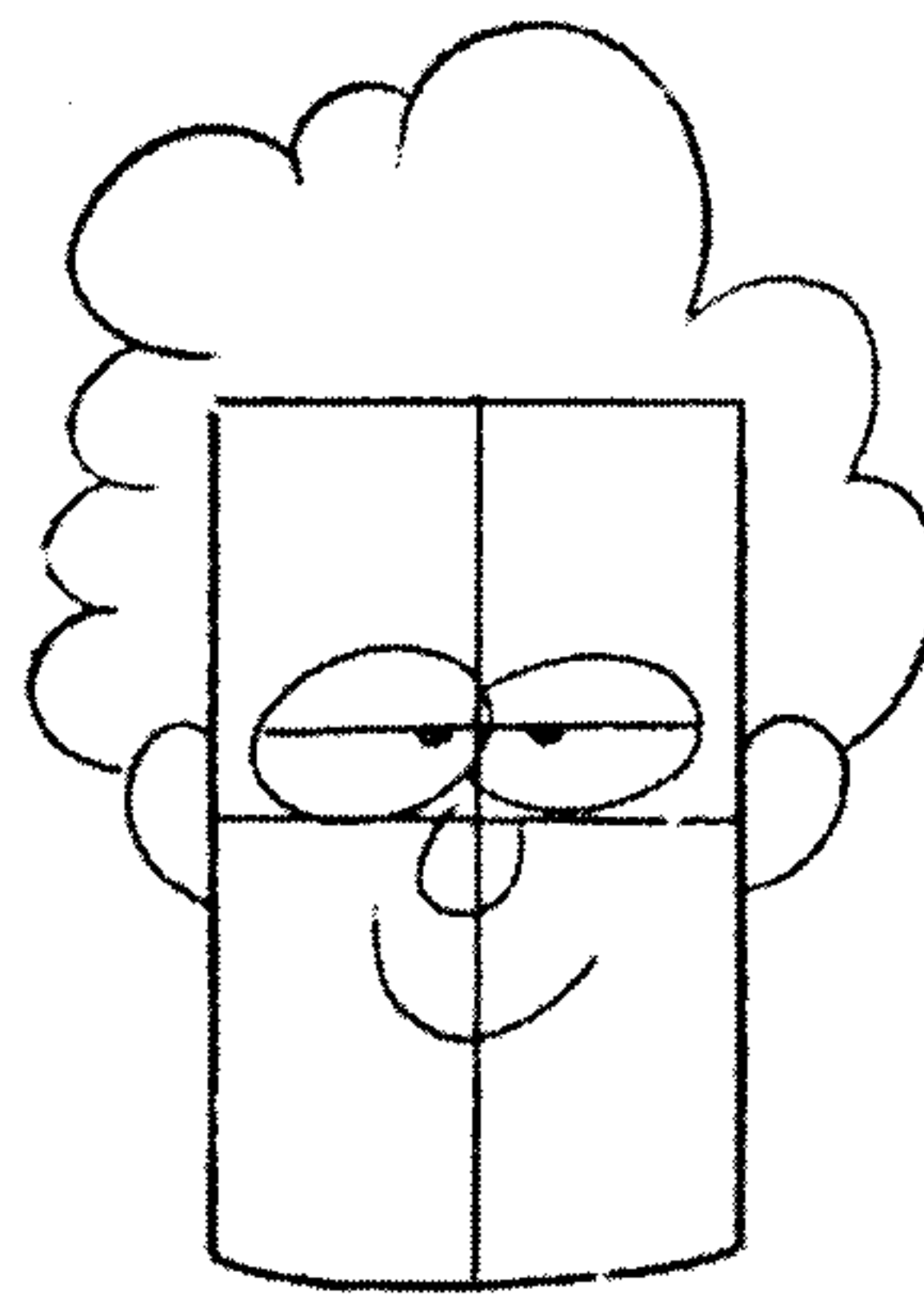
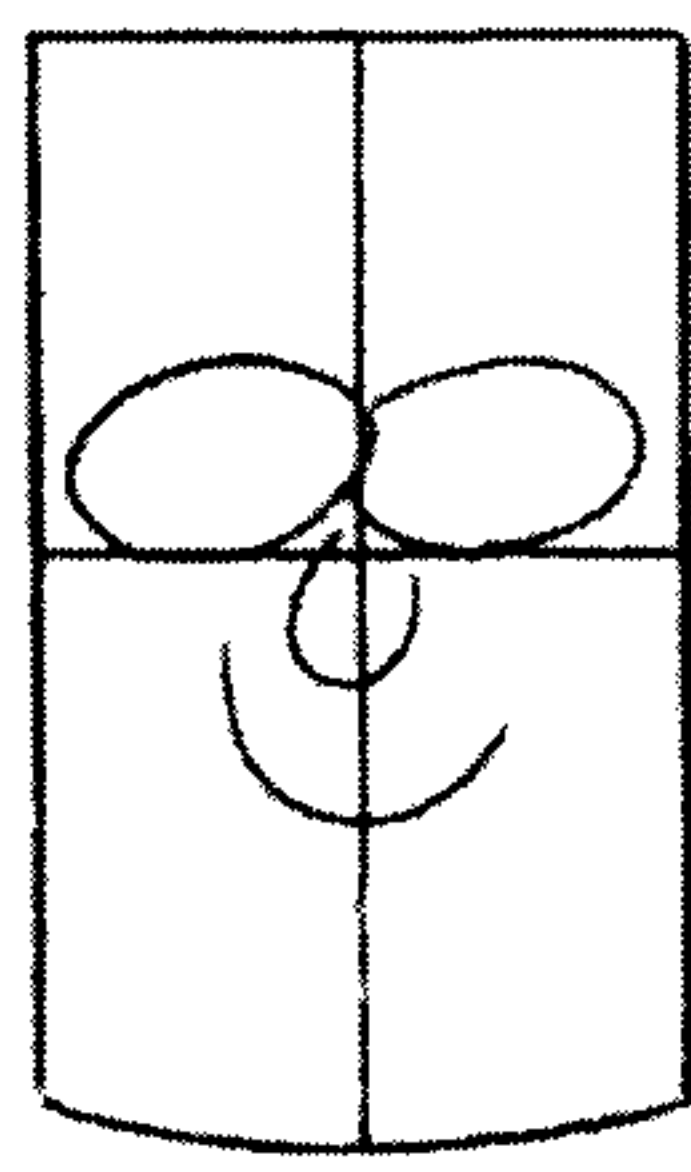
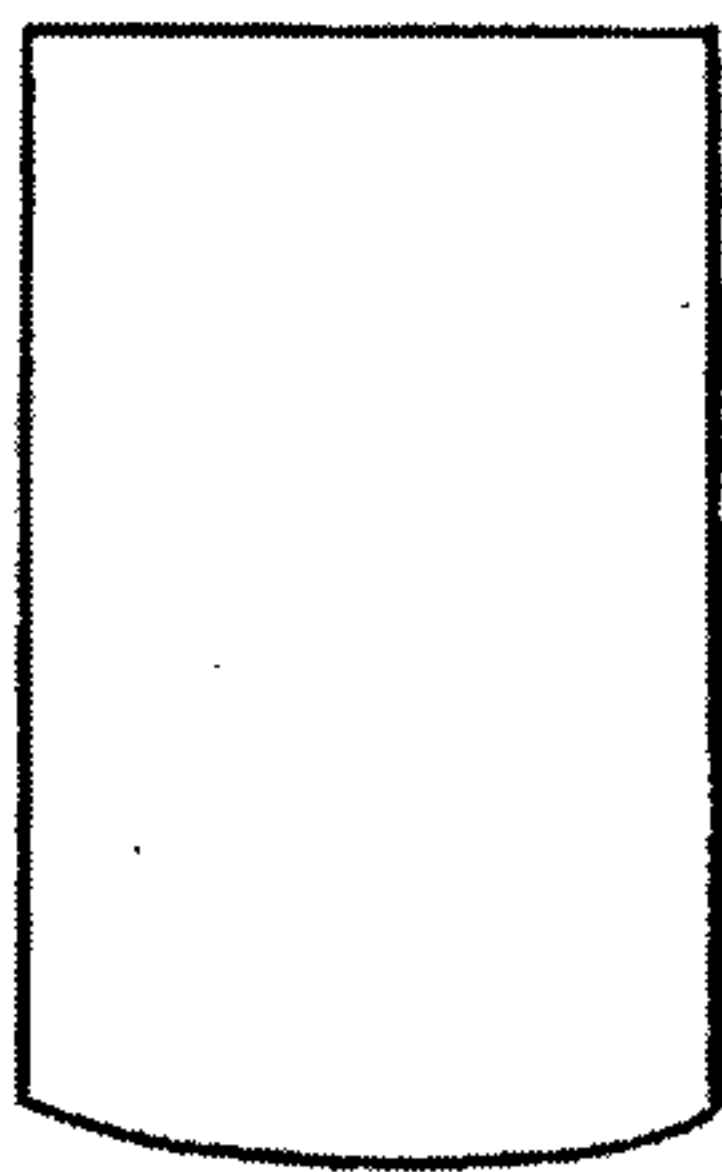
Стилизованный вариант конструкции, состоящей из области глаз и челюстей, — это цилиндр. Цилиндр тоже можно вращать, как глобус или сферу, но он не похож на действительное анатомическое строение головы. Впрочем, не бойтесь экспериментировать.



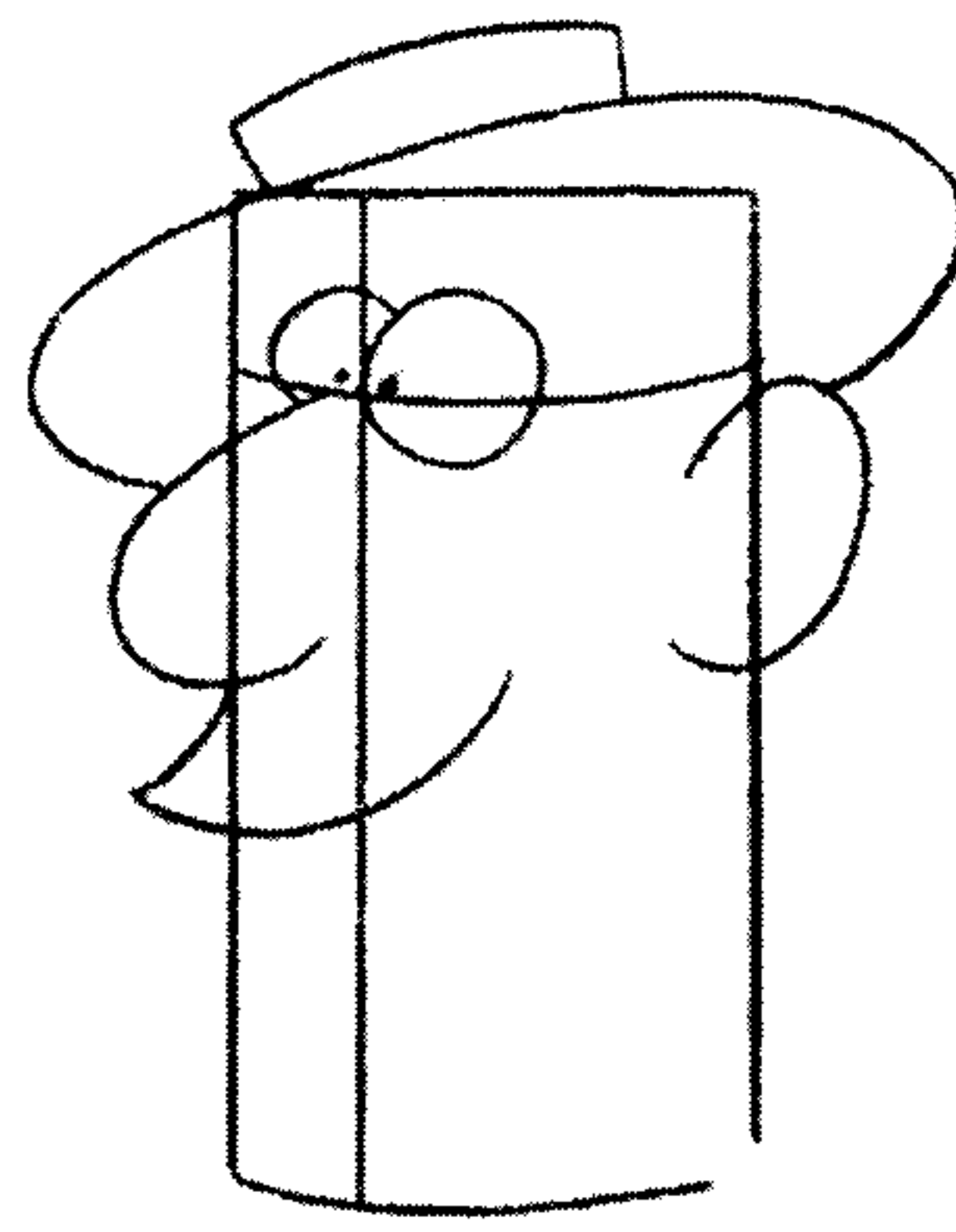
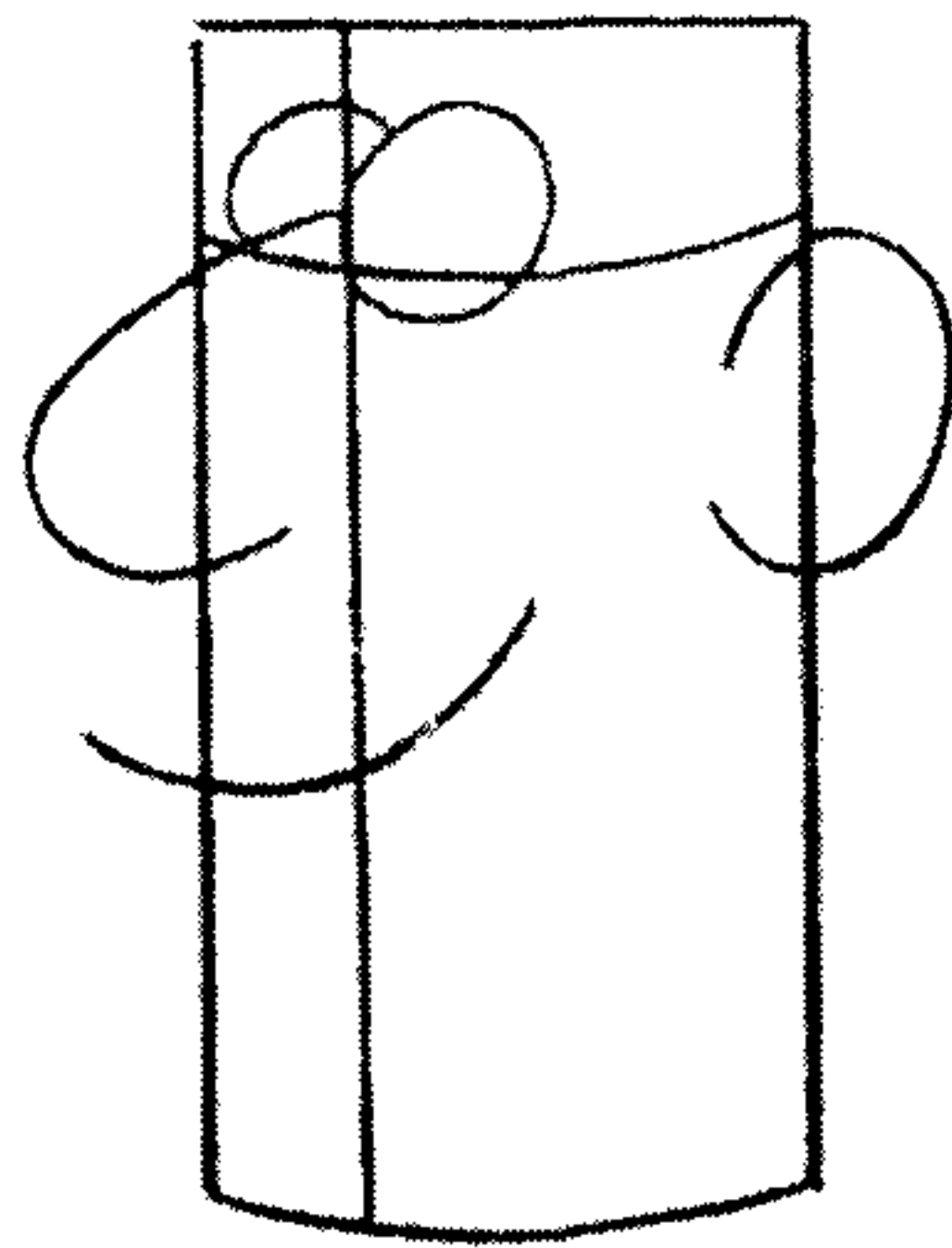
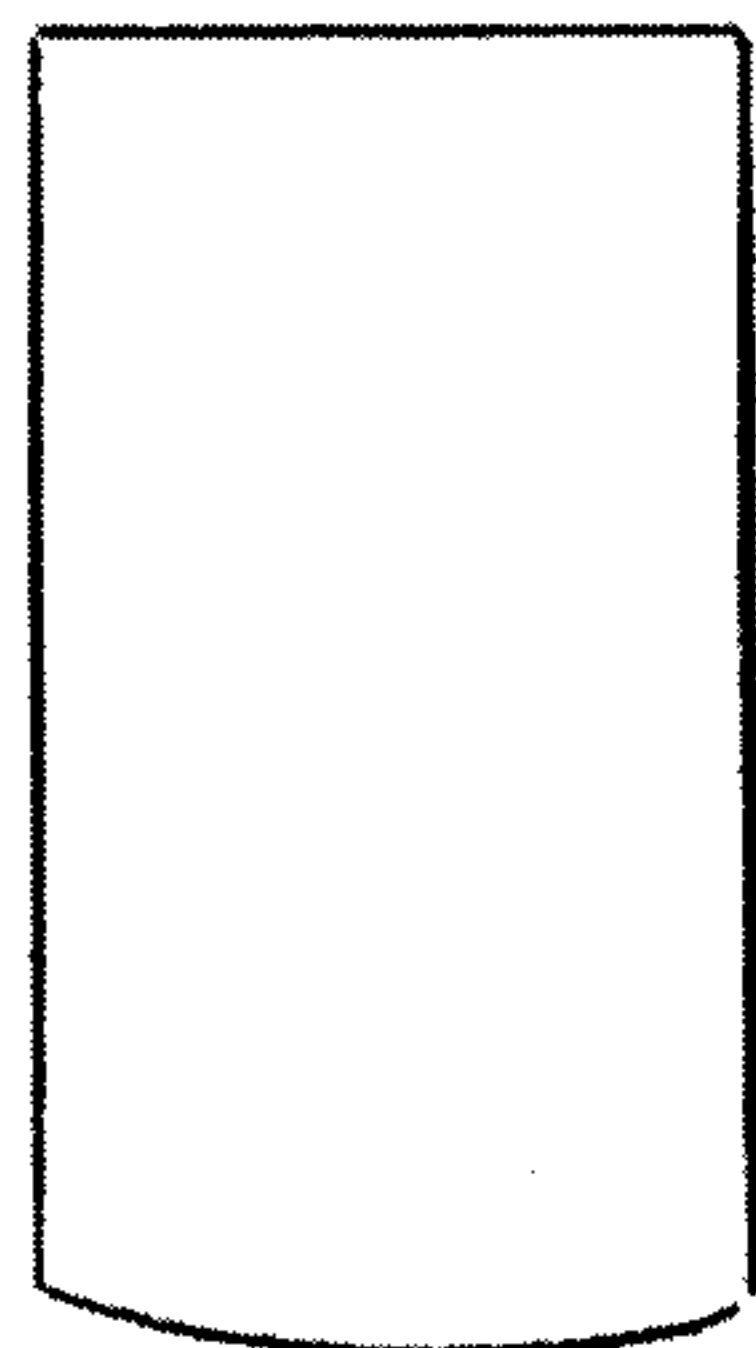
И СНОВА ЦИЛИНДРЫ...



Головы, созданные на основе цилиндров, совсем не обязательно должны быть узкими. Цилиндр можно делать широким, коротким, длинным или тонким.

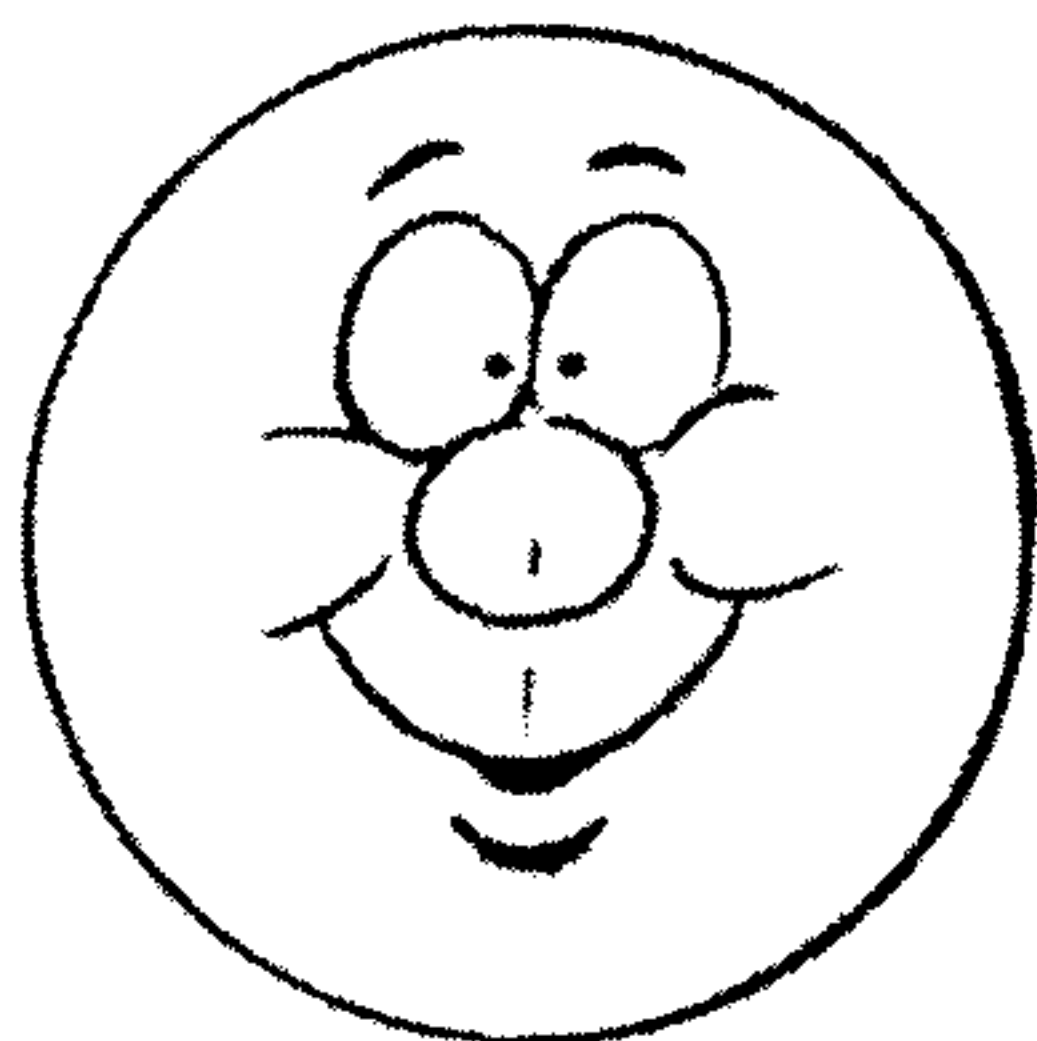


Уменьшите лоб и смягчите линию челюсти, чтобы голова не казалась прямоугольником.

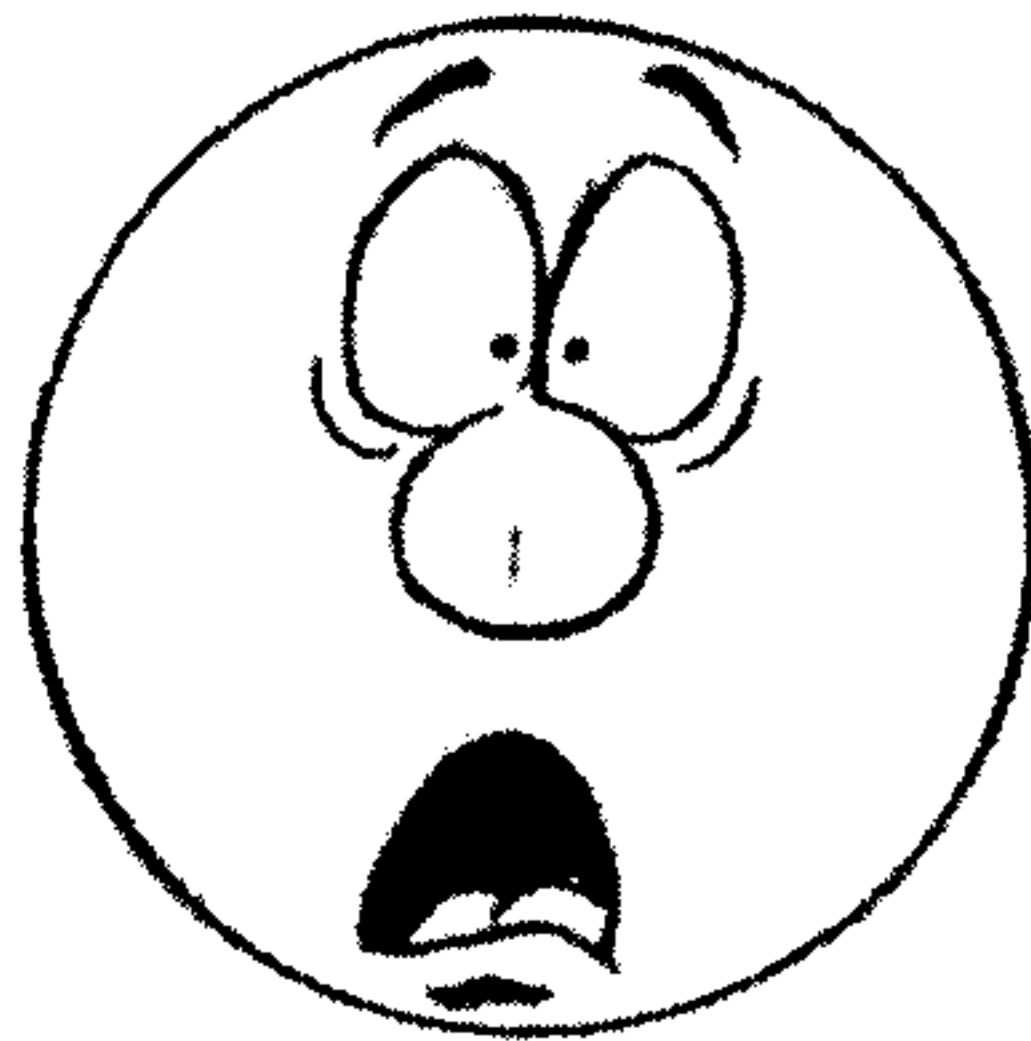


Выражение лица

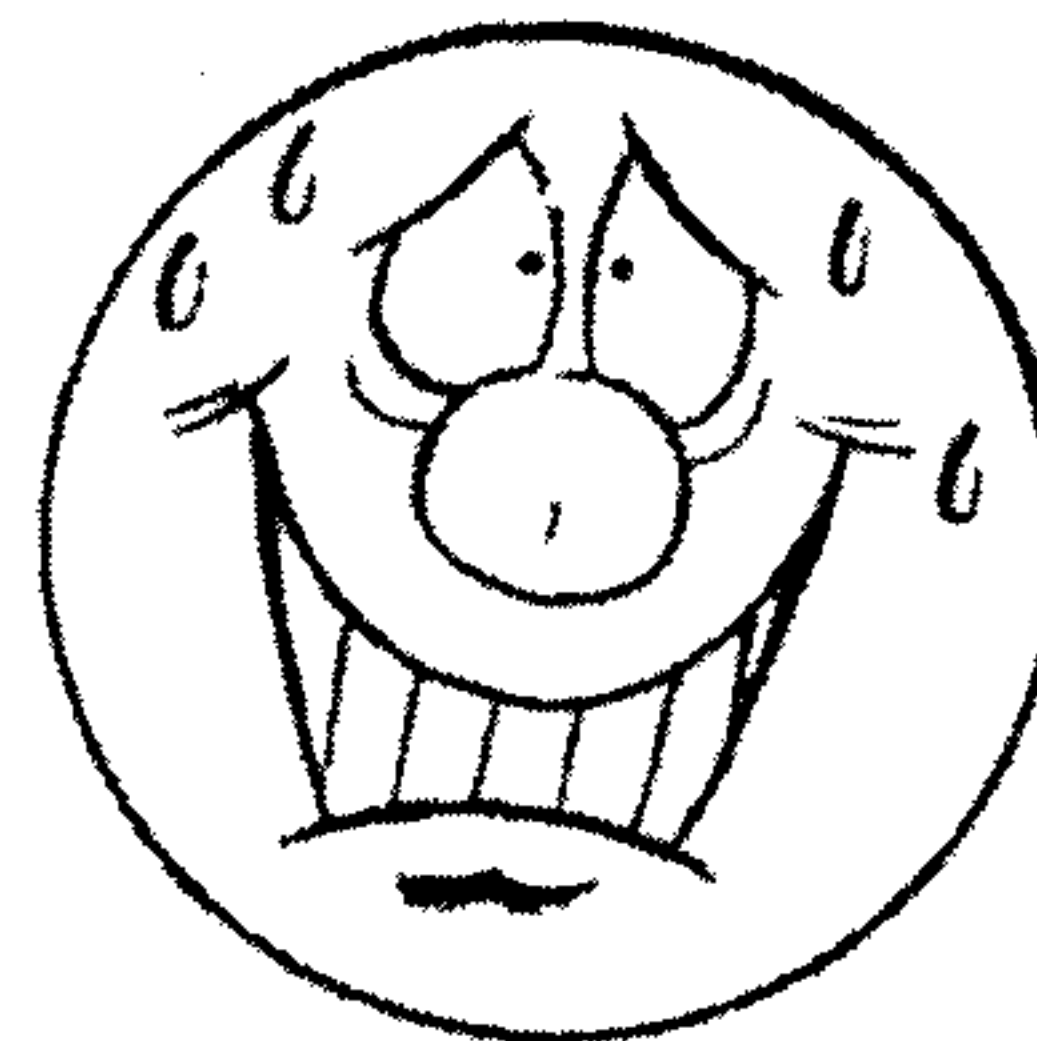
Изображение эмоций на лице персонажей, наверное, самое любимое занятие художника в нашем жанре. Воспользуйтесь в качестве справочного материала этой страницей.



СЧАСТЬЕ



ШОК



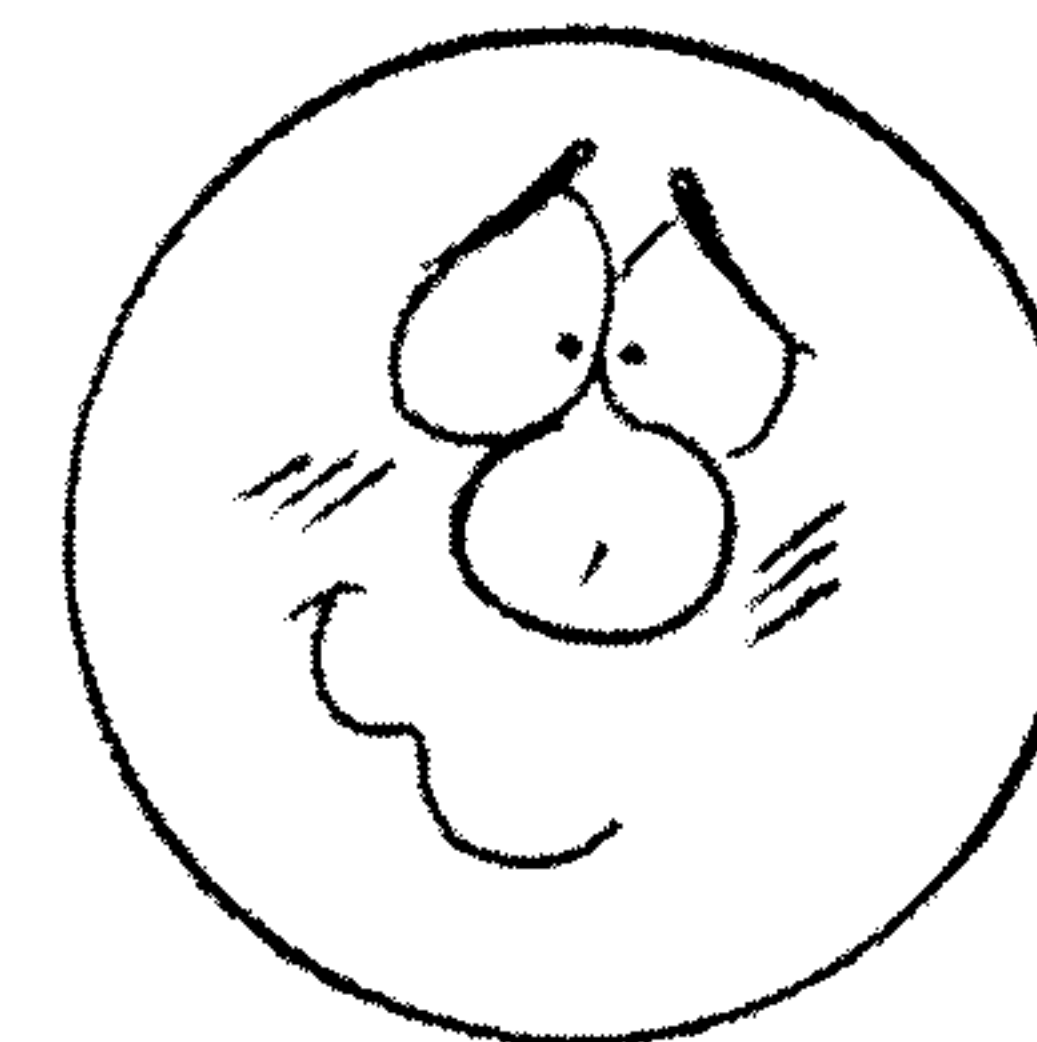
ЗАМЕШАТЕЛЬНОСТЬ



ПРЕДВКУШЕНИЕ
УДОВОЛЬСТВИЯ



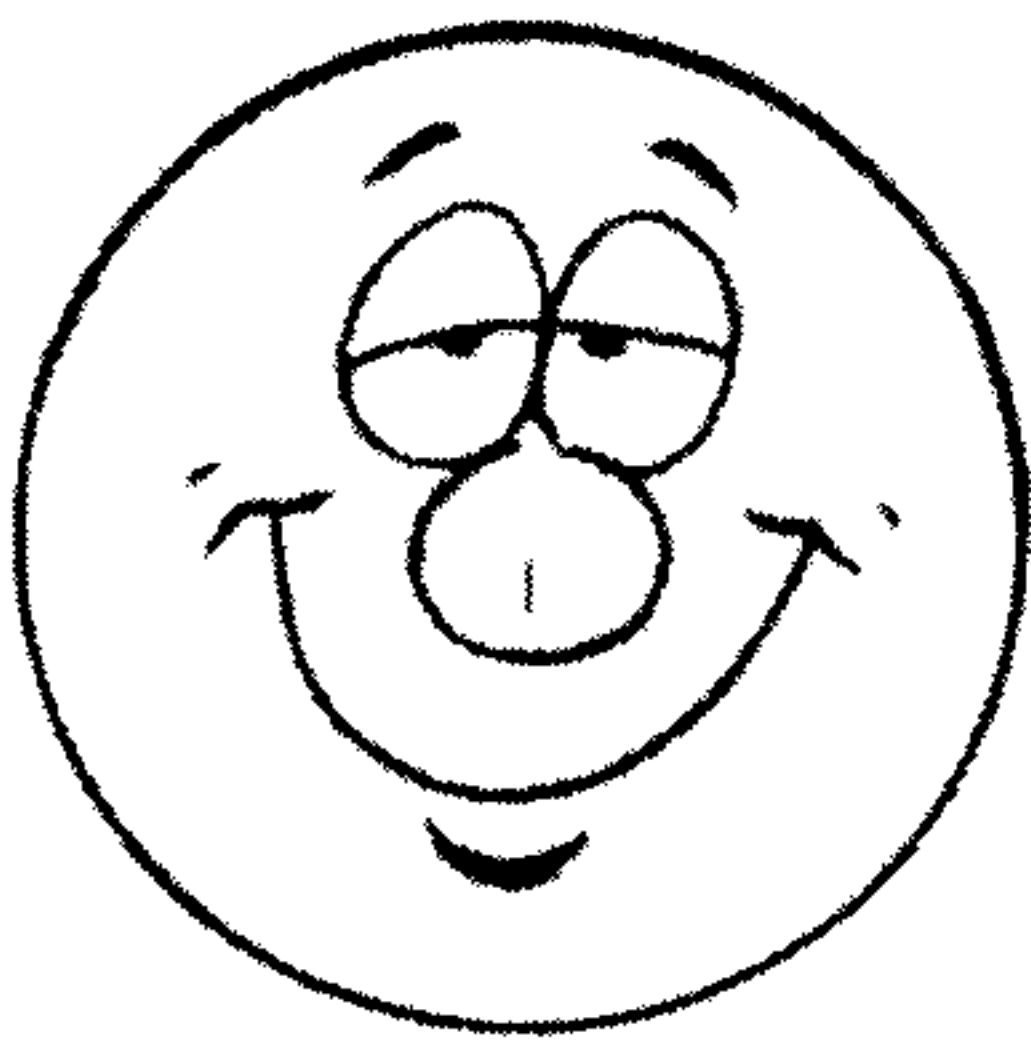
ИСПУГ



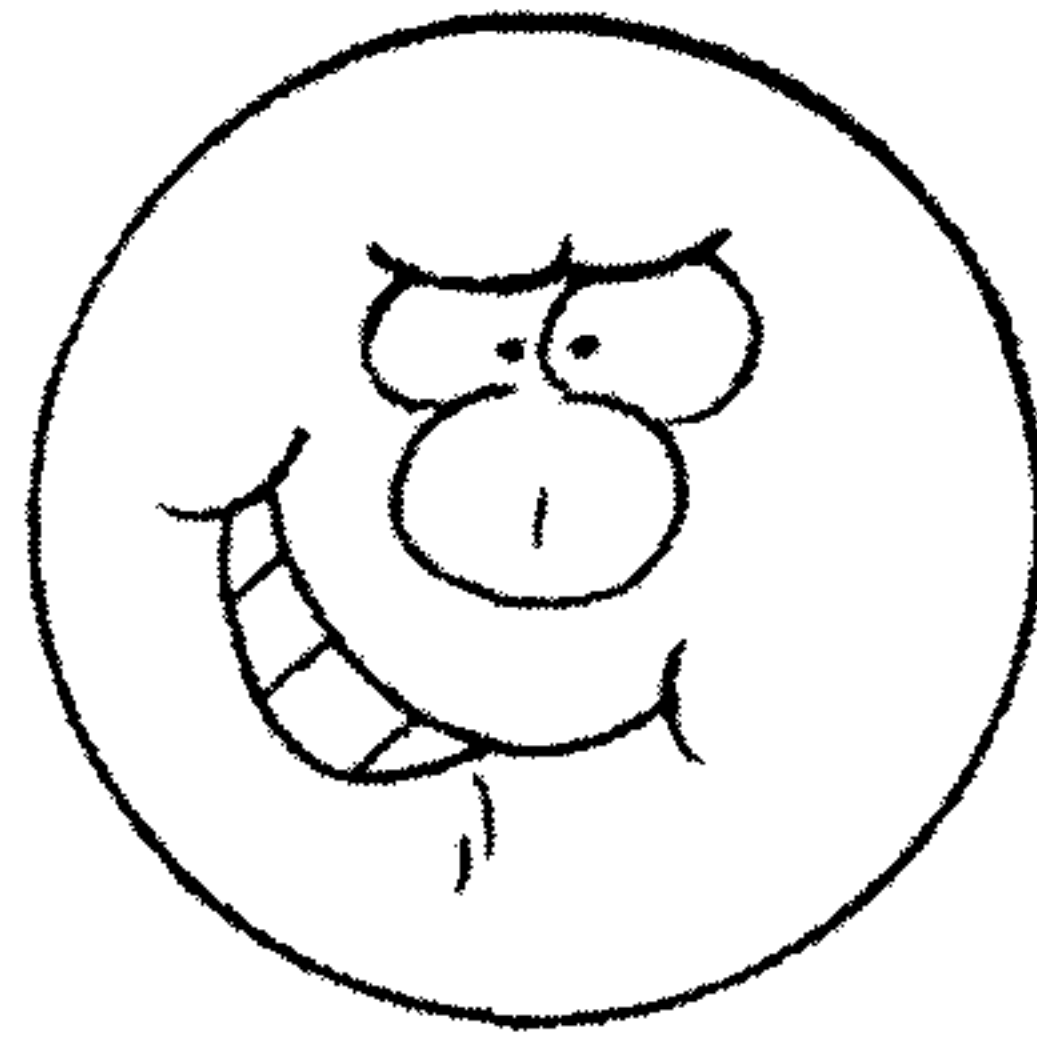
СМУЩЕНИЕ



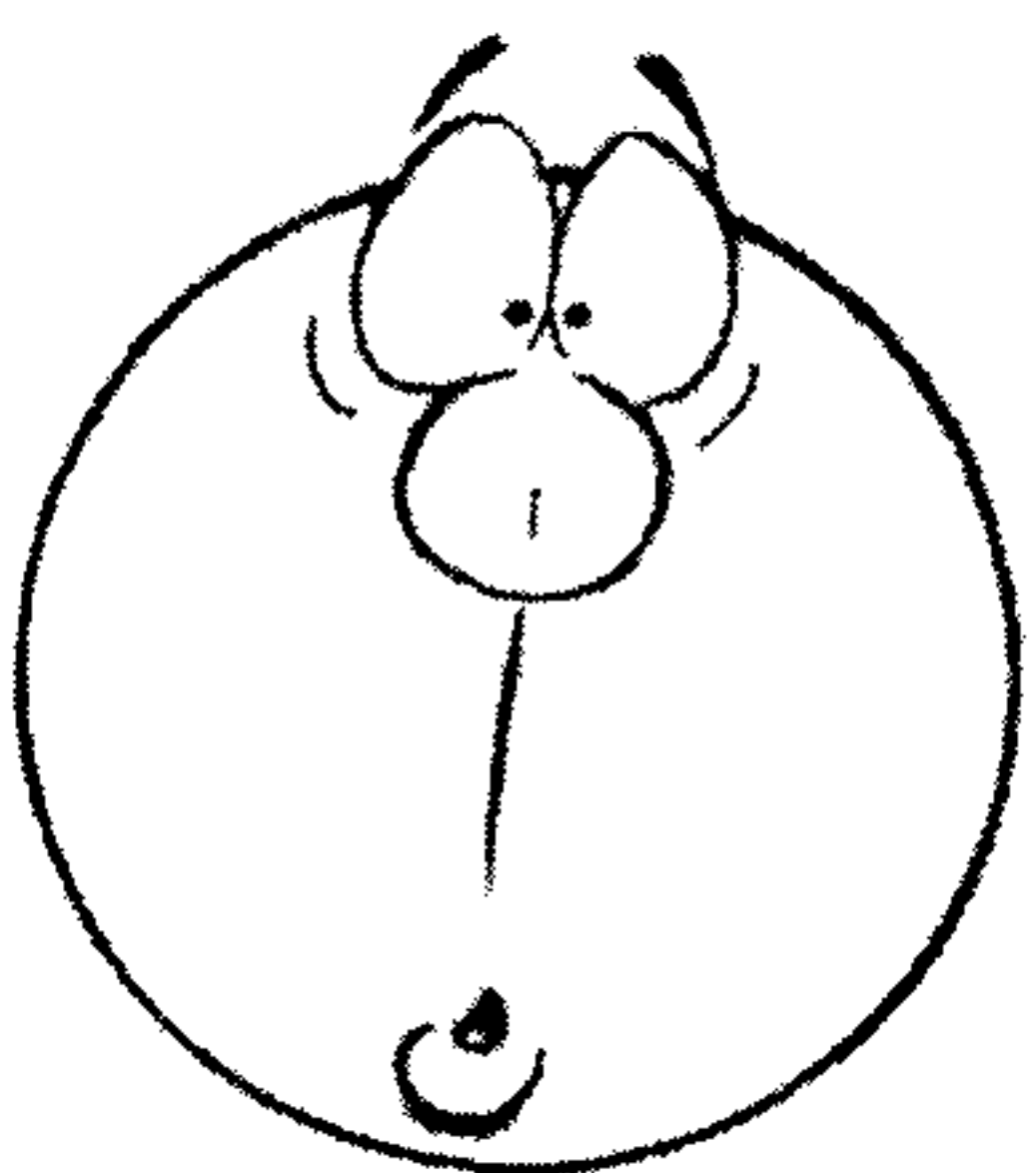
СМЕХ



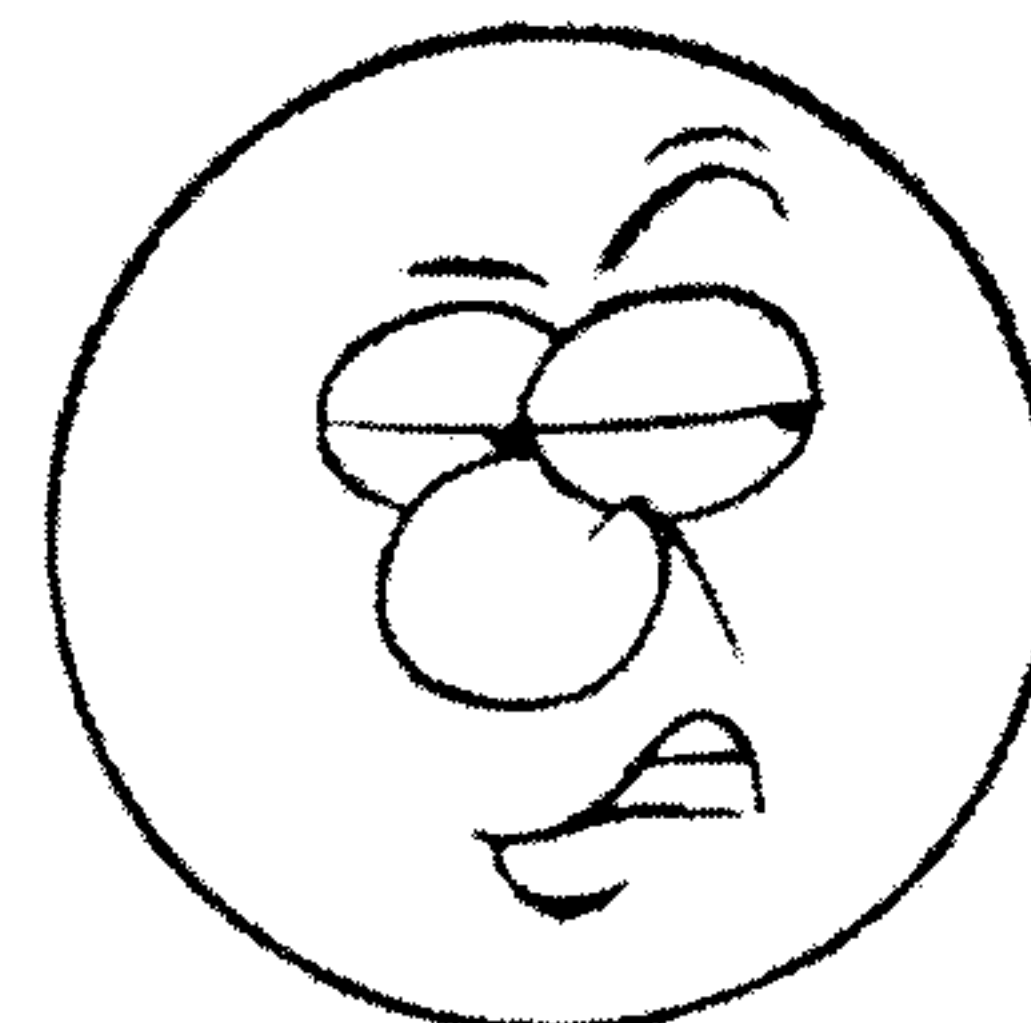
УДОВЛЕТВОРЕНИЕ



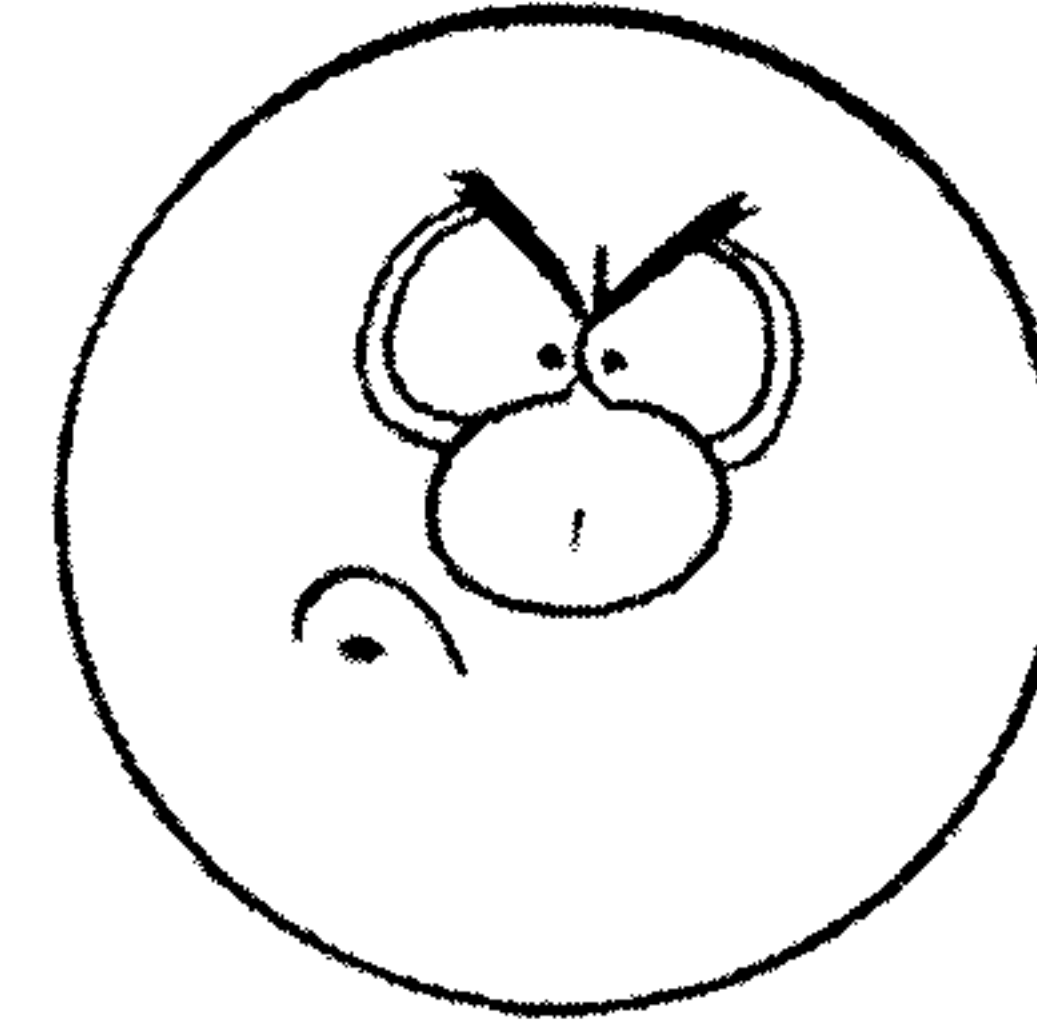
УВЕРЕННОСТЬ В СЕБЕ



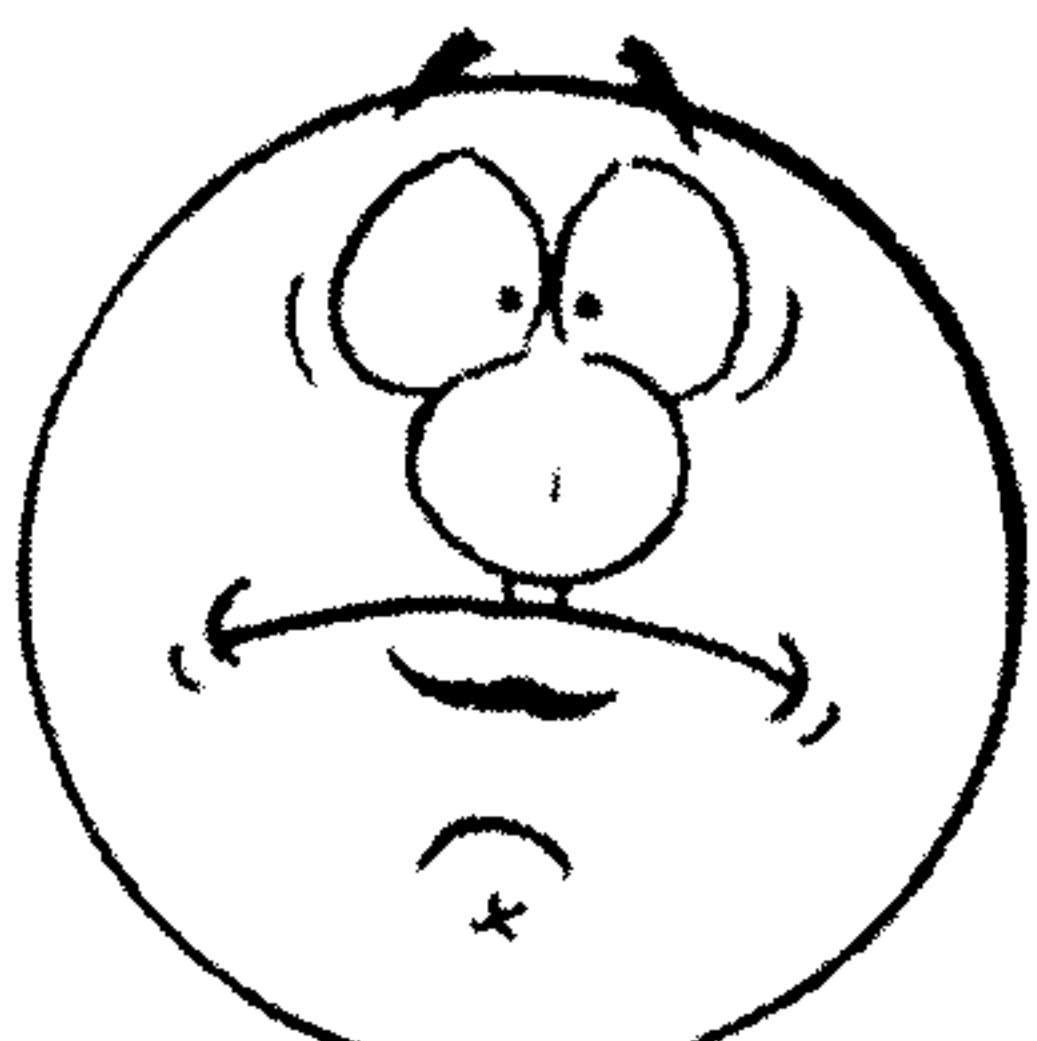
УДИВЛЕНИЕ



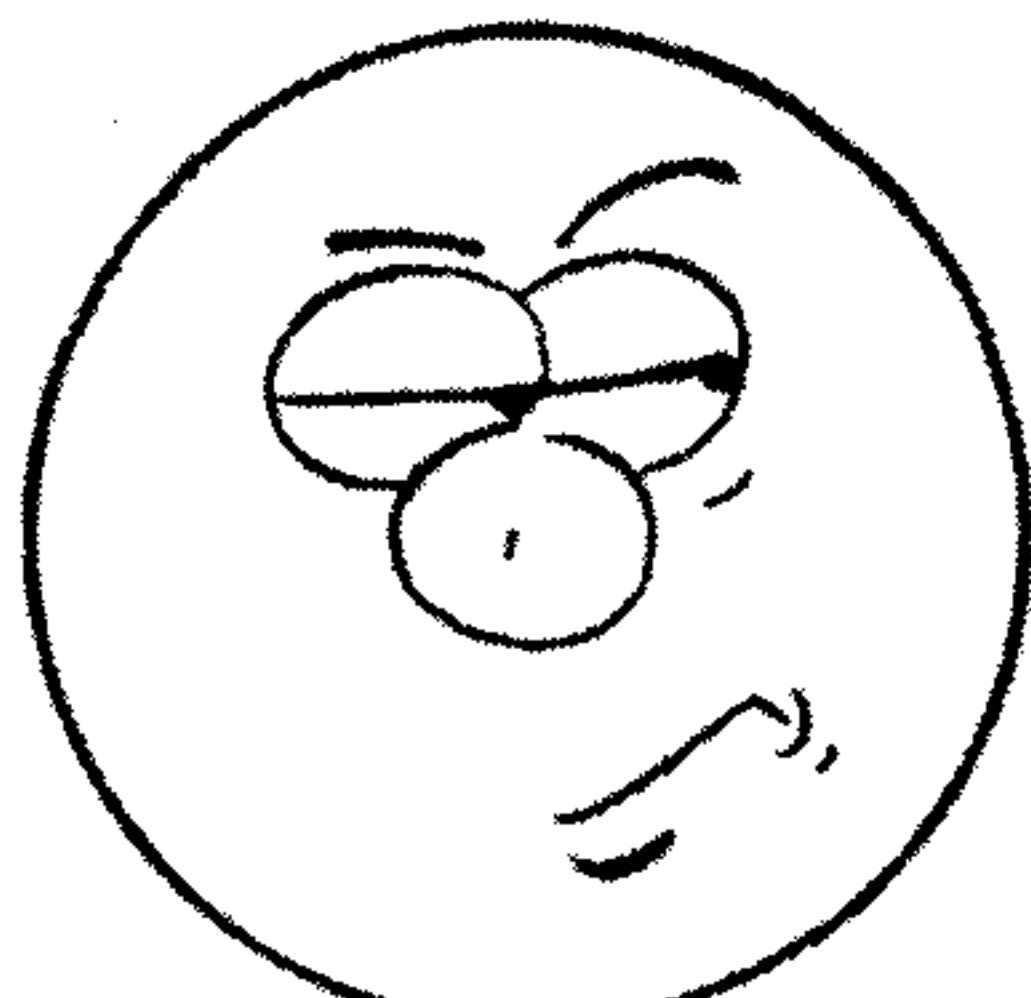
НАСМЕШКА



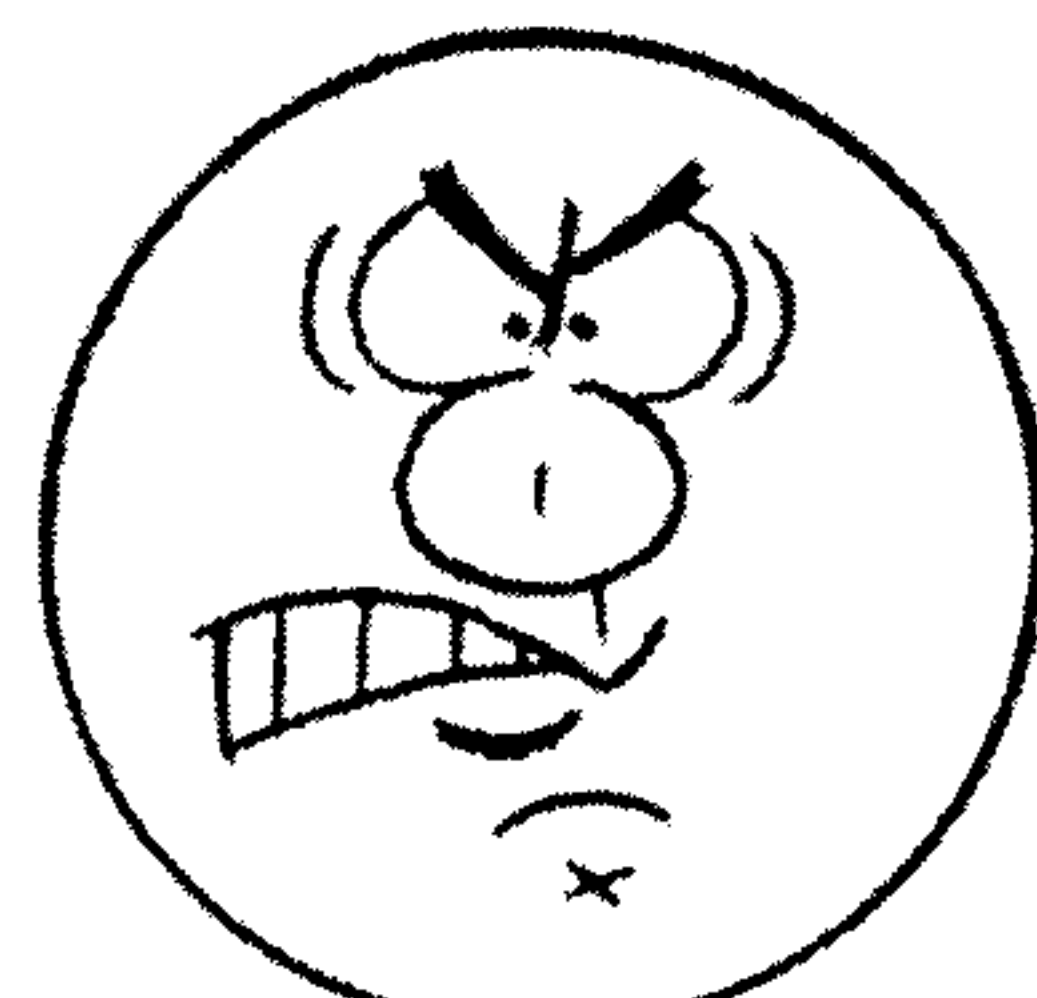
ЗЛОСТЬ



“ОЙ!”



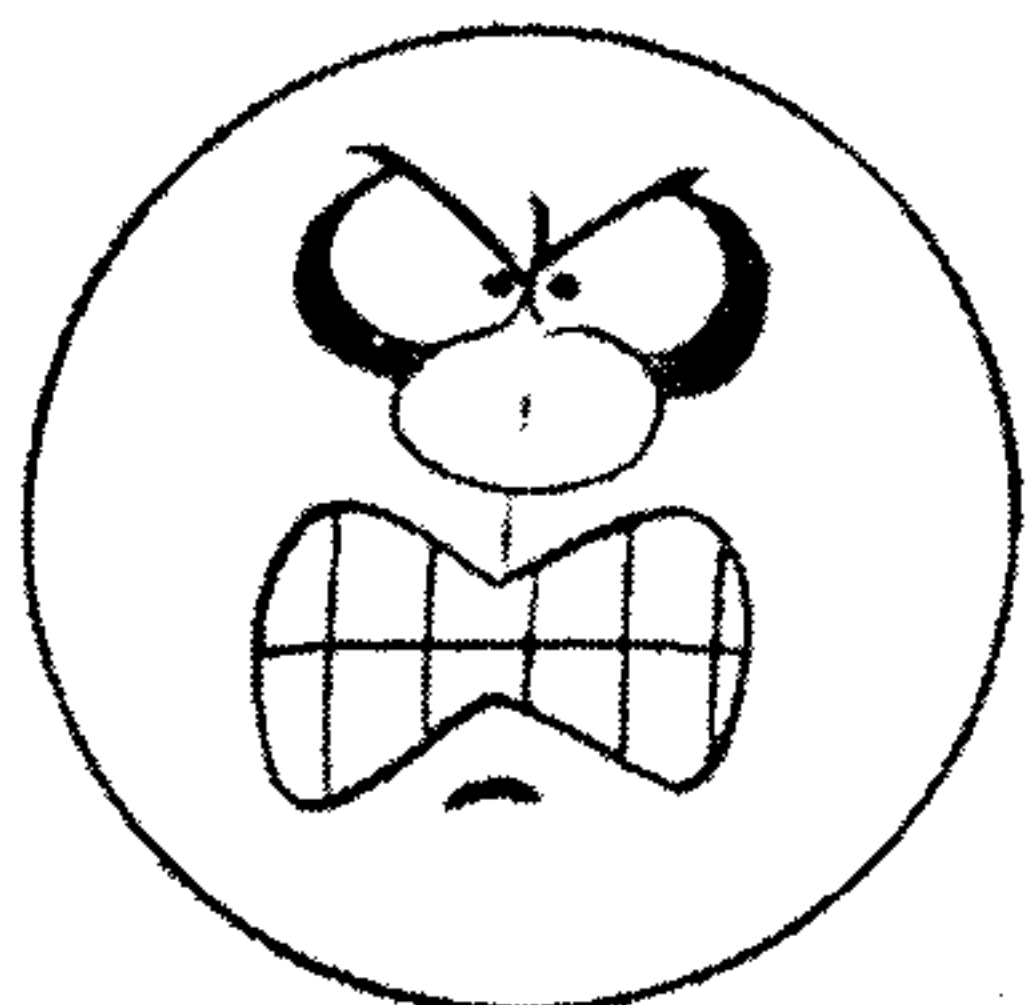
ПОДОЗРЕНИЕ



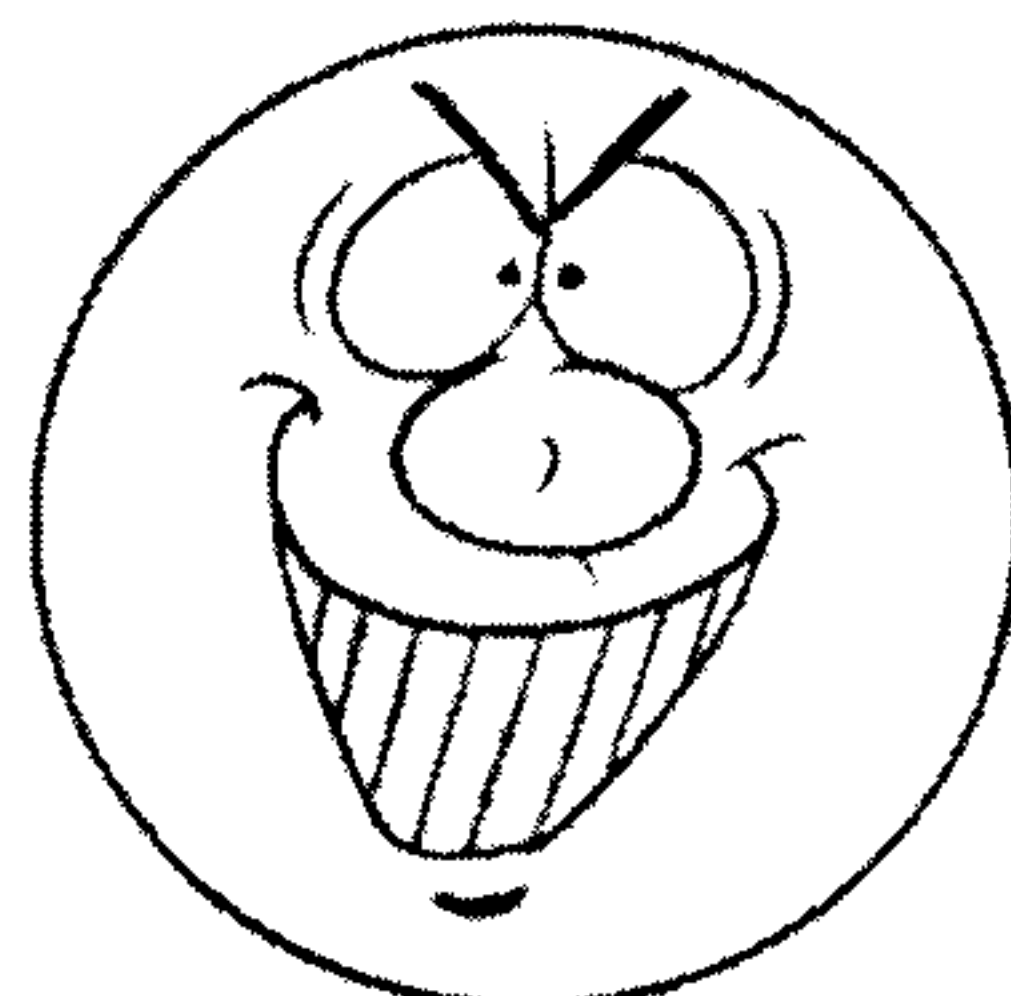
ОЗЛОБЛЕННОСТЬ

Пользуйтесь зеркалом

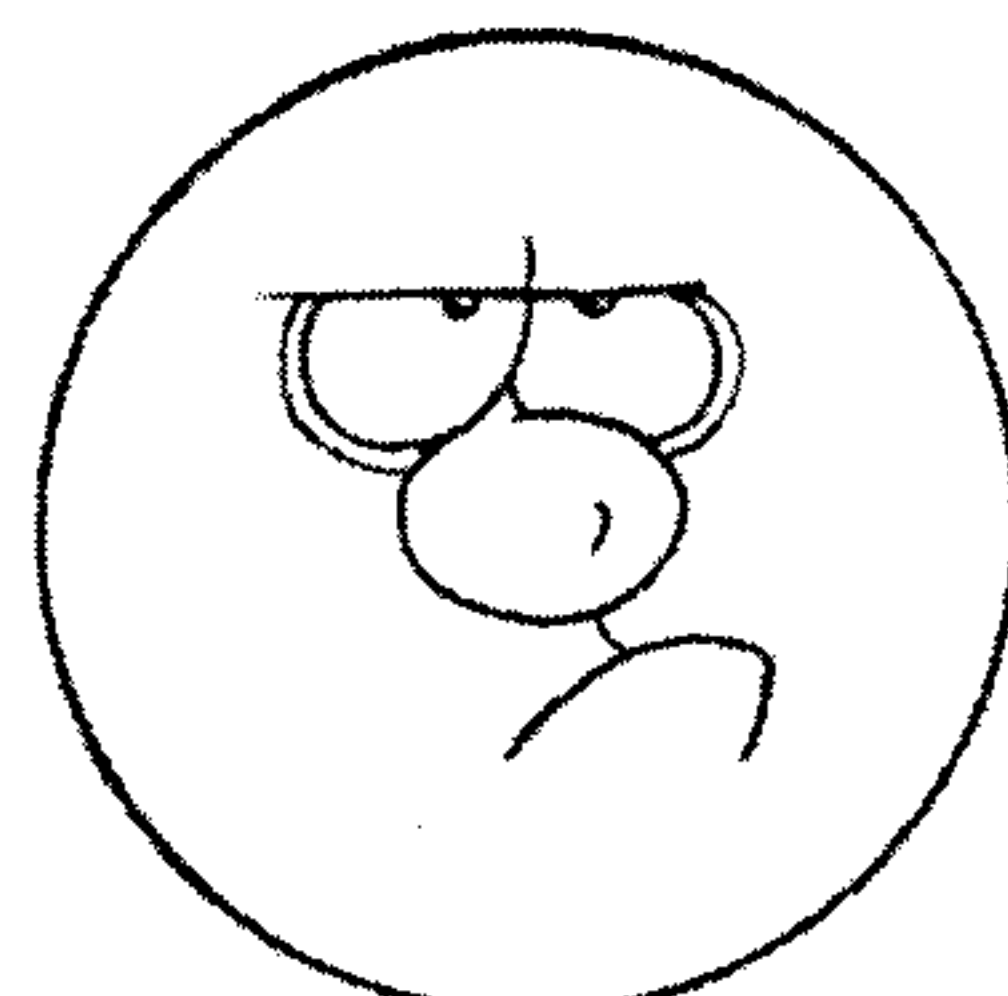
У профессиональных аниматоров возле рабочего стола часто стоит зеркало, в котором они изучают выражения собственного лица. Попробуйте так же, глядя в зеркало, корчить разные рожицы — только удостоверьтесь, что за вами никто не наблюдает! А теперь попытайтесь запечатлеть на бумаге то, что вы увидели. Не тратьте время на изображение головы правильной формы: выражение лица создается только глазами и ртом.



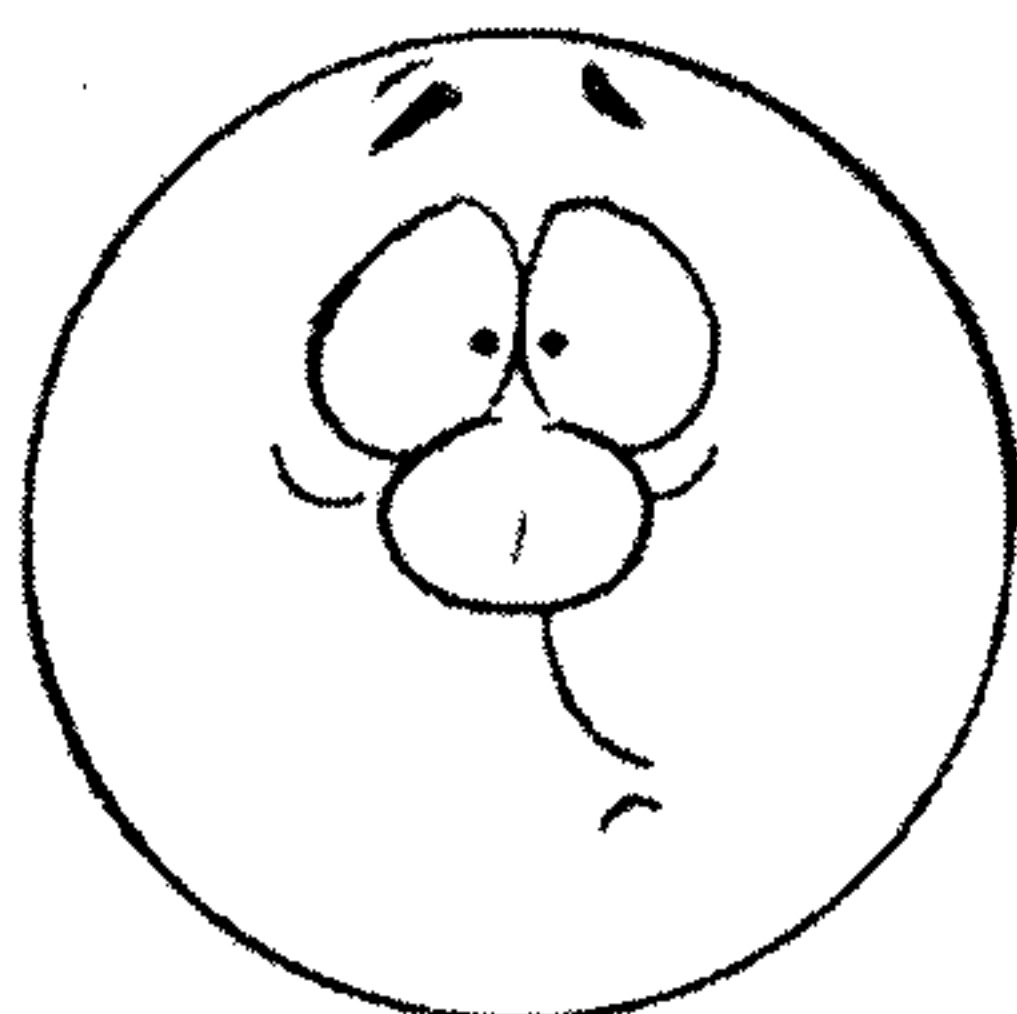
ЯРОСТЬ



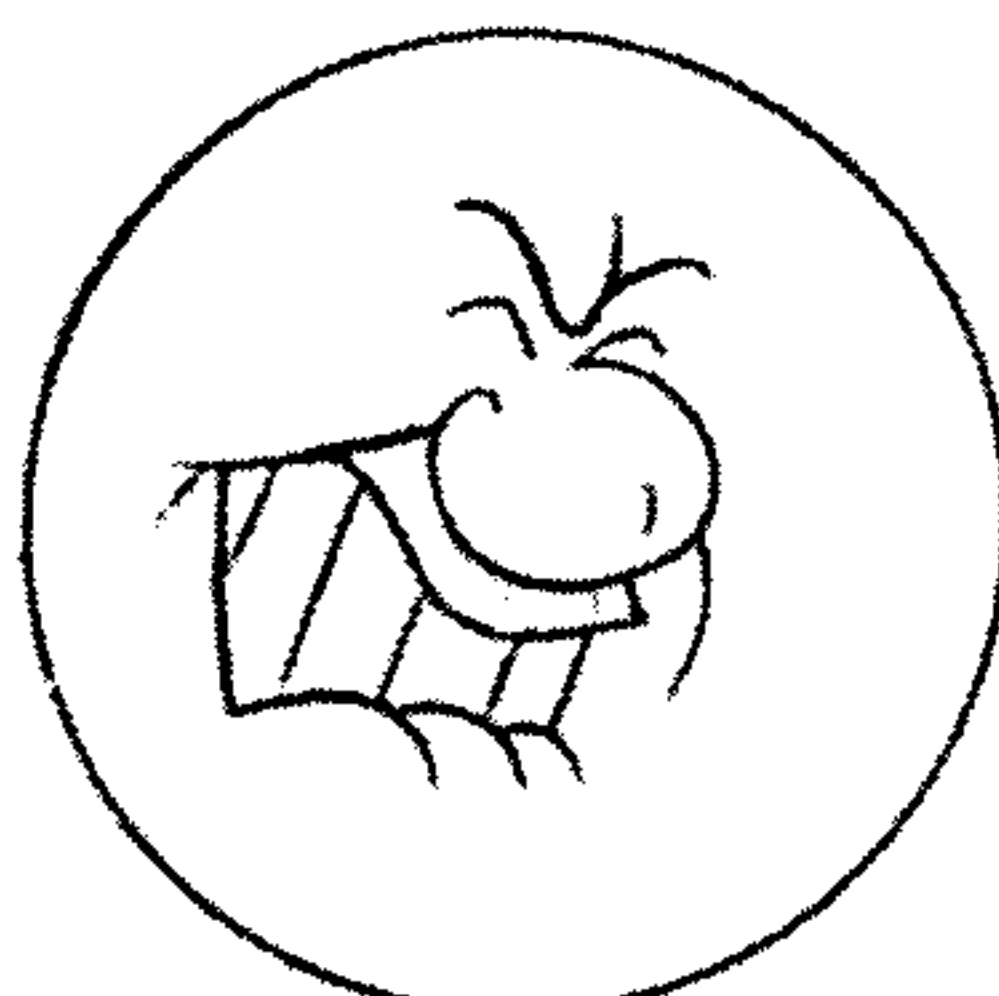
ЗЛОРАДНАЯ УЛЫБКА



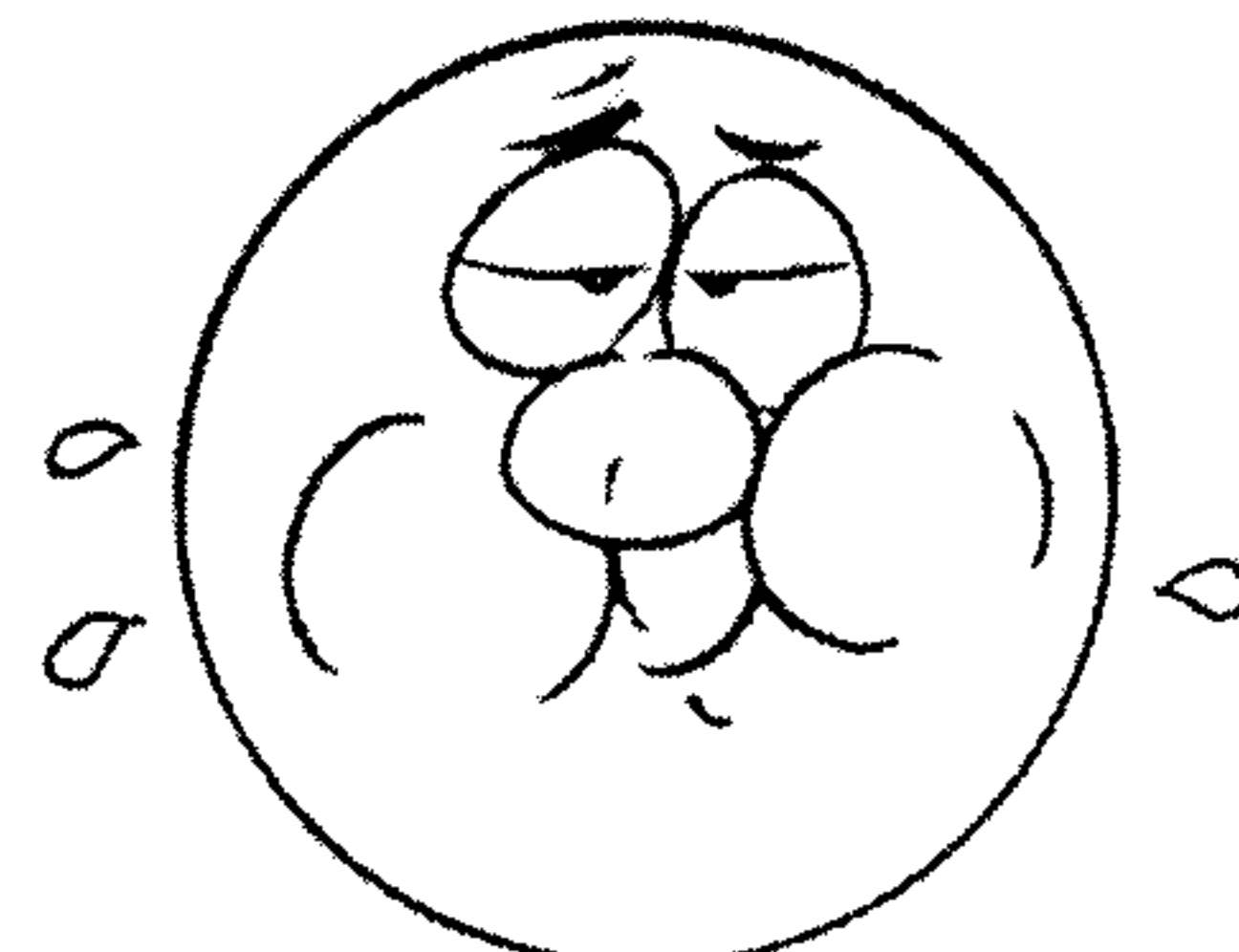
ТЯЖКИЕ РАЗДУМЬЯ



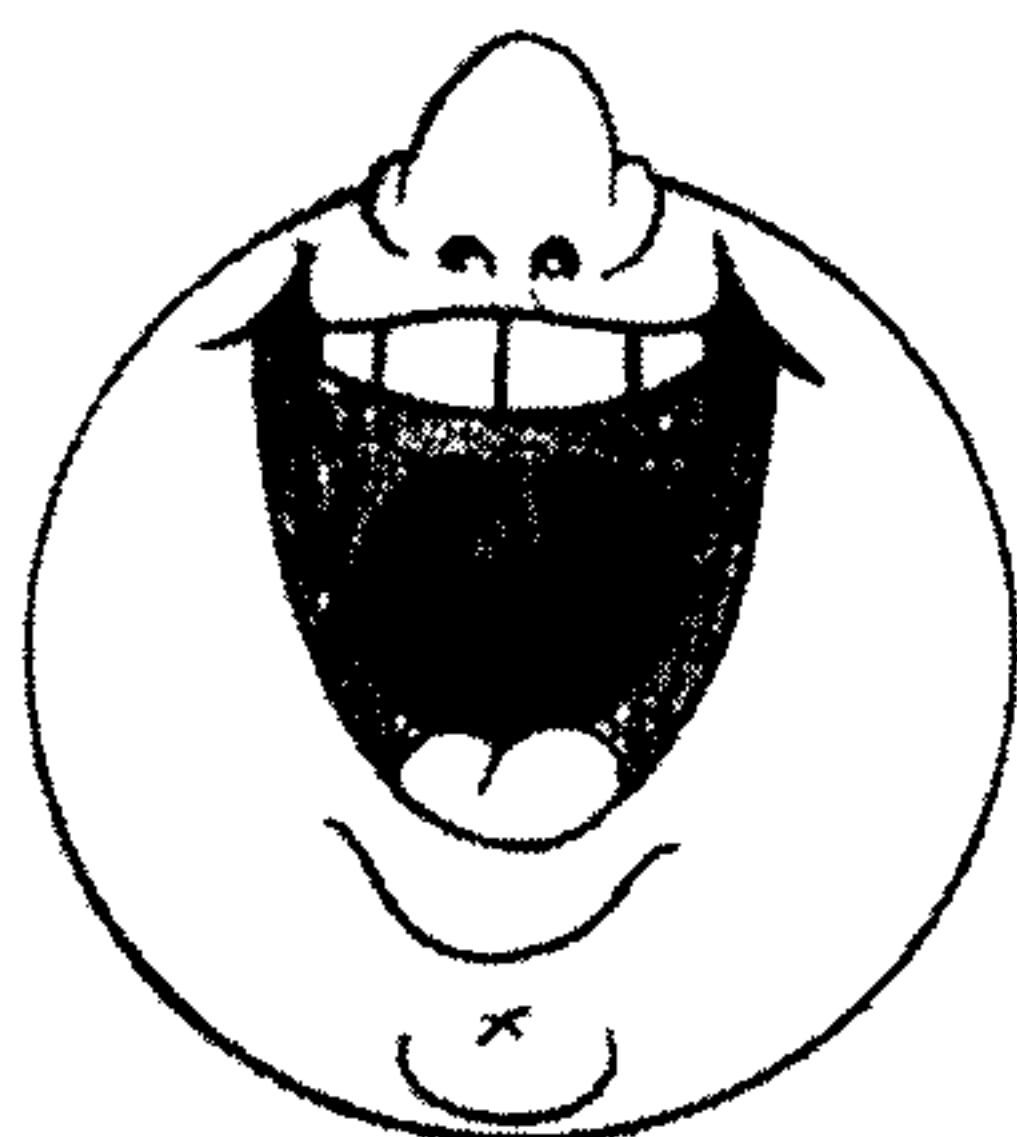
НЕОЖИДАННАЯ МЫСЛЬ



“АЙ!”



ЖЕВАНИЕ



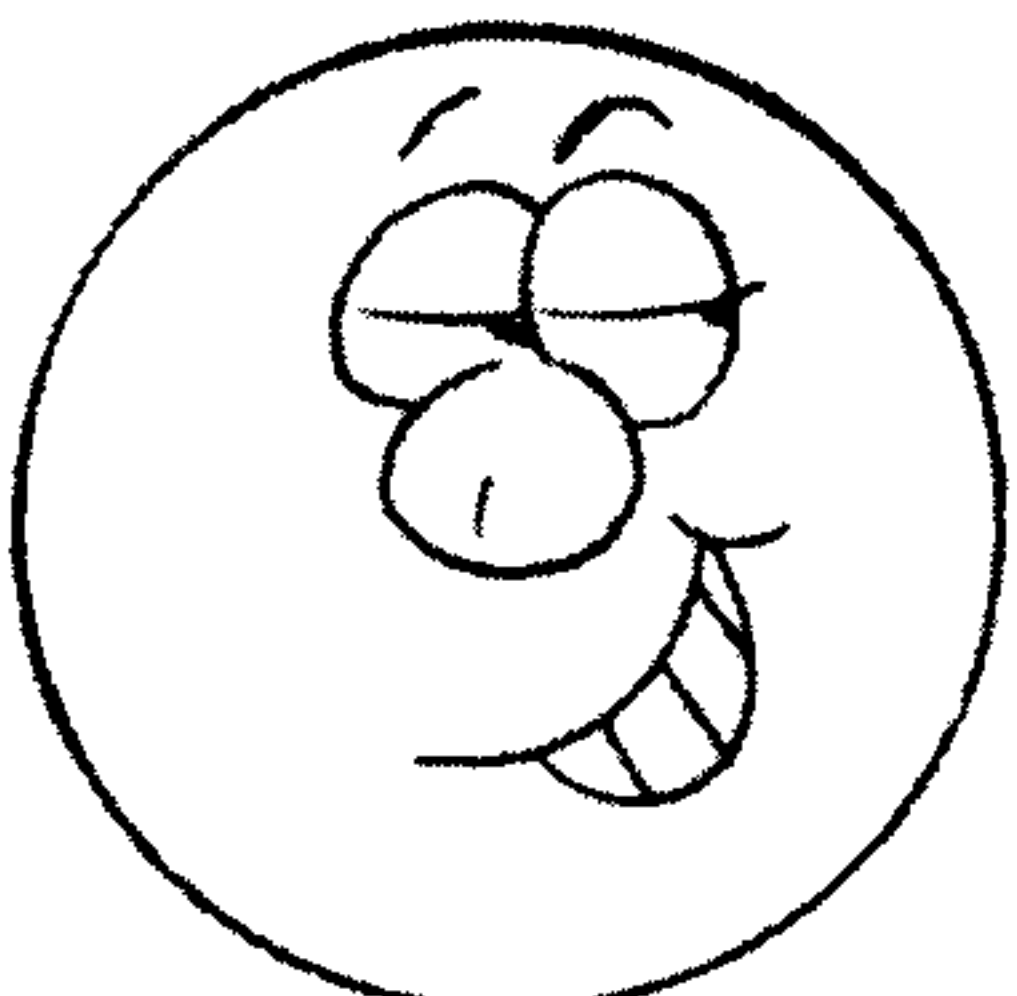
БЕЗУДЕРЖНОЕ ВЕСЕЛЬЕ



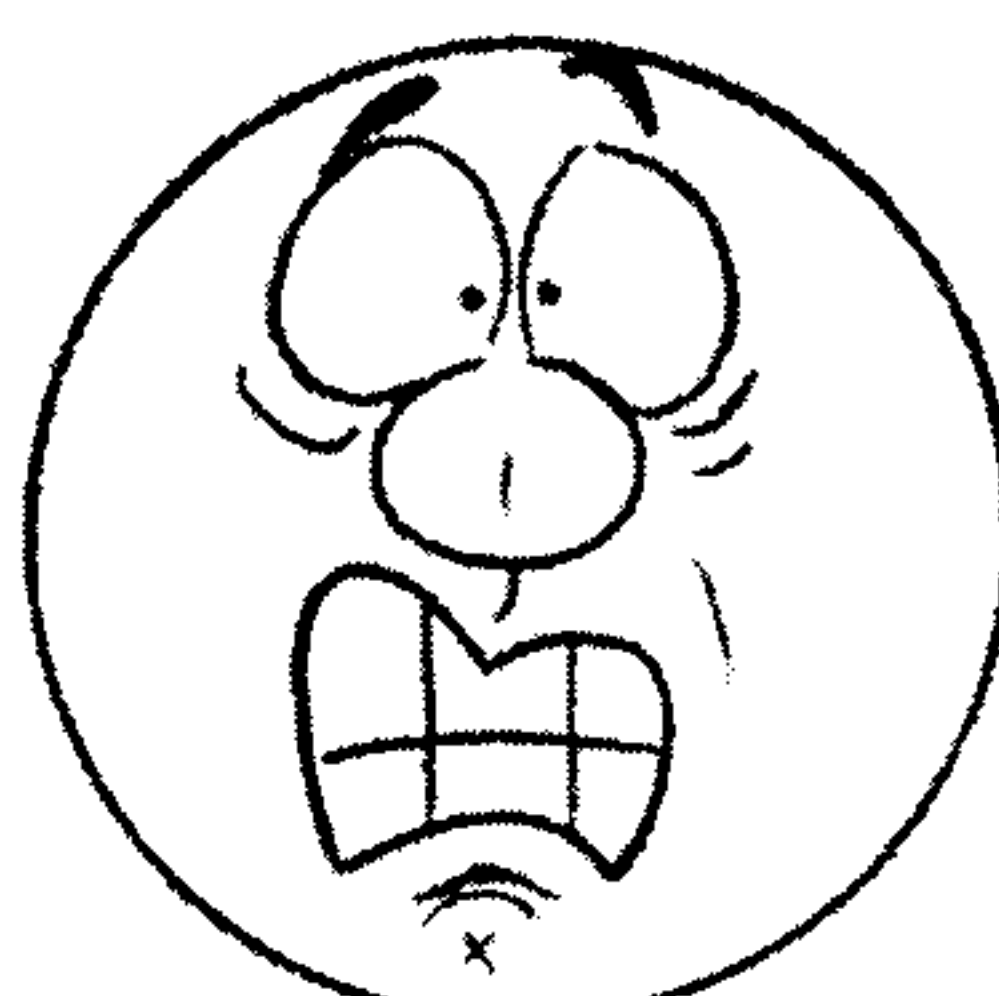
ГРУСТЬ



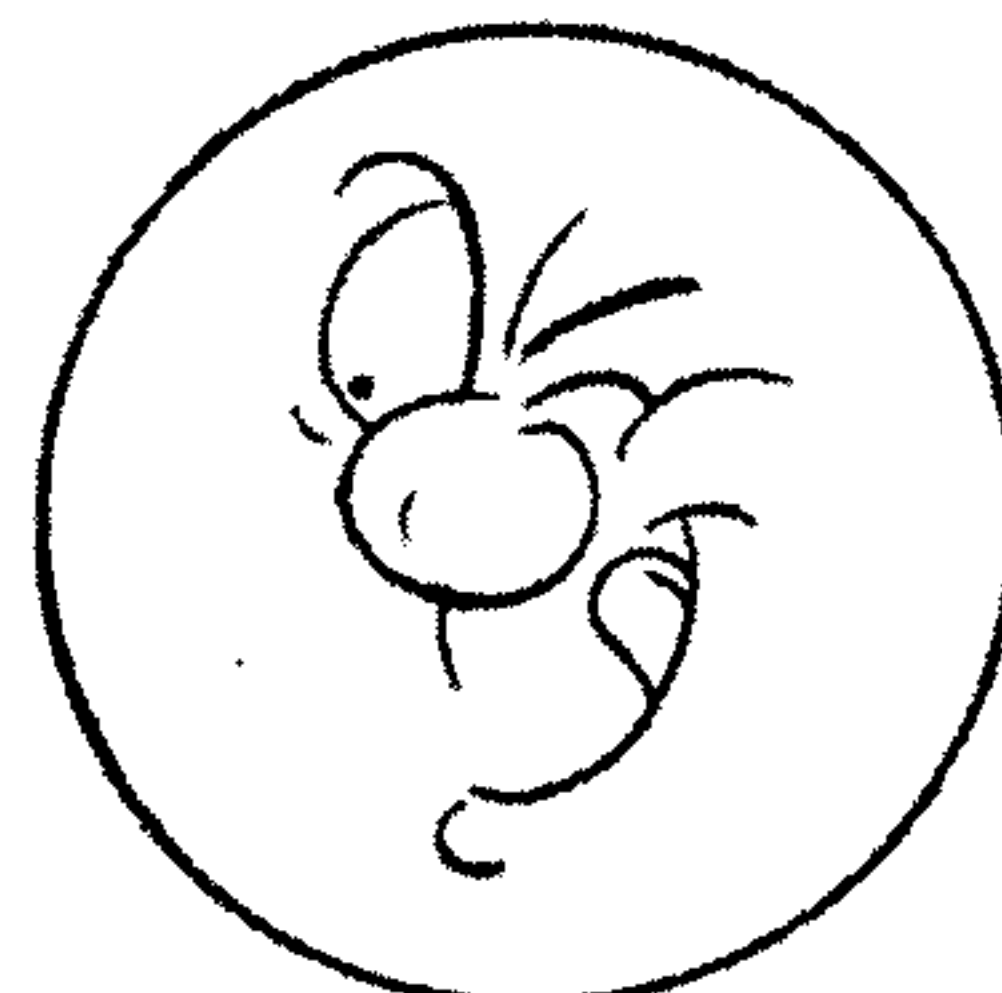
СУМАСШЕСТВИЕ



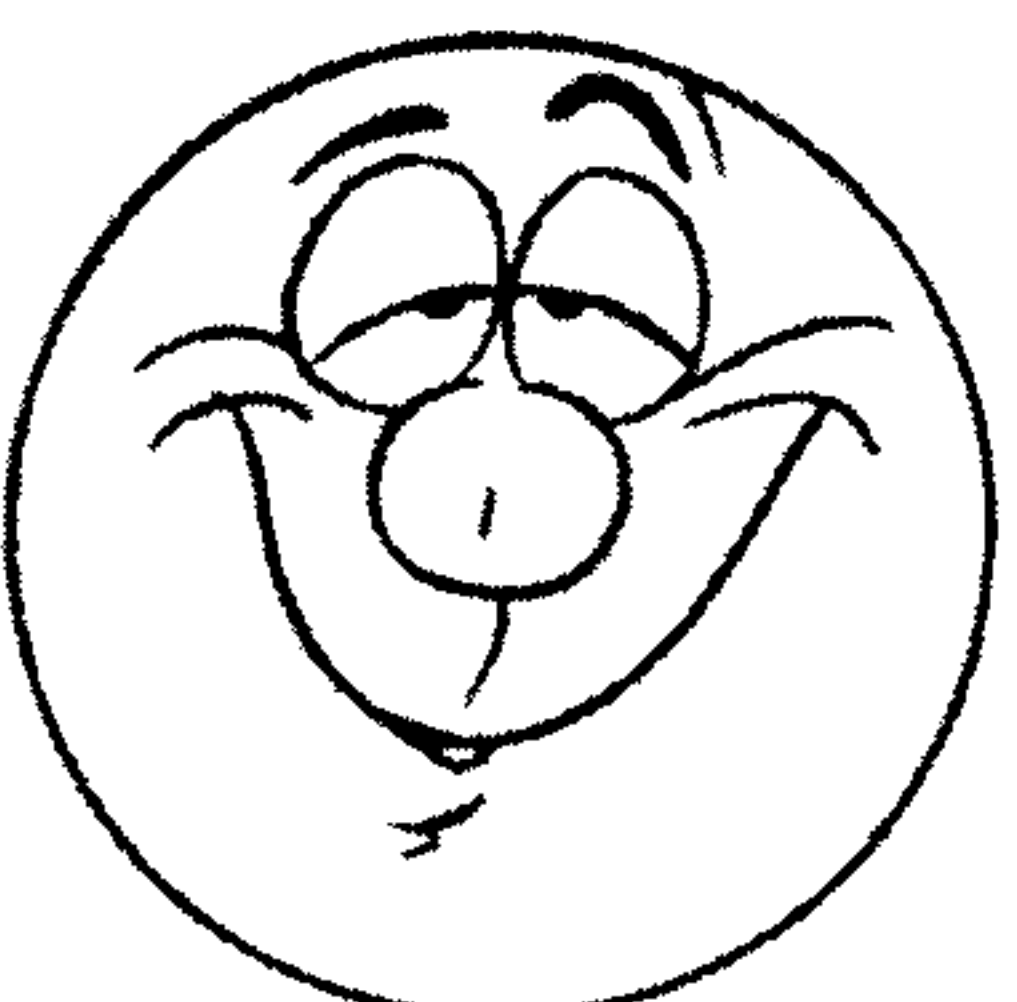
ЗАИГРЫВАНИЕ



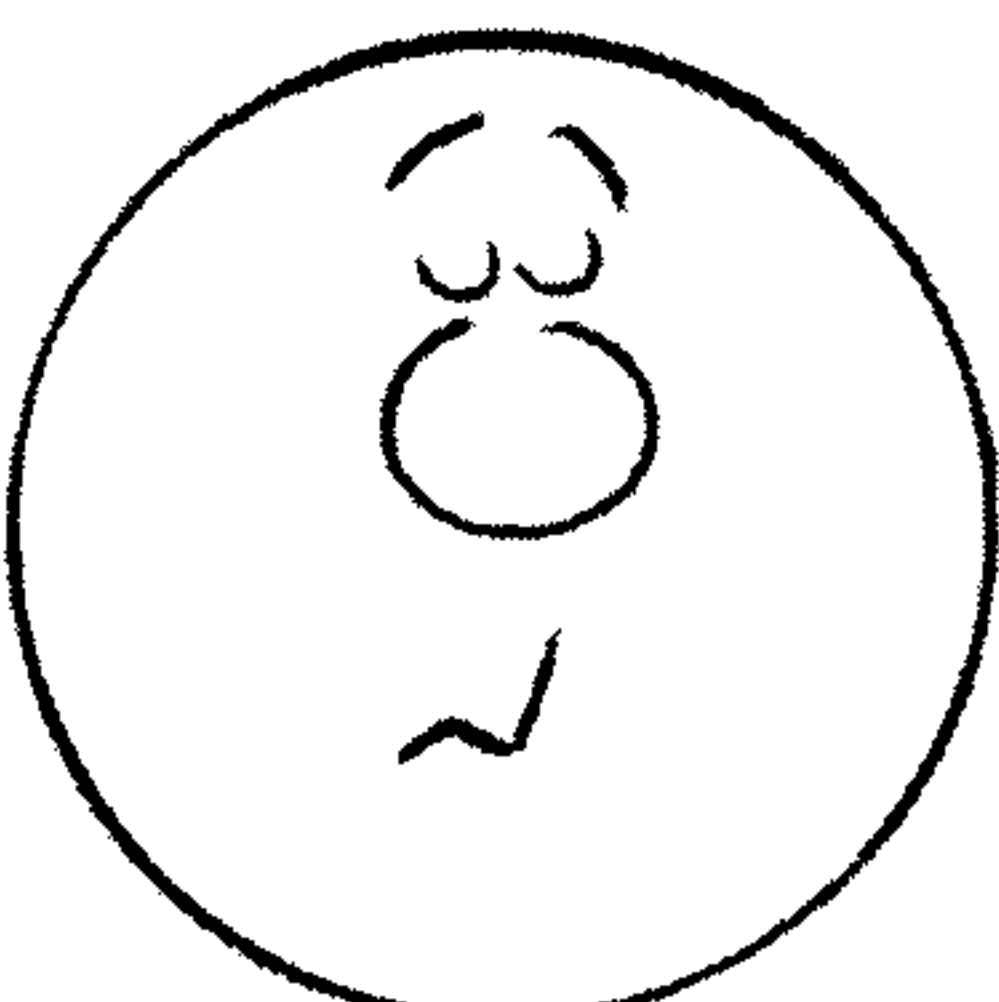
ПОТЯСЕНИЕ



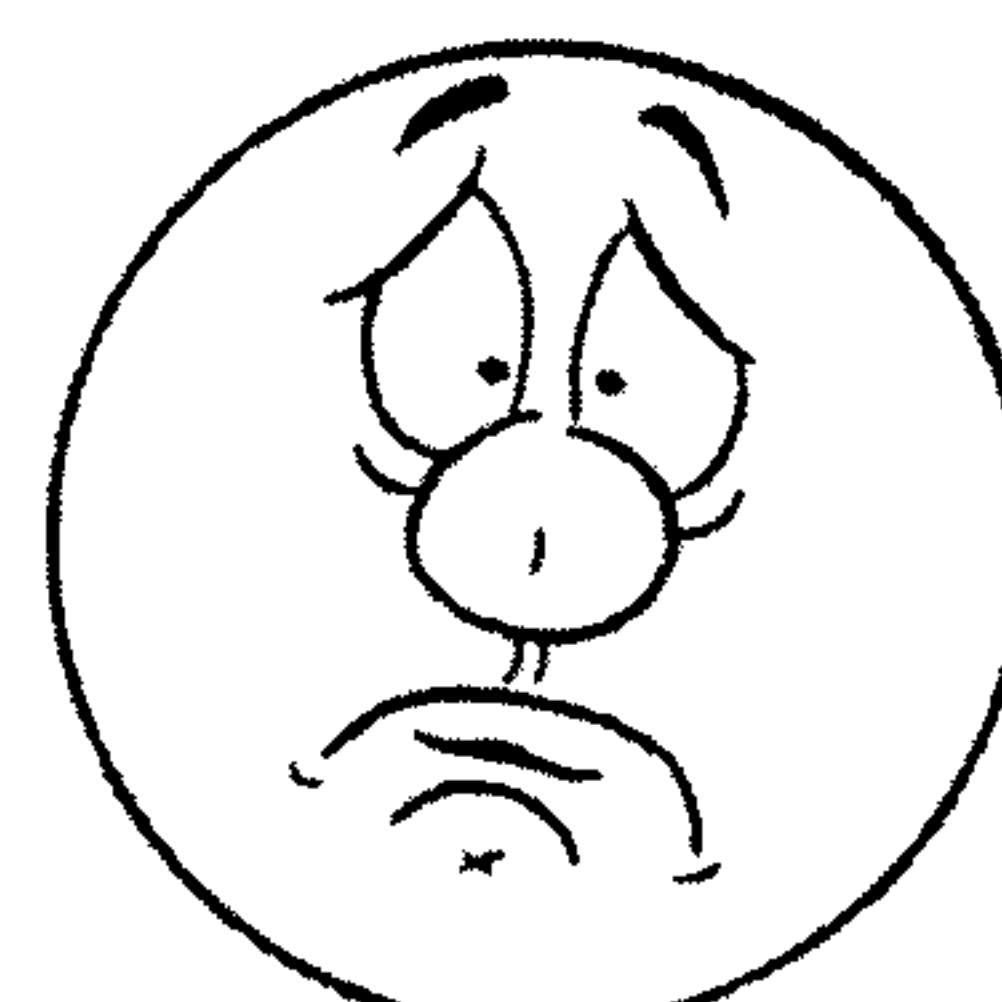
ПОГРУЖЁННОСТЬ
В РАБОТУ



ВЛЮБЛЁННОСТЬ



СКРОМНОСТЬ



ТОСКА



СТРОЕНИЕ ФИГУРЫ

Фигуру человека рисовать гораздо проще, чем вам кажется. Уверен, что вы уже многое умеете и без моих объяснений. Скажем, можете ли вы нарисовать руку? Конечно, это же очень просто: две параллельные линии. А ногу? Почти то же самое, только линии толще и длиннее (можно также представлять руки и ноги в виде трубок, которые сгибаются и разгибаются).

Но если вы спросите у начинающего, как рисовать человеческую фигуру, вы увидите в его глазах тень испуга. Расслабьтесь. Обучение будет простым и весёлым.

Фигуру, разложенную на составные части, рисовать гораздо легче,

чем лицо, так как внутри контуров нет черт, которые потребуют особого внимания.

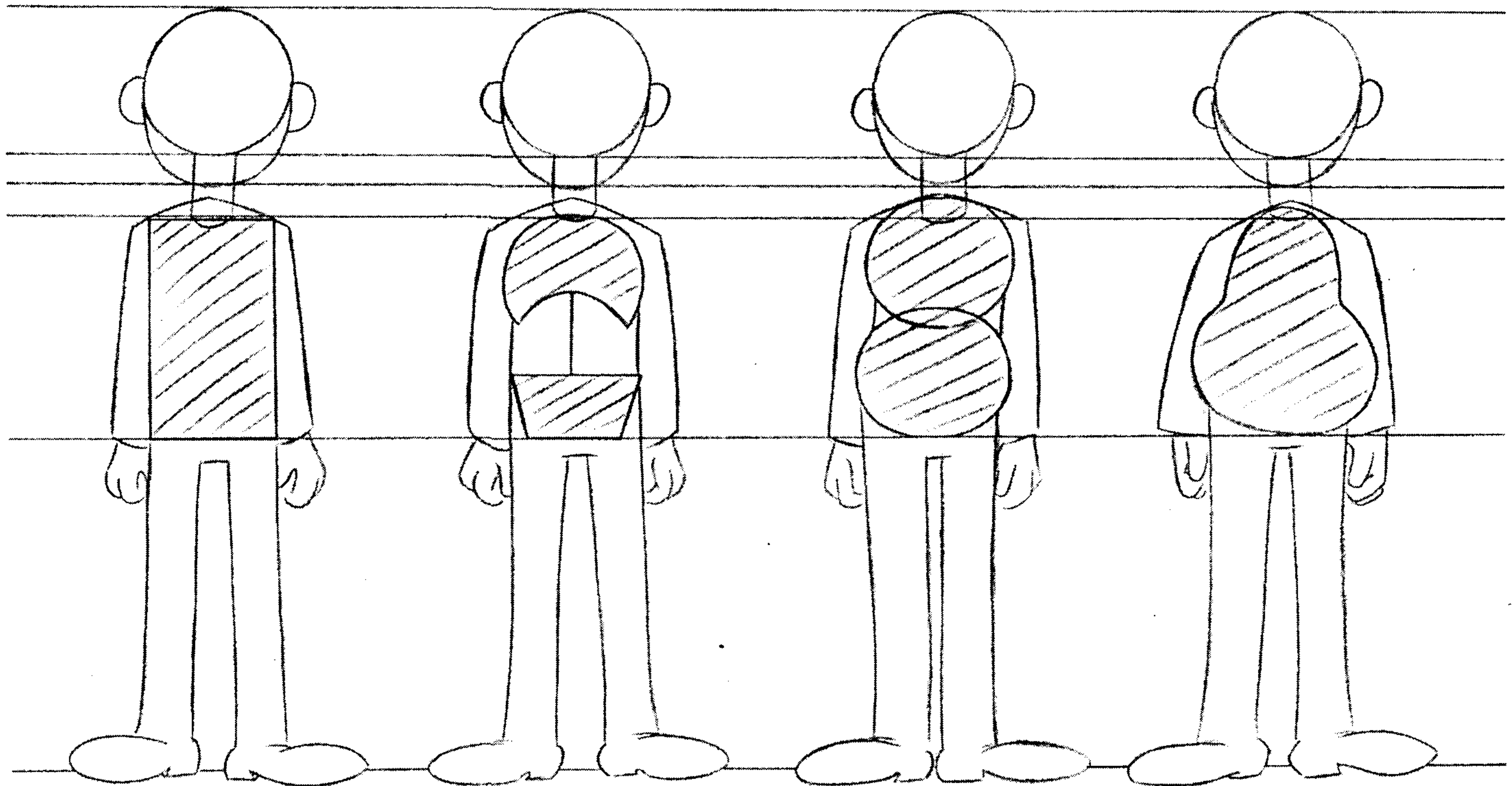
Поскольку вы уже умеете рисовать руки и ноги, главная сложность будет заключаться в изображении туловища. Туловище только треть всей фигуры (которая делится на туловище, руки и ноги). Туловище начинается в районе бёдер и заканчивается около ключицы. С него свисают две руки, а снизу из него растут две ноги.

Помните, как мы рисовали голову? До того как изобразить черты лица. То же делается и в этом случае: прежде чем рисовать руки и ноги, нужно изобразить туловище.

Четыре типа строения фигуры

Рисованная анатомия имеет много общего с реальностью, но мы стремимся свести всё к единой форме, которая мгновенно привлекает взгляд. Именно поэтому туловище всегда должно быть визуально простым. Разные художники пользуются различными конструкциями; со временем вы тоже найдете свой любимый приём. Экспериментируйте!

Эти типы строения фигуры могут быть использованы и для изображения женщин, если внести в них три небольших изменения — сузить талию, сделать шире бёдра и дорисовать грудь.



ПРЯМОУГОЛЬНИК

Для средней, худой и высокой фигуры.

Это простая, эффективная и чрезвычайно универсальная конструкция.

ГРУДНАЯ КЛЕТКА И ТАЗ

Для атлетической фигуры.

Эта конструкция позволяет с лёгкостью увеличивать ширину груди независимо от бёдер. Кроме того, она прекрасно подходит для поз в движении, когда человек сгибается или поворачивается.

ДВА КРУГА

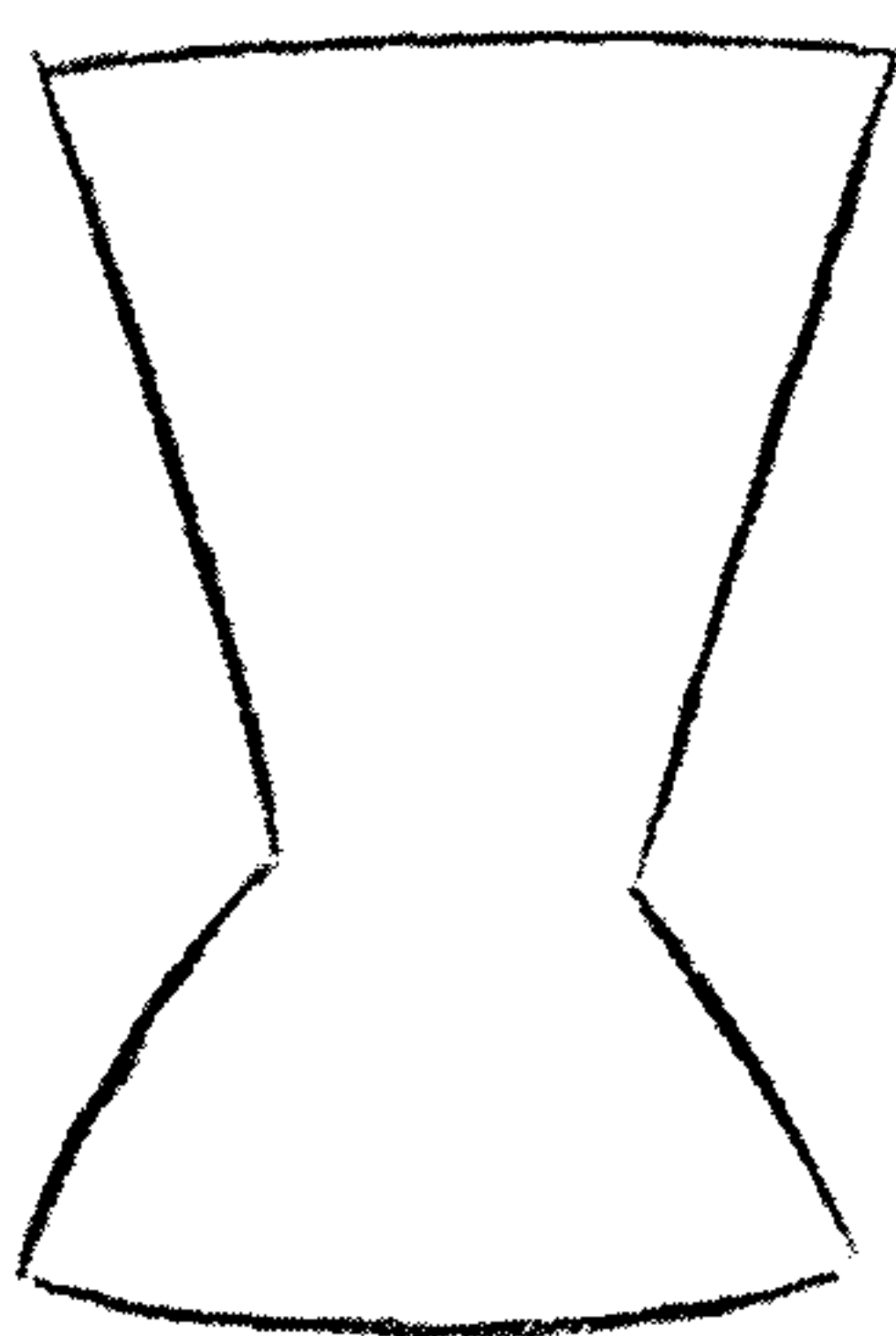
Для пухленькой или полной фигуры.

Эту конструкцию можно приспособить для образа громилы или спортсмена, если увеличить верхний круг. Это тоже очень простая и эффективная конструкция, хотя немного старомодная.

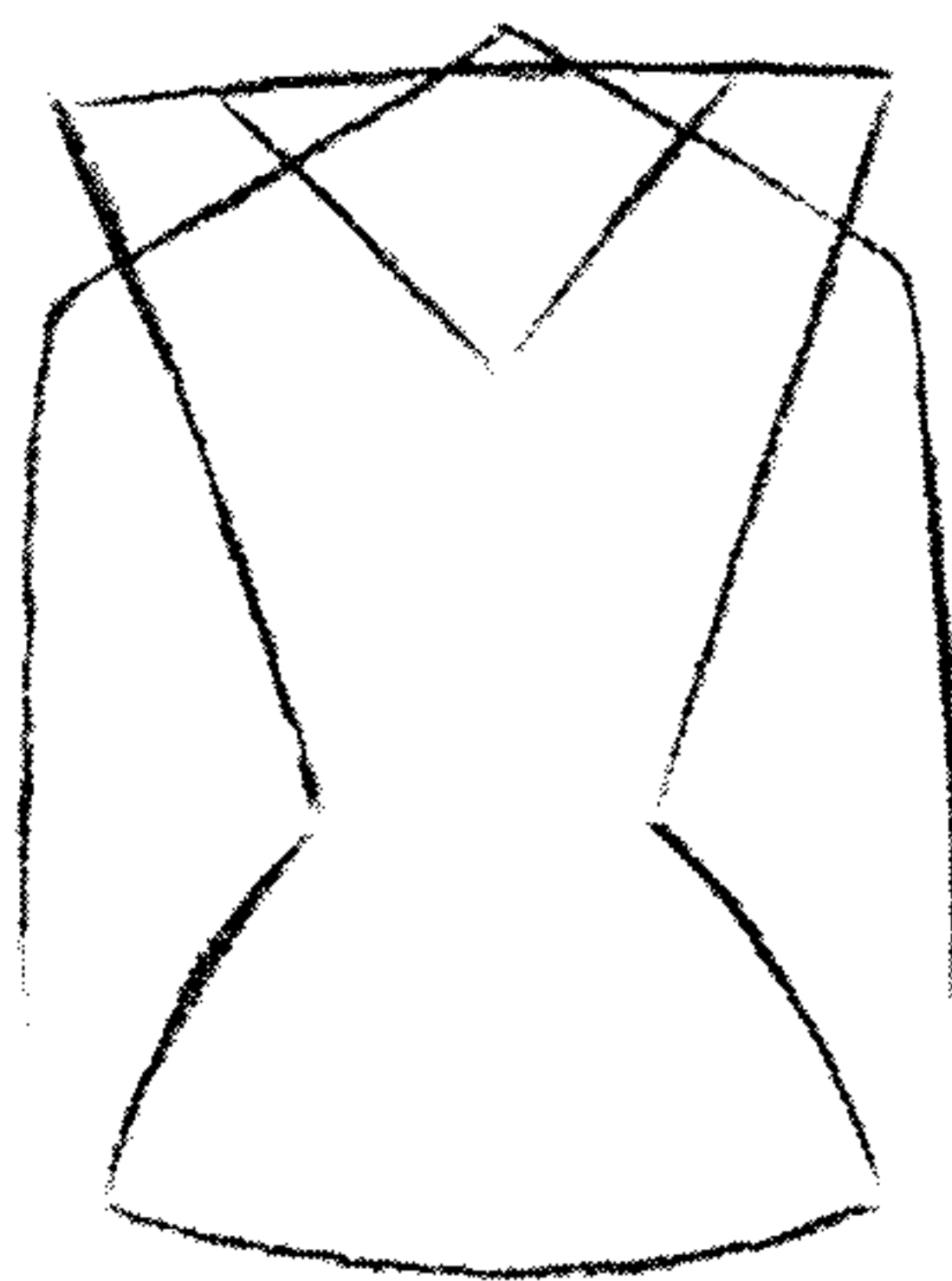
ГРУША

Для средней, полной, молодой или старой фигуры. Это универсальная и очень часто используемая конструкция, которая к тому же довольно проста. Её можно считать стандартной.

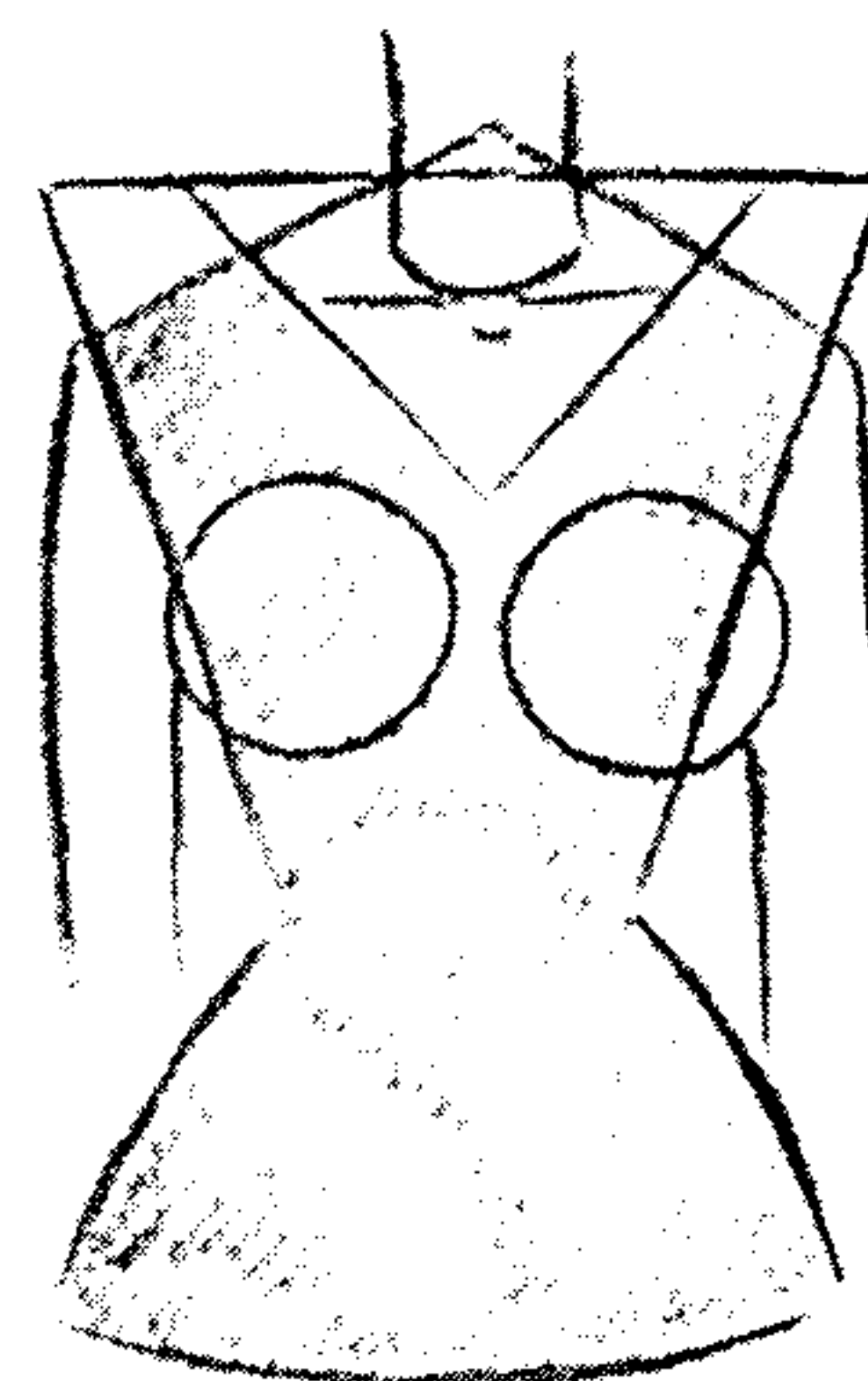
Классическая женская фигура



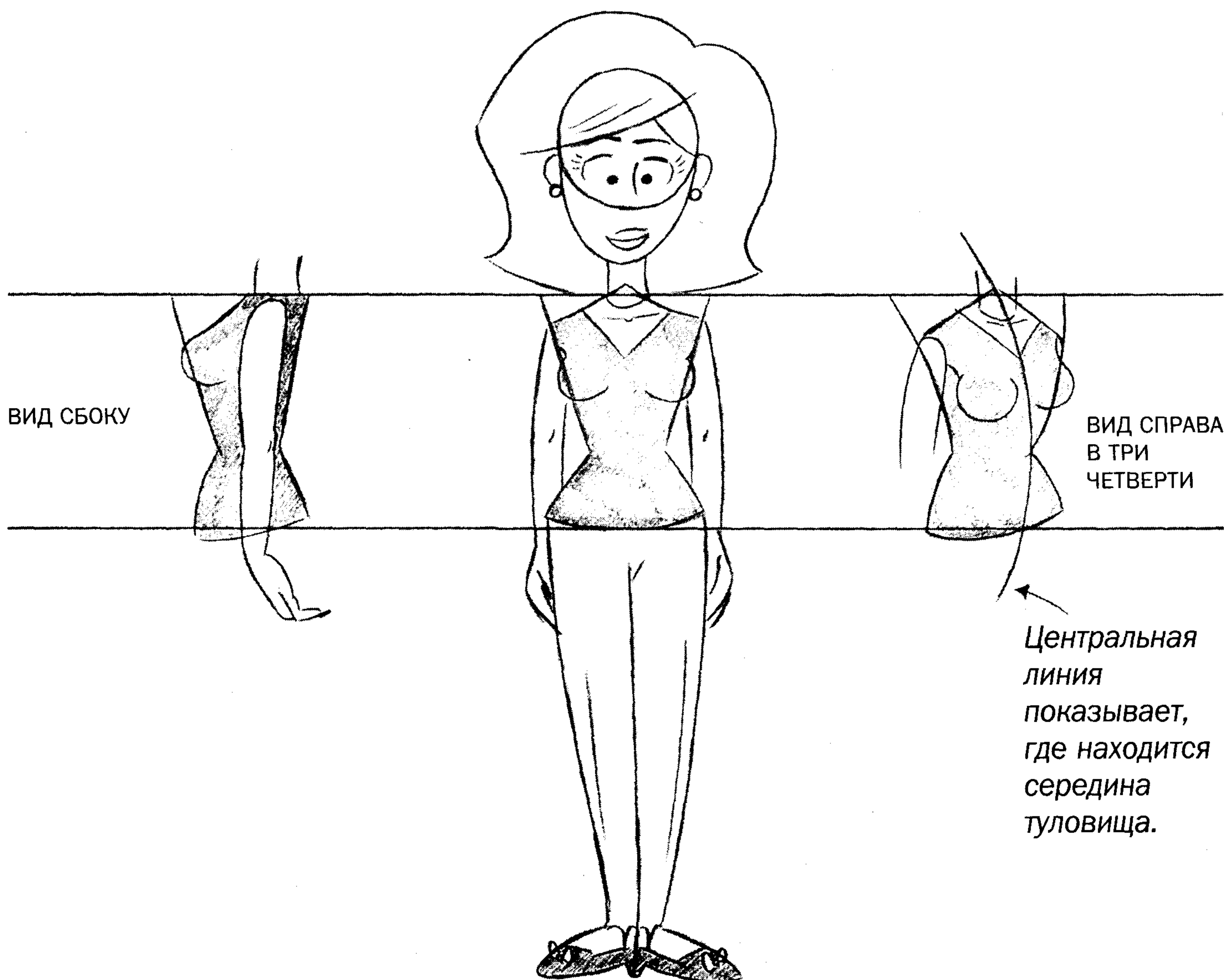
Нарисуйте
песочные часы.



Обозначьте V-образный
вырез одежды и нарисуйте
плечи (трапециевидные
мышцы), которые
переходят в руки.



Добавьте шею,
нарисуйте ключицы
и грудь.

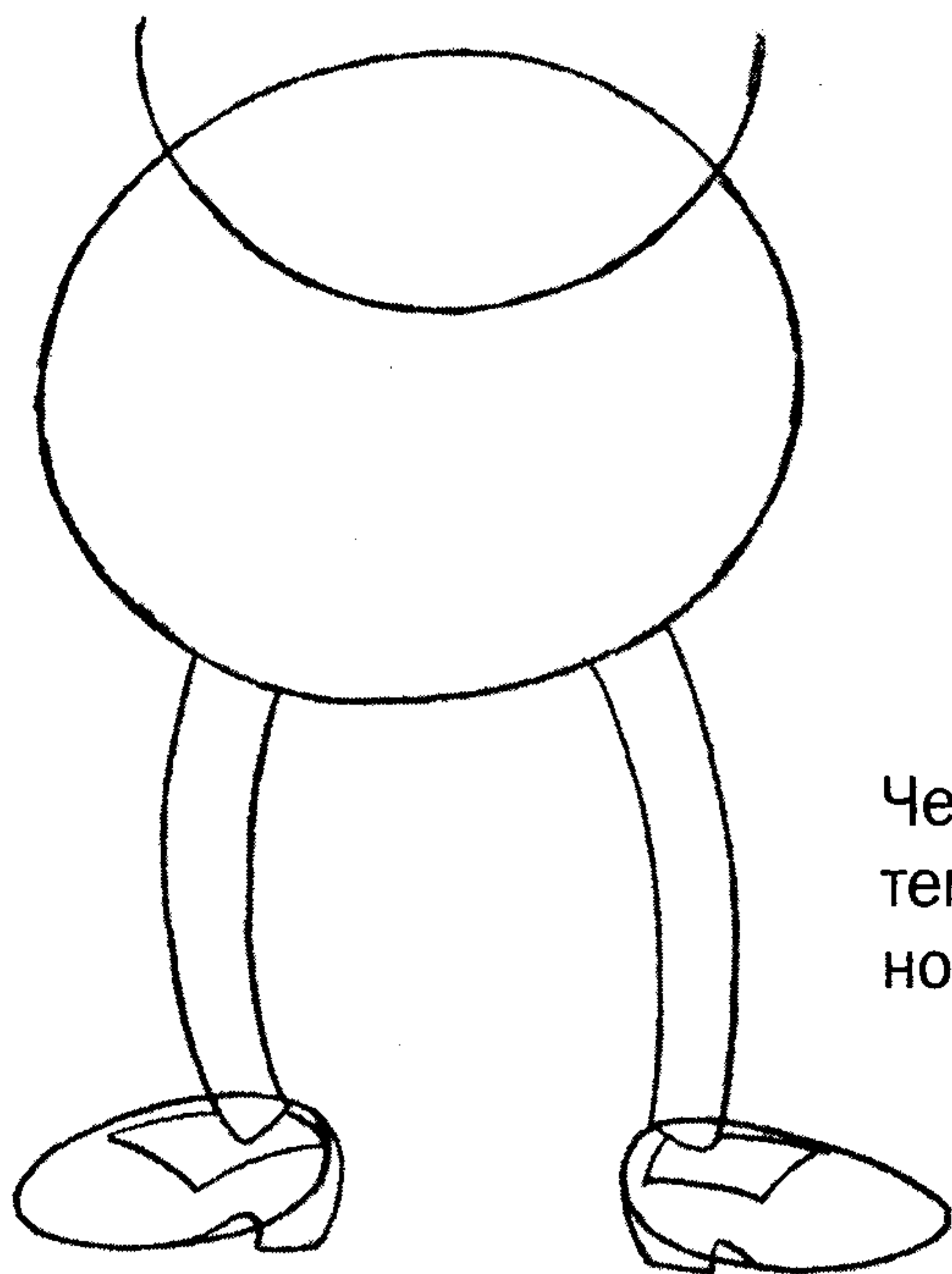


ВИД СБОКУ

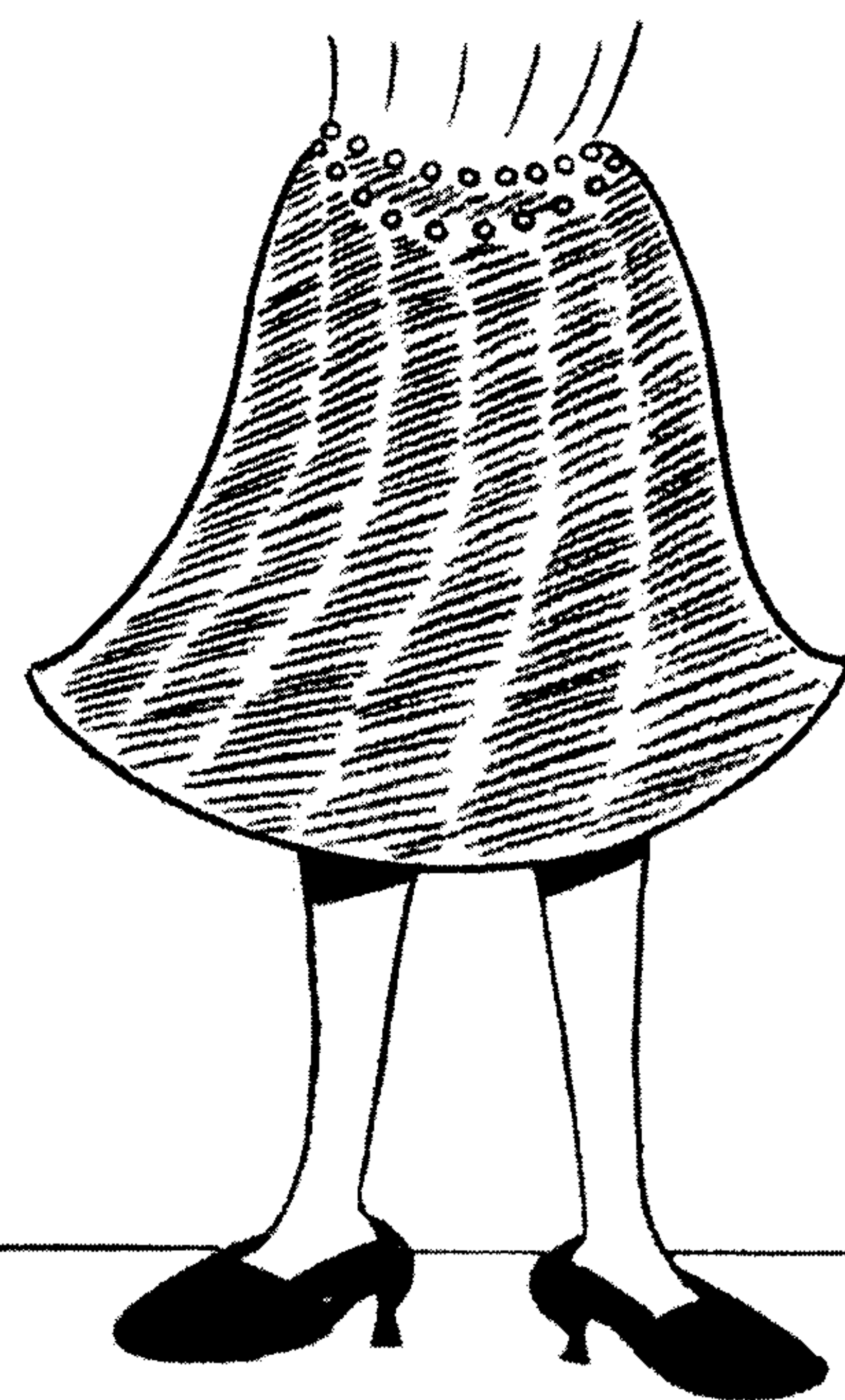
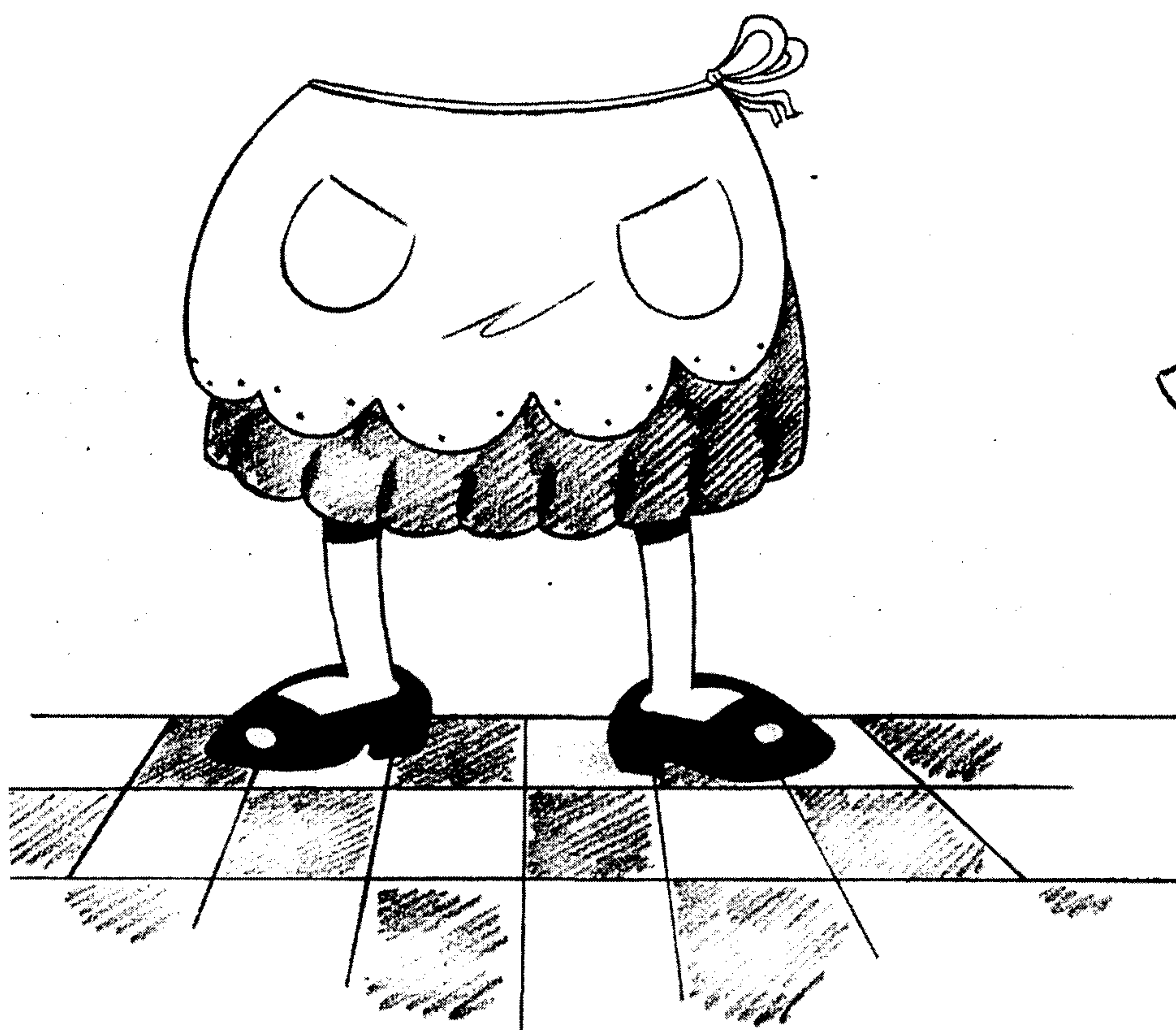
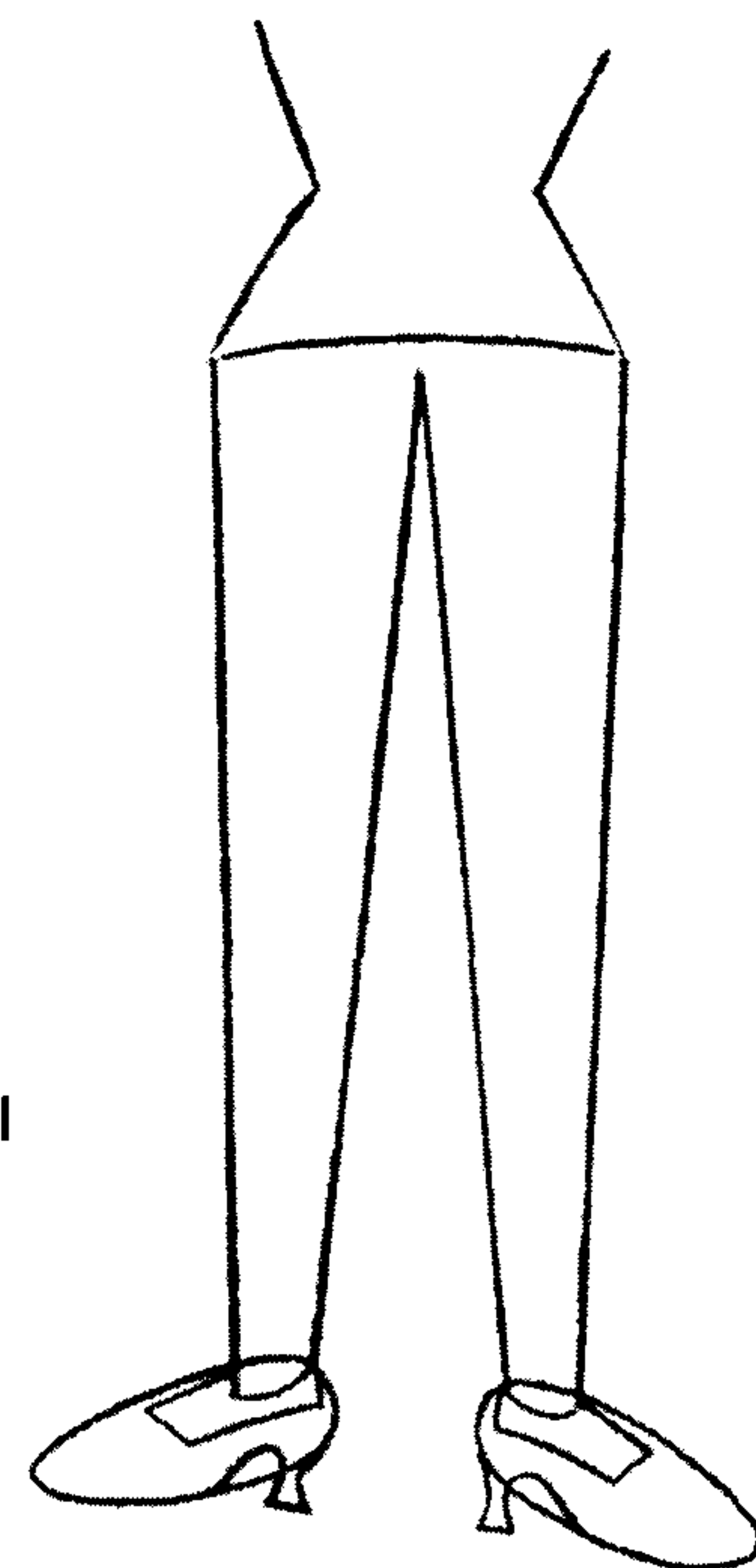
ВИД СПРАВА
В ТРИ
ЧЕТВЕРТИ

Центральная
линия
показывает,
где находится
середина
туловища.

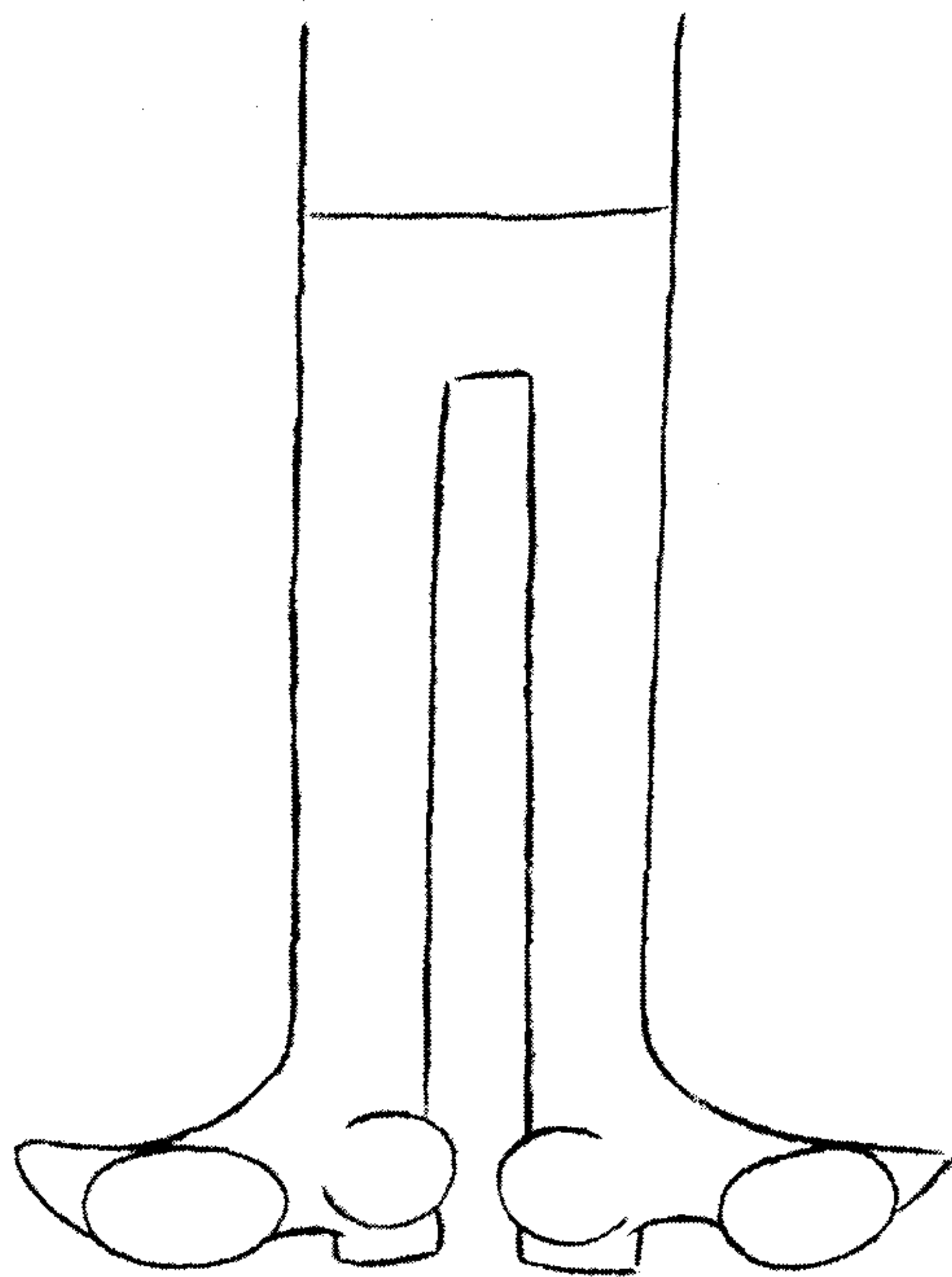
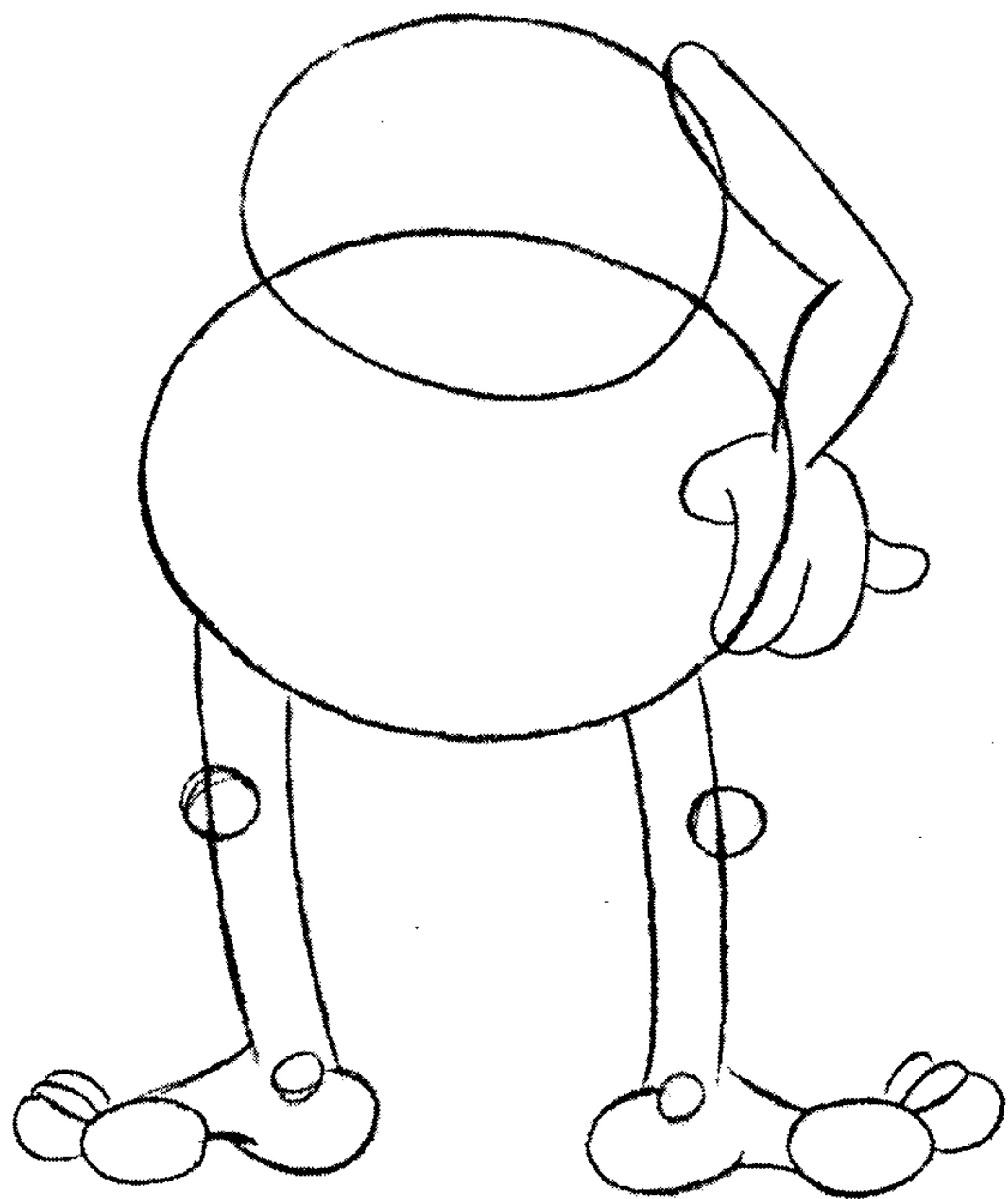
Женские ноги



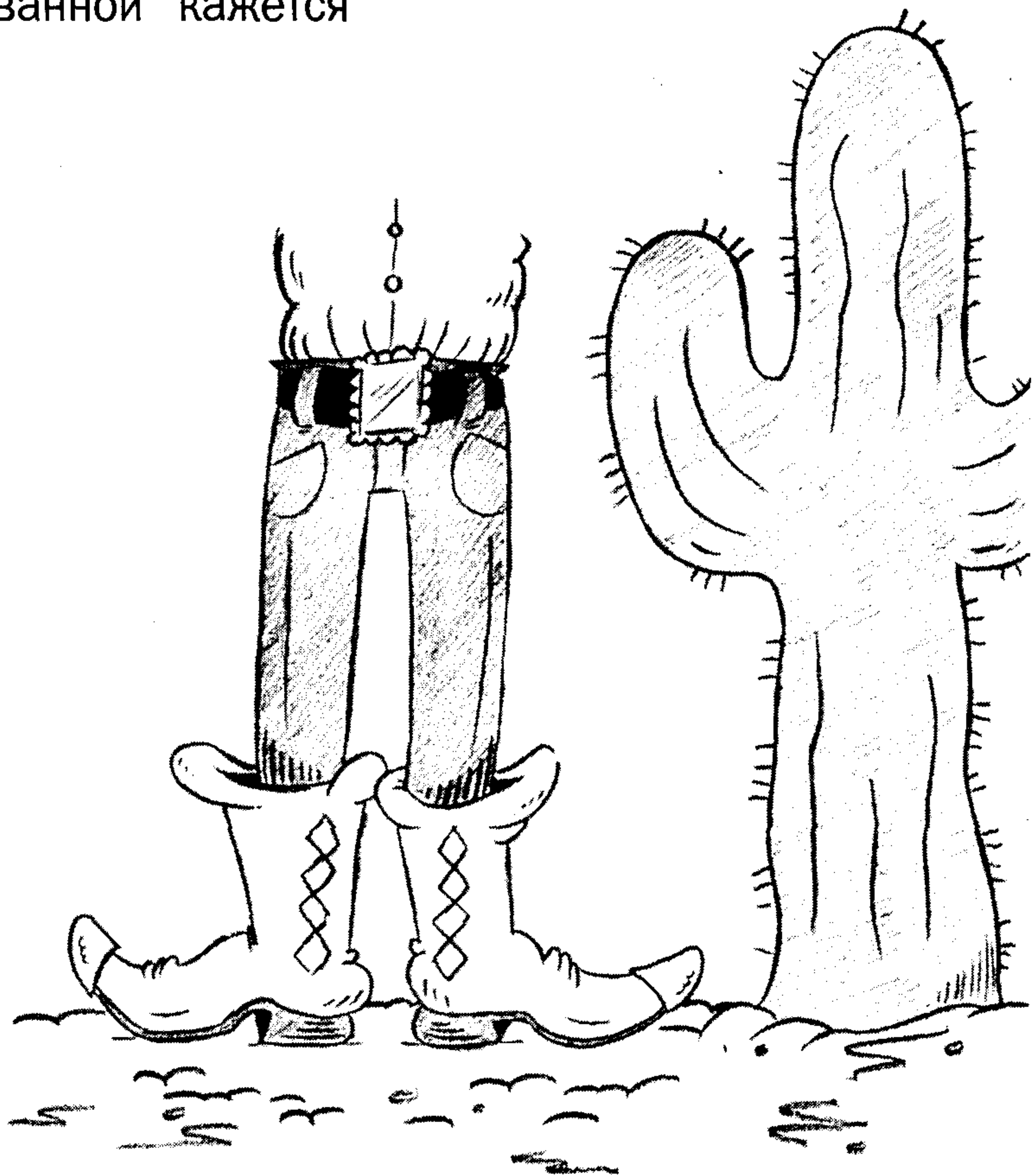
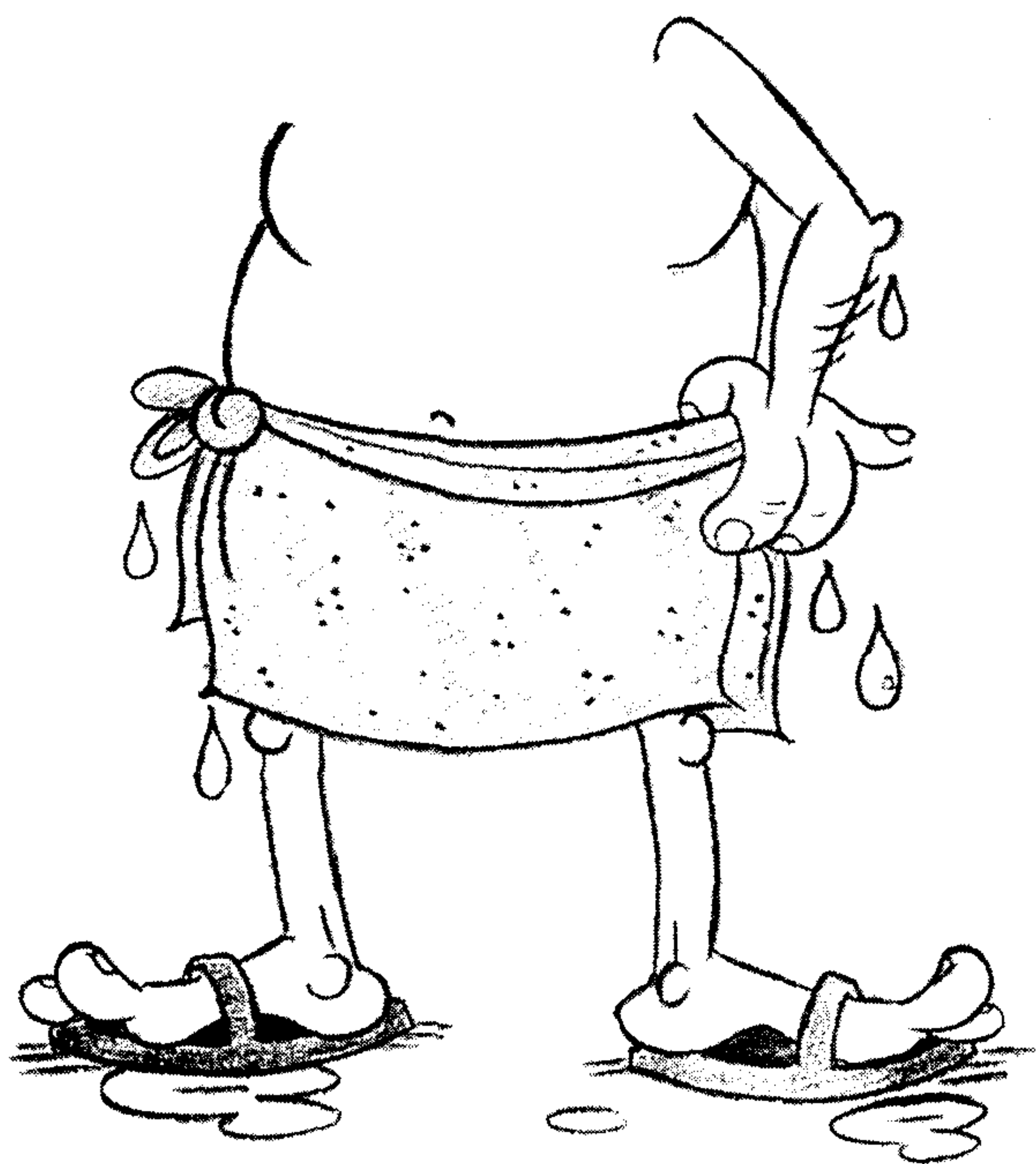
Чем массивнее тело,
тем шире расставлены
ноги.



Мужские ноги



Чем больше расстояние между ногами, тем менее реалистичной и более “рисованной” кажется фигура.



Динамика плеч и бёдер

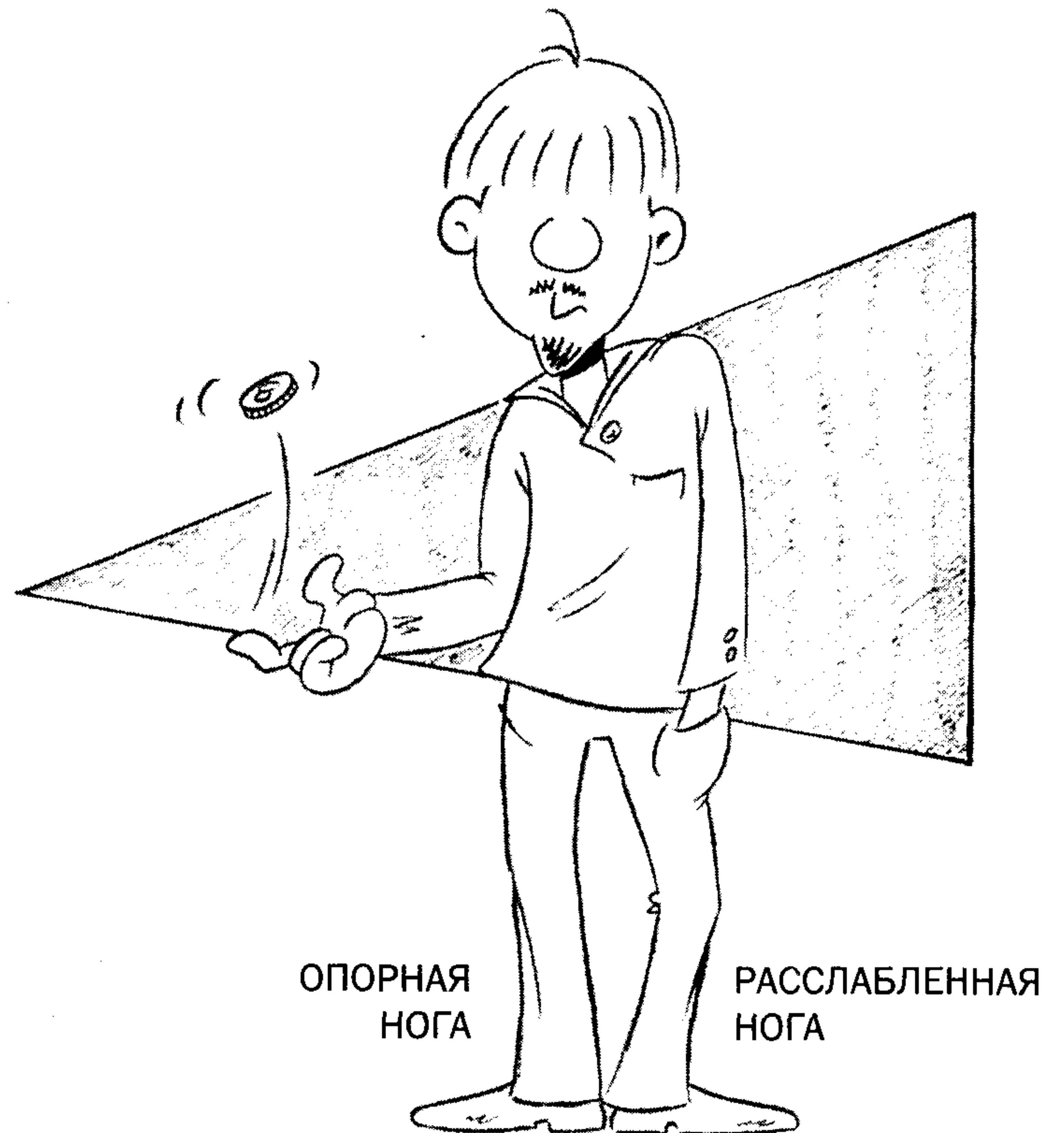
Когда вес переносится на одну ногу, со всем телом совершенно без нашего ведома происходит целый ряд сложных динамических изменений.

Опорная нога (та, на которую приходится большая часть веса) поднимает бедро с той же стороны. В качестве компенсации плечо с этой стороны опускается, и на туловище образуется складка.

Противоположная сторона тоже изменяется. Отдыхающая нога заставляет бедро со своей стороны опускаться. В качестве компенсации плечо с этой стороны поднимается.

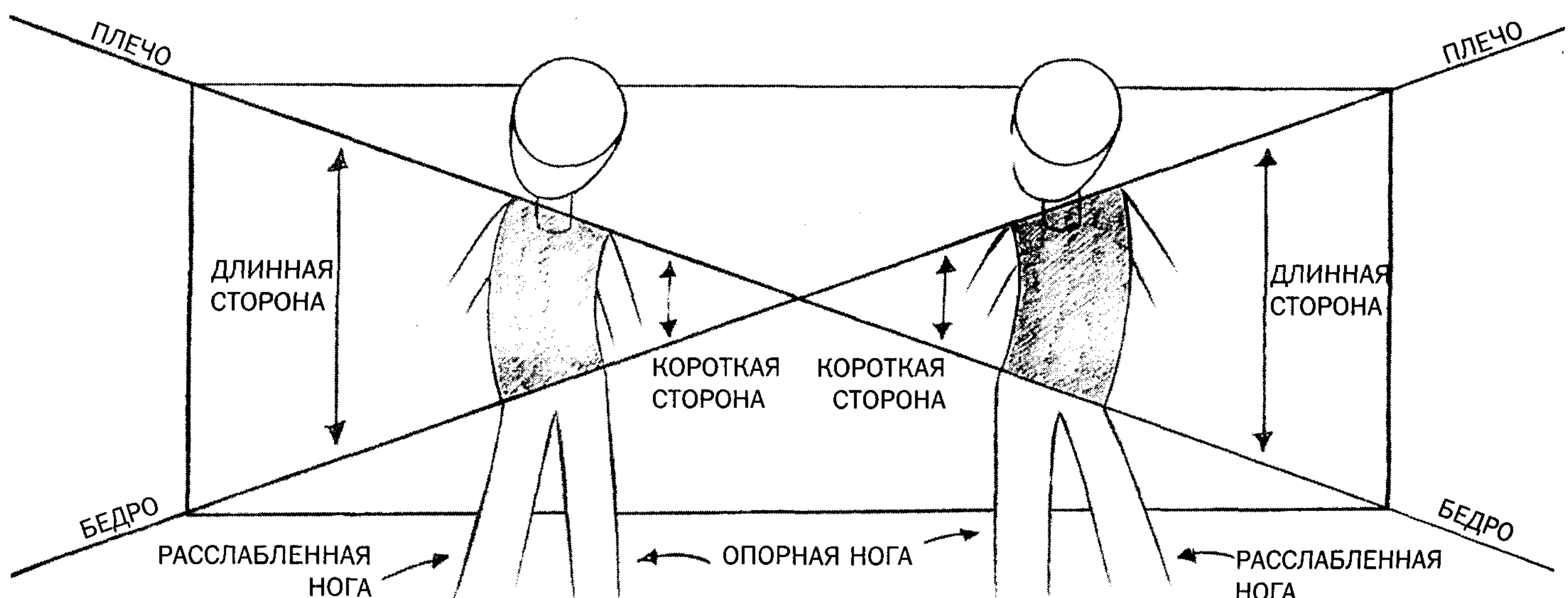
В таких позах есть видимое напряжение, и это делает их более живыми. Динамика плеч и бёдер важна и в спокойных позах, и в движении. Без неё все мы стояли бы по стойке “смирно”.

Каждый раз, когда одно плечо оказывается выше другого, фигура должна строиться по этой схеме.



Нога выпрямлена,
и туловище
поднимается.
Плечо,
соответственно,
опускается.

Нога согнута
или просто
расслаблена,
и туловище
с этой стороны
растягивается.
Плечо поднимается.



Направление главного движения и движения всей фигуры

Линия движения всей фигуры — это продолжение позвоночника, направление, в котором наклоняется всё тело.

Если до того, как изобразить фигуру, сначала провести линию движения, поза получится более живой, лёгкой и выразительной.



Направление главного движения относится к самому яркому движению в позе — удару кулаком, броску, рукопожатию или просто поднятию стакана.

Направление движения всей фигуры и главного движения не обязательно совпадают, хотя от этого поза становится более выразительной и часто смешной.

Обратите внимание, как в зависимости от напряжённости позы изменяется выражение лица персонажа. От быстрого движения даже немного сплющился мяч!



ПРАВИЛЬНО



НЕПРАВИЛЬНО

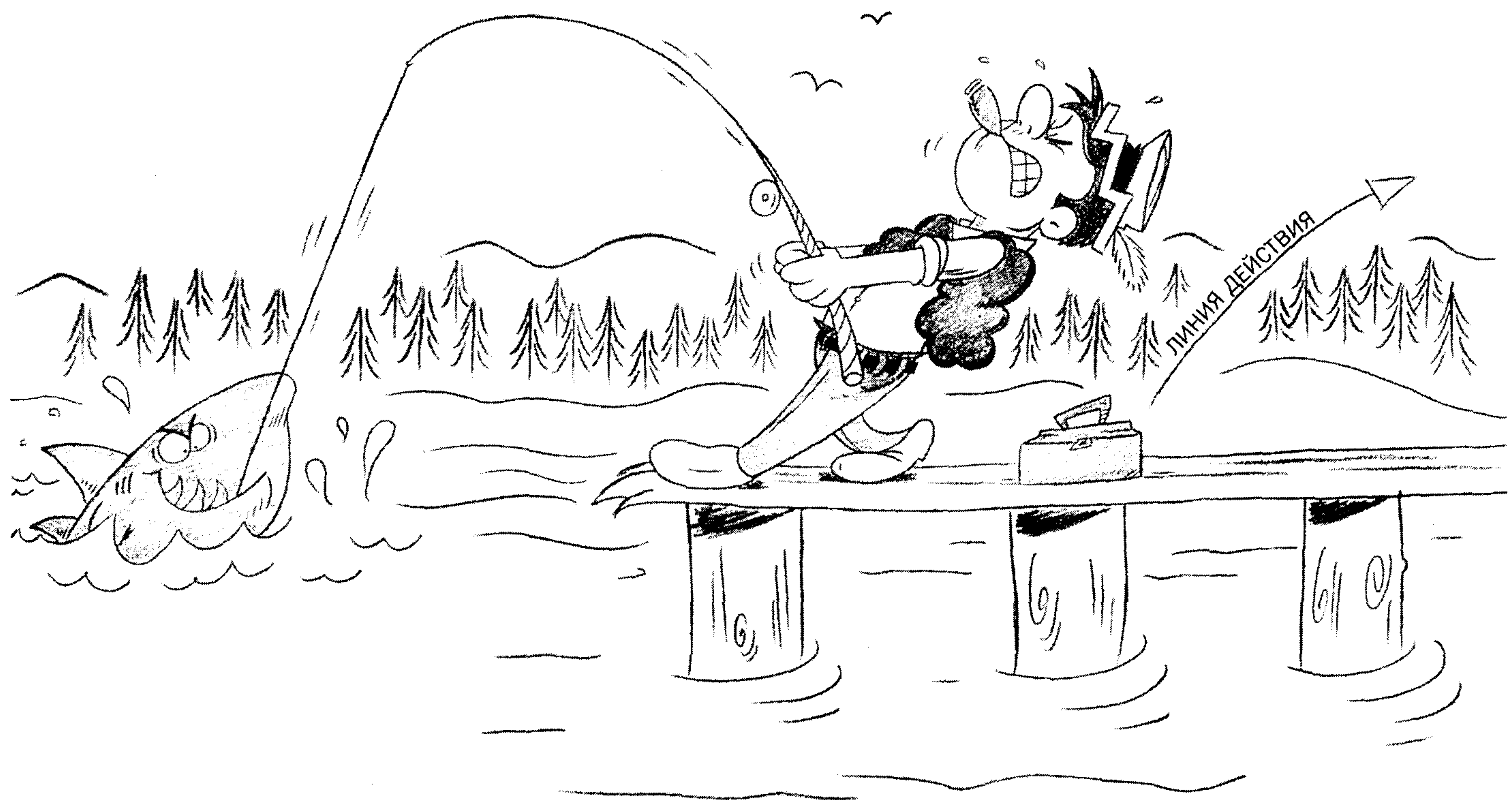
Посмотрите, насколько выразительнее стала поза просто от того, что мы направили фигуру в сторону главного движения, как показано на рисунке справа.

Это пример слишком сложной линии движения фигуры. У линии движения должен быть только один изгиб, в крайнем случае два. Иначе фигура вашего героя не сможет выразить необходимое настроение.



Отдых на лоне природы

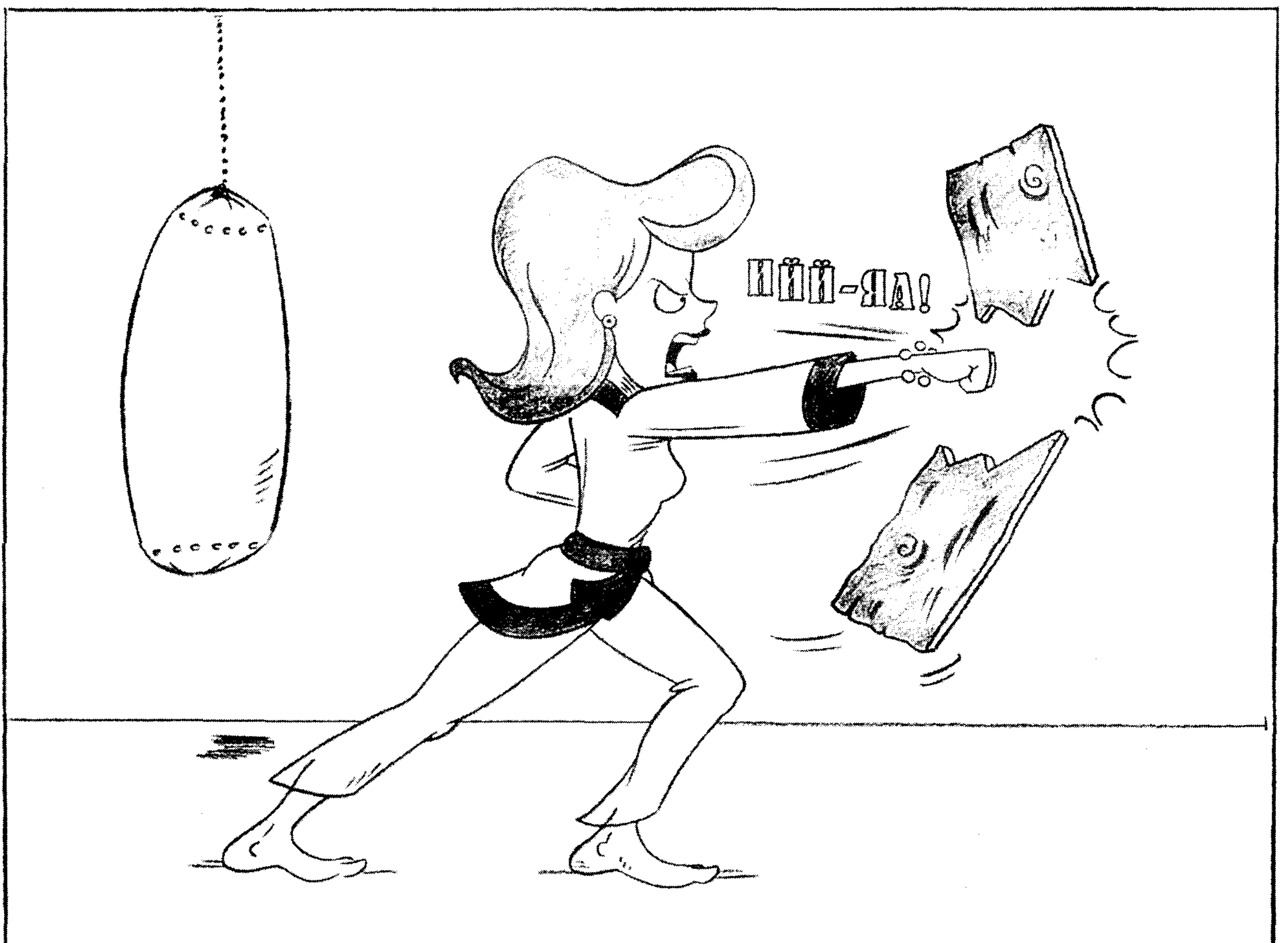
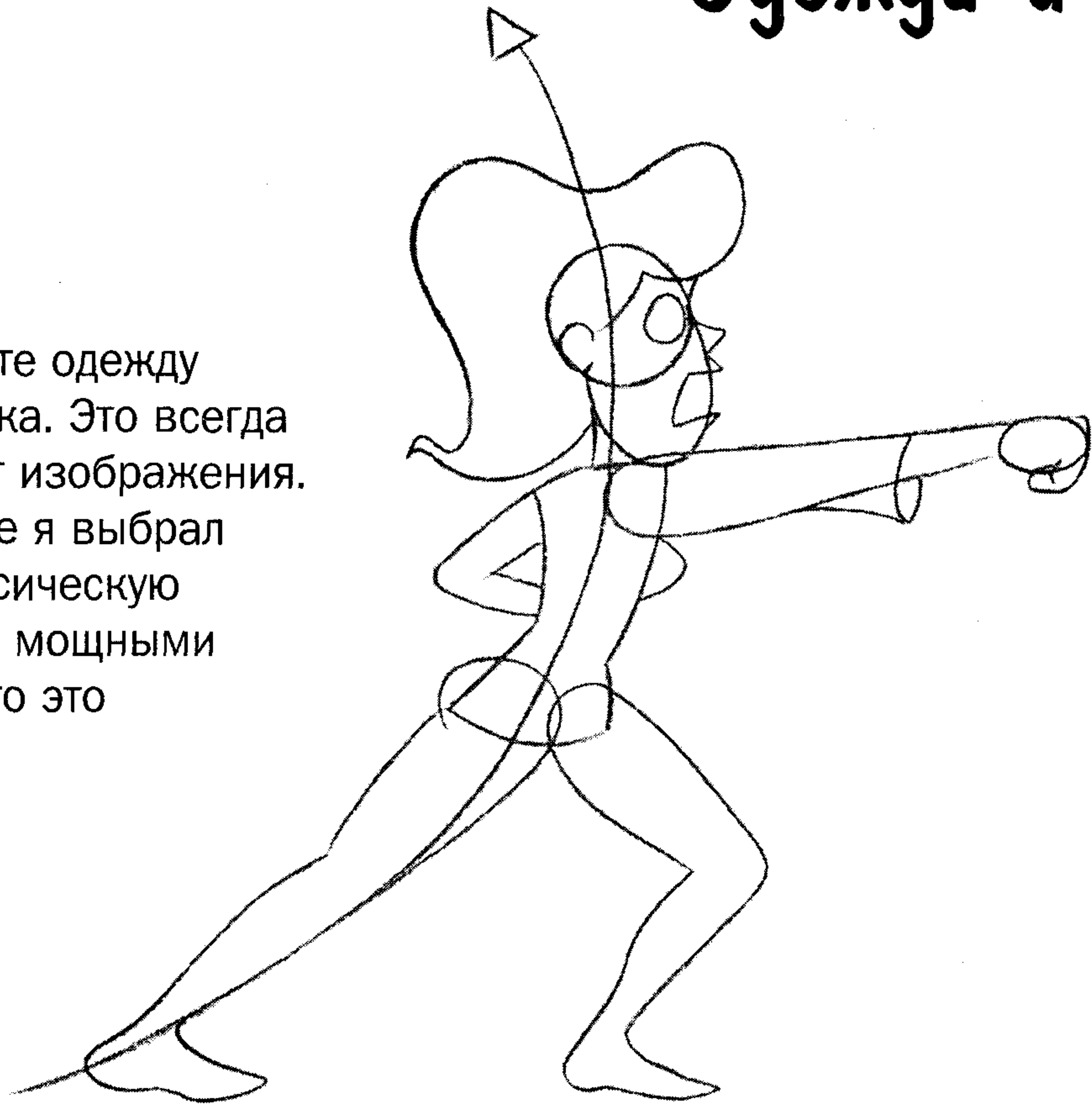
Расслабляется ли ваш персонаж на заднем дворе за приготовлением барбекю или хочет вытянуть самый большой улов в своей жизни, линия движения поможет сделать его позу более естественной. У этого повара выходного дня изогнутая линия движения, что придает позе лёгкость и расслабленность. Линия же движения сражающегося с “уловом” рыбака практически прямая и сильно наклонена, потому что вся его энергия направлена в одну сторону. (P. S. Готов поспорить, что победит рыбина.)



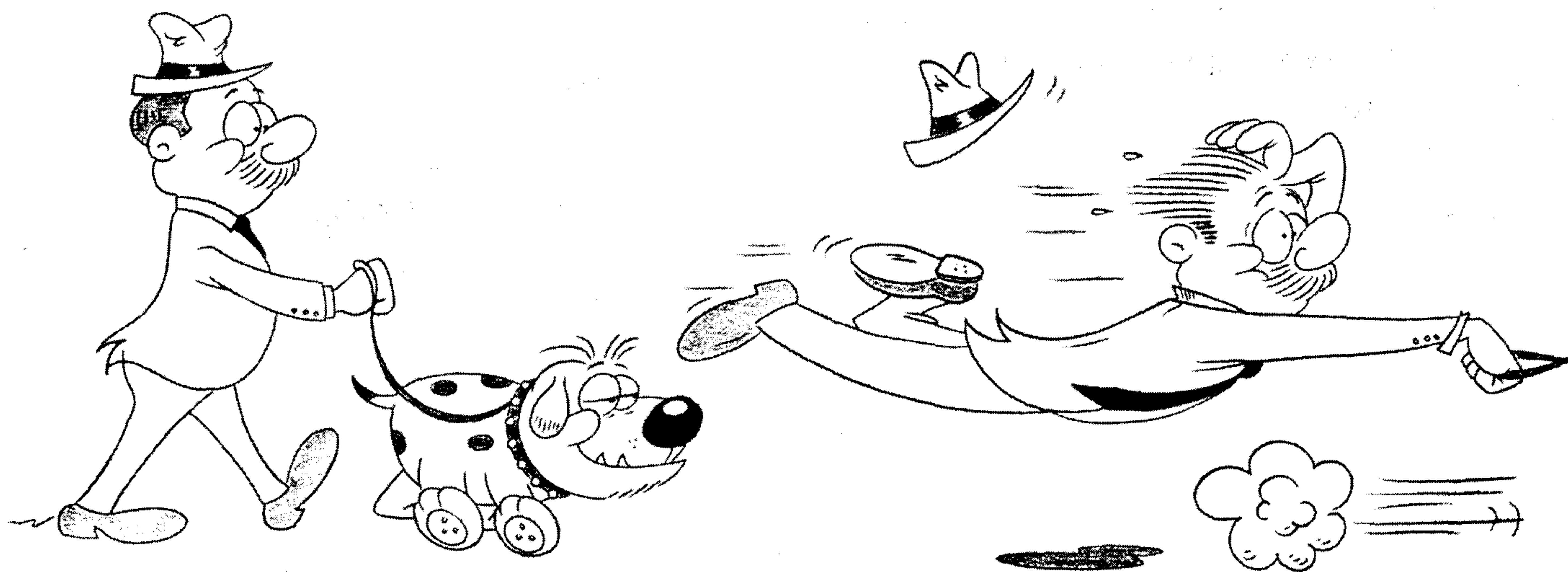
Одежда и фигура

Никогда не рисуйте одежду на стадии наброска. Это всегда последний объект изображения.

В данном случае я выбрал для героини классическую женскую фигуру с мощными ногами, потому что это спортсменка.

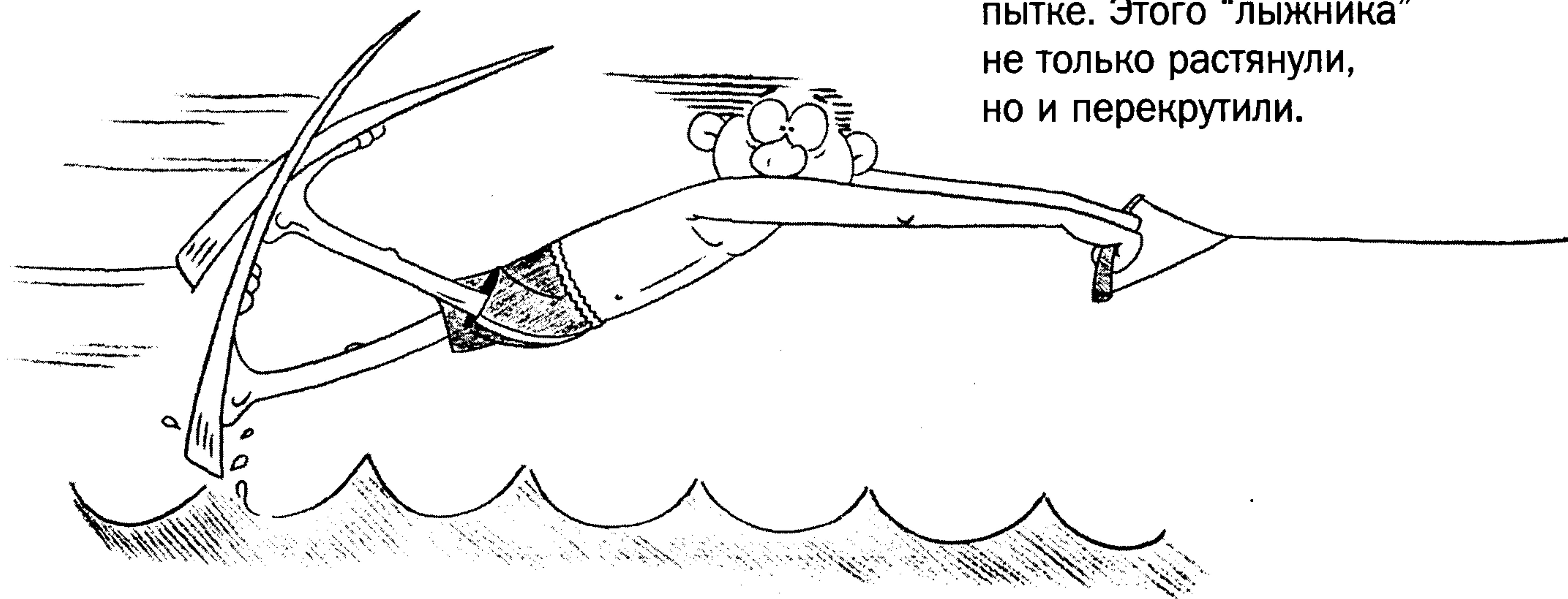


Растяжение и перекручивание частей тела



Этот человек мирно выгуливал свою собаку, как вдруг Бобик увидел кошку. И наш бедолага летит вперед! В рисованном мире, если кого-то дёргают, тянут или тащат, его тело вытягивается, чтобы подчеркнуть это движение. Мы используем инерцию тела: оно сопротивляется перемещению и растягивается, прежде чем оказаться на новом месте. Этот приём незаменим.

Иногда бедные персонажи буквально подвергаются пытке. Этого “лыжника” не только растянули, но и перекрутили.

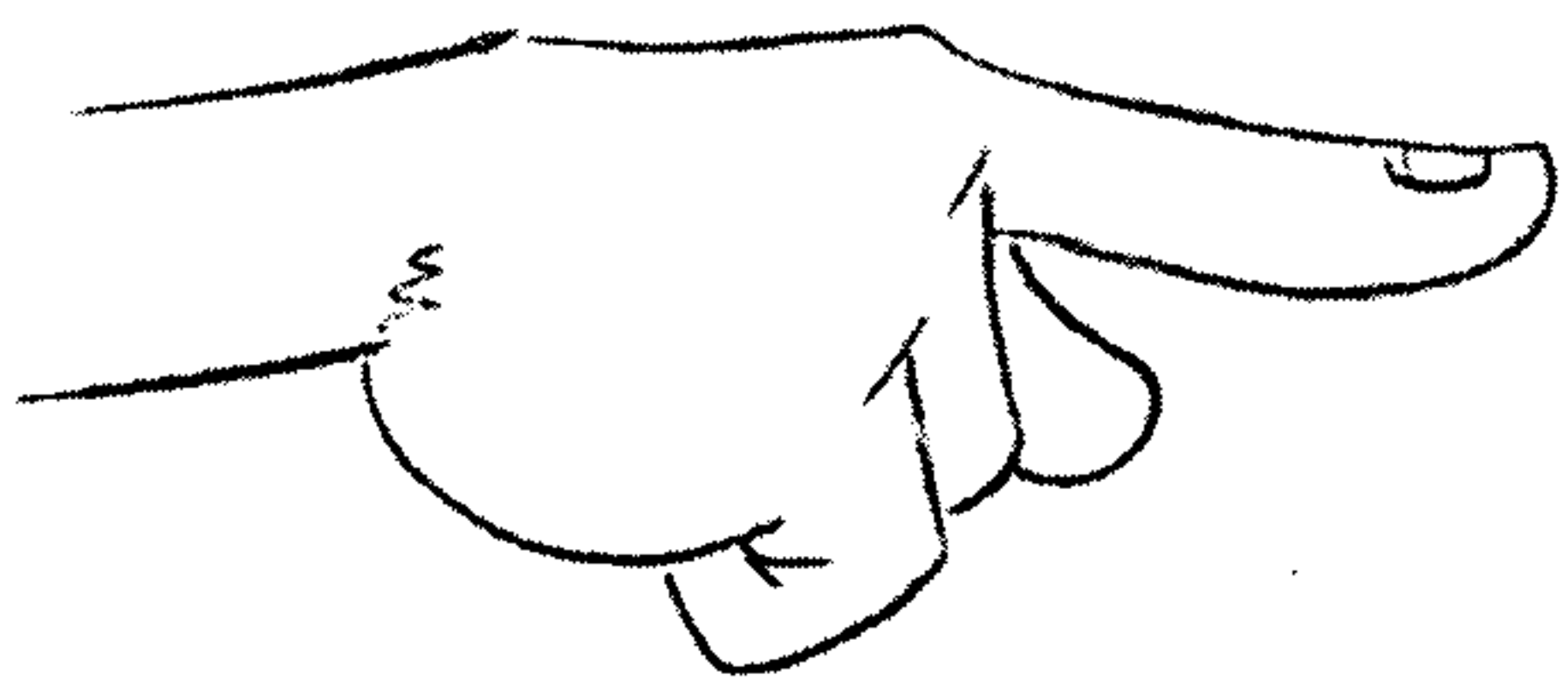


Частичное растяжение и законы перспективы

Чтобы подчеркнуть отдельное движение, иногда достаточно просто растянуть одну часть тела. Особенно удачно это используется при изображении крадущегося героя.



Для сильного удара кулаком используется эффект перспективы. Это значит, что предметы, которые находятся ближе к нам, изображаются крупнее. Не забудьте уменьшить более далекие от нас части тела.



КАК РИСОВАТЬ РУКИ

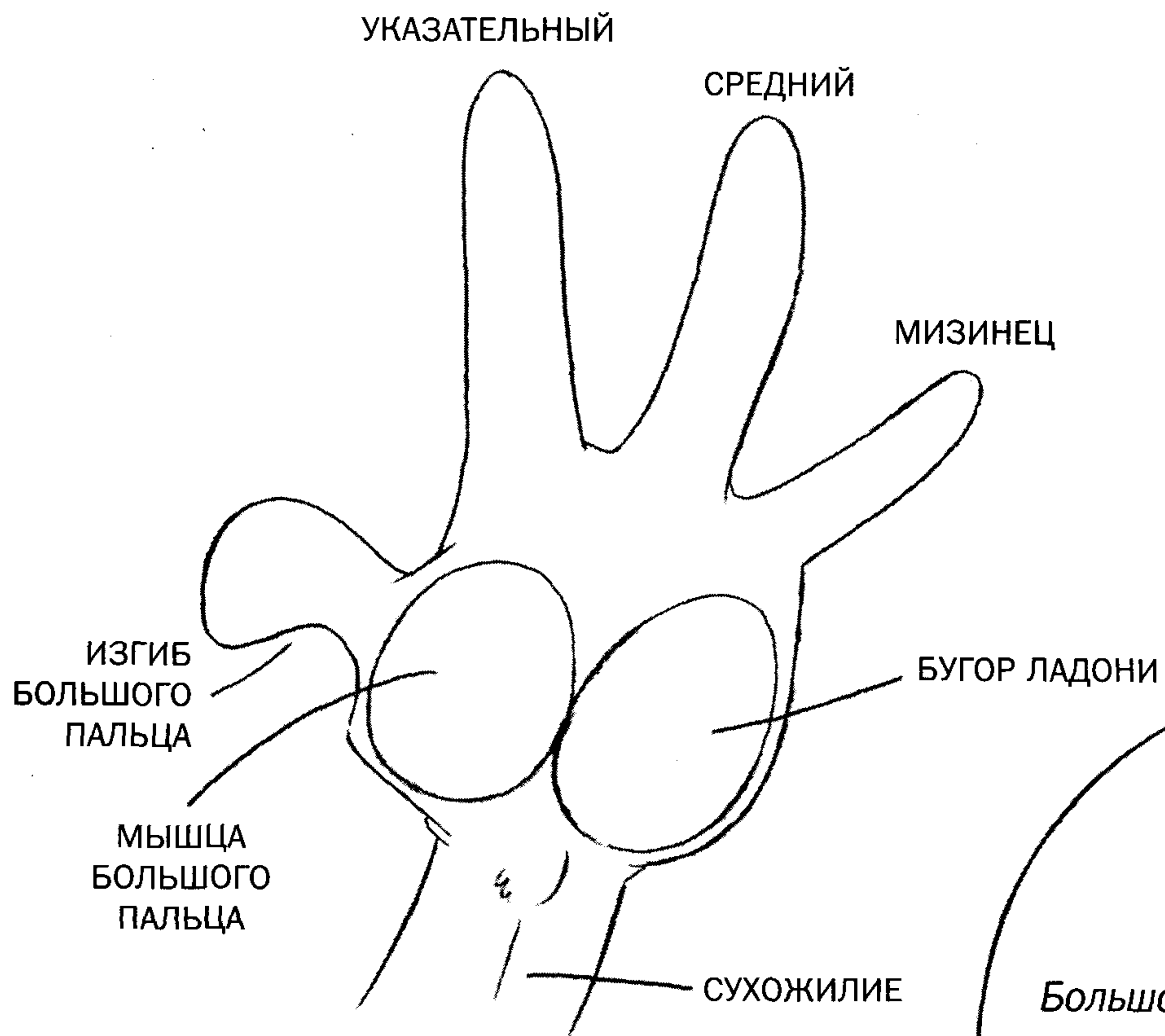
Руки — это самая важная часть рисованного персонажа после лица. Освоив основные приёмы изображения рук, вы сможете с помощью этих частей тела передавать самые разные эмоции и делать сценку более живой.

Рисованные руки от настоящих отличаются в первую очередь тем, что у них четыре пальца. Почему только четыре? Этот вопрос стар как мир. Почему-то художники начали рисовать руки именно так... Главное, что теперь это общепринято. Конечно, вы можете отдавать предпочтение руке с пятью пальцами, если хотите. В нашем жанре есть и такие художники, но их гораздо меньше.

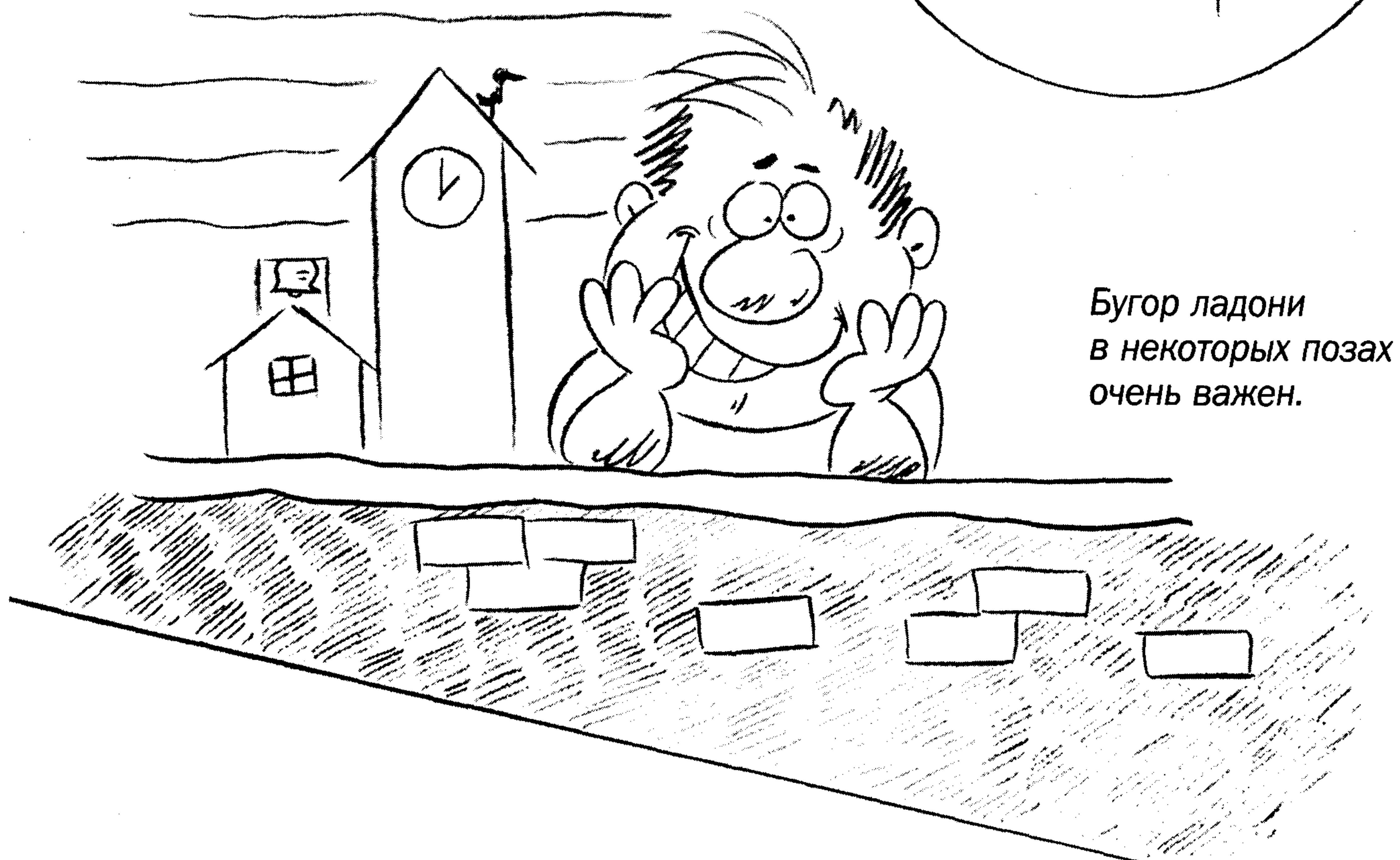
Четыре пальца позволяют изобразить руки в более интересных положениях.

Если у вас пять пальцев, вы всегда будете размышлять, куда деть этот пятый; к тому же он может отвлечь внимание читателя, привыкшего к четырехпалым рукам.

В настоящем большом пальце три кости. В рисованном же — только две. На остальных пальцах суставы видны только при сгибании. Главное, что вам необходимо усвоить, — не нужно быть слишком точным. Лучше будьте смелее. Помните, что рисованные руки больше похожи на руки в варежках или толстых перчатках. Ими можно хватать предметы и делать смешные жесты, но никогда не получится вдеть нитку в иголку.

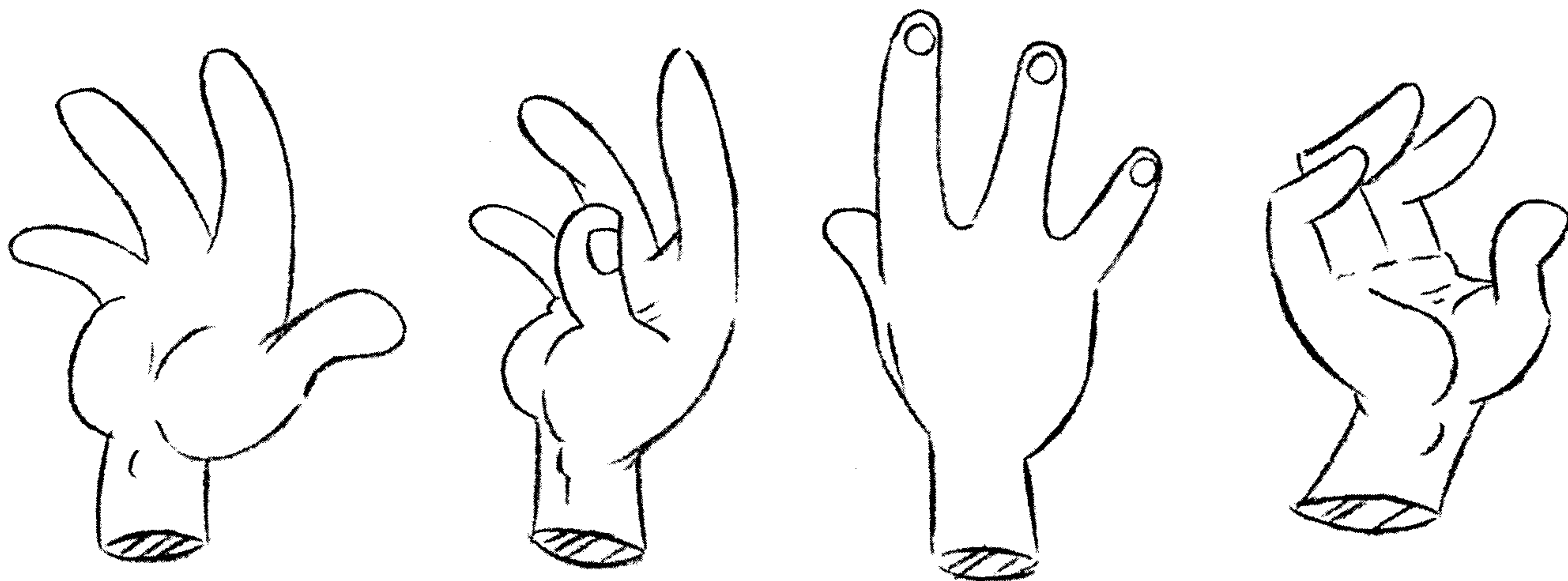


Сравните
“резиновую”
рисованную руку
с настоящей.

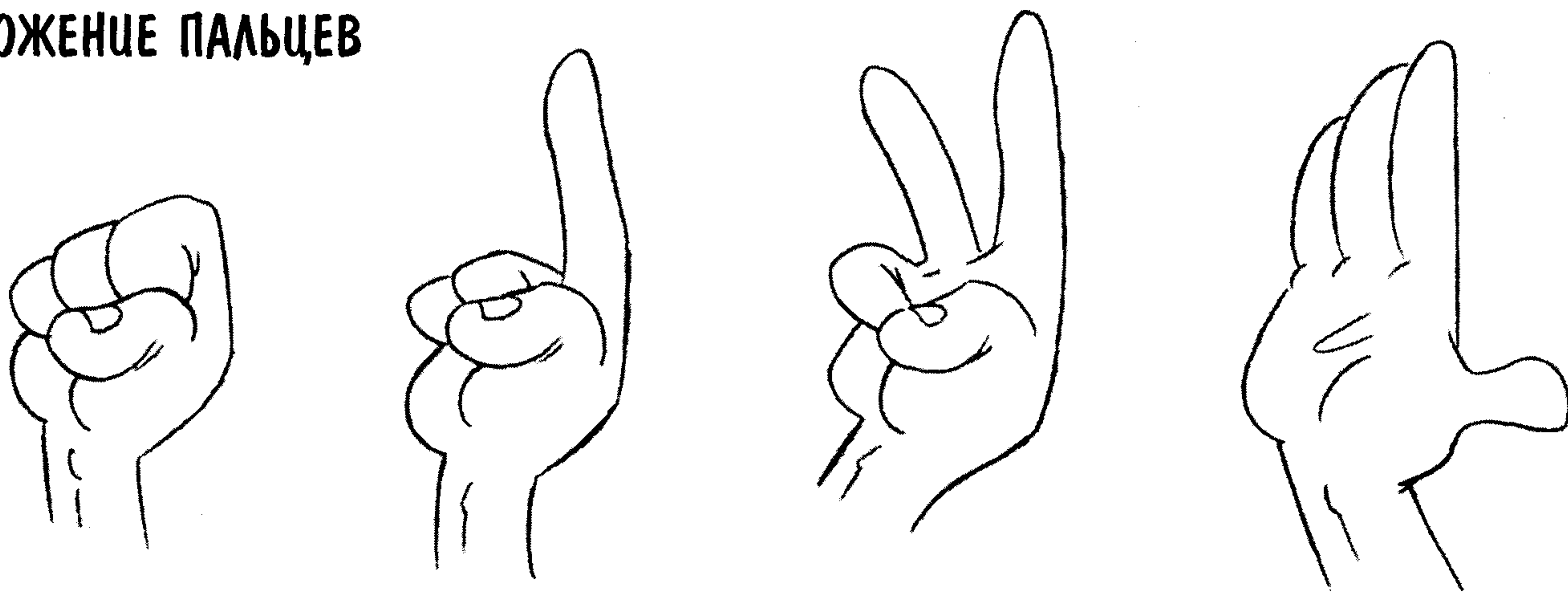


И СНОВА РУКИ...

Чтобы научиться с лёгкостью изображать руки, нужно изучить их под всеми углами. Рассмотрите свою собственную руку, обратите внимание, как она подвижна и естественна. Положение рук, если это не застывшая поза, постоянно меняется.



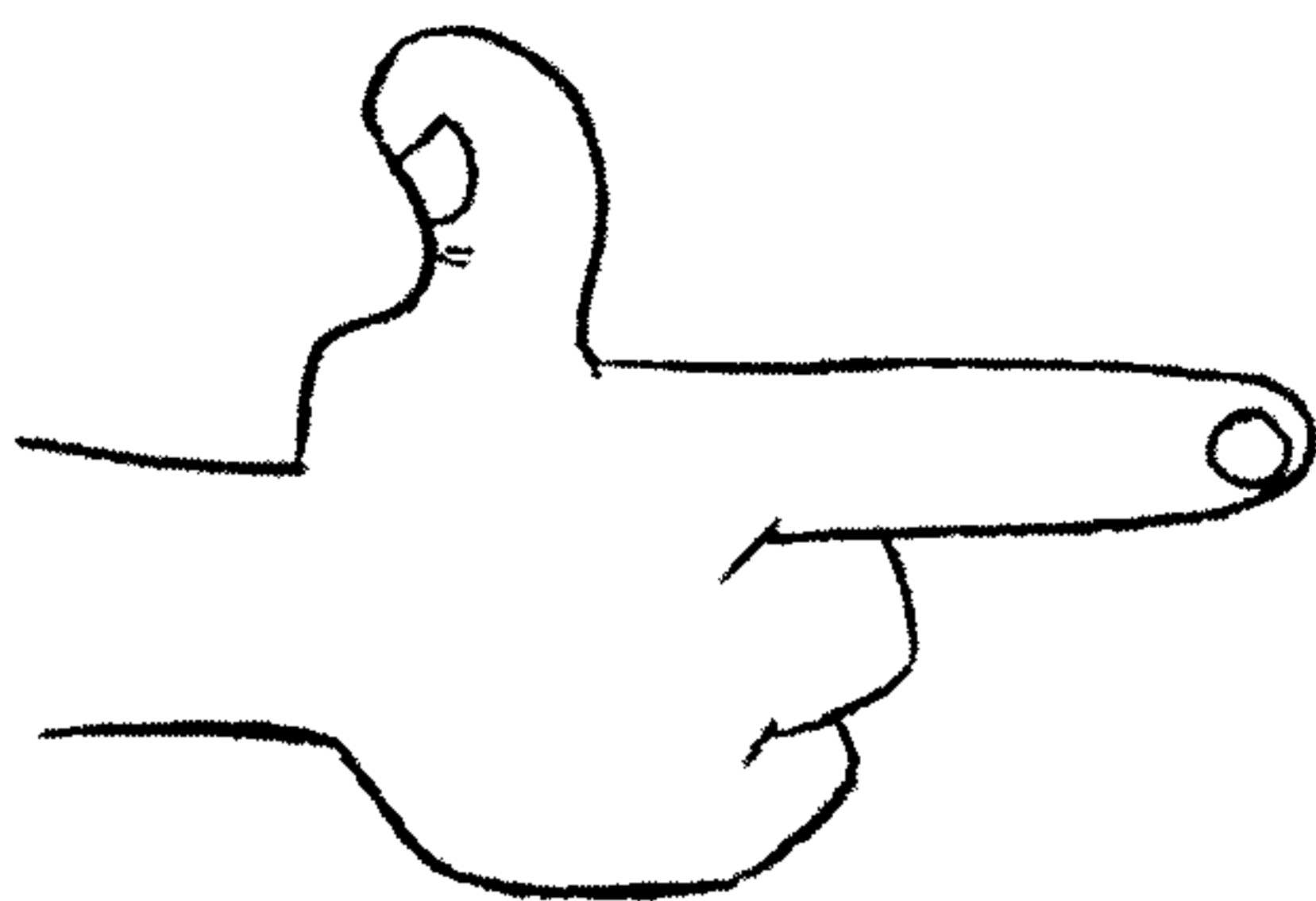
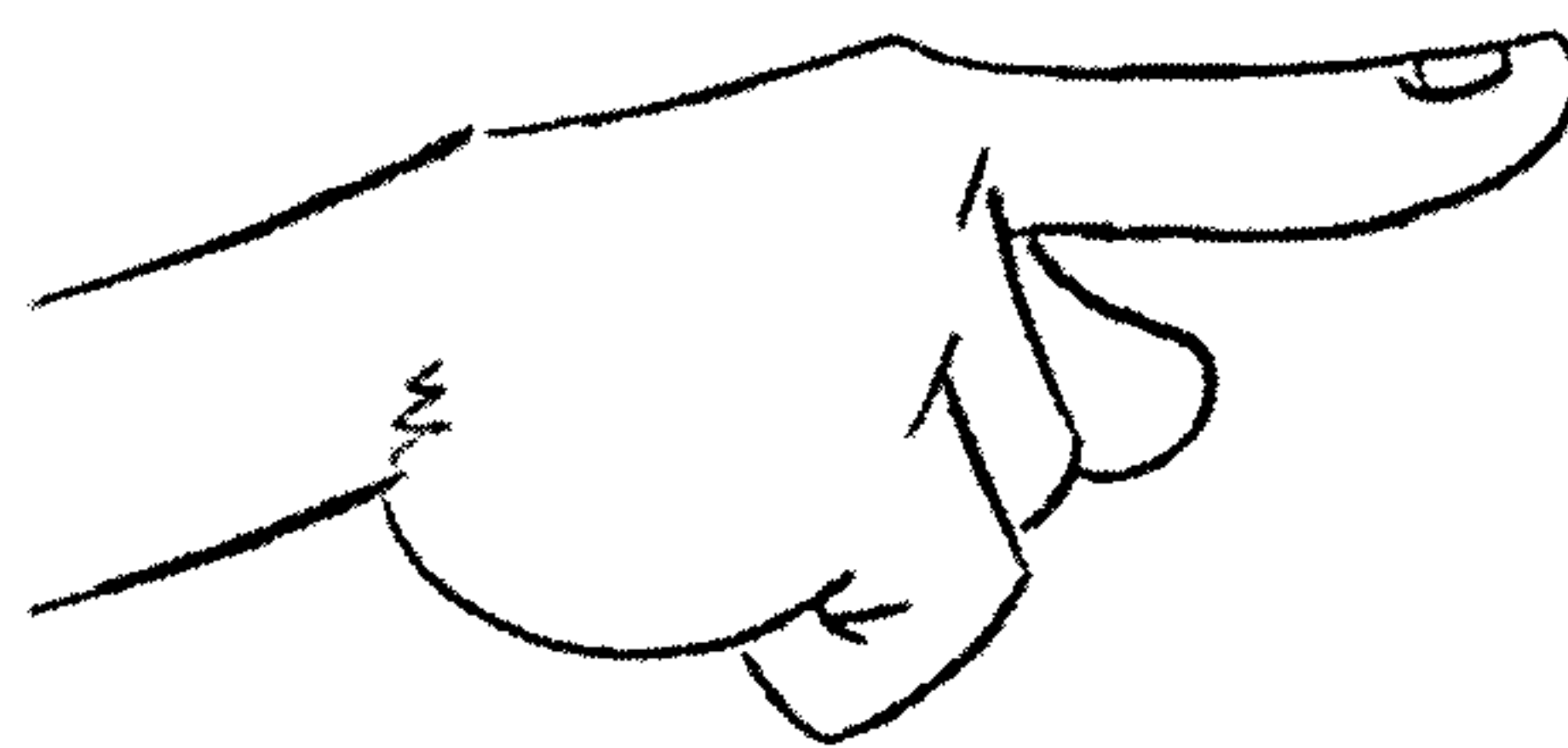
ПОЛОЖЕНИЕ ПАЛЬЦЕВ



УКАЗАНИЕ НА ПРЕДМЕТ

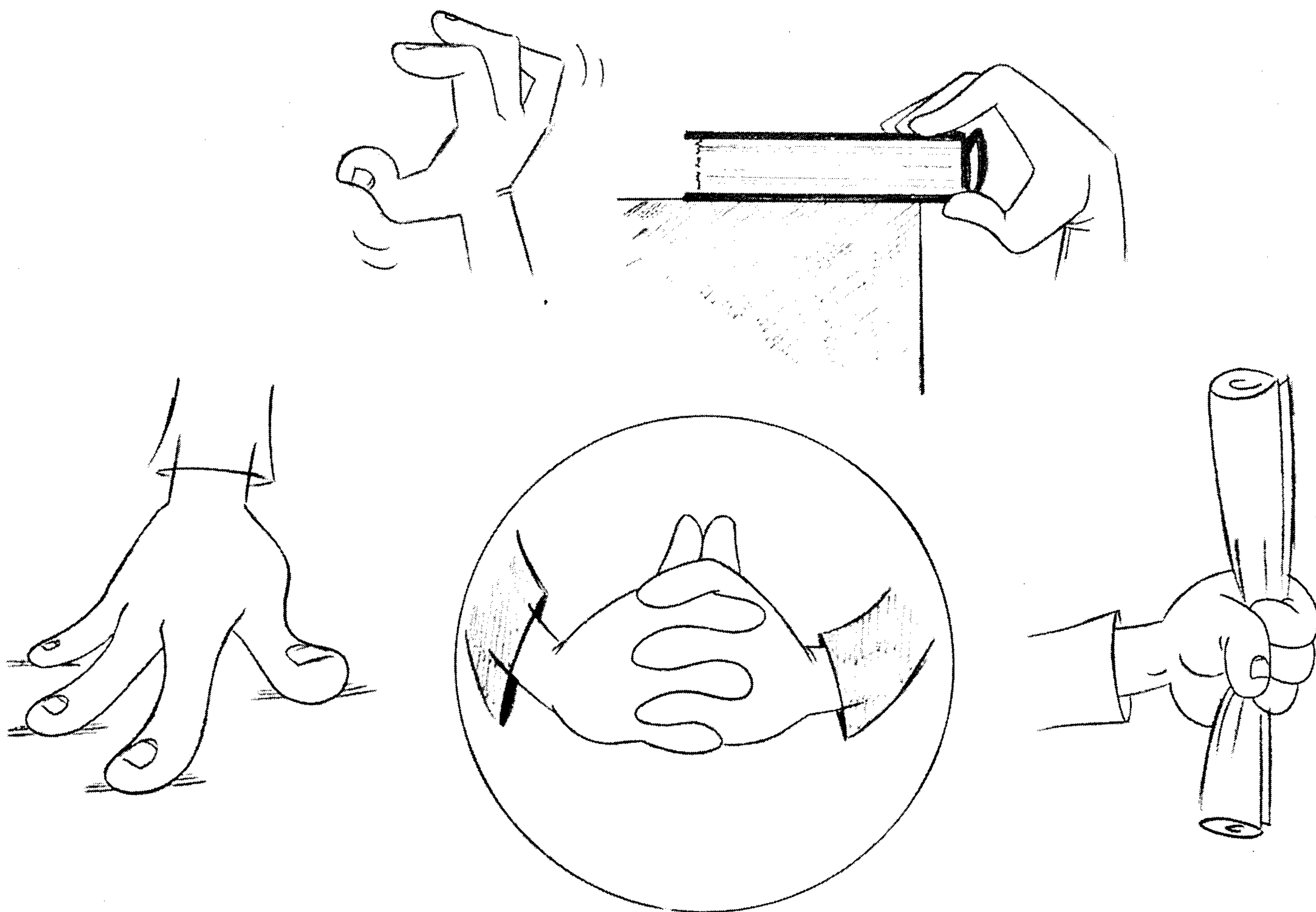


Нижняя часть ладони широкая по сравнению с запястьем.

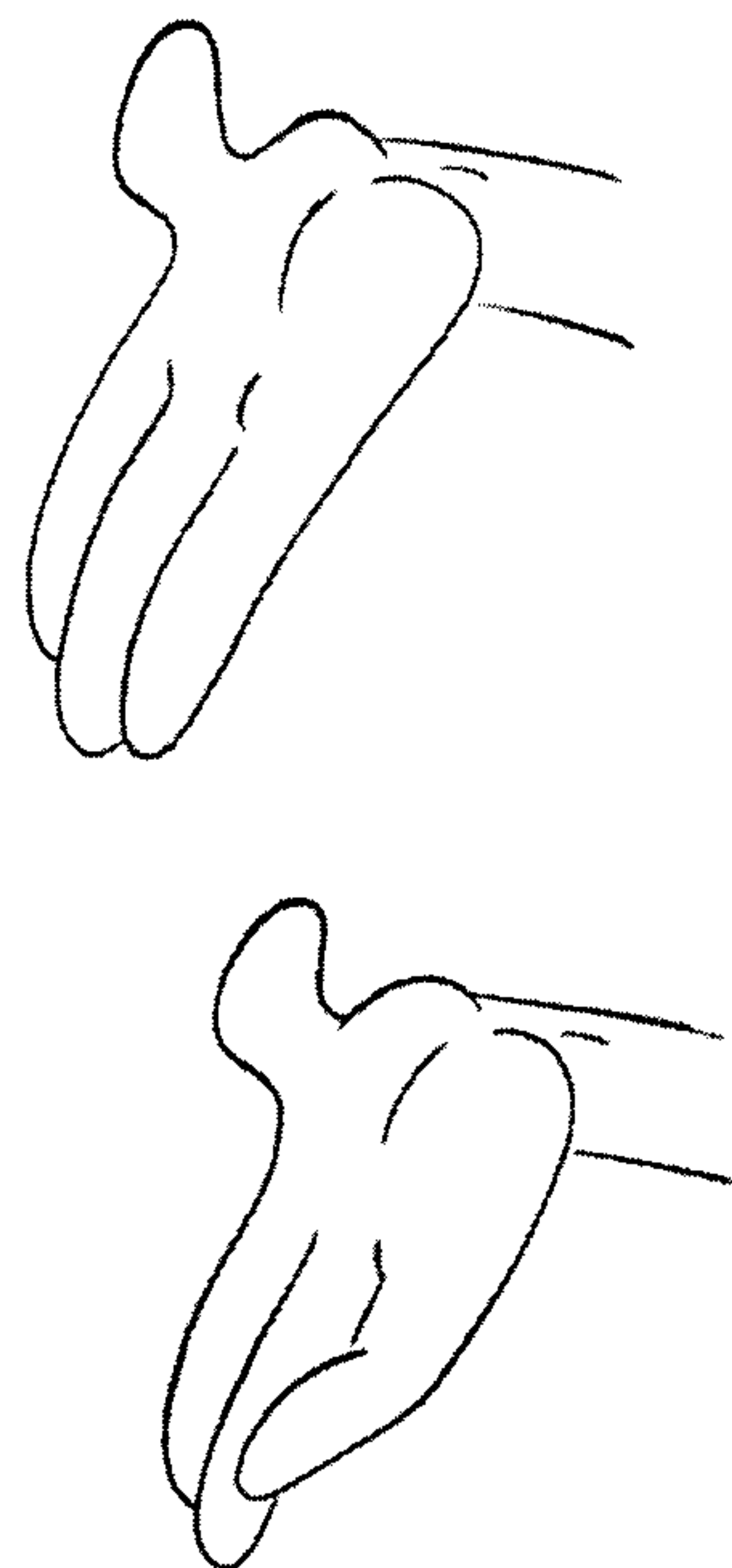
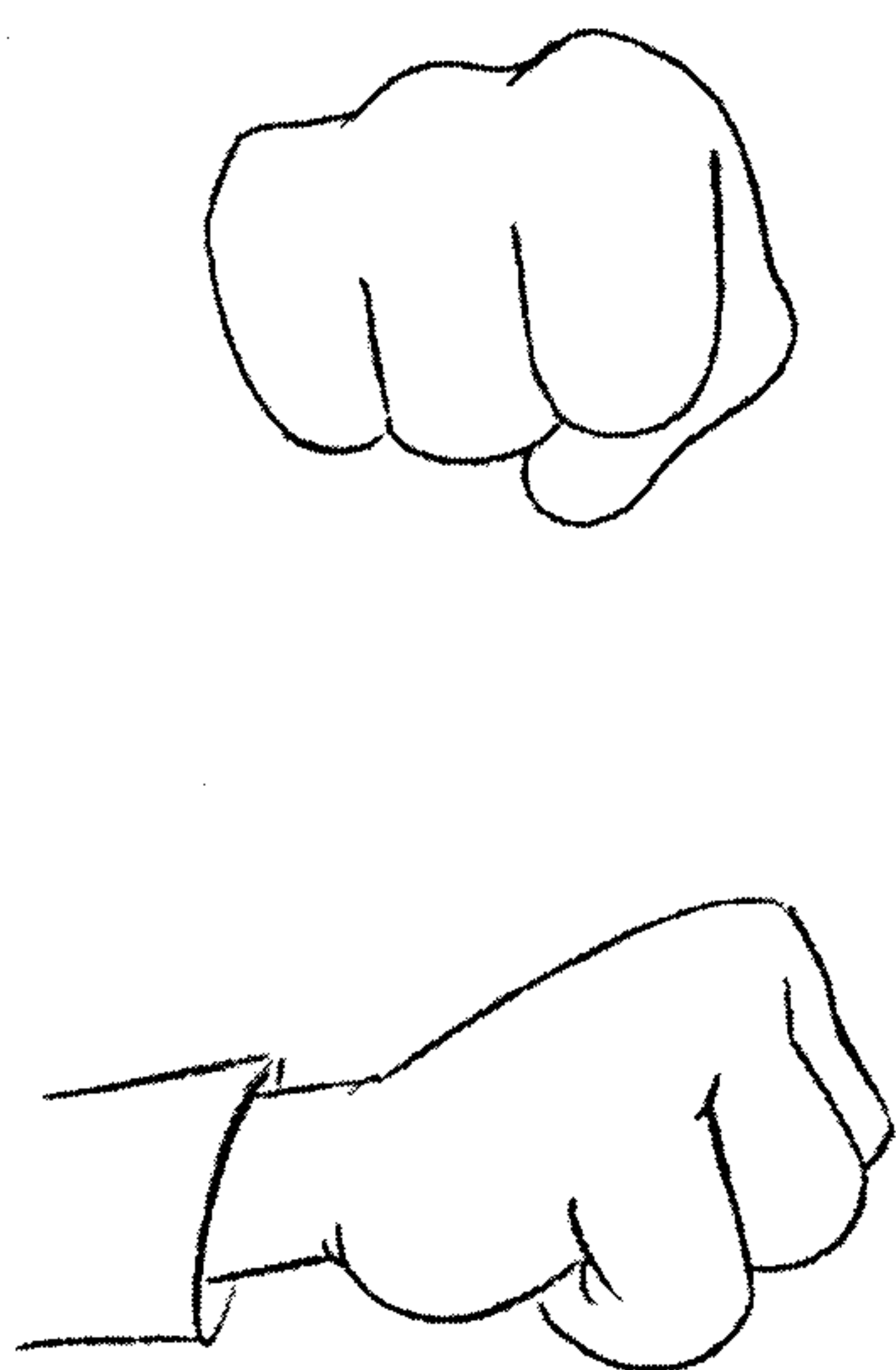


ИДИ-КА СЮДА!



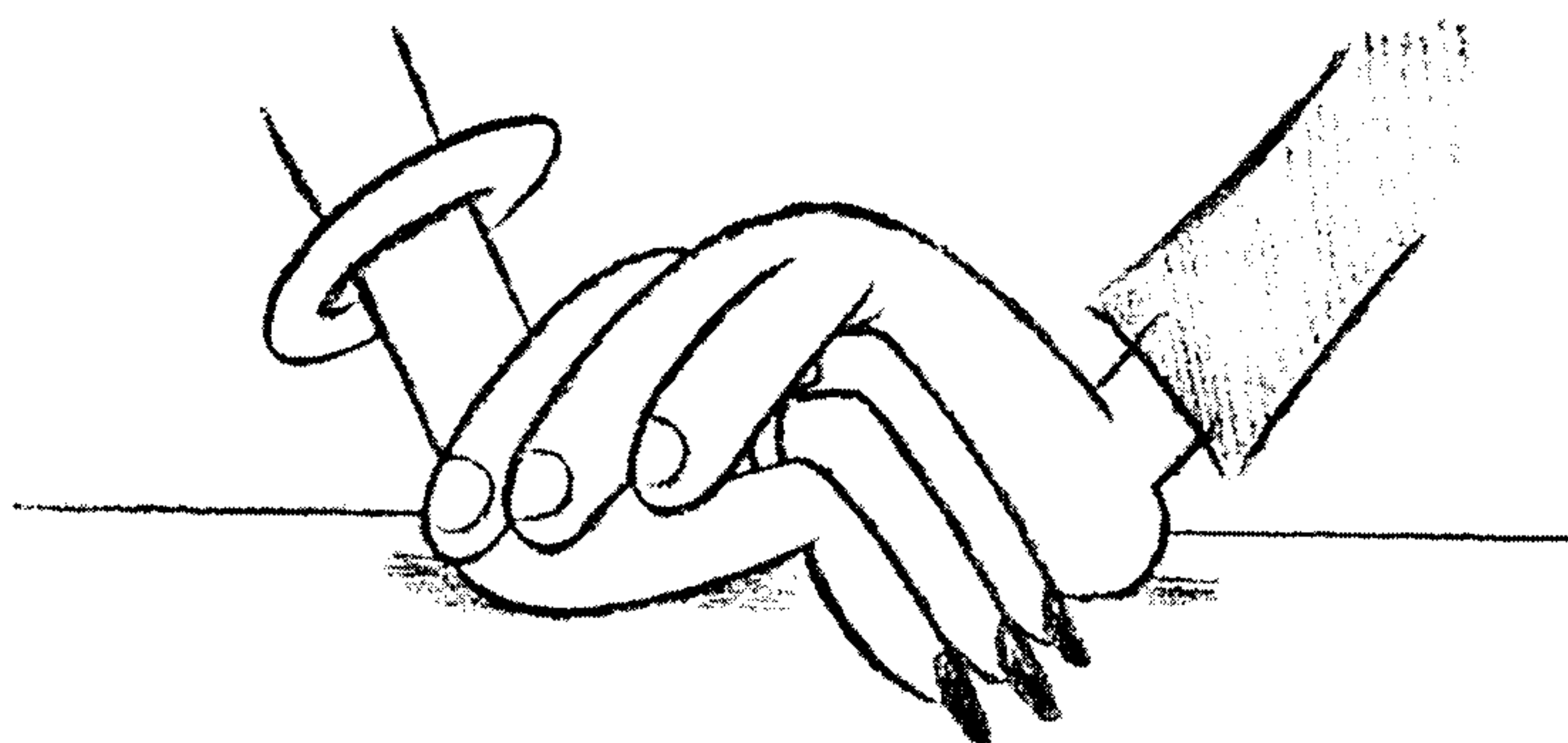
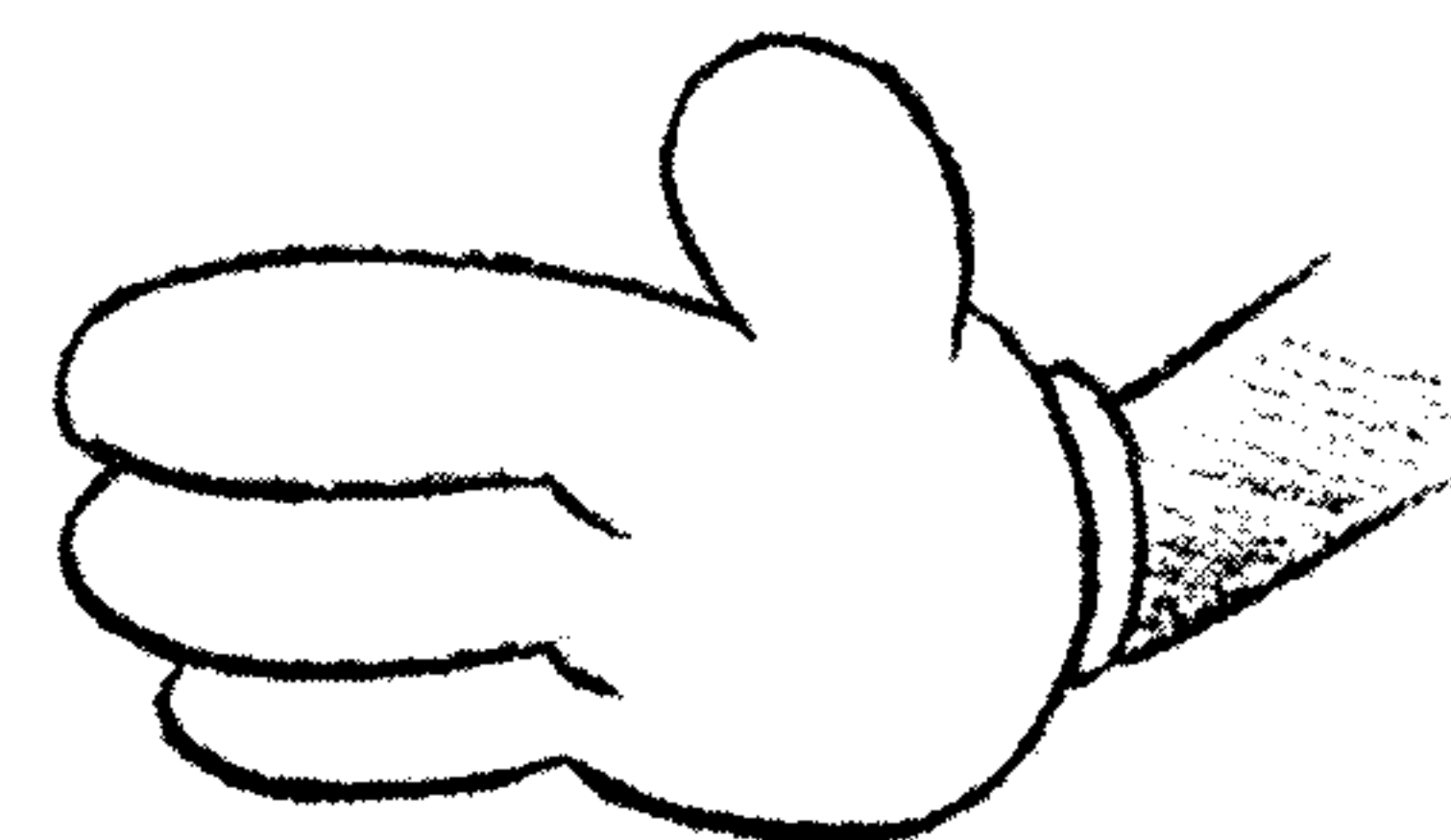
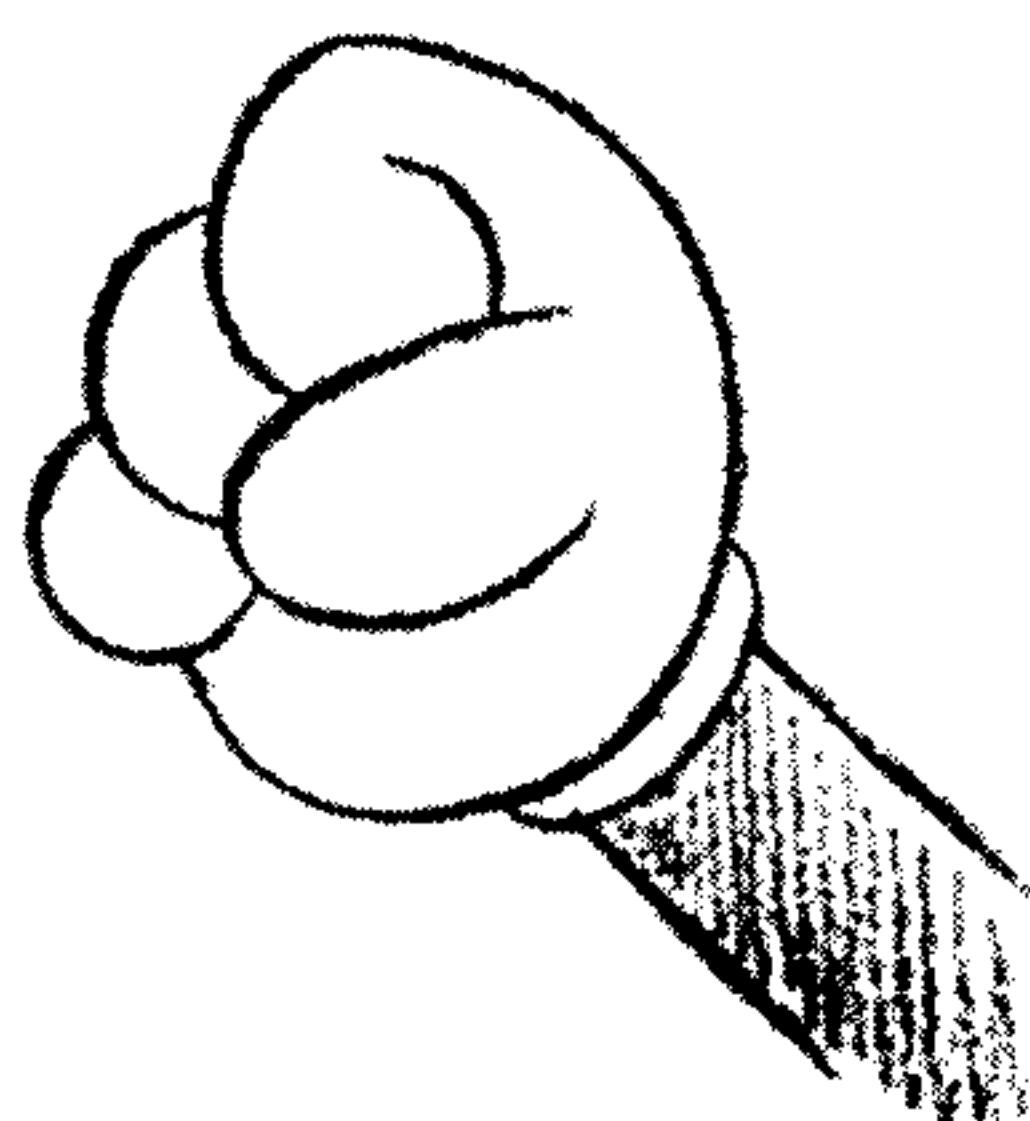
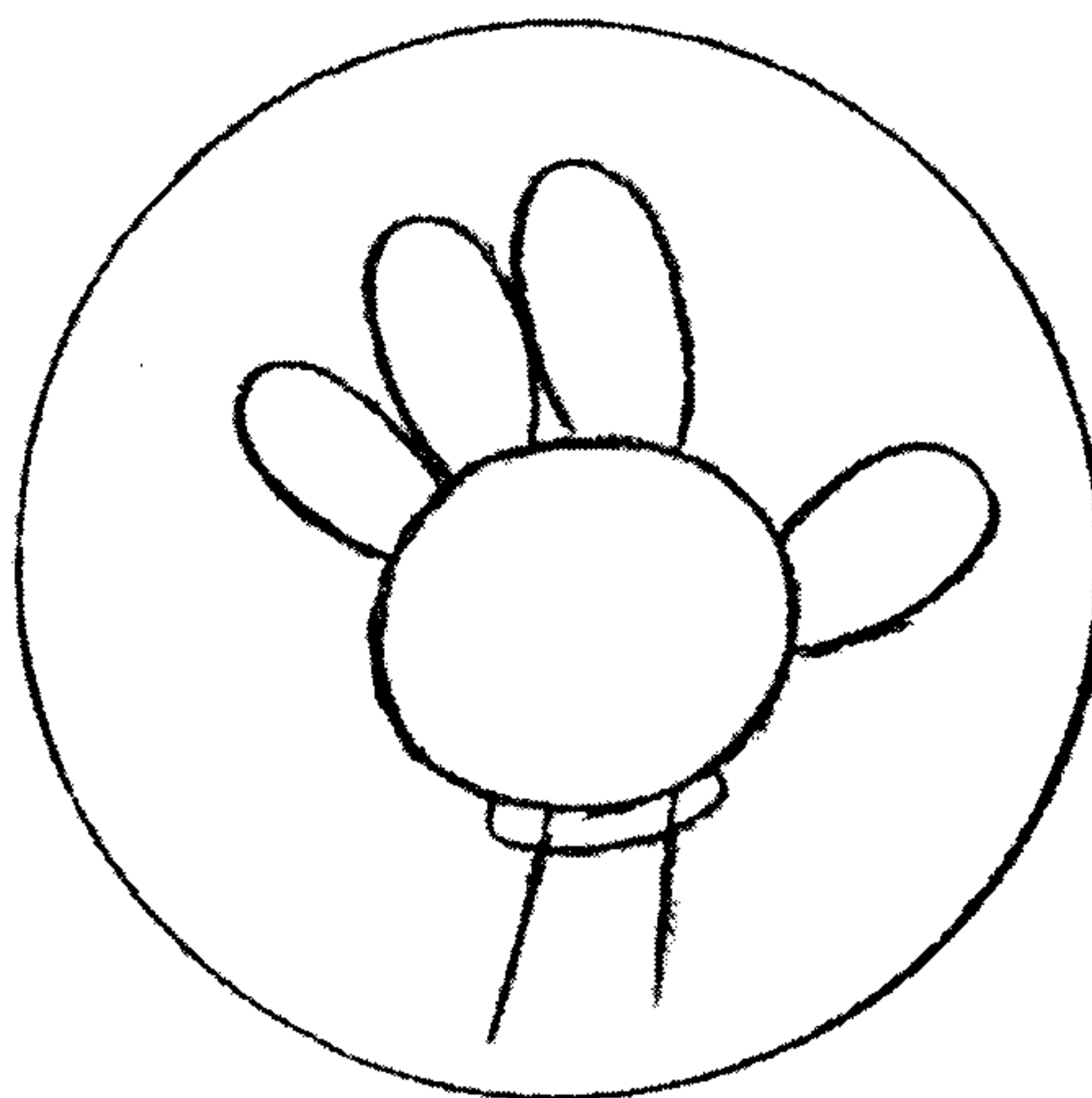
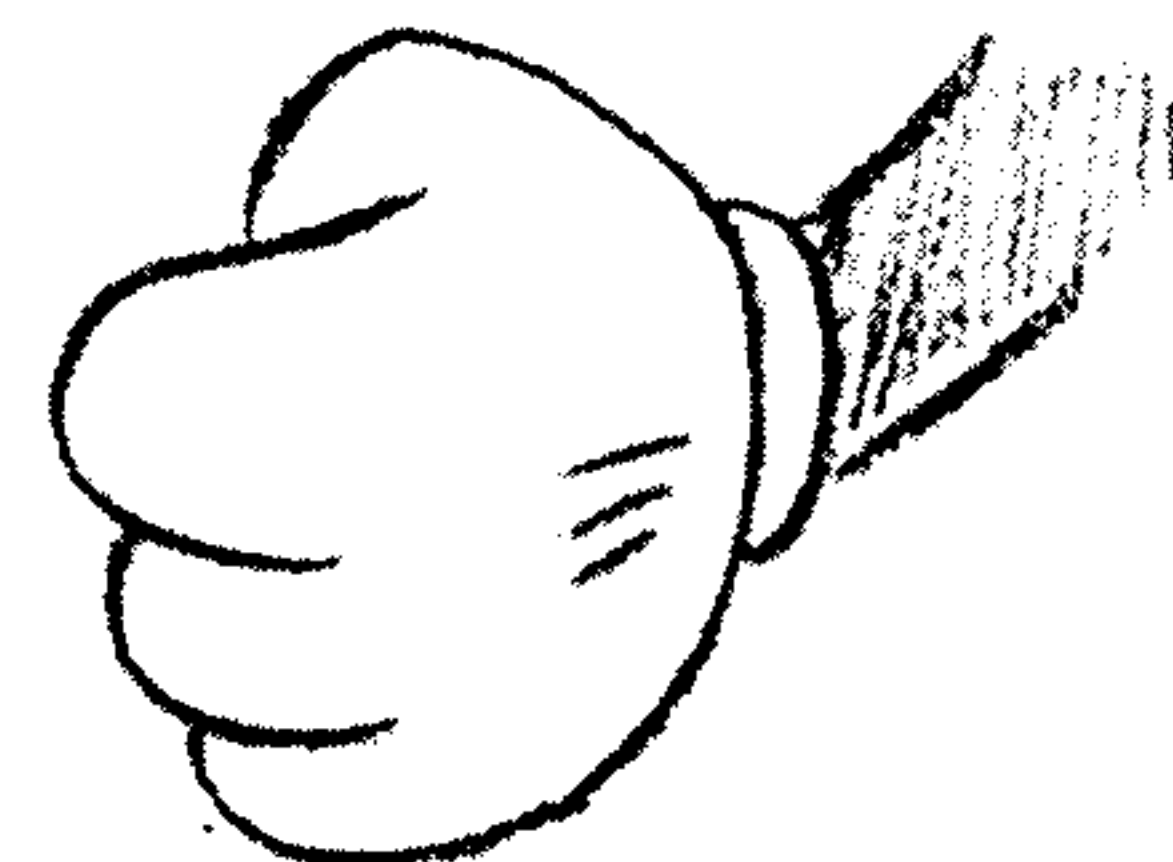
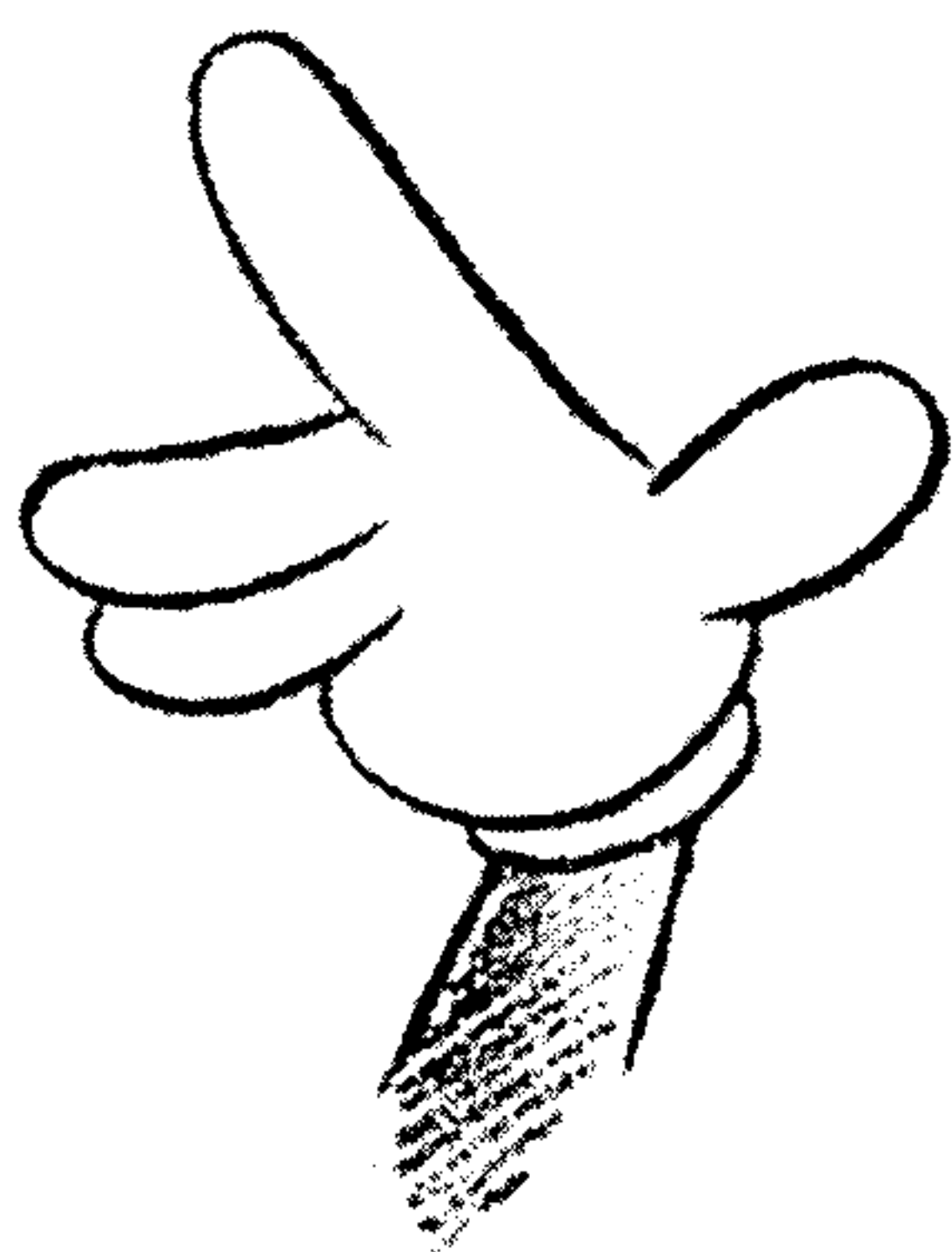


Рисуя переплетенные пальцы, помните, что, изображая один палец, вы одновременно создаёте промежуток для пальца напротив.

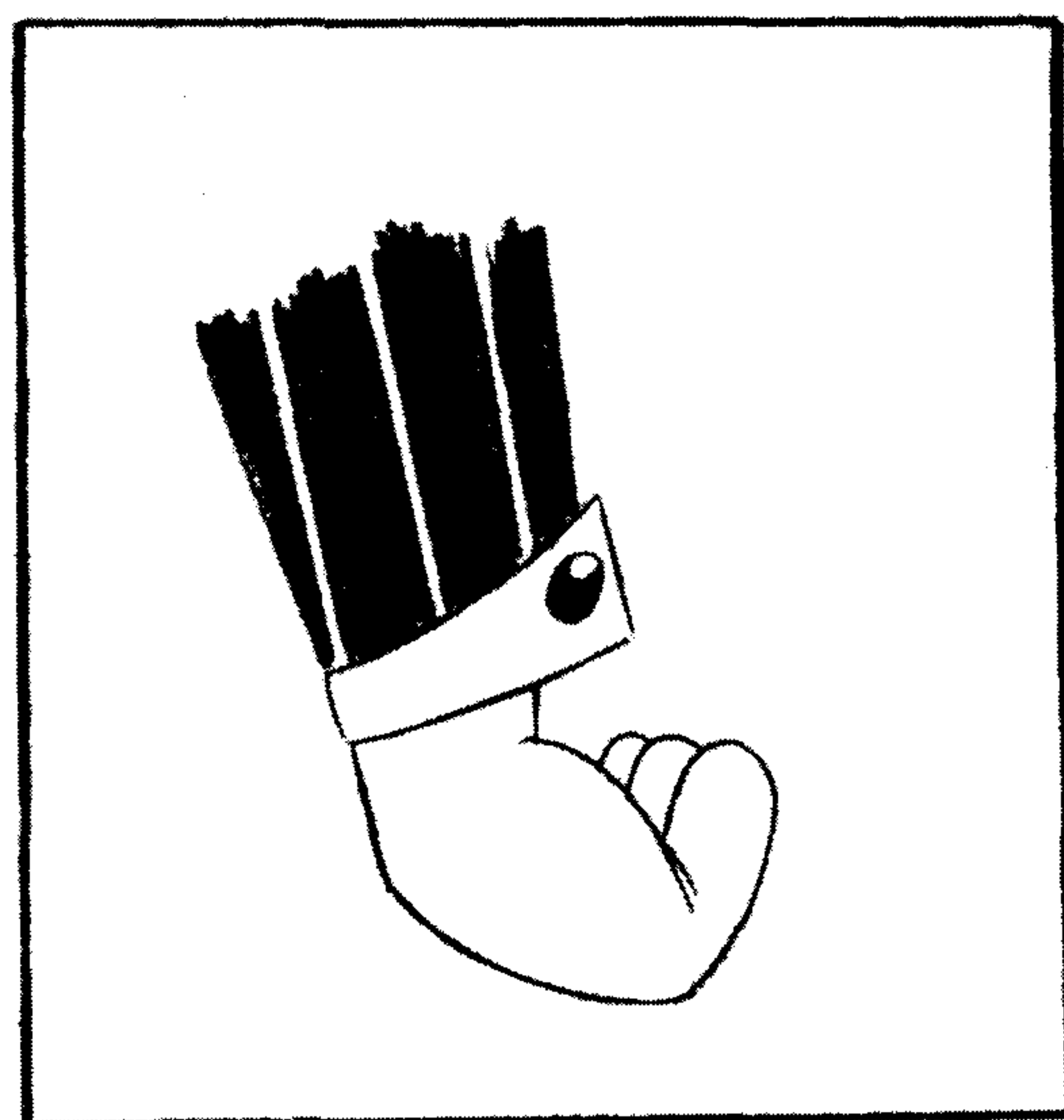
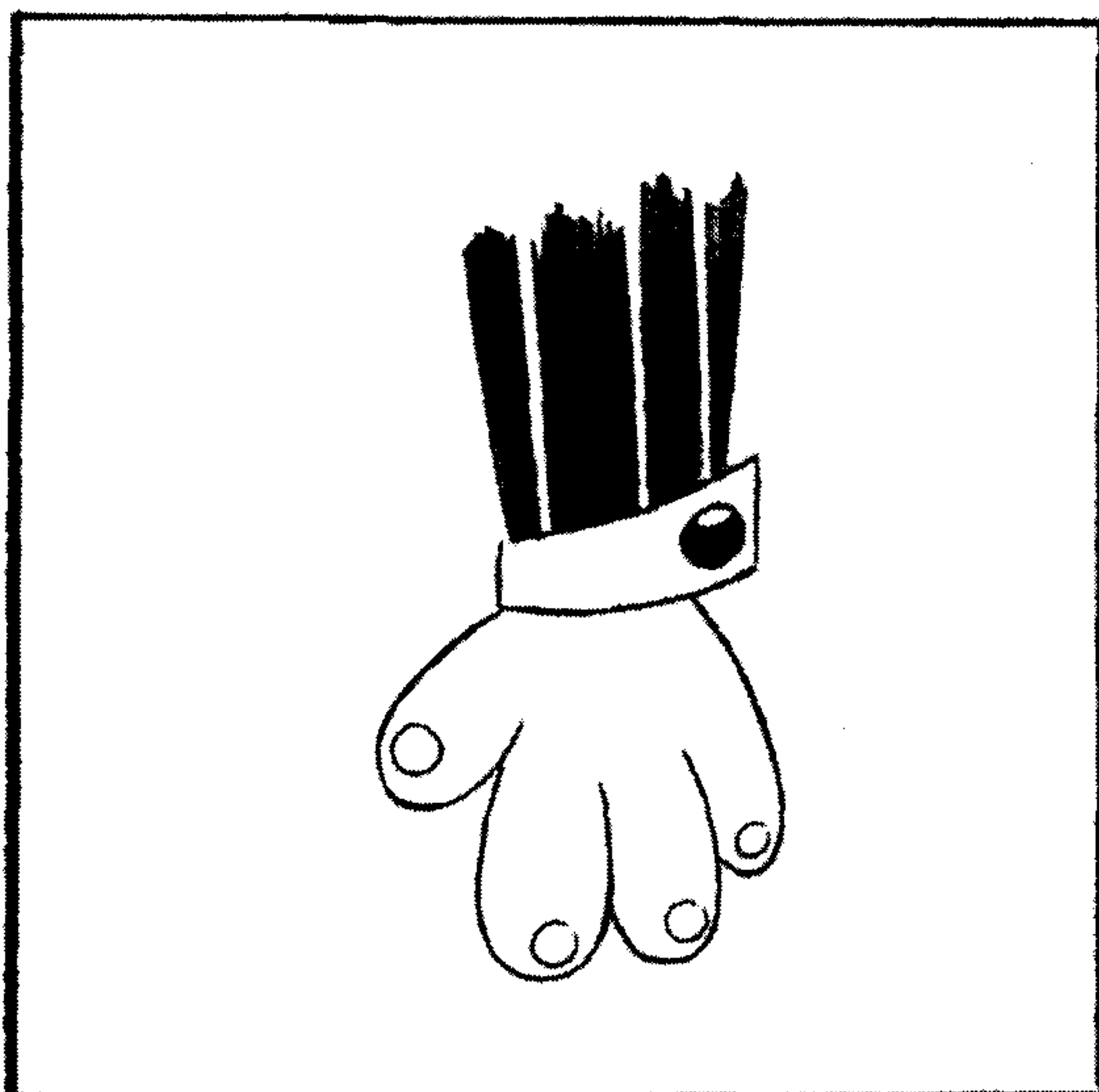


„Надувные“ руки

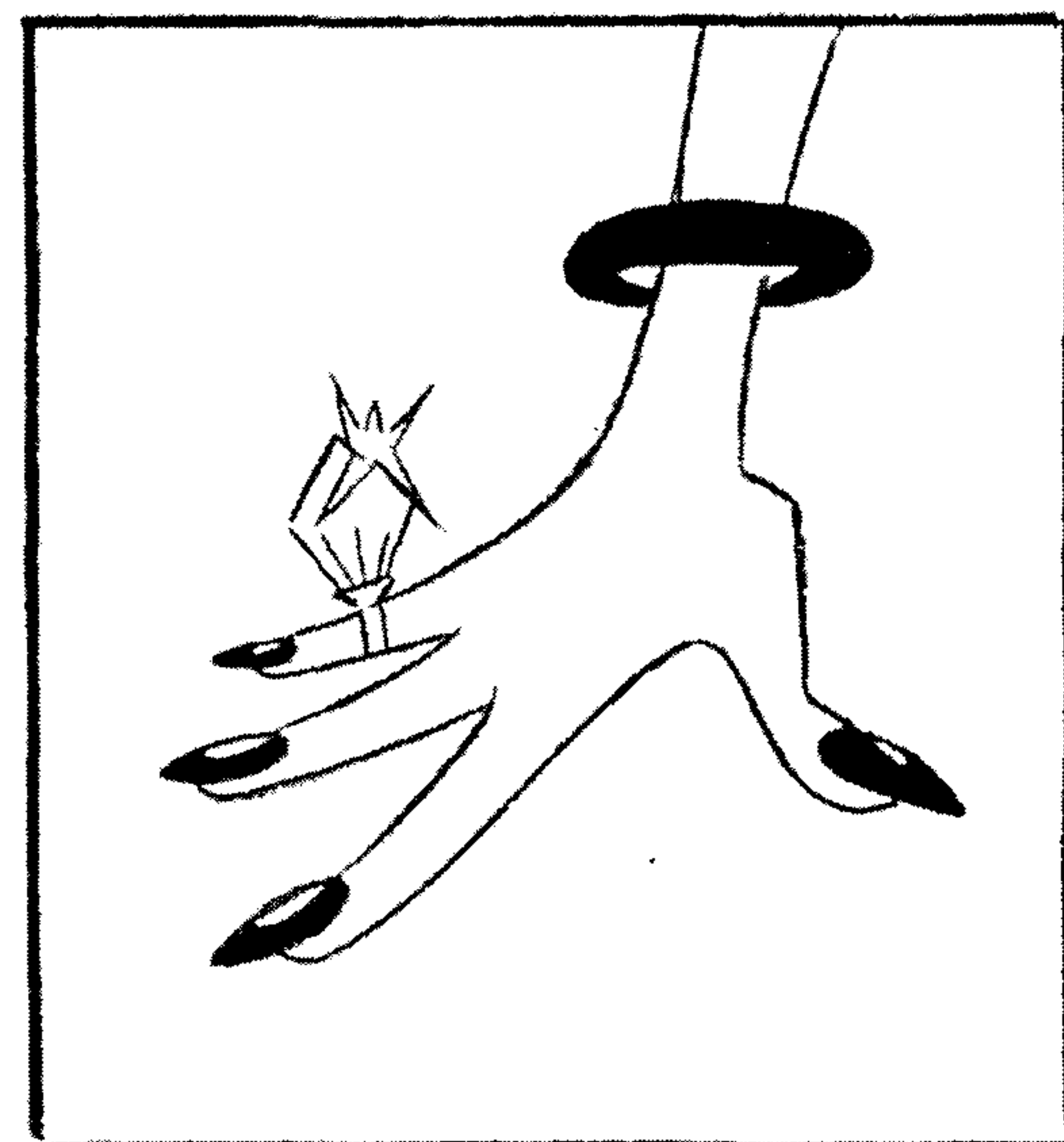
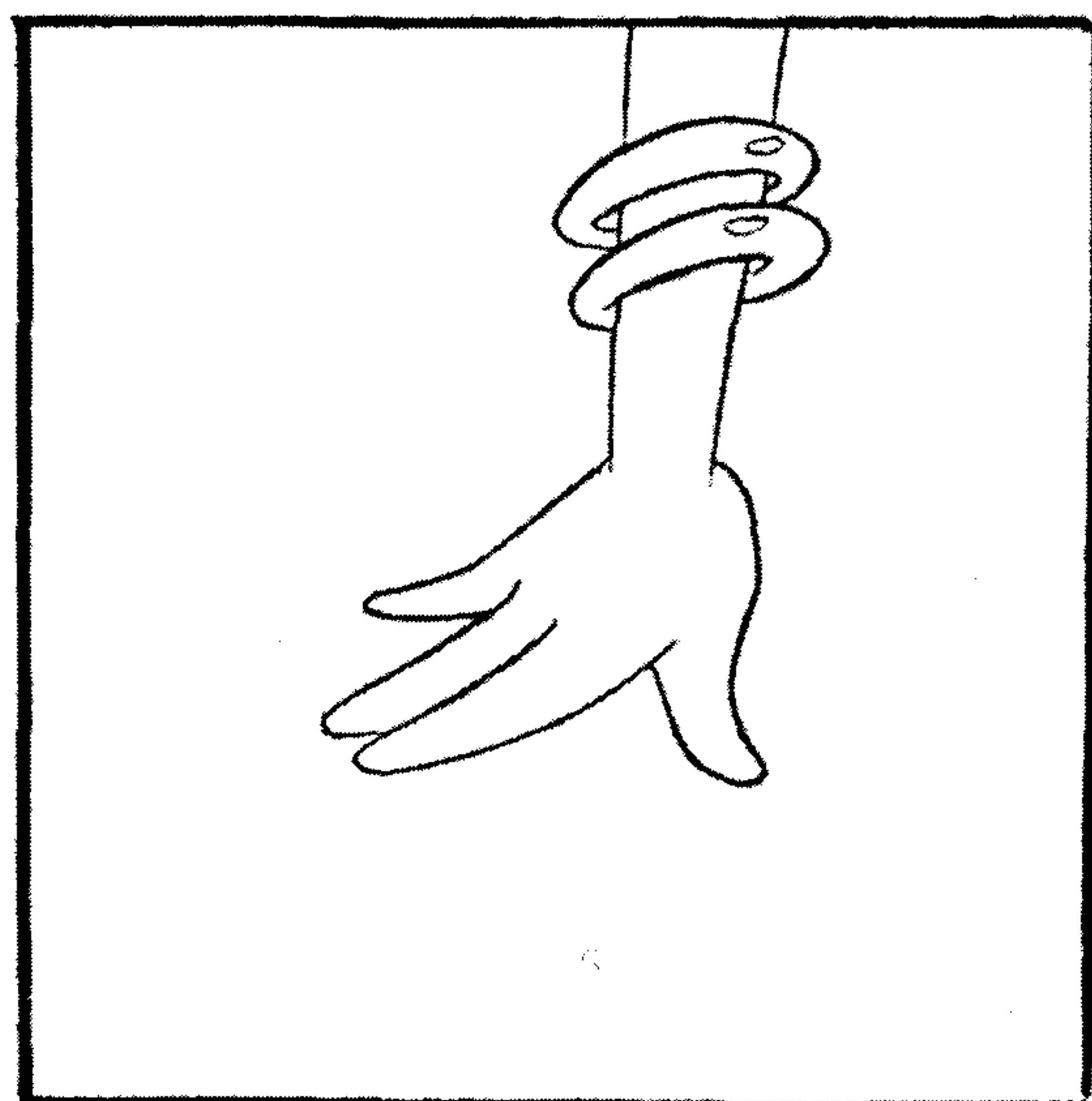
Несложные персонажи-клоуны часто наделяются “надувными” руками — с пальцами без суставов. Они менее реалистичны, но рисуются легче, чем рассмотренные выше. Такие руки часто изображаются в перчатках. Этот приём был очень популярным в раннюю эпоху анимации, особенно для персонажей-животных.



У рук в расслабленном состоянии есть только два положения. Первое, слева, редко бывает удачным, потому что, как бы вы его ни нарисовали, рука выглядит напряжённой. Положение справа, когда пальцы подогнуты, рисуется гораздо проще и, пожалуй, более реалистично.



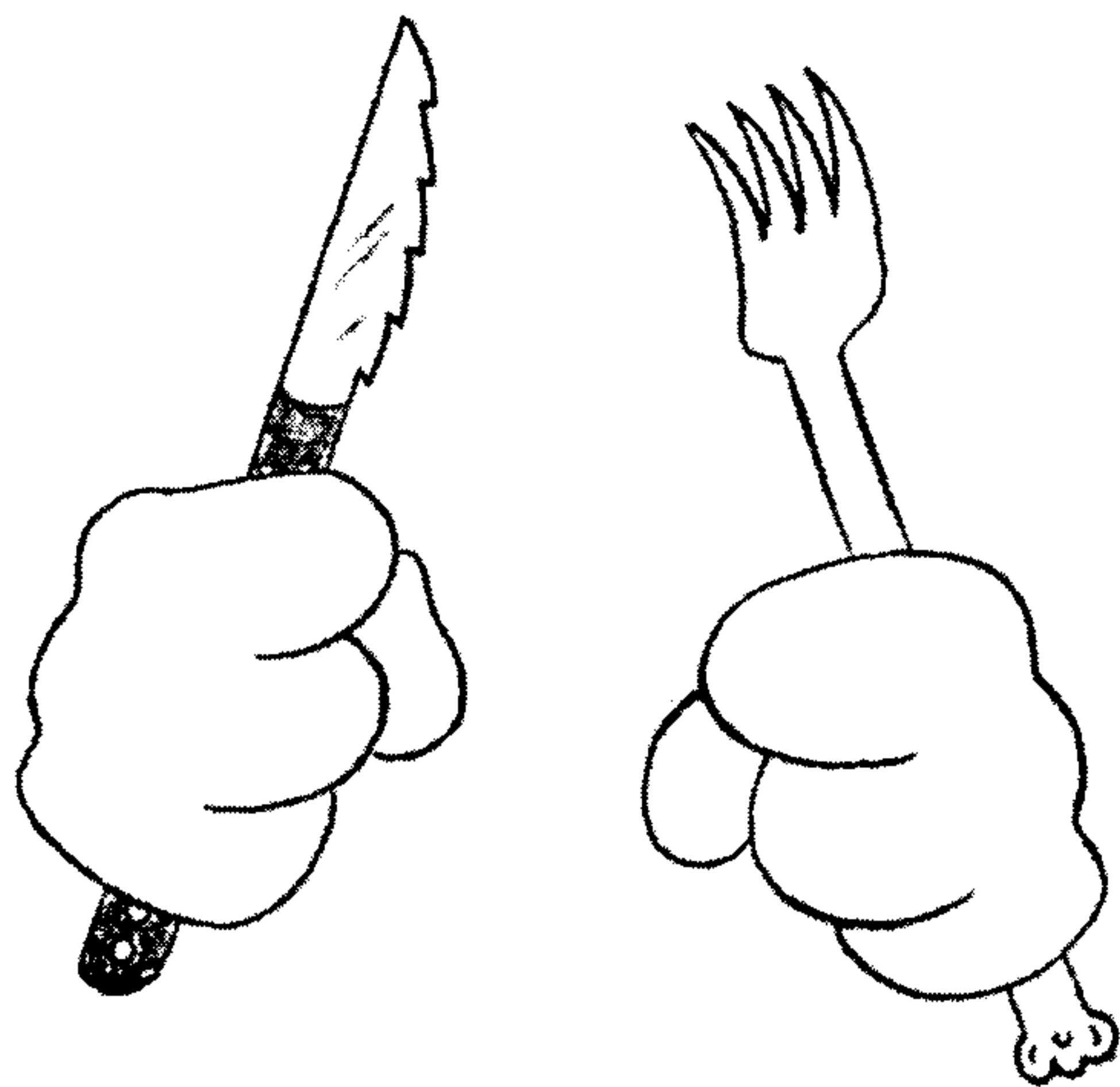
Женские руки меньше, чем мужские, а пальцы сужаются к кончикам. Крашенные ногти придадут руке ещё большую женственность. Обратите внимание, что ногти растут поверх пальцев, а не из их кончиков.



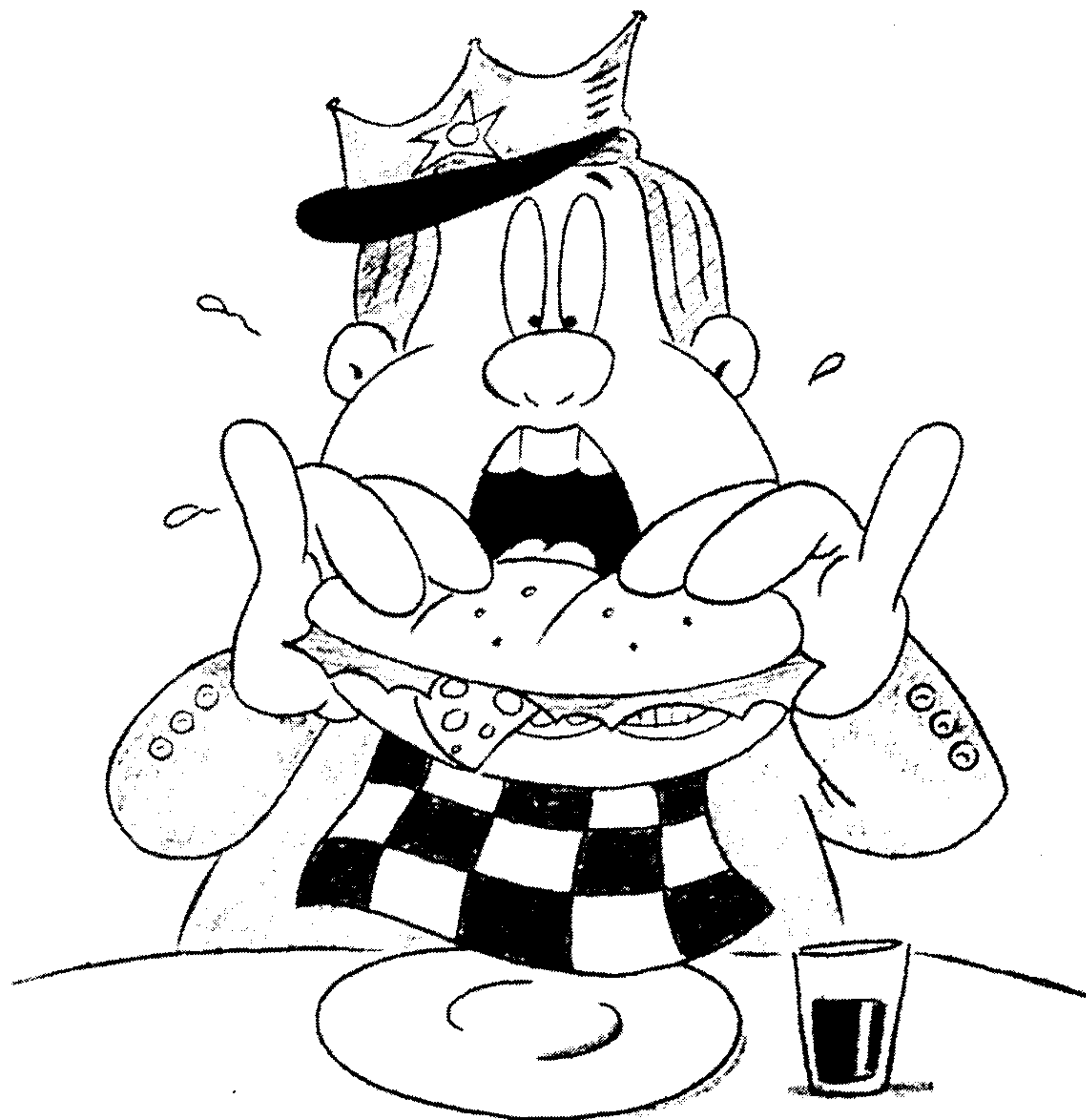
Кулинарное искусство



Сегодня руки в перчатках изображаются гораздо реже, разве что для передачи особого впечатления — “модности”, “благопристойности” или “утончённости”.



Не совсем по правилам этикета.



Оттопыренные мизинцы всегда делают рисунок более юмористическим.

Как можно прятать руки

Художникам, как и всем, свойственно лениться. Предположим, вам нужно нарисовать композицию с большим количеством людей и животных, и вам не хочется тратить время на прорисовку рук у каждого персонажа. Что же делать? Берите эту книгу и открывайте на этой странице. Вот несколько примеров:



Небрежно опущенные рукава скрывают почти всю руку.



Не забудьте про старые добрые карманы.



“Руки” животных можно изображать в виде варежек.

Иногда положение рук может передавать настроение персонажа.



Руки за спиной — кокетливая поза.



Руки скрещены на груди: персонаж оправдывается или нетерпеливо чего-то ждёт.



Руки в боки: “Как мне это всё надоело!” Часть ладоней и пальцев видна.



ПОДБОР АКТЕРОВ, КОСТЮМОВ И РЕКВИЗИТА

В этом разделе я расскажу вам о тех приёмах, которые обычно используют профессиональные художники для создания характерных персонажей в мультфильмах и комиксах. На основе этих сведений вы сможете создать свой собственный мультфильм или комикс.

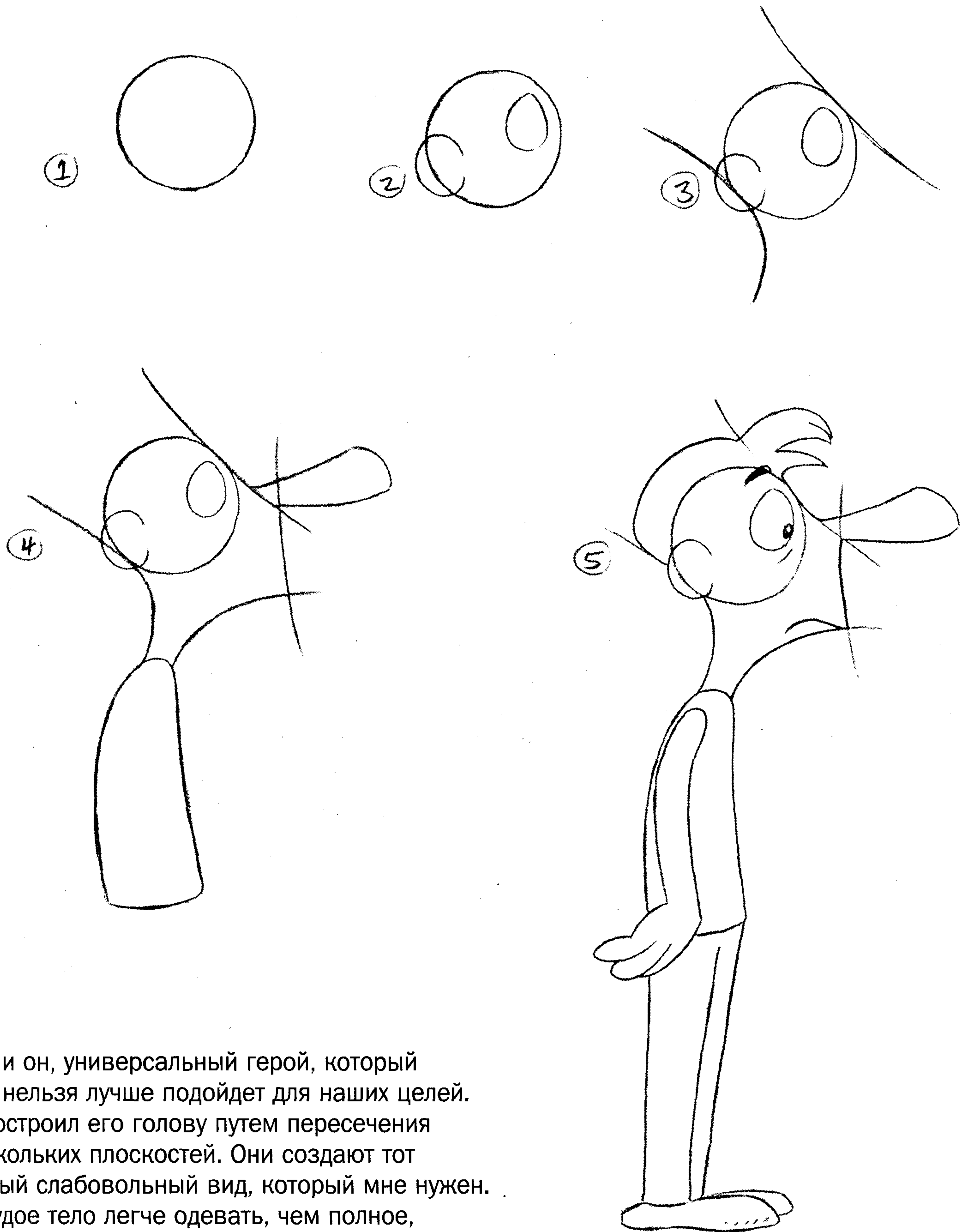
Многие начинающие художники полагают, что для каждого периода в истории требуется специальный персонаж. Например, у ковбоя, как им кажется, должны быть грубые черты лица, а у пещерного человека — низкий лоб. Это совершенно неверно. Ведь весь юмор заключается в том, что современный человек с кротким, несколько слабovolьным лицом

оказывается в ролях и обстановках, которые совершенно не вяжутся с его физическими характеристиками.

Достаточно нужного костюма, и ваш актер сможет убедительно изобразить того или иного героя. Реквизит и другие вспомогательные элементы, которые относятся к данному историческому периоду, помогут вам создать вокруг героя правдоподобный мир.

Я продемонстрирую это на примере современного человека, который пройдет вместе с нами через века развития цивилизации.

Вы можете либо срисовать этого беднягу в самых разных ипостасях, либо создать своего собственного актёра.



Вот и он, универсальный герой, который как нельзя лучше подойдет для наших целей. Я построил его голову путем пересечения нескольких плоскостей. Они создают тот самый слабовольный вид, который мне нужен.

Худое тело легче одевать, чем полное, потому что на него можно надеть больше. Кроме того, оно позволяет взгляду сосредоточиться на костюме и не отвлекает внимание на себя, в отличие от толстого.

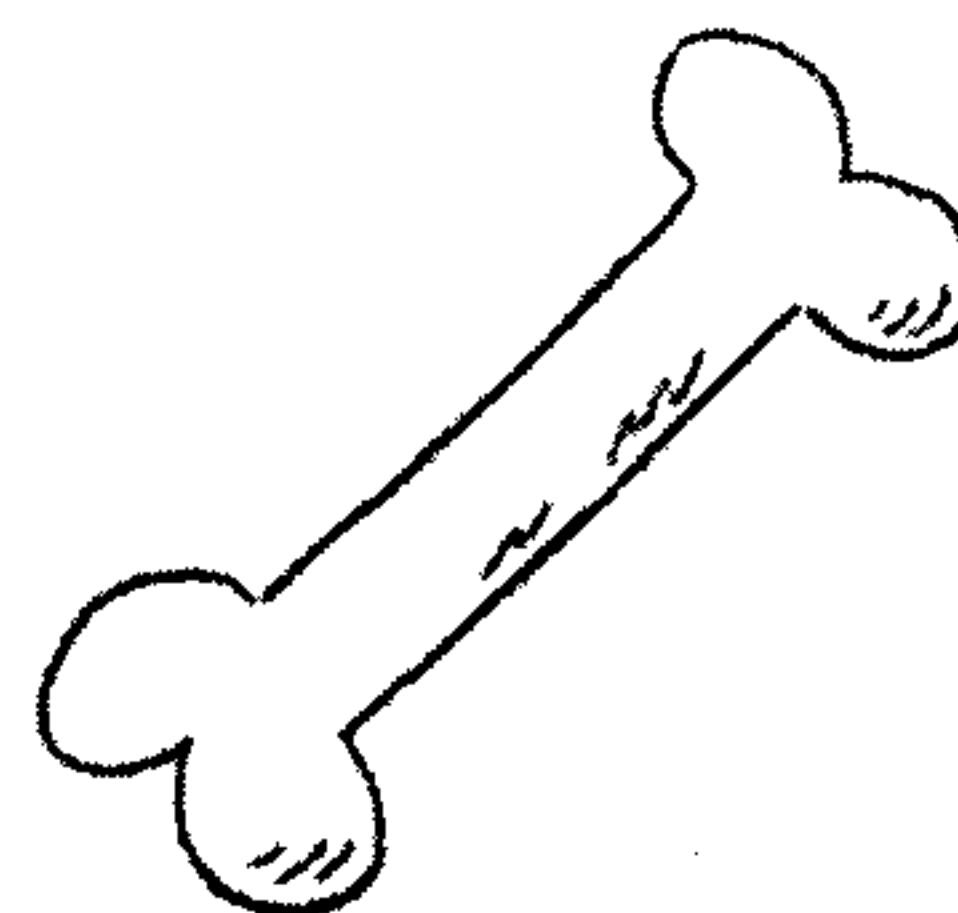
Декорации, реквизит и второстепенные персонажи

ПЕЩЕРНЫЙ ЧЕЛОВЕК — каменный век

Ключевые слова:
звериные шкуры

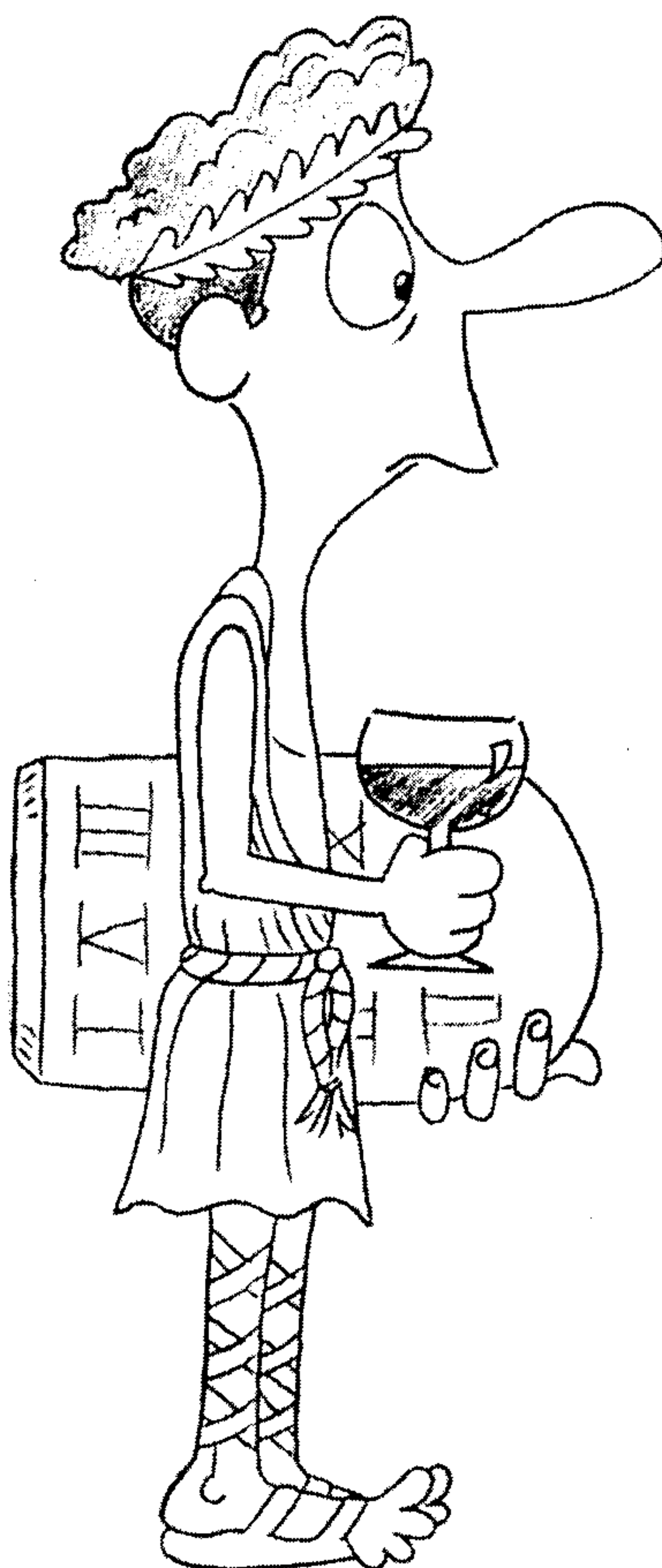
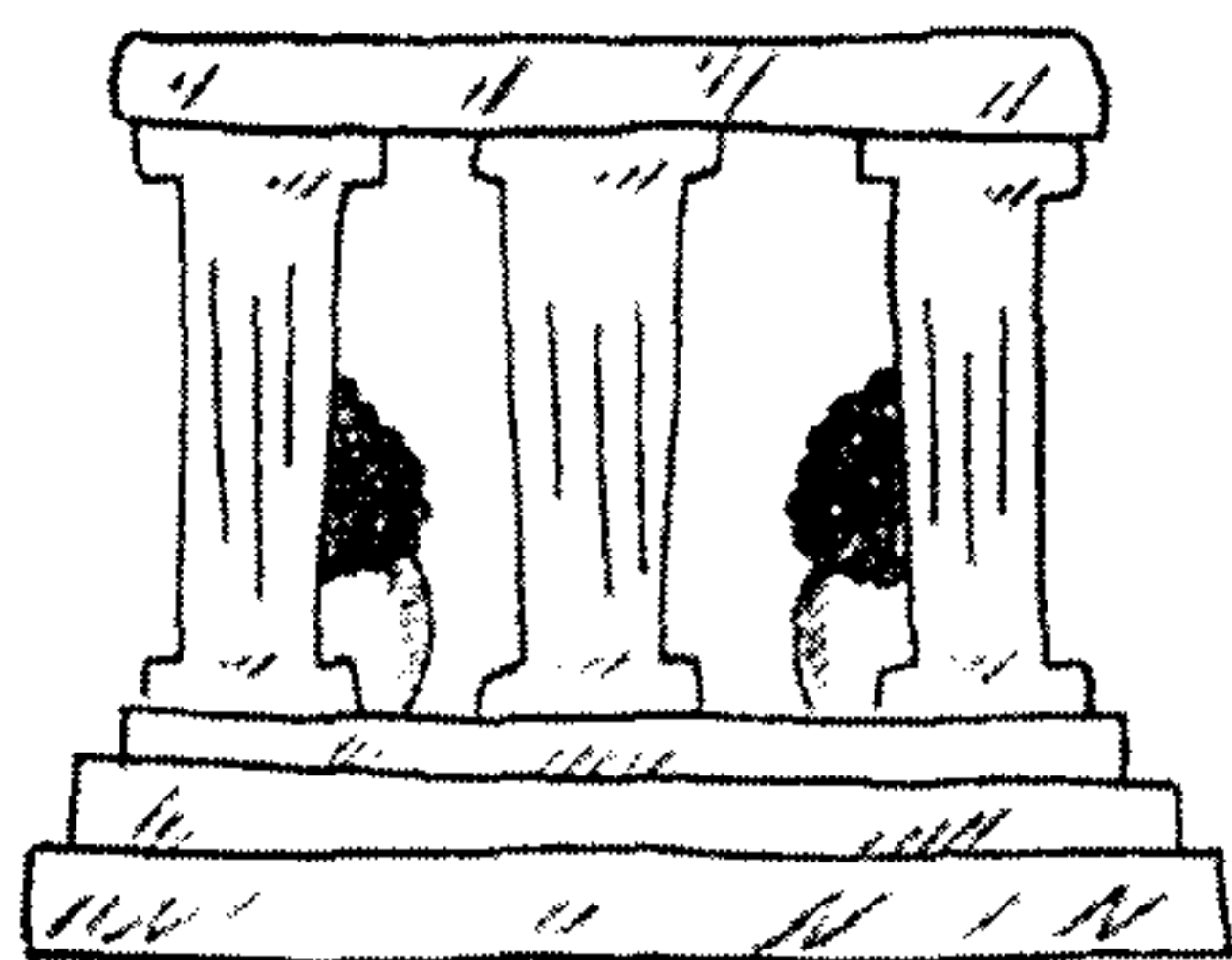


Каменные орудия
Пещеры
Наскальные рисунки
Кости
Огонь
Дубины
Лианы (здорово
раскачиваться)
Вулканы
Водопады
Динозавры
Горячие источники
Падающие звезды



РИМЛЯНИН — Римская Империя

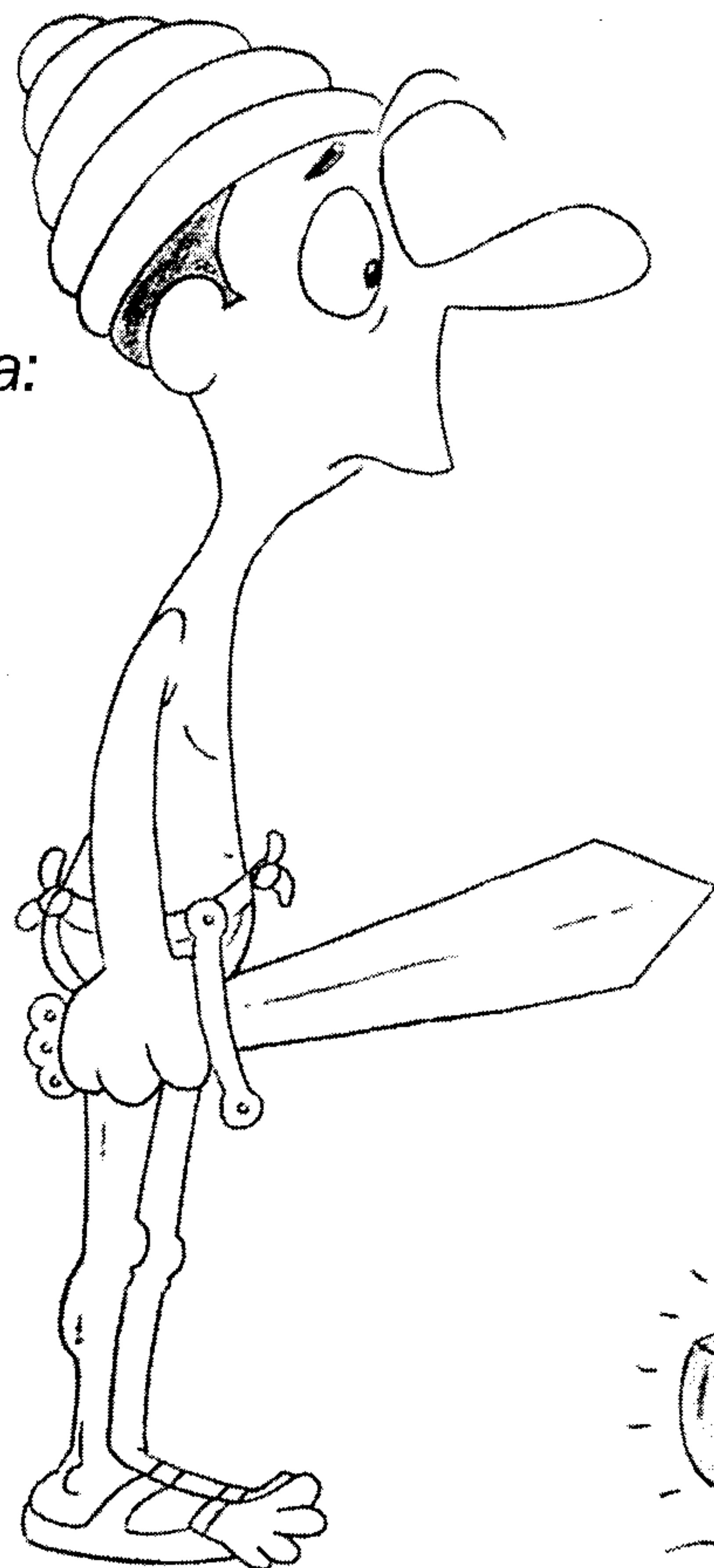
Ключевое слово: тога



Большие урны
Колизей (арена)
Львы
Большие веера
из перьев
Подушки и подушечки
Фонтаны
Каменные таблички
для письма
Рабы
Философ
Оратор
Арфы
Статуи
Баня
Виноград
и другие фрукты
Колонны
Свитки

АРАБСКИЙ ВОИН — Персия

Ключевые слова:
меч и чалма



Волшебные лампы
Джинн
Злые военачальники
Драгоценные камни
Оазис
Мираж
Жеребцы
Ковры-самолеты
Циклопы
Чадра (у женщин)

Пещеры с потайным
входом
Продавец
подержанных
верблюдов
Заклинатели змей
Рынок
Зыбучие пески
Гарем
Сокровища



ВИКИНГ — Старый Свет

Ключевые
слова:
рогатый
шлем



Грабительские
набеги
Мясо (в больших
количествах)
Пир
Свиньи и другой
домашний скот
Боевые топоры
Факелы

Воины
Костры
Кубки
Бревенчатые дома
и лачуги
Щиты и мечи
Весельные лодки
Русалки
Нептун

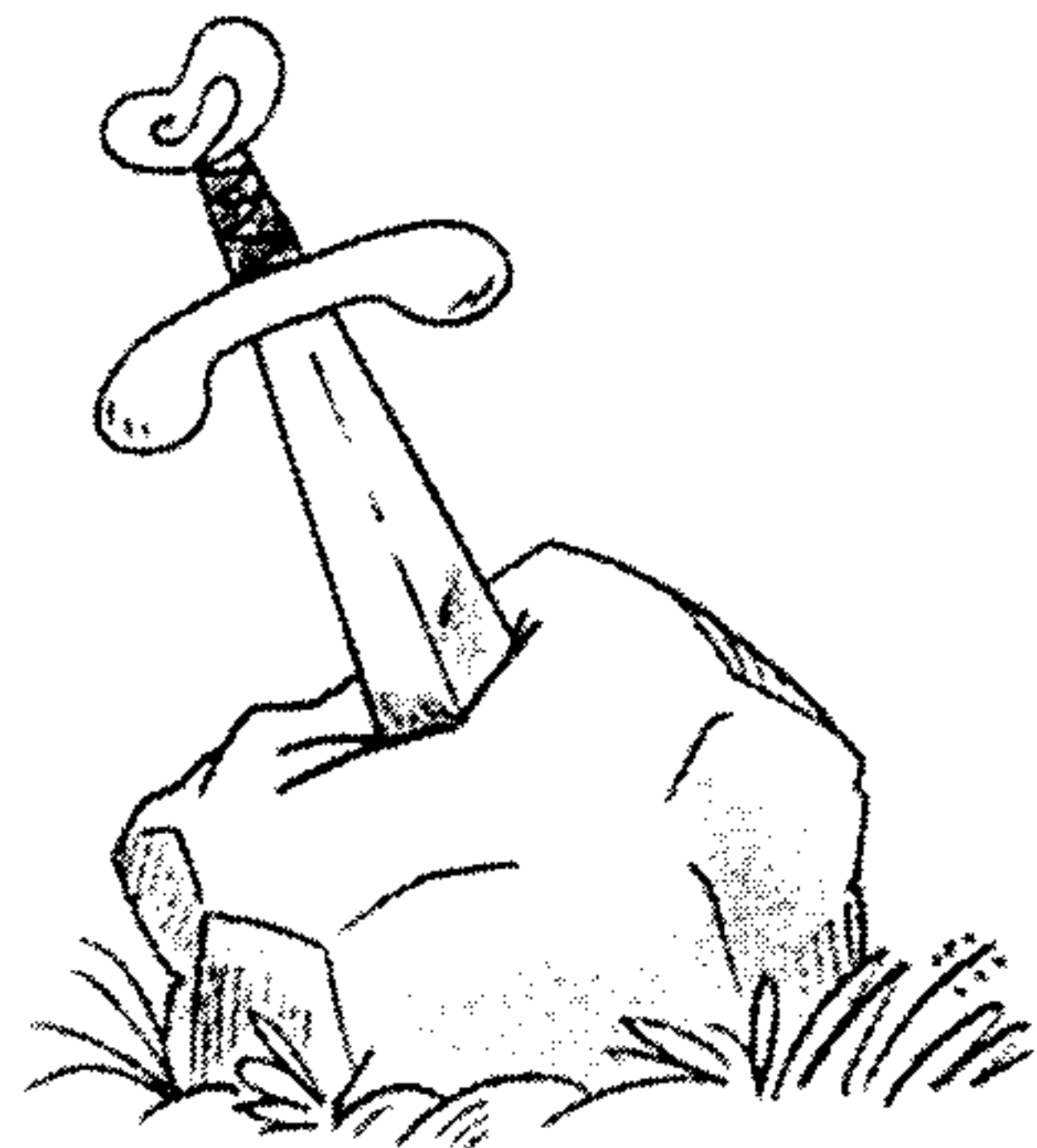


РЫЦАРЬ — Средневековье

Ключевые слова:
тяжёлый металл



Замок
Рвы с крокодилами
Августейшее семейство
Волшебник
Волшебные жезлы
Зелье
Мечи, щиты и булавы
Подъёмный мост
Драконы
Пирь
Цыгане
Катапульты
Кони
Крестьяне
Оруженосцы
Придворные
шуты
Темницы
Палач в маске
Ослы, гуси и мыши



РОБИН ГУД — Старая добрая Англия

Ключевое слово:
трико



Палатки и флаги
Шпаги
Замки и башни
Девушки
Мосты через реки
Лес
Деревни и лавки
Сапожник
Головы сыра
Бродячие карнавалы
Феи
Королевский сборщик
налогов
Троль
Луки
Стрелы
Кони

КОВБОЙ — Дикий Запад

Ключевые
слова:
сыромятная
кожа



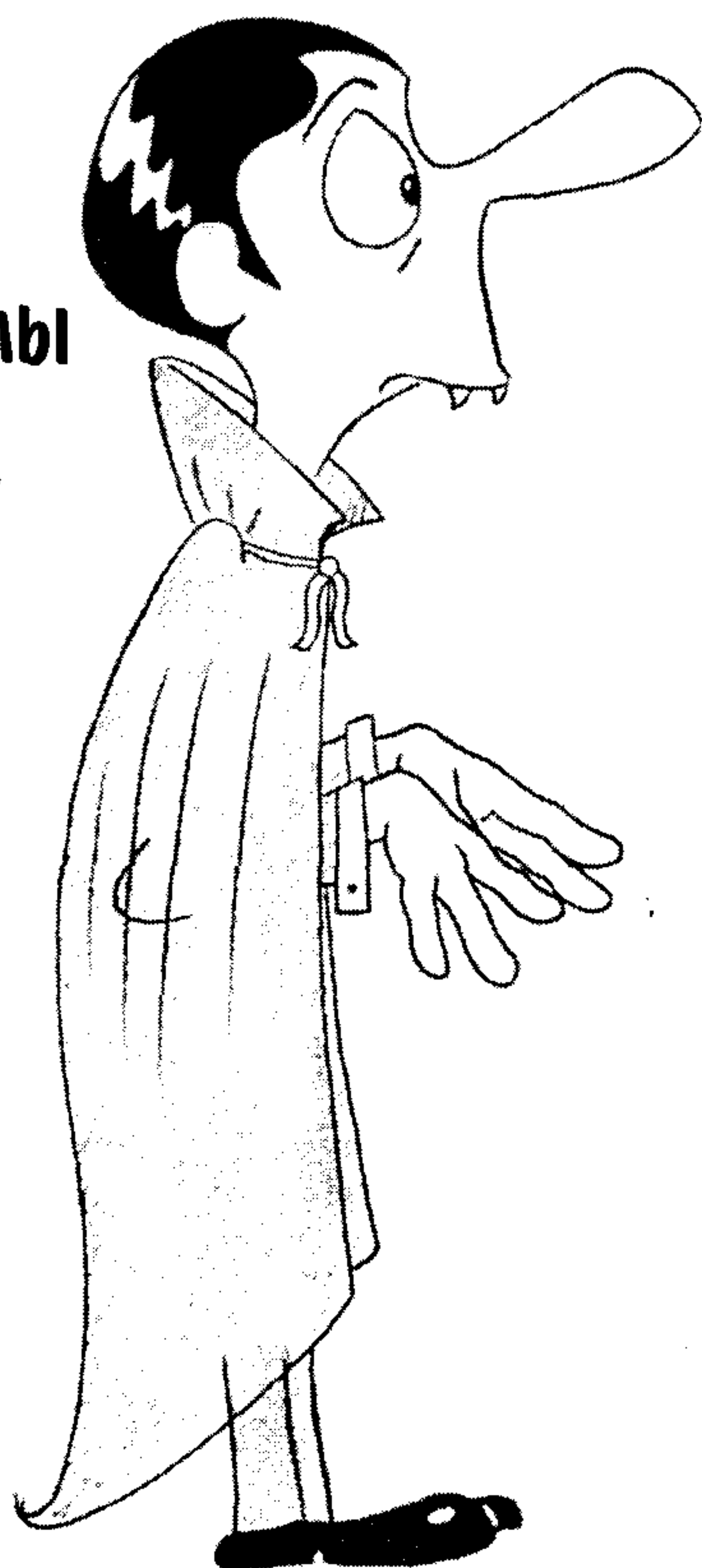
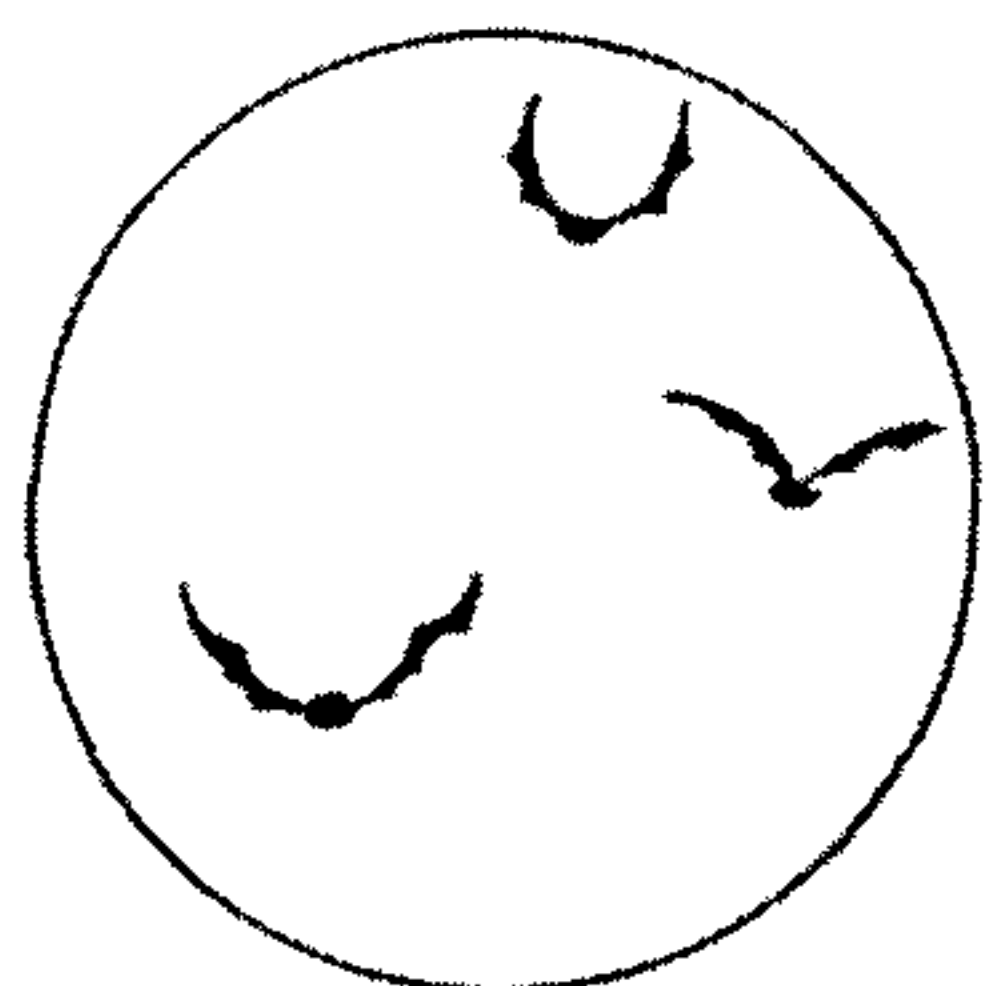
Осёдланные лошади
Мулы
Корыта
Салун
Бармены
Барменши
Шериф
Старатели
Виселица
Кузница
Винтовки и кольты
Поезда
Сейфы
Тюрьмы
Гитары

Сараи
Дилижансы
Шарлатаны
Деревенская лавка
Парикмахерская
Бандиты в пончо



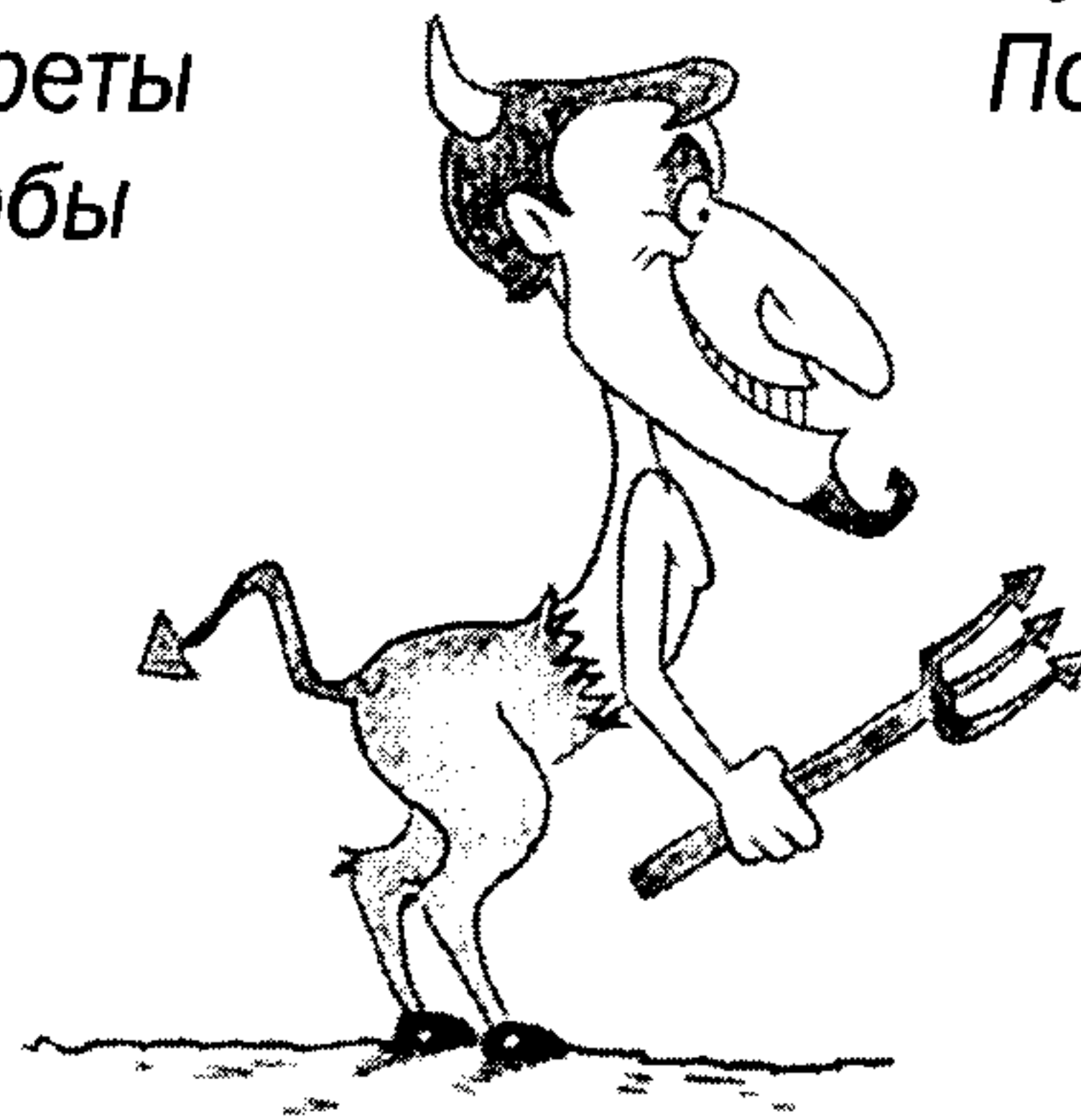
ВАМПИР — монстры и исчадия тьмы

Ключевое слово:
клыки



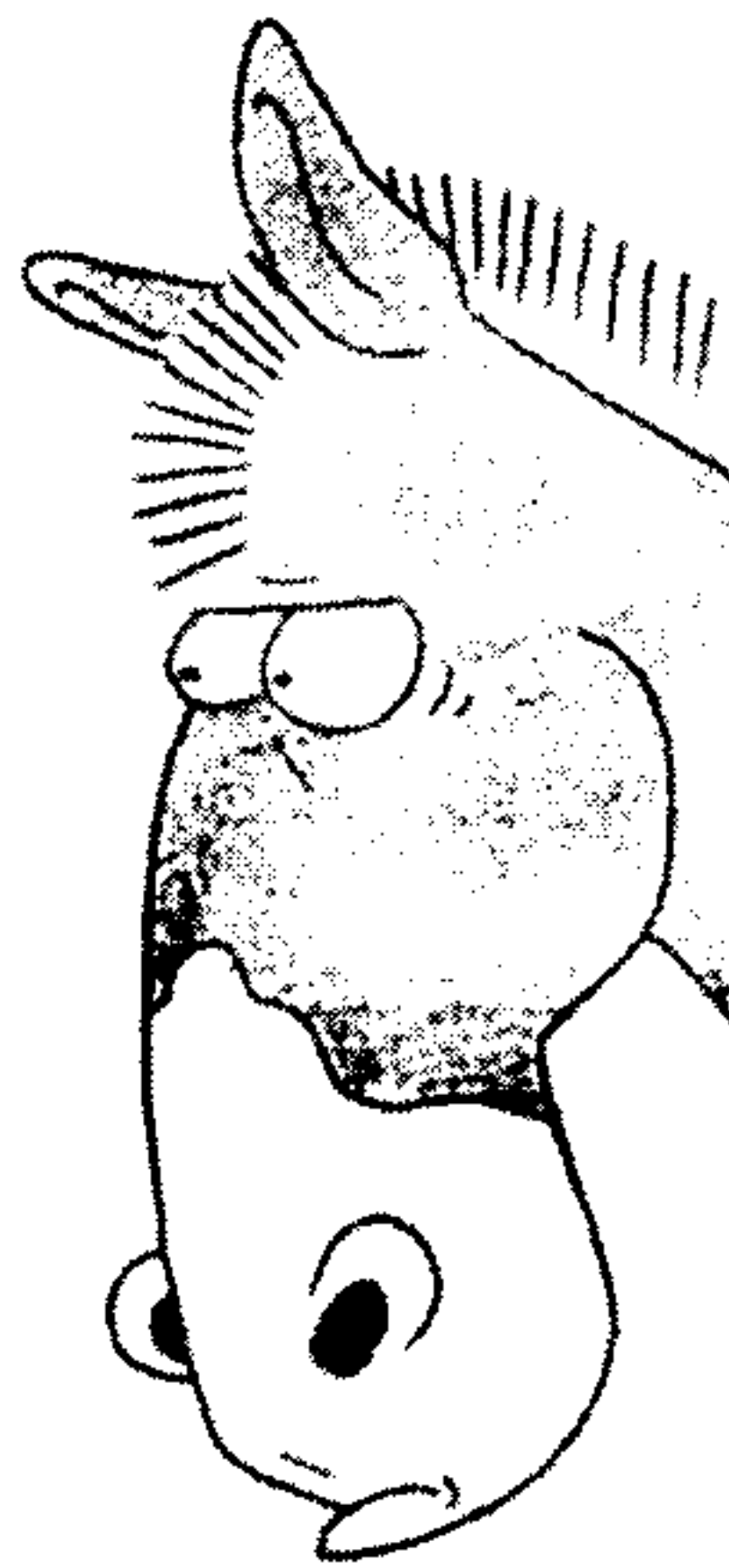
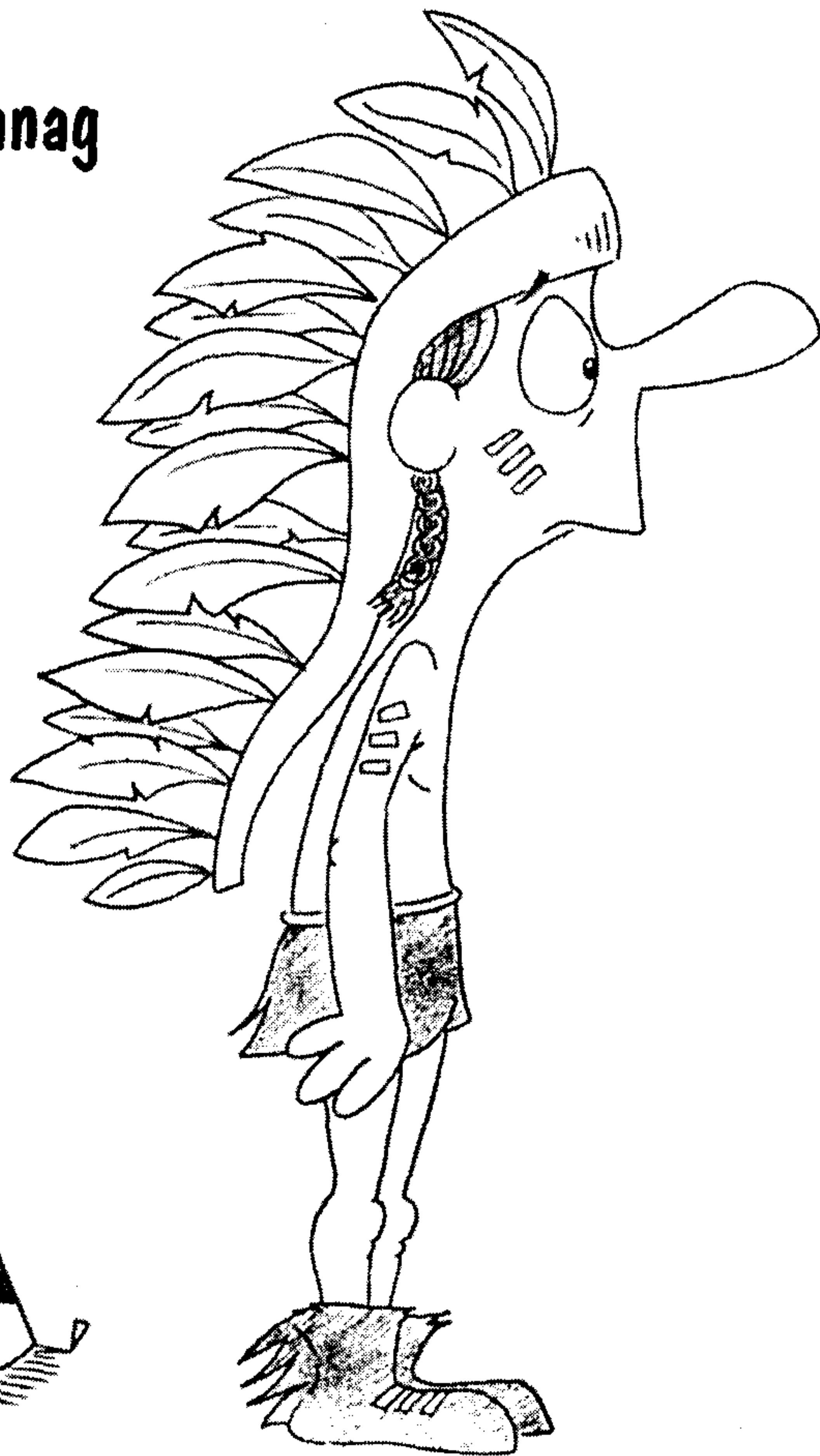
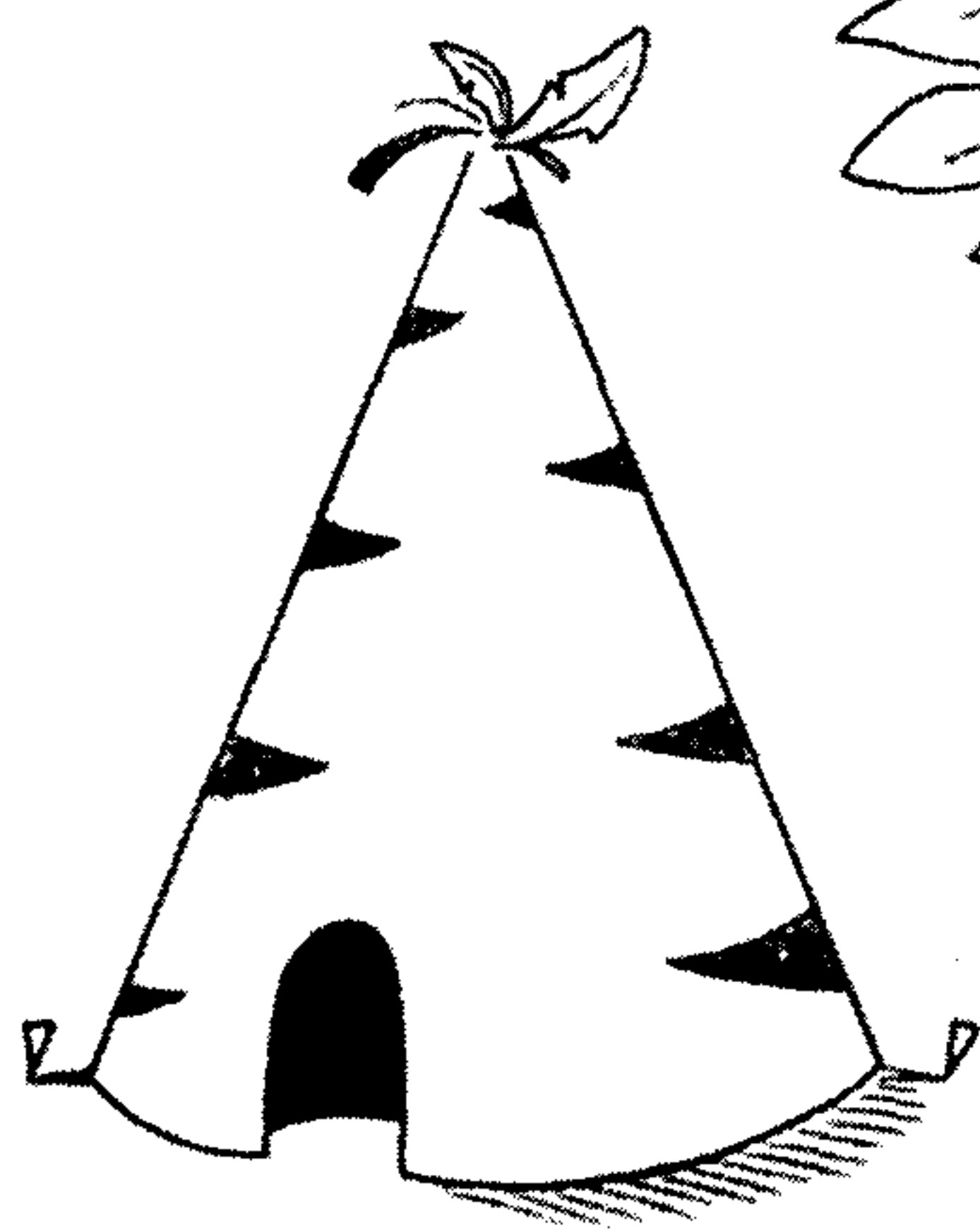
Полнолуние
Мрачные замки
Молния
Руки с факелами
Лаборатория
Летучие мыши
Кладбища
Заброшенные дома
с привидениями
Паутина
Кареты
Гробы

Вороны
Леса и туман
Тайные ходы
Амулеты
Цыгане
Зомби
Призраки
Мумии
Сумасшедший
учёный
Помощник учёного



ИНДЕЕЦ — снова Дикий Запад

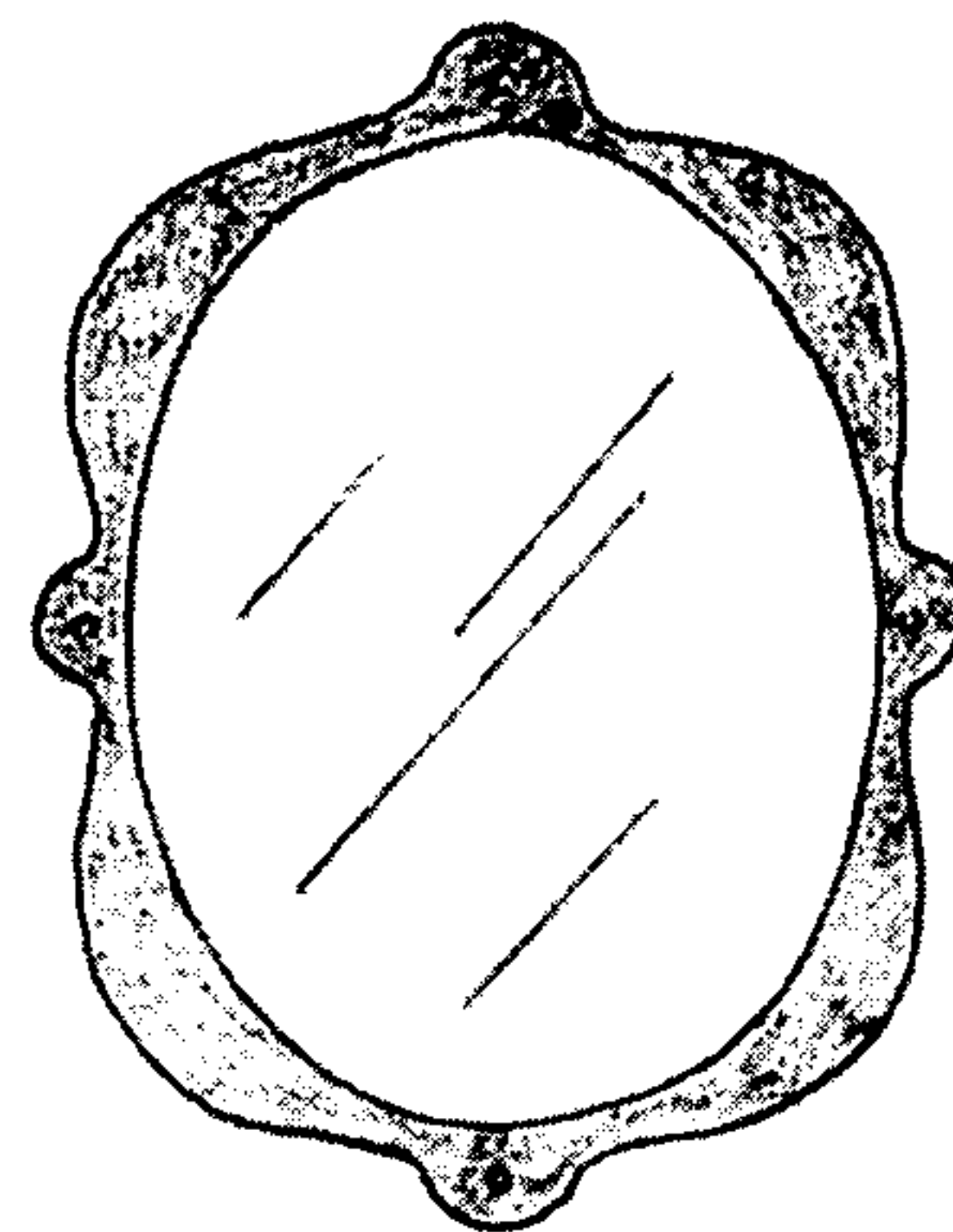
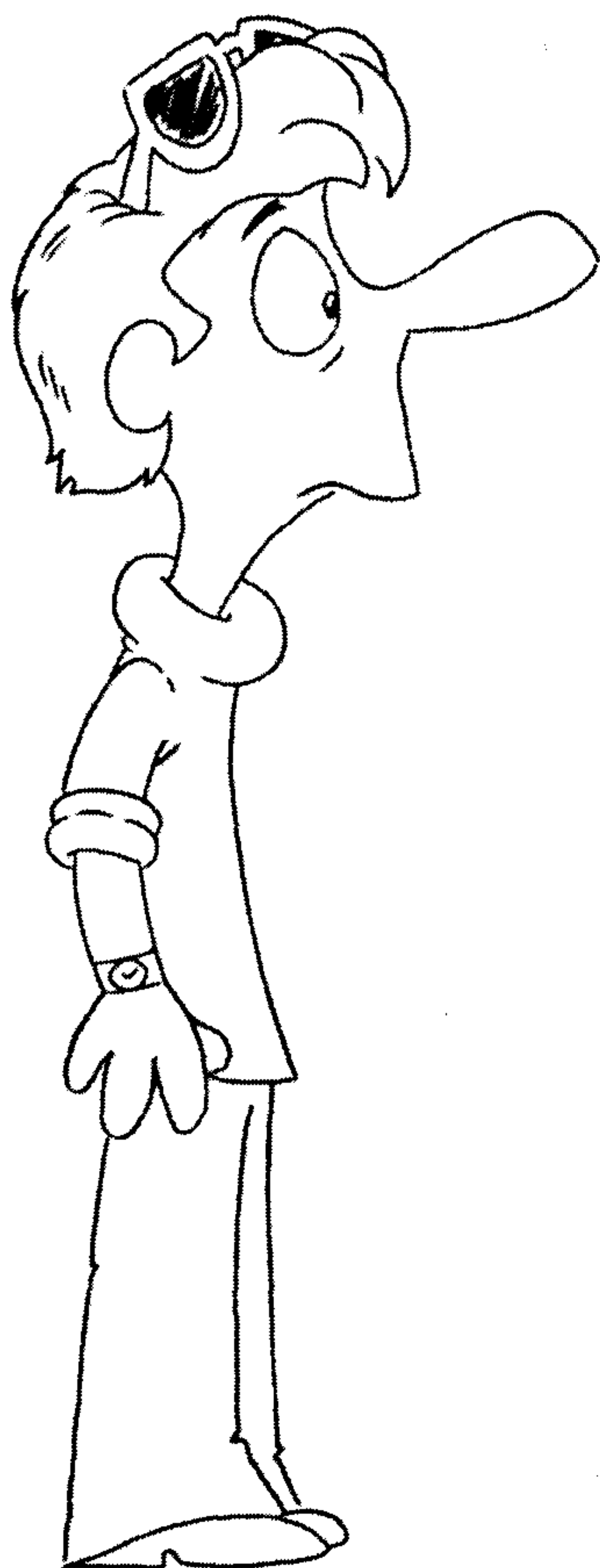
Ключевое слово:
перья



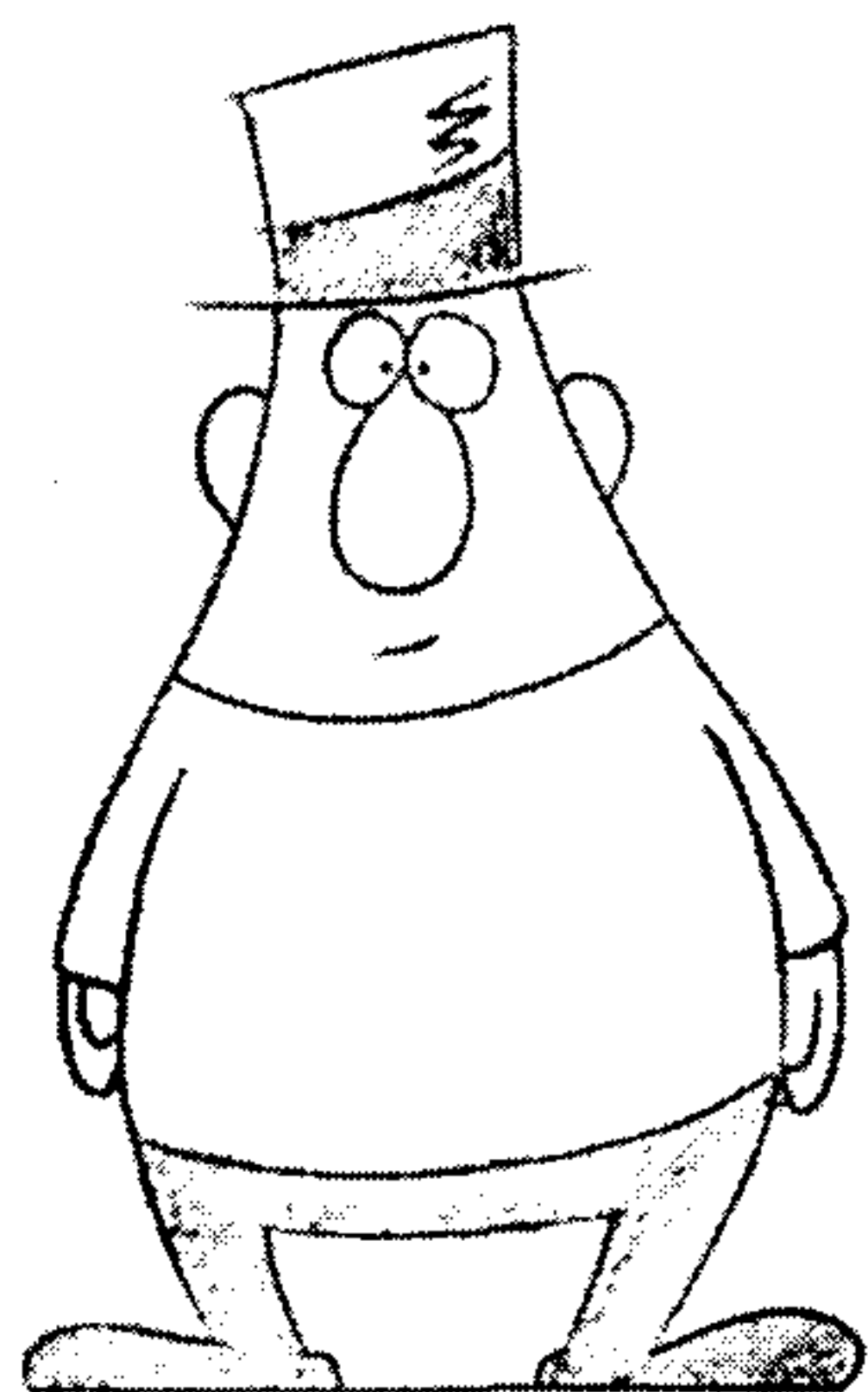
Шаман
Костры
Дымовые сигналы
Трубка мира
Вампум
Барабаны
Прекрасная индианка
Вождь (её отец)
Её жених
Кукуруза
Горные тропы
Водопады
Мудрый старейшина
Стадо буйволов
Шкуры животных
Луки и стрелы
Ружья
Кони
Томагавки
Тотемные столбы

СОВРЕМЕННЫЙ ЧЕЛОВЕК — наше время

Ключевое слово:
функциональный



Просто оглянитесь
вокруг. Ваш альбом —
это весь мир.



СОЗДАНИЕ НОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Если искусство — высшее творческое наслаждение, то высшее удовольствие в нашем жанре — создание своих персонажей. Художнику-любителю бесконечный поток новых героев кажется невозможным: он надеется найти хотя бы один образ, который можно не отправлять в корзину для бумаг.

Так как же изобретать новых героев?

Большинство полагается на удачу или вдохновение. Но ведь нельзя же сидеть целый день и ждать, пока появится муза! А если она приходит во время пробки на автостраде, когда у вас под рукой даже нет карандаша, можно ли это считать удачей?

Для создания новых образов нужен совсем иной подход к рисованию. Секрет в том, что вы не “изобретаете”

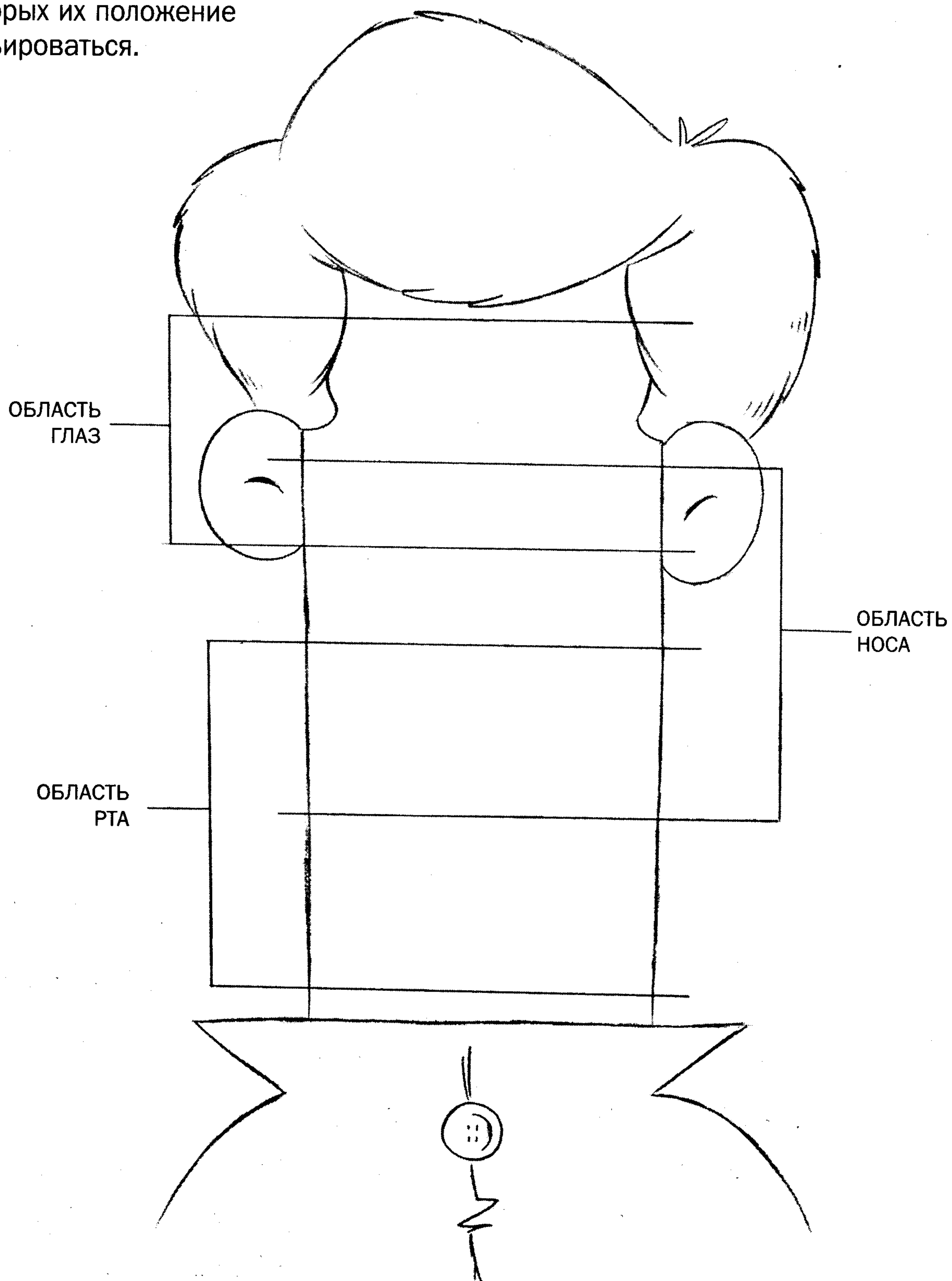
новых героев, а “открываете” их в старых.

Мы будем рассматривать лицо не как мраморную скульптуру, состоящую из незыблемых частей, а как доску для шахмат. Черты лица — это шахматные фигуры, которые можно передвигать. При этом каждый раз всё лицо начинает выглядеть немного по-новому.

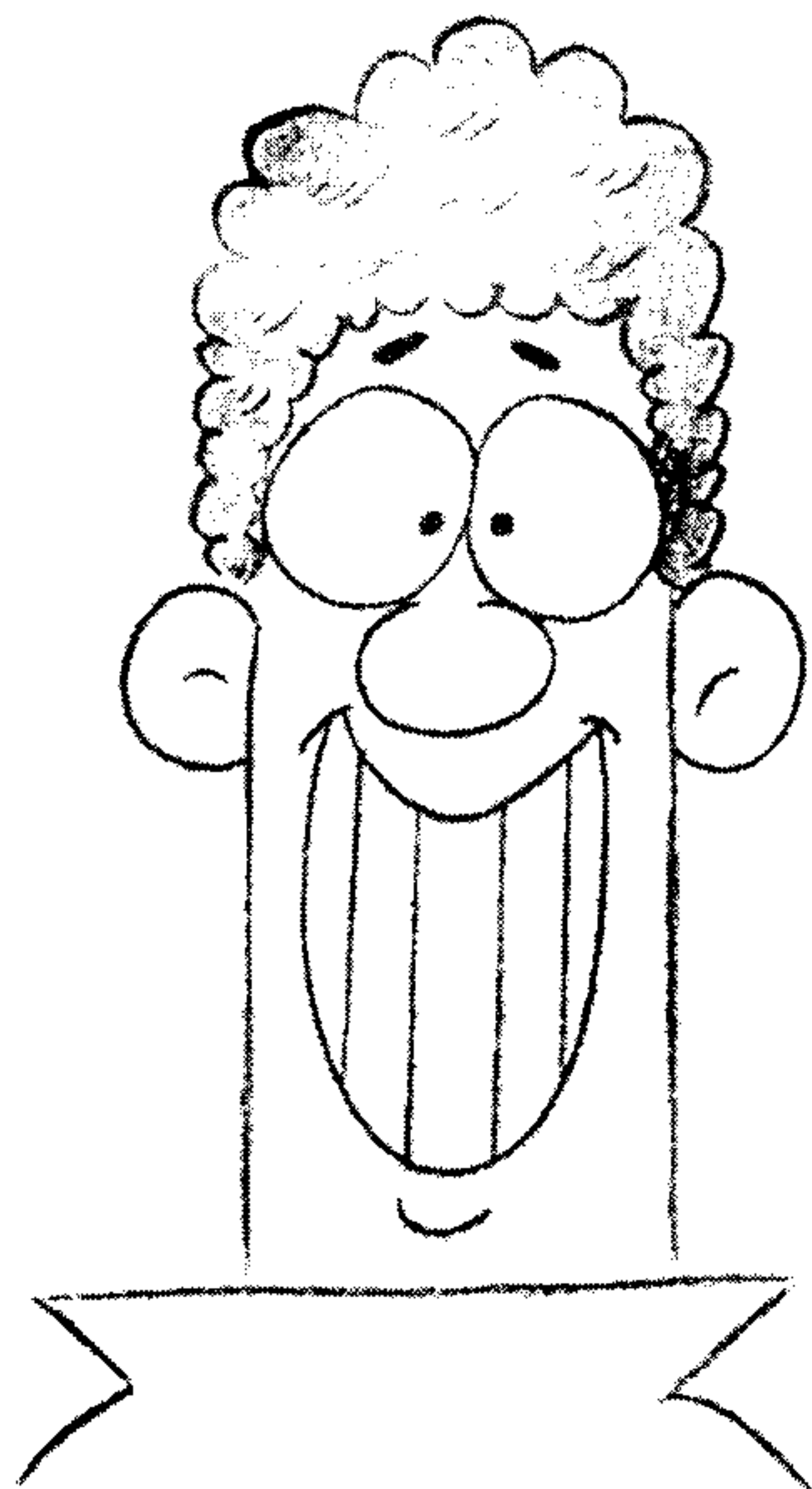
Не бойтесь экспериментировать и создавать “неправильные” лица — так вам легче будет найти “правильные”. Вы увидите, что этот метод проб и ошибок вскоре станет вашей любимой техникой. У вас появится средство для создания новых персонажей — безотказное, весёлое и эффективное.

Размещение черт лица

Мысленно разделите лицо на отдельные участки. Для глаз, носа и рта есть свои области, внутри которых их положение может варьироваться.



ГЛАЗА



БОЛЬШИЕ ГЛАЗА



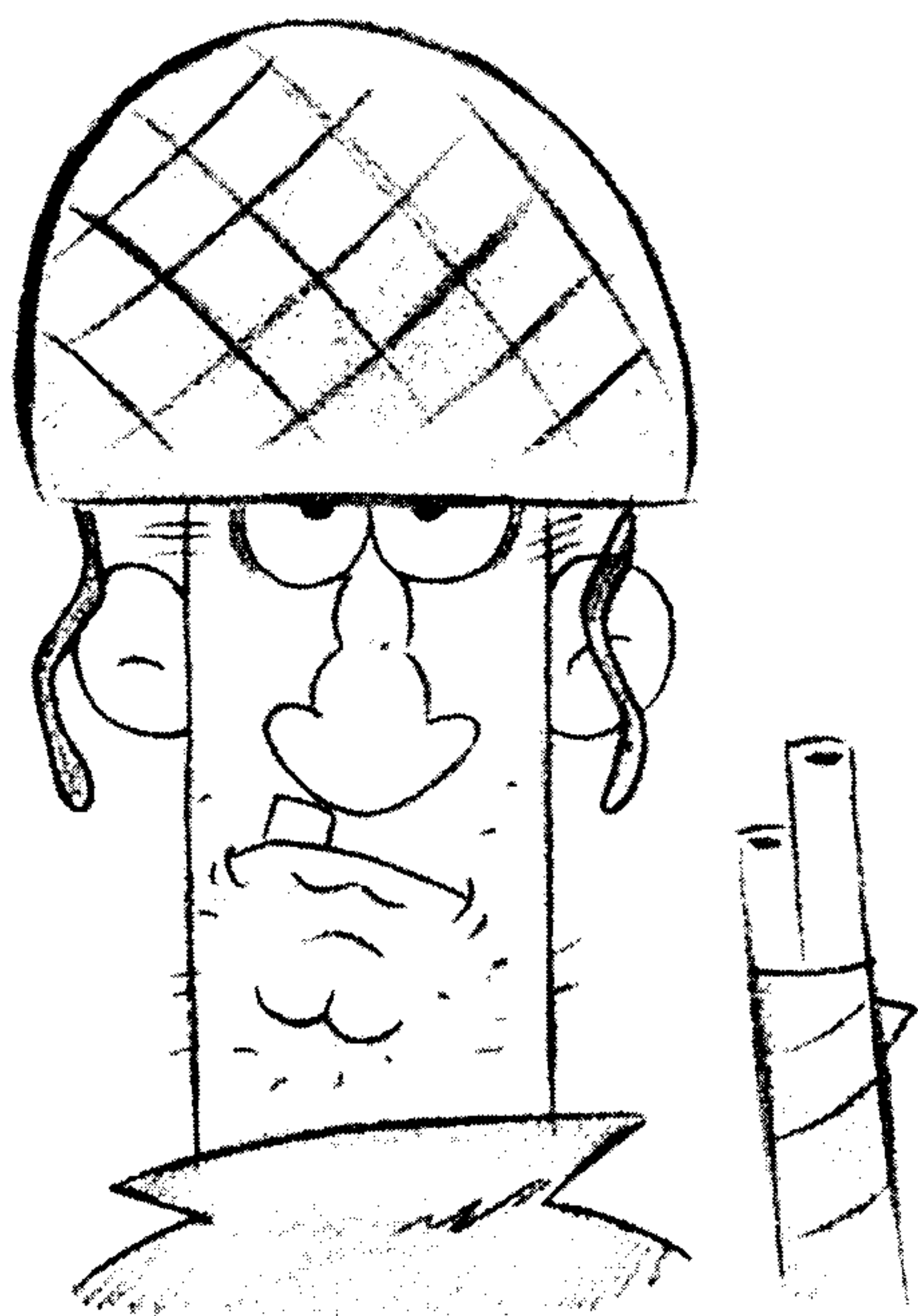
СРЕДНИЕ ГЛАЗА



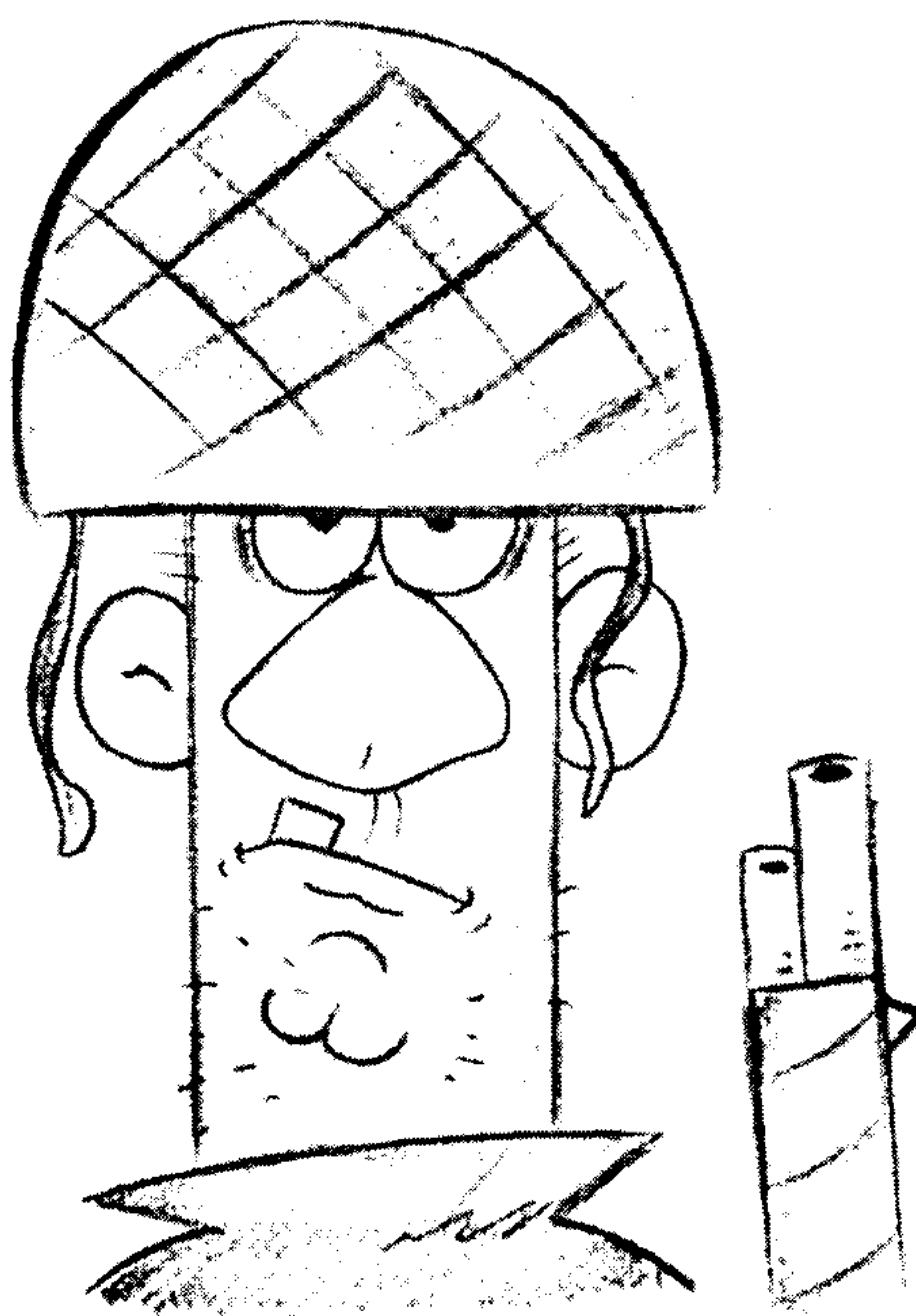
МАЛЕНЬКИЕ ГЛАЗА

Изменяя форму глаз и носа, можно создать для какого-либо персонажа стилизованный образ. Совершенно новый персонаж нуждается в более серьёзных преобразованиях.

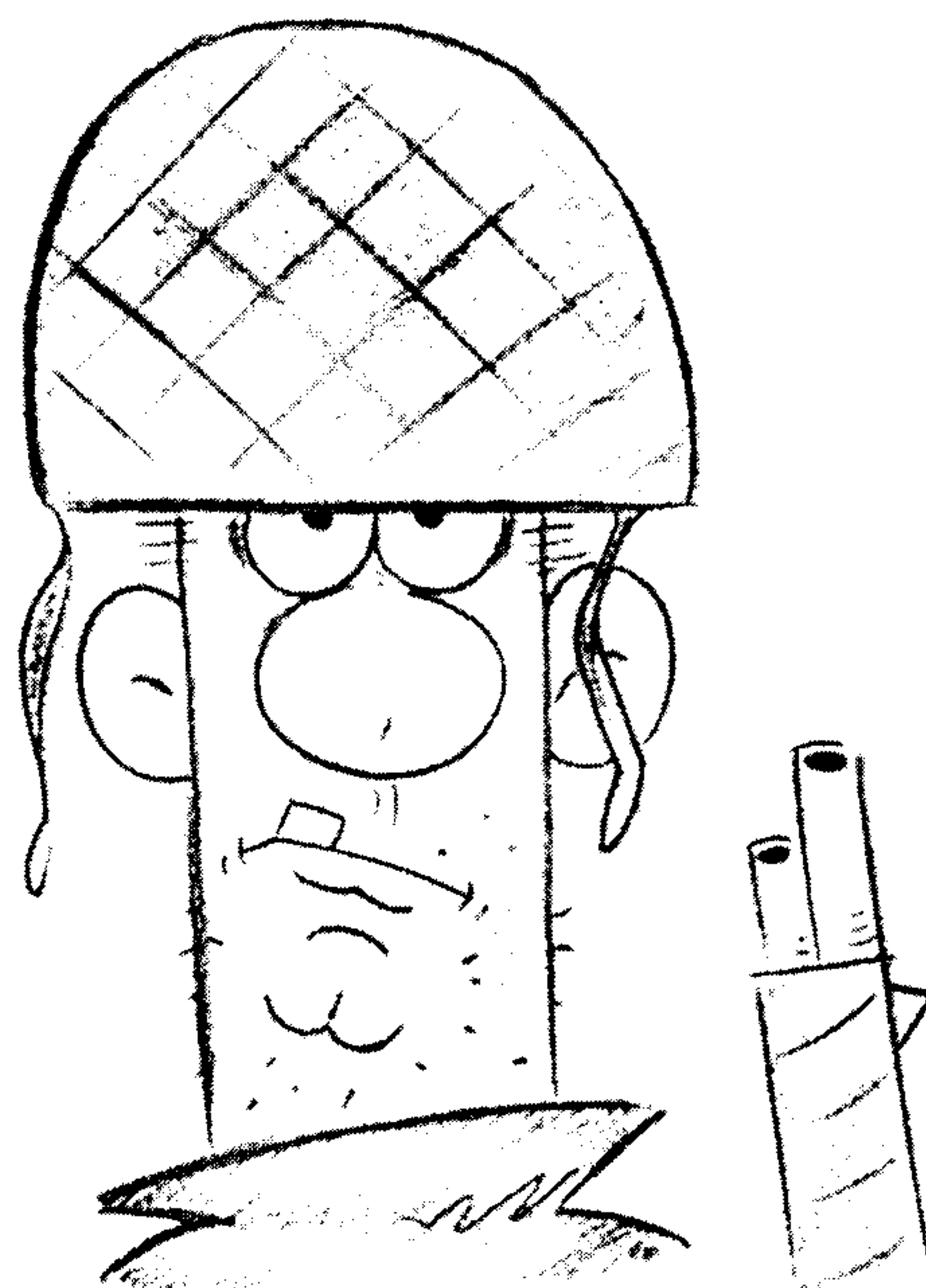
НОС



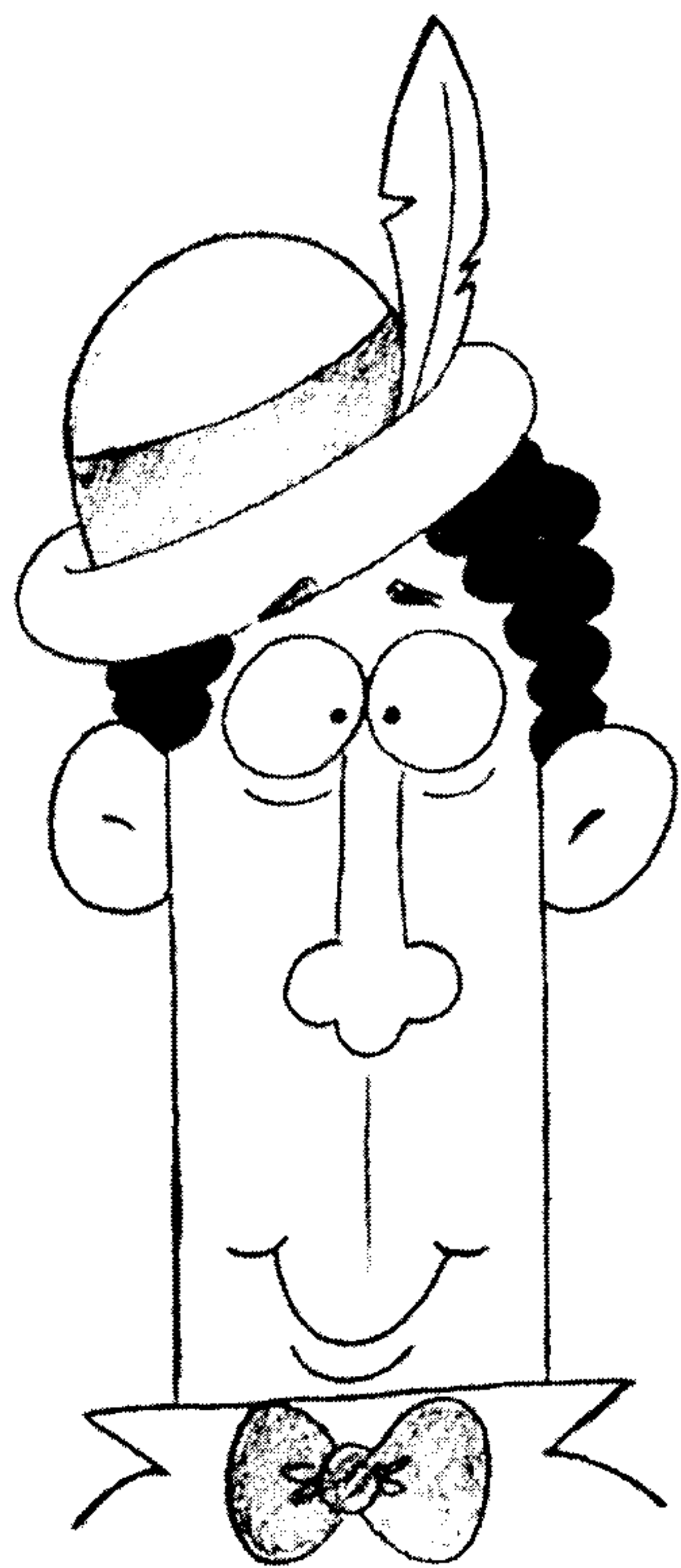
СЛОМАННЫЙ НОС



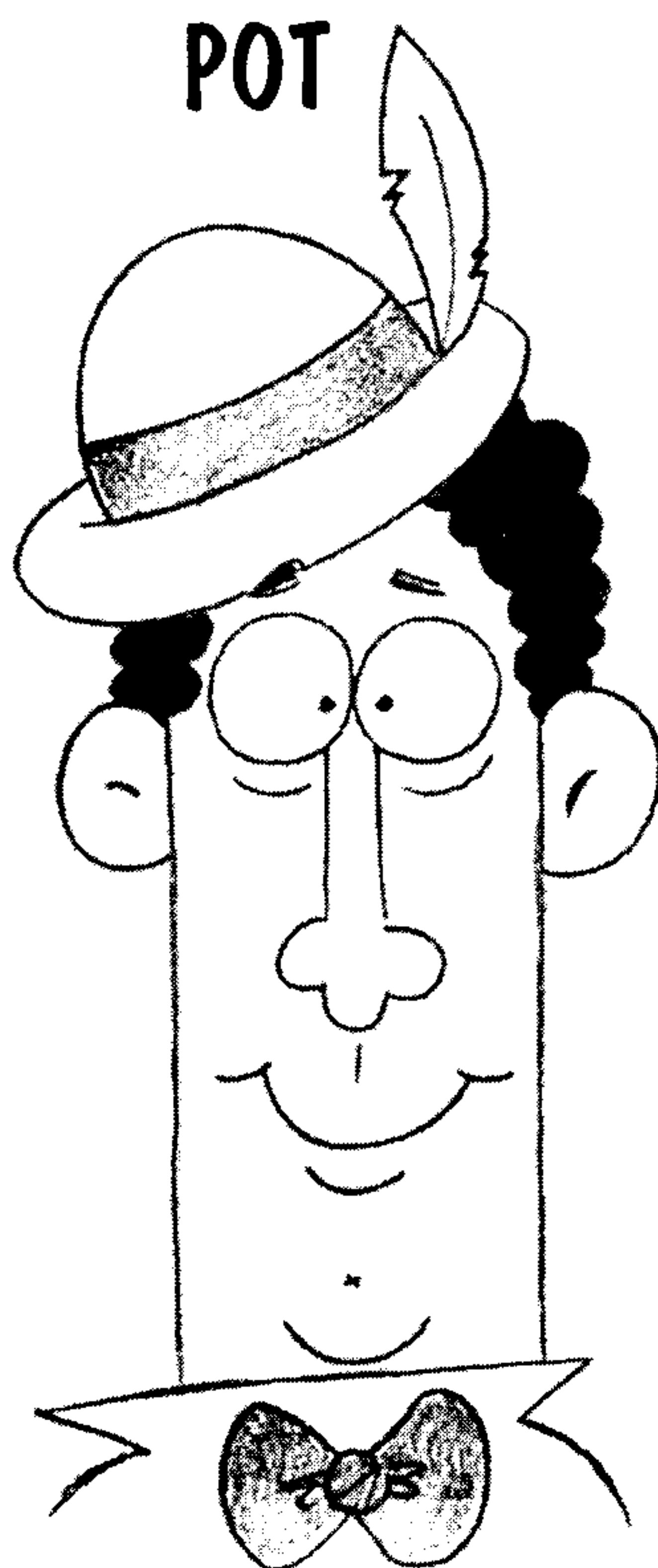
ПЛОСКИЙ НОС



КЛОУНСКИЙ НОС



ДЛИННАЯ
ВЕРХНЯЯ ГУБА



ПОТ
СРЕДНЯЯ
ВЕРХНЯЯ ГУБА



КОРОТКАЯ
ВЕРХНЯЯ ГУБА

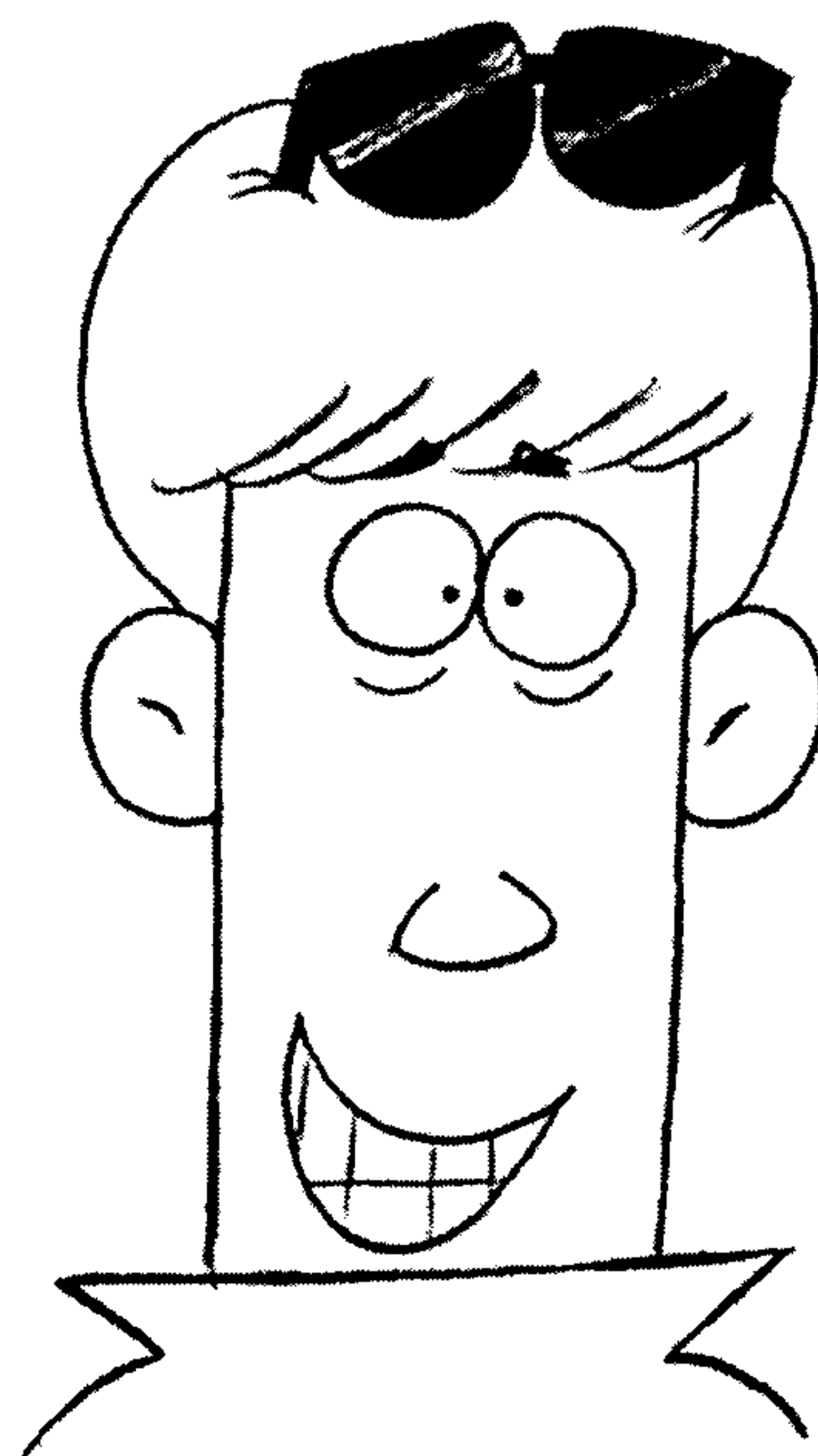
Мы изменяем рот, передвигая его вверх или вниз в соответствующей области. Это достигается с помощью увеличения или уменьшения длины верхней губы.

Волосы — самое яркое вспомогательное средство для изменения образа. Будьте смелее.

ВОЛОСЫ



КУДРЯВЫЕ,
С ПЛОСКОЙ МАКУШКОЙ

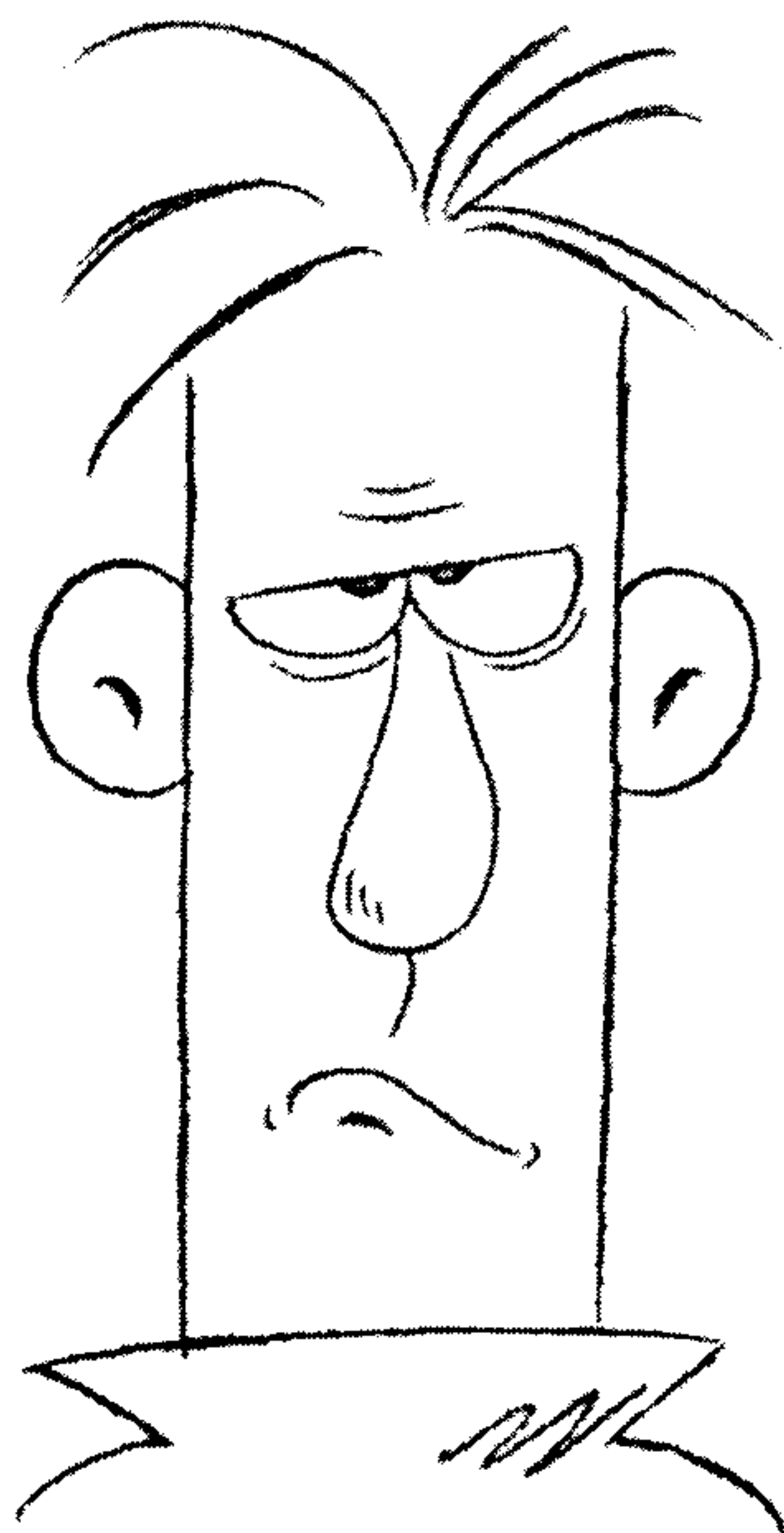


ЕСТЕСТВЕННЫЙ ВИД
С РЕКВИЗИТОМ

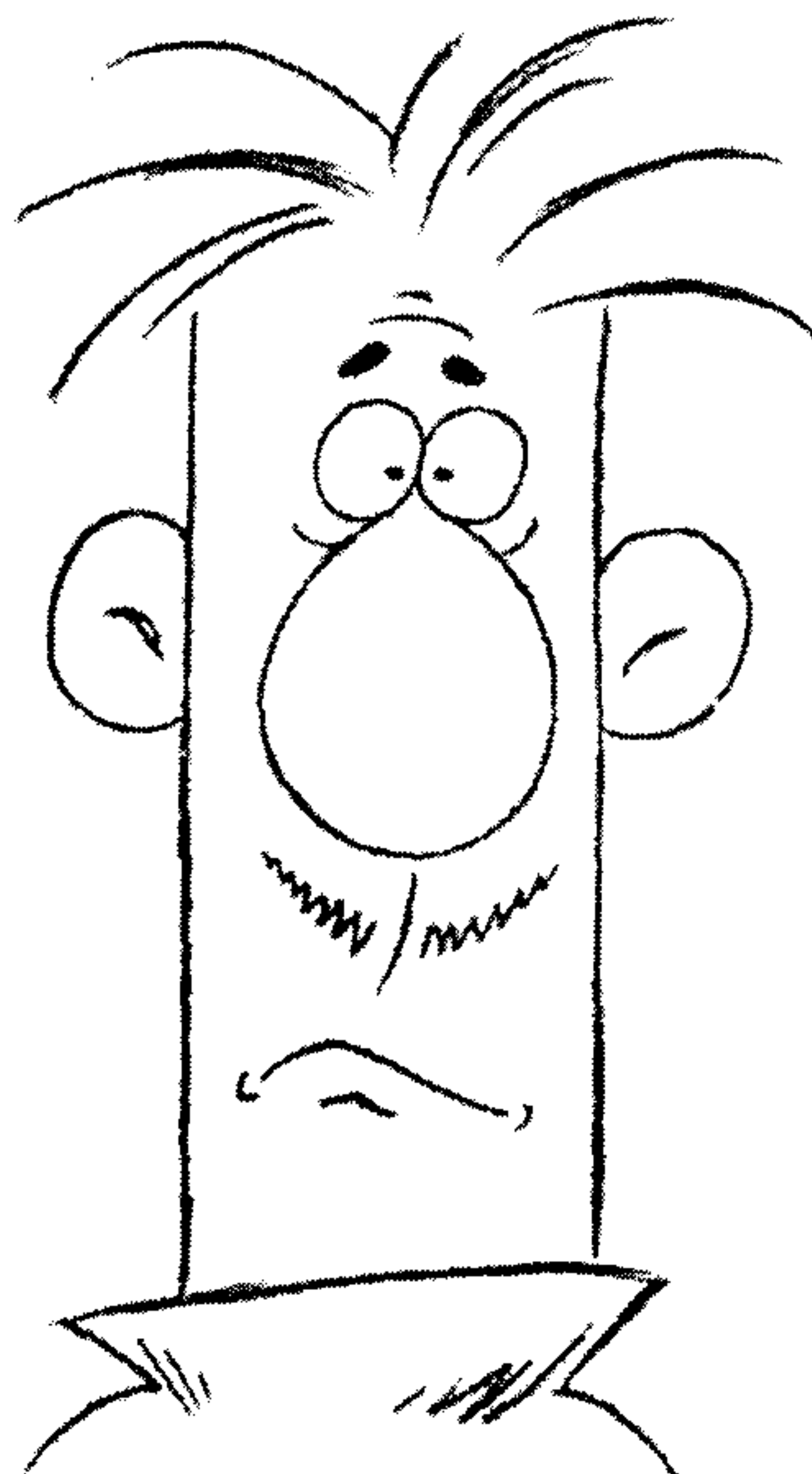


СУМАСШЕДШАЯ ПРИЧЁСКА,
ВОЛОСЫ ЧЁРНЫЕ, КАК УГОЛЬ

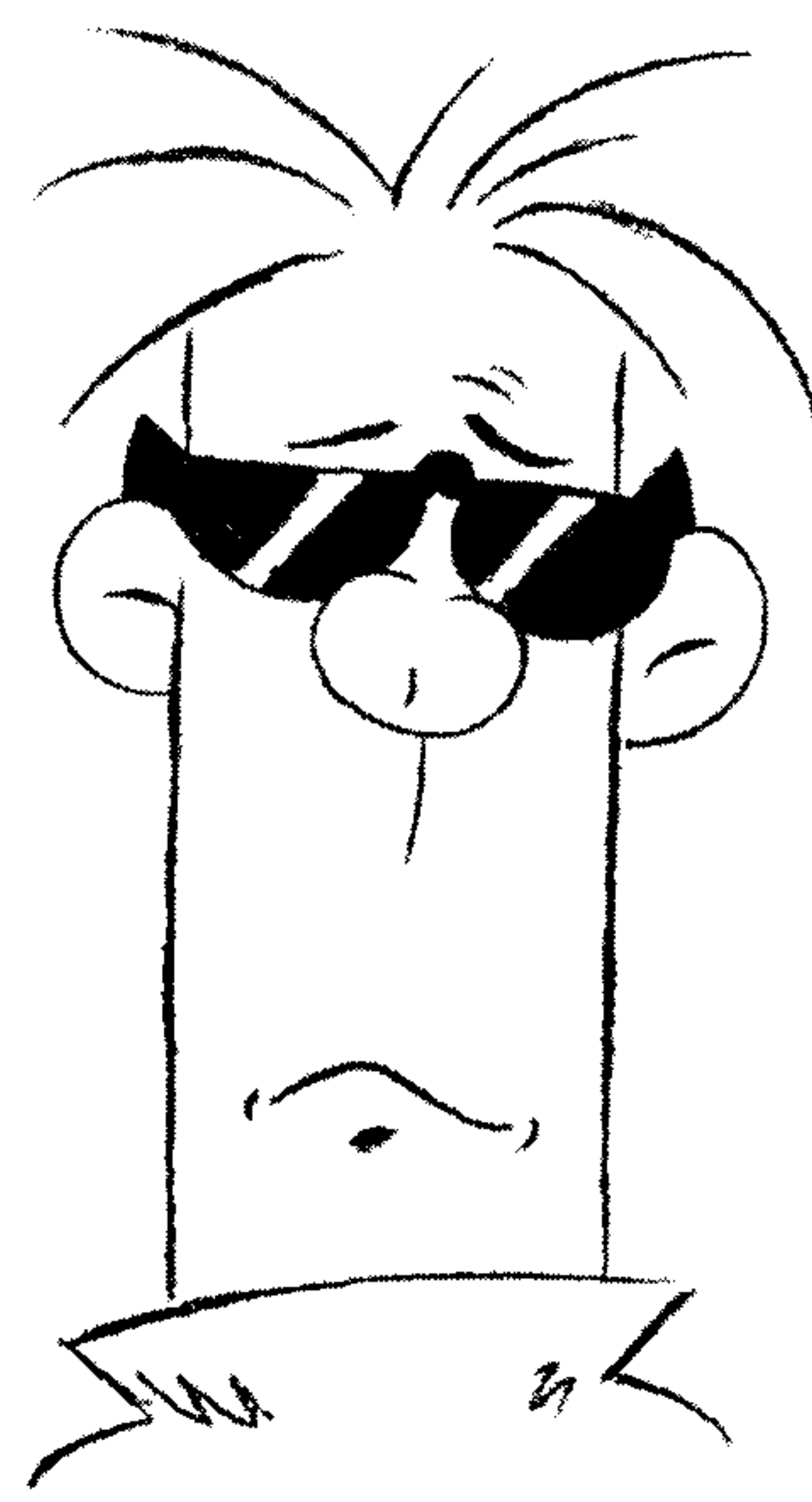
Изменение нескольких элементов одновременно



МРАЧНЫЕ ГЛАЗА,
ТОНКИЙ НОС



МАЛЕНЬКИЕ
КРУГЛЫЕ ГЛАЗА,
КЛОУНСКИЙ НОС

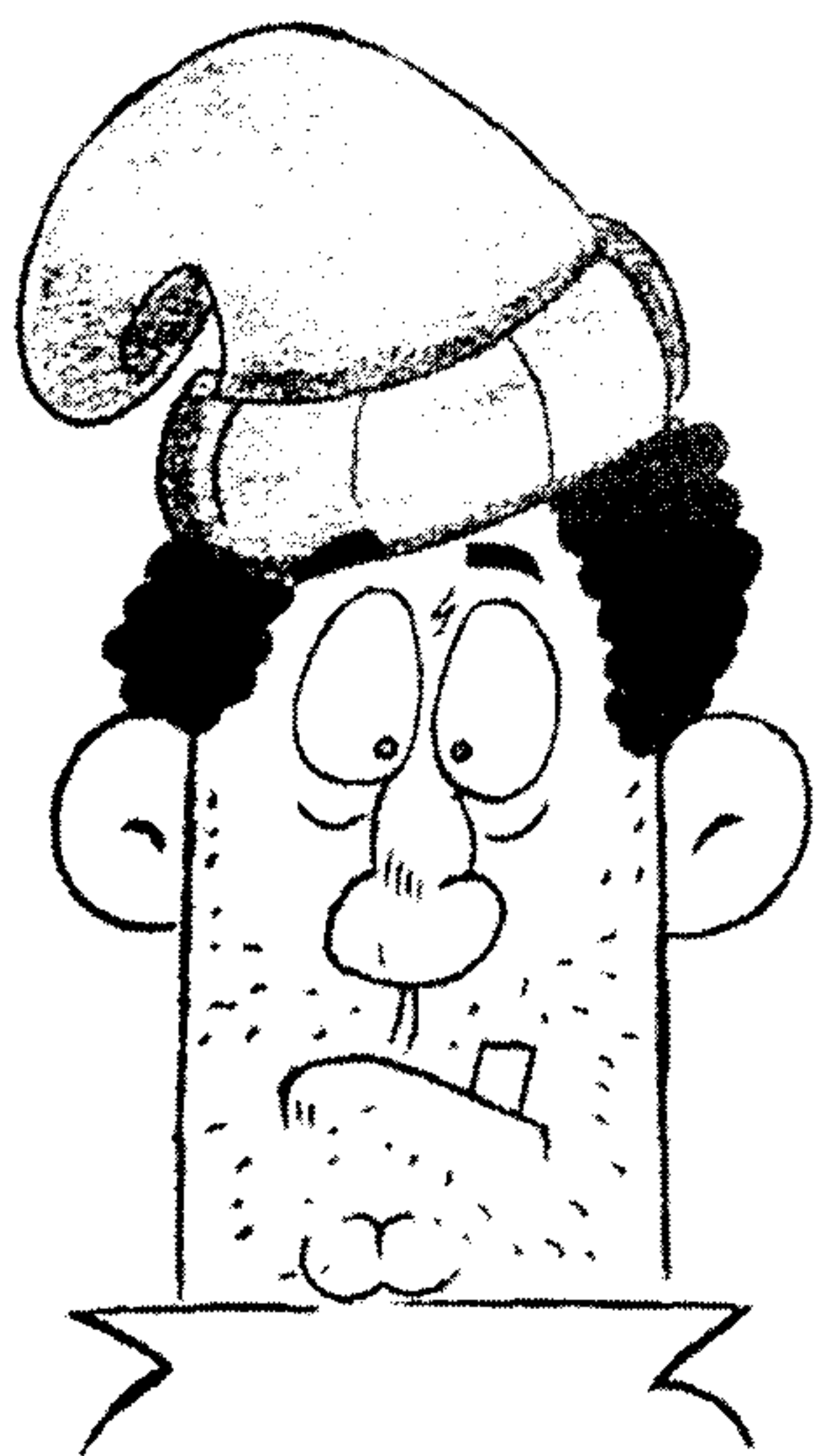


ГЛАЗА
В СОЛНЕЧНЫХ ОЧКАХ,
СРЕДНИЙ НОС

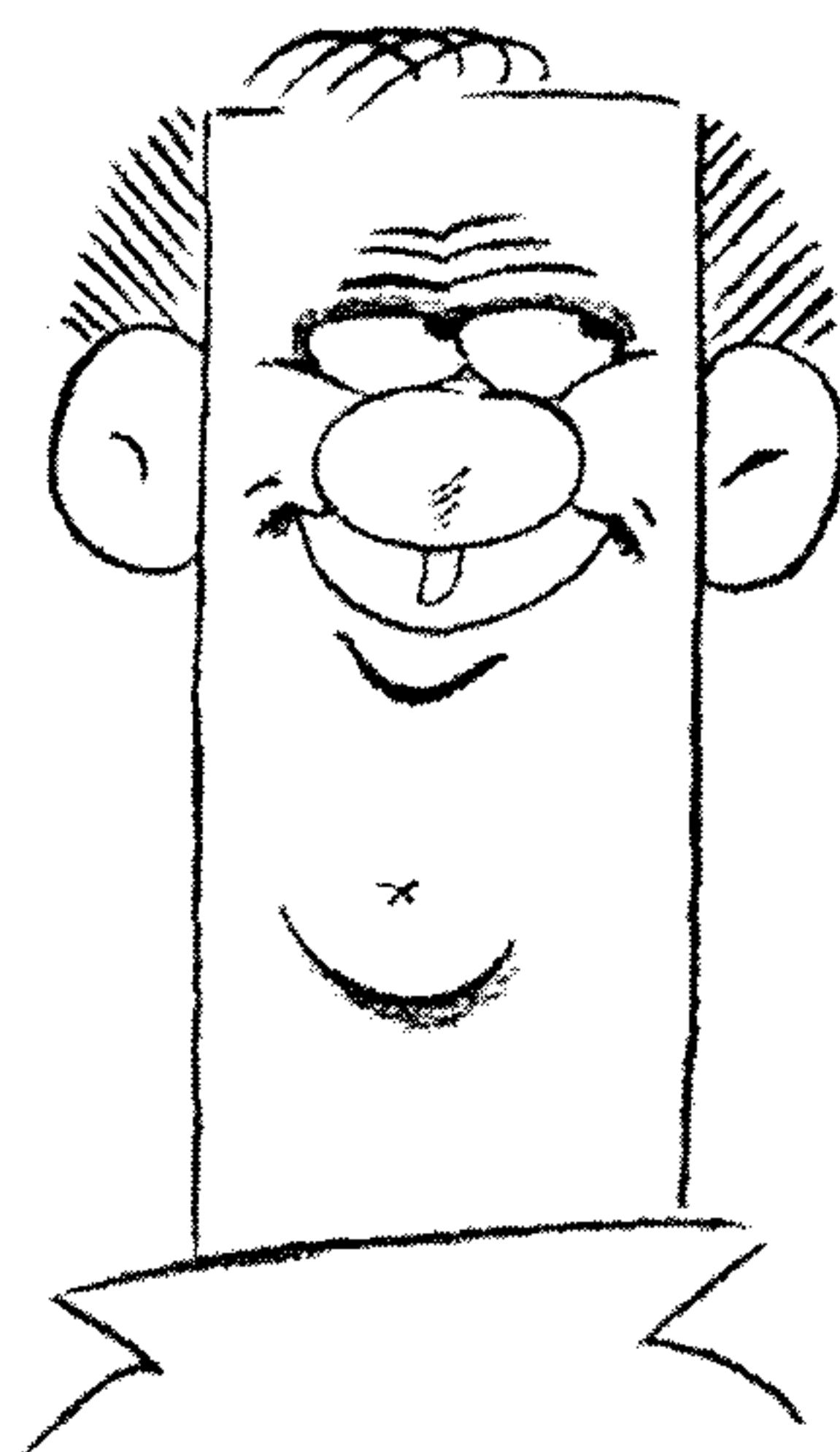
В этих примерах у каждого персонажа изменяются два элемента — глаза и нос. В результате они перестают быть простыми вариациями и приобретают оригинальность.

У персонажей в нижнем ряду по три новых элемента, и их характеры совершенно различны. Для создания совершенно новых персонажей необходимо изменять не меньше трёх основных элементов (волосы тоже считаются).

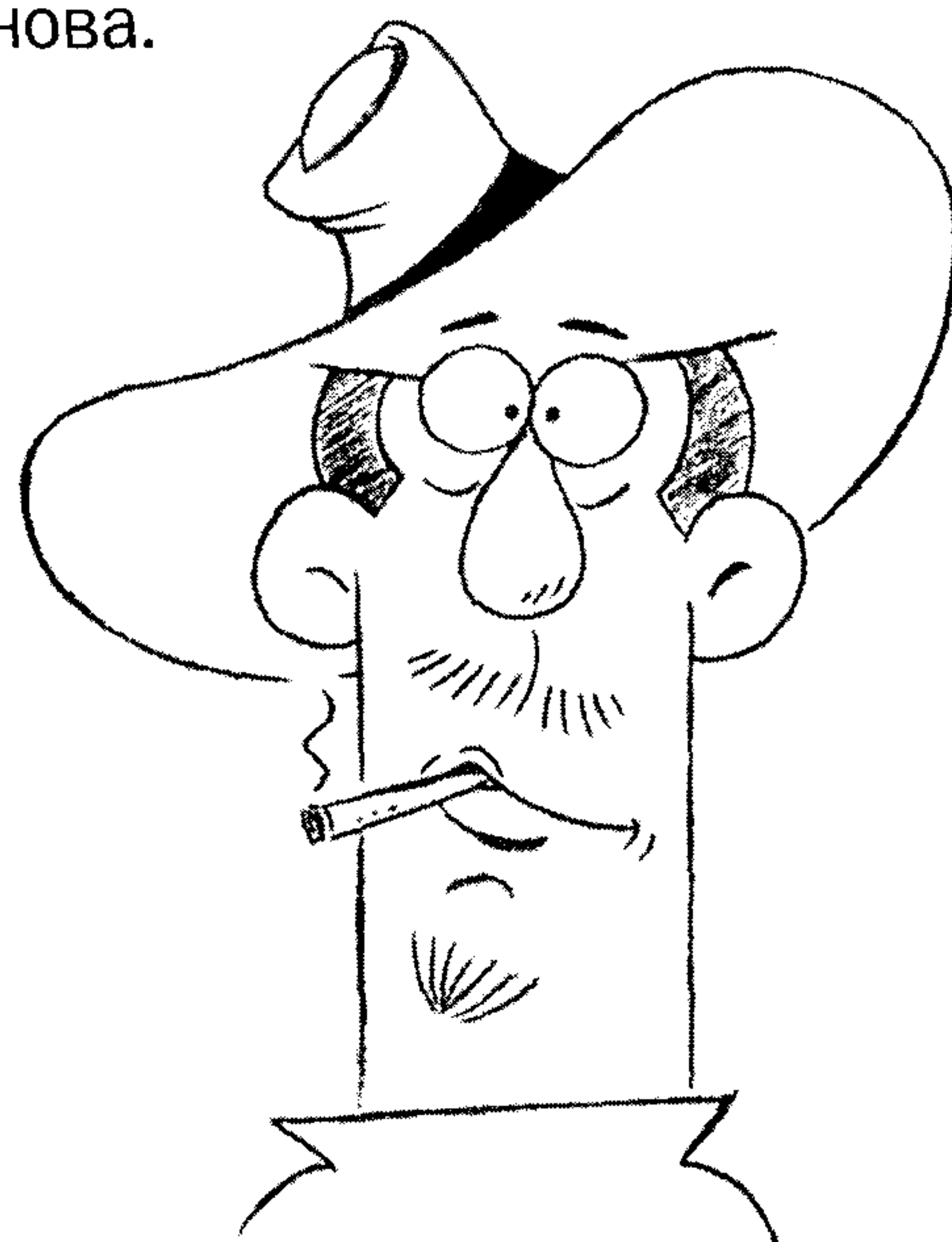
Новые лица можно создавать, не изменяя формы головы. Все наши персонажи пока были построены на цилиндре — это прекрасная основа.



БОЛЬШИЕ ГЛАЗА,
СЛОМАННЫЙ НОС,
СРЕДНЯЯ ВЕРХНЯЯ ГУБА



ГЛАЗА СО СМОРЩЕННЫМ ЛБОМ,
СРЕДНИЙ НОС,
КОРОТКАЯ ВЕРХНЯЯ ГУБА



КРУГЛЫЕ ГЛАЗА,
НОС КАПЛЕВИДНОЙ ФОРМЫ,
ДЛИННАЯ ВЕРХНЯЯ ГУБА

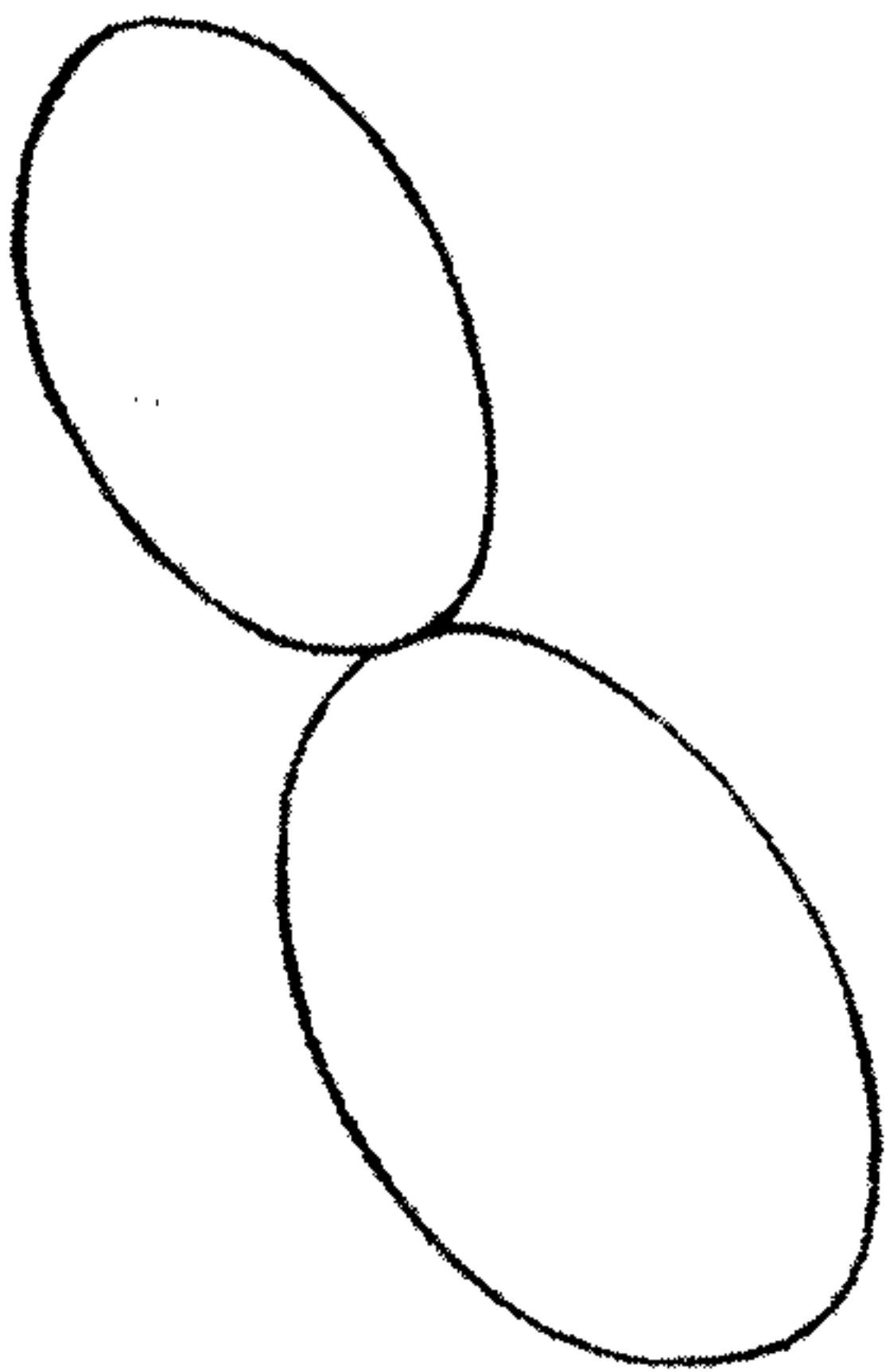
Изменение формы головы

Новые образы можно создавать не изменяя основные черты лица (глаз, носа, рта и волос), просто варьируя размеры черепа по отношению к челюстям. Возможно, вам это кажется более лёгким, но на самом деле здесь есть свои хитрости. Для изменения основного строения головы требуется немного больше мастерства. Впрочем, освоив этот приём создания новых

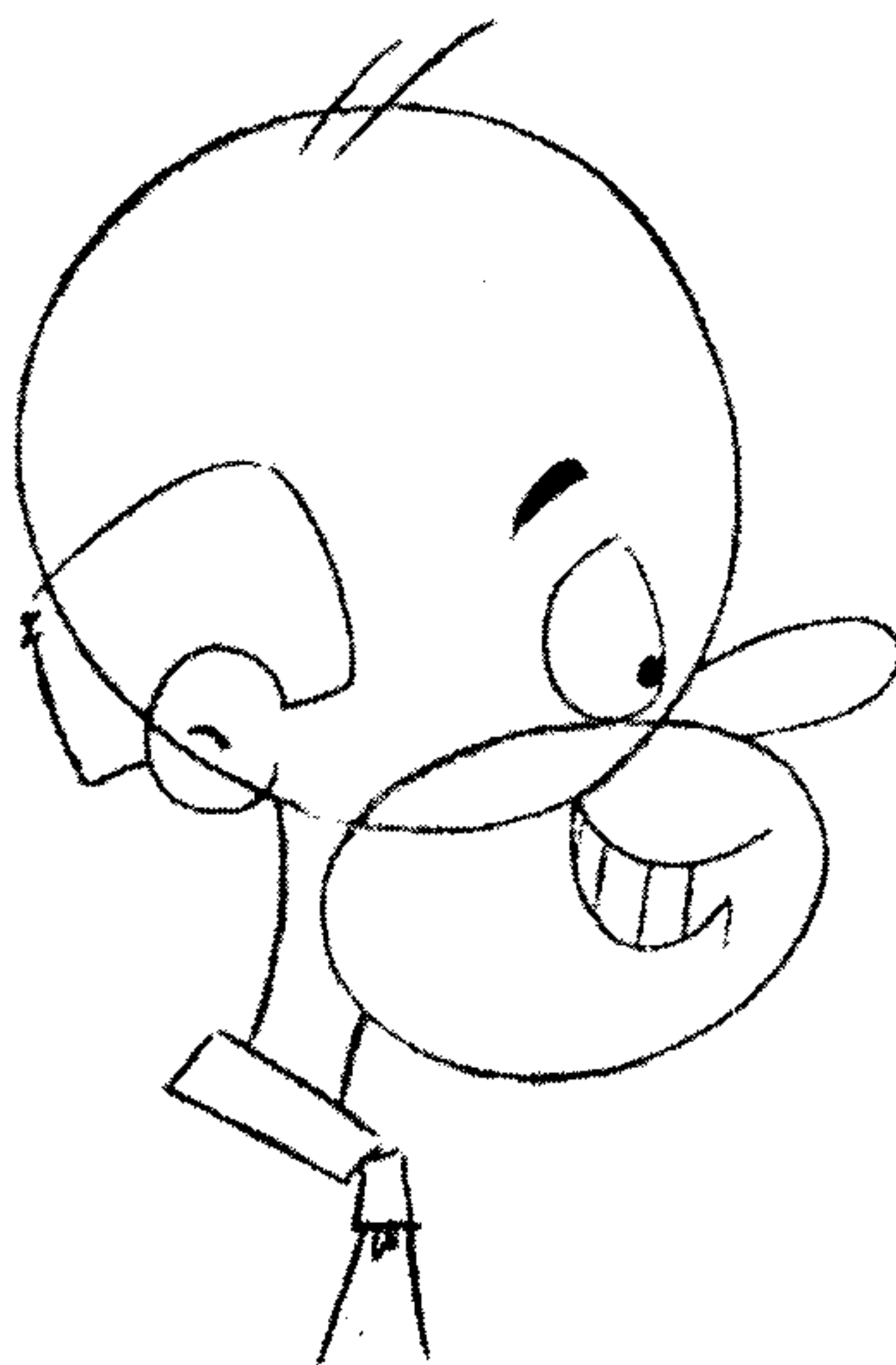
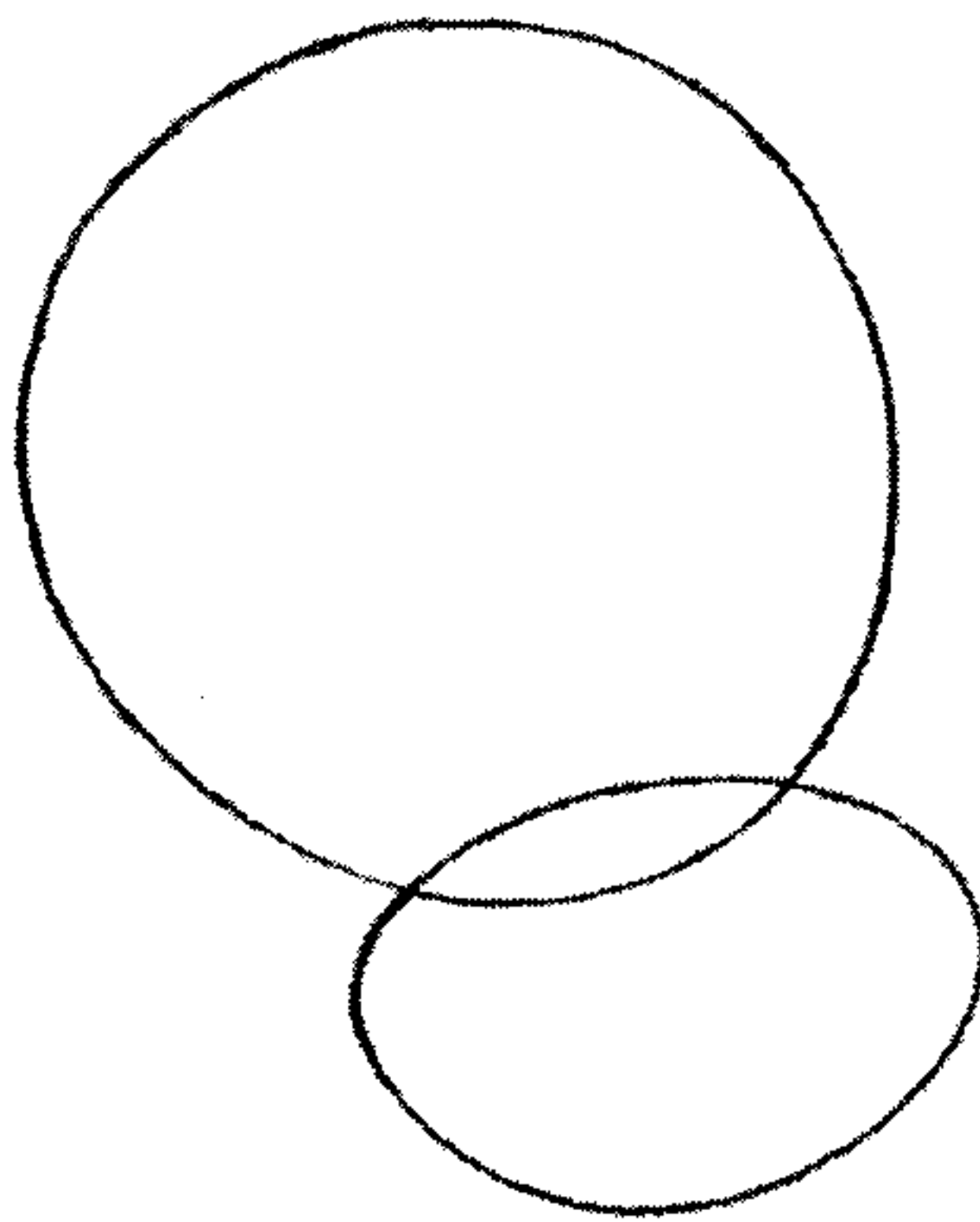
персонажей, вы увидите, что перед вами открываются безграничные возможности, а ваши рисунки стали намного более реалистичными и своеобразными.

Попробуйте использовать уже известный вам приём изменения черт лица одновременно с изменением строения головы. Это главный секрет создания новых персонажей профессионального художника.

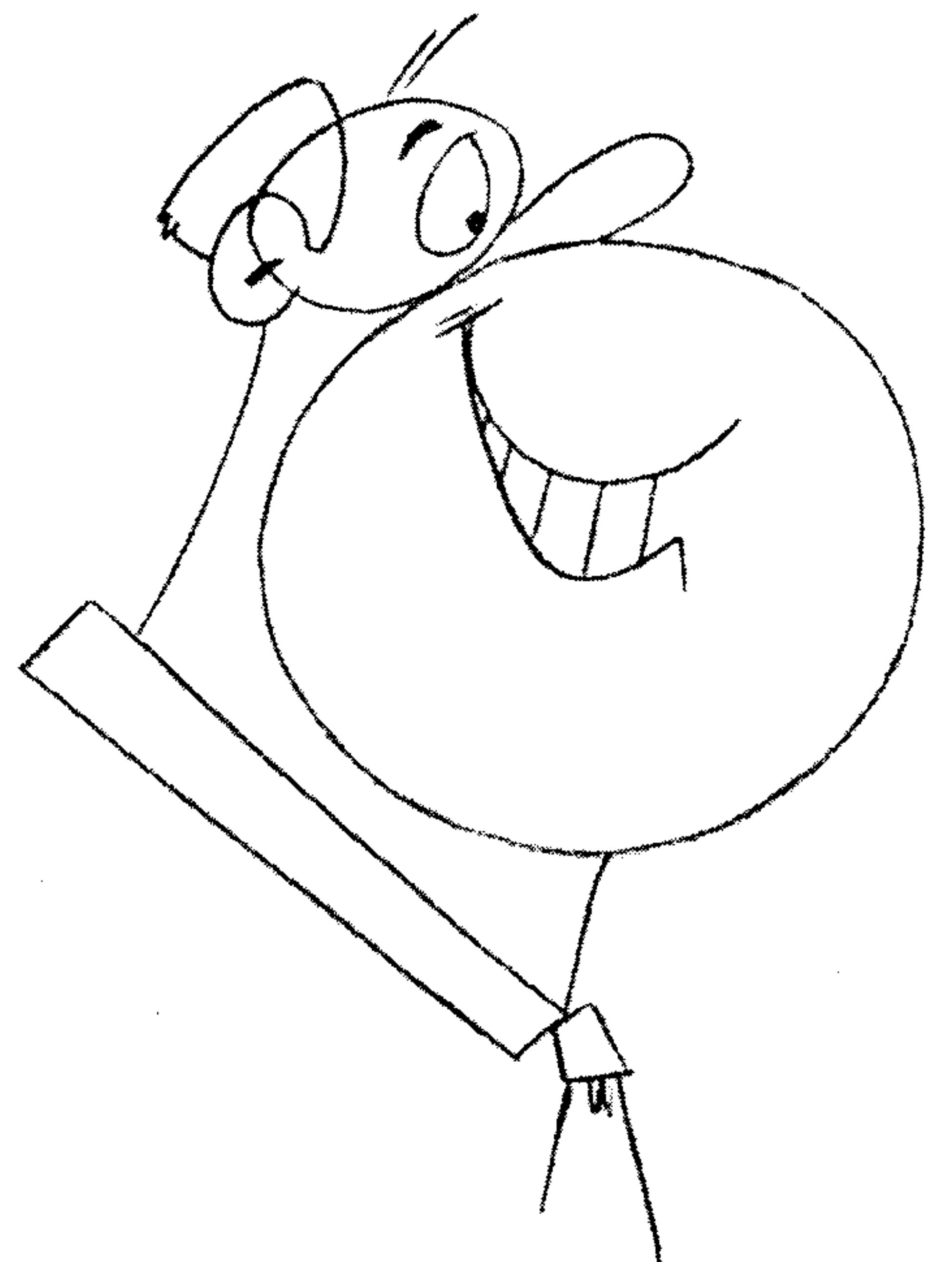
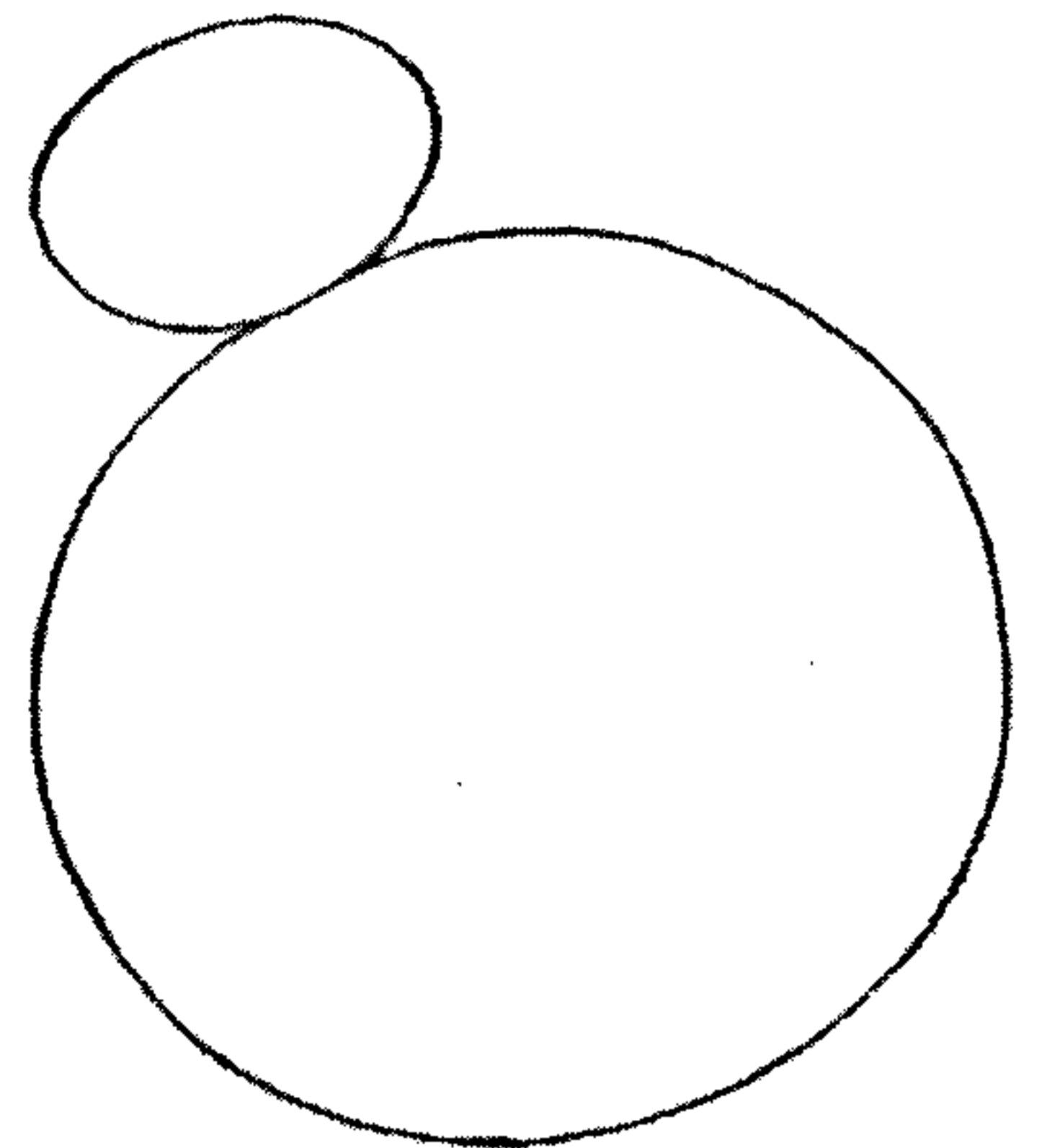
СРЕДНИЙ ЧЕРЕП
(ОВАЛЬНЫЙ),
СРЕДНИЕ ЧЕЛЮСТИ
(ОВАЛЬНЫЕ)



БОЛЬШОЙ ЧЕРЕП
(КРУГЛЫЙ),
МАЛЕНЬКИЕ ЧЕЛЮСТИ
(ОВАЛЬНЫЕ)

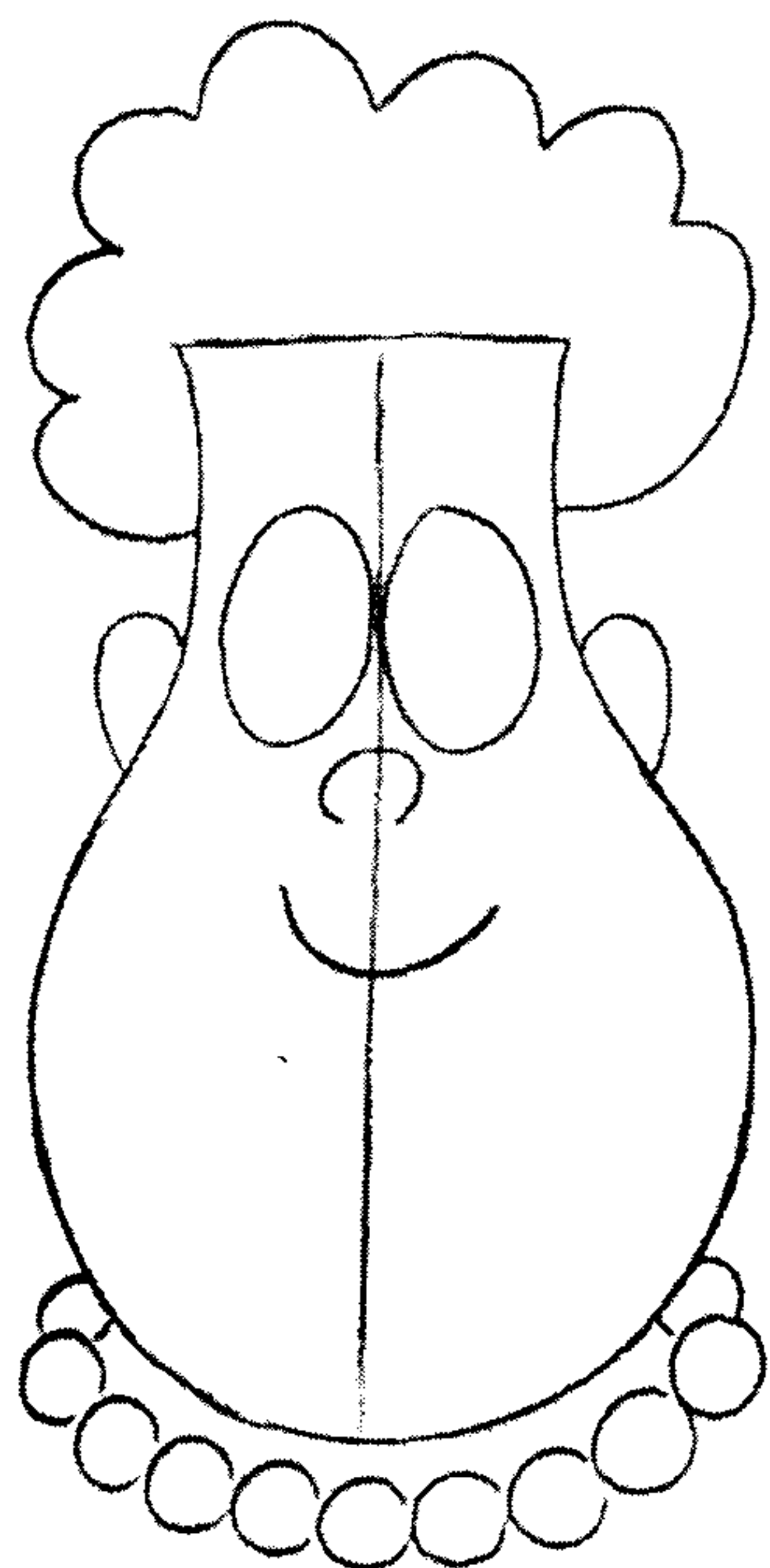


МАЛЕНЬКИЙ ЧЕРЕП
(ОВАЛЬНЫЙ),
БОЛЬШИЕ ЧЕЛЮСТИ
(КРУГЛЫЕ)

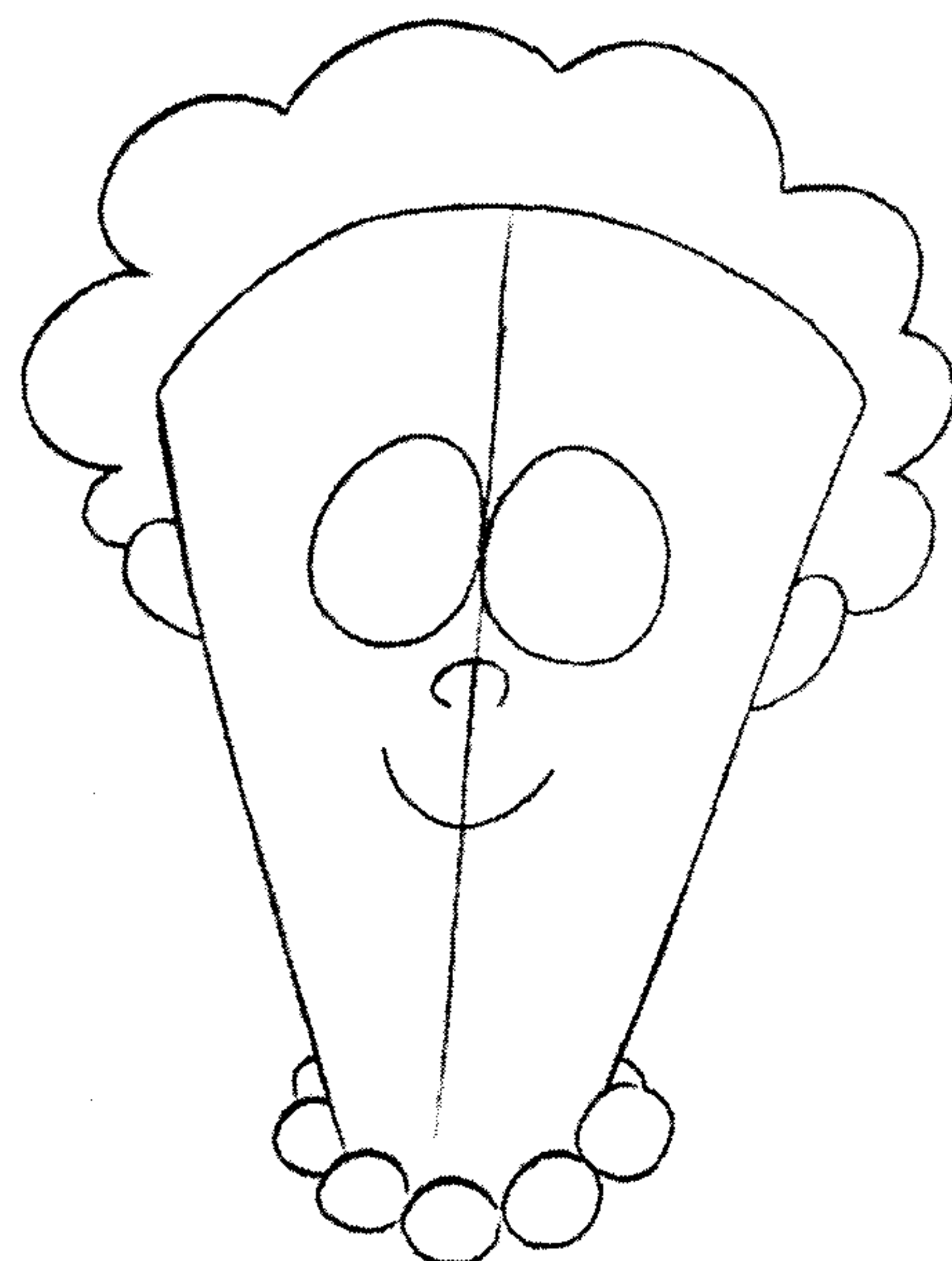


НОВЫЕ ФОРМЫ ГОЛОВЫ

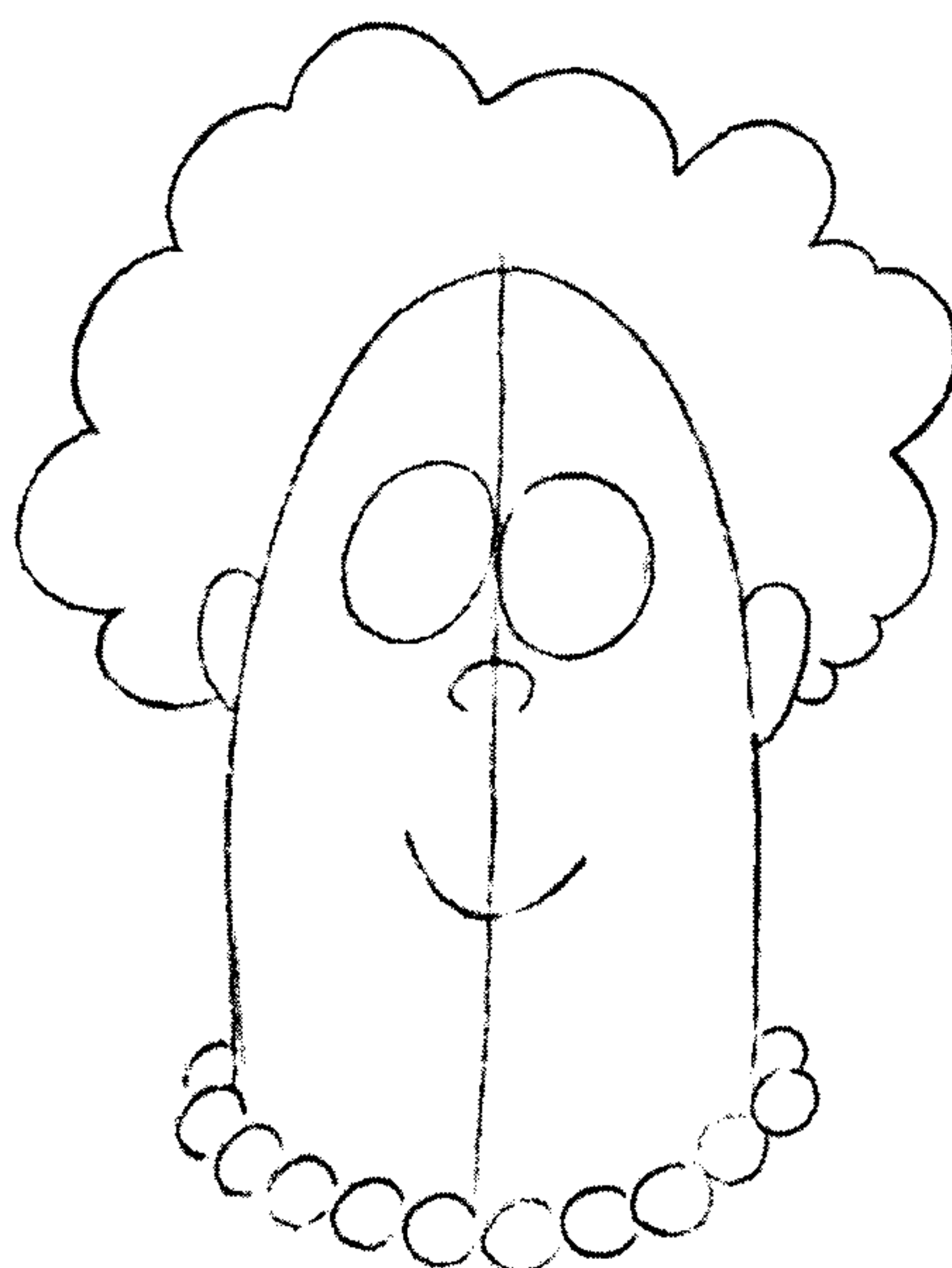
Иногда перед тем как сделать свой выбор, имеет смысл опробовать несколько форм головы. Как вам эти вариации?



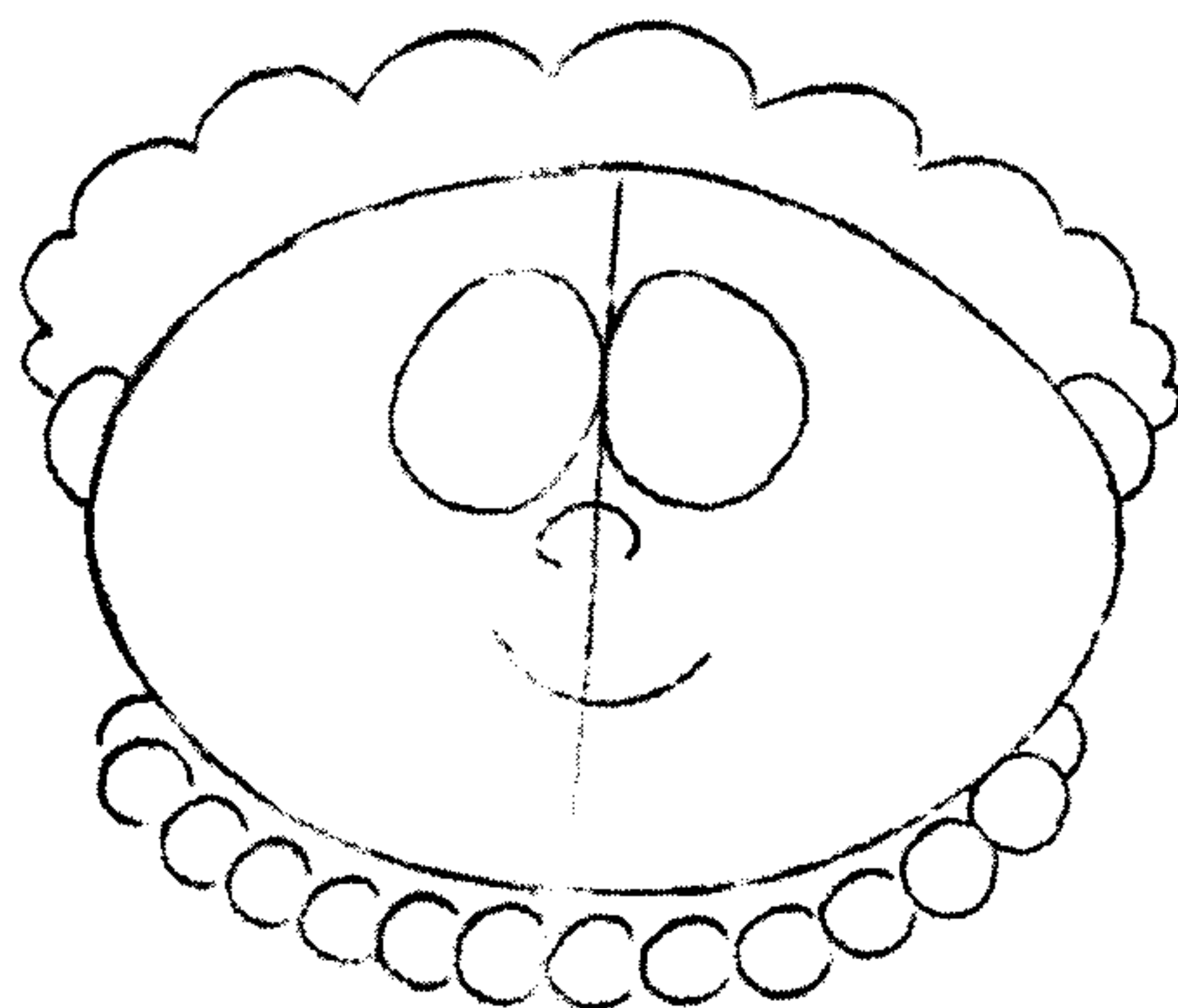
ВАЗА



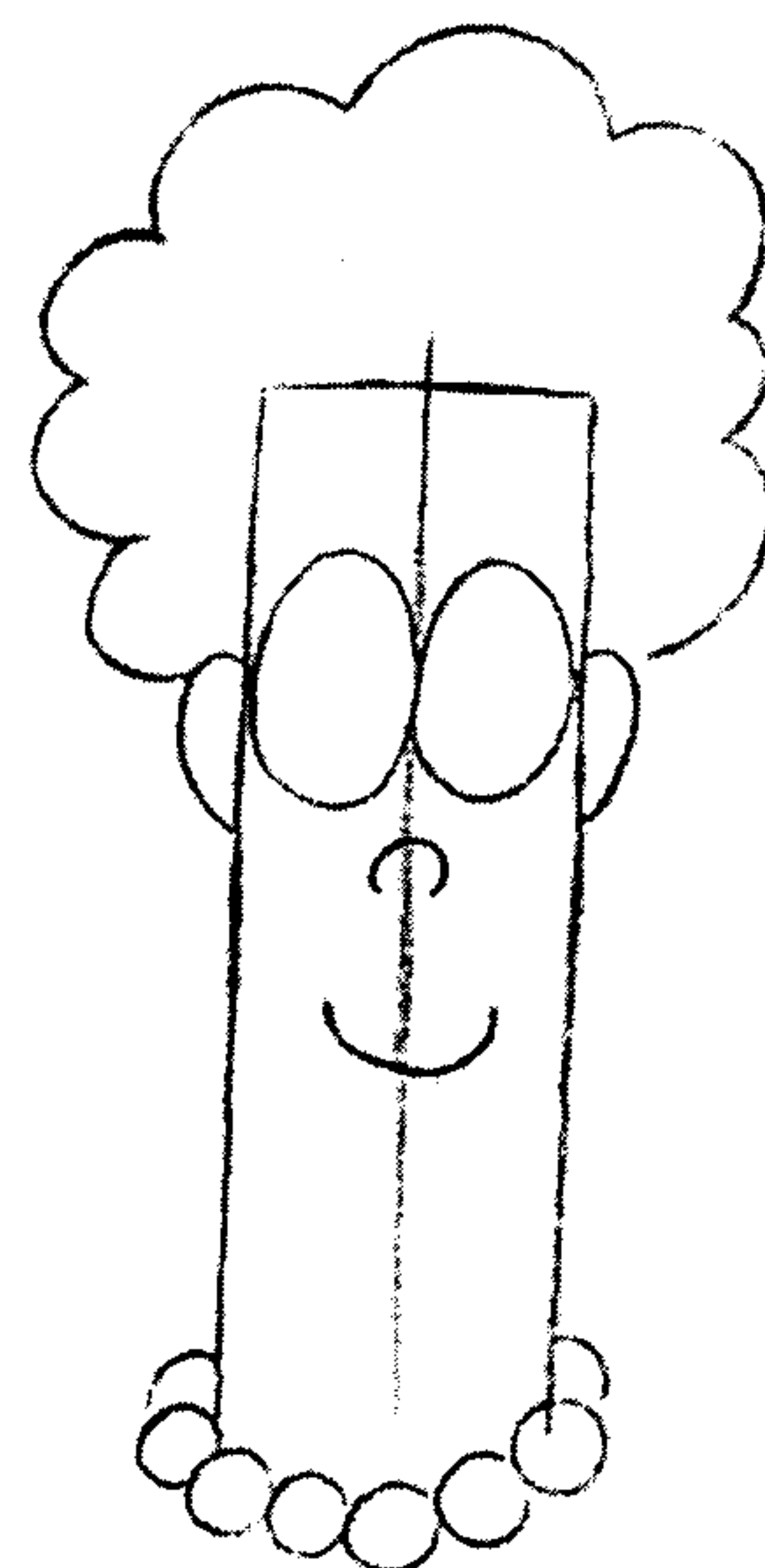
СРЕЗАННЫЙ КОНУС



ПУЛЯ



ОВАЛ

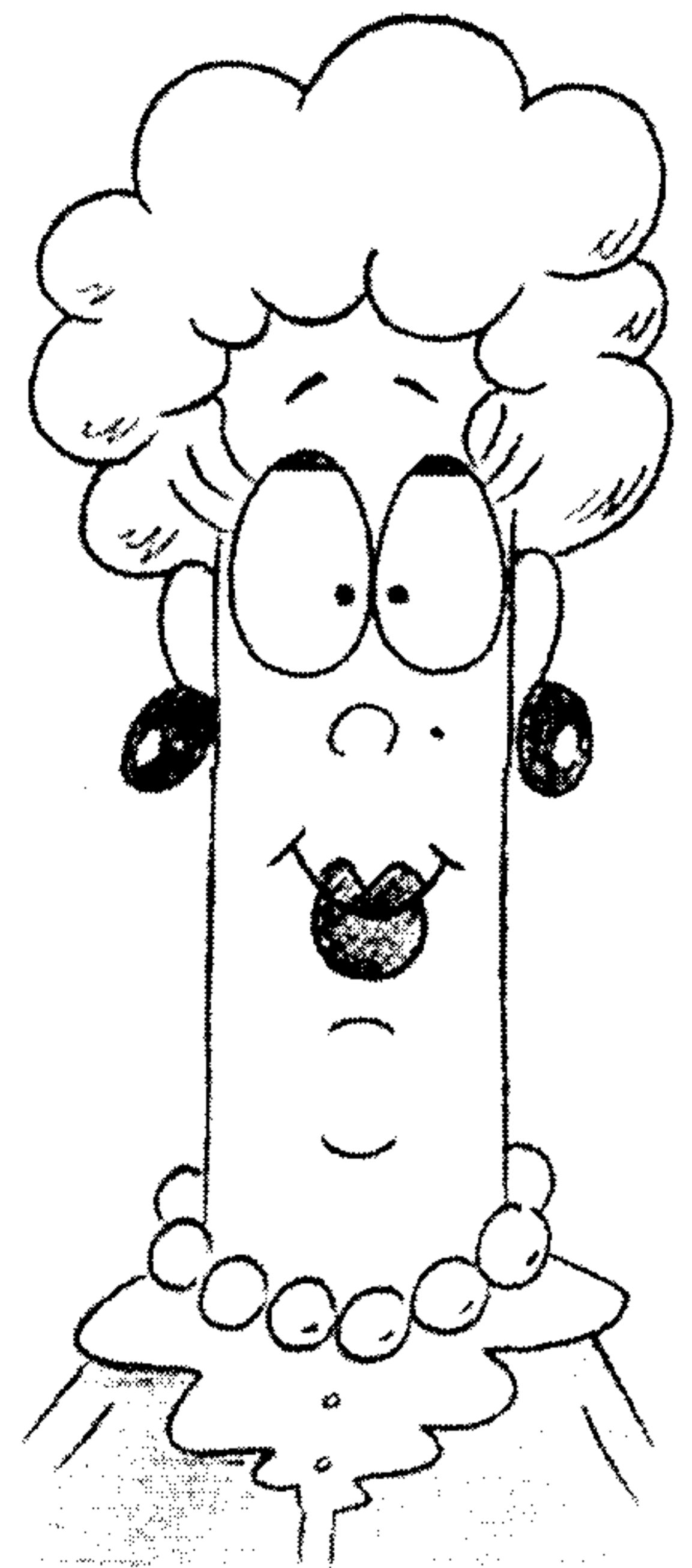
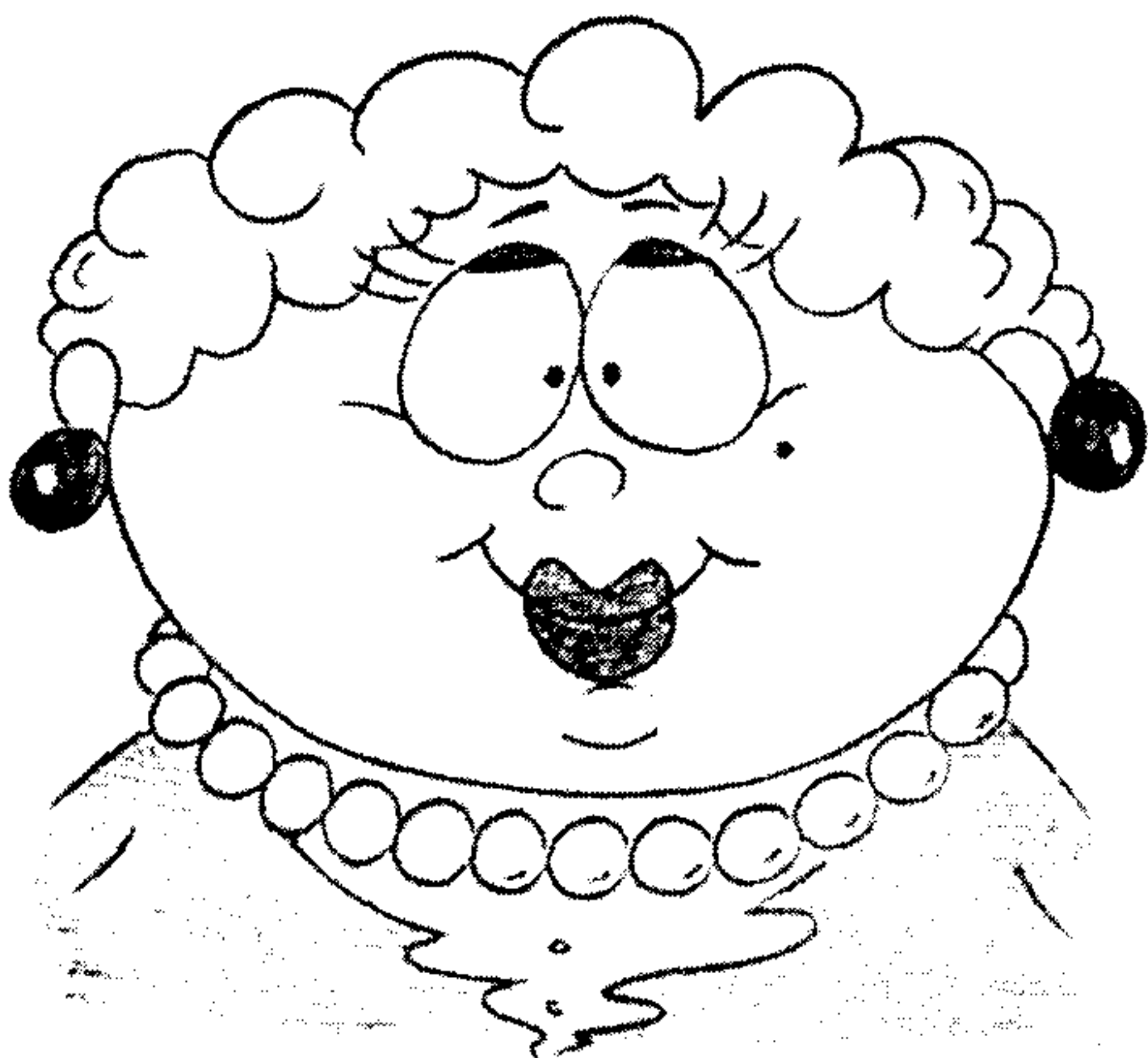
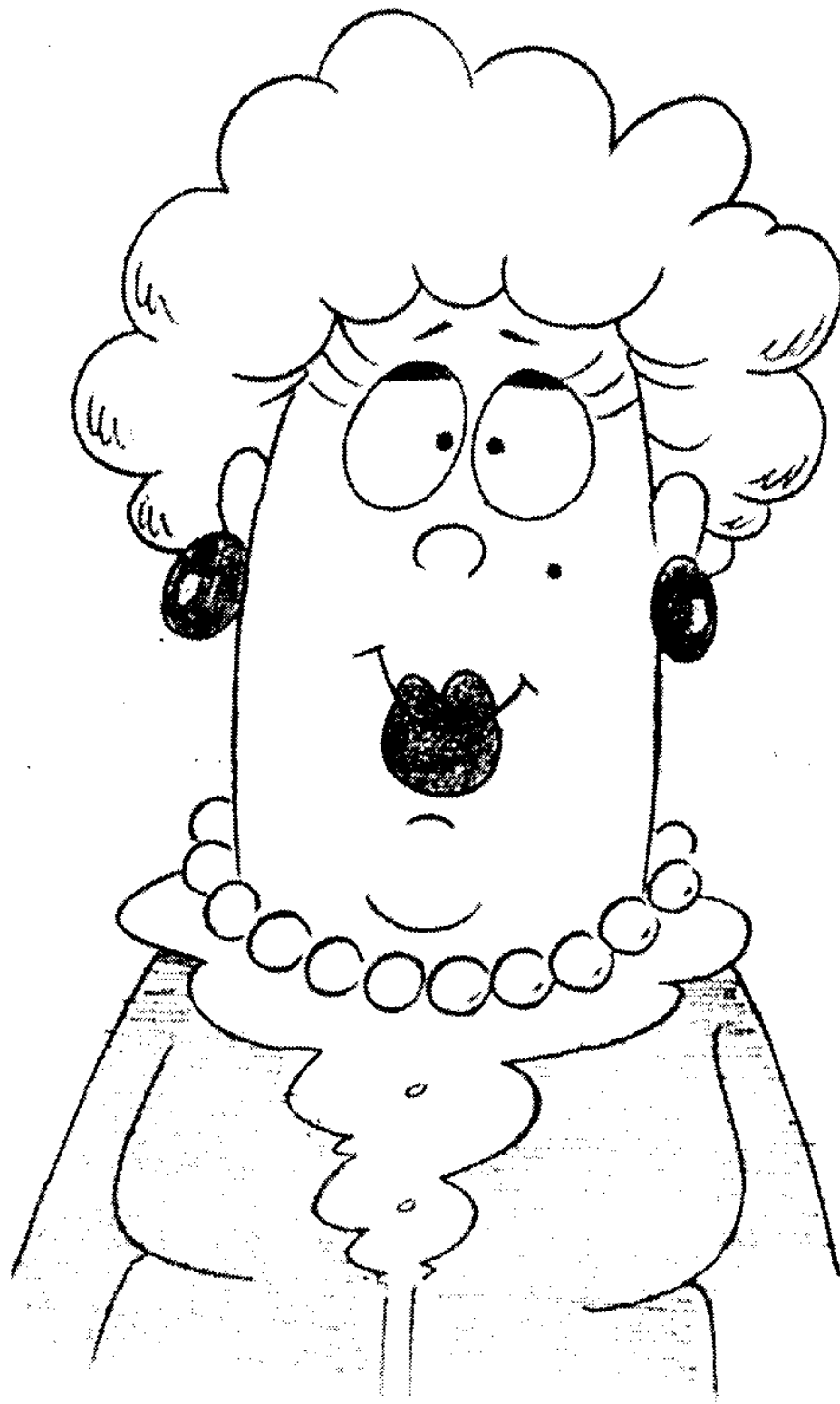


ЦИЛИНДР

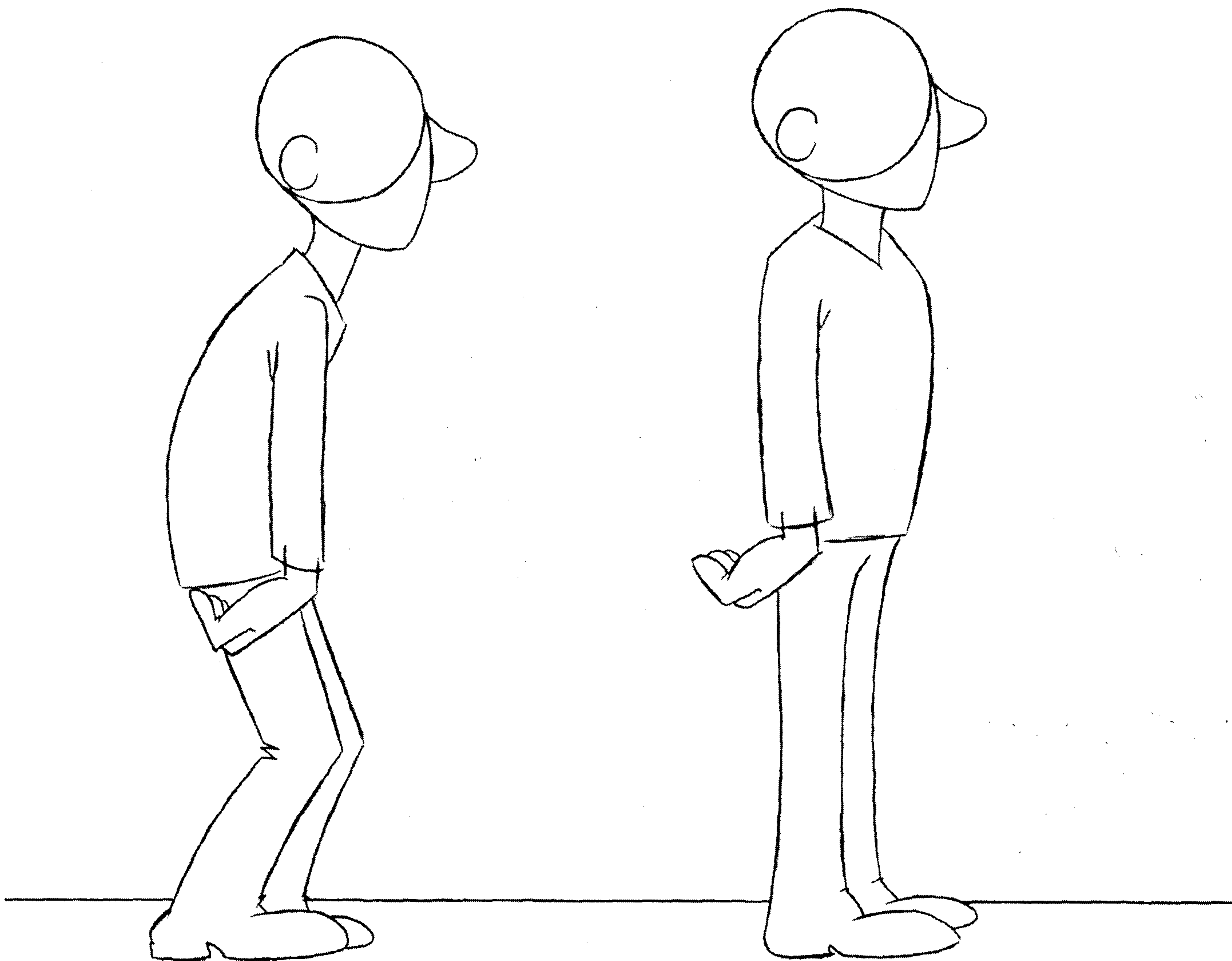
Законченный рисунок



Скопируйте
или перенесите
на кальку черновой
рисунок, стерев
вспомогательные линии.

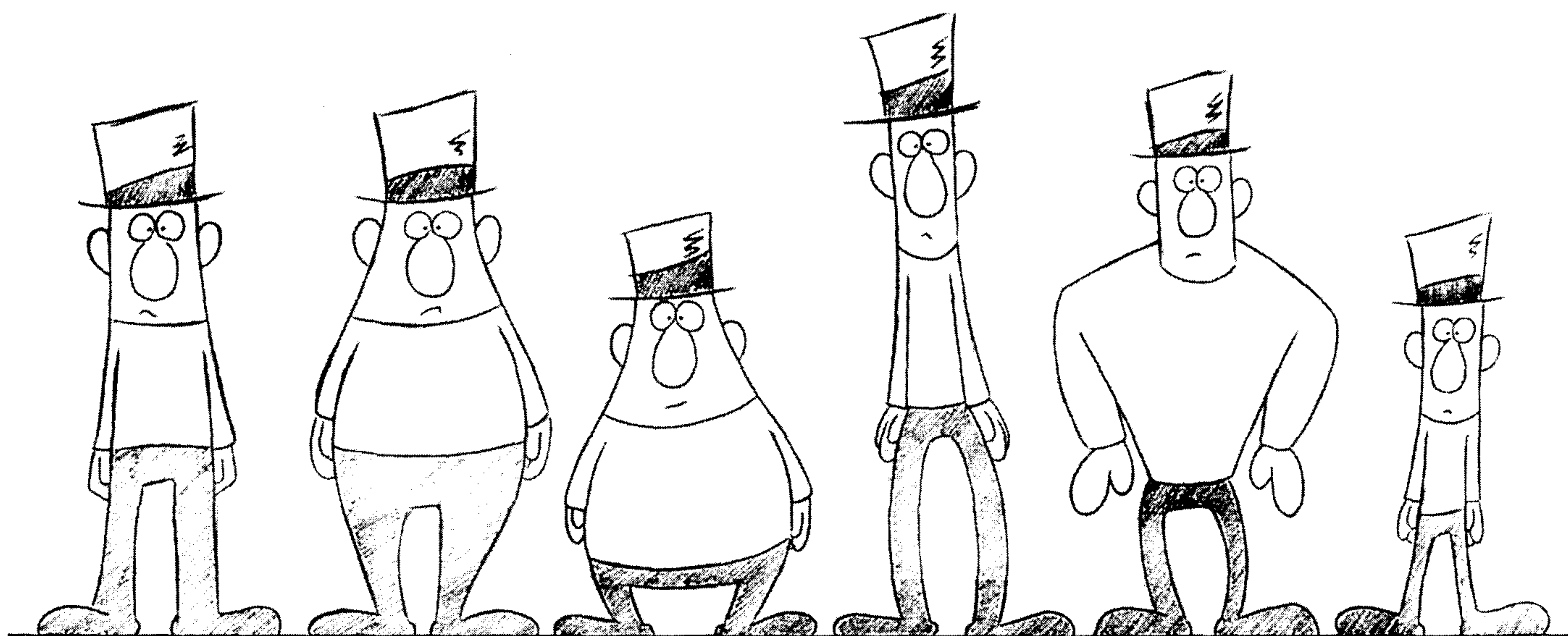


Осанка



Осанка — это тоже часть образа. Создавая персонаж, всегда обращайте внимание на его осанку. Ссутулившийся человек кажется нерешительным и слабым. Тот же человек с хорошей осанкой производит впечатление лидера.

Типы сложения



СРЕДНЕЕ
СЛОЖЕНИЕ

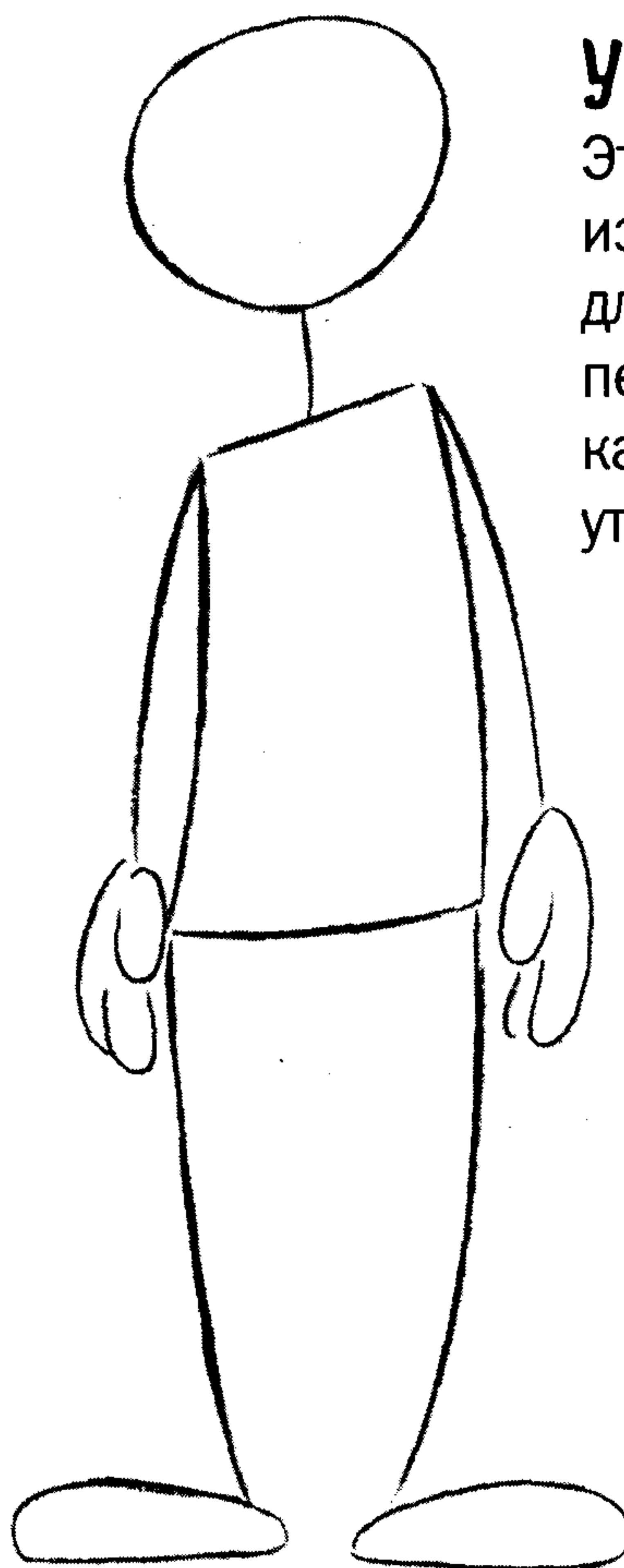
ВЫСОКИЙ
И ТОЛСТЫЙ

НИЗКИЙ
И ТОЛСТЫЙ

ВЫСОКИЙ
И ХУДОЙ

АТЛЕТИЧЕСКОЕ
СЛОЖЕНИЕ

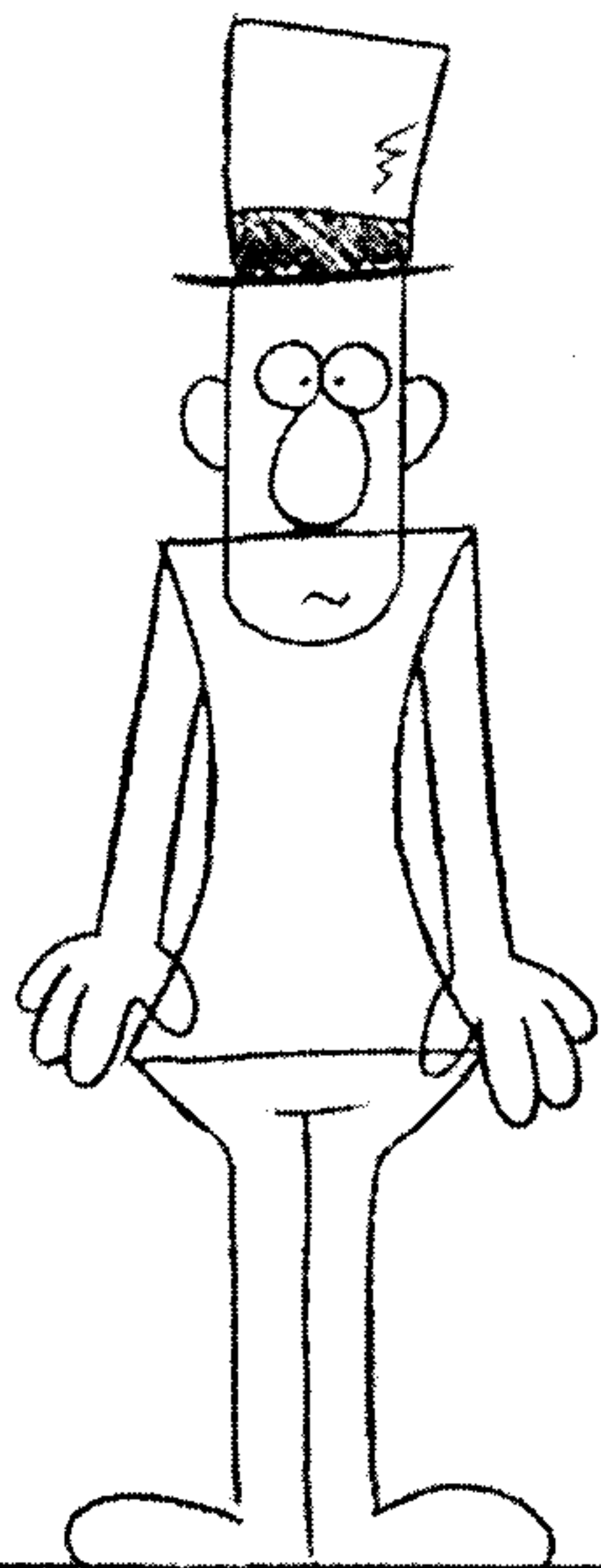
НИЗКИЙ
И ХУДОЙ



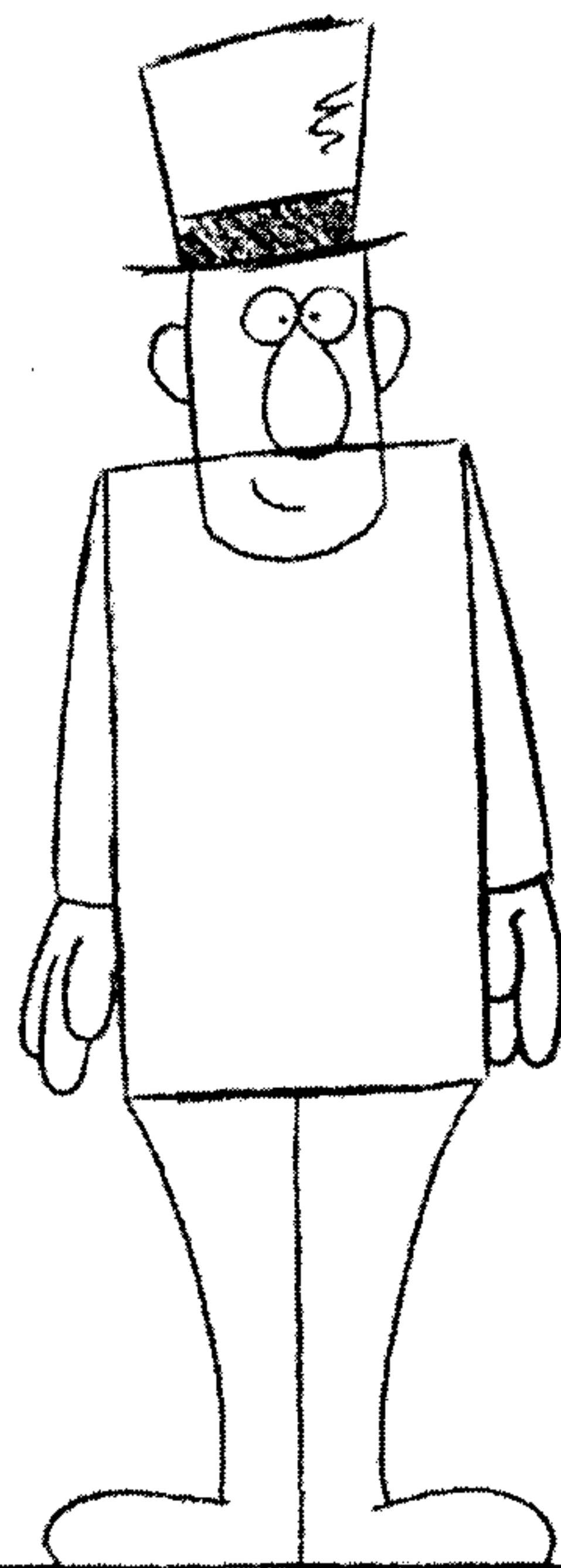
УНИВЕРСАЛЬНАЯ ФИГУРА

Эту универсальную фигуру из штрихов используйте для создания туловища персонажа. Её можно как угодно вытягивать, утончать или утолщать.

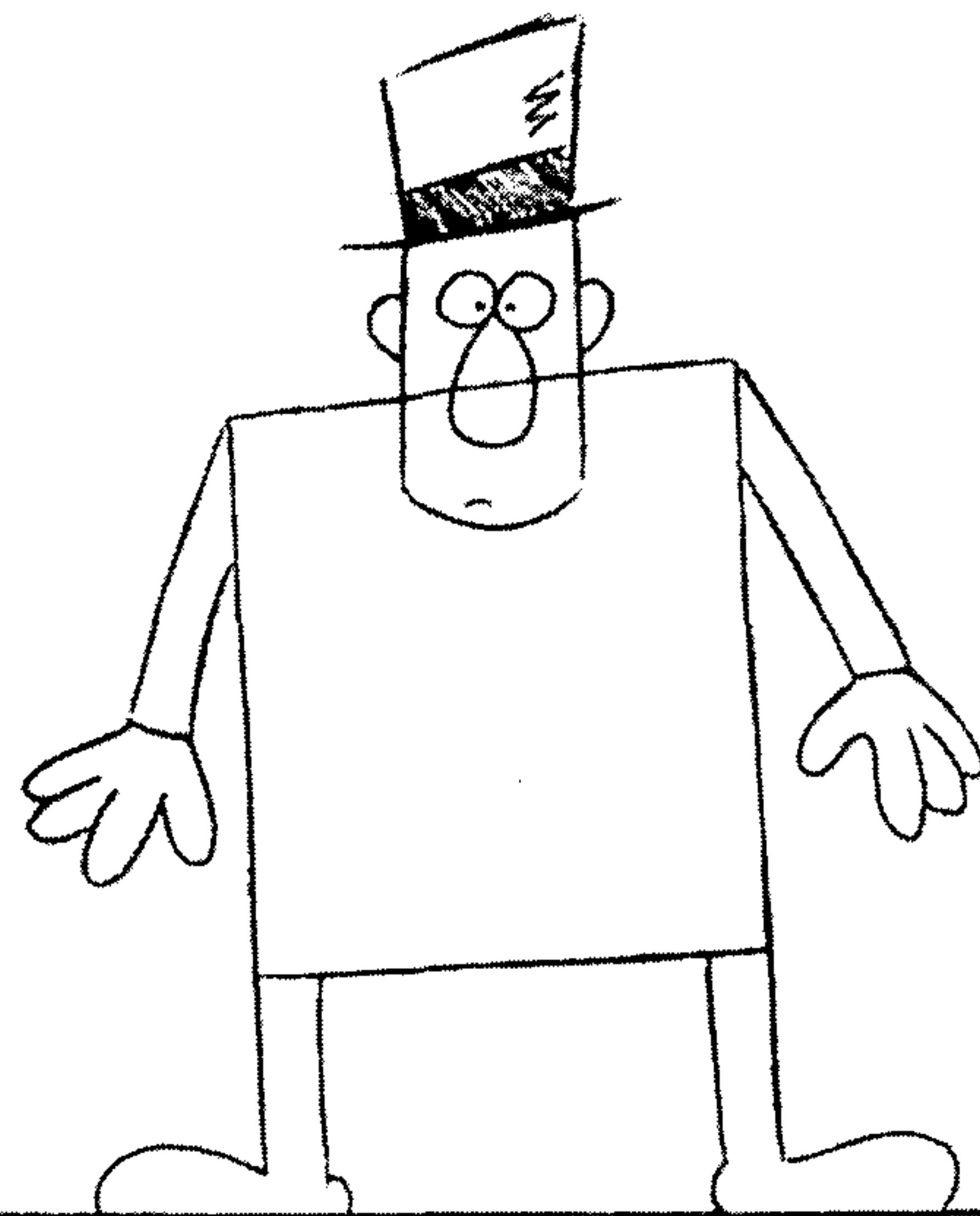
ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ



ДЛИННЫЙ ПРЯМОУГОЛЬНИК



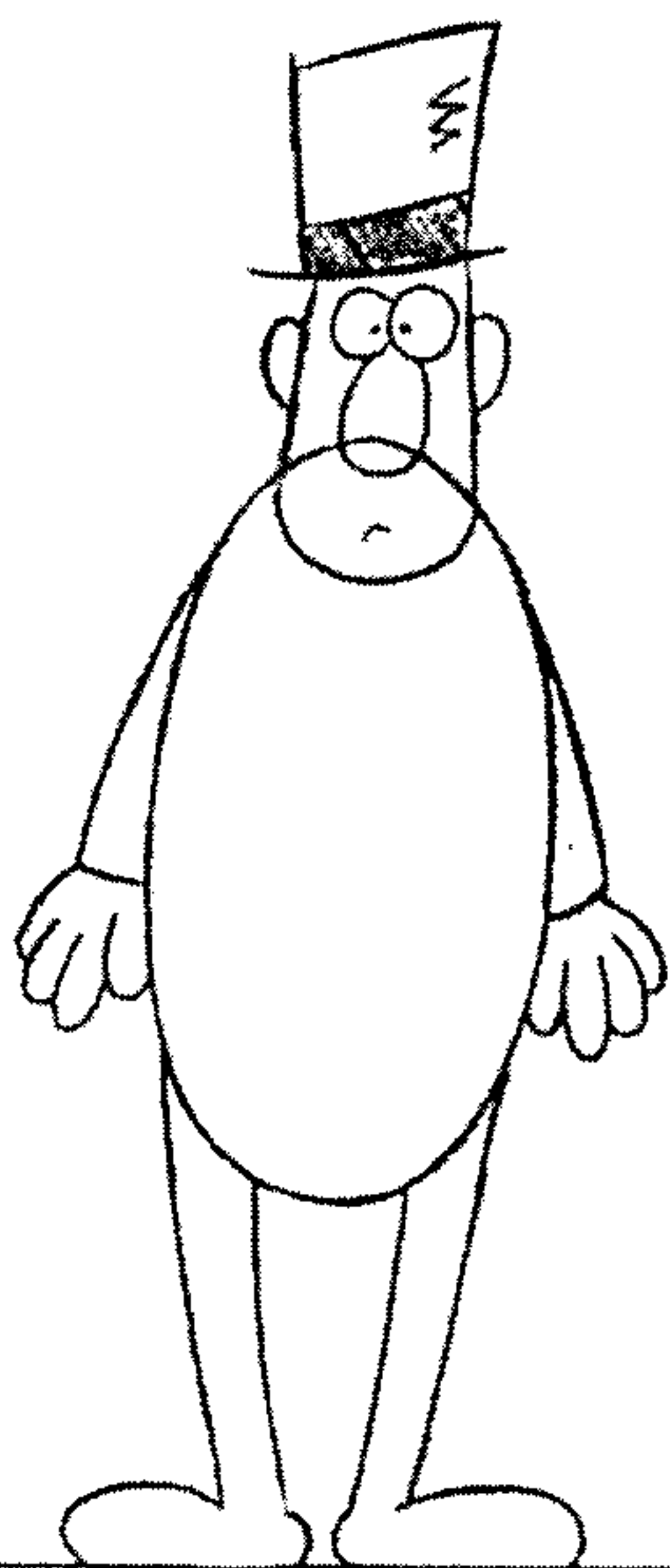
КОРОТКИЙ ПРЯМОУГОЛЬНИК



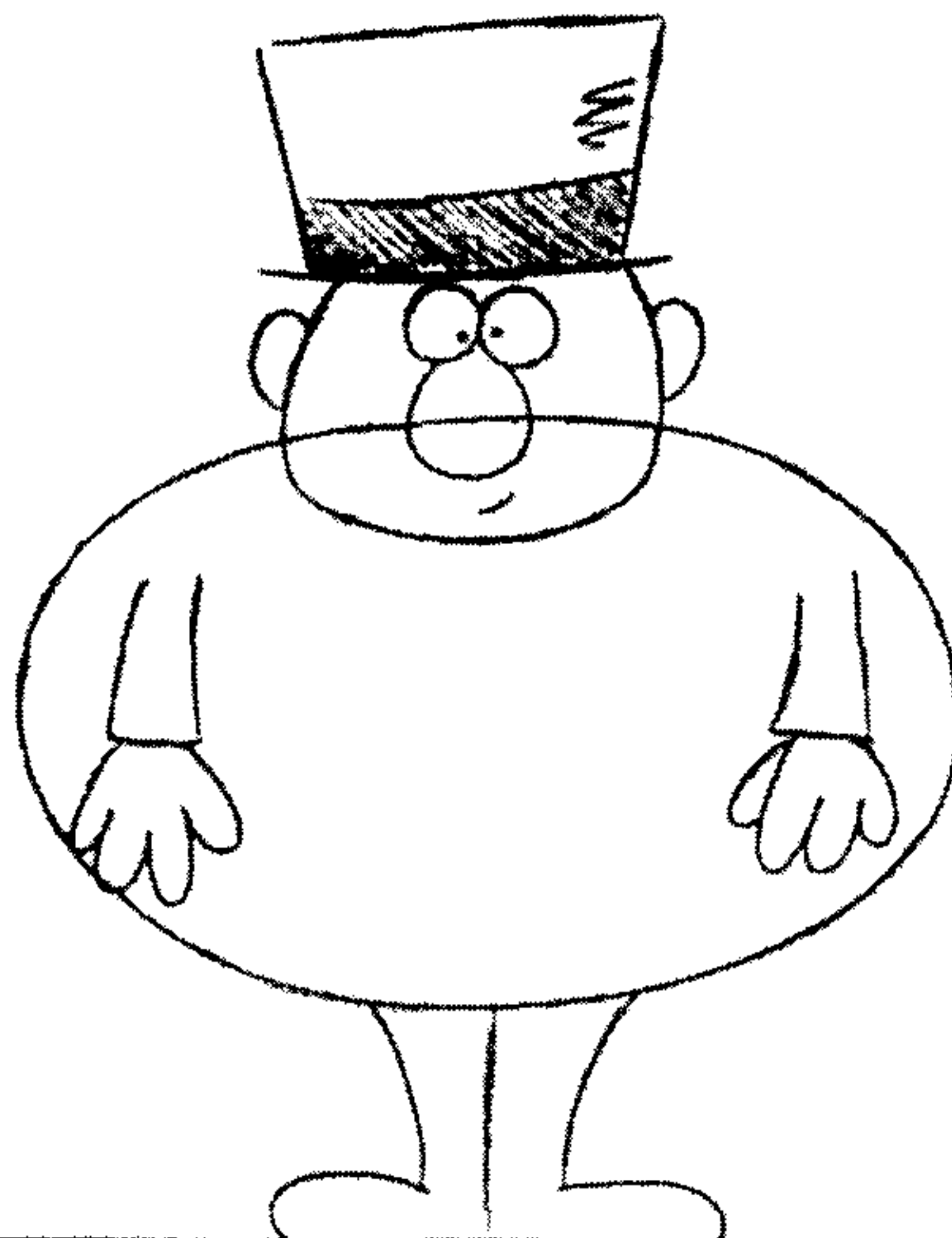
Прямоугольники можно превращать в песочные часы и квадраты.

Из окружностей можно делать вытянутые или сплюснутые овалы.

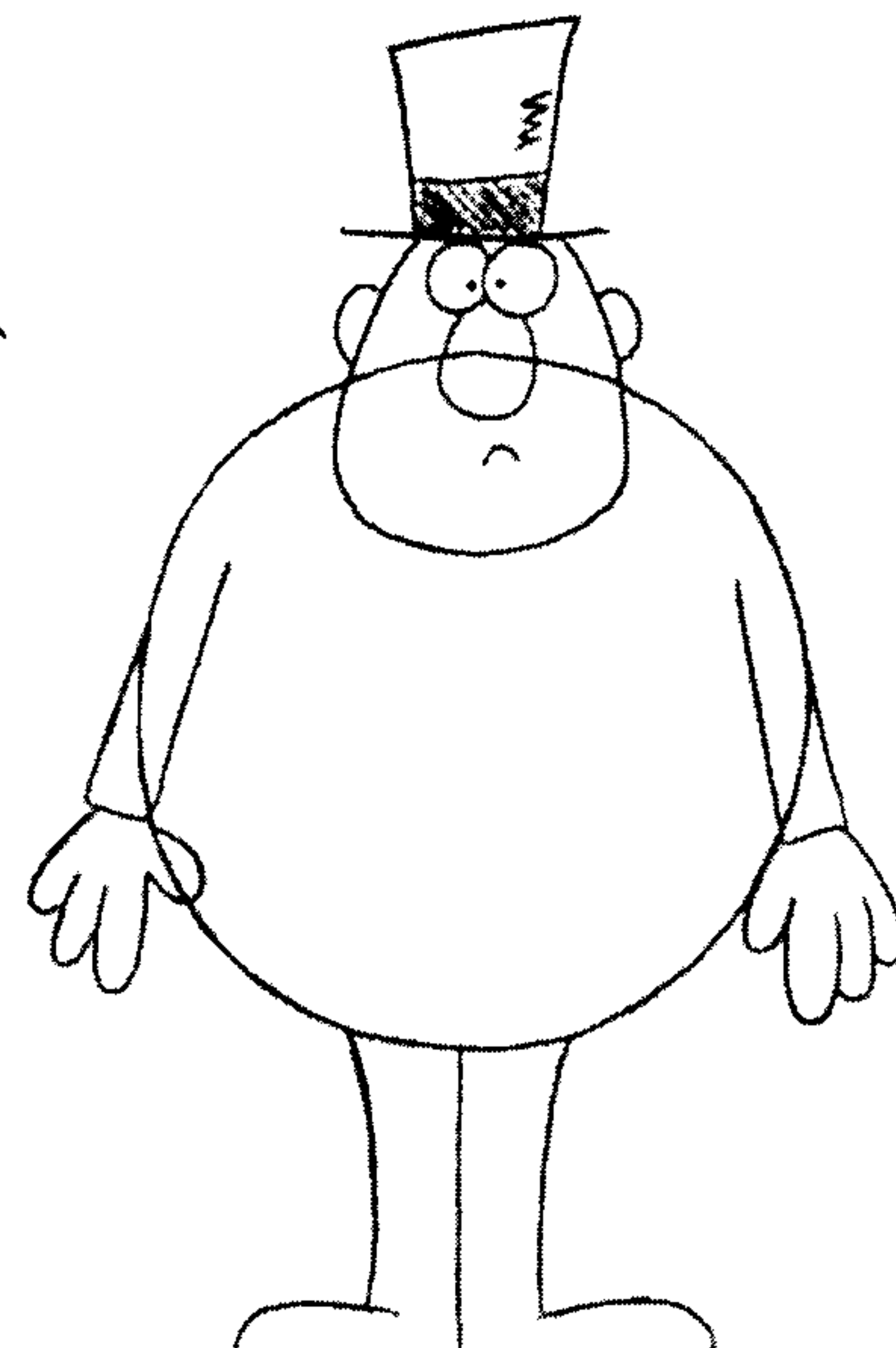
ВЫТЯНУТЫЙ ОВАЛ



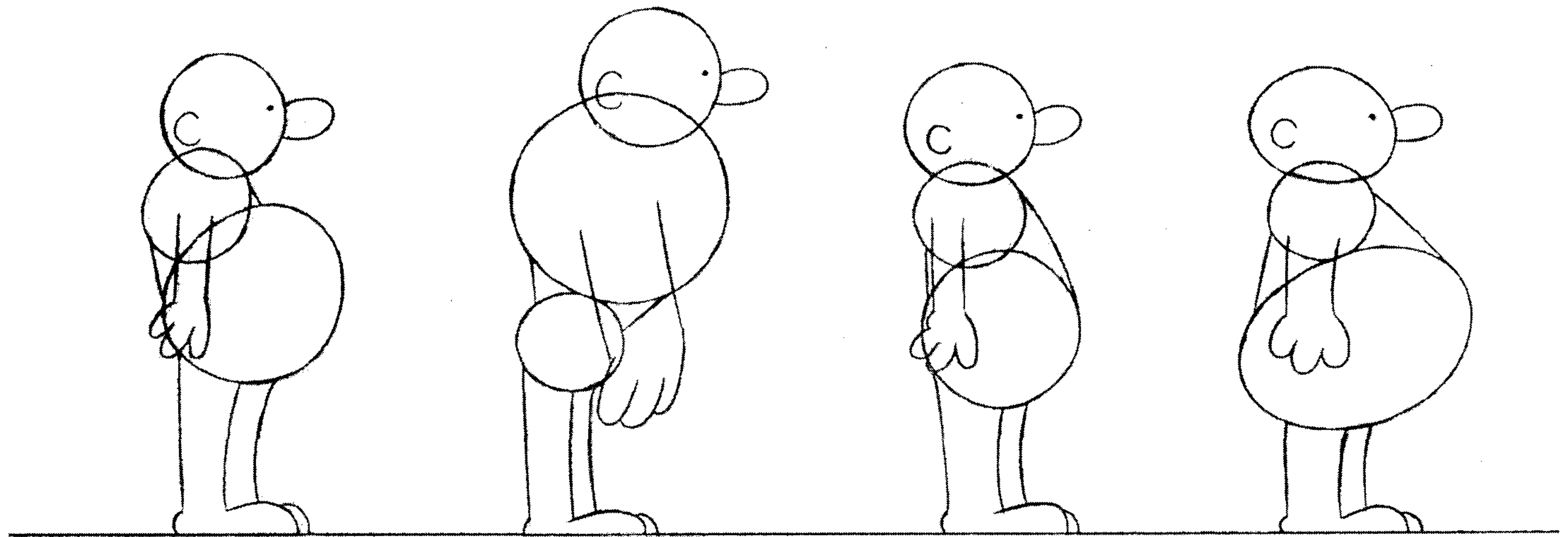
СПЛЮЩЕННЫЙ ОВАЛ



ОКРУЖНОСТЬ



Фигура в форме груши

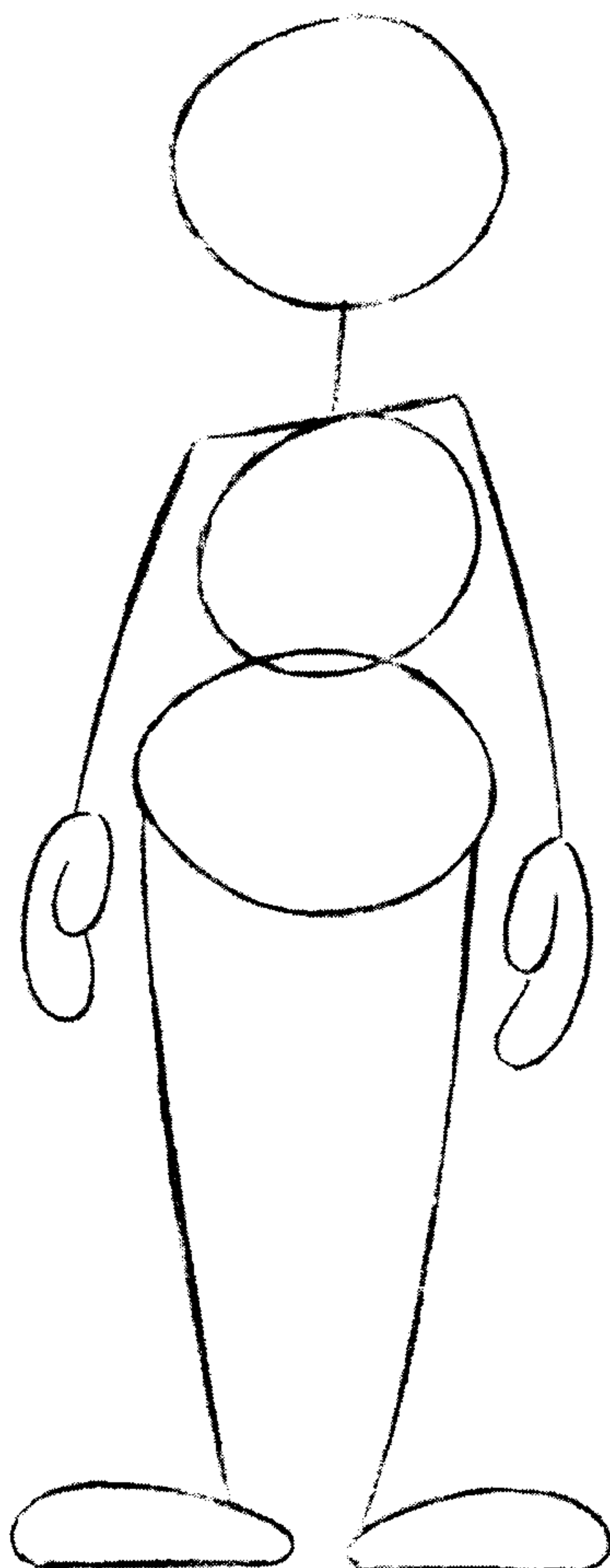


БОЛЬШОЙ ЖИВОТ
Сутулая осанка

**БОЛЬШАЯ
ГРУДЬ**
Перевернутая
груша

**ОБЫЧНАЯ
ГРУШЕВИДНАЯ
ФИГУРА**
Маленькая грудь,
средние бёдра

ТОЛСТАЯ ГРУША
Хорошая
осанка



Как и в случае с лицом, разделим туловище на две части — верхнюю (грудь и грудная клетка) и нижнюю (живот и бёдра), получая таким образом множество вариаций.



ИЗОБРАЖЕНИЕ ЖИВОТНЫХ И ТАБЛИЦА РАЗМЕРОВ

Звери — популярнейшие персонажи комиксов, карикатур и мультфильмов всех времён и народов. Рисовать животных — это истинное удовольствие для художников.

У каждого животного своё строение тела. Старайтесь, чтобы характер персонажа был как-то связан с его физическими особенностями. Например, крокодила изобразите очень голодным. Вы обнаружите, что этот приём очень помогает и вы подчеркиваете сущность животного — в нашем случае преувеличиваете размер пасти и зубов. Позже для большего юмористического эффекта можно наделять героя и прямо противоположными характеристиками, например сделать гиппопотама озабоченным фигурой и сидящим на диете.

К этому моменту вы уже знаете, как рисовать туловище и тело, и очень легко примените вспомогательные конструкции для изображения животных.

Когда в ваших рисунках станет появляться не один персонаж, а несколько, вам очень пригодятся таблицы размеров. Помните, что в таблицах отражается не *реальное* отношение роста животных друг к другу, а *рисованное*. Настоящая черепаха доходит человеку всего до щиколотки. Если бы вы изобразили её так, человек казался бы огромным, а черепаха практически исчезла бы из виду.

Вспомните хотя бы Багза Банни и Элмера Фадда, знаменитых мультипликационных героев. Настоящий кролик немногим больше черепахи, но кролик Багз, как мы знаем, одного роста со своим вечным врагом, человеком Элмером Фаддом.

Эти размеры — всего лишь общее руководство. Их можно изменять в соответствии с личным вкусом и желанием подчеркнуть тот или иной образ.



МЕДВЕДЬ

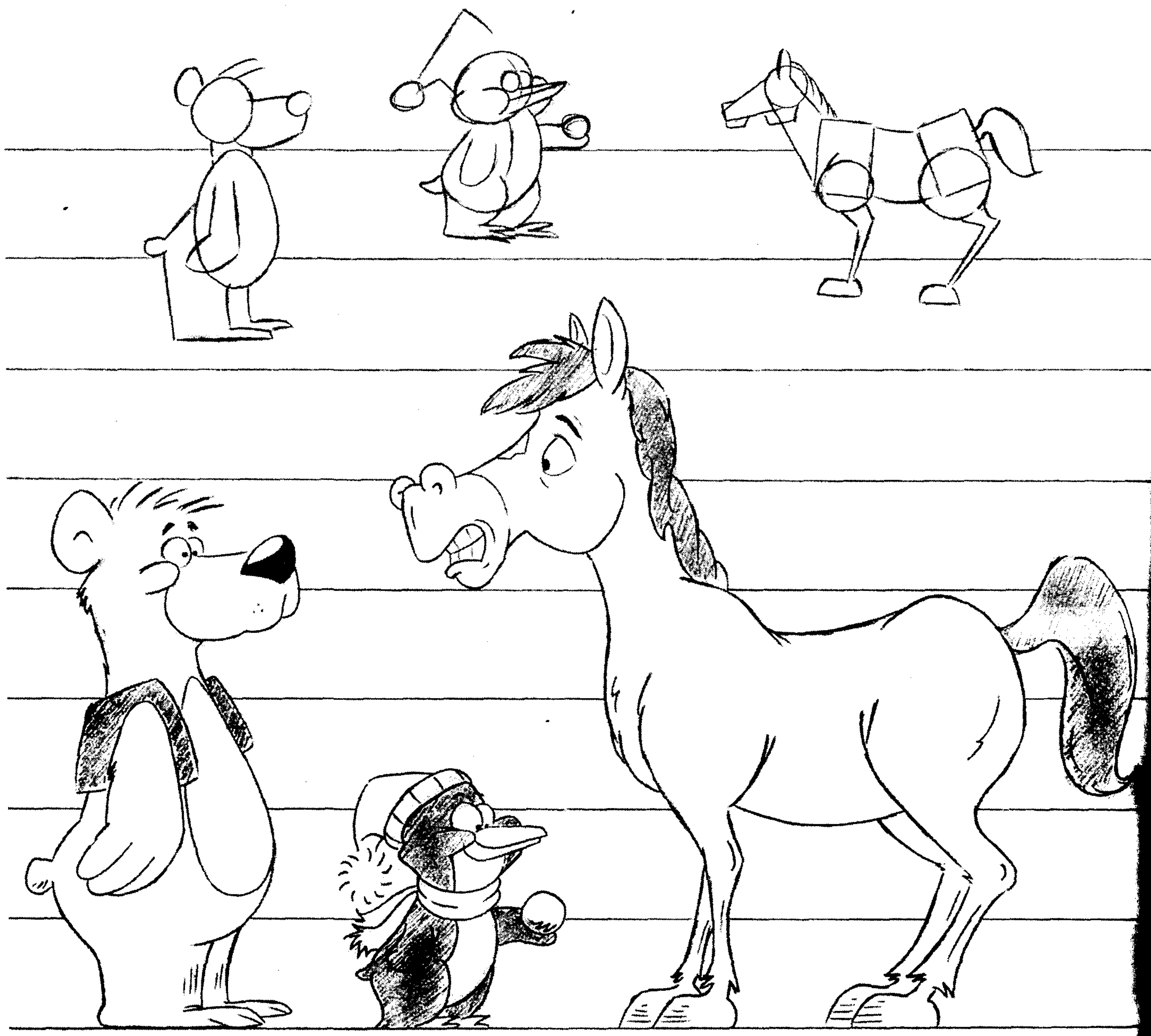
Большая голова, длинный нос, большой живот и мощные передние лапы. Короткие задние лапы, похожие на стволы деревьев.

ПИНГВИН

Большие щёки, круглая голова, приземистое тельце и пухлые лапы. Пингвины всегда ходят в "смокингах".

ЛОШАДЬ

Мускулистое и сильное животное. Верхняя часть ног — сплошные мышцы. Нижняя челюсть четко выражена. Никогда не надевайте лошадь тонкой шеей.



БЕЛКА

Толстые
пушистые щёки.
Маленький нос
и неизменно
большие
передние зубы.
Грушевидное
туловище.

БЫК

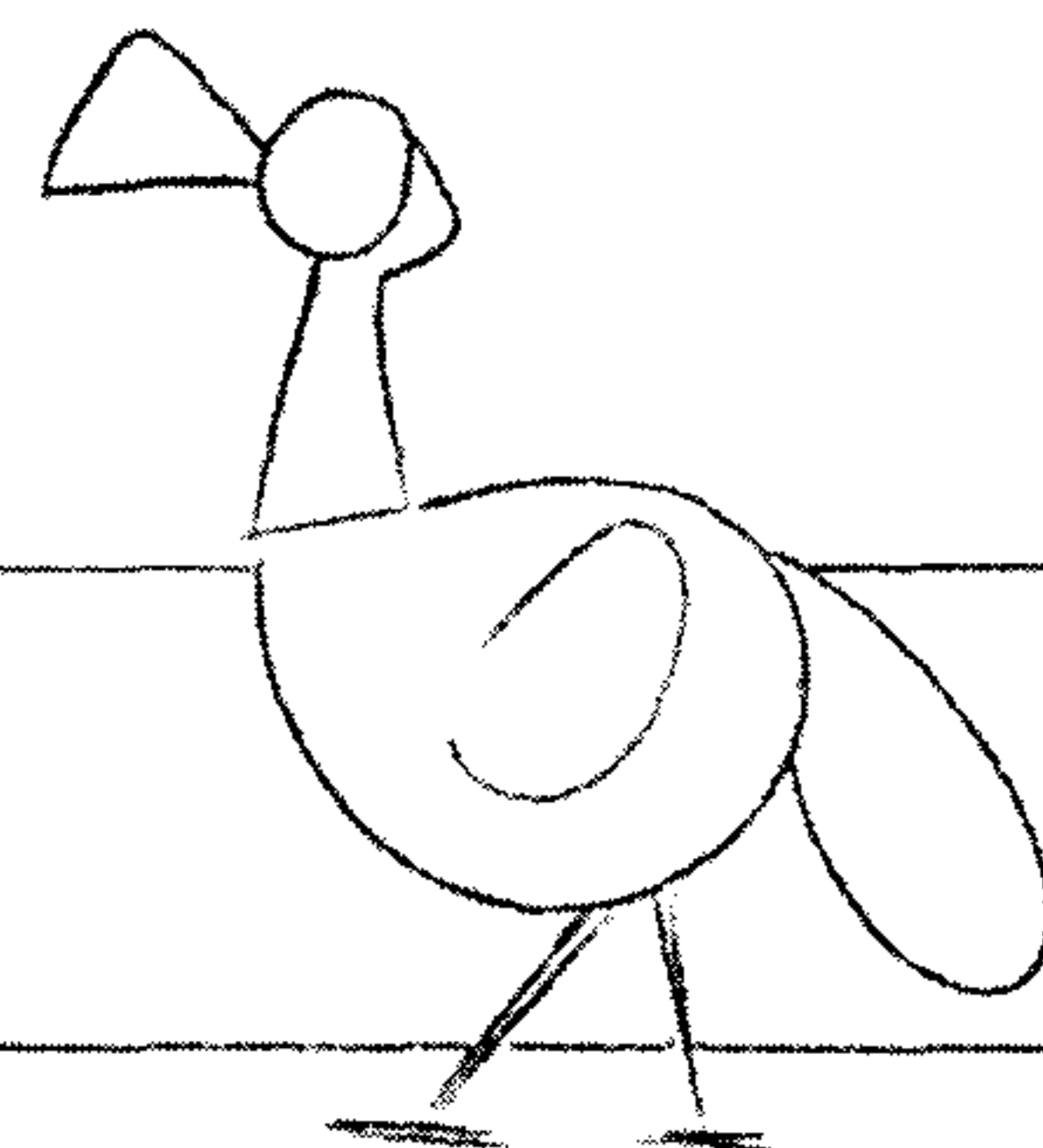
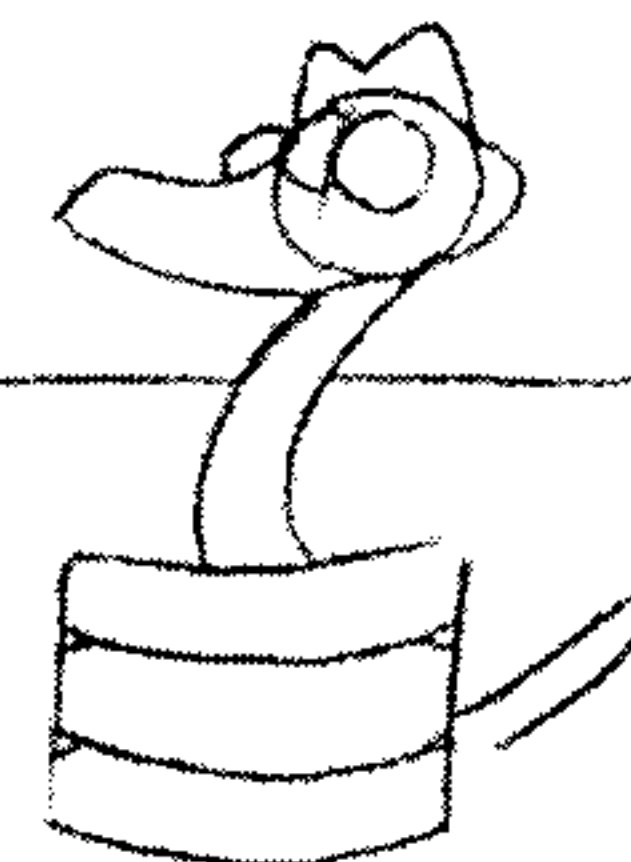
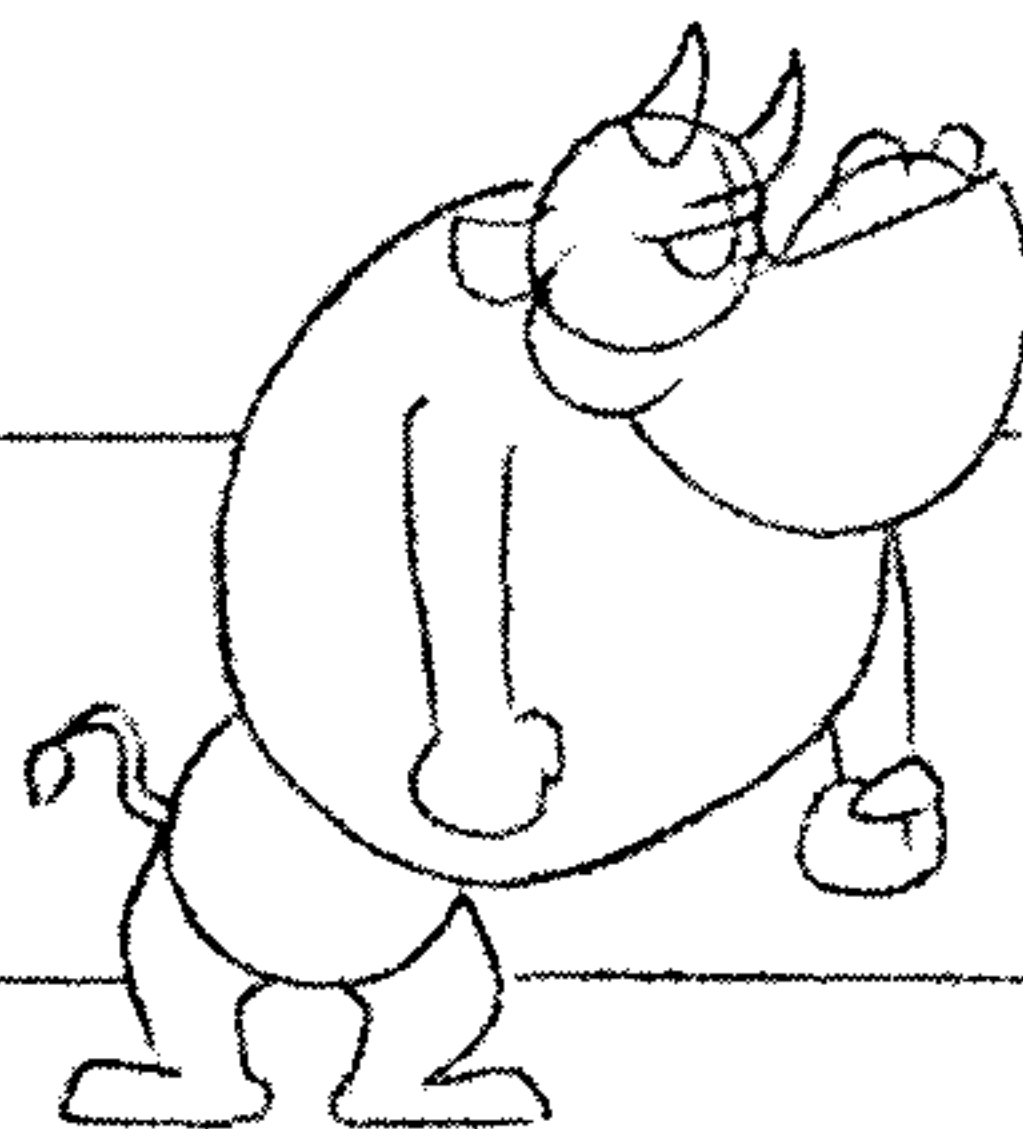
Выделяющийся нос,
острые рога. Мощная
нижняя челюсть.
Огромная грудь,
резко сужающаяся
к талии. Короткие
ноги.

ЗМЕЯ

Узкая голова.
Раздвоенный язык.
Тонкое туловище,
сворачивающееся
кольцами.
Узор на коже.
В открытой пасти
видны клыки.

ИНДЮК

Крошечный череп
для мозга
размером
с горошину.
Чешуйчатая шея.
Толстое туловище,
хвост длинный
и обвисший.
Неряшливые
перья.



ГИППОПОТАМ

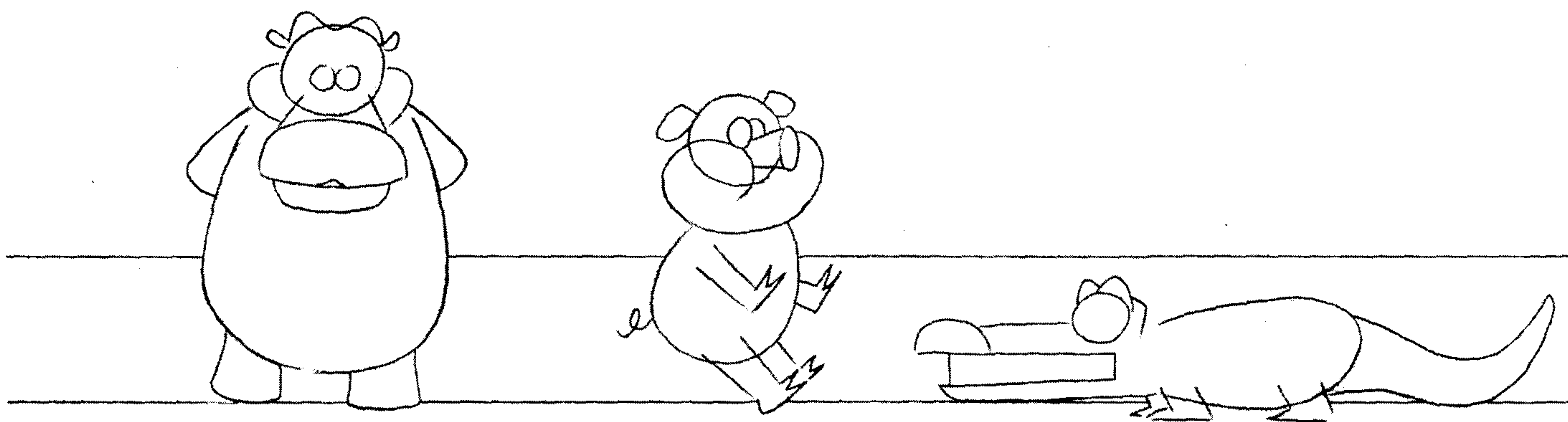
Большая голова и нос.
Маленькие глазки.
Туловище как шкаф.
Толстые, похожие
на слоновьи, “руки”
и “ноги”. Кожа
безволосая
и морщинистая.

СВИНЬЯ

Ключевые слова —
“толстый” и “круглый”,
которые относятся
ко всем частям тела,
в том числе к двойному
подбородку. Большой
круглый пяточок.
Лопоухие уши. Копытца,
хвост колечком.

КРОКОДИЛ ИЛИ АЛЛИГАТОР

У крокодилов
заострённые носы
а у аллигаторов — тупые.
Длинные челюсти
полны острых зубов.
Двухцветное тело
длинное и толстое.
Верхняя часть покрыта
пупырышками, брюхо
полосатое.

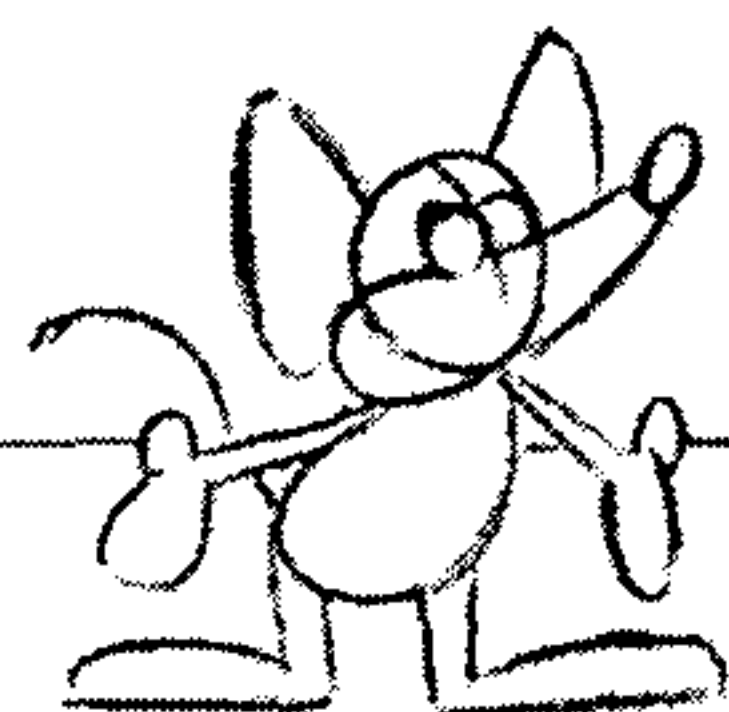


ВСЁ ЕЩЁ 54-Й
РАЗМЕР!



ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

Белка с клыками
и устрашающего
вида крыльями.



МЫШЬ

Длинный нос.
Обязательны
усы. Один-два
торчащих
вперёд зуба.
Большие уши,
приземистое
тело и длинный
хвост.

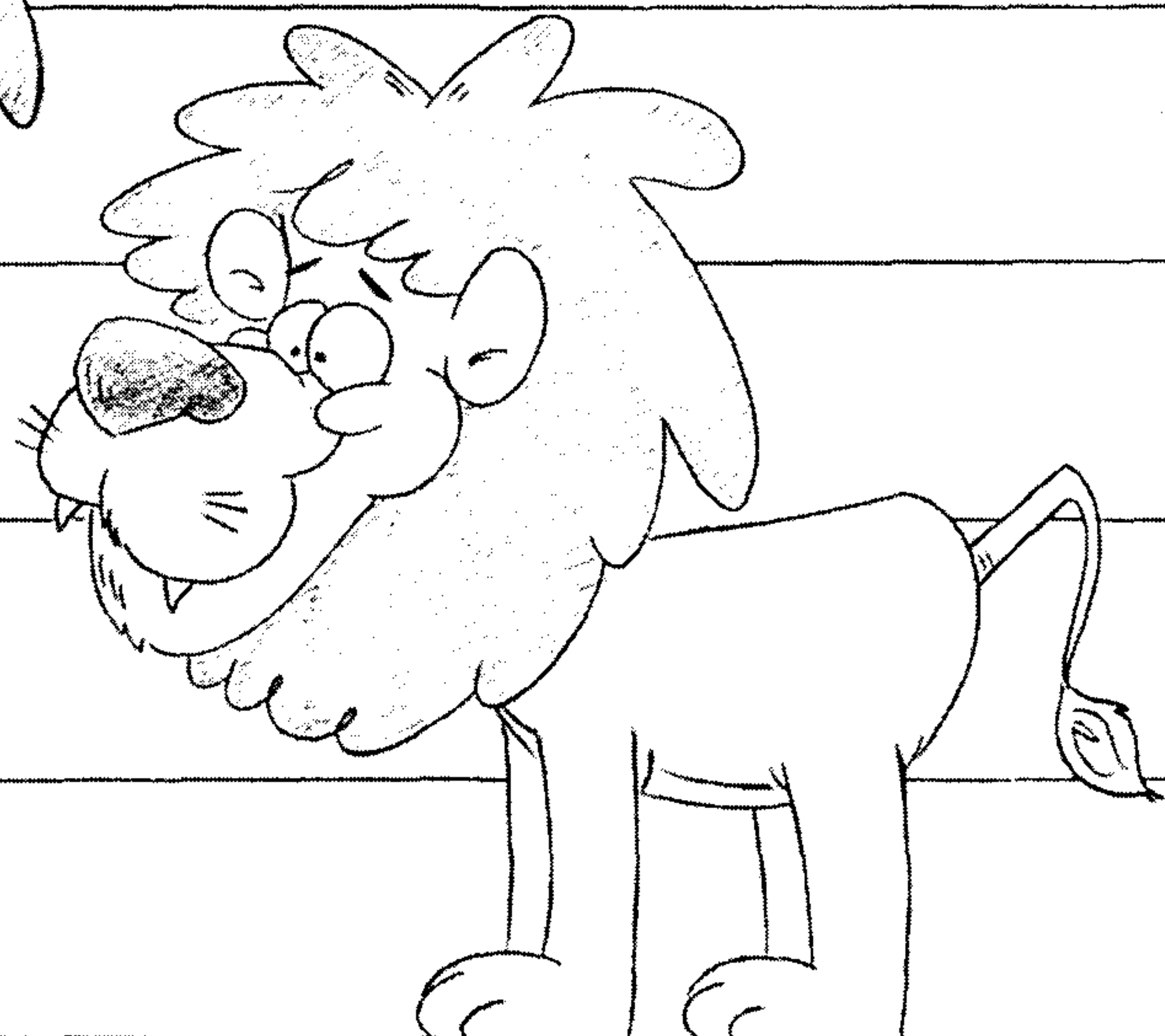
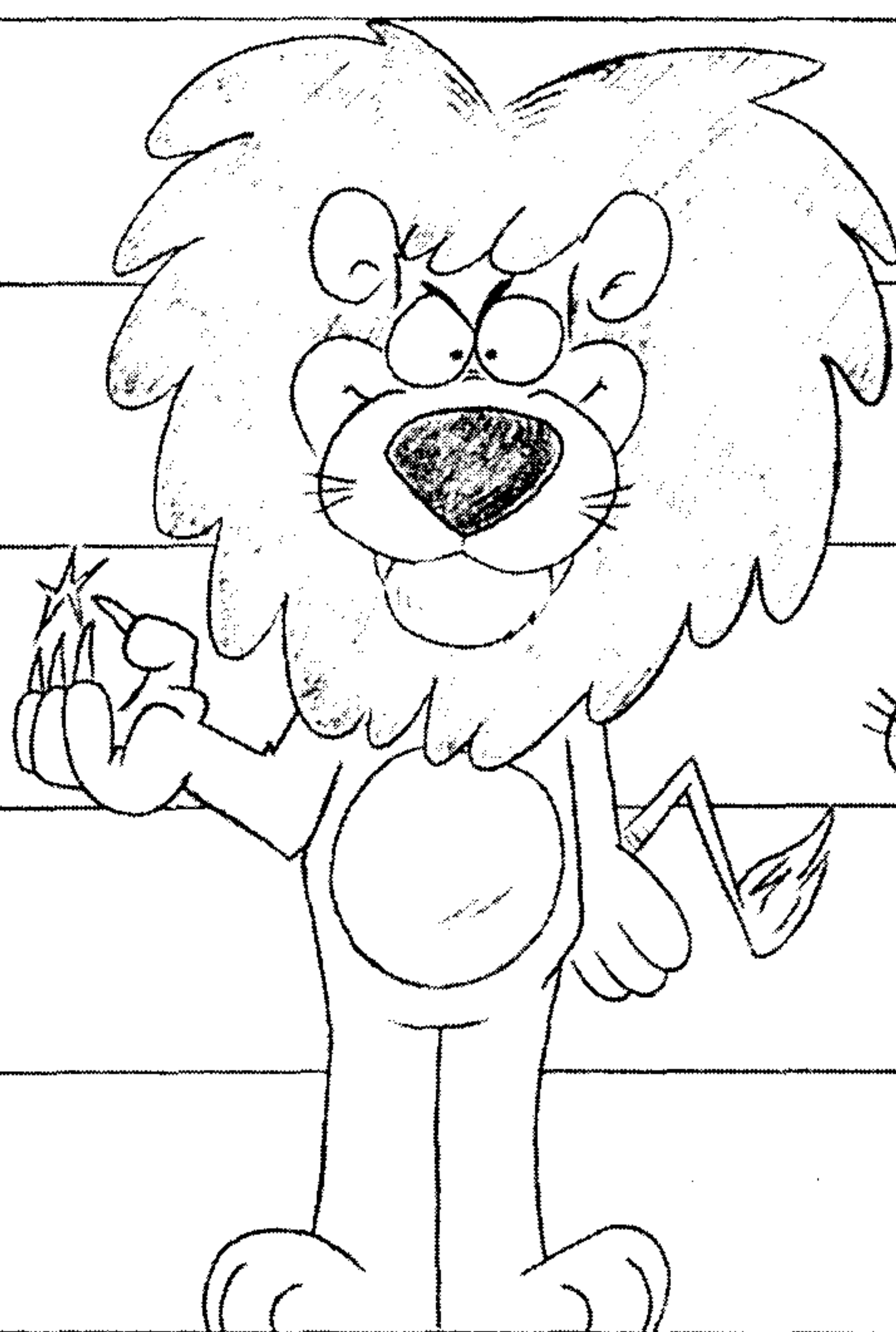
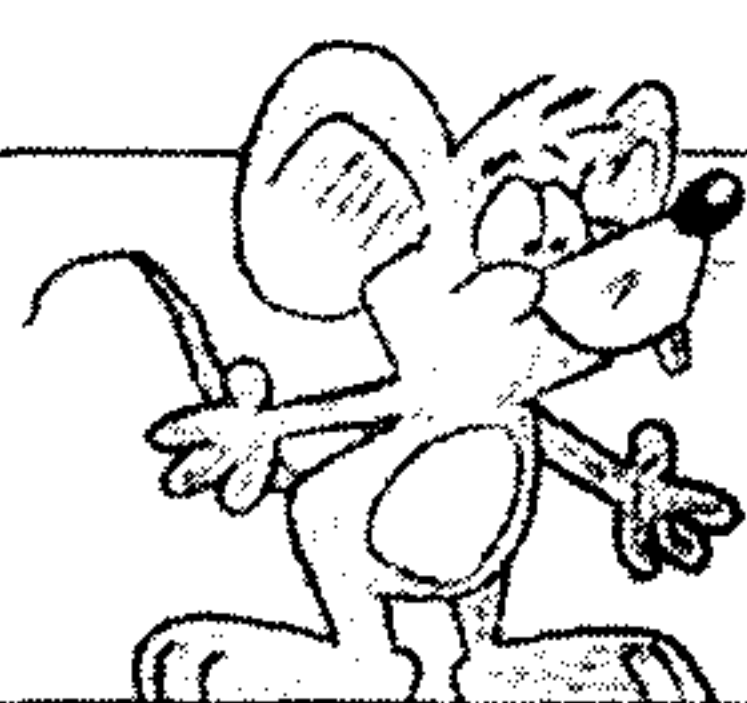
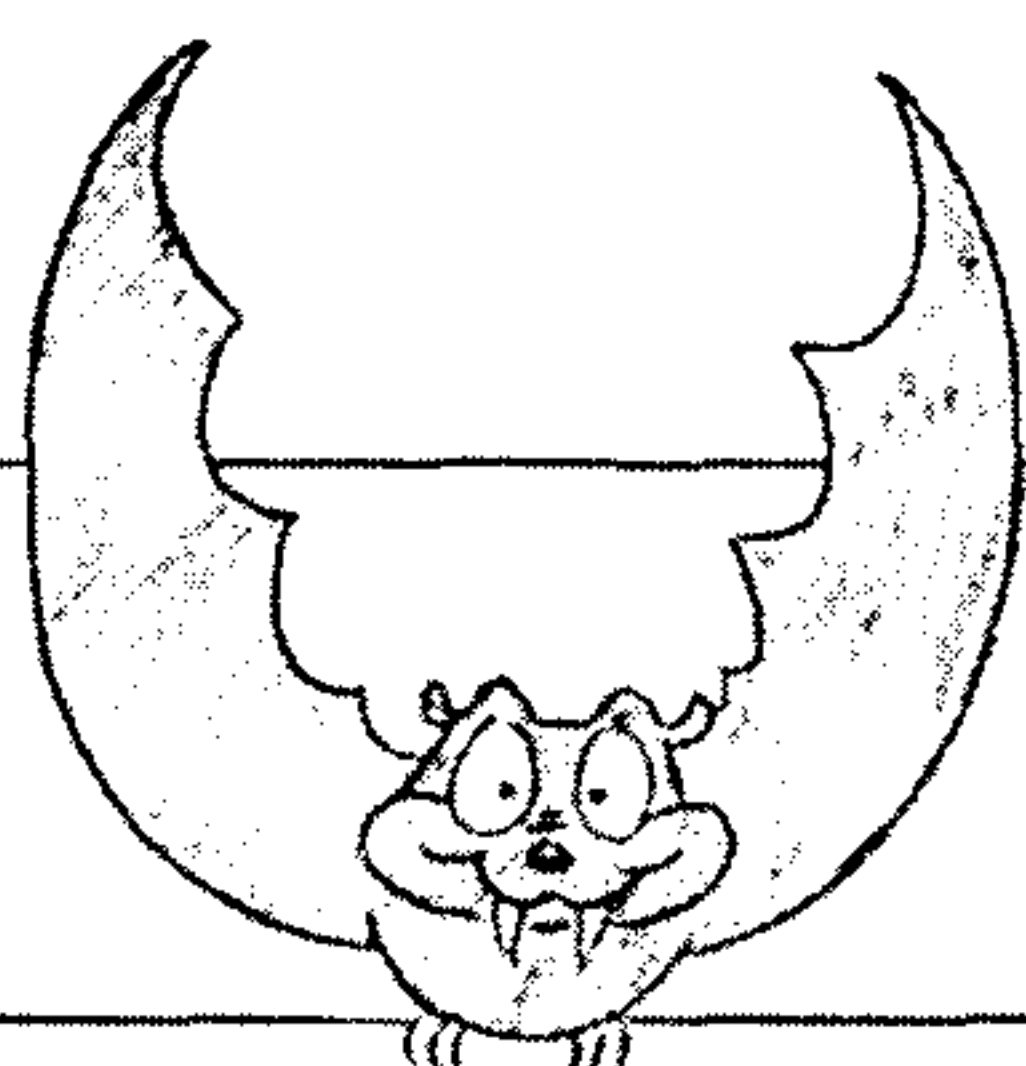
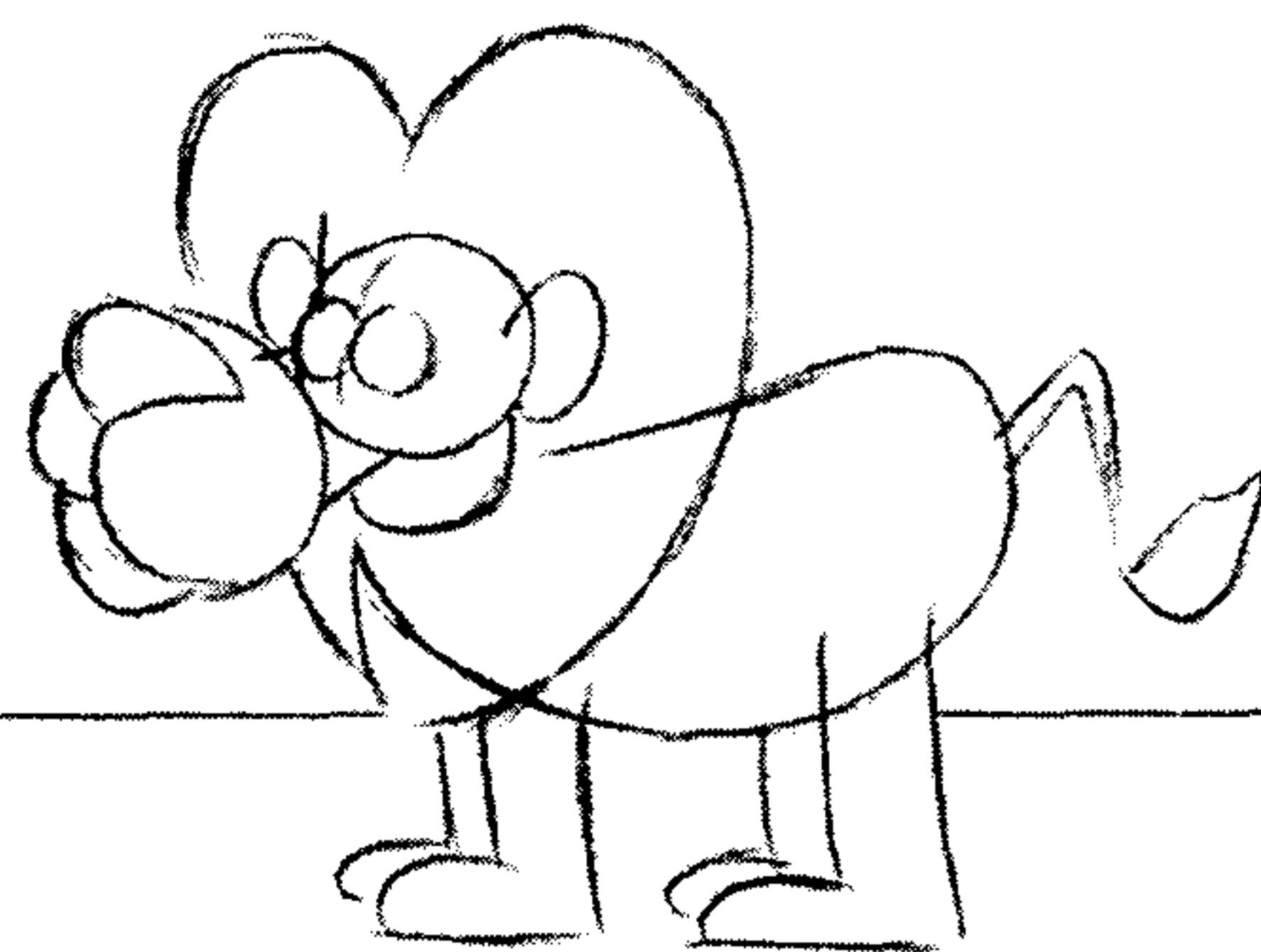
ЛЕВ (НА ДВУХ ЛАПАХ)

Пышная грива,
длинный нос, крупный
подбородок. Усы.
Круглые, "человечьи"
уши. Тело тоже похоже
на человеческое,
но когти внушают
уважение!



ЛЕВ (НА ЧЕТЫРЁХ ЛАПАХ)

Почти все рисованные
животные могут быть
изображены не только
на двух лапах,
но и на четырёх.
Обратите внимание,
что от этого изменяется
их рост.



ЛИСА

Узкий нос,
широкая
морда.
Худое
недлинное
туловище,
чёрные
лапы
и пушистый
хвост.

ВОЛК

Большая
голова,
крупнее,
чем у лисы.
Нос не такой
острый. Лапы
более
пушистые
и не так резко
сужаются
к концам,
как у лисы.

ЧЕРЕПАХА

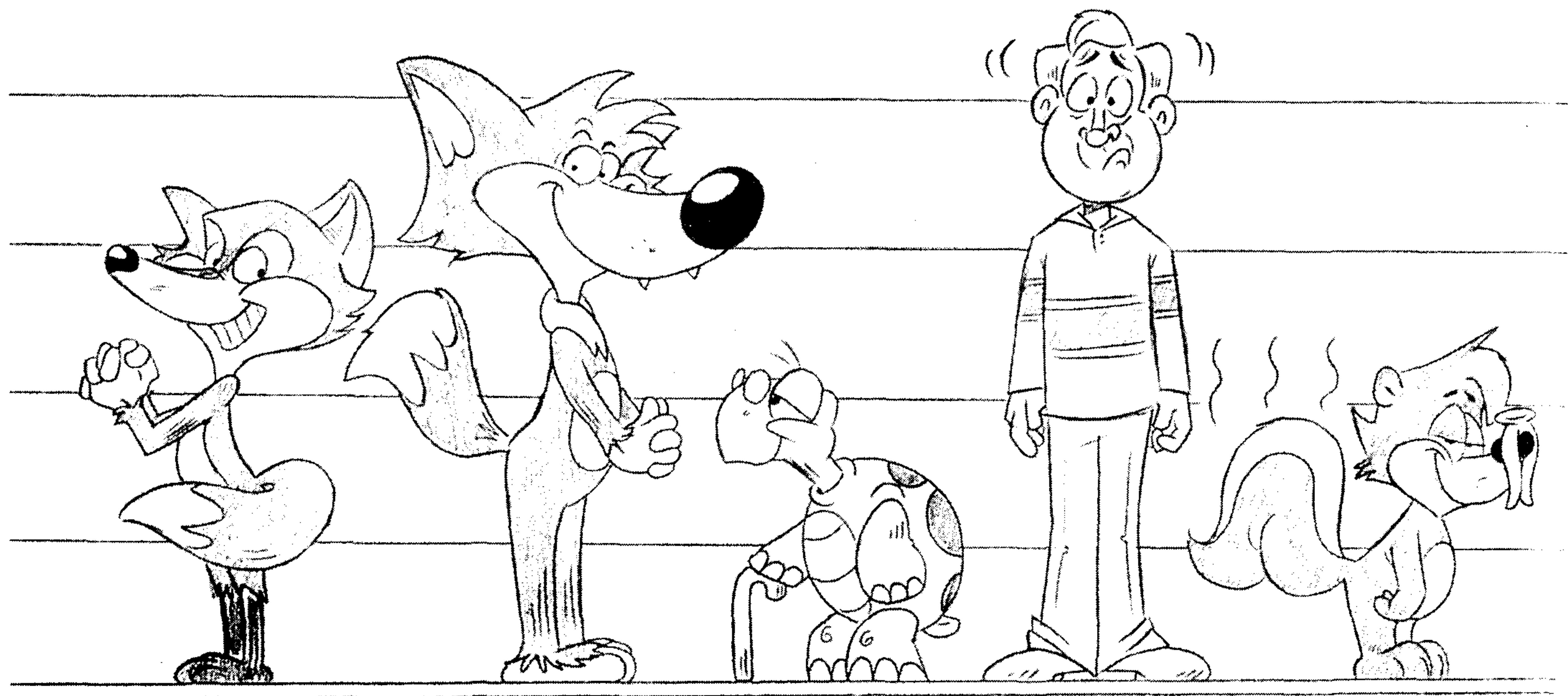
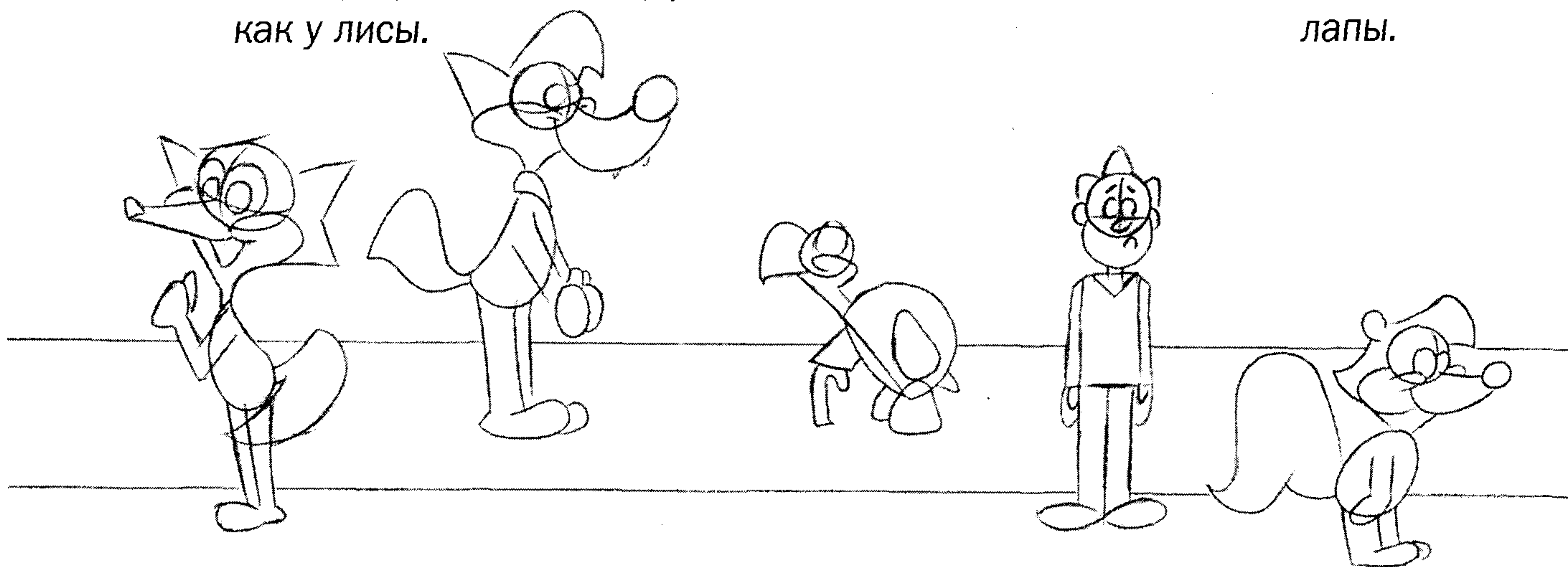
Мешки у глаз,
нос похож
на клюв попугая.
Изгиб панциря
создаёт
впечатление
сутулости.
Похожие
на слоновьи "руки"
и "ноги". Отметины
на панцире.

ЧЕЛОВЕК

Сумасшедшие глаза —
явно опасен. Гибкие
пальцы, хорошо
приспособленные
для рисования.
Длинные ноги,
для того чтобы
путешествовать
до холодильника
и обратно.

СКУНС

Большой
пушистый хвост
с характерными
отметинами.
Пушистая
голова,
заострённый
нос, довольно
приземистое
тело и очень
сильные задние
лапы.



СЛОН

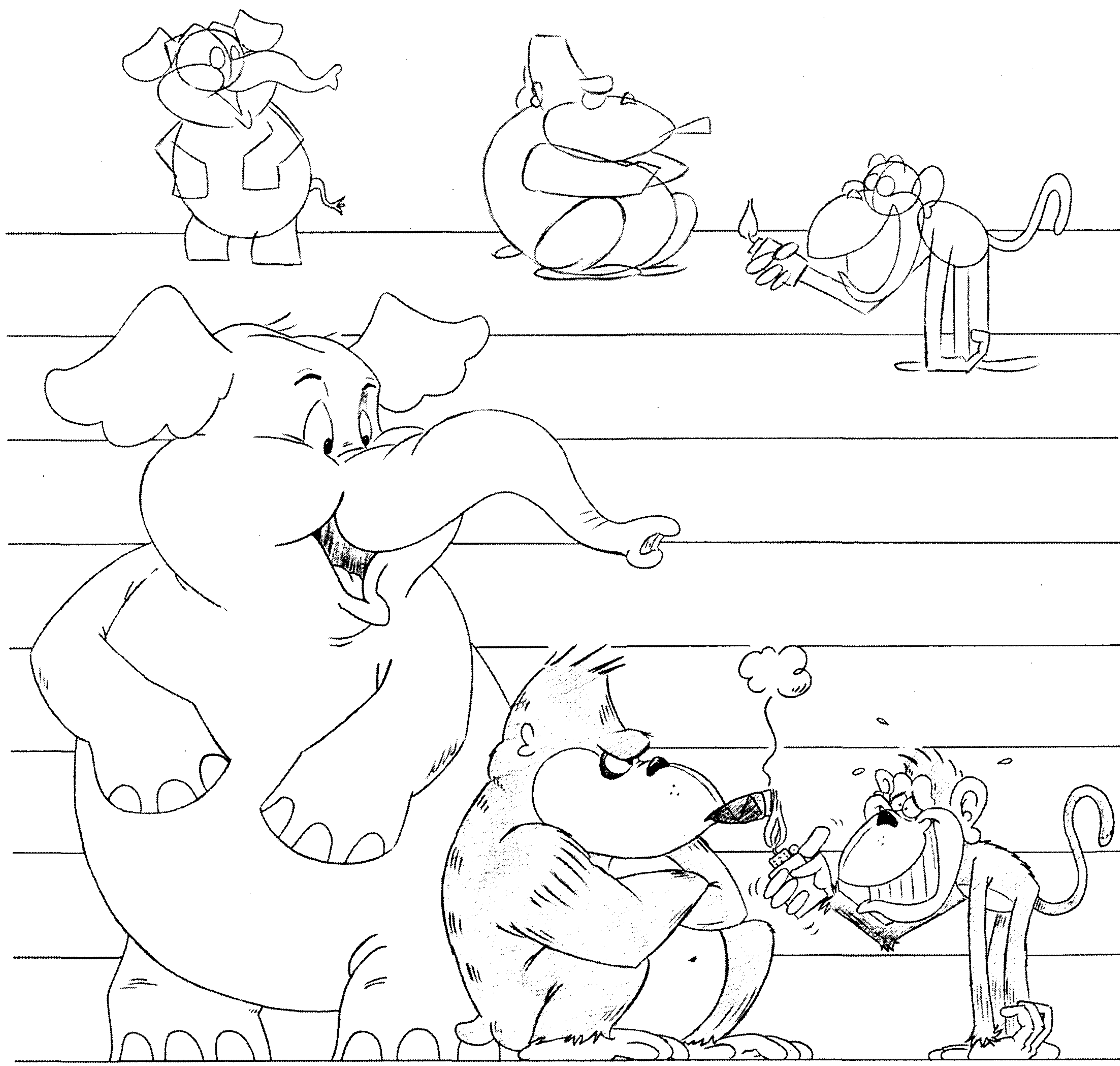
Макушка с выемкой, большие щёки и длинный изогнутый хобот. Лопухие уши. Огромное туловище. Запястья расслаблены. На “руках” и “ногах” большие ногти.

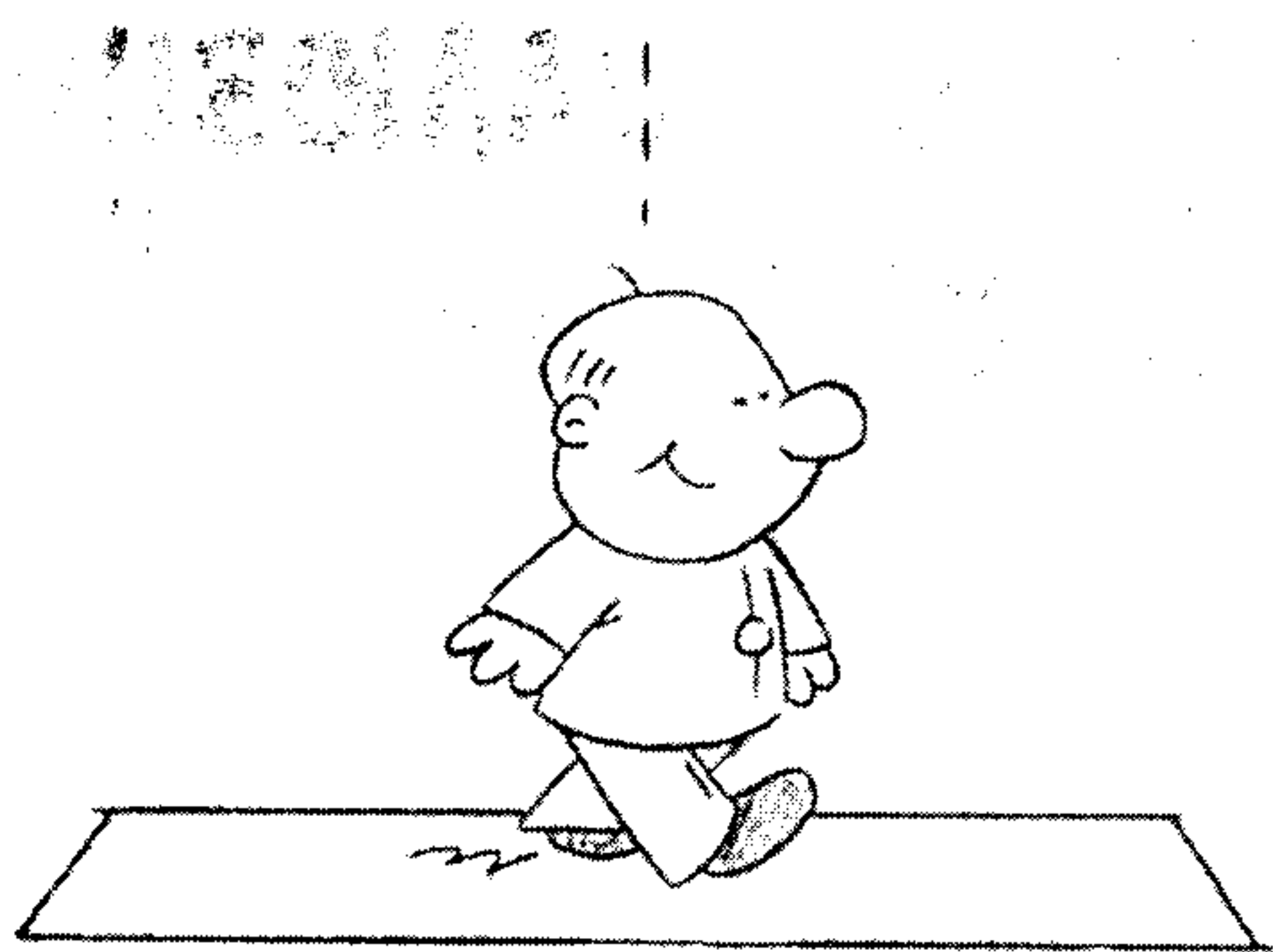
ГОРИЛЛА

Мощная шея, массивные челюсти, низкий лоб. Округлые плечи, толстый живот. Туловище короткое, ноги кривые. Маленький хвостик-обрубок.

ШИМПАНЗЕ

Широкий глупый рот. Большие уши. Маленькое туловище, длинные конечности. Ладони и ступни очень большие, хвост длинный и гибкий.





ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ КОМПОЗИЦИИ

Теперь, когда мы с вами научились рисовать персонажей, давайте создадим мир, в котором могут жить наши милые безобразники. Вот тут-то нам и понадобятся законы построения композиции.

Что такое композиция?

Это, выражаясь простым языком, размещение всего, что есть, на вашем рисунке. Композиционное решение — варианты размещения персонажа на странице: куда, на каком фоне, ближе к переднему или к заднему плану, а также эффект, который каждое размещение будет оказывать на зрителя.

Фон, персонажи, диалог и передний план должны быть расположены так, чтобы выражать одну идею. В этом и заключается основной смысл композиции.

Звучит сложно? Это было бы действительно так, если бы нам приходилось учитывать положение каждого элемента. К счастью, всё гораздо проще. Зачастую для создания необходимой атмосферы достаточно нескольких правильно размещённых предметов реквизита. В этом разделе книги вы прочитаете о том, как надо составлять композицию своих рисунков

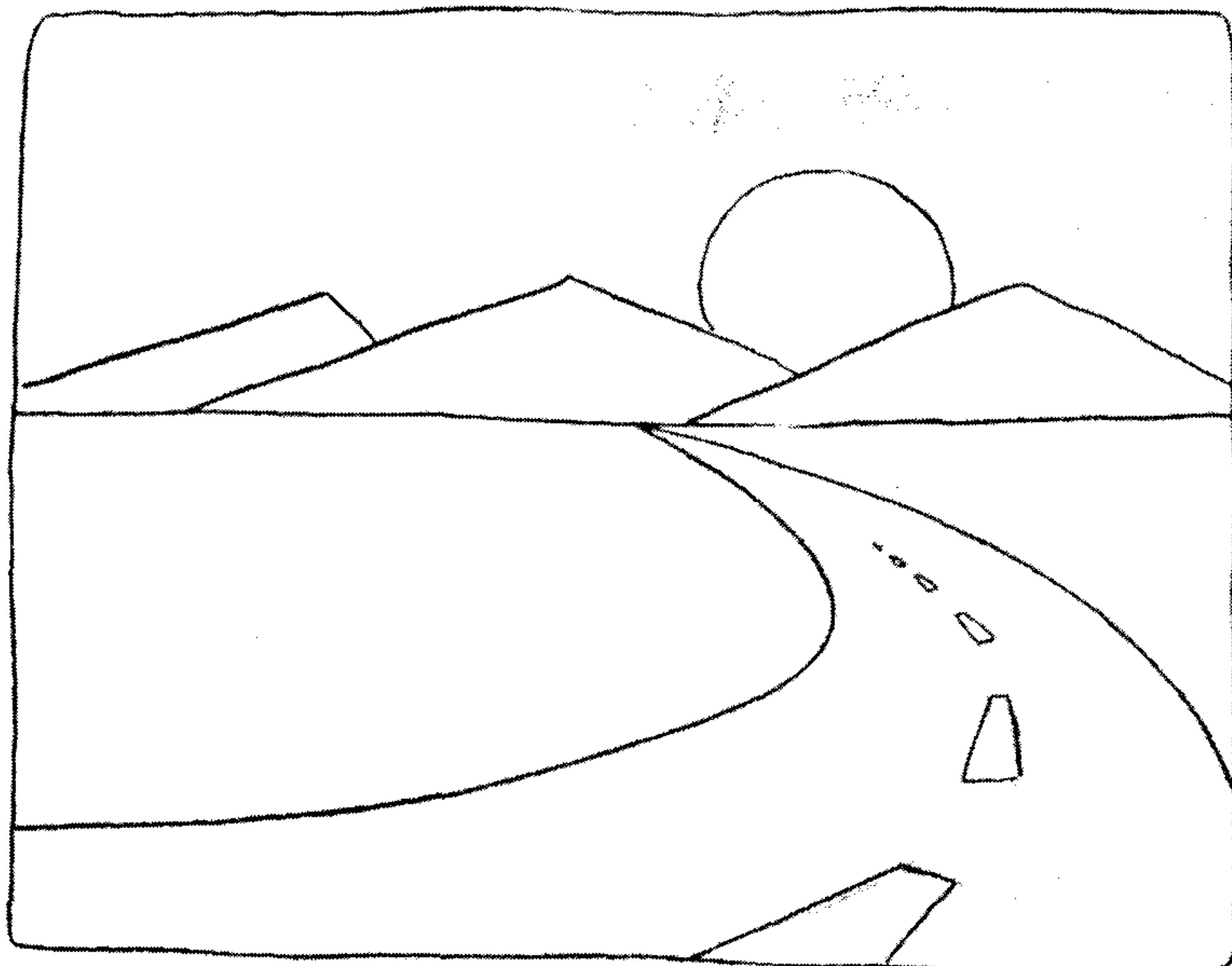
с максимальной простотой и эффективностью.

Без принципов построения композиции персонажи не смогли бы прогуливаться друг с другом по дорожке. В небе не было бы ни солнца, ни облаков. Эта глава — поворотный пункт нашего с вами путешествия. Теперь вы сам себе режиссер. Вы уже не изображаете абстрактные лица и туловища, а приступаете к созданию ярких сцен, где актёры — это ваши персонажи.

Сначала небольшое замечание по поводу реквизита и декораций...

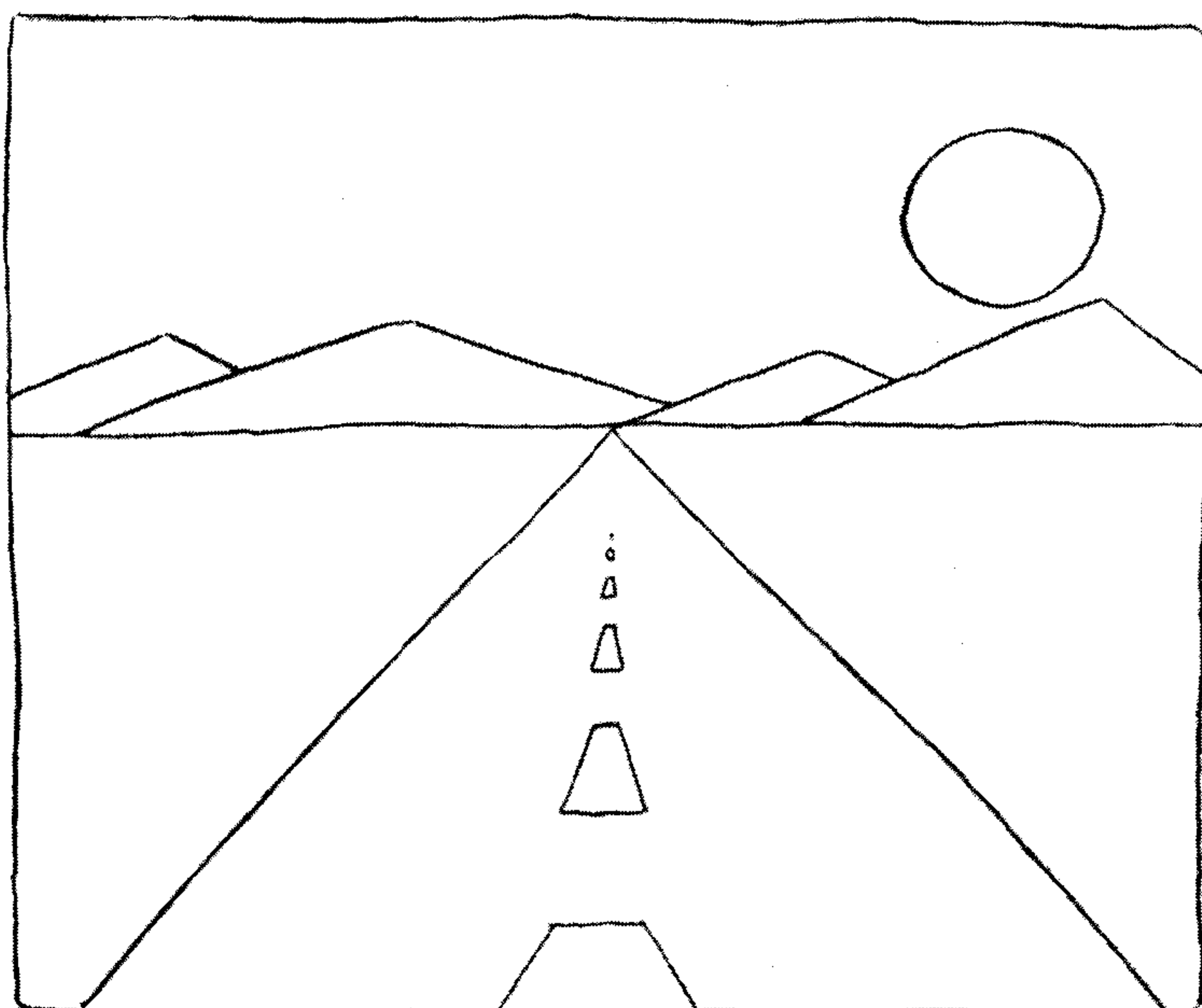
Некоторые начинающие художники пытаются передавать реквизит и фон реалистично, со всеми мелкими деталями. Сопровитесь этому желанию. Рисованное лицо — всего лишь интерпретация настоящего, и так же должно обстоять дело со всеми остальными предметами. Иными словами, играйте с ними. Преувеличивайте. Упрощайте. Долларовая банкнота превращается в кусочек бумаги со знаком \$, а не с точным портретом Джорджа Вашингтона! Нужно всегда выдерживать стиль.

Создание иллюзии пространства



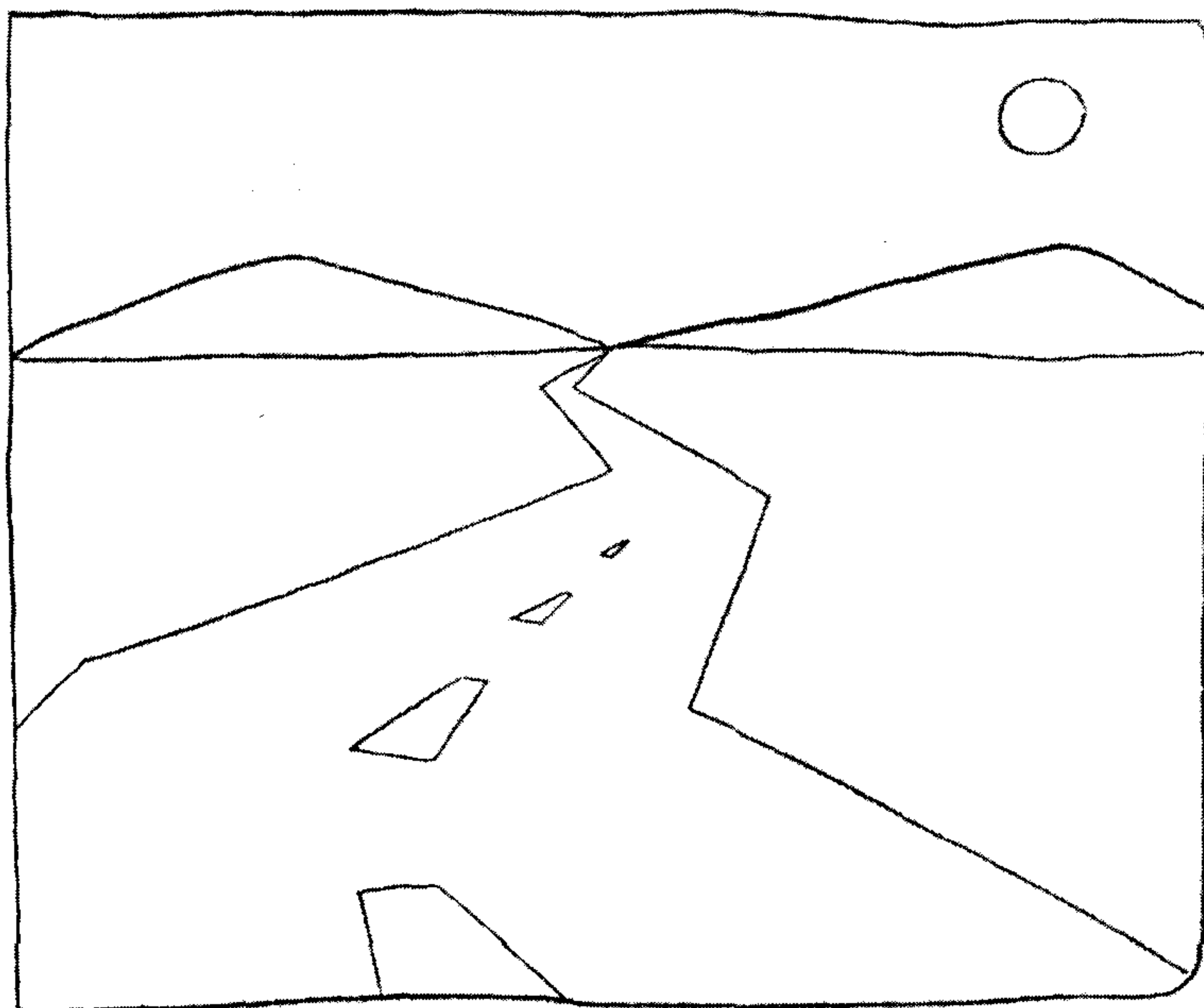
ТРИ ДОРОГИ, УХОДЯЩИЕ В БЕСКОНЕЧНОСТЬ

Чтобы создать ощущение глубины, необходимо показать расстояние. Расстояние — это длина пространства между предметами, в данном случае между передним и задним планом. Чтобы рисунок был привлекательным, в нем должно быть что-то, притягивающее взгляд от близкого предмета к более отдаленному. Дорога — прекрасное средство для достижения этой цели. Чувствуете, как каждая из этих дорог увлекает вас вперёд?



Дорога с поворотом

Любая дорога на ваших рисунках должна сходиться на горизонте в одну точку. Линия горизонта — это то место, где небо встречается с землёй.



Прямая дорога

Обратите внимание: чем выше в небе солнце, тем оно кажется больше, и наоборот.

Извилистая дорога

Самая популярная в рисованном мире. Повороты не обязательно должны быть такими остроугольными, их контуры можно смягчить.

Наложение предметов

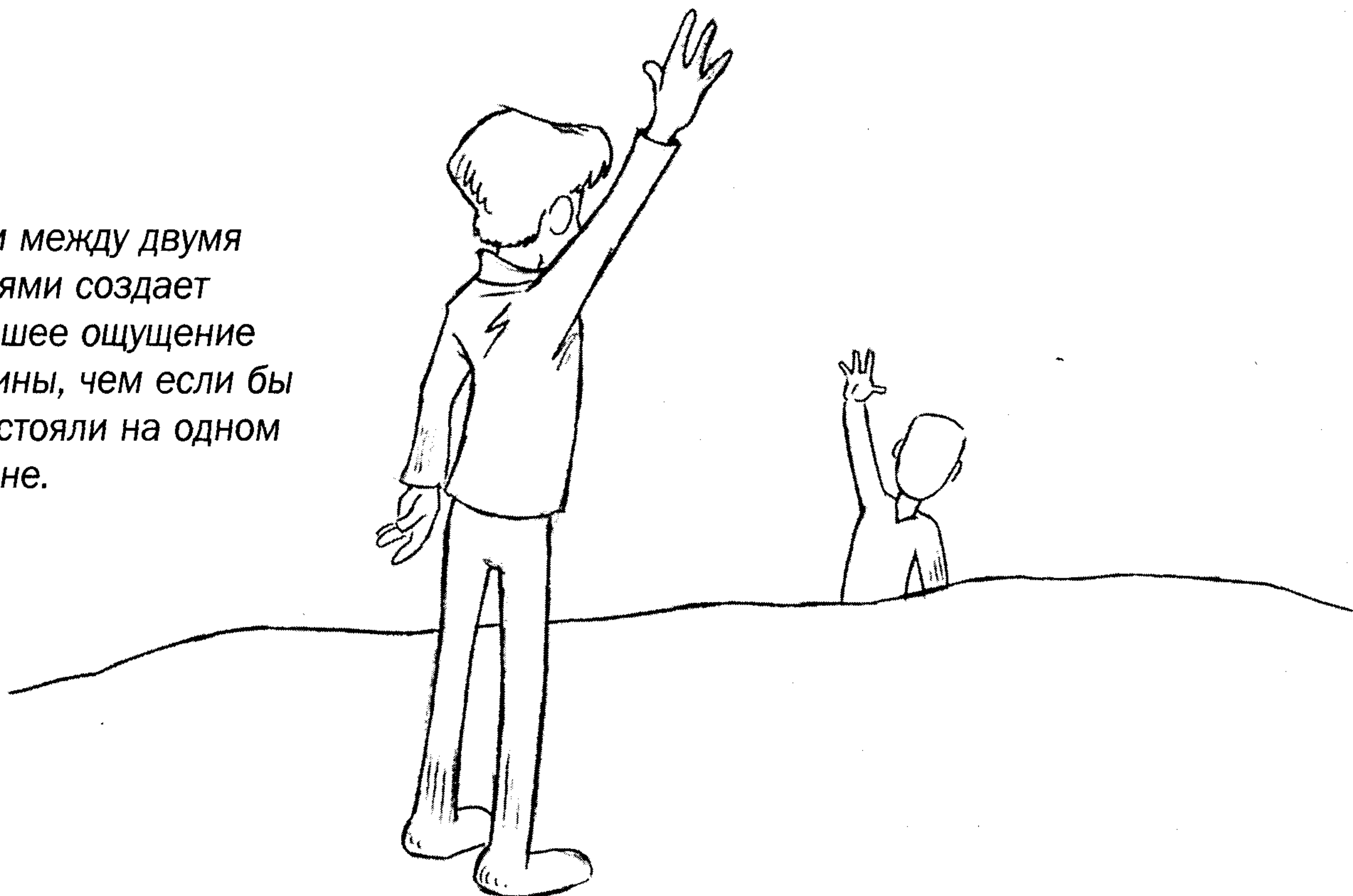
ХОЛМЫ РИСОВАННОЙ СТРАНЫ

Наложение — ещё один способ создать глубину. Предмет, который перекрывается другим, располагается дальше от зрителя.



Человек, которого загораживает холм, находится в удалении от зрителя. Более далекие холмы перекрываются ближним. Предметы с расстоянием становятся всё меньше.

Холм между двумя героями создает большее ощущение глубины, чем если бы они стояли на одном уровне.



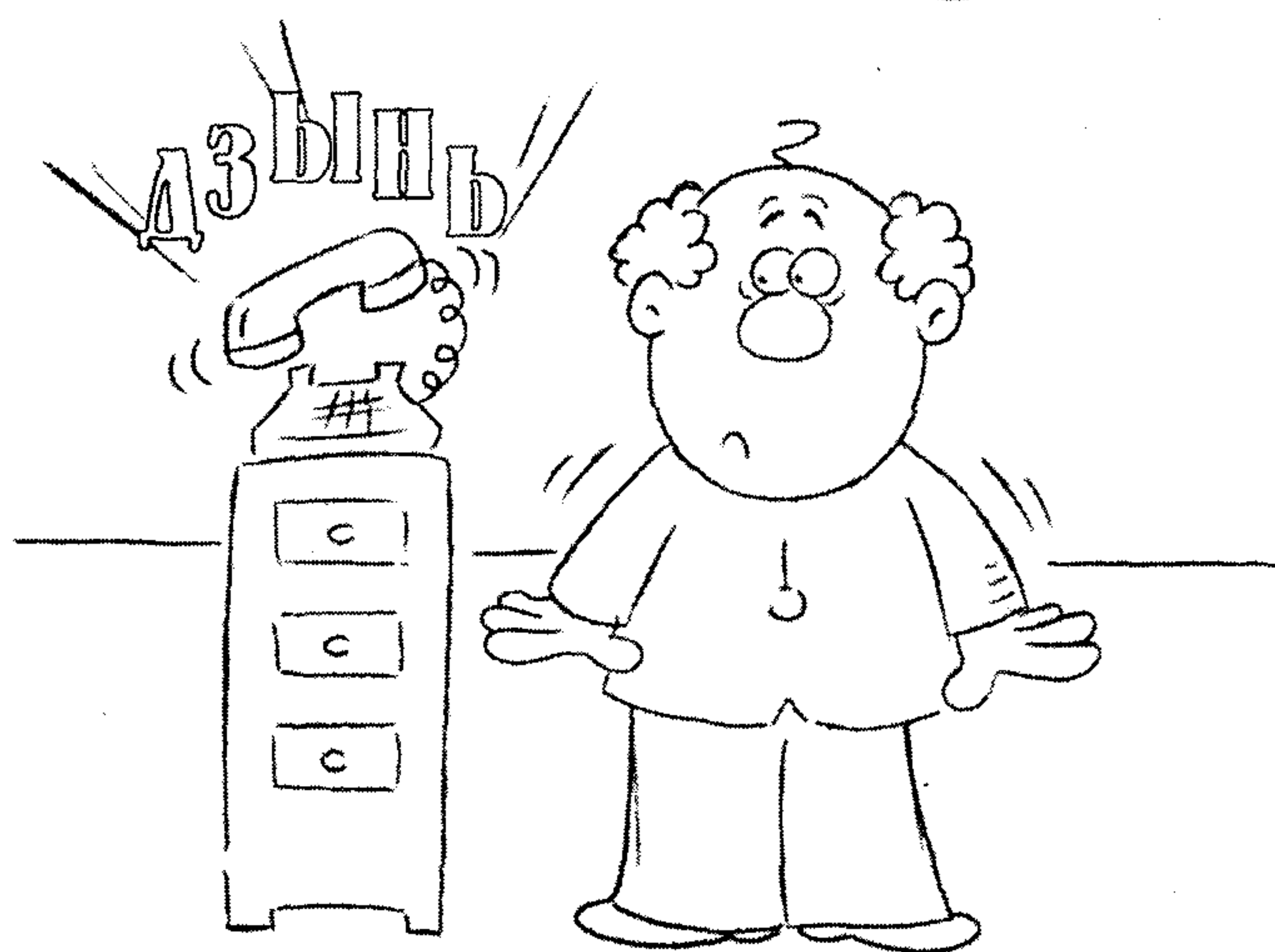
Смещение переднего и заднего плана для большей выразительности



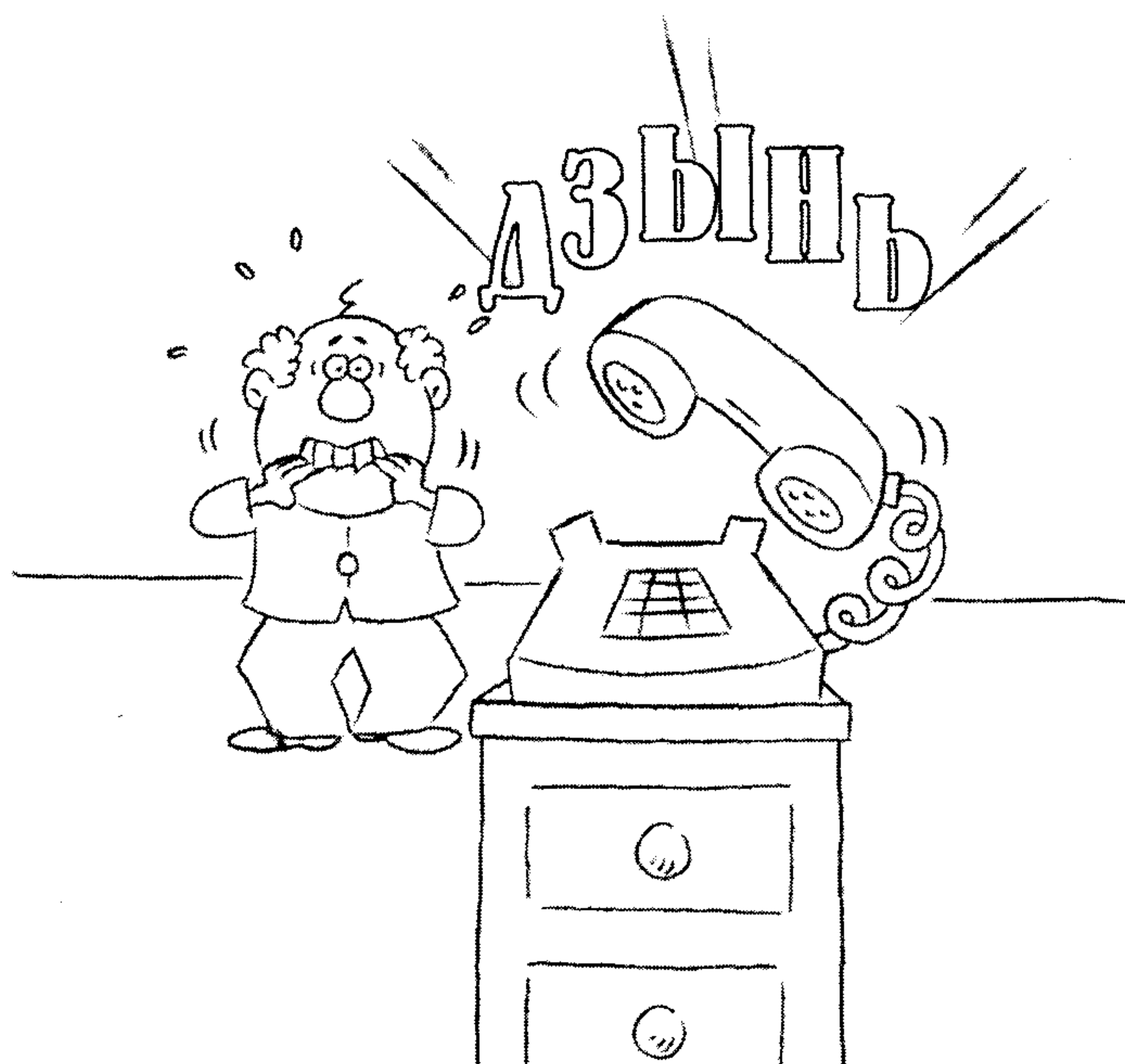
Чем ближе объект к зрителю, тем большее он оказывает воздействие. И наоборот, чем он дальше, тем он менее заметен.

СТРАШНЫЙ ТЕЛЕФОННЫЙ ЗВОНОК

В этой сцене ясно видна реакция героя на звонок. Телефон на заднем плане служит всего лишь объяснением.



И телефонному аппарату, и человеку придается одинаковое значение. Теперь мы обращаем большее внимание на сам звонок: кто бы это мог быть?



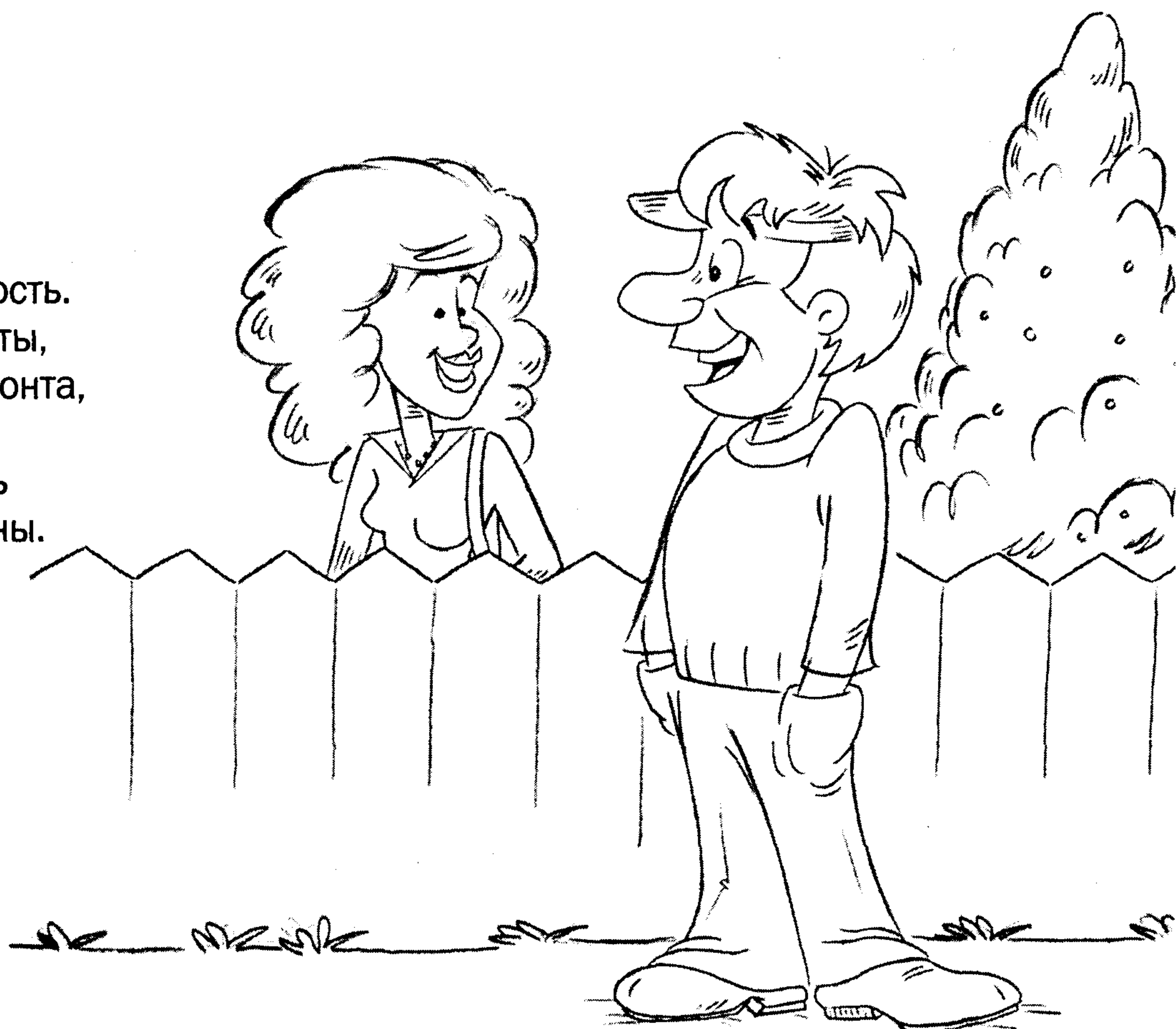
В центре внимания телефон. В связи с этим мне пришлось сделать позу человека ещё выразительнее, чтобы он остался заметным. При таком приближении тумбочку и аппарат нужно прорисовать более подробно.

Важность декораций

Один-единственный элемент, например забор, может определить отношения между персонажами. Парочка вверху может быть как близкими людьми, так и только что познакомившимися. На рисунке внизу появляется забор, и мы безошибочно узнаём в них соседей.

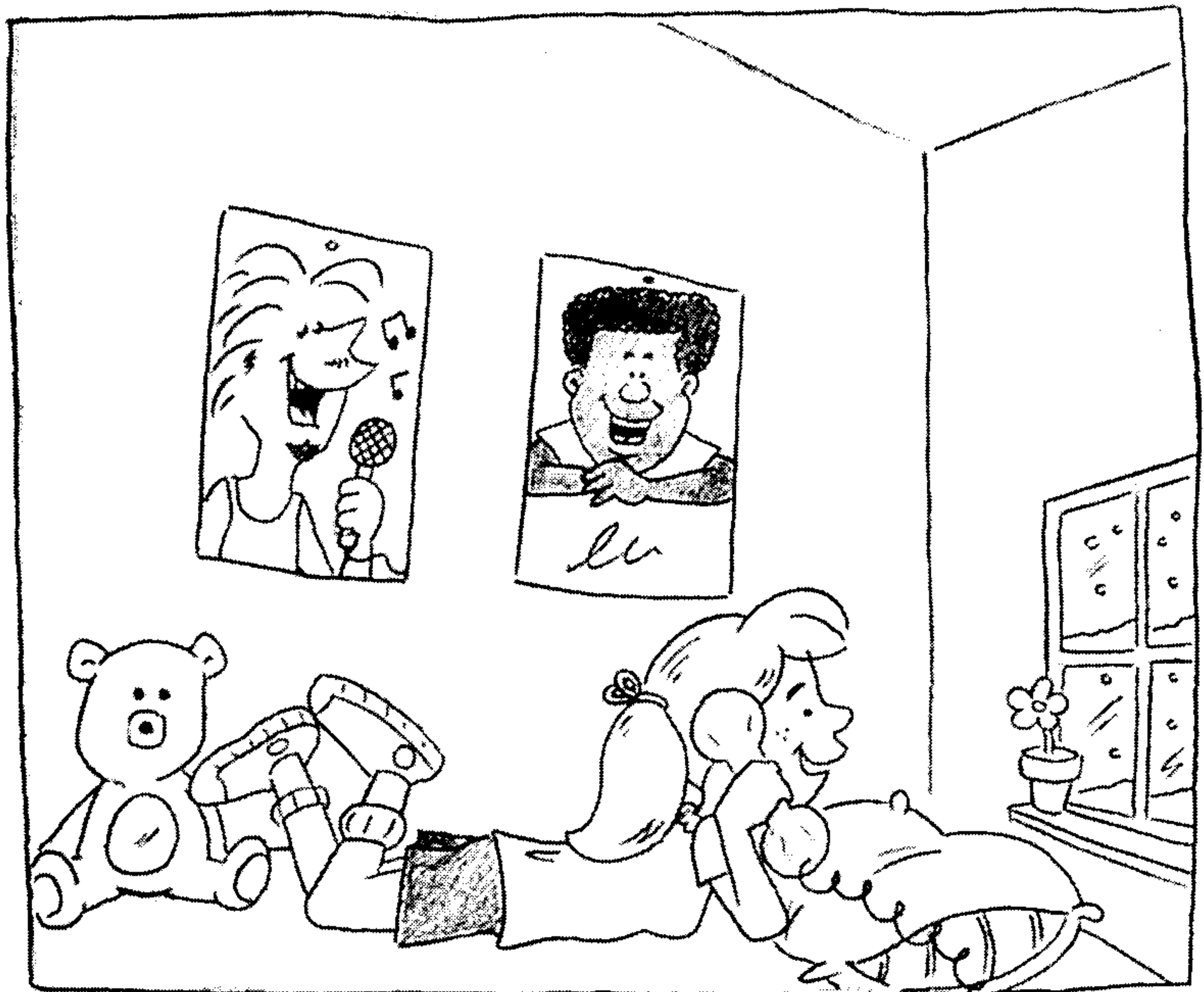
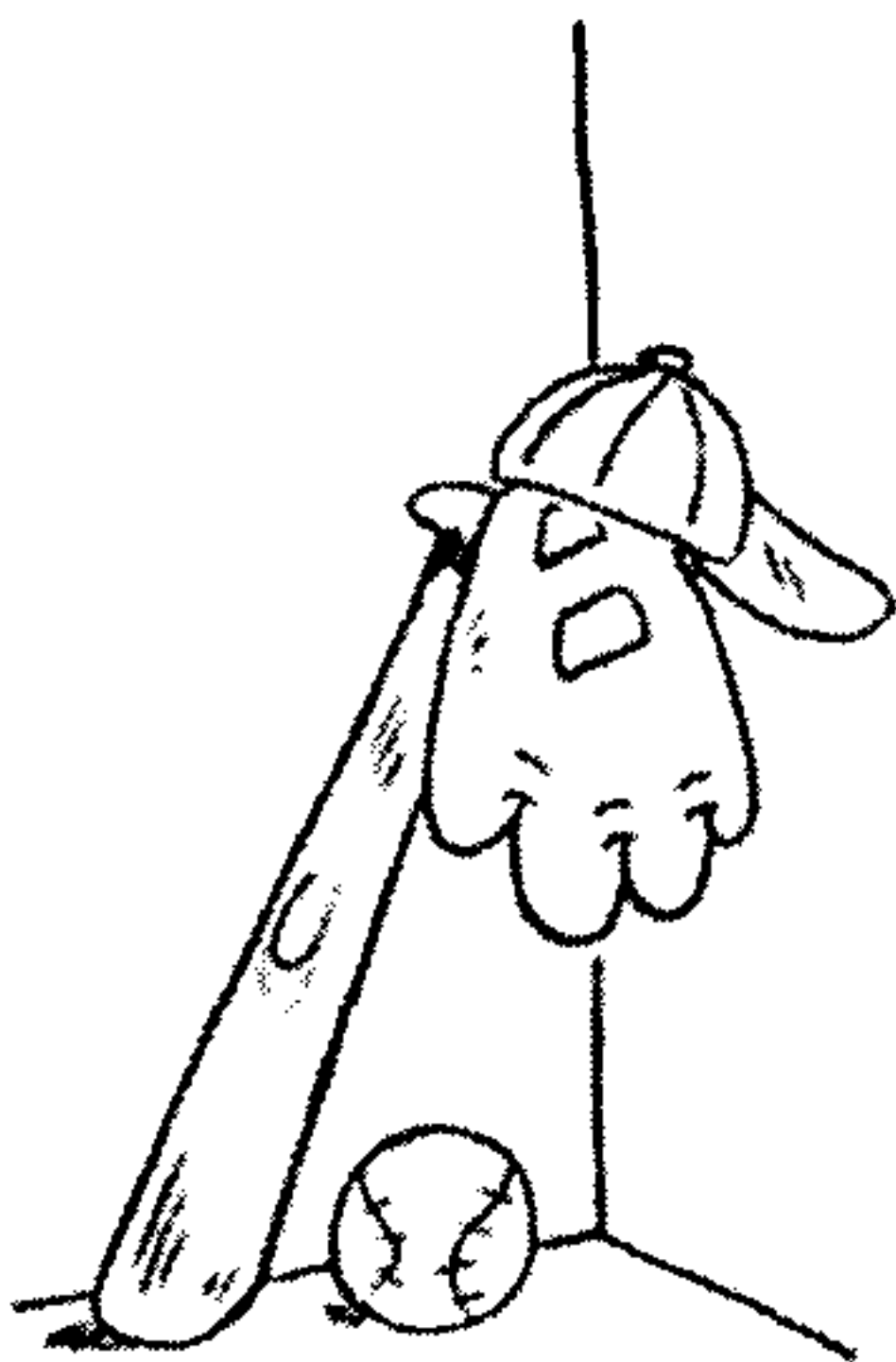
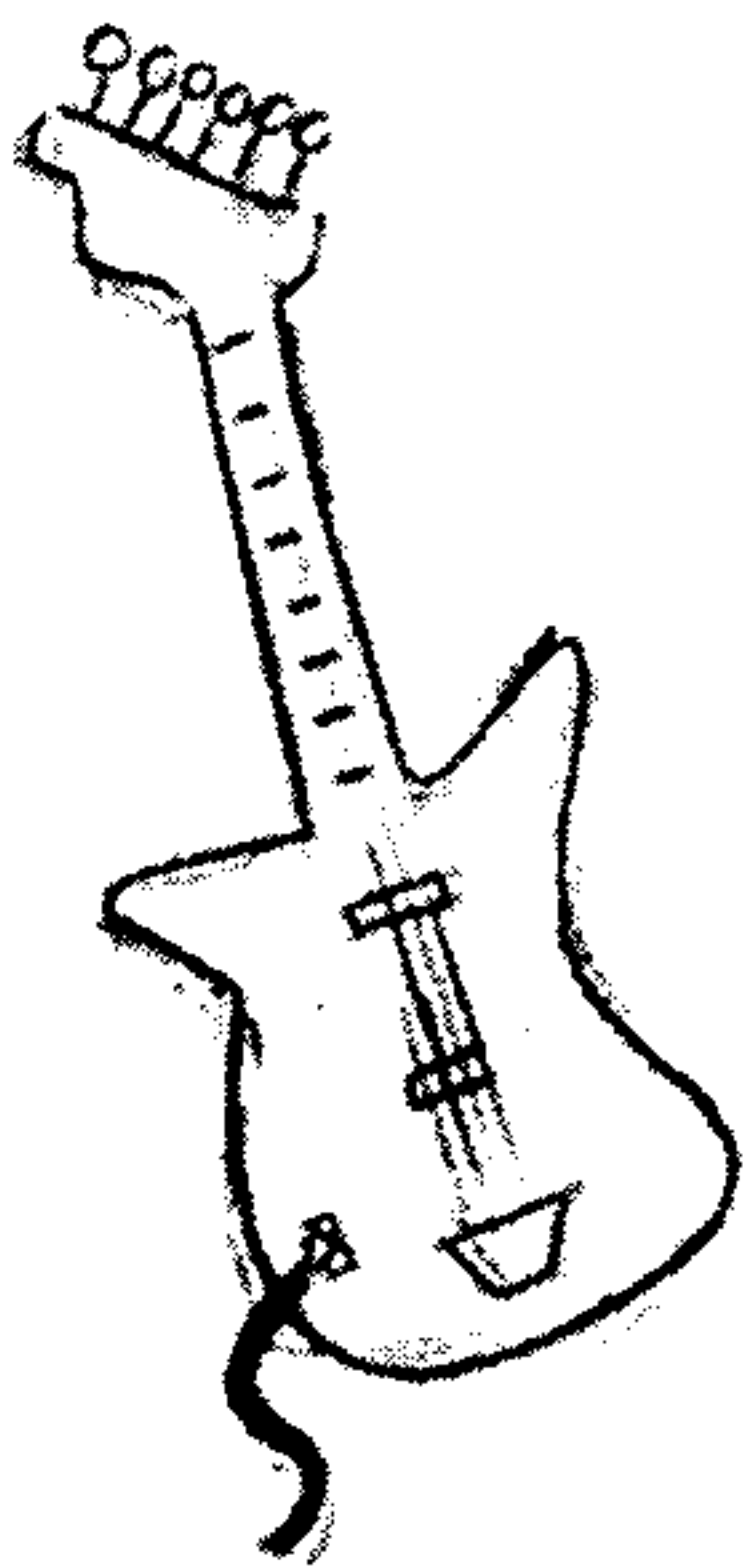
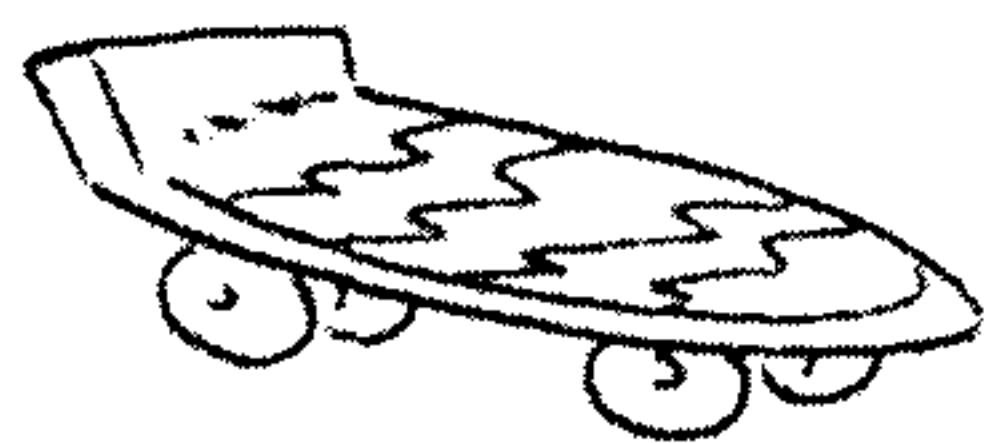
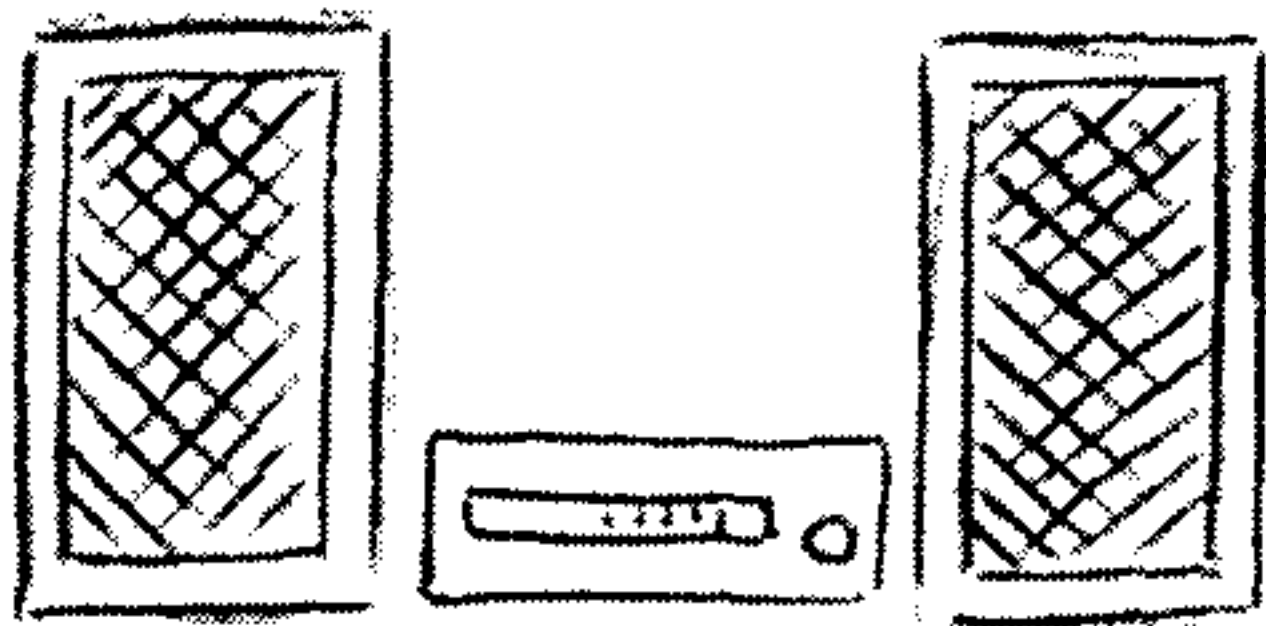


Забор — это длинная горизонтальная плоскость. Горизонтальные объекты, например линия горизонта, создают ощущение спокойствия, что очень подходит для этой сцены.

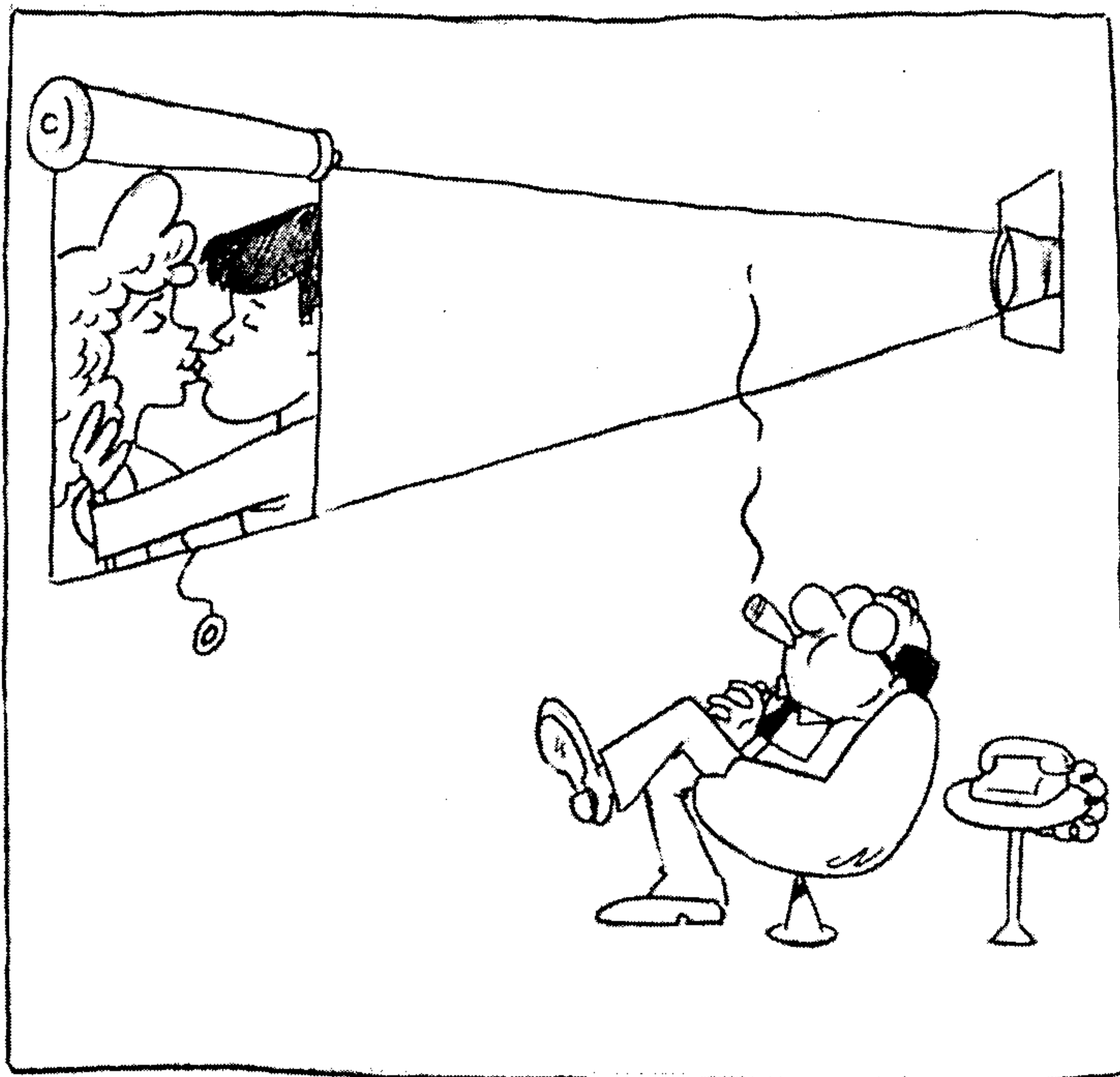


Трава показана прямой линией с контурами отдельных пучков.

Ориентиры, определяющие образ



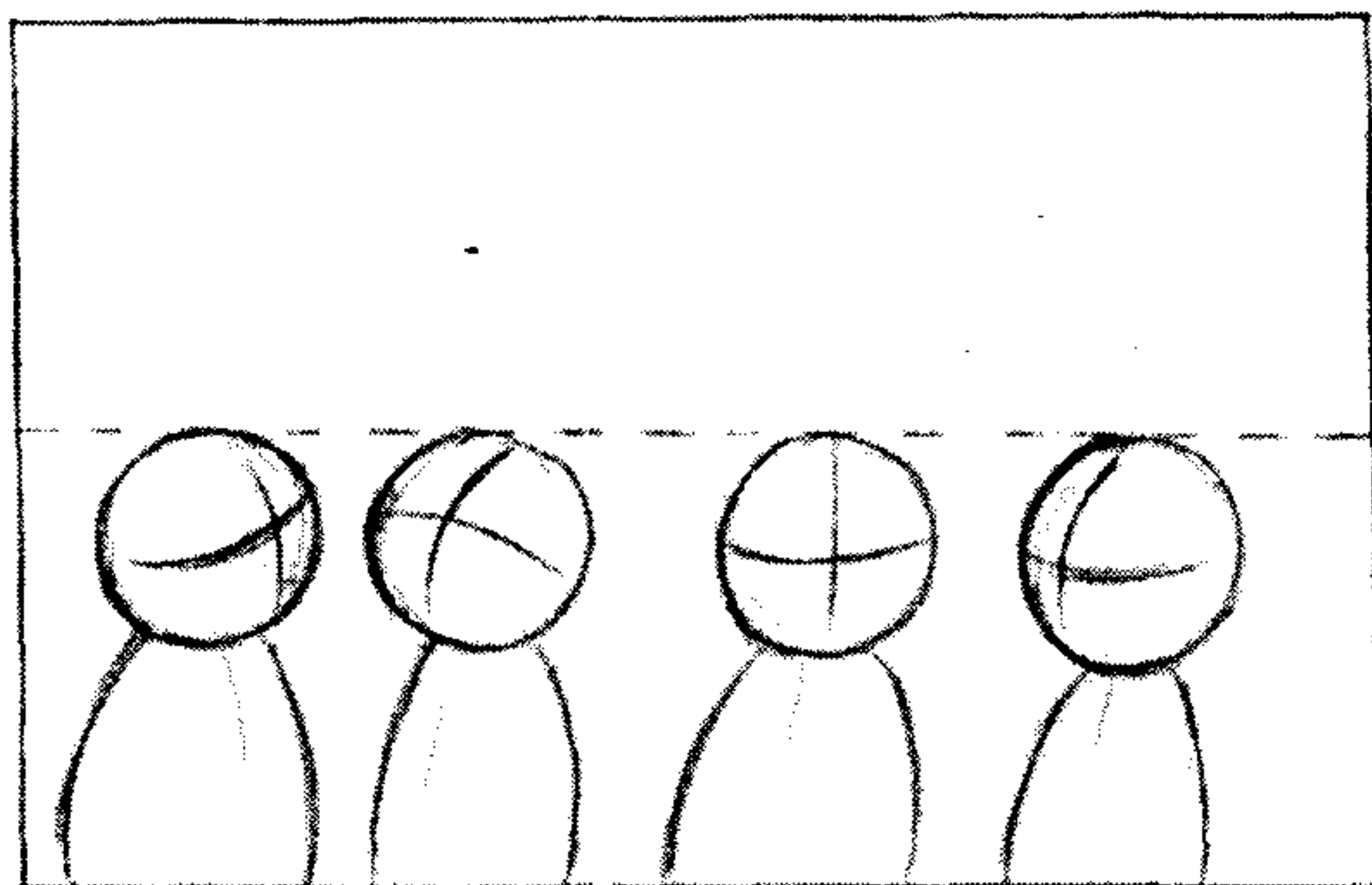
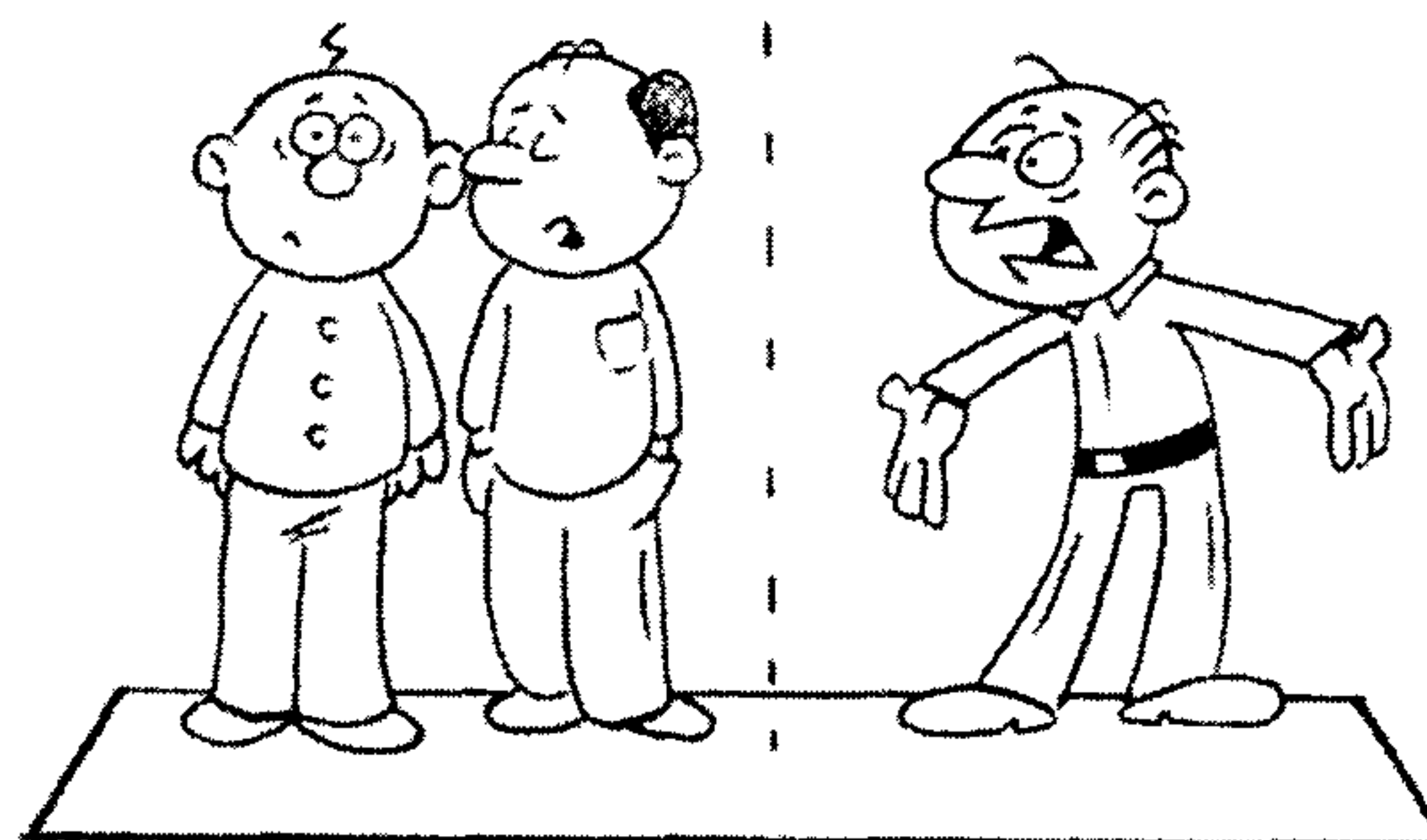
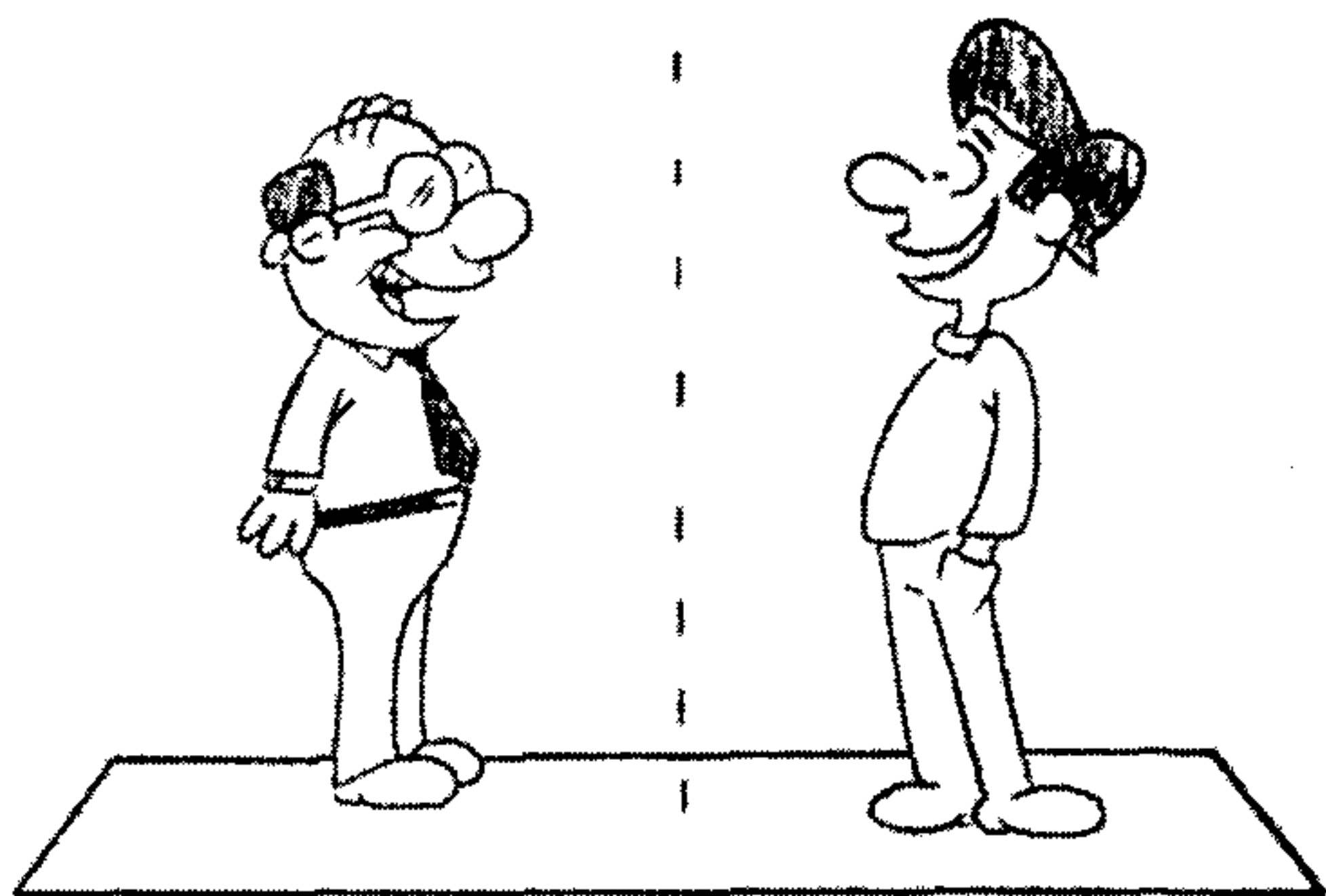
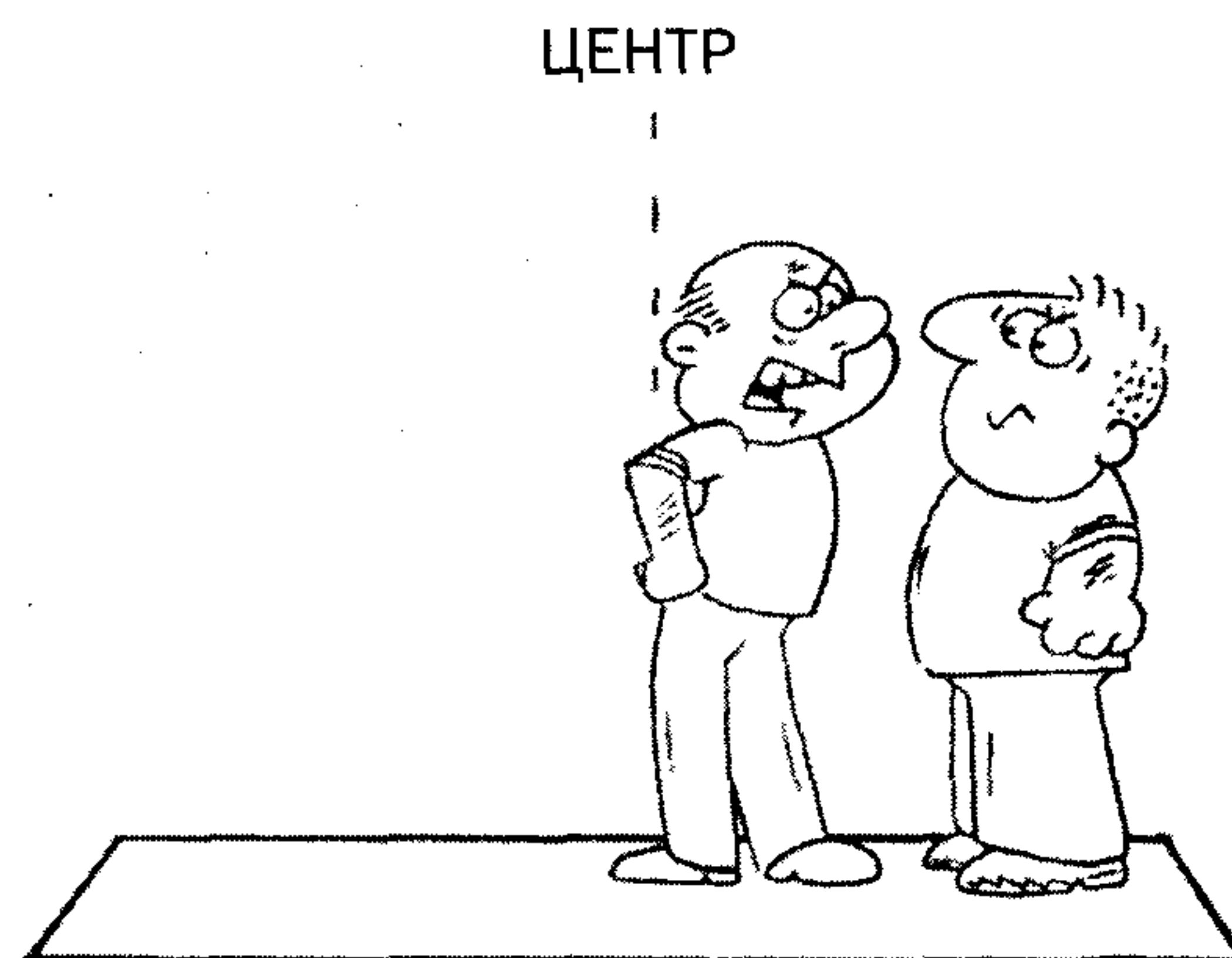
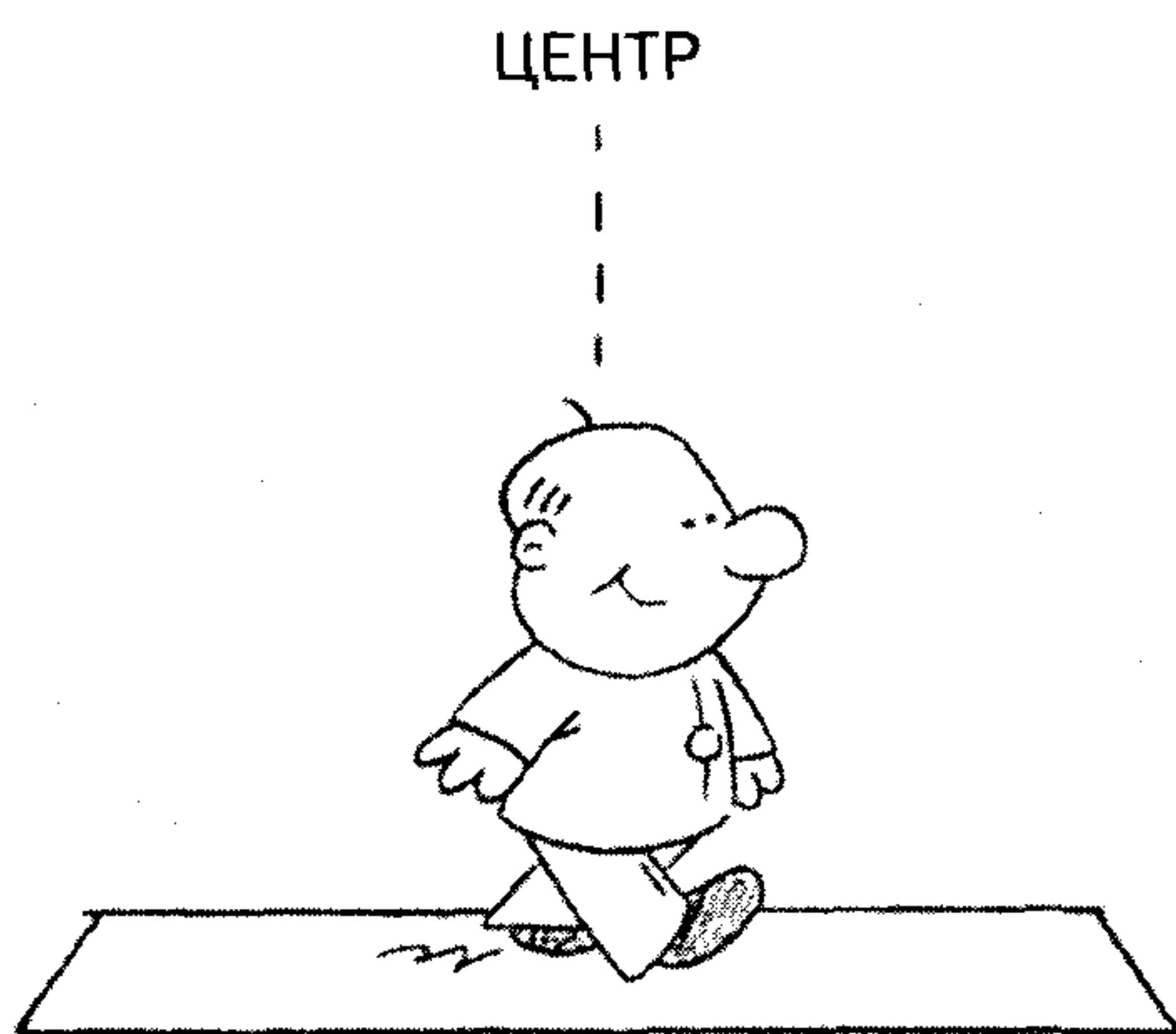
Очевидно, что это комната подростка. Но что делает это очевидным? Постеры и плюшевый мишка. Ориентирами может стать самый разный реквизит. Предположим, вам надо изобразить пожилого человека. Какие предметы с ним ассоциируются? Трость. Кресло-качалка. Может быть, плед. Реквизит для сцены — то же, что костюм для человека.



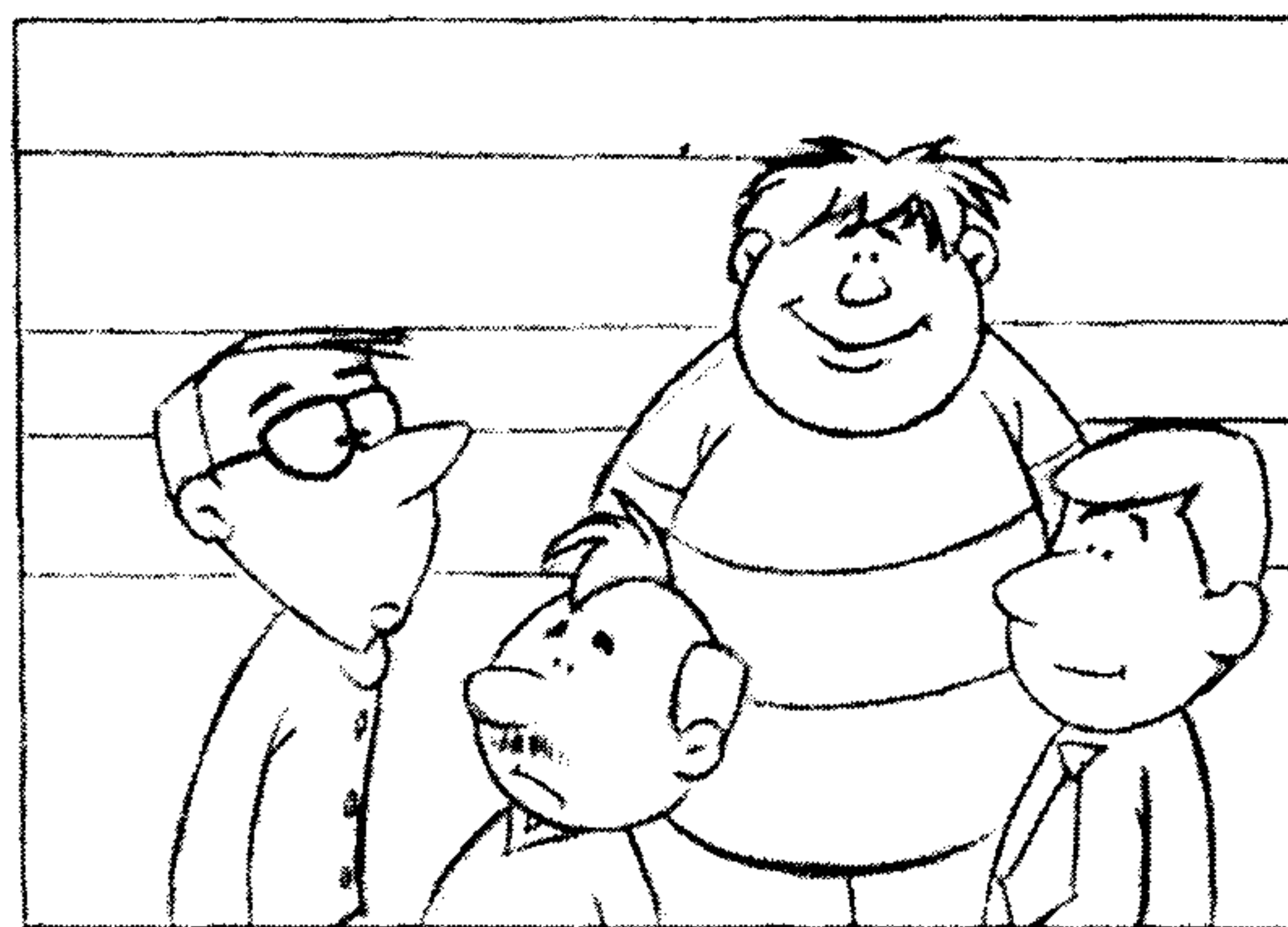
Вот киномагнат в зале просмотра. Реквизит очень ярок и не требует никакого заднего плана. Обратите внимание: не очерчены ни пол, ни потолок. Такой фон называют “плавающим”. Он очень стилизован и используется только в редких случаях.

Симметрия

Симметрия — это одинаковая выделенность всех частей рисунка. Симметричные группы вызывают ощущение расслабленности, а асимметричные — напряжения. Напряжение часто очень полезно. Оно может сделать рисунок более живым или юмористическим. Чем больше асимметрии, тем больше напряжения. Насколько симметричным или асимметричным будет ваш рисунок, определяется его темой.



СИММЕТРИЯ



РАЗНЫЙ РОСТ ПЕРСОНАЖЕЙ В ОДНОЙ СЦЕНКЕ — ЕЩЁ ОДИН СПОСОБ ИЗБЕЖАТЬ СИММЕТРИЧНОСТИ



Парки —
прекрасное
место
для философских
дискуссий.

↑
ЦЕНТР (СИММЕТРИЯ)

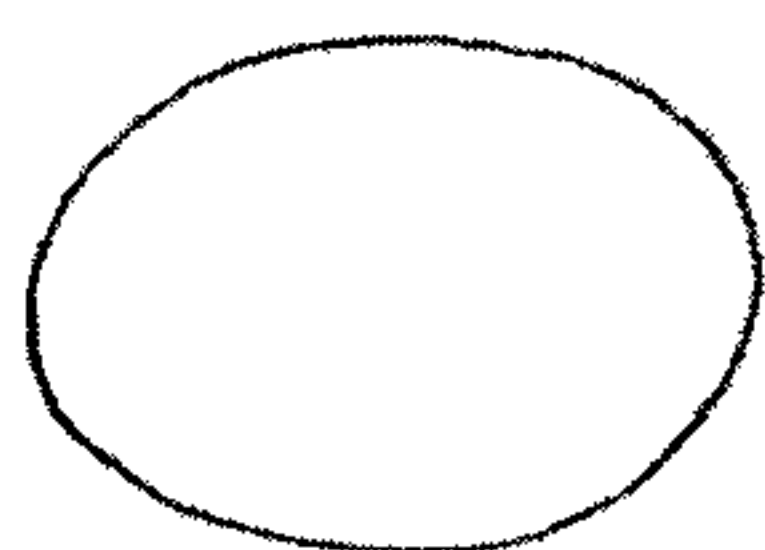
Несмотря на то, что эти игроки
в шахматы соревнуются друг
с другом, общее настроение
сценки мирное. Это достигается
симметричностью композиции.

Вы думаете, разговор на скамейке в парке
должен быть спокойным? Но благодаря
асимметричной композиции рисунок
производит впечатление неуверенности.
Асимметрия — не обязательно бурные эмоции.
Как мне кажется, эти молодые люди обсуждают
некие сложные жизненные проблемы.



↑
ЦЕНТР (АСИММЕТРИЯ)

Шаблоны для фона



Овал



Лужа



Полукруг



Мягкий конус



Косой прямоугольник

Иногда нужно стилизовать фон, показывая только его часть. Вот для этого вам и понадобится шаблон. Благодаря данному приёму страница не загромождается деталями, и внимание зрителя направляется туда, куда вам нужно.

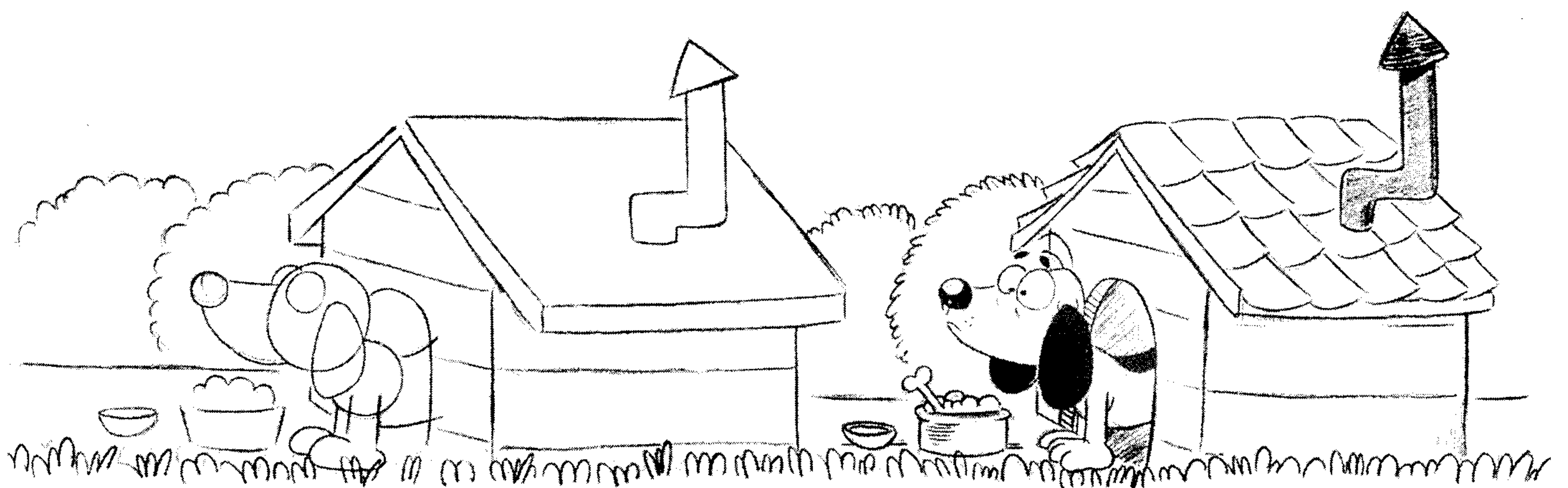
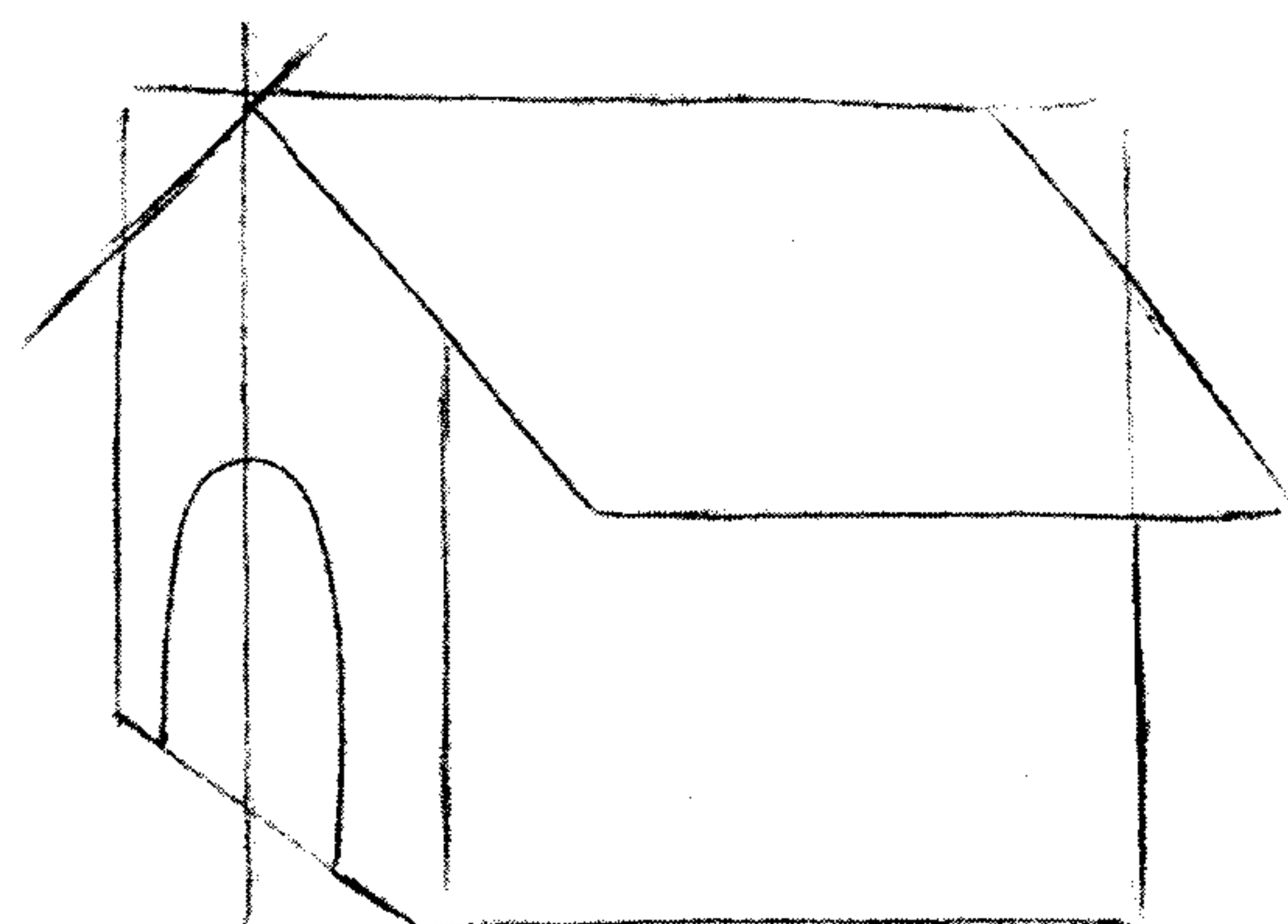
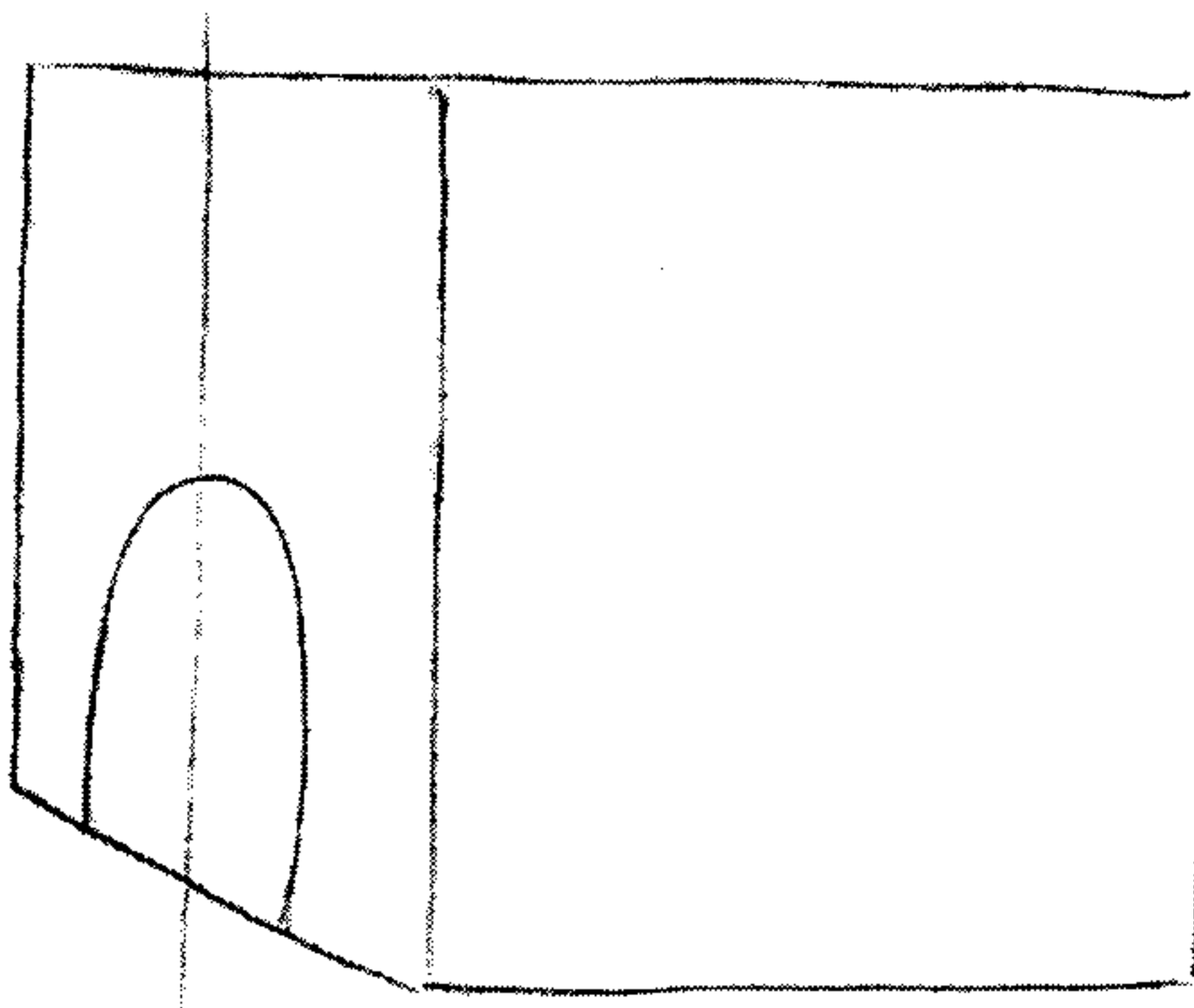
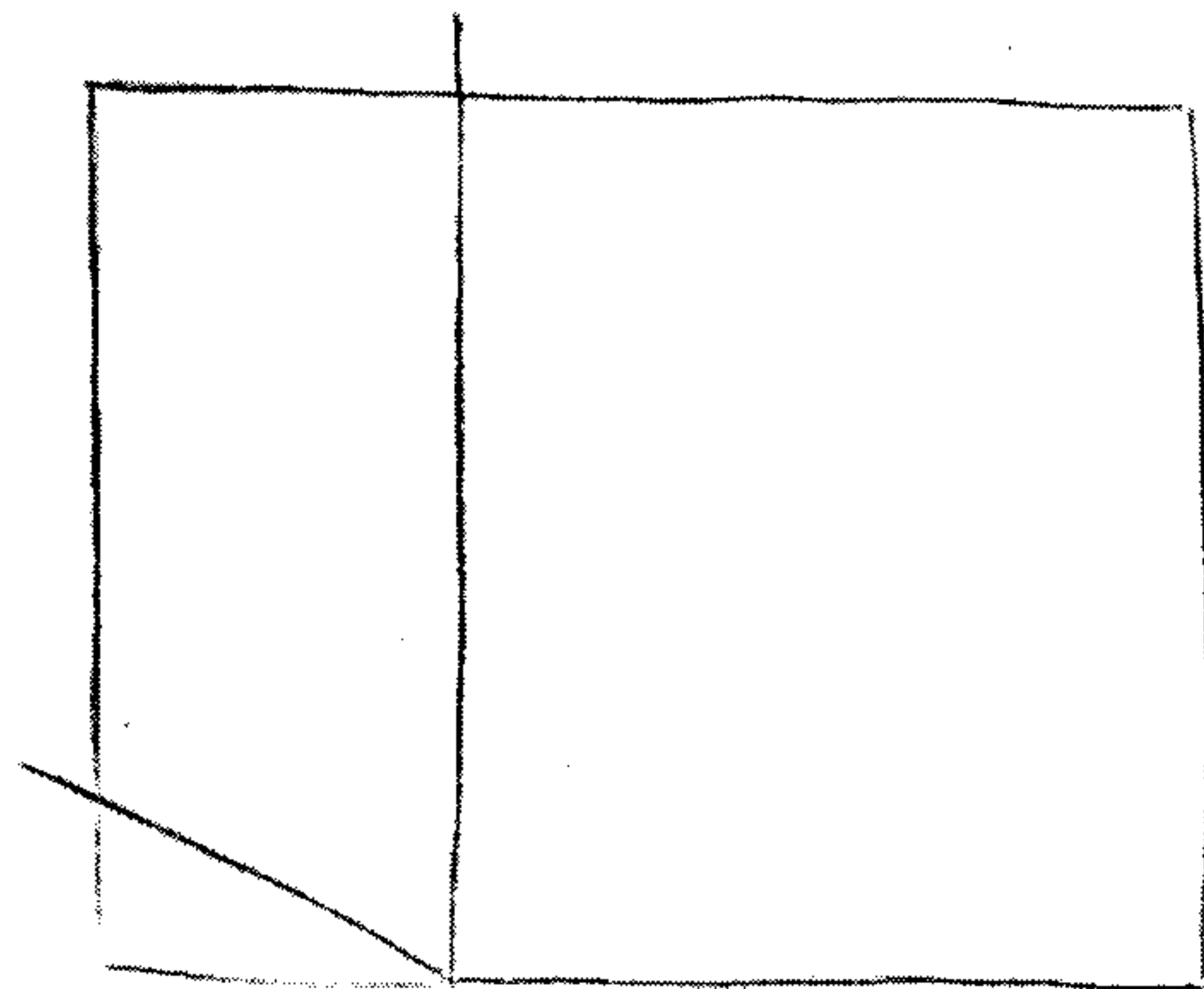
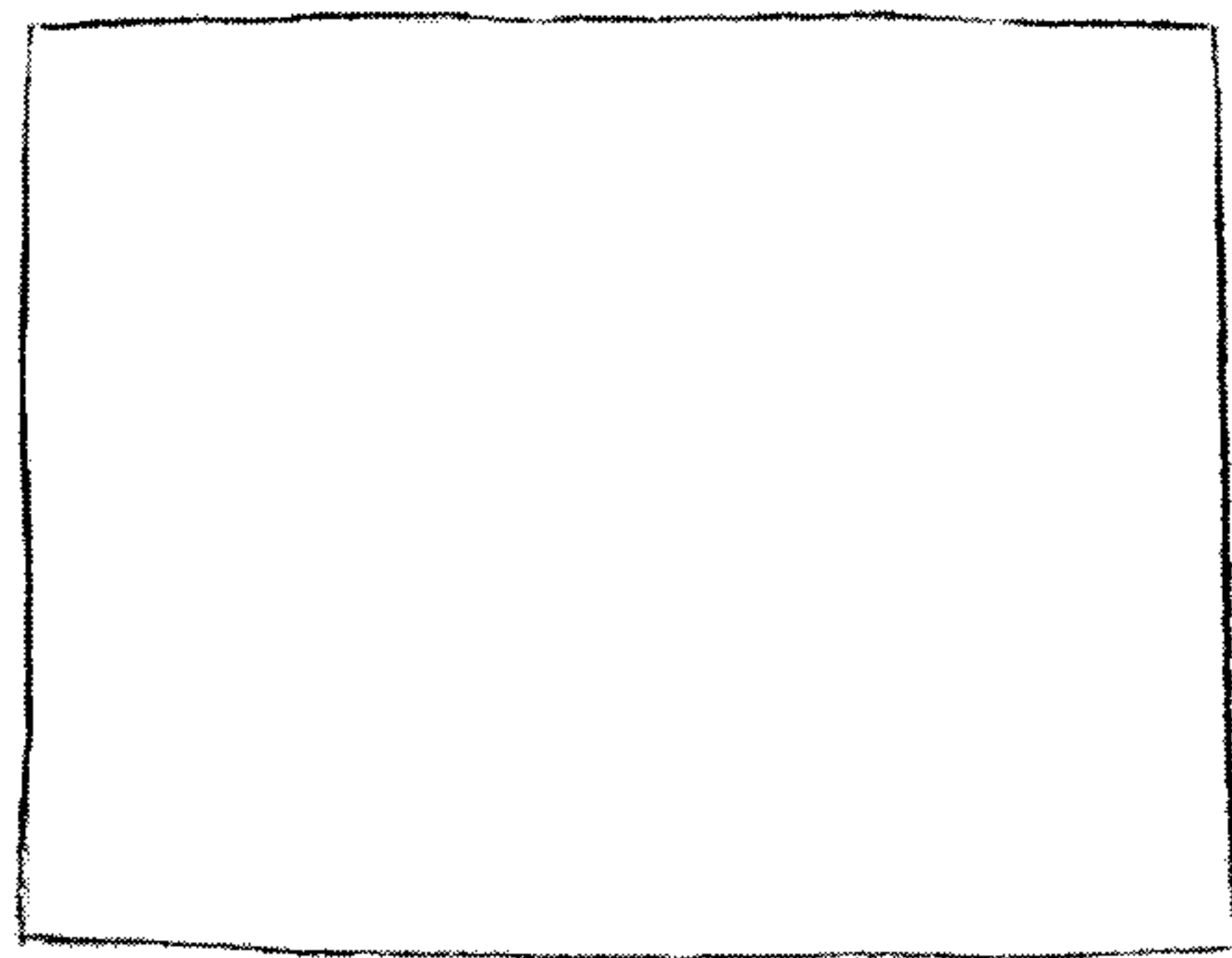
Сначала набросайте фон, потом выберите форму шаблона, затем нарисуйте невидимую линию в соответствии со своим выбором и сотрите всё то, что находится за её пределами. Поэкспериментируйте с несколькими формами.



Видите, как естественно всё выглядит?

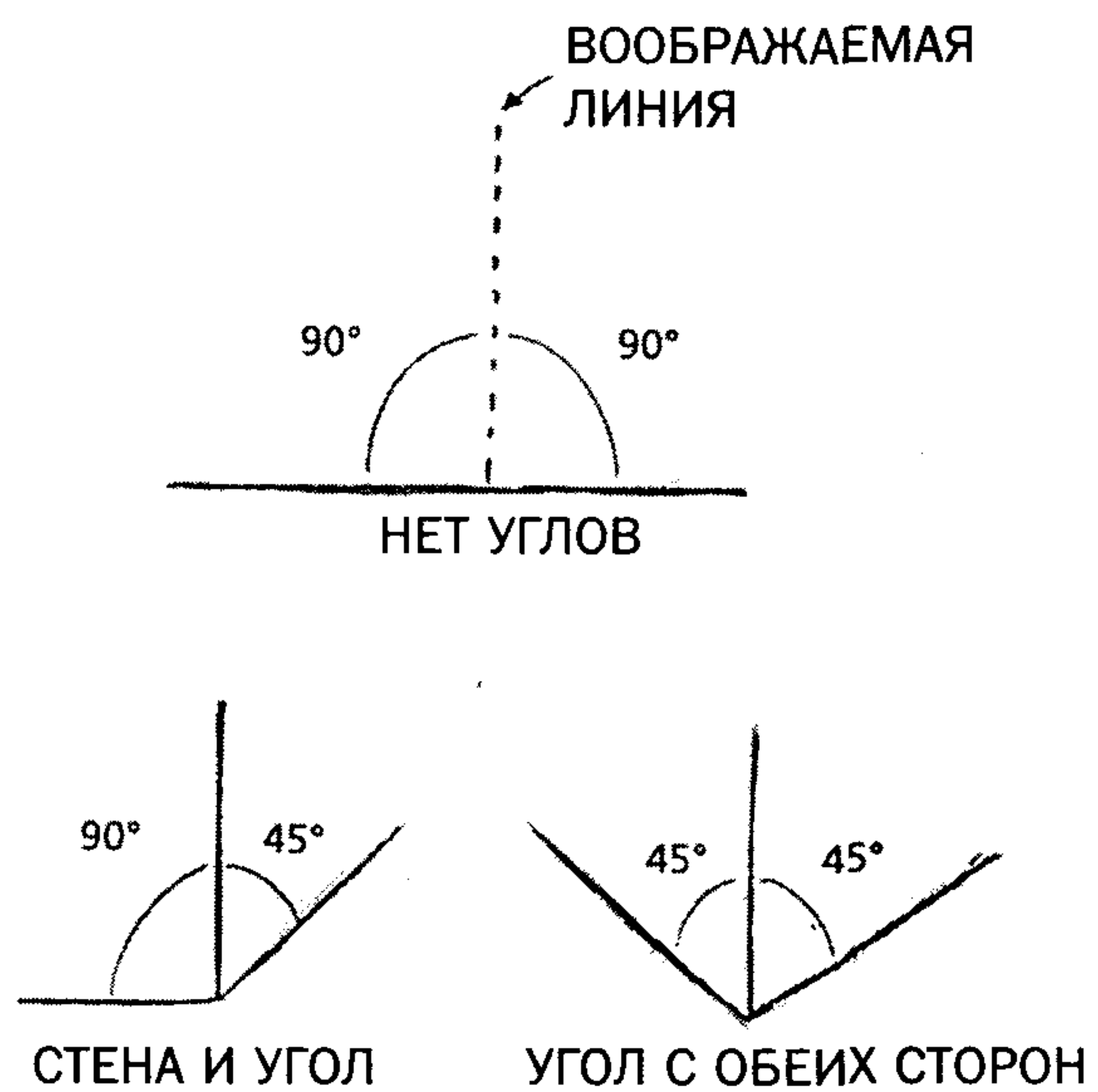
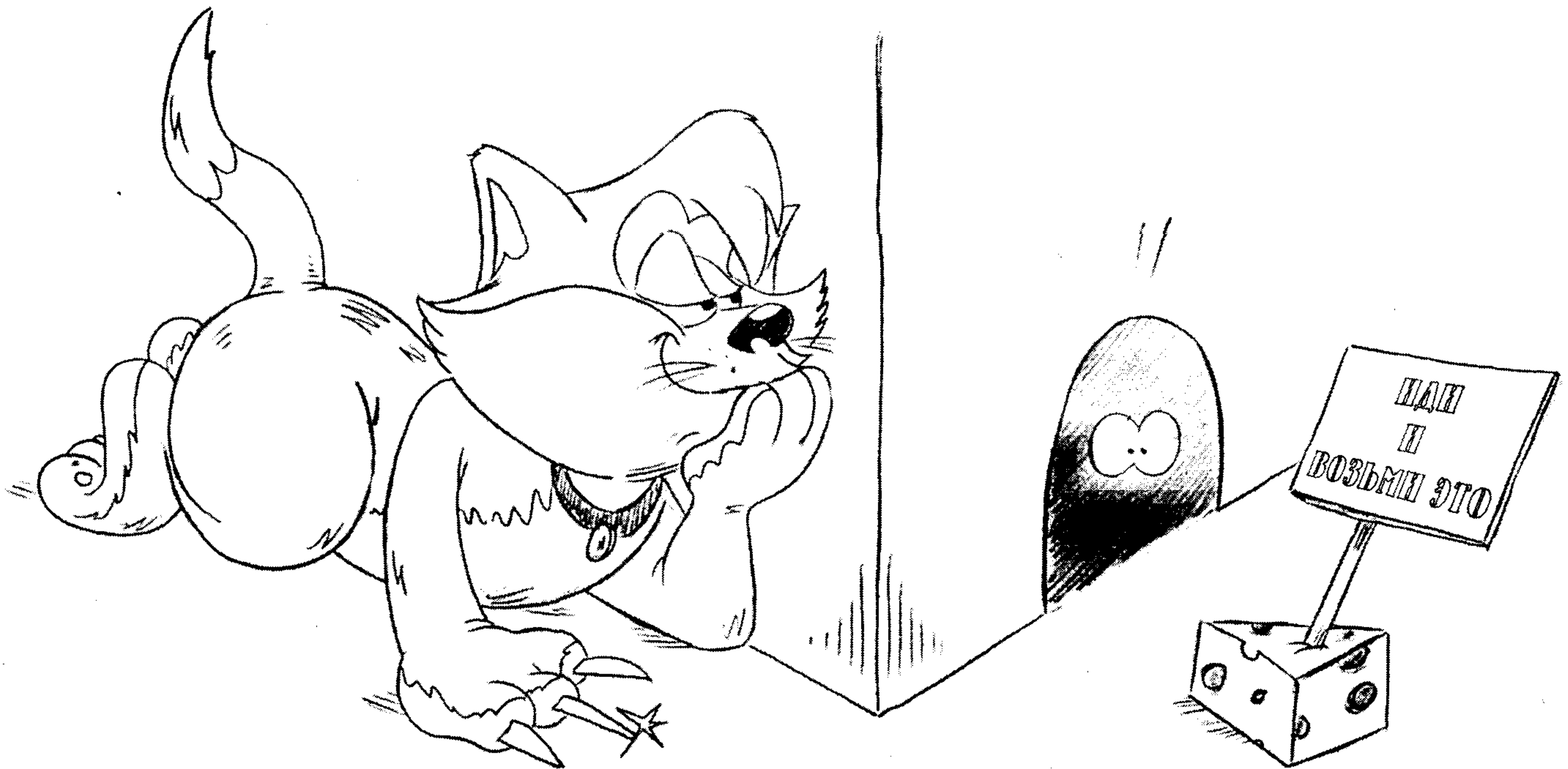
Собачья конура — классический пример

Некоторые предметы настолько знакомы и приятны глазу, что для создания правдоподобной композиции достаточно одного элемента.

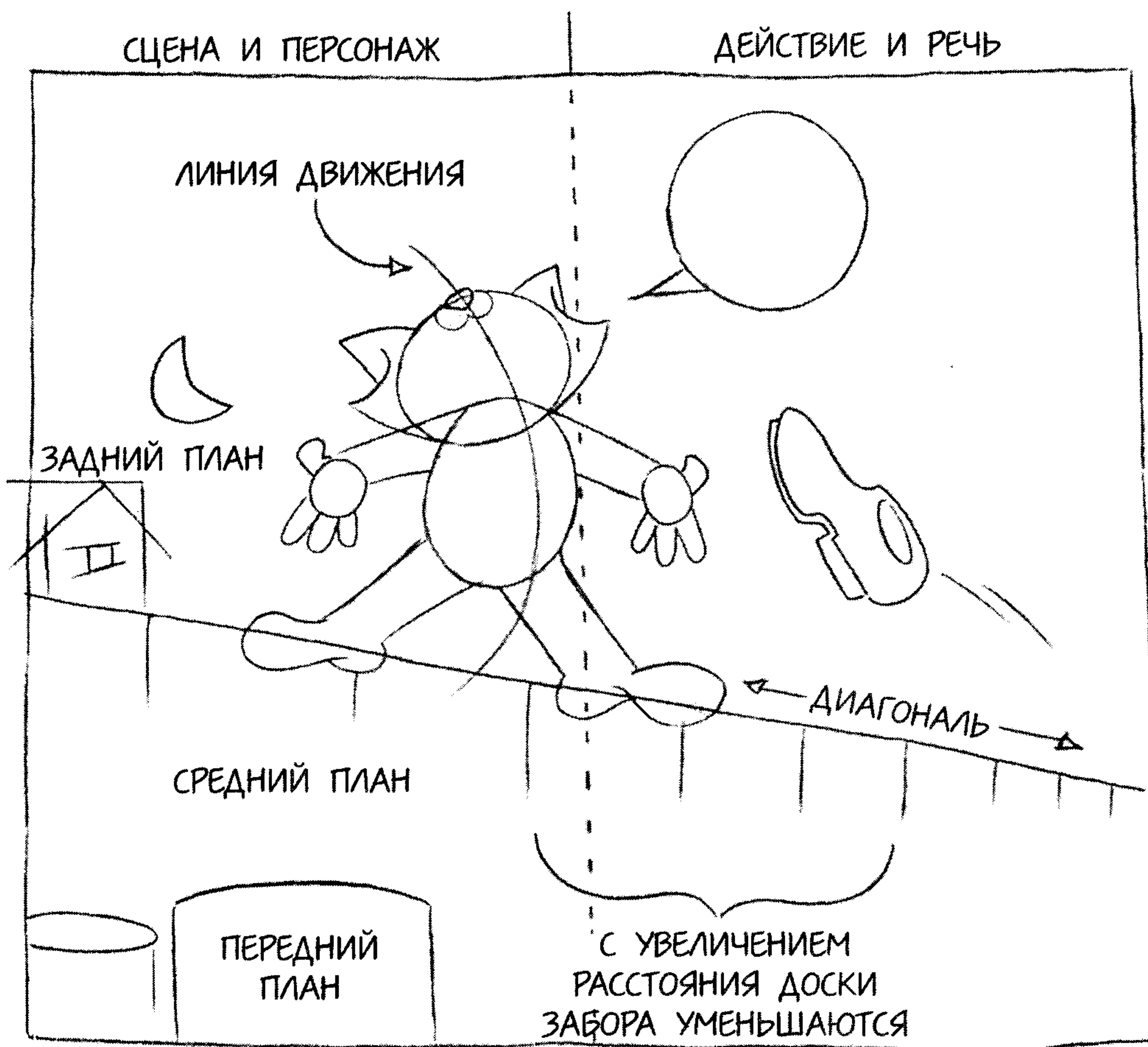


Углы — это очень весело!

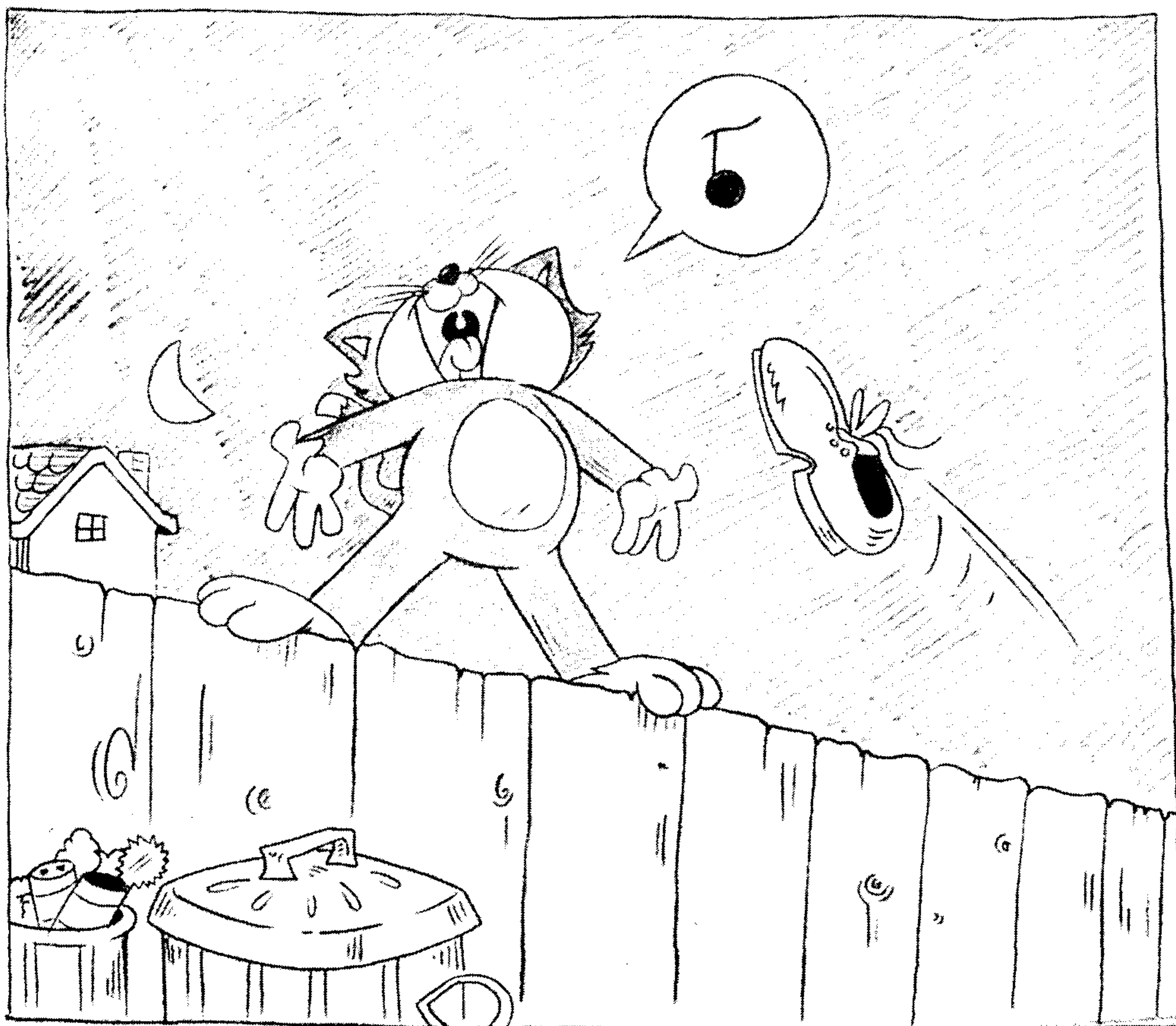
Главное правило углов —
что бы ни оказалось
за поворотом, это должен
быть сюрприз.



Разделение листа



Четко разделив разные части композиции в черновом наброске, вы добьётесь более ясного результата. Это эффективно даже в тех случаях, когда в сценке задействовано большое количество элементов.



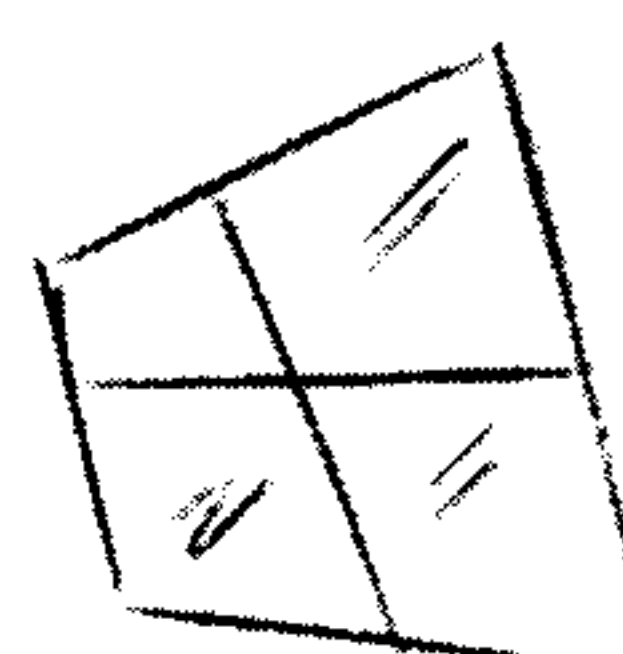
Взгляд снизу

Если перенести точку наблюдения поближе к земле, предмет над вами будет казаться огромным и страшным.

ЛИНИИ ПОТОЛКА
ДОЛЖНЫ ПОКАЗЫВАТЬ,
ЧТО ЭТОТ ПАРЕНЬ
ВЫГЛЯДИТ ОГРОМНЫМ!

РАЗДЕЛИТЕ
ТЕЛО НА ТРИ
ЧАСТИ
И ПОСТАВЬТЕ
ИХ ДРУГ
НА ДРУГА,
КАК КИРПИЧИ.

ФИГУРА
КВЕРХУ
СУЖАЕТСЯ.



ИСКАЖЁННОЕ
ОКНО

ПРЕДСТАВЬТЕ, ЧТО ВЫ
СНИМАЕТЕ КИНО. ВОТ
КАКОЙ "УГОЛ ЗРЕНИЯ"
ИЛИ КАМЕРЫ НА ЭТОМ
РИСУНКЕ.

Взгляд сверху

Такой вид ещё называют “взглядом с высоты птичьего полета”. Точка наблюдения находится над действием и действующим лицом, которое становится маленьким и слабым.

УГОЛ КАМЕРЫ —
ТОЧКА НАБЛЮДЕНИЯ



Темницы и клетки: снова классика



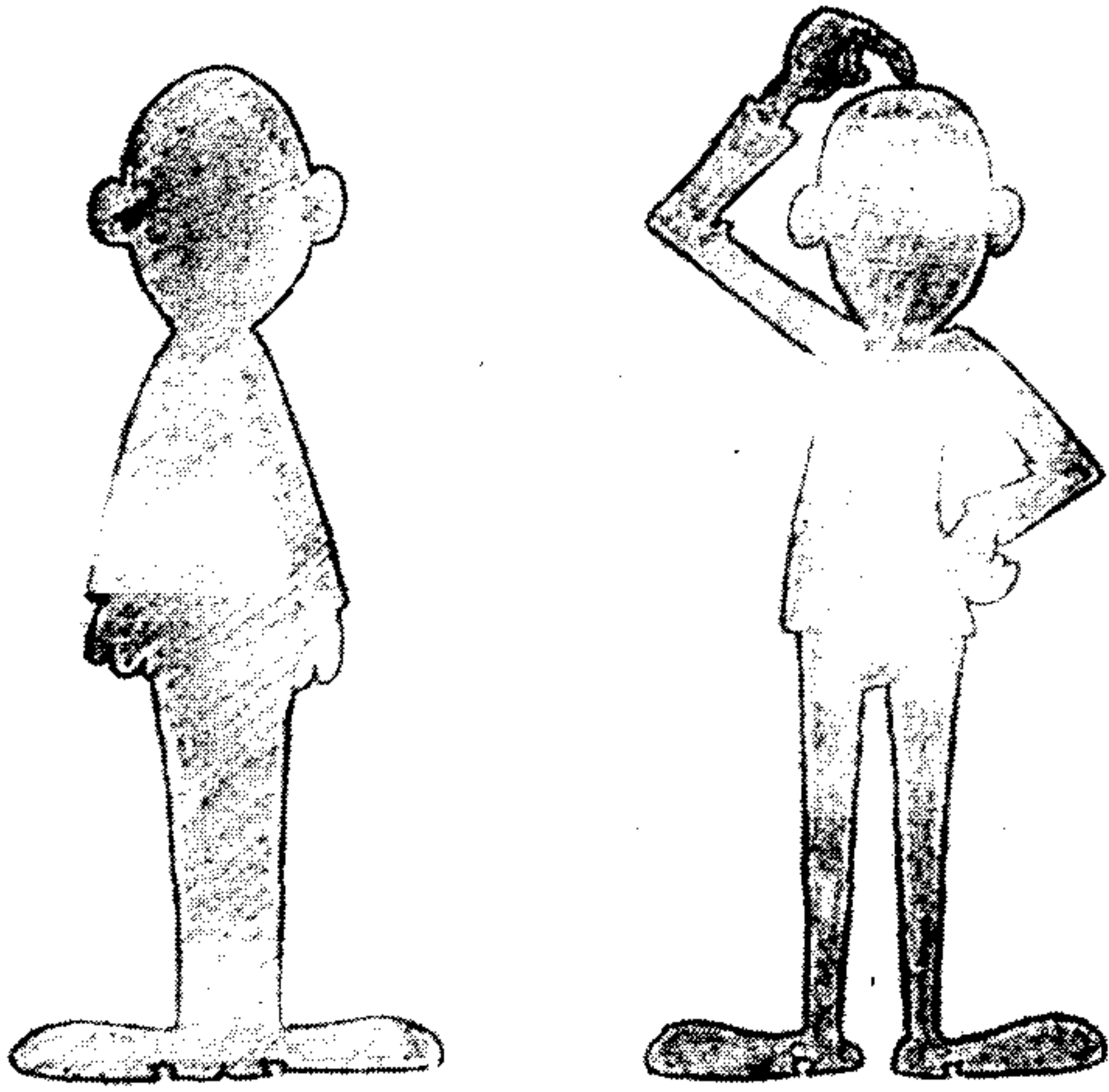
Перед нами очень популярная сценка на тему средневековья. Обратите внимание, что самую важную роль на заднем плане выполняют стены. Они могут изображаться либо в виде направленного внутрь угла, как в варианте сверху, либо в виде плоской стены, как на рисунке снизу.

Юмористический эффект отчасти создаётся контрастом размера персонажей. Пленник всегда очень тощий, а его мучители отличаются завидным здоровьем.

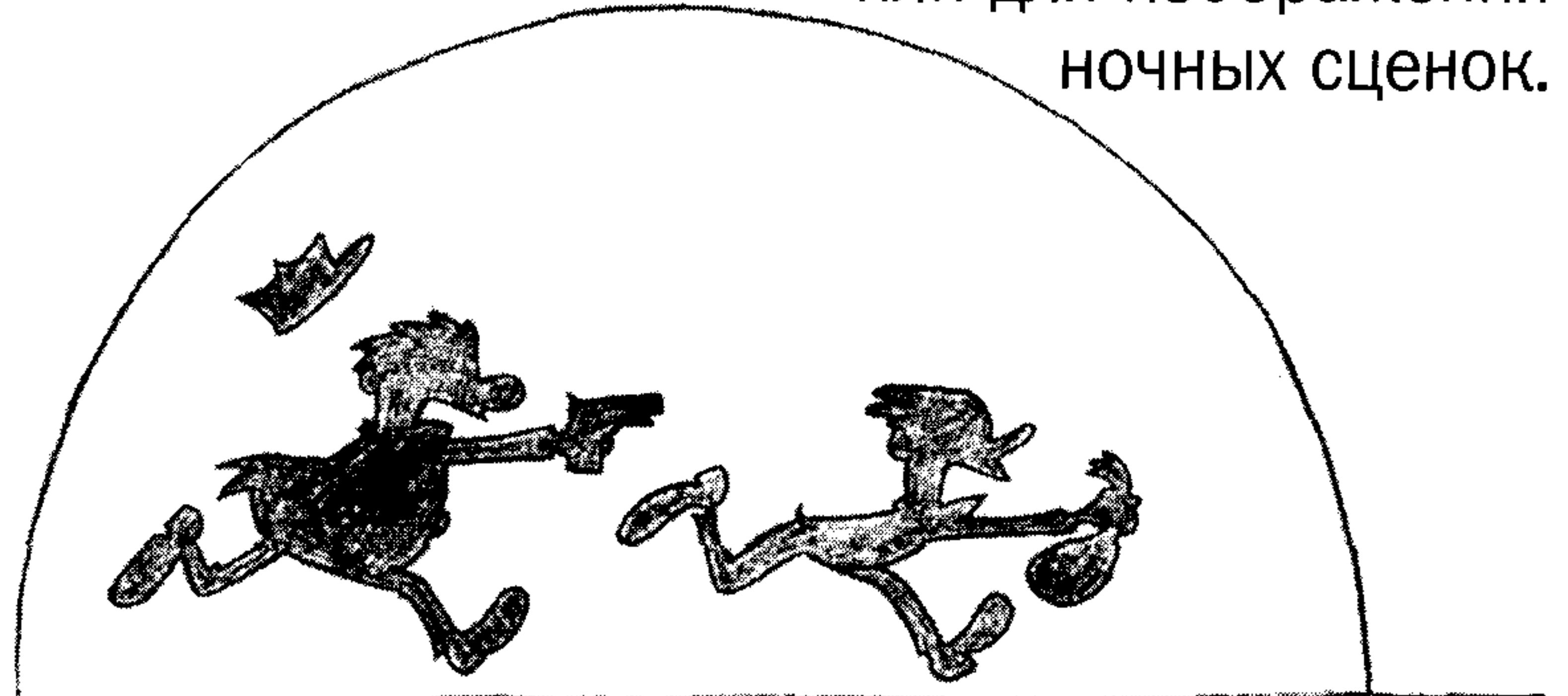


Силуэты

Силуэты используются для того, для внесения разнообразия в серию рисунков или для изображения ночных сценок.



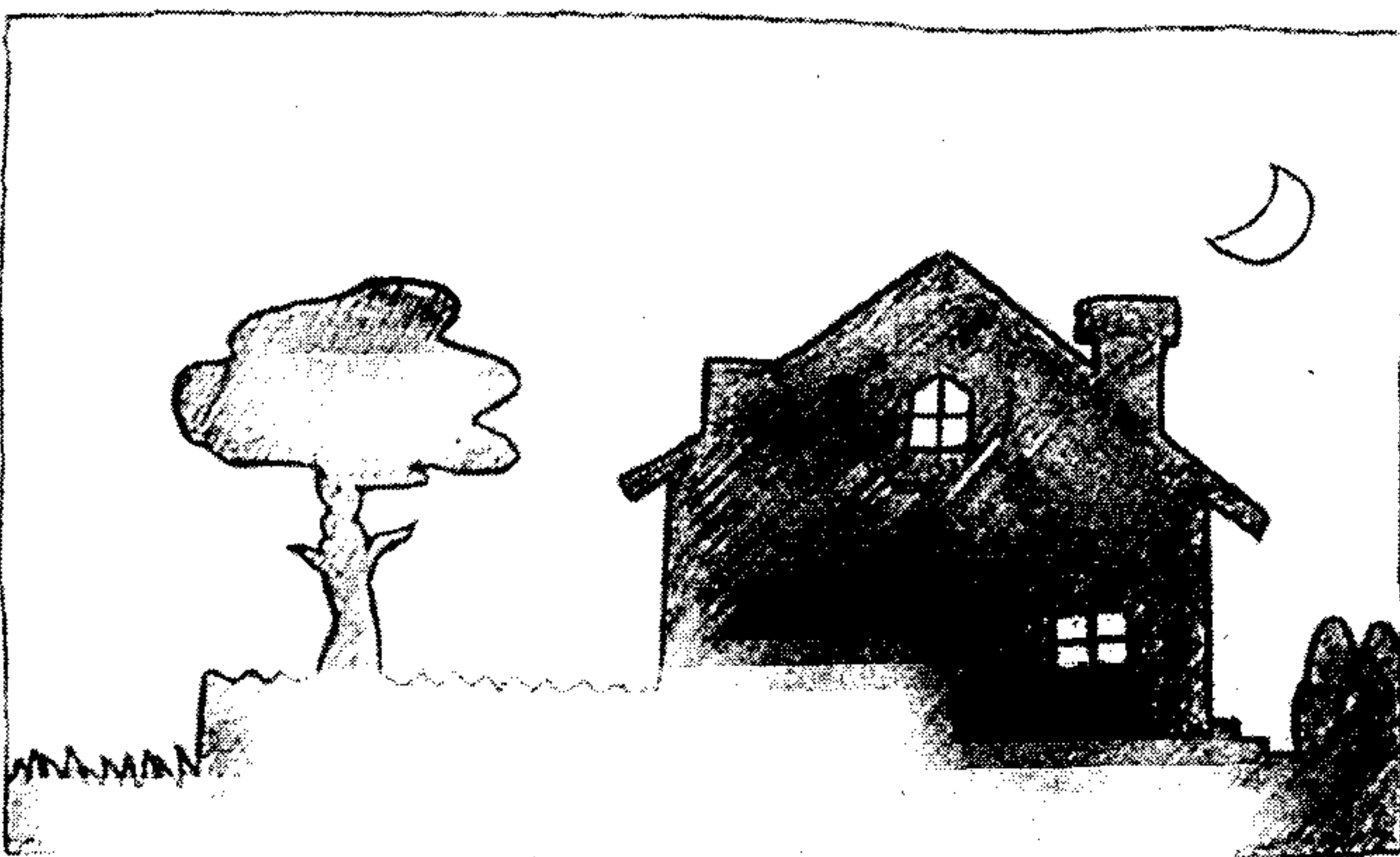
Силуэты людей выглядят лучше всего, когда конечности отстоят от тела и позволяют образоваться “негативным” формам.



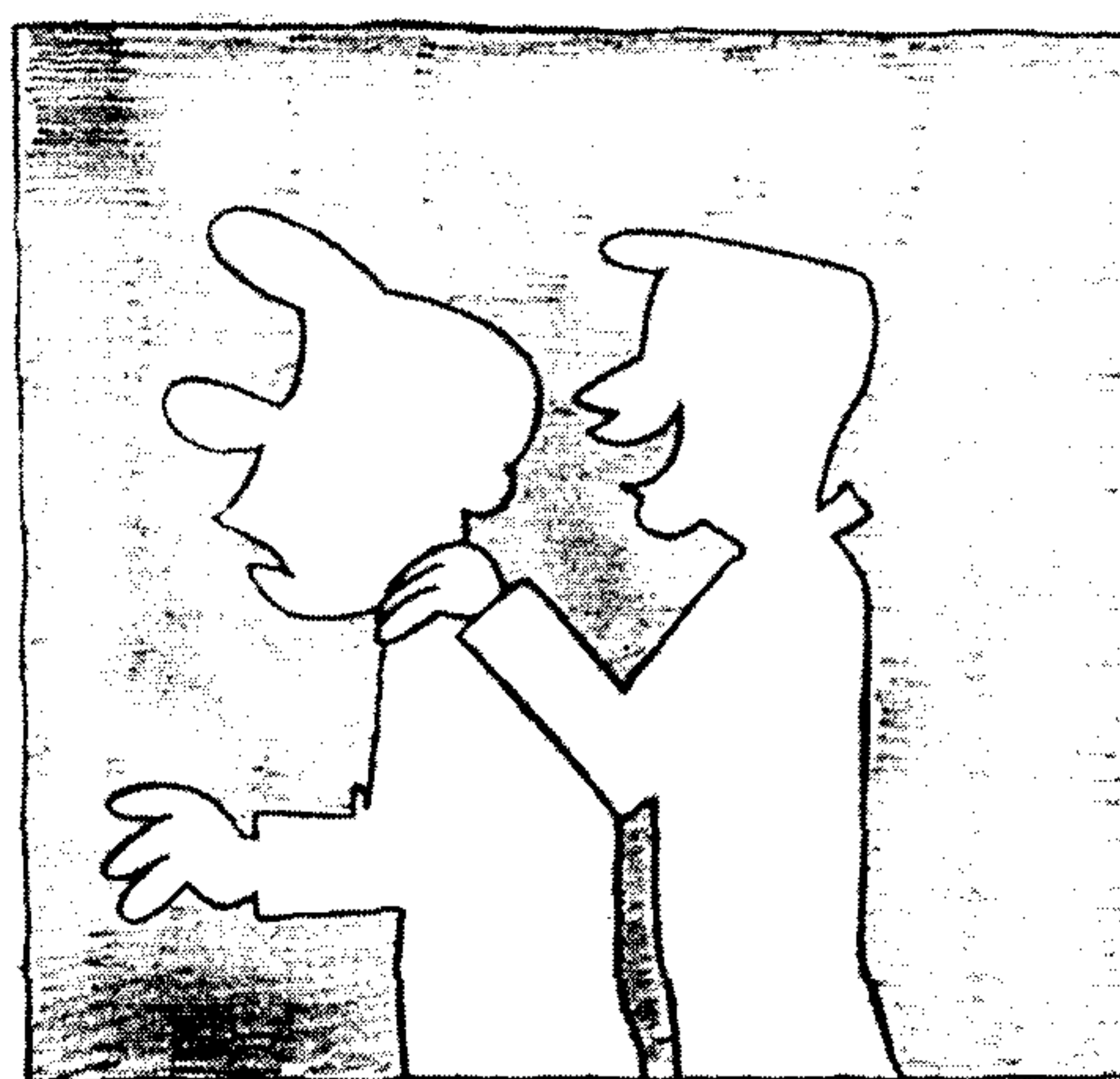
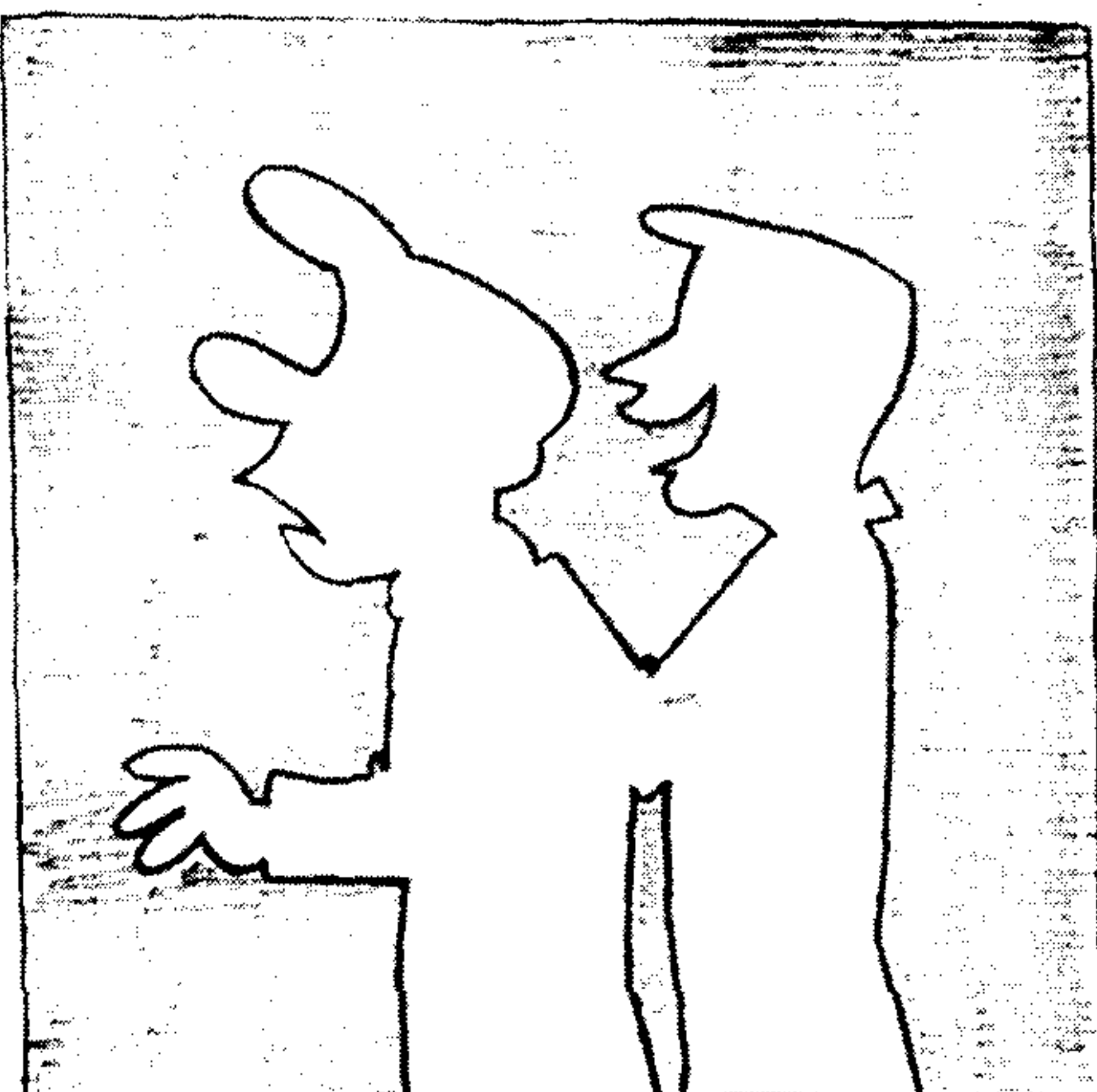
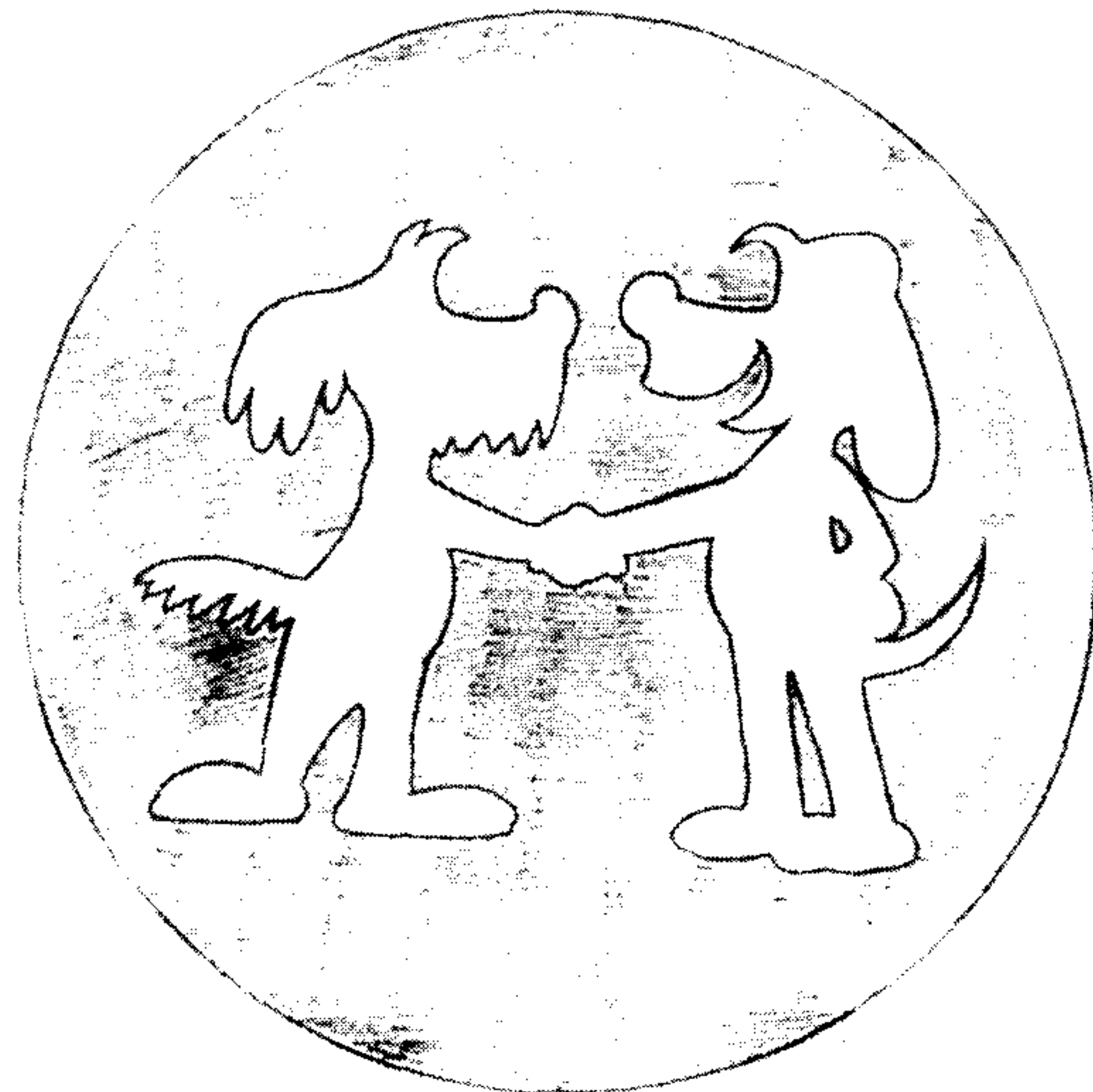
Силуэты на фоне гигантского диска садящегося солнца всегда отлично смотрятся.

НЕГАТИВНЫЕ СИЛУЭТЫ

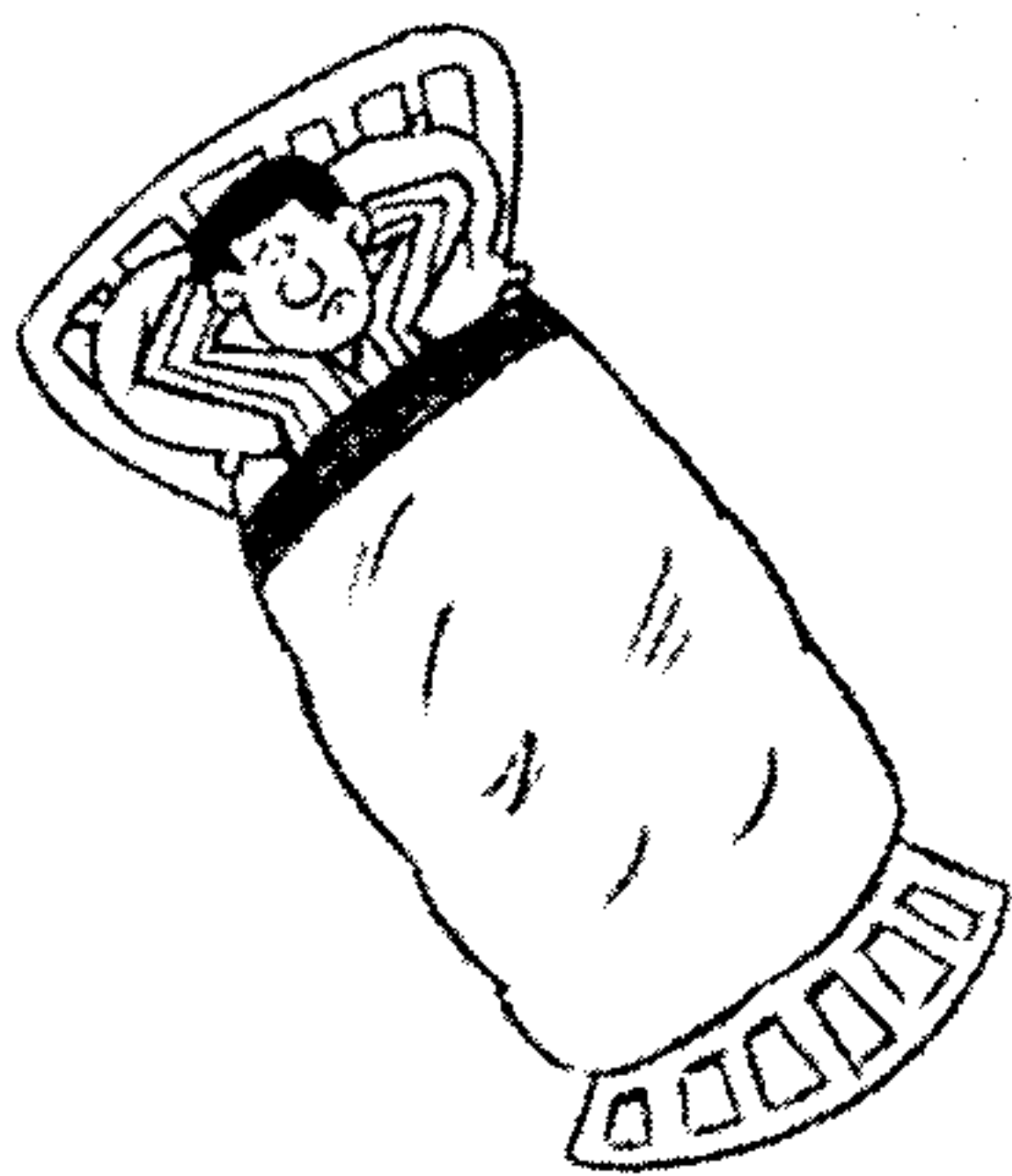
Это очень распространённая вариация. Персонажи находятся далеко друг от друга, и силуэты остаются чёткими.



Посмотрите, каким сонным выглядит этот дом. И всё это благодаря силуэтному изображению!



Когда два персонажа не могут не перекрываться, негативное изображение силуэтов помогает, потому что позволяет вам нарисовать перекрывающиеся друг друга линии, как в этом случае руку человека, хлопающего второго по плечу.



ПРИМЕРЫ КОМПОЗИЦИЙ

Я предлагаю вам несколько композиций, которые могут стать для вас источником вдохновения. Экспериментируйте, помещайте в эти сцены одного, двоих или нескольких героев. Если вам пришла в голову смешная реплика, напишите ее в “облачке” над головой героя или просто под рисунком. Если вы ничего смешного не придумали, попробуйте проиллюстрировать услышанную шутку в виде нескольких картинок. Вот у вас и получился настоящий комикс.

Некоторые художники определяют, что они хотят нарисовать, еще до того, как возьмут в руки карандаш. Есть и другие, которые водят карандашом по бумаге, пока не найдут интересную идею, которую можно развивать. Не считайте, что вам обязательно нужно остановиться

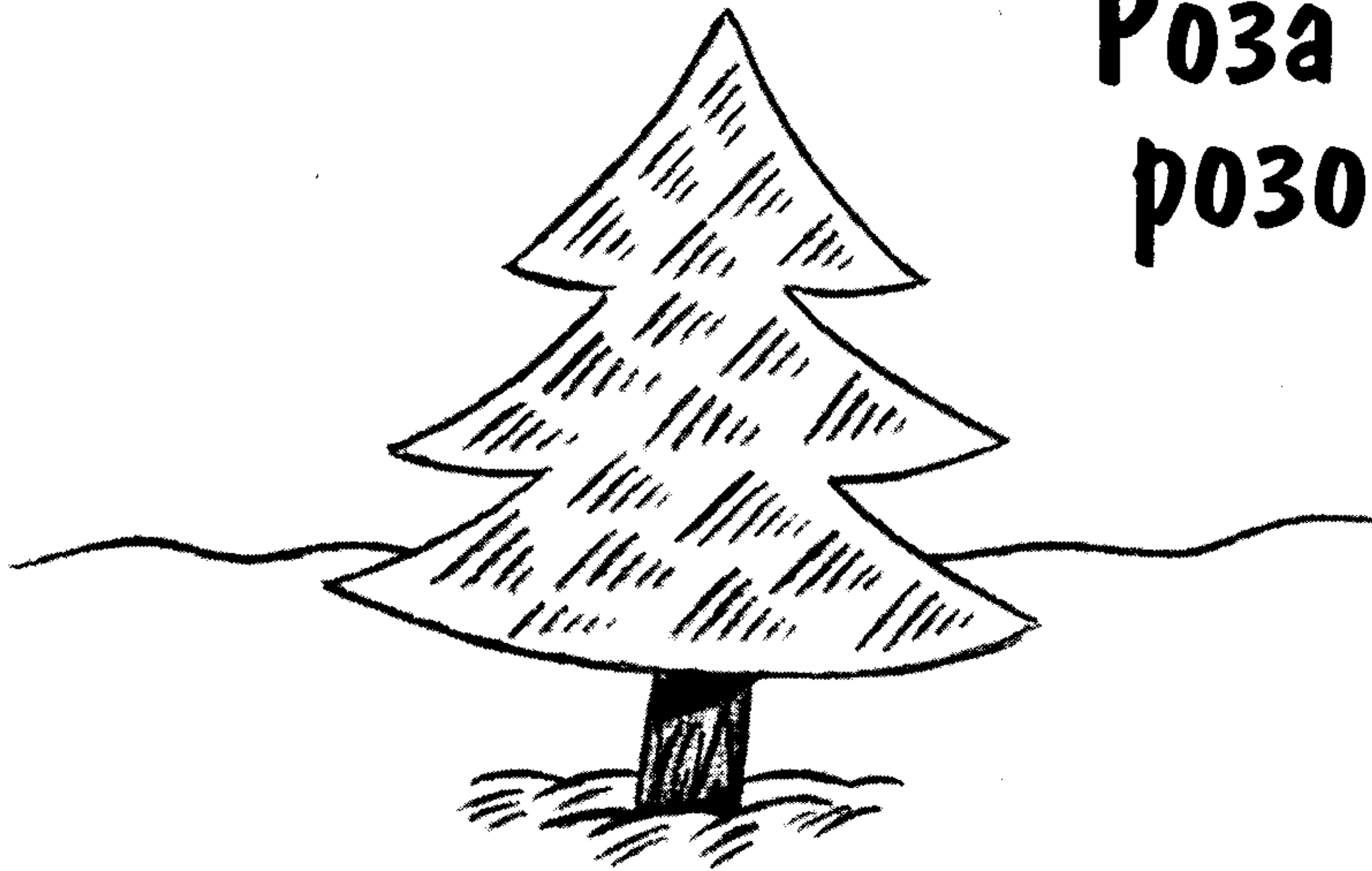
на одном из этих способов.

“Правильного” подхода к рисованию мультфильмов и комиксов нет. Пробуйте всё и используйте то, что вам подходит.

Если вы даёте волю энтузиазму и слишком увлекаетесь, рисунок может оказаться перегруженным таким большим количеством деталей, что потеряет весь юмор и живость. Помните: в юмористических рисунках, как и во многих других областях жизни, главное — это краткость.

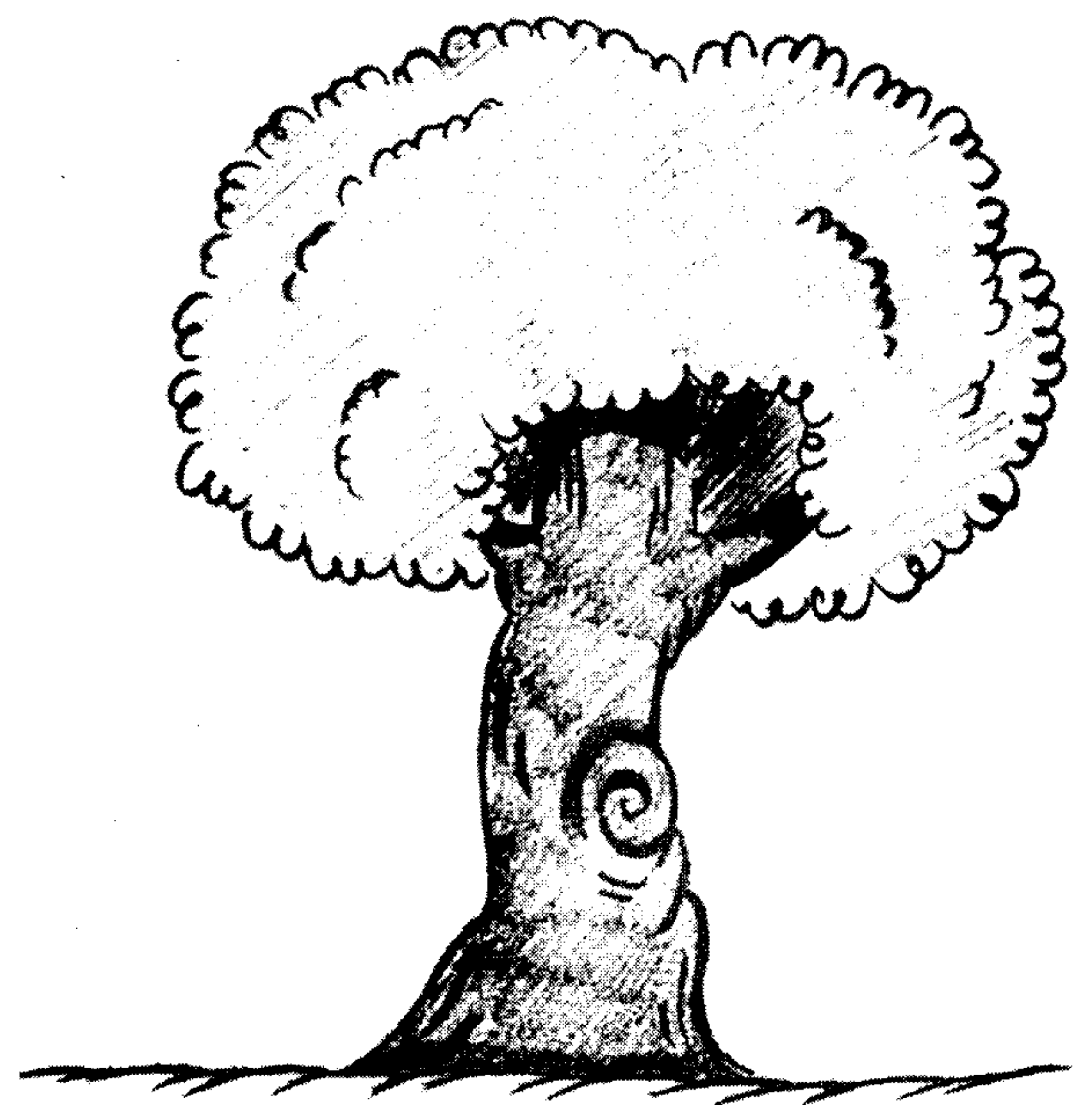
Хочу также сказать, что ваш прогресс станет более заметным, если вы будете экспериментировать с разными объектами, а не сосредотачиваться на доведении до совершенства каждого отдельного рисунка. Расслабьтесь и получайте удовольствие! Это ведь не Сикстинская капелла!

Роза всегда останется розой, а вот дерево...

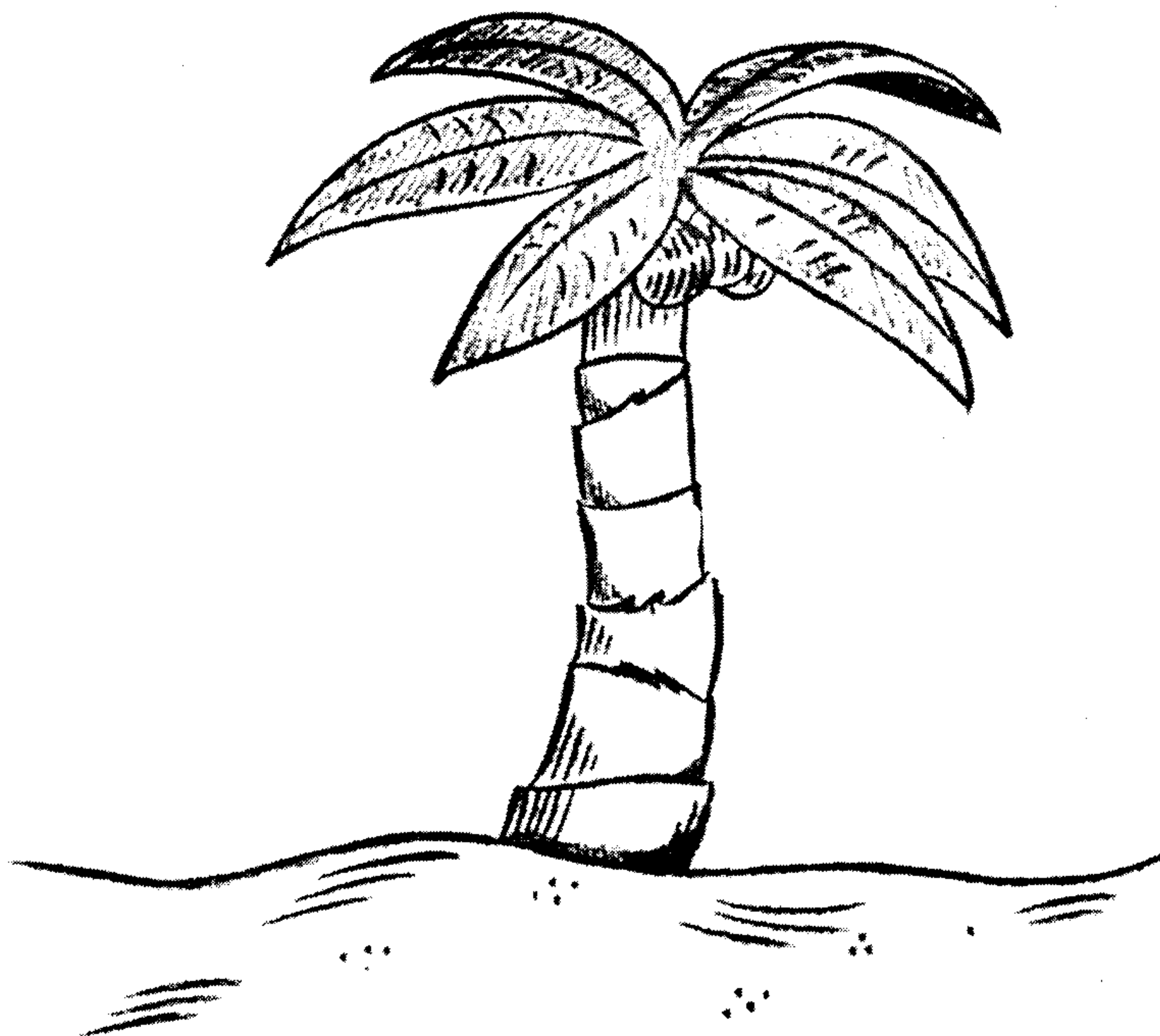


ЛЕСА, ГОРЫ, СЕВЕР

Разные типы деревьев характеризуют различные географические широты. Очень важно, чтобы объекты на заднем плане соответствовали месту действия. Кактус — это Дикий Запад. Эйфелева башня — это Европа. Дом с черепичной крышей — это, конечно же, пригород.



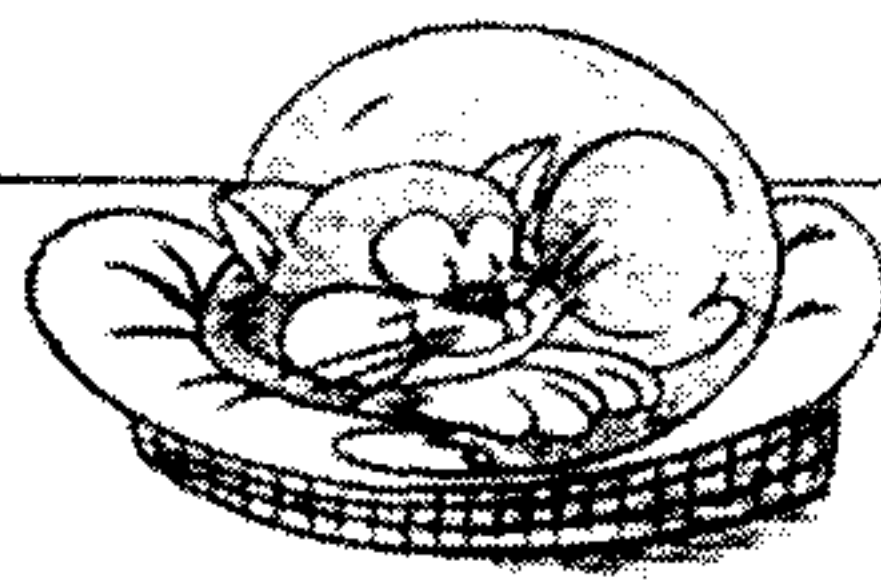
ЗАДНИЙ ДВОР, ЛЕС (ВОЗМОЖНО, ШЕРВУДСКИЙ)



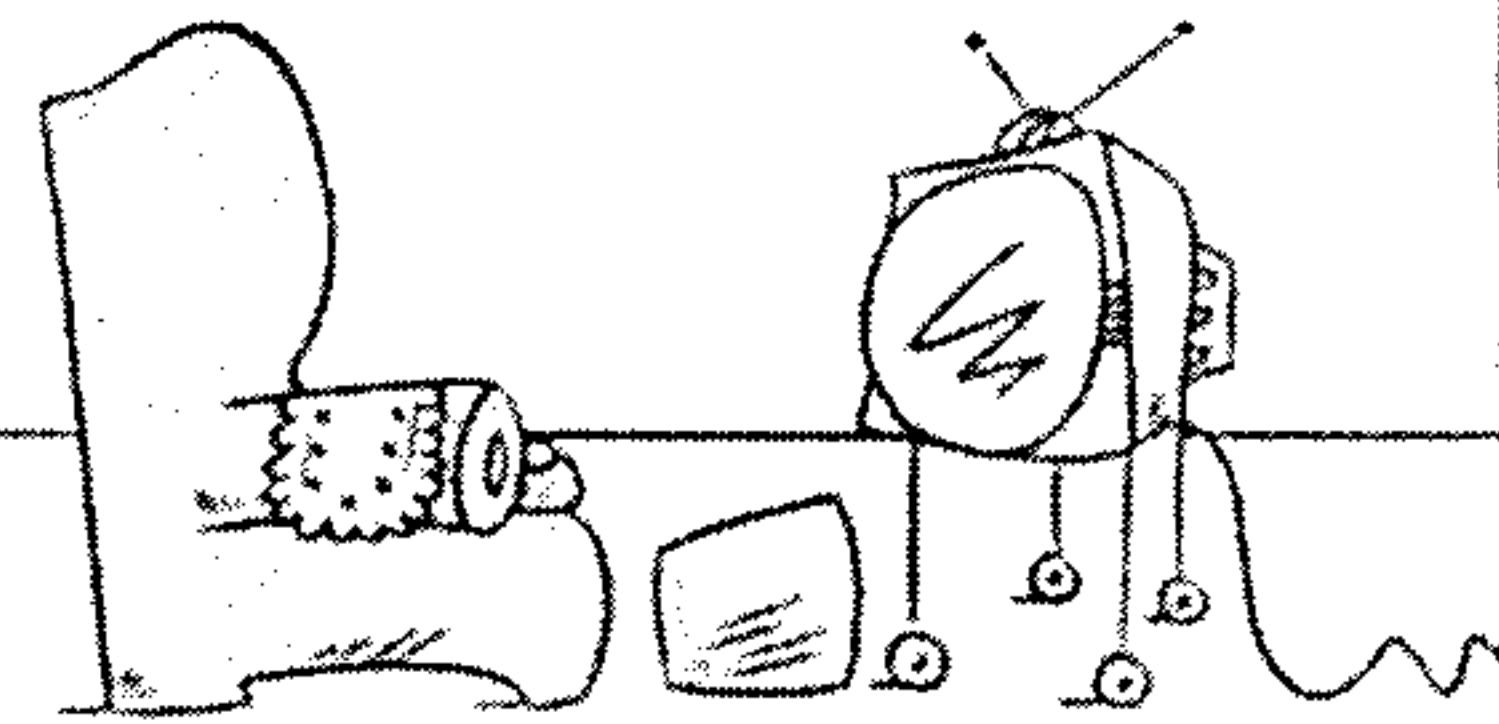
ТРОПИКИ, ГОЛЛИВУД, ЛАС-ВЕГАС

Простые интерьеры

Кошачья корзинка символизирует домашний уют.



Этот реквизит подходит для отца семейства, который собрался спокойно отдохнуть на выходных.

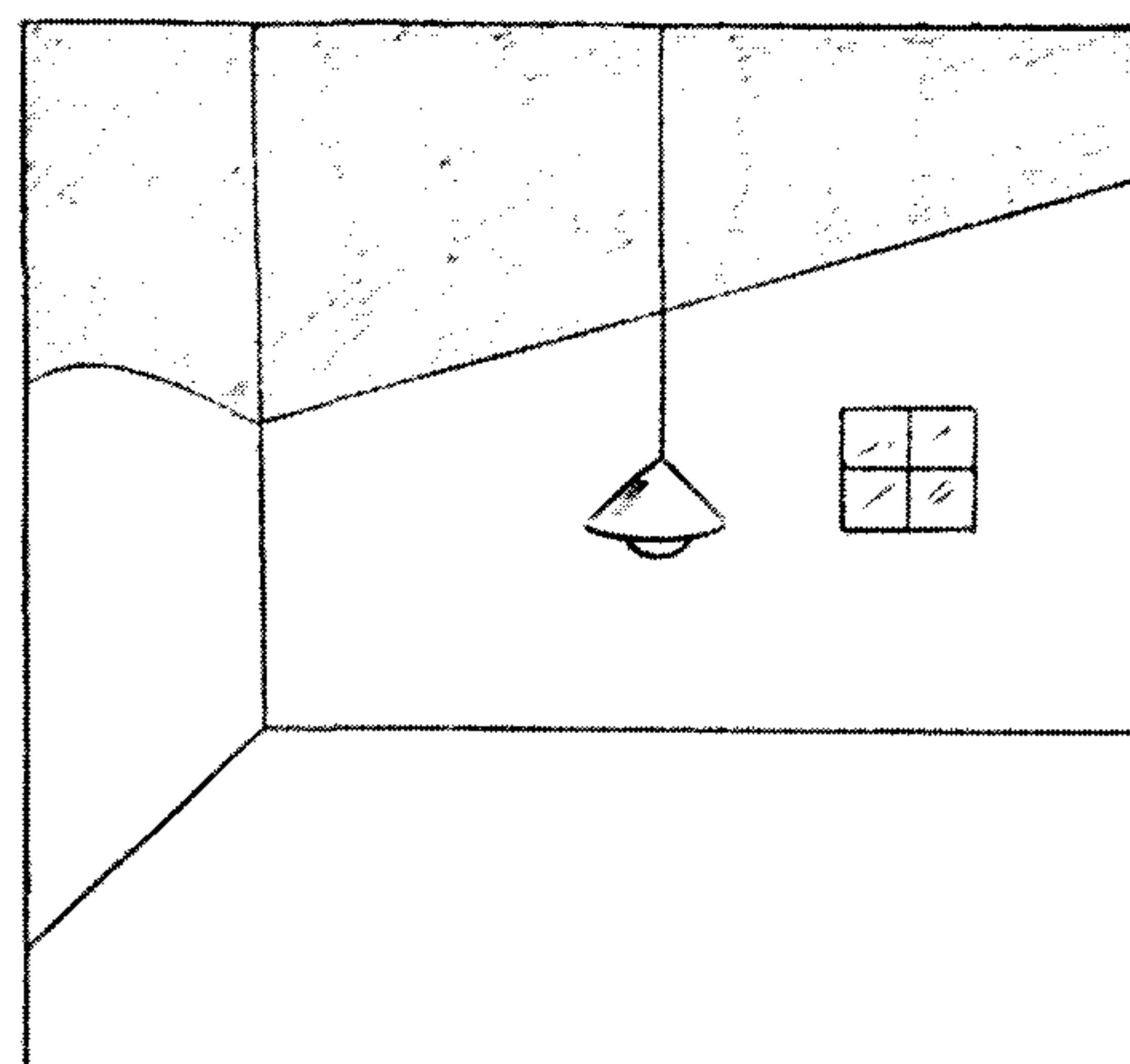
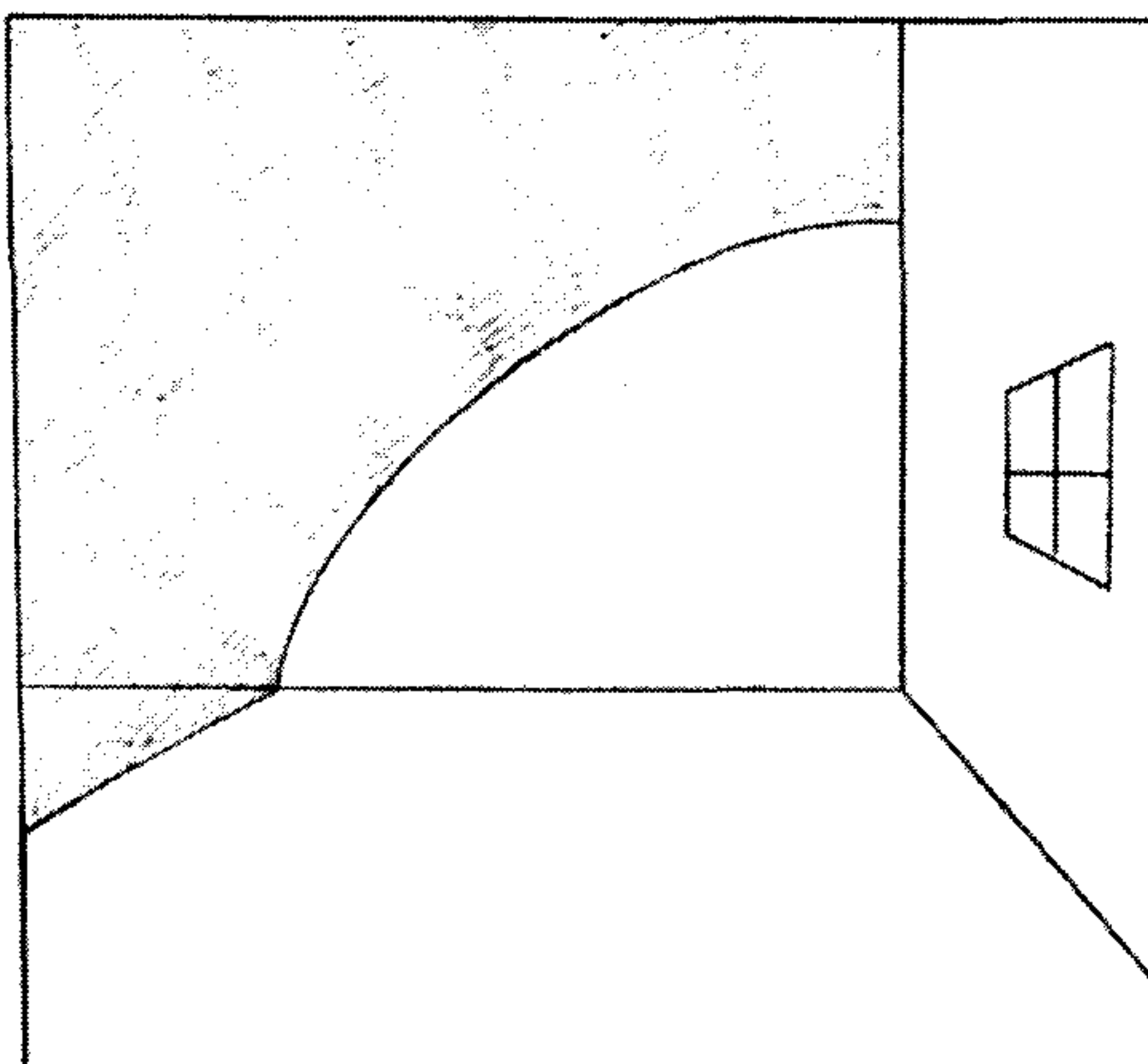


Интерьер может изображаться даже так просто.

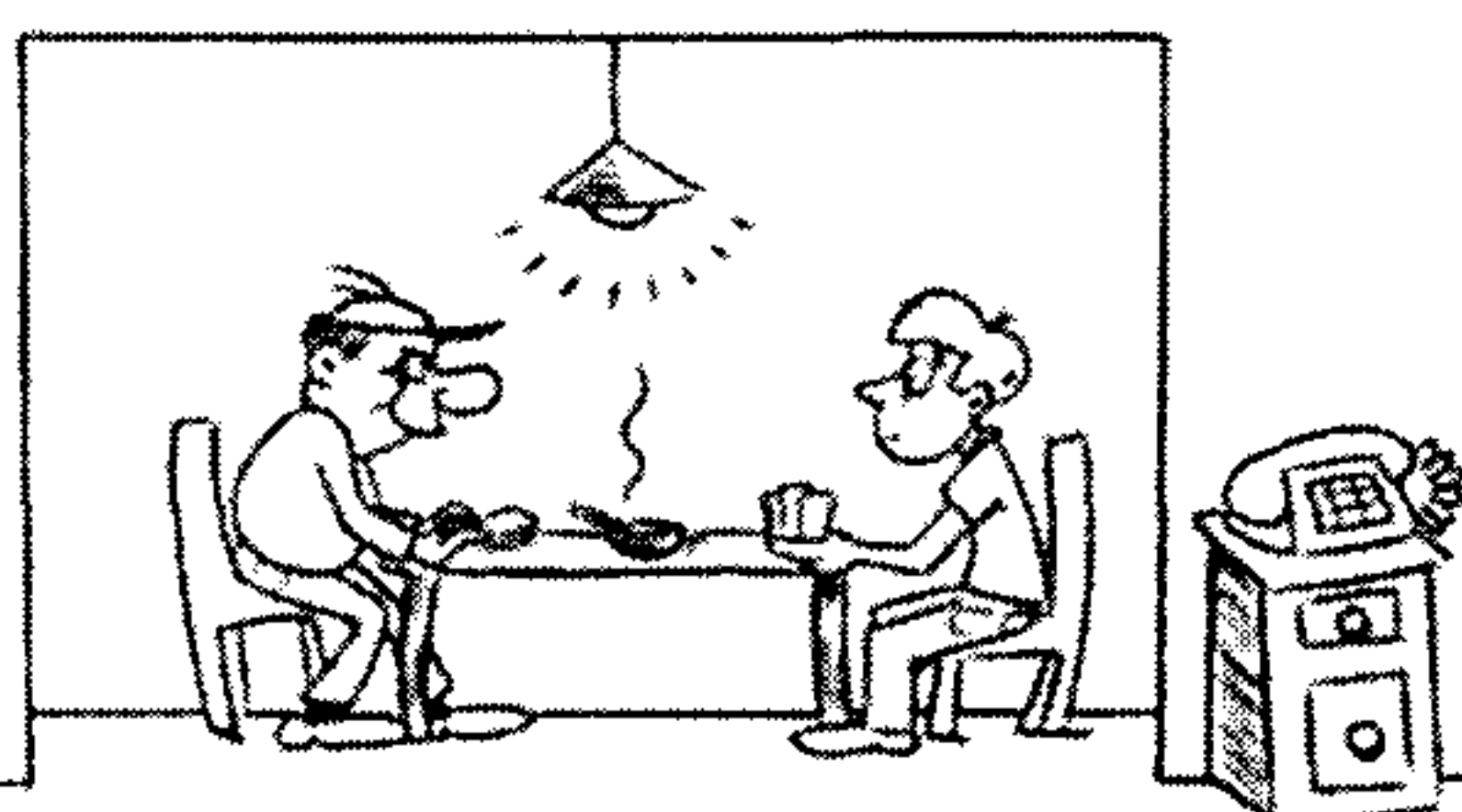
Двухэтажные апартаменты дают больше пространства фантазии.



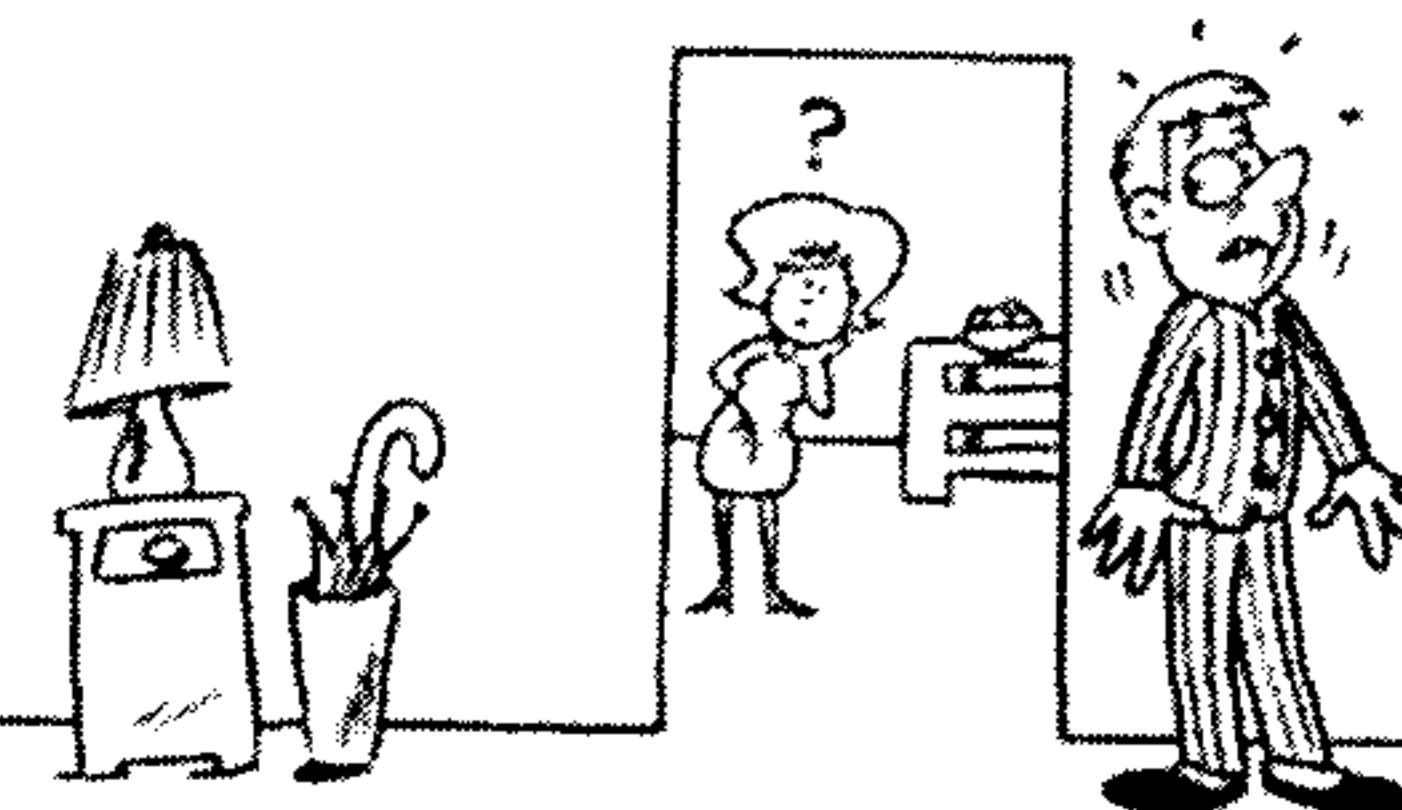
Хотя для точного определения места тени существует математическая формула (честное слово!), нам она не нужна. Тени просто должны находиться на достаточно большом расстоянии от источника света, в данном случае окна или лампочки. Длинные тени переходят на пол и стены.



Комната внутри другой как бы обрамляет сценку...



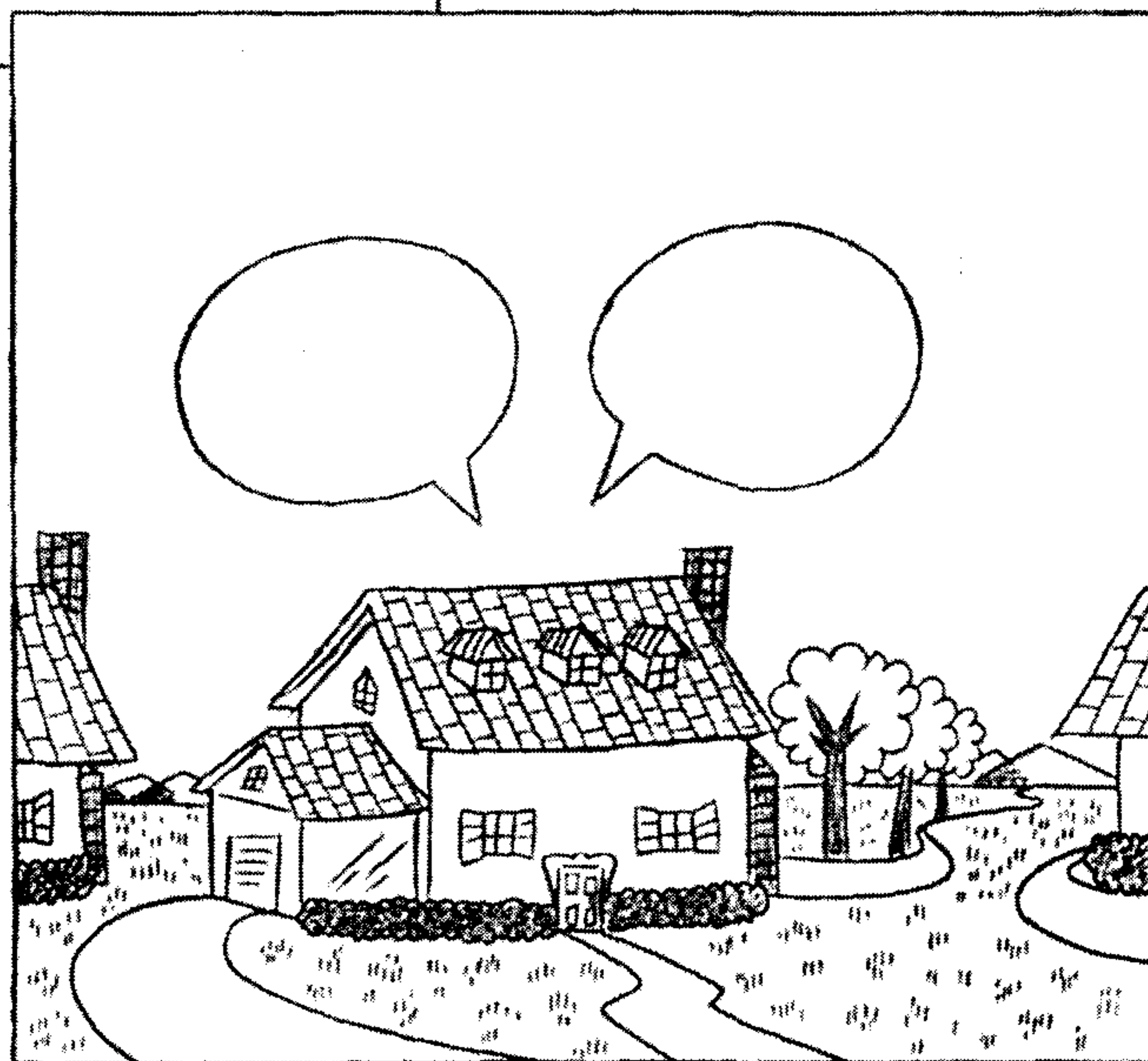
...и управляет вниманием зрителя.



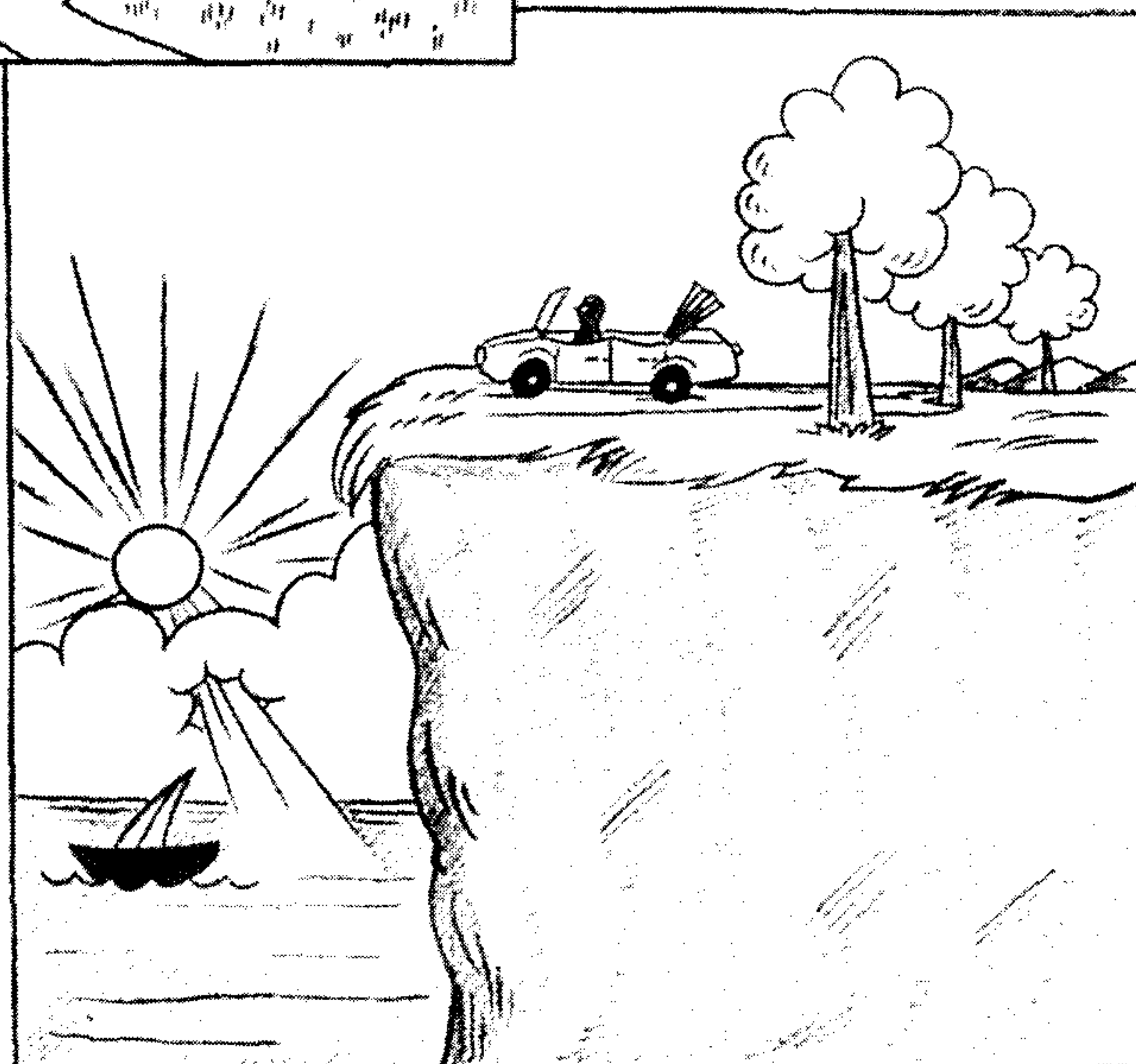
Открытые пейзажи



Задний двор

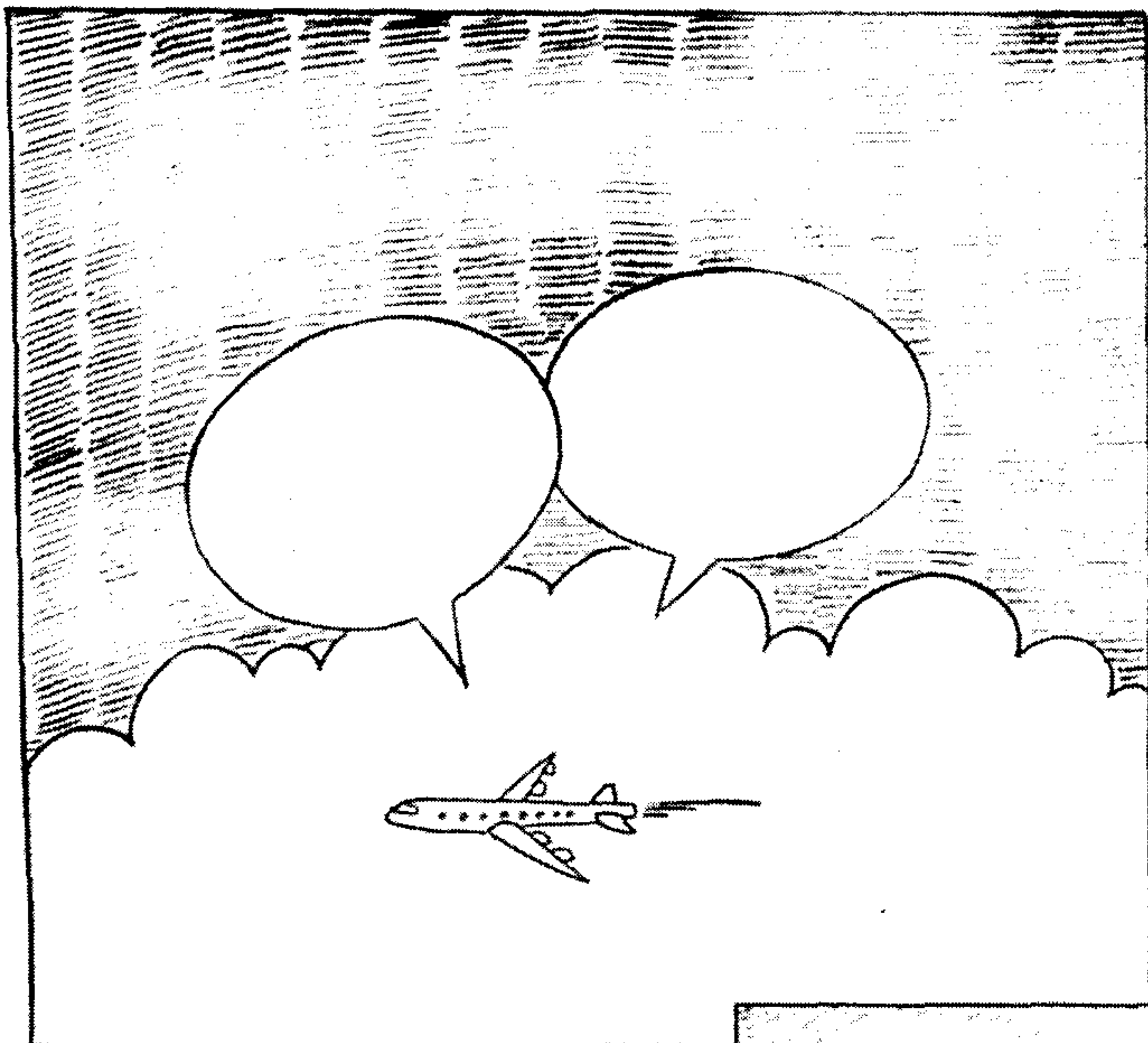


Пригород



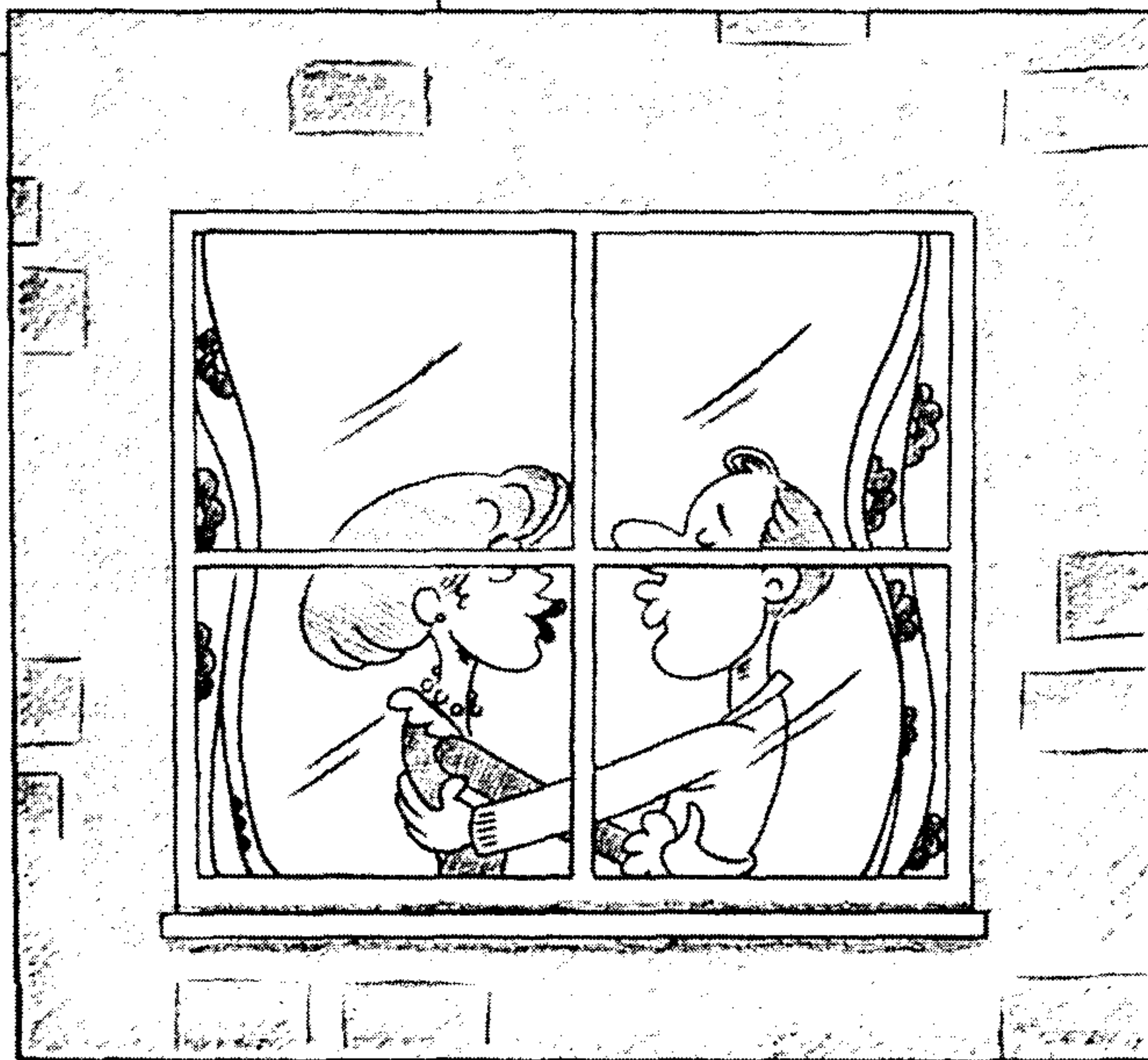
Безмятежный отдых

Композиции из объектов на большом расстоянии

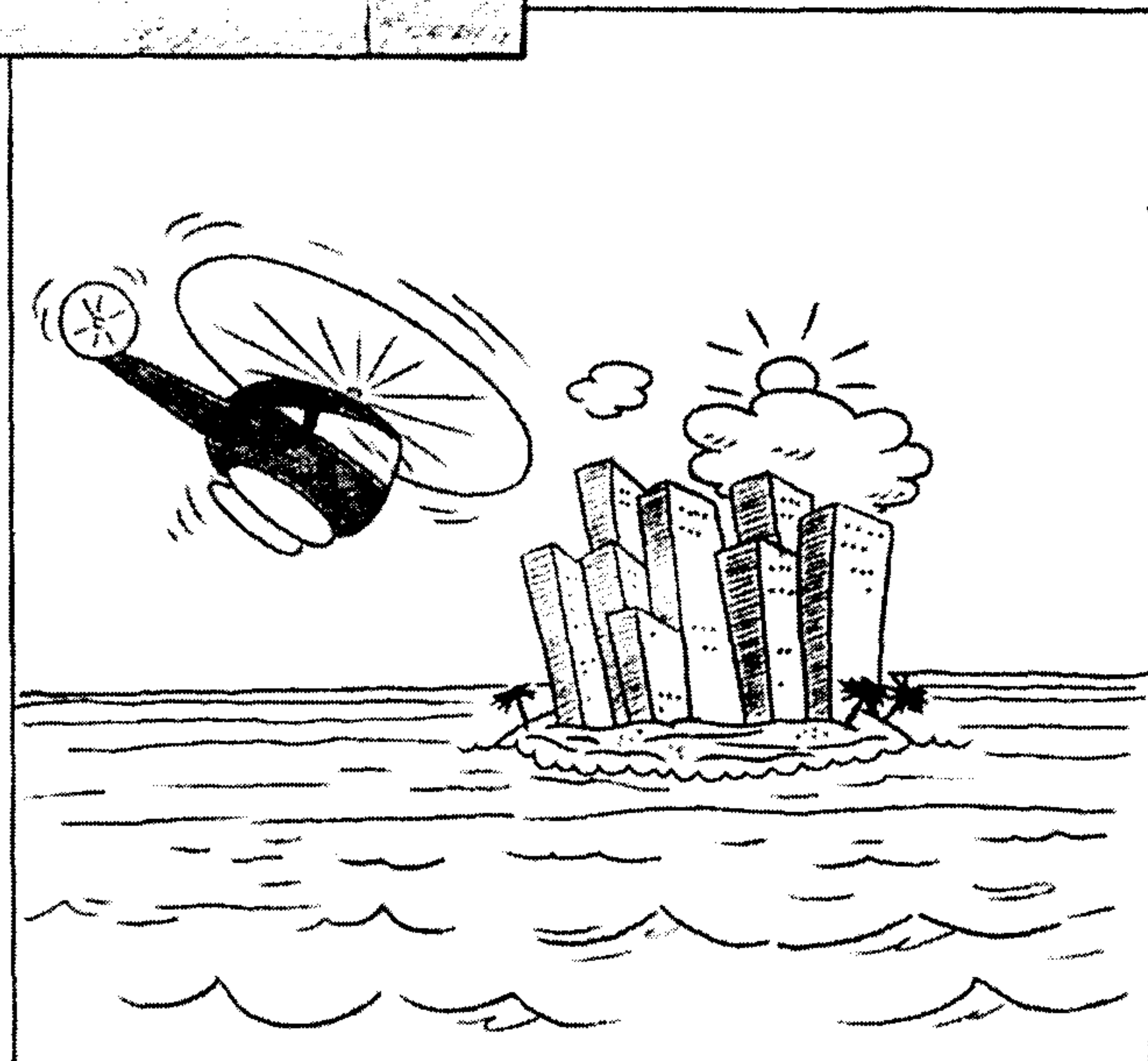


“Облачка” реплик героев
должны быть ровными,
а настоящие облака —
пышными, чтобы зритель
не перепутал одно с другим.

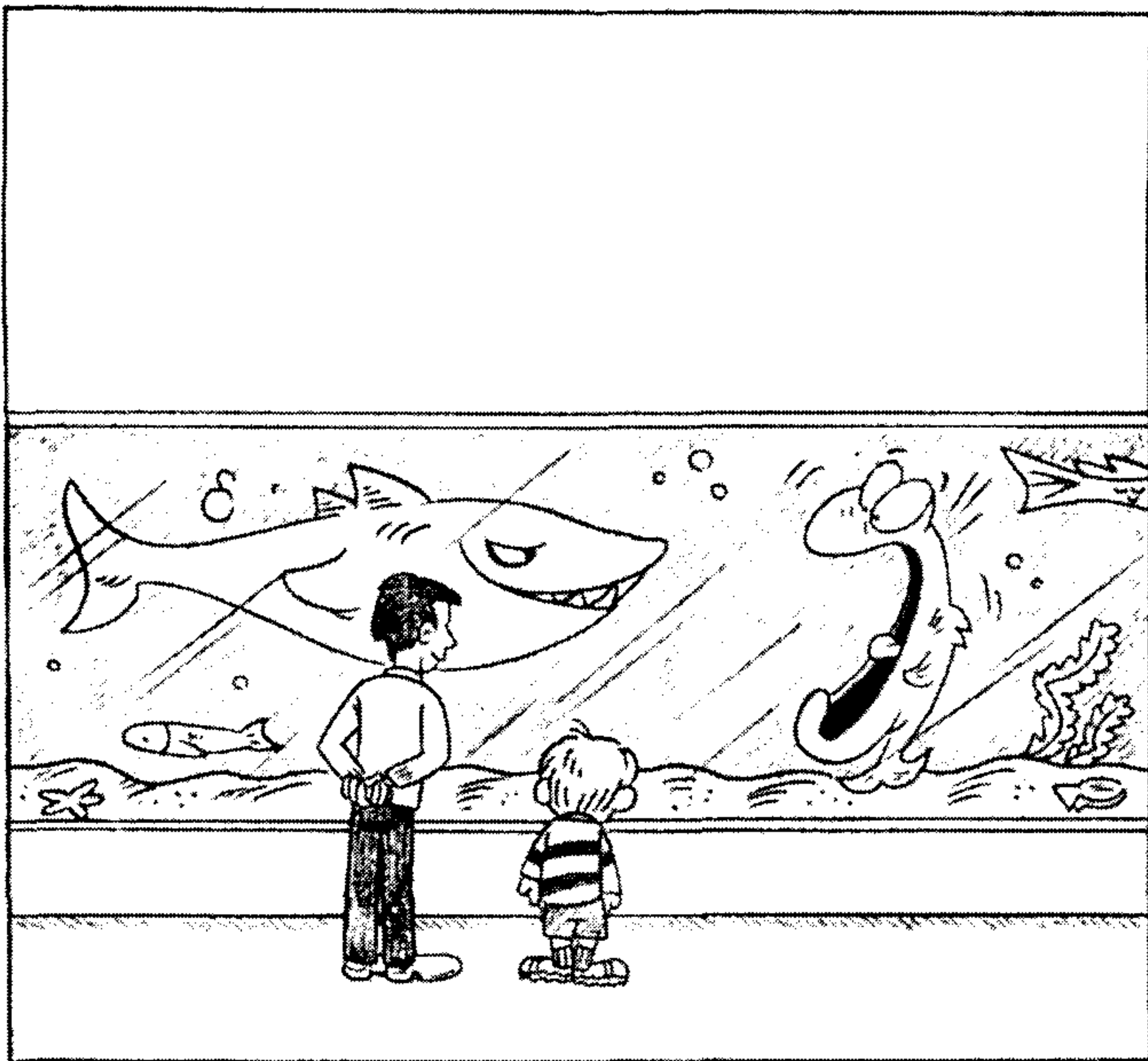
Интимная сцена.
В этой композиции
мы становимся
наблюдателями.



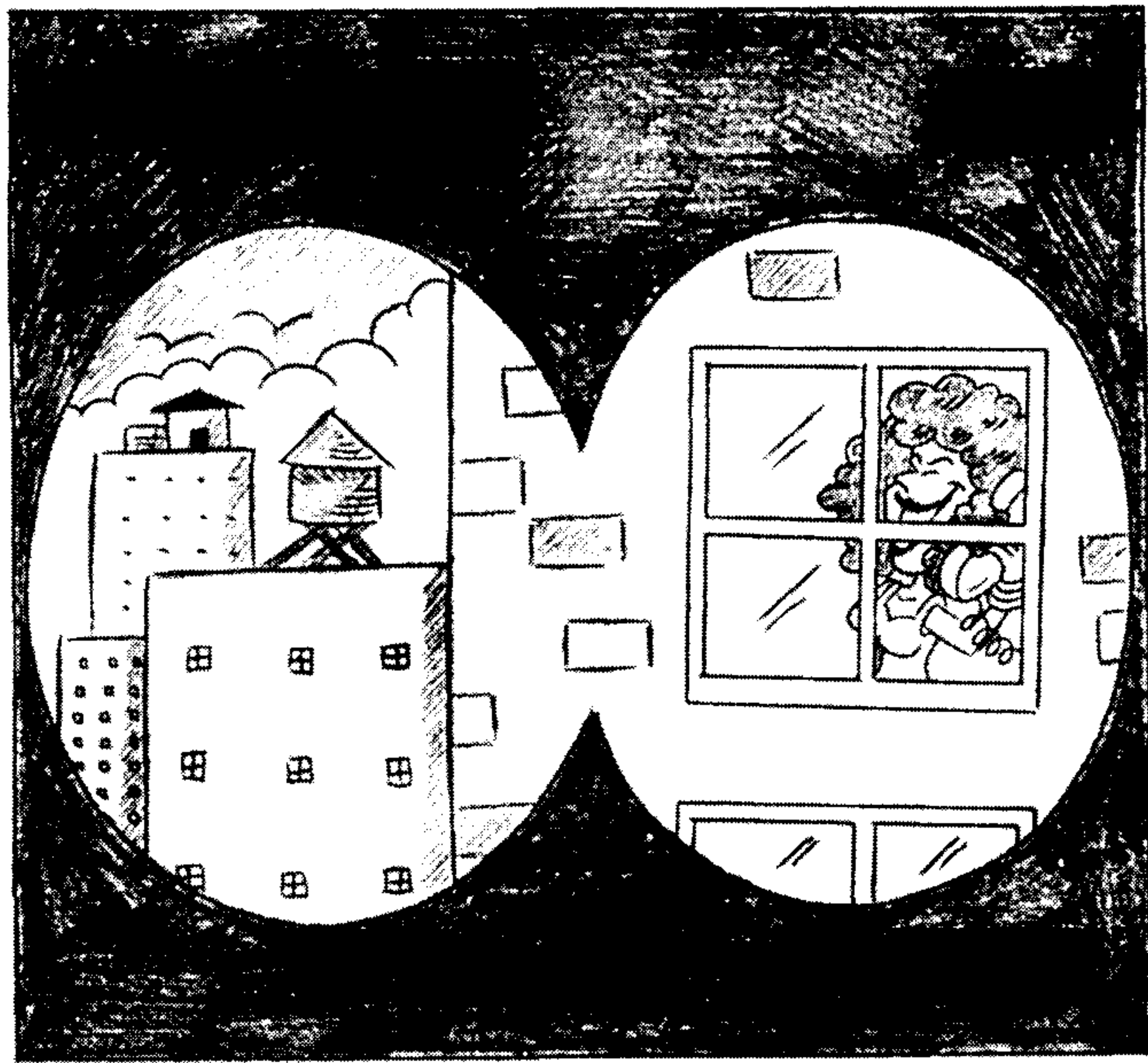
Островной курорт.



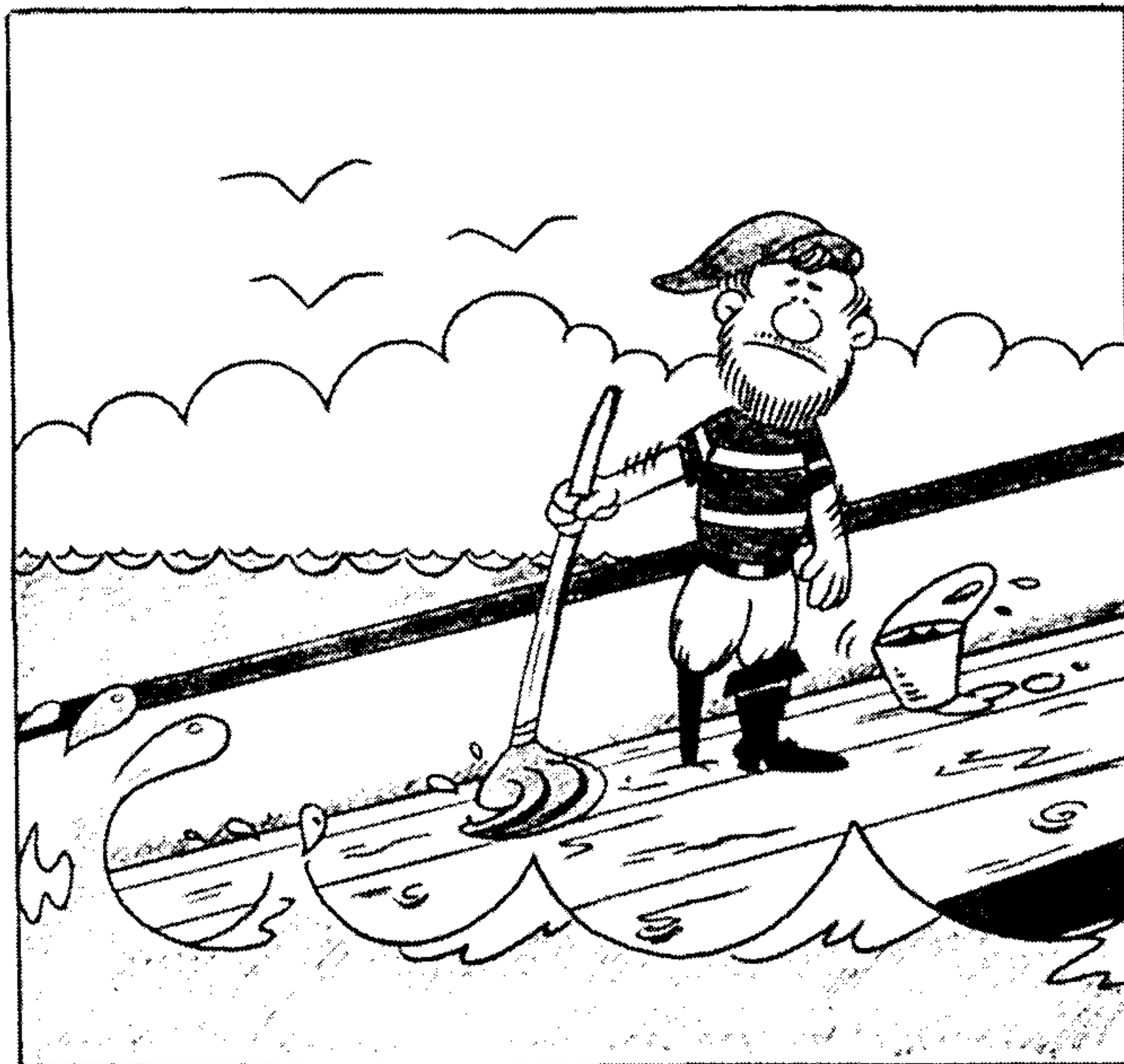
Оригинальные композиции



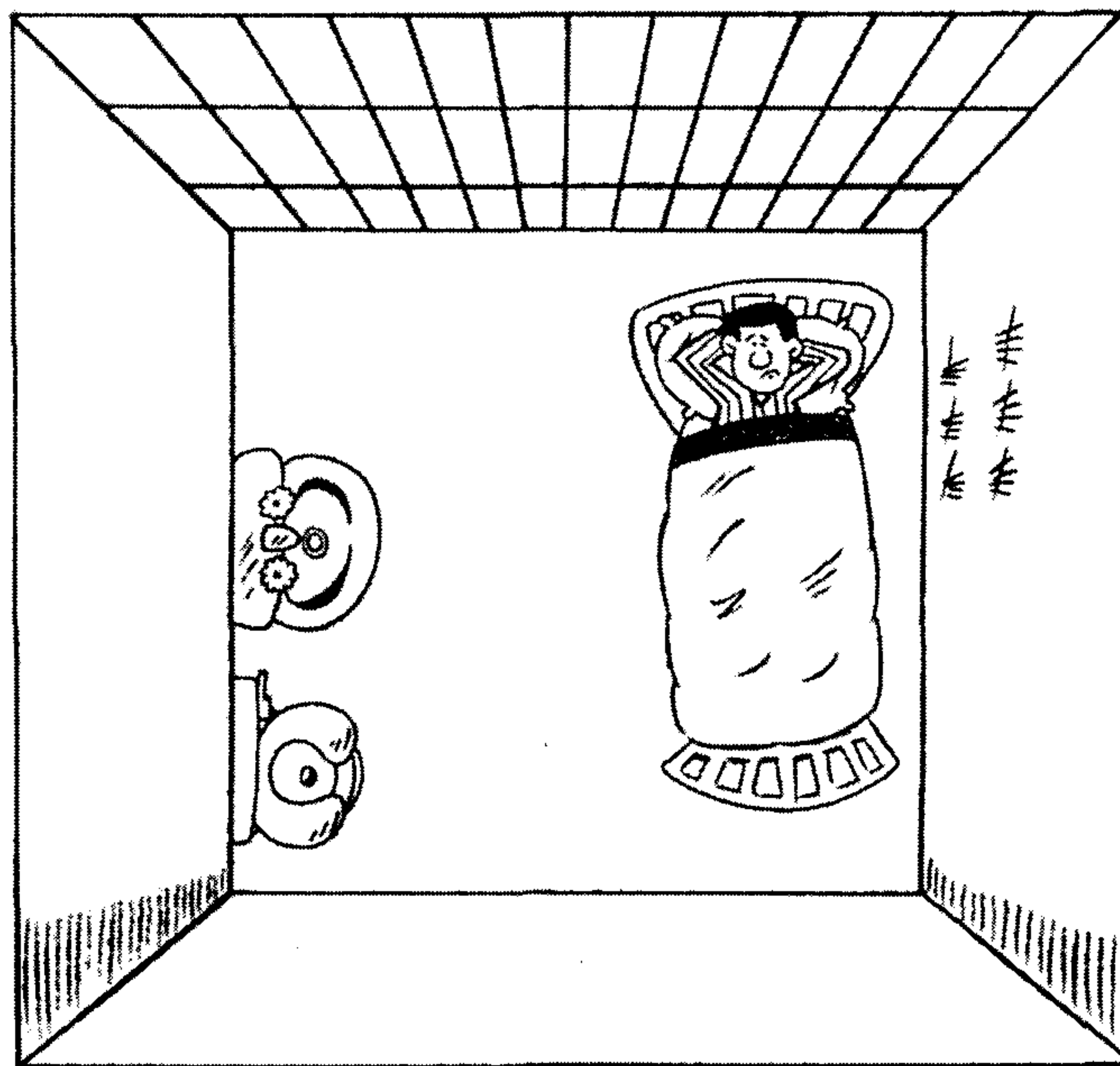
Два персонажа наблюдают за другой сценой.



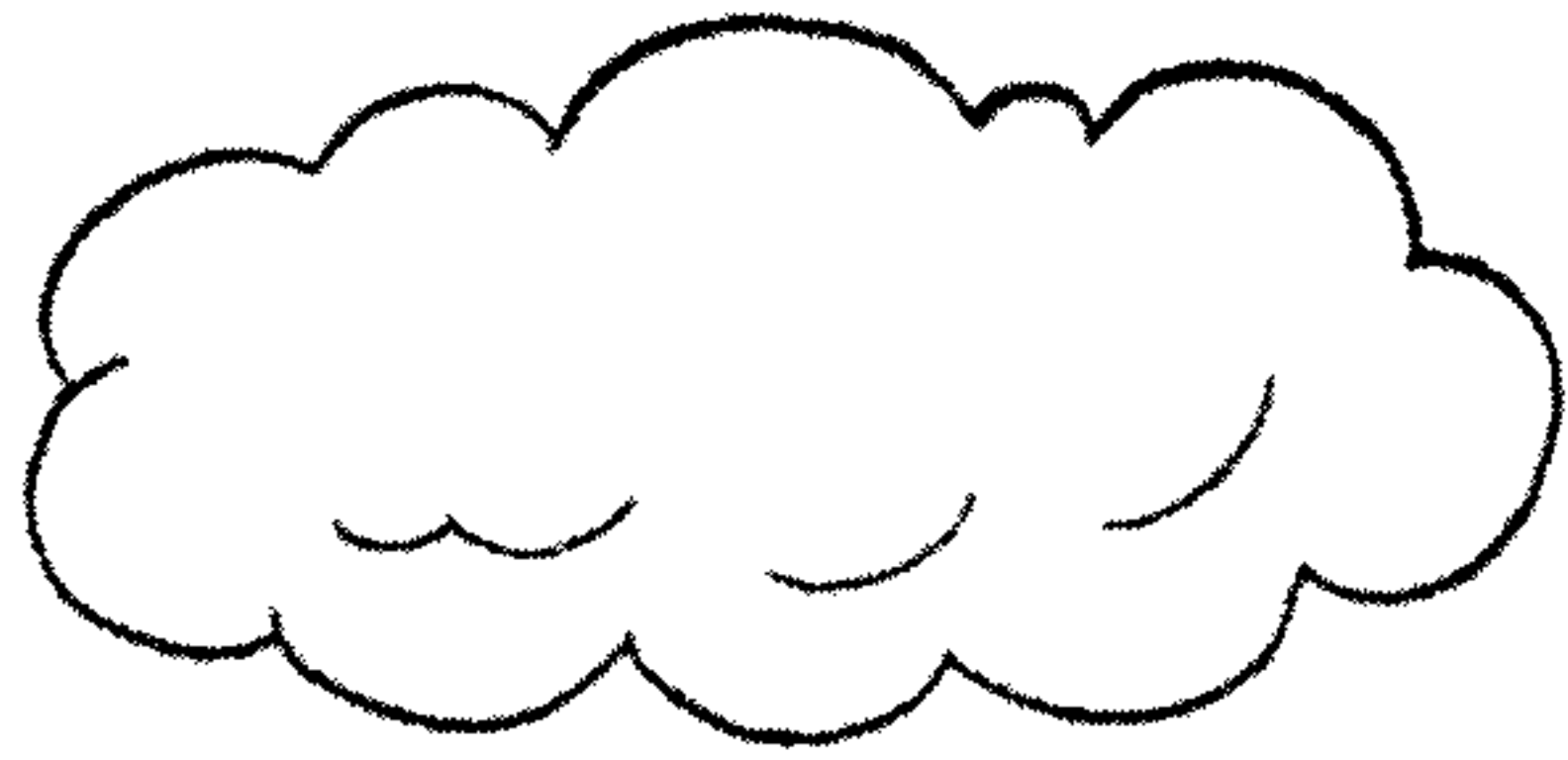
Подглядывание в бинокль.



Наклонённая горизонтальная плоскость.



Вид комнаты сверху.



Погодные условия, свет и тень

Погодные эффекты делают рисунки более выразительными. С самого детства лучше всего мне помнятся иллюстрации в детских книжках, где изображается ветреная погода. Но как рисовать ветер?

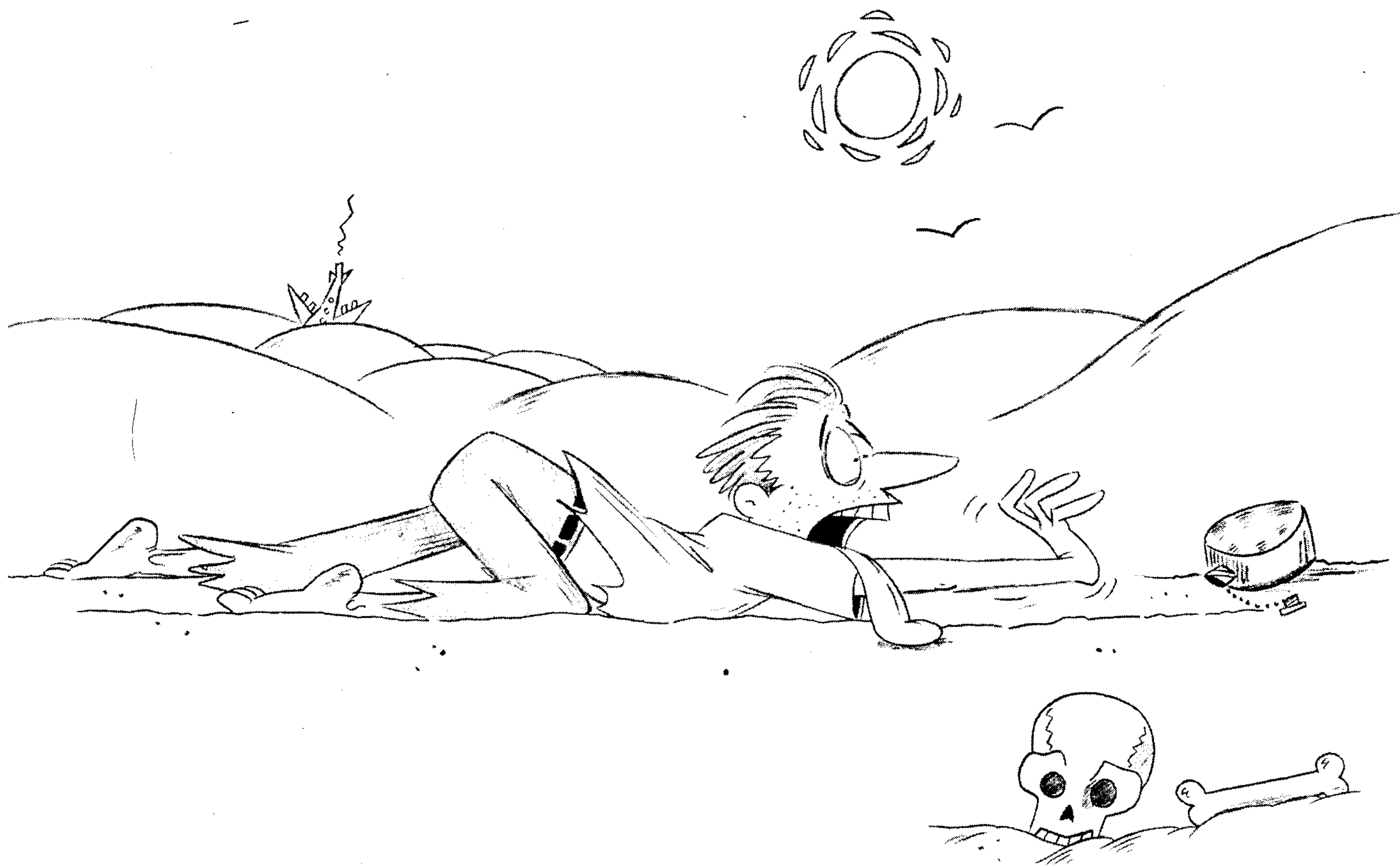
О бедолагах, оказавшихся в беспомощном положении под палящим солнцем пустыни,

можно создать очень смешные комиксы или карикатуры. Но как изобразить палящее солнце?

В этой главе вы узнаете всё это и даже больше. Вы обнаружите, что эффекты погоды и освещения могут сделать ваш рисованный мир более реалистичным.

Палящее солнце

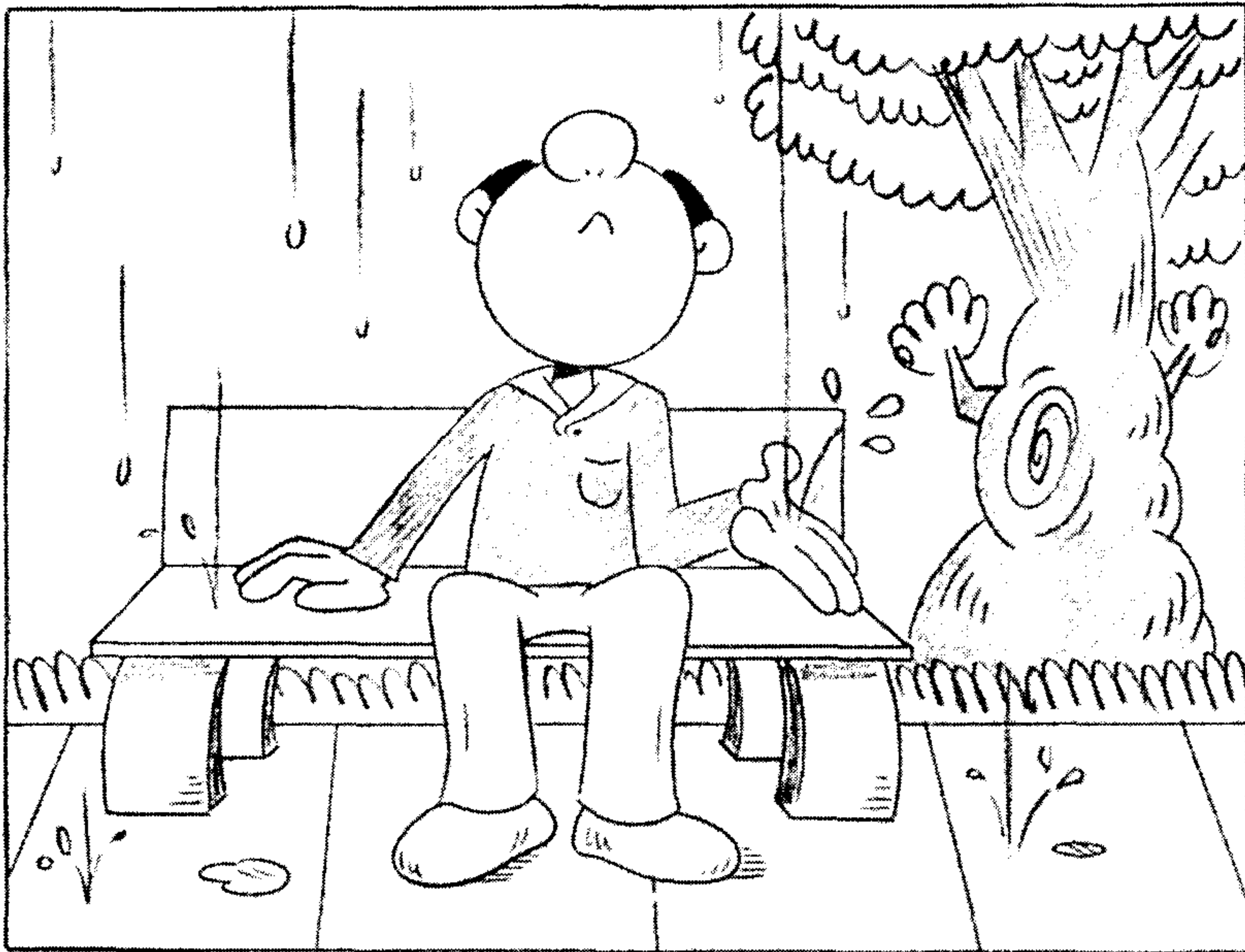
Нарисуйте небо, и побольше (линия горизонта должна располагаться низко). Ни одного облачка! Облака — это признак приближающегося дождя, а тут его не будет. Солнце изображается в виде шара с кривыми линиями вокруг. Именно таким образом передаётся сильная жара. На заднем плане нет гор, потому что они отбрасывали бы тень, а тень — это прохлада.



Ветер

Подумайте об осени. Чтобы подчеркнуть это ощущение, соответственно оденьте персонажа. Ветер изображается вихреобразными линиями. Листья носятся в воздухе. Одежда развевается. От ветра деревья отклоняются назад, а человек подается вперёд, навстречу его порывам. В небе много облаков, что обозначает беспокойную погоду.

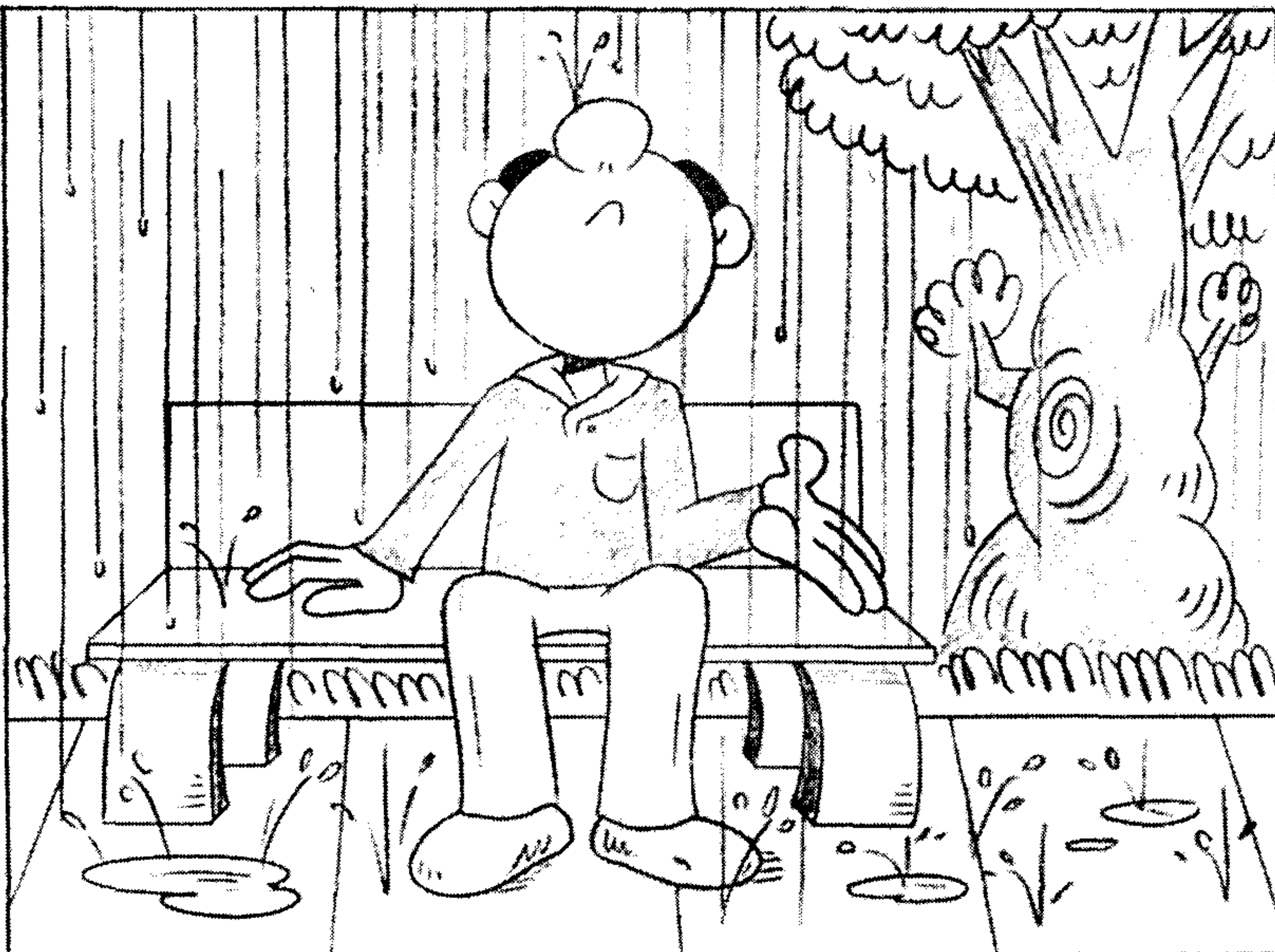




Да будет дождь!

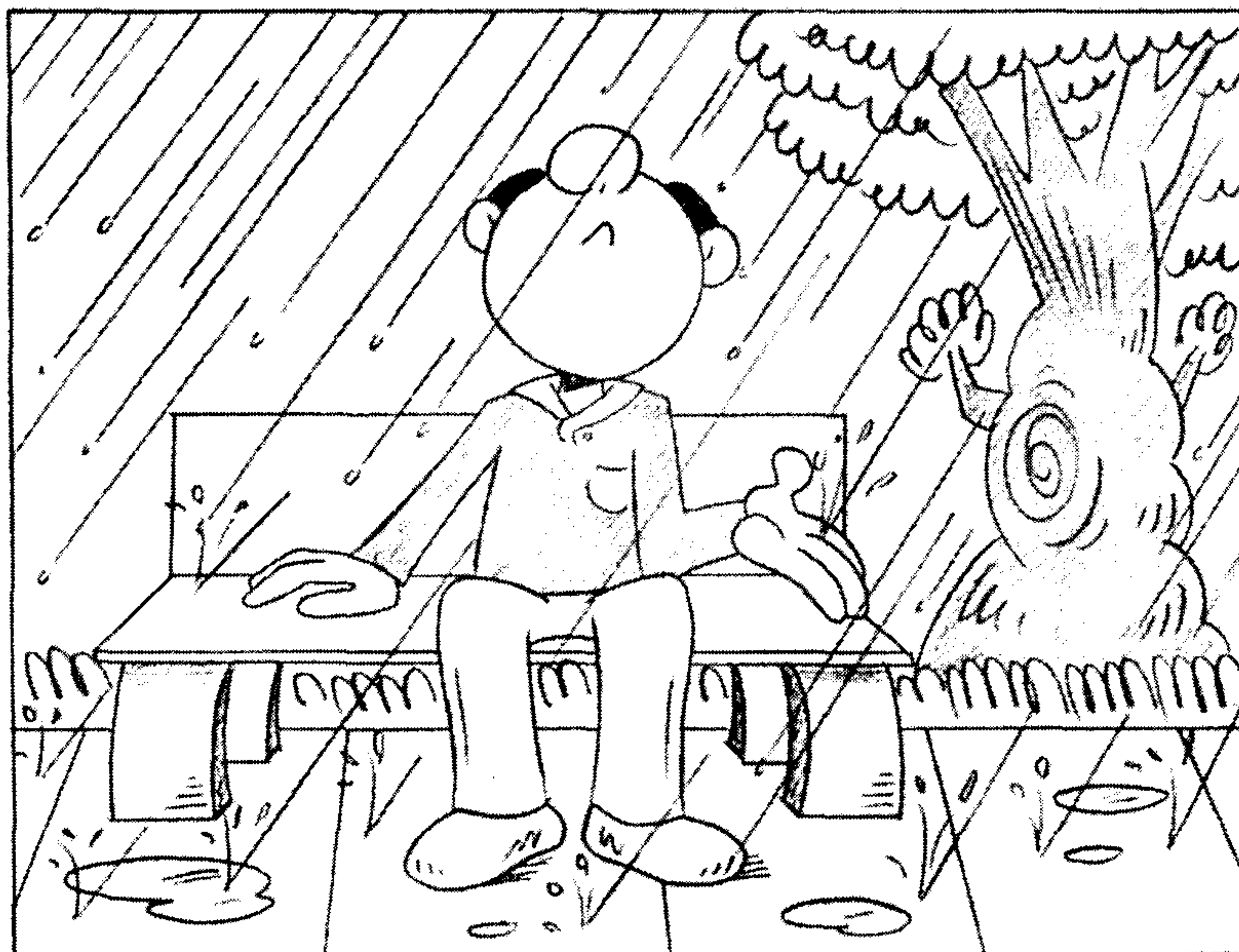
Дождь изображается прямыми линиями с капельками на концах. Если хотите, можно рисовать просто линии без капелек, но не наоборот (капельки без линий будут выглядеть как снежинки). Лужи и отскакивающие от асфальта капли тоже создают нужный эффект.

Морозящий дождь



Сильный дождь

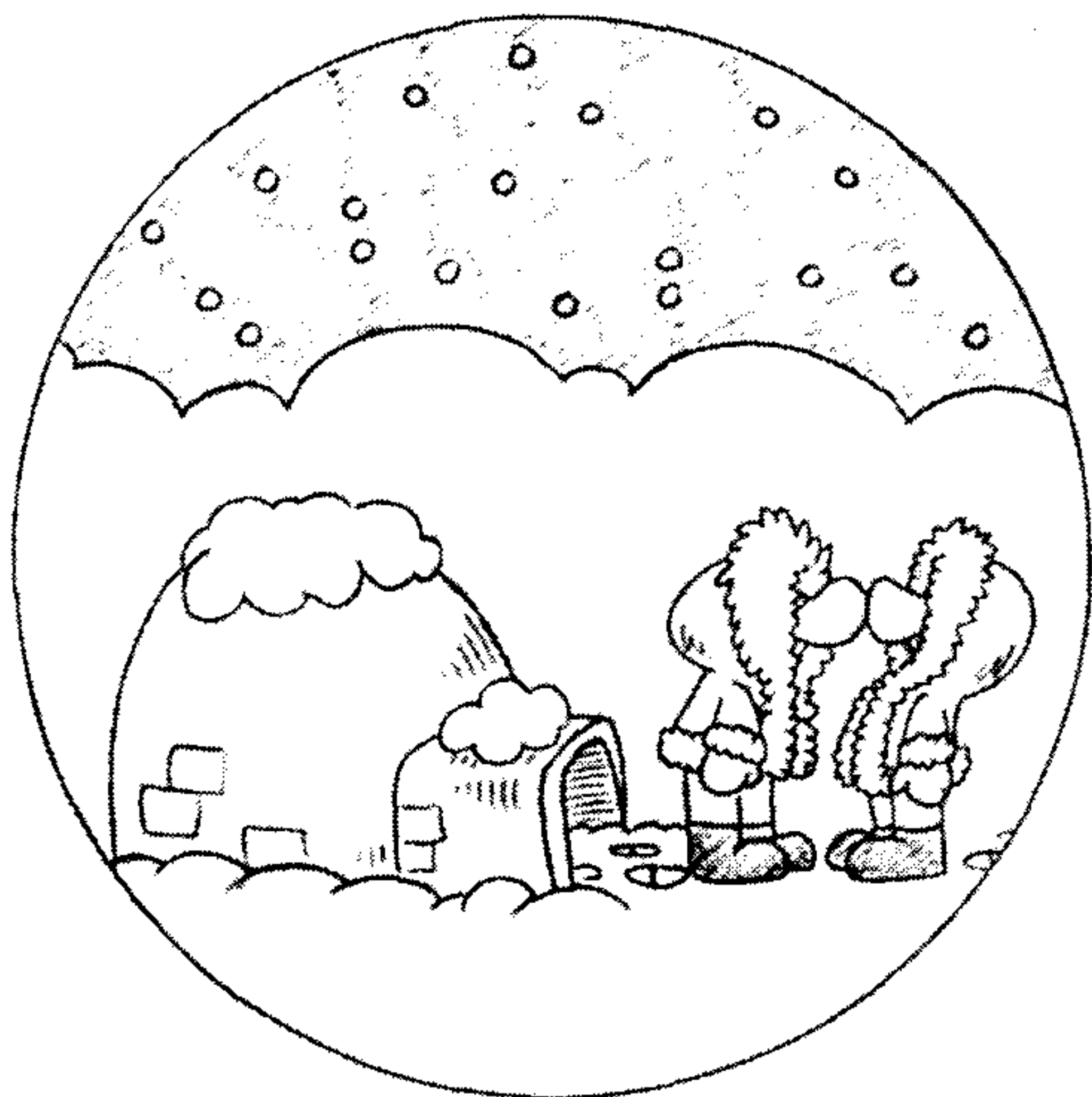
Теперь рисунок становится юмористическим, потому что человек ловит капли рукой, пытаясь определить, идет дождь или нет, а в это время дождь успевает промочить его насквозь.



Сильный косой дождь

Зимняя сказка

В зимних сценках не должно быть солнца, потому что оно символизирует тепло.



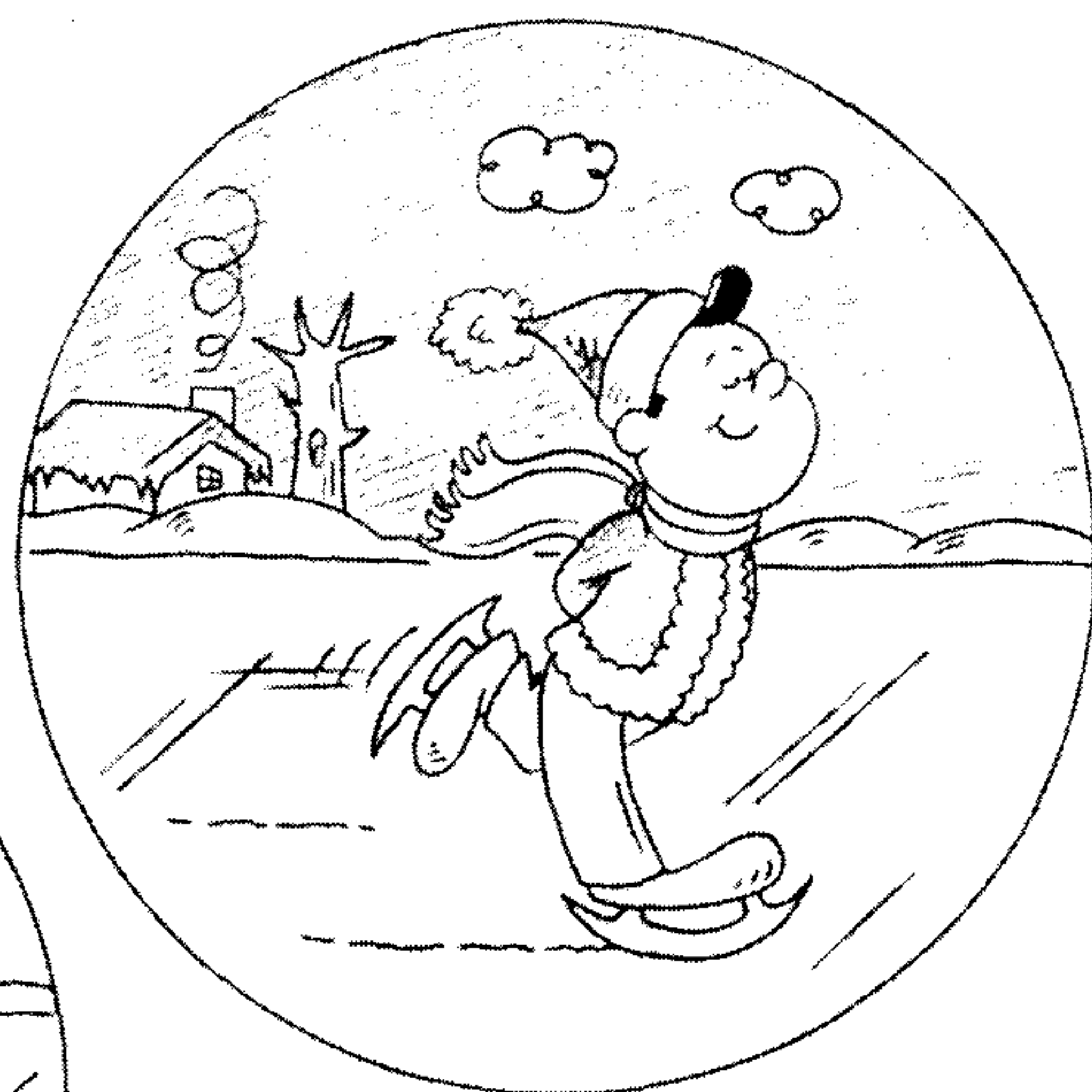
Северный полюс

Обратите внимание, что снег виден только на фоне неба, но не ниже линии горизонта. На иглу — домике эскимосов — снег собирается в кучки.



Прорубь для ловли рыбы

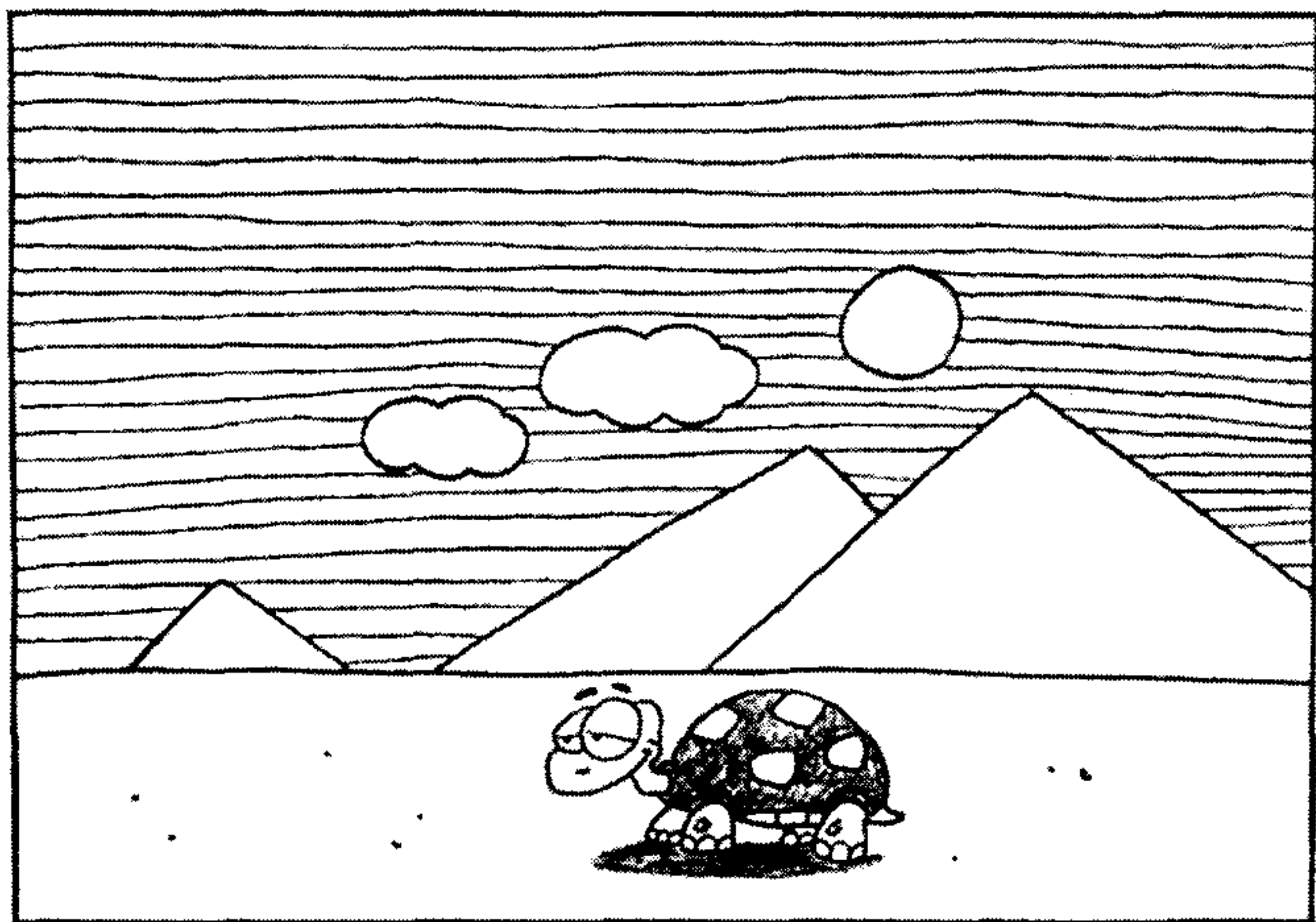
Очень популярная сценка. Замёрзшие озера смотрятся лучше всего, если они занимают большую часть композиции. Для передачи ощущения гладкости льда оставьте его поверхность чистой.



На коньках

Коньки оставляют на льду бороздки. Обратите внимание, что с крыши дома на заднем плане свешиваются сосульки, а дерево голое.

Облака и тучи



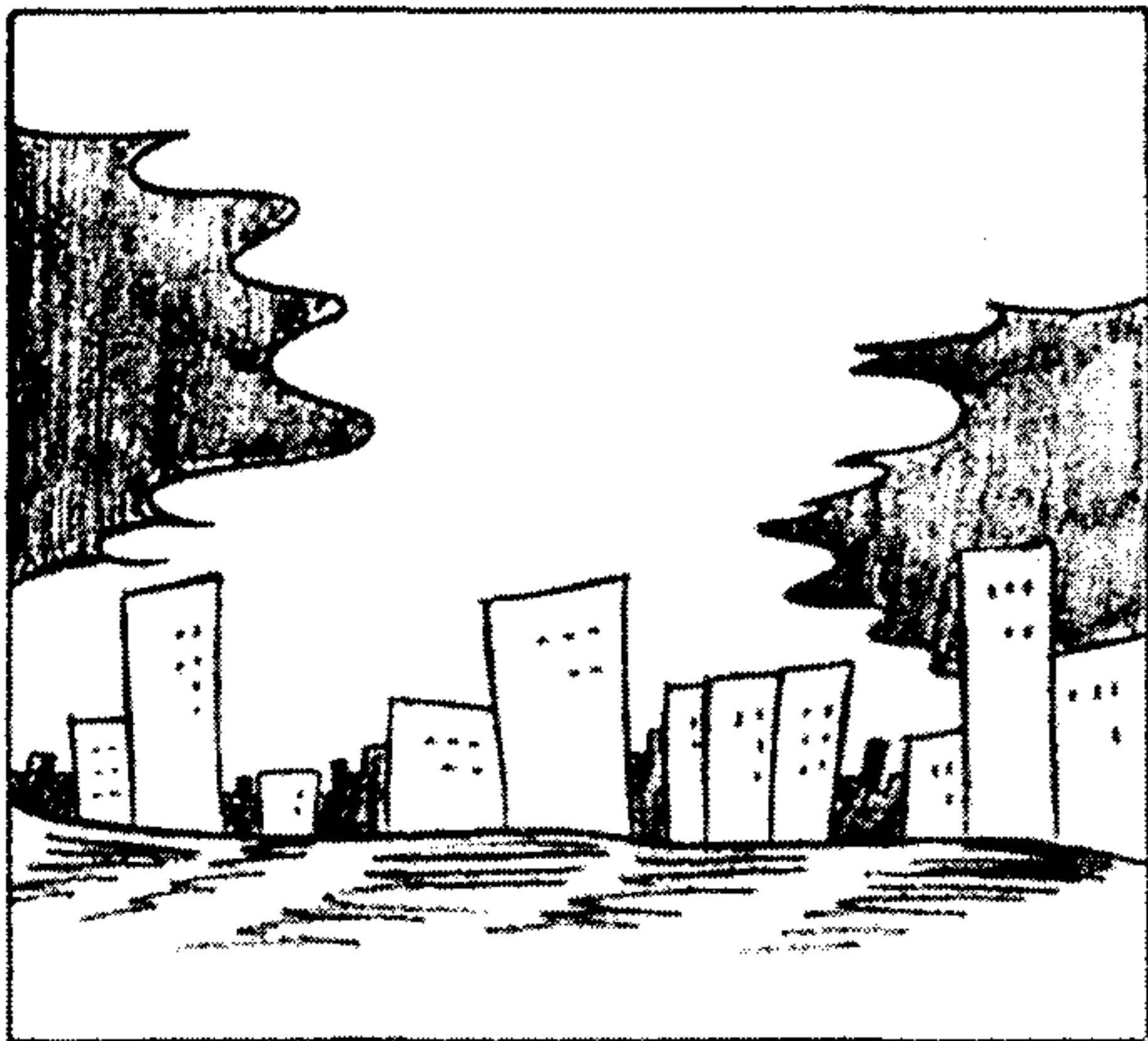
Небо в широких чёрно-белых полосах производит впечатление тёмно-синего.

Пыль изображается неровными клубами и кусочками дорожной грязи, сквозь которые частично просматривается земля.

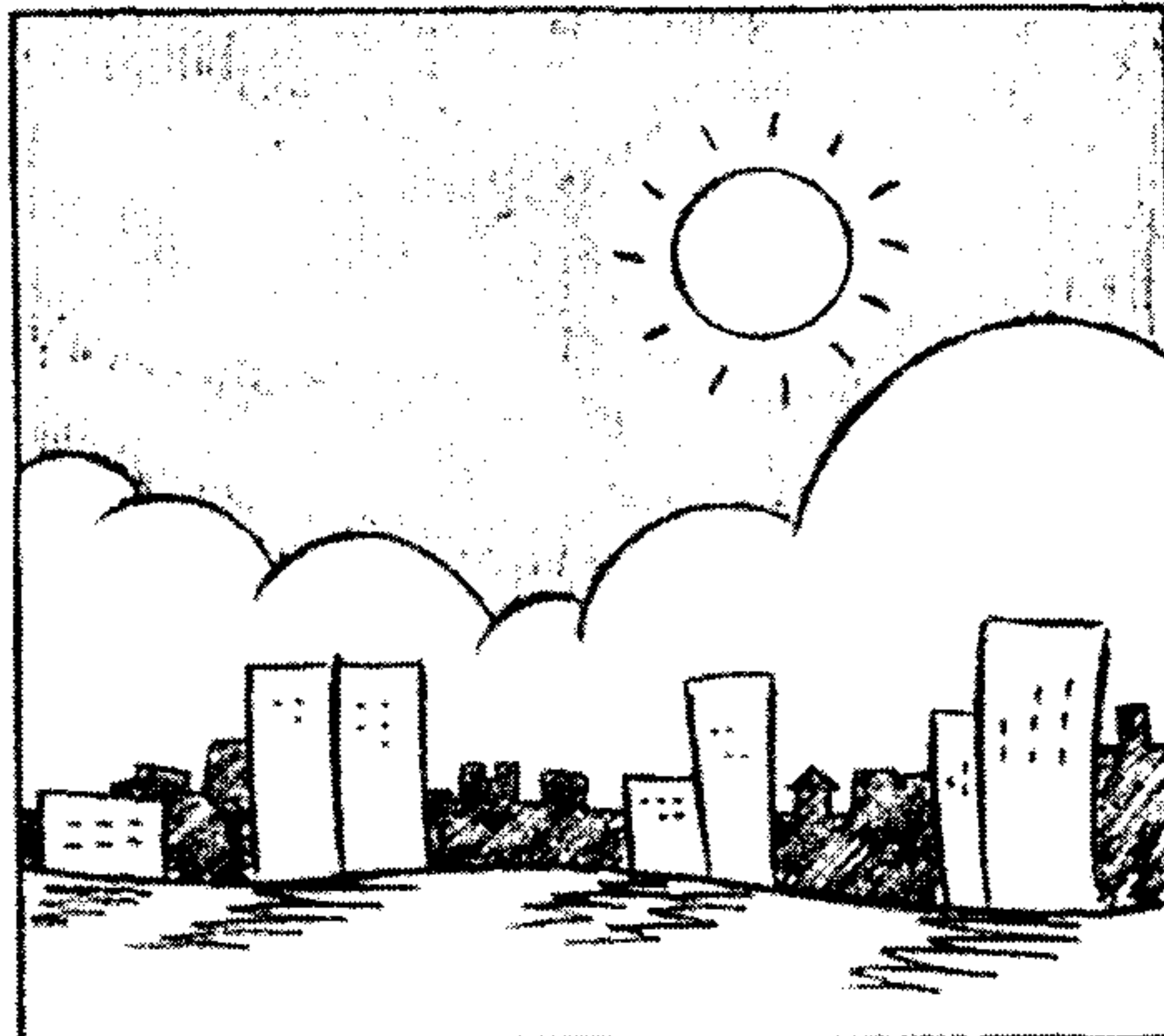


Городские пейзажи

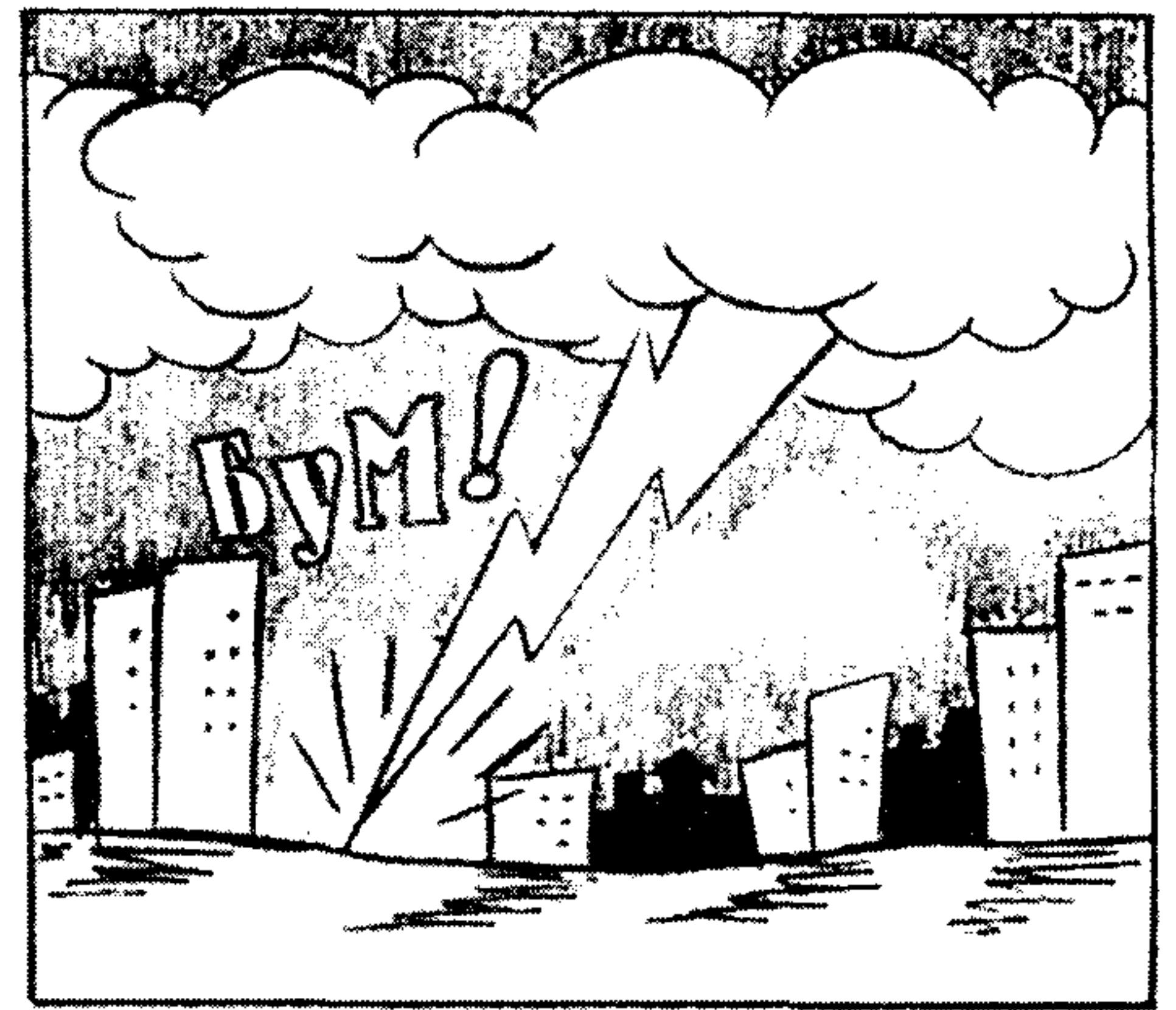
Городской пейзаж — это динамичная комбинация из облаков, неба, света и тени.



Тучи сверху донизу создают ощущение быстро растущего города.

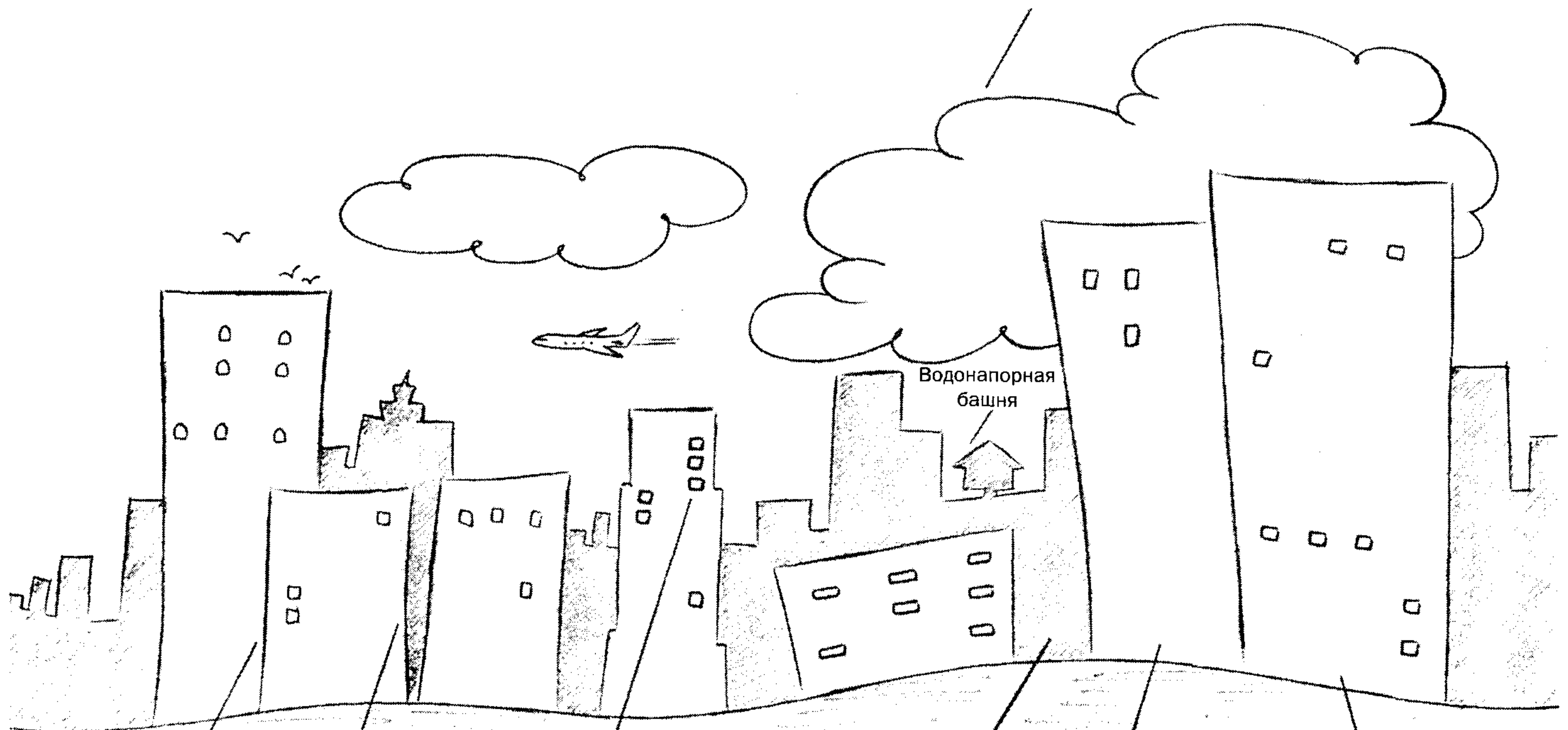


Низкие облака передают атмосферу спокойствия.



Над городом нависли грозовые тучи, грохочет гром и сверкает молния.

БОЛЬШИЕ ОБЛАКА ДЕЛАЮТ СЦЕНКУ БОЛЕЕ ВЫРАЗИТЕЛЬНОЙ.



ЗДАНИЯ
ПЕРЕКРЫВАЮТ
ДРУГ ДРУГА,
ДЕЛАЯ РИСУНОК
ОБЪЁМНЫМ.

ДОМА
НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО
РИСОВАТЬ
ПОД ЛИНЕЙКУ.

НИКОГДА
НЕ ИЗОБРАЖАЙТЕ
ВСЕ ОКНА.

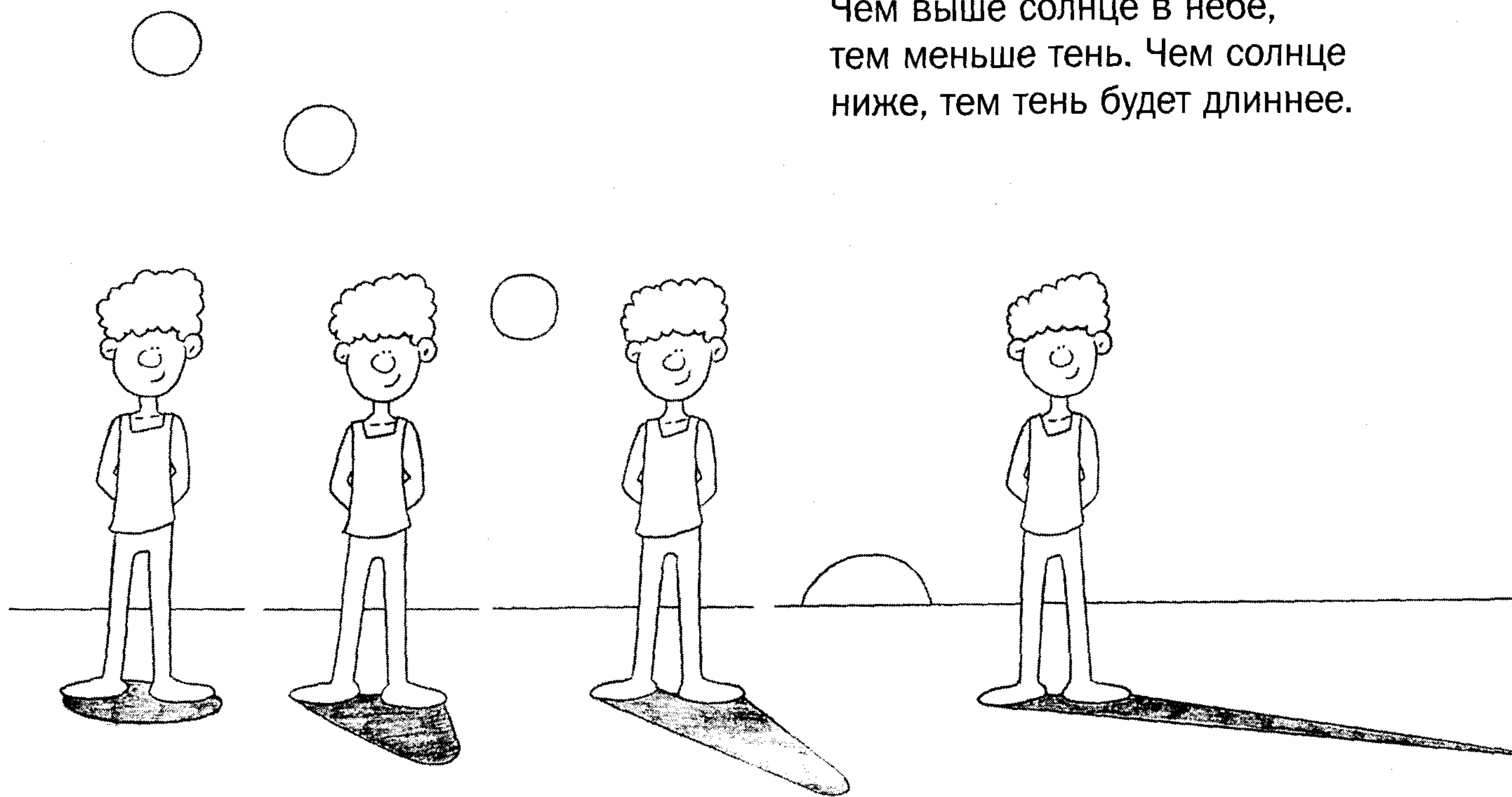
ЗАДНИЙ ПЛАН
ПУСТЬ БУДЕТ
АБСТРАКТНЫМ.

ПЕРЕДНИЙ
ПЛАН

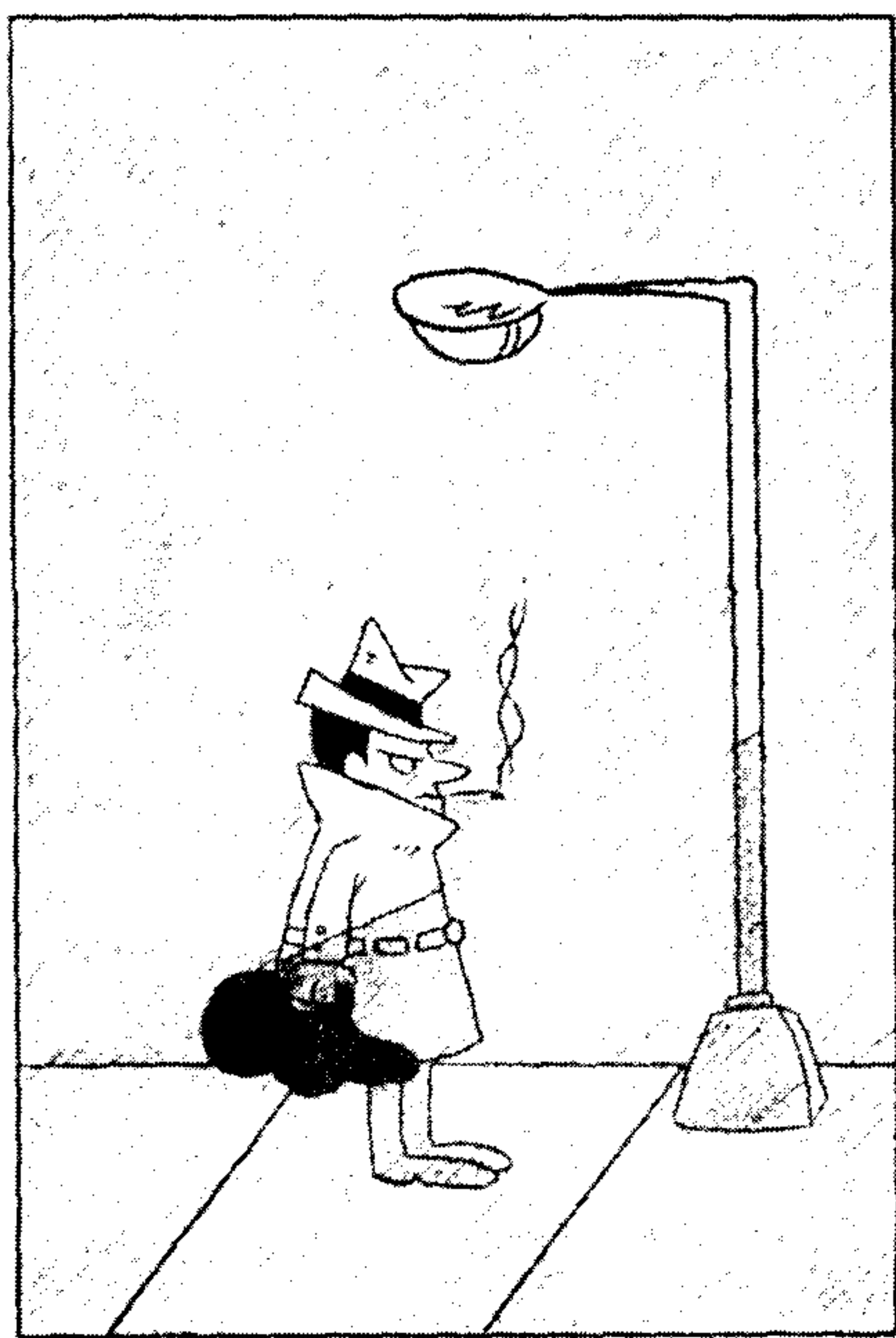
ДВЕРЕЙ
ПОДЪЕЗДА
НЕ НУЖНО.

Я и моя тень

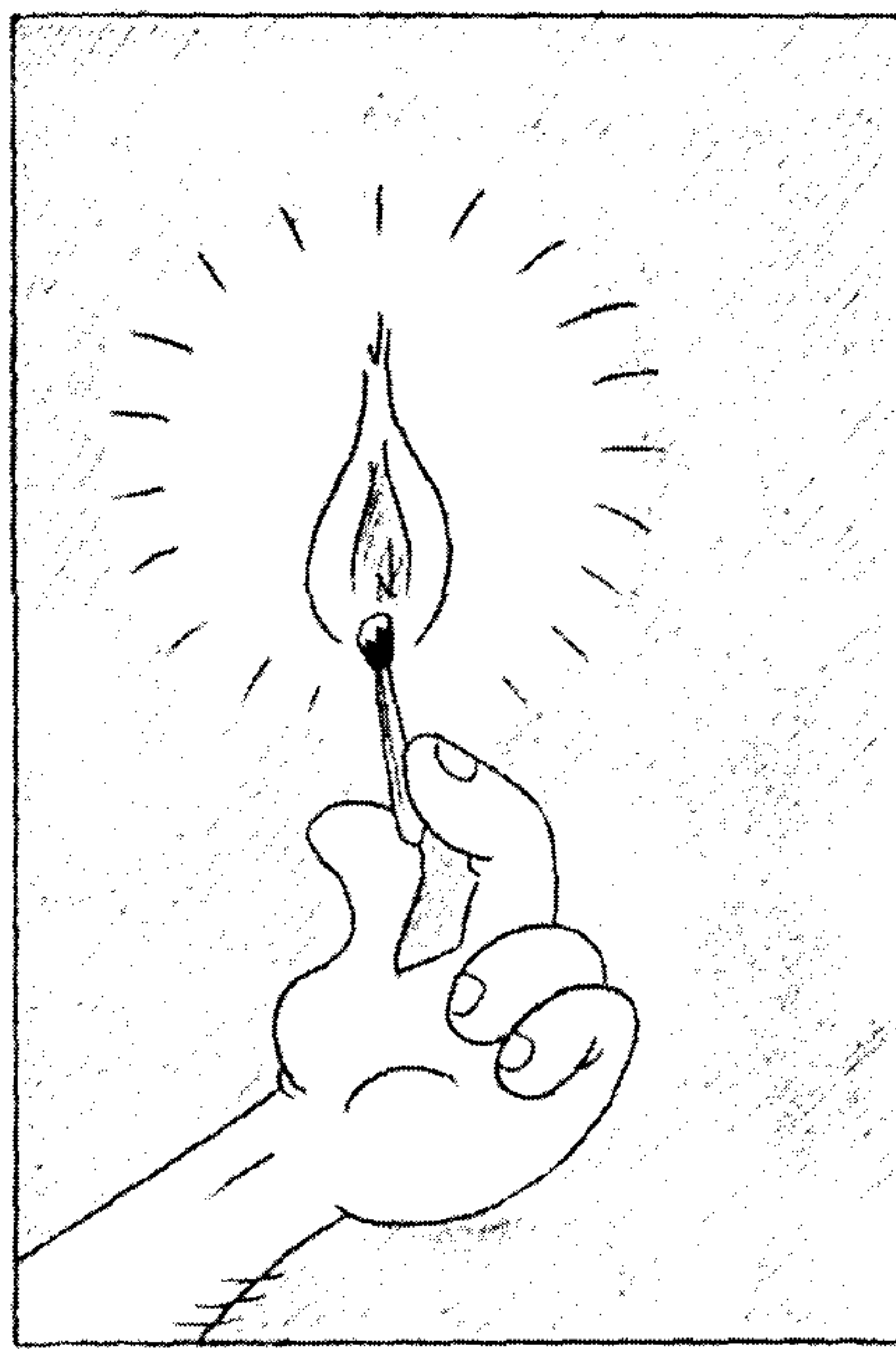
Чем выше солнце в небе,
тем меньше тень. Чем солнце
ниже, тем тень будет длиннее.



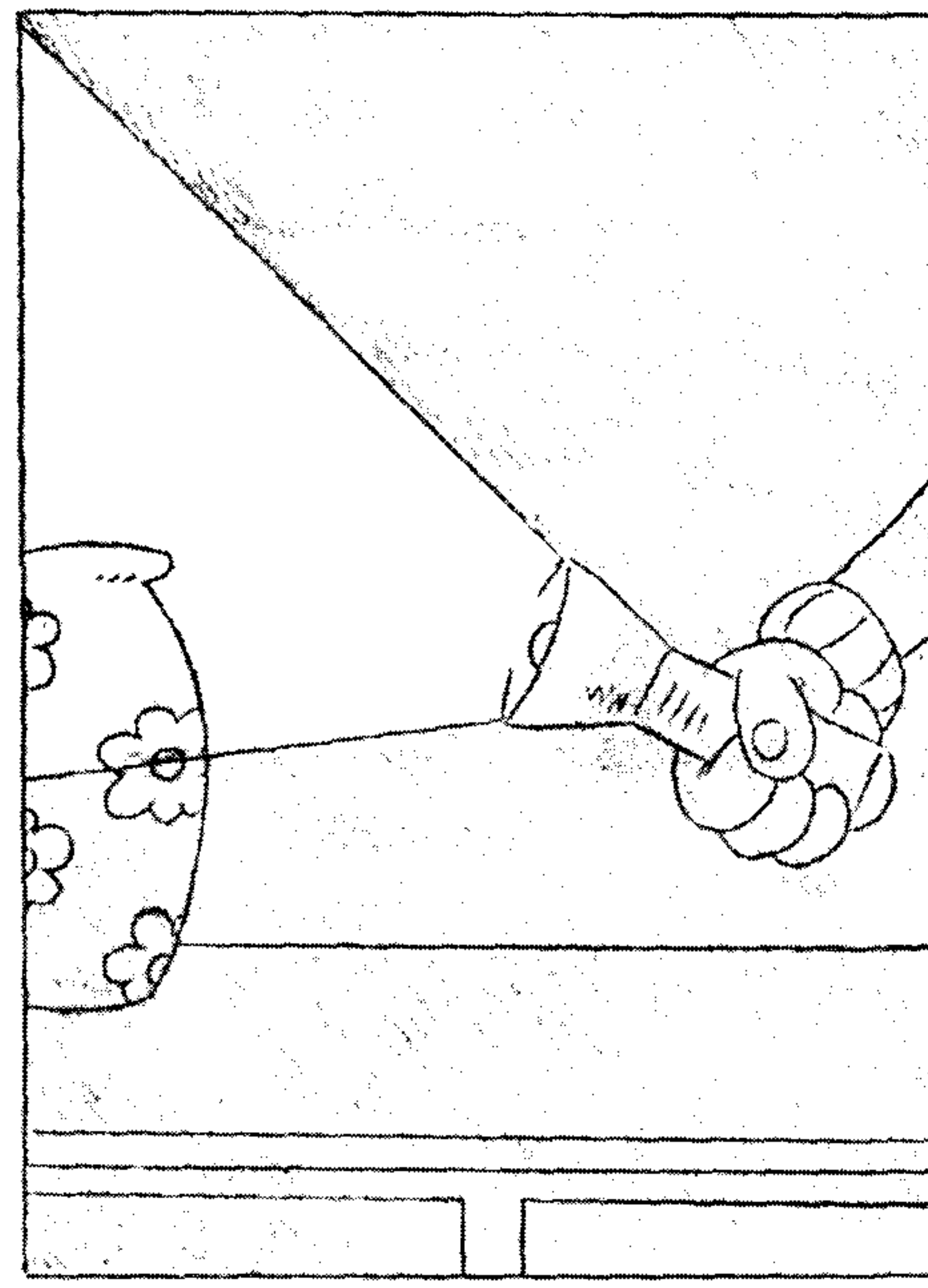
Свет и тьма



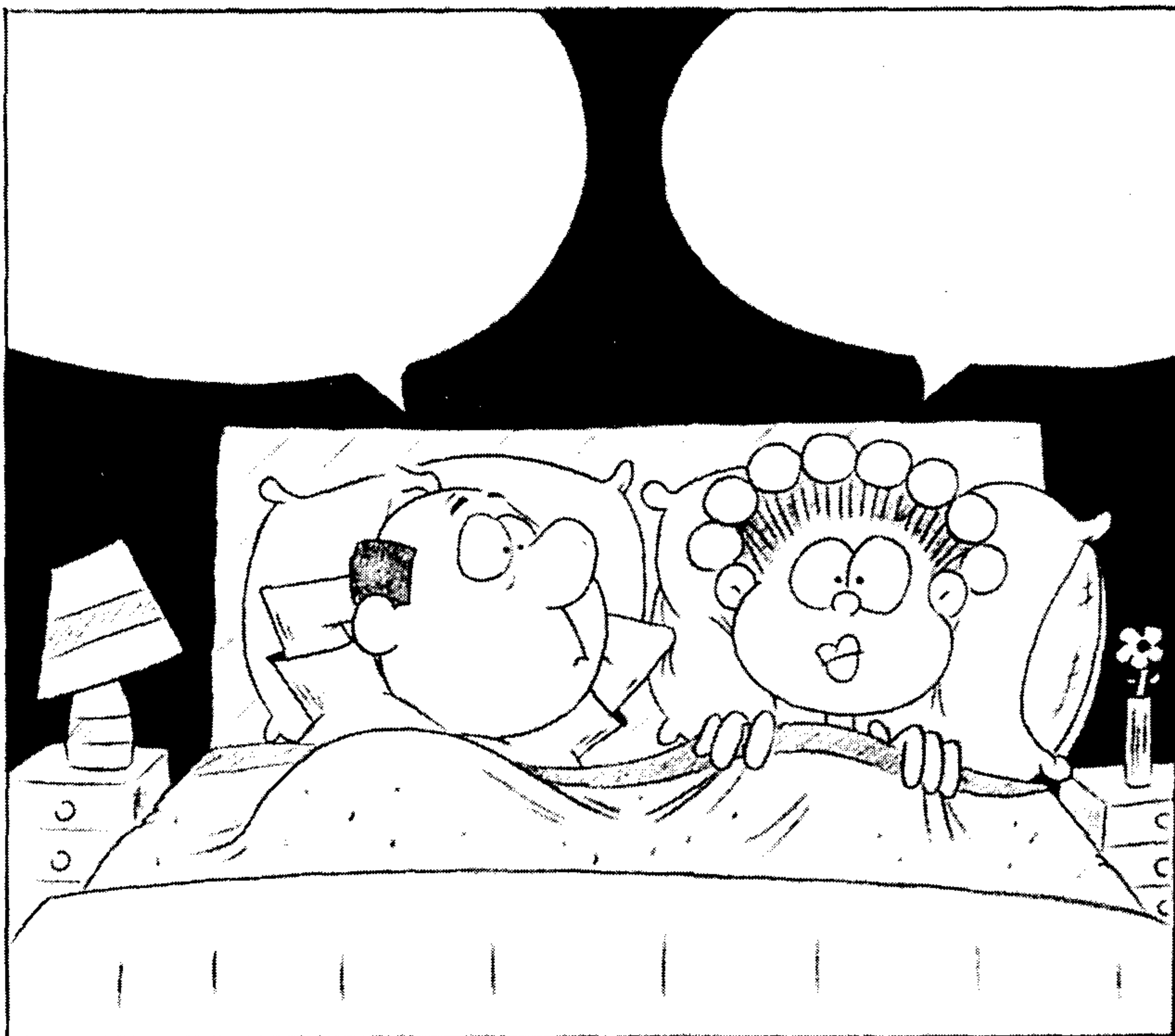
Свет не падает на все
предметы одинаково.
Уличный фонарь
освещает только
верхнюю половину
фигуры героя.



Пламя и лампочки
(иногда) сияют,
что передаётся кругом
маленьких штрихов.

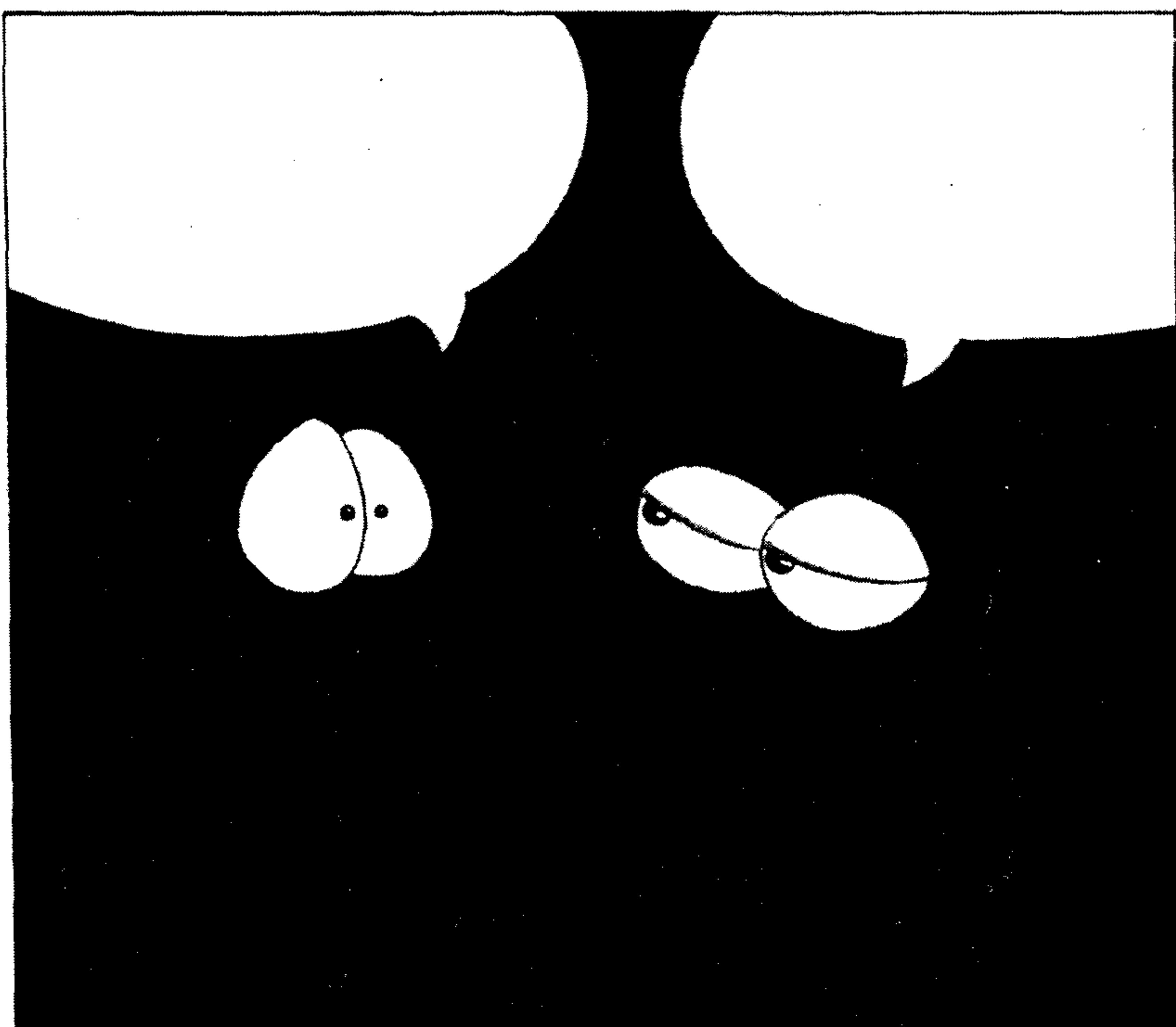


Фонарики прорезают
темноту ярким лучом
света. Если в луче
оказывается какой-то
предмет, например ваза,
он освещается только

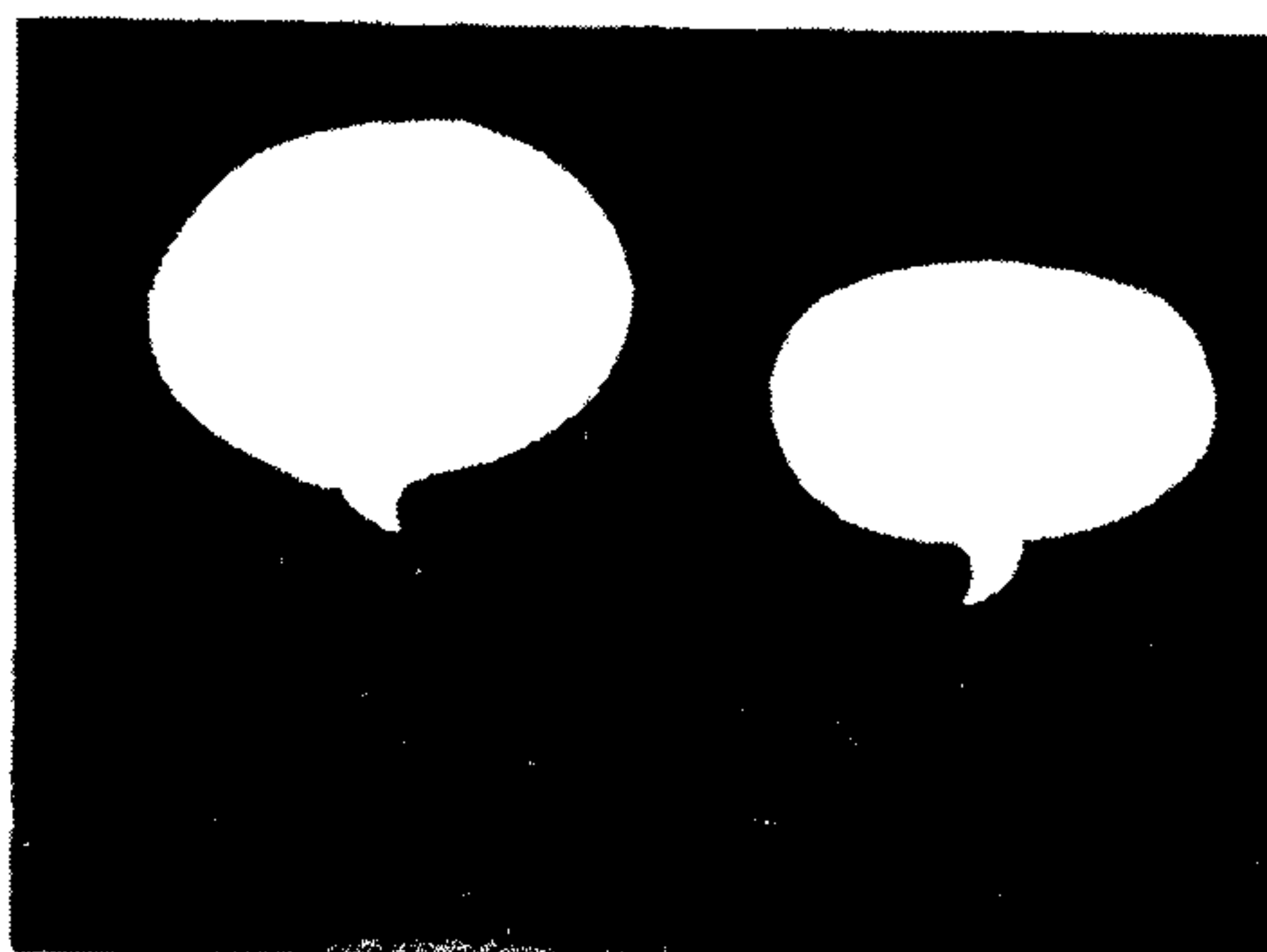


Ночной интервью

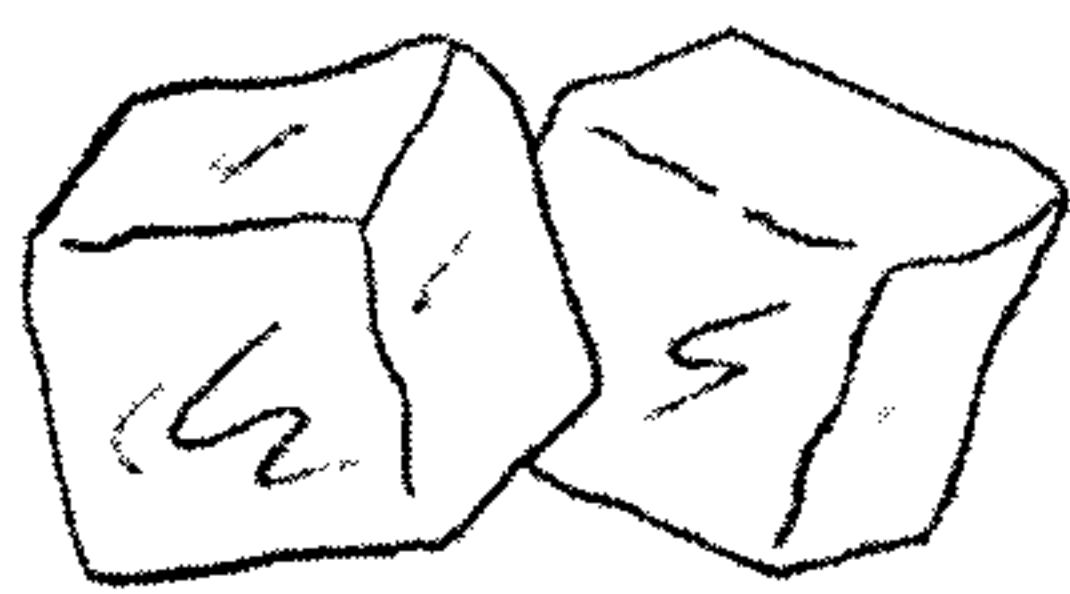
Для обозначения ночи стены можно сделать чёрными, но всё остальное — супругов, кровать и тумбочки — мы оставили для удобства освещённым, что, конечно же, в реальной жизни невозможно. Но ведь это же рисованный мир! Здесь вы можете делать всё, что угодно. Этот приём позволяет рисовать ночные сцены, не жертвуя никакими деталями.



В этой сцене весь упор делается на то, что она происходит ночью. Обратите внимание: глаза стали крупнее и занимают больше места. Кроме того, они более стилизованы, чтобы легко было понять, кому они принадлежат.



Эта альтернатива — самая стилизованная. Нам видны только облачка реплик. Одно облачко должно находиться выше другого, чтобы героев можно было различить.



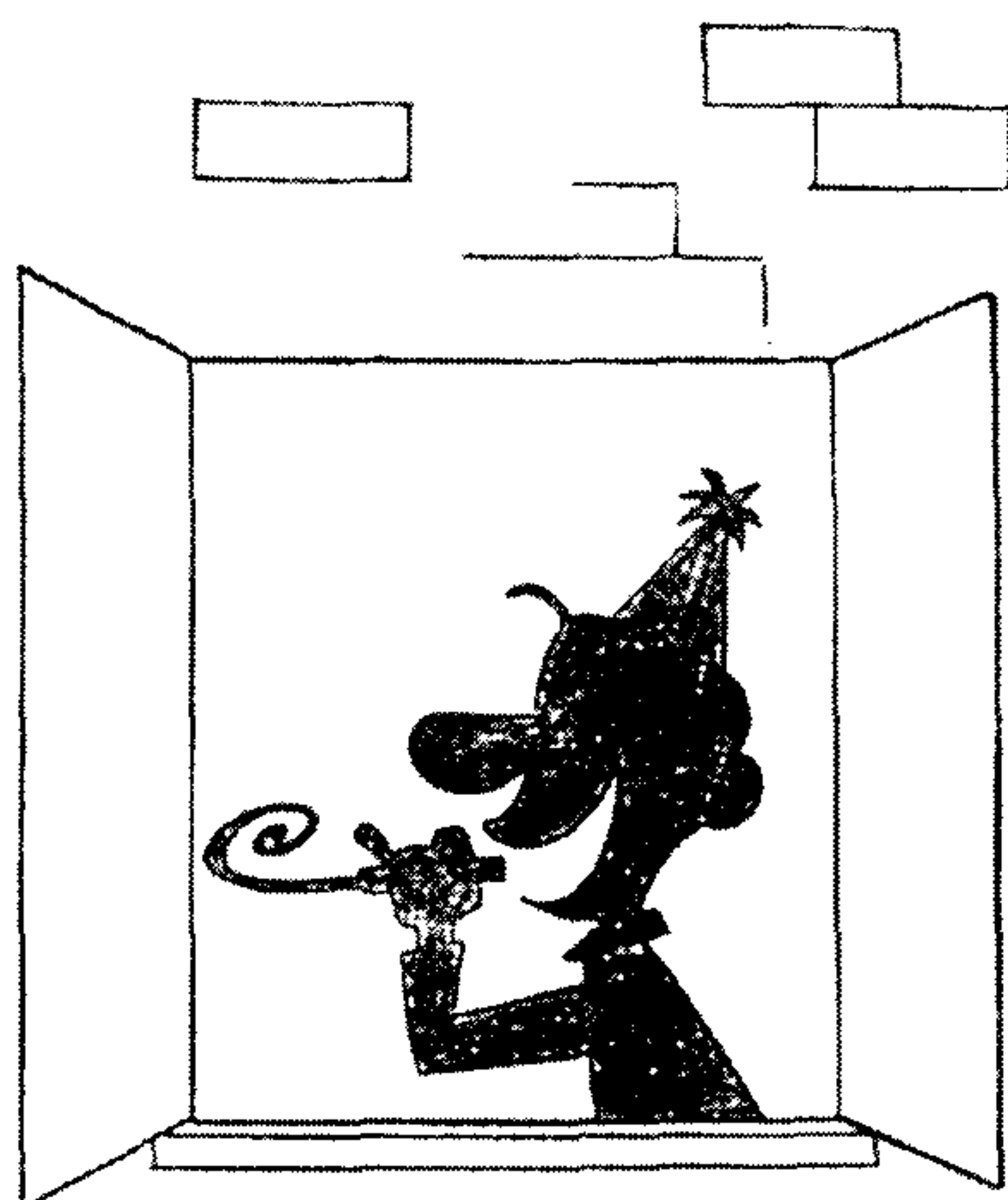
ОКНА, ЛЁД, ВОДА И ОЧКИ

Время от времени художник сталкивается со сложностями. И это просто выводит его из себя: ведь если бы не эта мелочь, рисунок был бы уже давным-давно готов!

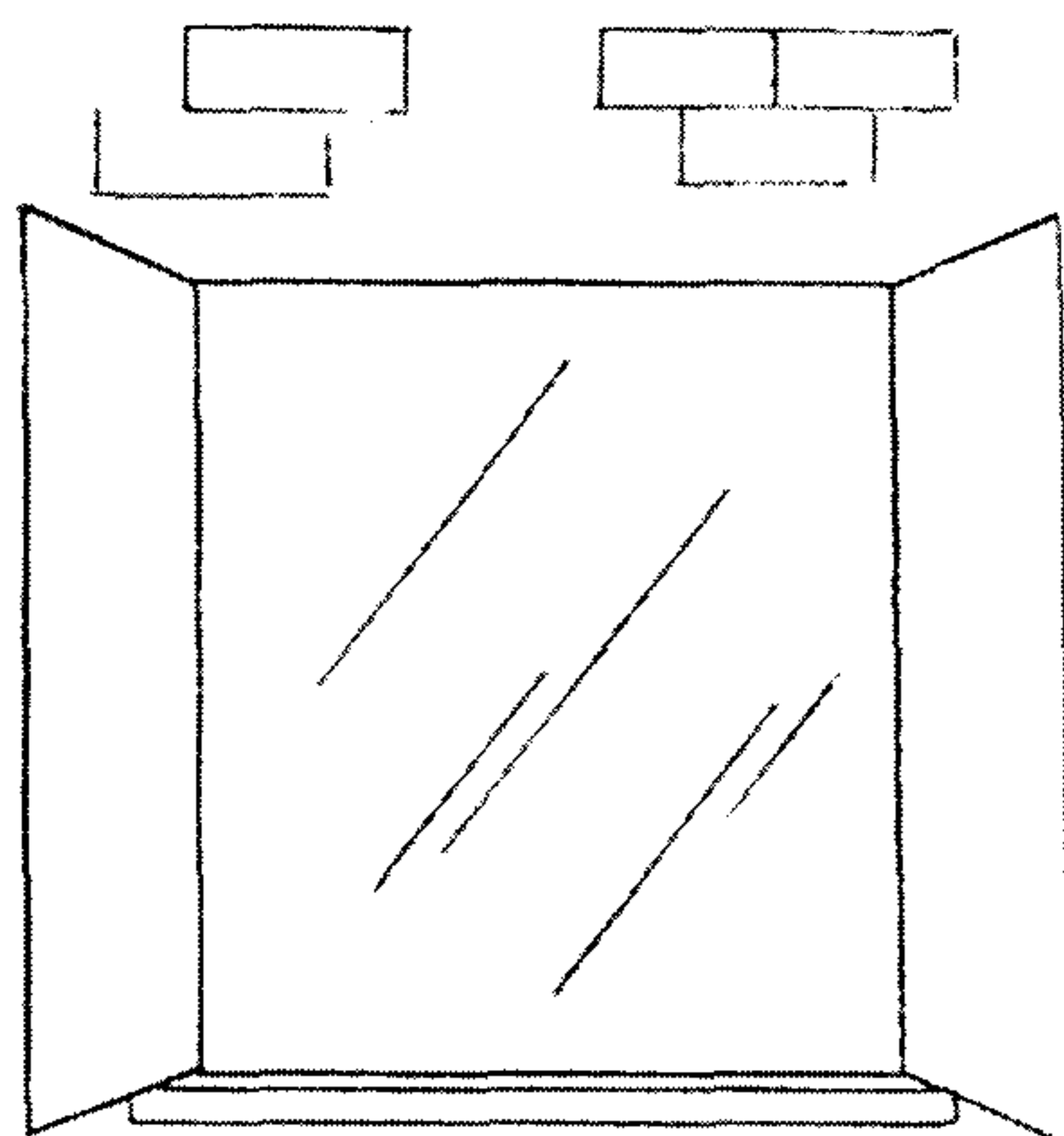
Этот раздел книги посвящен решению проблем. Чтобы вам не пришлось изобретать велосипед, я расскажу о стандартных способах выхода из сложных ситуаций, которые используются профессиональными художниками. Кроме того, вы обнаружите, что эти специальные приёмы делают рисунки интереснее.

Например, особые приёмы нужны при изображении оконных стекол, льда,

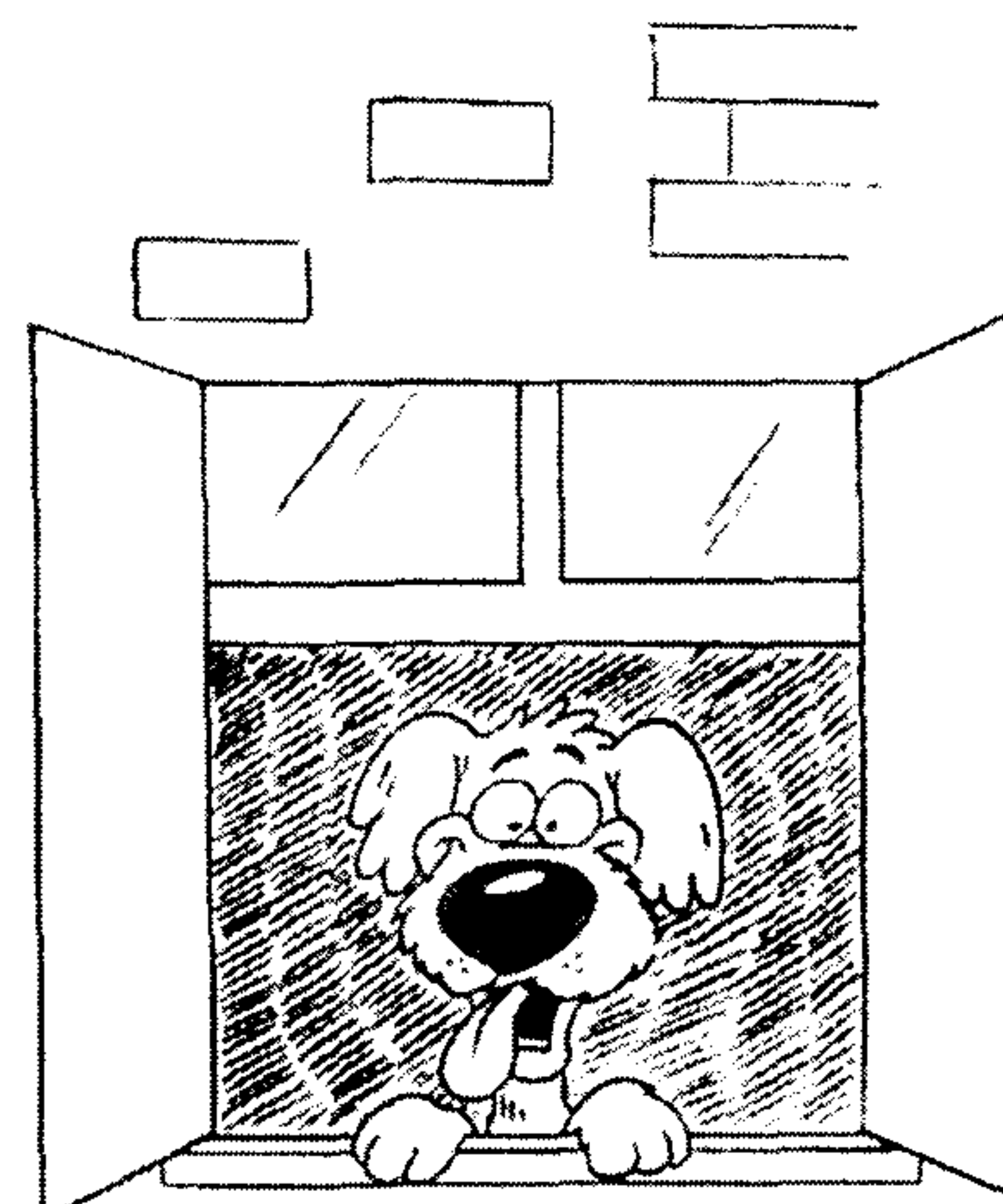
очков и воды. Они прозрачны, то есть через них проходит свет. Возможно, вам кажется, что оконное стекло не нужно никак обозначать, потому что оно кажется невидимым. Но тогда зритель решит, что окно открыто, а вы изображали его закрытым. Один выход — нарисовать окно с рамой. Но если вы рисуете окно в современном офисе, там рам не будет и проблема останется нерешенной. Иллюстрации в этой главе помогут вам справиться и с этой сложной задачей, и со многими другими.



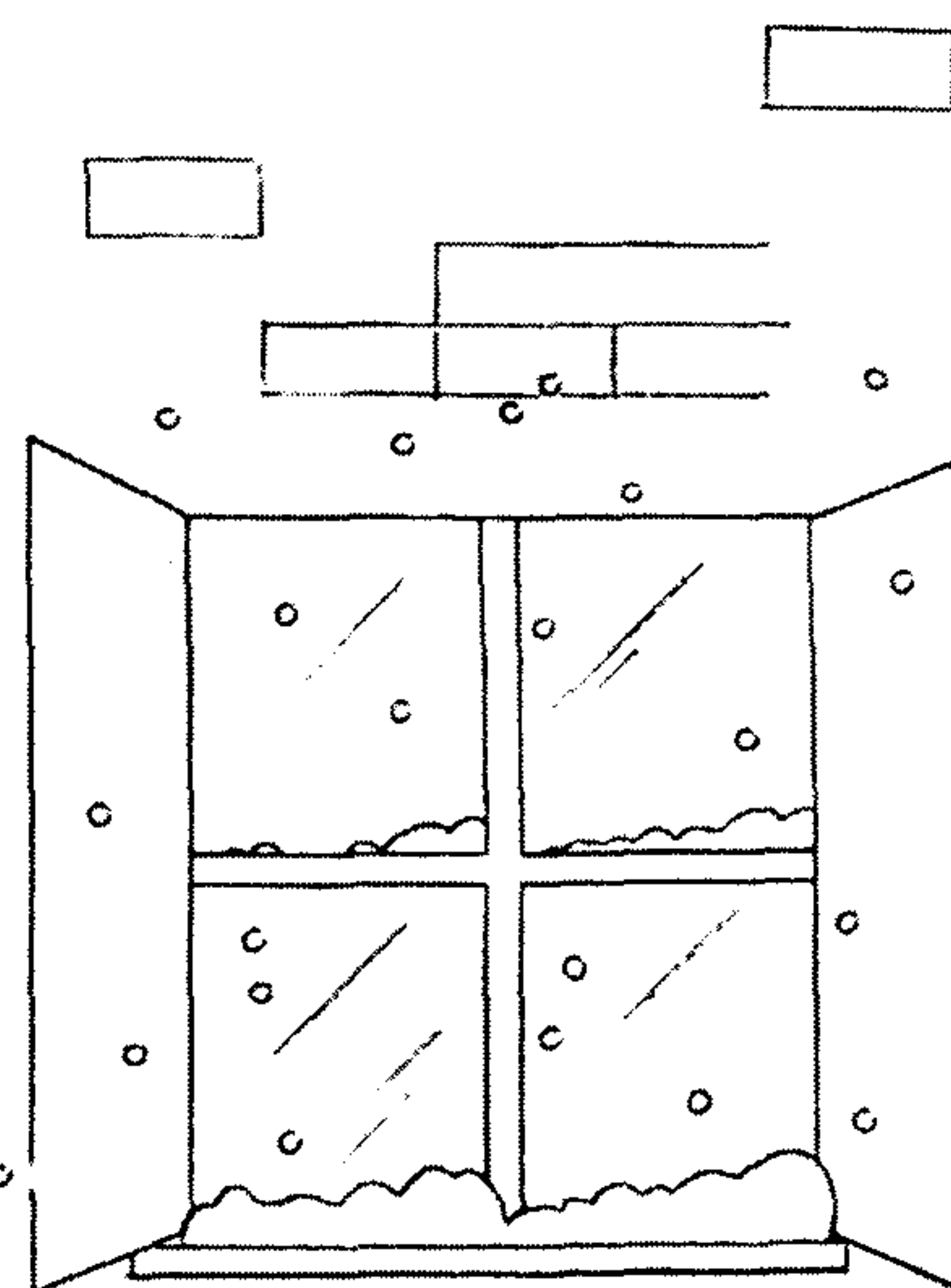
Окно перед силуэтом фигуры не требует линий отражения.



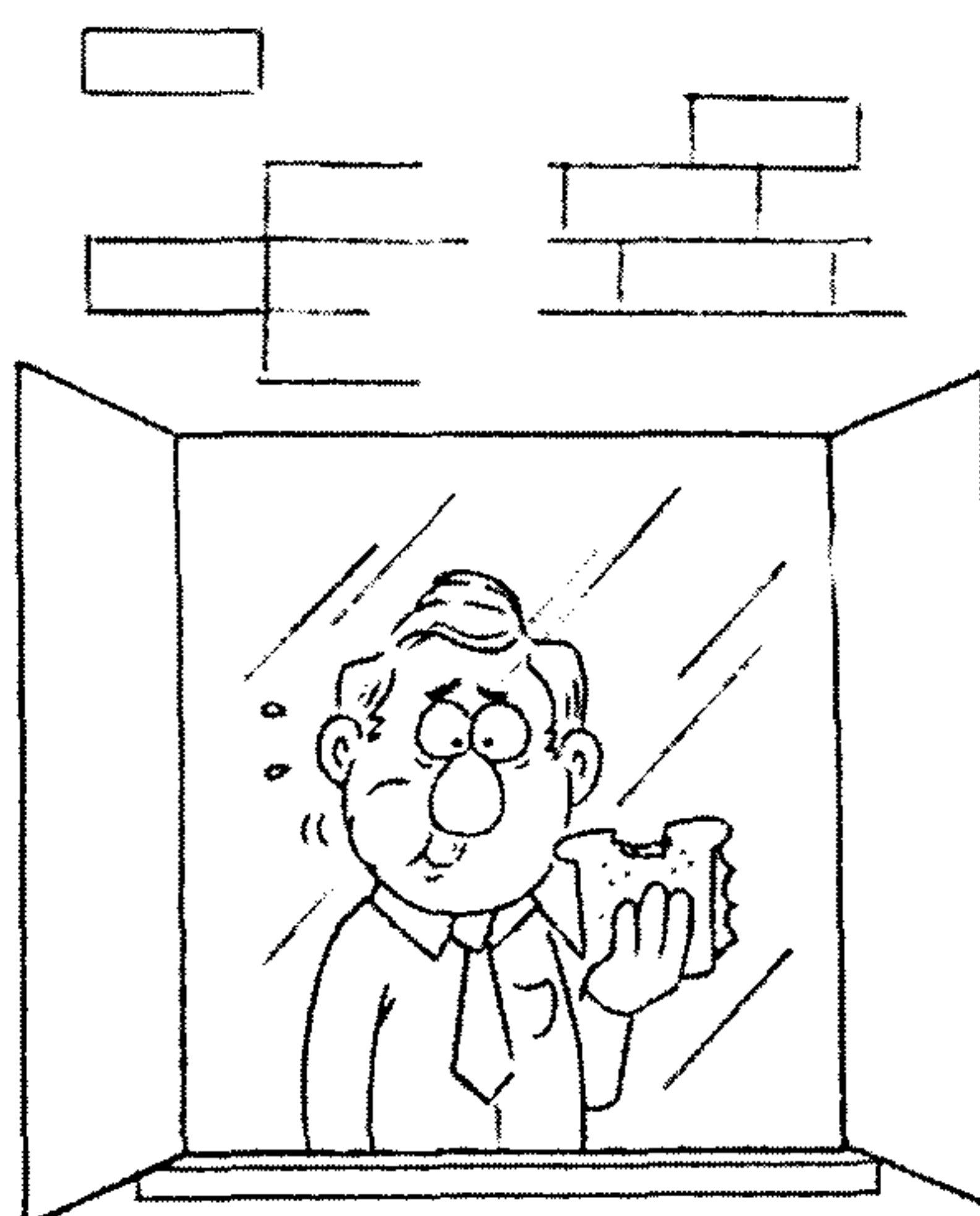
Закрытое окно отражает свет, что передаётся рядом диагональных линий.



Полуоткрытые окна всегда привлекают к себе внимание. Интерьер комнаты изображать не нужно.



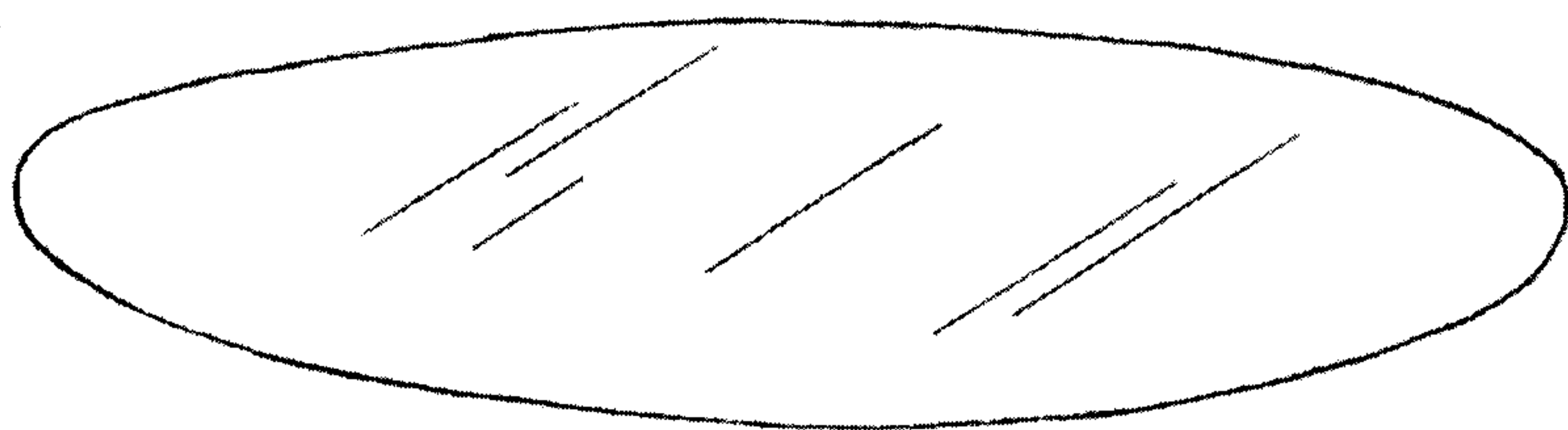
Оконные рамы — очень приятный штрих, особенно в зимних сценках, потому что на них скапливается снег.



Не бойтесь проводить линии отражения прямо по лицу героя.



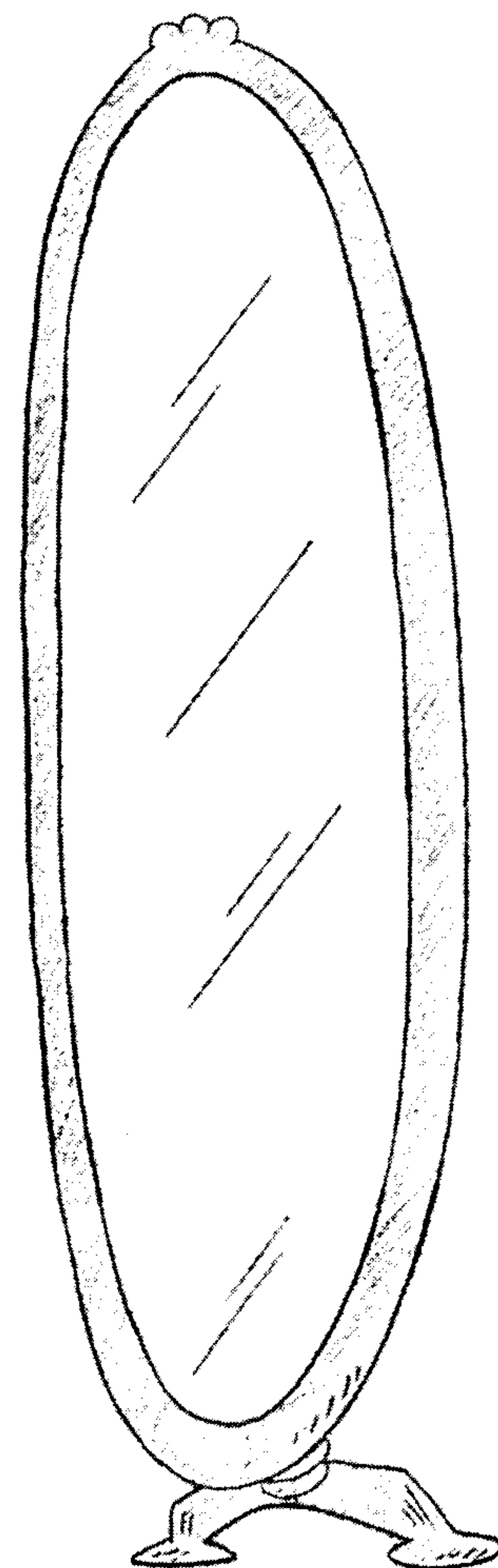
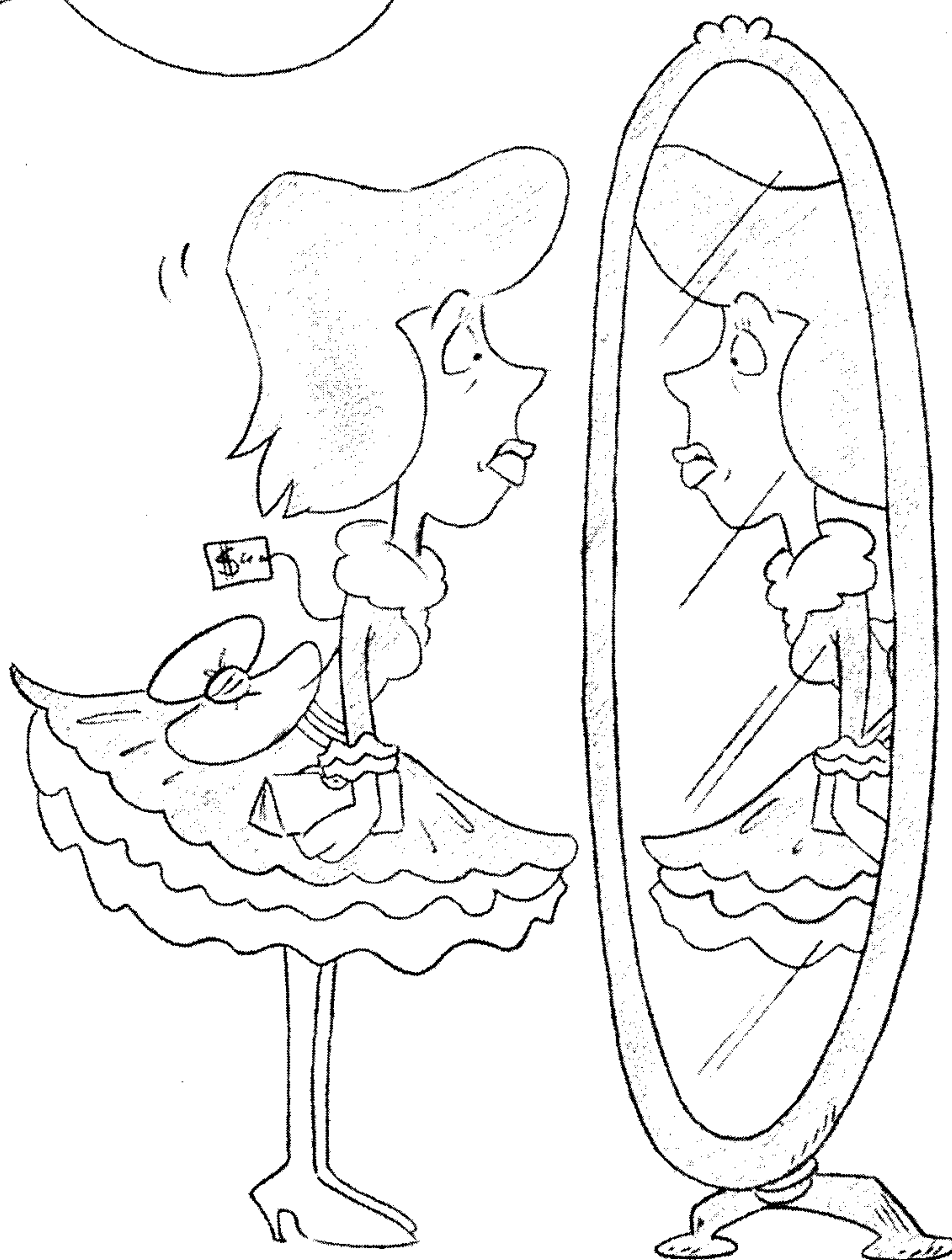
Теперь мы внутри дома и смотрим на улицу. В ночных пейзажах в окне всегда виден месяц.



Замёрзшее озеро — это лежащее
на земле зеркало.



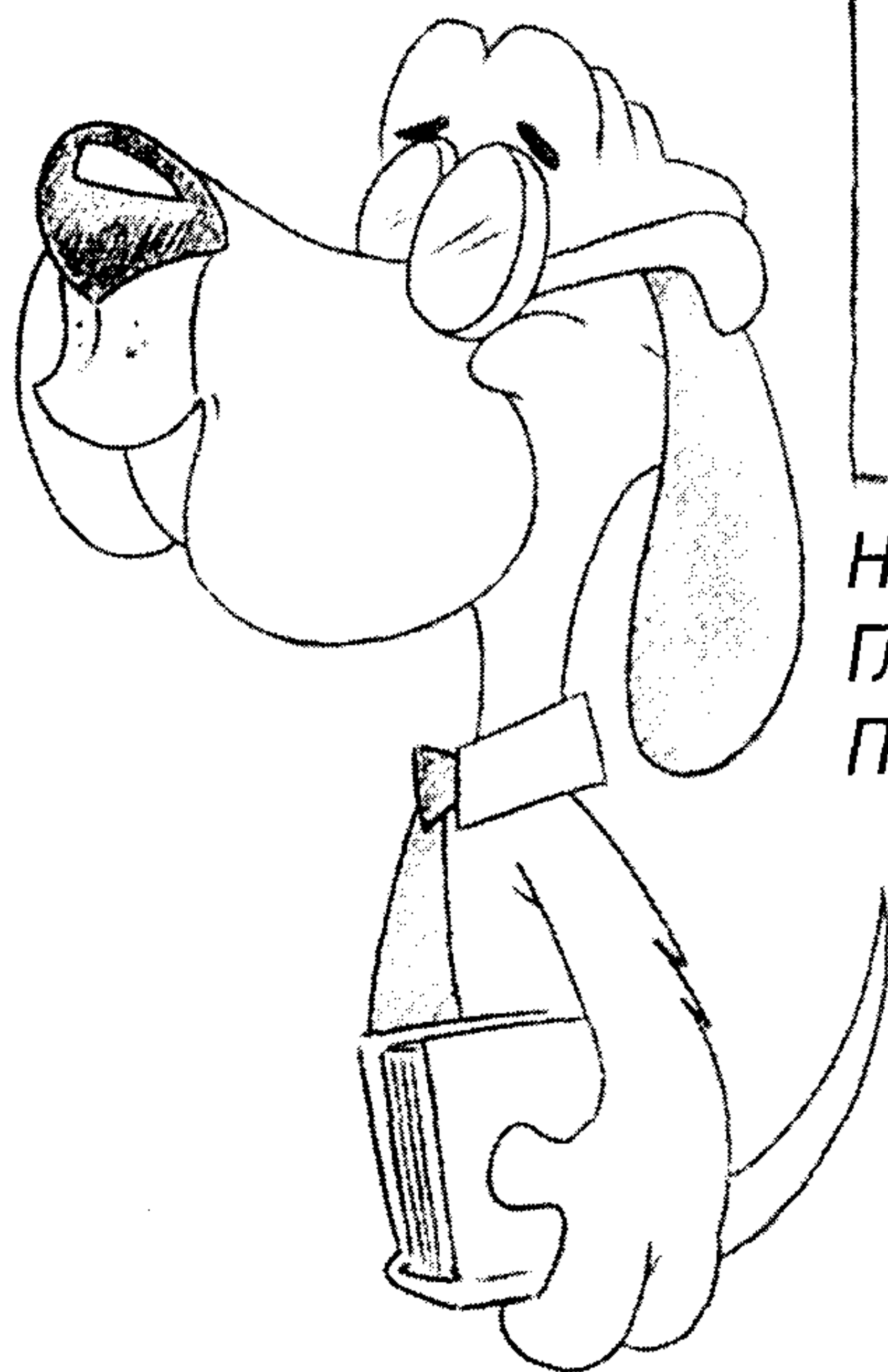
У кубиков льда
волнистые грани.



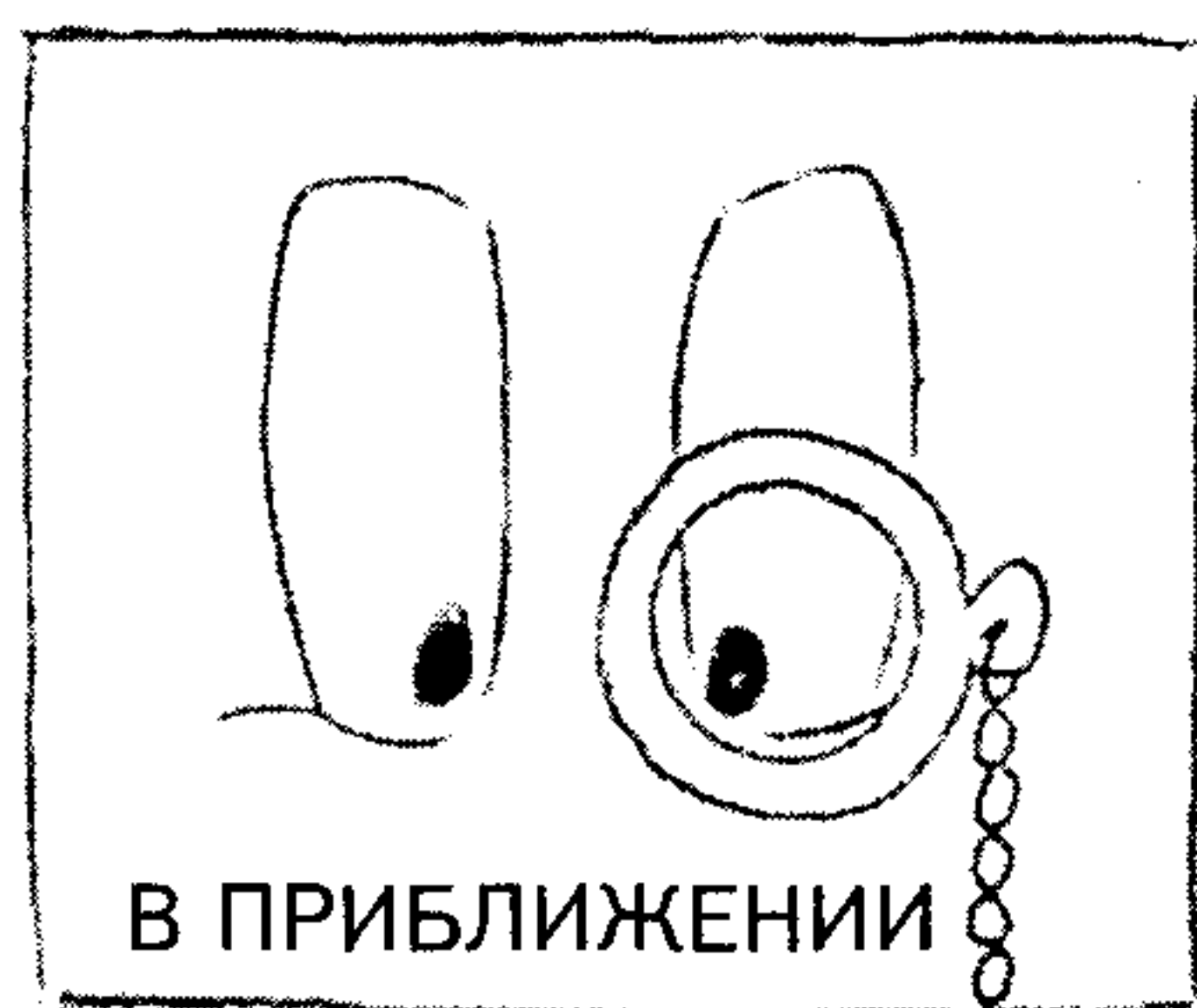
Чтобы нарисовать зеркальное отражение,
согните свой рисунок и обведите ещё раз.
Облачка реплик не отражаются в зеркале,
они “невидимы”.

Очки

Очки — замечательная деталь, которая помогает в создании образа персонажа.



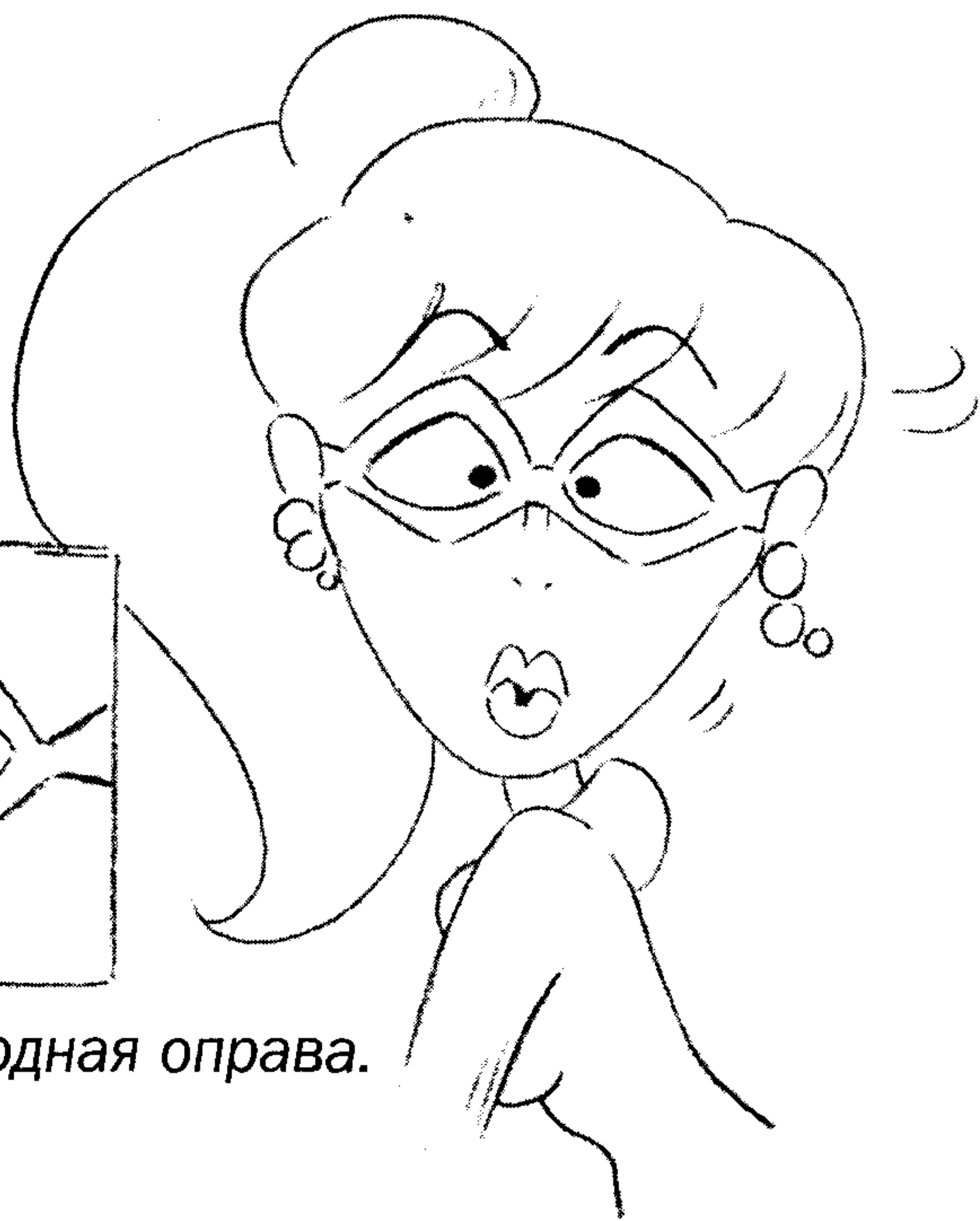
Непрозрачные стекла.
Глаза через них не видны.
Персонаж становится “учёным”.



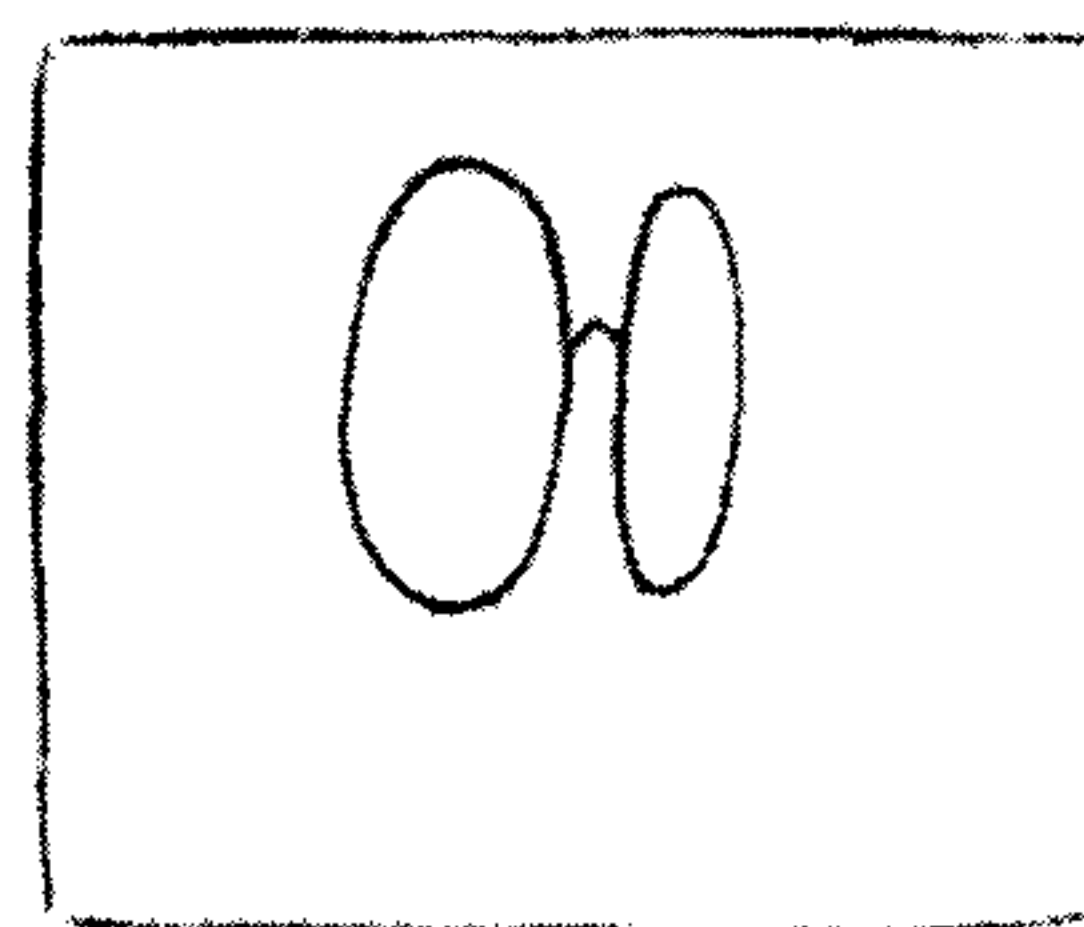
Монокль создает
аристократический вид.



Модная оправа.

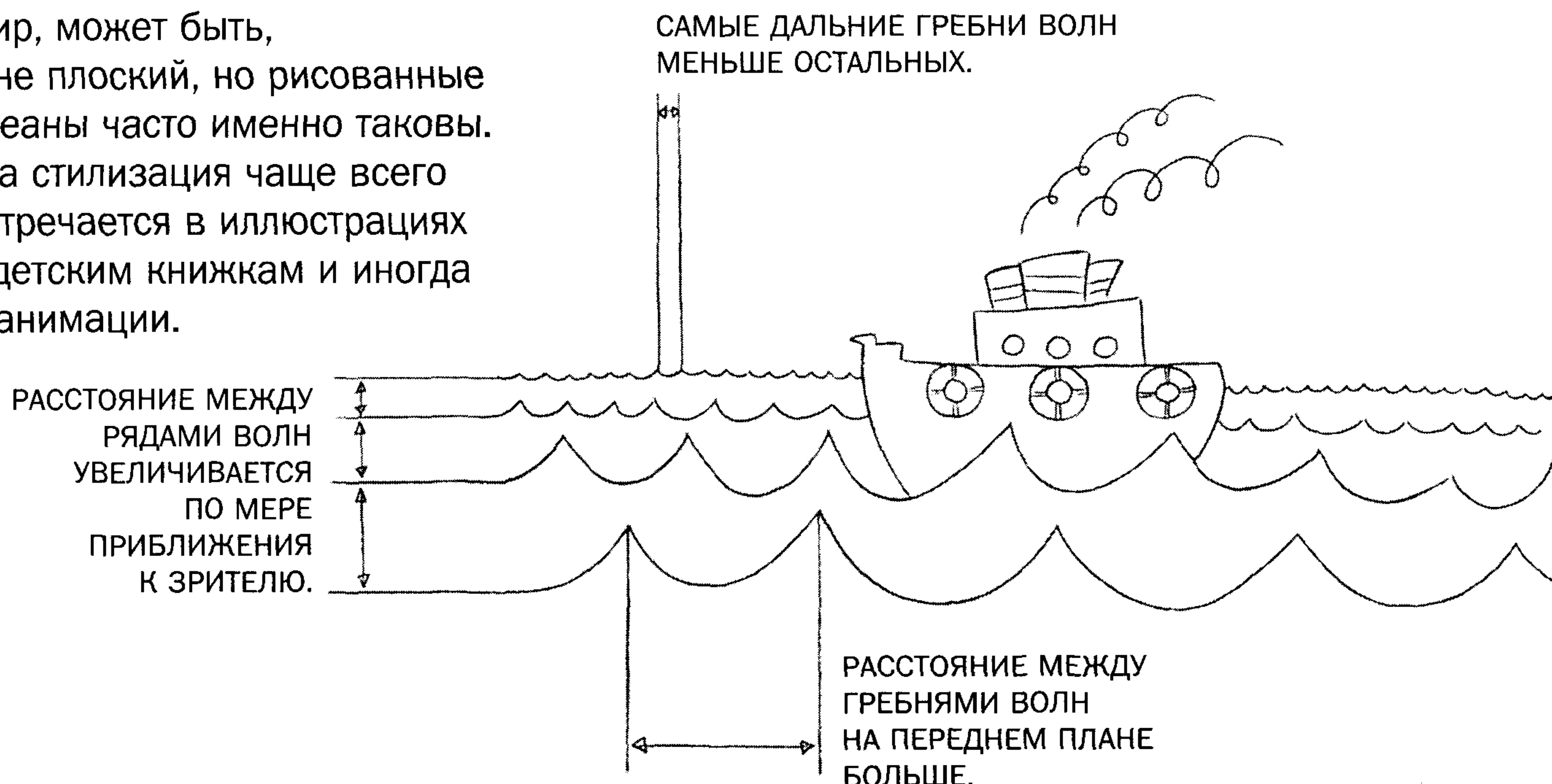


Пенсне —
классический элемент.
Но их нужно водружать
на длинный нос!

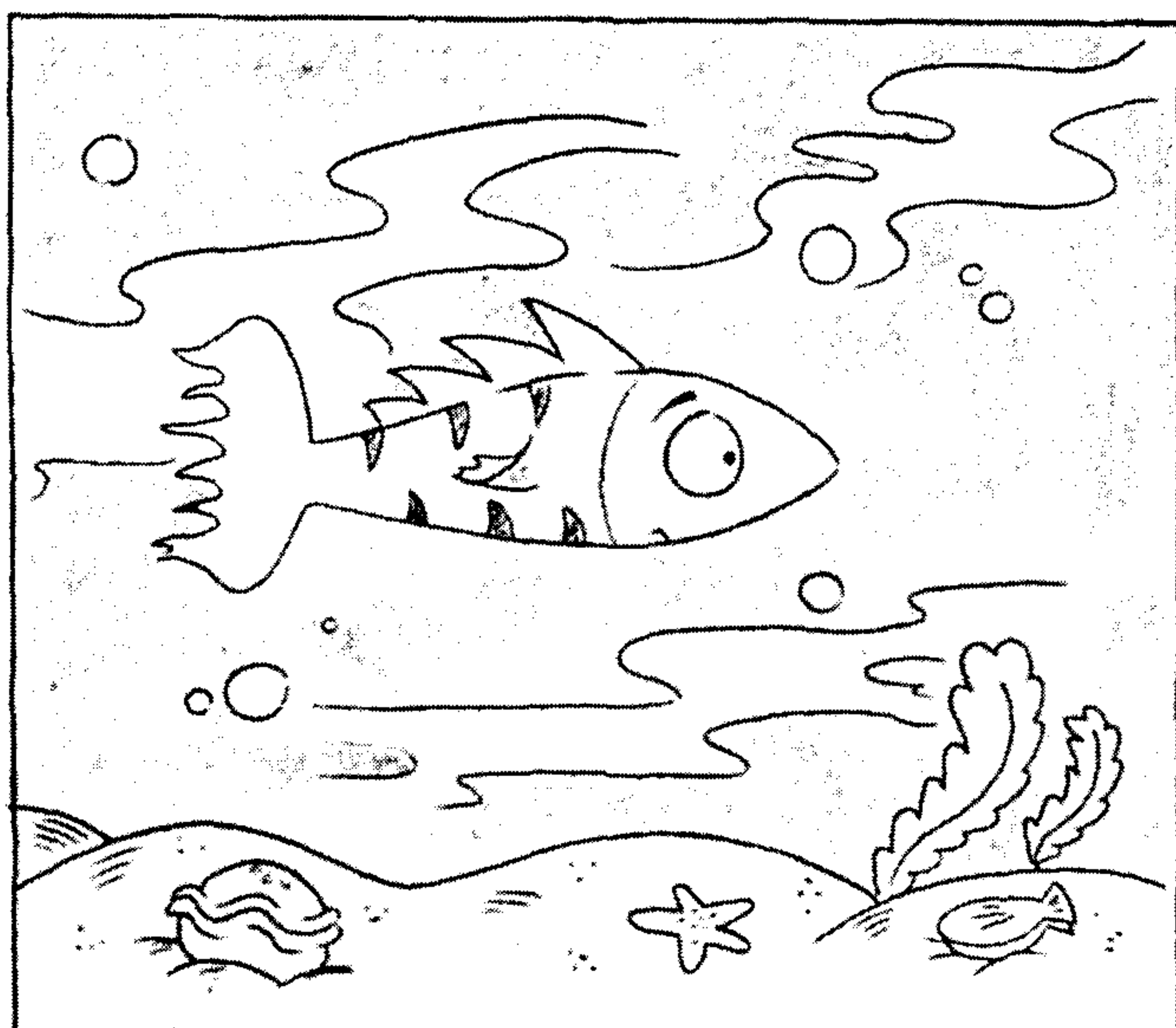
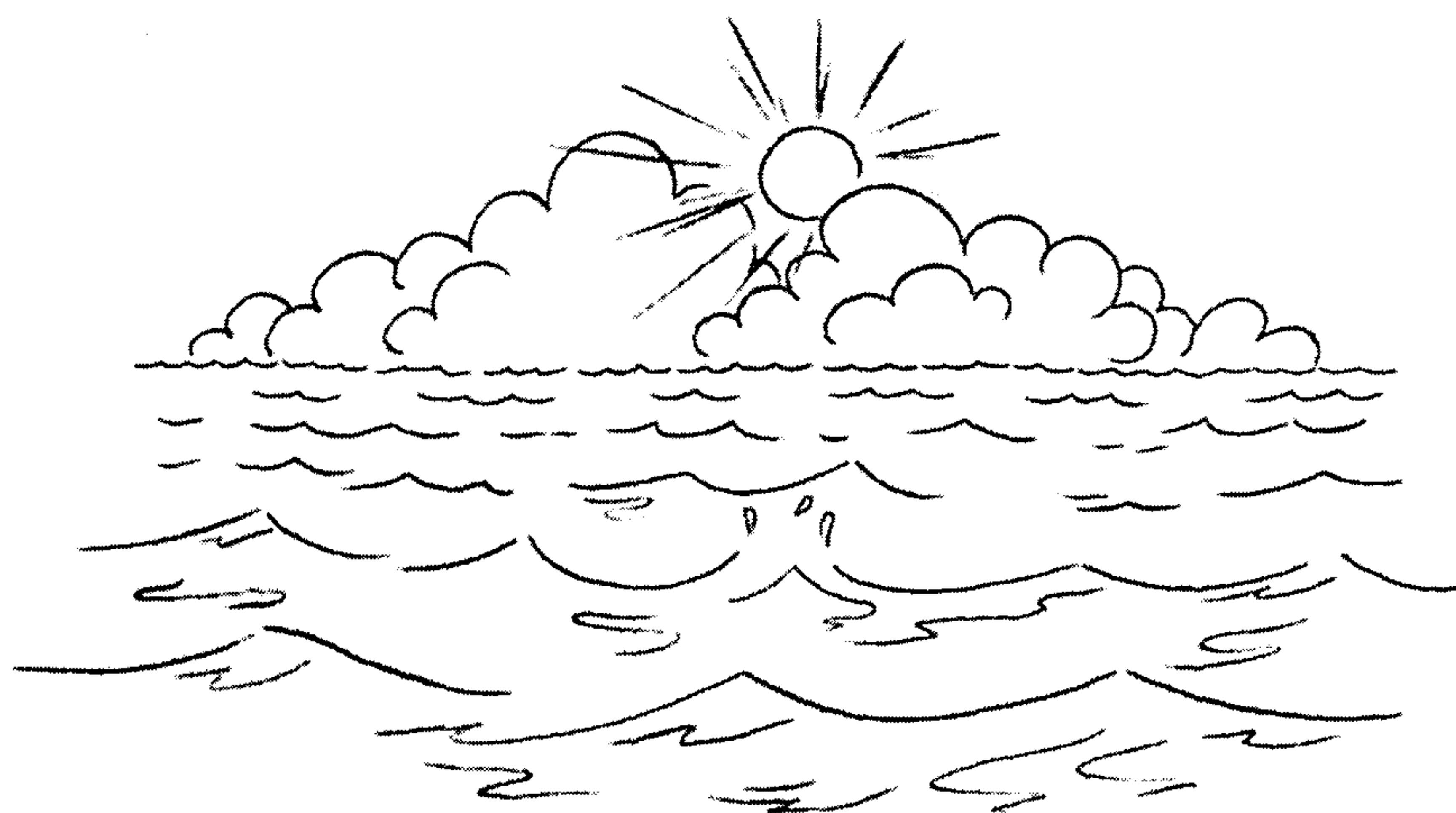


Синее-синее море

Мир, может быть, и не плоский, но рисованные океаны часто именно таковы. Эта стилизация чаще всего встречается в иллюстрациях к детским книжкам и иногда в анимации.

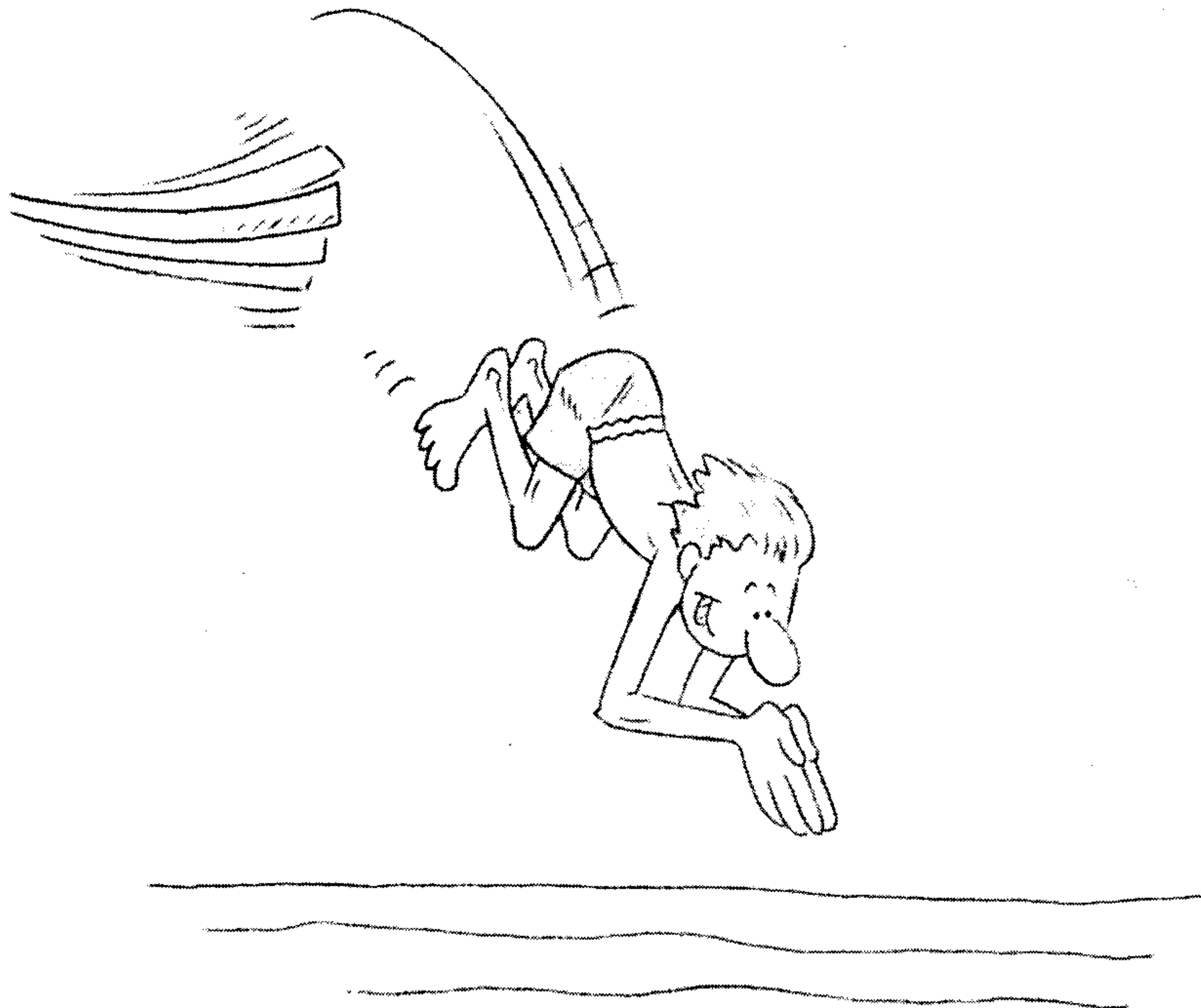


Более реалистичное изображение океана получится, если смягчить гребни, а волны разделить на несколько частей, чтобы они не тянулись одной линией из конца в конец. Можно добавить и белую пену.

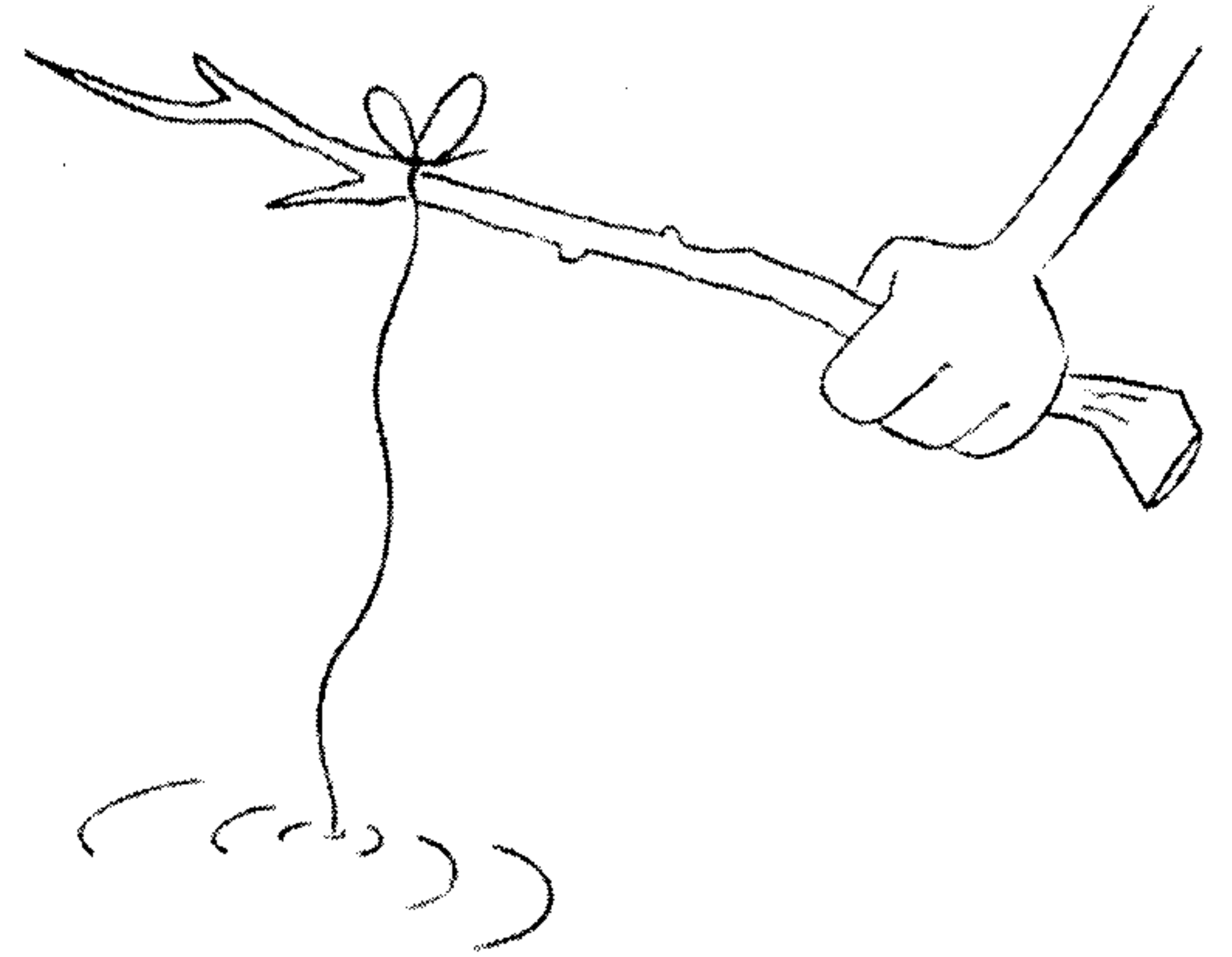


Подводные сцены изображаются вместе с океанскими течениями. Представляйте их в виде лент, которые струятся в горизонтальном направлении, потом расходятся и снова сходятся. Не забудьте про пузырьки воздуха и подводную растительность.

Плюх-плюх, я решил искупаться!



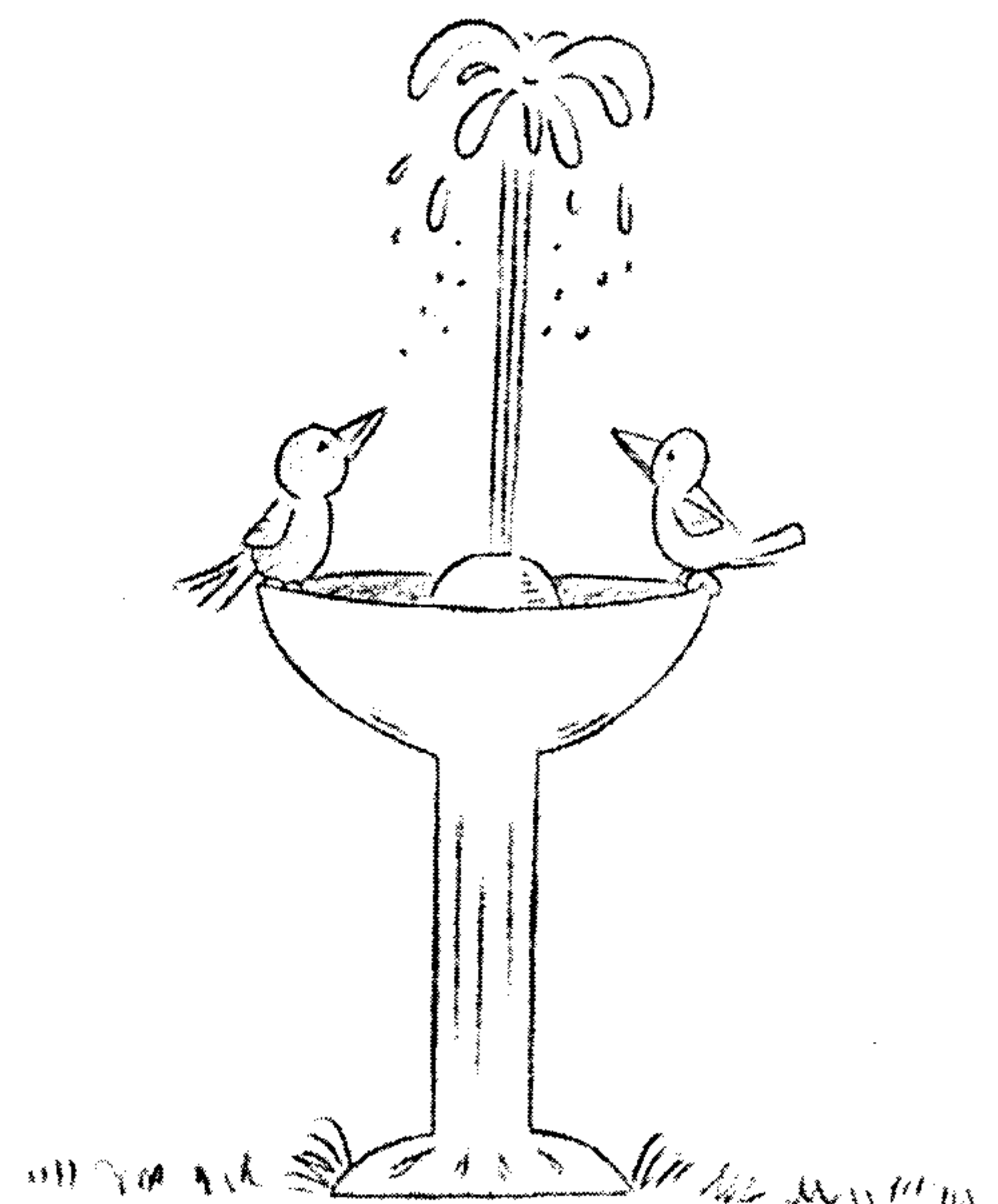
Спокойная вода



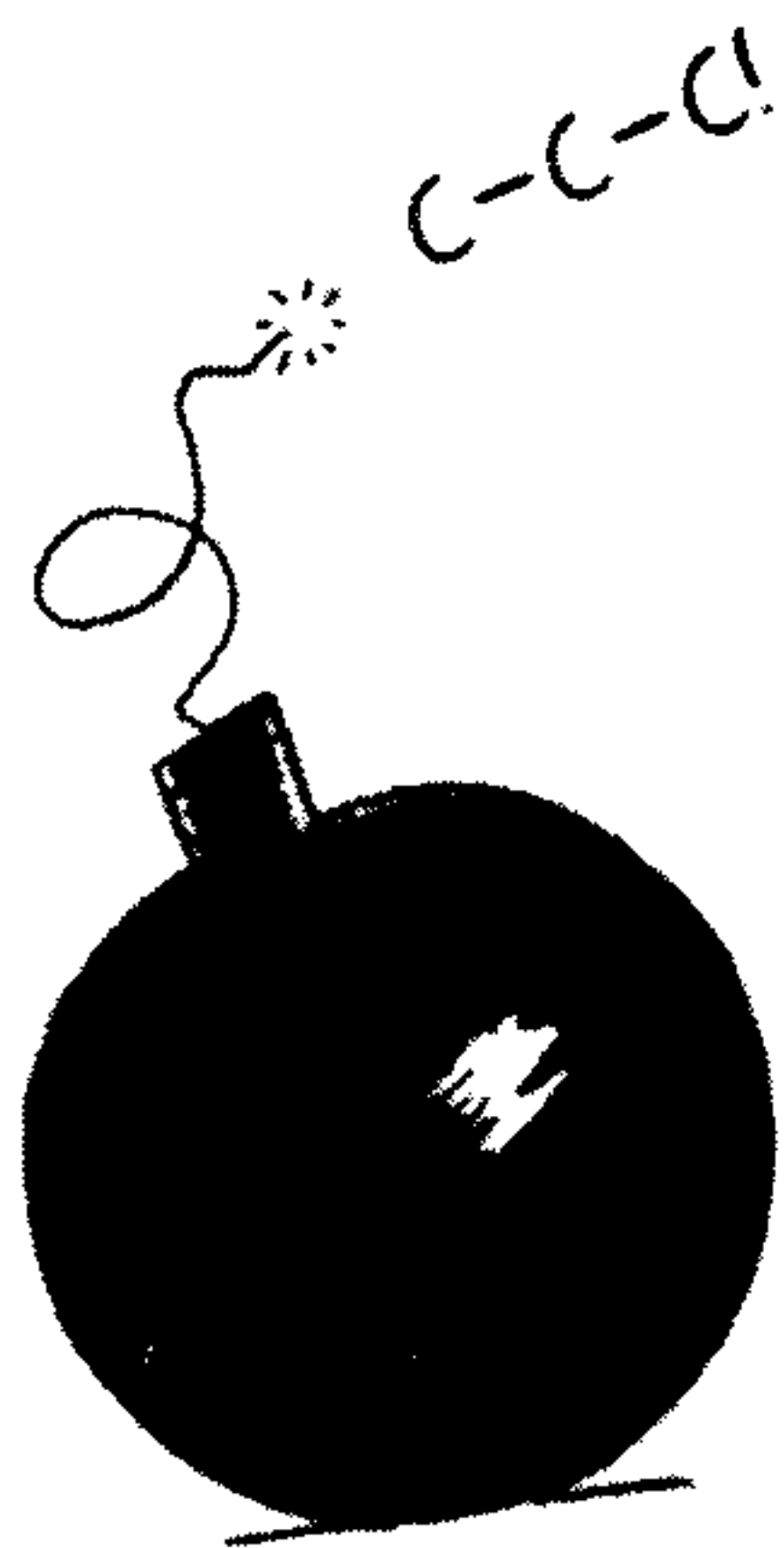
Из центра расходятся круги.



Ого! Наш герой ныряет с большим шумом. Вода покрывается рябью, в воздух взлетают брызги.



Фонтанчик похож на цветок, с лепестков которого падают капельки.



ЛАБОРАТОРИЯ СПЕЦЭФФЕКТОВ

Спецэффекты — прекрасное подспорье для профессиональных художников.

Может быть, именно поэтому о них так мало написано. Меня могут исключить из официального братства художников-мультипликаторов за то, что я выдаю вам профессиональные тайны!

Но я сознательно иду на риск и чёрным по белому излагаю эту информацию для всех, кому это нужно.

Проработав материал этой главы, вы будете знать, как изображать движение, его скорость, силу и воздействие. Вы сможете рисовать драки более реалистично, а ваши взрывы будут греметь в ушах зрителя.

Ваши рисунки будут почти спрыгивать со страницы!

Я и вправду испугал некоторых коллег! Мне уже приходят угрожающие письма. В них сообщается, что если я посмею выдать сокровенные тайны профессии, то стану “случайной” жертвой выпавшего из окна торта с банановым кремом — или сейфа. Или в мой дом вторгнется мышь, которая будет терроризировать кошку. Или произойдет что-нибудь ещё не менее страшное.

Но свобода печати не приемлет цензуры! И поэтому я отдаю себя в руки судьбы и приступаю к рассказу...

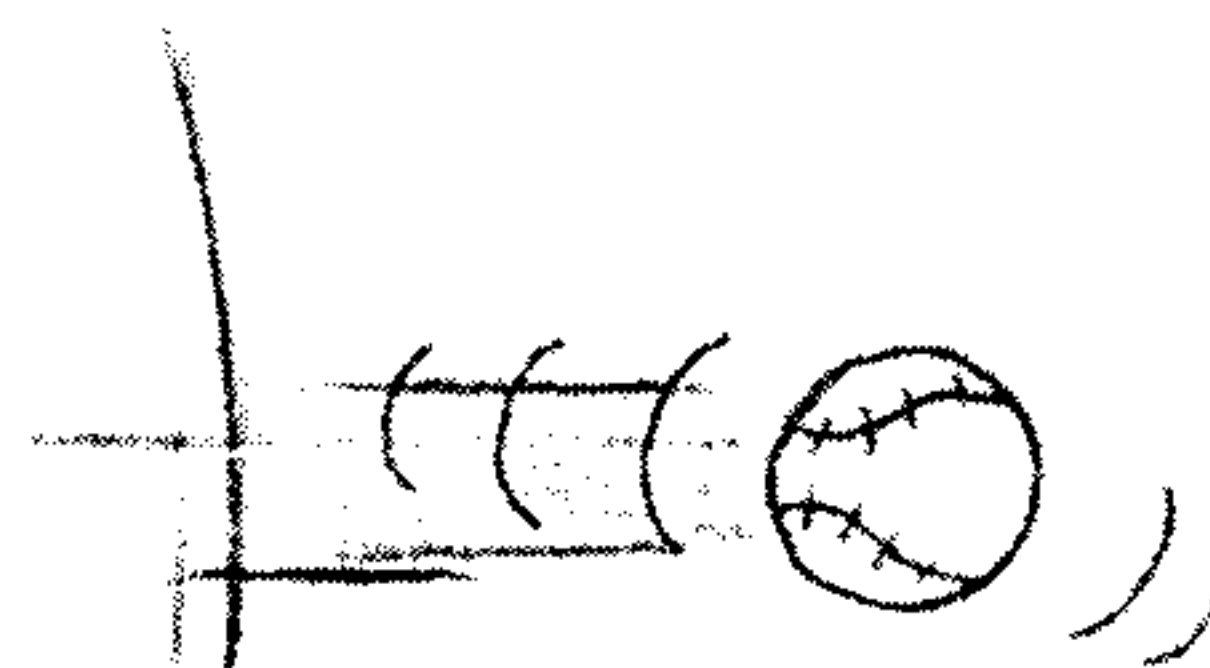
Линии, передающие движение



Как бы хорошо вы ни изобразили эту позу, мяч все равно как будто повис в воздухе. И хотя мальчик явно наклонился после броска, он больше похож на застывшую статую.



Так-то получше! Линии рядом с мячом повторяют его форму, есть ещё несколько горизонтальных линий, передающих скорость, а штрихи впереди обозначают, что мяч всё ещё летит. Но как же быть с мальчиком?



Ура! Линии можно изобразить и возле руки, бросившей мяч. Вот это я понимаю, бросок! Любители бейсбола, не пропустите зрелища.

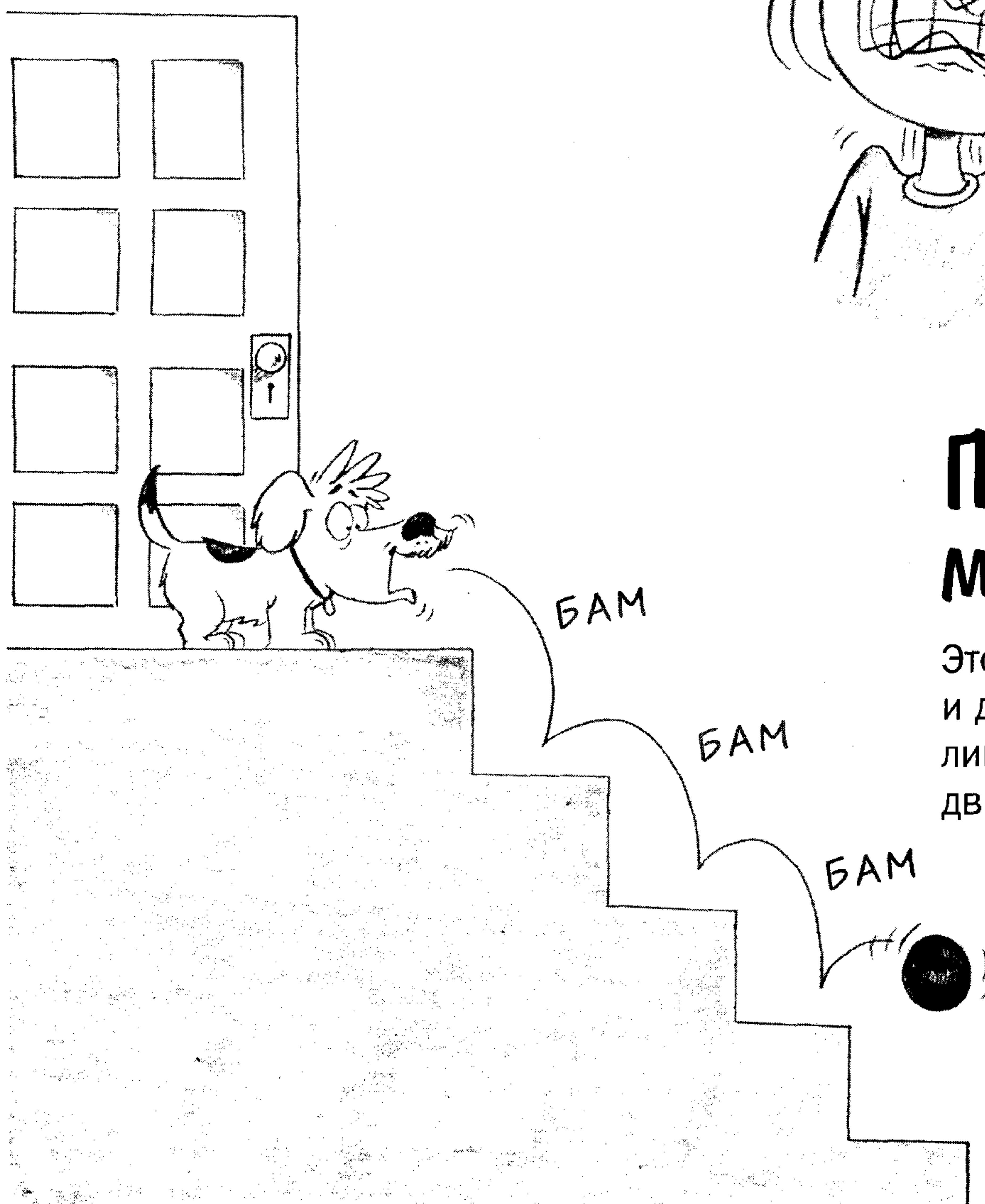
Звёздочки от удара и линии, передающие вибрацию

Звёздочки, которые образуются при ударе, имеют неправильную форму. Поскольку удар был очень сильным, линии вибрации должны быть чем-то большим, чем простой повтор контуров лица. Если вы присмотритесь повнимательнее, вы увидите, что на рисунке пять глаз, пять носов, три рта и две пары ушей.



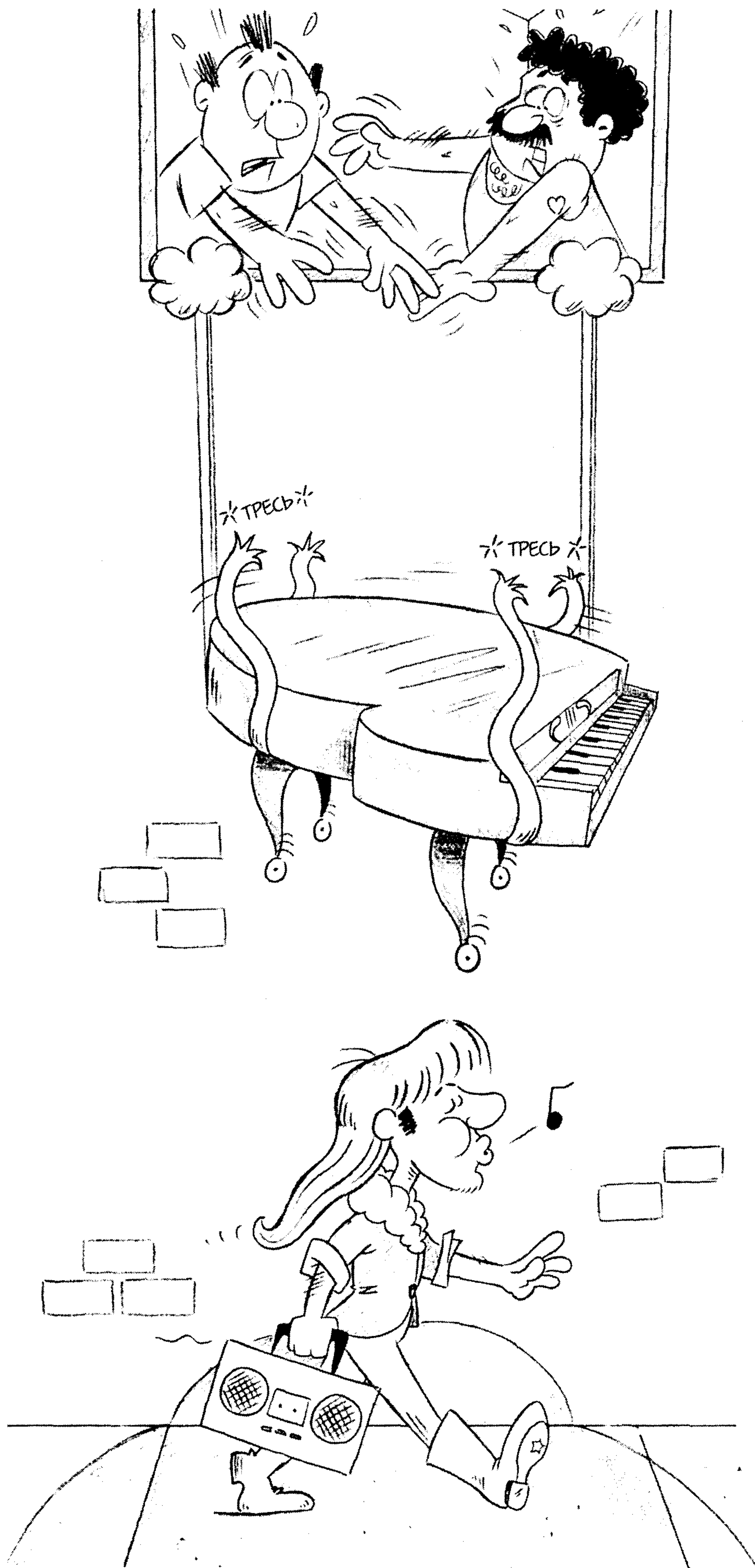
Подпрыгивающий мяч

Этот мяч прыгает медленно, и для него лучше всего подойдет линия, изображающая траекторию движения.



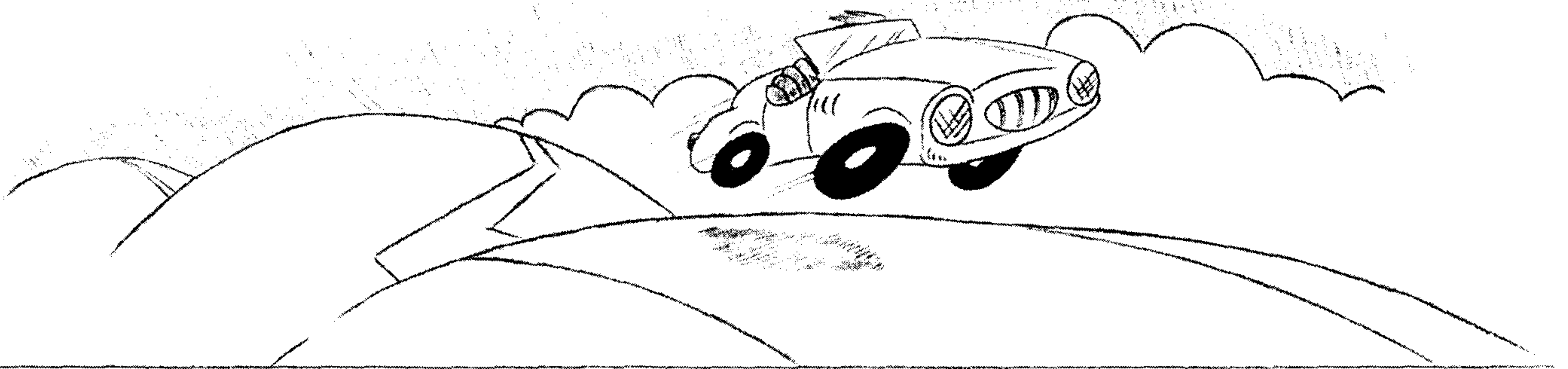
Передача быстрого движения

Быстро движущиеся предметы, как этот падающий рояль, требуют прямых линий для передачи движения. В месте начала движения должны быть облачка пыли. М-да, кому-то сейчас будет очень больно...

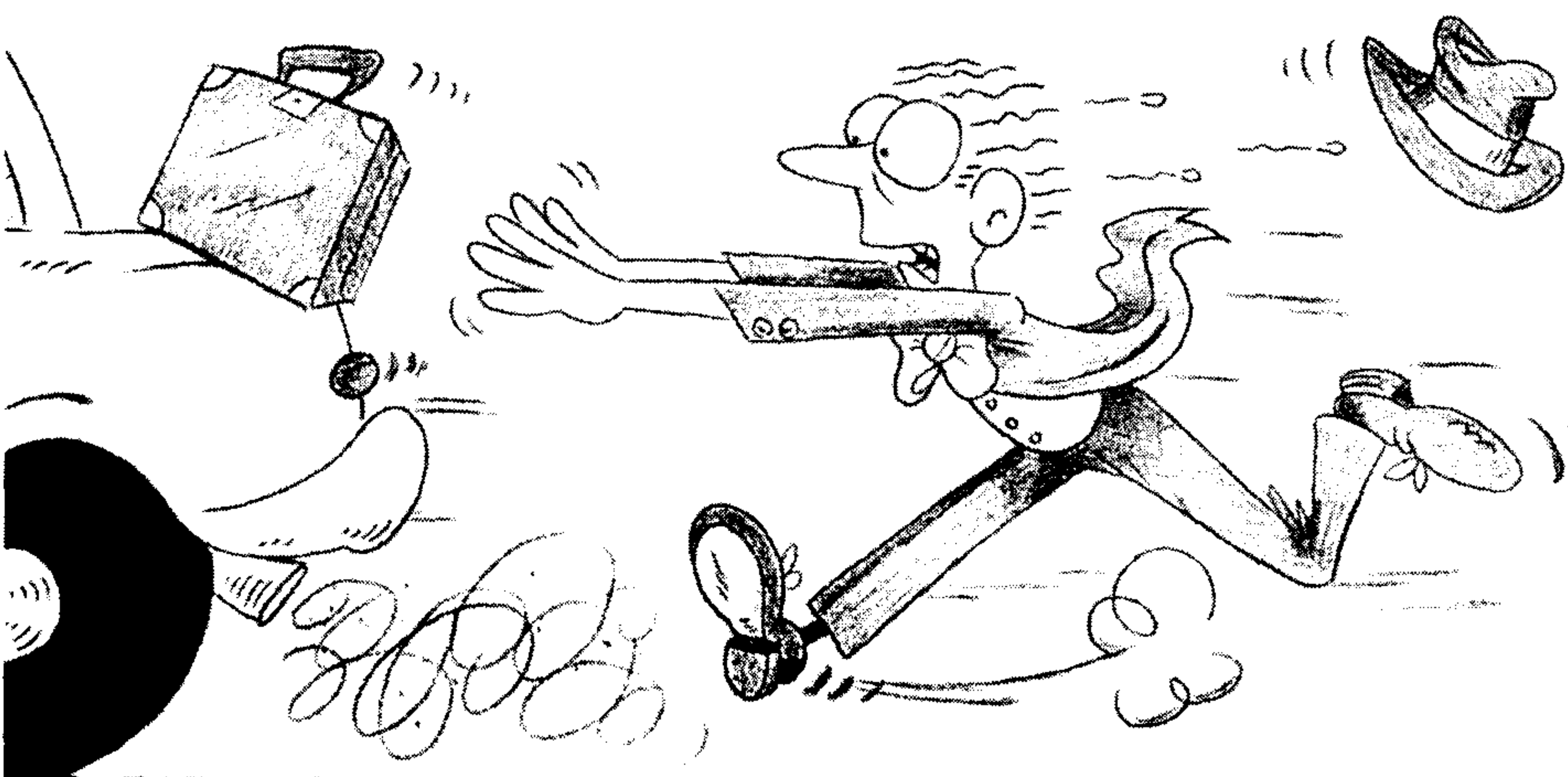




Лирические и плавные линии передают не только движение, но и ощущение. Их можно использовать при изображении падающих листьев, бабочек, мирной прогулки и т. д.

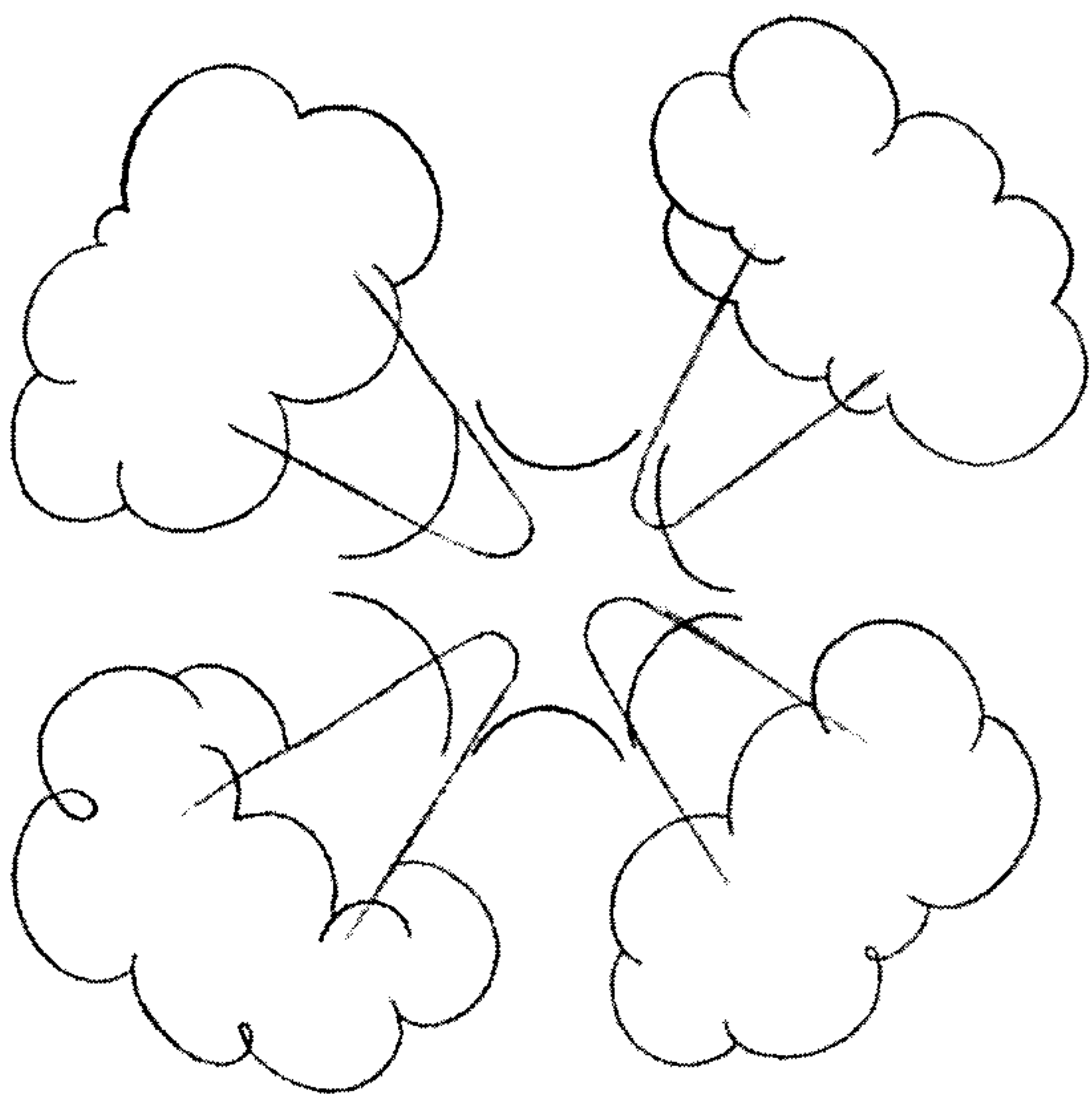
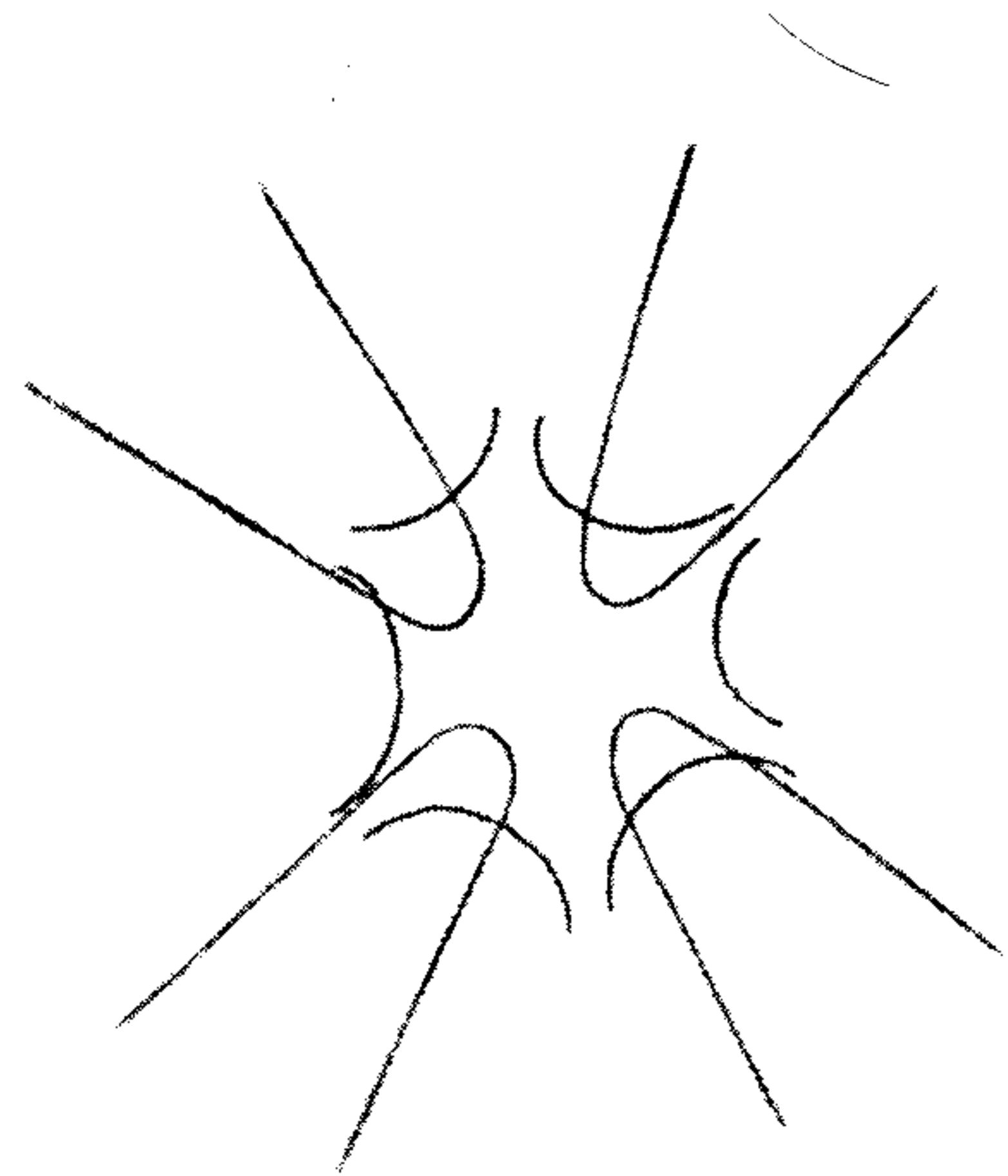
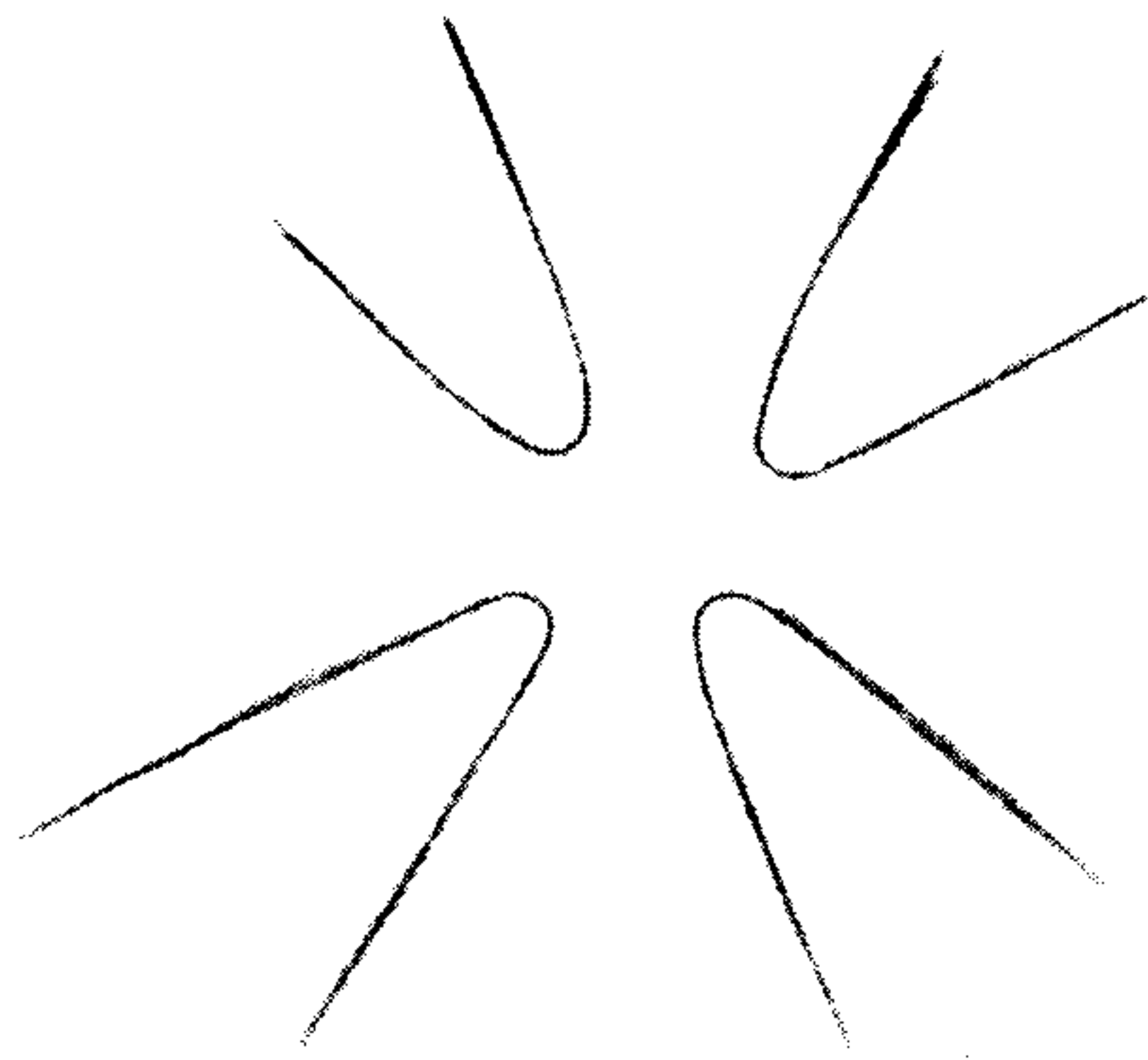
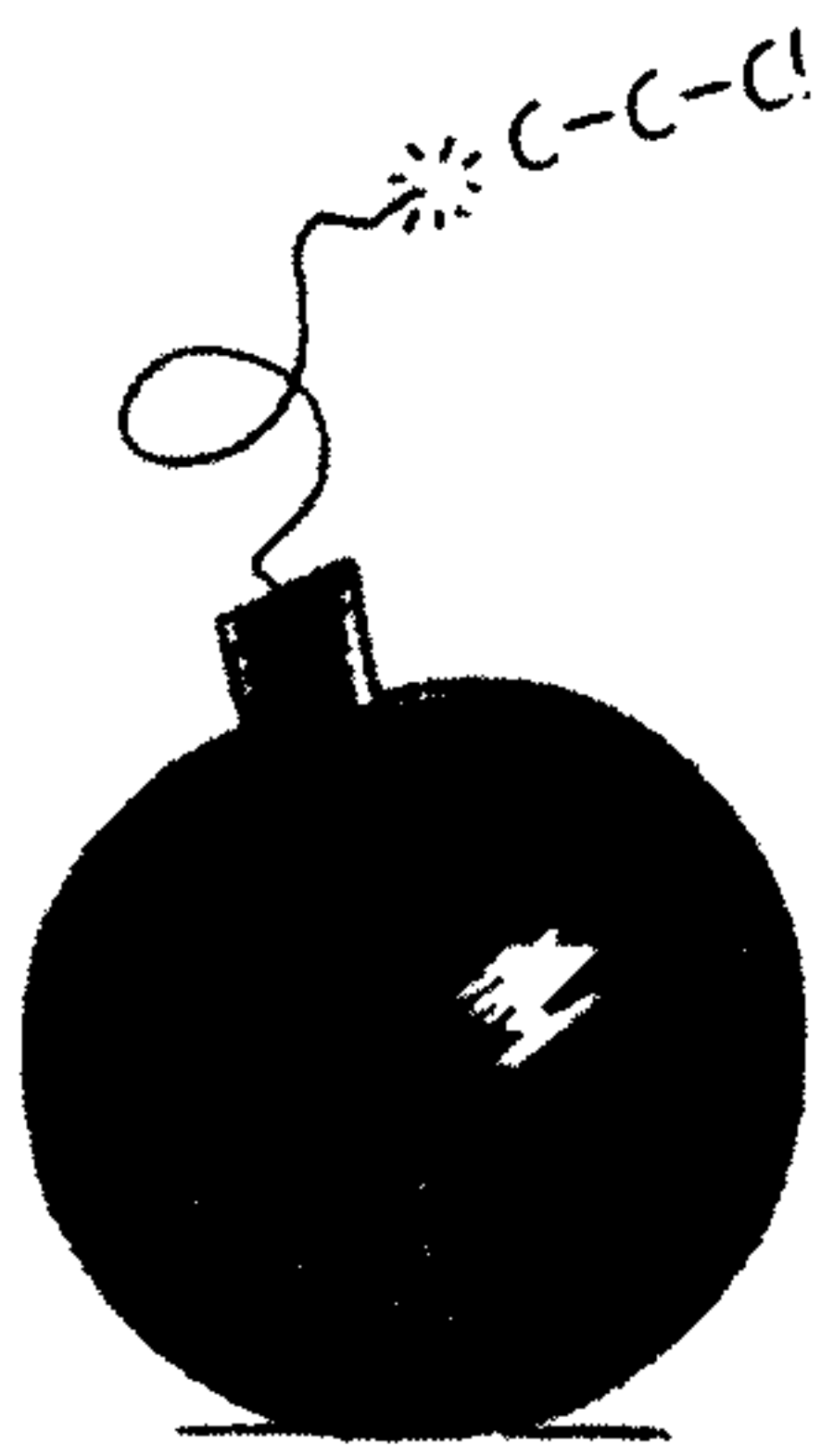


Быстро движущиеся машины, велосипеды, мотоциклы, сани и скейтборды буквально отрываются от земли. Искажите их контуры, чтобы передать, как объект рвётся вперёд. Для таких сцен не требуется большого количества дополнительных линий.



В этой сцене у каждого предмета свои линии, передающие движение, — даже у капелек пота. Выхлопные газы тоже движутся.

Взрывы



Спасайся кто может!
Ого, взрыв донесся даже
до меня. Что делает его
таким реалистичным?
Ответ вас, возможно,
удивит. Хотя мы привыкли
считать взрывы
хаотичными событиями,
их изображают очень
симметрично. Если вы
нарисуете взрыв
аккуратно, без лишних
деталей, он будет казаться
сильнее.



Драка

Рисованная драка изображается с большими преувеличениями для комического эффекта. Самый лучший способ — использовать условное “облако драки”. Хотя оно создает впечатление жестокой драки, за облаком пыли нам ничего не видно. Впрочем, чтобы никто не подумал, что участники просто играют, из облака иногда показываются руки и ноги, вылетают зубные протезы и очки...



Как пишут письма

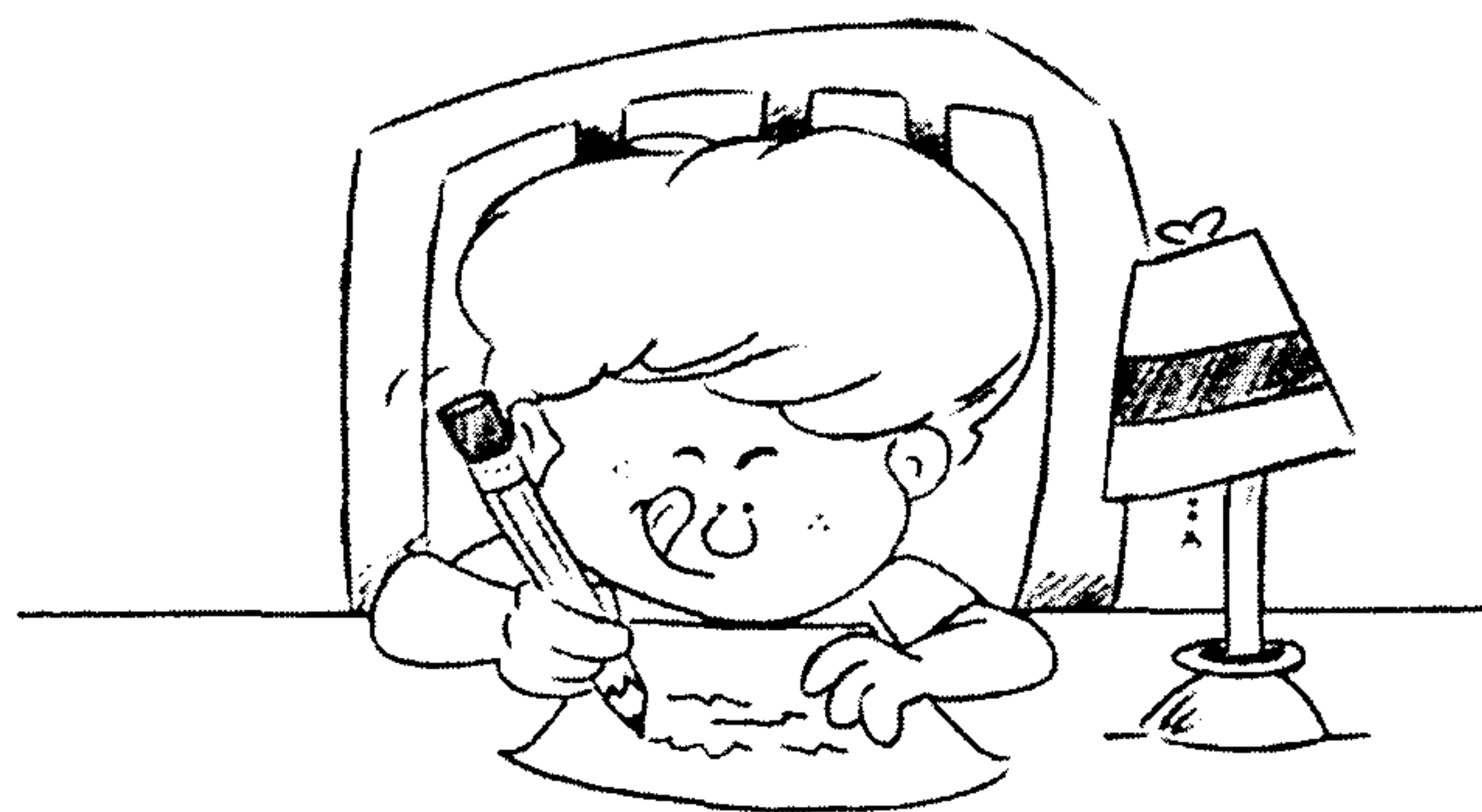
ДРОГОЙ
ПРОФЕССОР!



Чтобы показать, что пишет персонаж, разместите эти строчки у него над головой без “облачка”. Шрифт должен соответствовать его образу и историческому периоду.

ДРОГАЯ
ДАФНА!

Дорогой
Дед Мороз!





СПЕЦЭФФЕКТЫ ДЛЯ ПЕРЕДАЧИ ВЫРАЖЕНИЯ ЛИЦА И ПОЗЫ

Подождите-ка... Сейчас сотру банановый крем с нового костюма... Ну вот, всё не так и плохо. Да, на меня напала целая толпа злобных коллег за то, что в предыдущей главе я раскрыл наши профессиональные секреты о спецэффектах, но это меня не остановило.

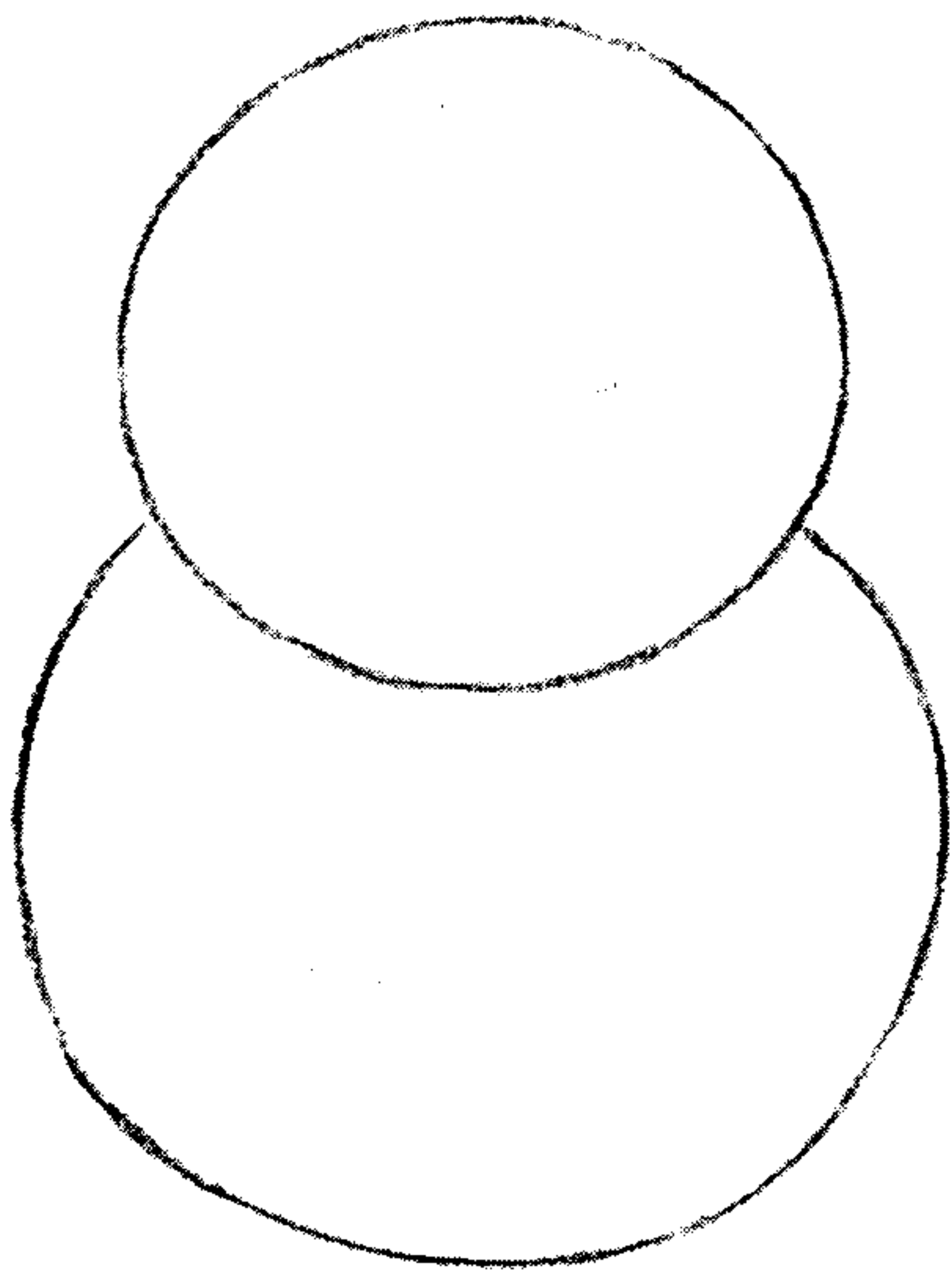
В этой главе я расскажу вам о спецэффектах для выражений лица и поз персонажей. Каким бы ни было выражение лица или поза вашего персонажа, спецэффекты удвоят их воздействие на зрителя. Они, так сказать, делают кульминационный пункт ещё более кульминационным.

Научившись изображать основные выражения лица, например “счастливое”, “печальное”, “усталое” и т. п., вы почувствуете, что вам пора переходить к более затейливым и смешным гримасам, описанным в этой главе.

Спецэффекты помогут сделать выражения лиц ваших героев более “рисованными”. В конце концов, когда у нас с вами появляется идея, над нашими головами не загорается лампочка! Сегодня в мультфильмах и комиксах часто встречаются совершенно сумасшедшие преувеличения: например, такие “стоп-кадры”, когда персонаж резко затормаживает и пытается отскочить назад, как мышь, увидевшая кота. Это тоже спецэффект.

Чтобы показать, что персонаж думает, можно просто нарисовать его мысли в облачке над головой и не прибегать ни к каким спецэффектам. Но мы ведь художники, а не писатели, а значит, основное правило — показывать зрительными образами всё, что только можно.

Начнем с универсального персонажа



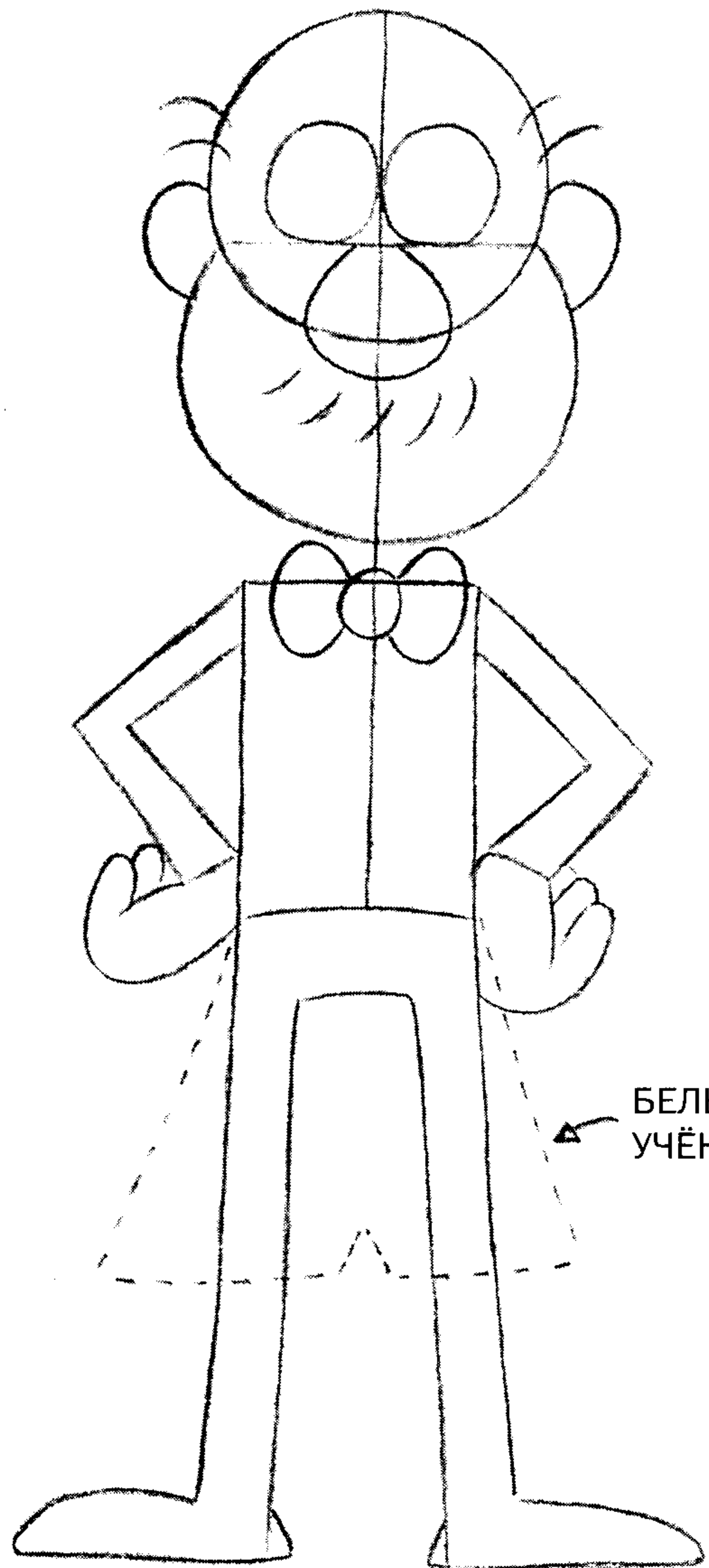
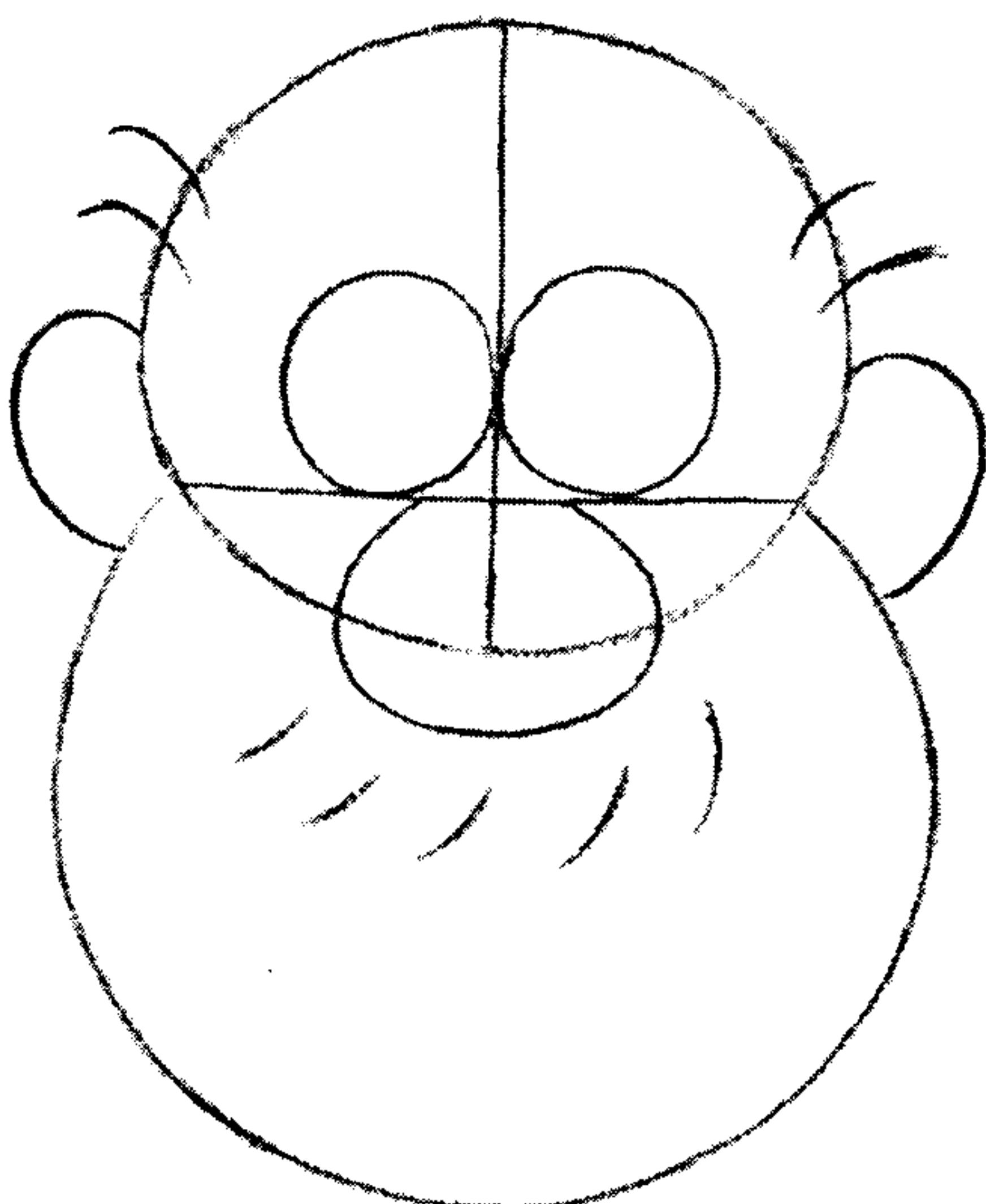
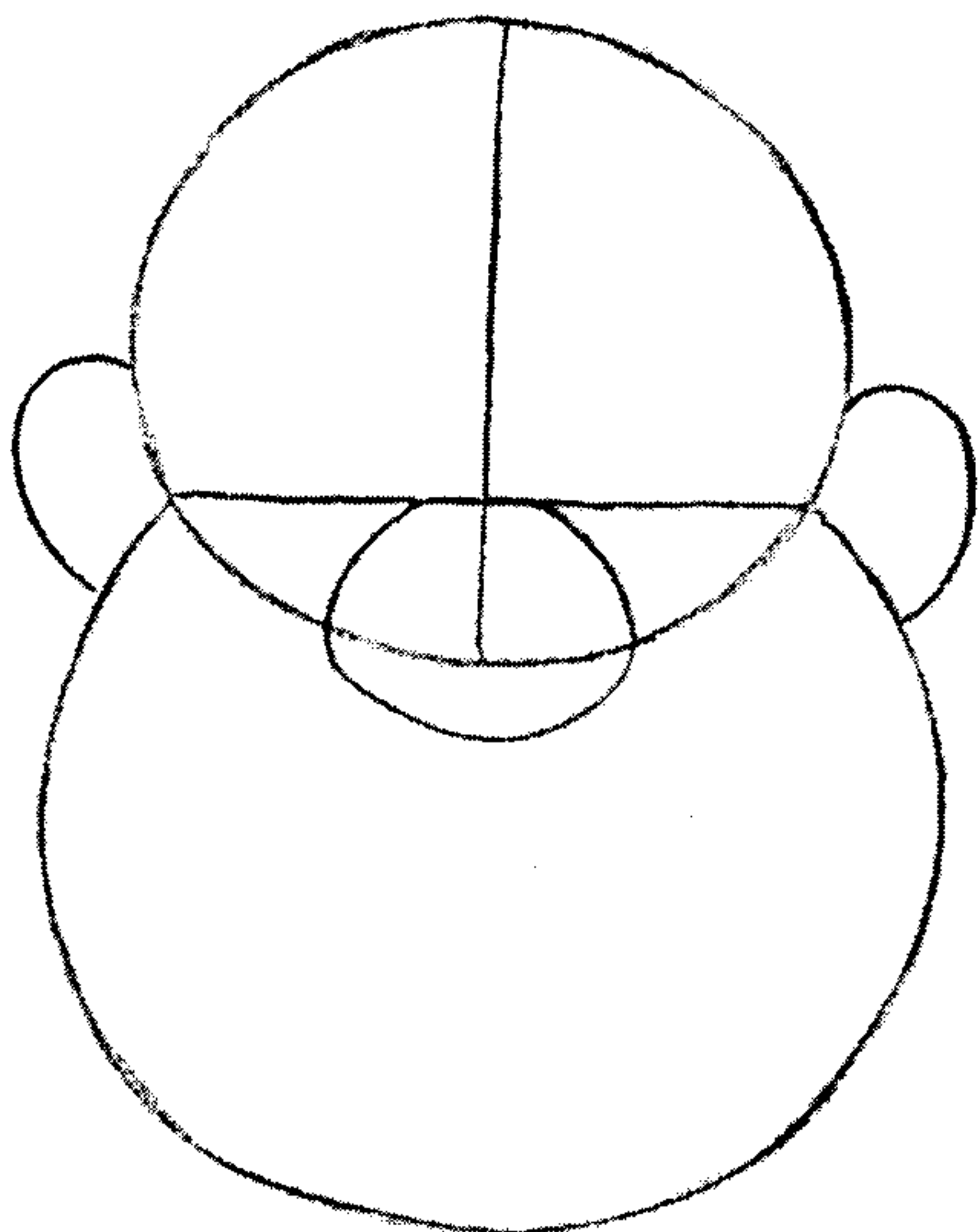
ВИД СЛЕВА
В ТРИ
ЧЕТВЕРТИ



ВИД СПРАВА
В ТРИ
ЧЕТВЕРТИ



ВИД
В ПРОФИЛЬ
СПРАВА



БЕЛЫЙ ХАЛАТ
УЧЁНОГО

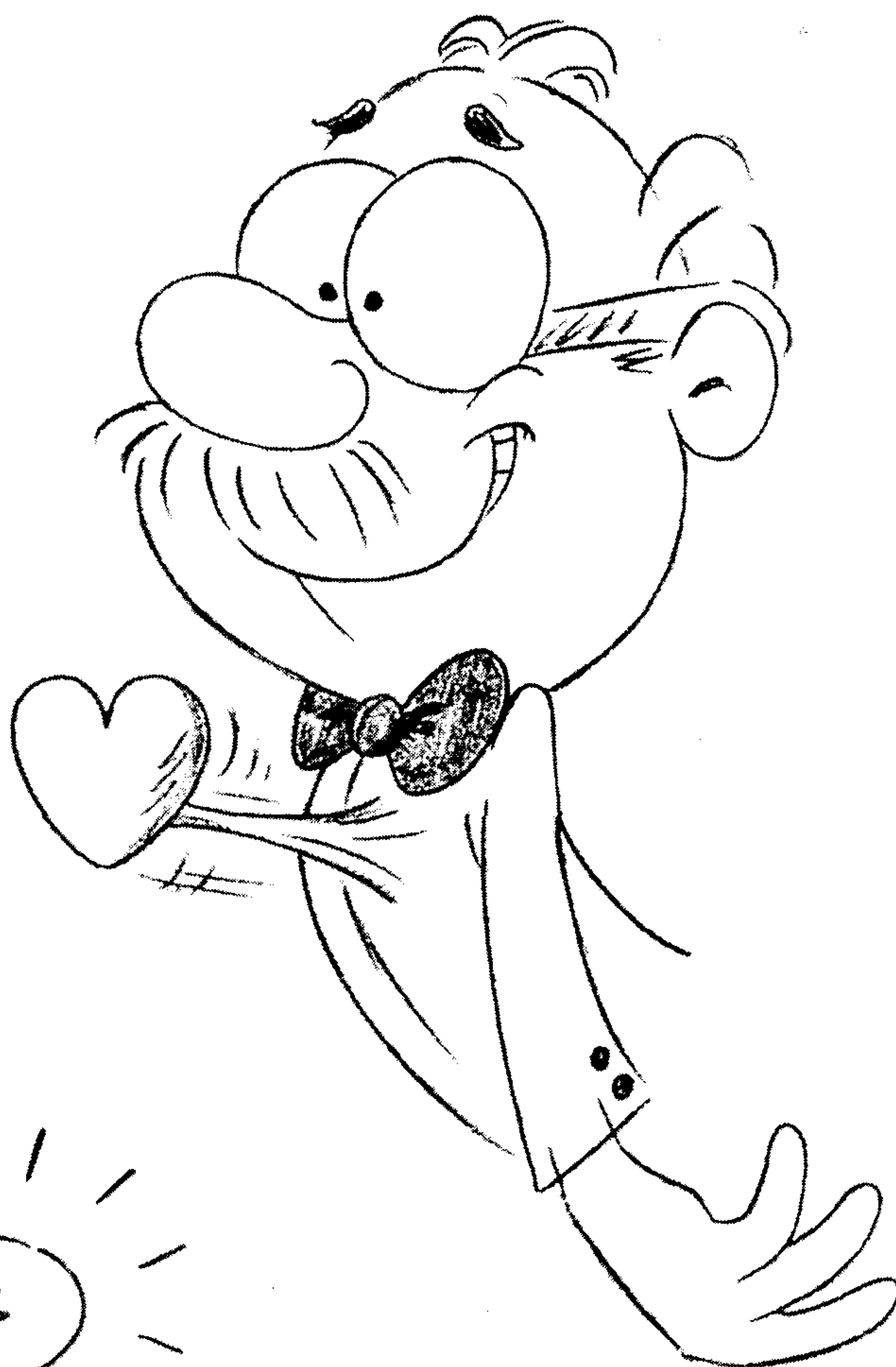
ПЯТКА

Тело основано на простом прямоугольнике.



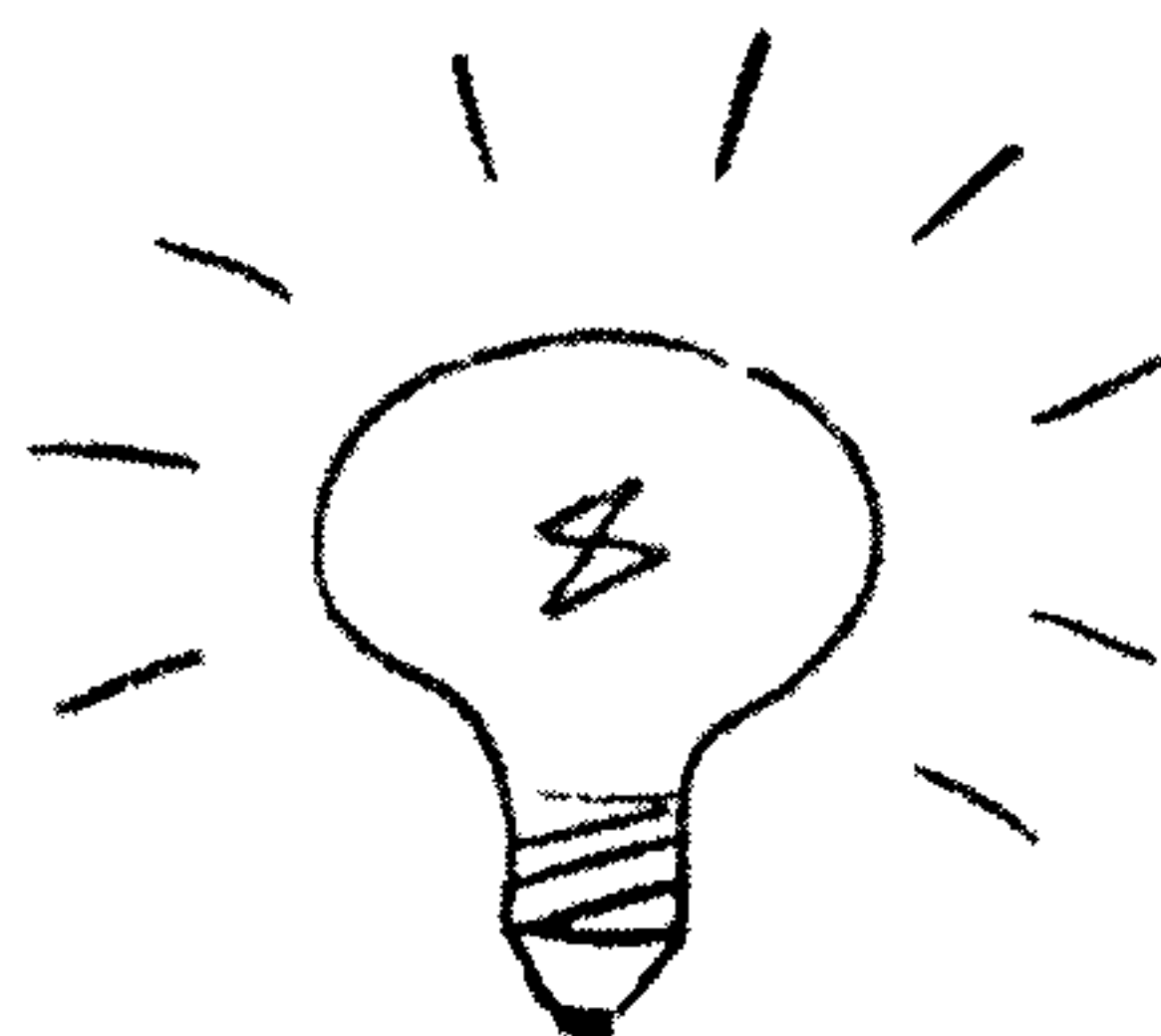
Нимб

Герой смотрит на свой
собственный нимб
с выражением
либо искренней,
либо деланной
невинности.



Бьющееся сердце

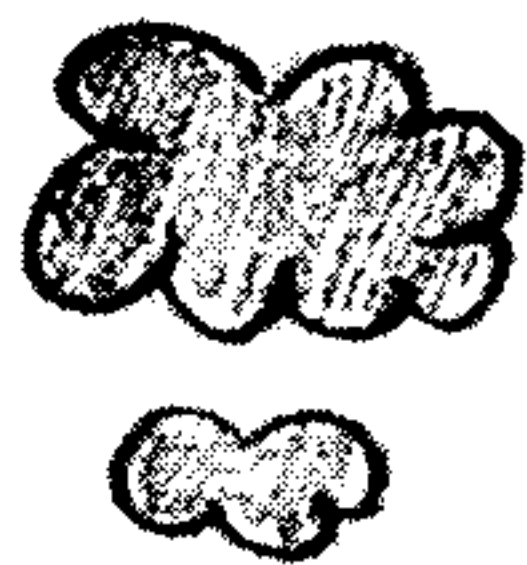
Очень преувеличенный
эффект влюбленности.



Лампочка

В голове появилась идея.





Облачка тёмных мыслей

Для постепенно накапливающегося раздражения. Облачка должны быть маленькими.



Восклицательный знак

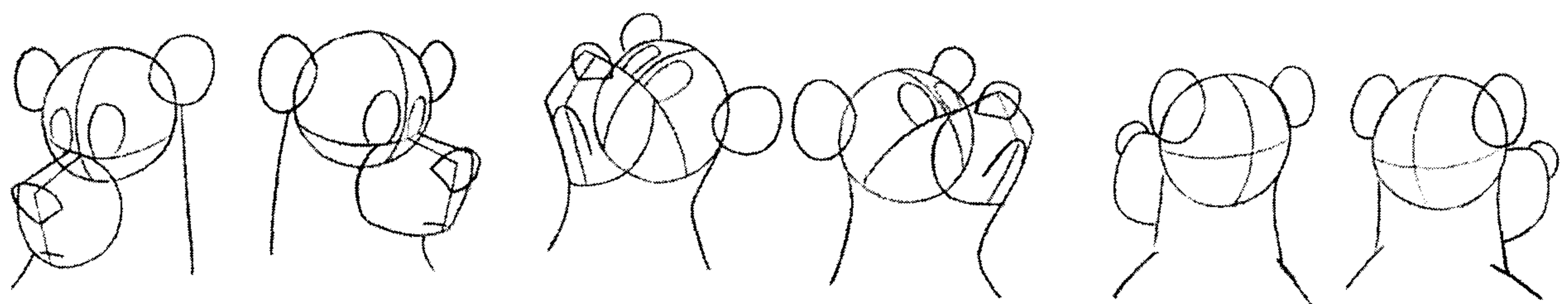
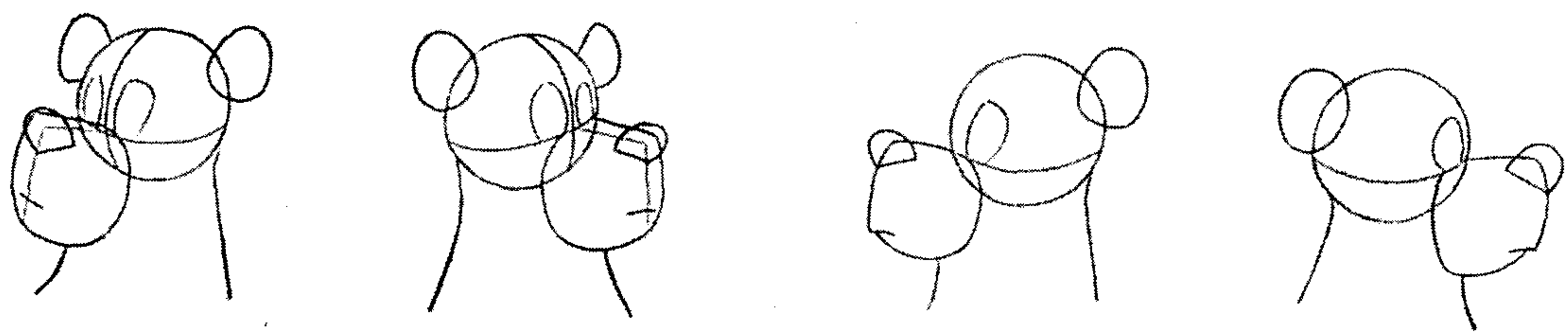
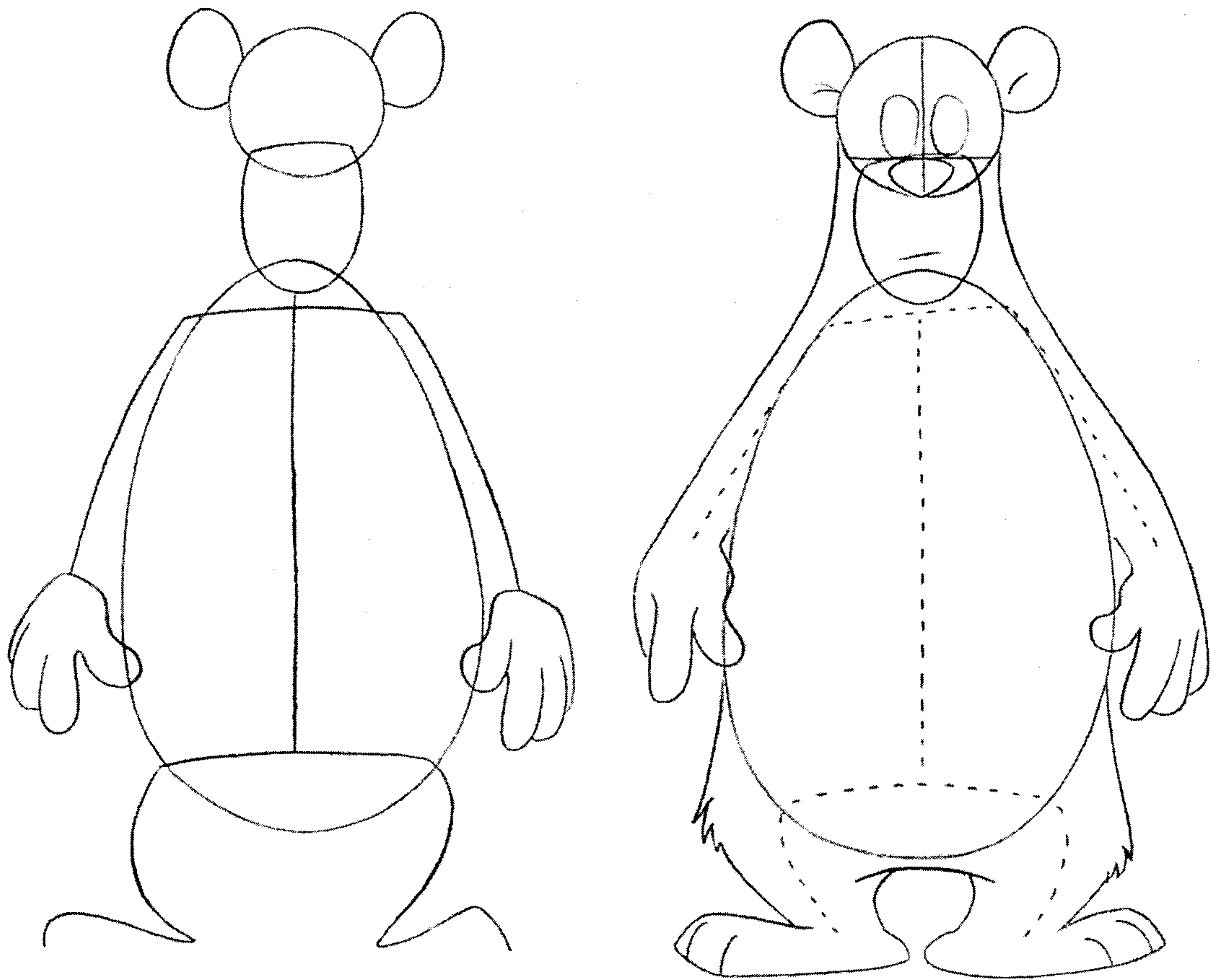
Это зрительная замена междометия "А!".

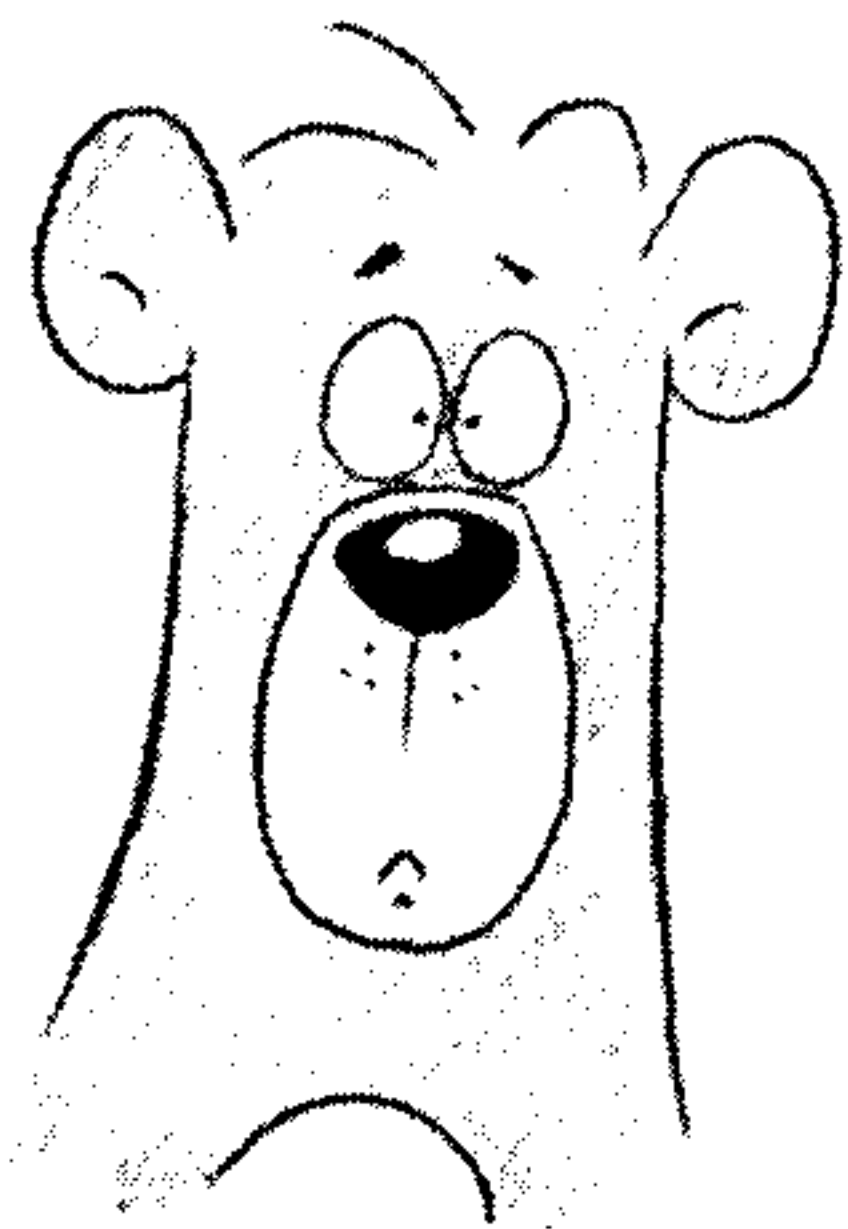
Летающие в Воздухе „Ха-ха!“



Спецэффекты при изображении животных

Давайте попробуем применить некоторые спецэффекты к животному миру. Для этого нам придется сначала найти достаточно универсальный образ, который мог бы принимать самые разные выражения, не теряя основы. Для этой цели я выбрал бурого медведя. Это положительный герой среди рисованных животных, и его изображать достаточно легко. Вы можете потренироваться рисовать его с помощью этой схемы. Перед тем как начать использовать эффекты, с персонажем нужно как следует ознакомиться.





**Звёздочка
озадаченности**



**Кусочки ногтей (когтей),
которые грызёт медведь**



Звёздочки боли



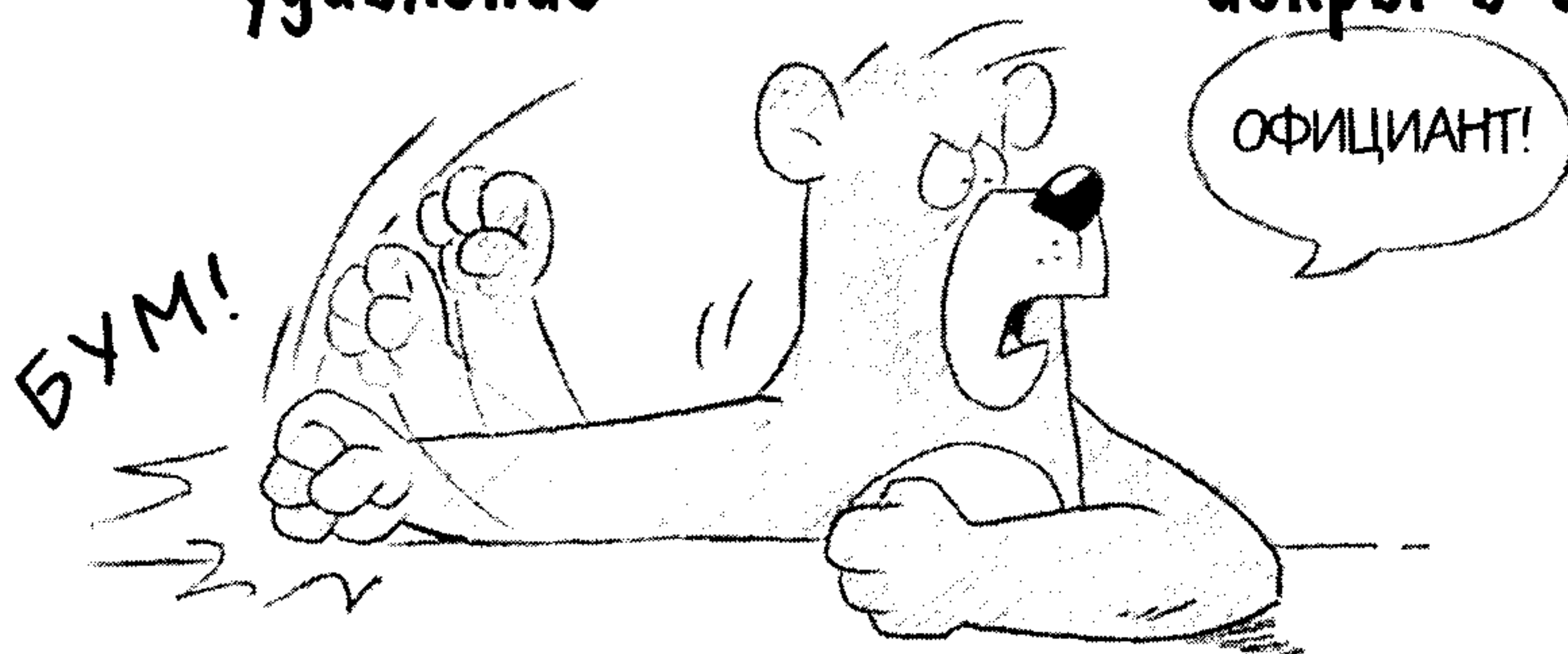
**Линии,
передающие Звёздочки и планеты, символизирующие
удивление**



искры в глазах

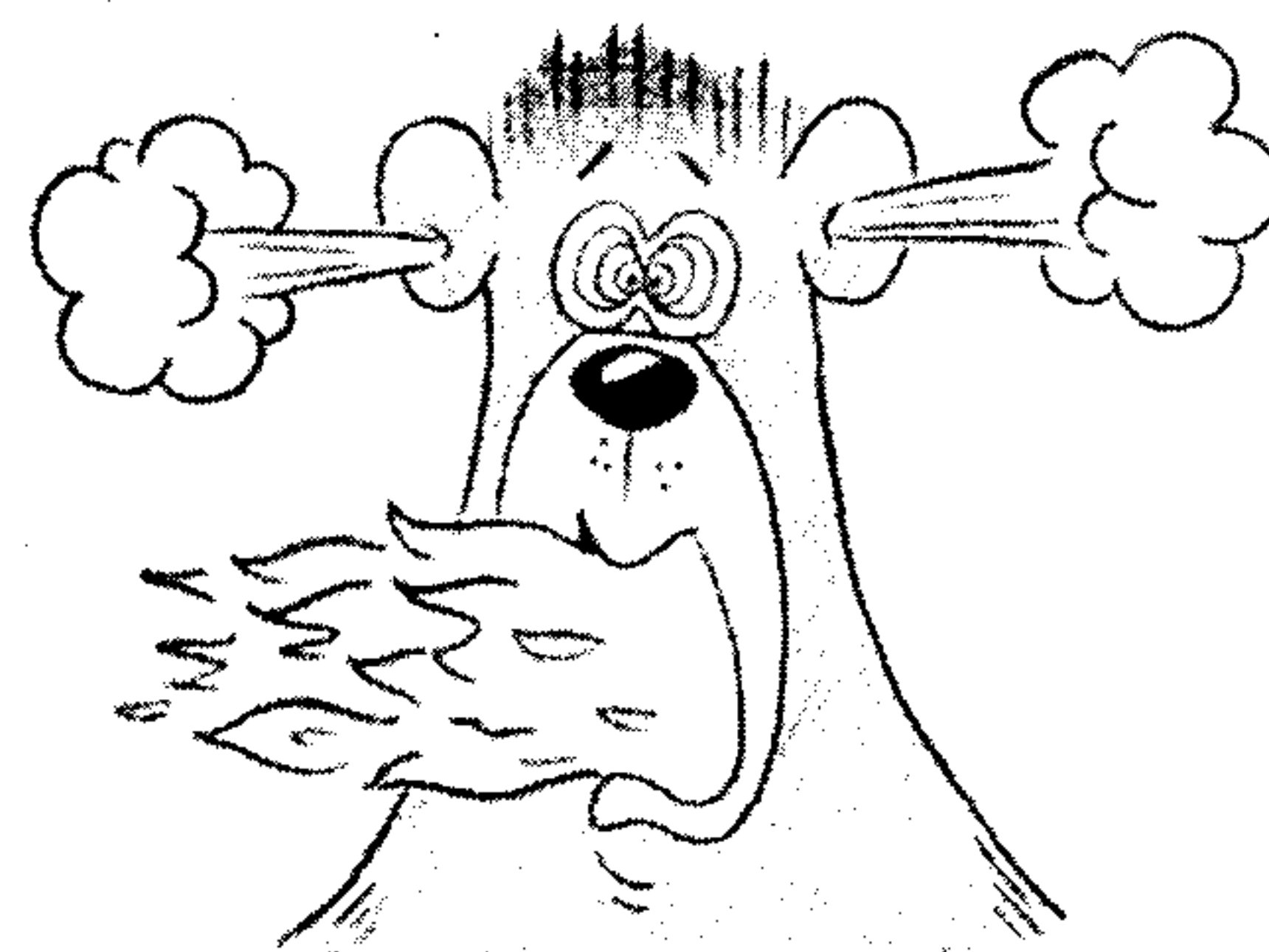


**Символы
тошноты**



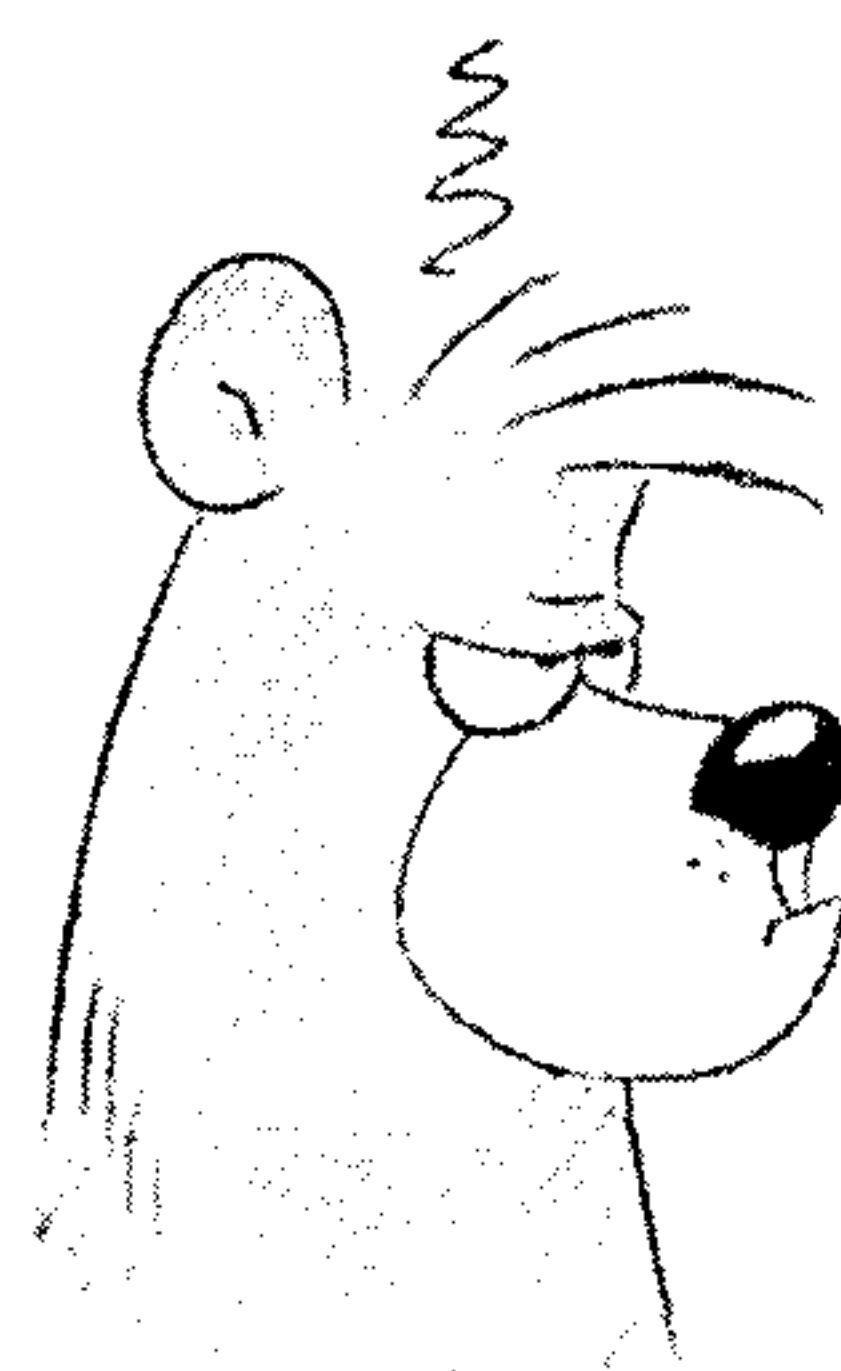
Анимация

Рисуеться несколько повторений "руки", причём более тонкими линиями.



Острый соус

Здесь одновременно задействовано несколько эффектов: вращающиеся глаза, волосы дыбом, дым из ушей и пламя из пасти.



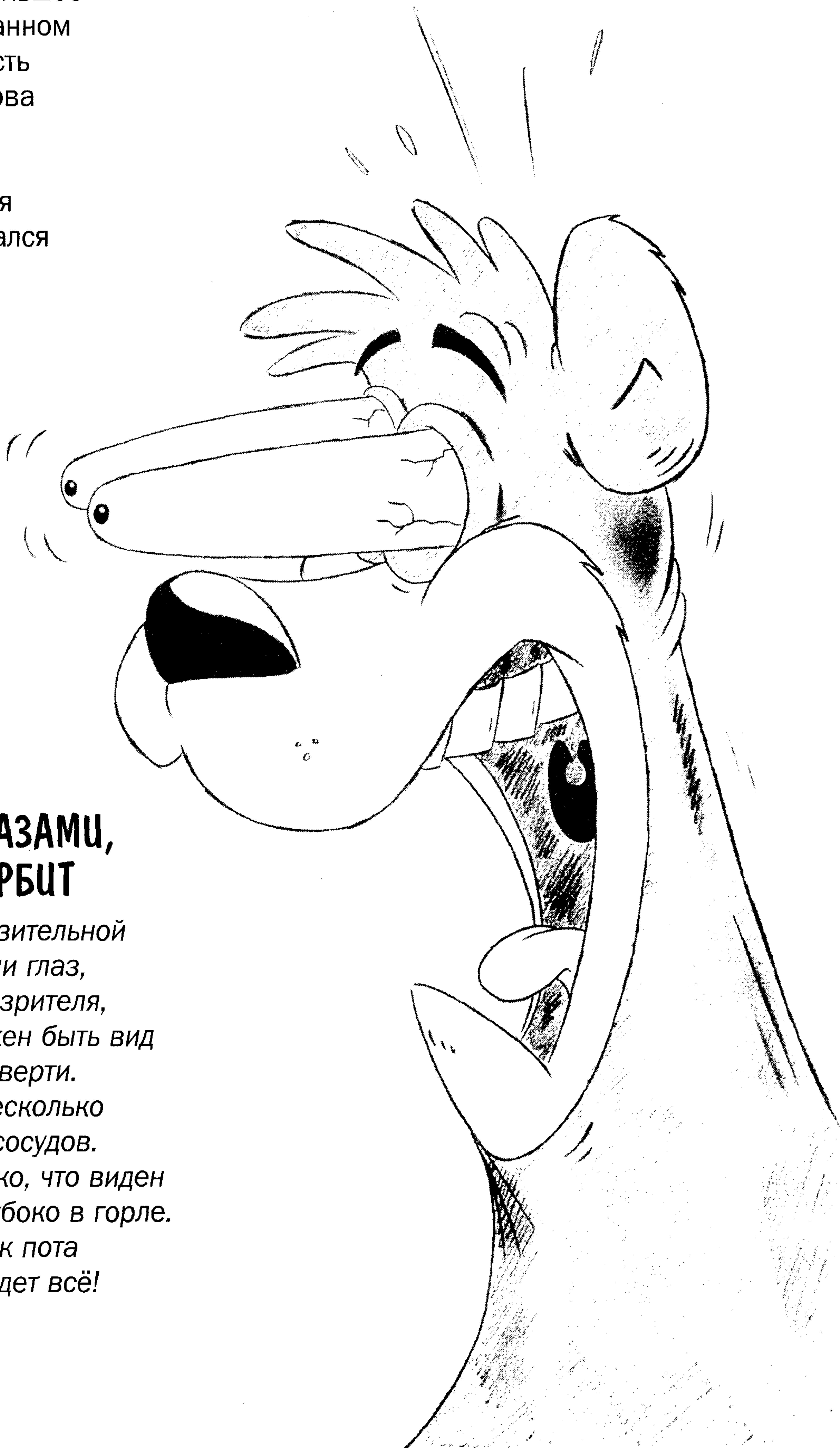
**Линия мрачных
раздумий**

„Стоп-кадры“

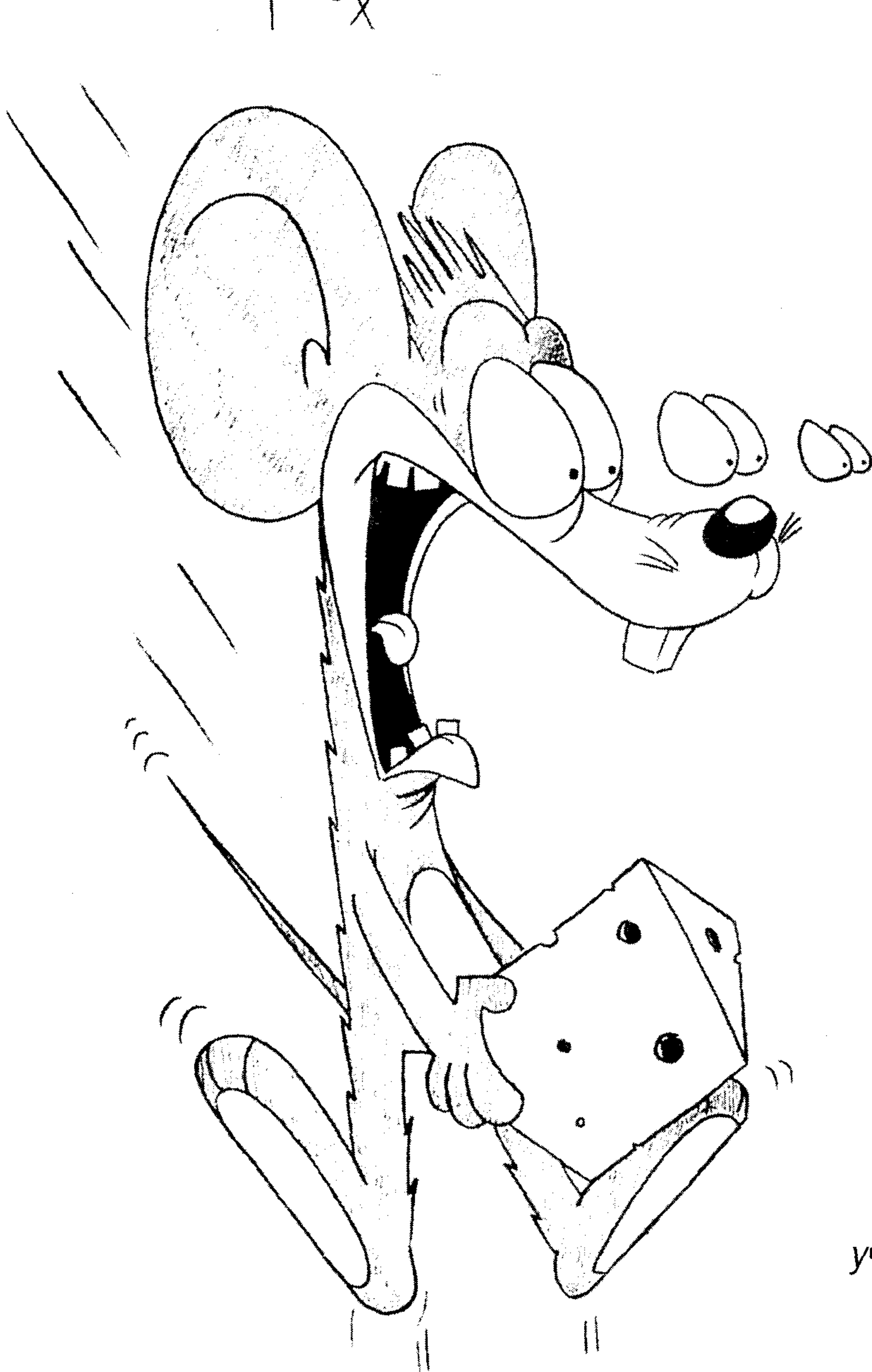
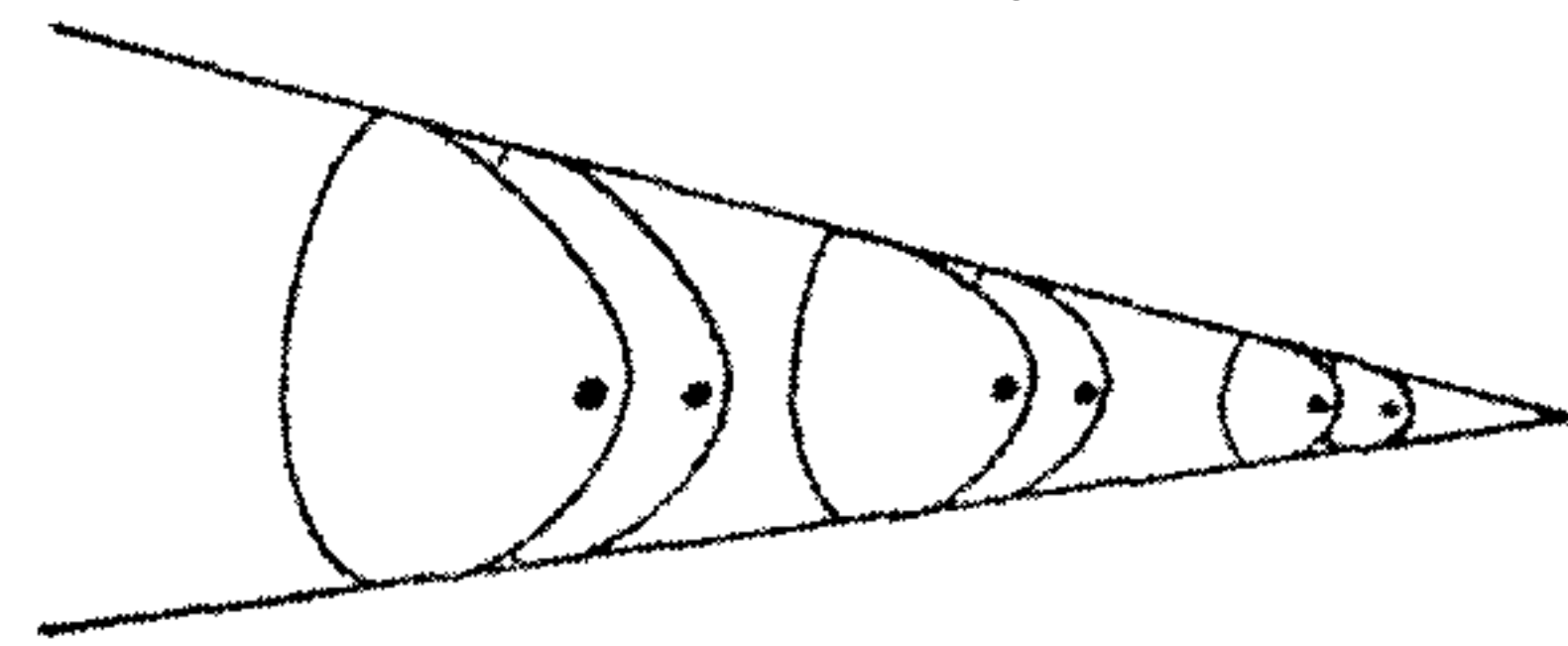
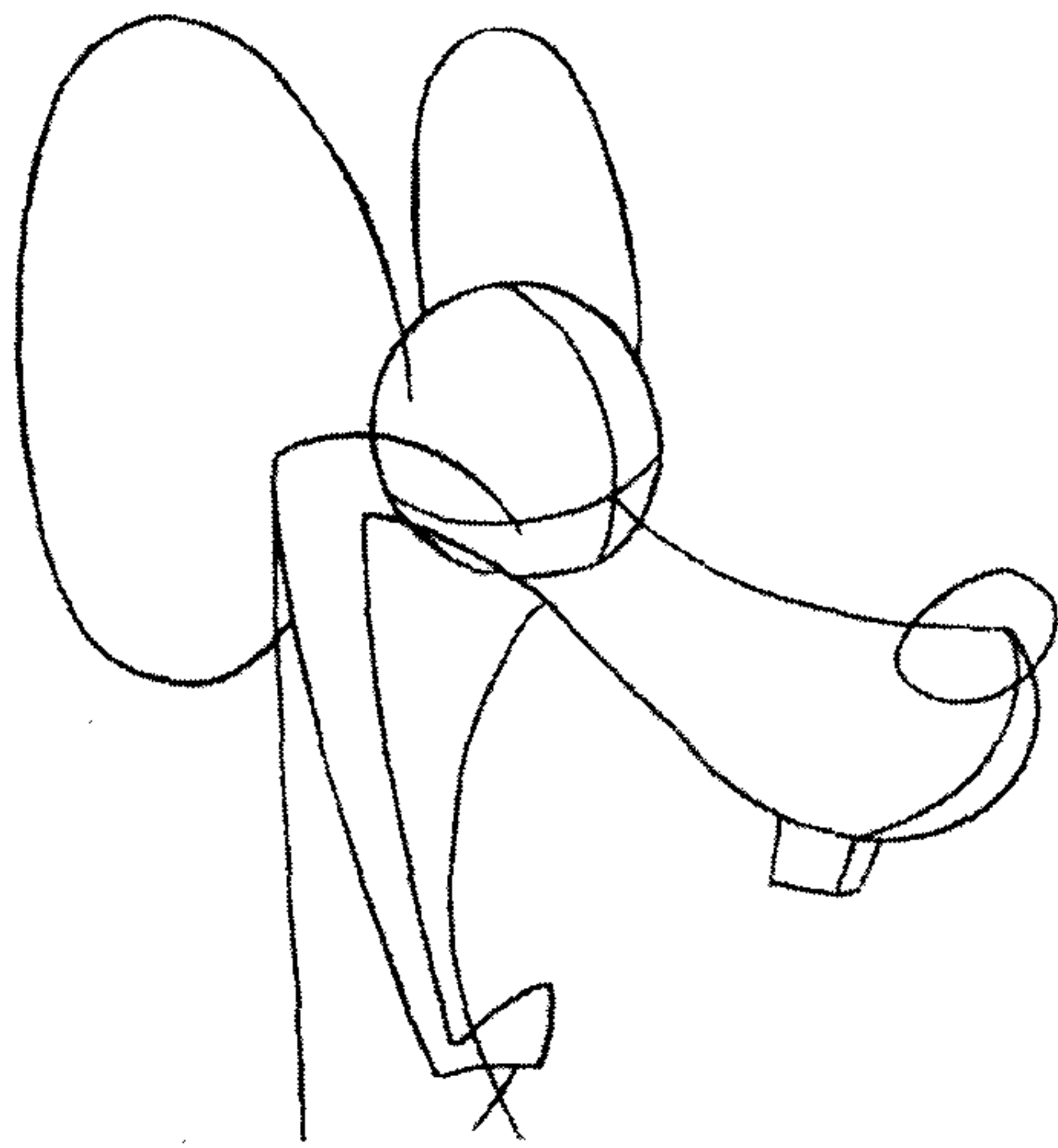
“Стоп-кадр” — самое большое преувеличение в рисованном мире. Его юмористичность немного истерична. Голова и черты лица героя так искажаются, что нужно прилагать особые усилия к тому, чтобы образ остался “самим собой”.

„СТОП-КАДР“ С ГЛАЗАМИ, ВЫЛЕЗШИМИ ИЗ ОРБИТ

Эта поза выглядит выразительной только в том случае, если глаз, находящийся дальше от зрителя, будет длиннее. Это должен быть вид в профиль или в три четверти. Не забудьте добавить несколько набухших кровеносных сосудов. Пасть открыта так широко, что виден даже нёбный язычок глубоко в горле. Линии движения капелек пота и удивления — в дело идет всё!



Классический „стоп-кадр“ с выпученными глазами



О боже!
В “стоп-кадре”
участвует всё тело.

Ой-ей-ей!

Эти элементы можно
комбинировать и создавать
новые “стоп-кадры”.



„Смон-кагр”
с челюстями



„Смон-кагр”
с отваливающейся
челюстью

„Смон-кагр”
с ушами

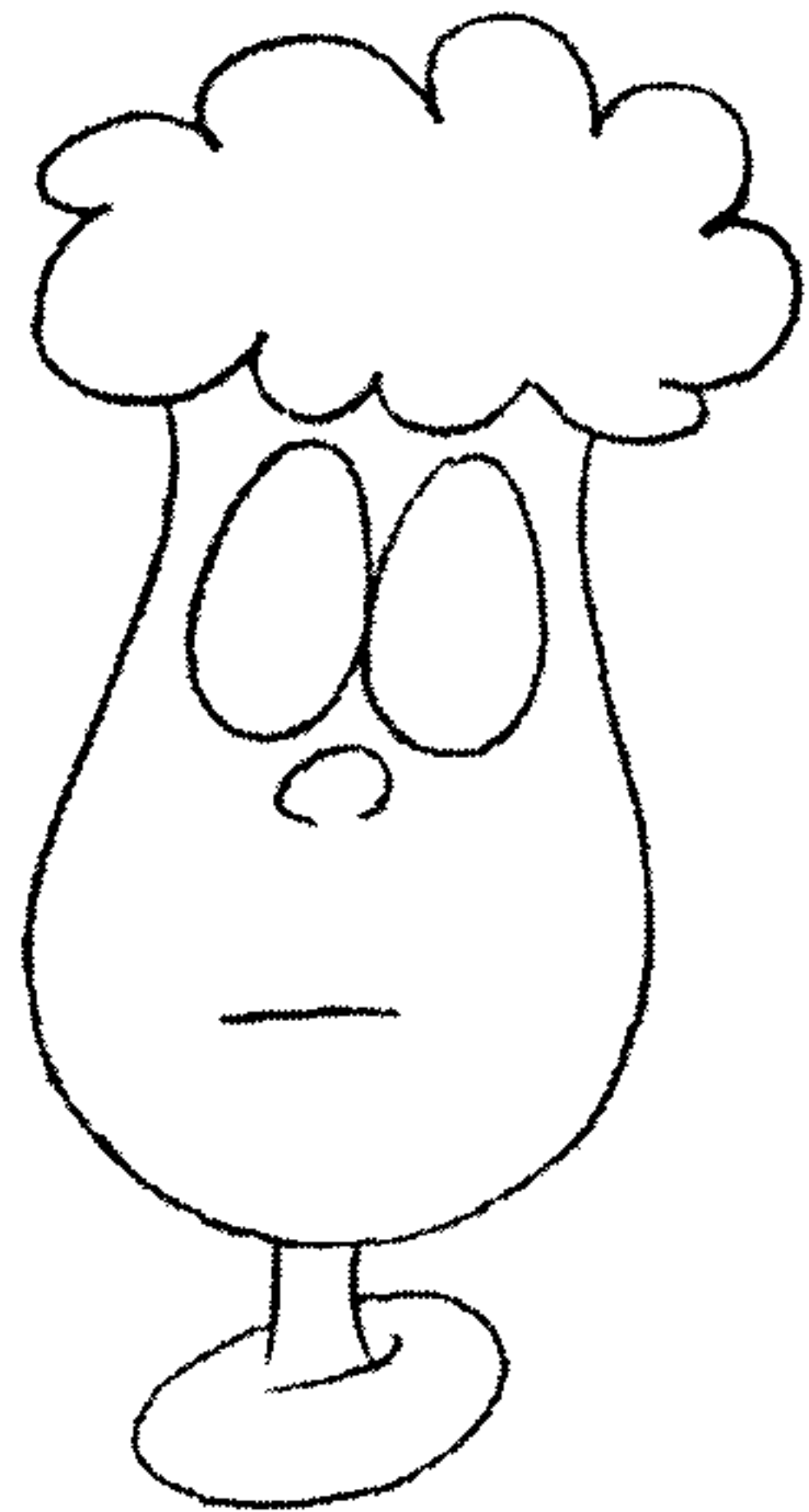


„Смон-кагр”
с языком



Классический „стоп-кадр“ с мотанием головой

Эта довольно сложная конструкция требует изображения пяти лиц на одной голове. Но она всегда пользуется большой популярностью.



Сначала
нарисуйте первое
лицо анфас.

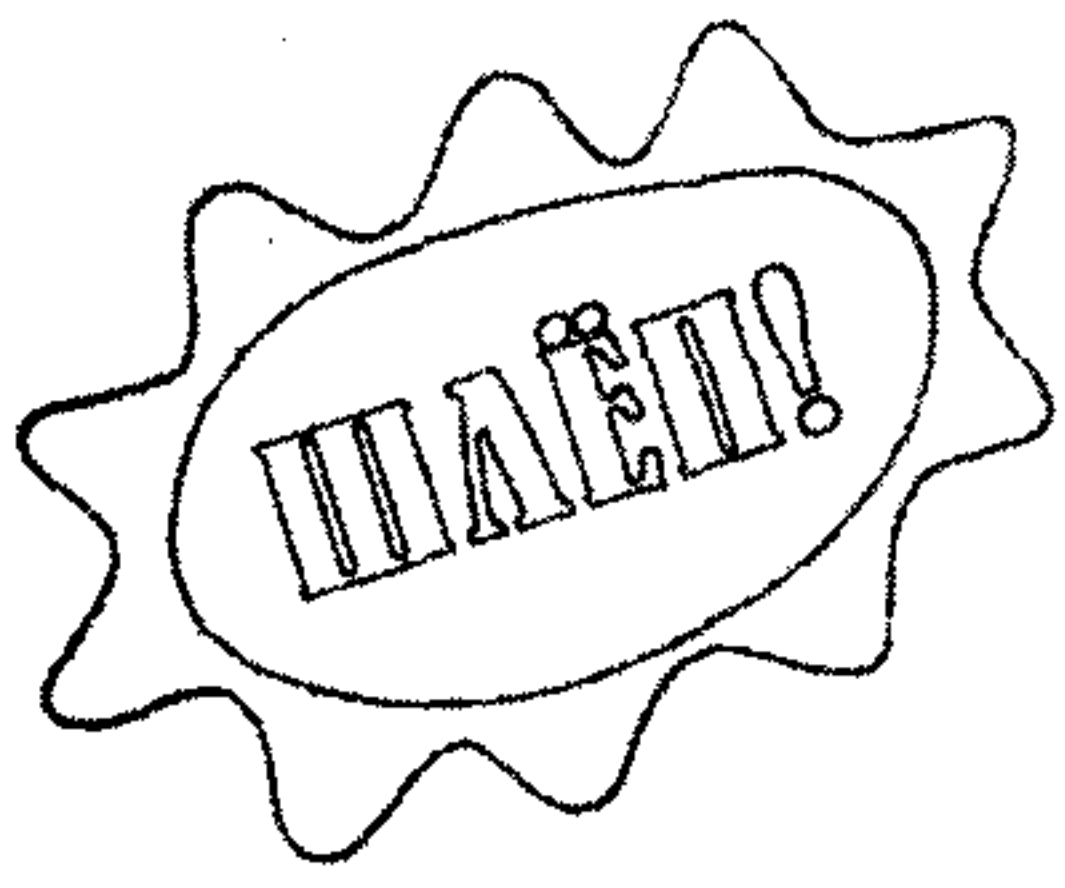


Затем добавьте еще два
с поворотом
в три четверти —
одно слева, другое справа.



Добавьте два профиля
по обеим сторонам.





ЗВУКОВЫЕ ЭФФЕКТЫ

Тот, кто сказал, что поступки звучат громче, чем слова, наверняка был не очень-то сведущ в рисовании комиксов и мультипликации.

Погодите-ка: по-моему, это был Сократ... Ну ладно, может, он и был великим мыслителем, но вот рисовать он абсолютно не умел!

В нашем веселом жанре удар от столкновения одного предмета с другим беззвучен, если его не сопровождает яркий звуковой эффект. То же самое и с более тонкими моментами: без звукового сопровождения они теряют выразительность и очарование.

Звуковые эффекты могут помочь зрителю увидеть сущность сценки. Они успешно используются уже столько лет, что зрители привыкли к ним и даже ожидают их увидеть.

Как нарисовать *работающую* стиральную машину, которая отличалась бы от просто стоящей и не включённой? Мы используем специальный звуковой эффект, который описывает шум при стирке.

Мир полон картин и звуков. Давайте начнём их использовать...



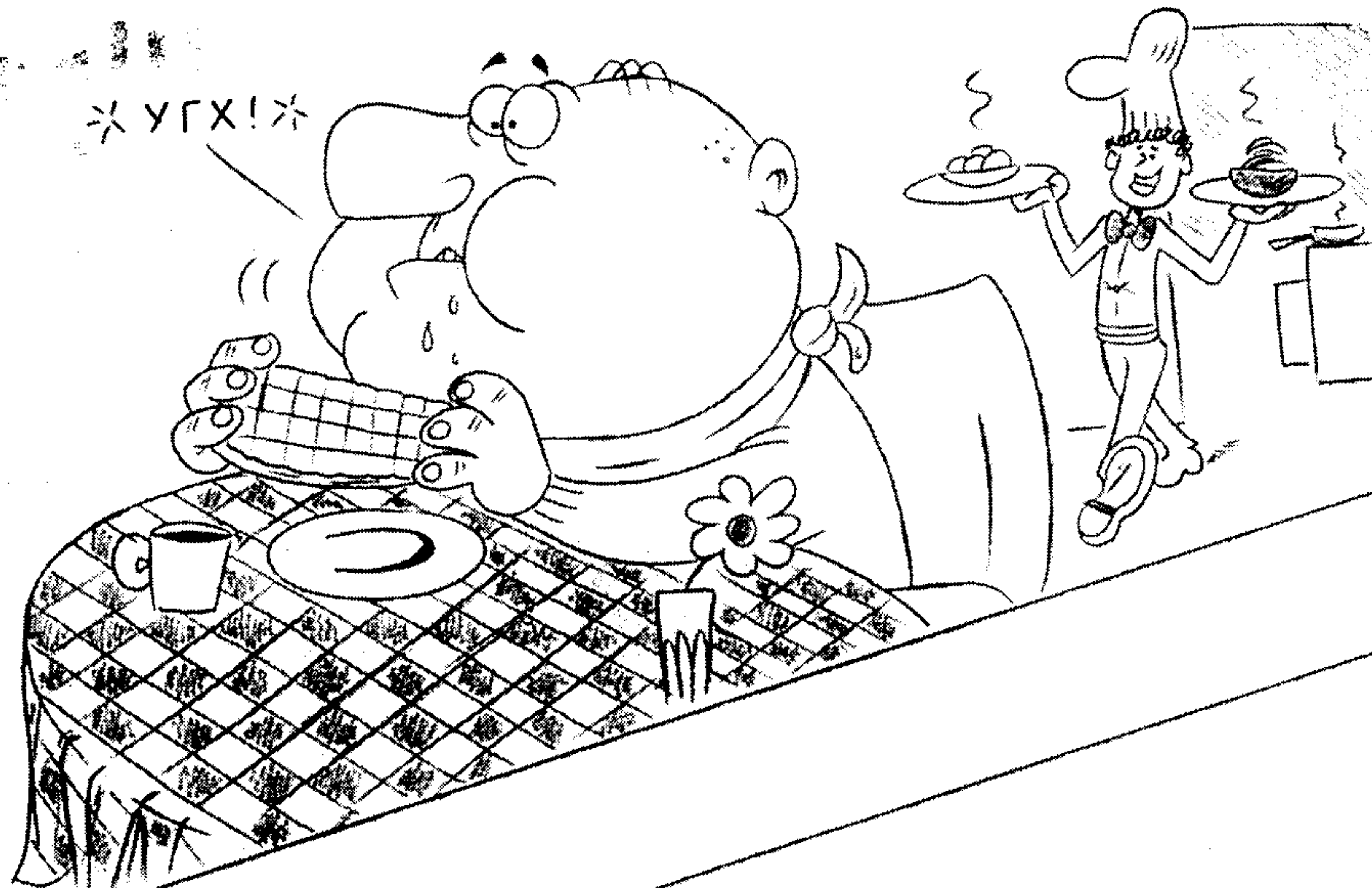
ВОСКЛИЦАНИЯ

Ругательства строго запрещены. Творческое использование знаков пунктуации и символов гораздо приличнее и смешнее.

Передача повторяющихся звуков

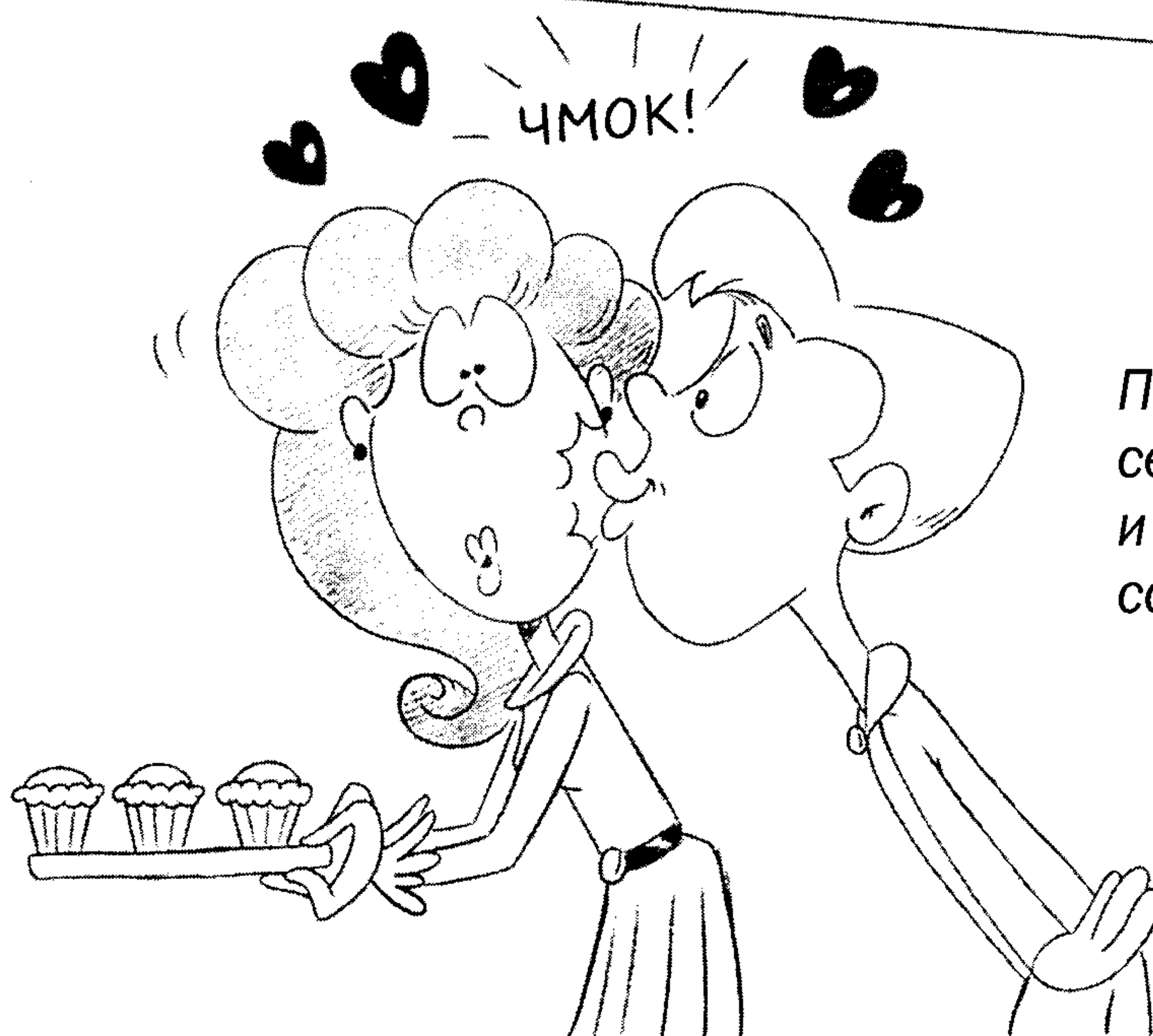
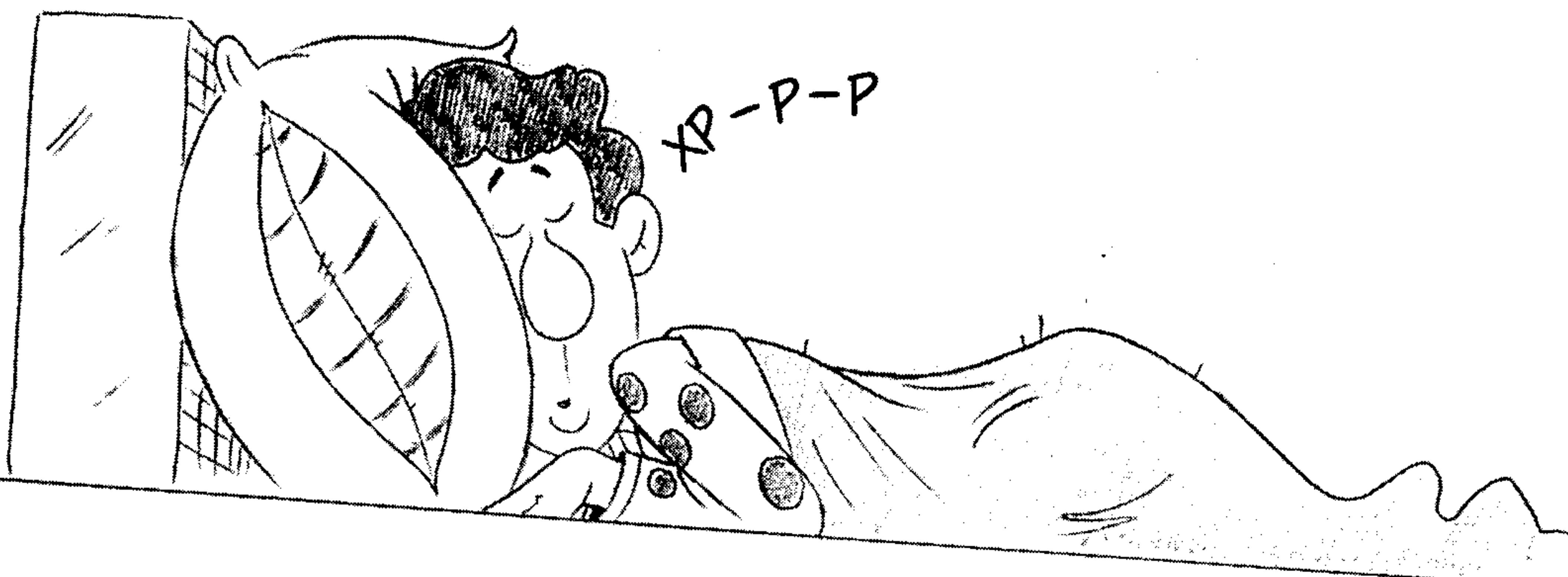
Повторяющиеся звуки постепенно становятся фоном. (Обратите внимание, как на этом рисунке линии вибрации точно повторяют контуры тела.)





Звук отрыжки пишется маленькими буквами, чтобы это не выглядело слишком грубо.

Храп — это “Хр-р-р” в виде дуги.



Поцелуй изображается сердечками в воздухе и звуком “Чмок!” со штрихами-лучами.



Шрифт, который вы выбираете для звукового эффекта, а также его обрамление могут отражать действие, которое он описывает. В этом случае и буквы, и “облачко” напоминают расплющенный о лицо торт.

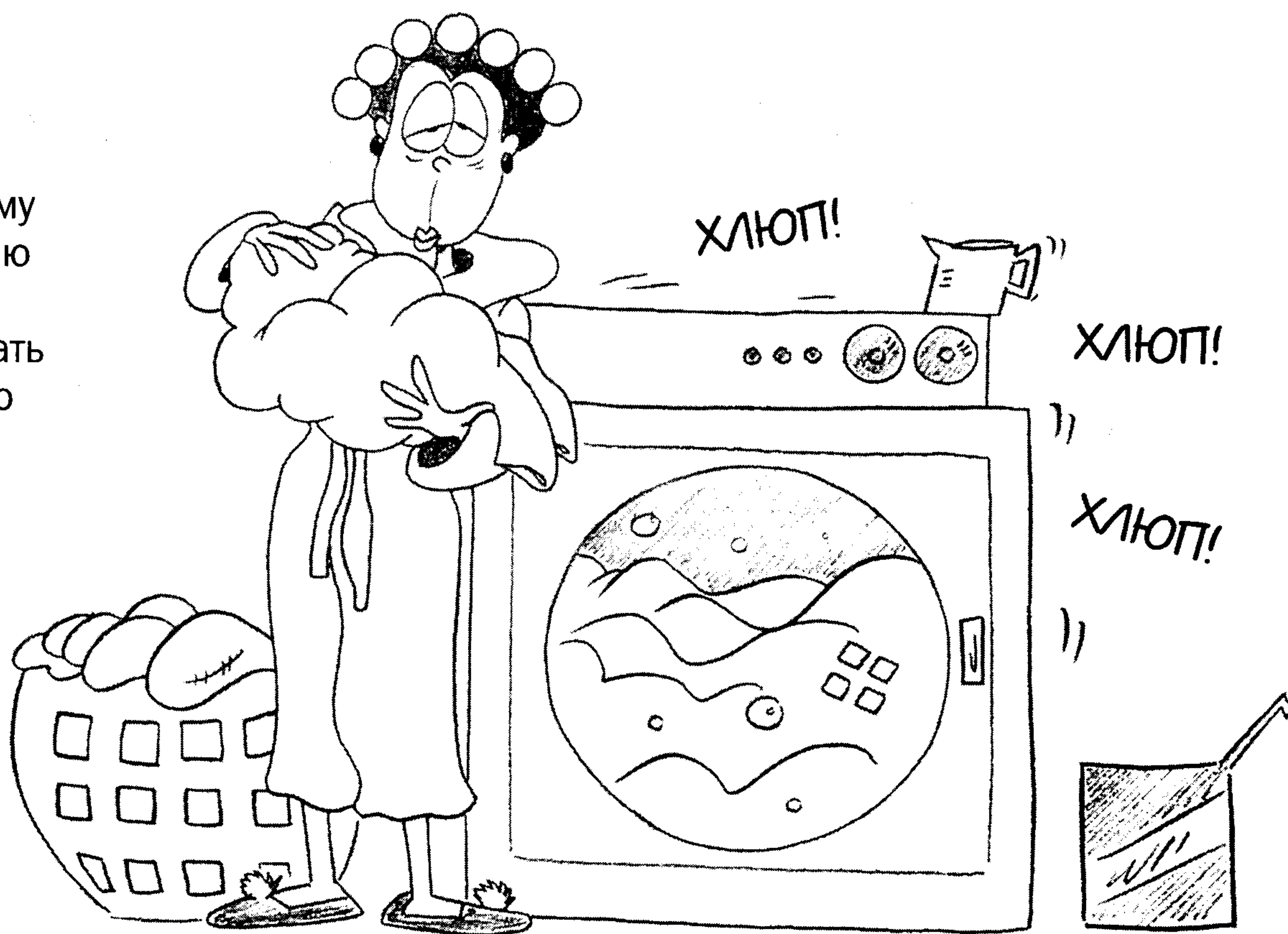


Сдержанный стиль, как в этом случае, может сделать сцену еще выразительнее. Вам не кажется, что это рука налогового инспектора?



Буквы, передающие звон, изображаются на разной высоте.

К любому действию можно подобрать какой-то звук.





КАК ВЫБРАТЬ ЦВЕТ ДЛЯ ГОТОВОГО РИСУНКА?

Как говорил мой дедушка: “Ну вот, теперь ты готовишь на газу!” Он рос в дни, когда газовая плита была большой редкостью. Он, наверное, и не мог представить себе того, что когда-нибудь люди каждый день будут пользоваться микроволновкой.

Приготовлением пищи на газу теперь никого не удивит. Но привлекательные и яркие цвета по-прежнему радуют зрителей и читателей во всём мире. Вот почему воскресные номера газет с комиксами так популярны. Вот почему чёрно-белое кино почти изжило себя. Цвета любят все.

Вы уже не новичок в рисованном мире. Поэтому я советую вам распрощаться с еще одним заблуждением: цвета рисунка — это не просто его “раскрашивание”. Цвет имеет определённое воздействие

на наши эмоции и ощущения.

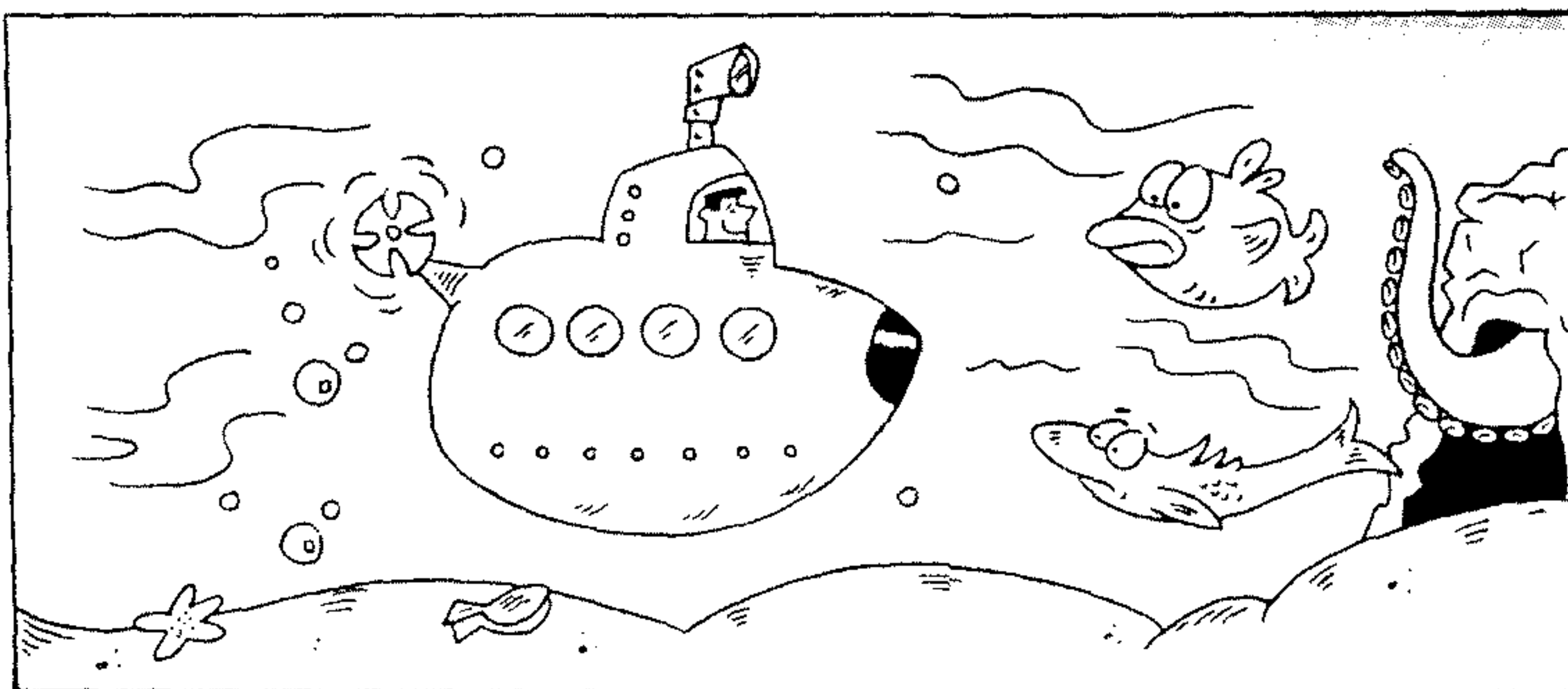
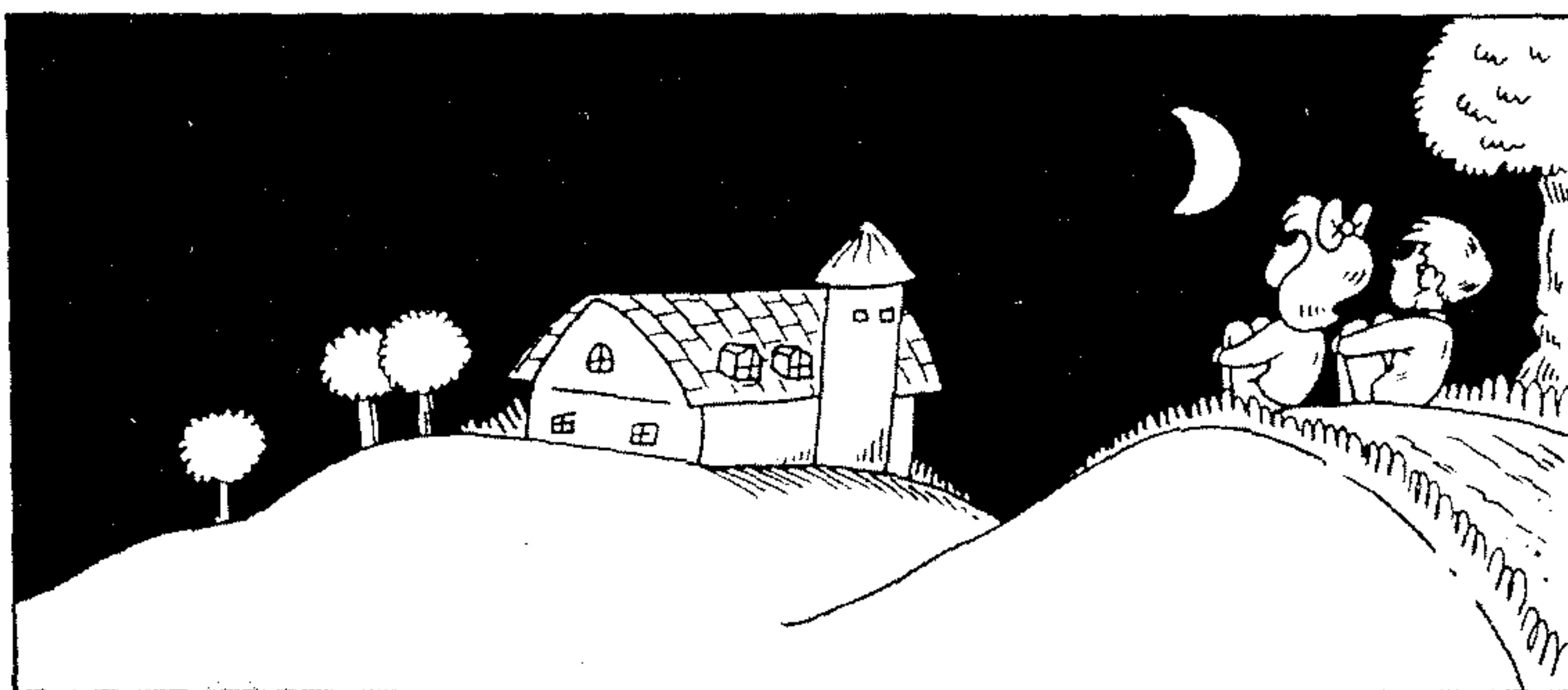
С его помощью мы можем выразить очень многое. Это не *раскрашивание* рисунка, а неотъемлемый этап его *создания*.

Советов по этому поводу много, но строгих правил практически нет. Ничто не определено строго, и очень многое зависит от личного вкуса. Один человек может носить зелёный свитер и хорошо в нём смотреться. Но когда его наденет кто-то другой, люди будут хихикать, завидев его. Вот почему я перестал носить зелёное.

Существует много самых разных изобразительных средств: фломастеры, цветные карандаши, мелки и краски. Любой магазин художественных принадлежностей с радостью познакомит вас со своим ассортиментом.

Цветовые тона

“Синяя заливка” — это термин, который обозначает, что вся сцена заполнена синим тоном. Синий цвет — это цвет ночи. Это холодный цвет, в отличие от тёплого красного. Поэтому синяя заливка подчеркивает тишину и спокойствие ночных часов. Для передачи ощущения, как оказывается, нужен всего один штрих, и отдельные части рисунка уже не требуют своих цветов.



Характерные цвета



Некоторые цвета тут же вызывают определенные ассоциации. Например, королевская мантия должна быть красной. Но часто ассоциация оказывается далеко не единственной, а просто самой первой, которая приходит на ум. Чтобы всегда иметь выбор, ищите альтернативные варианты. Разве на этом рисунке синий выглядит менее по-королевски?

Этот пример сделан в стиле иллюстраций к детским книжкам, потому что он подробно прорисован, а львы очень похожи на настоящих, хотя и держат себя как люди.

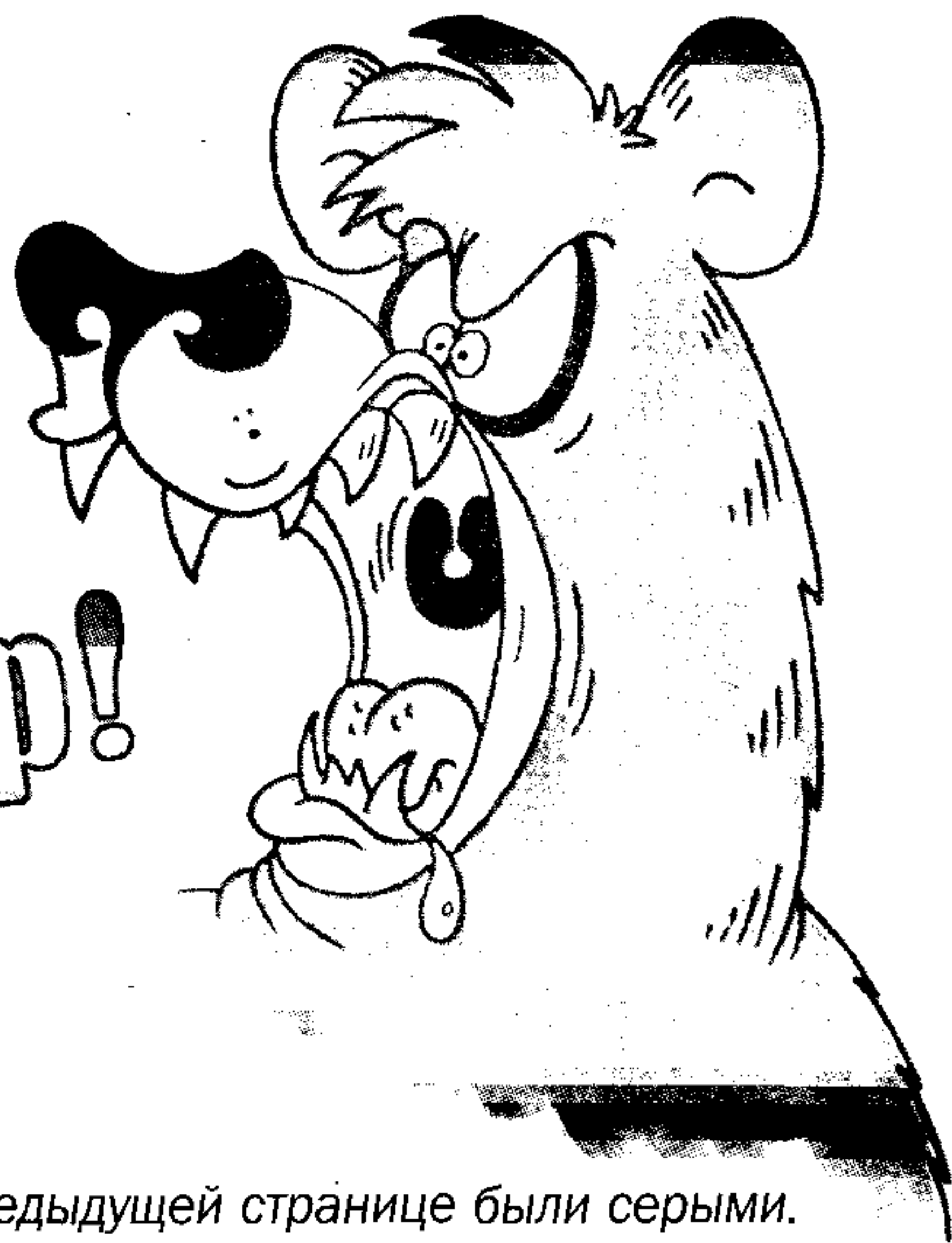
Не знаю, как вы, а я не способен отличить мыш-мальчика от мыши-девочки. Чтобы помочь зрителю, нужно дать мышам разного пола разные цвета. Девочки одеваются в розовое или малиновое, а мальчики — в синее или коричневое.

Розовый, красный и малиновый цвета подчёркивают, что сцена посвящена уходу за собой.



Цвет надписей, реквизита и ...животных

Ярко раскрашенные буквы просто готовы слететь со страницы. Рычание медведя красного цвета, потому что красный передаёт сильные эмоции, например злость. Звук жевания бобра окрашен в жёлтый, потому что жёлтый — это цвет энергии. Например, солнца.



ХРУМ!
ХРУМ!
ХРУМ!

Мыши на предыдущей странице были серыми. Но более крупные и мохнатые животные, например медведи или бобры, обычно изображаются коричневыми.



Хотя деревья часто рисуют коричневыми, вы видите, что это бревно в лапах у бобра почти серое. Оно такого цвета именно потому, чтобы не сливаться с мехом животного.

Лица

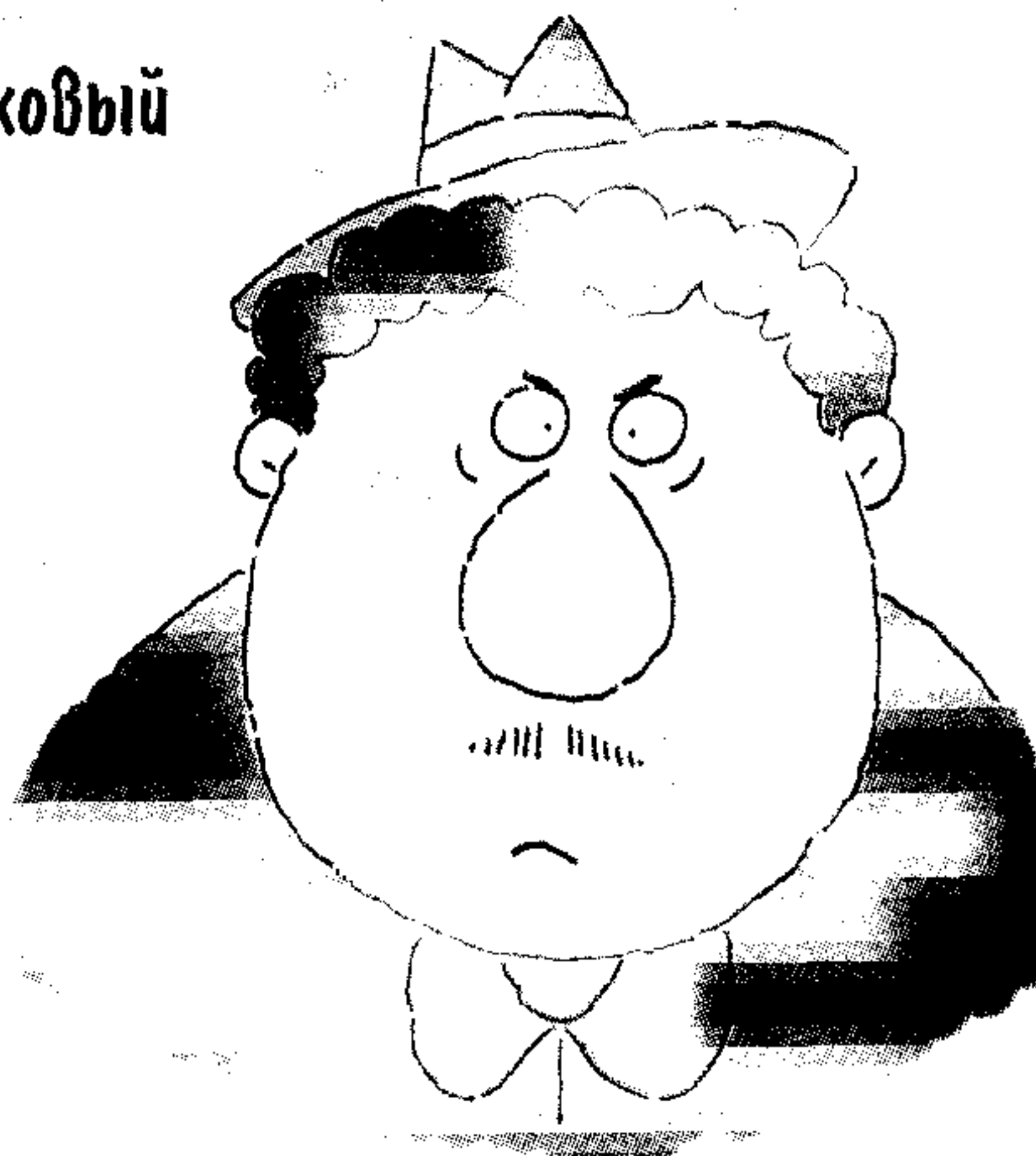
Есть много цветов кожи. Можно пользоваться готовыми красками, смешивать их и создавать новые, даже на компьютере. Фломастеры, правда, очень трудно комбинировать, но они выпускаются самых разных оттенков.

Выбирая цвет лица для персонажа, старайтесь избегать двух крайностей.

Во-первых, лицо не должно быть таким бледным, чтобы его цвет был незаметен, а во-вторых, оно должно быть достаточно светлым, чтобы черты оставались различимы.

Обычно для лица используют какое-либо сочетание белого, красного, жёлтого и коричневого.

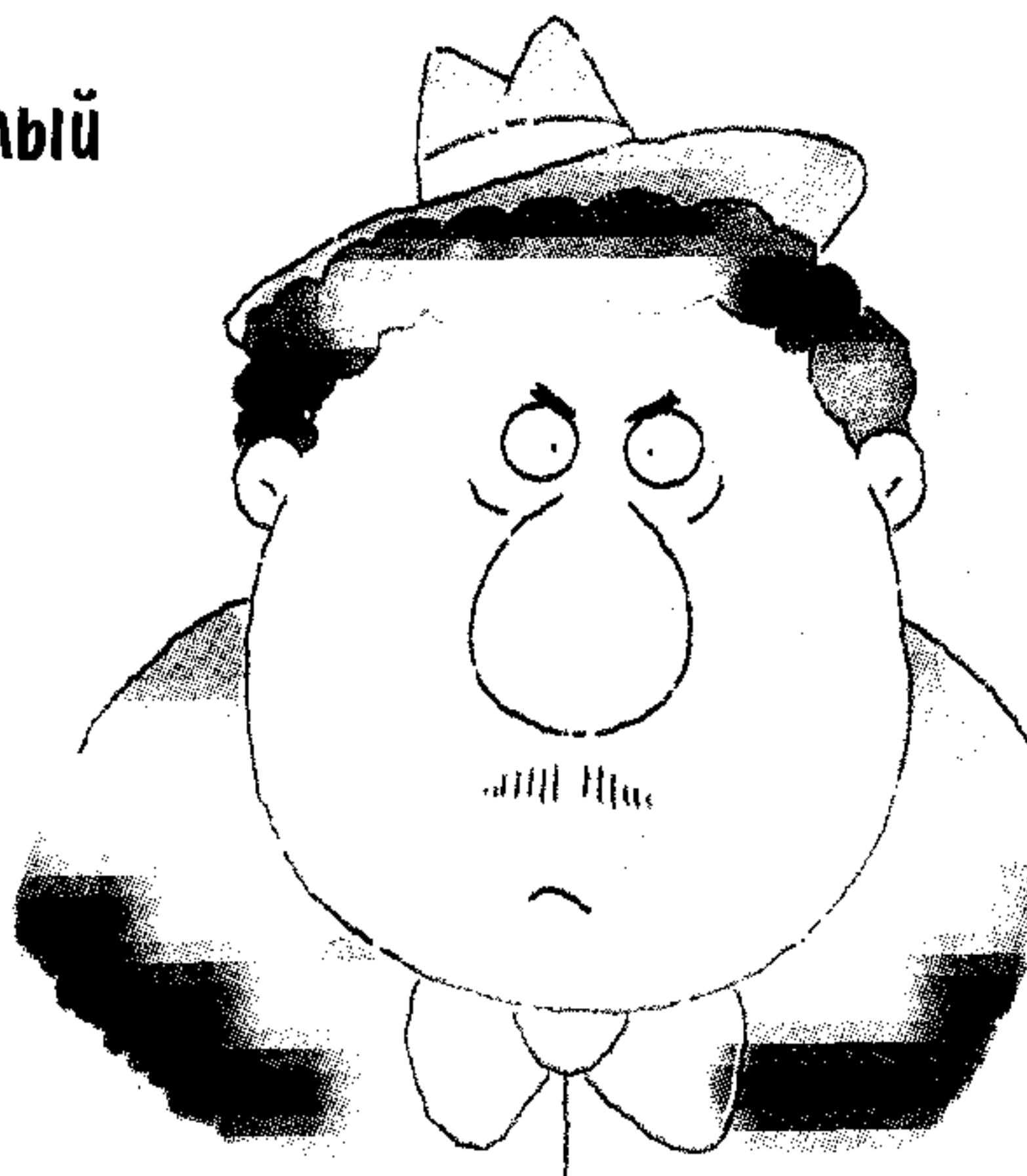
Персиковый



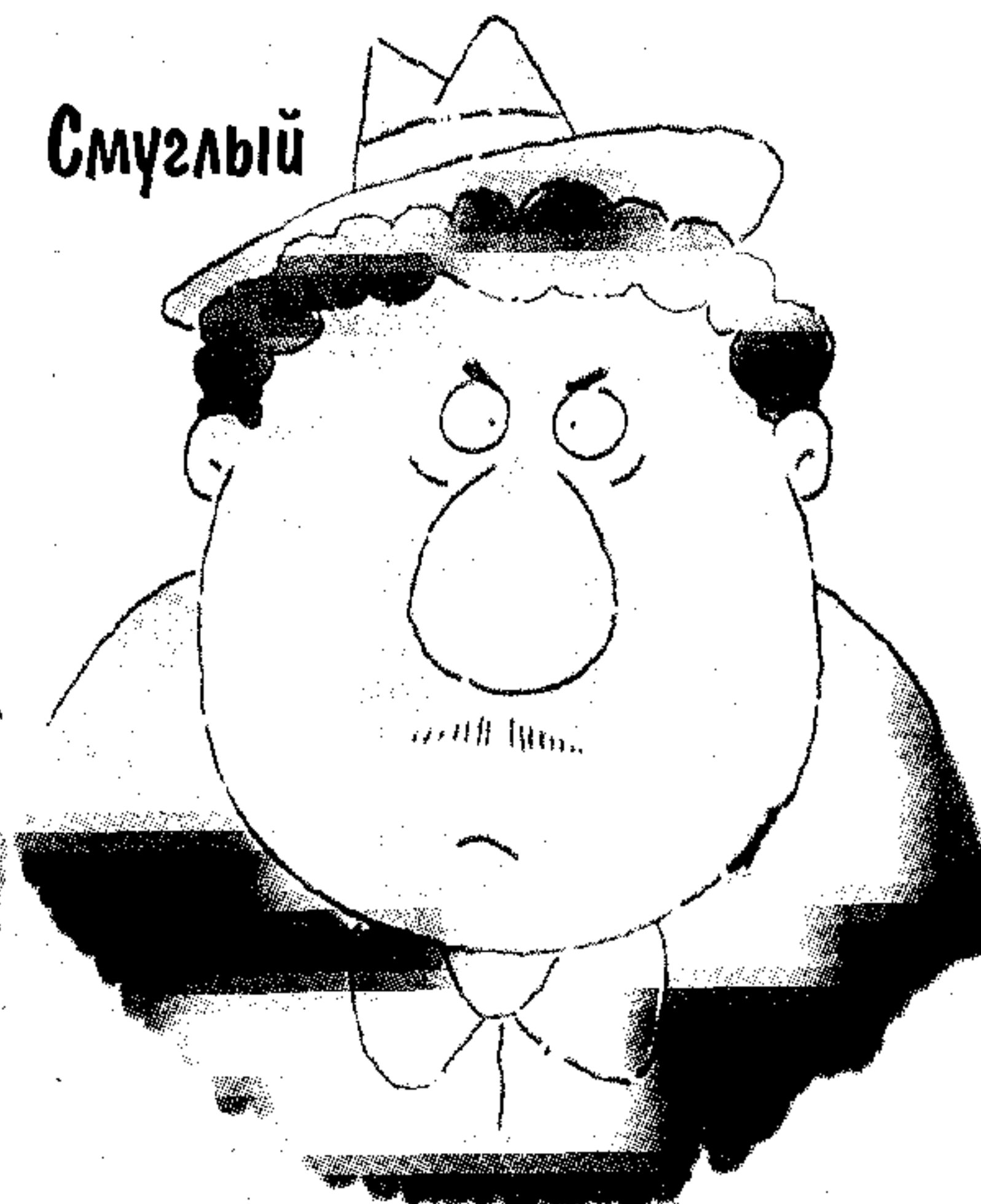
Розовый



Загорелый



Смуглый

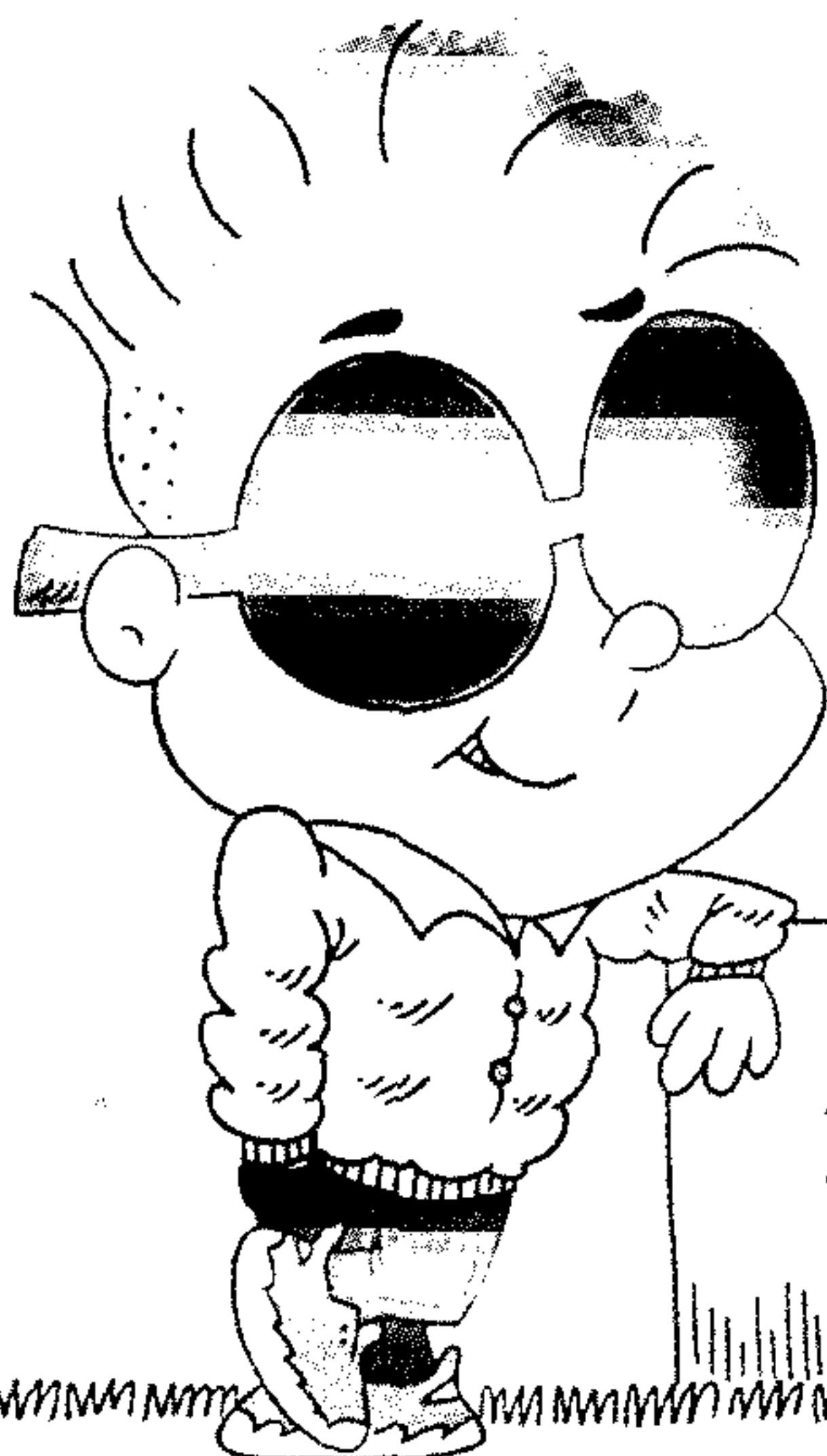
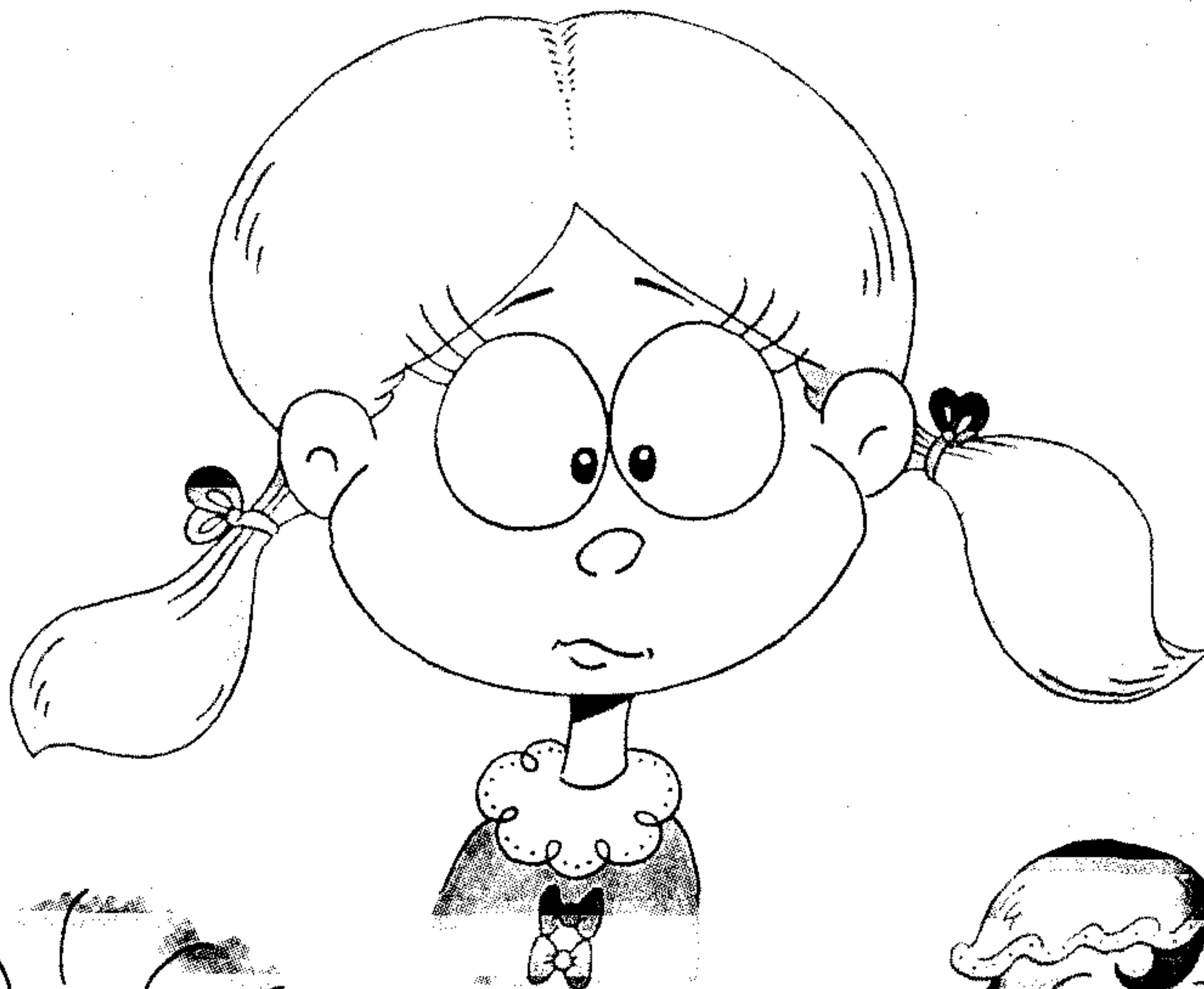


Дети всегда окрашены ярко

Вопросительные знаки
обычно делают красными,
чтобы привлечь к ним
внимание.



Дети могут носить такие цвета,
которых не могут себе позволить
взрослые.



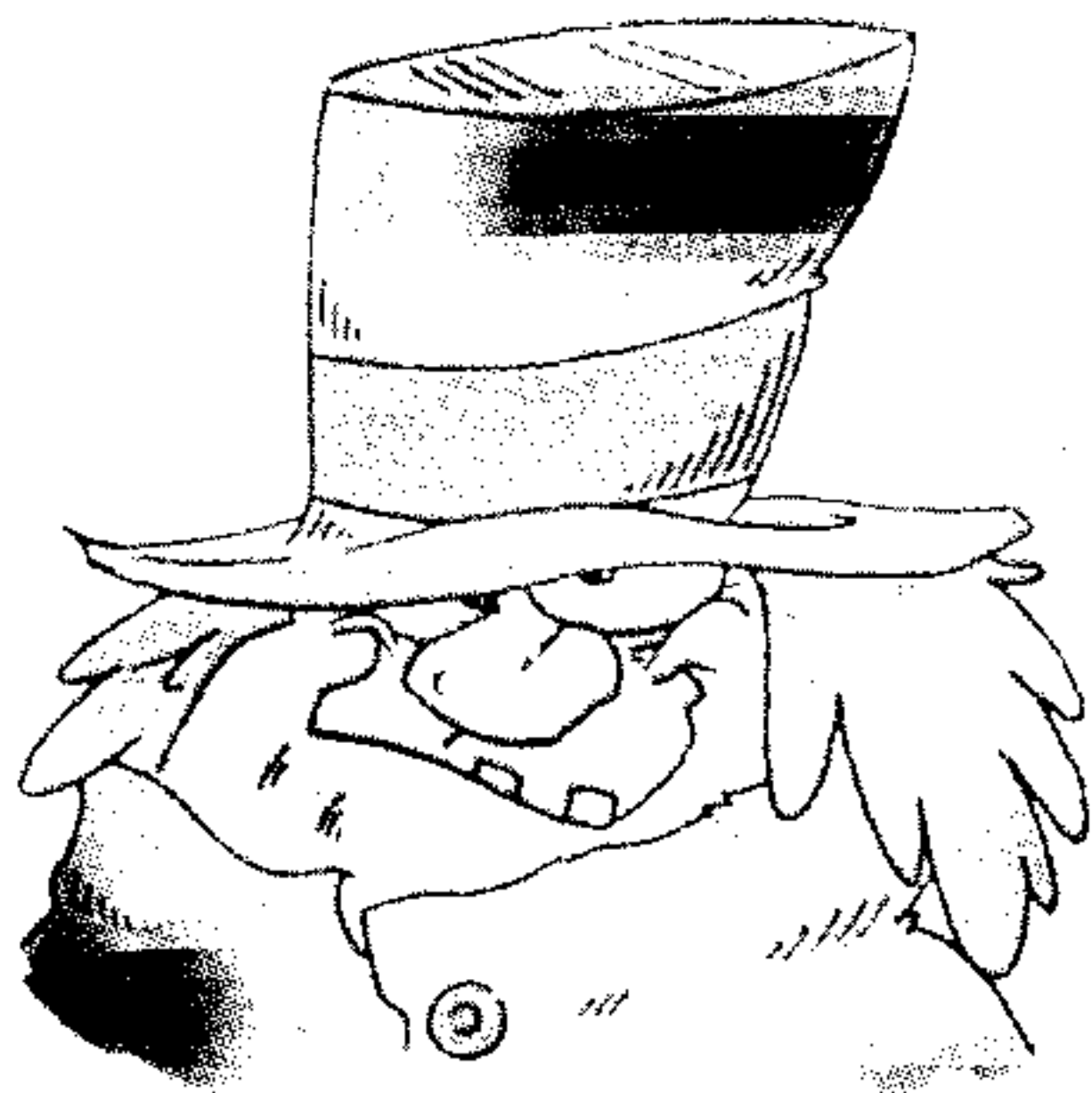
ПЛАНЫ
КВАРТИР
"ЗВЁЗД"

Этот ребёнок
явно станет
суперагентом,
когда вырастет.



Это мальчик или девочка?
Вы уже должны сами
догадаться: синий цвет
для мальчиков.

Цвет Волос



Зелёный — для чудаков.

Соломенный —
для молодёжи.



Рыжие волосы лучше
изображать оранжевыми.



Красные пышные бороды
очень подходят жителям
сельской местности.

Раскрась мою печаль...

Цвета могут передавать эмоциональное
или физическое состояние



Замёрз



**Что-то
задумал...
или разозлился**

**Завидует...
или его тошнит**



Страшно

Смешные цвета

Ирония — прекрасное средство для того, чтобы сделать рисунок смешным. В реальной жизни дама больших габаритов скорее будет носить что-то тёмное или в полоску, чтобы пышность форм не бросалась в глаза. Но в рисованном мире мы стараемся подчеркнуть недостатки персонажа. А яркие цвета всегда смешнее тёмных.

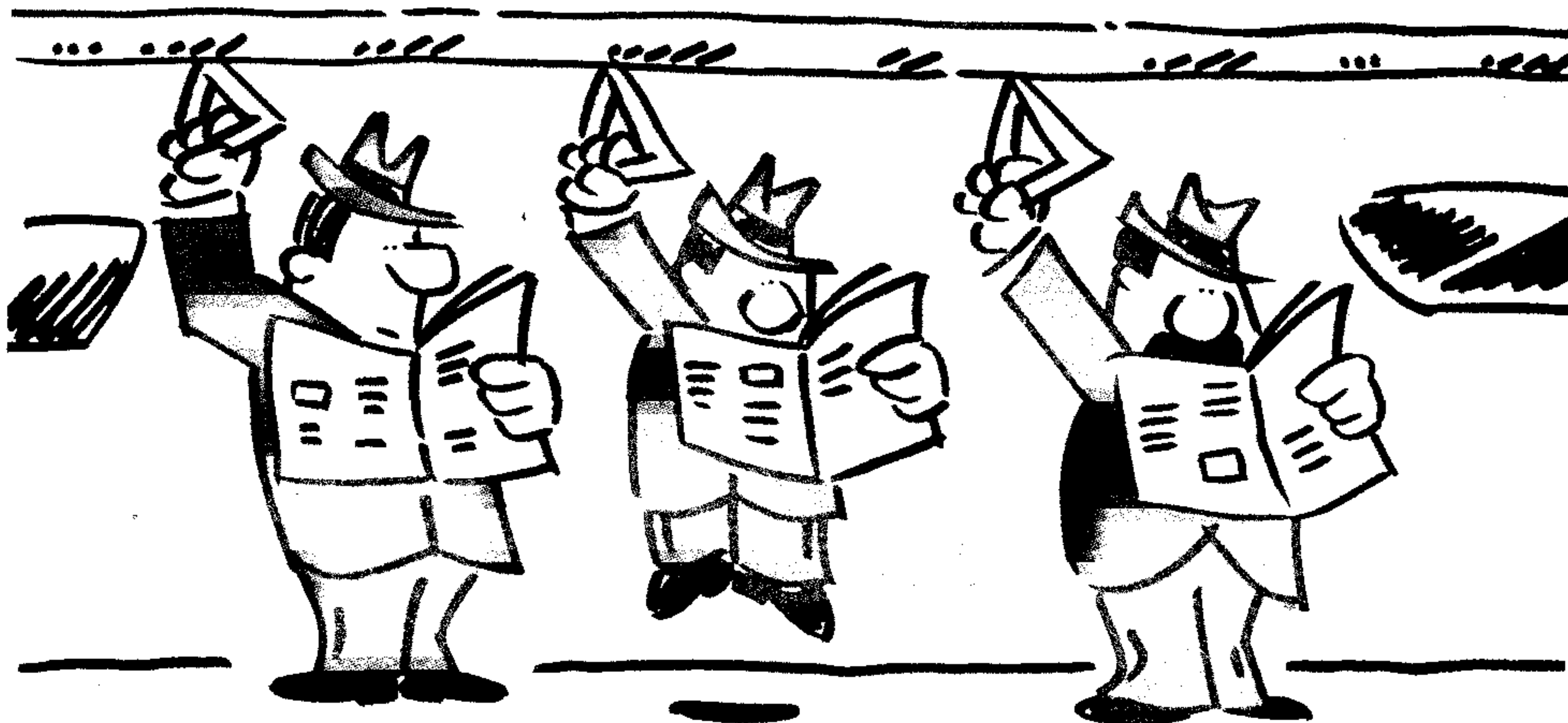


Повторение и юмор

Повторяя три раза одну и ту же цветовую схему, мы достигаем желаемого смешного эффекта. Поскольку все персонажи одеты одинаково, наш глаз сам находит то, что отличает одного из них от остальных — рост. Если бы все были разного цвета, шутка “доходила” бы гораздо медленнее.

Небо

Разве небо голубое? Ну да, конечно, — с формальной точки зрения. Но в рисованном мире мы изъясняемся с помощью образов. Доисторическое небо вполне может быть розовым, потому что оно ассоциируется с вулканами и землетрясениями юной планеты. Небо может быть красным, жёлтым, но только не зелёным, потому что зелёный однозначно связан с травой.



ОЧЕНЬ ИНТЕРЕСНАЯ ШТУКА,
МИСТЕР КОЛЕСО. А КАК ВЫ
НАЗОВЕТЕ СВОЕ ИЗОБРЕТЕНИЕ?

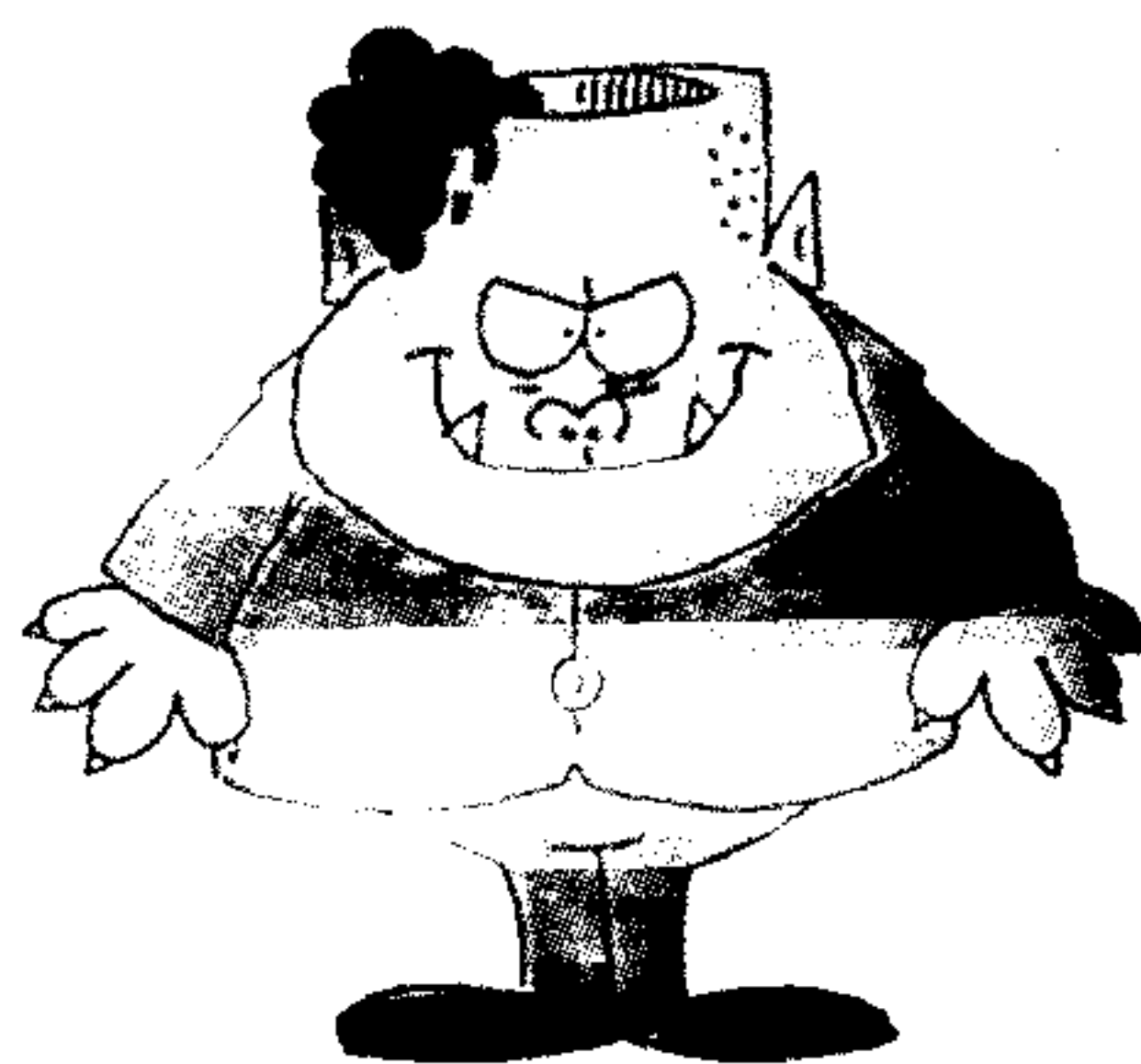
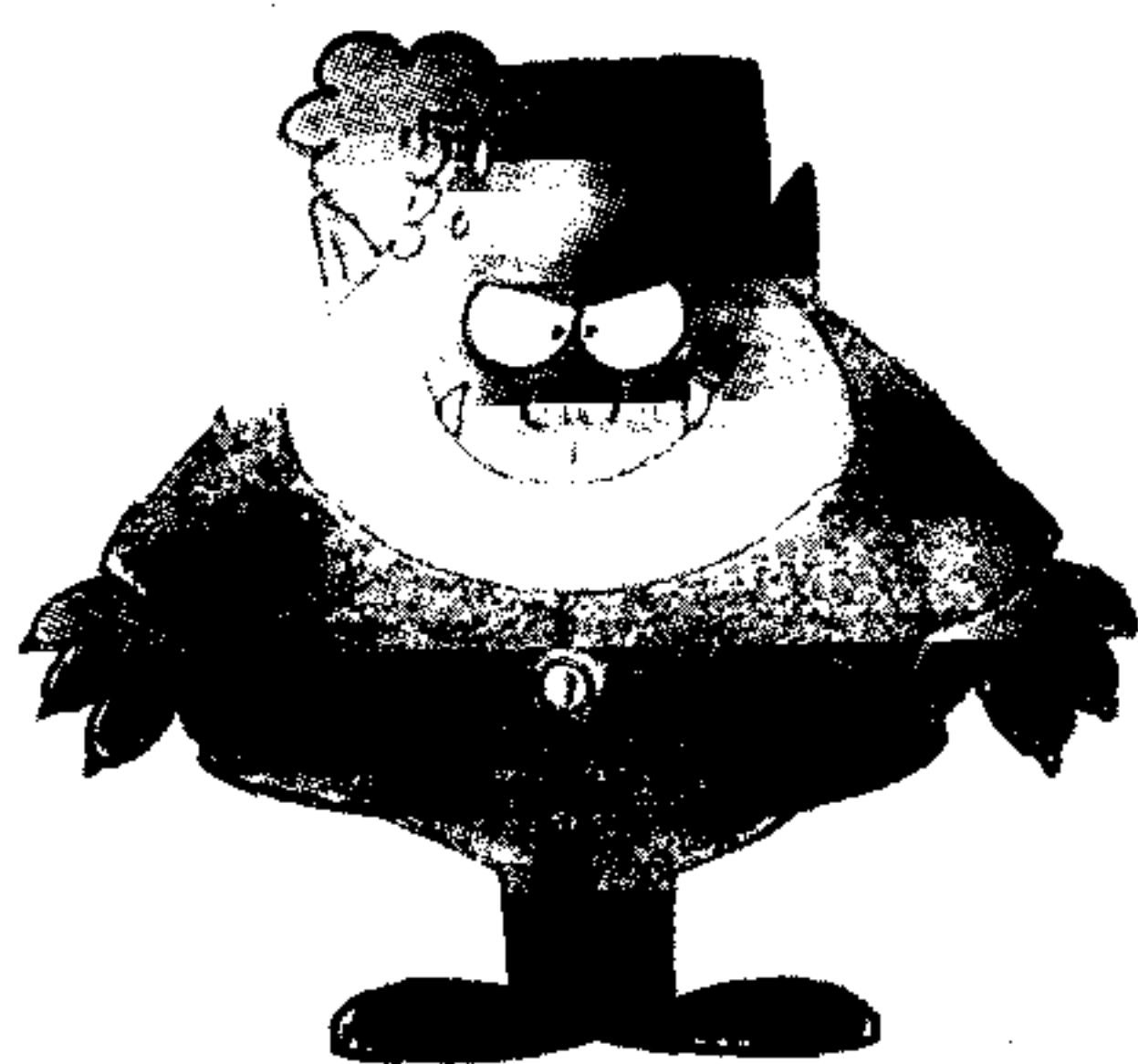
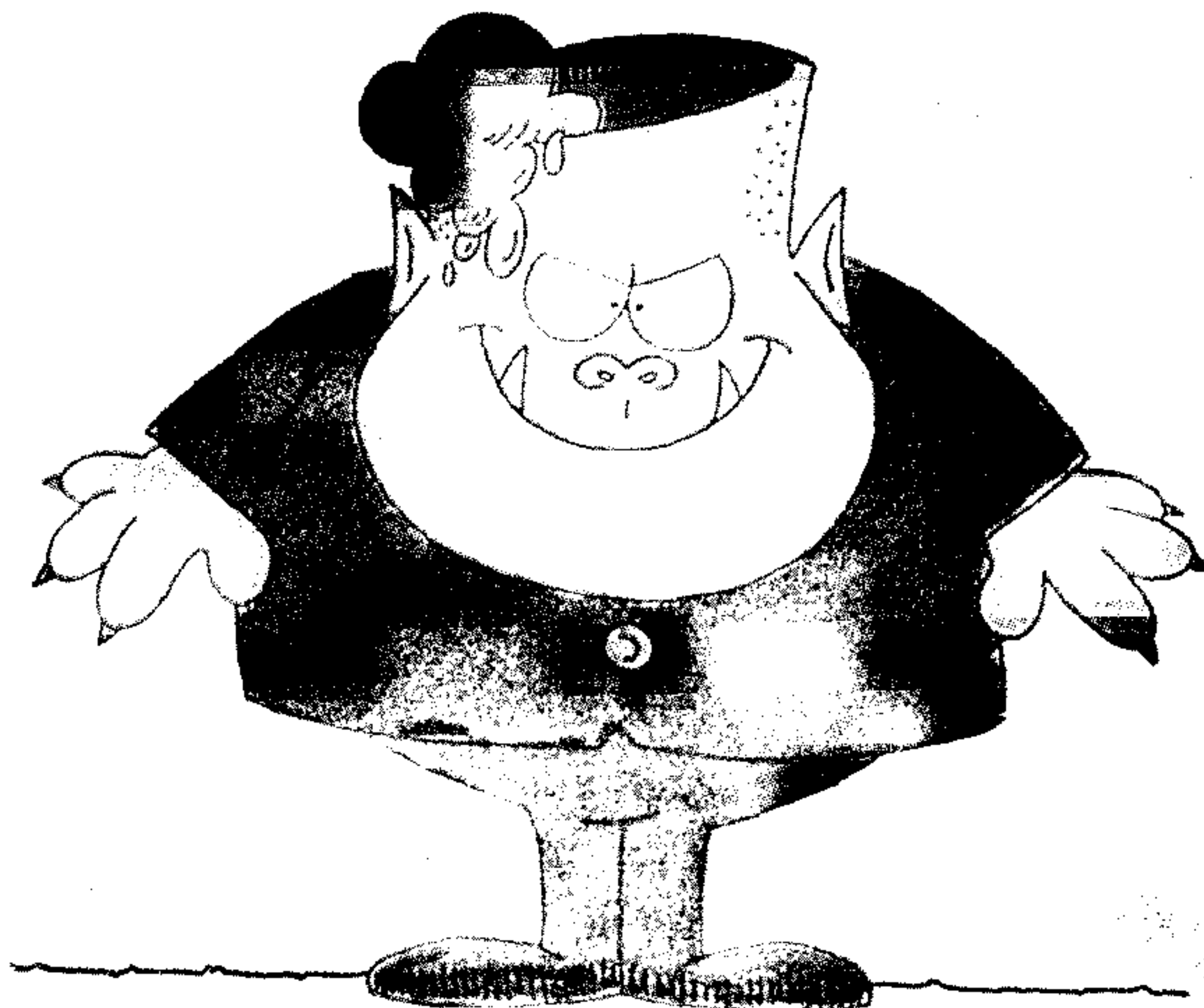
Цветной реквизит

Иногда именно цветной реквизит
делает рисунок смешным.



Пробы цвета

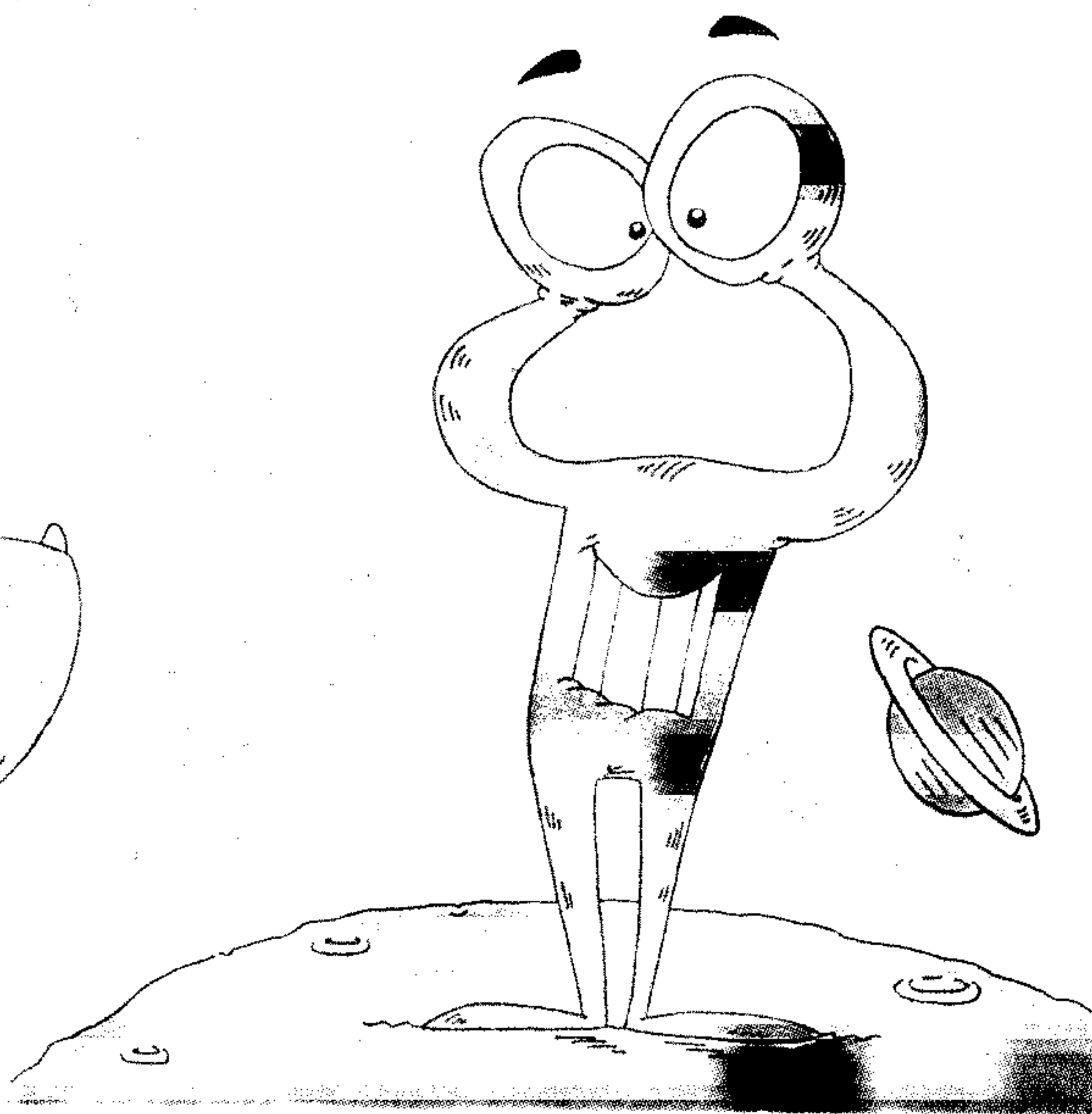
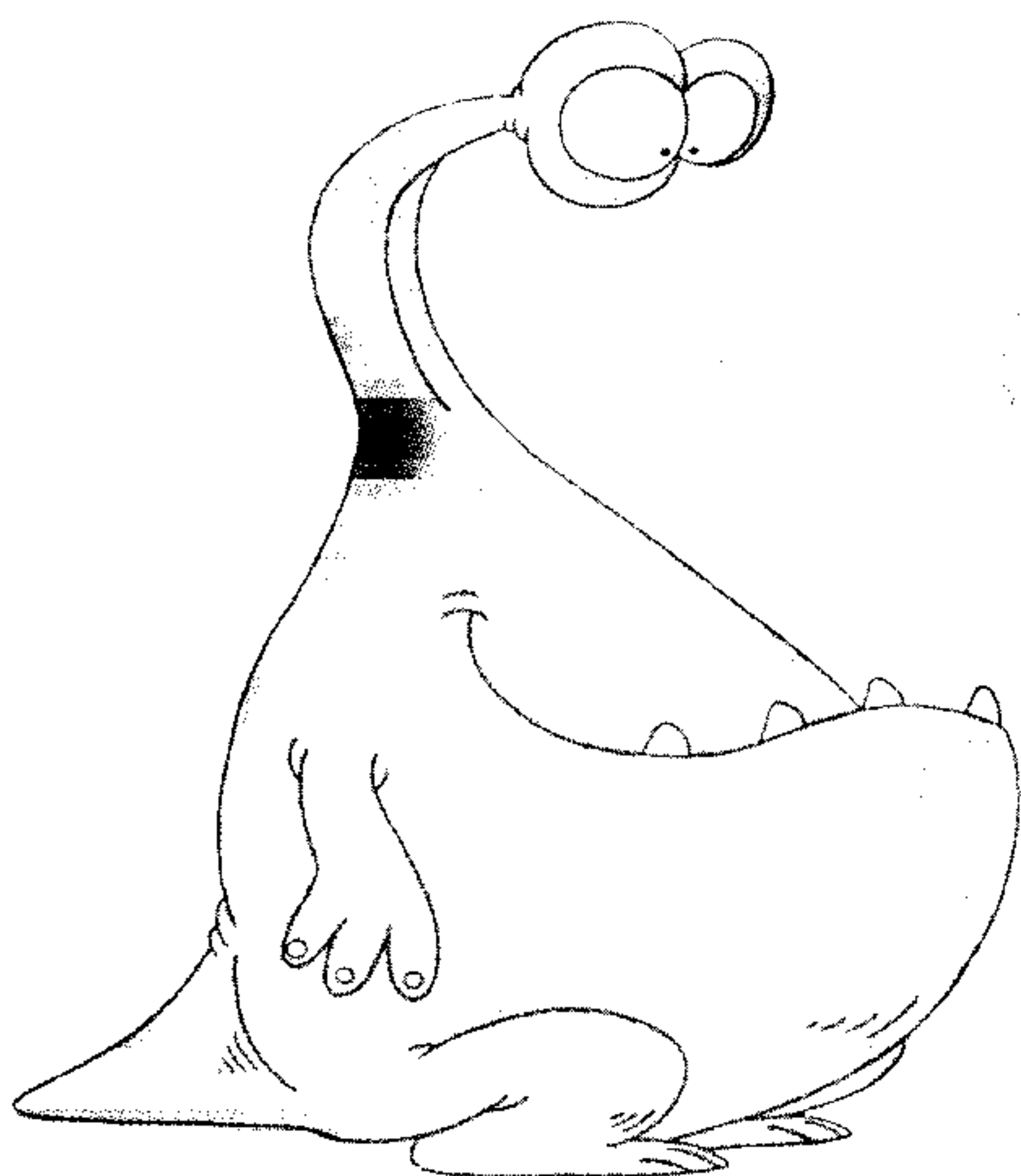
Профессиональные художники,
перед тем как сделать
окончательный выбор
цветовой схемы,
выполняют
несколько проб.

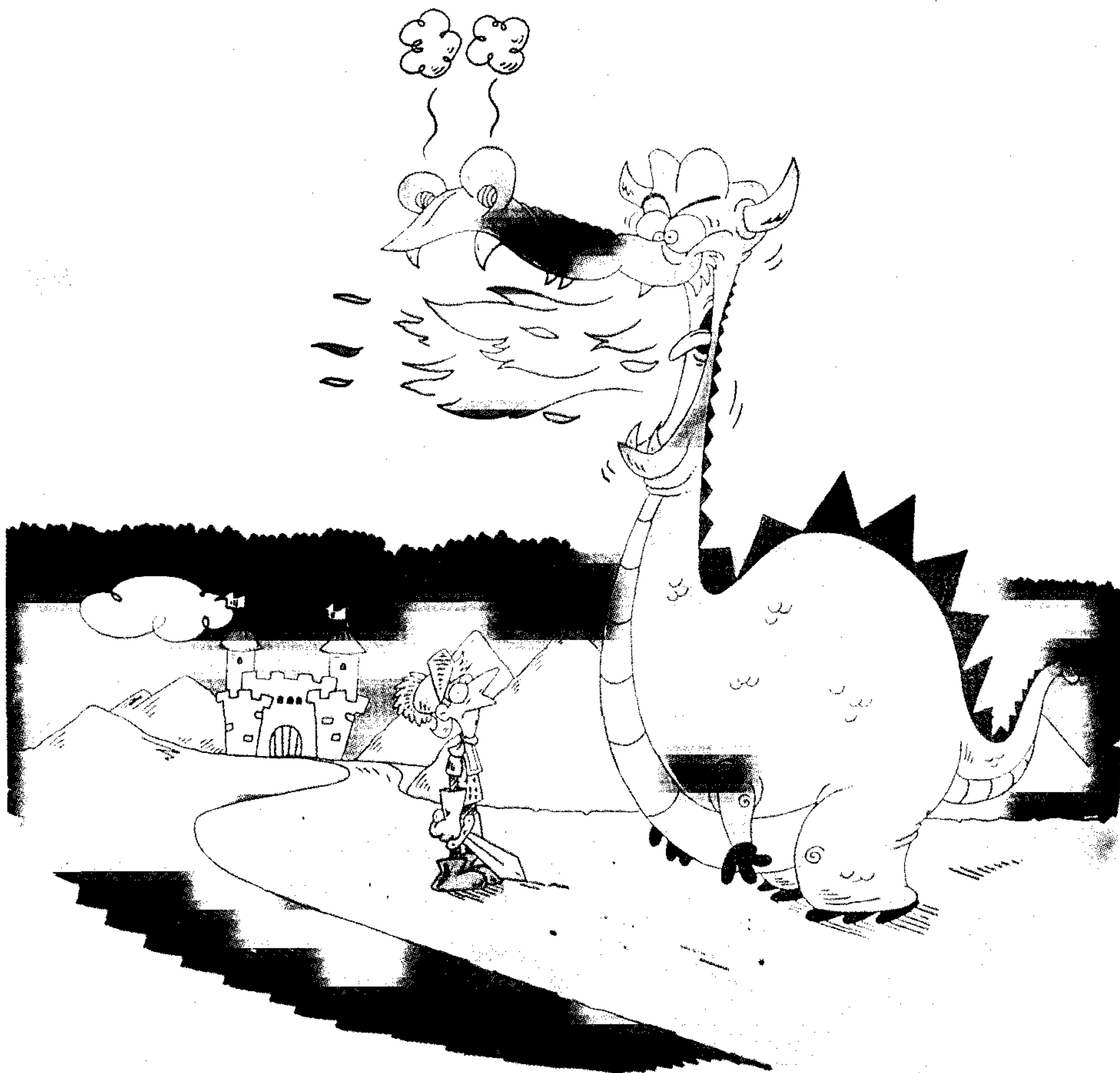


Сказочным созданиям — фантастические цвета!

Вы видели когда-нибудь пурпурную лошадь? Я тоже не видел. А может, и видели — во сне. Сказки — это тоже сны. Они окрашены в цвета ночи, а значит, в них очень много синего. Это пурпурный и малиновый. Сказочных героев можно раскрашивать любыми цветами, но, чем дальше вы уходите от синего, тем более дикими и странными они становятся — совсем как этот зелёный инопланетянин.

Будьте смелее, выбирая цвета для своих сказочных персонажей. Вы создаёте иллюстрацию мира воображения. Так зачем противоречить себе и делать её реалистичной? Прислушивайтесь к тому, что подсказывает вам сам персонаж. Находите самые необычные комбинации цветов.





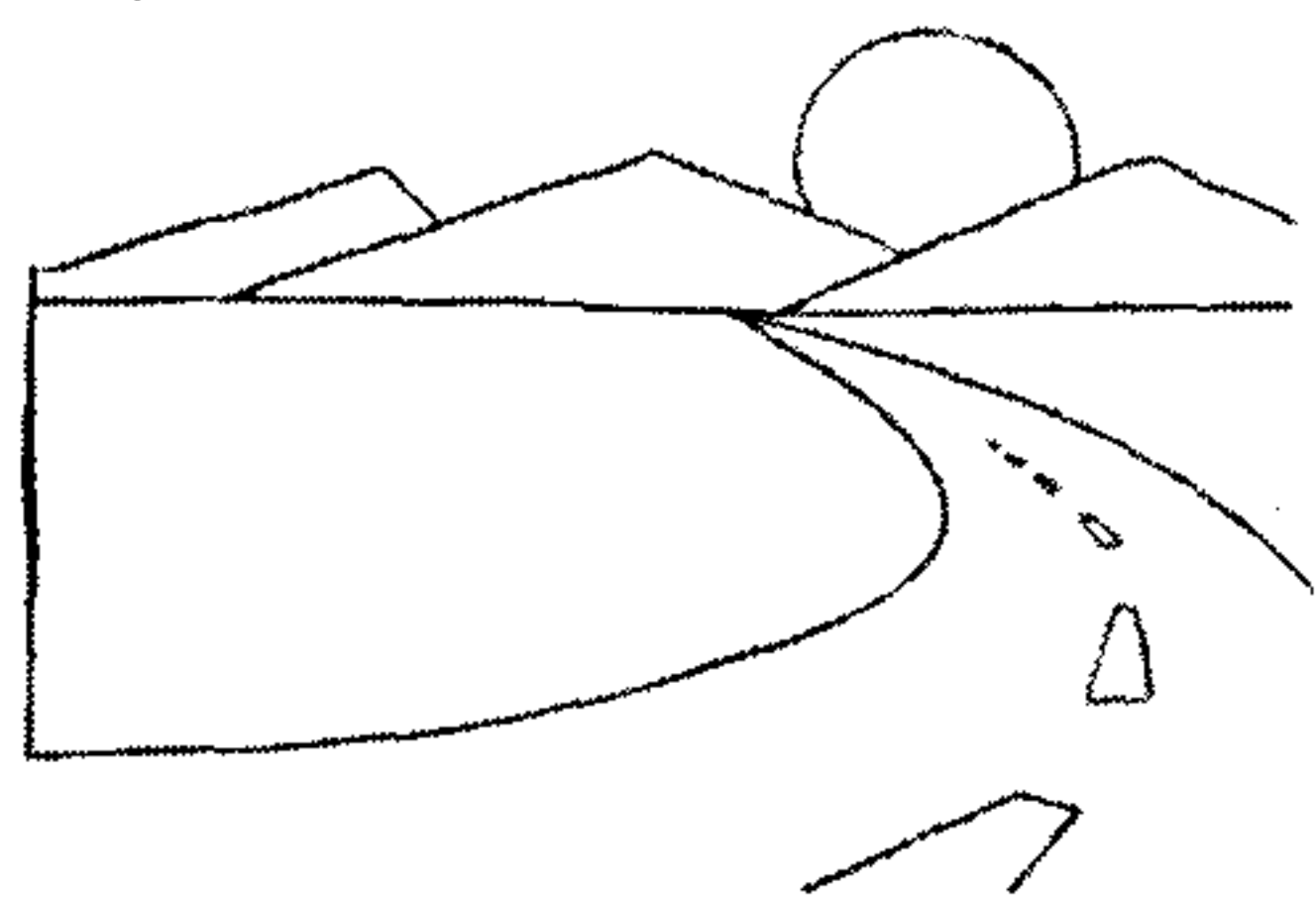
Малиновый, синий, пурпурный, фиолетовый, сиреневый,
лиловый, зелёный и розовый — всё это сказочные цвета.

Цветной фон

Отнюдь не обязательно раскрашивать каждый фон. Абстрактное цветное пятно или узор иногда тоже подойдут. Обычно так делают, чтобы избежать скучного, монотонного ряда рисунков, передать сильные эмоции или привлечь внимание зрителя к персонажу.

Для фона нужно использовать смелые и яркие цвета, но только не допускайте, чтобы они сливались с цветом самого героя.





НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ: ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ...

Мы с вами прошли долгий путь. Я очень рад тому, что в какой-то мере содействовал вашему обучению.

Если вы проработали большую часть этого материала, то наверняка заметили, что стали рисовать лучше. Если остались какие-то места, которые вы ещё не освоили, не спешите. Книга никуда не денется! Это ваш справочник, который в любой момент можно взять с полки.

Возможно, вы хотите рисовать для удовольствия, а может, это станет вашей профессией. В таком случае перед вами открывается несколько путей.

АНИМАЦИЯ

Анимация (мультипликация) в наше время переживает новый расцвет. С 1940-х годов мультфильмы ещё не были так популярны, особенно телевизионные.

Анимация — очень кропотливый труд. Для того чтобы создать секунду экранного времени, требуется от 12 до 24 рисунков. Мультипликаторы любят эту трудную работу. Если вы хотите участвовать в создании мультфильмов, но не в качестве художника-мультипликатора, можете выбрать и другую профессию. Есть, например, художники-сценаристы, которые рисуют “стоп-кадры”, художники-оформители, которые отвечают за то, как выглядят сценки, и художники, занимающиеся фоном. В создании мультфильмов участвуют и писатели, и режиссеры, и продюсеры.

Новые горизонты в этом жанре открыла быстро развивающаяся компьютерная анимация, которая, несомненно, заслуживает внимания.

КОМИКСЫ

Комиксы — замечательный жанр, так как они дают художнику возможность

создавать своих собственных героев. Если комикс становится популярным, эти персонажи вновь и вновь появляются на страницах газет и журналов, а может, даже на телеэкранах, на открытках и в виде детских игрушек.

В отличие от мультфильмов, комиксы не рисуются целой командой. Обычно их делает один художник, хотя бывает, что работа распределяется между тремя людьми: писателем, который придумывает шутки и предлагает общие идеи развития, художником, который рисует героев и фон, и помощником, который обводит окончательные рисунки и пишет буквами реплики.

КАРИКАТУРЫ

Карикатура — это рисунок со смешной подписью, который обычно печатают в таких журналах, как, например, “Нью-Йоркер”. Карикатуры — самое лучшее средство для выражения тонкого юмора. Есть, например, политические карикатуры. Если вам не нравится рисовать одного и того же героя много раз подряд, как это делают в комиксах и анимации, карикатуры, возможно, именно то, что вам нужно.

Есть ещё мир рекламы, для которой требуется работа талантливых художников, дизайнеров и иллюстраторов. А издание книг? Детские книжки немыслимы без картинок.

Рисование комиксов, героев мультфильмов и карикатур — это постоянное соприкосновение со смешными, очаровательными и яркими персонажами. Если вы получите от этого хотя бы малую долю того удовольствия, которое принесло мне написание этой книги, я буду очень рад.