

ШКОЛА РИСОВАНИЯ от А до Я

РИСУЕМ героев фэнтези и мультяшных героев

Техники
и приемы —
наглядно
и просто

Практические
рекомендации

Пошаговое
руководство





А. А. Марковская

РИСУЕМ ГЕРОЕВ ФЭНТЕЗИ И МУЛЬТЯШНЫХ ГЕРОЕВ



ИЗДАТЕЛЬСТВО
КЛУБ СЕМЕЙНОГО ДОСУГА

Харьков
Белгород
2012

УДК 75/76(075.4)
ББК 85.14
М27

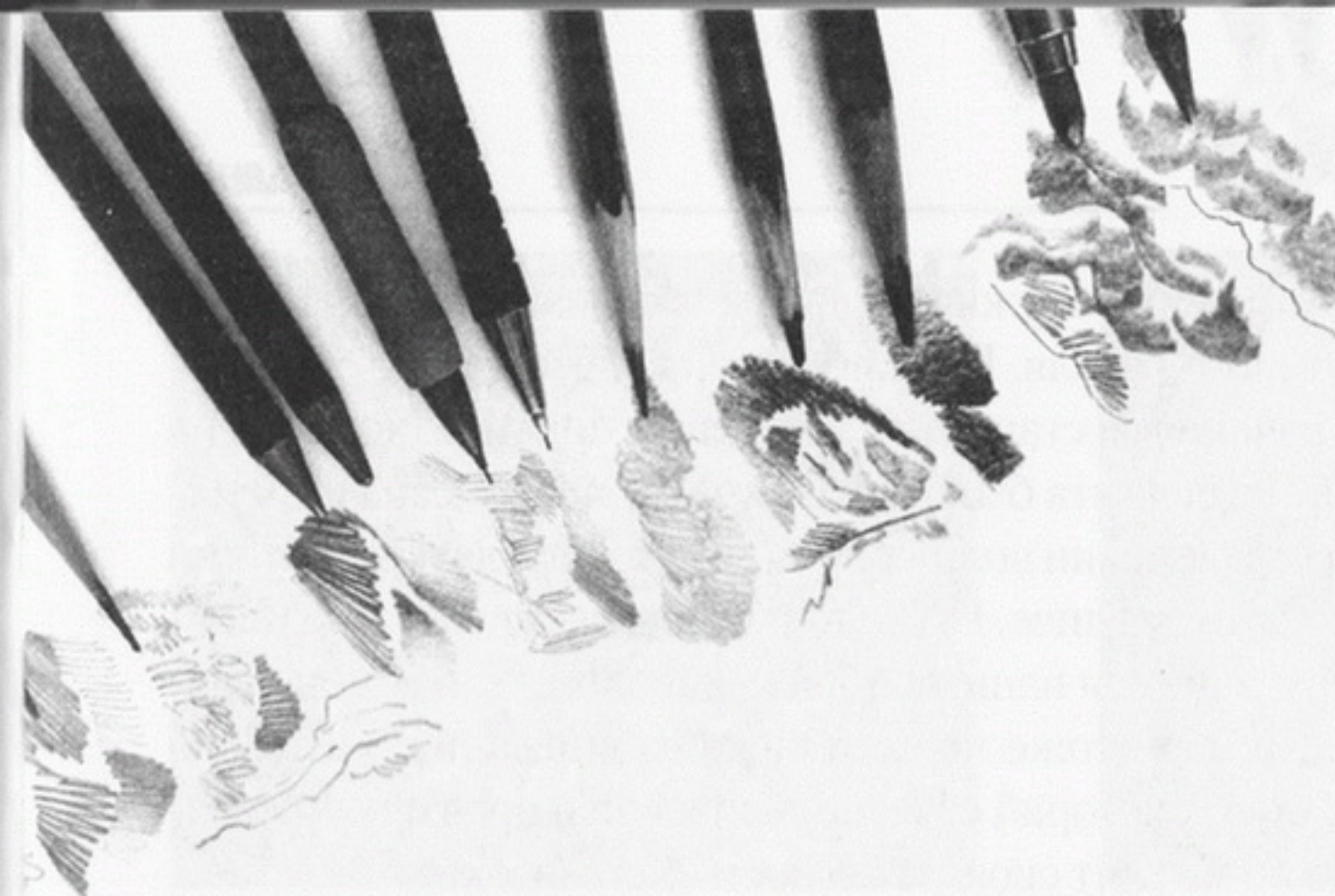
Никакая часть данного издания не может быть
скопирована или воспроизведена в любой форме
без письменного разрешения издательства

В книге использованы графические работы автора

Дизайнер обложки *Наталия Роенко*

ISBN 978-966-14-1234-6 (серия)
ISBN 978-966-14-2434-9 (Украина)
ISBN 978-5-9910-1525-7 (серия)
ISBN 978-5-9910-1829-6 (Россия)

© Книжный Клуб «Клуб Семейного Досуга», издание на русском языке, 2012
© Книжный Клуб «Клуб Семейного Досуга», художественное оформление, 2012
© ООО «Книжный клуб «Клуб семейного досуга»», г. Белгород, 2012



Введение

Сказки, мифы и легенды сопровождают человека от рождения до смерти. Их рассказывают и читают нам в раннем детстве, они влияют на наше восприятие мира и в конечном счете на нашу жизнь. На основе старых легенд придумываются новые сказки, называемые теперь историями в стиле фэнтези. И пусть мы знаем, что это сказки, но они рождают мечты, будоражат воображение и вдохновляют нас на новые фантазии.

В те далекие времена, когда только зарождались истории о героях этой книги — персонажах современных фэнтезийных романов, жизнь человека была неразрывно связана с природой. Стихии воды, ветра, земли и огня, деревья и животные — все казалось человеку загадочным, опасным и неведомым. Сталкиваясь с необъяснимыми явлениями, человек пытался понять и хоть как-нибудь объяснить их суть, а потому часто придумывал, фантазировал, сочинял чудесные истории. Эти истории пересказывали, дополняя подробностями и деталями, они превращались в сказки и мифы и оставались на века в памяти создавших их народов.

Так сохранилась память о существах немыслимых, прекрасных, ужасных или гротескных, сочетающих в себе одновременно признаки разных животных и даже человека. Например, грифон — смесь льва с орлом, Химера — существо с головой льва, хвостом змеи и телом козы, кентавр — соединение лошади и человека, Пегас — лошадь с крыльями, русалка — женщина с хвостом рыбы, ангелы и демоны — люди с крыльями, Минотавр — человек с головой быка.

Или возьмем, например, истории об эльфах. Благодаря сказочникам стран Европы утвердилось представление о них как о маленьких волшебных созданиях, больше похожих на фей. Но в наше время книга Дж. Р. Толкина «Властелин колец» изменила облик эльфа, и теперь мы при слове «эльф» представляем себе красивых остроухих людей с луком и стрелами, их удивительные города в лесах и горах, на берегах рек и озер. Так же книга Толкина изменила восприятие гномов, это уже не крохотный человечек в колпаке и с киркой, а человек ростом не больше метра, живущий в пещерных городах, искусный

мастер, особенно в изготовлении оружия, сильный и опасный воин, способный победить даже огромного тролля. Волшебники и колдуны тоже стали героями многих историй, начиная со старинной легенды о Мэрлине, жившем во времена короля Артура. Легенда эта была неоднократно переписана и дополнена. В сегодняшнем представлении волшебники могут управлять энергиями стихий, варить зелья и видеть будущее. Но не только эльфы, гномы и волшебники вошли в литературу, занимая наше воображение, ангелы и демоны, изначально описанные в Библии, тоже не остались без внимания писателей и режиссеров. Столько новых историй создано, написано и прочтено, что современный человек уже не мыслит свою реальность без сказок.

Легендарные, мифические, сказочные существа во все времена наделялись необыкновенными, не присущими человеку свойствами и необычной внешностью, но у всех этих существ были свои слабости, как, например, русалка может полюбить человека настолько сильно, что готова пожертвовать своей жизнью, лишь бы обрести ноги и выйти на сушу, как в сказке Андерсена «Русалочка».

К скрытному и сильному единорогу могла подойти только девственница, вероятно, поэтому единорог стал символом целомудрия и чистоты помыслов и украсил гербы рыцарей и городов. А в современных книгах единорог нередко помогает героям, разговаривает с ними и приобретает новые черты характера и привычки в поведении.

Дракон — излюбленный герой историй в жанре фэнтези, он могущественен, наделен магическими способностями и, как правило, скверным характером, а рыцари в современных историях о драконах не всегда положительные герои, как было в легендах о рыцарях Круглого стола. Люди сегодня хотят видеть грозных легендарных существ мудрыми, могущественными, хитрыми, дружелюбными, даже глупыми или трогательными, главное — чтобы было интересно читать. И потому Минотавр в современных книгах — это умелый воин, а не жестокий и ужасный убийца из греческих мифов.

С древних времен и по сегодняшний день человек всегда хотел видеть рядом с собой героев своих легенд и мифов, былин и сказок, тех, кого боялся и кем восхищался. На стенах пещер первобытные люди изображали своих героев углем с племенного костра. Научившись делать посуду из глины, человек рисовал на тарелках, горшках и вазах дивных существ наряду с обычными животными и людьми. Скифы изображали легендарных грифонов на украшениях и оружии (рис. 1), древние греки рисовали на керамике силуэты кентавра (рис. 2), Минотавра, Пегаса и Химеры. Мифология влияла также и на архитектуру: героев легенд и мифов изображали на фресках (рис. 3) и барельефах (рис. 4), украшая стены храмов греческих и римских богов.

В период Средневековья герои легенд и сказок стали персонажами сюжетов для создания прекрасных гобеленов, где красовались единороги



Рис. 1. Грифон.
Скифская пектораль



Рис. 2. Изображение кентавра
на древнегреческой чаше



Рис. 3. Кентавр. Фреска
в Помпеях. I в. до н. э.

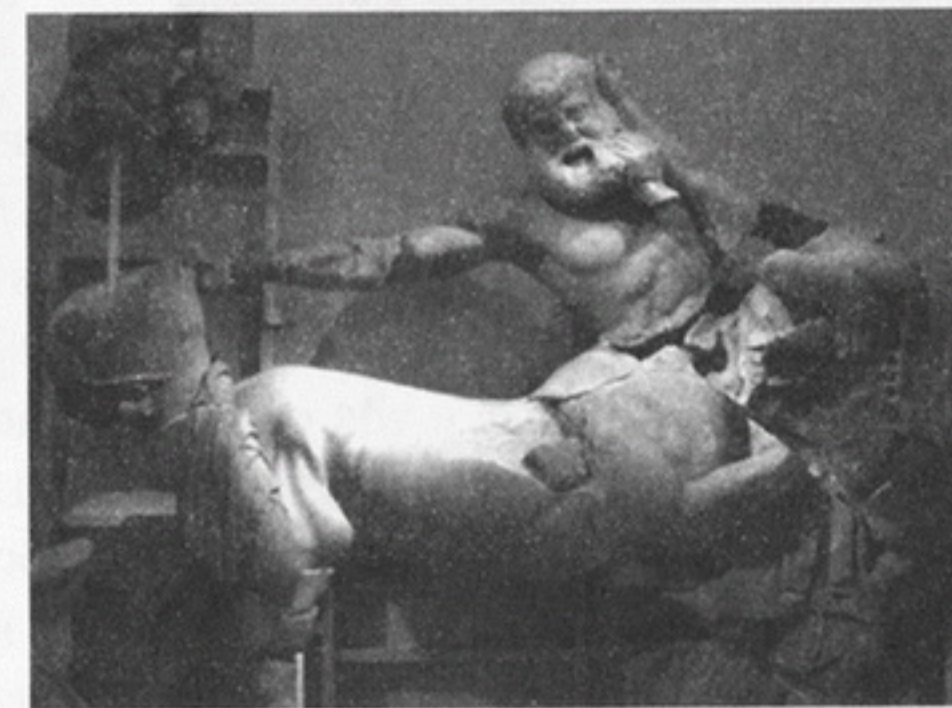


Рис. 4. Кентавр. Бронзовый рельеф, возможно,
украшение бронзового сосуда или часть
рельефного фриза. Реконструкция

и драконы рядом с девушками, рыцарями и львами (рис. 5).

Когда появились рукописные книги, истории о мифических существах стали записываться, а их изображения украшать страницы этих книг, позже они появились и в печатных изданиях. Шло время, писатели и поэты сочиняли новые истории, сказки, романы, а художники писали картины и рисовали рисунки.

Посмотрим, как отличаются изображения одних и тех же существ в разные времена на примерах единорога, русалки и кентавра.



Рис. 5. Гобелен
серии «Девушка и Единорог». XV в.

Изображение единорога в XII веке скорее схематично: четкий контур, незамысловатый узор, человеческие глаза, большой рог на лбу четко выделен (рис. 6). На иллюстрации в книге XV века маленький изящный единорог нарисован рядом с девушкой: нежные тона, чудесные узоры (рис. 7). На работах художников XVI—XVII столетий девушки изображены с единорогом, тем самым живописцы хотели подчеркнуть целомудрие изображенных женщин. На одной картине единорог — это маленькая лошадка с рогом во лбу, белая и изящная (рис. 8), на второй единорог изображен как ягненок, художник явно объединил два древних символа: единорога как символ целомудрия и христианский символ агнца — смирение (рис. 9).

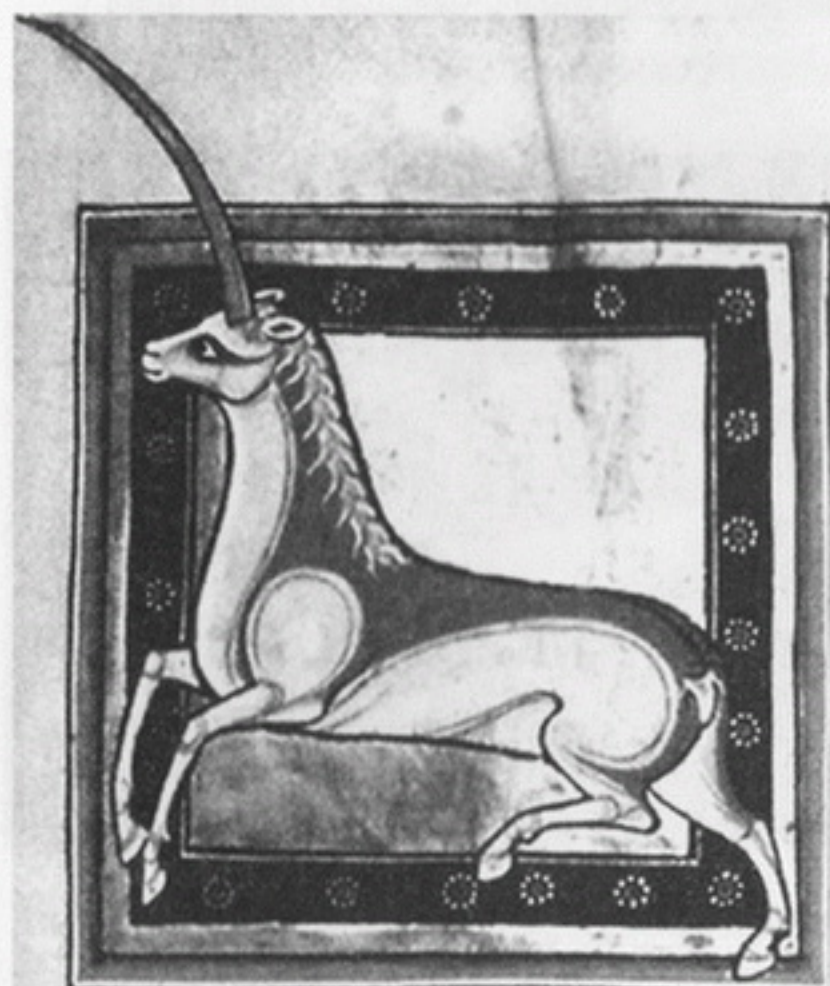


Рис. 6. Изображение единорога в Абердинском bestiarii. Конец XII века



Рис. 8. Доменикино. Дама с единорогом. 1617—1618



Рис. 7. Дама с единорогом. Иллюстрация в рукописи. XV в.



Рис. 9. Рафаэль. Дама с единорогом. Ок. 1500



Рис. 10. Ганс Тома. 1894



Рис. 11. Моро Гюстав. Афина и Единорог. 1888

Посмотрите, как тщательно прорисованы все детали, ткань одежды, украшения, деревья и небо на заднем плане.

Иллюстрация XIX века демонстрирует нам вполне реалистичное изображение единорога как рослой лошади с рогом во лбу и девушки, сидящей на нем (рис. 10), при этом старательно вырисован контур обоих персонажей, детали, соблюдены все пропорции. Прорисован фон, где на заднем плане видны деревья, люди в лодке и сказочная птица. И в то же самое время картина Моро Гюстава написана еще в стиле мастеров Средних веков (рис. 11).

А вот изображения единорогов на картинах современных художников чаще всего яркие, красочные, реалистичные и фантастичные одновременно.

Отличаются своеобразием и изображения русалки, дошедшие до нас сквозь века. На линогравюре XVII века изображена морская нимфа с легендарным морским конем, тщательно выписаны все детали, чешуя и плавники напоминают узор (рис. 12).

На фантастической картине русского художника И. Крамского — славянские русалки в длинных сорочках, девушки в венках, обратите внимание, как реалистично выписаны все детали (рис. 13). Пресса того времени комментировала эту картину как «крайнее правдоподобие фантастического сна». А И. Репин на своем полотне показал сказочное подводное царство, где живут русалки (рис. 14).



Рис. 12. Джованни Андреа Мальоли



Рис. 13. И. Крамской. Русалки. 1871

Рис. 14. И. Репин. Садко у морского царя. 1876



На картинах английского художника Дж. У. Уотерхауса нимфы и русалки изображены как прекрасные девушки с рыбьим хвостом, выходящие из вод, чтобы расчесать свои волосы (рис. 15).

Сказочный рисунок М. Врубеля к стихотворению Лермонтова (рис. 16) совершенно соответствует поистине сказочным строкам замечательного поэта.

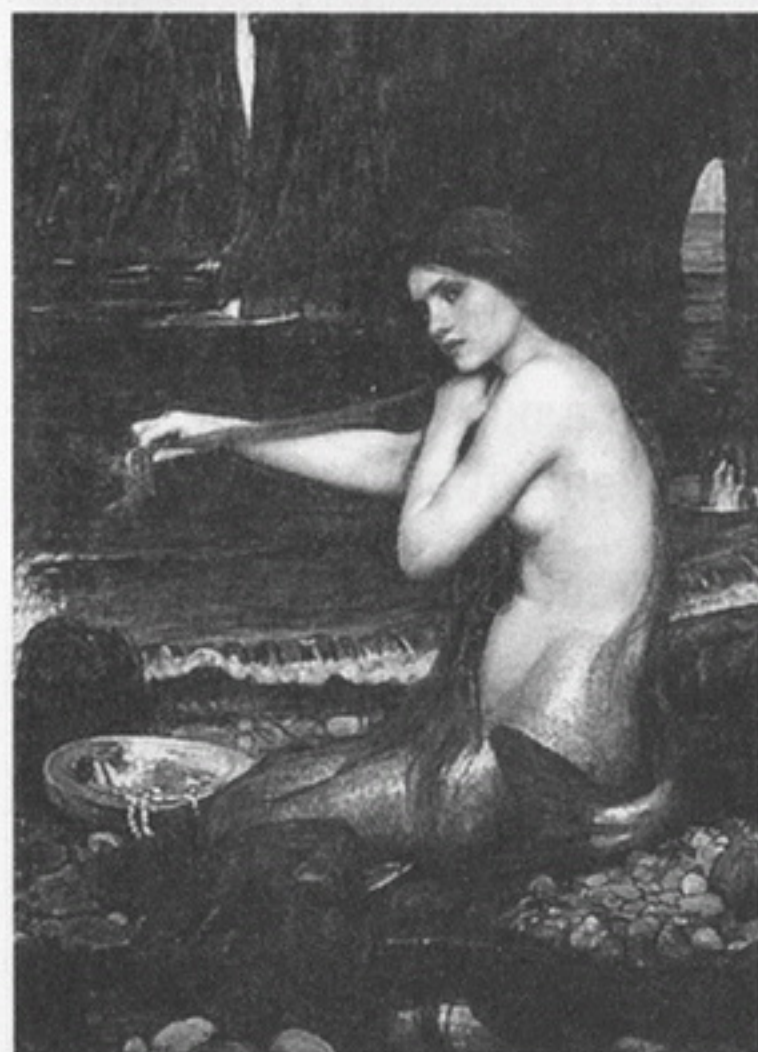
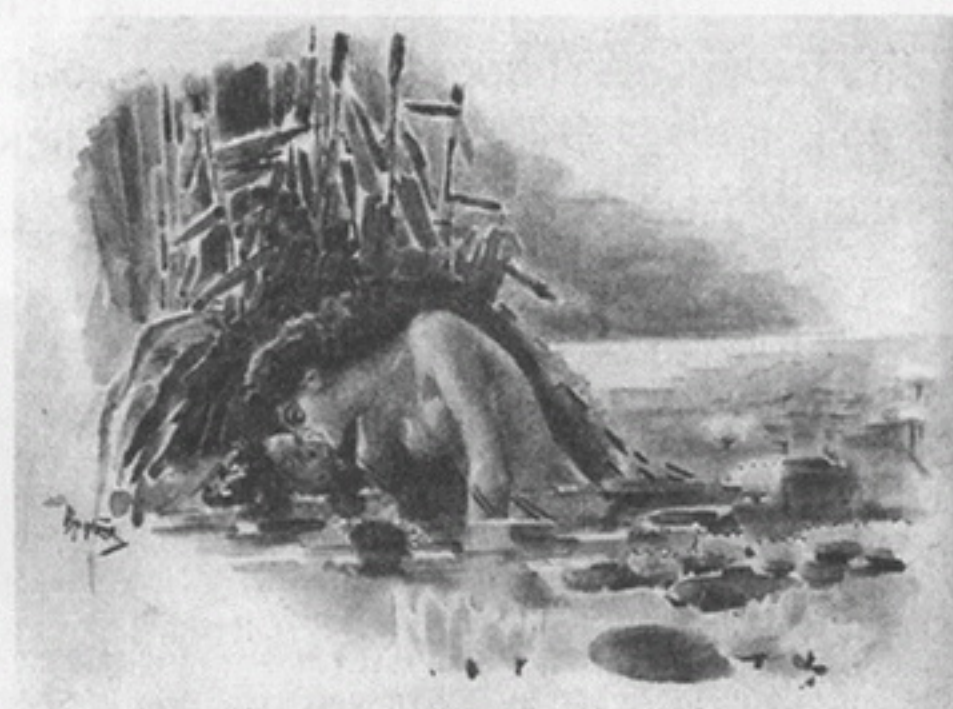


Рис. 15. Дж. У. Уотерхаус. Нереида. 1901

Рис. 16. М. А. Врубель. Иллюстрация к стихотворению Лермонтова «Русалка»



Обратите внимание: все художники в разные эпохи рисовали красавиц русалок по тем канонам красоты, которые были приняты во времена их жизни и творчества. И работы современных художников не исключение!

О могучем кентавре были сложены легенды еще в Древнем Вавилоне (рис. 17). Несдержанные и буйные обитатели лесов, мудрые воспитатели

Рис. 17. Фреска в городе Ципори (Сепфорис). 103 г. до н. э.

античных героев — кентавры всегда были интересными персонажами для сказок и фантастических романов. Их изображали на стенах домов в древних городах и на картинах и рисунках художников разных эпох. Сначала как героев легенд, а потом и как героев современного фэнтези, где кентавр, так же как и в древние времена, может быть врагом или другом.

Кентавры на картинах художников XV, XVI и XVIII веков написаны под влиянием древних легенд о них. На них — Минерва (Афина) рядом с кентавром, что символизирует ее воинственность и силу (рис. 18), битва с лапифами — полумифическим-полуисторическим племенем, описанным в «Илиаде» (рис. 19), или знаменитый кентавр Хирон, воспитавший героя Ахилла на Пелионе (рис. 20).



Рис. 19. А. Дюрер. Битва кентавров с лапифами



Рис. 18. Сандро Боттичелли. Минерва и кентавр



Рис. 20. Ж.-Б. Реньо. Воспитание Ахилла

В работах современных художников кентавр чаще всего не символ и не герой античных мифов, он — герой новых книг фэнтези.

Чтобы научиться рисовать различных героев древних легенд и современного фэнтези — русалку, единорога или минотавра, нам придется изучить натуру. И в качестве этой самой природы мы, конечно, воспользуемся хорошо знакомыми нам фигурами человека, лошади, кошки, птицы и быка.

Умение рисовать **человека** понадобится нам при изображении ангела.

Если фигуру ангела разделить на восемь частей, то голова будет занимать одну восьмую часть (рис. 21). В идеале ноги — это четыре длины головы, руки — три длины головы, ширина талии — две ширины головы, но для сказочного героя можно расширить или сузить талию, плечи, удлинить либо укоротить руки или ноги, ведь ваш рисунок зависит от того, каким вы увидите своего героя.



Рис. 21. Ангел

Разобраться в пропорциях **лица** человека для рисовальщика не менее важно, чем знать пропорции всей фигуры. Идеальной измерительной единицей для построения рисунка лица является глаз (рис. 22). Расстояние между глазами равно длине одного глаза, длина носа и его ширина в нижней части тела носа тоже равны длине глаза. Губы также соизмеримы с размером глаза, расстояние от губ до подбородка равно длине глаза, и наконец, расстояние от внешнего уголка глаза до висков тоже равно длине глаза.

При рисовании фэнтезийных героев придерживаться пропорций не обязательно, но для того, чтобы искажать реальность, мы должны знать, как верно ее изобразить.

Следует знать еще один закон построения рисунка лица. В равно-

стороннем треугольнике верхнюю сторону разделим на три части, средняя часть — это расстояние между глазами, две другие стороны треугольника соединяются в районе губ (рис. 23).

Теперь изучим, как правильно рисовать **лошадь**. Это умение понадобится нам при изображении кентавра и единорога. Построим квадрат, разделим



Рис. 22. Пропорции лица

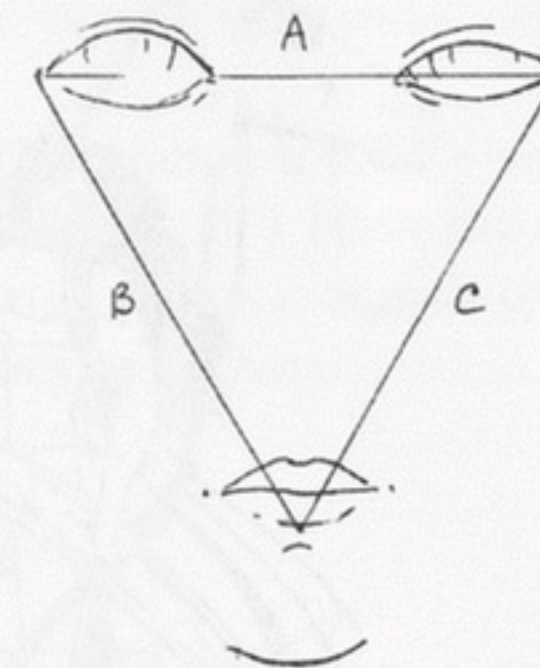


Рис. 23. Лицо, вписанное в равнос- ронний треугольник

его по горизонтали на семь приблизительно равных частей (рис. 24). Раз- делим квадрат на верхнюю и нижнюю части. Верхняя часть — три деле- ния — это ширина туловища лошади, нижняя, в четыре деления, — это длина ног. Из района верхнего угла квадрата проведем линию шеи, затем линию головы, равные по длине ширине туловища. А теперь дорисуем над квадратом линию верхней, восьмой доли, равную полученным семи (вспом- нив, что фигура человека делится на восемь частей, равных длине головы), и наложим представленный выше рисунок человека (рис. 25).

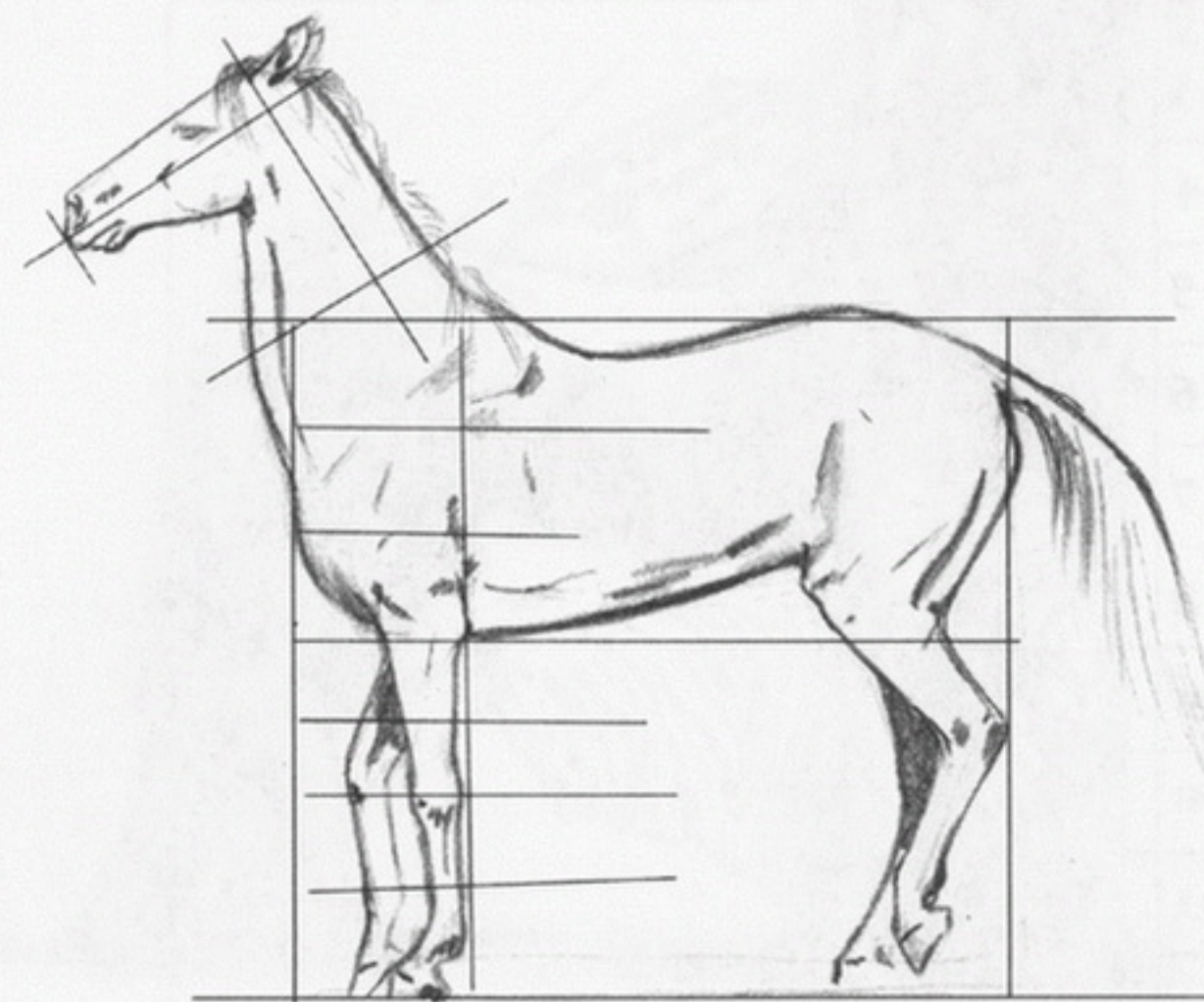


Рис. 24. Построение фигуры лошади

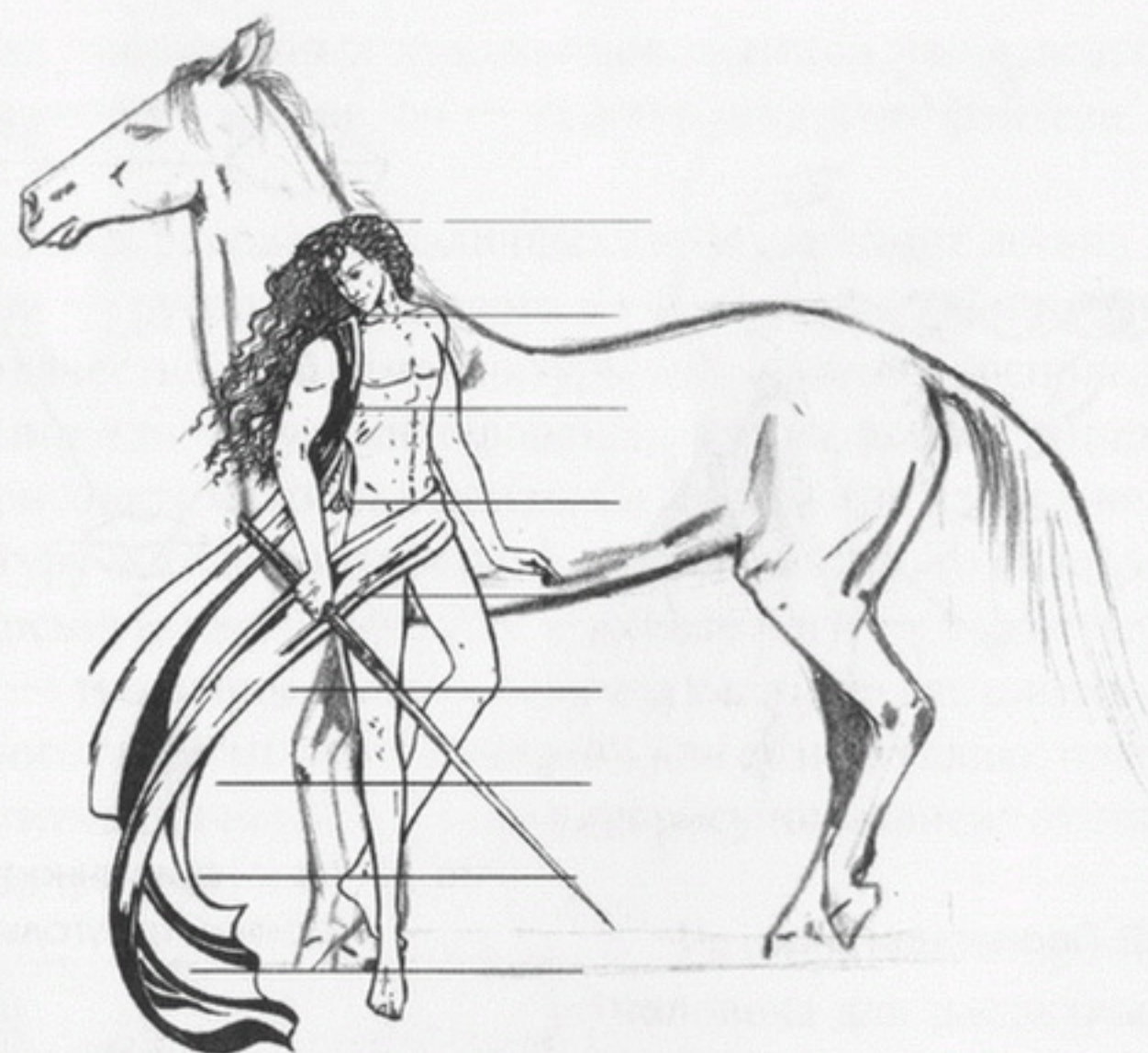


Рис. 25. Наложение фигуры человека на изображение лошади

И, как следствие, легко представить, как мог бы выглядеть кентавр, если примерно придерживаться пропорций (рис. 26).

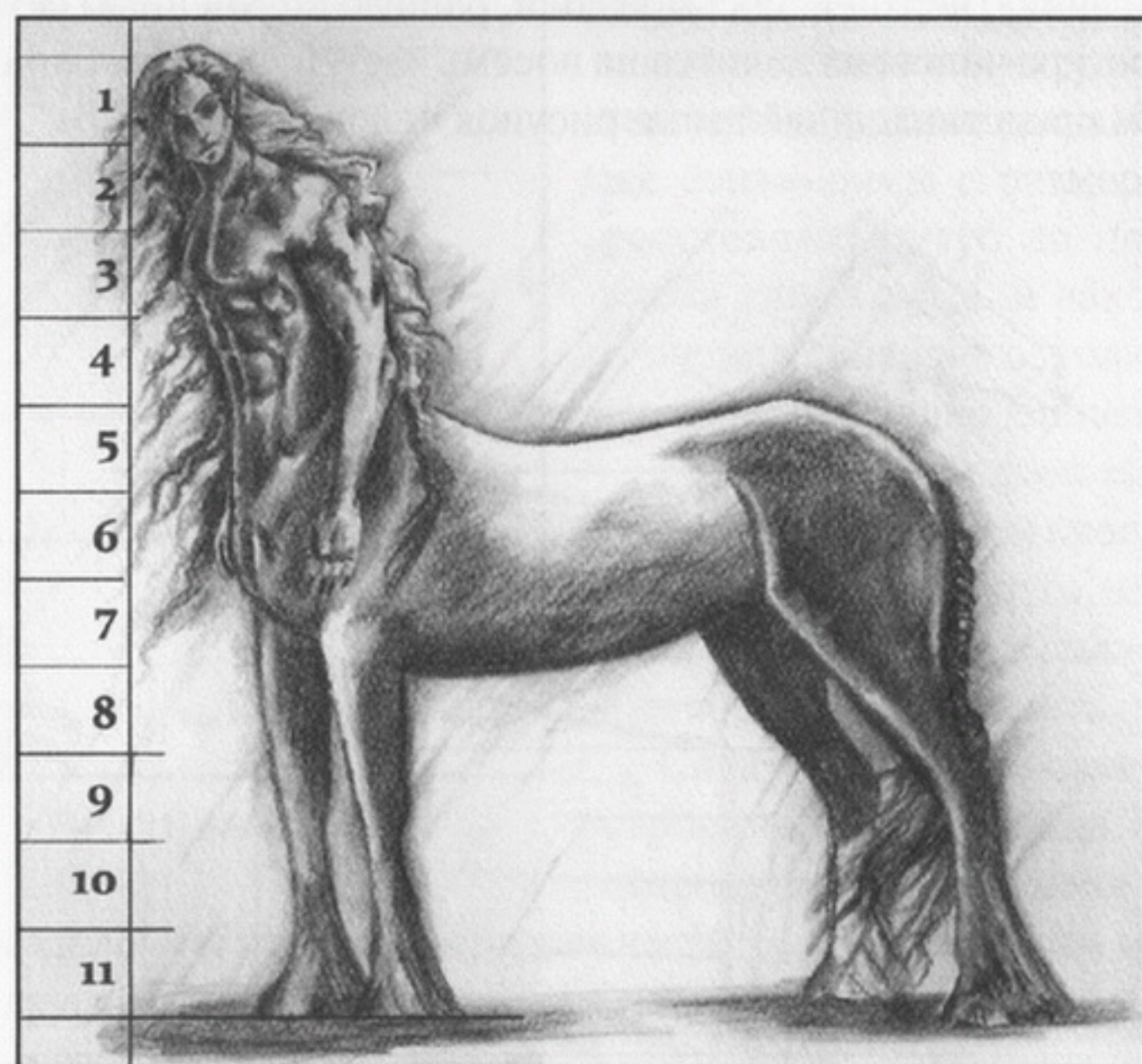


Рис. 26. Кентавр

Теперь посмотрим на **тело кошки**. Кошка — это лев в миниатюре, а лев часто упоминается в описании фэнтезийных героев: тело льва у грифона, а его голова — у Химеры.

Итак, рисуем кошку. В прямоугольнике, разделенном на две половины по горизонтали, размещаются туловище и лапы (рис. 27). Наметим маленький прямоугольник в верхнем углу, по высоте он равен одной четвертой нашего основного прямоугольника, там нарисуем голову.

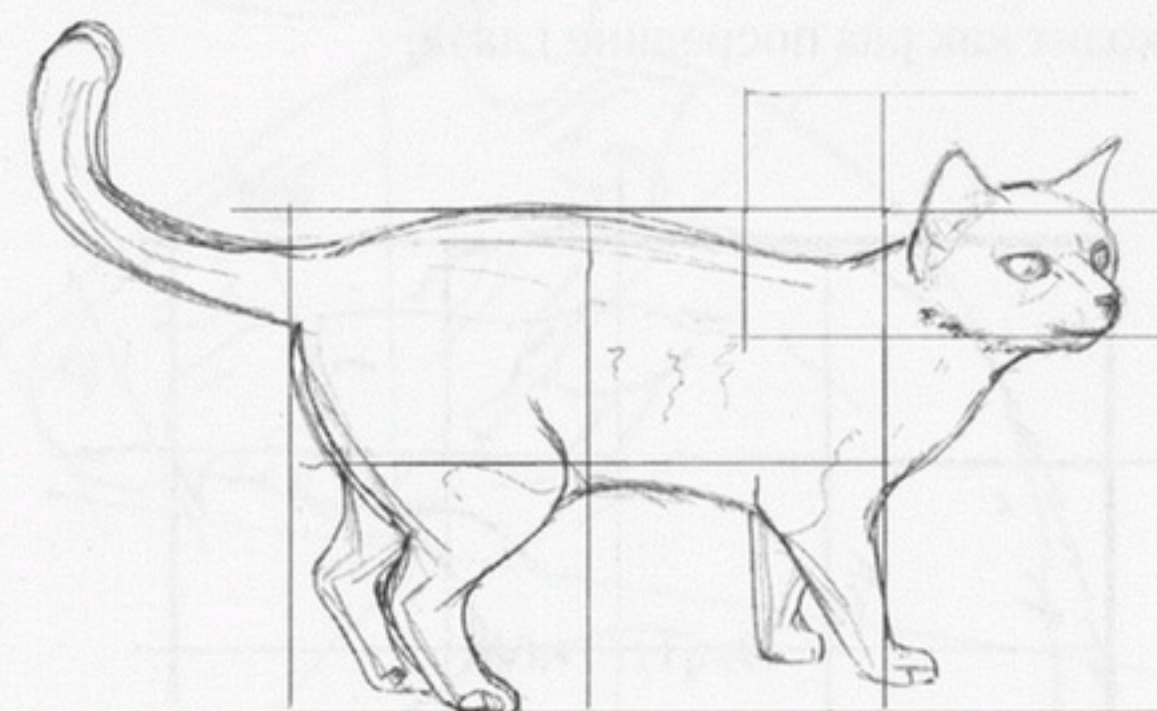


Рис. 27. Построение тела кошки

А вот **голова льва** заметно отличается от головы кошки (рис. 28): лоб и нос приблизительно одинаковой длины, пасть расположена посередине между носом и подбородком.



Рис. 28. Голова льва

Переходим к изучению **птиц**. В нашей книжке мы будем рисовать грифона — существо с телом льва, большими крыльями и головой орла. Поэтому мы рассмотрим, как верно рисовать голову орла и крылья птицы. Крылья нам также понадобятся для пегаса, сирены и ангела. А значит, очень важно знать, как расположены перья в крыле, даже если вы не будете прорисовывать каждое перо, а лишь наметите очертания всего крыла.

Итак, рассмотрим **голову орла** (рис. 29). Если разделить прямоугольник на три части, то одну треть будет занимать клюв, а средняя линия прямоугольника проходит как раз посередине глаза.

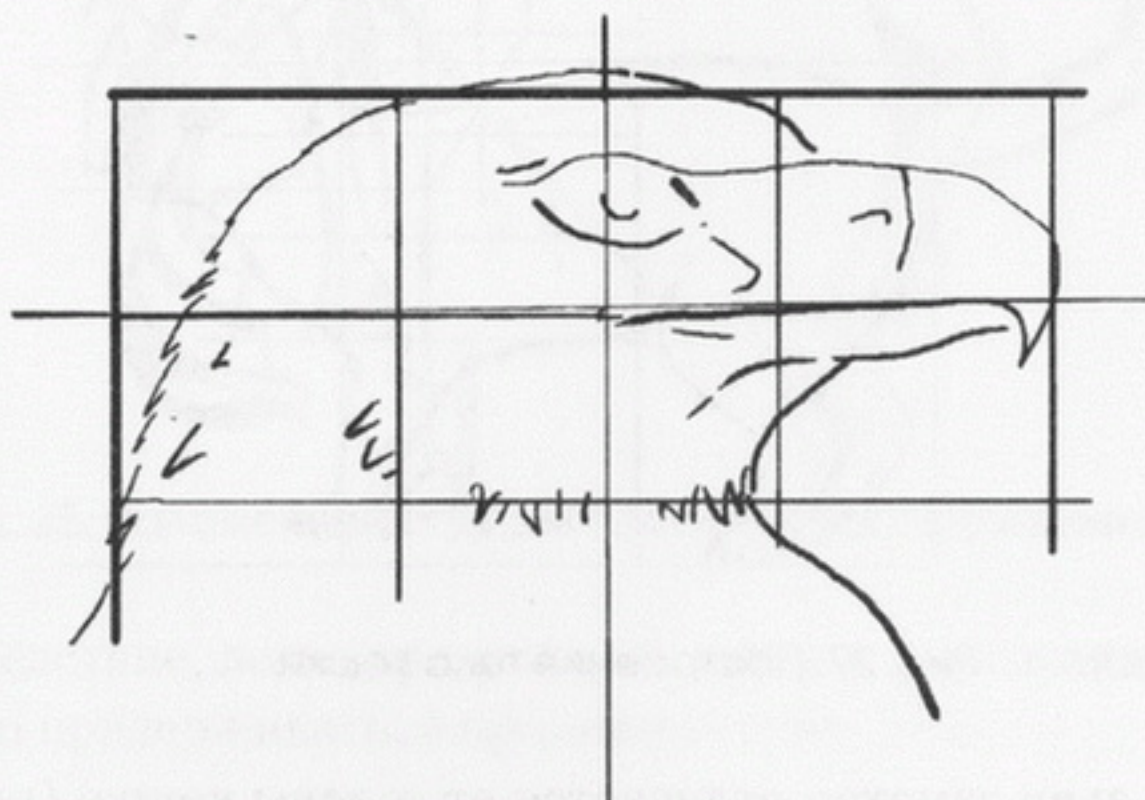


Рис. 29. Голова орла

Крыло на приведенном рисунке изображено схематически, но повторяет настоящую структуру крыла птицы (рис. 30). Обратите внимание, что крыло как бы разделяется на две части, первая у туловища делится на четыре основных ряда перьев, их называют *кроющими*, вторая — на три ряда *маховых перьев*. Самые большие перья, или, как их называют орнитологи, *первостепенные маховые*, в любом случае следует обозначать.



Рис. 30. Крыло птицы

И напоследок попробуем нарисовать голову Минотавра, а говоря проще — **быка**. Для удобства «уложим» эту голову в простые геометрические фигуры (рис. 31). Обратите внимание на соотношение величины лба и основания носа, на массивную шею быка, расположение рогов и ушей — уши находятся под рогами.

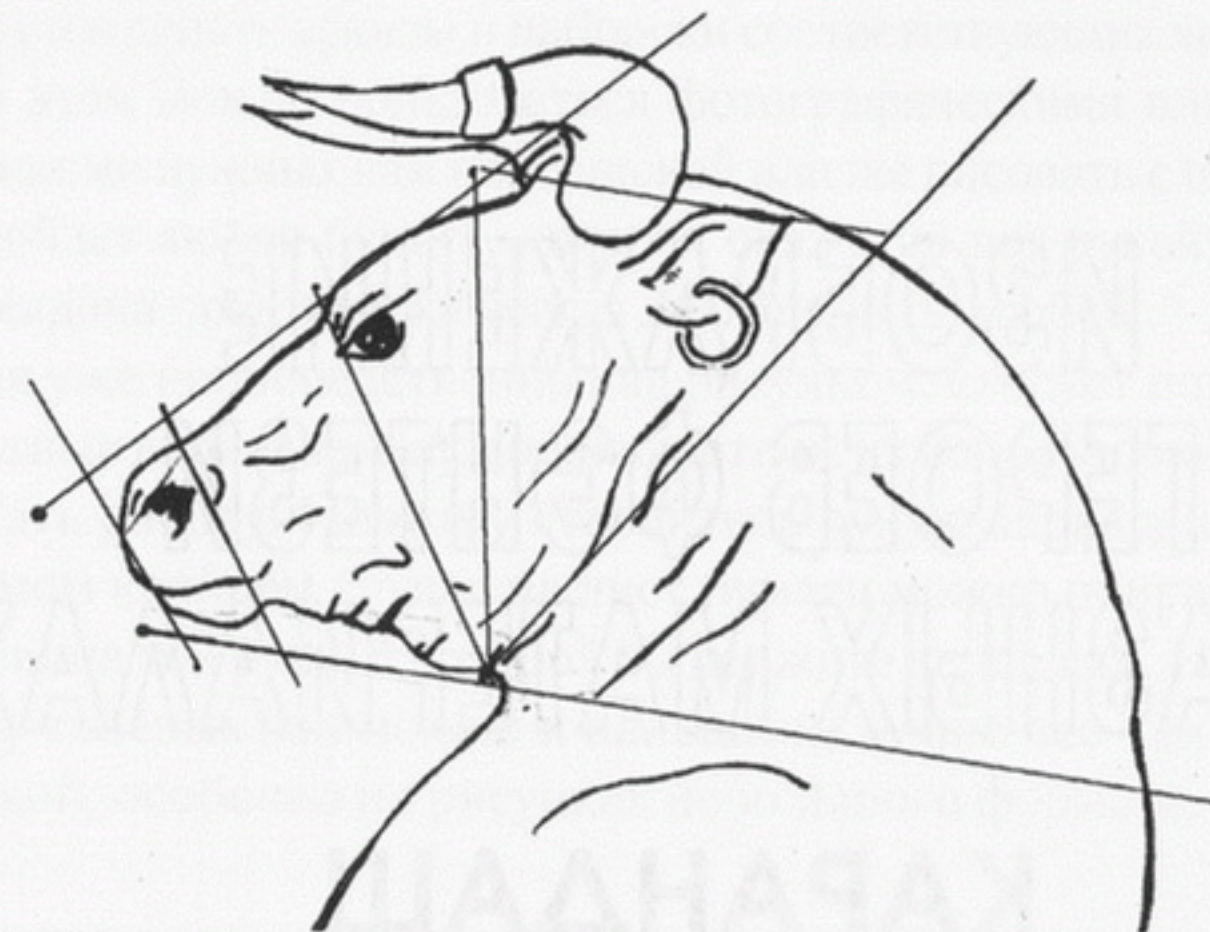
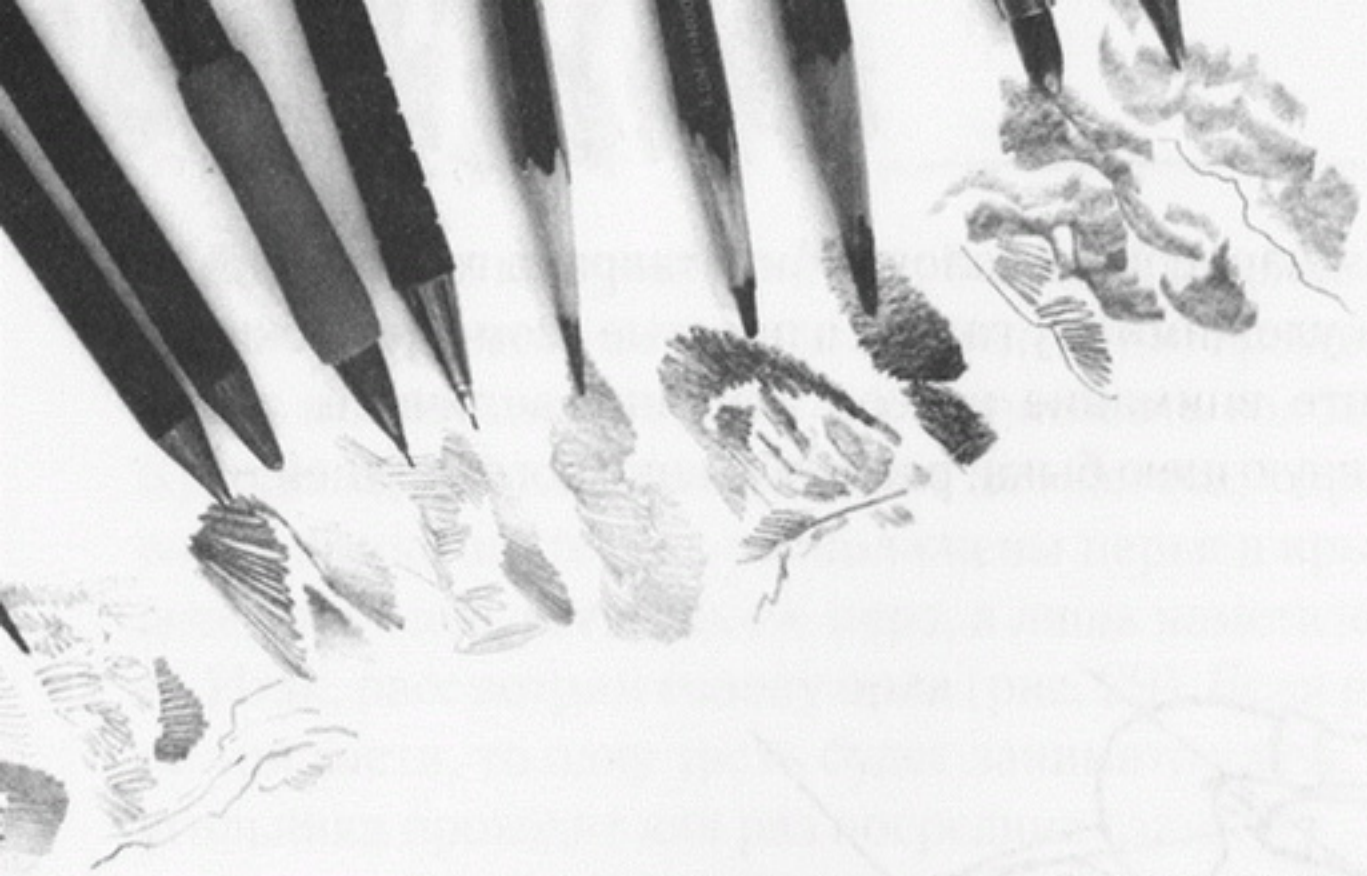


Рис. 31. Голова быка

Теперь, когда вы знаете, как правильно рисовать животных и человека, вы можете смело придумывать различные фэнтезийные особенности для изображения своих воображаемых героев. Ведь художник — это не тот, кто лишь копирует реальность, а тот, кто умеет изобразить красоту своего собственного, пусть и придуманного мира.



ИЗОБРАЖЕНИЕ ГЕРОЕВ ФЭНТЕЗИ В РАЗНЫХ МАТЕРИАЛАХ

КАРАНДАШ

Начинать работу лучше всего с использования универсального рисовального материала — карандаша. Простой карандаш по-прежнему остается самым главным инструментом для графики. И мы будем рисовать простыми графитными карандашами. Твердый карандаш помечен буквой «Т» (на импортных карандашах «Н»), цифра рядом с буквой указывает на степень его твердости. Так же обстоит дело и с мягкими карандашами, которые обозначаются буквой «М» (или «В» на импортных карандашах). Чем больше цифра рядом с буквой, тем тверже или мягче карандаш. Делать наброски или заштриховывать тень лучше мягким карандашом. Есть еще карандаш МТ (или НВ) — это промежуточный карандаш, между твердым и мягким. Такой карандаш очень удобен для нанесения тонкой линии.

Еще о карандашах следует знать, что чем мягче грифель, тем более темным и насыщенным будет тон. Чем он тверже — тем тоньше получится линия. Твердые карандаши чаще используют для чертежей. Мягкими удобно рисовать, к тому же след от мягкого грифеля легче стереть ластиком, что немаловажно для начинающего рисовальщика. Мягкий карандаш легко растушевывать, чтобы достичь плавного перетекания полутонов.

Бумагу для карандашного рисунка лучше брать шероховатую: на легкий рельеф бумажного листа карандашная линия накладывается надежнее.



Размер листа зависит от ваших предпочтений и устремлений: чем больше лист, тем больше деталей можно вырисовать.

Прежде чем начать рисовать какое-либо фантастическое существо, нужно постараться как можно детальнее представить себе это существо, его позу, положение тела и конечностей, характер персонажа, настроение, выражение лица или морды. В зависимости от того, чьи черты объединяет ваше существо, рекомендуется делать эскизы и наброски соответствующих животных и человека. При этом можно пользоваться фотографическими или живописными изображениями нужных вам персонажей или же рисовать с натуры. Для этих целей подойдет любая бумага, которая окажется под рукой, ну а карандаш у рисовальщика практически всегда должен быть с собой.

Работая уже непосредственно над рисунком, следует помнить, что мягкие графитные карандаши при неаккуратном их использовании, могут сильно запачкать работу. Поэтому старайтесь руку с карандашом держать на весу, в самом крайнем случае на лист бумаги можно опираться лишь кончиком мизинца той руки, в которой вы держите карандаш. И хотя растирать штриховку теневых зон можно и пальцами, лучше все-таки пользоваться растушевкой, особенно на рисунках небольшого формата.

Единорог

с. 18



Русалка

с. 22

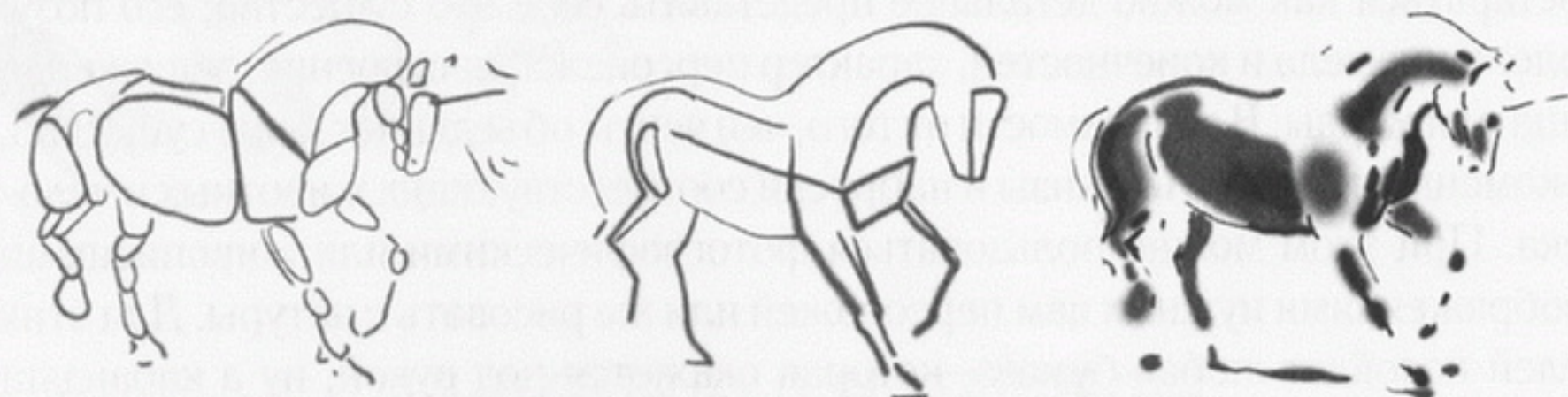


Химера

с. 26

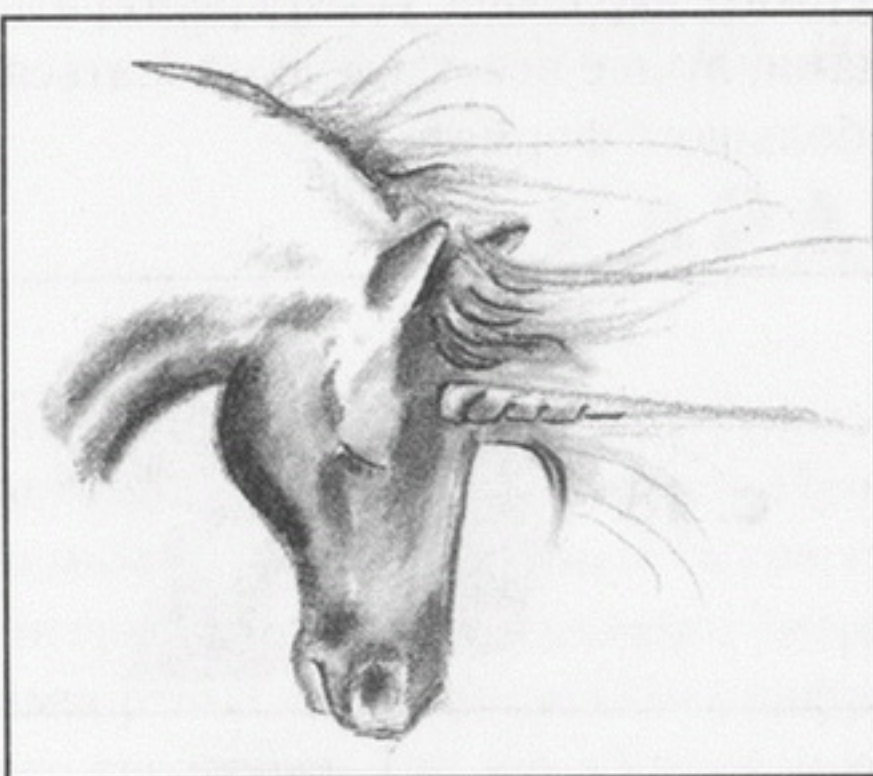


Единорог

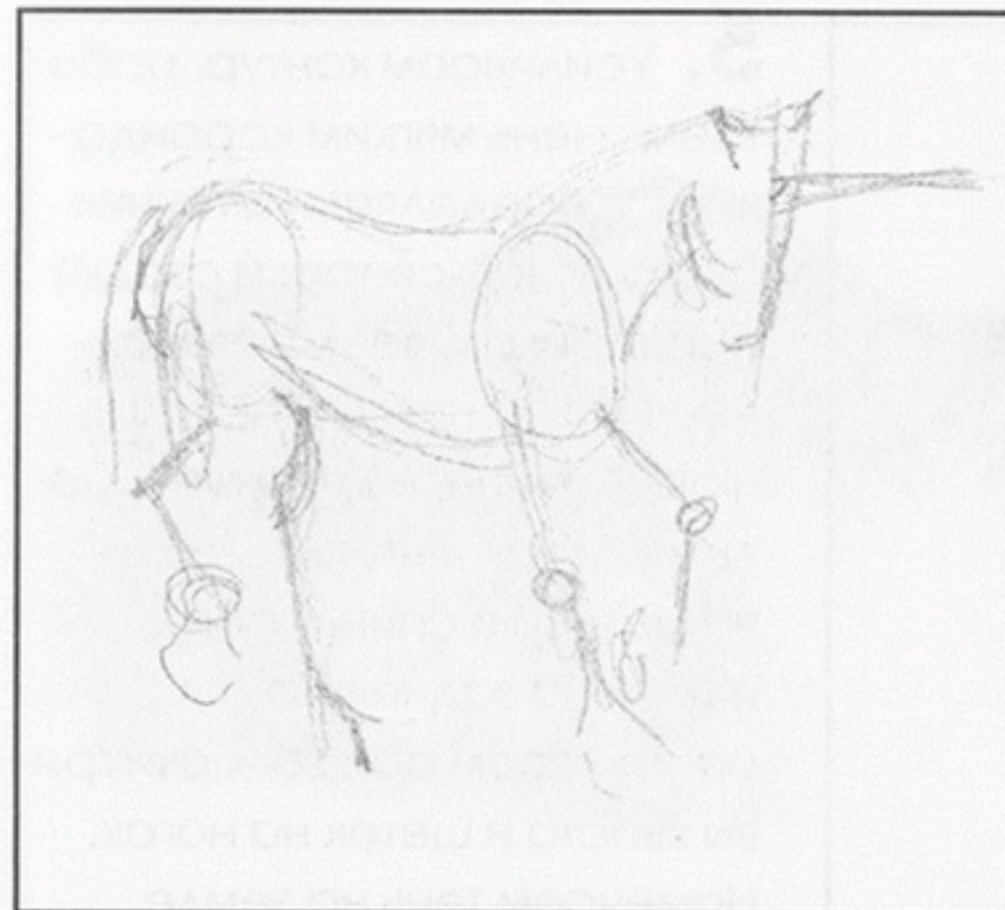
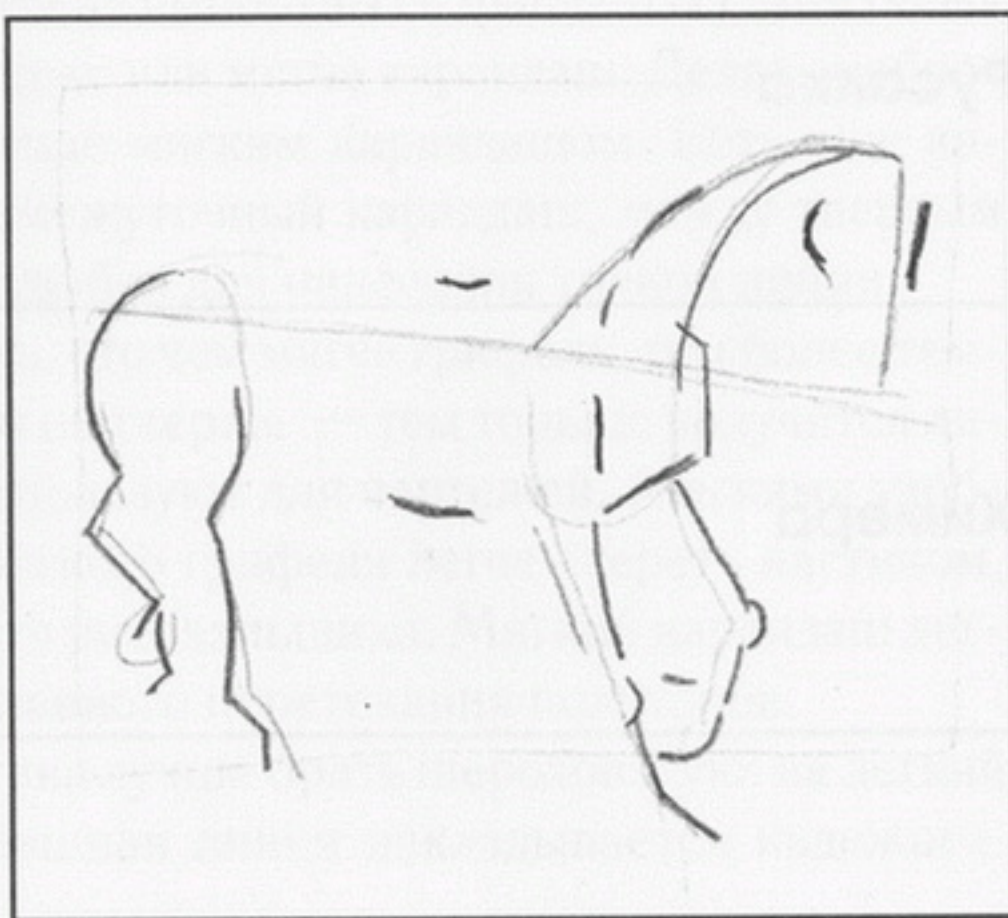


Единорог обычно описывался как белый конь с одним рогом, выходящим из лба. В мифах древней Греции единорог был посвящен Артемиде, богине-девственнице, а в мифах Древнего Рима — Минерве. Библия описывает единорога так: быстр, опасен, свиреп и свободолюбив. В сказке братьев Гримм единорог тоже довольно агрессивен. Но есть и другие легенды, в которых единорог выступает вполне благородным существом.

Наш единорог будет вороным и грозным. Для тренировки можно попробовать нарисовать отдельно голову единорога.

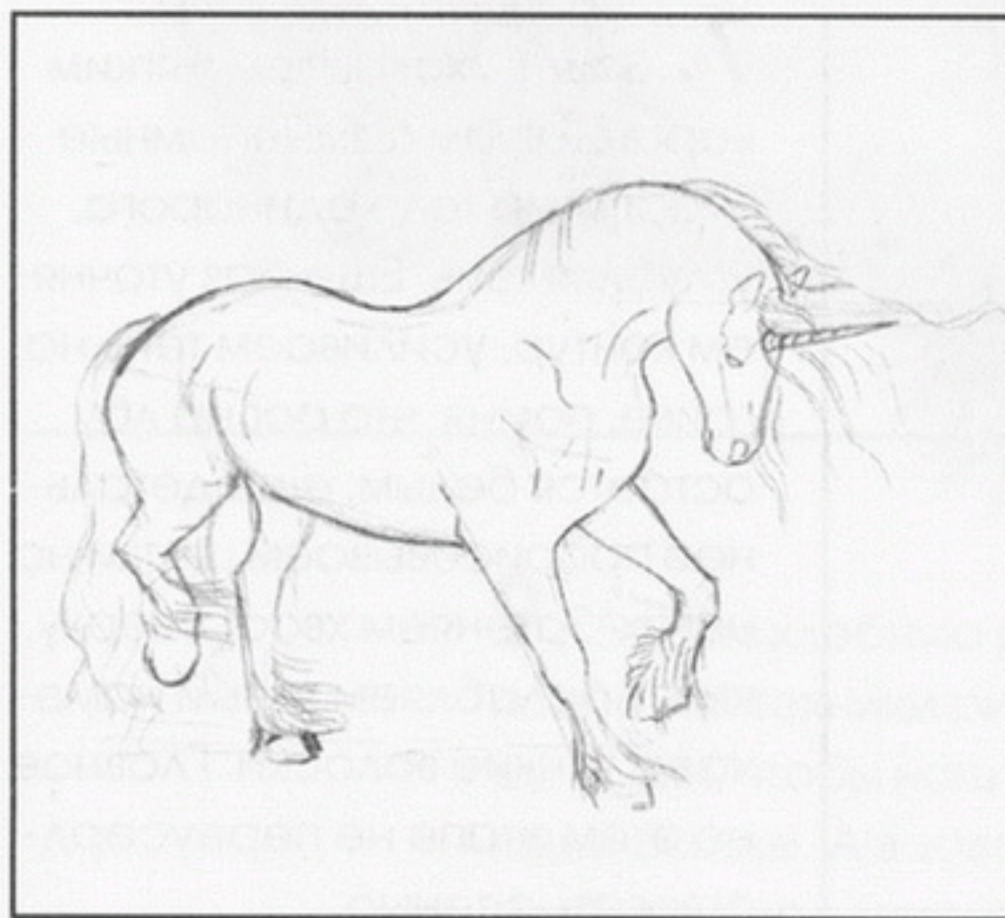
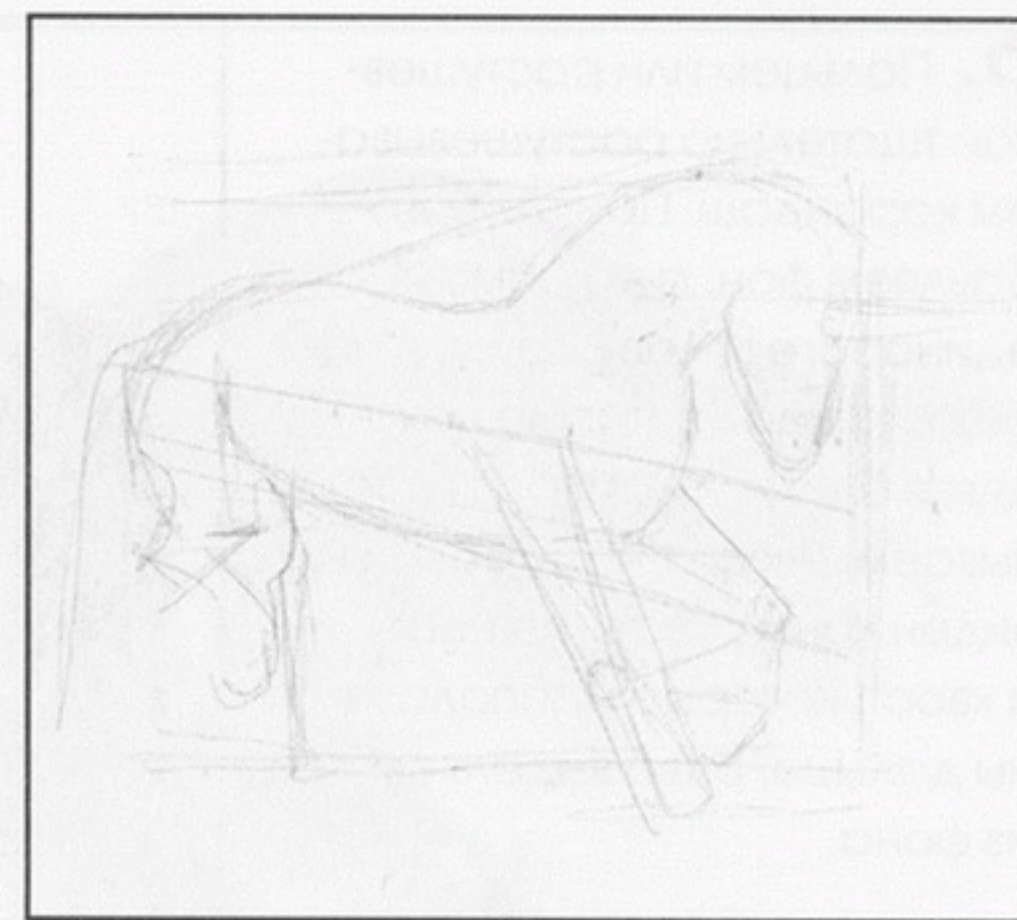


1. Тонкими линиями намечаем на листе бумаги границы рисунка, проводим основные линии, определяя длину и ширину туловища, шеи, головы, конфигурацию ног. Проводим основную ось, для того чтобы определить перспективу. Отмечаем расположение суставов на ногах, объем груди и крупа.

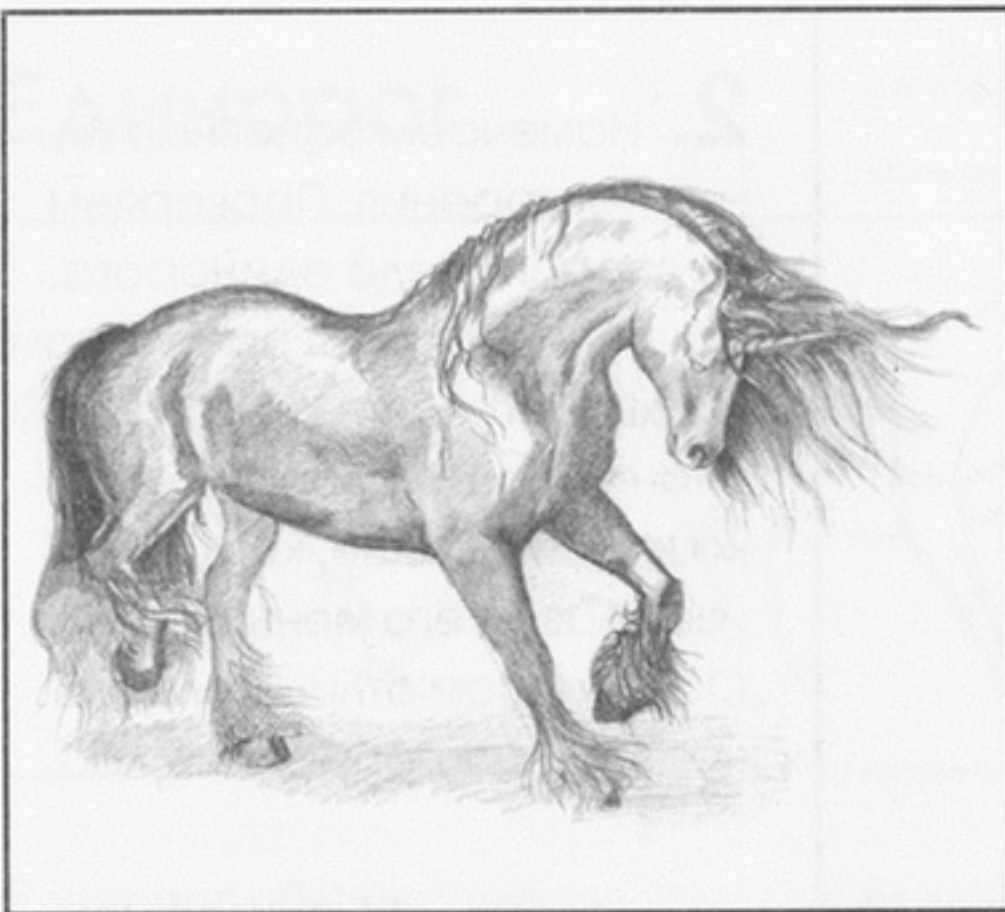


2. Намечаем основные линии построения. Проверяем пропорции тела единорога. Наш единорог повернут к нам грудью, его круп — на заднем плане, а потому он будет казаться дальше, когда мы изобразим его меньшим. Обозначаем отличительную черту — рог посередине лба.

3. Удаляем ненужные линии и прорисовываем вторую ось перспективы по границе живота и третью — от крупа по верхней линии шеи. Сводим линии очертания, проверяя пропорции: голова конусом, линии массивной шеи, спина, живот по линиям перспективы, круп и ноги. Главное — правильно нарисовать ноги, чтобы единорог прочно стоял на земле.

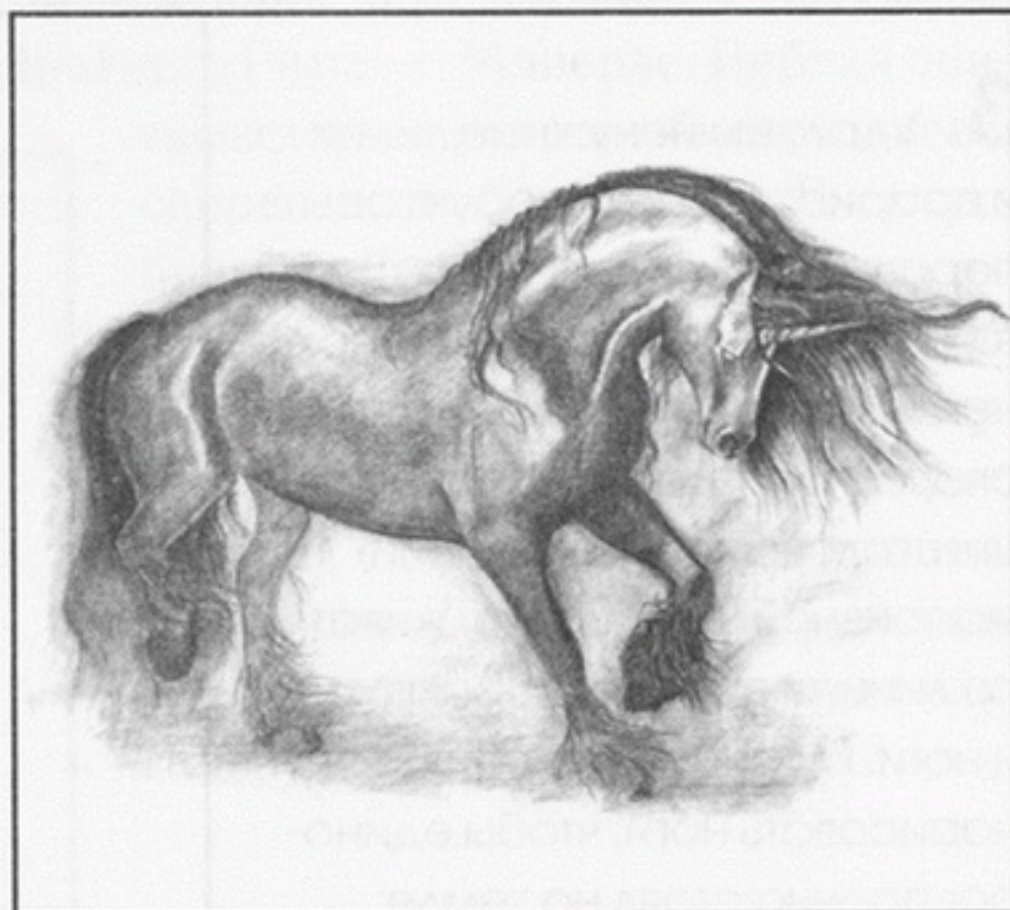


4. Прорисовываем контур, внимательно учитывая все детали. Добавляем щетки на ногах, рог, длинную гриву, хвост. Намечаем глаза и ноздри. Рисуем уши и смотрим, как красив наш единорог уже на этом этапе, подправляем погрешности контура.

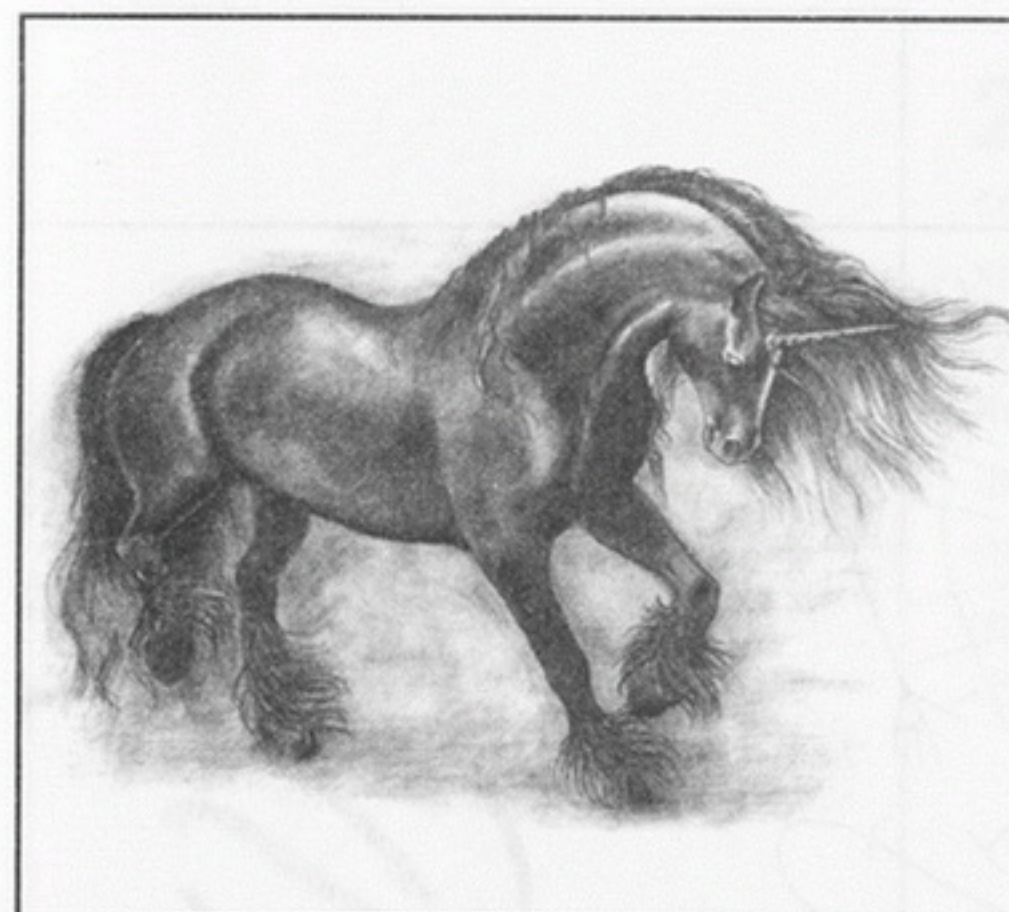
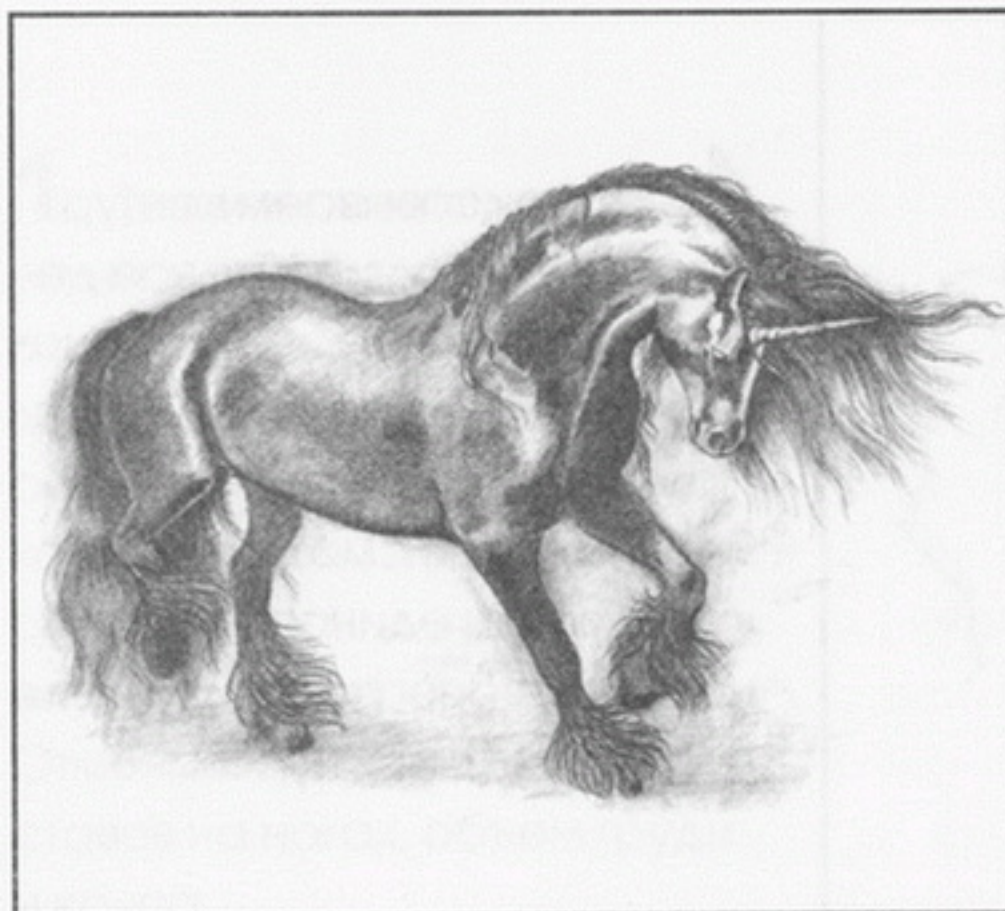


5. Усиливаем контур, работаем очень мягким карандашом. Определяем источник света (у нас сверху и сзади) и заштриховываем затененные места: грудь, живот, заднюю ногу, передние ноги. Белыми оставляем верхнюю часть шеи и спины, плечо и блик на задней ноге. Прорисовываем рог, волоски гривы хвоста и щеток на ногах. Намечаем тень на земле.

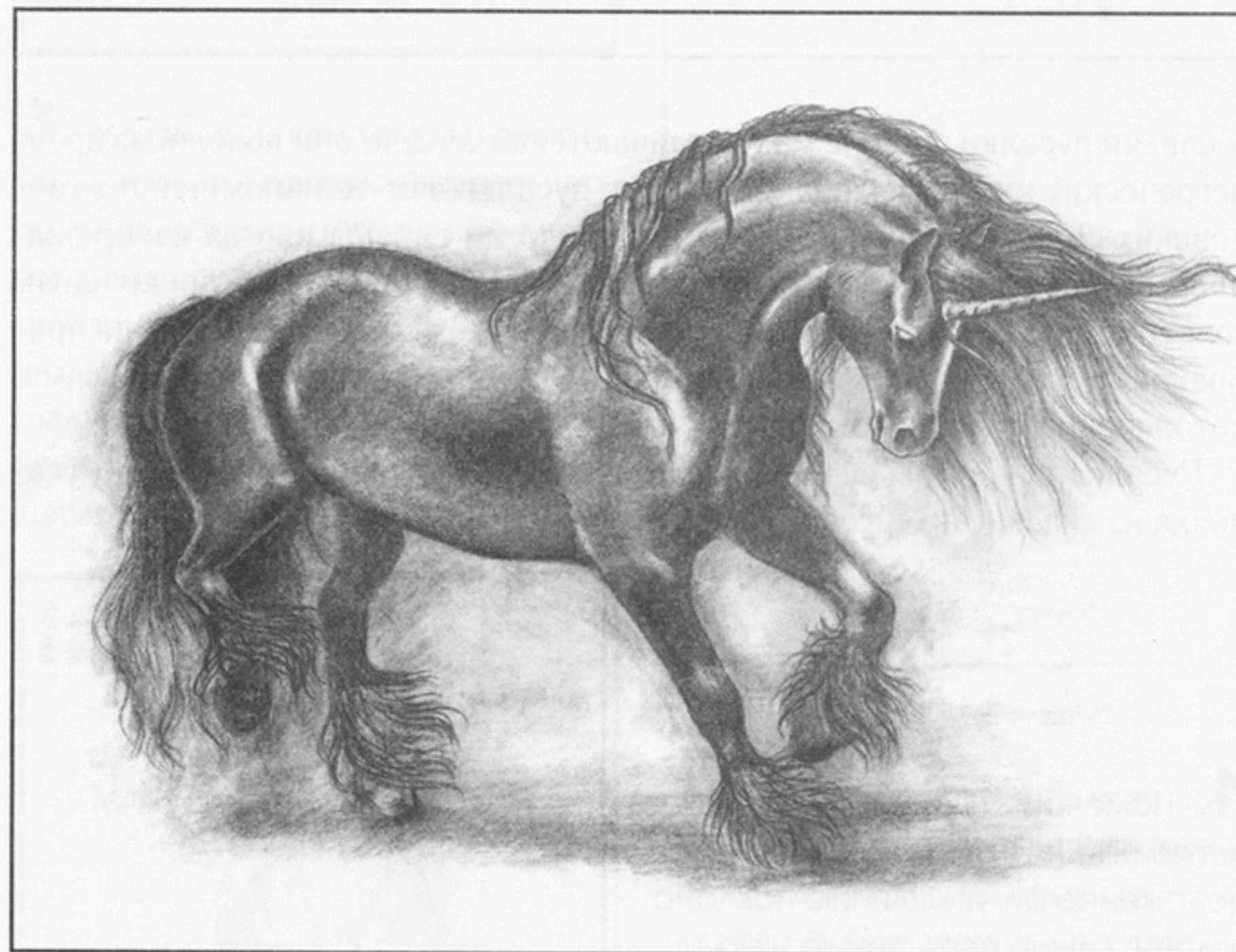
6. Пальцем или растушевкой тщательно растушевываем карандаш. При этом добавляем фон, а на самом единороге голову, грудь и передние ноги, которые находятся ближе к нам, растушевываем аккуратно, чтобы был виден контур, задние ноги и хвост, которые расположены дальше, едва выделяем из фона.



7. Заштриховываем мягким карандашом самые темные участки на теле единорога, углубляя тень. Еще раз уточняем контур, усиливаем тень на гриве, помня, что рог на лбу остается белым, еще детальнее прорисовываем щетки на ногах. Затеняем хвост сверху, книзу ослабляем тень и намечаем тонкие волоски. Главное на этом этапе не переусердствовать с тенью.

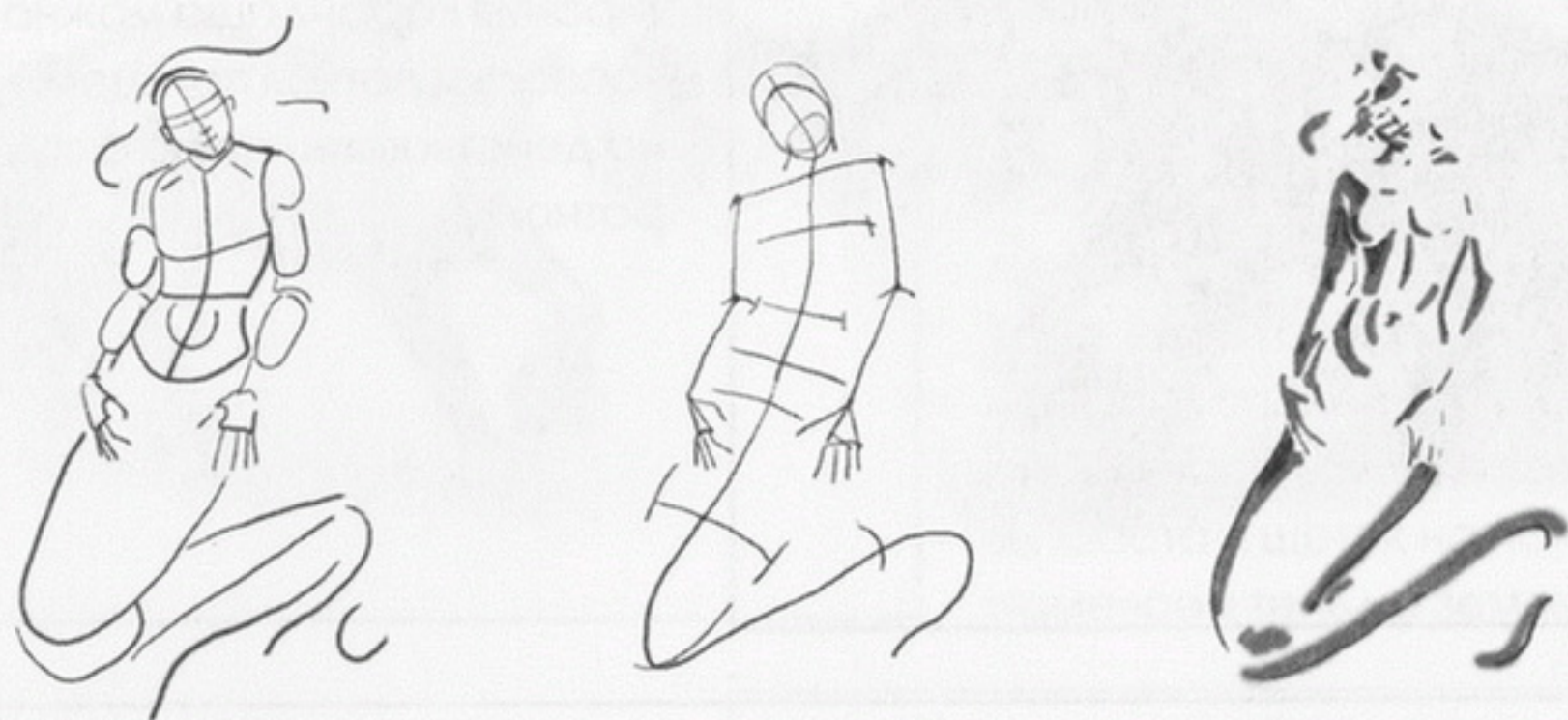


8. Снова работаем растушевкой, заглаживая рисунок. На больших участках для растягивания карандаша можно воспользоваться пальцем, но действовать нужно аккуратно.



9. Берем хлебную резинку (она очень удобна для подобной техники рисования) и как будто промакиваем блики, чтобы наш единорог засверкал как в настоящей сказке. А в завершение усиливаем контур головы, рога, передних ног и гривы.

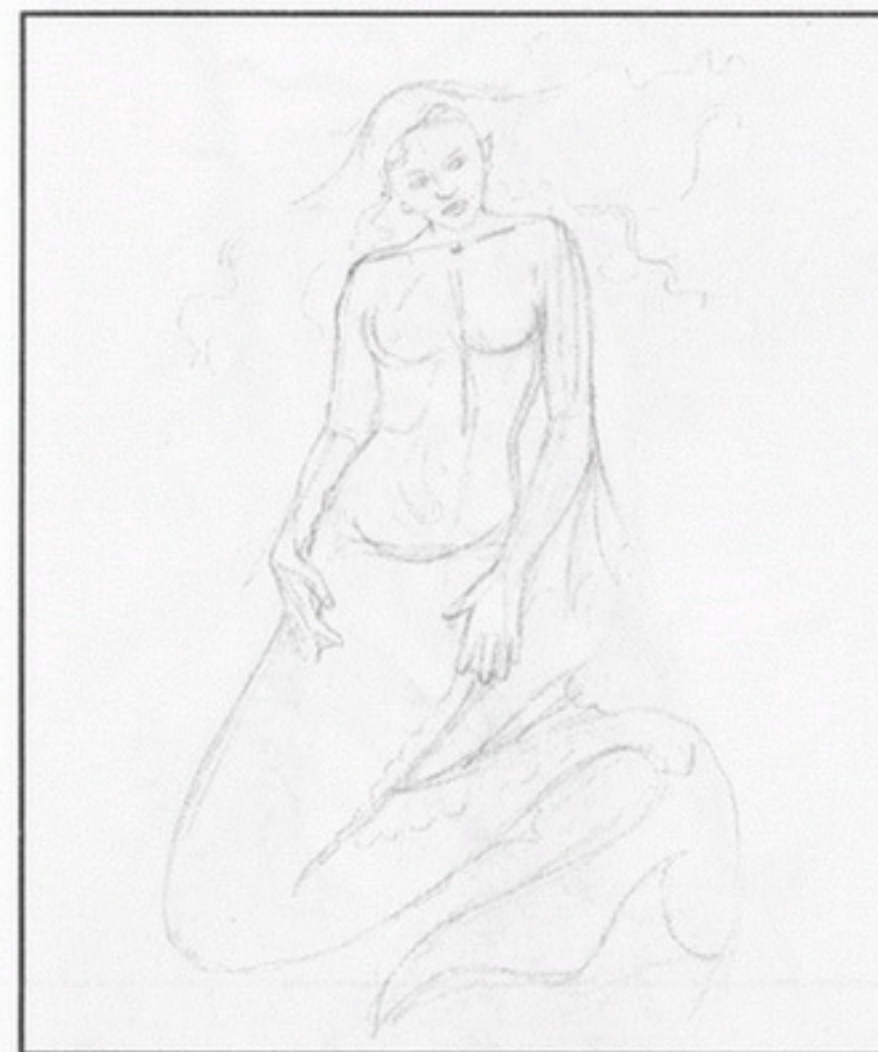
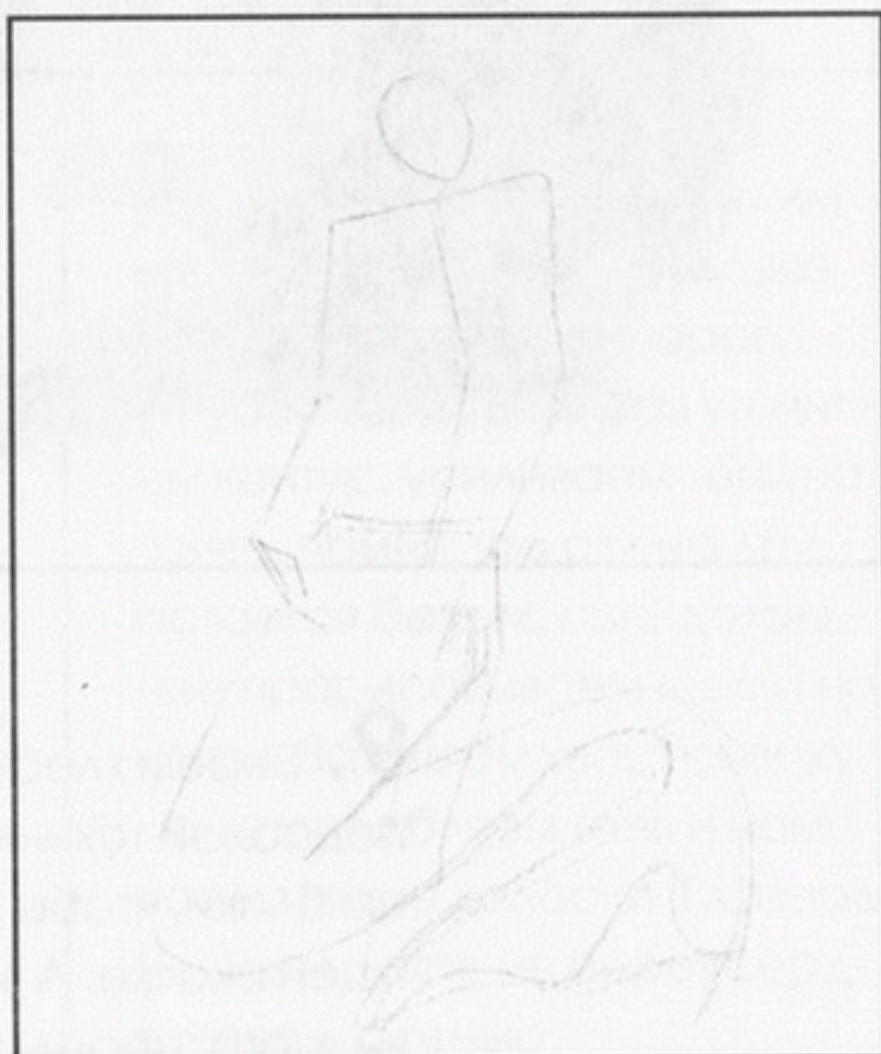
Русалка



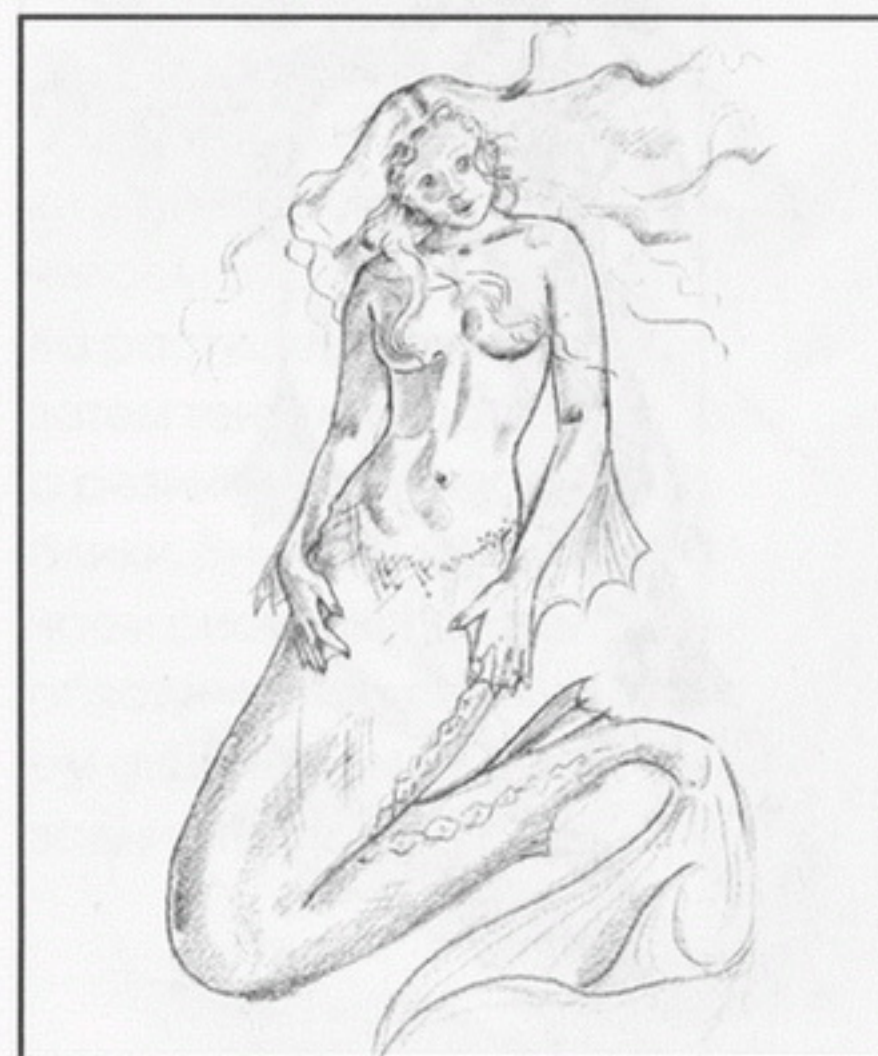
У славян русалки внешне мало отличаются от людей, они похожи на древнегреческих нимф. В западной Европе русалки чем-то напоминают гомеровских сирен. В древнегреческой мифологии сирены иногда изображались как девушки с рыбьим хвостом. Такая сирена пела прекрасным голосом и своим пением заставляла моряков вести свои суда прямо на прибрежные скалы к гибели. А в Германии девушку с красивыми волосами, которая живет в речных водах, называли ундиной.

Русалка, какой мы ее себе представляем сейчас, это чаще всего Русалочка из сказки Андерсена. Такую русалку мы и будем рисовать.

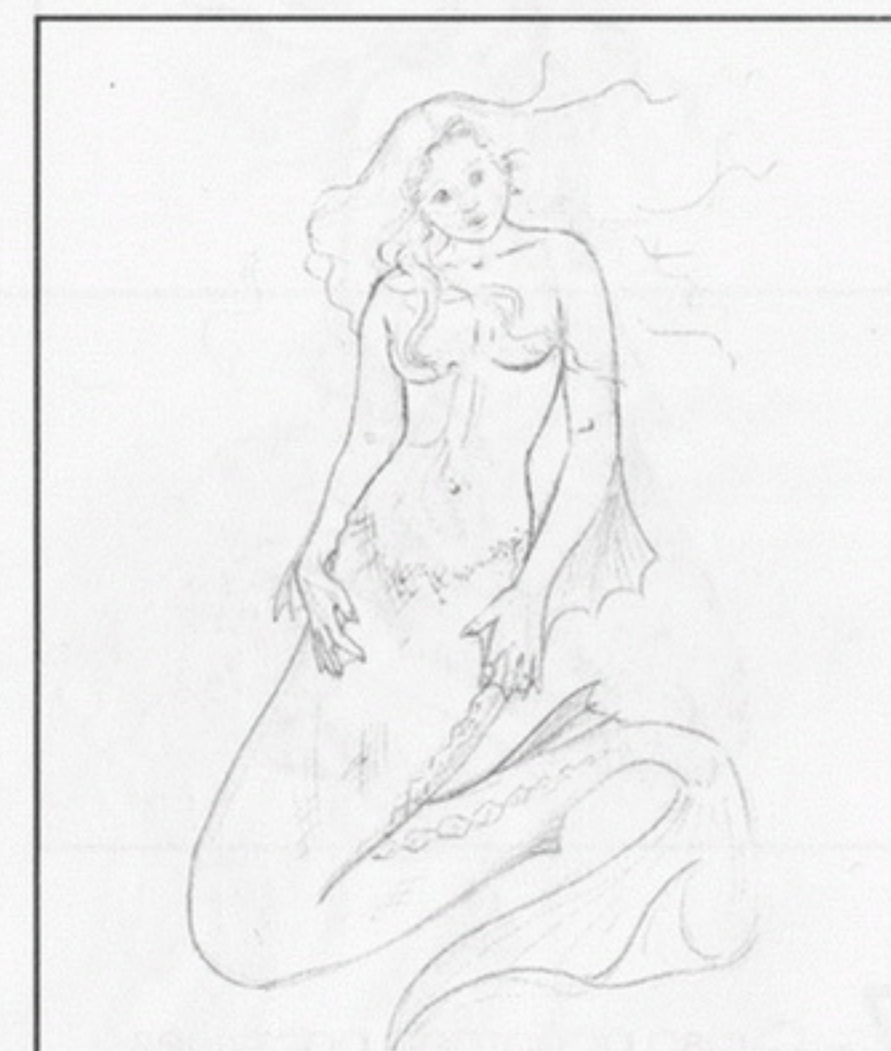
1. Намечаем границы рисунка, легкими линиями определяем расположение фигуры: линию наклона головы, линию плеч, линию таза. Намечаем длину хвоста, кисти рук. Обратите особое внимание на изгиб линии туловища русалки.



3. Усиливаем контур тела русалки, детальнее прорисовываем черты лица, обозначаем мелкие детали, руки, пальцы, обращаем внимание на особенности тела русалки, перепонки, плавники на руках и хвосте. Мелкую чешую намечаем широкими перекрестными штрихами.



2. Тонкими линиями обозначаем общие контуры тела русалки и ее хвоста, сверяя пропорции. Ориентируясь на постановочные линии, намечаем голову, пряди волос, шею, плечи, ключицы, руки, грудь, положение кистей рук. Рисуем черты лица, намечаем плавники. Определяем зоны света и тени.

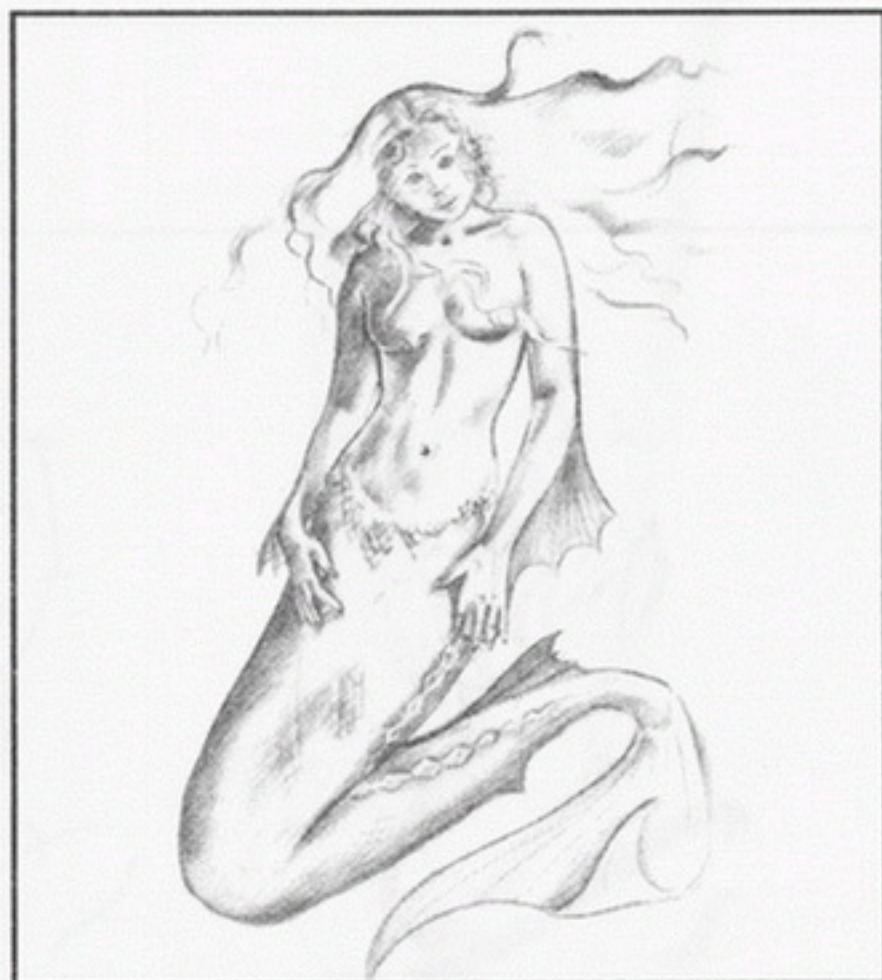


4. С учетом положения источника света аккуратно заштриховываем теневые зоны, не нарушая границ света. Сверяем пропорции.

5. Берем растушевку и аккуратно растушевываем карандашную штриховку, где нужно сглаживая границу света и тени. Там, где необходимо, проводим четкую границу между тенью и светом. Оттеняем такие детали, как чешуя на хвосте, плавники и тонкие волоски.



7. Снова работаем растушевкой, заглаживаем все тени. Очень аккуратно работаем с лицом, ведь русалка должна быть красивой. Прорабатываем фон, на данном рисунке это вода.



6. Мягким ластиком устраняем ошибки, допущенные при растушевке. Затем усиливаем тень мягким карандашом, уточняем детали. Дорисовываем тень на хвосте, детальнее прорисовываем тень на волосах.



8. Активно работаем мягким карандашом, усиливая тени. Стараясь с их помощью добавить объема. Тщательно прорисовываем волосы вокруг лица, при этом на заднем плане большинство прядей должны как бы сливаться с фоном. Русалка находится в воде, значит, снизу, где глубже, фон будет темнее, а чем темнее фон, тем отчетливее должны быть видны блики.



9. С помощью резинки и растушевки заканчиваем рисунок. Сначала растушевываем фон, затем тень на хвосте, а резинкой усиливаем блики. Внимательно изучаем рисунок, при необходимости добавляем акценты, смазываем задний план.



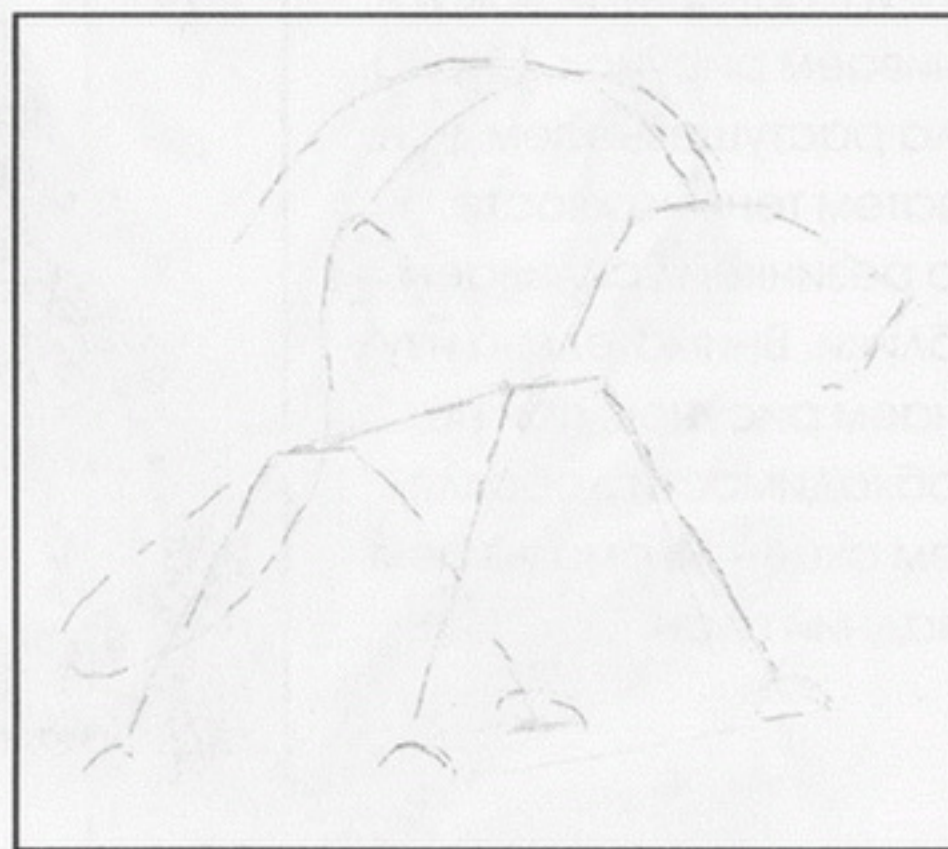
Химера



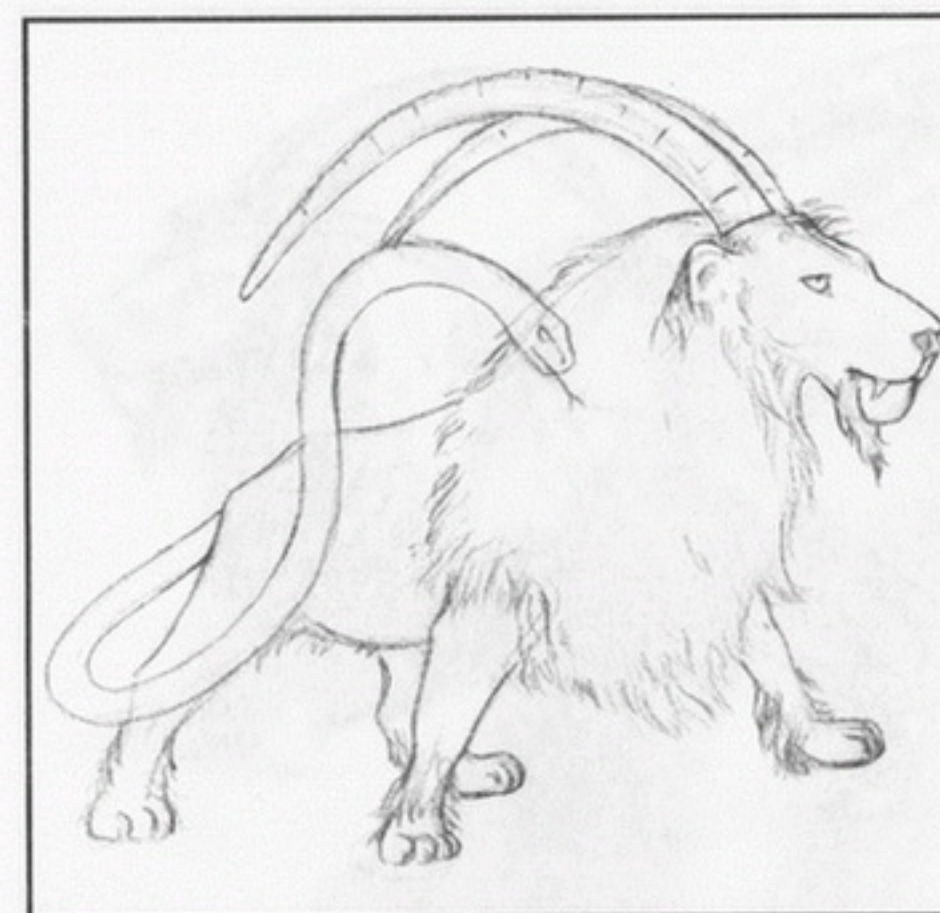
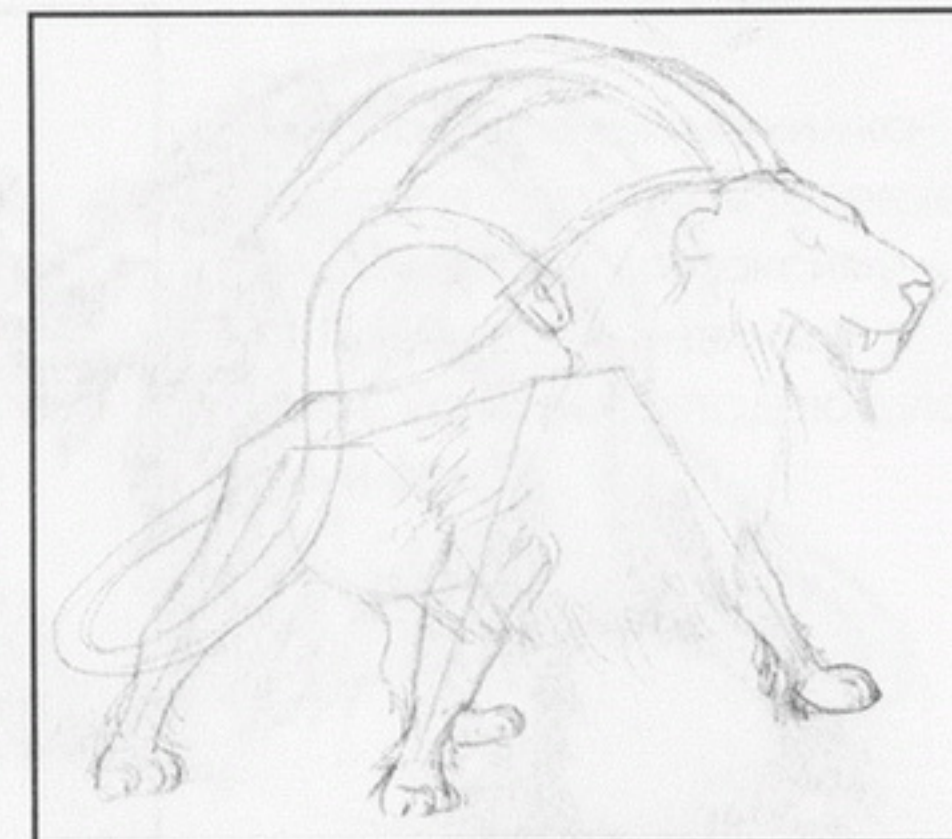
В древнегреческой мифологии Химера — это чудовище с головой льва, туловищем козы и хвостом змеи. В переносном смысле — несбыточная мечта. В Средние века под химерами подразумевались горгульи, олицетворяющие силы зла. Со временем нескладный образ существа исчезает, но остается слово для обозначения невозможного. В современном мире Химера нашла свое заслуженное место в книгах фэнтези, а также в компьютерных играх.

Это сложный образ, нужно как следует продумать отличительные черты химеры, форму ног, рогов... чтобы было красиво и фэнтезийно!

1. Химера стоит на четырех ногах вполборота к нам, голова и грудь кажутся визуально больше задней части. Намечаем границы рисунка, затем длину головы, изгиб рогов, линии шеи, туловища и лап, определяем изгиб линии хвоста. Все время помним о пропорциях, они определяют гармонию.



2. Легкими линиями обозначаем общие очертания Химеры. Рисуем голову с гривой, намечаем рога, туловище с выпуклым животом, изгиб спины, мощные передние лапы льва и задние ноги козла с копытами, рисуем хвост-змею. Проверяем пропорции, продумываем и намечаем детали: клыки, бородку, шерсть на ногах.



3. Аккуратно стираем линии построения, усиливаем контур Химеры, уточняя детали частей тела. Прорисовываем очертание гривы, рога и голову. От верно нарисованного контура животного зависит в целом тот объемный образ, который вы будете создавать с помощью теней.

4. Слегка проштриховываем тень, намечая шерсть в полутонах. Свет падает сверху, затененными будут живот, подбородок, ноги и лапы, особенно задняя дальняя нога. Прорисовываем волоски гривы, придавая объем, затеняем подушечки лап, прорисовываем хвост-змею и текстуру рогов.



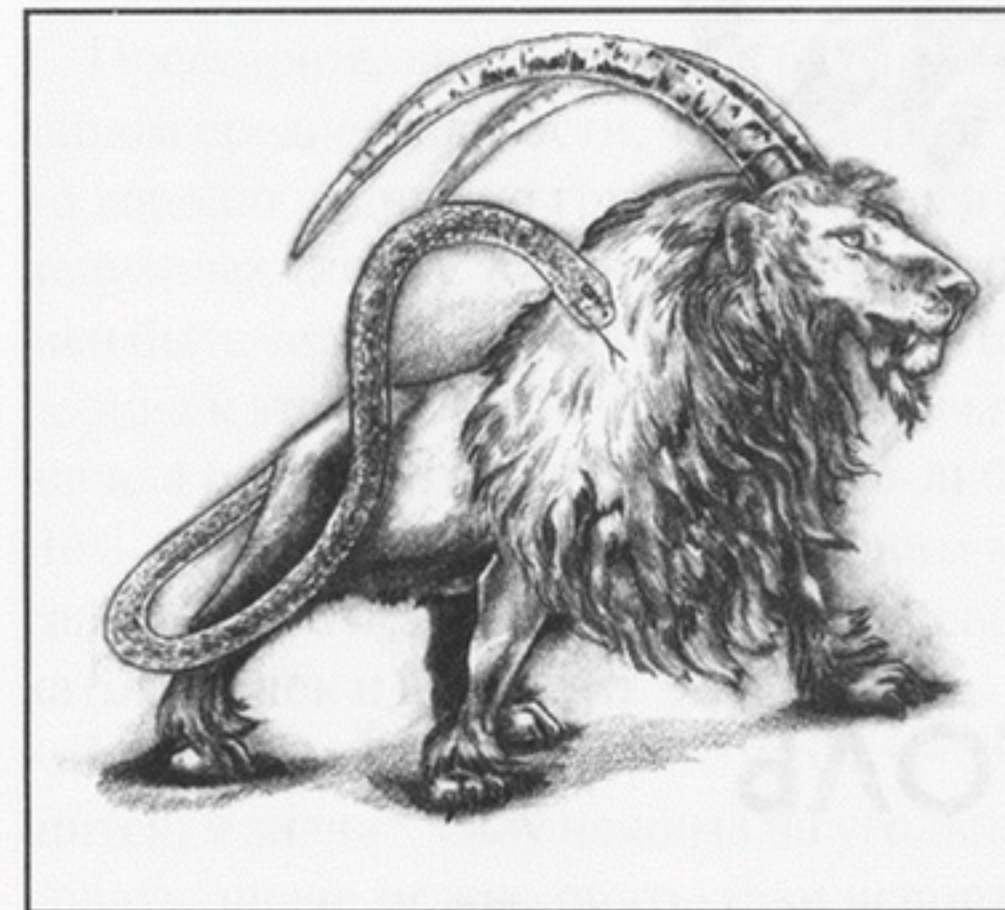
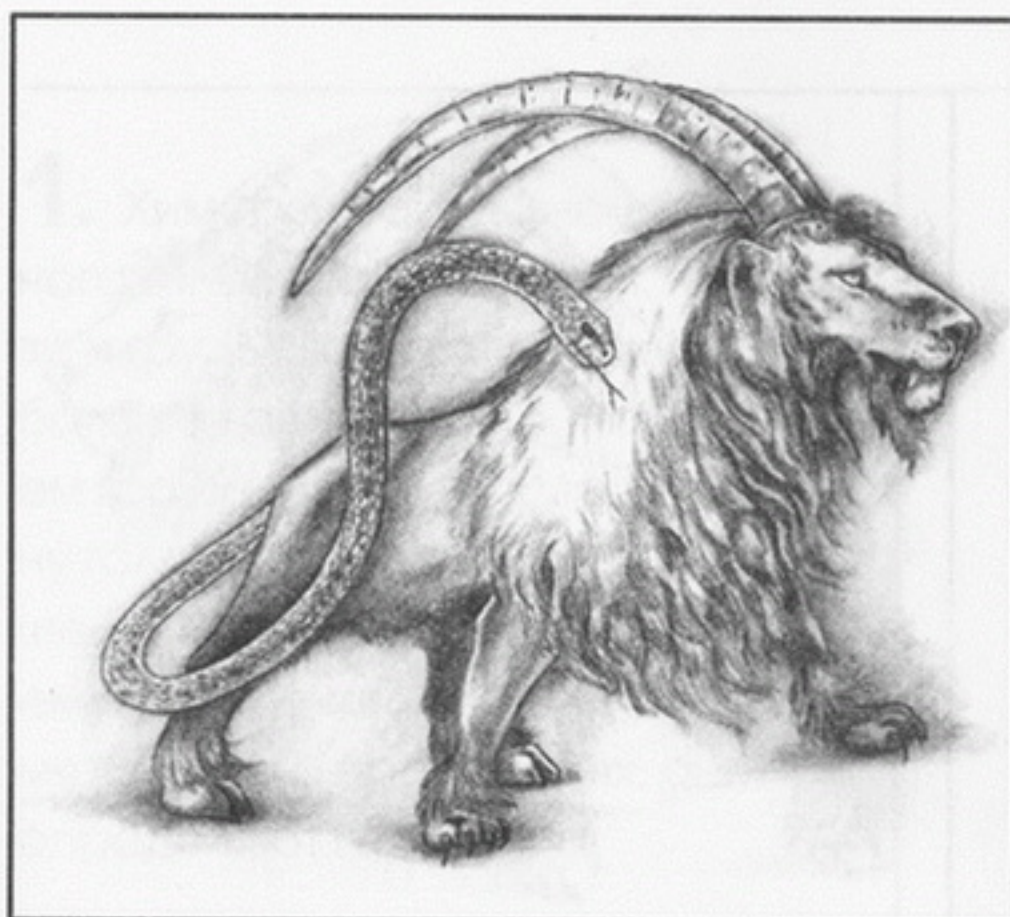


5. Растушевкой аккуратно обрабатываем предварительно нанесенную штриховку. Помним, что шерсть должна оставаться шерстью, а чешуя чешуей. Оттеняем легким фоном.

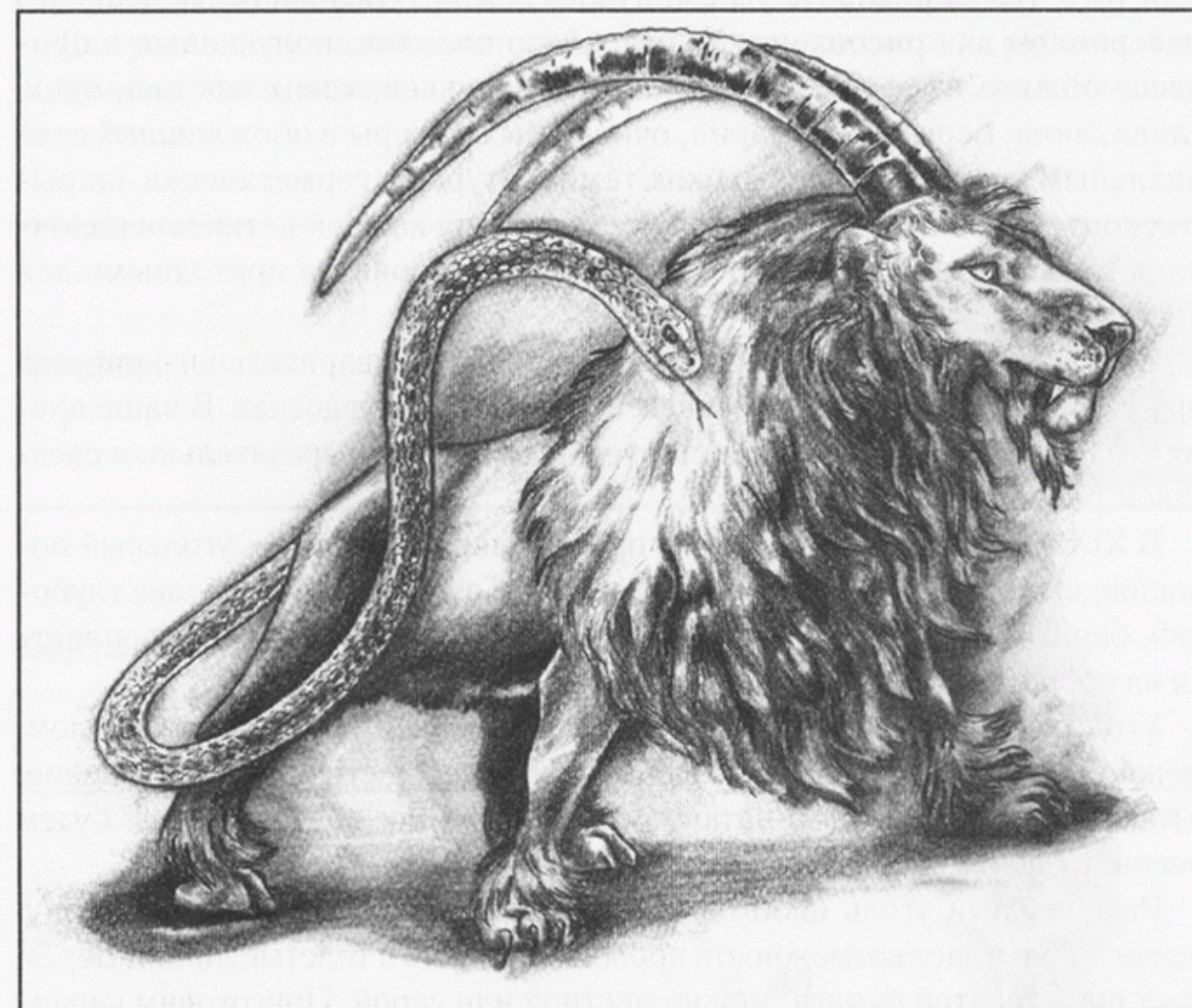
6. Мягким карандашом усиливаем линии контура, углубляем тень, выявляя подробнее такие детали, как когти на лапах и копыта. Прорисовываем чешую на хвосте-змее.



7. Очередной этап — повторная работа растушевкой. Заглаживаем линии, немного смягчаем контур задней отдаленной от нас части Химеры.



8. Берем самый мягкий карандаш и усиливаем теневые зоны и контуры до максимума. Подчищаем резинкой блики. Усиливаем падающую тень и фон.



9. Заканчиваем рисунок растушевкой и резинкой, затираем полутона и осветляем ластиком светлые волоски и блики. Работаем очень аккуратно, чтобы не нарушить необходимый контур и особенности фактуры.



УГОЛЬ

Для того чтобы рисовать углем, нужно немного познакомиться с этим материалом для рисования. Уголь — это палочки, полученные в процессе обжига из веточек разных пород деревьев, таких как ива, орех, слива, липа, береза и розмарин, очищенных от коры и обожженных специальным способом при высоких температурах в герметически закрытых контейнерах. При таком обжиге структура каждой ветки или палочки остается неизменной, в результате они становятся пригодными для рисования.

В давние времена уголь использовался для предварительного рисунка при создании фресок или произведений живописи на досках. В наше время уголь является вполне самостоятельным и очень выразительным средством рисования.

В XIX веке появился твердый «прессованный» уголь — угольный порошок, скрепленный растительным клеем. Такой уголь дает более глубокий, бархатистый штрих, но требует фиксации, потому что не закрепляется на поверхности и осыпается.

Уголь хорошо передает фактуру, свет и тень, работая этим материалом, можно получить множество градаций тона и реалистичное изображение. Углем можно нарисовать натюрморт, пейзаж или портрет. А мы будем рисовать фэнтезийных героев.

Рисовальный уголь необходимо заточить лишь с одной стороны под углом 45° , что даст возможность проводить тонкие и толстые линии. Берем лист шероховатой бумаги, можно цветной или серой. Приготовим карандаш для предварительного эскиза, мягкий ластик, растушевки и специальный фиксатор. Их выпускают в банках-аэрозолях, они идеально подходят для покрытия рисунков небольших размеров.

Когда все материалы у нас под рукой, можно приступать к рисованию.



Предварительный набросок будущей картины лучше всего делать карандашом средней мягкости, чтобы легкие линии построения были достаточно хорошо видны, но грифель твердого карандаша не продавил на бумаге ненужных следов. Карандашный контур всех элементов композиции должен быть четким, линия однозначной, чтобы уголь легко перекрыл ее. Пропорции к этому этапу необходимо окончательно выверить, потому что после начала работы углем исправить что-либо будет практически невозможно. Ведь хотя угольные штрихи и склонны к осыпанию без специальной фиксации их на бумаге, при их преднамеренном удалении можно сильно запачкать рисунок и испортить работу.

И еще нужно помнить, что уголь — это хрупкий материал, он легко крошится, а значит, силу нажима на угольную палочку необходимо контролировать, иначе можно опять-таки испортить рисунок. Особенно это бывает обидно на финальных этапах, когда работа почти готова.

Для усиления и подчеркивания бликов и участков света на работах, выполненных углем, можно использовать не только белый уголь, но и обычный белый мел.

Грифон

с. 32



Кентавр

с. 36

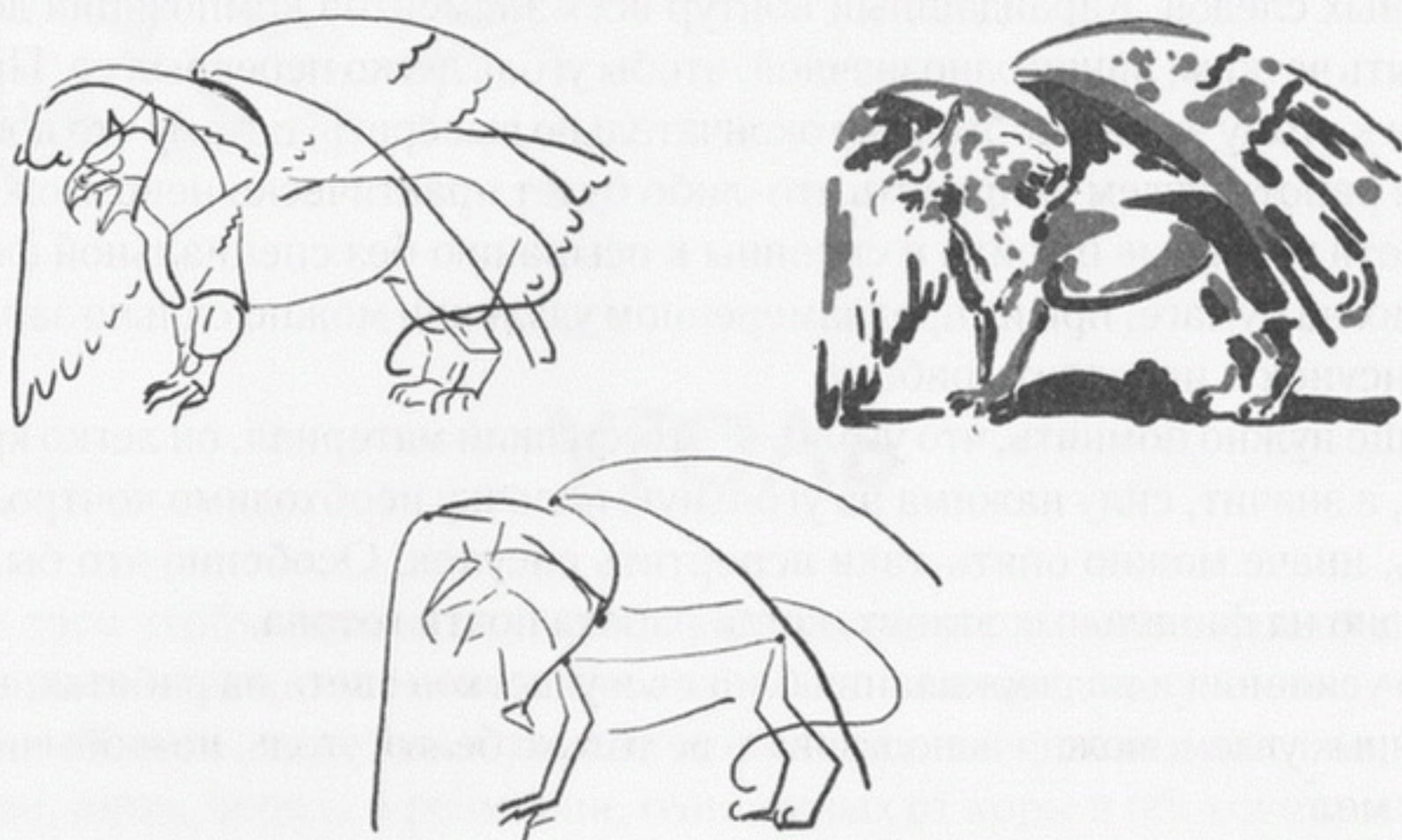


Демон

с. 41



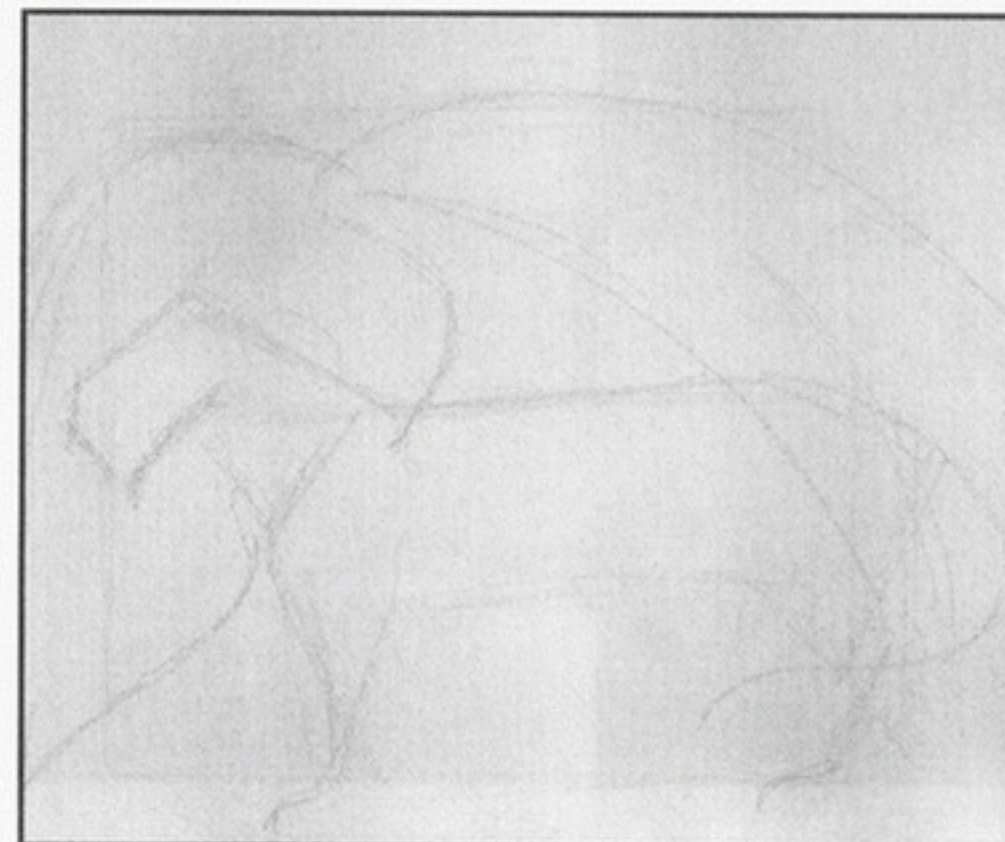
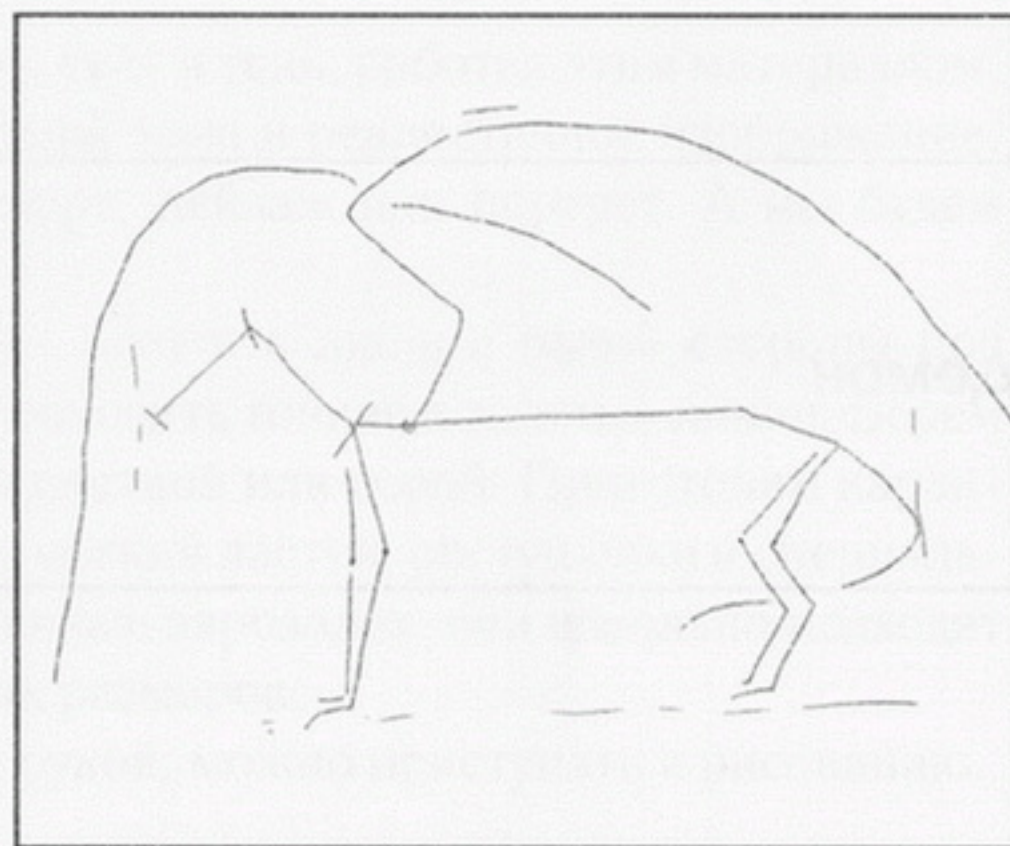
Грифон



Грифоны — это существа, объединяющие землю и небо, добро и зло. Грифоны могут быть как защитниками и покровителями, так и злобными, ничем не сдерживаемыми гордыми и смелыми крылатыми существами, с туловищем льва и головой орла, с острыми когтями и белоснежным или золотыми крыльями. Иногда на голове грифона изображались небольшие рога или хохолок, шею украшал ряд шипов или пышная грива.

В наше время в фэнтези у грифонов репутация существ свирепых и гордых, но тому, кто смог завоевать их дружбу, они служат верно и преданно.

1. Наш грифон повернут к нам боком. Согласно предварительному наброску намечаем границы рисунка простым карандашом и наносим основные линии построения: прямую линию спины, линию шеи и головы. Намечаем крылья, их размах и длину.



2. Сверяя пропорции, определяем ширину туловища грифона и прямой линией намечаем живот. Намечаем голову орла простыми линиями: нарисуем нашего грифона с раскрытым клювом, чтобы хорошо были видны его клыки. Намечаем ширину лап, хвост и купола больших развернутых крыльев.

3. По намеченным линиям прорисовываем контуры грифона. Рисуем голову, изогнутый клюв, намечаем клыки и язык, рисуем глаз, уши, намечаем перья. Прорисовывая передние лапы, помним, что они похожи на птичьи ноги. Рисуем крылья, намечаем на крыльях перья — детали в таких рисунках имеют большое значение. Рисуем хвост с шипами.



4. Аккуратно стираем резинкой постановочные линии и ослабляем карандаш. Как можно детальнее прорисовываем контур углем. Затем широкими штрихами и линиями намечаем самые затененные участки на крыльях, тем самым выделяя голову и уши.

5. Тщательно растушевываем угольный рисунок, учитывая детали и блики. Аккуратно оттеняем глаза и клюв. Для получения полутонов не добавляем штрихи углем, чтобы усилить черный цвет, нам хватит угольного тона в заштрихованных участках. При желании можно покрыть первый слой закрепителем, но тогда вам будет сложно стирать блики.



6. Снова берем в руки уголь и углубляем штрихами тени, рисуем недостающие детали, тень на земле.

7. Растушевываем угольные штрихи, затираем все линии. Если линия кажется слишком размытой — не беда, это особенности угля, можно рисовать намеками на детали. Оттеняем нашего грифона с помощью более темного фона.

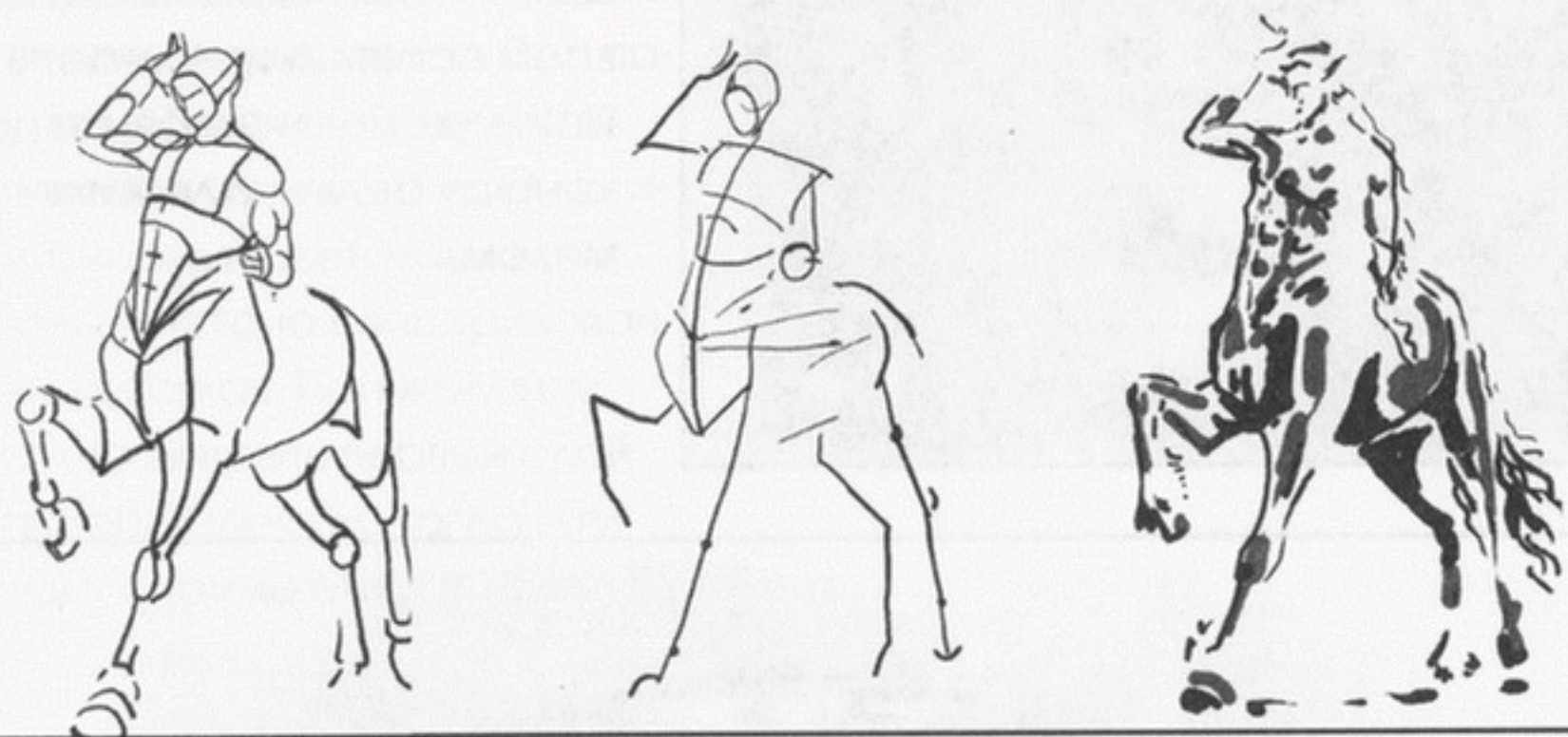


8. Резинкой аккуратно выбеливаем блики, отбеливаем перья, мягко высвечиваем осветленные участки. Потом добавляем блики по контуру белым углем или мелом.



9. Усиливаем контраст. Растушевываем белый уголь, затираем контрастные участки, доводим рисунок до цельности. Внимательно смотрим на наш рисунок, стараемся увидеть все тени полутени и блики. Дополняем тень, где нужно, высвечиваем блик, а когда последняя линия нанесена и заглажена, закрепляем рисунок фиксатором.

Кентавр



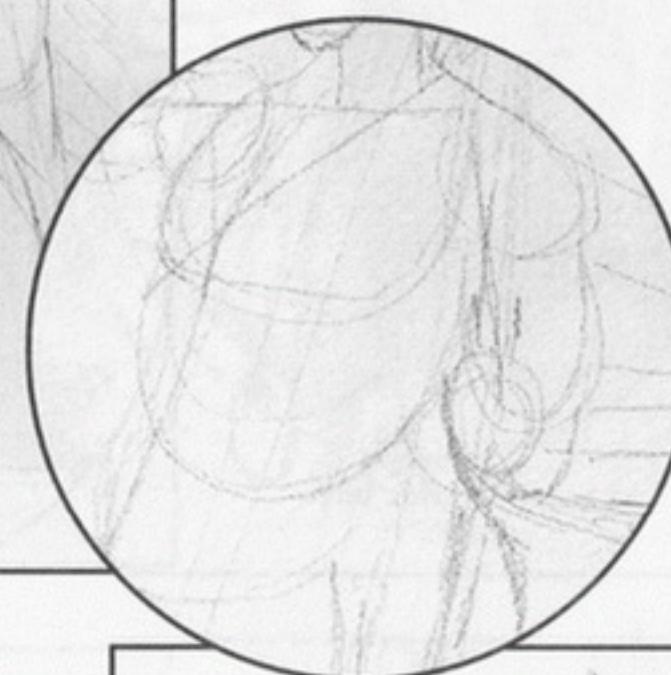
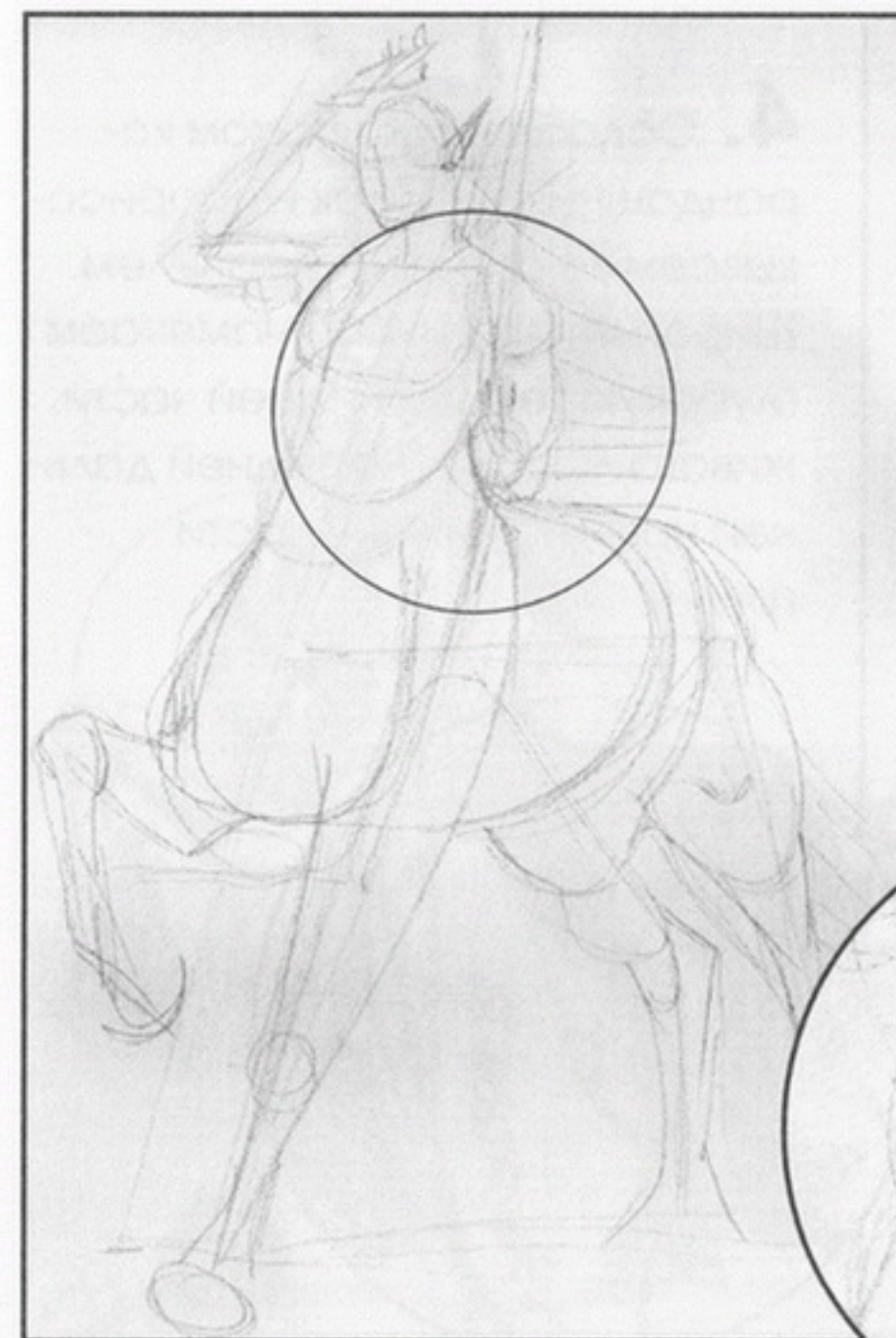
Кентавр изображается как конь, на шее которого размещается человеческий торс. У кентавра лошадиные уши, как правило, кентавр обнажен и вооружен бревном, камнем или луком. Обитают кентавры в горах и лесных чащах. Описывались в мифах как дикие и несдержанные существа, в которых преобладает животная природа, но известны и мудрые кентавры — Фол и Хирон. В христианстве кентавр служил олицетворением человека, разрывающегося между добром и злом, еретика.

В наше время кентавры — популярные персонажи фэнтези. Чаще всего авторы используют классический облик кентавра.

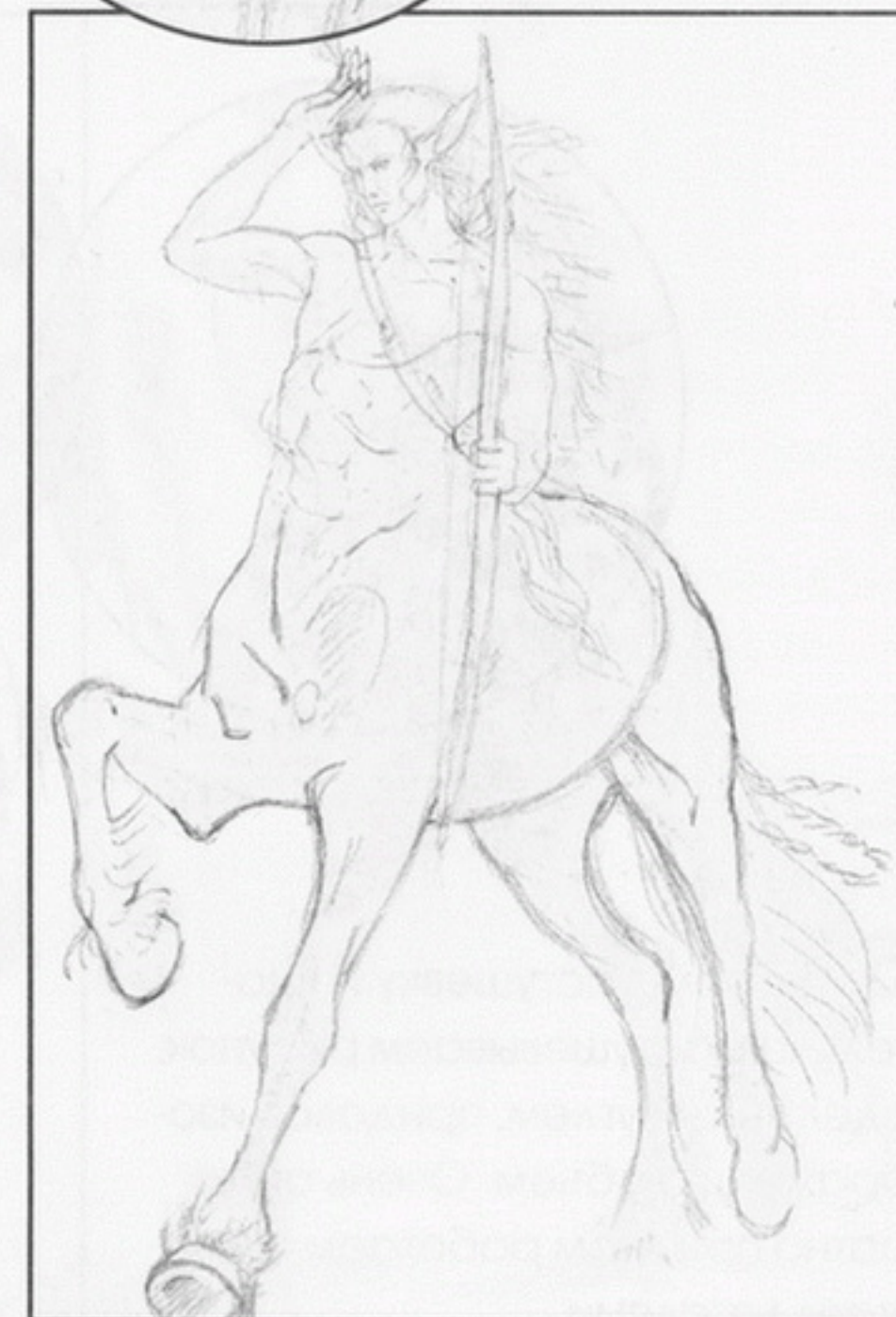
1. Наш кентавр повернут к нам вполоборот, он лучник, мы изобразим его в движении. Намечаем границы рисунка, проводим линию человеческой груди и передних ног коня, прямую линию спины и линии задних ног. Намечаем человеческую голову, плечи и линии рук человеческого тела.

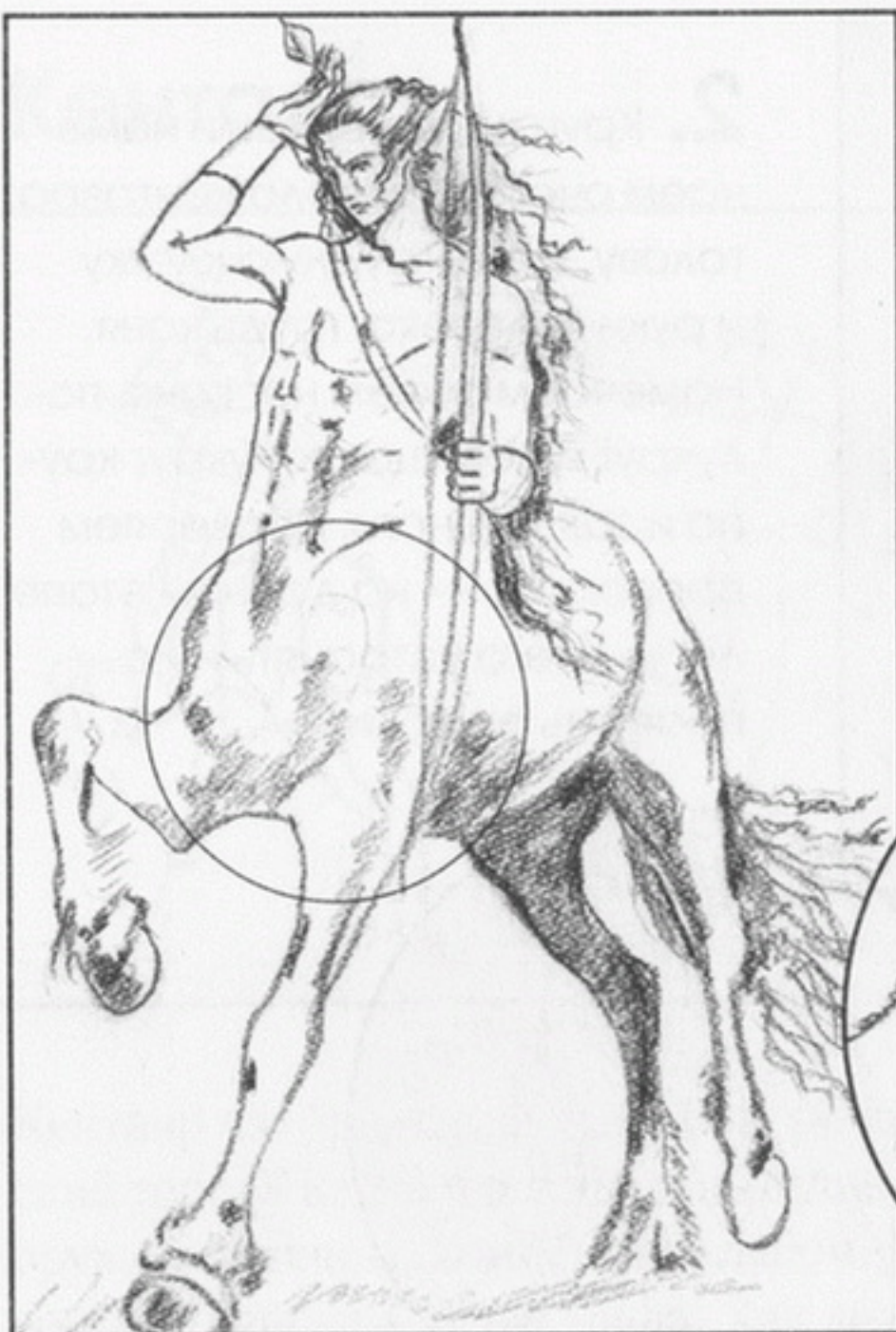


2. Кругами и овалами намечаем очертания тела кентавра: голову, шею, грудную клетку и руки человека, грудь коня. Намечаем объем ног коня, полукруг туловища, полукруг крупа и задние ноги. Проверяем пропорции — на данном этапе легче всего устранять и исправлять ошибки.

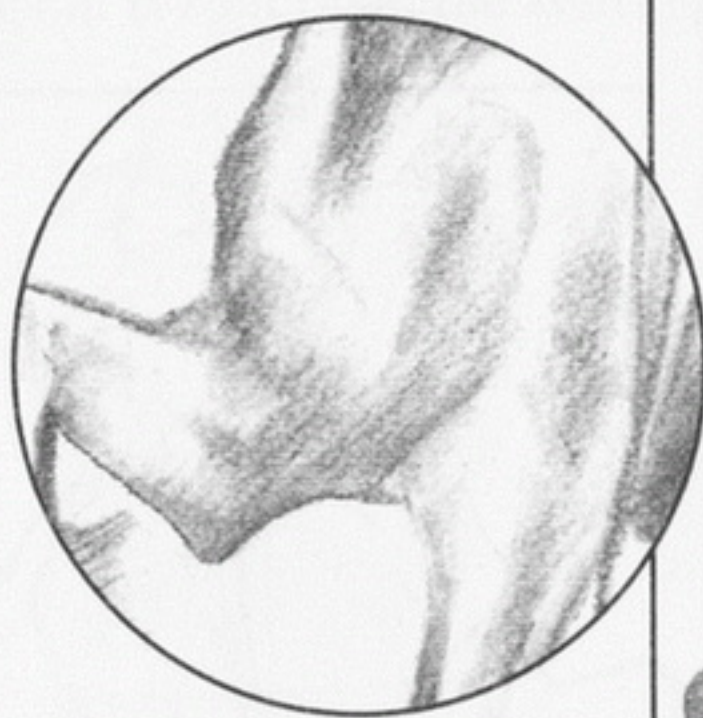
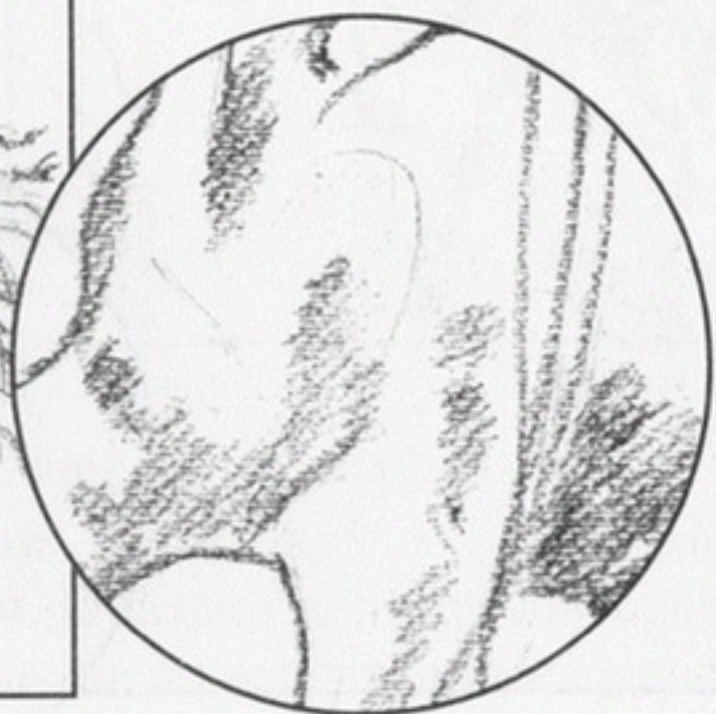


3. Детально, но тонкими линиями прорисовываем рисунок карандашом, чтобы потом с легкостью ослабить карандашные линии. Контуры должны быть четкими. Одна рука кентавра поднята и тянется за стрелой, мы видим руку снизу. Вторая рука согнута и спрятана за древком лука. Обратите внимание на переход спины человеческого торса в спину лошади. Одна передняя нога кентавра подобрана вверх, задние — уходят назад. Намечаем волосы на голове и хвост. Рисуем лук и перевязь колчана, наручи на руках.

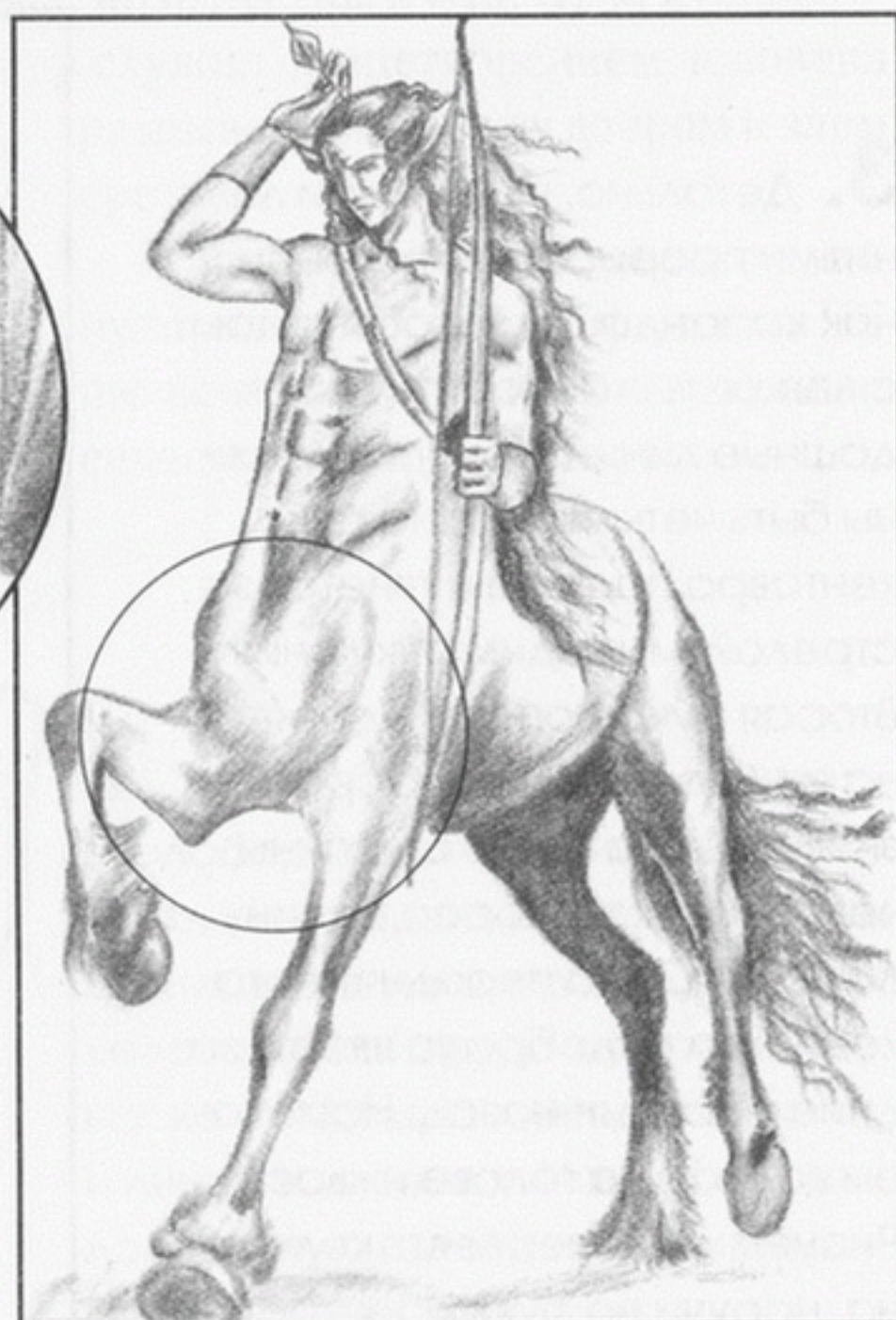




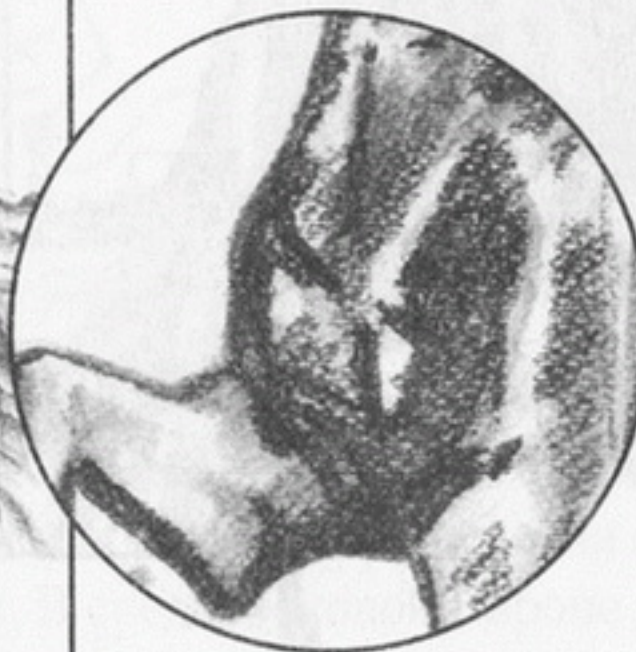
4. Ослабляем ластиком карандашный рисунок и прорисовываем контур кентавра углем. Широкими штрихами намечаем глубокую тень на нижней части живота лошади, на задней дальней ноге, на нижней части груди.



5. Берем растушевку и тщательно растушевываем рисунок, сделанный углем, придавая изображению объем. Очень аккуратно при этом работаем с мелкими деталями.



6. Вновь наносим штрихи углем, углубляя тени и усиливая контуры. Стараясь сделать так, чтобы лук в руке кентавра был виден отчетливо. Обязательно рисуем тень от лука на теле кентавра.



7. Растираем угольные штрихи растушевкой, заглаживая резкие линии и смягчая переходы от тени к осветленным участкам.



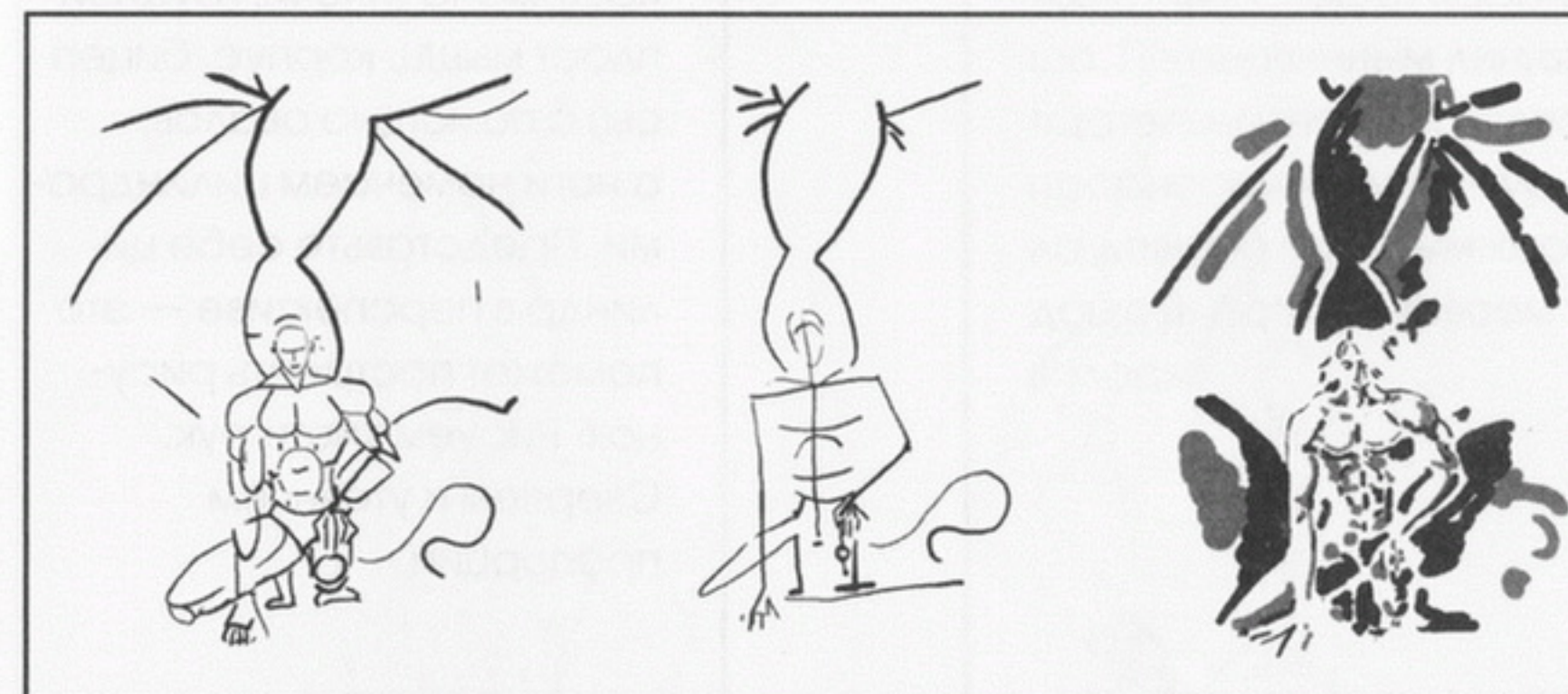


8. Усиливаем черный цвет до максимума, работая углем, а затем опять растираем штрихи, сливая полутона. Стираем блики. Намечаем тень на траве, можно прорисовать несколько стеблей для большей реалистичности.



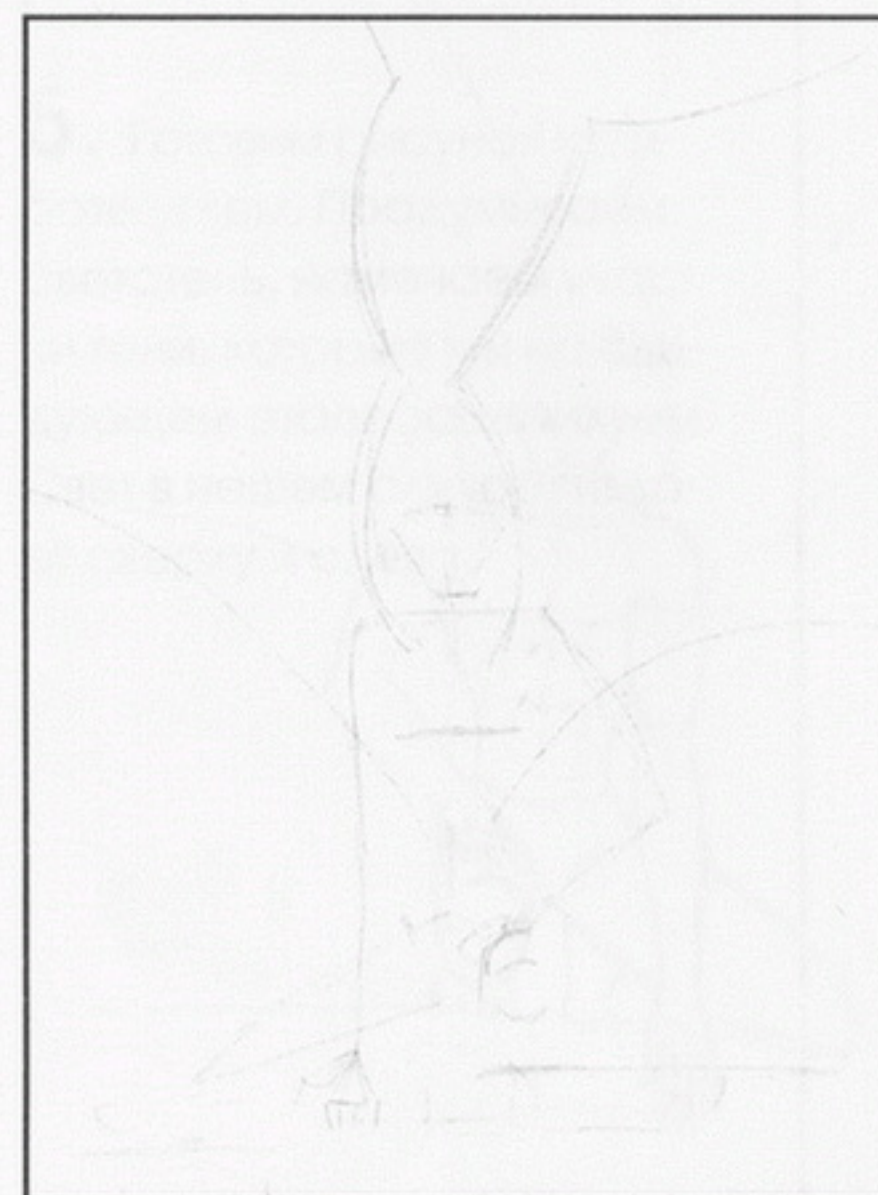
9. Усиливаем при необходимости блики резинкой, поправляем рисунок, обобщая его. Добавляем рефлексы белым углем или мелом и закрепляем всю работу фиксатором.

Демон

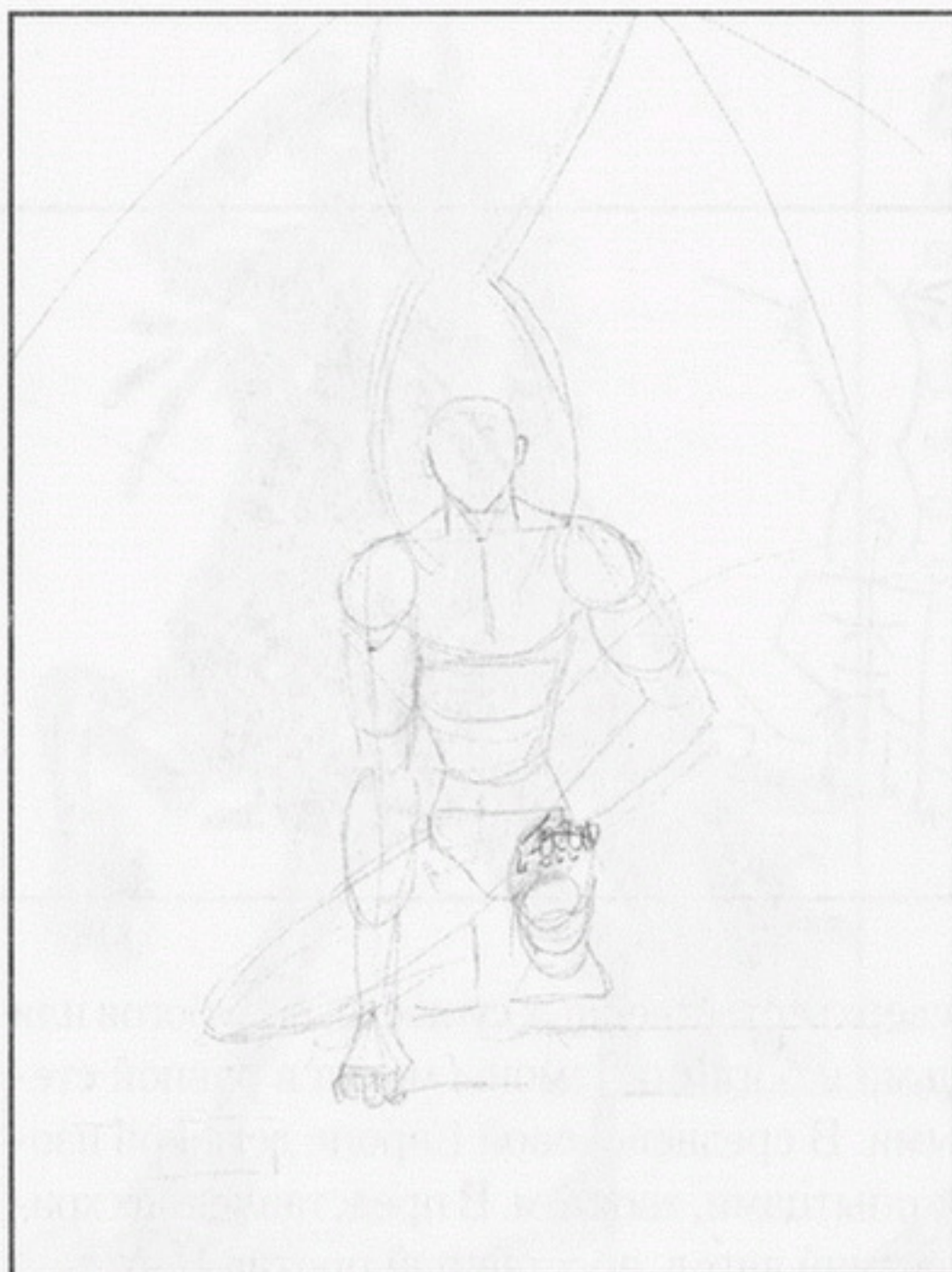


В мифологии демонами называли сверхъестественных существ, полубогов или духов, которые стояли между людьми и богами. Демоны могли в равной степени быть как злыми, так и добрыми. В средневековой Европе демонов изображали с небольшими рожками, копытцами, хвостом. В представлениях христианских народов демон — это падший ангел, восставший против Бога.

В наши дни демоны часто становятся героями фэнтезийными. Ваш демон может быть любым. А у нашего персонажа будут большие крылья и красивое, но грозное лицо.

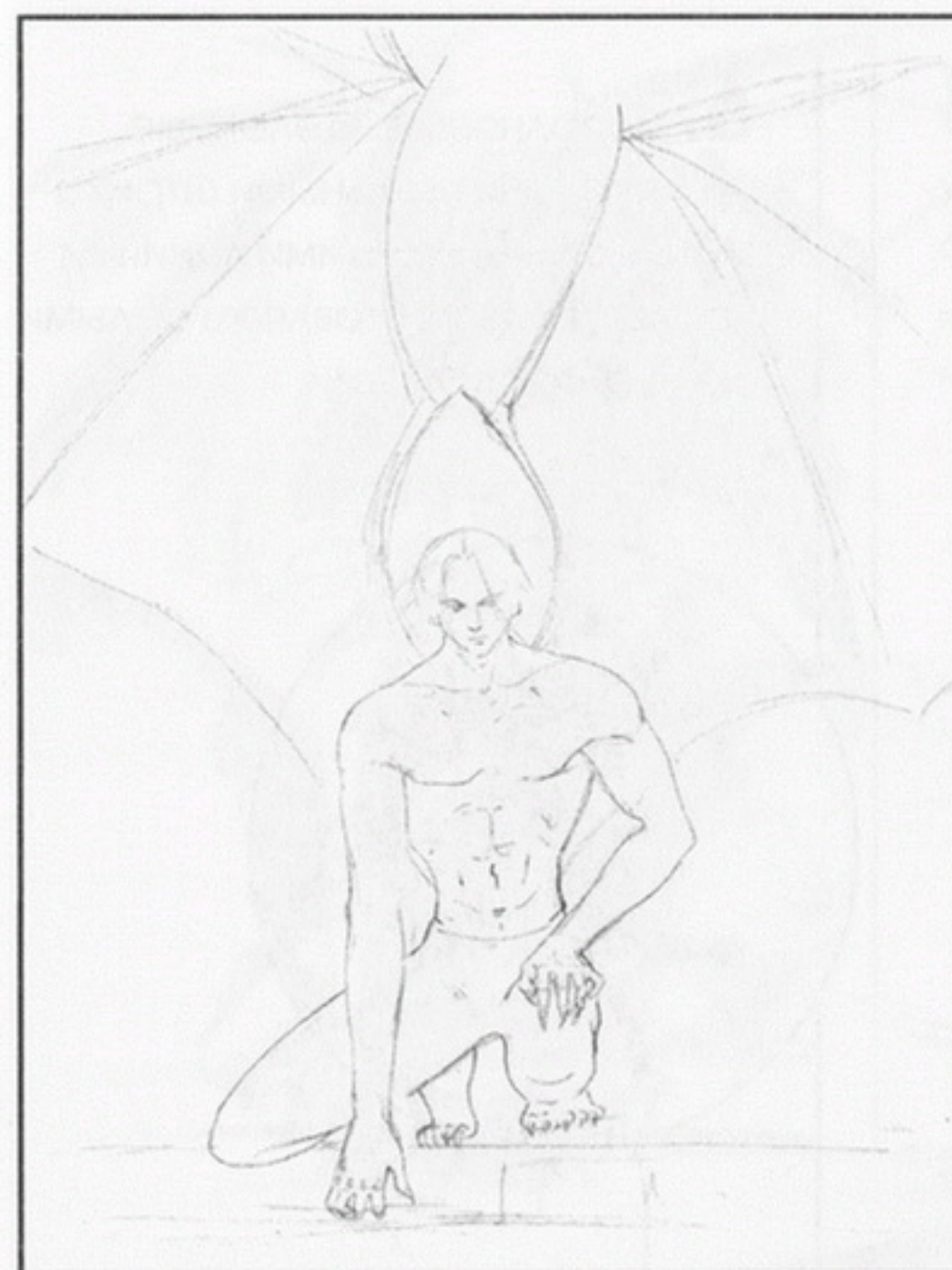
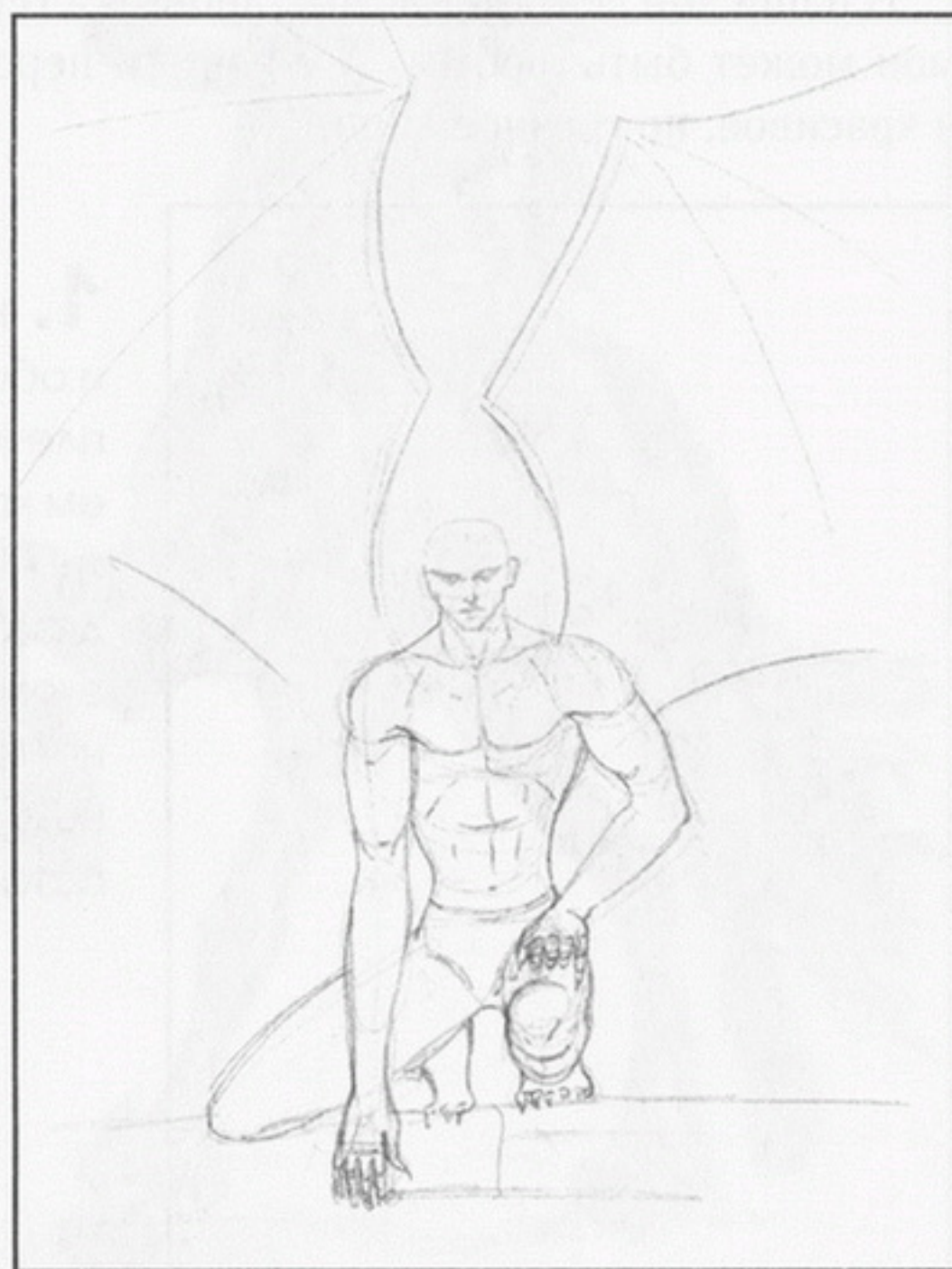


1. Намечаем границы рисунка и обозначаем линиями корпус, плечи, голову, руки и ноги. Намечаем крылья, они дополнят фон. Обозначаем основу, на которой сидит демон. Ноги демона согнуты, поэтому с учетом перспективы колена, направленное на нас, будет немного больше того, которое остается в стороне.



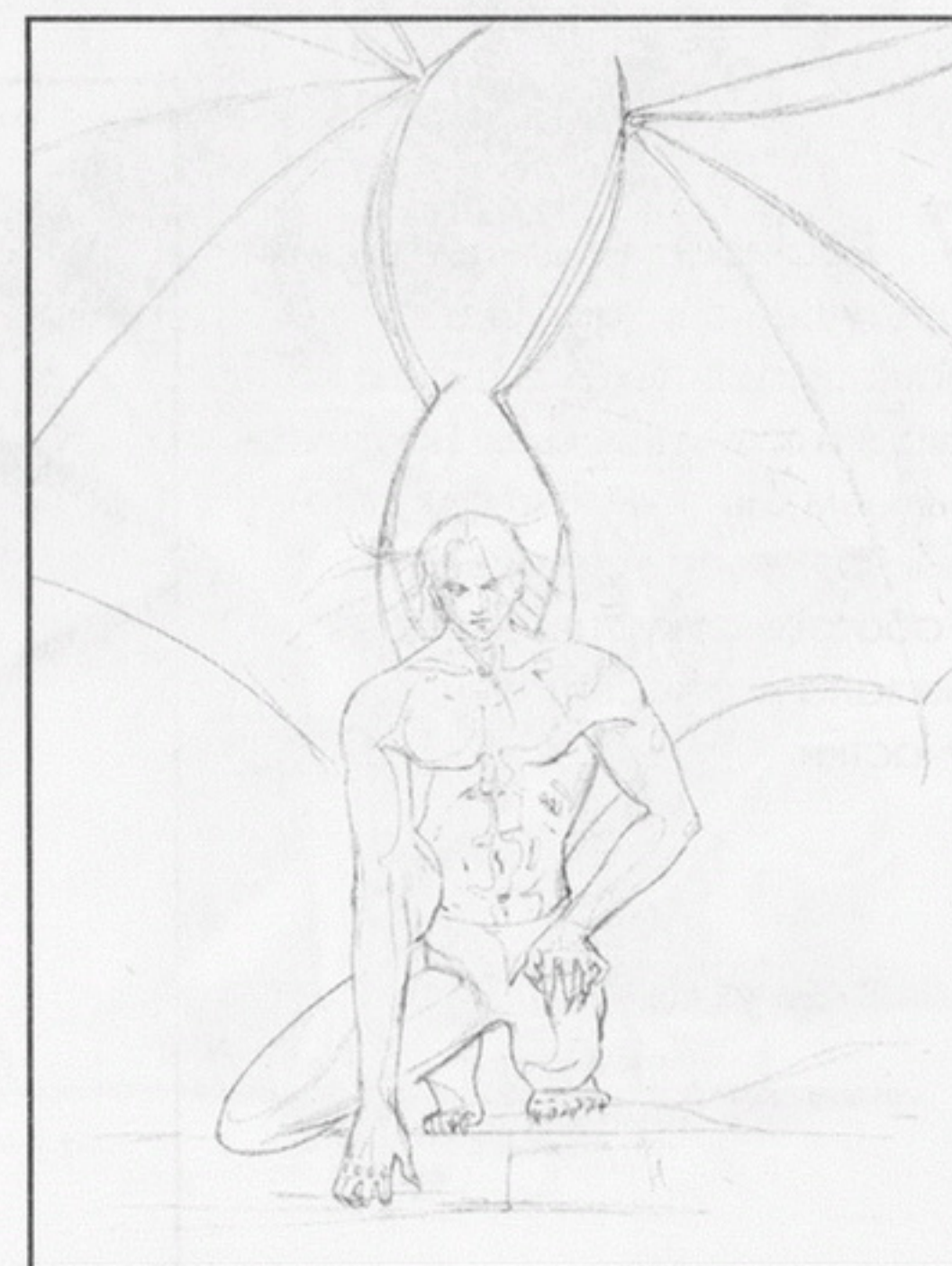
2. Обозначаем объем тела демона (плечи, грудной пласт мышц, корпус, бицепсы) с помощью овалов, а ноги намечаем цилиндрами. Представьте себе цилиндр в перспективе — это поможет построить рисунок. Рисуем кисти рук. Сверяем и уточняем пропорции.

3. Поверх наметок прорисовываем контуры демона и намечаем мышечные пласты четкими линиями. Вновь сверяем пропорции. Мы можем удлинить тело демона, для того чтобы подчеркнуть его сверхъестественность.



4. Стираем постановочные линии, оставляя едва заметный след от карандаша. По первичным линиям тщательно, но едва-едва прорисовываем контуры тела демона простым карандашом. Дорисовываем волосы.

5. Готовим рисунок к работе углем. Продумываем светотень, намечаем участки тени, которые мы на следующем этапе заштрихуем. Свет в нашем случае падает сверху и слева.

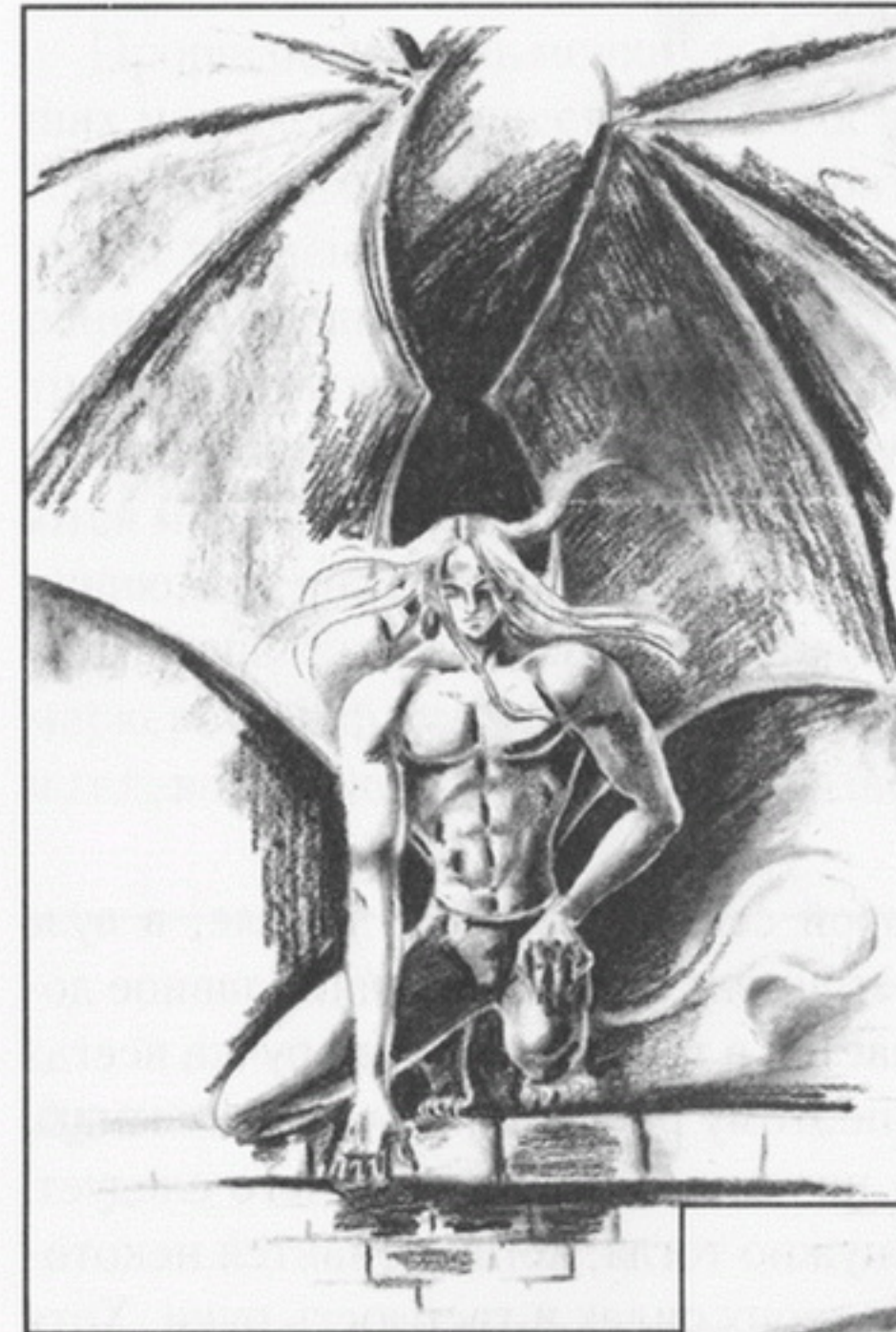
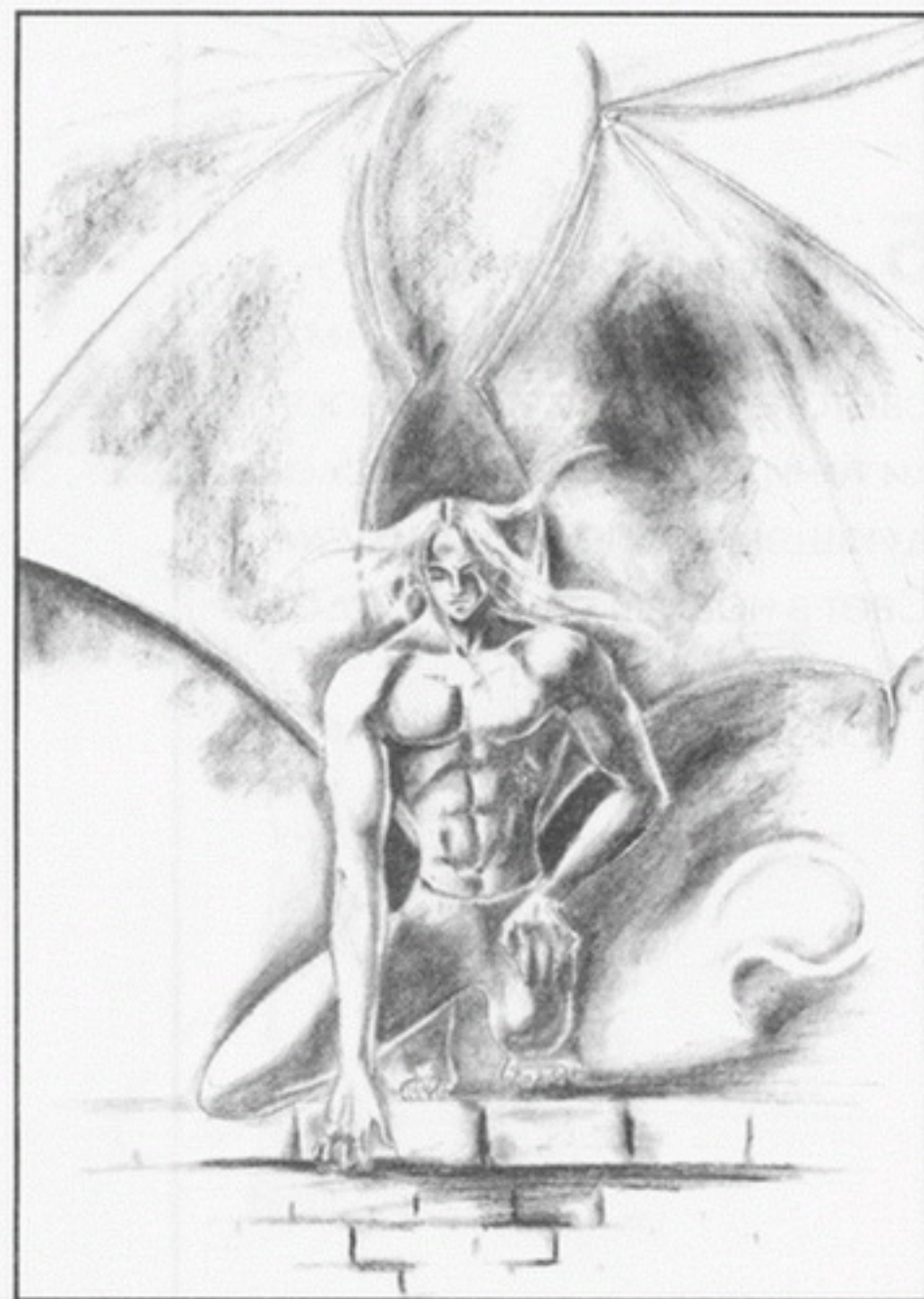




6. Заполняем выделенные участки тени угольными штрихами. Выделяем тонкими линиями крылья. Глаза оставляем белыми для фантастичности.

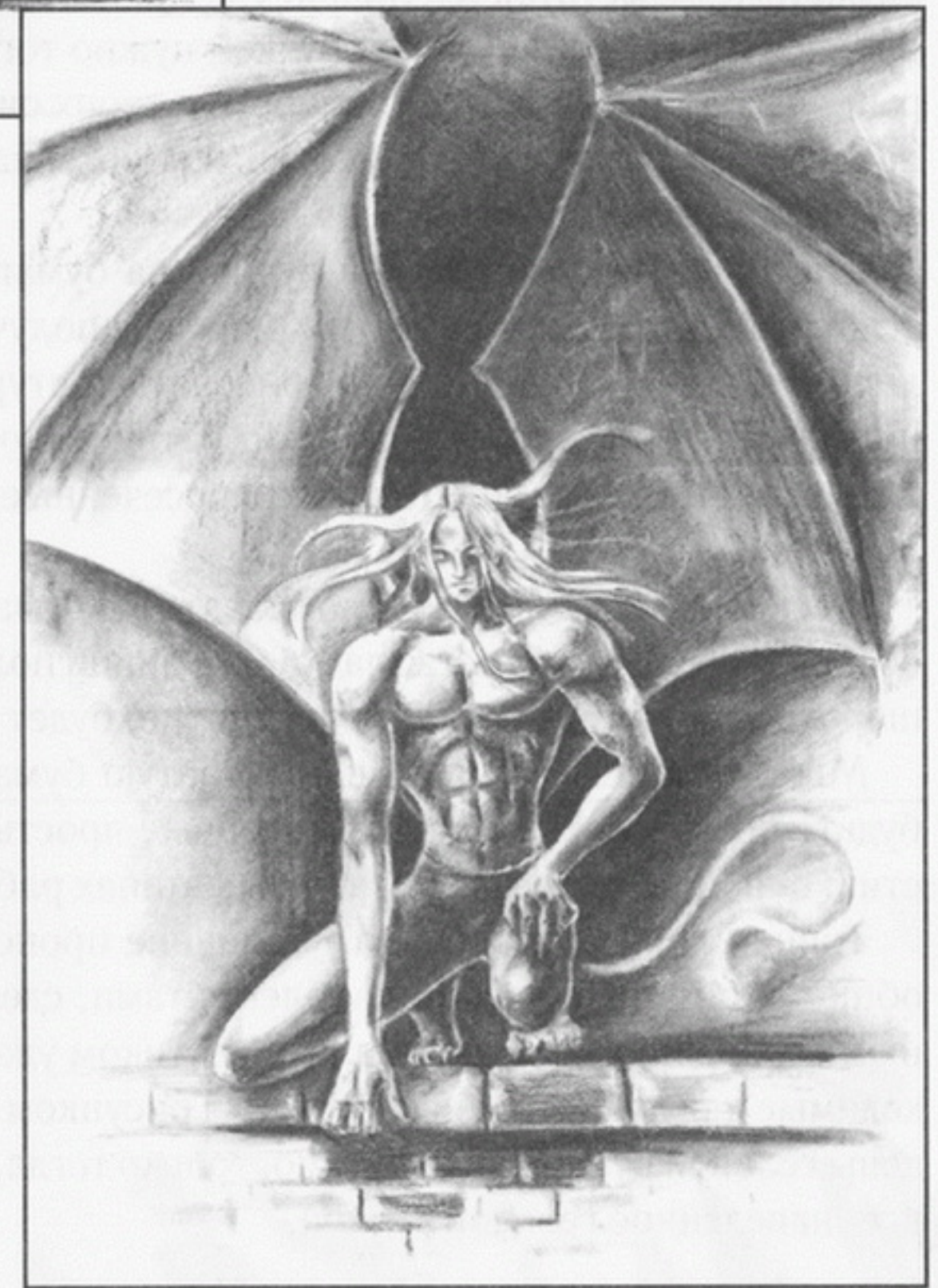


7. Растираем угольные штрихи растушевкой. Растушевкой же наводим контур. Намечаем хвост и грани крыльев. Прорисовываем кирпичную кладку стены, на которой сидит демон. Работаем аккуратно, чтобы не запачкать осветленные участки.



8. Затемняем глубокие тени углем до максимума, придавая фигуре объем и выразительность. Тщательно работаем над фоном.

9. Растираем угольные штрихи, заглаживая полтона смягчая переходы от тени к свету. Стираем резинкой блики. Острым концом ластика наводим прожилки на кожистых крыльях. Уточняем при необходимости детали. Закрепляем работу фиксатором.



ГЕЛЕВАЯ РУЧКА

Самая обычная гелевая ручка, которой сегодня пишут в школе, в вузе и в любом офисе, — прекрасный инструмент для рисования. Главное достоинство этого инструмента заключается в том, что гелевая ручка всегда рисует тонкие и однородные линии, поэтому рисунок получается четким, а главный недостаток — линию уже ничем не сотрешь. Из чего следует: приступать к работе гелевой ручкой нужно тогда, когда появится некоторый опыт в рисовании, уверенность в своих силах и твердость руки. Хотя поначалу все-таки на первых этапах работы над рисунком лучше использовать простой карандаш.

Способов нажима гелевой ручкой на бумагу немного — прямо и под углом. Если мы ведем линию прямо, у нас получается тонкая непрерывная линия — такой линией хорошо рисовать контур. Если ручку наклонить, то получаются более слабые штрихи. Штрихи в одном направлении создают слабое перетекание полутонов, а пересеченные штрихи усиливают и углубляют тень.

Несколько слов необходимо сказать и о бумаге, поскольку тут есть свои особенности. Если бумага гладкая, то линии получаются более четкие, а на шероховатой бумаге линия, конечно же, будет прерывистой.

Мы будем использовать шероховатую бумагу и черную ручку. Не забудьте подготовить хорошо заточенные простые карандаши и мягкий ластик: они пригодятся нам на первых этапах работы над рисунком.

Тонкие линии построения, уточнение пропорций, а также прорисовку общего контура с основными элементами, сделанными простым графитным карандашом, можно удалить ластиком уже после того, как все необходимые для дальнейшей работы над рисунком линии и детали будут наведены гелевой ручкой, но, конечно, только тогда, когда полностью высохнет все, наведенное гелевой ручкой.

Прорисовку очень мелких деталей, подробности текстуры покровов ваших мифических существ можно оставить исключительно гелевой ручке. Хотя для этого желательно предварительно на эскизах отработать необходимые элементы и приемы, чтобы уже на готовой работе действовать уверенно и успешно. А для этого нужно быть наблюдательным и не лениться тренироваться всегда, когда есть свободная минутка.

Очень похожими на гелевую ручку инструментами для рисования являются маркер и фломастер, поскольку они тоже дают ровную равномерную линию, ширина которой зависит от толщины их рисующего стержня. Правда, они обычно заметно толще, чем линии, сделанные гелевой ручкой, а потому маркерами и фломастерами выполнять рисунки, столь же детальные, как и гелевой ручкой, невозможно, разве что на довольно большом формате.

Дракон

с. 48



Минотавр

с. 52

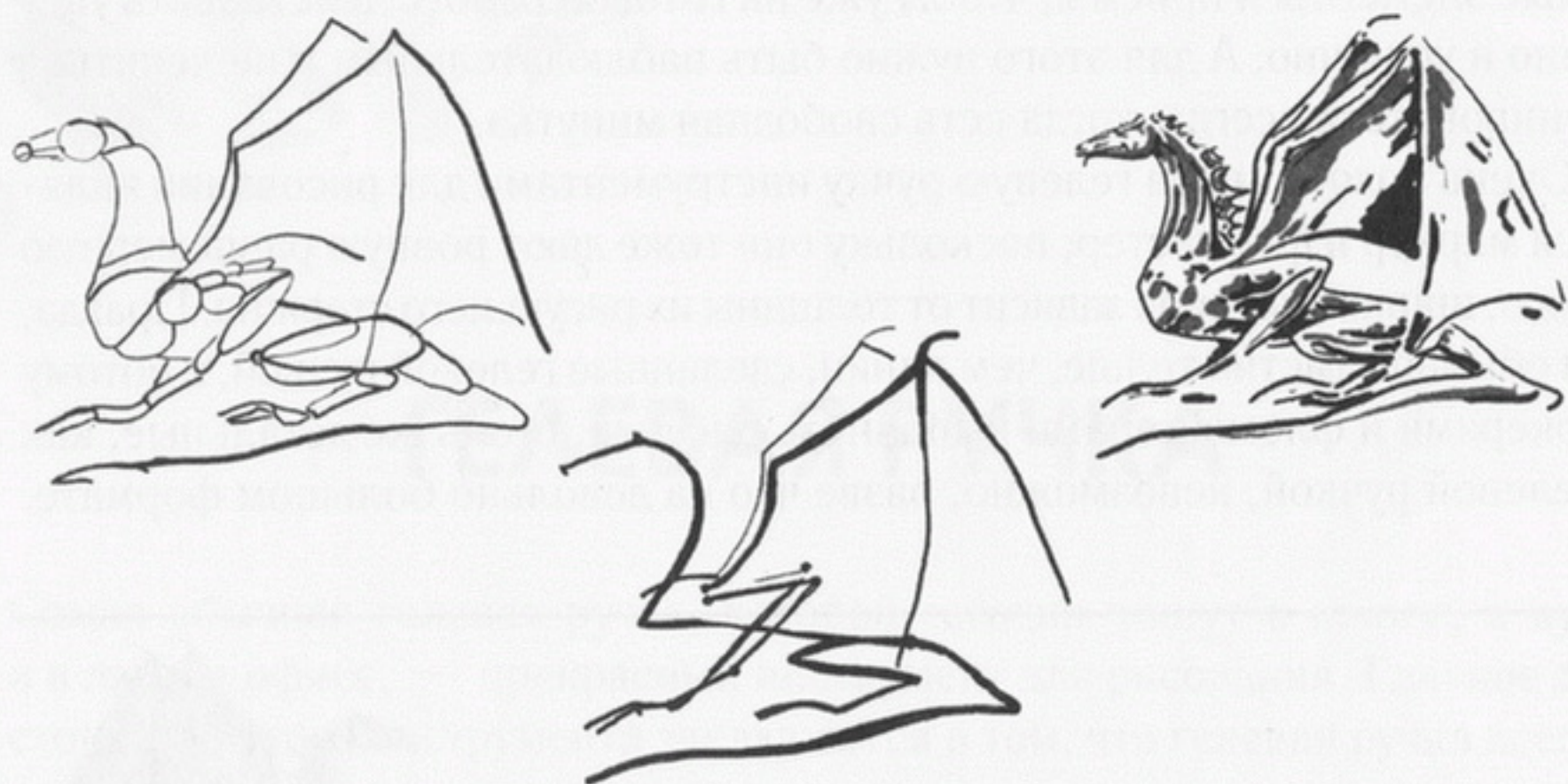


Ангел

с. 57



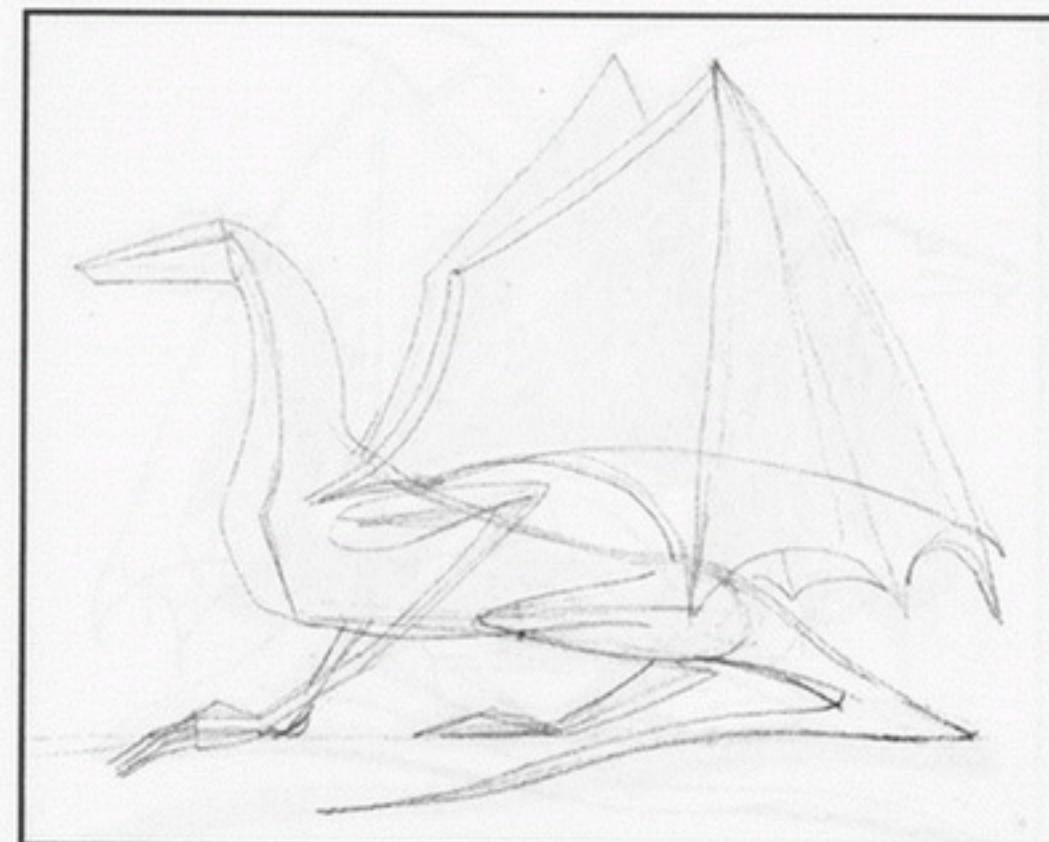
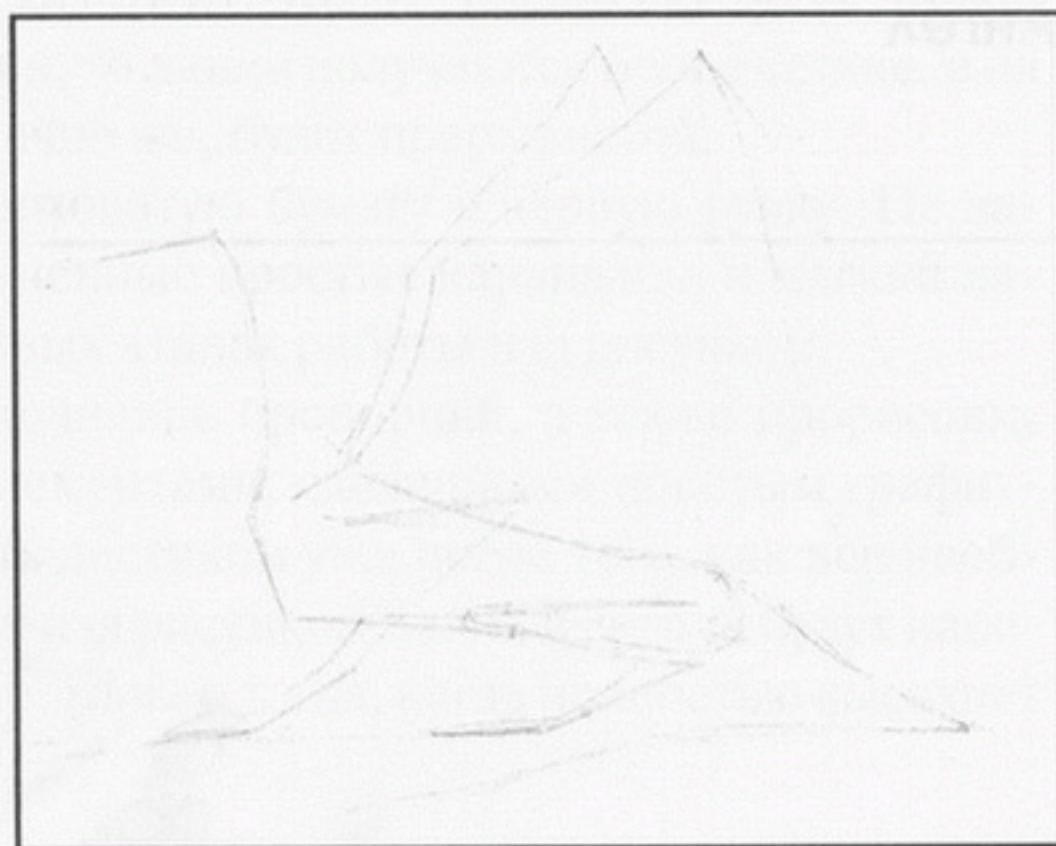
Дракон



Мифологический дракон описывается как огромное разумное пресмыкающееся, с гребнями, крыльями и прочими устрашающими атрибутами. Огнедышащие драконы умели летать, иногда у них было несколько голов или хвостов. Так же выглядит и Змей Горыныч — герой русских сказок и былин. В давние времена словами «дракон» и «змей» обозначалось одно и то же существо.

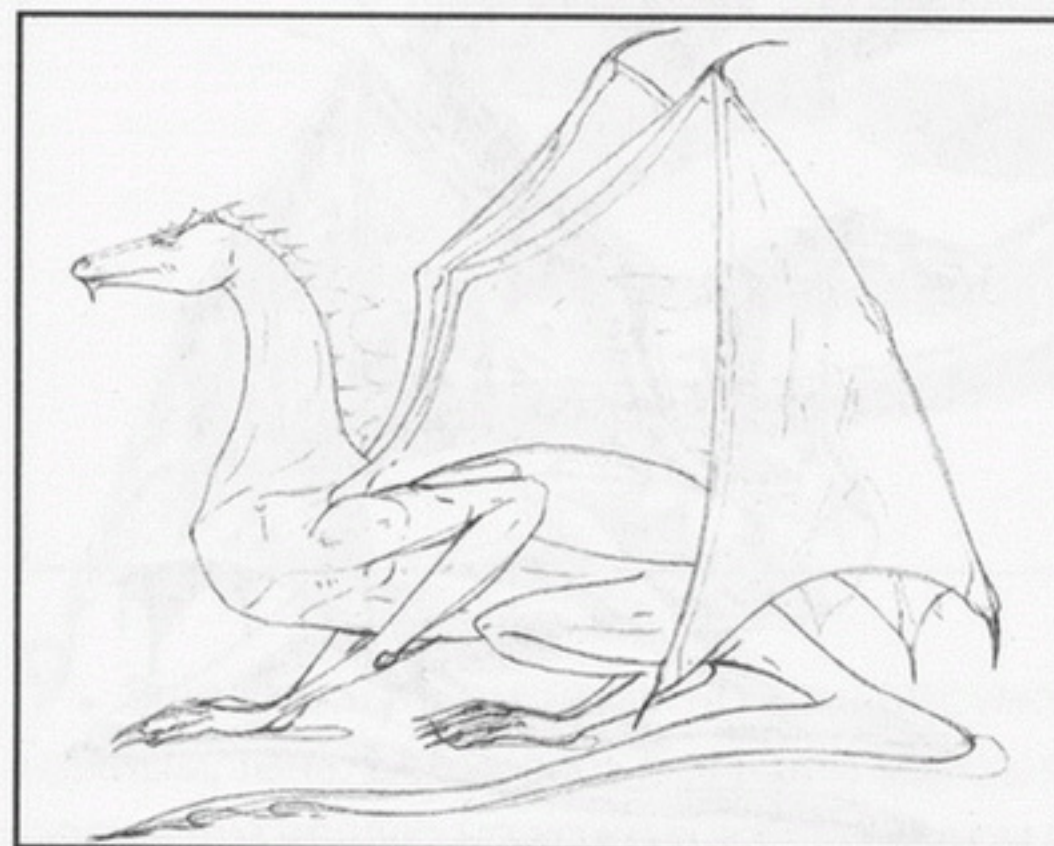
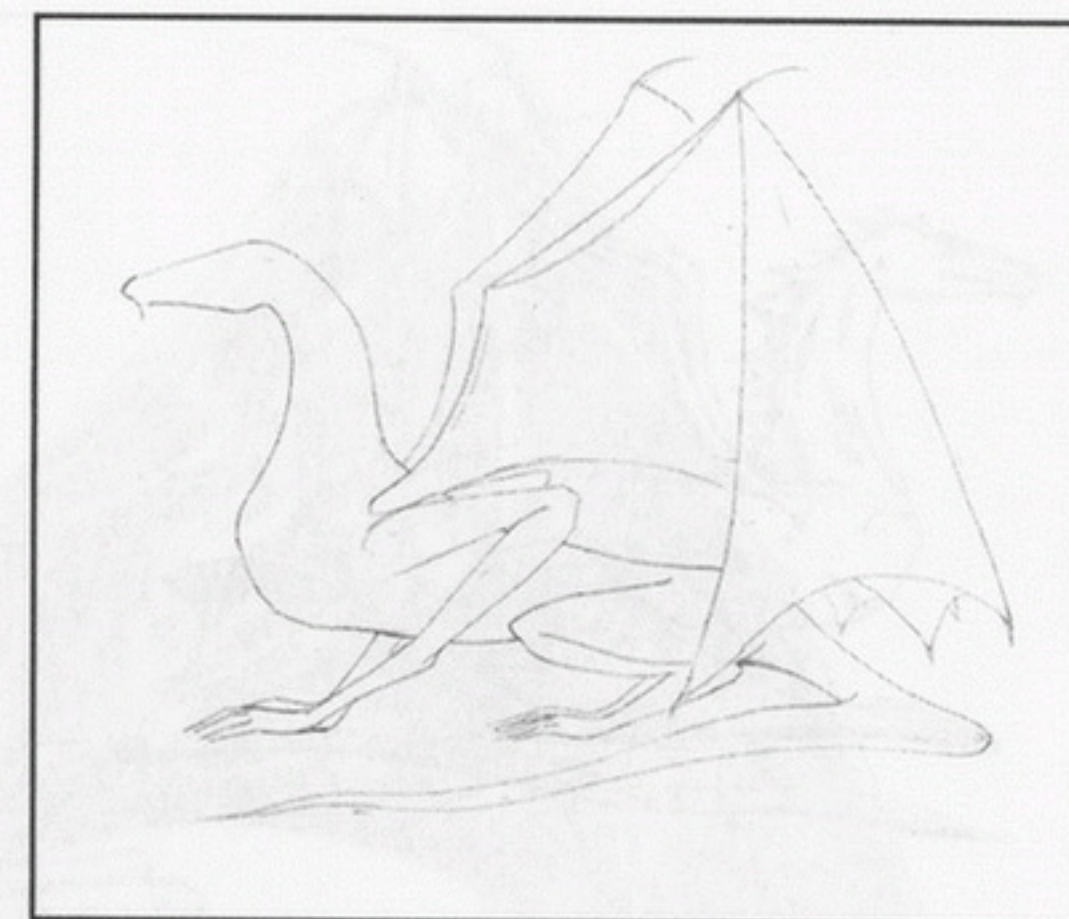
В фэнтези драконы, как существа высшего уровня, знают магию, умеют читать мысли. Шкура дракона непробиваема для стрел и копий, не горит. Каким будет ваш дракон, решать только вам.

1. Обозначаем границы рисунка и намечаем основные линии построения: головы, груди, живота и спины. Обозначаем хвост, крылья, ноги. Некоторые черты нашего дракона будут как бы человеческими, чтобы показать его ум, а некоторые звериными — чтобы обозначить силу и мощь.



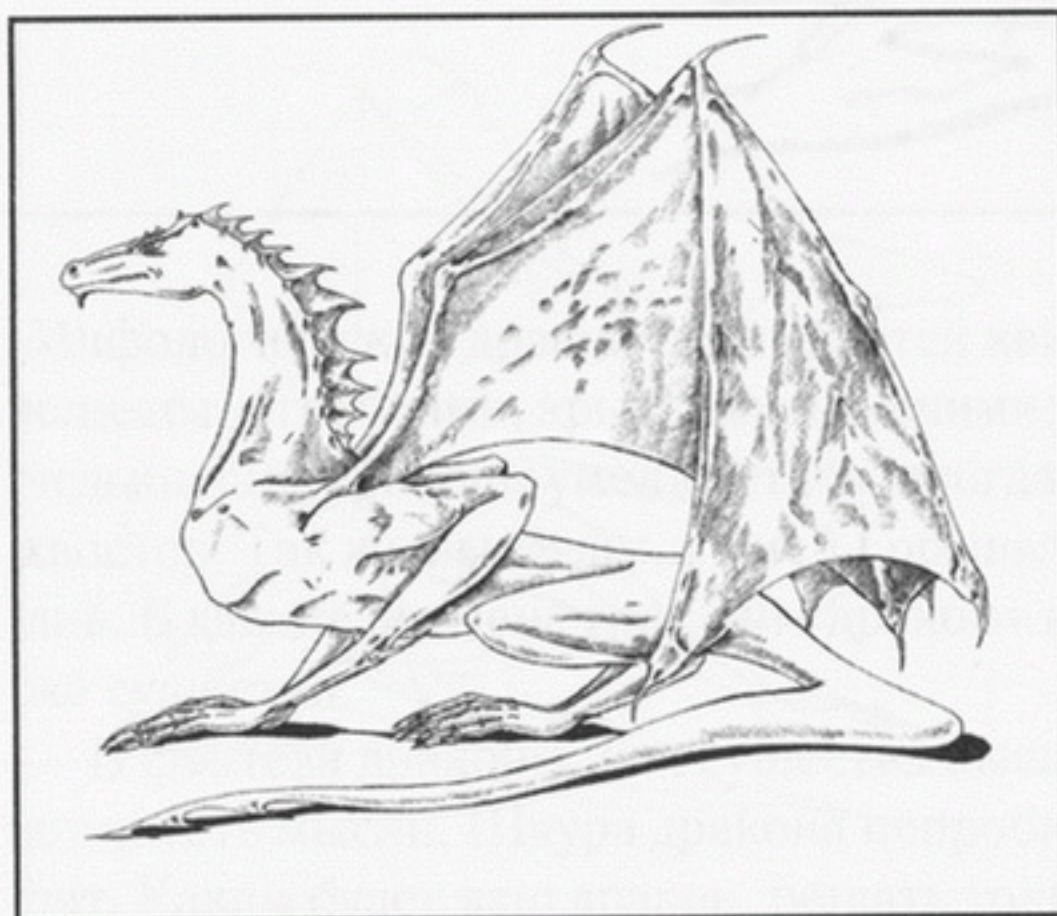
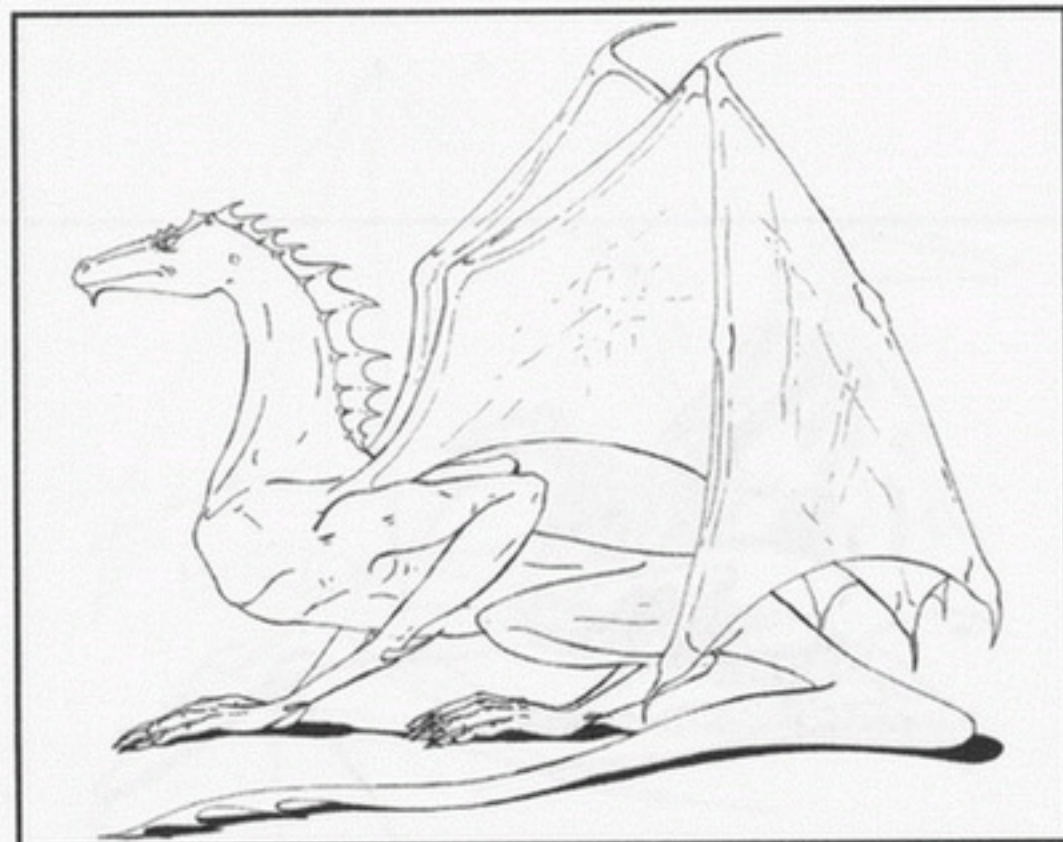
2. Продолжая работать карандашом, намечаем контур дракона. У него тонкое тело и большие крылья как у летучих мышей, плоская змеиная голова и длинные конечности — смесь человеческих рук и кошачьих лап. А хвост как у ящерицы.

3. Проверяем пропорции, при необходимости уточняем соответствие частей дракона. Рисуем контур по готовым наметкам и удаляем постановочные линии резинкой.



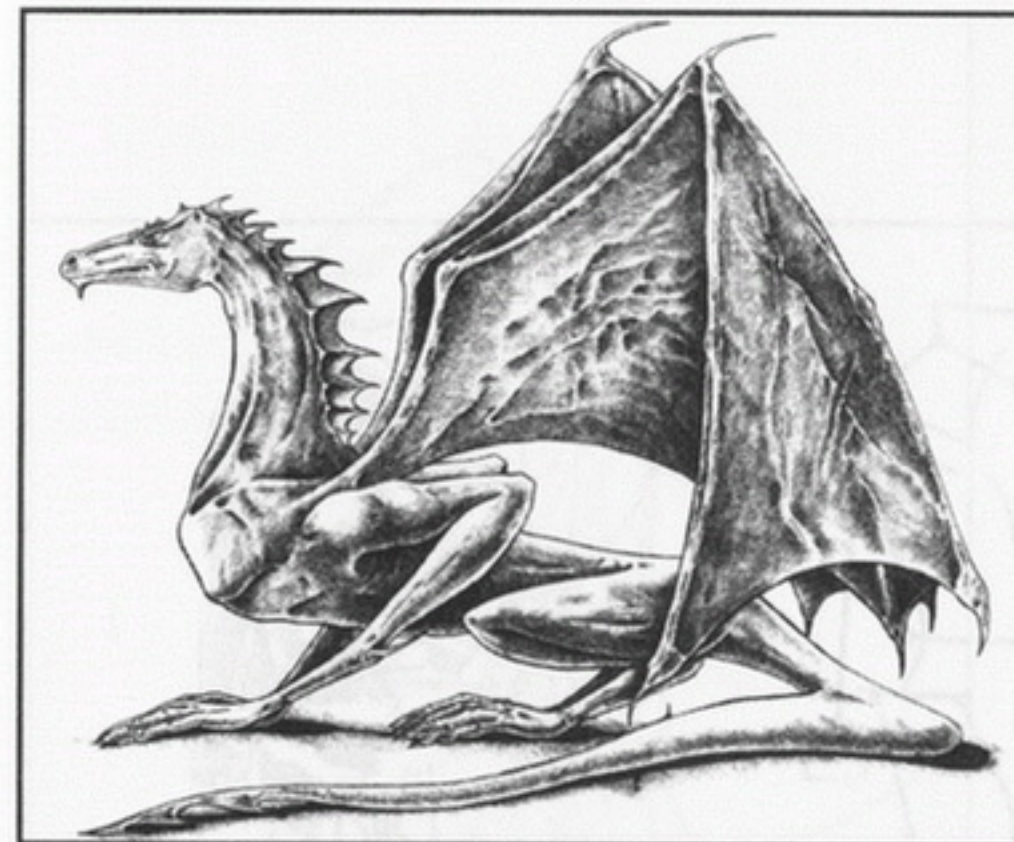
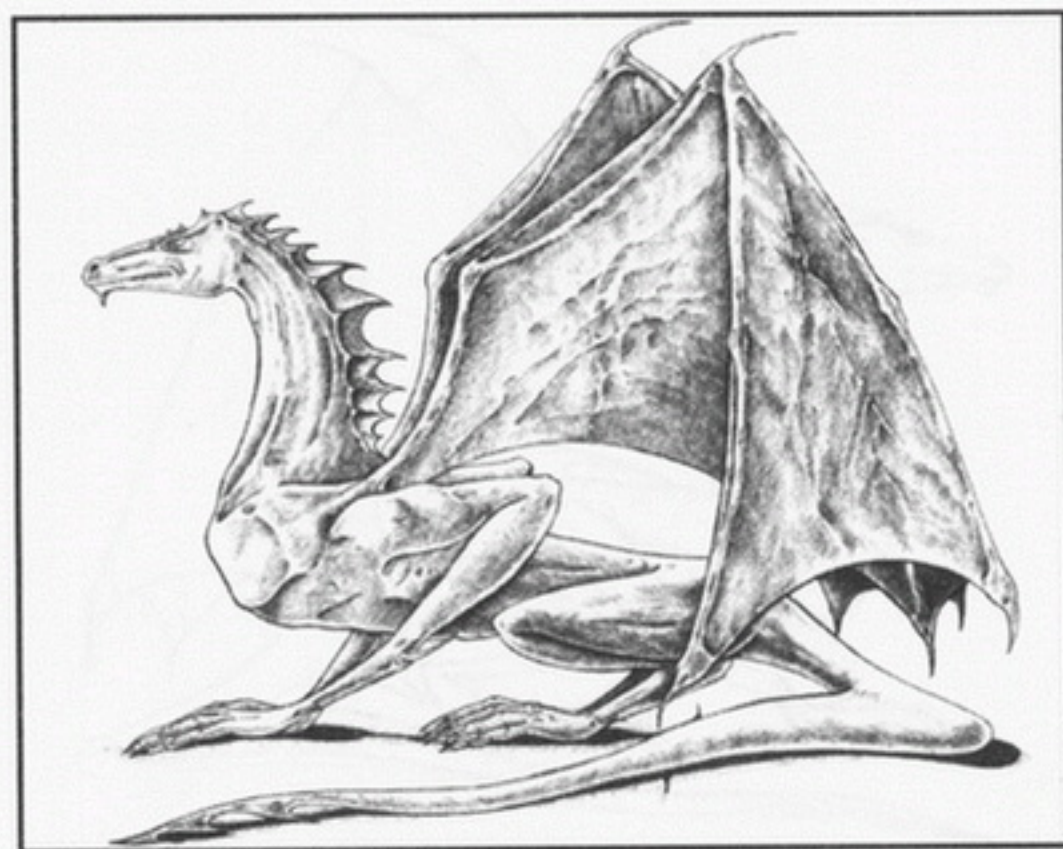
4. Прорисовываем контур карандашом более детально, тщательно прорабатывая элементы: линии мышц (грудные мышцы как у человека), плечи, бицепсы и трицепсы на передних ногах, крупные мышцы на задних. Рисуем пальцы, глаз, ноздри, рот и небольшую бородку.

5. Повторяем прорисованный ранее карандаш- ный контур гелевой ручкой, работаем очень внимательно и аккуратно, помним, что линию гелевой ручки нам уже не стереть. Стираем карандашные линии. Рисуем собственную тень от дракона сплошными черными пятнами.

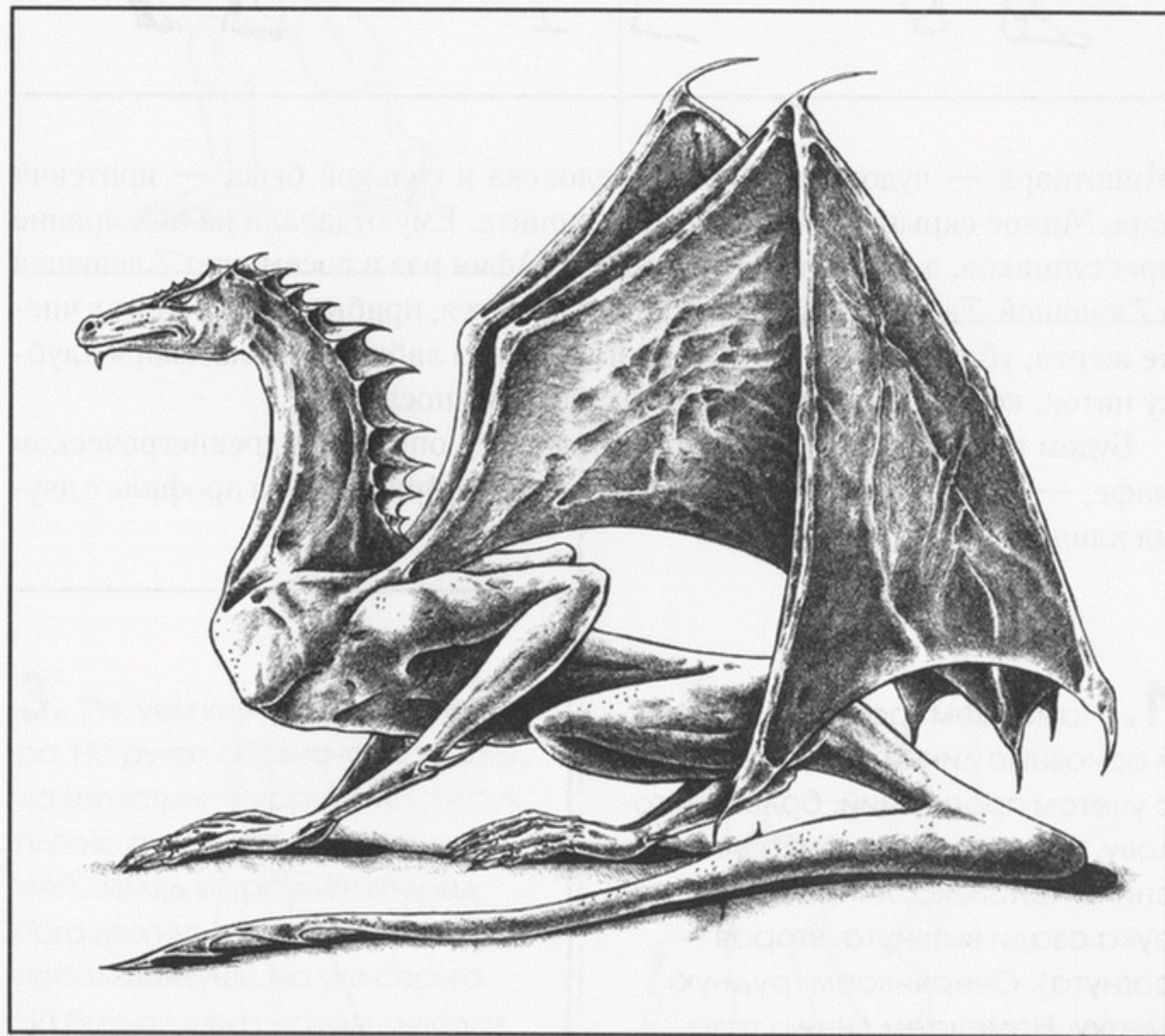


6. Свет падает сверху и слева, значит, затененными будут участок шеи у ключицы, крылья под выпуклыми костями, участки торса под конечностями. Наклонив ручку под углом, в обозначенных местах наносим ровные штрихи, помня, что дракон объемный и следует оставлять белые участки, чтобы выделить мышечные пласты.

7. Заполняем тонкой штриховкой места полутонов, а для усиления тени меняем направление штриховки. Выделяем текстуру крыльев. Прорабатываем детали. Делаем рисунок объемным, выпуклым и живым.

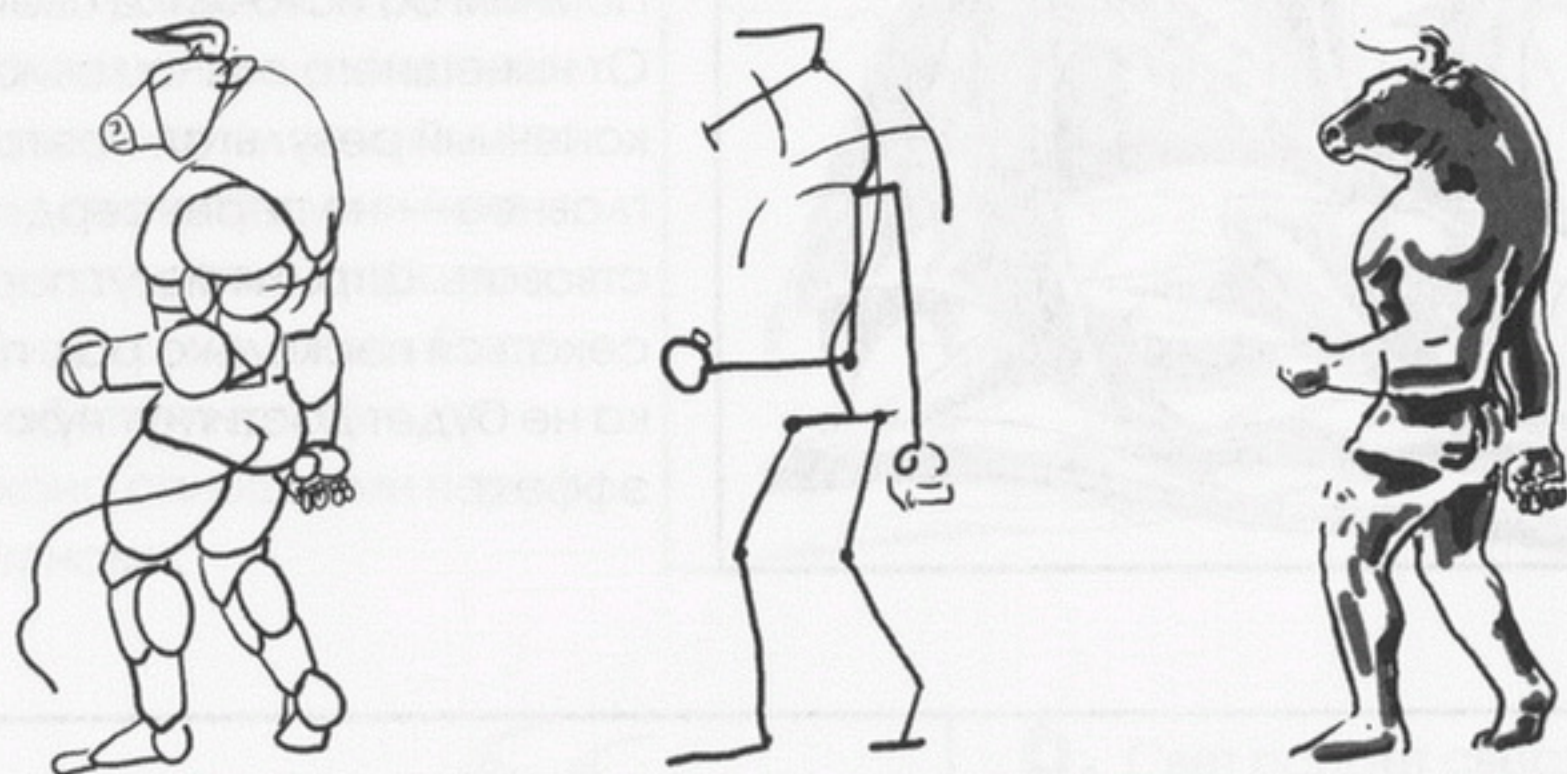


8. Усиливаем тень, нанося штрихи под новым углом. Помним об источнике света. От нынешнего этапа зависит конечный результат, поэтому главное — не переусердствовать. Штрихи могут пересекаться несколько раз, пока не будет достигнут нужный эффект.



9. Внимательно смотрим на наш рисунок, дополняем там, где считаем нужным, тень, добиваясь большей выразительности. Тщательнее прорисовываем чешую на коже и заканчиваем рисунок.

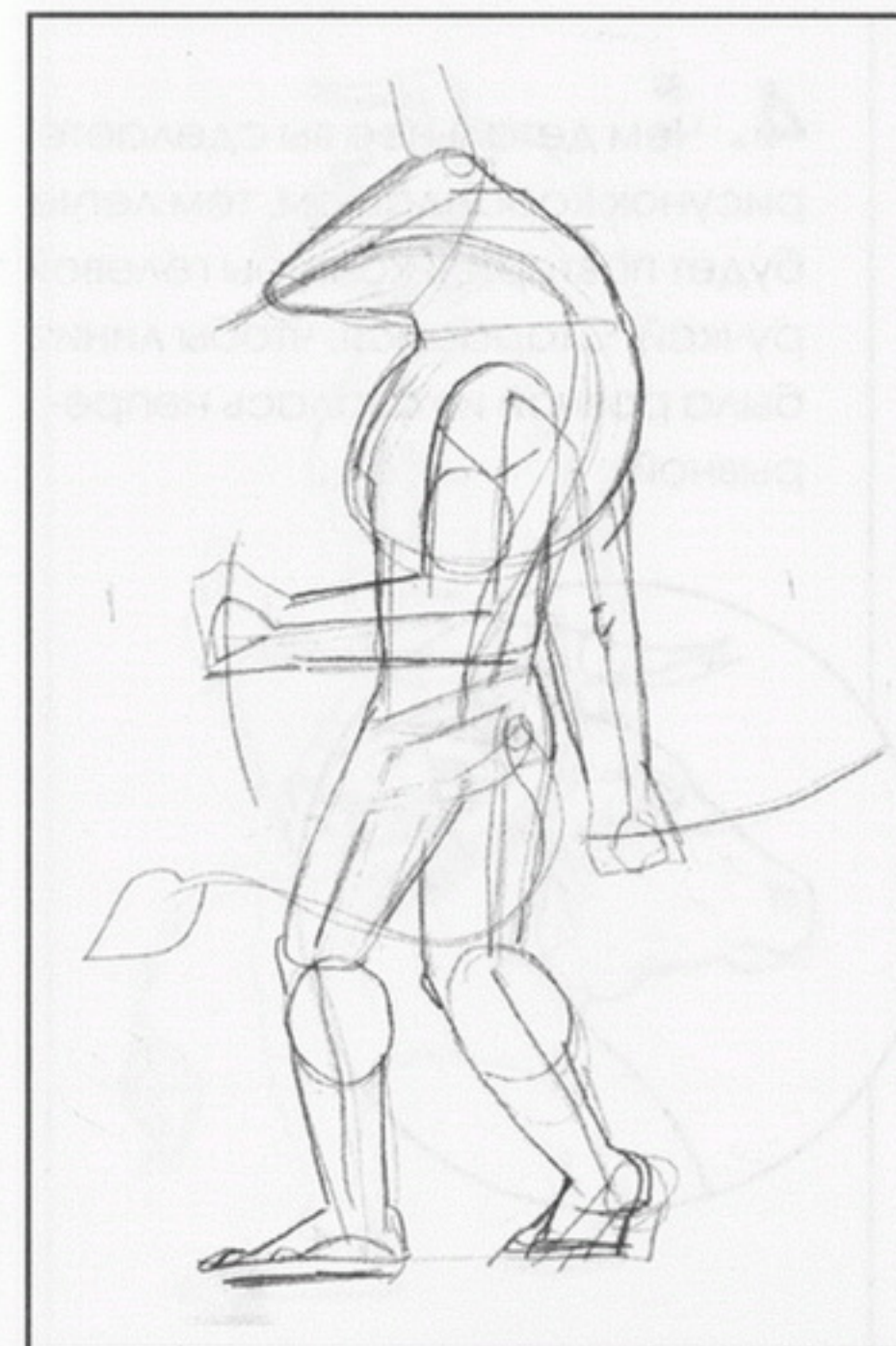
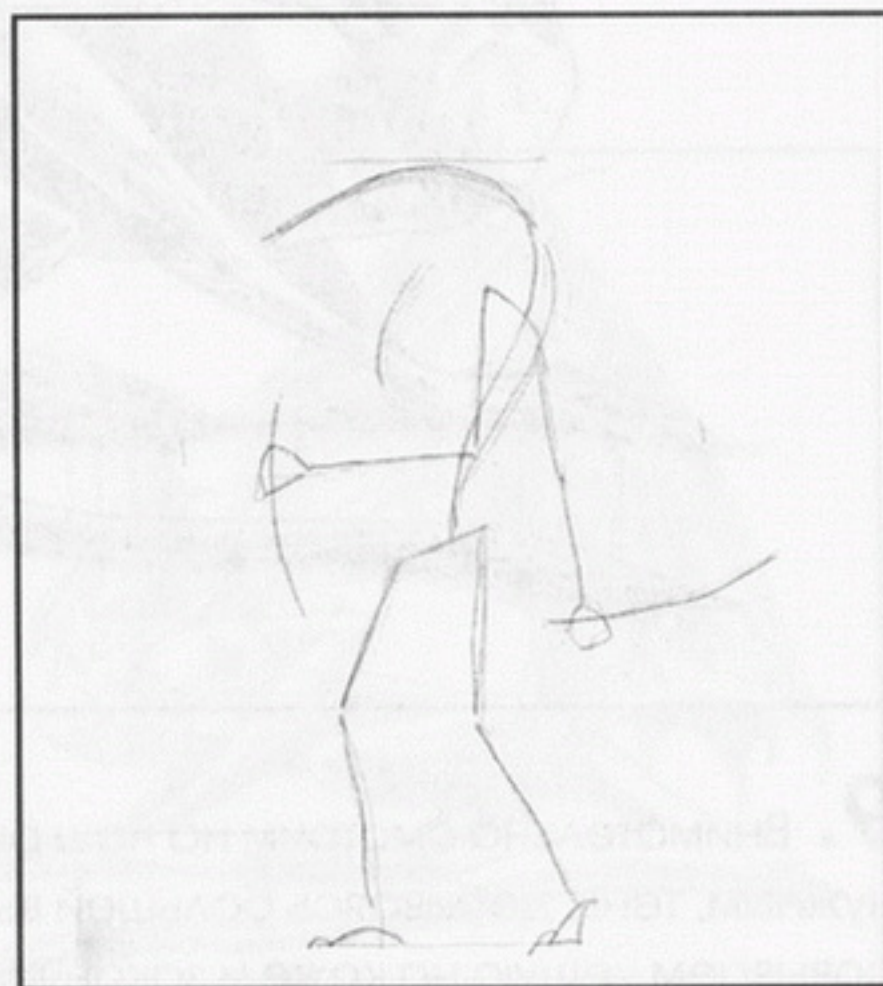
Минотавр



Минотавра — чудовище с телом человека и головой быка — критский царь Минос скрывал в Кносском лабиринте. Ему отдавали на пожирание преступников, а также присылаемых из Афин раз в восемь лет 7 девушек и 7 юношей. Тесей — сын афинского царя Эгея, прибывший на Крит в числе жертв, убил Минотавра. Он смог выйти из лабиринта благодаря клубку ниток, который ему дала Ариадна, дочь Миноса.

Будем рисовать Минотавра таким, как его описали в древнегреческом мифе, — могучий человек с головой быка. Изобразим его в профиль с двумя клинками.

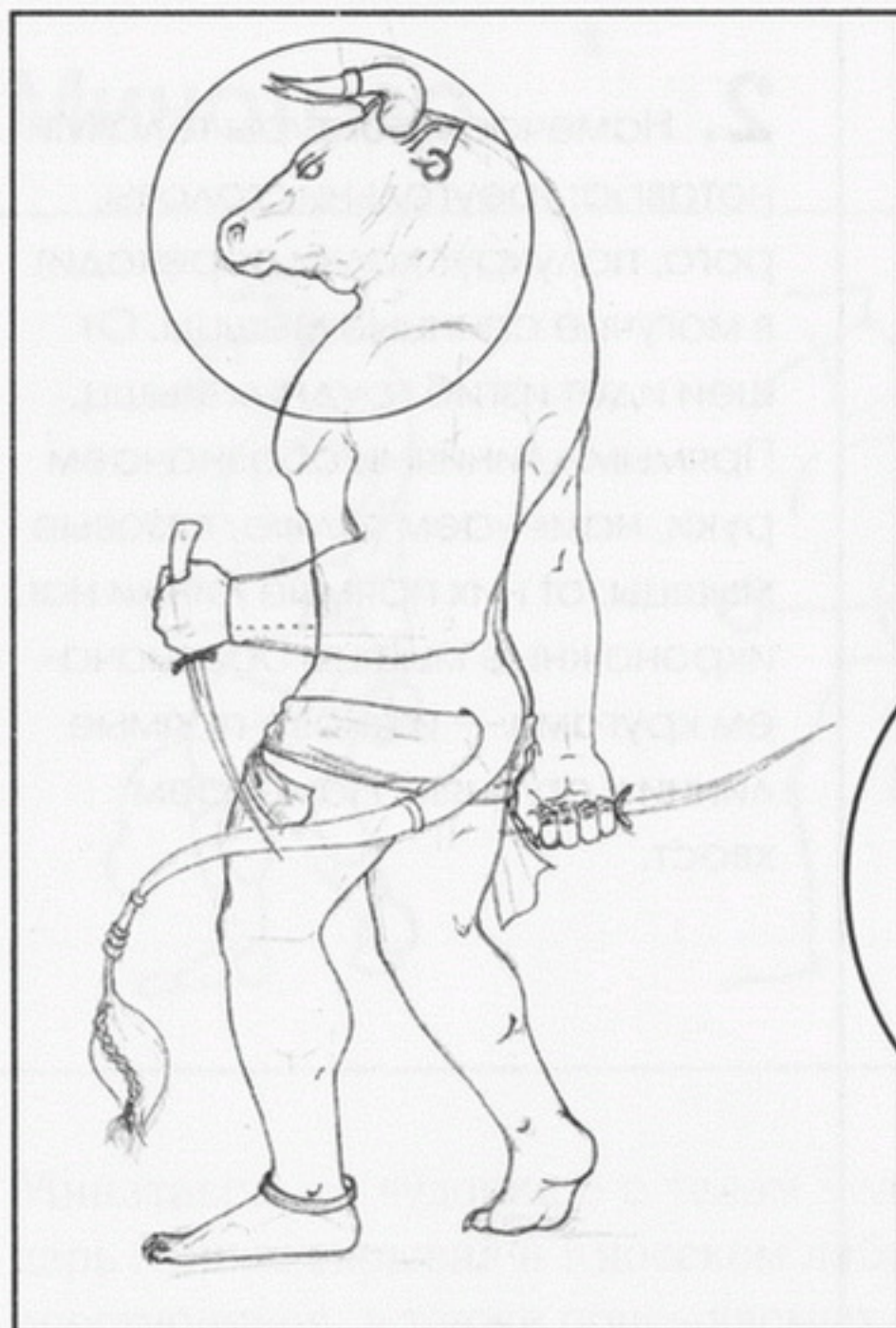
1. Намечаем границы рисунка и основные линии построения с учетом пропорций: большую голову, мощную холку быка, линию спины человека, линии рук (одна рука сзади вытянута, вторая — согнута). Очерчиваем грудную клетку. Намечаем линию таза и линии ног (одна нога опорная, вторая отталкивает тело от земли, обе ноги немного согнуты в коленях).



2. Намечаем контуры тела Минотавра: треугольник головы, рога, полукруг холки переходит в могучие спинные мышцы. От шеи идет изгиб грудных мышц. Прямыми линиями обозначаем руки, намечаем талию, тазовые мышцы, от них прямые линии ног, икроножные мышцы обозначаем кругами — и снова прямые линии к ступням. Намечаем хвост.

3. Рисуем контур тела Минотавра. На руках обозначаем мышцы, на запястьях — наручи. Кисти рук плотно сжаты на рукоятках ножей. Взгляд устремлен вперед. Рога изогнуты вперед, под ними небольшие уши, на ухе серьга. На бычьей шее рисуем складки, под хвостом — набедренную повязку. Очерчивая мышечные пласты, постарайтесь определить, какая мышца где находится.

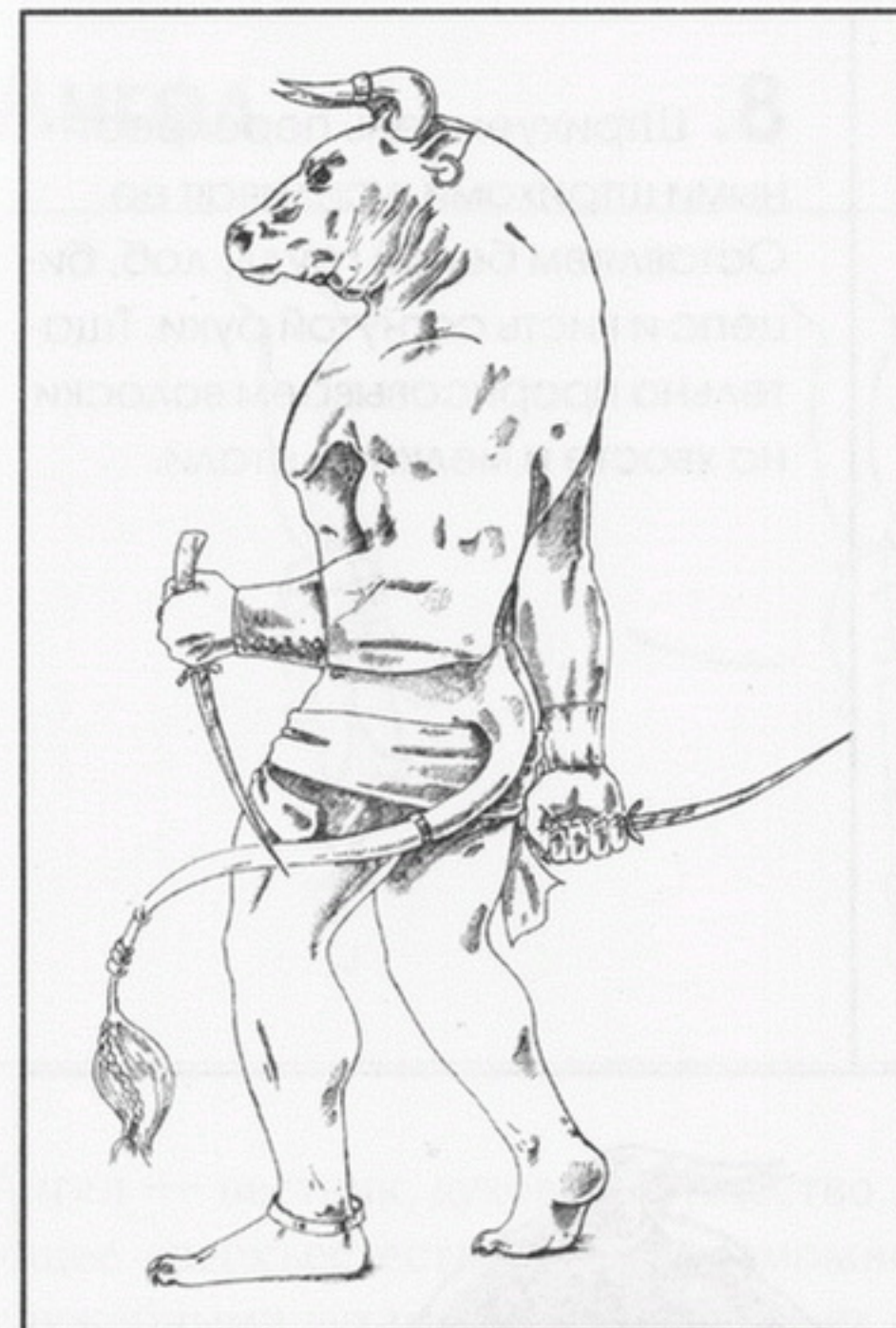
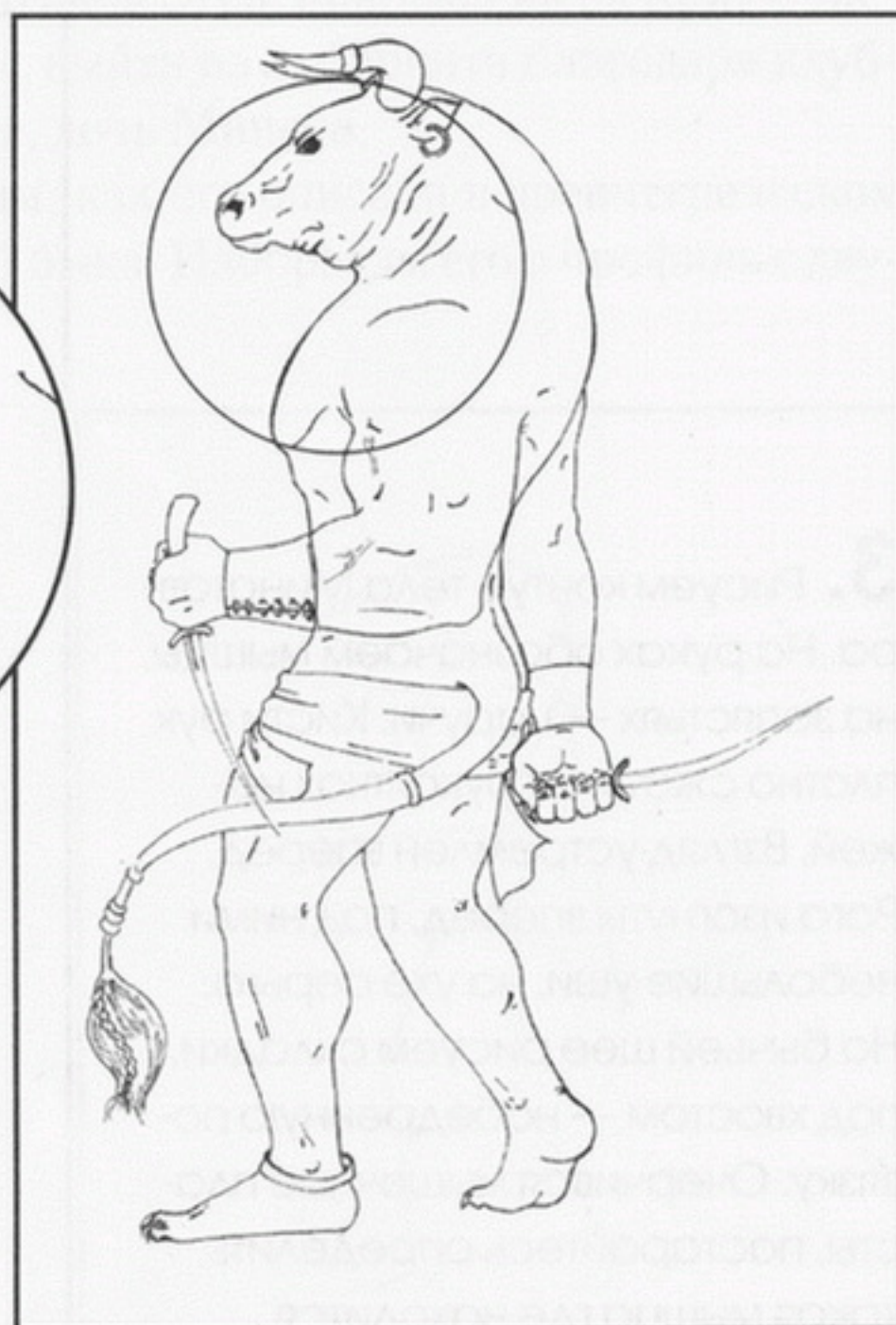




4. Чем детальнее вы сделаете рисунок карандашом, тем легче будет повторить контуры гелевой ручкой. Стараемся, чтобы линия была ровной и казалась непрерывной.



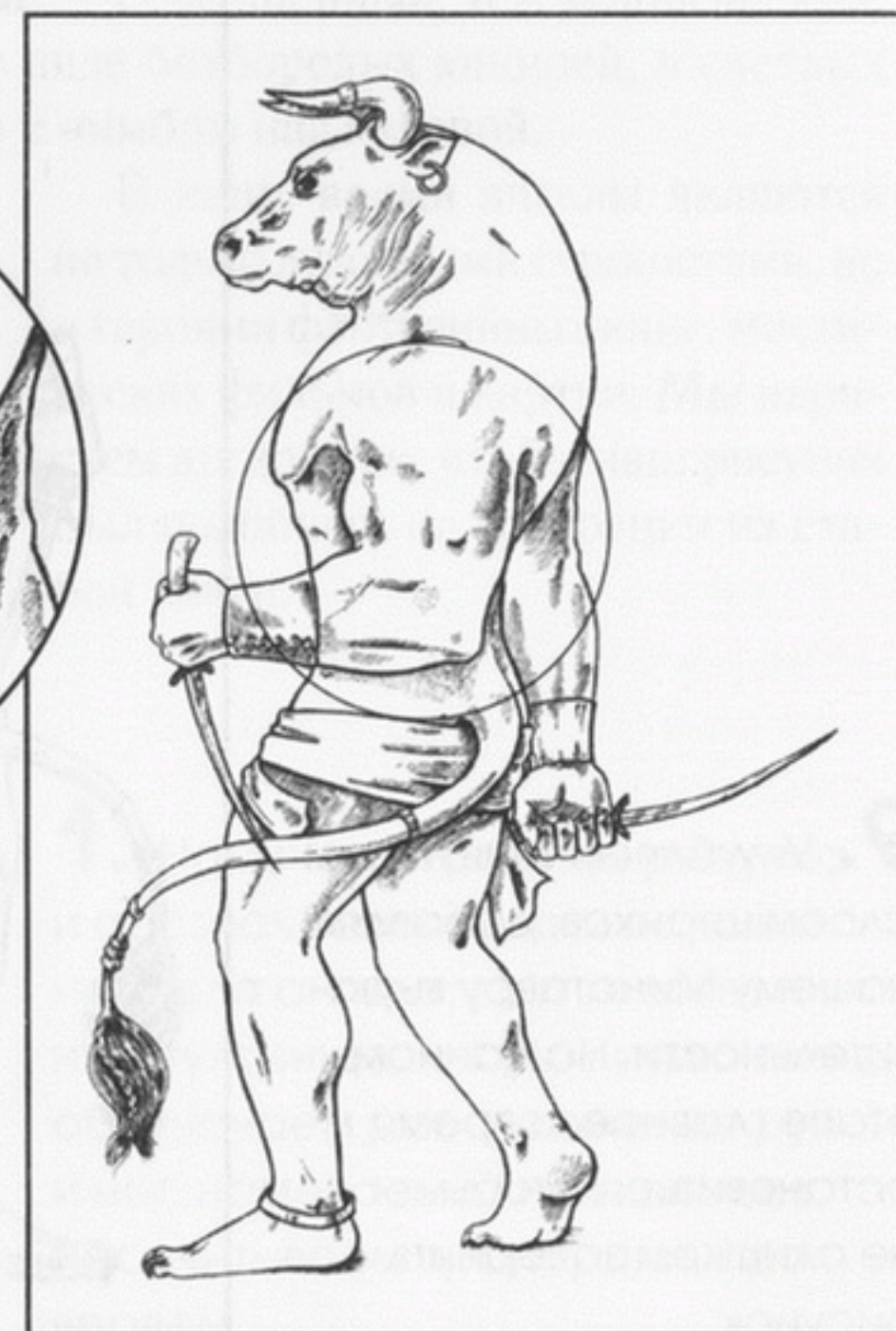
5. На этом этапе проверяем и уточняем детали, при необходимости дополняем рисунок, а затем стираем карандашные линии.

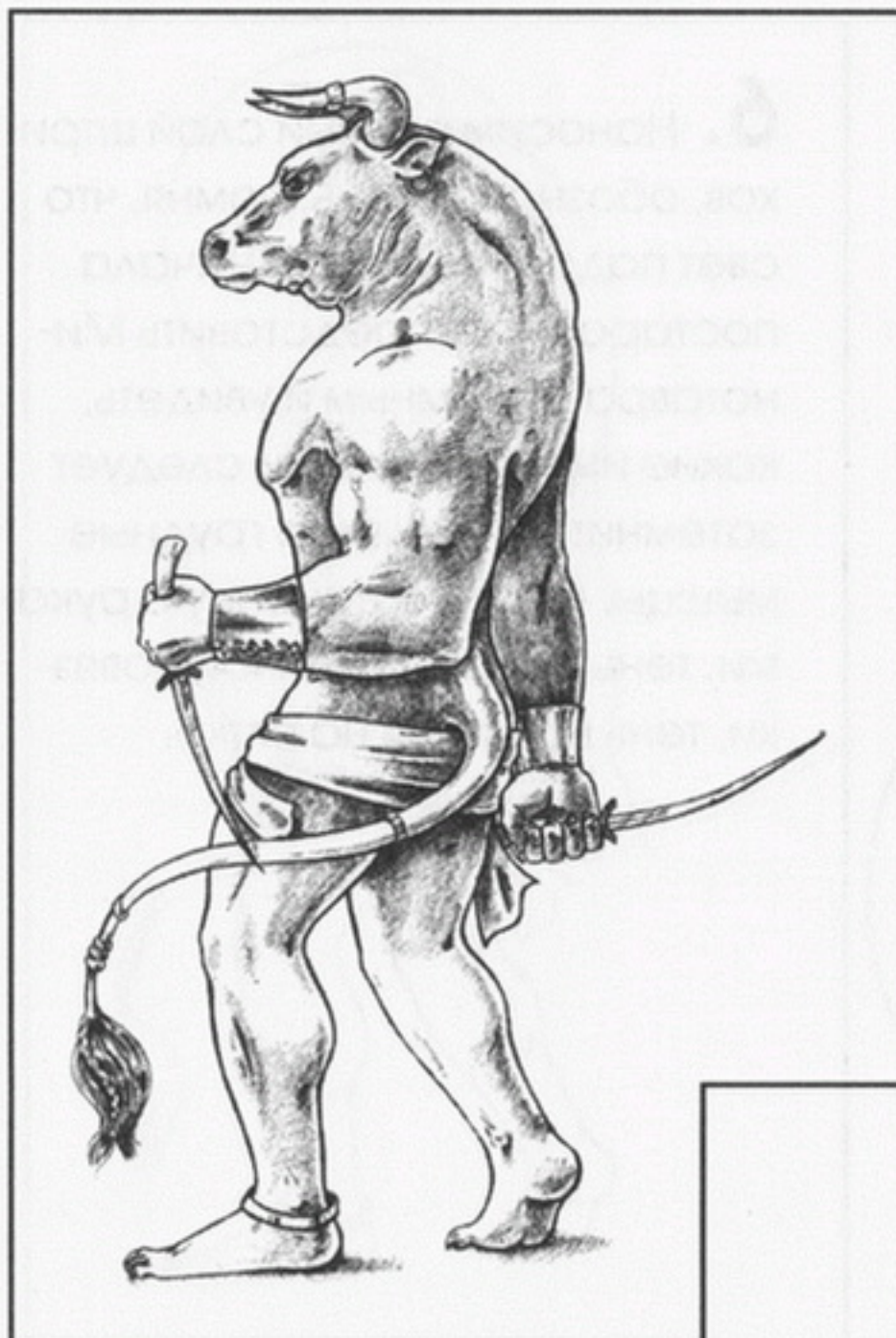


6. Наносим первый слой штрихов, обозначая тень, помня, что свет падает сверху. Сначала постарайтесь представить Минотавра объемным и увидеть, какие именно участки следует затемнить, например грудные мышцы, спину, затененную руками, тень от набедренной повязки, тень на шее и на пятке.

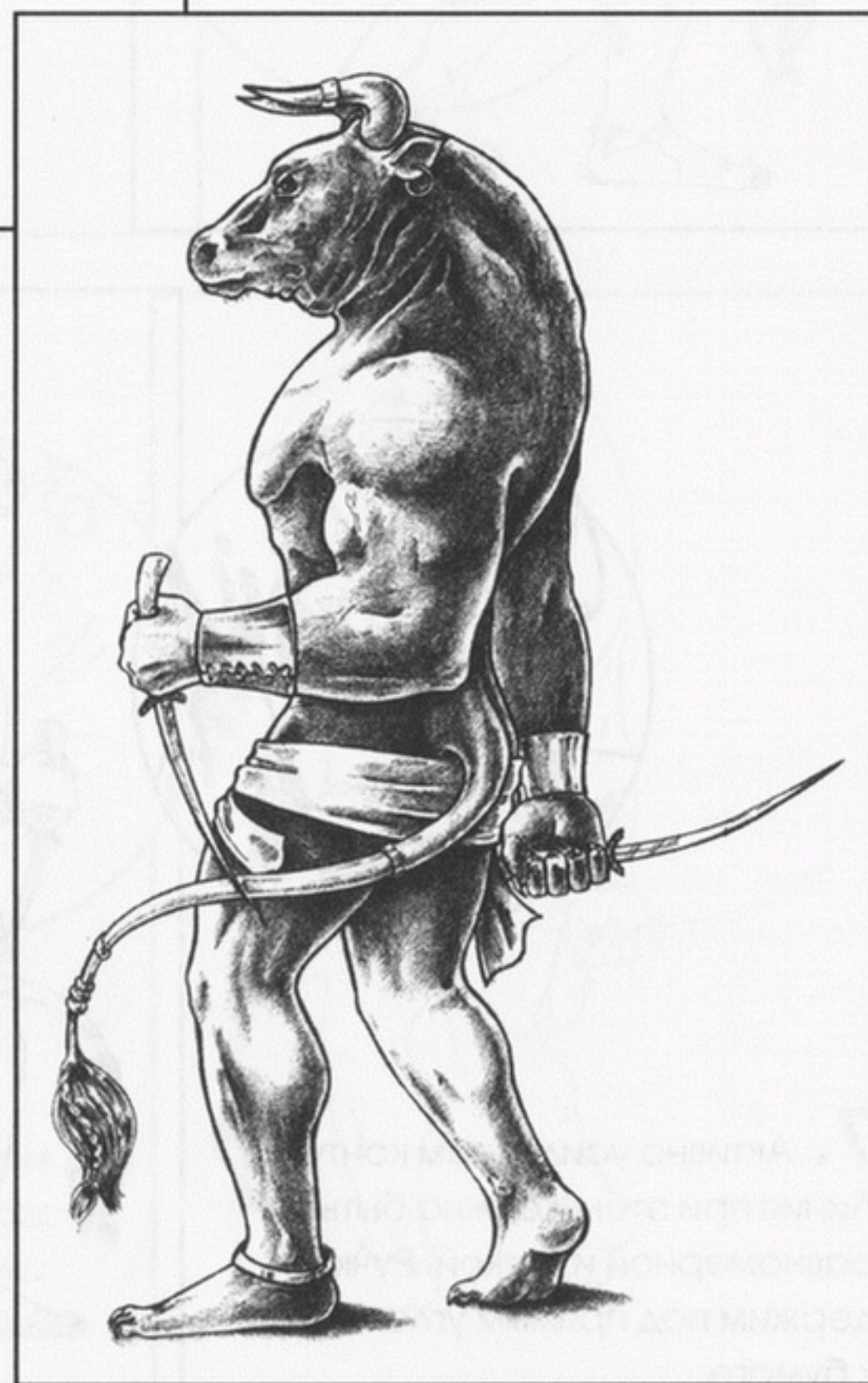


7. Активно усиливаем контур. Линия при этом должна быть равномерной и четкой. Ручку держим под прямым углом к бумаге.



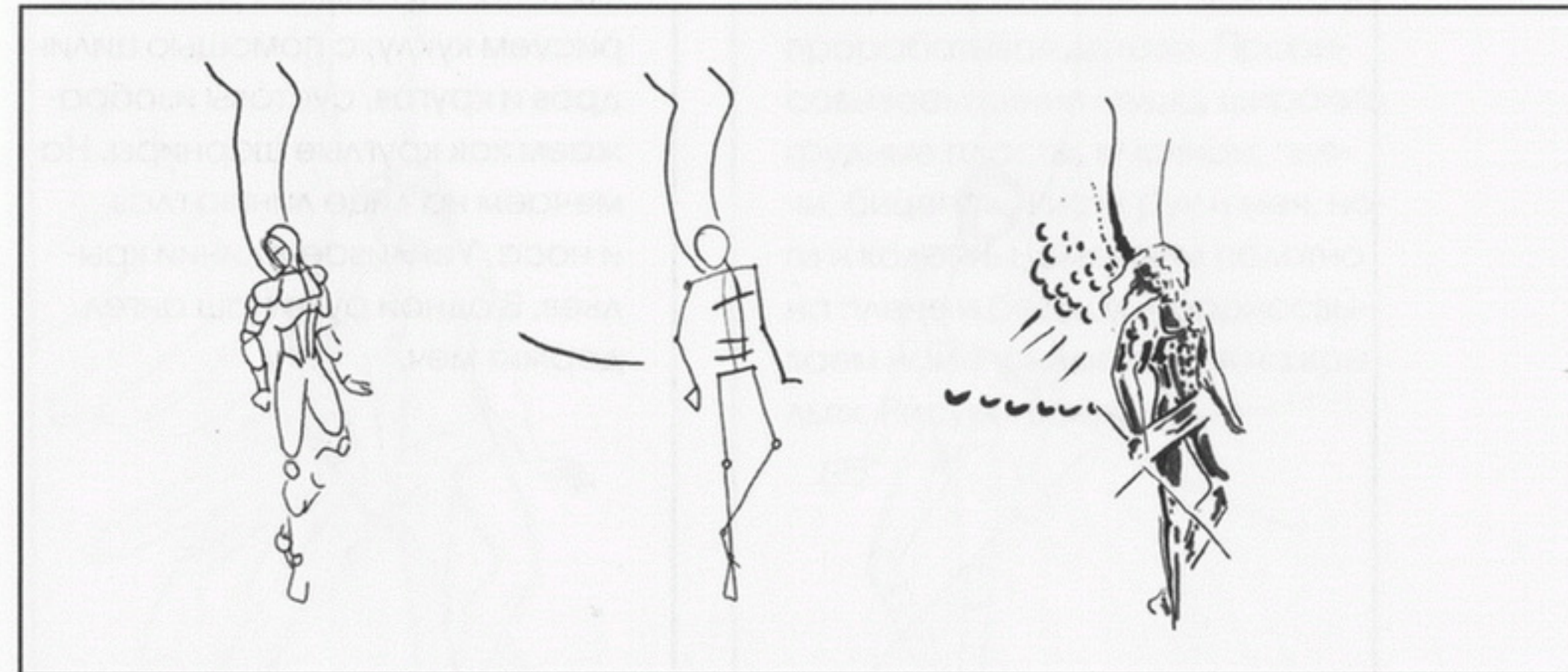


8. Штрихуем тень перекрестными штрихами, усиливая ее. Оставляем белой грудь, лоб, бицепс и кисть согнутой руки. Тщательно прорисовываем волоски на хвосте и мелкие детали.



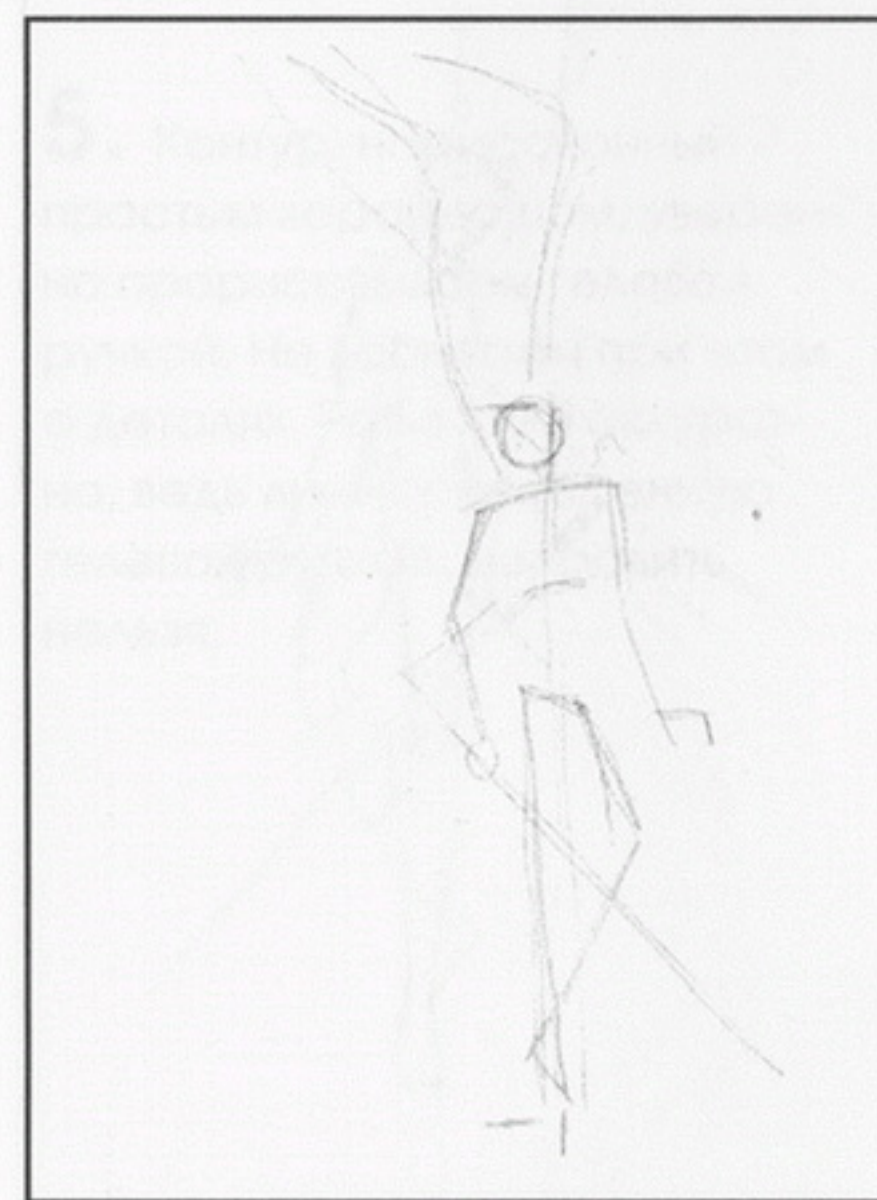
9. Углубляем тень новым слоем штрихов, добавляя нашему Минотавру выразительности. На данном этапе главное вовремя остановиться, чтобы не слишком зачернить рисунок.

Ангел

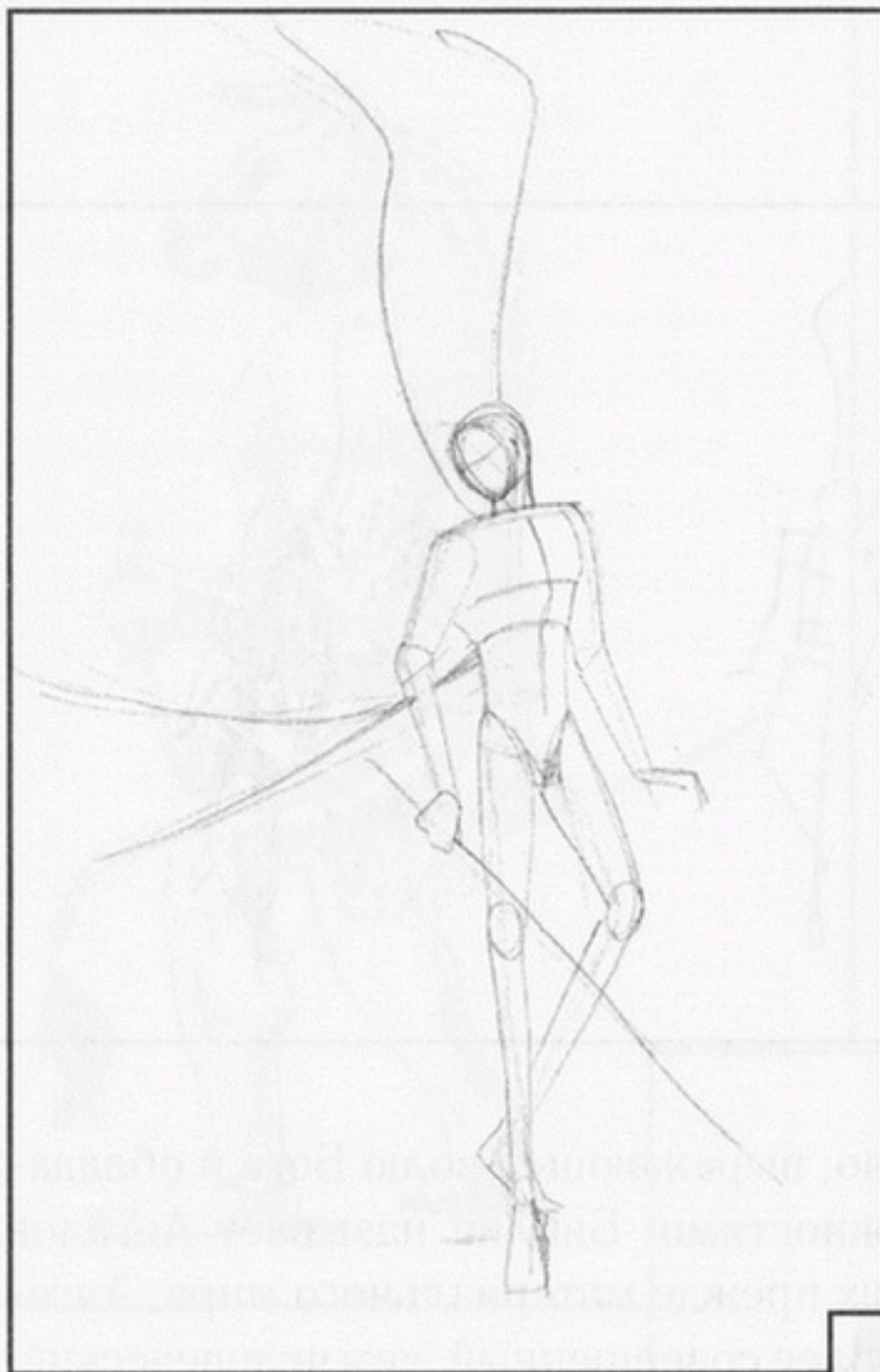


Ангел — вестник, духовное существо, выражающее волю Бога и обладающее сверхъестественными возможностями. Библия называет Ангелов служебными духами. Бог сотворил их прежде материального мира. Ангелы, как и люди, имеют ум, но много более совершенный, чем человеческий. Чаще всего ангелы изображаются в виде безбородых юношей, в светлых облачениях, с крыльями за спиной и с нимбом над головой.

В наше время ангелы являются не только духовными сущностями, но и героями фэнтезийных книг, мистических фильмов и картин. Мы нарисуем ангела так, чтобы наш рисунок был подобным иллюстрации из старой книги.



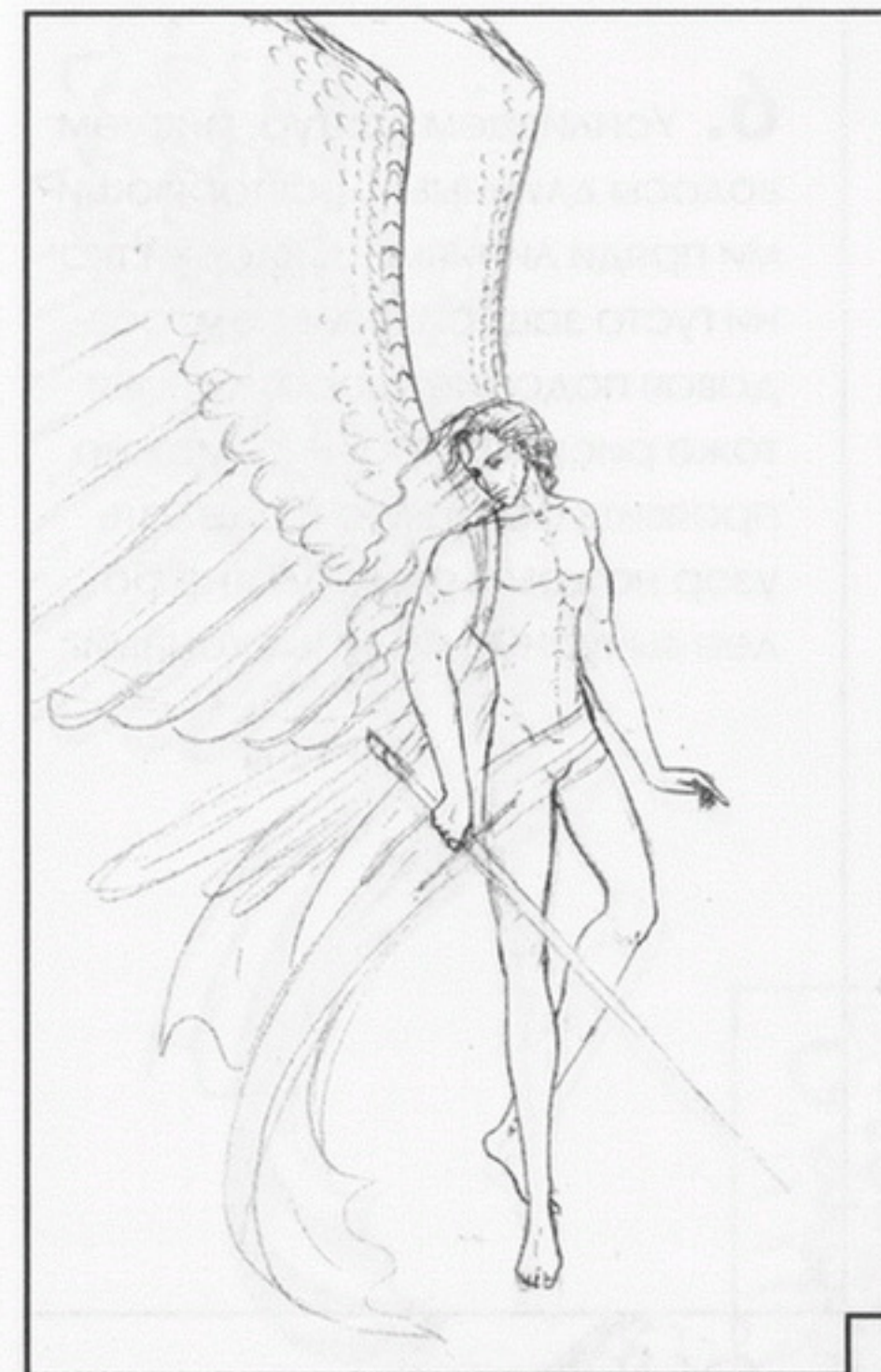
1. Намечаем границы рисунка и обозначаем линиями положение тела ангела: круг головы, линию туловища, косую линию плеч, обозначаем расположение рук и ног, намечаем линии крыльев. Рассчитываем пропорции, проверяем.



2. Обозначаем основные формы тела. Строим фигуру, будто рисуем куклу, с помощью цилиндров и кругов, суставы изображаем как круглые шарниры. Намечаем на лице линию глаз и носа. Усиливаем линии крыльев. В одной руке наш ангел держит меч.

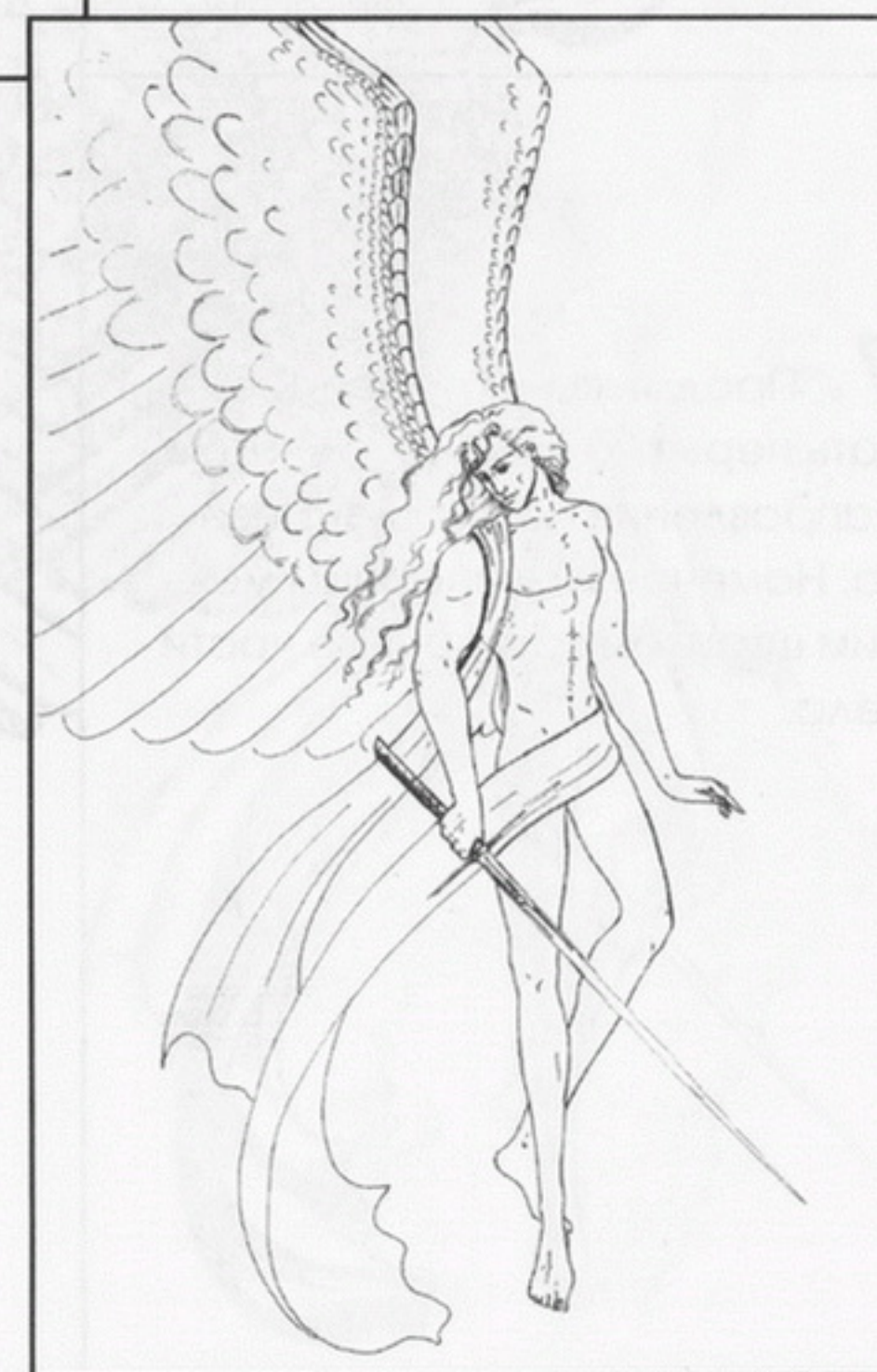


3. Прорисовываем контуры тела и намечаем мышечные пласты. Наш ангел будет очень стройным и широкоплечим. Мы рисуем его в полете, ноги ангела не опираются на землю. Намечаем черты лица и основные перья на крыльях.



4. Детально прорисовываем контуры тела ангела, тщательно прорабатывая детали. Прорисовываем линии мышц, широкие грудные пласты, ключицы, плечи, бицепсы, кисти рук и меч, ноги и колени. Намечаем полотно на плече и бедрах, прорисовываем намеченные перья на крыльях. Рисуем волосы.

5. Контур, нарисованный простым карандашом, уверенно прорисовываем гелевой ручкой. Не забываем при этом о деталях. Работаем аккуратно, ведь линию, нанесенную гелевой ручкой, исправить нельзя.





6. Усиливаем контур, рисуем волосы длинными, повторяющими пряди линиями. Складки ткани густо заштриховываем, создавая подобие узора. Крылья тоже рисуем детально, можно проявить фантазию и сделать узор на крыльях и полотне более вычурный или изысканный.



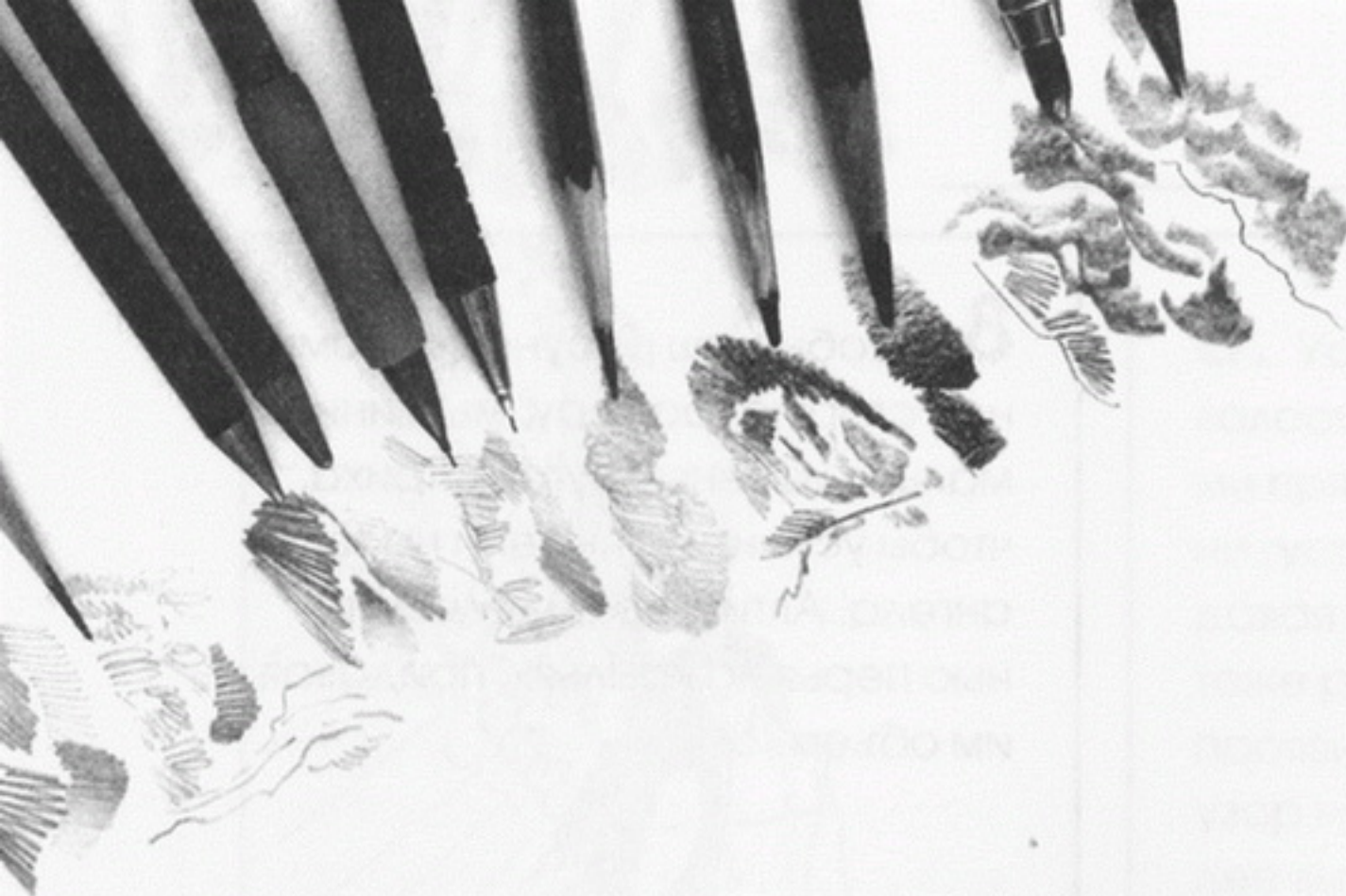
7. Продолжаем прорисовывать перья на крыльях с учетом направления падающего света. Намечаем одинарным мелким штрихом затененные части тела.



8. Чтобы наш рисунок напоминал старую гравюру, мы минимально изменяем угол штриха, чтобы усилить зоны тени на теле ангела. Активнее выделяем тенью перья на крыльях, придавая им объем.

9. Дорисовываем теневые участки, с каждым следующим слоем изменяя угол штриха, чтобы линии пересекались, образуя сеточку. Еще сильнее оттеняем перья на крыльях. Заканчиваем рисунок, добавляя фон — это будет небо и облака.





ТУШЬ

Создавать прекрасные графические произведения можно и с помощью такого интересного материала, как тушь. Тушь — это черная краска, приготовленная на основе сажи. Бывает тушь жидкая, концентрированная и сухая — в виде палочек или плиток. Качественная тушь имеет густой, насыщенный цвет и легко скатывается с пера.

Рисунки, выполненные тушью, отличаются светостойкостью. Но если ваш рисунок слишком долго будет оставаться на солнце, то он все-таки обесцветится. Поэтому его следует либо держать под стеклом, либо любоваться им из папки.

Чаще всего рисунки тушью выполняются в технике штриховки. Для рисования используют металлическое перо, которое дает тонкую и ровную линию. Это инструмент очень чувствительный, рисовать нужно вдумчиво и аккуратно, для того чтобы линия оставалась равномерной и ровной. Для создания рисунков тушью (особенно быстрых, выразительных набросков) подойдет и кисть, можно рисовать даже пальцами, если, конечно, вы не боитесь измазаться.

Мы будем рисовать пером. Толщина и насыщенность линии зависит от того, под каким углом к бумаге вы держите перо, угол меняет линию от тяжелой, объемной до скальпельно тонкой, детальной. Можно тщательно и точно прорабатывать пером каждый элемент композиции, а можно заливать тушью целые участки с помощью кисти, контраст черных пятен на белой или тонированной бумаге дает художнику большие творческие возможности.

Бумагу для работы тушью мы выберем с несколько шероховатой поверхностью — такая бумага придает линиям некоторую теплоту и очарование. Но и у гладкой бумаги есть свои преимущества.

И еще одно. Иногда перо, особенно с жестким кончиком оставляет на бумаге много туши, а потому, чтобы не наделать некрасивых пятен на удач-



ной работе, необходимо подождать, пока она просохнет. Ведь правка рисунка, выполненного тушью, практически не возможна.

Если вы уже достаточно опытный рисовальщик, то можете рискнуть провести все этапы работы над рисунком сразу пером с тушью. При этом после выполнения набросков будущей композиции все предварительные линии построения нужно наносить лишь легкими, едва заметными штрихами.

Но мы будем проводить первые, начальные этапы работы простым графическим карандашом средней мягкости, чтобы потом, после прорисовки контура и основных элементов композиции тушью, легко удалить карандашные линии, стерев их ластиком.

А максимальную детализацию всех элементов задуманной композиции можно проводить уже непосредственно пером и тушью, как и проработку фактуры кожных покровов ваших героев. В этом аспекте рисование пером и тушью очень похоже на рисование гелевой ручкой.

Пегас

с. 64



Эльф

с. 68



Сирена

с. 73



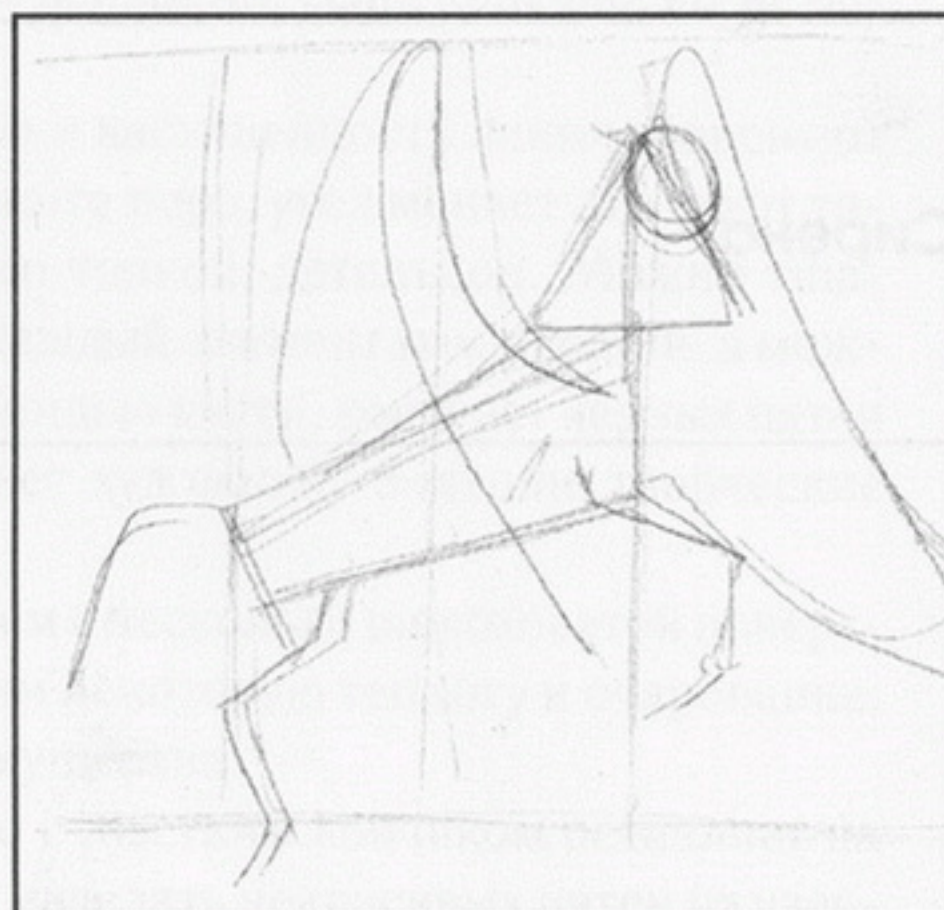
Пегас



Пегас — крылатый конь из мифов Древней Греции, любимец муз. Он родился у истоков Океана и летал с быстротой ветра, поэтому его называли Пегасом, что переводится как бурное течение. Ударом копыта о землю Пегас мог выбивать источники. Так на горе Геликон, у рощи Муз, возник источник, из которого черпали вдохновение поэты. Пегас был помещен на небосвод в виде созвездия Коня, сейчас это созвездие называется Пегас.

Мы нарисуем Пегаса в момент прыжка, когда он оторвался от земли и готов расправить крылья.

1. Намечаем границы нашего рисунка и основные линии построения простым карандашом. Согласно пропорциям обычной лошади намечаем линию головы, линию шеи и линии туловища. Намечаем тонкими линиями ноги и крылья.



2. Руководствуясь линиями построения, намечаем контуры тела пегаса. Обратите внимание на изгиб шеи, переходящий в линию холки, а затем в линию спины. Линия груди Пегаса переходит в линию живота. Контур передних и задних ног рисуем с учетом изгиба суставов и копыт. Намечаем крылья.

3. Детально прорисовываем контур Пегаса, уточняем изгибы тела, суставы и линии копыт. Прорисовываем голову, уши, глаз и ноздрю. Намечаем контур хвоста и гривы, а также отдельные волоски. Рисуем контур крыльев, намечаем перья. Карандашный рисунок для работы тушью должен быть четким, чтобы не было двухзначных линий, которые могут исказить рисунок.



4. Повторяем карандашный рисунок тушью. Проводим ровные четкие линии. Когда тушь высохнет, стираем карандаш резинкой.



5. Усиливаем контур, намечаем детали. Все линии должны быть ровными, одинаковой толщины. Тщательно прорисовываем волоски гривы и хвоста волнистыми линиями, как нити.

6. Намечаем тень от крыльев на туловище Пегаса, тень от головы на шее, затененную заднюю ногу тонким равномерным штрихом. Оттеняем перья на крыльях.



7. Усиливаем тень перекрестными штрихами. Дополняем тень на голове, шее и задней ноге, визуальнo создавая объем тела нашего персонажа. Самая глубокая, резко очерченная тень будет от крыльев на туловище и от головы на крыле.

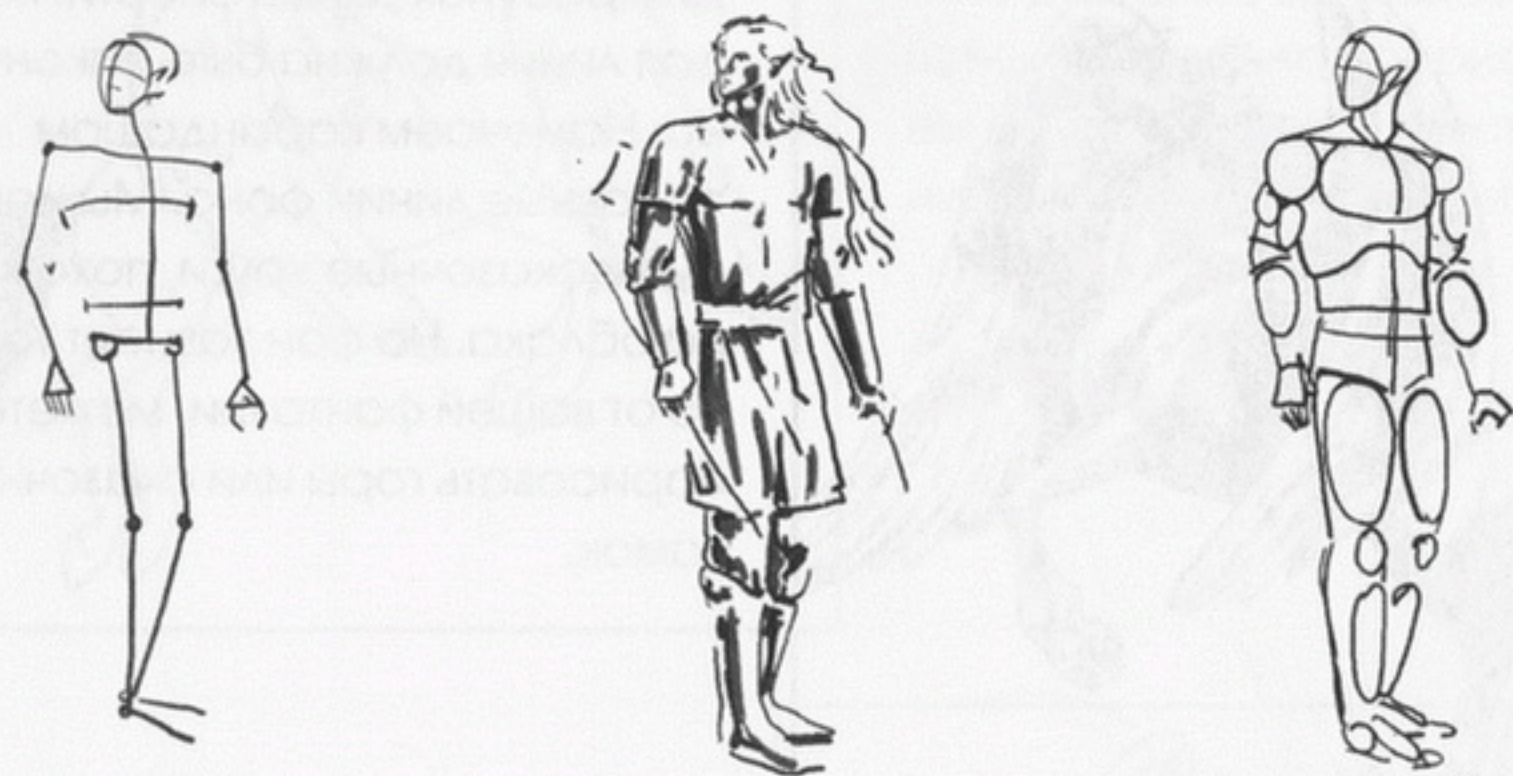


8. Еще более усиливаем тень, добавляя контрастности. Доводим рисунок до цельности, каждая линия должна быть закончена. Намечаем карандашом основные линии фона. Мы рисуем сказочные круги, похожие на облака. Но фон зависит только от вашей фантазии, можете нарисовать горы или сказочный замок.

9. Обобщаем рисунок, уточняя при необходимости все линии и тени, и с помощью точек или короткого штриха, а также тонких линий рисуем наш сказочный фон вокруг Пегаса. Чем больше точек, тем темнее фон, чем меньше точек, тем он светлее.



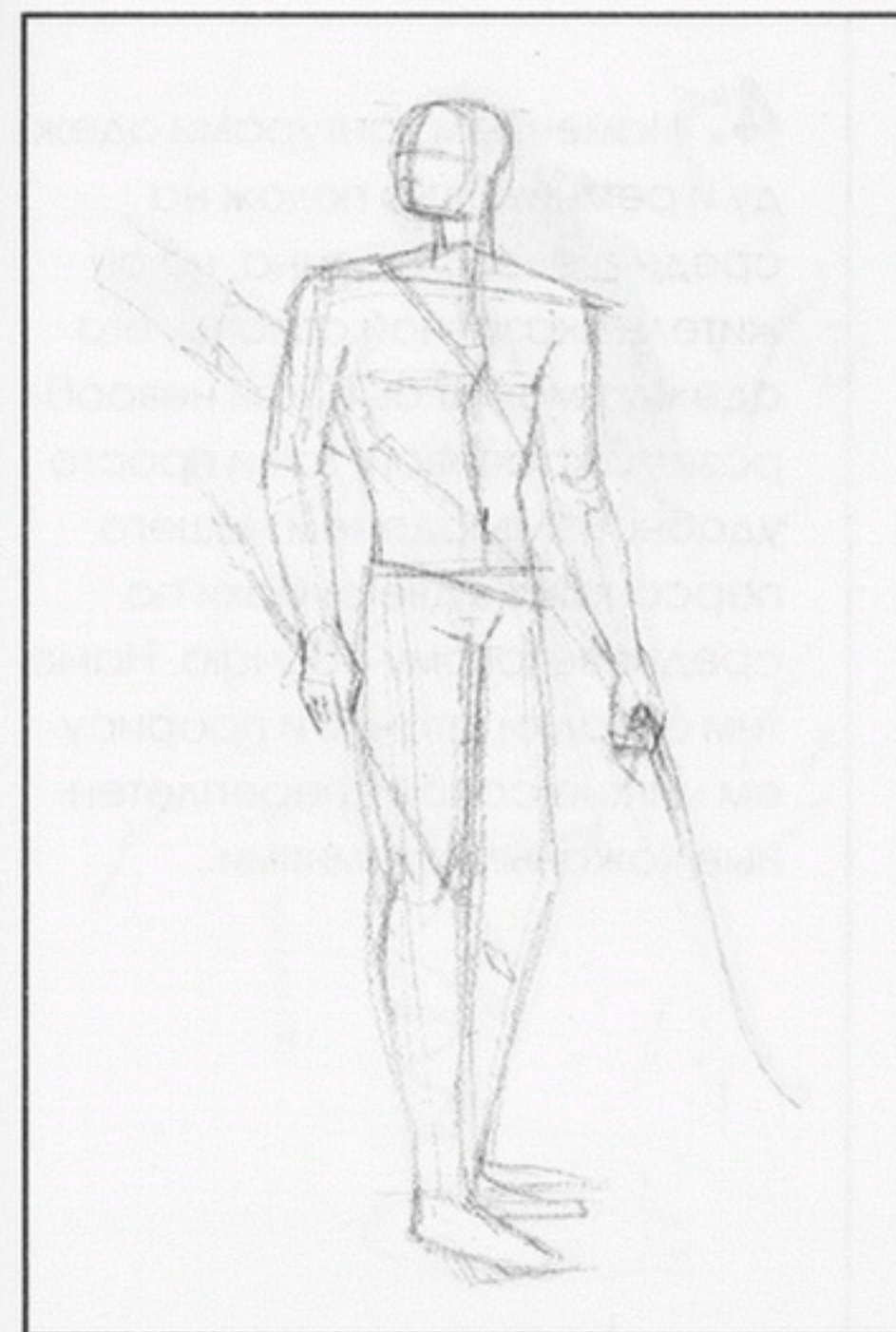
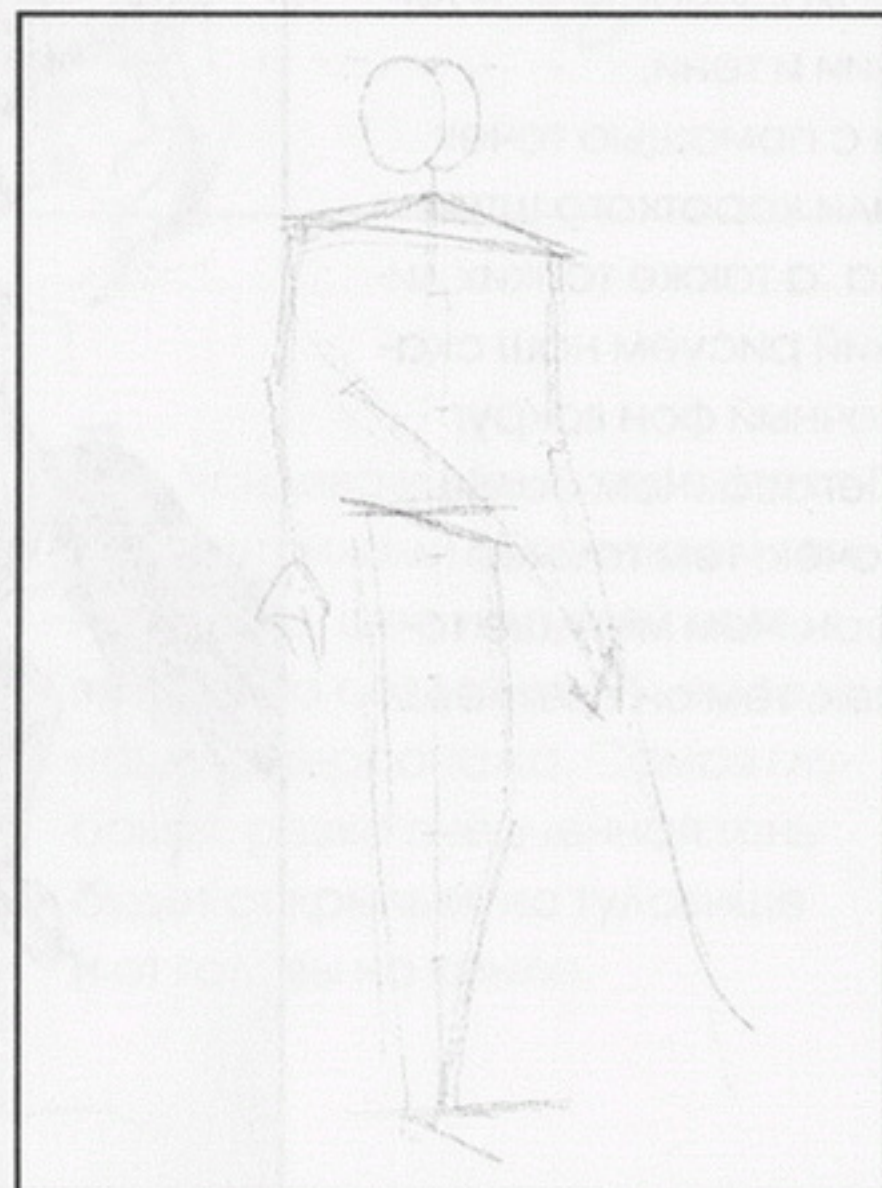
Эльф



В германо-скандинавском и кельтском фольклоре эльфы — волшебный народ, это красивые, светлые существа, духи леса, дружелюбные человеку. Традиционные кельтские эльфы изображались крылатыми. В Дании эльфами, или элле, тоже называли лесных духов, но мужчины при этом выглядят как старики в широкополых шляпах, а женщины молоды и прекрасны, хотя и прячут под платьями бычьи хвосты.

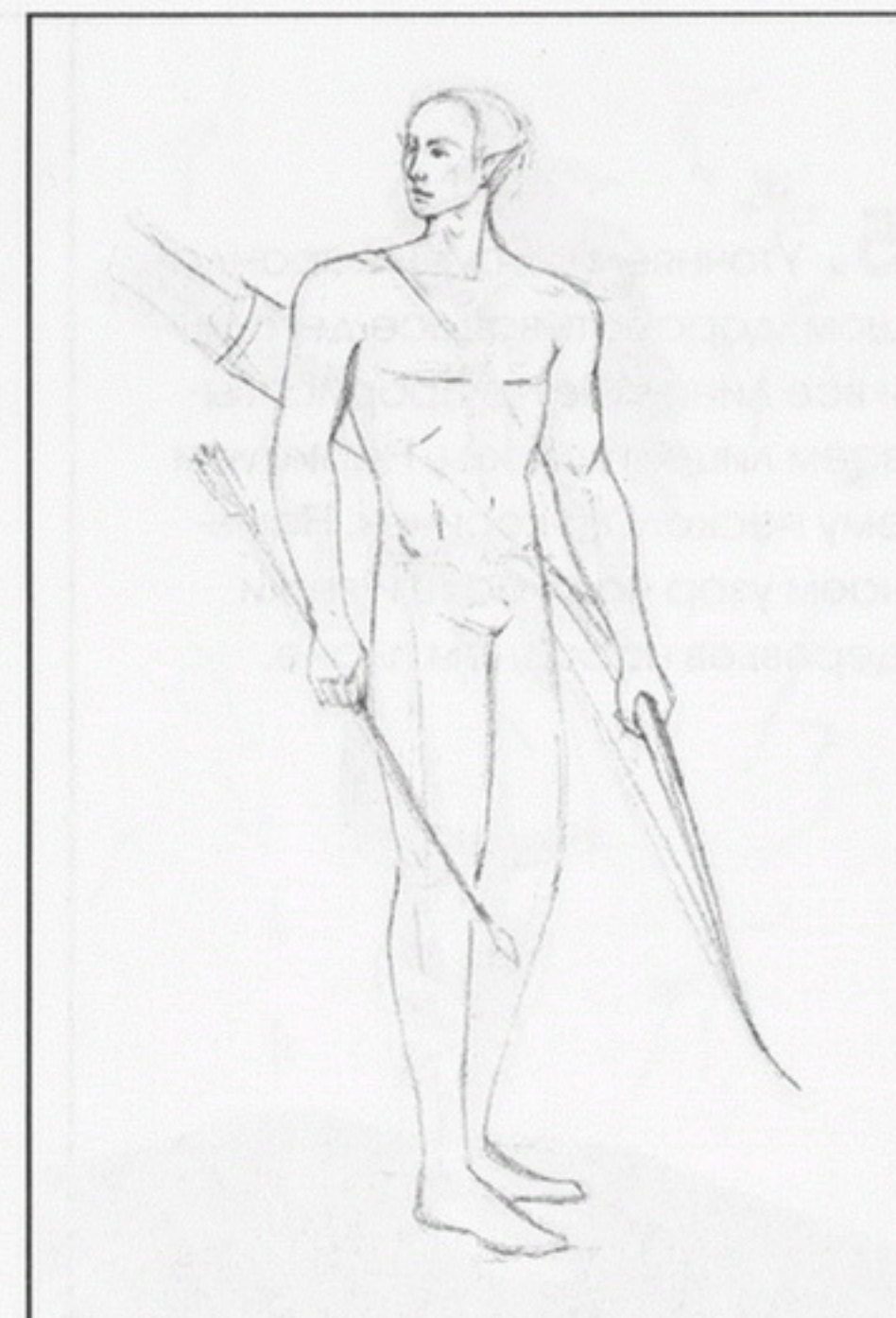
Эльфы — излюбленные персонажи поэтов и писателей. Наш эльф будет стройным и красивым лучником, всегда готовым к опасностям.

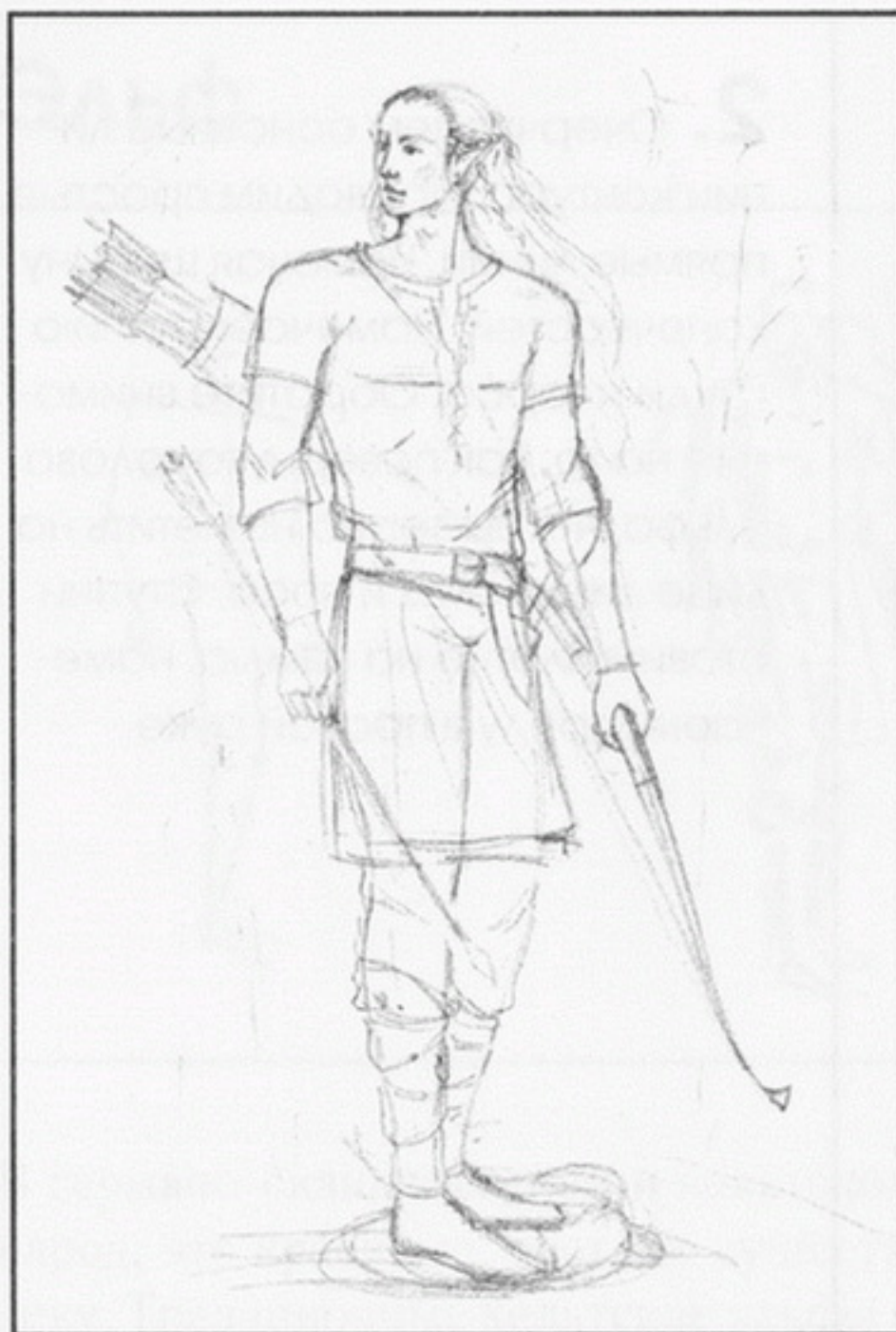
1. Определяем границы рисунка и намечаем основные линии построения фигуры эльфа простым карандашом. Намечаем голову, с учетом перспективы линию плеч, туловища, таза. Намечаем линии рук и линии ног. В руках эльф будет держать лук и стрелу. Намечаем штрихами кисти рук и ступни ног.



2. Очерчиваем основные линии контура. Проводим простые прямые линии, намечая ширину конечностей. Намечаем линию груди и торса. Обратите внимание на то, как повернута голова эльфа, чтобы верно наметить на лице линии глаз и носа. Ступни ставим плотно на землю, намечаем стрелу в правой руке.

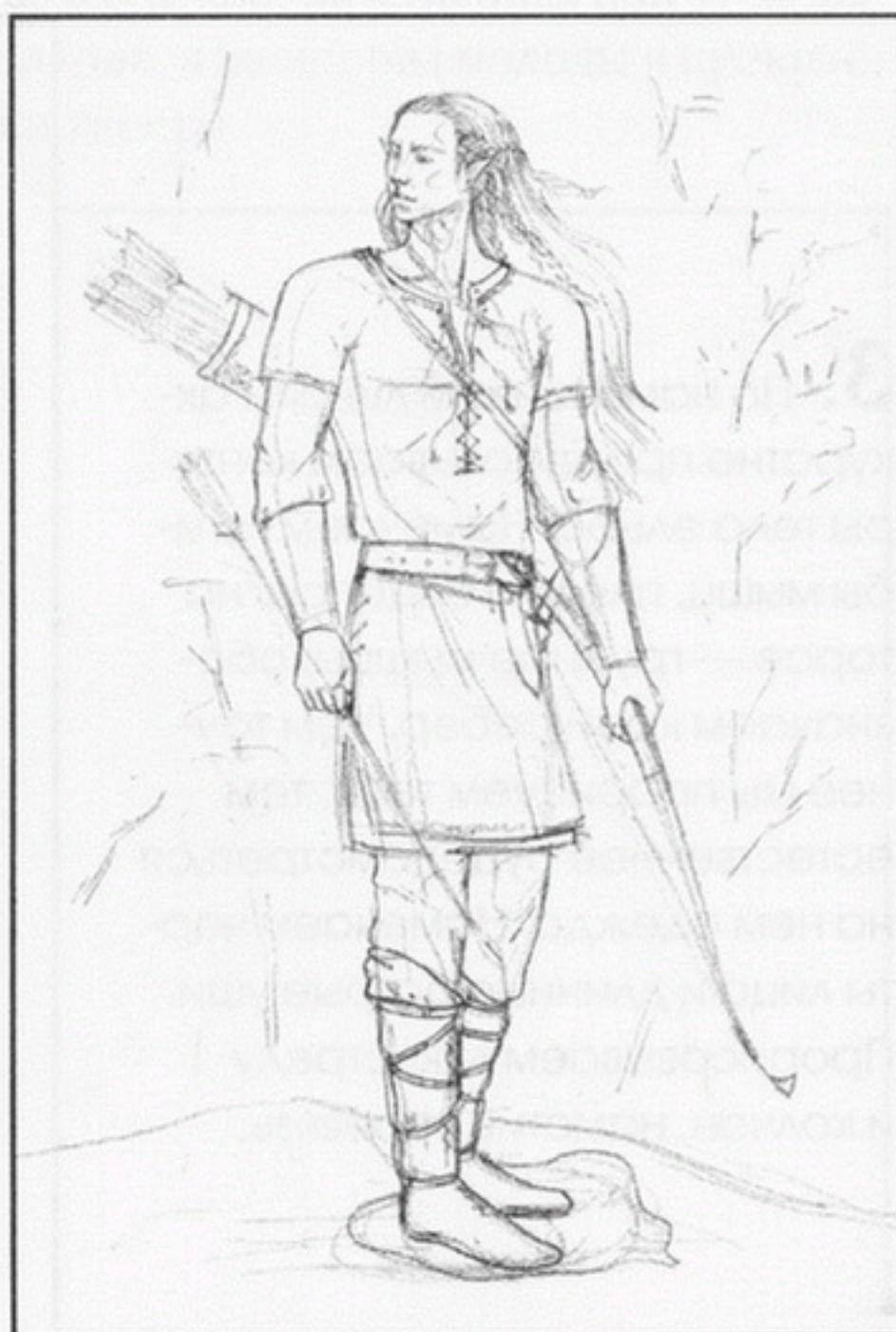
3. По намеченным линиям аккуратно прорисовываем контуры тела эльфа. Намечаем изгибы мышц, плечи и бицепсы, на торсе — грудные мышцы, обозначаем край ребер. Чем точнее мы прорисуем тело, тем естественнее будет смотреться на нем одежда. Намечаем черты лица и длинные острые уши. Прорисовываем лук, стрелу и колчан, наметив перевязь.





4. Намечаем контурами одежду и ремни. Эльф похож на средневекового воина, но он житель сказочной страны, его одежда может быть как невообразимо красивой, так и просто удобной. Мы оденем нашего персонажа в две рубахи по средневековому обычаю. Наме- тим складки штанов и прорисуем мягкие сапоги, переплетенные кожаными ремнями.

5. Уточняем контуры карандашом, дорабатывая все детали и все линии. Четче прорисовываем лицо и волосы. Нарисуем ему несколько косичек. Намечаем узор на рубахе и ветки деревьев на заднем плане.



6. Следующий этап зависит от аккуратности и точности выполнения предыдущего этапа, потому что мы рисуем контур тушью. Рисуем волосы и фон.

7. Дорисовываем тушью детали, ждем, когда подсохнет, стираем карандашные линии и штрихуем тень, складки ткани выделяются тенью и светом, все время следите за тем, чтобы свет падал с одной стороны. Рисуем опору под ногами.



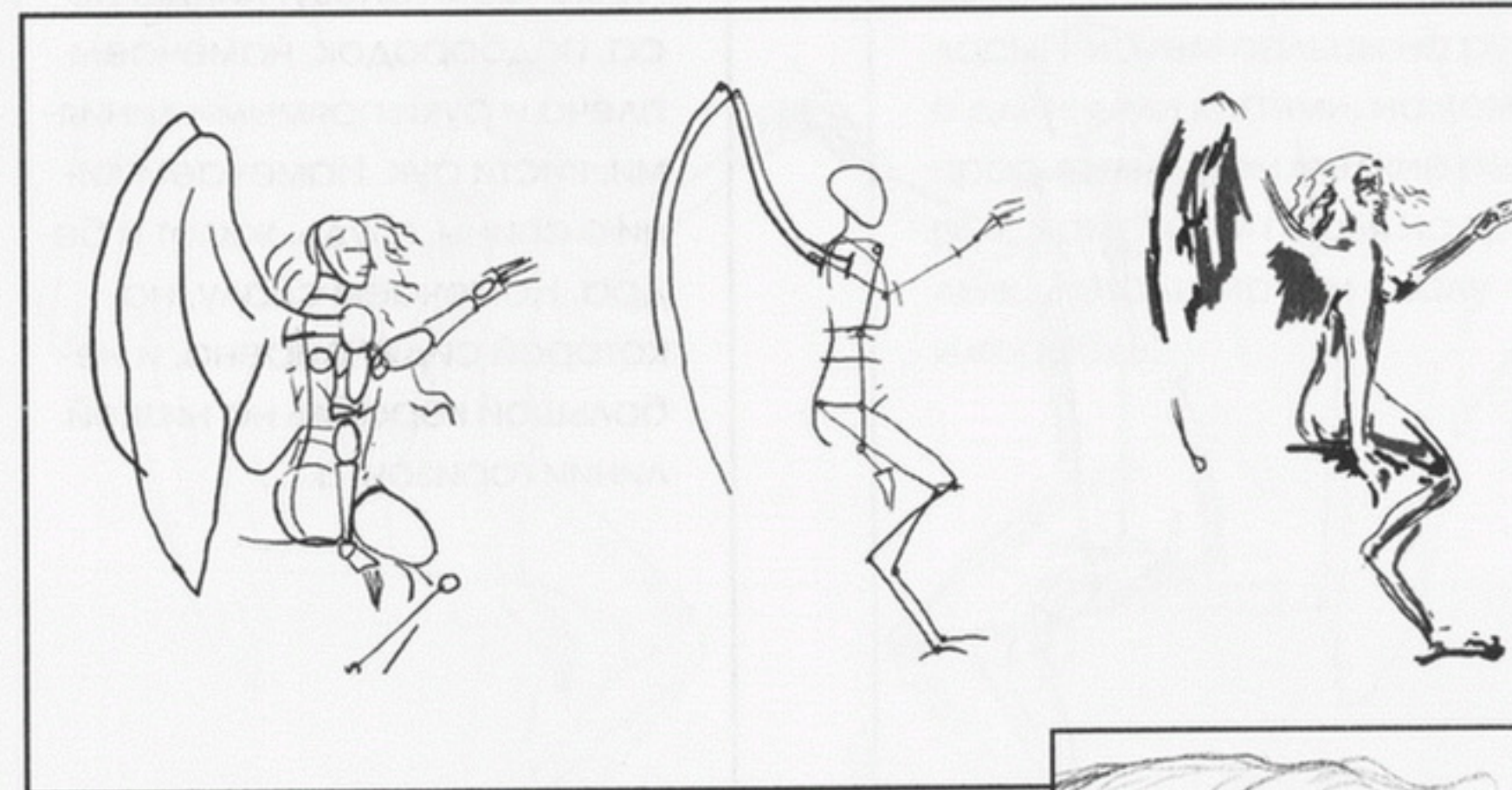


8. Усиливаем контур и заштриховываем затененные участки. Дорисовываем узоры на рубашке и наручах, тщательно прорисовываем детали, такие как ремни, колчан, лук, стрелы. Работаем над задним планом.



9. Заканчиваем рисунок, обобщая его. Точками или очень мелкими штришками дорисовываем узор на рубахе. Еще раз проверяем все нанесенные линии и точки, а потом с увлечением фантазируем над фоном.

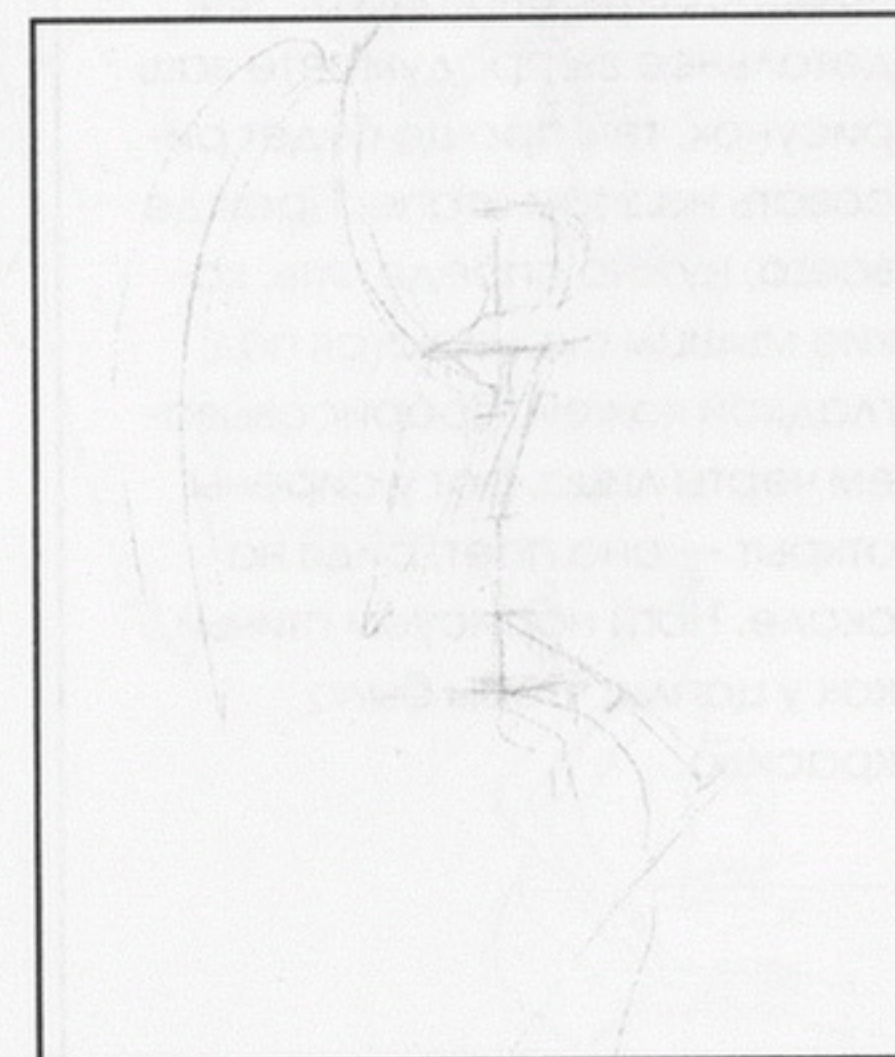
Сирена

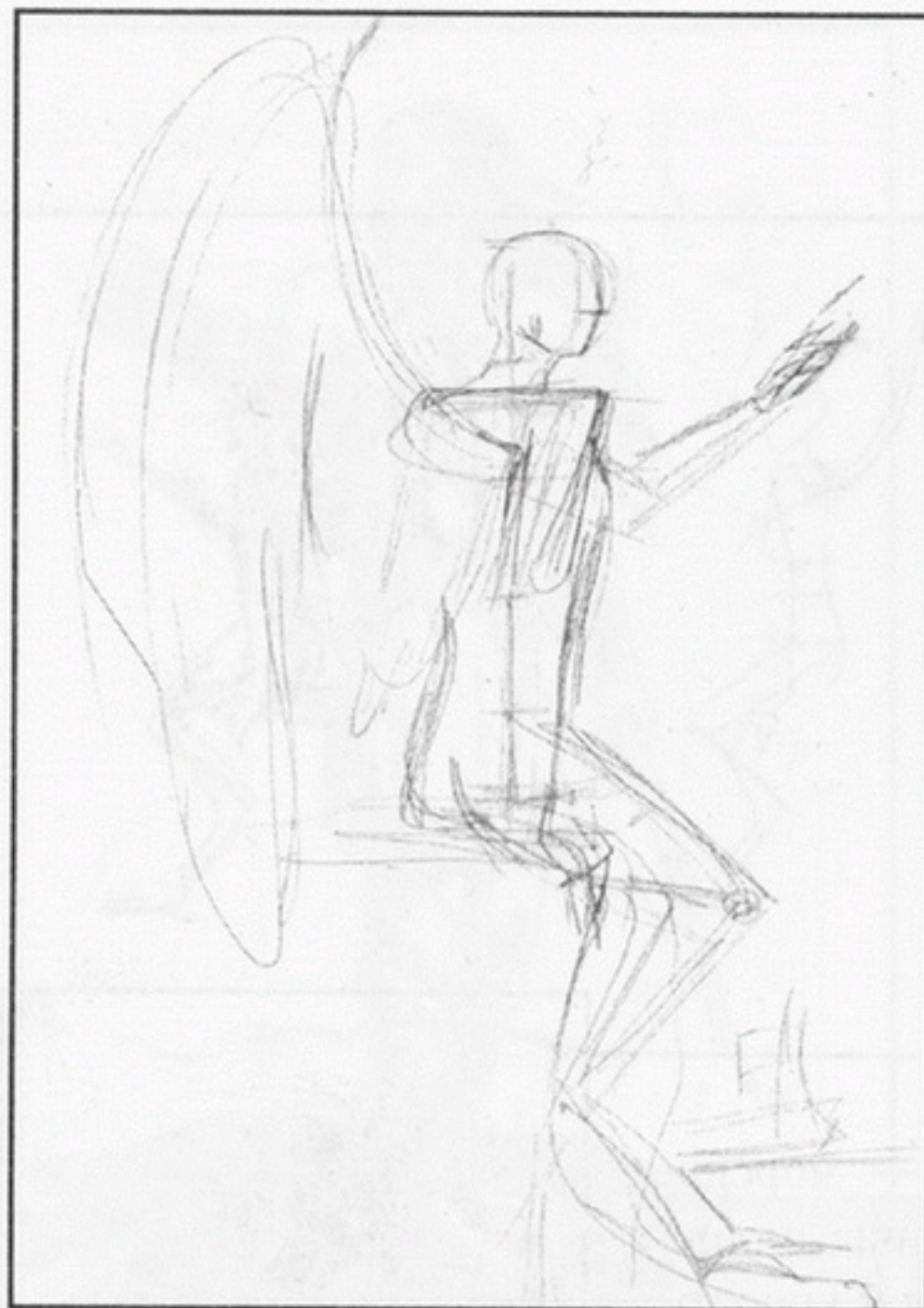


В греческой мифологии сирены — морские существа, полуптицы-полуженщины олицетворяющие само море, его угрозу и красоту. От отца (морского бога) сирены унаследовали дикую стихийность, а от матери (одной из муз) — божественный голос. В ранних сказаниях сирены — это крылатые девы с птичьим телом, а в поздних легендах — женщины с рыбьими хвостами. В Средние века сирены стали ассоциироваться с русалками.

Кроме набросков, можно отдельно нарисовать эскиз головы сирены.

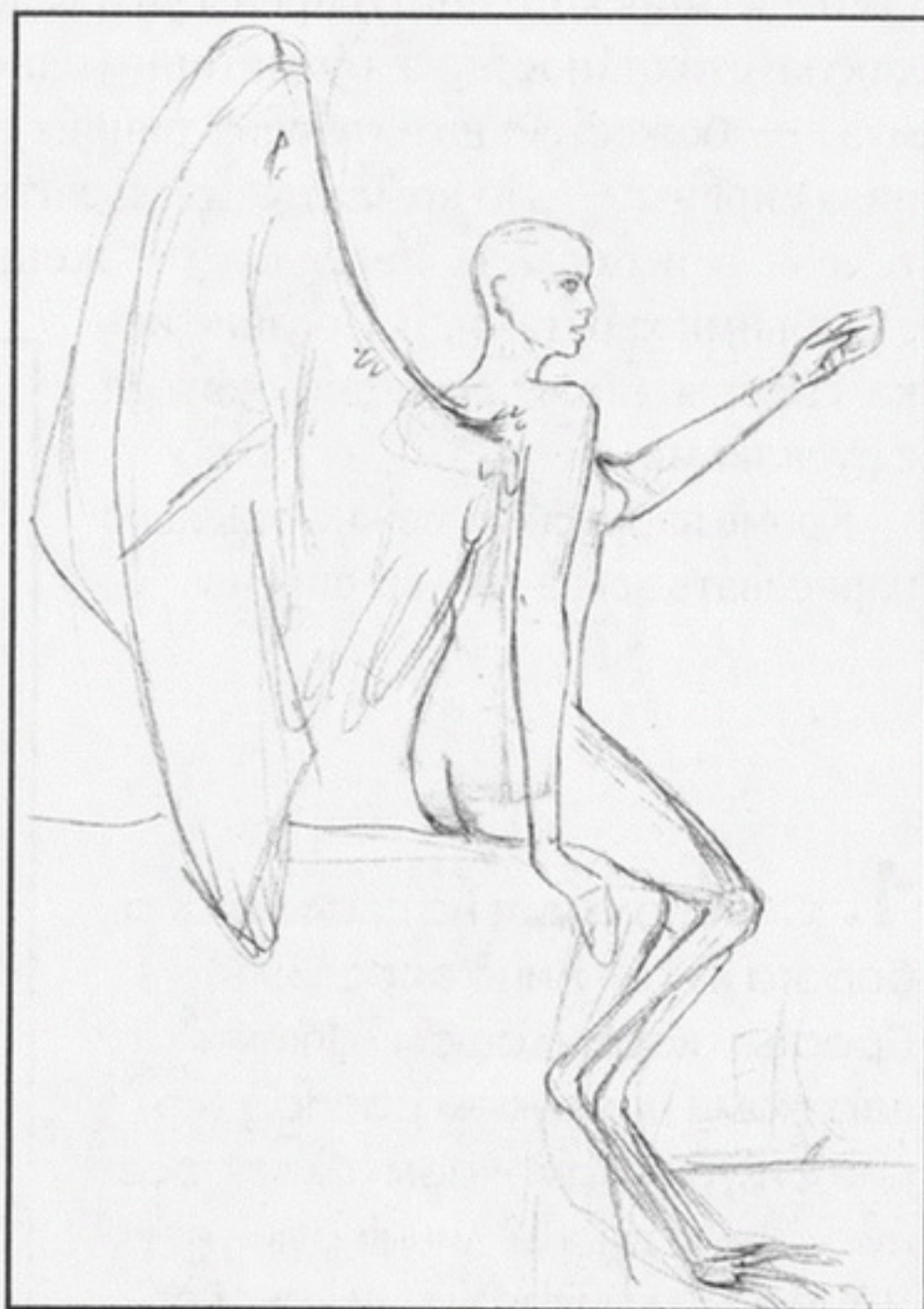
1. Сирена сидит на скале вполоборота к нам. Лицо в профиль. Простым карандашом легкими штрихами намечаем расположение фигуры. Намечаем голову, ровную линию спины, линии рук и ног. Намечаем кривые линии крыльев.





2. Намечаем контур фигуры. Намечаем голову, линию носа, подбородок, намечаем плечо и руки прямыми линиями, кисти рук. Намечаем линию спины, грудь, живот и бедра. Намечаем скалу, на которой сидит сирена, и небольшой корабль на низкой линии горизонта.

3. По намеченным линиям прорисовываем контур. Чем детальнее вы продумаете ваш рисунок, тем проще будет рисовать на этом этапе. Прежде всего, нужно определить, какие мышцы скрываются под гладкой кожей. Прорисовываем черты лица, рот у сирены открыт — она поет, сидя на скале. Ноги нарисуем птичьи, как у цапли, чтобы было красиво.



4. Дополняем наш рисунок деталями. Дорисовываем волосы. Рисуем пальцы на руках с длинными когтями, на коже прорисовываем мелкие перья. Намечаем перья на крыльях. Детализируем скалу и корабль.

5. Повторяем карандашный контур тушью. Аккуратно рисуем ровные тонкие линии. Прорисовываем развевающиеся на ветру волосы сирены. Ждем, пока тушь высохнет.





6. Стираем карандашные линии. Усиливаем контур, уплотняем все линии. Придумываем фантастический фон, например нарисуем скалу в волшебных разводах. Море нарисуем гладким, парусник будет отражаться в воде.

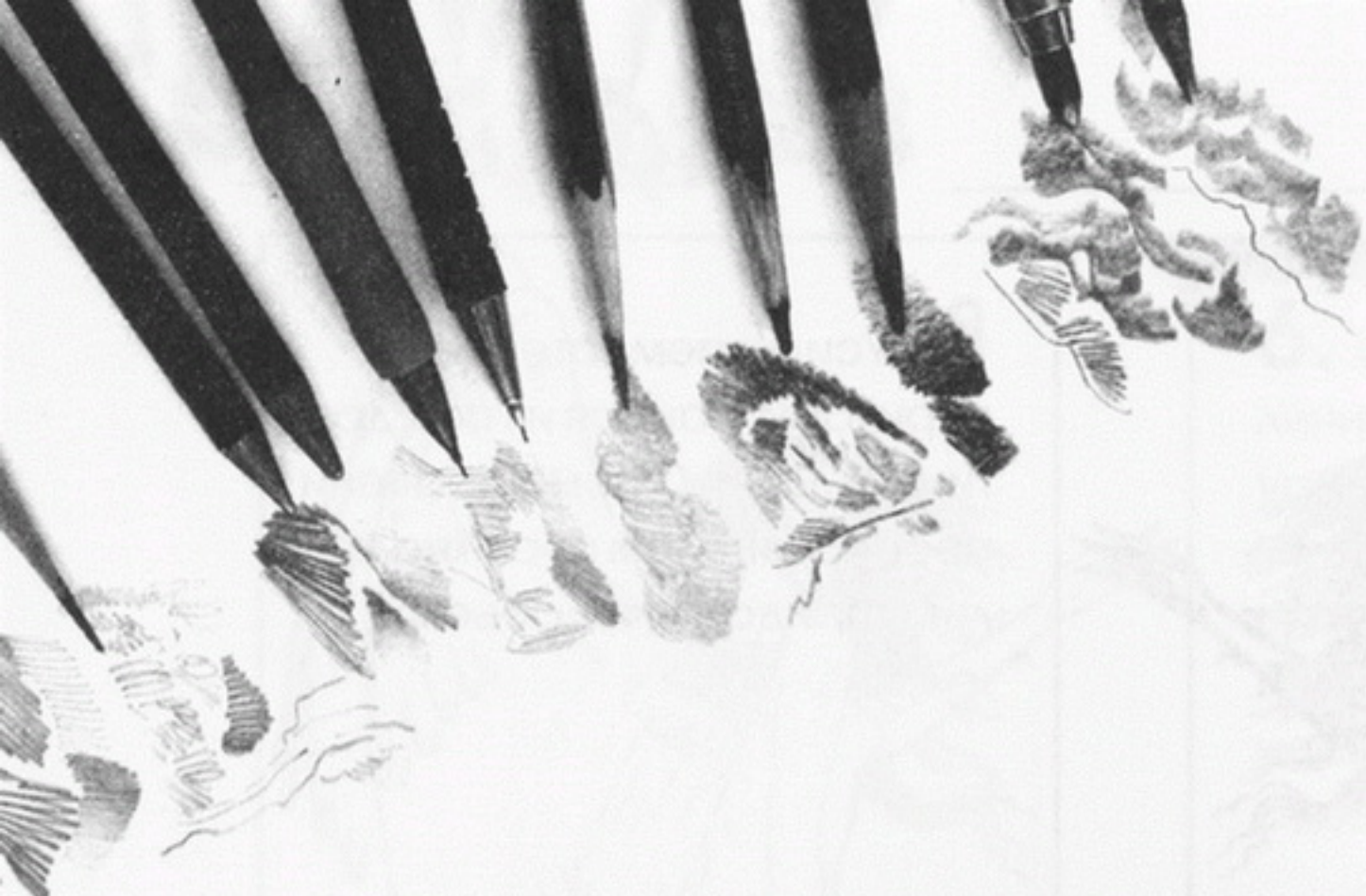
7. Штрихуем тень на фигуре, нанося линию к линии. Тень на крыльях, тень на спине от крыльев, затененные ноги рисуем с учетом направления света. Аккуратно затеняем лицо и руки короткими тонкими штрихами.



8. Усиливаем затенение штрихами, нанося их под другими углами. С помощью тени прорисовываем перья на крыльях, придавая им объем.

9. Заканчиваем рисунок, дополняя его фантастическим и грозным небом. Окружение персонажа имеет большое значение. Можно вообразить себе все, что угодно, и нарисовать абстрактно и красиво с помощью светлых и темных пятен.





ГЕРОИ МУЛЬТФИЛЬМОВ (КАРАНДАШ, ТУШЬ)

В 1877 году во Франции инженер-самоучка Эмиль Рейно создал и представил публике первый праксиноскоп и продемонстрировал первую графическую ленту с помощью похожего на кинопроектор аппарата «оптический театр».

Первые мультфильмы были рисованными и раскрашенными от руки пантомимами продолжительностью до пятнадцати минут. К таким мультфильмам было и звуковое сопровождение, синхронизированное с изображением. Потом был «дрессированный» динозавр Гerti Рейно, которого создал американец Уинзор Мак-Кей. А позже Норман Мак-Ларен создал технику «бескамерной анимации» и применил фонограмму...

Многие мультипликаторы принесли в этот жанр что-то новое, свое. Может быть, и вы сможете придумать нечто особенное?

Сначала мультипликаторы снимали известные каждому ребенку старые сказки, а в дальнейшем и новые, фэнтезийные истории, где героями были не только колобки, зайчики и лисички, но и гномы, тролли, драконы, эльфы и феи. Вот таких фэнтезийных героев будем рисовать и мы. Главное придумать, как они могут выглядеть.

В мультфильмах важна простота рисунка и четкость контура, для того чтобы можно было повторить рисунок множество раз, заставляя персонаж двигаться. Материалы для рисования можно выбрать различные: тушь, гелевая ручка, карандаш и акварель... И конечно, необходимы воображение и чувство юмора.

Для большего правдоподобия сделаем наших героев реалистичными. Это сложнее, потому что нужно знать анатомию и законы перспективы. Но мы ведь уже рисовали фэнтезийных героев, похожих на человека, не так ли?..



Для начала нужно нарисовать достаточное количество набросков и эскизов придуманного героя, чтобы максимально проработать все детали образа, его внешний облик, характер, одежду, чтобы точно понимать и представлять себе, как ваш герой выглядит не только спереди, но и сбоку и сзади, как он двигается, выражение разных эмоций на его лице.

Когда вы будете знать о своем герое все, можно приступать к собственно рисованию. Начальные этапы лучше провести графитным карандашом, чтобы не сомневаться в пропорциях и быть уверенным в деталях. Контур фигуры персонажа должен быть однозначным, чтобы наведение его тушью не было затруднено.

Придуманные вами герои при желании могут ожить, ну, конечно, в том случае, если вы, как настоящие мультипликаторы, захотите создать фильм, сказку. Но для этого вам нужно придумать сюжет и несколько действующих лиц. Поверьте, создавать мультипликационные фильмы — это весьма захватывающее занятие для людей с богатым воображением и умеющих рисовать.

Гном

с. 80



Троль

с. 84

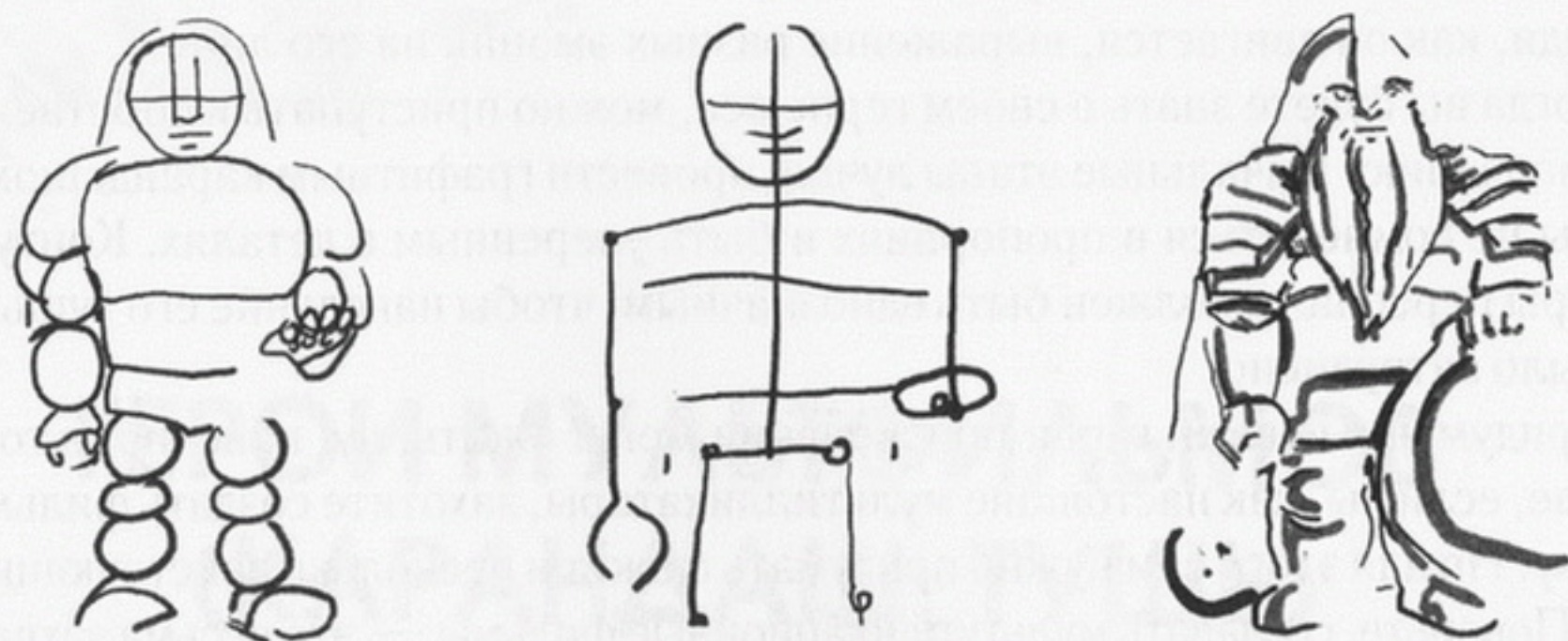


Волшебник

с. 89

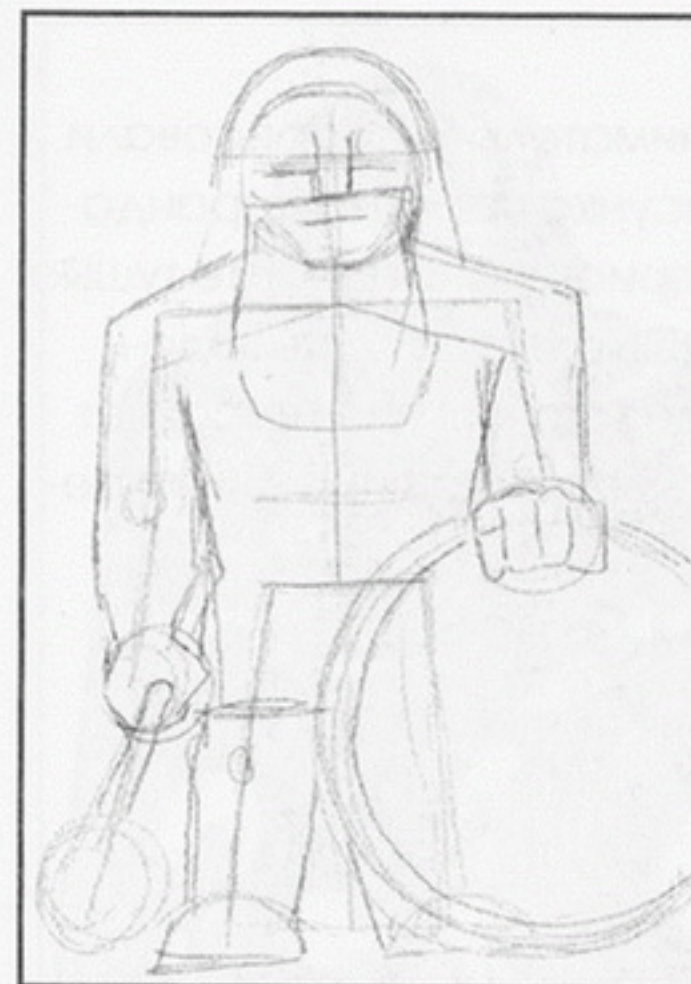
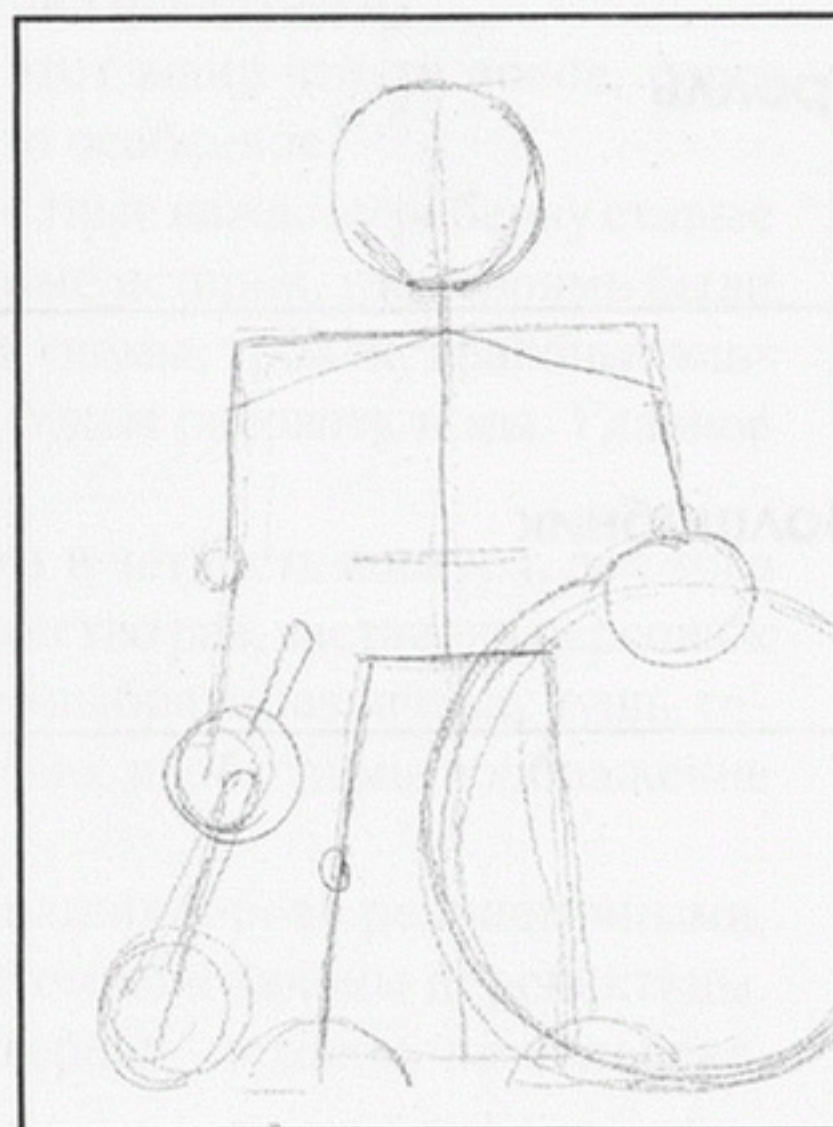


ГНОМ



В европейской средневековой мифологии гномы — это маленькие, человекоподобные существа, которые живут в глубоких горных пещерах. Они обладают сверхъестественной силой, носят длинные бороды и живут очень долго. В недрах земли гномы хранят сокровища — драгоценные камни и металлы. Они искусные ремесленники. Их облик изменялся со временем: в эпоху романтизма гномов изображали как безобразных карликов, сегодня они довольно рослые и воинственные, их излюбленное оружие — боевой топор. Художники рисуют таких гномов похожими на викингов или германцев, копируя и оружие и доспехи.

1. Намечая постановочные линии, мы нарушим некоторые пропорции, например сделаем ноги короче, плечи шире. И нарисуем гному большую голову. Одна рука гнома согнута, большая кисть руки поддерживает щит, вторая рука опущена вниз: гном держит увесистый кистень с шипами. Ступни намечаем полукругами.



2. Простыми, прямыми линиями намечаем контур. На лице обозначаем глаза, нос и бороду лопатой. Намечаем кисти рук и пальцы. Одна нога закрыта щитом, мы ее рисовать не будем, но важно знать, где она, чтобы гном твердо стоял на земле.

3. Очерчиваем общий контур фигуры, рисуем лицо, четко рисуем одежду, доспехи и оружие. Доспехи желательно продумать заранее и сделать предварительные наброски. На голове у гнома шлем с кольчужным воротником, на плечах плащ, под плащом наплечники, под наплечниками кольчуга, широкий пояс. На руках и ногах поножи и наручи. Сапоги кожаные, щит деревянный, с металлической окантовкой.



4. Детально прорисовываем карандашом нашего гнома, тщательно прорабатываем все детали. Рисуем кольчужные кольца большими и четкими, ремни, которыми застегнуты доспехи, заклепки на шлеме, наплечниках и щите. Прорисовываем нагрудные пластины и складки плаща. Показываем объем наплечников.





5. Если вы внимательно прорисовали все детали рисунка простым карандашом, можете приступать к работе тушью и пером. Но тушь следует взять водостойкую. После того как тушь высохнет, можно стереть карандашные линии резинкой.

6. Усиливаем все контурные линии. Следим при этом, чтобы все линии были ровными и одинаковыми. Внимательно прорабатываем все детали рисунка, особенно кольчугу. Тонкими линиями обозначаем волокна дерева на щите.



7. С учетом падающего света наносим штрихами тень, очень четко. Метал можно оттенить поперечными линиями — так создается ощущение блеска. Дерево прорисовываем, по-прежнему отслеживая направление волокон.

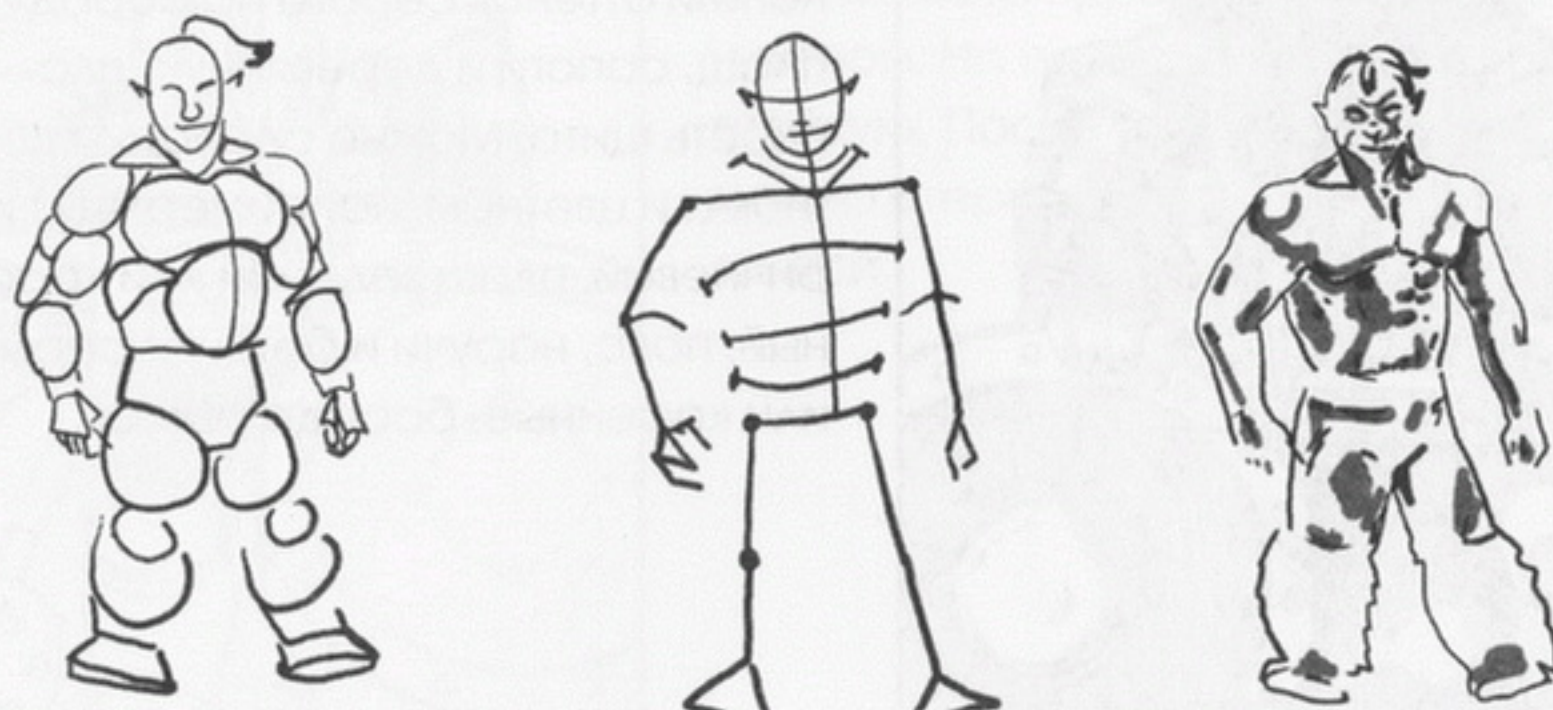


8. На этом этапе можно использовать акварельную краску. Наносим легкий оттенок серого на бороду, плащ, сапоги и деревянную плоскость щита. Можно сделать вашего гнома и цветным, например: щит коричневый, плащ зеленый или красный, пояс, наручи и ботинки серые или кофейные, борода рыжая.

9. Обобщаем рисунок, дополняя закрашенные участки и нанося тень более глубокими оттенками. Заканчиваем рисунок, закрашивая фон.



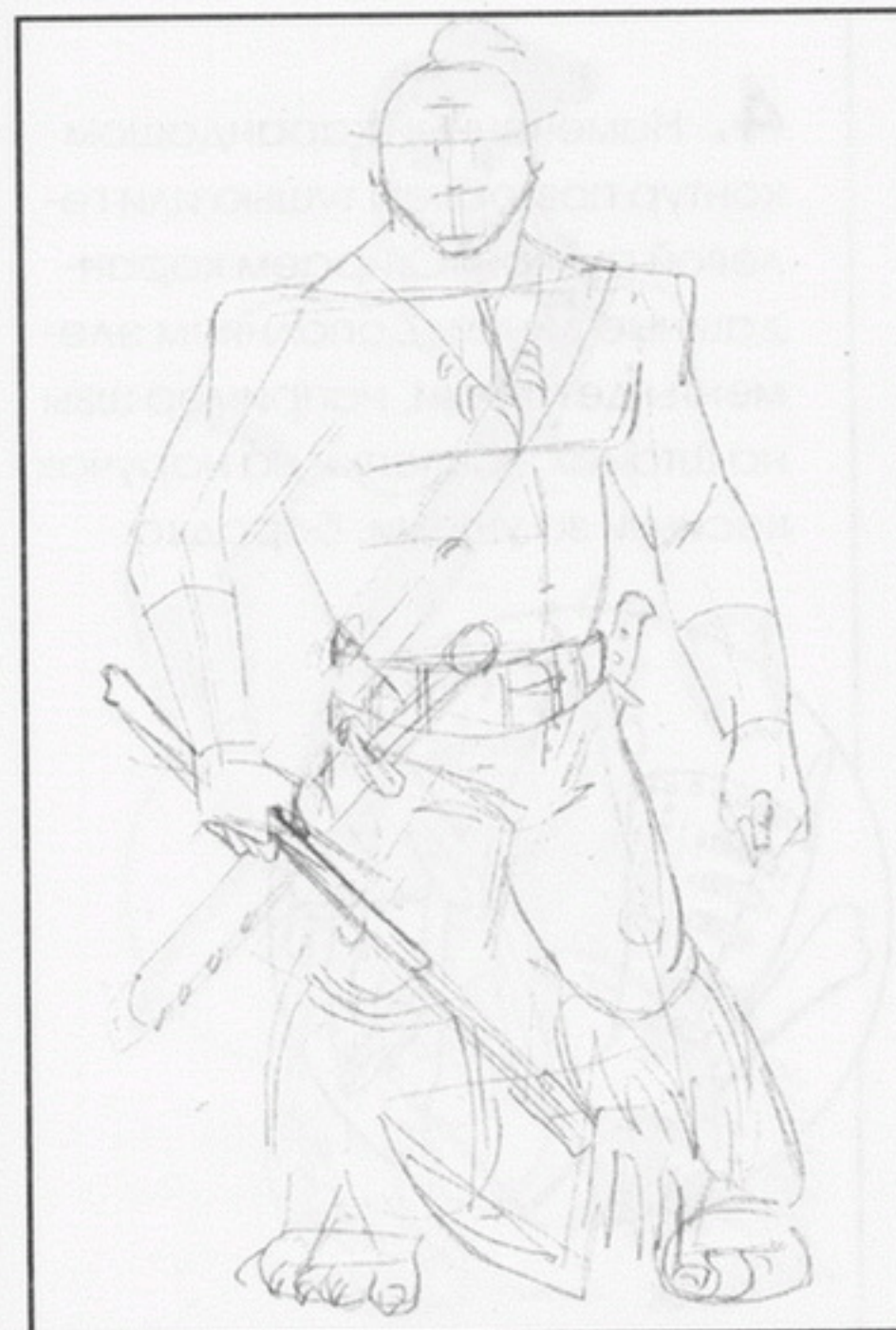
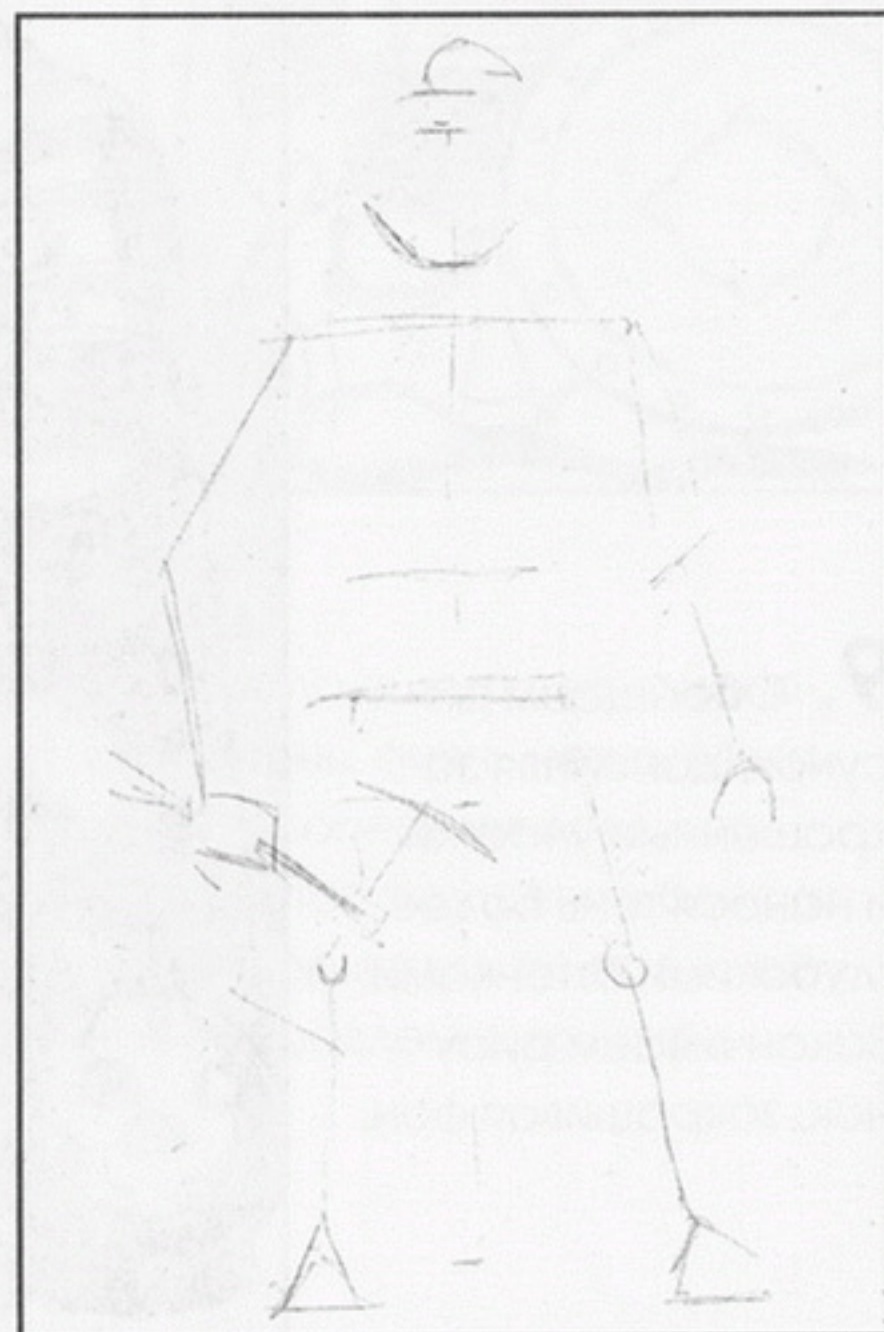
Троль



Тролли — существа враждебные, пришедшие к нам из скандинавской мифологии. Эти духи живут в горах, там они хранят и свои сокровища. Тролли огромны, уродливы, они сильные, но глупые. У норвежского тролля может быть одна, три, пять, шесть, семь, девять или больше голов. О троллях написано много книг, в них тролли то великаны и могущественные колдуны, то маленькие миролюбивые существа.

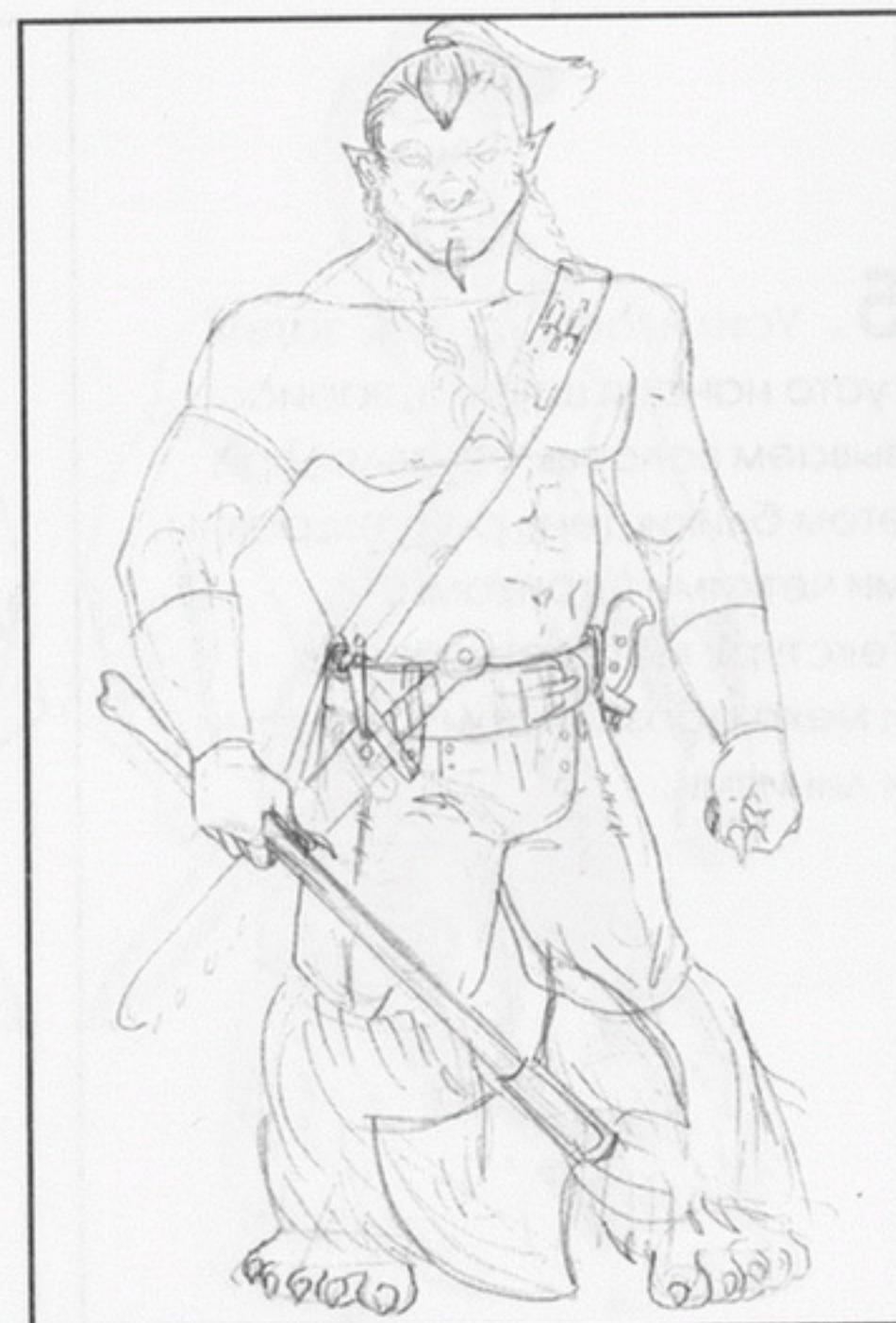
Мы будем рисовать большого, сильного и воинственного тролля.

1. Простым карандашом намечаем постановочные линии рисунка: круг головы и прямые линии туловища, линии таза и ног. Намечаем широкие плечи и длинные руки, одна рука прямая, вторая рука держит топор. Ступни намечаем треугольниками.



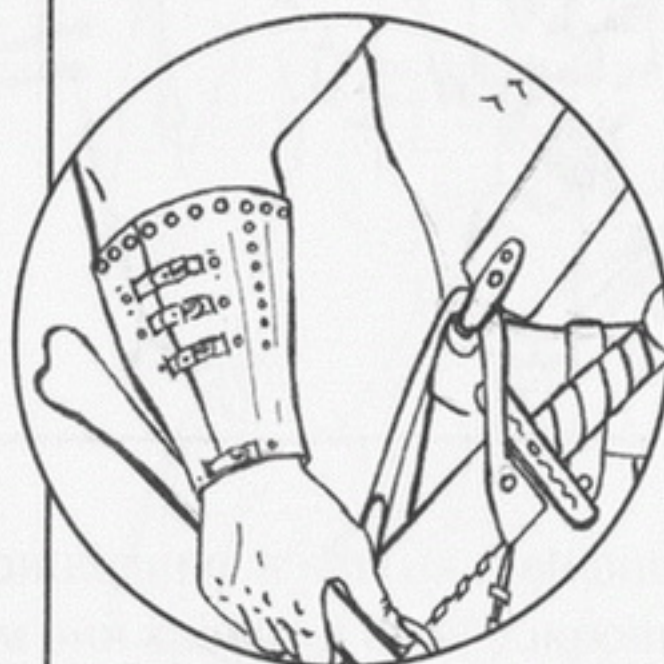
2. Схематично, прямыми линиями намечаем контур. На лице обозначаем глаза и нос. Намечаем кисти рук и пальцы. Намечаем грудные мышцы, выпуклый живот, мощные и короткие ноги, на ногах длинный мех. Намечаем оружие, меч, нож и топор. И ожерелье их чьих-то когтей.

3. Детально карандашом прорабатываем линии контура, рисуем лицо, широкий большой нос, маленькие глаза, узкий и большой рот с едва заметными клыками, штаны, оружие, сапоги, наручи и босые ноги с когтями на пальцах. Рисуем перевязь меча широкий кожаный ремень. На голове рисуем хвостик. Пальцы крепко держат топор.





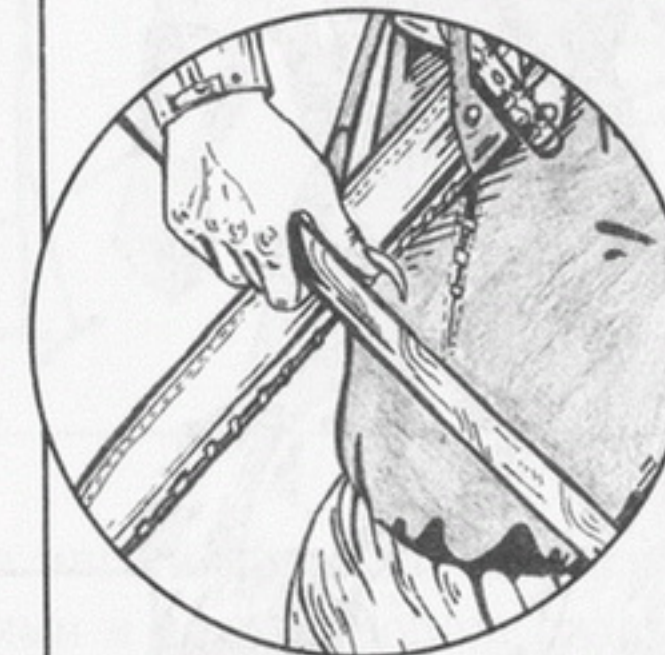
4. Намеченный карандашом контур повторяем тушью или гелевой ручкой. Стираем карандашные линии. Дополняем элементы деталями, например швы на штанах, заклепки на наручах, косички за ушами, бородка.



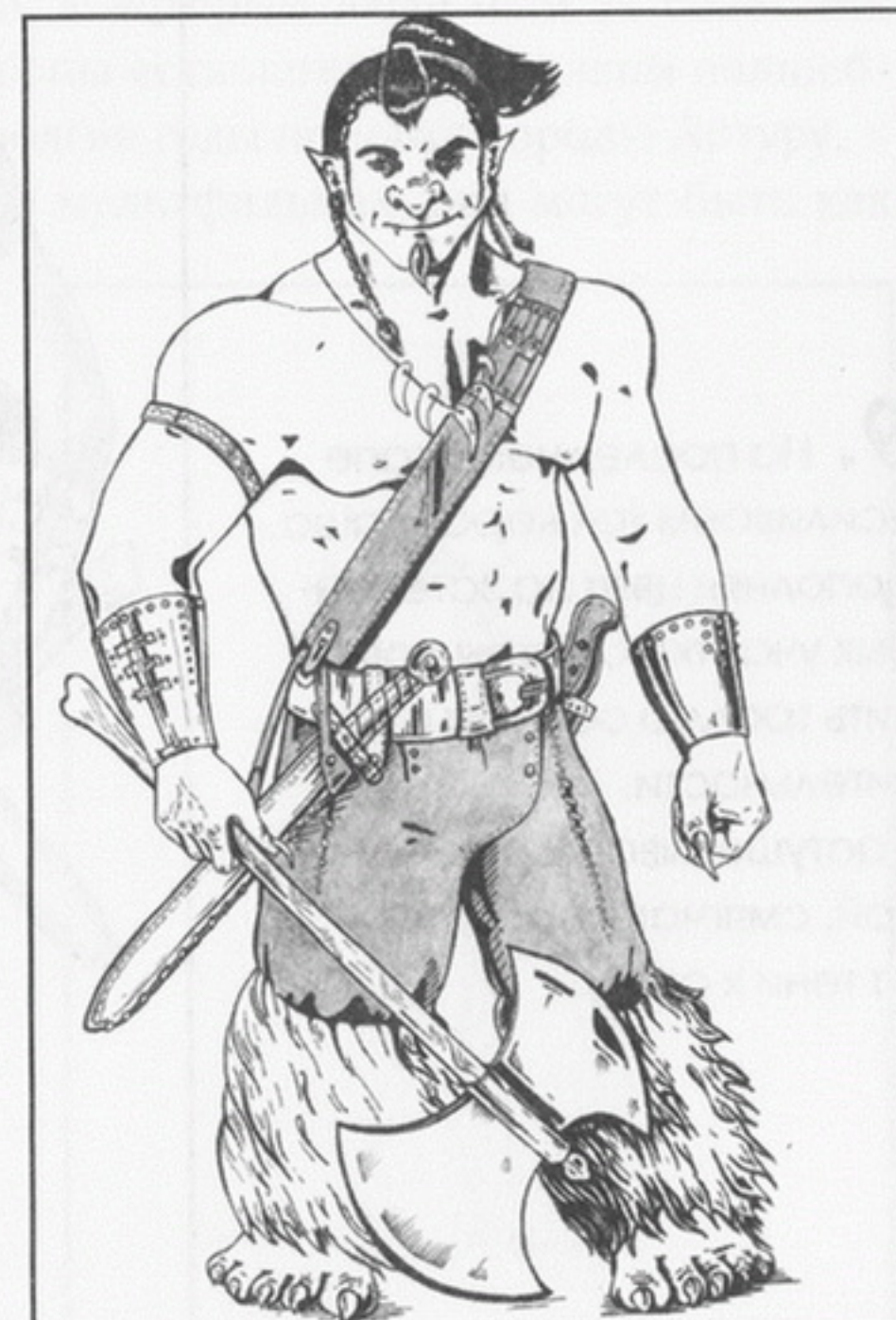
5. Усиливаем контур, затем, густо нанося штрихи, зарисовываем волосы, оставляя при этом блики. Тень рисуем ровными четкими штрихами. Текстуру металла, кожи и меха обозначаем штрихами и линиями.



6. Простым графитным карандашом (а можно, если хотите, цветным) ровно заштриховываем теневые участки на штанах и ремне перевязи.

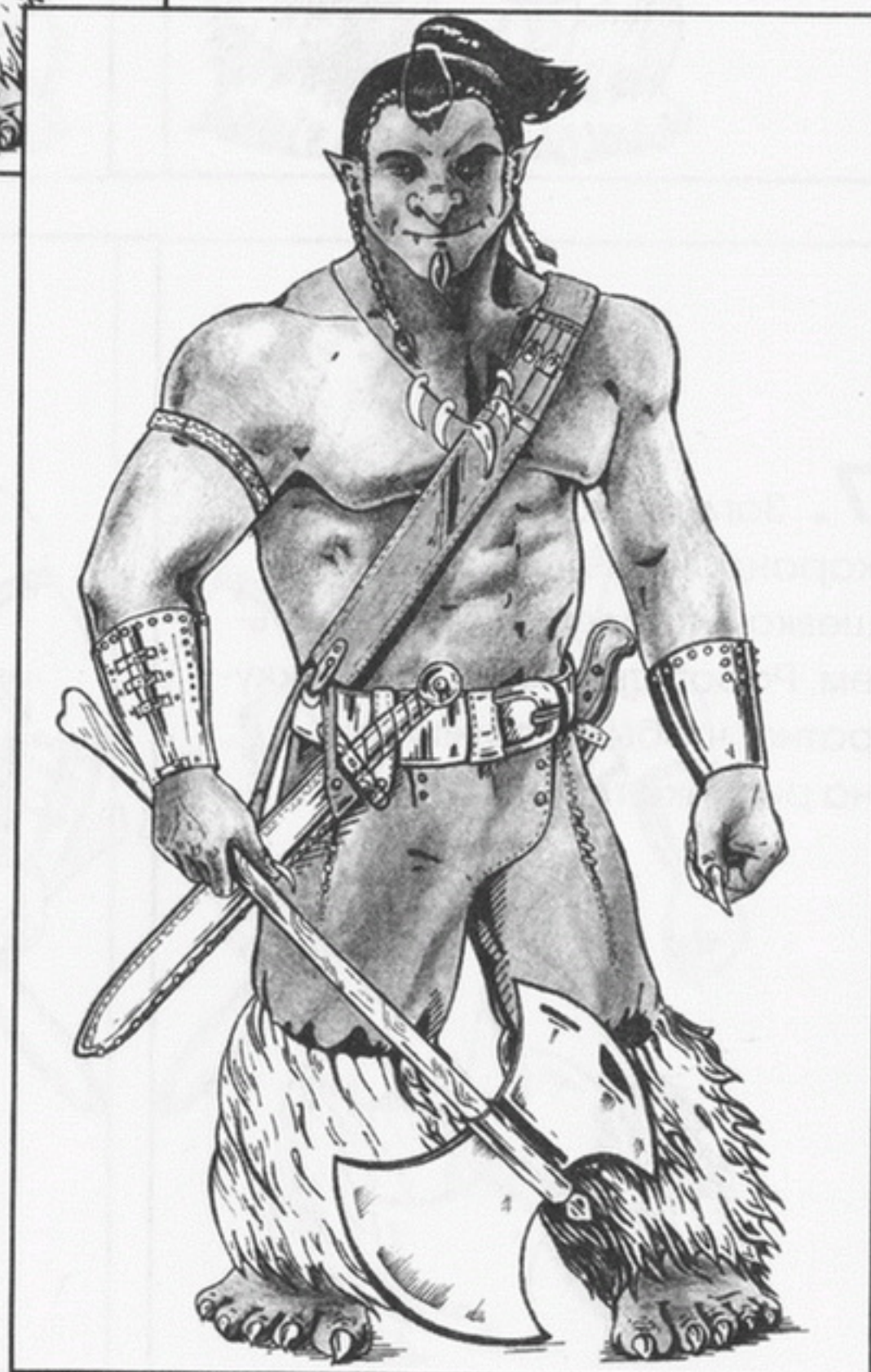


7. Заглаживаем нанесенные карандашные штрихи растушевкой, придавая фигуре объем. Работать нужно очень аккуратно, чтобы не появились на рисунке грязные пятна.



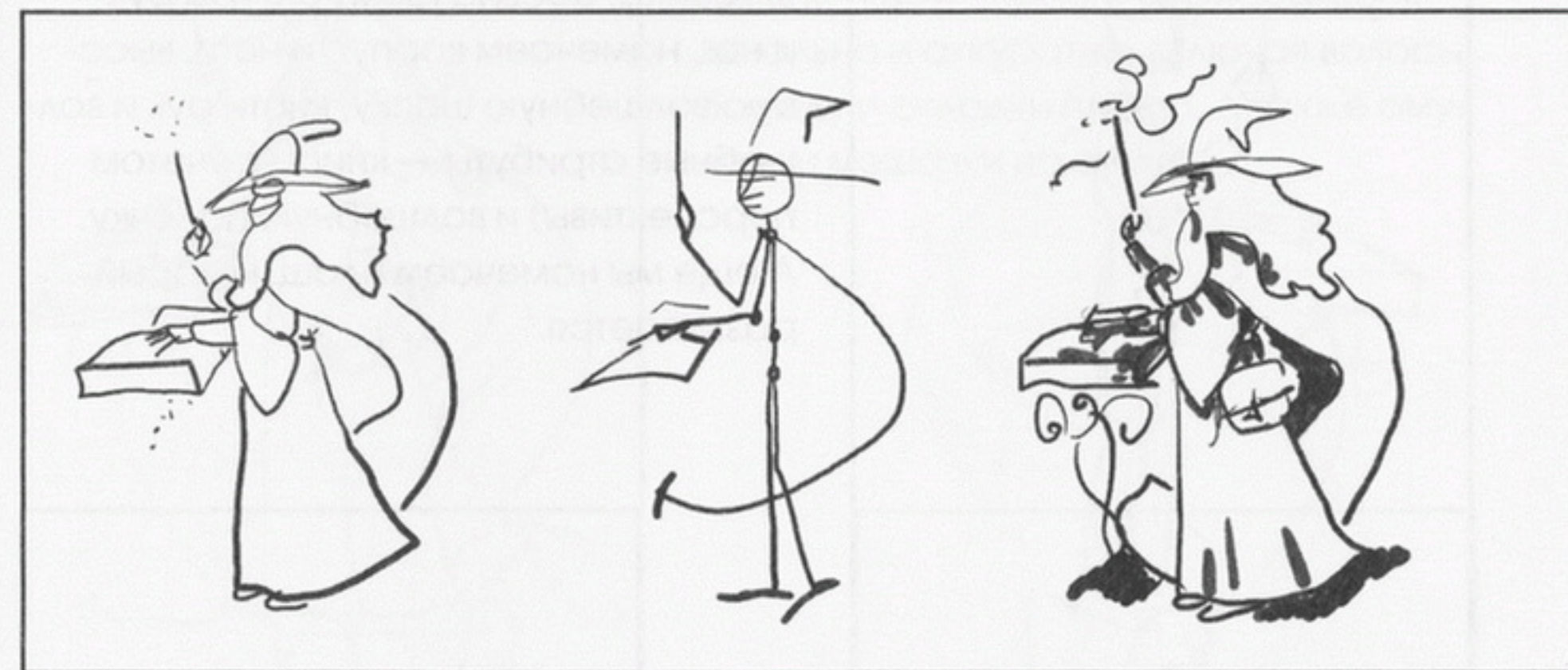


8. Закрашиваем карандашными штрихами кожу самого тролля, он может быть серым (если работать простым карандашом), зеленым или коричневым. Заглаживаем штрихи растушевкой.



9. На последнем этапе усиливаем тон карандаша, дополняя цвет на затененных участках, чтобы добавить троллю объема и выразительности. Растушевываем растушевкой, смягчая переходы от тени к свету.

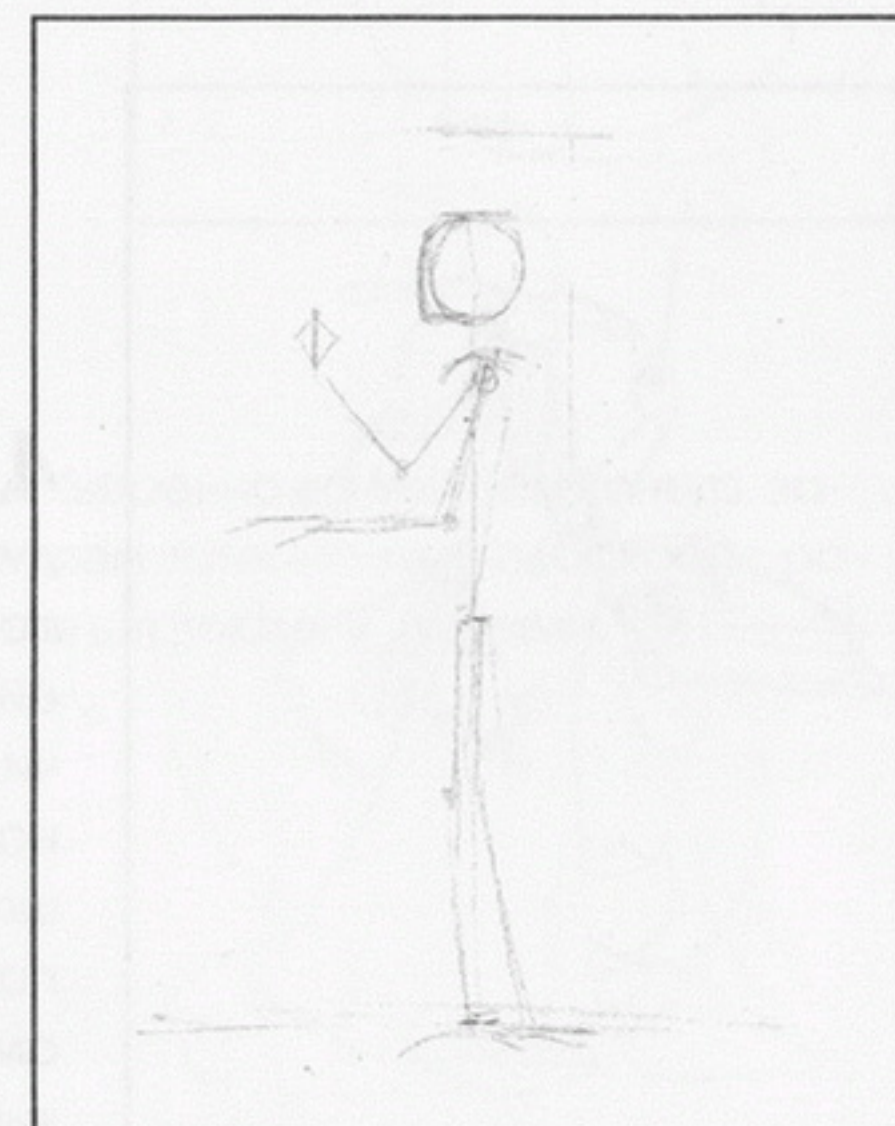
Волшебник



Волшебники — это могущественные маги и мудрецы, наделенные невероятной силой, управляющие стихиями и совершающие разные чудеса. Крестьяне называли волшебников колдунами. Волшебники и волшебницы, как правило, состояли на службе у королей и были главными советниками правителей, а также учеными, к которым люди шли за советами. В фольклоре народов Западной Европы есть легенда о великом волшебнике и колдуне Мерлине, который долгие годы помогал королю Артуру.

Волшебники часто встречаются в мультфильмах, они могут быть как злыми, так и добрыми.

1. Намечаем границы рисунка и основные линии построения фигуры карандашом. Волшебник стоит, повернувшись к нам боком, он занят волшебством, в руке волшебная палочка, под другой рукой волшебная книга. Намечаем ровную спину, кругом — голову, линиями — руки и ноги.





2. Определяем объем фигуры волшебника, обозначаем контуры рук и ног, намечаем корпус и ноги, высокую волшебную шапку, кисти рук и волшебные атрибуты — книгу (с учетом перспективы) и волшебную палочку. А еще мы намечаем плащ, который развевается.



3. Уточняем линии рисунка. Волшебник в мантии, но ступни его ног видны из-под мантии. Рисуем шляпу широкополой, тулью сморщенной, волосы — завитками. Резкий профиль, а также черты лица для героя мультфильма важно сделать четкими, чтобы легко было повторить. Прорисовываем руки.



4. Прорисовываем тщательно продуманный контур. Мантия, затянутая поясом, рукава широкие, под мантией еще одна рубашка и широкие наручи, плащ с капюшоном развевается на магическом ветру. Множество мешочков с магическими порошками на поясе, сумка с зельями, несколько амулетов, старая потрепанная книга.

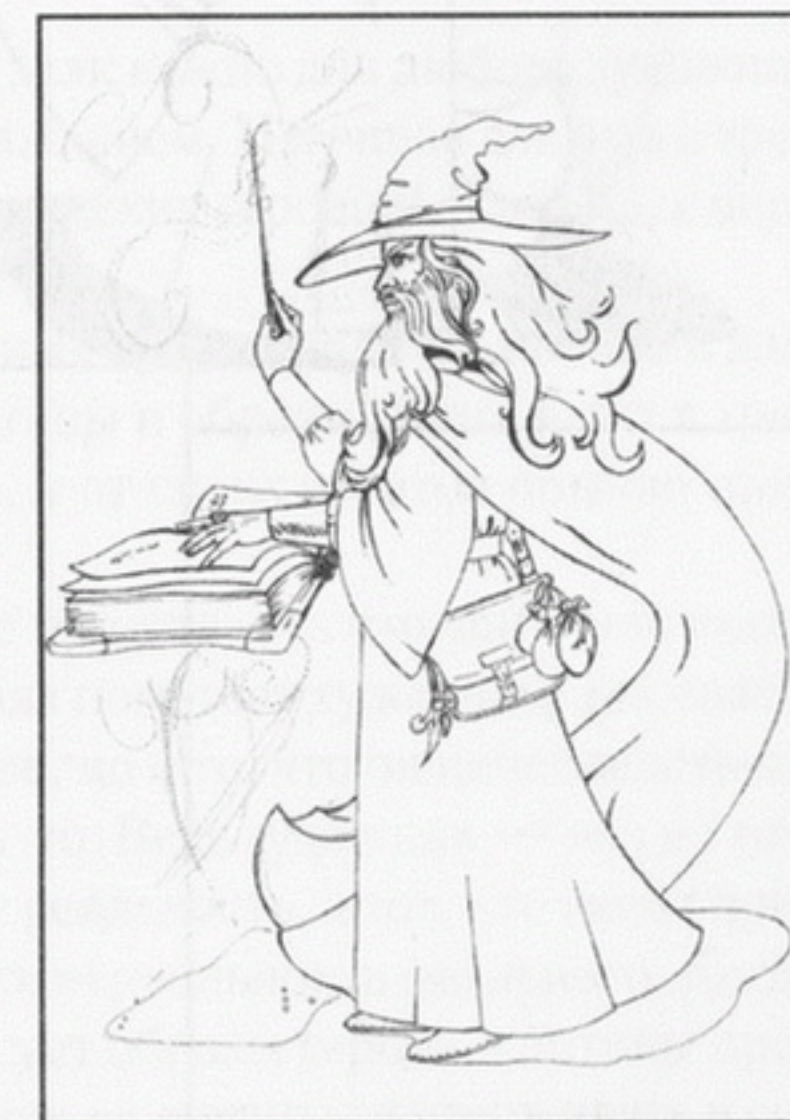


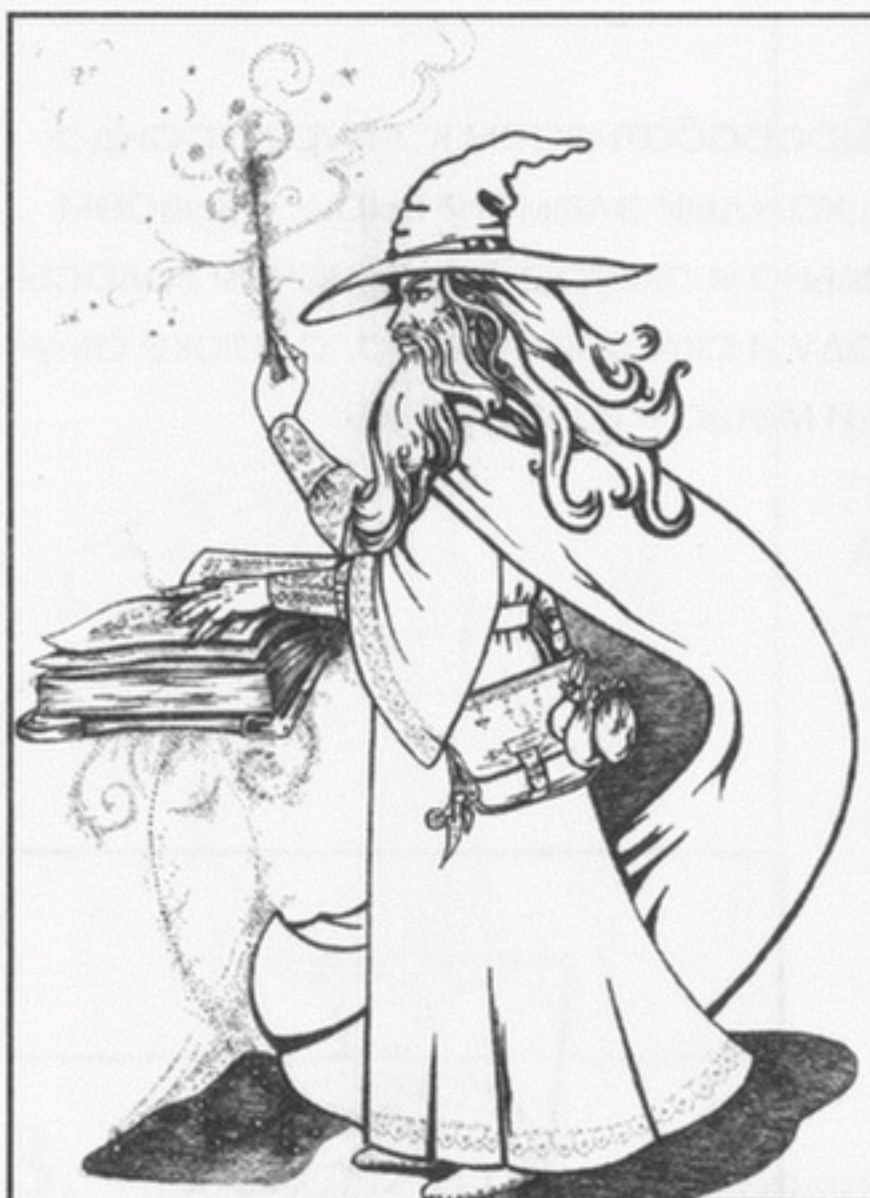
5. Прорабатываем контур карандашом, каждый элемент вырисовываем детально и аккуратно, включая волосы, бороду и складки плаща, а также амулеты и мешочки на сумке.

6. Повторяем карандашный контур гелевой ручкой или тушью. Каждый элемент, каждую деталь, которую придумали, прорисовываем в мелочах. Линии должны быть четкими, ровными и аккуратными. Стираем карандашный рисунок.



7. Уверенно усиливаем контур, заполняем затемненные плоскости, работая штрихами и линиями.





8. Густо штрихуем тень на плаще и земле, рисуем точками волшебное свечение. Точками наносим узор на мантию.



9. На завершающем этапе короткими ровными штрихами, не пересекая, рисуем четкую тень на одежде, волосах и лице.



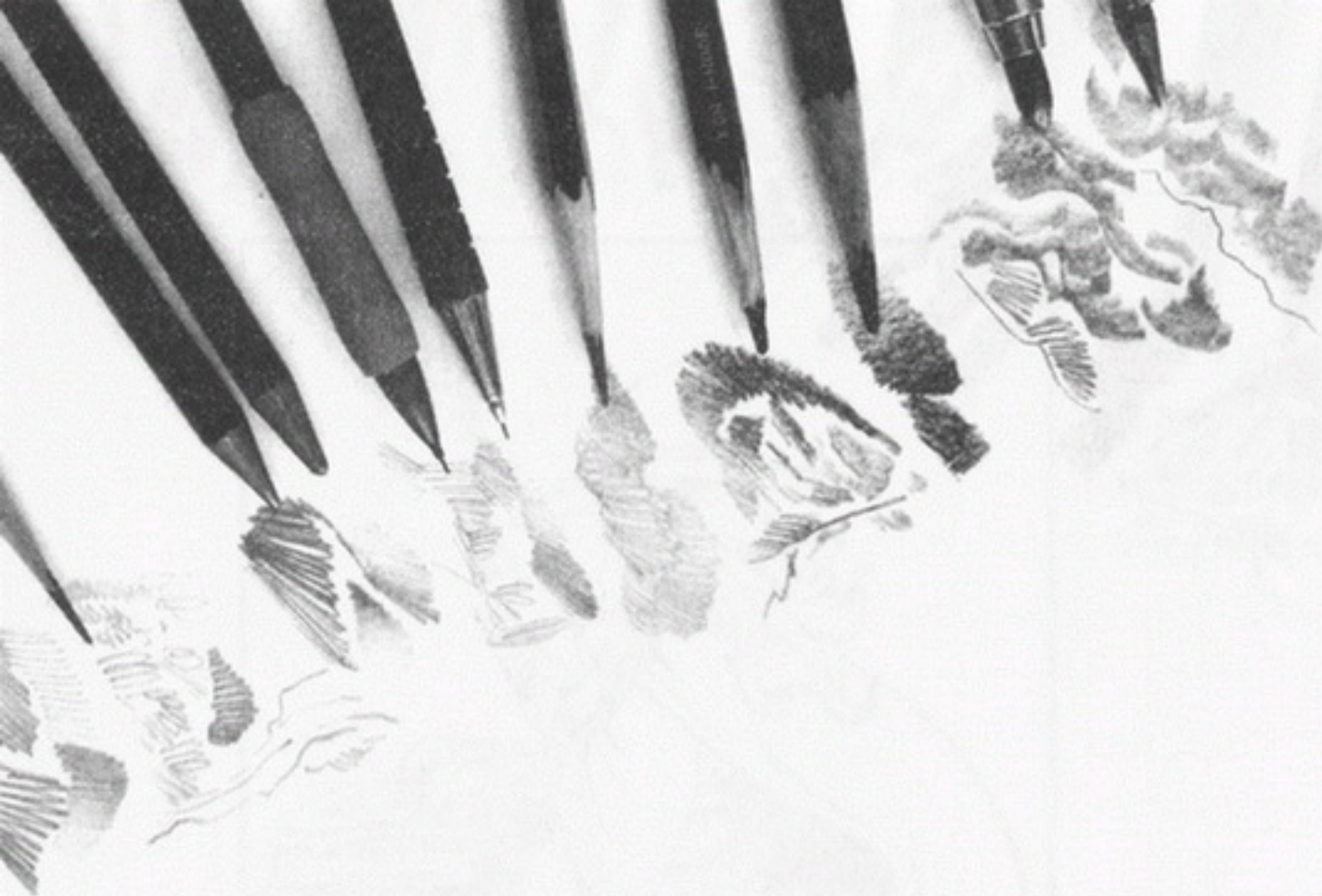
Заключение

В заключение хочу еще раз сказать о том, как важно для любого художника умение работать с собственным воображением. И лучшая для этого тренировка — рисование выдуманных, мифических героев и сказочных персонажей.

Вспомните свои детские фантазии: какими яркими, чудесными были живущие только в вашем воображении картины и образы! Дети видят в траве эльфов, в цветах фей, в небе ангелов, а от своих страхов обычно прячутся под одеялом.

Именно богатое воображение, умение представить что-либо или кого-либо в мельчайших подробностях и деталях помогает художнику рисовать. И не только то, что рождается в его голове, но и то, что он непосредственно видит перед собой или наблюдал когда-то. Ведь художник — это не тот, кто технически правильно лишь копирует реальность, а тот, кто умеет придумывать (или додумывать!) и изображать нереальность реального. Когда вы читаете книги, ваше воображение рисует образы героев, картины происходящих событий. Главное для художника — научиться удерживать и сохранять эти образы с помощью карандаша или другого инструмента и бумаги. В этой книге приведены конкретные примеры создания таких образов с использованием разных материалов, средств и техник. Вооружившись полученными знаниями и приобретенным опытом, попробуйте самостоятельно построить рисунок любимого или просто интересного персонажа прочитанной книги или фильма.

Желаю вам удачи в ваших творческих замыслах и удовольствия от работы.



Содержание

Введение 3

ИЗОБРАЖЕНИЕ ГЕРОЕВ ФЭНТЕЗИ В РАЗНЫХ МАТЕРИАЛАХ

Карандаш	16
Единорог	18
Русалка	22
Химера	26
Уголь	30
Грифон	32
Кентавр	36
Демон	41
Гелевая ручка	46
Дракон	48
Минотавр	52
Ангел	57
Тушь	62
Пегас	64
Эльф	68
Сирена	73
Герои мультфильмов (карандаш, тушь)	78
Гном	80
Троль	84
Волшебник	89
Заключение	93

Видання для організації дозвілля

Серія «Школа малювання від А до Я»

МАРКОВСЬКА Алла Анатоліївна
Малюємо героїв фентезі та мультяшних героїв
(російською мовою)

Головний редактор С. С. Скляр
Відповідальний за випуск Н. С. Дорохіна
Редактор М. В. Бедіна
Художній редактор Н. П. Роєнко
Технічний редактор А. Г. Верьовкін
Коректор Т. М. Куксова

Підписано до друку 12.12.2011. Формат 60х90/16. Друк офсетний.
Гарнітура «Literaturnaya». Ум. друк. арк. 6. Наклад 26 000 пр. Зам. № 8530.

Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля»
Св. № ДК65 від 26.05.2000
61140, Харків-140, просп. Гагаріна, 20а
E-mail: cor@bookclub.ua

Віддруковано з готових діапозитивів
у ТОВ «Фактор-Друк»
м. Харків, вул. Саратовська, 51

Издание для досуга

Серия «Школа рисования от А до Я»

МАРКОВСКАЯ Алла Анатольевна
Рисуем героев фэнтези и мультяшных героев

Главный редактор С. С. Скляр
Ответственный за выпуск Н. С. Дорохина
Редактор М. В. Бедина
Художественный редактор Н. П. Роенко
Технический редактор А. Г. Вережкин
Корректор Т. Н. Куксова

Подписано в печать 12.12.2011. Формат 60х90/16. Печать офсетная.
Гарнитура «Literaturnaya». Усл. печ. л. 6. Тираж 26 000 экз. Зак. № 8530.

ООО «Книжный клуб
«Клуб семейного досуга»
308025, г. Белгород, ул. Сумская, 168

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ООО «Фактор-Друк»
г. Харьков, ул. Саратовская, 51

Издательство Книжный Клуб «Клуб Семейного Досуга»
www.trade.bookclub.ua

ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ КНИГАМИ ИЗДАТЕЛЬСТВА

МОСКВА

Бертельсманн Медиа Москау АО

129110, г. Москва, пр. Мира, 68, стр. 1А
тел. +7 (495) 688-52-29, 974-21-59,
974-21-57
e-mail: kniga@bmm.ru
www.bmm.ru

ХАРЬКОВ

ДП с иностранными инвестициями

«Книжный Клуб

«Клуб Семейного Досуга»»

61140, г. Харьков-140, пр. Гагарина, 20-А
тел/факс +38 (057) 703-44-57
e-mail: trade@bookclub.ua
www.trade.bookclub.ua, www.euro-best.info

КИЕВ

ЧП «Букс Медиа Тойс»

04073, г. Киев, пр. Московский, 10Б, оф. 33
тел. +38 (044) 351-14-39,
+38 (067) 572-63-34,
+38 (067) 572-63-35
e-mail: booksmt@rambler.ru

ЛЬВОВ

ООО «Книжкові джерела»

79035, г. Львов, ул. Бузковая, 2
тел. +38 (032) 245-00-25
e-mail: Knigi@lviv.farlep.net

ДОНЕЦК

ООО «ИКЦ «Кредо»»

83096, г. Донецк, ул. Куйбышева, 131
тел. +38 (062) 345-63-08, +38 (062) 348-37-92,
+38 (062) 348-37-86
e-mail: fenix@kredo.net.ua
www.kredo.net.ua

Книжный Клуб «Клуб Семейного Досуга»

УКРАИНА

служба работы с клиентами:

тел. +38 (057) 783-88-88
e-mail: support@bookclub.ua
Интернет-магазин: www.bookclub.ua
«Книжный клуб», а/я 84, Харьков, 61001

РОССИЯ

служба работы с клиентами:

тел. +7 (4722) 78-25-25
e-mail: order@flc-bookclub.ru
Интернет-магазин: www.ksdbook.ru
«Книжный клуб», а/я 4, Белгород, 308037

Ця книга — незамінний посібник із малювання в різних графічних техніках для тих, хто обожнює фантастичних героїв! Додержуйтесь покрокових інструкцій — і ви навчитеся в дев'ять коротких етапів, починаючи з ескізу, малювати единорога, Пегаса, кентавра, Мінотавра, грифона, сирену, Химеру, русалку, дракона, ельфа, гнома, тролля, чарівника, янгола й демона.

Марковская А. А.

М27 Рисуем героев фэнтези и мультяшных героев / А. А. Марковская ; худож. А. Марковская. — Харьков : Книжный Клуб «Клуб Семейного Досуга» ; Белгород : ООО «Книжный клуб «Клуб семейного досуга»», 2012. — 96 с. : ил. (Серия «Школа рисования от А до Я», ISBN 978-966-14-1234-6 (Украина), ISBN 978-5-9910-1525-7 (Россия)).

ISBN 978-966-14-2434-9 (Украина)

ISBN 978-5-9910-1829-6 (Россия)

Эта книга — незаменимый самоучитель по рисованию в разных графических техниках для тех, кто обожает фантастических героев! Следуйте пошаговым инструкциям — и вы научитесь в девять коротких этапов, начиная с наброска, рисовать единорога, Пегаса, кентавра, Минотавра, грифона, сирену, Химеру, русалку, дракона, эльфа, гнома, тролля, волшебника, ангела и демона.

УДК 75/76(075.4)
ББК 85.14



РИСУЕМ героев фэнтези и мультяшных героев

Это практическое пособие научит вас рисовать любимых героев из волшебного мира фэнтези. Вы познакомитесь с основными пропорциями тела человека и животного — и можете смело нарушать их, ведь вы изображаете не просто женщину, а загадочную русалку, не просто лошадь, а могучего кентавра, не просто орла, а таинственного грифона... Следуя пошаговым инструкциям, вы также научитесь рисовать единорога, Пегаса, Минотавра, Химеру, сирену, дракона, эльфа, гнома, тролля, волшебника, ангела и демона.



Материалы: карандаш, гелевая ручка, уголь, тушь



Разметка границ и общее построение рисунка, изображение фона



Прорисовка очертаний головы, рук и ног, крыльев и лап, когтей и копыт



Передача текстуры: мышцы, волосы, грива, чешуя, перья, шерсть



Создание объема, работа над зонами тени и бликами

www.ksdbook.ru

ISBN 978-5-9910-1829-6



9 785991 018296

www.bookclub.ua

ISBN 978-966-14-2434-9



9 789661 424349