

Алексей Шпилевой

РИСУЕМ ГЕРОЕВ
ФЭНТЕЗИ-
МИРОВ



 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Москва 2023

УДК 741
ББК 85.14
Ш83

Шпилевой, Алексей.

Ш83 Рисуем героев фэнтези-миров. 9 пошаговых мастер-классов по созданию вымышленных персонажей / Алексей Шпилевой. — Москва : Эксмо, 2023. — 112 с.: ил. — (Учимся рисовать фэнтези : от драконов до эльфов).

ISBN 978-5-04-172070-4

Пошаговое руководство по созданию иллюстраций в стиле фэнтези! В этой книге вы найдете советы по рисованию от популярного художника, интересные авторские упражнения для развития творческих навыков и простые пошаговые мастер-классы по рисованию таинственных героев фэнтези-миров! Создайте иллюстрации русалок, вампиров, джинов, гоблинов и драконов, а также придумайте собственных уникальных монстров! Погрузитесь в загадочную вселенную фэнтези вместе с этой книгой!

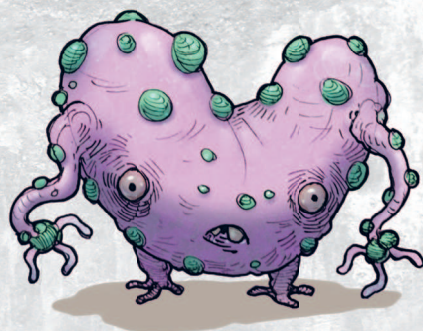
УДК 741
ББК 85.14

ISBN 978-5-04-172070-4

© А. Шпилевой, текст, иллюстрации, 2023
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

СОДЕРЖАНИЕ

Об авторе	5
Материалы.....	7
Как создать персонажа-монстра.....	9
Силуэт	10
Форма	11
Вдохновение	12
Мотивация в рисовании	13
Фантазия и креативность.....	15
Монстры	21
Зомби	22
Ктулху	27
Вампир	31
Русалка	36
Китайский дракон.....	42
Джинн	46
Гоблин	51
Ёкай.....	56
Крампус.....	61
Авторский монстр	66
Покрас иллюстрации в диджитал	71
Дорисуй!.....	84
Банк идей. Создай собственного Франкенштейна!	88
От тени к свету.....	94
Семейный бестиарий.....	98
По ту сторону зеркала.....	100
Сказки на ночь	102
Мудборд	106



ОБ АВТОРЕ

Меня зовут Алексей Шпилевой, я иллюстратор-самоучка. Я с детства увлекался рисованием. Постоянной практикой и большой любовью к этому делу я добился хороших результатов. В этой книге я покажу, как поэтапно нарисовать интересных фэнтезийных существ.

Мой стиль рисования — графика. Он выражается в четких линиях, штрихах и пятнах. В рисунке я предпочитаю стилизацию, придавая персонажам и объектам более декоративный и упрощенный вид. В моих работах преобладают мрачные сюжеты с различными сверхъестественными существами и монстрами.

Еще в детстве я любил придумывать и рисовать несуществующих персонажей. На меня повлияли фильмы, мультфильмы и видеоигры в жанре фэнтези, в которых я видел удивительных существ: драконов, эльфов и гоблинов.

Почему мне нравится изображать монстров? Я считаю их очень притягательными, мне нравится их неестественная анатомия. Когда я рисую, то до самого конца не знаю, каким получится существо. Его образ рождается в процессе рисования, и для меня это очень интересно и затягивающе. Чаще всего мои монстры вызывают смешанные чувства: они немного милые и в то же время отталкивающие.





МАТЕРИАЛЫ

ПРОСТОЙ КАРАНДАШ

Я использую простой карандаш твердостью В или HB. Он нужен для построения наброска, поверх которого будут нанесены чернила. Очень важно в процессе рисования не слишком сильно нажимать на карандаш, чтобы иметь возможность исправить рисунок, если вы вдруг ошибетесь.

КЛЯЧКА

После построения наброска нужно стереть основной слой графита, для этого я использую клячку. Клячка – отличный материал, который бережно убирает карандаш, не повреждая поверхность бумаги.

ЛИНЕР

Линер – это капиллярная ручка с тонким стержнем и чернилами на водной основе. Черный контур в своих иллюстрациях я делаю именно линером – это очень удобный материал. Основное удобство заключается в том, что чернила не размываются при последующем контакте с водой и не смешиваются с красками. Это важно, поскольку некоторые работы я раскрашиваю акварелью или маркерами.

Линеры бывают разной толщины и с разными наконечниками. Я использую круглое перо размером от 0,05 мм до 0,3 мм. Обязательно дожидаетесь высыхания чернил, иначе их можно размазать и испортить рисунок! Обычно чернила сохнут не более 10 секунд, в зависимости от поверхности, на которой вы рисуете.

Не покупайте сразу большие наборы линеров, потому что вы вряд ли будете пользоваться ими всеми – обычно у меня в ходу 3–4 линера. Не слишком сильно нажимайте на кончик пера линера, иначе он может провалиться, и инструмент придет в негодность!

БУМАГА

Существует много видов бумаги, и на всех линеры могут вести себя по-разному. Советую выбирать бумагу с плотностью от 120 г/м² до 200 г/м². Фактура должна быть гладкая.

Ищите в художественных магазинах бумагу и скетчбуки с примечанием «для графики» — не прогадаете. Экспериментируйте, ищите подходящие для себя инструменты.

Возможно, для вашего стиля вам подойдет очень толстый контур — тогда вам понадобится перо большого размера, и наоборот. Также пробуйте рисовать на бумаге с разной фактурой.



КАК СОЗДАТЬ ПЕРСОНАЖА- МОНСТРА

Автор должен четко понимать, какого монстра он создает. Кто он? Демон, дикий зверь, священное существо, нежить, восставшая из могилы, или призрак? Как он выглядит, на кого похож, как себя ведет? Откуда взялся и где обитает? Какие у него силы? Какие слабости и ограничения?

Во-первых, вся эта информация нужна для правдоподобности вашего создания. Во-вторых, чем доскональнее вы знаете что-то, тем интереснее и проще это рисовать.

Не обязательно отражать все особенности существа в его облике, но вы должны держать их в голове. Это поможет вам лучше понять характер монстра и определить его внешний вид.

Представим, что ваш монстр – воин-демон. У него длинное, худое тело и три руки... В качестве оружия он использует рога погибших соратников. Также у него самого длинные рога, глаз нет, а рот – это оголенные десны с длинными острыми зубами. Его тело покрыто наростами по типу чешуи или шипов.



В центре туловища расположена самая примечательная часть – зияющая круглая рана, в которой виднеется шар – душа демона. Это его слабое место. Разбив шар, вы уничтожите чудовище.

Думаю, уже исходя из этого описания, у вас сложился интересный образ.

Следует усвоить, что монстр не обязан выглядеть жутко. Многие художники рисуют некое зубастое и когтистое существо в крови. Это не особенно впечатляет и выглядит довольно скучно.

Важнее всего – придумать образ, который будет захватывать внимание зрителя, чтобы монстра было интересно разглядывать.

НА ЗАМЕТКУ

Попробуйте создать свое существо на основе какой-нибудь широко известной фобии — так вы сразу заставите многих читателей его бояться. Кого боятся люди? Пауков, демонов, клоунов? Представьте себе самую жуткую версию своего сокровенного кошмара и перенесите ее на бумагу.

СИЛУЭТ

Силуэт – ключевая составляющая хорошего дизайна: никакие детализация и покрас не компенсируют невнятность или скучность форм. Читаемый и информативный силуэт отвечает за первое впечатление, передает характер, рассказывает историю и раскрывает всевозможные особенности.

НА ЗАМЕТКУ

Сначала попробуйте изобразить простой черный силуэт вашего персонажа. Постарайтесь сделать так, чтобы даже в таком виде его можно было считать.

ФОРМА

Форма — это еще и отличный способ передать характер героя. Острые углы часто используют в дизайне злодеев, а мягкие и округлые формы — для создания добродушных, положительных персонажей. Иногда художники комбинируют стили, чтобы показать сложность характера.

Идея хорошего дизайна считается даже на примитивном наброске. На первых этапах лучше передать визуал персонажа крупными формами, чтобы создать ощущение, что половина дизайна уже готова. Никаких лишних деталей, только основные формы. На этом принципе основана идея о том, что хорошую мысль можно воплотить за 15 секунд на салфетке.

