



# ПОЛНЫЙ ГИД

*по рисованию*

**ДРАКОНЫ,  
ЕДИНОРОГИ  
И ДРУГИЕ  
МИФОЛОГИЧЕСКИЕ  
СУЩЕСТВА**

Издательство АСТ  
Москва



ОГИЗ

УДК 74(07)  
ББК 85.14я7  
Д72

Публикуется с разрешения издательства  
Walter Foster Publishing, a division of Quarto Publishing Group USA Inc.  
All rights reserved.  
Walter Foster is a registered trademark.

### **The Art of Drawing Myths Dragons Fantasy**

**Драконы**, единороги и другие мифологические существа. Полный  
Д72 гид по рисованию/ пер с англ. Л. Степановой. — Москва: Издательство  
АСТ, 2023. — 192 с.: ил Мастер-класс рисования и живописи (черно-  
белая)

ISBN: 978-5-17-145752-5

Легендарный единорог, получеловек-полузмея Нага, двухголовая змея Амфисбена, герой норвежской мифологии Ермунганд, огнедышащее чудовище Химера, загадочный Сфинкс, потомок Ехидны и Тифона – Цербер, одноглазый Циклоп, морское чудовище Кракен... И еще много популярных персонажей мифов и фэнтези, которых вы так мечтали научиться рисовать! В этом самоучителе вы найдете множество увлекательных, разнообразных проектов, созданных опытными художниками и преподавателями рисования. Пошаговый способ обучения и наглядные иллюстрации, помогут вам научиться рисовать с легкостью и удовольствием!

Приятной и очень полезной особенностью этого самоучителя являются уроки цифровой иллюстрации в Photoshop. В отличие от рисования или живописи, создание цифровых иллюстраций позволяет вносить значительные улучшения всего несколькими щелчками мыши.

**УДК 741**  
**ББК 85.15я7**

ISBN: 978-5-17-145752-5

© Walter Foster Publishing, Inc. Artwork auf  
Seite 1, 30, 46-49, 76-77, 98 unten, 100 unten, 126-127  
© 2011 Nathan Rohlander  
Seite 4, 40-41, 51, 52, 53 oben und rechts, 54 Kasten  
unten, 56, 64-75, 81, 99, 101, 102, 118-119, 133 oben, 138,  
140-141, 144-147, 148, 152-153, 156-165, 170-171, 174-175  
und Umschlag vorne (Junge) © 2006, 2007, 2009 Debra  
Kauffman Yaun  
Seite 5, 18-19, 24-29, 31, 32, 34, 39, 42 oben rechts, 43  
oben, 44, 54 oben, 55 oben, 57, 62-63, 83, 98 oben, 100  
oben, 130, 136-137, 139, 142-143 und  
Umschlag vorne (Zwei Kupfe) © 1989, 1997, 2001, 2003,  
2004, 2005, 2009 William F. Powell  
Seite 6, 12, 13 unten, 14, 15 oben © 2004, 2008 Walter  
Foster Publishing, Inc.  
Seite 8, 17, 36-38, 50, 78-79, 80, 82, 84-97, 120-125, 131  
und Umschlag vorne (Torso, Mdnnerkopf, Nasen) © 2006  
Ken Goldman  
Seite 9, 11 Walter Foster Publishing, Inc. © 2005  
Seite 10 oben und Mitte, 13 oben, 15 unten (Skala) © 1997,  
2003, 2006 Diane Cardacci  
Seite 10 unten, 53 Kasten unten, 133 Kasten unten  
© 2006 Carol Rosinski  
Seite 16, 35, 42 oben links und unten, 132, 134, 149, 150,  
168-169, 173 © 1999, 2003, 2005, 2009 Michael Butkus  
Seite 20-23, 53 Mitte links, 55 unten, 58-61, 114-117  
© 2015 Jennifer Genari  
Seite 33, 151, 166-167 © 1989, 1990, 1997, 1998, 2003,  
2009 Walter T. Foster  
Seite 43 oben, 45, 135, 154-155, 172 © 2003 William F. Powell  
Seite 103-113, 128-129, 192 © Quarto Publishing Company  
Inc. Toronto 1991 Diana Constance  
Seite 178-191 © 2009, 2010, 2013 Jeannie Lee  
FOTOS INNENTEIL: Walter Foster Publishing, Inc.



# Содержание

## НАЧИНАЕМ .....7

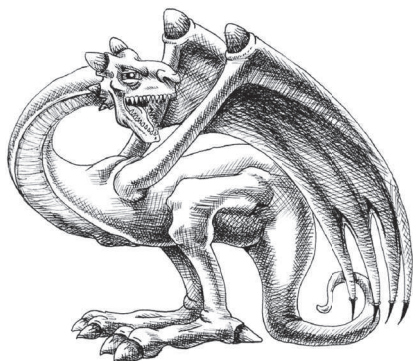
Инструменты и материалы.....	8
Рисование линий.....	11
Конструирование изображений различных объектов.....	13
Расположение черт лица.....	14
Комбинирование известных элементов.....	16



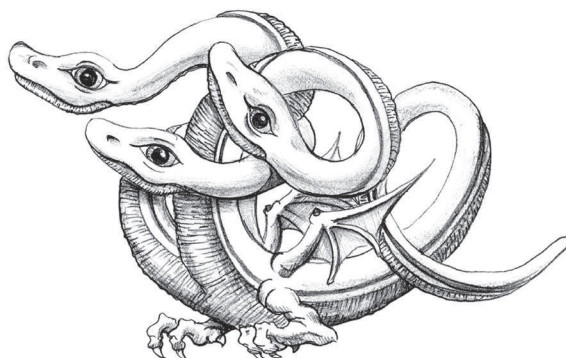
Штрихование рисунка.....	17
Создание текстур.....	20
Цифровые технологии.....	21

## ДРАКОНЫ..... 23

Огненный дракон.....	24
Водяной дракон.....	26
Земляной дракон.....	28
Штормовой дракон.....	30
Детеныш.....	32
Нага.....	33
Змей.....	34
Линдворм.....	36
Виверна.....	38



Дрэйк.....	40
Амфисбена.....	42
Амфитер.....	43
Западный дракон.....	44
Восточный дракон.....	46
Дзэнне Рюо, японский дракон.....	48
Тянь Лун, китайский дракон.....	50
Апалала, пакистанский дракон.....	52
Дракон Беовульф, англосаксонский дракон.....	56
Тиамат, месопотамский дракон.....	58
Дракон Святого Георгия, валийский дракон.....	60
Морской змей.....	62



Челанский озерный дракон, мифы американских индейцев.....	64
Гидра, египетская мифология.....	66
Ладон, греческая мифология.....	68
Кецалькоатль, мексиканская мифология.....	70
Василиск, североафриканская мифология.....	71
Ёрмунганд, норвежская мифология.....	72
Радужный змей, австралийская мифология.....	73
Фафнир, норвежская мифология.....	74
Драхенштейн, немецкая мифология.....	76
Ажи Дахака, персидская мифология.....	78

## МИФИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА..... 81

Апокалиптическая тварь, месопотамская мифология.....	82
Хувава, месопотамская мифология.....	84



Гарм, норвежская мифология .....	86
Ехидна, греческая мифология.....	88
Химера, греческая мифология .....	90
Сфинкс, греческая мифология .....	92
Цербер, греческая мифология .....	94
Герийон и Ортрис, греческая мифология .....	97
Грендель, англосаксонская мифология.....	100
Минотавр, греческая мифология .....	102
Сатир, греческая мифология .....	104
Циклоп, греческая мифология .....	106
Сирены, греческая мифология.....	108
Гарпия, греческая мифология.....	109
Горгона, греческая мифология.....	110
Пегас, греческая мифология .....	112
Адские псы .....	114
Мантисора.....	118
Феникс.....	120
Единорог .....	122
Грифон.....	124
Кракен .....	126



## ФЭНТЕЗИ ..... 129

Банши.....	130
Огр.....	132
Этин.....	134
Гном.....	136
Гоблин.....	139
Хобгoblin .....	142
Гремлин.....	145
Гаргуля.....	148
Пикси .....	150
Фейри.....	152
Суккуб.....	154
Бугимен.....	158
Растения-людоеды .....	160
Злой колдун .....	164



## ГЕРОИ ..... 169

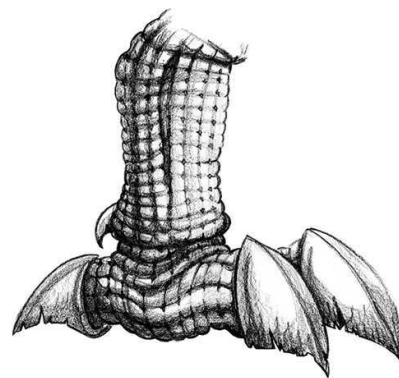
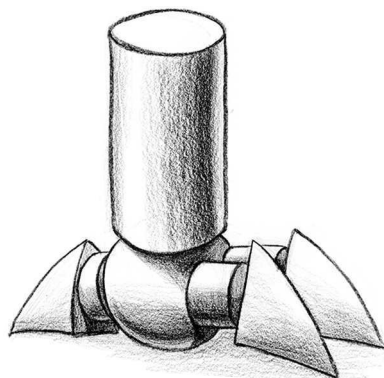
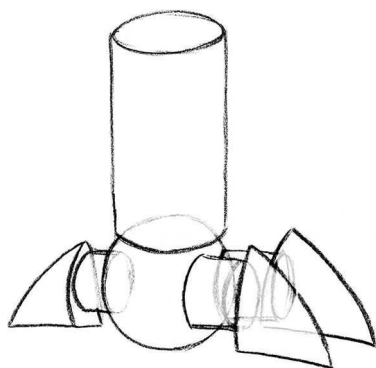
Космический мечник-мистик.....	170
Юный герой .....	174
Гном — убийца драконов.....	176
Друид.....	180
Темный эльф, дроу.....	182
Воин-варвар.....	184
Кузнец .....	186
Лучник .....	189

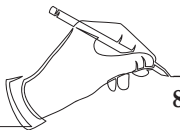




# Начинаем

В этой книге вы найдете много драконов, мифологических зверей и фантастических существ, которых я классифицировал, используя более распространенные термины и определения из книг в жанре фэнтези, видеоигр и мифологических сказок. Упражнения в этой книге разработаны так, чтобы быть доступными для всех: какими бы сложными ни казались завершённые рисунки, все они разбиты на простые этапы, описанные в пошаговых инструкциях. На следующих нескольких страницах вы узнаете о моих приемах рисования этих причудливых существ, в том числе о том, как использовать базовые формы и применять различные техники штрихования. Вы узнаете, как лучше всего использовать те или иные материалы — от угольного карандаша до туши, — чтобы вы могли рисовать драконов как можно лучше.

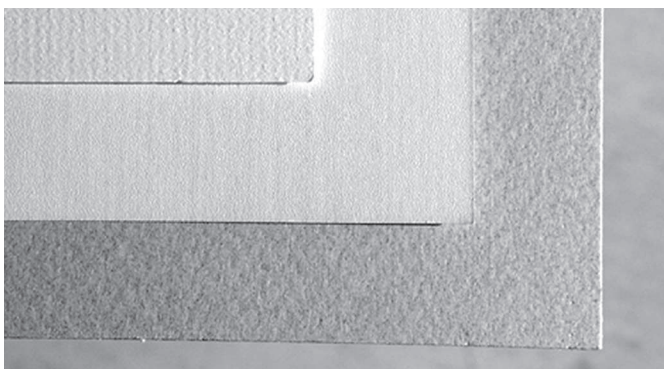




## Инструменты и материалы

Рисование — это не только развлечение, но и важный вид искусства. Даже когда вы пишете или печатаете свое имя, на самом деле вы рисуете! Упорядочивая линии, вы можете создавать контуры фигур, а продвинувшись немного дальше и добавив темные и светлые тона, вы преобразуете рисунки в трехмерные формы, которые выглядят уже более реалистично. Одна из замечательных особенностей рисования заключается в том, что вы можете делать это где угодно, а материалы очень недорогие. Однако вы получаете то, за что платите, поэтому покупайте лучшее, что можете позволить себе в данный момент, и при любой возможности обновляйте свои принадлежности. Хотя для создания какого-либо рисунка может быть использовано все, что оставляет след, вам наверняка захочется, чтобы ваши творения не исчезли со временем. Вот несколько материалов, которые обеспечат вам хороший старт.

**Блокноты для рисования.** Блокноты для рисования в удобном переплете бывают самых разных размеров, текстур, веса и обложек. Они особенно удобны для создания быстрых набросков и при рисовании на открытом воздухе. В студии вы можете использовать большой блокнот, чтобы сделать набросок картины, или взять с собой маленький блокнотик для быстрых зарисовок во время путешествия. Чаще всего для такой работы берут блокноты с гладкой бумагой или с бумагой со средней зернистостью.



**Бумага для рисования древесным углем.** Текстура такой бумаги тоже бывает разной. Некоторые виды поверхности сильно шероховатые, что позволяет использовать ее для усиления текстуры ваших рисунков. В продаже можно найти бумагу разного цвета — это добавит вашим рисункам глубину и визуальный интерес.



**Рабочее место.** Стоит создать рабочую зону с хорошим освещением и достаточным пространством для работы и размещения ваших инструментов. Конечно, идеально подойдет целая комната с хорошим освещением, мольбертом и столом для рисования. Но все, что вам действительно нужно, — это место у окна с естественным светом. При рисовании вечером вы можете использовать не слишком яркую белую лампочку накаливания и холодный белый флуоресцентный свет, чтобы у вас был как теплый (желтоватый), так и холодный (голубоватый) свет.



**Бумага для рисования.** Для готовых работ лучше всего использовать отдельные листы бумаги для рисования. В продаже вы найдете листы бумаги с разным типом поверхности — гладкую (горячего прессования), среднюю (холодного прессования) и от шероховатой до очень шероховатой. Поверхность бумаги холодного прессования — наиболее универсальный вариант. Ее текстура средней зернистости, то есть не совсем гладкая, благодаря чему она является хорошей поверхностью для использования различных техник рисования.



## СОБИРАЕМ БАЗОВЫЙ НАБОР

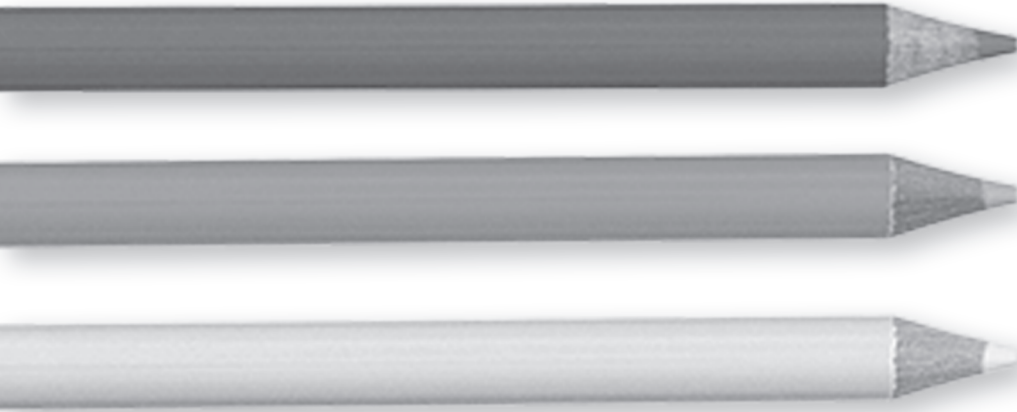
Для начала не нужно много расходных материалов; можете начать наслаждаться рисованием с помощью всего лишь карандаша № 2 или HB, точилки, винилового ластика и любого листа бумаги. Позднее вы всегда сможете добавить больше карандашей, угля, растушёвок и тому подобного. Покупая карандаши, обратите внимание на то, что они помечены буквами и цифрами, указывающими на степень мягкости или твердости грифеля. Карандаши с грифелями группы В мягче, чем карандаши с грифелями группы H, поэтому они оставляют более темные штрихи. HB находится посередине, что делает этот карандаш универсальным и хорошим инструментом для начинающих. На схеме справа показаны различные инструменты рисования и виды штрихов, которые они производят. По мере расширения запаса карандашей потренируйтесь в заточивании кончика карандаша различными способами, чтобы понять, как это влияет на создаваемые ими штрихи, изменяя нажим на карандаш. Чем привычнее вам будет работа со своими инструментами, тем лучше будут ваши рисунки!



**Птичье или погружное перо.** Простые перьевые ручки обеспечивают некоторую гибкость при нанесении чернил. Вы можете приобрести вставные перья разных размеров. Но будьте осторожны при нанесении чернил с помощью этих инструментов — их линии остаются влажными в течение нескольких минут. Убедитесь, что вы подождали достаточно времени до полного высыхания!



**Кисть для нанесения краски.** Нанесение краски кистью позволяет создавать более плавные, живые линии и отлично подходит для создания толстых или тонких штрихов. Работа кистью занимает больше времени, причем опыт нарабатывается путем упорной практики. Приобретите соболиную кисть с острым кончиком. При нанесении краски кистью сначала обмакните ее в воду и скатайте излишки воды на бумажное полотенце, и только потом обмакните кисть в чернила или краску.



**Цветные карандаши.** Штрихи цветных карандашей легко накладываются друг на друга. Они бывают восковыми, масляными и водорастворимыми. Карандаши на масляной основе прекрасно дополняют карандаши на восковой основе. Водорастворимые карандаши реагируют на воду аналогично акварели. Ими можно не только создавать законченный рисунок, но и уточнять мелкие детали.

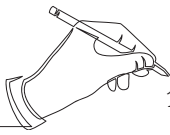
**HB.** Карандашом HB с острым кончиком можно нарисовать четкие линии и обеспечить хороший контроль над процессом рисования. Круглым кончиком такого карандаша вы можете провести несколько более толстых линий и заштриховать небольшие участки.

*HB, острый кончик*



*HB, округлый кончик*





*HB, кончик заточен лопаточкой*



*Карандаш для набросков, плоско заточенный*



**Плоский кончик.** Для получения более широких штрихов используйте остро заточенный лопаточкой кончик карандаша 4B. Большой плоский карандаш для рисования отлично подходит для тонирования больших областей, но острым краем такого грифеля можно проводить и более тонкие линии.



**Маркеры.** Маркеры на спиртовой основе идеально подходят для добавления ярких цветов. Они отлично подходят для тонирования и заполнения цветом больших участков. Маркеры и цветные карандаши можно использовать в сочетании с краской, чтобы улучшить рисунок и подчеркнуть его отдельные элементы.



**Тушь.** Тушь — это черные чернила, изготовленные из углерода. Она использовалась в различных формах с древних времен и стала стандартным материалом для письма и печати в западном мире на рубеже XX века. Тушь — это традиционный красочный материал для художников комиксов, но вам не обязательно использовать ее для рисования.

**Ластики для художников.** Вам совершенно необходима резинка-клячка, ведь ее можно сформировать в виде небольших клиньев для удаления следов графита даже на крошечных областях. Виниловые ластики хороши для очищения больших площадей — они полностью удаляют карандашные пометки. Ни один из ластиков не повреждает поверхность бумаги, если не тереть ее слишком сильно.



# Рисование ЛИНИЙ

При рисовании линий не всегда обязательно рисовать острым кончиком карандаша. На самом деле иногда желательный эффект может обеспечить более тупой кончик. При использовании грифеля большего диаметра эффект тупого кончика становится еще более очевидным. Поэкспериментируйте со своими карандашами, чтобы ознакомиться с различными типами линий, которые они могут создавать. Выполняйте все виды штрихов, какие только можете

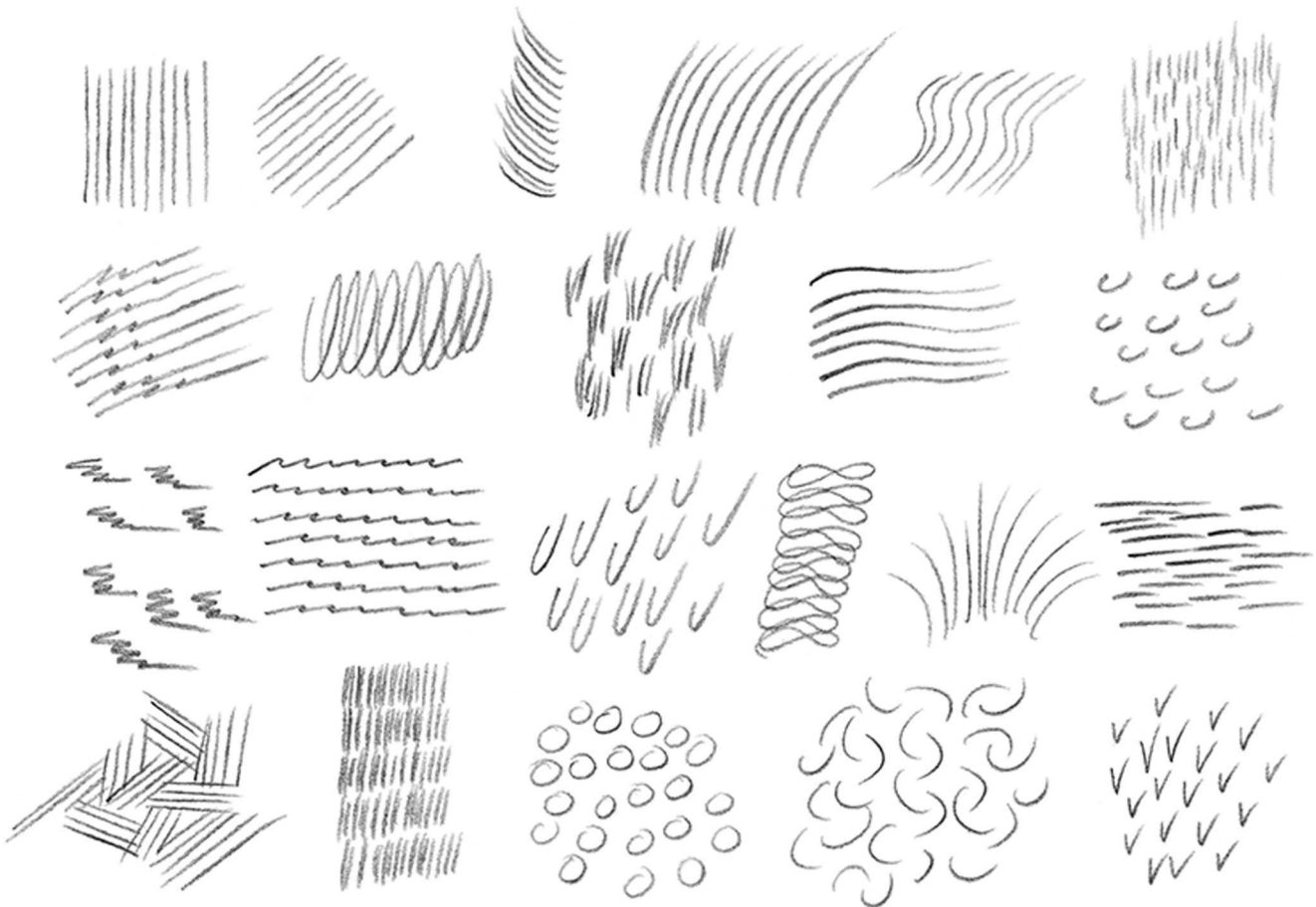
придумать, используя карандаши как с острым, так и с тупым кончиком. Потренируйтесь в создании показанных ниже штрихов, выполняя движения, которые помогут вам расслабиться.

Экспериментируя, вы поймете, что некоторые каракули будут напоминать определенные образы или текстуры. Например, маленькие буквы могут быть похожи летящих птиц, в то время как волнистые линии скорее напомнят о воде.

## РИСОВАНИЕ ОСТРЫМ КОНЧИКОМ КАРАНДАША

Сначала нарисуйте ряд параллельных линий. Попробуйте расположить их вертикально, а затем — под углом. Сделайте некоторые из них изогнутыми, пробуя делать как короткие, так и длинные штрихи. Затем выполните несколько волнистых линий под углом, затем — множество коротких вертикальных штрихов.

Попробуйте нарисовать спираль, а затем сгруппировать короткие изогнутые линии. Затем попрактикуйтесь в изменении толщины линий по мере рисования. Os, Vs и Us — это некоторые из наиболее распространенных букв алфавита, используемых при рисовании каракулей.





## РИСОВАНИЕ КАРАНДАШОМ С ТУПЫМ КОНЧИКОМ

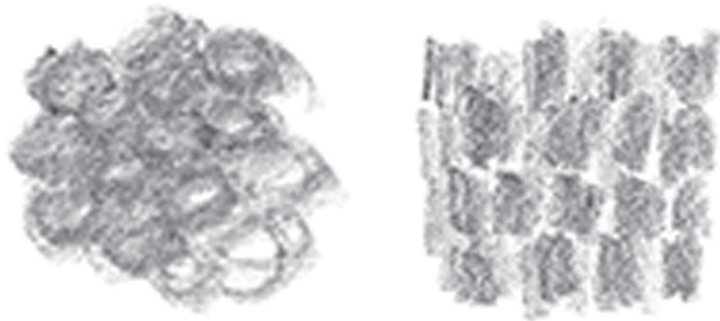
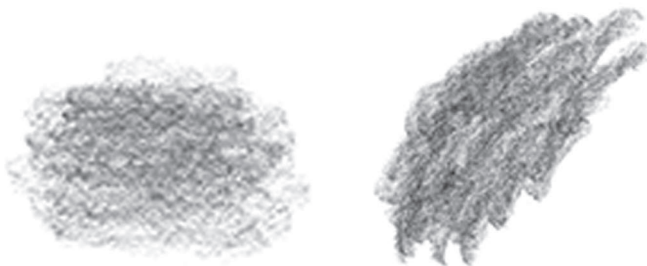
Проделайте те же упражнения карандашом с тупым кончиком. Даже если вы используете одни и те же положения рук и штрихи, результаты будут совсем иными. Взгляните на эти примеры. Обои типа карандашей были нарисованы одни и те же

фигуры, но тупой карандаш создавал совсем другие линии, чем острый. Вы можете затупить кончик карандаша, потерев кончик карандаша о кусок наждачной бумаги или о шероховатый лист обычной бумаги.



**Простое начало.** Сначала поэкспериментируйте с вертикальными, горизонтальными и изогнутыми штрихами. Выполняйте штрихи близко один к другому и начинайте с сильного нажима на грифель, а затем ослабляйте давление с каждым штрихом.

**Изменение нажима.** Изменяя нажим на карандаш случайным образом, покрывайте участок рисунка тоном, меняя давление в разных его точках. Штрихи нужно неизменно выполнять свободными движениями.



**Выполнение небольших штрихов.** В первом примере делайте небольшие круги. Узор напоминает кожу шкуры животного. Во втором примере (справа) выполняйте короткие чередующиеся штрихи, чередуя сильный и легкий нажим, чтобы создать узор, напоминающий камень или кирпич.

**Ослабление нажима.** Выполняйте длинные вертикальные штрихи, меняя давление при рисовании каждого штриха, пока не получится рисунок высокой травы (слева). Затем несколько более свободными движениями нарисуйте штрихи, которые можно было бы использовать для изображения воды (снизу). Сначала сделайте короткие спиральные движения рукой, а затем выполняйте волнообразные движения, меняя нажим на карандаш (сверху).





# Конструирование изображений различных объектов

Рисование становится намного более простым процессом, когда вы начинаете с разбиения объекта на базовые фигуры или трехмерные формы. Эти простые формы, с небольшой доработкой, легко могут стать частями тела вашего существа. На моих рисунках ноги часто получаются из цилиндров, а стопы — из кубов (ниже показаны примеры форм, позволяющие понять этот метод рисования), поэтому первым делом при создании любого рисунка нужно сделать набросок форм и доработать их. После этого остается только соединить и уточнить линии, а затем добавить детали.

## НАЧНИТЕ С БАЗОВЫХ ФОРМ

Когда вы рисуете контур объекта, вы рисуете его фигуру. Но у вашего объекта также есть глубина, то есть объемная форма. Формами, соответствующими четырем базовым фигурам — кругу, прямоугольнику, квадрату и треугольнику, — являются сферы, цилиндры, кубы и конусы. Например, мяч и грейпфрут — это сферы, кувшин и ствол дерева — цилиндры, коробка и здание — кубы, а елка и воронка — конусы. Как только вы научитесь рисовать формы простых фигур, вы сможете нарисовать любой предмет!

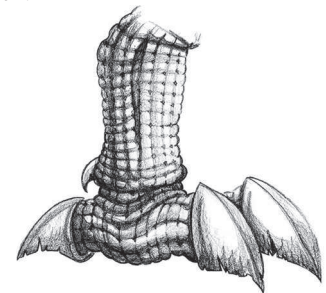
**Начните с фигур.** Вот как выглядела бы стопа дракона, если ее полностью составить из геометрических форм. Лодыжка рисуется в виде цилиндра, подушечка стопы — в виде круга, а когти изображаются в виде треугольных форм.



**Тонирование для достижения эффекта глубины.** Нанеся штриховку разного оттенка на базовые фигуры, я создал формы. Однако при создании реального рисунка я бы не стал заходить так далеко — это лишь промежуточный этап, показывающий, как тонирование создает ощущение объема.

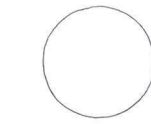
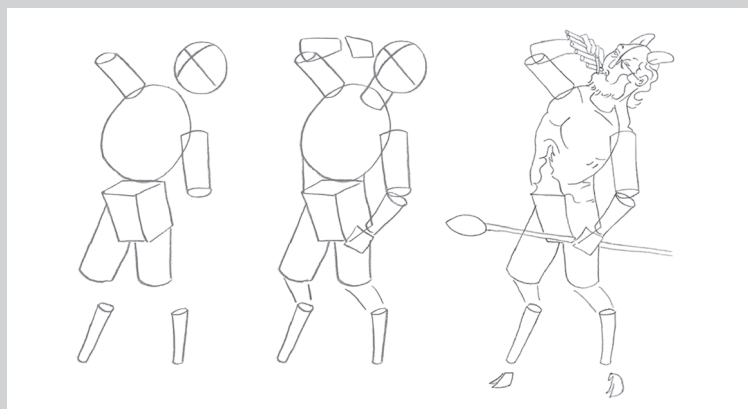


**Завершенный рисунок.** Затем я использовал базовые фигуры как основу для того, чтобы доработать рисунок, добавить детали и штриховку. Хотя первоначальные формы подверглись некоторому изменению, вы все равно можете проследить их под нанесенной штриховкой.

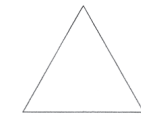
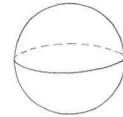


## ПРЕОБРАЗОВАНИЕ БАЗОВЫХ ФОРМ

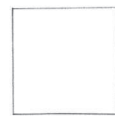
Вот пример использования простых фигур и форм для создания мифологического персонажа — сатира. На первом шаге я изобразил голову кругом, грудь — овалом, для бедер использовал куб, а для рук и ног — цилиндры. В следующем шаге я добавил больше цилиндров, чтобы завершить рисование рук, ног и шеи, а также квадраты для кистей рук. В третьем шаге я начал уточнять верхнюю половину тела, стирая по ходу работы конструктивные линии.



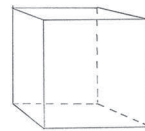
Преобразование  
круга в сферу



Преобразование  
треугольника  
в конус



Преобразование  
квадрата в куб



Преобразование  
прямоугольника  
в цилиндр

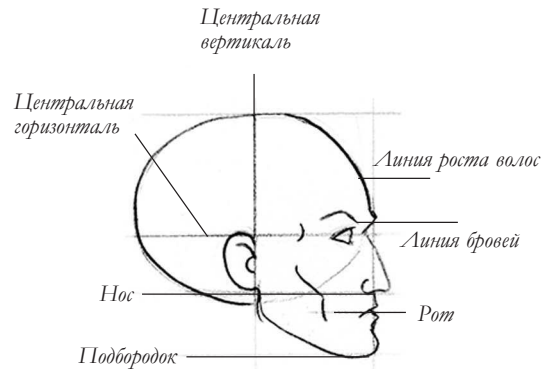
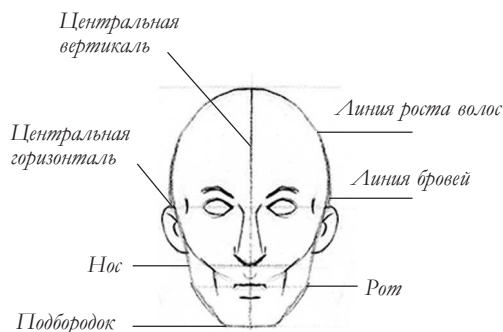




# Расположение черт лица

Хотите верить, хотите нет, но у драконов и других фантастических существ в целом те же пропорции лица (сравнительные размеры и расположение частей лица друг относительно друга), что и у людей. Понимание правильных пропорций и использование рекомен-

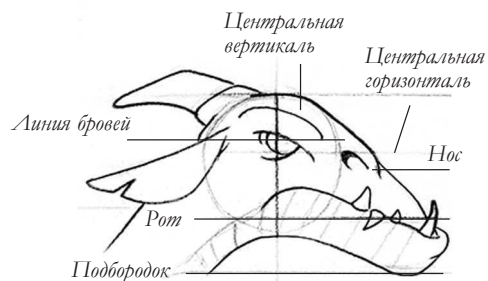
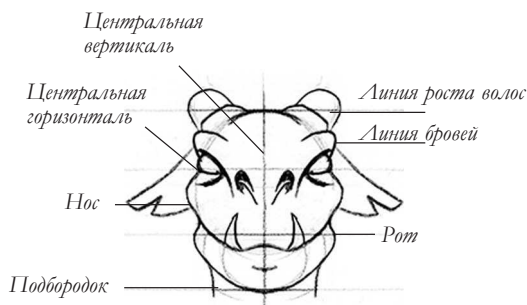
даций поможет вам определить правильные размеры и расположение черт лица существ, описанных в этой книге. Независимо от того, смотрите ли вы на объект спереди, в профиль или с разворотом в три четверти, основные пропорции останутся неизменными.



## Конструктивные линии при рисовании человеческого лица.

Чтобы найти конструктивные линии на человеческом лице, разделите лицо пополам по горизонтали и вертикали. Затем снова разделите нижнюю часть пополам, чтобы показать, где будет конец носа. Разделите оставшуюся часть еще раз, чтобы понять, где заканчивается нижняя губа. Линия роста волос находится примерно в трети расстояния от макушки до глаз, а линия бровей находится чуть выше ушей. Глаза расположены по центру между центральной вертикалью и боковыми сторонами головы, а расстояние между ними равно ширине одного глаза.

**Профиль человека.** При рисовании головы человека в профиль используйте большой круг черепа в качестве ориентира для размещения черт лица. Нос, губы и подбородок выходят за пределы круга, в то время как глаз и ухо остаются внутри этого круга. Когда голова повернута в профиль, линии лица остаются на тех же местах, что и на рисунке анфас.



**Направляющие линии при рисовании морды дракона.** Голова дракона рисуется согласно тем же общим правилам пропорций, что и человеческая, хотя направляющие (и черты лица) расположены на голове дракона немного по-другому. Например, линия роста волос у дракона выше, а пространство между нижней частью носа и центральной горизонталью намного меньше, чем у человека. Тем не менее, эти линии служат той же цели и действуют так же, как линии на человеческой голове.

**Профиль дракона.** Голова изображается кругом меньшего размера, так как у драконов мозг меньше относительно черепа, чем у людей. Нос и рот выходят за пределы круга, в то время как глаз остается внутри круга. Ухо начинается внутри круга, но уши драконов, как правило, длиннее и больше, чем у людей, поэтому их уши вытягиваются дальше.



## ИЗМЕНЕНИЕ ПРОПОРЦИЙ

Как только вы определитесь с правильными базовыми пропорциями, можно начать экспериментировать с изменением «средних» пропорций, чтобы они соответствовали уникальным, индивидуальным характеристикам вашего персонажа. Вы заметите, что размеры, расположение и даже количество черт лица

варьируются от существа к существу, поэтому иногда вам придется изменять указанные выше «нормальные» пропорции, чтобы они соответствовали конкретно изображаемому персонажу. Изучите приведенные ниже примеры, чтобы увидеть, как меняются черты лица при рисовании лиц различных персонажей.



**Нормальные пропорции.** Пропорции лица пикси довольно обычные: расстояние между глазами равно примерно ширине одного глаза, а глаза находятся на центральной горизонтали. Нос расположен посередине между линией бровей и нижней частью подбородка, а уши находятся на одной линии с бровями.



**Не вполне нормальные пропорции.** Глаза тролля намного меньше, чем у людей, расстояние между ними примерно равно двум ширинам глаза. Нос слишком большой по сравнению с крошечным ртом, а подбородок очень короткий и маленький. Уши также слишком велики, и они расположены ниже.



**Аномальные пропорции.** Циклоп сильно отличается от стандарта только тем, что у него один глаз. Остальные черты лица расположены достаточно обычно, но глаз не пропорционален ушам, носу и рту, поскольку занимает большую часть лица.



**Преувеличенные пропорции.** В этом примере глаза и уши гремлина примерно в два раза больше, чем у среднего человека. Носа почти нет, а рот тянется почти через все лицо. Эти изменения делают образ маленького гремлина незабываемым.