

СКЕТЧБУК

по рисованию
фэнтези

Простые пошаговые
уроки по созданию
магических персонажей

Содержание

Предисловие.....	4
Инструменты и материалы.....	6
Глава 1. Что такое фэнтези и как его рисовать?.....	8
Берем в руки карандаш.....	16
С чего начинать рисунок?.....	28

Глава 2. Создание фэнтезийного мира.....	48
Из чего складывается персонаж?.....	49
Усложняем задачу.....	80
Тонкости.....	96
«Нечеловеческий образ».....	112
Ах, какая фактура!.....	118
Заключение.....	126



Предисловие

Многие любят фильмы, комиксы и компьютерные игры в жанре фэнтези. Но далеко не все задумываются о том, как рождаются персонажи, которых мы потом увидим на экране компьютера, в кинотеатре или на страницах журнала. А ведь их нужно предварительно придумать и нарисовать!

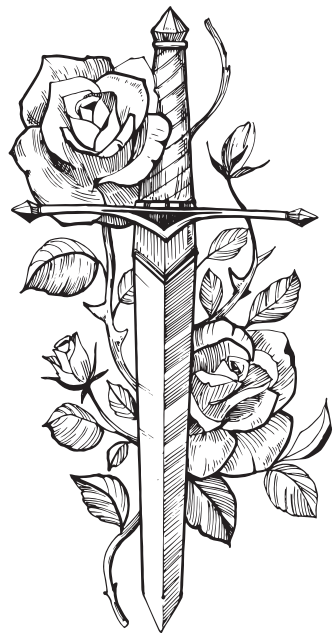
Эта книга посвящена рисованию фэнтезийных персонажей. Причем воплощать их на бумаге мы будем в виде скетчей.

Что такое скетч? Это слово можно перевести с английского языка как «зарисовка» или «эскиз». Раньше скетчами обычно называли предварительные наброски, которые художник делал перед тем, как приступить к рисованию большого масштабного полотна. Но потом скетч превратился в самостоятельное направление в искусстве.

Альбом для рисования скетчей называется скетчбуком. Носите его с собой, зарисовывая все, что привлечет ваше внимание.

Суть скетча в том, что рисунок – независимо от того, что вы рисуете, – создается за короткое время, «на одном дыхании». Но качество при этом не страдает! Скетч должен передавать настроение и характер персонажа, достоверно представлять пропорции, создавать узнаваемый образ.

Скетчинг, то есть создание скетчей, многих привлекает свободой самовыражения: ведь рисовать можно практически чем угодно. Карандашом, ручкой, красками, пастелью. И благодаря этой книге вы сможете при помощи простого карандаша создать собственный мир в стиле фэнтези.



Инструменты и материалы



Скетчбук. Какого он должен быть размера? Ориентируйтесь примерно на размер обычной ученической тетради или чуть больше. В слишком маленьком скетчбуке неудобно рисовать, слишком большой неудобно носить с собой – а вы наверняка захотите практиковаться постоянно. Главный критерий – бумага. Не годится как слишком гладкая, так и слишком шершавая. Если сомневаетесь в выборе – проконсультируйтесь у продавца, какой вариант лучше всего подходит для карандашного скетча.

Карандаши. Лучше всего обычные, те, которые нужно время от времени точить. Художники считают, что они дают более «живую и теплую» линию, чем механические. Хотя последние



в каком-то смысле удобнее. Самое главное: учтите, что карандаши могут быть разной степени жесткости (твердости). Твердый карандаш дает более светлую линию и требует большего усилия, чтобы провести ее по бумаге. Мягкие дают темную, жирную линию при совсем незначительном усилии. В Европе мягкость и твердость карандашей обозначают соответственно буквами «В» и «Н». В России – «М» и «Т». То есть карандаш, например, «4В» будет гораздо мягче, чем просто «В». А «3Н» тверже, чем просто «Н». «НВ» или «ТМ» – средние по твердости. На первое время приобретите три карандаша – мягкий, средний и твердый, – но не крайних степеней мягкости и твердости, так как при небольшом опыте вам будет сложно с ними работать.

Ластик. Не покупайте слишком твердый и зернистый – он будет царапать и рвать бумагу, оставляя некрасивые пятна.

Если вы собираетесь пользоваться обычными, не механическими карандашами – обязательно купите точилку.

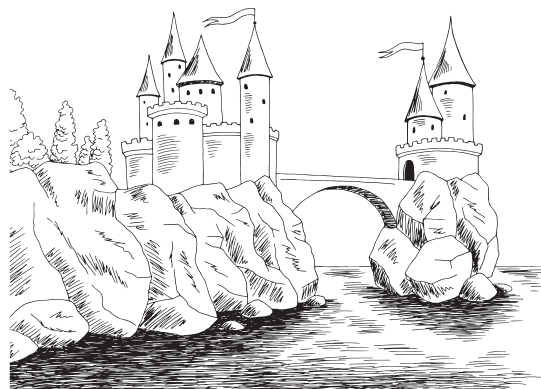
Глава 1.

Что такое фэнтези
и как его рисовать?



Фэнтези – особое направление в литературе, живописи, играх, которое имеет много общего с фантастикой, сказкой, мифологией, и в то же время сильно от них отличается. Например, в чем главное отличие фэнтези от фантастики? Последняя возникла в основном под влиянием быстрого научного и технологического развития мира. Именно наука и техника преобразуют мир в рамках фантастического произведения, благодаря прогрессу там становятся возможны путешествия

в другие галактики, общение с инопланетным разумом и так далее. Вся фантастичность там обоснована. Авторы фэнтези не объясняют происходящие в созданном ими мире чудеса – они там просто существуют. Магия, превращения, наличие странных существ – все это обыденность, которая может быть никак не связана с прогрессом и не всегда объясняется.



Характерная примета фэнтези – оно часто бывает основано на давно известных мифах, сказках, религиозных сюжетах. Пространство, в котором разворачиваются события, может быть чисто условным: мы не всегда знаем, где оно находится. В параллельном мире? В прошлом? Такая особенность позволяет авторам населить свой мир кем и чем угодно. Там могут соседствовать драконы и паровые двигатели, волшебники и феи, могучие воины и враждебные им племена, стоящие на первобытной ступени развития.

Многие популярные персонажи в жанре фэнтези оказались прямо заимствованными из мифов и легенд. Например, эльфы. Считается, что это название произошло от скандинавского «альвы» – так назывались сверхъестественные существа, которые могли быть «светлыми», жившими рядом с богами, и «темными», населявшими в основном пещеры и подземелья. Родственниками альвов считают прекрасных и могущественных кельтских сидов, обитавших в волшебном потустороннем мире.

Когда в Европе начало распространяться христианство, древние образы альвов и сидов смешались с обычной фольклорной нечистью. И лишь авторы фэнтези XX столетия – например, Джон Толкин – снова сделали эльфов красивыми и могущественными.



Еще один пример – гномы, которые встречаются во множестве произведений в жанре фэнтези. Подобные персонажи были очень популярны в германо-скандинавской мифологии: цверги, кобольды и прочие. Длинная историческая биография у троллей, гоблинов и прочих интересных существ, без которых представить классическое фэнтези уже вряд ли возможно.

Какие характерные приметы почти всегда сопутствуют этому жанру, помимо вымышленного мира и мифологическо-сказочных заимствований?

- «Уклон» в Средневековье. Видимо, из-за своей условной живописности – замки, вера в колдовство и философский камень, рыцари и ведьмы – эта эпоха так привлекает писателей, художников и разработчиков компьютерных игр.
- Герои часто вынуждены пройти некий путь, благодаря которому становятся мудрее, сильнее или спасают мир.



- Сочетание примет разных эпох: в произведениях жанра фэнтези могут соседствовать, например, магические эликсиры и железные дороги.
- Существование параллельных миров, а также порталов, которые позволяют персонажам путешествовать во времени и пространстве.
- Любовная линия и власть судьбы. Последнюю фэнтези заимствовало в основном из мифов: например, в греческой мифологии даже сам Зевс не мог противиться воле богинь судьбы.
- Наличие фантастических существ и разнообразных монстров.

