

УЧИМСЯ РИСОВАТЬ

ФЭНТЕЗИ

ХЁН УК ПАК



УДК 741(07)
ББК 85.15я7
Х38

캐릭터&크리처 드로잉
박형욱
Character & Creature Drawing
Hyung Wook Park

Copyright © 박형욱

All Rights Reserved. Russian translation rights © 2024 EKSMO Publishing House Ltd.
Russian translation rights are arranged with Digital Books through AMO Agency Korea
and Igor Korzhenevskiy of Alexander Korzhenevski Agency, Russia.

Хён Ук Пак.

Х38 Учимся рисовать фэнтези. От эльфов до кентавров: пошаговые уроки по созданию собственной вселенной / Хён Ук Пак; [перевод с корейского Е. Чёрной]. — Москва: Эксмо, 2024. — 212 с.: цв. ил. — (Учимся рисовать фэнтези: от драконов до эльфов).

ISBN 978-5-04-184221-5

На страницах этого руководства популярный корейский художник Хён Ук Пак расскажет все, что знает о фэнтези. Под одной обложкой вы встретите и жутких зомби, и хитрых ведьм, и огромных химер, а также научитесь рисовать их и других существ. Книга разделена на четыре больших блока, где автор расскажет об основах рисования, объяснит особенности строения человеческого тела и разных монстров, а также покажет примеры своих работ.

**УДК 741(07)
ББК 85.15я7**

ISBN 978-5-04-184221-5

© Чёрная Евгения, перевод с корейского, 2024
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2024

\ ПРЕДИСЛОВИЕ \

Уже не вспомню, когда это началось, но во всех анкетах в графе «будущая профессия» я называл себя автором манхвы. Я рисовал везде, где находил место: на обратной стороне тетради, на пустых страницах учебника. Я рисовал роботов из мультфильмов, персонажей из «Жемчуга дракона»¹, покрывая рисунками оборотную сторону тетради как в начальной, так и в средней и старшей школе. Хотя я не стал иллюстратором, как мне всегда хотелось, я зарабатываю на жизнь в качестве концепт-художника компьютерных игр; а еще я втихаря рисую на обороте протоколов официальных встреч.

В какой-то момент рисование стало работой и уже не приносило мне такого удовольствия, как в детстве. Я страдал, когда меня сравнивали с другими художниками, у меня был стресс, когда я чего-то не знал. Мне было тяжело, но я находил в себе силы радоваться, когда узнавал что-то новое и профессионально рос. Кажется, я хорошо справился.

Я думаю, было бы здорово, если бы читатели этой книги могли снизить стресс, который испытывают во время рисования или когда сталкиваются с чем-то новым. Вот бы они могли с удовольствием рисовать каждый день, как дети рисуют на обратной стороне тетрадей. Надеюсь, эта книга поможет вам и вы сможете наслаждаться рисованием любимых персонажей.

Несколько лет назад, когда я получил руководящую должность, я стал меньше времени уделять рисованию и почувствовал, что теряю навыки. Я подумал, что с этим что-то нужно делать, и решил каждый день публиковать свои рисунки в социальных сетях. Это привлекло внимание редактора и подтолкнуло меня к созданию книги. Мне казалось, что я убиваю двух зайцев одним выстрелом: изучаю живопись и пишу книгу. Но я понятия не имел, насколько это на самом деле трудно. Поэтому я благодарен моей любимой жене Чжи Ён Ким (Ким — фамилия, Чжи Ён — имя), которая поддерживала меня в дни, когда мне было морально тяжело, моему тестю и моим родителям, которые помогали заботиться о моей дочери, пока я сам не мог этим заниматься. Я прошу прощения у доченьки — ведь я не мог проводить с ней время, потому что писал книгу. Теперь мы можем весело проводить время каждые выходные ~

Хён Ук Пак

¹ «Жемчуг дракона» — манга; автор — Акира Торияма; выходила с 1984 по 1995 гг. — Прим. ред.

Содержание

Глава 01 Краткое содержание

Как улучшить навыки рисования

1. Линии	7
2. Внимание, наблюдение, запоминание	8
3. Трехмерные объекты	9

Глава 02 Человеческое тело

Раздел 01. Голова и лицо

Форма черепа	13
Рисуем лицо	14
Черты лица с разных ракурсов	15
Рисуем глаза	16
Рисуем нос	18
Рисуем рот	19
Рисуем уши	20
Рисуем уши разных существ	21
Мышцы шеи	24
Рисуем прически	28

Раздел 02. Тело

Скелет	38
Характерные точки на теле человека	39
Рисуем женскую грудь	44
Тазовые кости мужчины и женщины	48
Контрапост	51

Раздел 03. Руки и кисти

Строение руки	62
Рисуем кисть	68

Раздел 04. Ноги и ступни

Строение ноги	77
Рисуем ступню	86
Рисуем обувь	89

Раздел 05. Одежда

Рисуем складки на одежде	93
--------------------------	----

Раздел 06. Кроки

Раздел 07. наброски девушек

Глава 03 Монстры

Раздел 01. Основы рисования различных монстров

О монстрах	117
Принципы рисования монстров	118

Раздел 02. Зомби

Зомби	139
Проклятый капитан пиратского судна	150
Пиратская команда	156

Раздел 03. Гномы

Раздел 04. Солдат-скелет

Солдат-скелет № 1	168
Солдат-скелет № 2	172

Раздел 05. Человек-ворон

Раздел 06. Человек-ящер

Раздел 07. Человек-насекомое

Глава 04 Рисунки на планшете

Рисунки на планшете



ГЛАВА 01

Краткое содержание



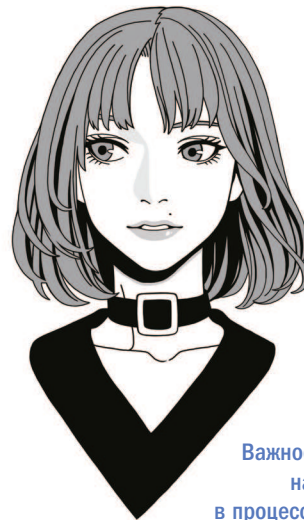
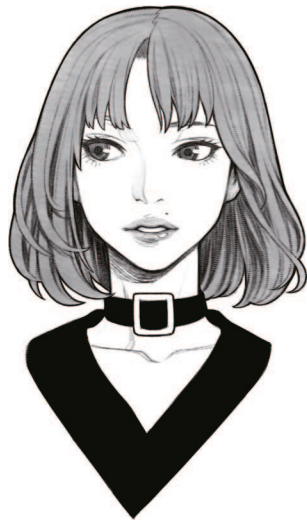
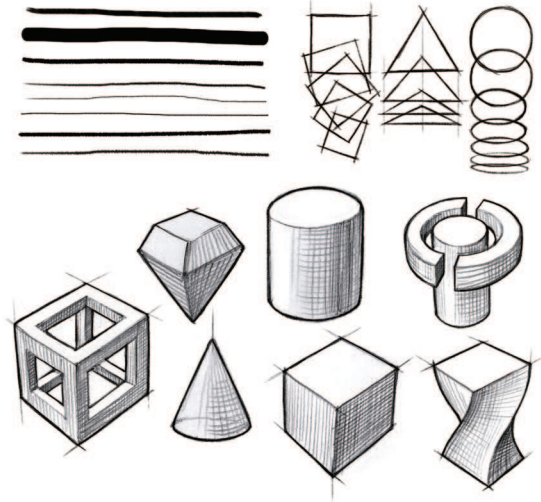
01

Как улучшить навыки рисования

1. Линии

Рисунок состоит из линий; если вы хотите хорошо рисовать, вам нужно владеть линиями. Неважно, чем их рисовать: карандашом или стилусом. Необходимо выбрать инструмент, который вам знаком, и потренироваться в работе с линиями.

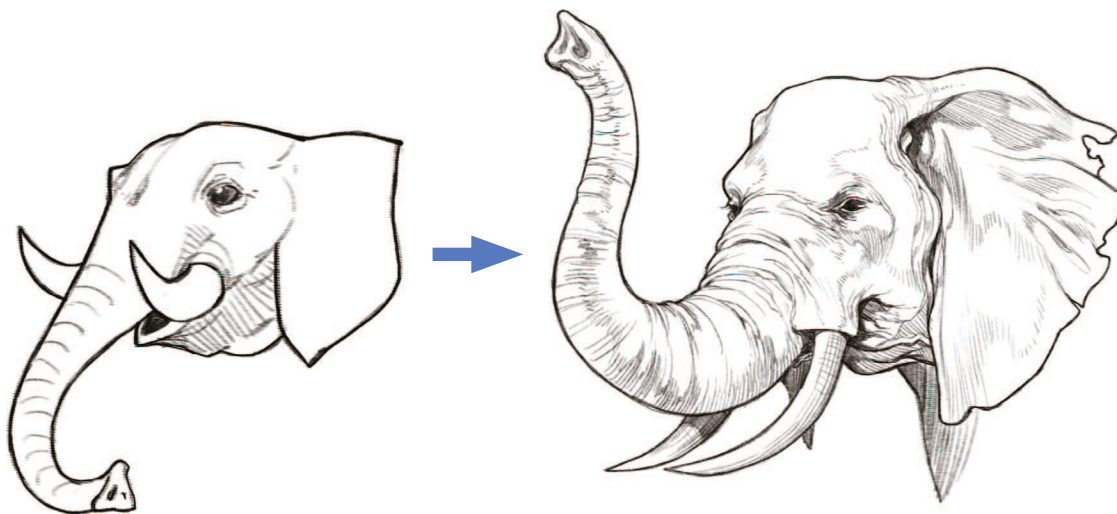
Вы должны уметь свободно выводить линии желаемой толщины и насыщенности. Вы должны чувствовать линии, когда будете практиковаться в рисовании прямых линий, кругов и кубов. Если вы используете современные цифровые технологии, я рекомендую применять кисть, которая позволяет контролировать давление пера.



Важность давления на инструмент в процессе рисования

Рисунок слева нарисован кистью одного постоянного размера и без использования ластика. Я контролировал только силу давления на запястье. Рисунок справа так же нарисован одной кистью без изменения размера, но в процессе я не надавливал на кисть, пока рисовал. Более подробное объяснение невозможно без понимания толщины линий; это также применимо в случае рисования карандашом, ручкой и любыми другими художественными принадлежностями. Представьте, что рисунок слева выполнен карандашом, а справа — фломастером. Разница очевидна. Разную глубину изображения можно передать исключительно при помощи давления на инструмент (разумеется, бывают ситуации, когда эффективнее будет рисовать линиями одной определенной толщины, без изменения давления).

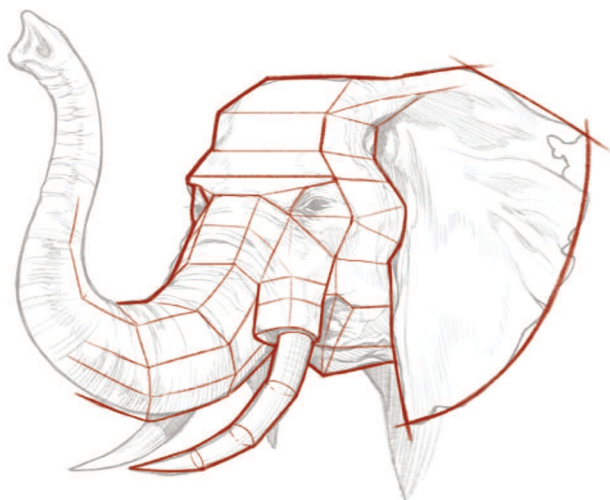
2. Внимание, наблюдение, запоминание



Почему я нарисовал слона? Если бы вам сказали: «Нарисуйте слона, не глядя на его изображение или фигурку, без какой-либо подготовки», — почти все нарисовали бы слона так, как он представлен слева (более схематично). Слон на левой картинке был изображен по памяти без использования каких-то референсов. Слона справа я нарисовал после того, как нарисовал левого слона и изучил множество фотографий. Я подробно рассмотрел строение черепа животного, мышцы ушей, складки кожи и только после этого, спустя несколько дней стал рисовать слона. Я нарисовал его без использования дополнительных референсов, но все получилось хорошо. Изображение справа и более детализировано, и более реалистично.

Этот подход необходимо применять и к рисованию персонажей. Когда вы будете просматривать фотографии, постарайтесь выработать у себя привычку постоянно наблюдать и запоминать, как выглядят мышцы в той или иной позе, как выглядит надетая на человека одежда и так далее.

Вы можете с легкостью нарисовать лицо персонажа, не используя фотографии и не глядя на живых людей; но чем больше информации о деталях изображения будет храниться в вашей голове, тем больше вы сможете передать на рисунке.



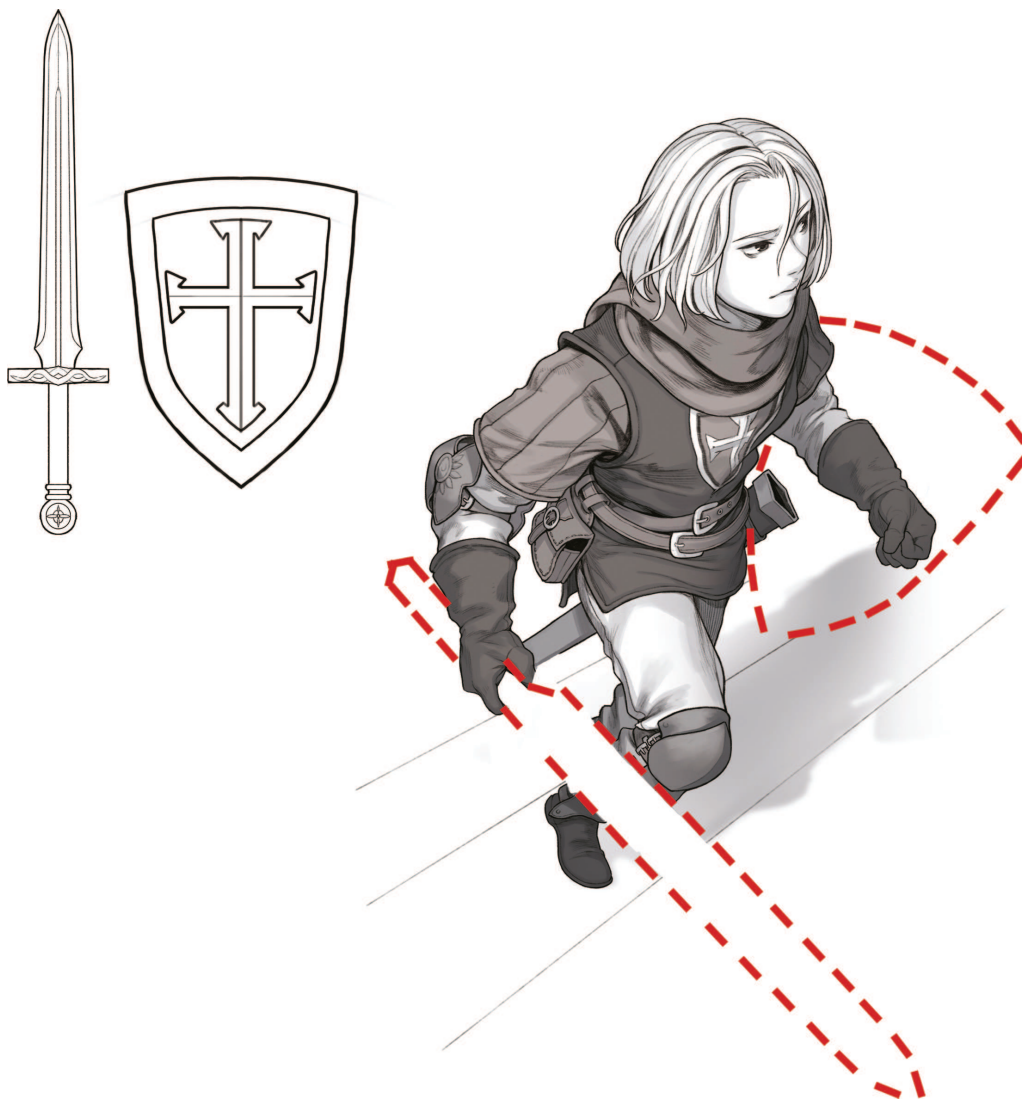
Есть ли эффективный способ запомнить такие детали? Наш мозг не умеет запоминать изображения с такой же легкостью, с какой их сохраняет фотография.

Однако можно попробовать анализировать то, что мы видим, упрощать и изображать схематично.

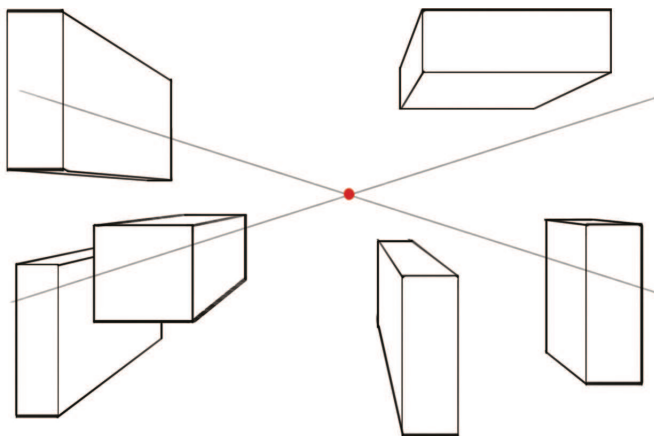
\ 3. Трехмерные объекты

Задание

Начинающий воин в одиночестве исследует подземелье. Это было его первое самостоятельное приключение, наверное, поэтому он перенервничал и забыл меч и щит. Поместите меч и щит (слева) в руки героя, учитывая его позу.

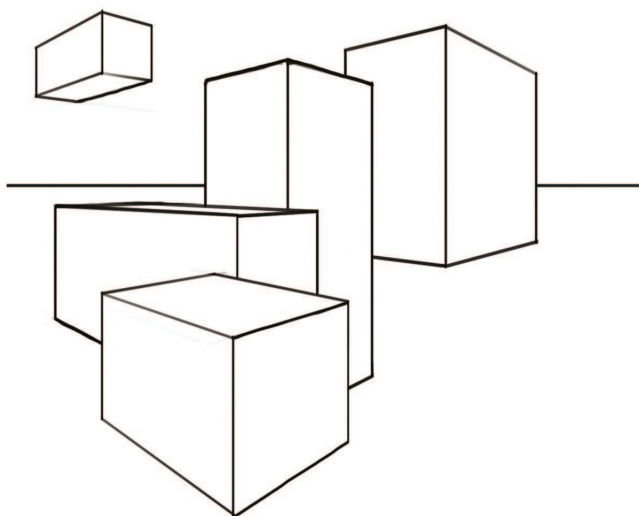


Наверняка на школьных уроках рисования вы изучали построение перспективы по одной, двум и трем точкам схода и теперь используете это умение при рисовании фона или зданий. Кто-то может спросить: «Зачем мне перспектива, если я рисую людей?», однако на самом деле при рисовании персонажей перспектива крайне важна. Например, как в задаче выше: если вы плохо понимаете, как перспектива влияет не только на оружие персонажа, но и на его сумку и ножны на поясе, вам будет сложно ориентироваться в рисунке, он получится неловким, а предметы будут искажены. Изучите метод передачи перспективы, предложенный ниже, и используйте его.



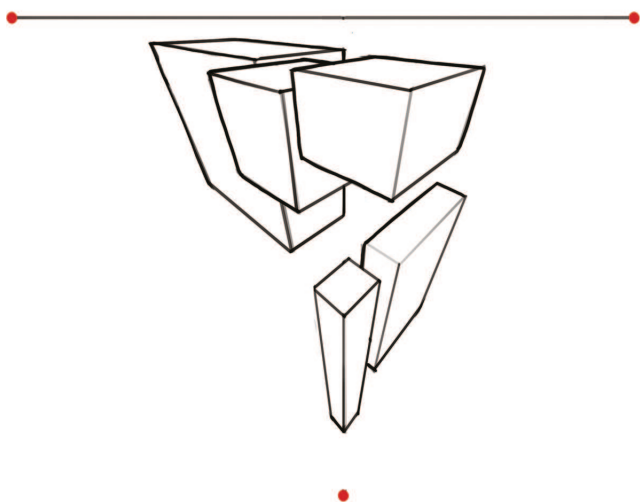
Перспектива с одной точкой схода — это когда линии, являющиеся параллельными, сходятся в одной точке вдали.

Например, когда вы смотрите на железнодорожные пути, на линии горизонта рельсы сходятся в одной точке; то же применимо, если вы рисуете коридоры или переулки между зданиями.



Перспектива с двумя точками схода также называется угловой перспективой и создает две точки схода, находящиеся на расстоянии друг от друга на линии горизонта.

Именно двухточечная перспектива чаще всего используется при рисовании персонажей. Самое главное, что следует учитывать при рисовании персонажей в двухточечной перспективе, это то, что обе точки схода должны располагаться как можно дальше от изображения вашего персонажа; люди гораздо меньше строений, поэтому несоблюдение этого правила сделает рисунок менее реалистичным.



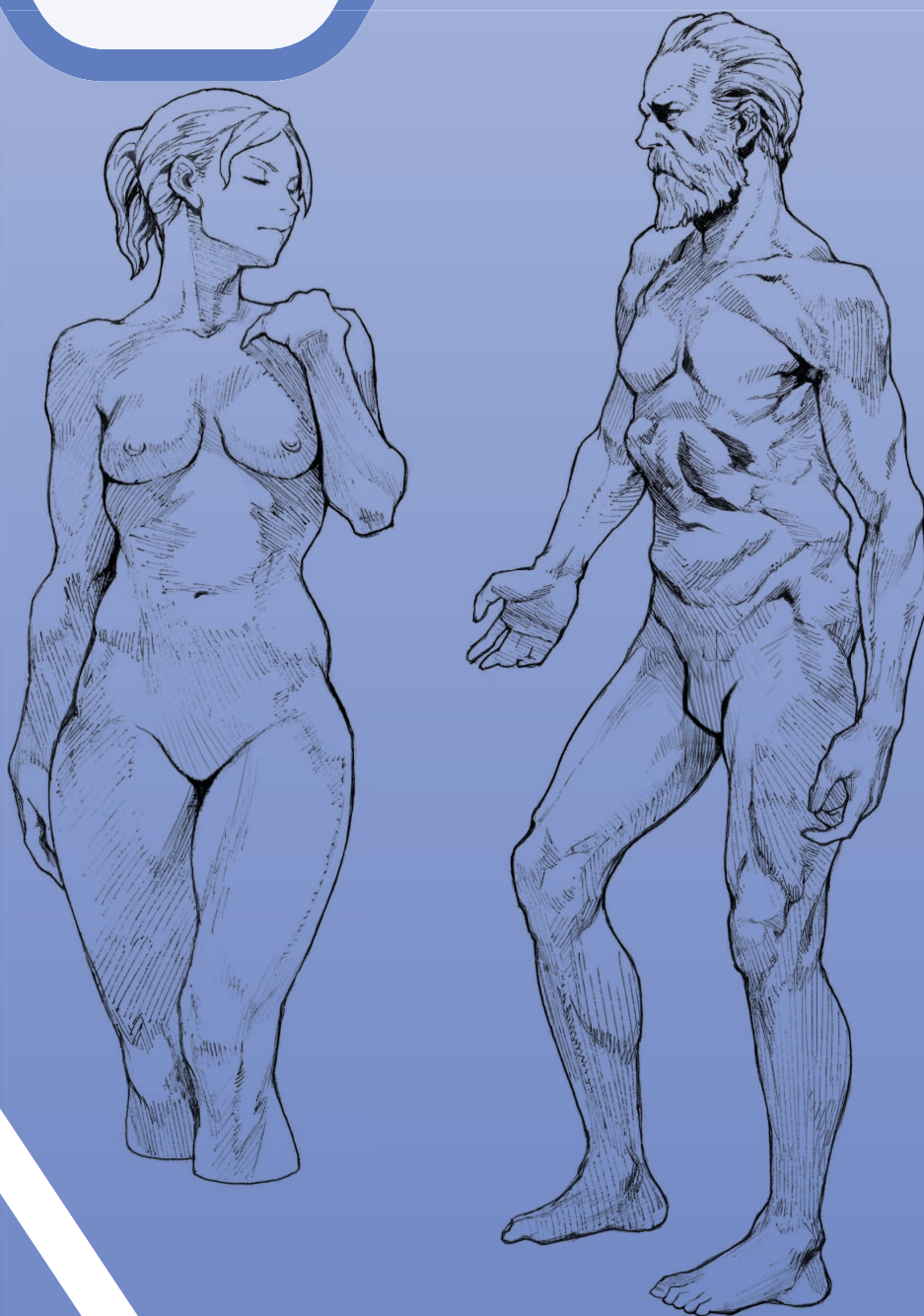
Перспектива с тремя точками схода используется, когда вы смотрите на предмет сверху вниз или снизу вверх; третья точка схода располагается выше или ниже перспективы первых двух точек.

Трехточечную перспективу обычно используют, чтобы передать ощущение пространства и объема; она позволяет показать персонажа с высокого или низкого ракурса. Однако при использовании и этой перспективы тоже необходимо располагать точки схода достаточно далеко, иначе пространство исказится и рисунок станет нереалистичным.



ГЛАВА 02

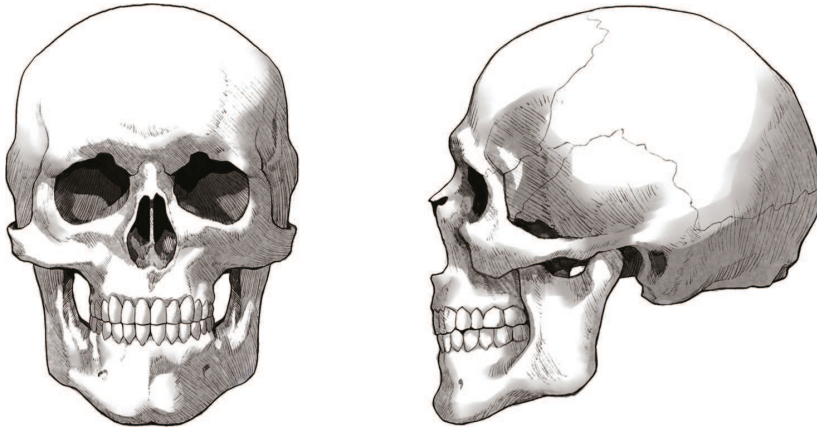
Человеческое тело



РАЗДЕЛ
01

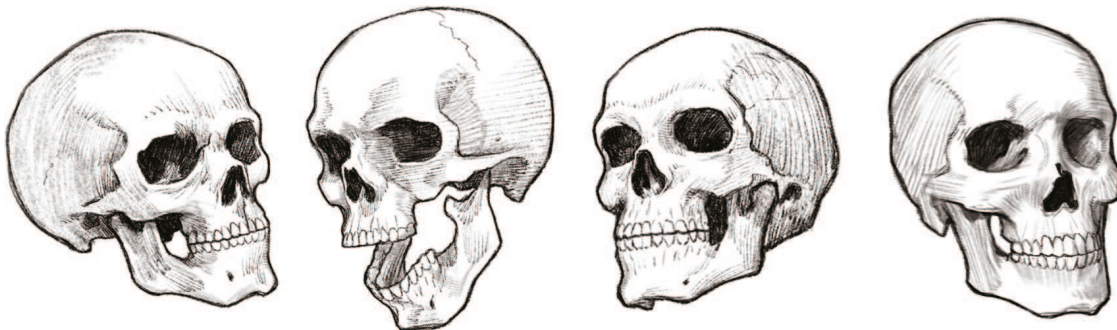
Голова и лицо

Форма черепа



Прежде чем приступать к рисованию лица человека, давайте рассмотрим строение человеческого черепа. Попробуйте нарисовать череп по картинкам из интернета. Я сам имею представление о форме человеческого черепа, но на самом деле для этой книги я рисовал его впервые.

Разумеется, вам не обязательно запоминать все детали строения черепа и названия костей, чтобы уметь хорошо рисовать лицо. Достаточно будет понять, что к этим костям крепятся мышцы, что они покрыты кожей и что именно поэтому лица людей бывают разной формы. Помните об этом — и вы сможете избежать распространенных ошибок при рисовании персонажа, например, уплощения затылка или нелепо узкого черепа.



Череп человека, набросок. IPAD, 2018

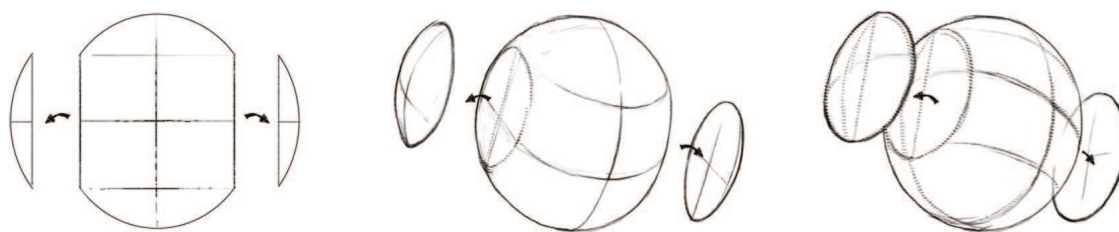
Если вы будете часто рассматривать и зарисовывать черепа, то сможете легко рисовать солдат-скелетов и иных монстров, в образе которых фигурируют открытые кости. Как я говорил выше, если вы проанализируете форму, начав с деталей, а не просто окинете ее общим взглядом, ваш багаж знаний вырастет и вам будет легче рисовать.

\ Рисуем лицо

Рассмотрим метод рисования лица как геометрической фигуры. Не существует каких-либо конкретных инструкций для такого подхода; просто изучите его — и в дальнейшем вы сможете пропускать этот шаг.



Представьте голову как сферу и нарисуйте круг. Проведите на нем центральную линию и направляющую в соответствии с углом, под которым будет повернуто лицо вашего персонажа (ракурсом).



Уберите боковые детали с обеих сторон лица. Голова представляет собой не полную сферу: она немного вытянута сверху вниз.

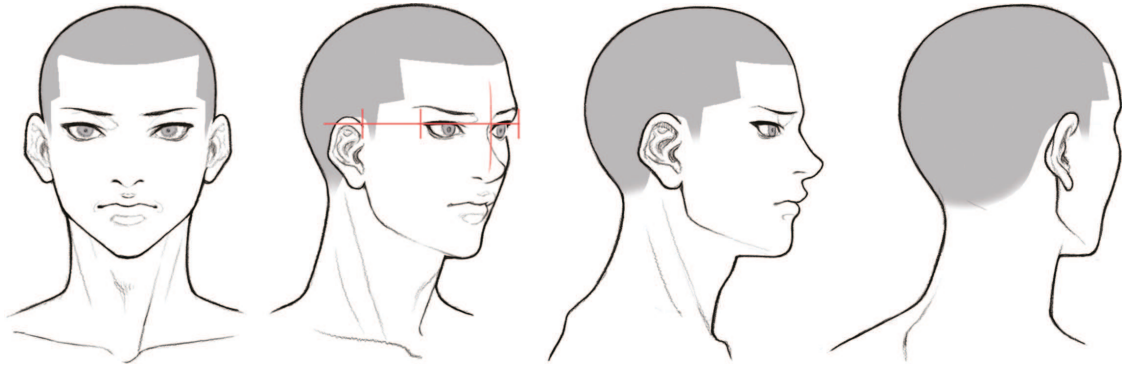


Нарисуйте лицо по направляющим линиям. Чтобы предотвратить искажение форм при рисовании лица в другом ракурсе, мысленно нарисуйте треугольник, соединяющий оба глаза и кончик носа.

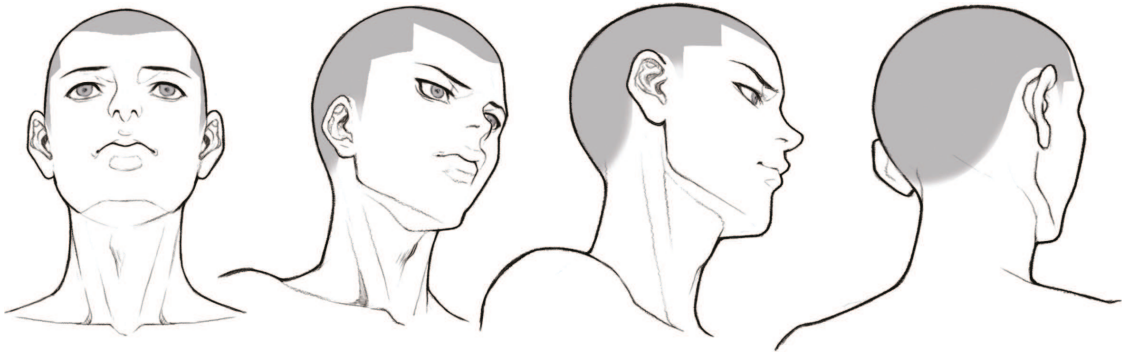


Уточните черновой набросок.

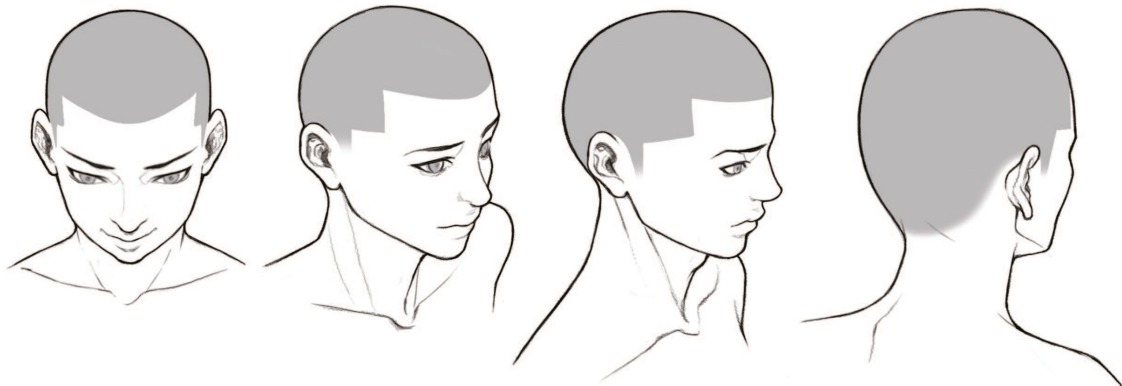
\ Черты лица с разных ракурсов



В таком ракурсе мы видим лицо, расположенное на уровне наших глаз. Давайте внимательно посмотрим, где находятся уши, а также на расстояние между ушами и глазами.



Так мы видим лицо снизу вверх. Этот угол позволяет видеть большую часть подбородка снизу, четко просматриваются ноздри. Вы также можете заметить значительный подъем линии лба.



А так мы видим лицо сверху вниз. Расстояние между бровями и глазами кажется маленьким, а область волос на лбу становится больше.