

КИМ ЮРИ

★ РИСУЕМ ★ ВЕБТУН



УДК 74(07)
ББК 85.15я7
К40

Kim Yuri (Ok-je)
김유리 (억재)
DRAWING OX NOTE
드로잉 오답노트

К40 Ким Юри.

Рисуем вебтун: Легкий способ сделать набросок / Ким Юри ; перевод с корейского Александры Гальцовой. — Москва : Издательство АСТ, 2025. — 224 с. — (Рисуем вебтун).

ISBN 978-5-17-164479-6

Как правильно работать с набросками? Что поможет не запутаться в этапах создания картинки? Можно ли научиться не бояться ошибок?

Ким Юри на протяжении многих лет помогает ученикам осваивать азы рисования комиксов и анимации. Ее кредо — не бойся ошибок, ведь они помогают развиваться! Наброски — это тот самый этап в рисовании, когда можно смело экспериментировать и воплощать самые смелые задумки в реальность!

В этом пособии вы узнаете, как не запутаться в многочисленных линиях наброска, с чего начинать свою картину и когда добавлять детали.

ISBN 978-5-17-164479-6

УДК 74(07)
ББК 85.15я7

DRAWING OX NOTE © Kim Yuri (Ok-je)
All Rights Reserved.
© AST Publishers Ltd., 2025
Russian translation rights are arranged with
Digital Books through AMO Agency Korea.
© Гальцова А.А., перевод на русский язык, 2025.
© ООО «Издательство АСТ», 2025.

ПРЕДИСЛОВИЕ

В мире много разных художников и каждый талантлив в чем-то своем. Одни плохи в академическом рисунке, но обладают превосходным чувством цвета. Другие отлично воспринимают композицию, но теряются в деталях. Помогут только регулярные занятия. Если и есть универсальное правило для художников, то звучит оно так: развитие одних навыков неизбежно улучшит другие.

Я училась рисовать комиксы в университете, но за эти годы мало что для себя почерпнула. Отсутствие базовых знаний не смогли компенсировать ни прекрасные преподаватели, ни хорошая учебная программа. Я зацкливалась на деталях, и занятия проносились мимо меня. Я все больше разочаровывалась в своих способностях.

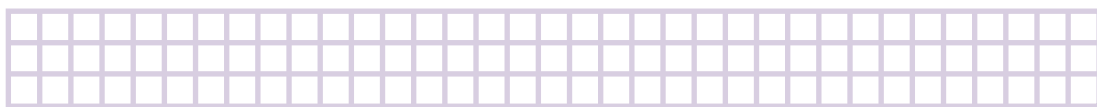
В голове из раза в раз всплывала мысль: «Мы с друзьями ходим на огни и те же занятия, но почему я не понимаю, о чем мне говорят?» Я обвиняла себя в собственных промахах, хотя на деле мне нужен был курс, соответствующий способностям. Курс, который помог бы выучить основы. В конце концов, мне нужно было разобраться, почему «целое важнее части», а не просто принять это как факт, слепо следуя инструкциям.

Я написала эту книгу для таких, как я и мои ученики, которые тоже застревают в творческом лабиринте рисования персонажей. Ведь как можно увидеть свою ошибку, если ты даже не подозреваешь, что делаешь что-то не так?

Кто бы что ни говорил, в рисовании нет легких путей. Есть только один, долгий и сложный, на котором потерять бдительность и заблудиться проще простого. Надеюсь, что эта книга о правильном ответе через ошибки укажет правильный путь.

Ким Юри

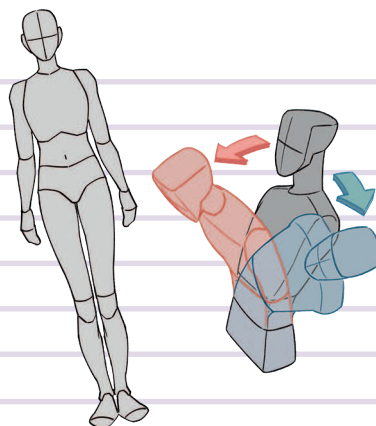
Март 2021 года



Глава 1 Фигура в полный рост

Правило
«8 голов»

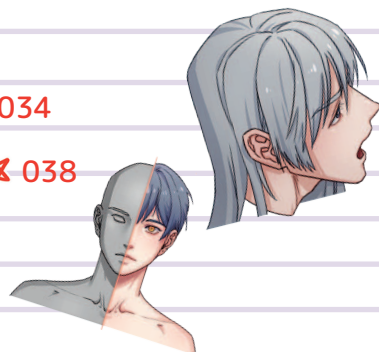
- 1 Пропорции и линия изгиба тела ✖ 010
- 2 Движение ✖ 016
- 3 Перспектива ✖ 022



Глава 2 Голова

Макушка и кончик подбородка — ориентиры!

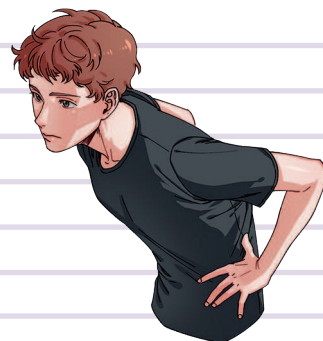
- 1 Пропорции головы ✖ 034
- 2 Движения глаз и рта ✖ 038
- 3 Перспектива ✖ 040



Глава 3 Верхняя часть тела

Позвоночник — центр движения тела!

- 1 Пропорции и линии изгиба ✖ 056
- 2 Движение ✖ 060
- 3 Перспектива ✖ 076



Глава 4 Нижняя половина тела

Изгибы
и наклоны
с нижнего
ракурса

- 1 Пропорции и строение ✖ 092
- 2 Движение ✖ 096
- 3 Перспектива ✖ 108



Глава 5 Ладони и стопы

Как рисовать
ладони
и стопы

- 1 Пропорции
и строение ✖ 126
- 2 Позы ✖ 134
- 3 Движение ✖ 140



Глава 6 Практика

Бонус!
Персонаж
с обложки

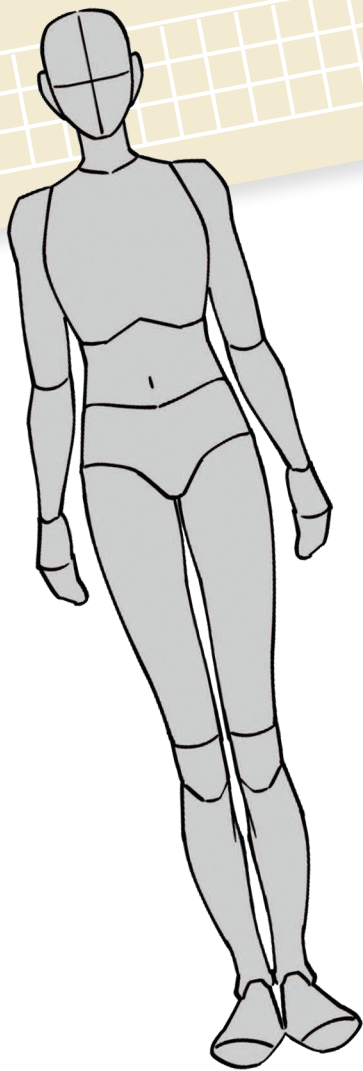
- 1 Порядок действий ✖ 168
- 2 Пошаговая
инструкция ✖ 172
- 3 Попробуйте сами! ✖ 194



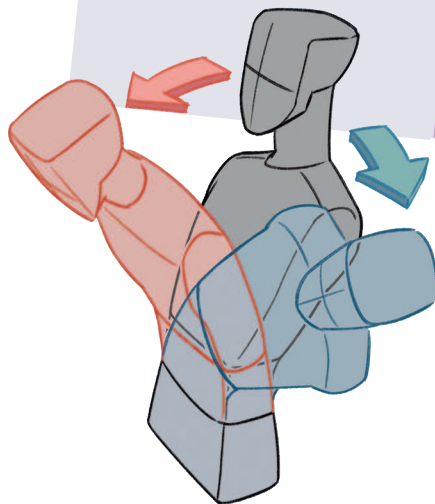


Глава 1

ФИГУРА В ПОЛНЫЙ РОСТ

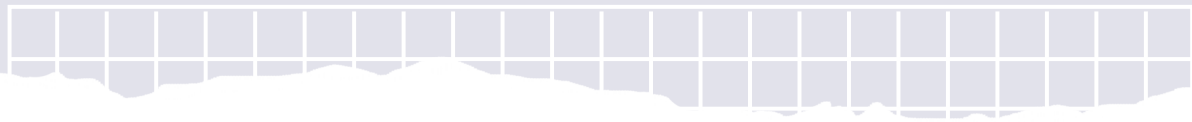


- 1 Пропорции и линия изгиба тела
- 2 Движение
- 3 Перспектива



Фигура в полный рост

– Пропорции и линия изгиба тела –



Многие начинающие художники рисуют лишь головы, так как изобразить фигуру в полный рост «сложно и муторно». Изображение тела действительно требует определенных знаний, внимания к деталям.

Нарисовать **правильные пропорции без ориентиров трудно**. Учитывайте линию изгиба фигуры, а также позу персонажа. Но при всей сложности **рисунок фигуры в полный рост дает художнику больше творческой свободы**.

В первой главе вы узнаете основы: о **базовых пропорциях**, о **линии изгиба тела**, о том, **как изобразить простые движения в перспективе**, и с какими ошибками чаще всего сталкиваются начинающие художники.



Рисунок с правильными пропорциями всегда выглядит выигрышно, даже без экстравагантных цветов и деталей.

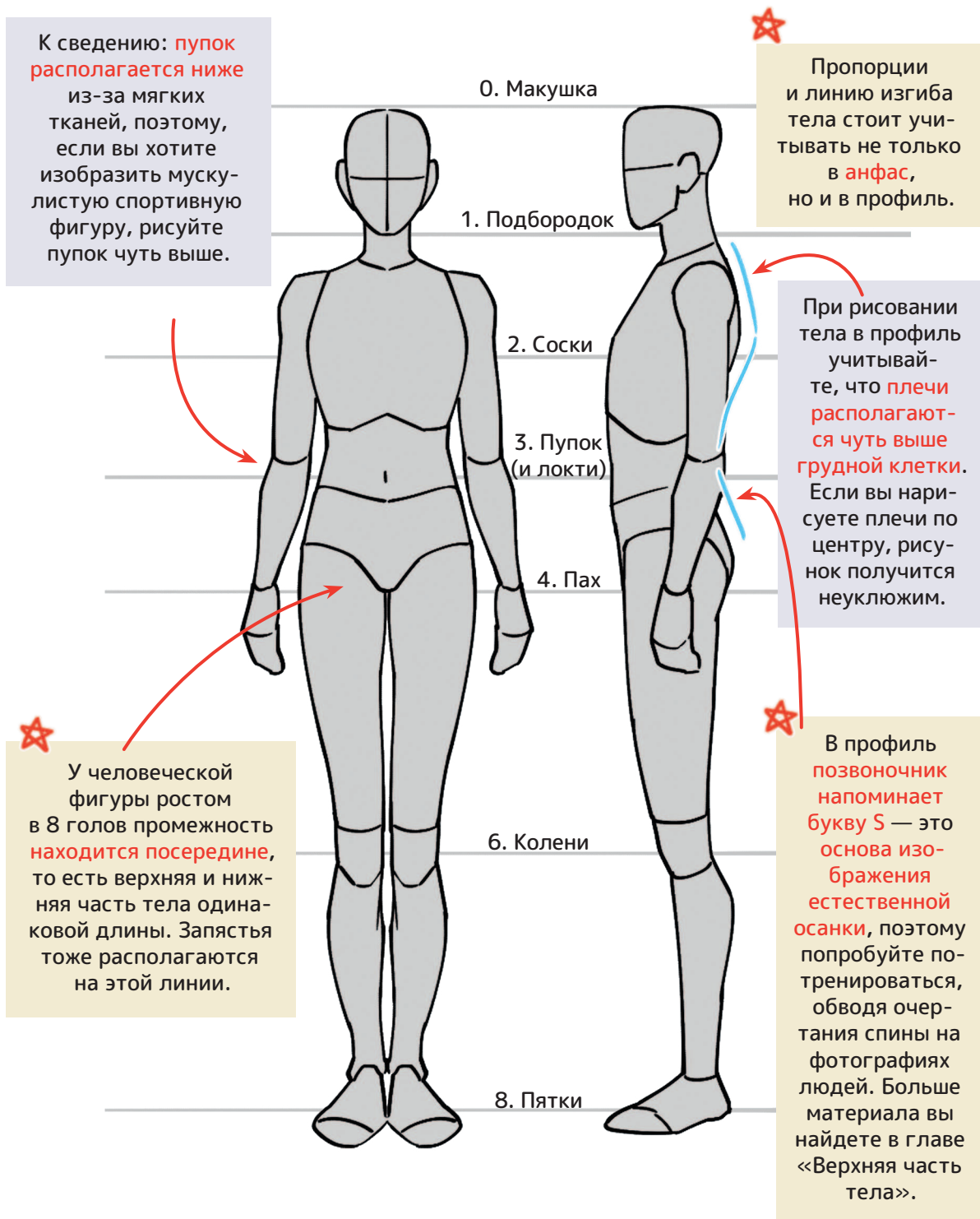
С каждой главой уровень сложности тем возрастает: в начале вас ждет материал для начинающих, а конец книги подойдет для более опытных художников. Кем бы вы ни были — любой найдет для себя что-то полезное.

Как и в случае с настоящей рабочей тетрадью, книга содержит полезные заметки. **Читайте их, смотрите на примеры и практикуйтесь вместе со мной!** Надеюсь, что пособие поможет вам постепенно освоить сложный навык рисования человеческой фигуры.

Когда вы освоите правило «8 голов», то сможете перейти и к другим пропорциям (от 3 до 7 голов, например), чтобы рисовать персонажей разного возраста.



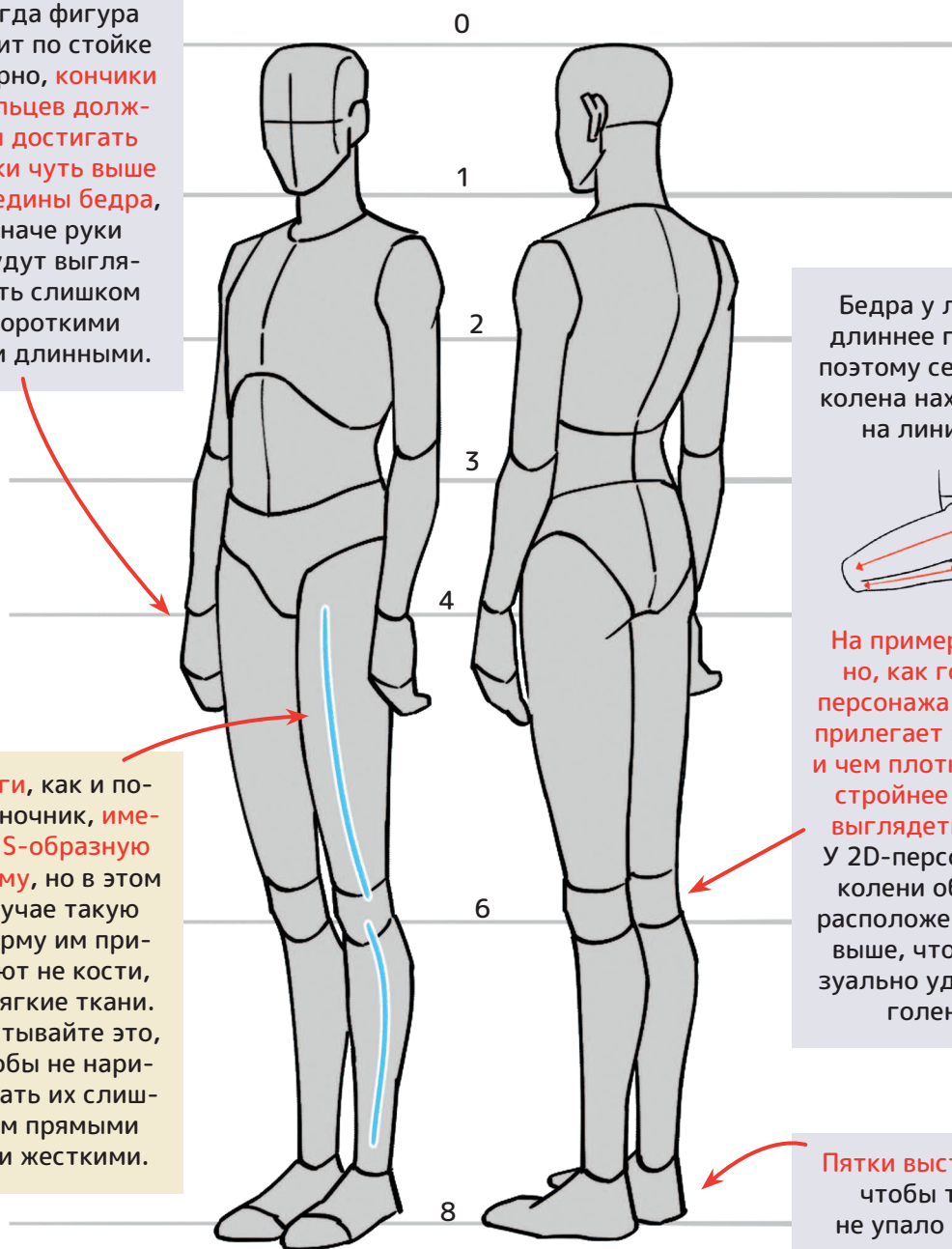
Пропорции частей тела и роста



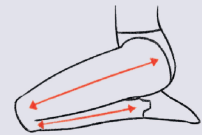
Когда фигура стоит по стойке смирно, **кончики пальцев должны достигать точки чуть выше середины бедра**, иначе руки будут выглядеть слишком короткими или длинными.



Ноги, как и позвоночник, имеют S-образную форму, но в этом случае такую форму им придают не кости, а мягкие ткани. Учитывайте это, чтобы не рисовать их слишком прямыми или жесткими.



Бедра у людей длиннее голени, поэтому середина колена находится на линии 6.



На примере видно, как голень персонажа плотно прилегает к бедру, и чем плотнее, тем стройнее будут выглядеть ноги. У 2D-персонажей колени обычно расположены чуть выше, чтобы визуально удлинить голень.

Пятки выступают, чтобы тело не упало назад.

Примеры с персонажами

Когда рисуете волосы, не забывайте про **линию макушки**. Так получится избежать **непропорционально большой прически**.

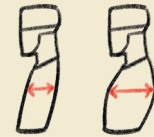
Женская грудь состоит из мягких тканей, поэтому **соски располагаются ниже**.

У большинства людей ростом в 8 голов довольно крупный скелет и **широкая грудная клетка**. Если вы хотите изобразить стройную и хрупкую фигуру, попробуйте нарисовать грудную клетку меньше, чем здесь.

В положении анфас **бедро, из-за строения кости, имеет необычную диагональную форму**. Мы рассмотрим эту особенность подробнее в 4 главе «Ошибки в нижней части тела».



Обратите внимание на ширину грудной клетки. От ее ширины зависит вид фигуры в профиль.



(X) (O)

Части тела, которые хорошо видны даже под одеждой, например **плечи, бедра и колени**, необходимо тщательно прорисовать согласно пропорциям уже на стадии черновика.

Рисуя силуэт одежды, **оставляйте пространство между тканью и телом**.



Примеры с персонажами

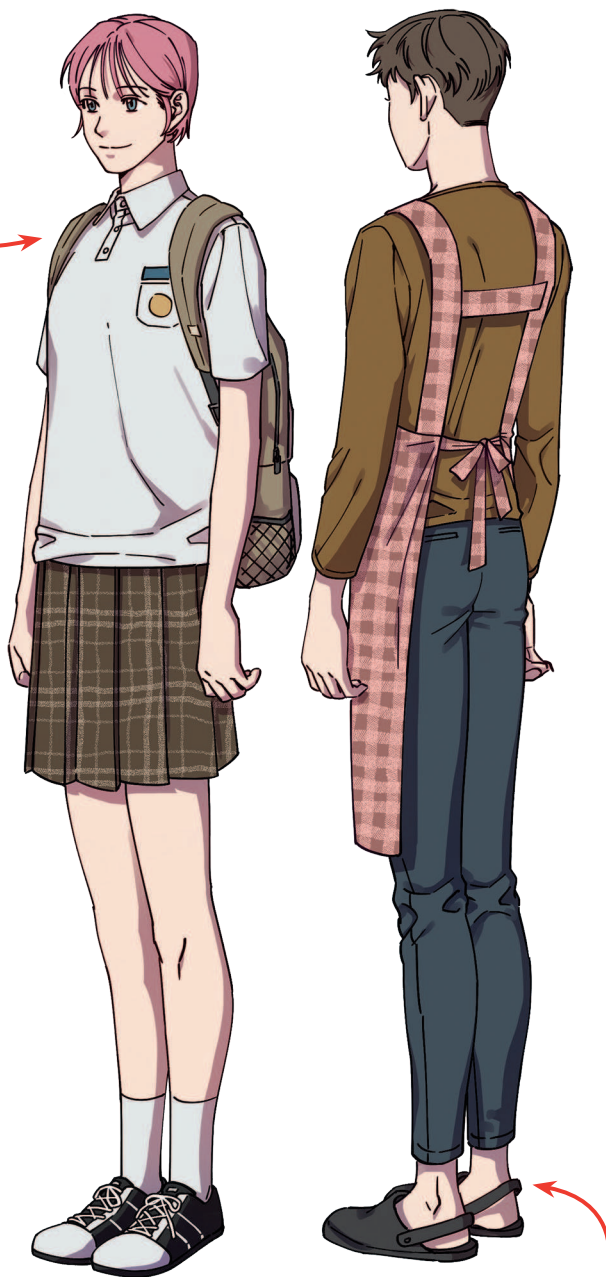
Рисуя тело **вполоборота**, важно обращать внимание не только на **пропорции**, как при взгляде спереди, но и на **линию изгиба тела**, как при взгляде сбоку. Не забывайте главные правила пропорций, внимательно изучите, какие части тела выступают и впадают, а еще убедитесь, что ваша фигура выглядит устойчивой!



Плечо ближе к камере **кажется длиннее**, а плечо дальше от камеры — короче.



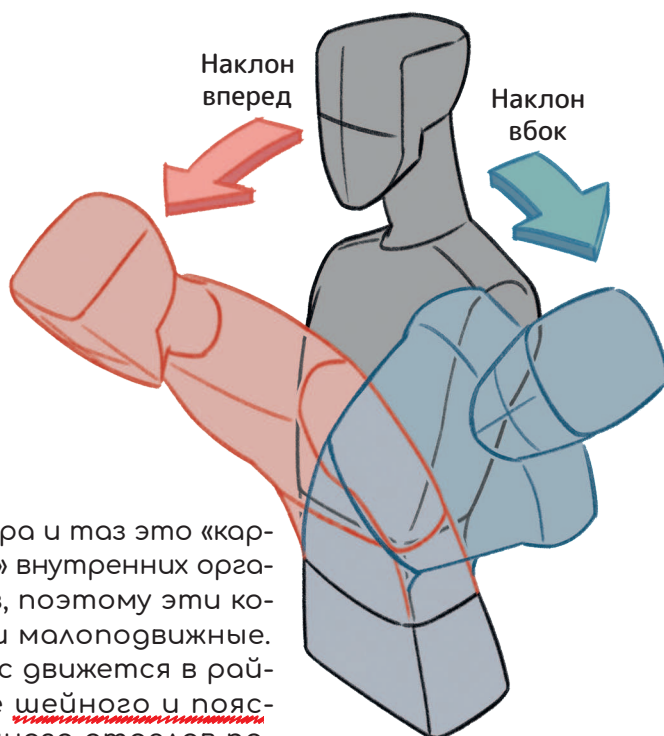
В отличие от вида в профиль, шея подается вперед, а изогнутость тела не так заметна. Рисуя человека вполоборота, **необходимо сохранить тонкий баланс между видом спереди и сбоку**. Особенно трудно в такой перспективе рисовать ноги. Проведите мысленную вертикальную **линию по центру фигуры** — это поможет сохранить чувство устойчивости персонажа.



Выносите назад пятки, даже при виде вполоборота сзади.

Фигура в полный рост

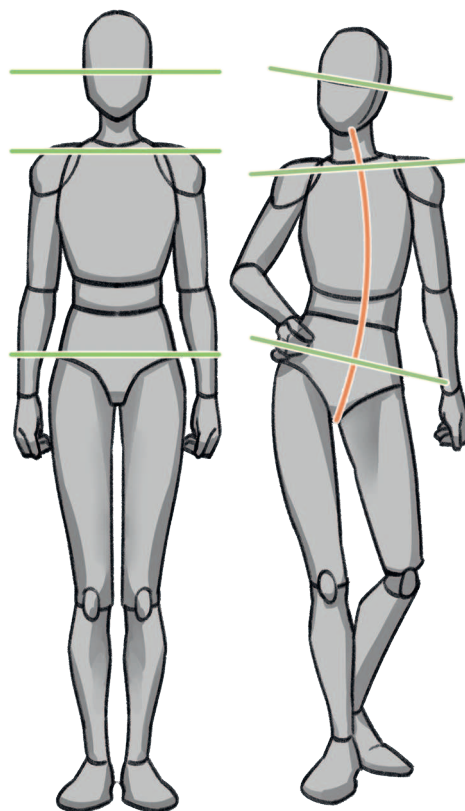
– Движение –



Ребра и таз это «каркас» внутренних органов, поэтому эти кости малоподвижные. Торс движется в районе шейного и поясничного отделов позвоночника.

Как легко добавить движения?

Наклоните плечи и таз и «расслабьте» персонажу одну ногу, как показано на примере снизу. Это называется **контрапост**. Часто эту позу описывают словами «опереться на одну ногу». В отличие от статичных поз, динамичные кажутся **естественнее**.



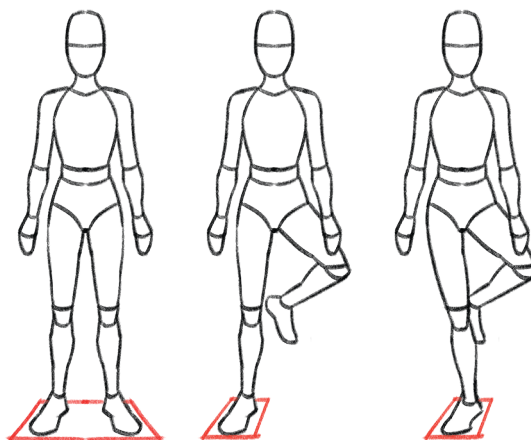
Как нарисовать контрапост?

- Персонаж опирается на одну ногу, плечи и таз наклонены в разные стороны.
- Голову двигать необязательно, но, если хотите добавить динамики, наклоните ее в противоположную сторону от плеч.
- Расслабленная нога естественно касается пола (например, в сгибе).
- Опорная нога направлена внутрь из-за смещения центра тяжести. Об этом подробнее дальше.

Что такое **центр тяжести**?

Когда обе ноги стоят на земле, они образуют собой квадратную зону, которая называется площадью опоры. Если из ее центра нарисовать вертикальную линию, вы увидите, что **чем ближе фигура к этой линии, тем устойчивее поза персонажа.**

Используя площадь опоры и центр тяжести, можно изобразить естественные движения, **статичную позу или, наоборот, динамику в моменте.**

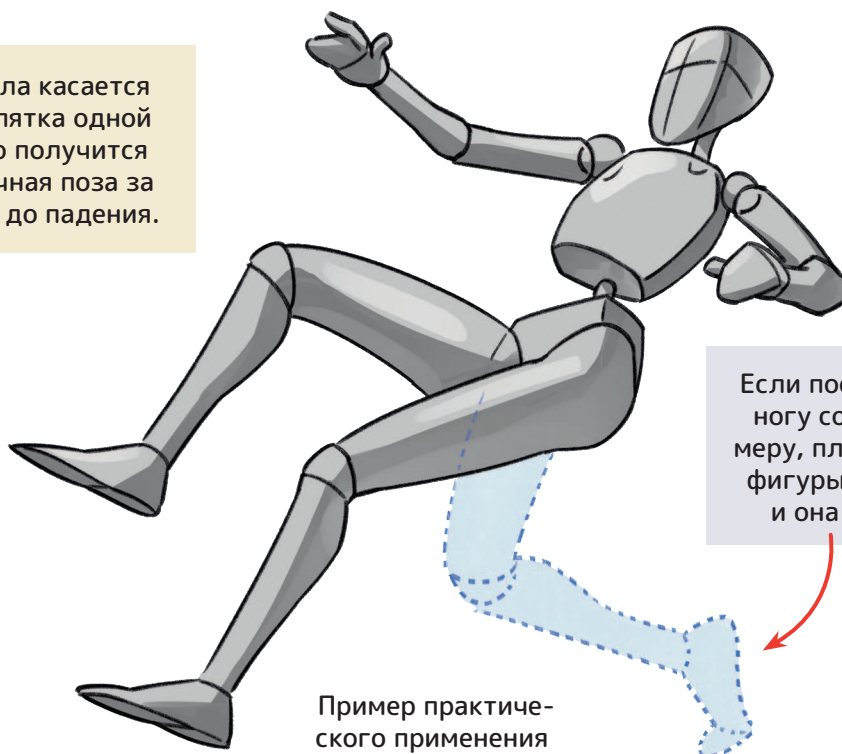


Устойчивая поза

Опора сильно смещена в сторону, поза неустойчива

Нога находится близко к центру, поза кажется устойчивой

Если пола касается только пятка одной ноги, то получится динамичная поза за секунду до падения.



Если поставить одну ногу согласно примеру, площадь опоры фигуры увеличится и она не упадет.

Пример практического применения