




РИСУЕМ ПЕРСОНАЖЕЙ

АТОМІС НЕАРТ

ПОШАГОВЫЕ
МАСТЕР-КЛАССЫ
ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва

СОДЕРЖАНИЕ

ПЕРСОНАЖИ 5

Майор Сергей Нечаев 6

Левая Близняшка 16

Правая Близняшка 26

Ремшкаф «ЭЛЕАНОРА» 36

Баба Зина 46

Дмитрий Сеченов 56

Лариса Филатова 66

РАФ-9 «Инженер» 76

ВОВ-А6 «Лаборант» 86

ТЕР-А1 «Терешкова» 96

НА-Т256 «Наташа» 106

МА-9 «Беляш» 116

ПОСТЕРЫ 127

1: Нечаев и Близняшки 128

2: Вовчик 132

3: Общий 136





ВМЕСТО ПРЕДИСЛОВИЯ

Рады приветствовать всех на Предприятии 3826! И поверьте, вас ждет по-настоящему уникальный опыт.

В ваших руках — подробное пособие по рисованию персонажей из известной игры Atomic Heart. За созданием этой оригинальной истории стоит большая команда, труд которой превратил мечту в реальность и завоевал популярность огромного количества людей.

Эта книга — прекрасная возможность стать ближе к любимой игре, узнать больше о героях и попробовать самостоятельно вдохнуть

жизнь в ее персонажей. В руководстве мы собрали 15 уроков, каждый из которых разделен на этапы с подробными инструкциями и визуалом, как и в какой последовательности лучше строить работу над рисунком.

Ограничений по материалам нет, как и по уровню подготовки. Вы можете рисовать как на бумаге, так и на компьютере или планшете. Главное — получать удовольствие от процесса и улучшать свои навыки с каждым уроком.

И кто знает, может, однажды вы сами станете частью истории, которая покорит мир.



VDNKH - V

ПЕРСОНАЖИ





МАЙОР СЕРГЕЙ НЕЧАЕВ

Майор Сергей Алексеевич Нечаев (позывной П-3) — опытный военный, один из бойцов специального отряда «Аргентум». Сергей прошёл множество сражений, которые закалили его, но оставили неизгладимый отпечаток на всей дальнейшей жизни героя. Майор стал задумчивым и мрачным, что, однако, не мешает ему периодически отпускать едкие замечания по поводу и без.

Он участвовал в различных специальных операциях, после которых академик Сеченов спасал его на операционном столе. Но академик не только много раз сохранял Сергею жизнь, но и усовершенствовал его тело, дополнив кости современными сплавами, и снабдил боевыми полимерными имплантами. Теперь майор Нечаев отдаёт долг академику Сеченову, выполняя его специальные поручения.

Важно знать!
Для Вашего удобства
на иллюстрациях
каждый новый шаг
обозначается синим цветом,
а предыдущий – серым.

Шаг 1. Разметка листа

Перед тем, как приступить к рисунку, нужно определить композицию так, чтобы фигура гармонично располагалась на листе.

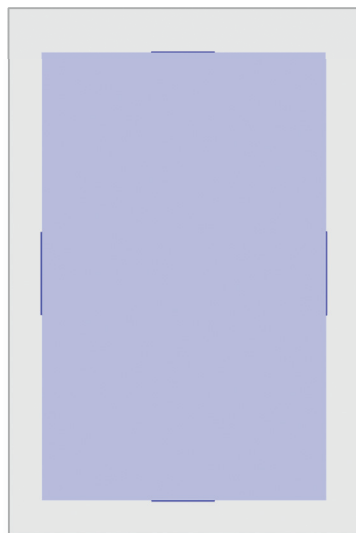


Рис. 1. Сделайте отступы от краёв. Сверху отступы могут быть немного больше. Это добавит воздуха нашей композиции

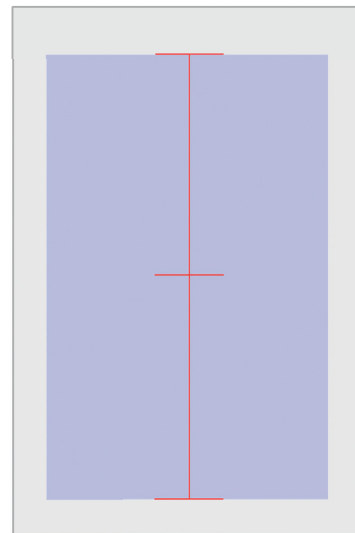
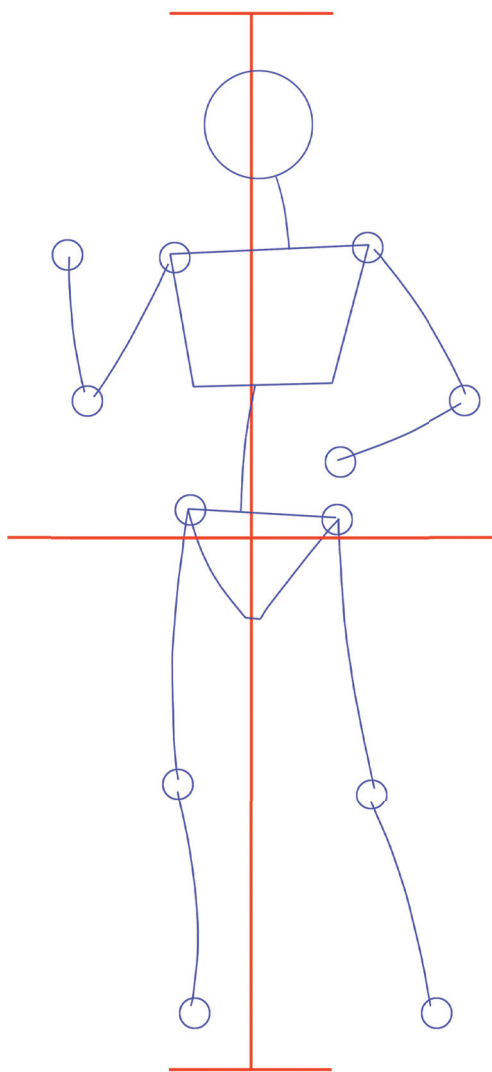


Рис. 2. Проведите вертикальную и горизонтальную линии по центру листа. На их пересечении находится лонная кость человека, которая обозначает середину тела



Шаг 2. Построение фигуры

Простыми геометрическими фигурами наметьте положение головы, грудной клетки, таза и конечностей. Не забудьте оставить место для стоп!

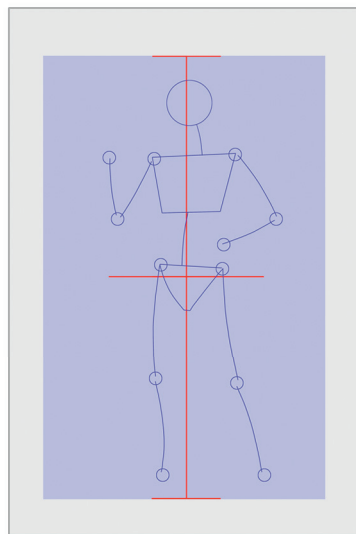
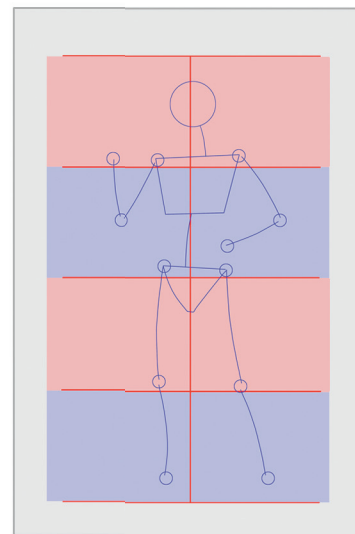


Рис. 3. Расположение фигуры на листе



Прим. Тело человека можно визуальнo разделить на 4 части: макушка -> середина груди -> лонная кость -> колени -> ступни. Каждое деление равно двум головам

Шаг 3. Анатомия

Сначала примерно обозначаем габариты тела, а затем поверх прорисовываем мышцы. На этом этапе нужно уделить внимание пропорциям, а не детальной проработке линий, так как многие из них потом будут перекрыты одеждой.



Важно! На следующих этапах рисунка одежда будет повторять форму тела, поэтому нужно задать правильное положение частей тела.

После выполнения этого шага нужно стереть шаг 2.



Совет. На всех этапах построения фигуры сравнивайте формы и размеры частей тела друг с другом: ширину шеи и плеча, расстояние от локтя до кисти и т. д. Это поможет вам создать реалистичную анатомию вашего персонажа.



Шаг 4. Одежда

Сначала намечаем контуры одежды. Одежда будет повторять форму тела. Не забывайте про перспективу!



Важно помнить, что одежда имеет собственный объём и поведение ткани.

Шаг 5. Последний шаг перед покраской

Когда вы учили все детали, можно переходить к проработке линий. После этого шага линии мы трогать больше не будем и перейдем к покраске.

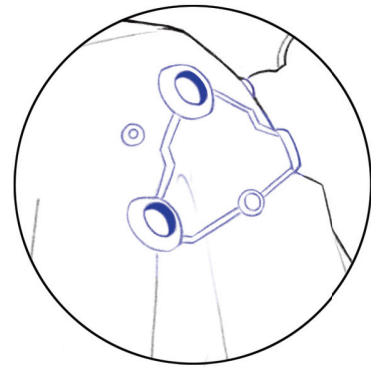
Если вы рисуете карандашом, то можете использовать сразу цветные.

Если вы рисуете в диджитале, то используйте разные слои для разных элементов. Так будет намного быстрее и удобнее менять их цвет.

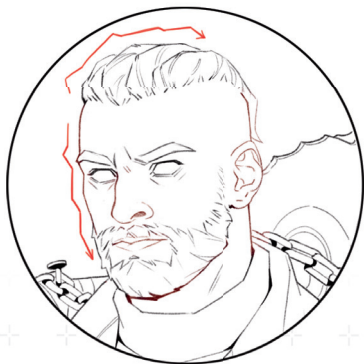




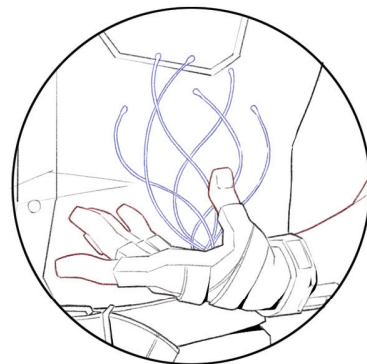
VDNKH - V



Добавьте детали



Добавьте детали





Шаг 6. Добавим красок

Раскрасьте фигуру персонажа в соответствии с палитрой на рисунке.

В диджитале используйте отдельный слой для каждого цвета. Для покраски контуров используйте цвета заливки, а затем корректируйте их яркость и насыщенность. Не бойтесь экспериментировать с оттенками и искать интересные сочетания.



Добавьте градиенты, чтобы сделать палитру интереснее. Можете проделать то же самое с контурами.

Добавьте красную каймку на воротнике, карманах и коленях. Добавьте нашивку.



Нарисуйте радужки глаз, придайте коже румянец. Добавьте лёгкий свет и растушуйте его, повторяя формы тела.



Шаг 7. Тени и блики

Добавьте тени на лицо, одежду и под персонажем. Но не используйте чистый чёрный цвет. Лучше взять оттенок, близкий к цвету одежды героя. Например, холодный синий. Тени не должны быть жёсткими. Растушуйте их.



Добавьте огоньки и блики, чтобы придать объём рисунку.

