

УДК 76  
ББК 85.15  
3-15

Все права защищены.  
Любое использование материалов данной книги, полностью или частично,  
без разрешения правообладателя запрещается

**Задорожная, Татьяна Владимировна.**

3-15 Как придумать и нарисовать свою Вселенную. Экспресс-курс + скетчбук. — Москва :  
Издательство АСТ, 2024. — 112 с.: ил. — *(Искусство рисовать на коленке (подарочная))*.

ISBN 978-5-17-162237-4

Почти любая картинка – это какая-то история. Какую бы историю мы ни рисовали, она будет частью своей маленькой (а может, и не маленькой) нарисованной вселенной. Эта вселенная может быть совсем такая же, как наша. А может быть совсем на неё не похожей. И было бы неплохо хорошенько эту вселенную продумать.

Эта книга-скетчбук поможет вам:

- . научиться создавать свою вселенную
- . обрести свой собственный стиль
- . разработать персонажей, даже когда идей совсем нет
- . сделать своих персонажей уникальными
- . находить новые идеи и решения

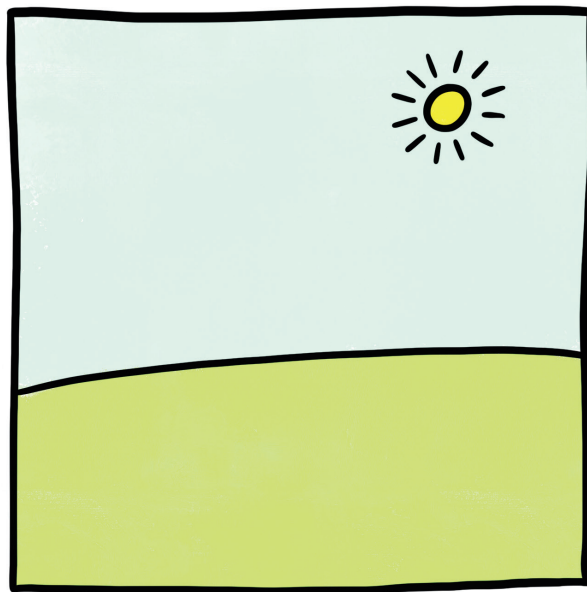
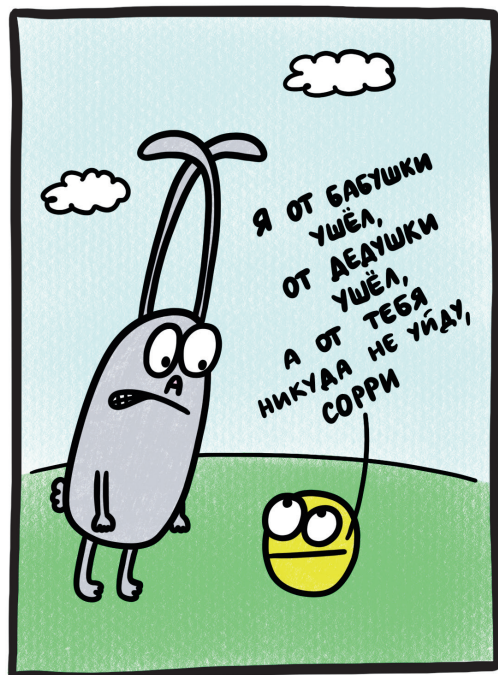
УДК 76  
ББК 85.15

ISBN 978-5-17-162237-4

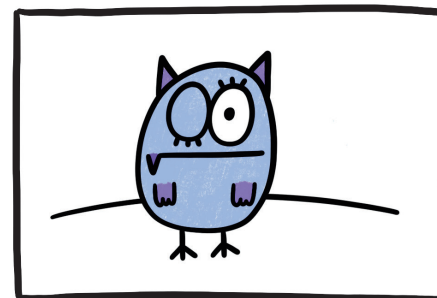
© Т. В. Задорожная, текст, иллюстрации, 2024  
© Оформление. ООО «Издательство АСТ», 2024

Почти любая картинка – это какая-то история:

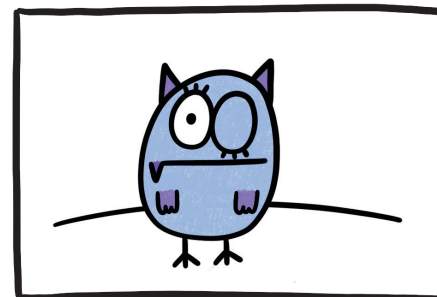
ДОВОЛЬНО НЕОЖИДАННАЯ  
ИСТОРИЯ  
ПРО КОЛОБКА  
И ЗАЙЦА



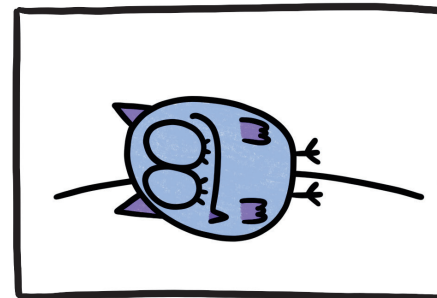
ДОВОЛЬНО ОЖИДАЕМАЯ  
ИСТОРИЯ ПРО ТО,  
КАК ВСЕ СОБИРАЛИСЬ,  
НО НИКТО НЕ ПРИШЁЛ



ИСТОРИЯ ПРО ТО,  
КАК СОВА ОТКРЫЛА ЛЕВЫЙ ГЛАЗ

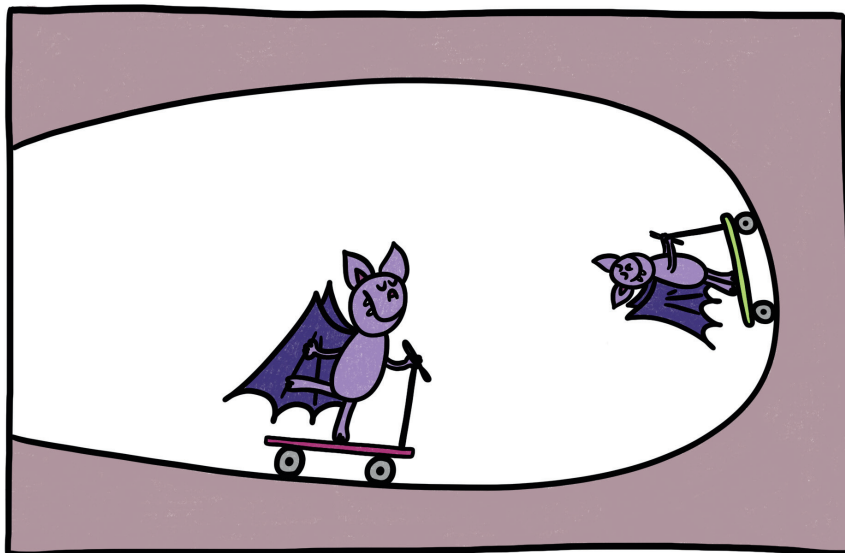


ИСТОРИЯ ПРО ТО,  
КАК СОВА ОТКРЫЛА ПРАВЫЙ ГЛАЗ

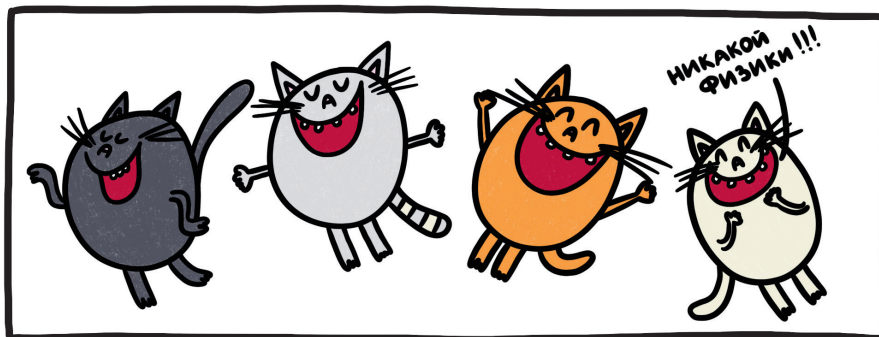


ИСТОРИЯ ПРО ТО,  
КАК СОВА ПЕРЕДУМАЛА  
И ЛЕГЛА ОБРАТНО СПАТЬ

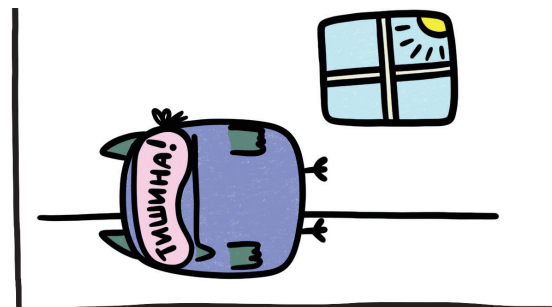
Какую бы историю мы ни рисовали, она будет частью своей маленькой (а может, и не маленькой) нарисованной вселенной.



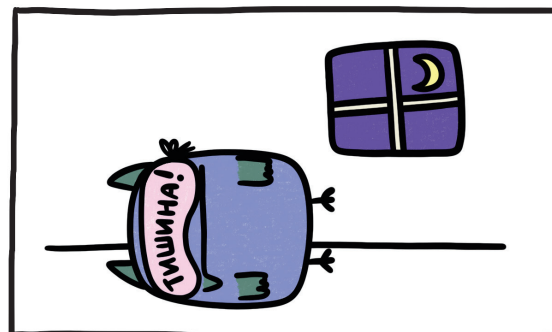
ВСЕЛЕННАЯ, В КОТОРОЙ  
ЛЕТУЧИЕ МЫШИ ГОНЯЮТ НА САМОКАТАХ



ВСЕЛЕННАЯ, В КОТОРОЙ  
КОТИКАМ НЕ НАДО ДЕЛАТЬ ДОМАШКУ



ВСЕЛЕННАЯ, В КОТОРОЙ СОВЫ СПЯТ ДНЁМ



ВСЕЛЕННАЯ, В КОТОРОЙ СОВЫ СПЯТ НОЧЬЮ



ВСЕЛЕННАЯ, В КОТОРОЙ НИКТО НИКОГДА НЕ СПИТ

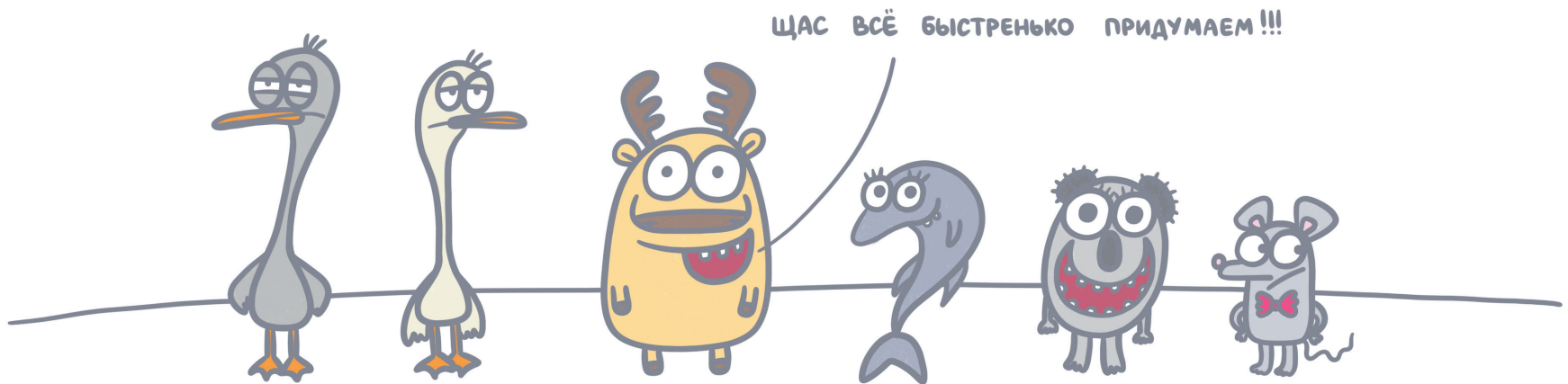
Эта вселенная может быть совсем такая же, как наша:



А может быть совсем на неё не похожей:



И было бы неплохо хорошенько эту вселенную продумать.

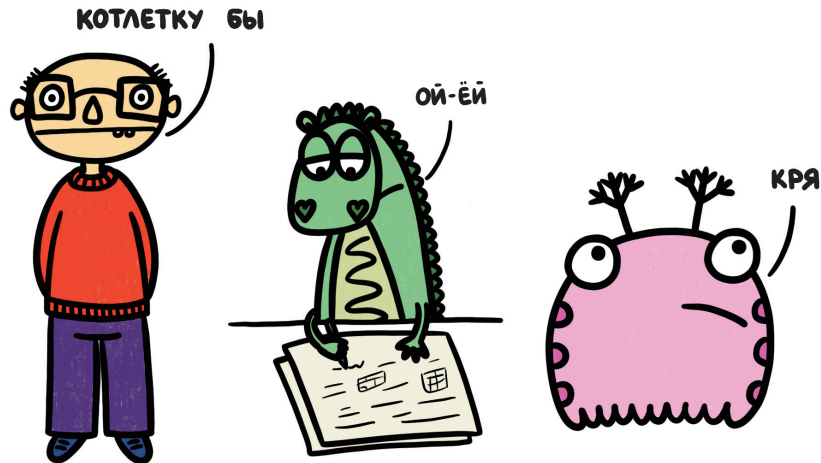


(ЭТИ НЕ ПРИДУМАЮТ НИЧЕГО)

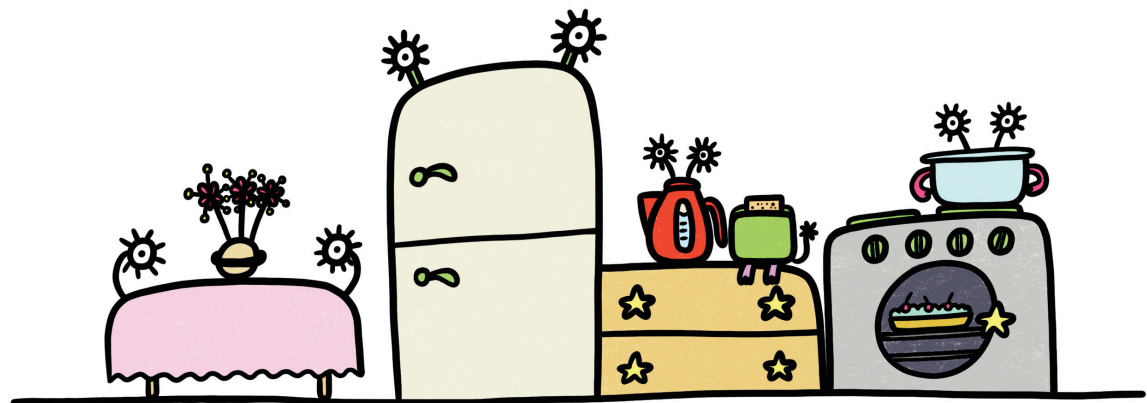
## С чего начать?

Давайте посмотрим, из каких основных элементов состоит нарисованная вселенная:

### 1. Персонажи

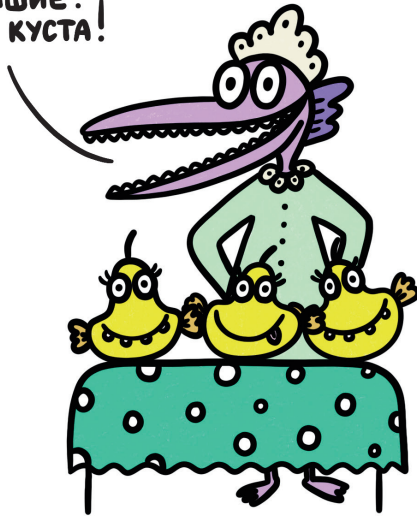


### 2. Место (или места) действия

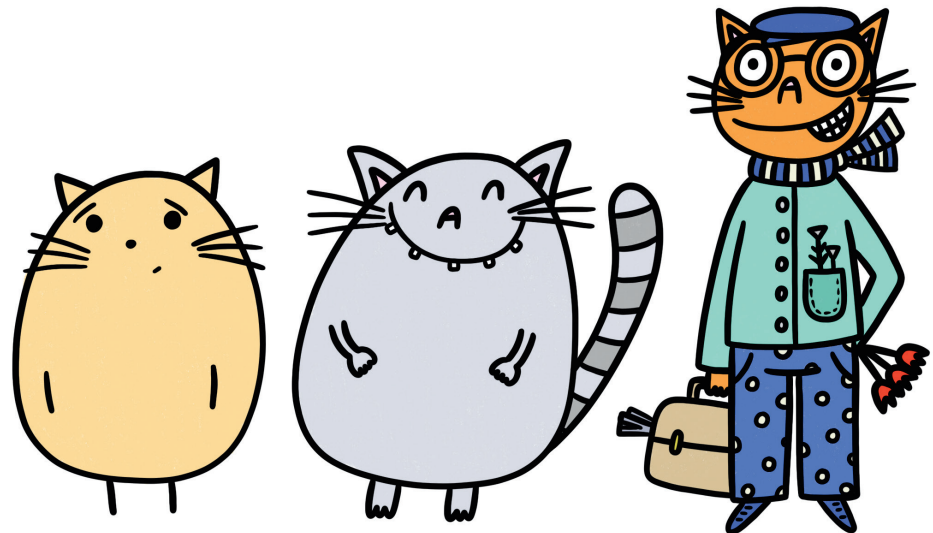


### 3. Законы и правила вселенной

НАИСВЕЖАЙШИЕ!  
ТОЛЬКО С КУСТА!



### 4. Стиль и интересные детали



Если у вас уже есть какие-то идеи по поводу вашей вселенной, запишите их в заметках на стр. 106–107. Возвращайтесь к этим страницам по мере работы над своей вселенной.

Начинать построение своей вселенной можно с любого из трёх основных элементов: персонажей, мест действия или законов и правил вселенной. Как вам больше нравится.

Если вы ещё не нашли свой стиль в рисовании, то перед началом придумывания вселенной можно почитать советы на стр. 10–11.

Если читать эту книгу по порядку, ваш маршрут получится таким:



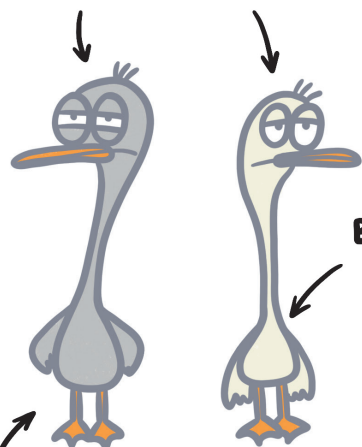
Но можно построить маршрут и по-другому:



Внутри этой книги тоже есть своя собственная вселенная – её жители абсолютно свободно шастают по страницам книги и творят на них, что хотят, никого не слушая. Вы уже встречались с ними на странице 5.

Пришла пора познакомиться:

**ДВА НЕ ШИБКО ВЕСЁЛЫХ ГУСЯ**



**ВСЕМ НЕДОВОЛЕН  
И ВСЁ КРИТИКУЕТ**

**ЛЮБИТ ДАВАТЬ СОВЕТЫ  
(ОСОБЕННО, КОГДА  
НИКТО ИХ НЕ ПРОСИТ)**

**ВСЕГДА ВСЁ ХВАЛИТ  
(ПОЯВЛЯЕТСЯ НЕЧАСТО)**

**ВЕЧНО ВОСТОРЖЕННАЯ  
КОАЛА**



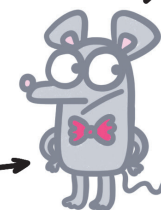
**ЗАДАЁТ ГЛУПЫЕ ВОПРОСЫ**

**ЛОСОСЬ**



**(НЕ)СМЕШНО  
ШУТИТ ПО-ЛОСОСИНОМУ**

**ЗАГАДОЧНАЯ МЫШЬ  
СТЕПАН**



**ПЕРИОДИЧЕСКИ ПОЯВЛЯЕТСЯ  
НА РАЗНЫХ СТРАНИЦАХ,  
НО НИКТО НЕ ПОНИМАЕТ,  
ЧТО ОН ДЕЛАЕТ И ЗАЧЕМ**

## Стиль

В каком стиле лучше рисовать? Конечно, в своём.

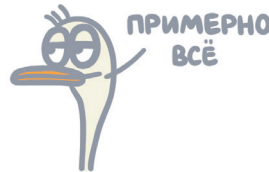
Но как придумать свой собственный уникальный стиль, если он пока ещё не придумался?

Простого ответа на этот вопрос нет, но есть несколько довольно банальных советов, которые могут оказаться полезными:

- Подумайте, чем вам нравится рисовать больше всего. Может, вам захочется использовать какие-то необычные художественные материалы или их сочетание?

- Оцените свои навыки и технику: какой стиль рисования вам сейчас по силам?

- Определите, что вам точно не нравится.



- Попробуйте копировать чей-то стиль, внося в него небольшие изменения. А потом ещё, и ещё, и ещё.



- Не стоит перерисовывать «по клеточкам»: так вы и чужой стиль не почувствуете и свой не построите.

- Смотрите как можно больше работ, нарисованных в разных стилях. Отмечайте, что вам в них нравится, а что не очень.

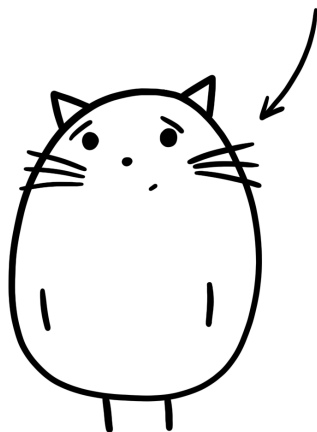
- Пробуйте рисовать в максимально разных стилях. Рисовать в каком стиле окажется комфортнее? Двигайтесь в этом направлении.

- Представьте, что вы играете в «крокодила» и вам надо быстро (важно) и понятно (тоже важно) что-то нарисовать. Не думайте о красоте и пропорциях, просто рисуйте. Оцените то, что получилось.
- Не бойтесь пробовать разное и начинать сначала.

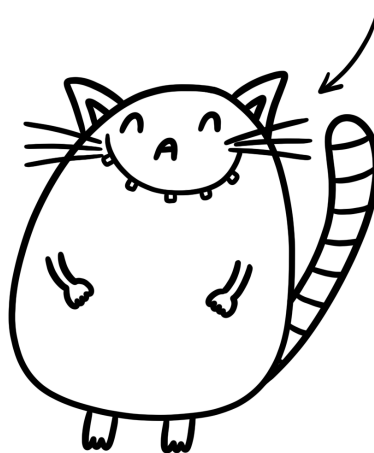
Отдельно подумайте над уровнем детальности: чем сложнее рисунок и чем больше деталей, тем больше времени, естественно, уходит на его создание.

Возьмём для примера трёх довольно простых котиков:

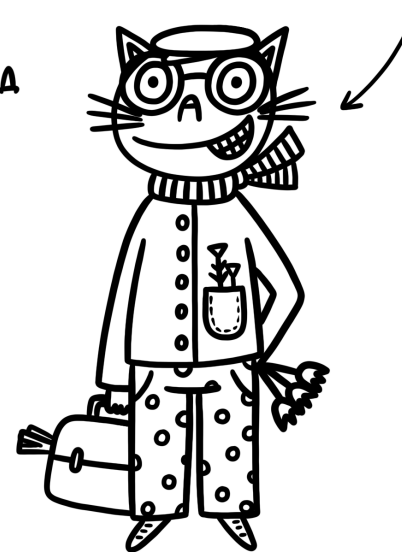
ЧТОБЫ НАРИСОВАТЬ ЭТОГО КОТИКА,  
МНЕ ПОТРЕБОВАЛОСЬ 12 СЕКУНД



ЭТОГО - 26 СЕКУНД



А ЭТОГО - 96 СЕКУНД

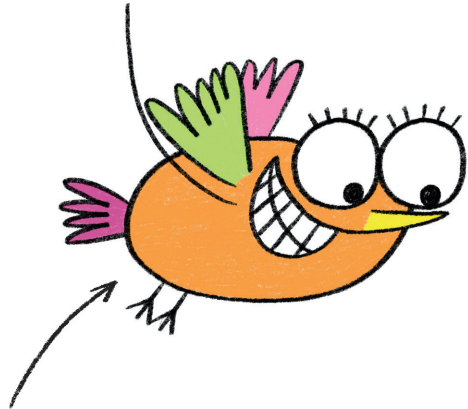


Ради интереса засекайте, сколько секунд у вас уйдёт на их раскрашивание.

Оцените свои силы: детальность — это хорошо, но хватит ли у вас времени и сил её выдерживать? Интересной и запоминающейся может быть любая вселенная. Лучше сделать вселенную попроще, чем выдохнуться уже на второй иллюстрации.

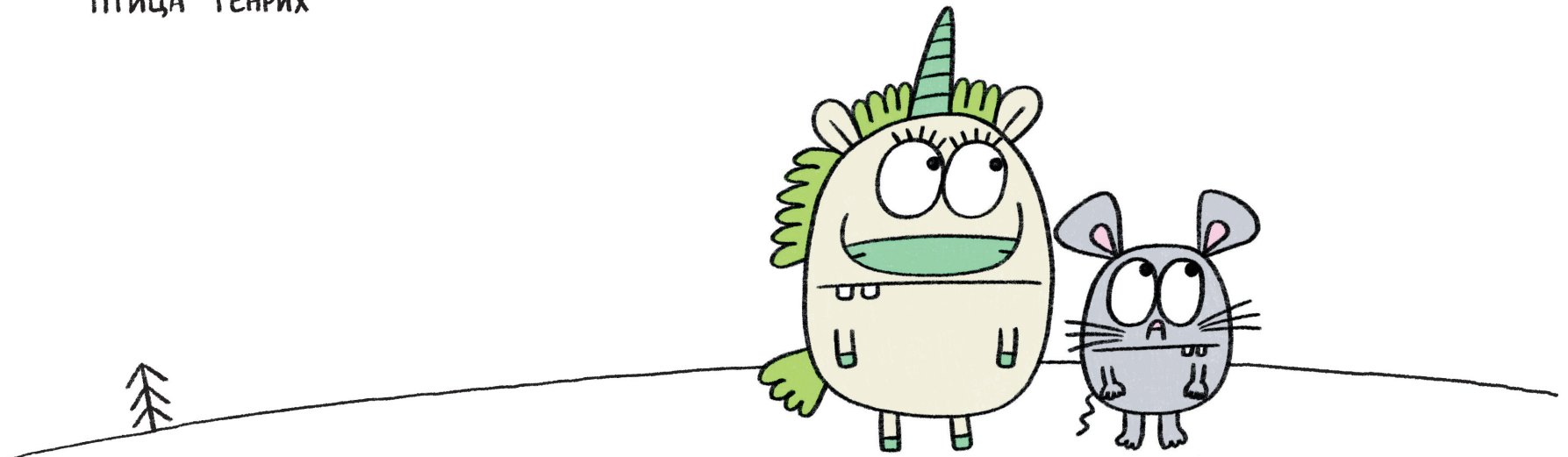
## Мой стиль:

ХЕЛЛОУ



ОЧЕНЬ ОБЩИТЕЛЬНАЯ  
ПТИЦА ГЕНРИХ

- цветные карандаши;
- много свободного места;
- минимум лишних деталей;
- диалоги и монологи;
- скобочки и стрелочки;
- эмоциональность;
- никаких ограничений по цветам.



(ДЕЛАЮТ ВИД, ЧТО НИКОГО НЕ ВИДЯТ И НИ С КЕМ НЕ ЗНАКОМЫ)