

# 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!

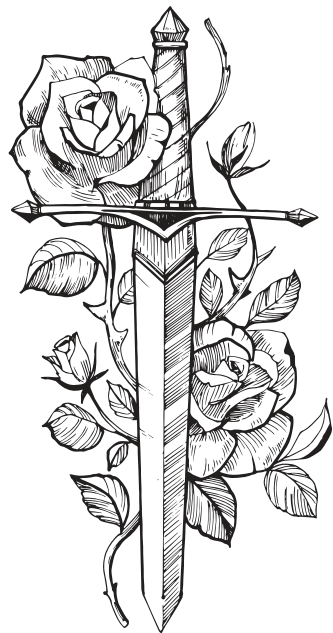
Эта книга посвящена рисованию фэнтезийных персонажей. Причем воплощать их на бумаге мы будем в виде скетчей.

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 скетчбукe 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.*

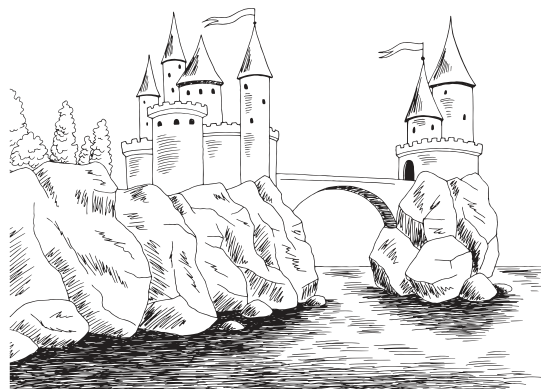
# Глава 1.

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.



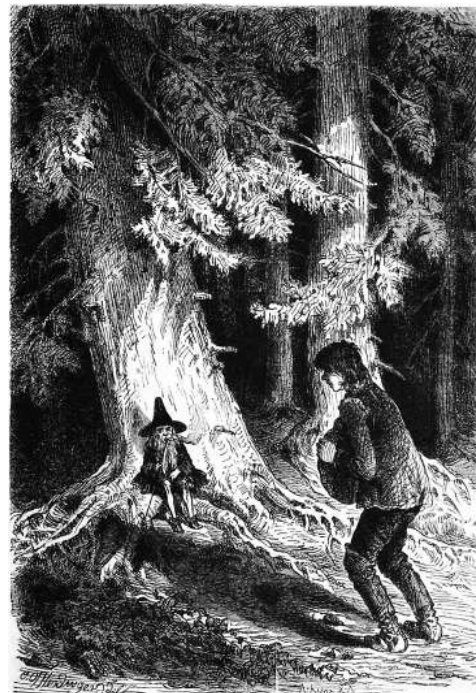
Еще один пример – гномы, которые встречаются во множестве произведений в жанре фэнтези. Подобные персонажи были очень популярны в германо-скандинавской мифологии: цверги, кобольды и прочие. Длинная историческая биография у троллей, гоблинов и прочих интересных существ, без которых представить классическое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



- Противоборство сил добра и зла, тьмы и света.
- Присутствие персонажей, которых трудно однозначно отнести как к силам добра, так и к представителям «темной стороны».
- Наличие некоего волшебного (или не очень) предмета, вокруг которого может быть закручен весь сюжет произведения – достаточно вспомнить толкиновское Кольцо Всевластья. Кстати, сюжет, когда для выполнения какого-то задания собирается команда из представителей разных рас и народов, тоже достаточно распространен в рамках фэнтези.

Если говорить о разновидностях, то в рамках фэнтези наиболее часто выделяют такие:

- Героическое фэнтези. Основой для него стали средневековые рыцарские и приключенческие романы. Пример – книги о киммерийце Конане авторства Роберта Говарда.

