

Учимся рисовать
с Кристофером Хартом



Учимся рисовать

ПЕРСОНАЖЕЙ МУЛЬТФИЛЬМОВ



УДК 741(075.4)
ББК 85.14я7
У92

Cartooning:
The Ultimate Character Design Book
Christopher Hart

Директор издательства
ЭЛЕЙН СИЛЬВЕРСТАЙН

Менеджер книжного отдела
ЭРИКА СМИТ

Старший редактор
МИШЕЛЬ БРЕДЕСОН

Художественный директор
ИАНА ЛАМФРОН

Заместитель арт-директора
ШИНА Т. ПОЛ

Редактор
КРИСТИНА ЗИГЛЕР

Книжный редактор
ДЭНИЕЛ ФИНГЕРОФФ

Цвет
РОМУЛО ФАХАРДО-МЛАДШИЙ

Президент
АРТ ДЖОИННИДЕС

Вице-президент, издатель
ТРИША МАЛКОЛЬМ

Заведующий производством
ДЭВИД ДЖОИННИДЕС

Креативный директор
ДЖО ВИОР

Copyright © 2008 by Starfire, LLC

Первоначально опубликовано в 2008 году в США Chris Hart Books, издательством Six & Spring Books, под заголовком Cartooning: The Ultimate Character Design Book by Christopher Hart. Это издание опубликовано по договоренности со Sterling Publishing Co., Inc., 1166 Avenue of the Americas, New York, NY 10036, США, через агентство Александра Корженевского (Россия).

Я хотел бы поблагодарить Арта Джоиннидеса за возможность выпустить эту книгу. А также Тришу Малкольм, Элейн Сильверстайн и многих других из Soho Publishing — людей, которые убеждены, что все мечты могут стать реальностью.

ФРАНЧЕСКЕ

У92

Учимся рисовать персонажей мультфильмов. Полное руководство по созданию незабываемых героев ; [перевод с английского И. Стародубцевой]. — Москва : Эксмо, 2021. — 136 с. : ил.

ISBN 978-5-04-155164-3

Кто из нас не хочет стать частью удивительного мира мультипликации, создавая собственных персонажей? Новое пособие от Кристофера Харта поможет воплотить мечты в реальность!

Эта книга расскажет вам, какие существуют типы мультяшных персонажей, как меняются их черты лица в зависимости от характера и эмоций, а также почему важно подобрать им подходящий костюм и окружение. Вы научитесь рисовать уникальных и интересных героев: гиперактивных детей, своенравных художников, эксцентричных голливудских звезд и даже очаровательных щенков!

Вместе с Кристофером Хартом вы найдете свой стиль и начнете создавать незабываемых и обворожительных мультипликационных персонажей, которые надолго запомнятся всем.

УДК 741(075.4)
ББК 85.14я7

ISBN 978-5-04-155164-3

© Стародубцева И., перевод на русский язык, 2021
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2021



ВВЕДЕНИЕ 7

ЛАБОРАТОРИЯ ДИЗАЙНА ПЕРСОНАЖЕЙ

Удивительный карандаш 8

Типы штриховки 9

Типы линий 9

ЯЗЫК ДИЗАЙНА ПЕРСОНАЖЕЙ 10

Четыре классических стиля
изображения головы 10

Маленькие тираны 11

Подростки 12

Женщины 14

Мужчины 15



СОДЕРЖАНИЕ

КАК НАРИСОВАТЬ ГОЛОВУ 16

РАЗЛИЧНЫЕ ФОРМЫ ГОЛОВЫ И КЛАССИЧЕСКИЕ ТИПЫ ПЕРСОНАЖЕЙ 16

Здоровенный парень 16

Мужчина среднего возраста 17

Бестолковый ребенок 17

Мистер Коварство 18

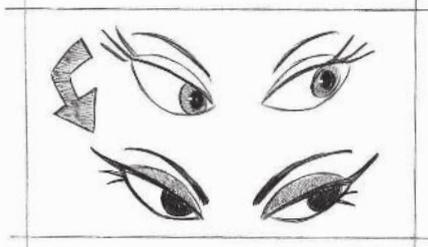
Атлет 18

Стильная девушка 19

РИСУЕМ ГОЛОВУ: РАКУРСЫ 20

Упрощенное построение головы 20

Эскиз лица 21



РИСУЕМ ВЫРАЗИТЕЛЬНЫЕ ГЛАЗА 22

Три основные формы глаз 22

Делаем выражение лица еще
интереснее 22

РИСУЕМ ЭМОЦИИ 24

Хитрое выражение лица 24

Выражения глаз 25

НОС 26

Обычный мужской нос 27

Как рисовать ноздрю 27

Обычный женский нос 27

РОТ 28

Как рисовать женские губы 28

Рисуем мимику рта 29

Еще больше вариантов
женского рта 30

Особенно выразительный рот 31

Соединение верхней губы и носа 32

Верхняя губа в профиль 32

Основные линии лица 33

Рот: растянуть или сжать 33

Агент под прикрытием 34

Дерзкие выражения рта 35

ПРИЧЕСКИ 35

Классические женские
прически 36

Классические мужские
прически 37



КАК НАРИСОВАТЬ ТЕЛО 38

Важные подсказки 38

ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ 39

ВИД СБОКУ 40

ОСНОВНЫЕ
ПРОПОРЦИИ 42

КИСТИ РУК 44

Мужские кисти 44

Женские кисти 44

Пальцы 45

Жесты 46

ОБУВЬ 47

Мужской стиль 47

Женский стиль 47

Женский стиль 47

ДЕЙСТВИЯ И ДВИЖЕНИЯ ТЕЛА 48

РАВНОВЕСИЕ И ПРОТИВОВЕС 48

Распределение веса 48

Вверх и вниз 48

Действие—реакция 48

Разнонаправленные позы 49

ПРОФИЛИ 50

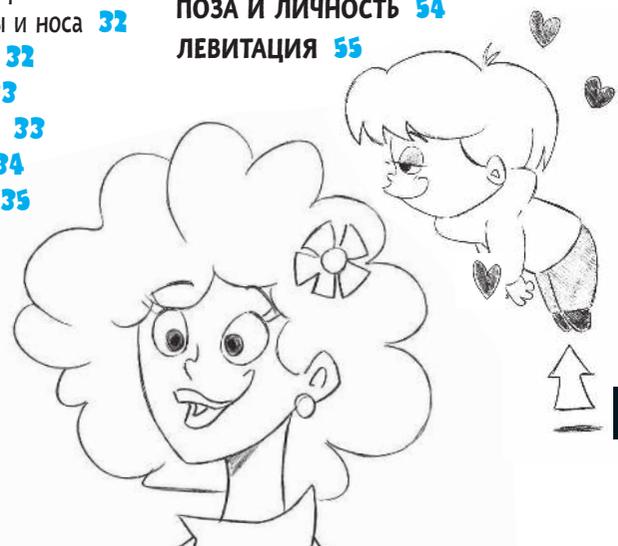
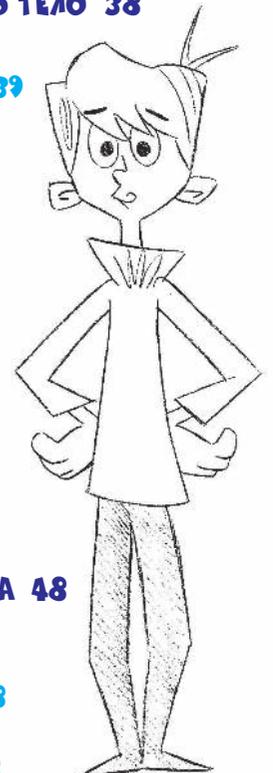
ВЗДУТИЕ И СЖАТИЕ 51

РАСТЯЖЕНИЕ И УТОНЧЕНИЕ 52

ОСНОВНЫЕ МОМЕНТЫ 53

ПОЗА И ЛИЧНОСТЬ 54

ЛЕВИТАЦИЯ 55



СОДЕРЖАНИЕ

ПОДБОРКА ПЕРСОНАЖЕЙ



ЧУДАКИ ИЗ ПРИГОРОДА 56

- Папа-тренер 58
- Мама-активистка 59
- Ворчун 60
- Заядлый садовод 61
- Парень из программы защиты свидетелей 62
- Официантка из забегаловки 63
- Загадочный сосед 64
- Школьный психолог 65
- Цель соседской собаки 66
- Доставщик пиццы 67
- Самый опасный в мире дзюдоист 68
- Задира 70
- Гиперактивный школяр 71
- Беспечный охотник 72
- Маленький гений 73
- Компьютерный гик 74
- Сосед-шпион 75
- Всезнайка 76
- Жулик 77
- Девочка-гот 78
- Питомцы: Бигль 79

ПЕРСОНАЖИ ИЗ БОЛЬШОГО ГОРОДА 80

- Швейцар 82
- Продавец хот-догов 83
- Сумасшедший таксист 84
- Мама-босс 85
- Пассажир в метро 86
- Модель с Седьмой авеню 88
- Художник из центра 89
- Парень в бандане 90
- Болтушка 91
- Выгульщица собак 92
- Городской пес 93
- Успешный музыкальный продюсер 94
- Работяга 95
- Уличный торговец 96
- Нью-Йоркская сторожевая 97

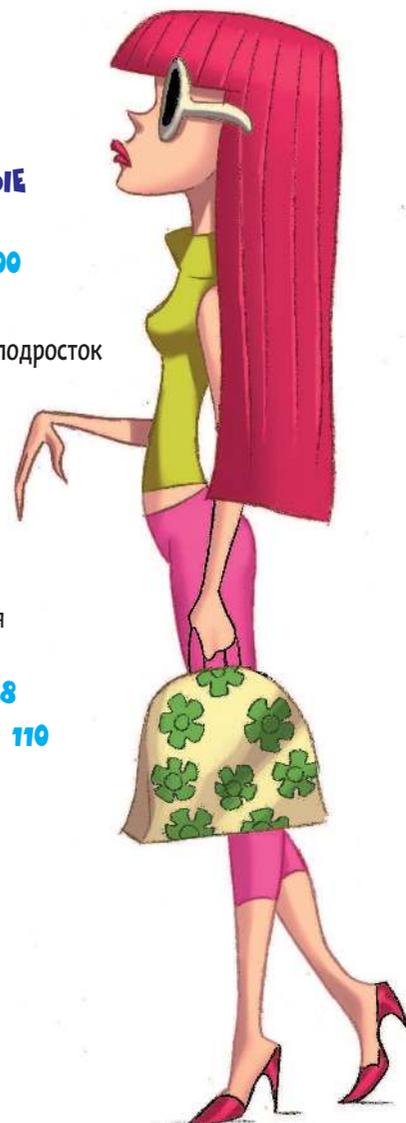


ЗАБАВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ГОЛЛИВУДА 116

- Кинопродюсер 118
- Жена продюсера 119
- Личный менеджер звезды 120
- Агент 121
- Избалованная звезда 122
- Дизайнер 124
- Полицейский 125
- Шопоголик с Родео-драйв 126
- Чистильщик бассейна 128
- Девочка-звезда 130
- Драгоценный голливудский пес 131

БЕЗУМНО БОГАТЫЕ ПЕРСОНАЖИ 98

- Богатенькая ведьма 100
- Богатый папа 102
- Испорченная девочка-подросток 103
- Дошкольник 104
- Маленький ангелочек 105
- Мистер Вселенная (детская версия) 106
- Избалованная младшая сестра 107
- Почти теннисистка 108
- Английская наездница 110
- Дворецкий 112
- Охотничья собака 115



КЛАССНЫЕ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫЕ ПЕРСОНАЖИ ПРОСТО ТАК НЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ.

Они тщательно разрабатываются, чтобы соответствовать определенным типам: проказливый брат, упрямый житель пригорода или злой шпион. Читатели сразу же узнают их, поскольку художники в процессе создания персонажей сочетают конкретные и отлично известные признаки и приметы.



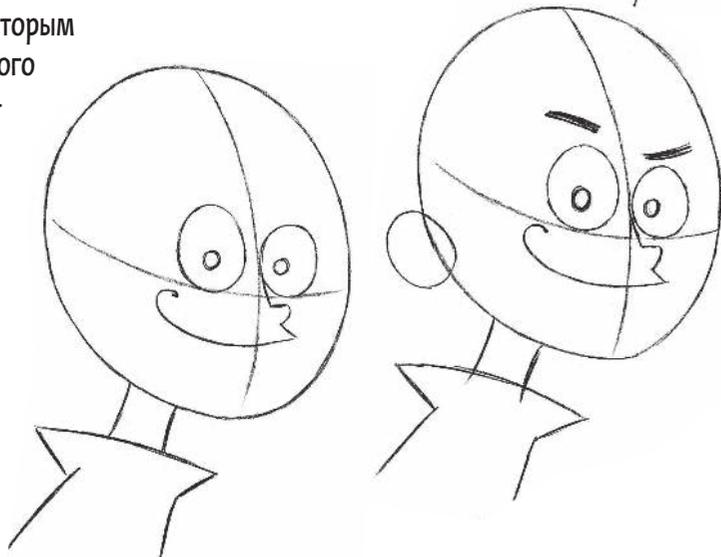
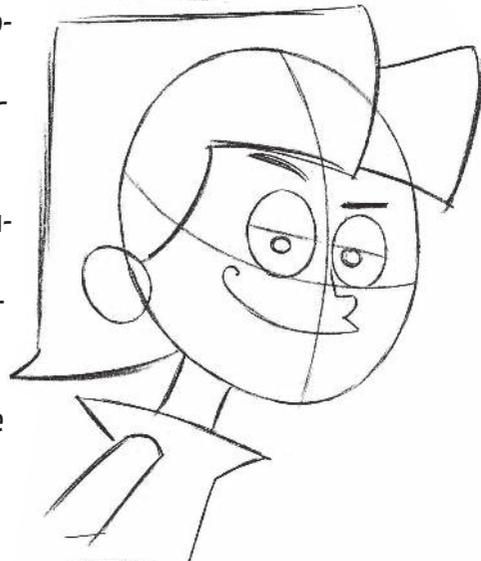
Где мы берем вдохновение для создания классных персонажей? Это строжайший секрет, но я нарушу кодекс молчания и раскрою его вам. Мы вдохновляемся причудливыми и чокнутыми районами, где все эти необычные личности живут в действительности.

Забавные кварталы просто кишат крутыми персонажами. Каждый уникален: болтливые жители больших городов ходят и одеваются абсолютно не так, как те, кто живет в провинции. Как насчет дошкольника из Коннектикута, который впервые видит своего двоюродного брата из Бруклина? В ваших головах уже роятся комические сцены, да? И, конечно же, не забудьте о первоисточнике всех карикатурных персонажей — пригороде.

В этой книге вы встретите всех этих легко узнаваемых героев — и не только их. Я создал ее, чтобы помочь начинающим художникам, которые хотят научиться самому актуальному стилю карикатуры. Но это также замечательный источник информации для опытных мастеров, которые любят разрабатывать новых и оригинальных персонажей.

В первой части ты познакомишься с основами рисования с учетом важности дизайна персонажей и начнете учиться рисовать привлекательных, интересных героев. Во второй части вы увидите конкретные типажи персонажей и способы их создания. Мы пройдемся по кварталам, чтобы найти все самые популярные на сегодняшний день типы персонажей: от жителей пригорода до обитателей больших городов, от аристократического сообщества загородного клуба до элиты Голливуда и Беверли-Хиллз.

Создание персонажа — это навык, которым можно овладеть быстро. Однако для этого нужна инструкция, подробно раскрывающая каждого героя. В этой книге вы найдете подробно проиллюстрированные подсказки и информацию, объясняющую, как именно нужно создавать персонажей. Мы сфокусируемся на актуальном стиле современных художников — то есть на вашем стиле. Так что хватайте карандаш и запрыгивайте на борт!



Лаборатория дизайна персонажей

Перед тем как мы с головой погрузимся в создание различных типов героев, в образах которых проступят места их проживания, окружение и род деятельности, давайте изучим основы рисования персонажей.



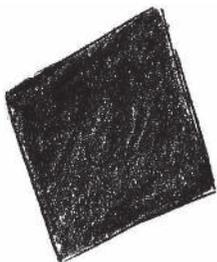
УДИВИТЕЛЬНЫЙ КАРАНДАШ

Уделите минутку самому многофункциональному художественному инструменту, который вы когда-либо будете использовать, — карандашу. С его помощью вы можете создать разнообразные оттенки теней и множество линий всевозможной толщины. И всему этому вы научитесь благодаря нашей книге!

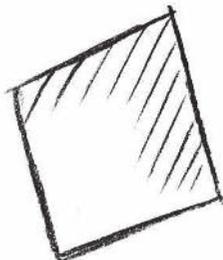
В местном магазине художественных принадлежностей вы встретите огромный выбор карандашей с различными буквами и номерами. Художники чаще всего используют НВ, это то же самое, что обычный карандаш #2, который, скорее всего, и так лежит у вас дома. А теперь давайте посмотрим, что может нам предложить не такой уж и простой карандаш.

ТИПЫ ШТРИХОВКИ

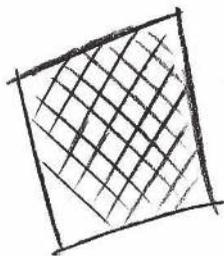
Здесь представлены некоторые из наиболее востребованных типов штриховки, используемой художниками для обозначения теней или темных участков изображения.



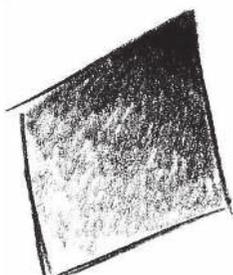
ТЕМНЫЙ
Сильное давление на грифель создает наиболее темные оттенки.



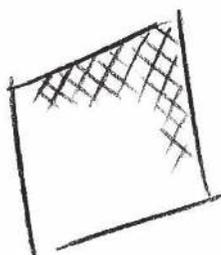
РЕДКИЕ ПОЛОСКИ
Намек на присутствие тени



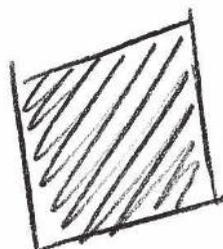
ПОЛНАЯ ПЕРЕКРЕСТНАЯ ШТРИХОВКА
Старомодная техника, используется редко



ОТ ТЕМНОГО К СВЕТОМУ
Красивый градиент



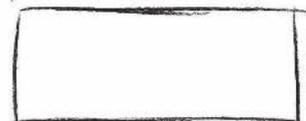
ЧАСТИЧНАЯ ПЕРЕКРЕСТНАЯ ШТРИХОВКА
Обычно используется для изображения углов и трещин.



ЗИГЗАГИ
Выглядит смело и энергично!

ОДИН КАРАНДАШ – МНОЖЕСТВО ОТТЕНКОВ

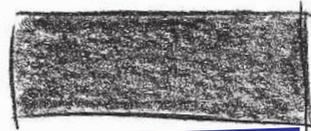
Разнообразные оттенки одного цвета получаются в зависимости от силы нажатия на грифель карандаша:



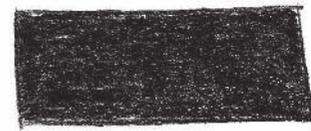
Белый



Светло-серый



Серый



Темно-серый



Черный

ТИПЫ ЛИНИЙ

Классическая линия — наиболее универсальная. Она подходит для всех типов персонажей и художественных стилей. Самая темная ретро-линия особенно хороша для упрощенных, угловатых, крайне энергичных персонажей. Наброски рисуют эскизной линией — она присутствует в самом начале рождения персонажа, а затем вы обводите его контур любой другой.

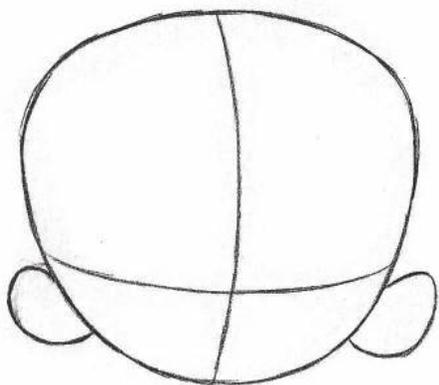


КЛАССИКА

РЕТРО

СКЕТЧ

Язык дизайна персонажей



Круглая голова, сбоку срез

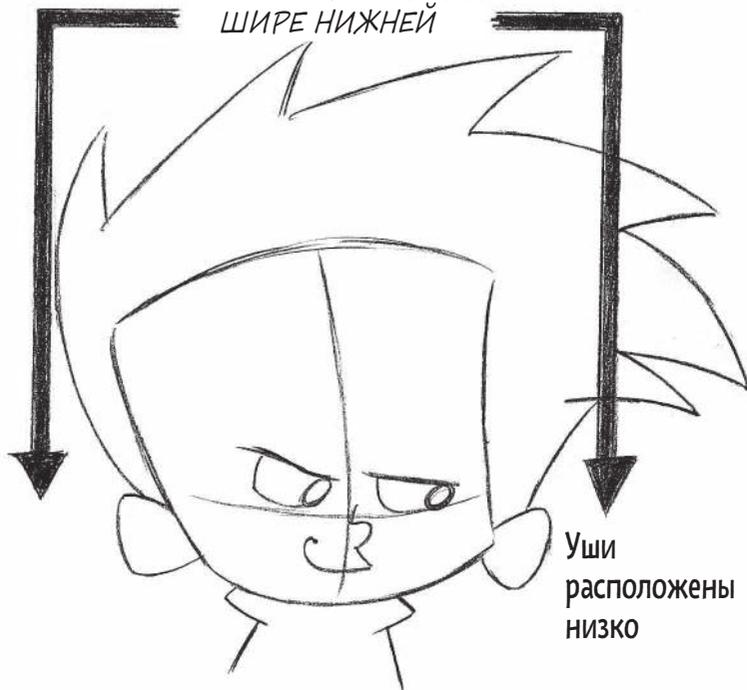
Пора погрузиться в мир создания персонажей! У каждого персонажа есть определяющие его характеристики и визуальные подсказки, делающие его уникальным. Например, не бывает героического героя с маленьким подбородком. Такого просто быть не может. У всех настоящих героев мужественная нижняя челюсть. Так что первым делом мы познакомимся с инструментами, при помощи которых художники добиваются узнаваемости персонажей. Это и есть язык дизайна персонажей.

ЧЕТЫРЕ КЛАССИЧЕСКИХ СТИЛЯ ИЗОБРАЖЕНИЯ ГОЛОВЫ

Четыре самых популярных и наиболее встречаемых типа рисованных персонажей различного пола и возраста:

- ДЕТИ;
- ПОДРОСТКИ;
- МАМЫ И ВЗРОСЛЫЕ ЖЕНЩИНЫ;
- ПАПЫ И ВЗРОСЛЫЕ МУЖЧИНЫ.

ВЕРХНЯЯ ЧАСТЬ ГОЛОВЫ ШИРЕ НИЖНЕЙ



Уши расположены низко

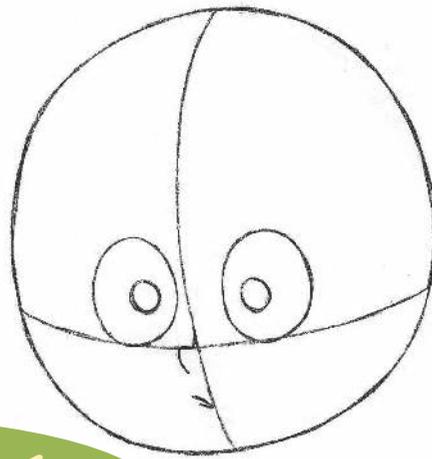


Плечи отсутствуют!

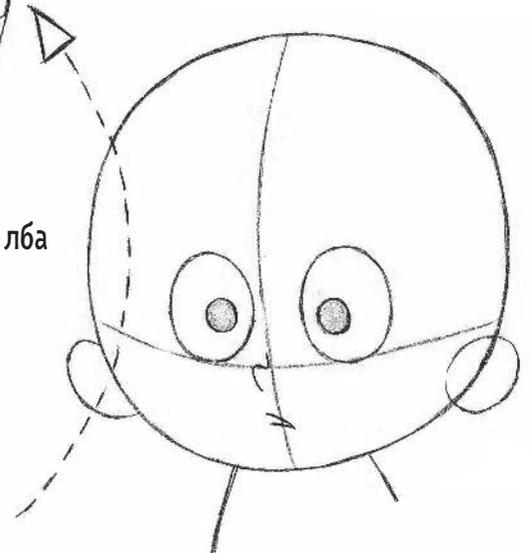
МАЛЕНЬКИЕ ТИРАНЫ

У мультяшных детей огромная голова, похожая на круг, часть которого срезали по дуге. Все детали лица, и даже уши, располагаются очень низко, поэтому лоб становится особенно большим.

Как правило, у детей крошечные вздернутые носики и **ОГРОМНЫЕ** глаза, очень густые волосы, а шея короткая или вообще отсутствует. Плечи скошены и никакой мускулатуры!



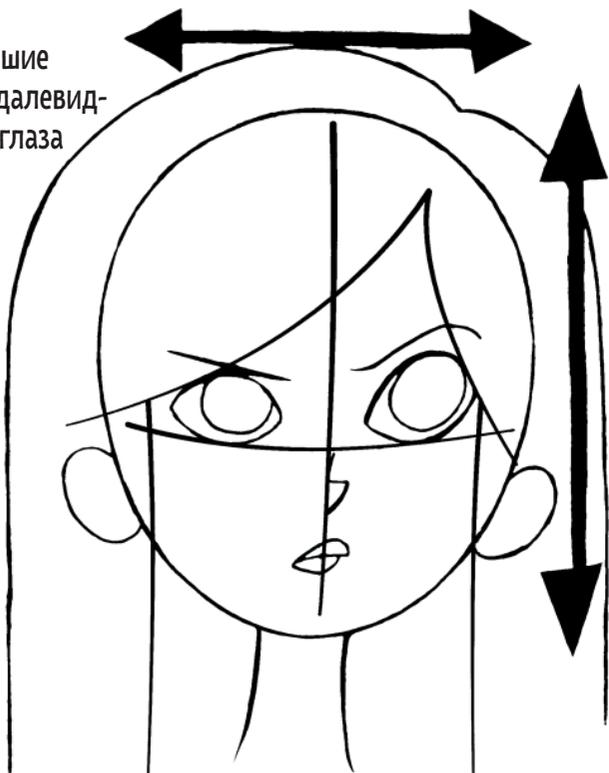
Линия лба



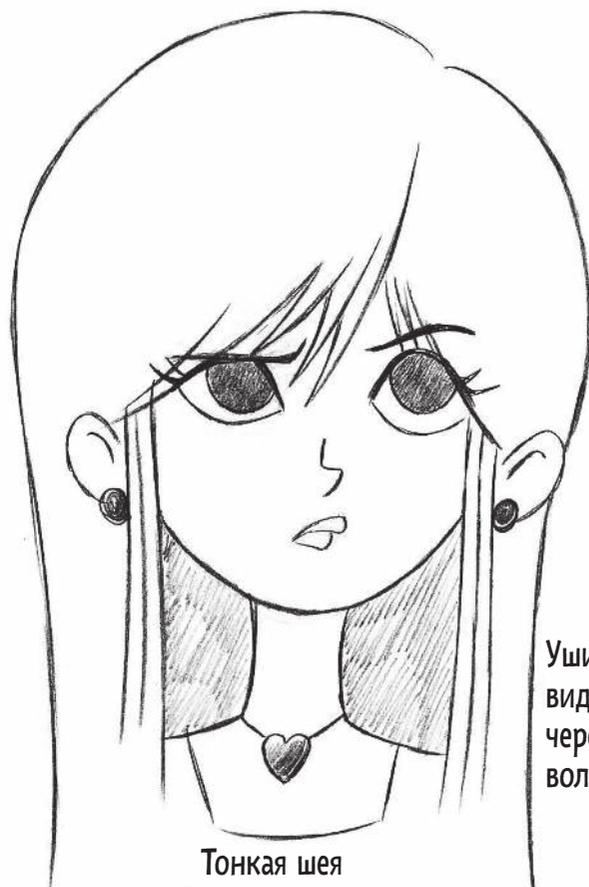
Густые волосы!



Большие
миндалевид-
ные глаза



Овальная голова: высота больше ширины



Уши
видны
через
волосы

Тонкая шея

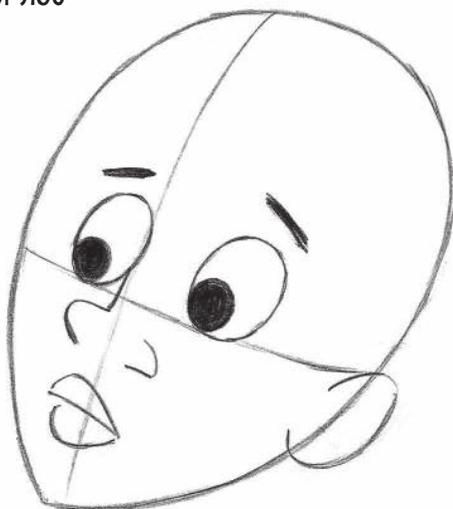
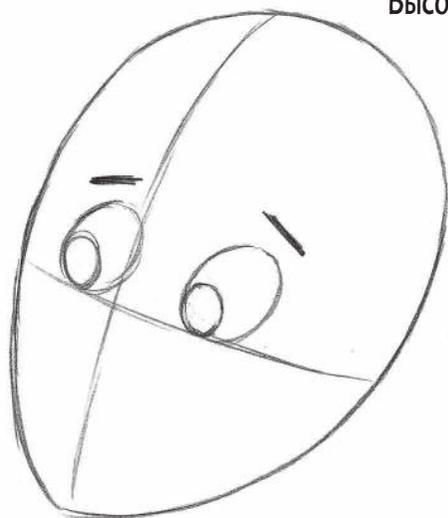
ПОДРОСТКИ

Голова подростка должна быть овальной! Лицо более вытянутое, чем у ребенка, а детали лица располагаются выше. Но для молодых персонажей по-прежнему типичен высокий лоб. Глаза подростков большие, выразительные, а прическа более выразительная, потому что в этом возрасте волосы отражают личность. Волосы мальчиков-подростков обычно растрепаны, у девочек — длинные. А чем старше становится женский персонаж, тем короче будет его прическа.



ЛАБОРАТОРИЯ ДИЗАЙНА ПЕРСОНАЖЕЙ

Высокий лоб



Форма головы — срезанный овал



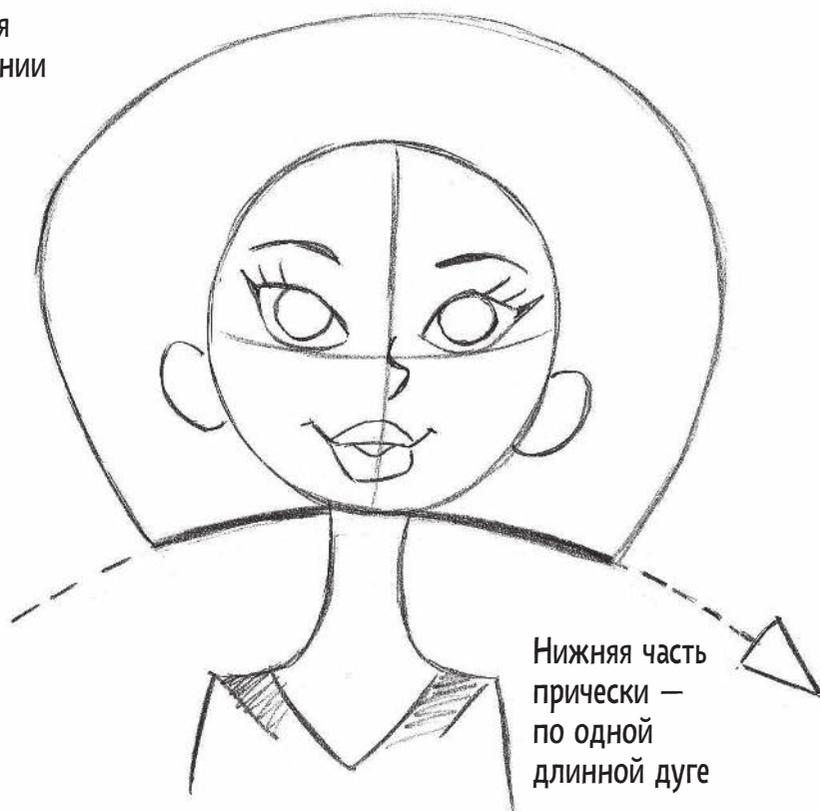
Задняя часть шеи переходит сразу в затылок





Глаза располагаются на центральной линии

Веки и зрачки соприкасаются



Нижняя часть прически — по одной длинной дуге



Глаза женского персонажа располагаются под углом 45°

ЖЕНЩИНЫ

Если персонаж — взрослая женщина, то голова должна быть круглой, при этом детали лица расположены в ее центре. Глаза немного меньше, чем у подростка, губы полные, прическа аккуратная, средней длины, шея тонкая и хрупкая.

