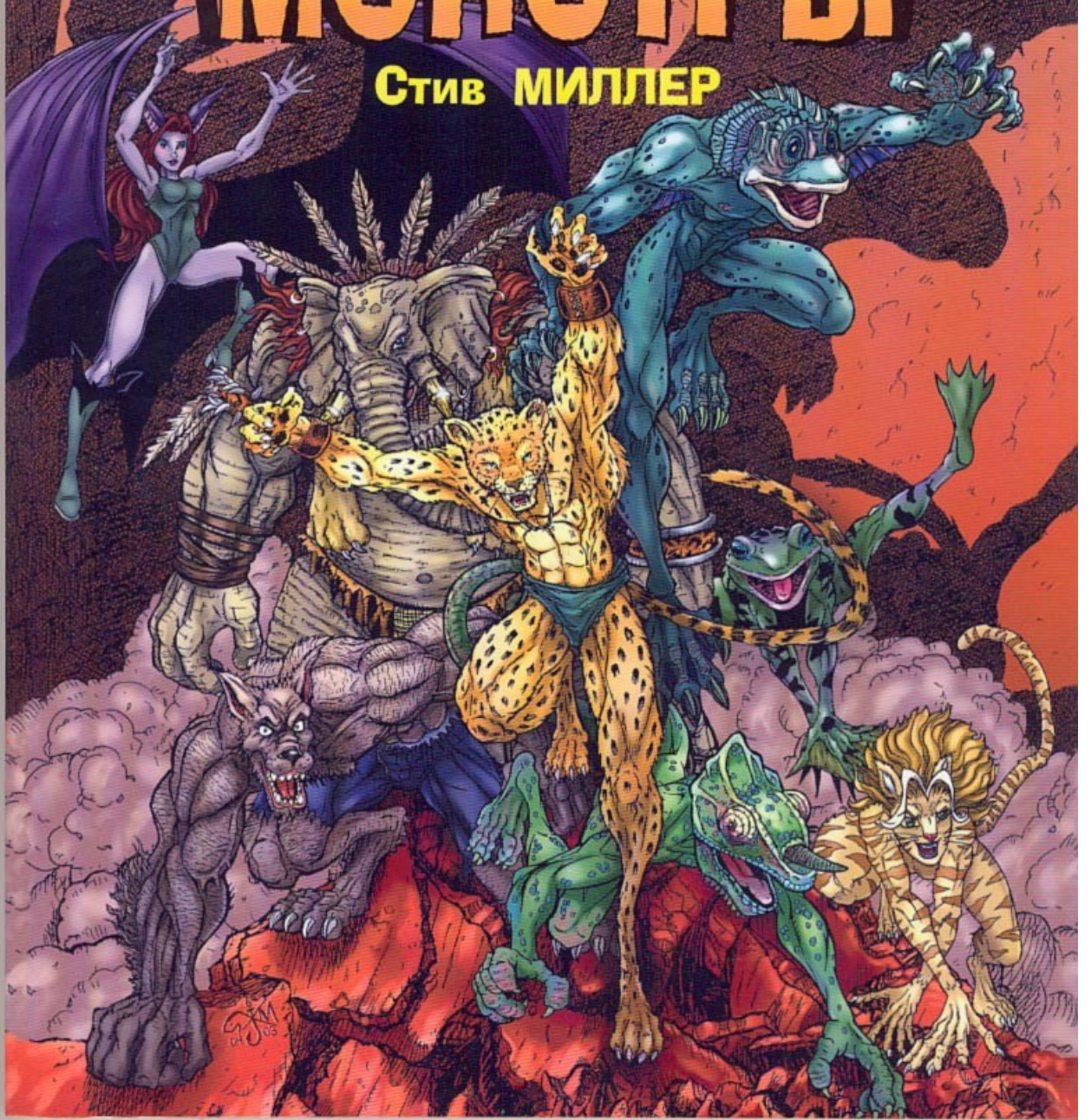


**КАК РИСОВАТЬ ФЭНТЕЗИ**

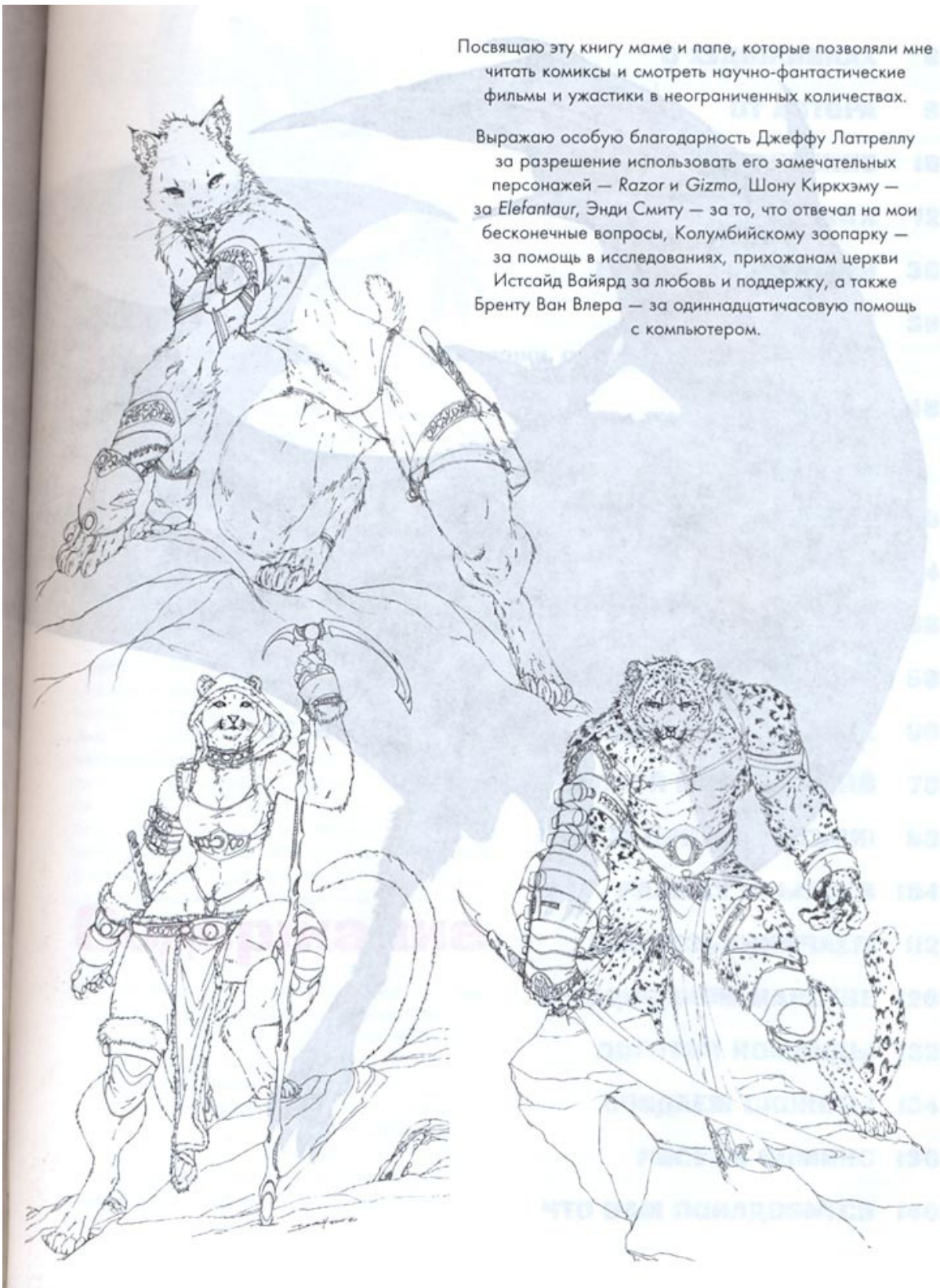
# **МОНСТРЫ**

**СТИВ МИЛЛЕР**



Посвящаю эту книгу маме и папе, которые позволяли мне читать комиксы и смотреть научно-фантастические фильмы и ужастики в неограниченных количествах.

Выражаю особую благодарность Джеффу Латтреллу за разрешение использовать его замечательных персонажей — *Razor* и *Gizmo*, Шону Киркхэму — за *Elephantaur*, Энди Смиту — за то, что отвечал на мои бесконечные вопросы, Колумбийскому зоопарку — за помощь в исследованиях, прихожанам церкви Истсайд Вайярд за любовь и поддержку, а также Бренту Ван Влера — за одиннадцатичасовую помощь с компьютером.



# ВВЕДЕНИЕ



Вы никогда не хотели иметь медвежью силу? А орлиные крылья? А гибкость и проворство пантеры или ягуара? Или, может быть, вы просто обожаете книги, фильмы и картины, изображающие фантастических существ — полулюдей, полужверей? Так или иначе, вы не одиноки в своем увлечении. Хомо сапиенс, или человек разумный, тысячелетиями менялся своими атрибутами с дикими животными.

Древние египтяне поклонялись суровым божествам-животным, которые мало чем отличались от своих творцов-людей. В греческой мифологии существовали две расы полулюдей-полужверей — сатиры и кентавры. И в греческих и в римских мифах боги частенько принимали облик животных или птиц, когда появлялись среди простых смертных. А обитатели Северной Америки и Африки разработали сложные магические церемонии, призванные помочь им обрести качества некоторых диких животных.

Но в литературу антропоморфные персонажи (так называют животных или неодушевленные предметы, наделенные человеческими свойствами) проникли только к XIX веку. Антропоморфные персонажи могут быть животными, которые ходят, разговаривают и поступают как люди, или могут представлять собой настоящие гибриды. Примеры таких существ вы найдете в «Хрониках Нарнии» К. С. Льюиса, книгах Ф. Баума о Стране Оз, «Ветре в ивах» Кеннета Грэма, романах цикла «Рэдволл» Брайана Жака — и это далеко не полный список. Самый свежий пример — кентавр Ронан в серии о Гарри Поттере.

«Смешные зверюшки» первыми появились в сфере современных развлечений. Началось все с Микки-Мауса и остальной диснеевской мультипликационной команды, но с тех пор различные персонажи такого типа изрядно усложнились, пройдя путь от Грозных Котов до подростковых мутантов Черепашек-Ниндзя и до Короля-Льва, а вместе с ними усложнились и технические возможности породившей их анимации. Возросла и их популярность.

Причина горячей симпатии, которую современное общество питает к антропоморфным персонажам, очевидна, и ее уже давно сформулировали отделы маркетинга различных корпораций: животных любят все. Когда стало трудно отыскать персонаж, который бы соответствовал критериям возраста, расы, пола и культурных связей, мультипликаторы и художники обратились к фауне. Создав симпатичного зверька, олицетворяющего их продукцию, компании находили путь к сердцу, уму, а главное — кошельку потребителя.

Часть очарования и тайны персонажей из звериного царства заключается в том, что при их создании сугубо животные черты используются для человеческого образа. Так что принцип создания персонажа — брать все лучшее от человека и от зверя.

Еще одна причина, по которой животных помещают в ситуации и обстоятельства, характерные для человека, состоит в том, что создатели таких героев получают возможность затрагивать противоречивые и сложные сюжеты безо всякой для себя опасности. Если «просто зверюшки» делают грязное дело, насколько это может быть ужасно? Например, в 1950-е годы XX века в США была популярна серия комиксов «Пого» Уолтера Келли, а некоторые из ее персонажей представляли собой весьма прозрачные и откровенные карикатуры на известных политиков.

Комиксы, графические новеллы и мультипликационные фильмы, в которых фигурируют разумные животные, с середины 1960-х годов пользуются неизменной популярностью в Японии. За последние двадцать лет США импортировали с Востока все растущее количество комиксов-манга, мультфильмов-анимэ и видеоигр, в которых фигурируют персонажи-гибриды, наделенные одновременно человеческими и звериными чертами. Приток подобных персонажей в массовую культуру не ослабевает вот уже который год, и направление это не теряет популярности. Удивительные уродцы, чудесные чудовища — определенно не «смешные зверюшки», но в то же время и не герои комиксов, которые, будучи наделены какими-то свойствами отдельных животных, сохраняют человеческую внешность и оказываются «реальнее самой реальности». Они и не персонажи-животные, которые выступают в роли «настоящих» людей. Они — совершенно особое направление, и настало время отдать им надлежащие почести, для чего, собственно, и была написана и нарисована эта книга. В «Монстрах» рассказывается о навыках, необходимых для того, чтобы изобразить антропоморфные персонажи как японского происхождения, пришедшие к нам из манги, так и их североамериканских сородичей.



# АНАТОМИЯ

Нет-нет, не пугайтесь, никакого курса по биологии я вам читать не буду. Просто расскажу о самых главных, базовых вещах из области анатомии, которые вам потребуются, если вы захотите изобразить реалистические персонажи. Всесторонний развернутый курс анатомии в наши планы не входит, но вы узнаете достаточно,

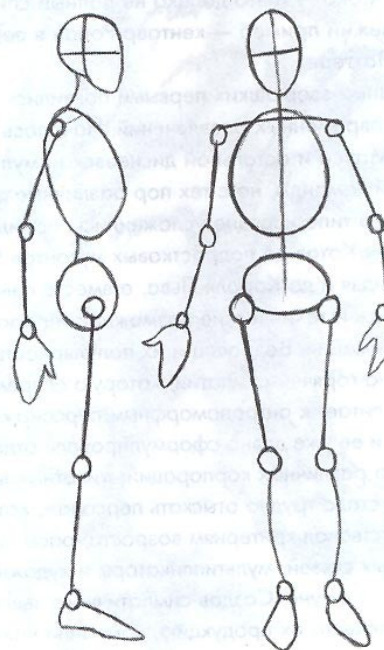
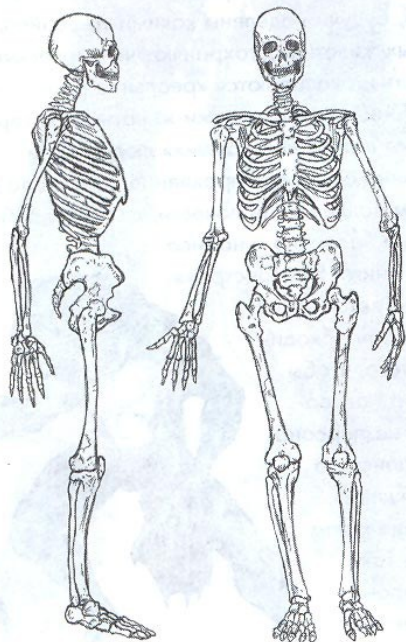
## АНАТОМИЯ ЧЕЛОВЕКА

На первый взгляд может показаться, будто человеческое тело устроено проще простого, но на самом деле это сложный механизм, оснащенный целым арсеналом мышц и костей, которые отвечают за огромное количество движений и действий. Так, это была плохая новость. А сейчас будет хорошая: как только вы поймете устройство человеческого скелета, считайте, что у вас уже есть «шпаргалка» и вы уже умеете рисовать фигуру человека в целом! Научившись правильно рисовать скелет, вы сразу решите все основные проблемы с пропорциями, положениями тела и движениями.

Скелеты, которые нарисованы слева, — это те самые, которые обычно висят или стоят в научных

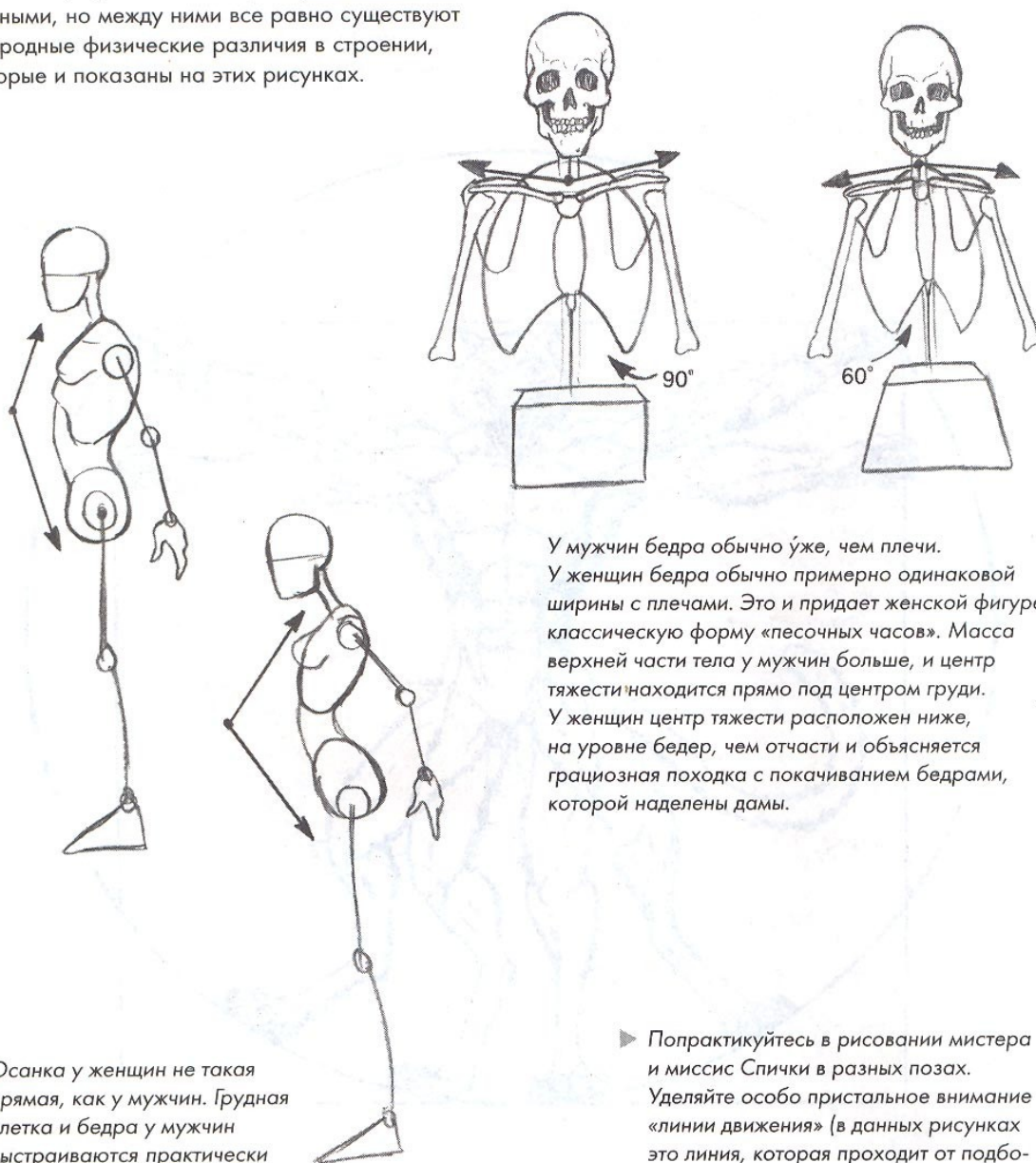
чтобы обзавестись солидной базой. Вам нужно только разобраться в общем анатомическом строении тела человека — и животного — и вперед! Отталкиваясь от этих базовых знаний, вы сможете преобразовать схематичные фигуры в потрясающих мутантов, в удивительные и невероятные капризы природы!

лабораториях и кабинетах врачей. А две фигуры справа — это частично анатомические модели, частично каркасы из палочек. Посмотрите на них повнимательнее — в ближайшее время вам предстоит подружиться поближе. Итак, познакомьтесь: мистер Спичка, он же Замечательный Упрощенный Скелет, и его супруга, миссис Спичка. Благодаря этой чете у всех ваших грядущих рисунков будет точная и правильная основа. Художники назвали эту парочку Спичками, потому что каждая из фигур выглядит так, будто ее можно сложить из спичек: прямые линии обозначают кости, а круги — сочленения, соединяющие несколько упрощенных овалов. Вот и все, видите, как просто!



## Мужчина и женщина: в чем различия?

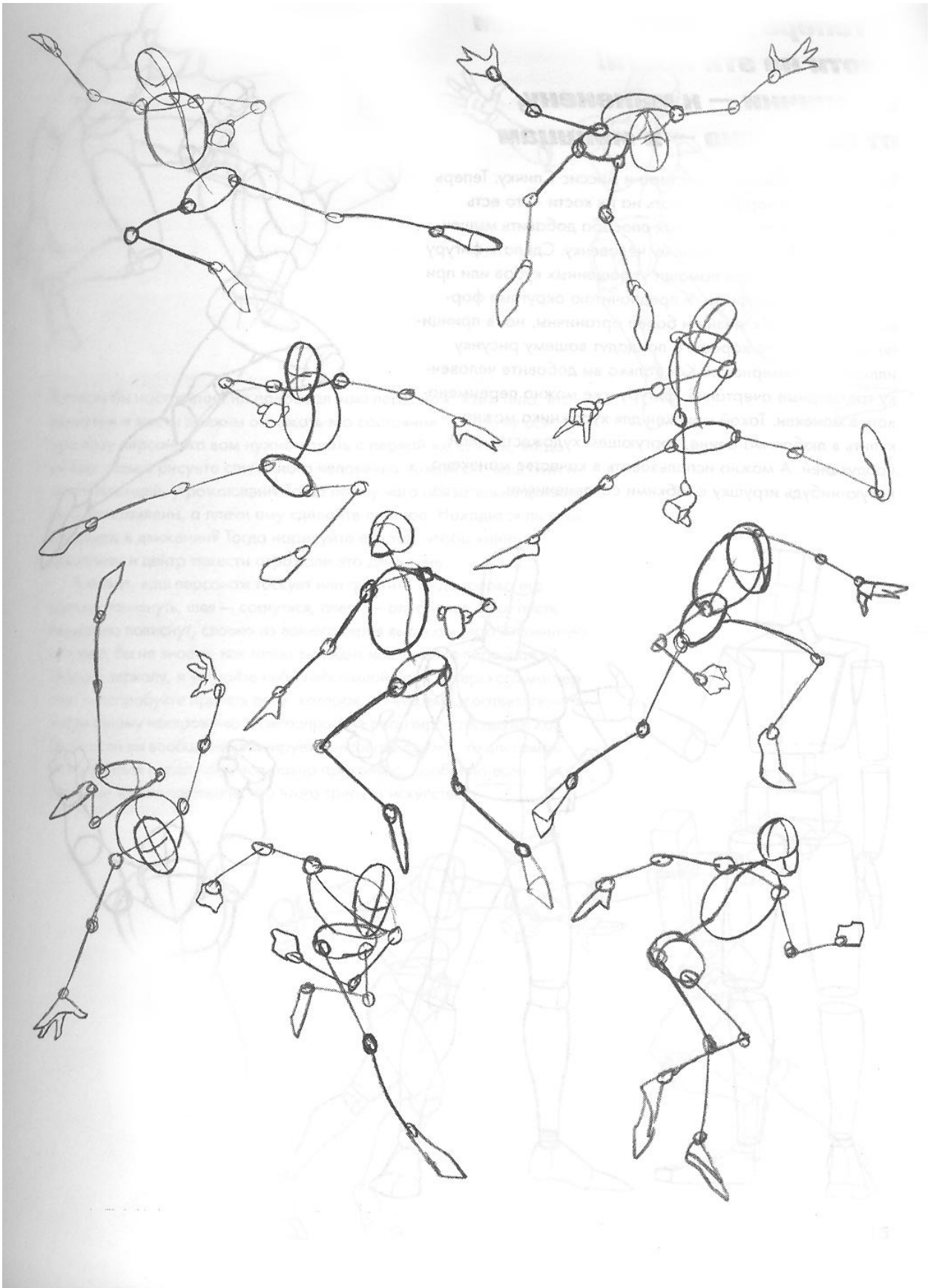
Возможно, мужчина и женщина рождаются равными, но между ними все равно существуют природные физические различия в строении, которые и показаны на этих рисунках.



У мужчин бедра обычно уже, чем плечи.  
У женщин бедра обычно примерно одинаковой ширины с плечами. Это и придает женской фигуре классическую форму «песочных часов». Масса верхней части тела у мужчин больше, и центр тяжести находится прямо под центром груди. У женщин центр тяжести расположен ниже, на уровне бедер, чем у мужчин, и объясняется грациозная походка с покачиванием бедрами, которой наделены дамы.

Осанка у женщин не такая прямая, как у мужчин. Грудная клетка и бедра у мужчин выстраиваются практически в прямую линию. У женщин бедра отклонены назад, что дополняет отклонение торса в противоположную сторону.

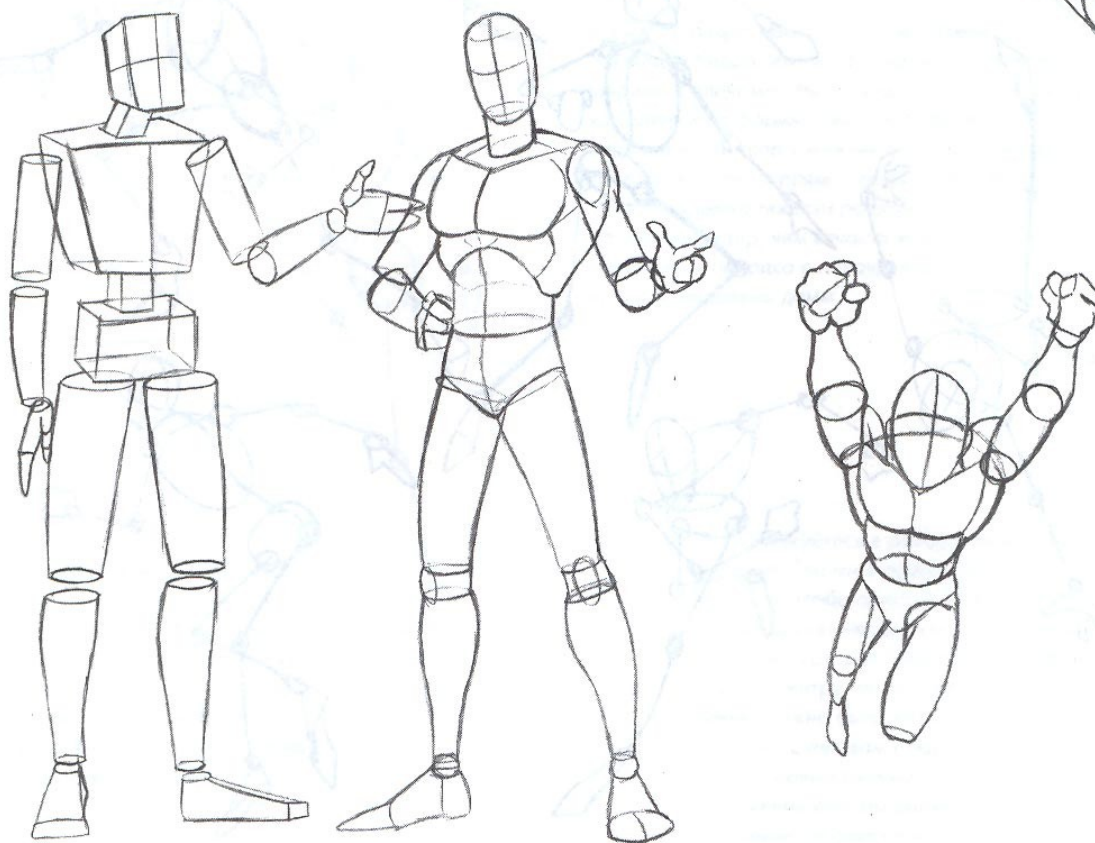
- Попробуйте в рисовании мистера и миссис Спички в разных позах. Уделяйте особо пристальное внимание «линии движения» (в данных рисунках это линия, которая проходит от подбородка к центру овала-живота) — эта линия должна быть плавной, текучей, и именно с нее вам следует начинать каждый новый рисунок. Направление и движение фигуры должно быть передано именно за счет «линии движения».

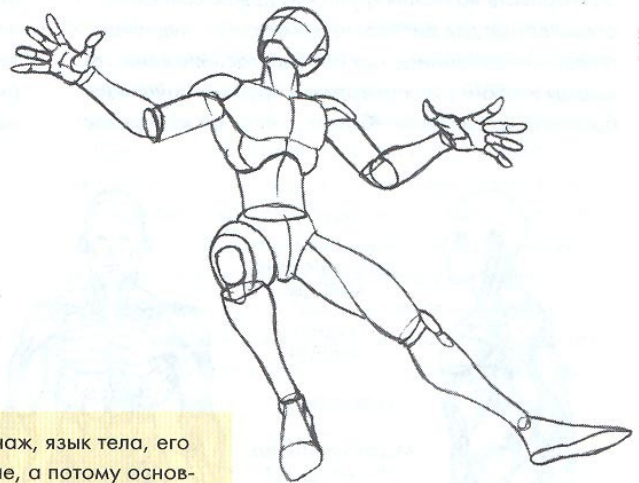
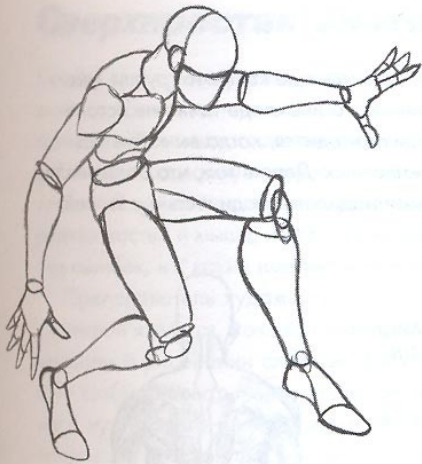


## **А теперь давайте нарастим плоти на эти кости!**

### **От спички — к манекену, от манекена — к мышцам**

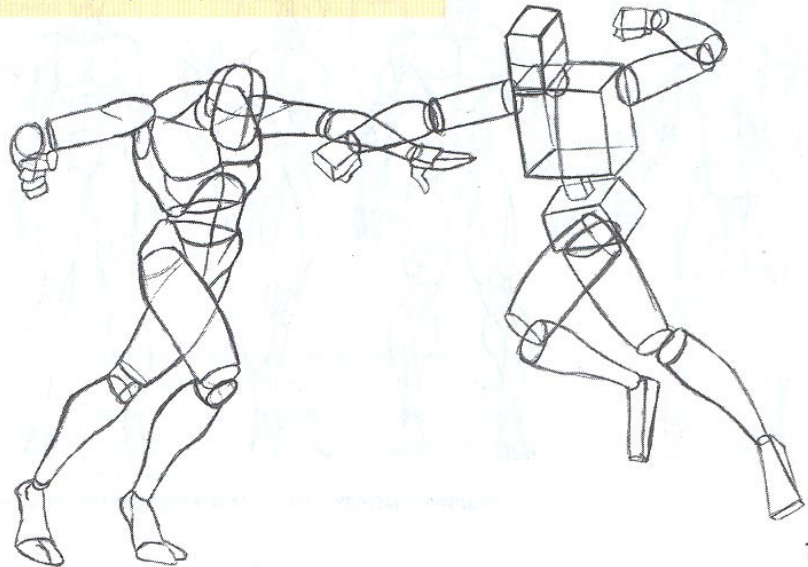
Вы научились рисовать мистера и миссис Спичку. Теперь настало время нарастить плоть на их кости — то есть на их спички. Есть два разных способа добавить мышечной массы такому спичечному человечку. Сделать фигуру объемной можно при помощи упрощенных кубов или при помощи округлых форм. Я предпочитаю округлые формы — они ближе к жизни и более органичны, но, в принципе, оба варианта хороши и придадут вашему рисунку иллюзию трехмерности. Как только вы добавите человечку трехмерные очертания, фигуру уже можно переименовать в манекен. Такой манекен для художника можно купить в любом магазине, торгующем художественной продукцией. А можно использовать в качестве манекена какую-нибудь игрушку с гибкими сочленениями.





В каком бы настроении ни пребывал ваш персонаж, язык тела, его движения и жесты должны отражать это состояние, а потому основную позу персонажа вам нужно задать с первой же стадии, когда вы еще только рисуете спичечного человечка. Какой он, ваш персонаж? Зловещий, угрожающий? Тогда ноги у него обязательно должны быть расставлены, а плечи ему сделайте пошире. Находится ли ваш персонаж в движении? Тогда нарисуйте его так, чтобы «линия движения» и центр тяжести отражали это движение.

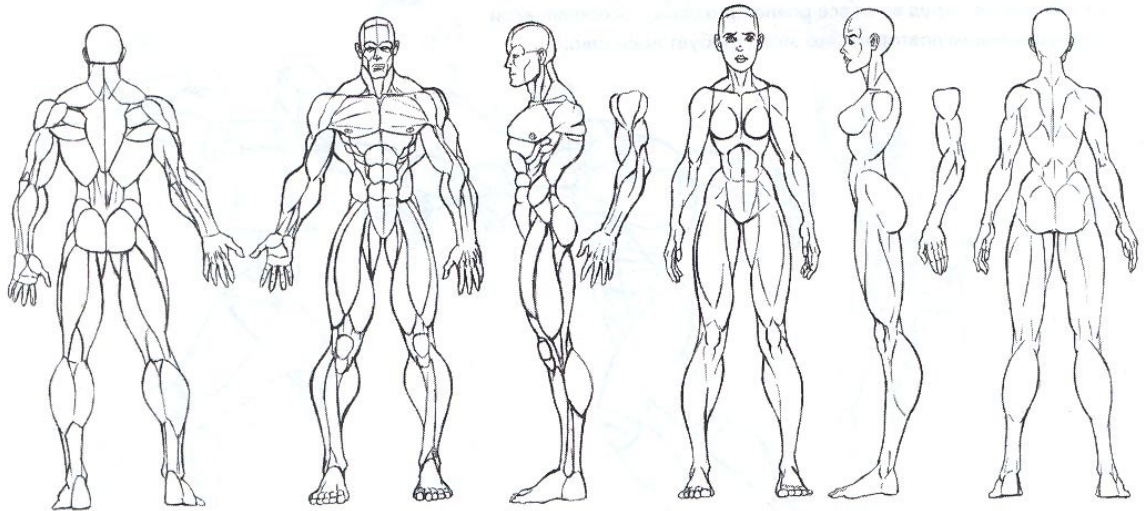
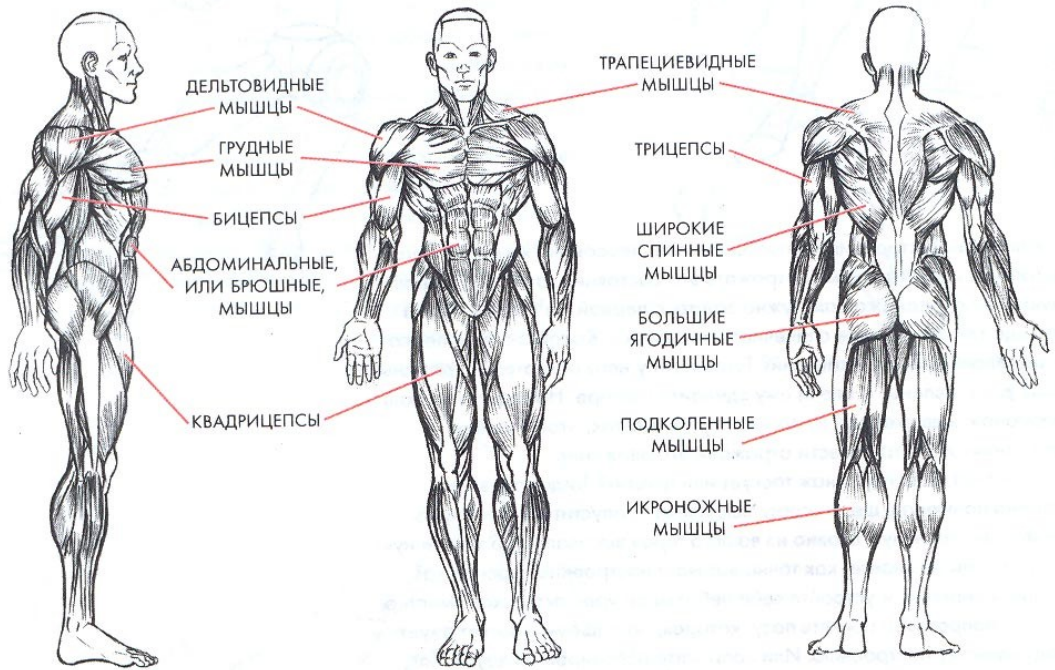
А может, ваш персонаж тоскует или грустит? Тогда голова его должна поникнуть, шея — согнуться, плечи — опуститься. Руки пусть безвольно повиснут, словно из вашего героя высосали всю жизненную энергию. Вы не знаете, как точно выглядит настроение персонажа? Марш к зеркалу, и устройте себе небольшой урок актерского мастерства — попробуйте принять позу, которая, по-вашему, соответствует задуманному настроению. Или попросите попозировать друга. Ха! Даже если вы вообще не планируете рисовать друзей, то заставить их корячиться перед вами все равно прикольно, особенно если с важным видом повторять, что этого требует искусство.



## Основные группы мышц

Зазубривать названия групп мышц вам совсем не обязательно: для рисования комиксовых чудовищ главное — запомнить, где именно расположены эти мышцы и какие у них очертания. Группы мышц изображены на рисунках. Конечно, если вы не пожале-

ете времени и выучите еще какие-то группы мышц помимо основных, то внакладе точно не останетесь: наука вам пригодится, когда вы займетесь рисованием животных. Дело в том, что большинство мышц, которыми наделены люди, есть и у зверей.



РАЗЛИЧИЯ МЕЖДУ МУЖСКОЙ И ЖЕНСКОЙ МУСКУЛАТУРОЙ

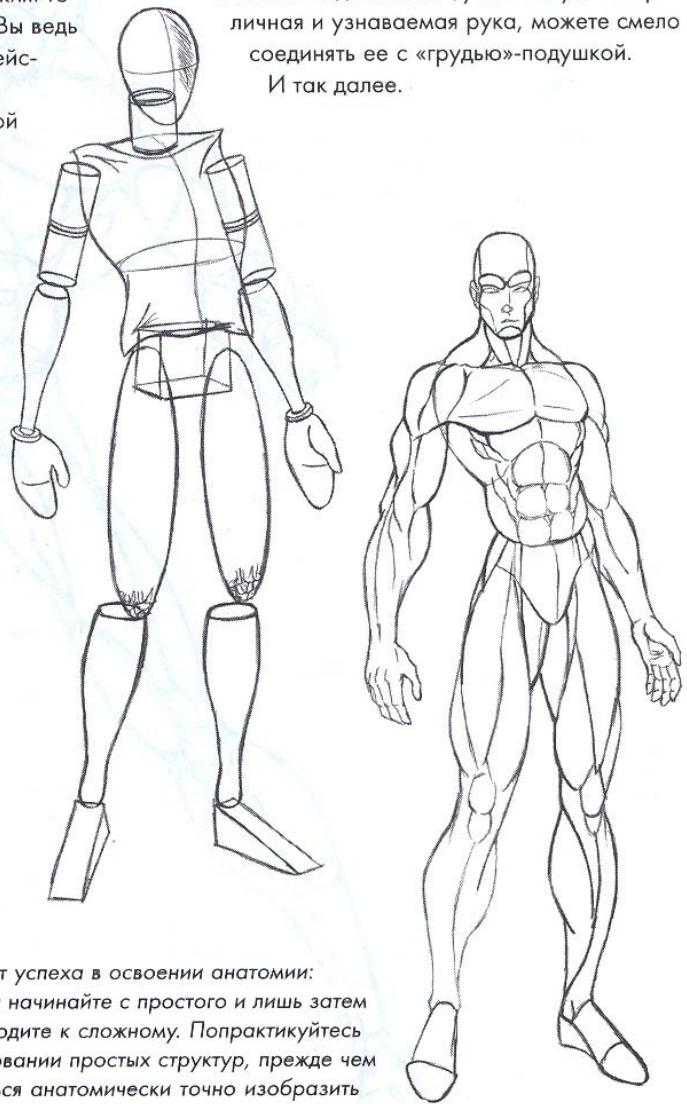
## Сверхпростая анатомия

Когда я еще только учился рисовать фигуру человека, то обычно дело у меня застопоривалось на мелких анатомических деталях. Ноги я не мог рисовать — по моему мнению, они были слишком сложны. Я думал: ведь в ногах десятки всяких разных костей и мышц, и все нужно нарисовать без ошибок, и с каких именно мне начинать?

Преподаватель художественной школы, в которой я учился, показал мне другой способ «думать» о рисовании сложных фигур. Вместо того чтобы рисовать нечто сложное, например ногу, нужно всего-навсего заменить ее каким-то предметом сходной формы, но попроще. Вы ведь в состоянии нарисовать яйцо, подушку, бейсбольную биту, перчатку, коробку, сигару, перевернутую кеглю для боулинга, дверной клин? Отлично, значит, в таком случае вы сможете нарисовать голову человека, его шею, грудь, руку, кисть руки, бедро, голень и ступню. Например, мне стало гораздо легче и проще рисовать человеческое бедро, как только я перестал думать о нем как о сложной анатомической форме и принялся представлять его в виде модифицированной сигары. Вам не удастся нарисовать грудную клетку? Тогда возьмите себе в натурщицы подушку! Поставьте ее перед собой вертикально и выдавите в ней углубление посередине, а потом тренируйтесь в изображении этой простой трехмерной формы, пока рисунок не начнет получаться. Как только набьете руку в рисовании подушки, можете усложнять ее форму и начать придавать ей очертания настоящей грудной клетки. Итак, запомните: секрет в том, что начинать надо с простых форм,

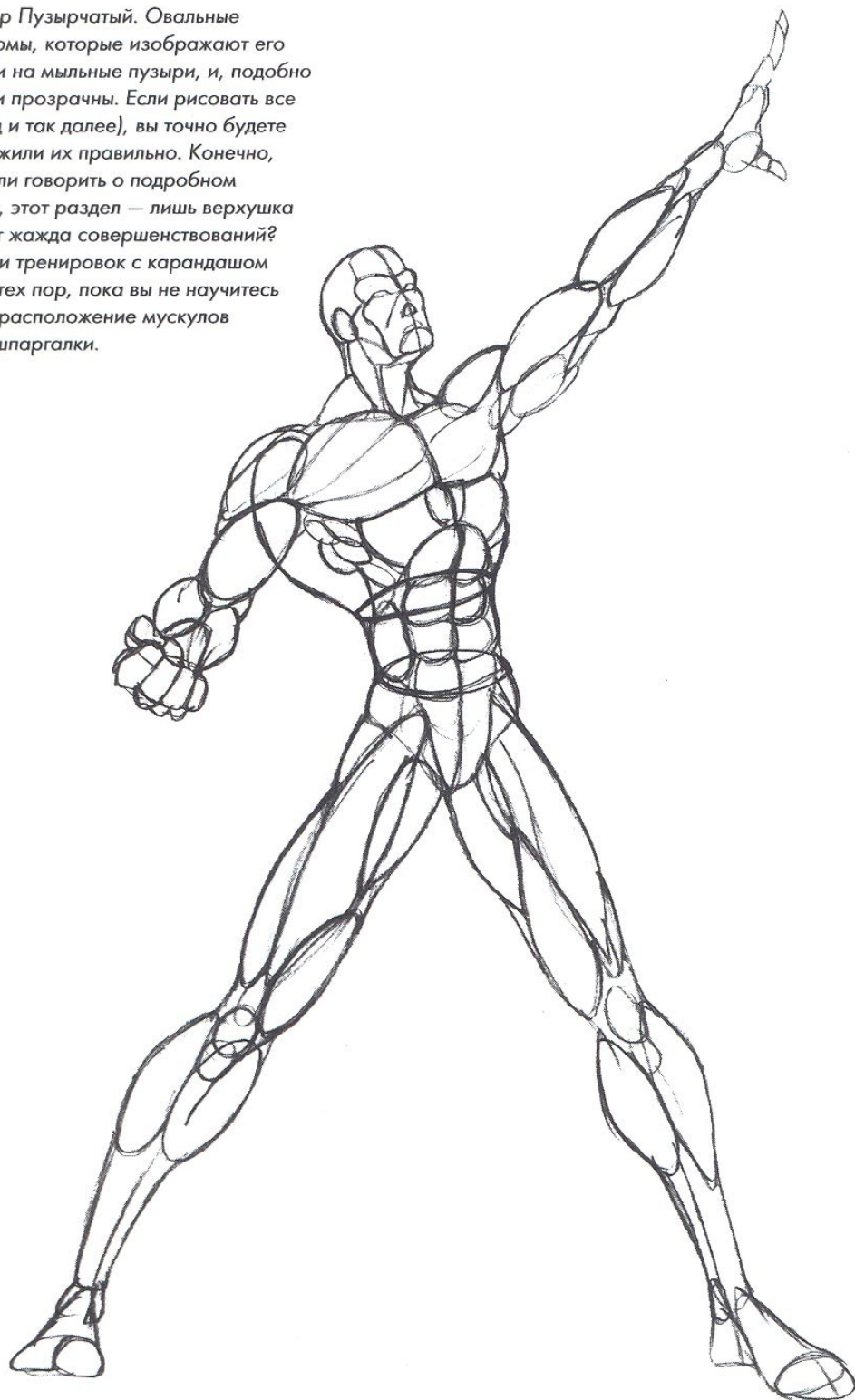
которые вам по силам, а потом уже можно переходить к более сложным. Не жалейте времени на отработку рисунков простых составляющих, работайте над каждым «натурщиком» по отдельности, сколько вам нужно, — оплаты-то они не требуют. В качестве базы для кисти руки потренируйтесь рисовать перчатку, а уже потом переходите к бейсбольной бите, которая будет изображать предплечье. А потом соедините их вместе и потренируйтесь рисовать руку в целом. Комбинируйте перчатку и биту, чтобы понять, как двигается и выгибается кисть. А когда наконец у вас получится приличная и узнаваемая рука, можете смело соединять ее с «грудью»-подушкой.

И так далее.



*Секрет успеха в освоении анатомии: всегда начинайте с простого и лишь затем переходите к сложному. Попрактикуйтесь в рисовании простых структур, прежде чем пытаться анатомически точно изобразить сложные мышцы.*

Познакомьтесь: мистер Пузырчатый. Овальные и цилиндрические формы, которые изображают его мышцы, чем-то похожи на мыльные пузыри, и, подобно мыльным пузырям, они прозрачны. Если рисовать все объекты (группы мышц и так далее), вы точно будете уверены, что расположили их правильно. Конечно, и в данном случае, если говорить о подробном постижении анатомии, этот раздел — лишь верхушка айсберга. Вас терзает жажда совершенствований? Так утоляйте ее часами тренировок с карандашом и бумагой — и так до тех пор, пока вы не научитесь рисовать правильное расположение мускулов без этой пузырчатой шпаргалки.

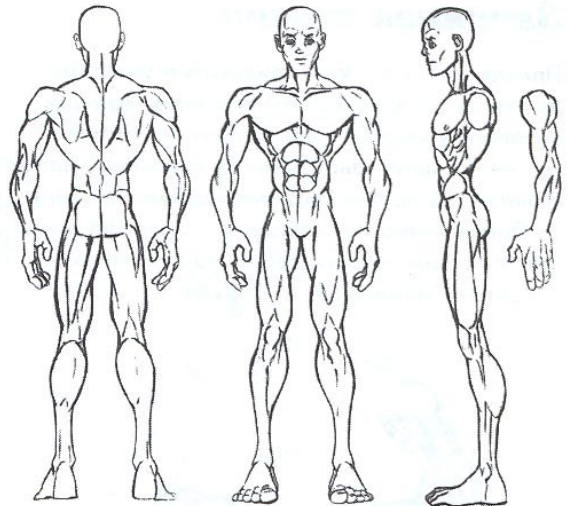


## Найдите свой собственный стиль

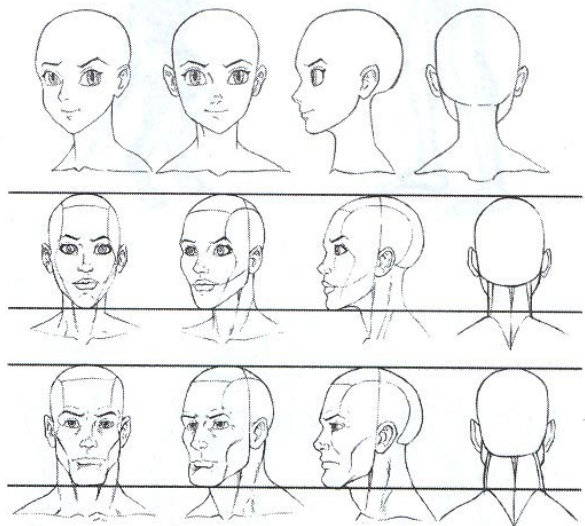
Читая эту книгу, вы заметите, что большинство завершённых рисунков представляют собой смешение стилей и в них сочетаются элементы классического комикса с рисованием в жанре фэнтези. Эти картинки реалистичны, но не в том смысле и мере, в какой бывают реалистичны фотографии. Художники довели «фактор крутизны» до максимального предела, преувеличивая резкость и отчетливость мускулов и пропорций, что дает поистине шоковый эффект. А вот другие рисунки выполнены в более примитивном, «мультяшном» стиле. Тем не менее они тоже основаны на главных принципах анатомии человека и животного, однако линий и деталей в них меньше и все контуры гораздо проще.

Кроме того, в этой книге вам встретятся и персонажи, изображенные в популярнейших восточных техниках: манга (стиль комиксов) и анимэ (стиль мультипликационных фильмов). Поскольку манга объединяет в рамках одного жанра мириады художников, обладающих очень разными индивидуальными стилями, то дать краткое жанровое определение манги — задача практически безнадежная. Скажем так: манга сочетает в себе и элементы классического комикса, и более мультипликационного стиля изображения. Персонажей манги чаще всего рисуют в упрощенном молодежном стиле и виде, а вот декорации и задний план обычно, наоборот, прорисованы сверхреалистично, так что каждая веточка, каждый винтик и каждый камешек видны очень отчетливо.

Когда вы приступите к выработке своего индивидуального стиля, смело изучайте работы других художников, особенно тех, кто вам по душе. Более того, можно и нужно копировать их рисунки — полезнейшее занятие. Постарайтесь понять, чем именно вам так понравился тот или иной художник, а потом попытайтесь встроить это «нечто» в свои собственные творения. Смешивая элементы различных стилей, вы ощутите и увидите, как рождается на свет ваш собственный неповторимый стиль. А поскольку стиль любого художника постоянно меняется, обогащается и совершенствуется, то я советую вам смело экспериментировать или резко менять направление работы. Единственное, что вас сдерживает, — это границы вашего воображения, а когда дело касается фантастических существ, то чем шире раздвинуть эти границы, тем лучше!



У мужчины из манги талия тоньше, а руки и ноги гораздо крупнее по сравнению с этими же частями тела у мужчины из комиксов в западном стиле.

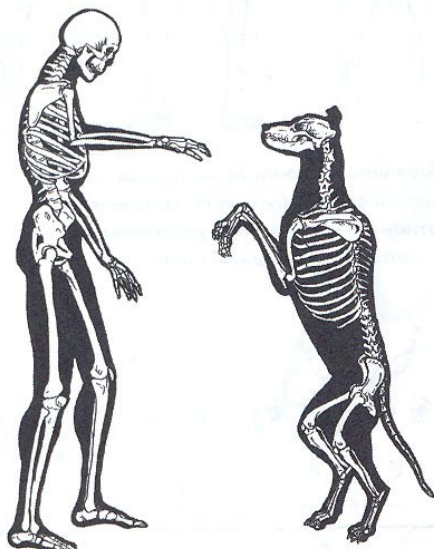


Эти симпатичные головки наглядно показывают вам принципиальную разницу между стилем стандартных комиксов и стилем манги. В классических западных комиксах головы обычно изображаются в целом реалистично и художник исходит из того, что под кожей персонажа анатомически правильный череп. У персонажей манги (см. верхний ряд) неправдоподобно заостренный подбородок, небывало громадные глаза, простые линии лица — почувствуйте разницу!

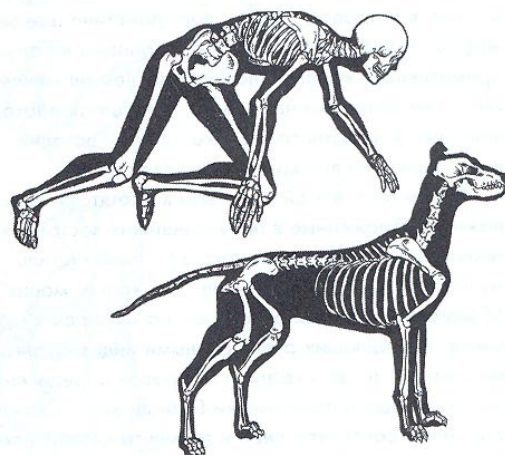
## Звериная стихия

Прежде чем вы сможете придумать и воплотить на бумаге правдоподобный персонаж, который наполовину человек и наполовину — животное, вам необходимо ознакомиться с основными различиями между нами и братьями нашими меньшими.

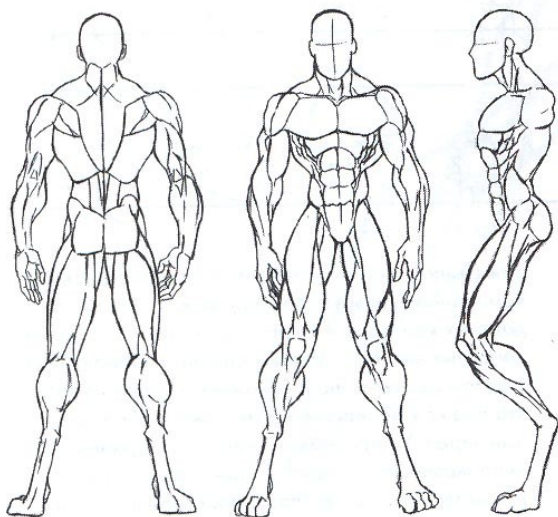
Прежде всего хомо сапиенс — существо двуногое. Мы стоим, ходим и бегаем на двух ногах и в целом в вертикальном положении.



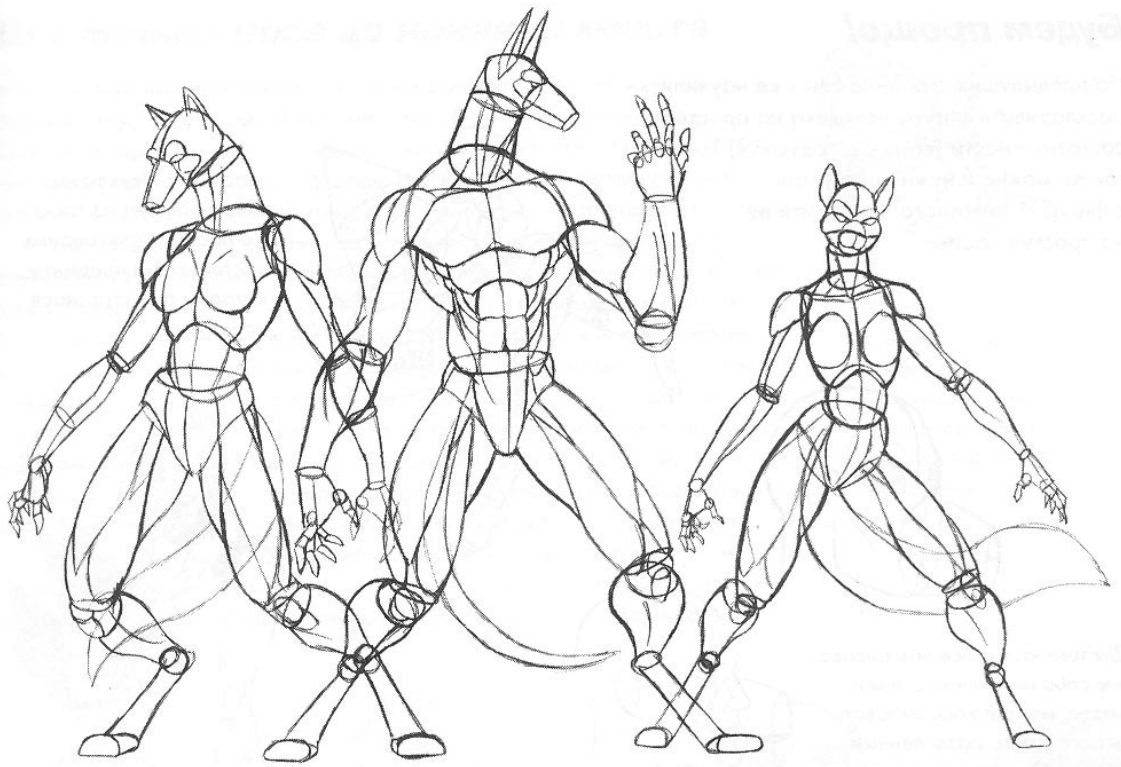
Большинство остальных млекопитающих — четвероногие, а это значит, что они передвигаются на четырех ногах (лапах). У обезьян две ноги, но, передвигаясь по земле, они опираются на костяшки рук, так что прямохождением это никак не назовешь. Кенгуру скачут на двух лапах, однако, как и обезьяны, все-таки не в вертикальном положении.



Когда собака встает на задние лапы, она копирует двуногих. Когда человек опускается на все четыре, как это делают бегуны на старте, он уподобляется четвероногим. Посмотрите на эти скелеты и разберитесь, в чем между ними сходство и в чем различие. Особенно внимательно рассмотрите строение задних лап собаки — природа создала их такими, чтобы облегчить животному передвижение на четырех лапах. Включив подобный изгиб в свой рисунок, вы моментально придадите своему персонажу яркие и узнаваемые звериные черты.



Хотя со спины и с лица этот парень выглядит как нормальный человек, стоящий на двух ногах, достаточно развернуть его боком — и звериная сущность сразу как на ладони. Видите? Позвоночник у него явно выгнут не так, как у обычного человека, а то, что у нас с вами является ступней, у него прикреплено каким-то подобием второго колена. А то, что должно быть пальцами ног, становится основанием лапы.

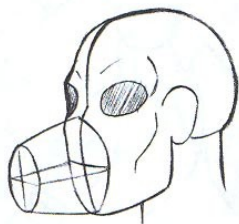


## Будем проще!

На предыдущих страницах вы уже научились раскладывать фигуру человека на простые составные части (помните подушку?) Точно так же можно и нужно поступать с фигурой животного. Разделите ее на простые части.



Тело мисс Неуклюжей Киски состоит из таких же простых трехмерных частей, как и предметы, которые она старается не уронить.



Для того чтобы освоить рисование собачьей или кошачьей морды, можете воспользоваться цилиндром, разделенным надвое. Однако вам нужно внимательно следить за тем, чтобы центральная линия основания цилиндра и центральная линия головы совпали. Вот самый простой способ понять, как этого добиться: представьте, что ко рту вашего персонажа приставлен обыкновеннейший стакан. Теперь разделите этот стакан на две равные части, и у вас (то есть у персонажа) получится верхняя и нижняя челюсти. И не забудьте: все части нужно рисовать прозрачными. Рисуйте даже те части тела, которые не должны быть видны и которые вы сотрете на законченном рисунке. Это поможет вам добиться того, чтобы все составляющие рисунка находились в гармонии друг с другом.



Когда доберетесь до финальной стадии рисования ваших звероловцев и захотите изобразить кого-нибудь из них с разинутой пастью, помните, что зубы в челюсти у каждого животного расположены по-своему.

## От кончика носа до кончика хвоста

Мутация, научный эксперимент, который обернулся непредвиденными результатами, злые чары, оборотничество, космическая радиация... Словом, загадочное нечто превратило вашего персонажа из обычного человека в фантастическое чудовище. И теперь герой наделен любимыми звериными возможностями и атрибутами, какие вы только пожелаете!

Создавая облик персонажа, вы наверняка захотите наделить его определенными чертами, которые показывают, с каким именно животным вы его скрестили. Старайтесь как можно больше наблюдать животных на природе. Если не получается, сходите в зоопарк, посмотрите научно-популярный фильм, соберите побольше фотографий вашего избранника. Прежде чем приступать к разработке фантастического гибрида, очень полезно для начала потренироваться и порисовать само животное в разных ракурсах. И тогда в дальнейшем вам будет гораздо легче перемешивать и комбинировать черты животного и человека — и окончательный образ станет куда более убедительным, выпуклым и гармоничным.

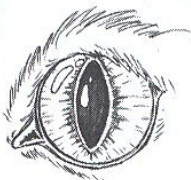
Особое внимание следует уделить морде, хвосту, крыльям, лапам, когтям, ушам, плавникам, шкуре и перьям — словом, всем тем физическим характеристикам, которые возникают в воображении, когда вы думаете об этом животном.



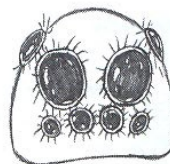
Достаточно взглянуть в глаза этой дамочки — особенно в зрачки, и вы мигом поймете, что под ее прелестной внешностью таится загадочная звериная стихия.



КРУПНЫЕ КОШАЧЬИ



ДОМАШНИЕ КОШКИ



ПАУК



ХАМЕЛЕОН



КРОКОДИЛ



УТКА



КРУПНАЯ ПТИЦА



КРОЛИК



АКУЛА

### Смотри в глаза!

Поговорка «Глаза — зеркало души» применительно к животному царству — не просто правда, а правда вдвойне. Именно разрез и цвет глаз сразу же четко сообщают о том, с каким животным вы скрестили ваш персонаж. Глаза у животных бывают самого разного строения и разреза, не говоря уж о целой радуге цветов: бывают глаза желтые, оранжевые, красные, — человеку такое разнообразие и не снилось. Кроме того, у некоторых животных имеется дополнительное веко, а у других — особый отражатель-рефлектор, тапетум, который и позволяет глазам таинственно светиться во тьме.



СОБАКА



КОРОВА



ЯЩЕРИЦА-ГЕККОН



ЛЯГУШКА ИЛИ ЖАБА



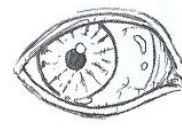
ЧЕРЕПАХА



СОВА ИЛИ ФИЛИН



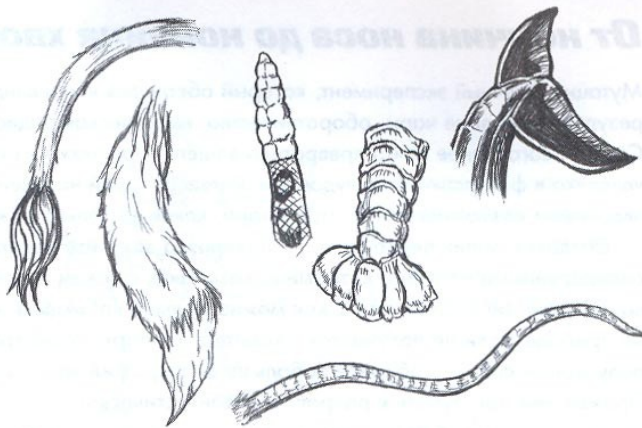
ЛЕМУР



ГОРИЛЛА

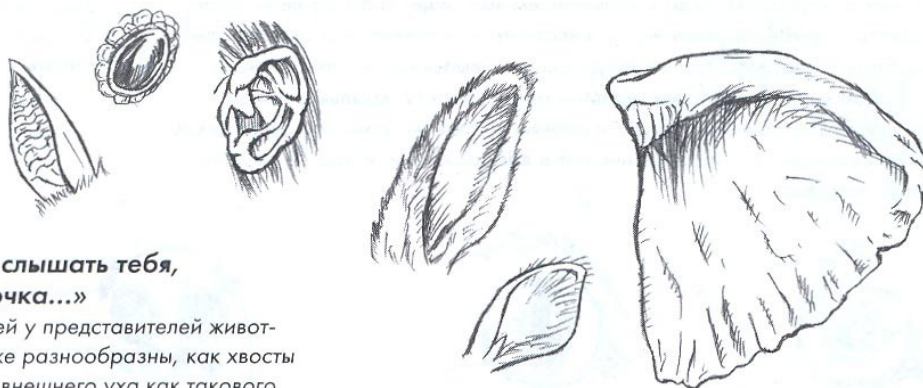
### Крылья, ноги... главное — хвост!

Маленький пушистый хвостик сигнализирует о том, что ваш персонаж — существо кроткое и безобидное, вроде кролика. Но достаточно приделать герою длинный чешуйчатый хвост, и он сразу превратится в грозного зверя. Хвосты в основном нужны для поддержания равновесия, но и для красоты они тоже необходимы, — и чем больше хвост, тем он сильнее впечатляет. Помните, что о хвосте персонажа надо думать с самого начала и обязательно отмечать то место, из которого он будет расти, уже на самом первом схематичном наброске.



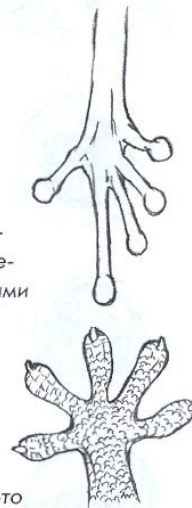
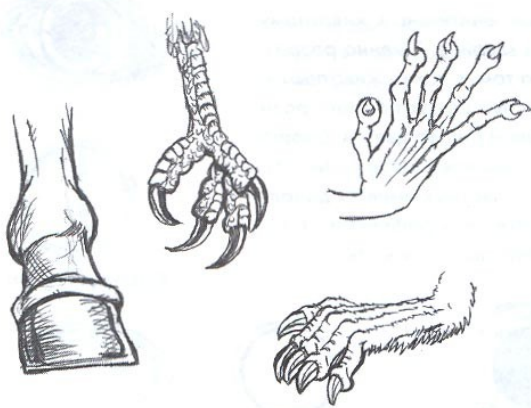
### «Чтобы лучше слышать тебя, Красная Шапочка...»

Формы и виды ушей у представителей животного царства так же разнообразны, как хвосты и глаза. Иной раз внешнего уха как такового и не видно — например, у ящериц вместо ушей просто дырочки, а у кого-нибудь другого уши по отношению к остальному телу заметные, большие — настоящие локаторы, а не уши, — например, у нетопыря или песчаной лисички.



### Дай лапу, друг!

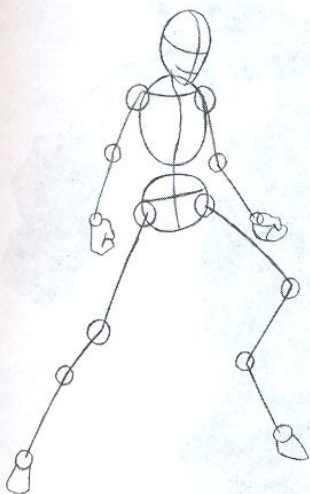
Лапы тоже бывают самые разные. В большинстве случаев ваш выбор наверняка падет на такие варианты, в которых сочетается животное и человеческое: то есть выглядит конечность как лапа, но при этом, как человеческая рука, ловко управляется с любыми предметами: от пушки до пудреницы. Конечно, гигантские когти смотрятся круто, но вот застегнуть ими рубашку ваш персонаж не сможет, а уж нажать на курок — тем более. А если ему соринка в глаз попадет? Страшно представить, что с ним будет. А-а-а, теперь-то я понял, почему практически у всех пиратов, у которых вместо руки — стальной крюк, не хватает одного глаза!



## Чешуя? Оперения? Меха? Выбираем одеяние

Чтобы освоить рисование всех тех разнообразных одеяний кожи покрытия, которые существуют в животном царстве (перья, мех, чешую и так далее), вам потребуется: а) учиться, учиться и еще раз учиться; б) собрать как можно больше фотографий. Мех и оперение лучше всего передать за счет плавного движения руки. Рисуя чешую, учитывайте общие очертания фигуры, ее размеры и направление движений.

В отдельных случаях можно прорисовать каждую чешуйку или волосок, — и облик персонажа от этого колоссально выиграет, но такая подробность нужна не всегда. Достаточно нарисовать одну-две чешуйки или прядки шерсти, и читателю уже будет ясно, чем покрыто все тело персонажа. А вы тем самым сэкономите свои драгоценные силы, да и рисунок не будет выглядеть слишком пестрым и перегруженным.

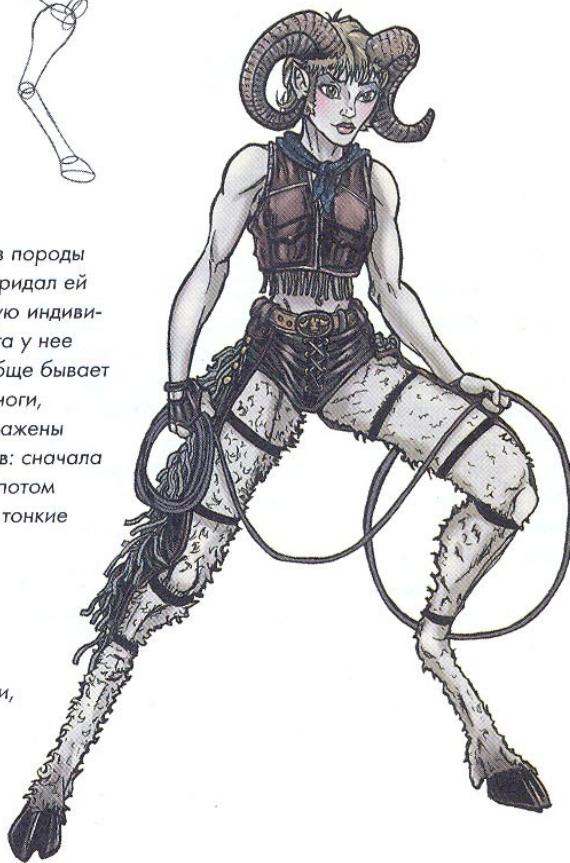


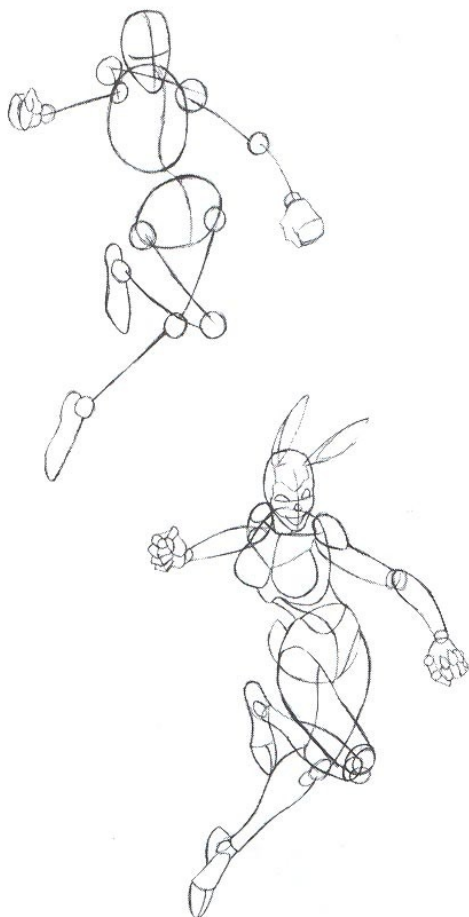
Вот это — исходная, «спичечная», стадия, но я нарочно с самого начала пририсовал этой барышне на ноги кружочки, обозначающие, где у нее будут дополнительные сочленения.



Так, получается девушка из породы горных толсторогов, но я придал ей уникальную и неповторимую индивидуальность. Во-первых, рога у нее куда крупнее, чем это вообще бывает у самок такой породы. Ее ноги, от бедра до копыта, изображены в виде следующих контуров: сначала идет что-то вроде сигары, потом подобие дубинки, а потом тонкие цилиндры.

Я снабдил эту красотку острыми стильными ушками, а глаза ей сделал зеленые, кошачьи. На кожаную бахрому ее одеяния я потратил гораздо больше времени, чем на шерсть, но посмотрите, как хорошо эти мелкие завитушки передают грубую фактуру овечьей шерсти. Вообще-то у настоящих горных толсторогов шерсть в природе глаже, чем у этой девушки, но поскольку я ее придумал, то могу придать ей любой вид, какой моей душешке угодно.





А вот в случае с этим персонажем художник решил скрыть вообще всю шерстку. Однако обратите внимание: хотя на ногах у этой попрыгуньи и имеется обувь, но под модными сапожками однозначно скрываются кроличьи лапки. Кроме того, наша новая знакомая являет собой прекрасный пример образа, созданного вопреки всем канонам и обманывающего ожидания. В чем секрет? Нет такого правила, которое бы строжайше предписывало вам в обязательном порядке делать лисчеловека хитрюгой, женщину-кошку — проворной и ловкой охотницей, а помесь медведя с мужчиной — сильным и большим. Надежный способ заставить обратить на себя внимание — это создать персонаж, образ которого идет вразрез со сложившимся представлением о том или ином животном. Ах, вы думаете, что все кролики — это такие умильные, кругленькие, пухленькие зверушки, которые для того и существуют, чтобы хватать их за бока и душить в объятиях? А теперь посмотрите на эту картинку.

Этому кролику, точнее, крольчихе, надоело быть ходячей плюшевой игрушкой. Да, она прехорошенькая девушка и прекрасно это знает. Но к тому же она сама кого хочешь придушит и готова в любой момент донести этот небезынтересный факт до первого встречного. Нрав у нее живой, хотя, пожалуй, несколько вспыльчивый и очень, очень боевой. Она легко впадает в раж и скачет от одной крайности к другой. Так что трижды подумайте, прежде чем испытывать ее терпение.

Мистер Белый Клык иллюстрирует своей персоной правило развлекательной индустрии, которое еще называют «правило вуки»\*.

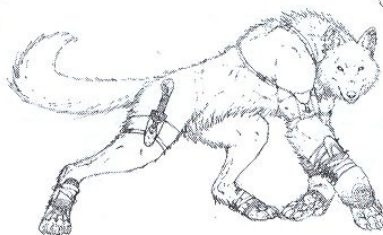
Оно гласит: персонаж, на котором ничего нет, кроме его шкуры, — все равно что голый.



\* Речь идет о всемирно известном персонаже «Звездных войн» — Чубакке, мохнатом гиганте из народа вуки. — Прим. пер.

# ВЕРВОЛЬФЫ

Вервольфы — это самый популярный гибрид человека и зверя на свете. Установить, когда и где зародились первые страшные и загадочные истории о вервольфах, практически невозможно, настолько они древние (честное благородное слово, так оно и есть, спросите кого хотите). В западном мире первые записи, повествующие о случаях ликантропии (то есть превращения человека в волка), восходят к временам Древней Греции и Древнего Рима. Так, историк Геродот писал о колдунах племени неури, которые раз в году посредством чар превращались в волков. Римский поэт Овидий в своей поэме «Метаморфозы» рассказывает историю о Ликаоне, царе Аркадии, который решил проверить, в самом ли деле верховный бог Юпитер всеведущ, и угостил его человечинной. Но Юпитера было не так-то легко провести, и, разгневанный подобной дерзостью, он в наказание превратил Ликаона в волка (отсюда и пошло слово «ликантропия»).

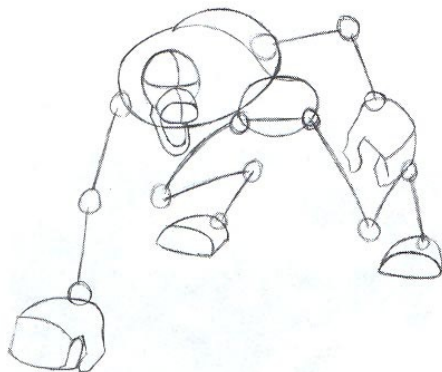


Самое классное в вервольфах — это их международная известность. Интересные легенды и предания о людях-волках встречаются почти у всех народов мира. Так что советую вам поэкспериментировать: приоденьте своих вервольфов в чужеземные наряды и снабдите заморским оружием. Вот этот волчок в фиолетовом явно немало пошатался по свету. Перья у него на голове не иначе как привезены с американского Запада, но оружие даже отдаленно не напоминает индейский томагавк.

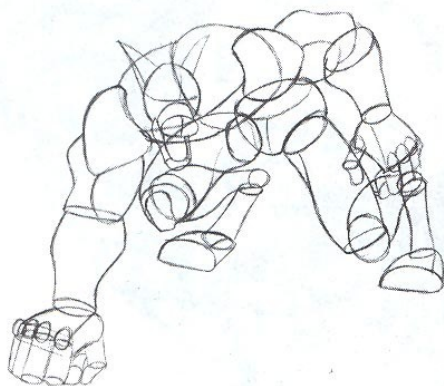


Как именно происходит превращение в вервольфа (если, конечно, тут не задействованы чары или наказание свыше) — процесс, который нелегко себе представить и тем более непросто изобразить. В древних отчетах фигурируют описания языческих ритуалов с заклинаниями и чудодейственными мазями; в других записях говорится

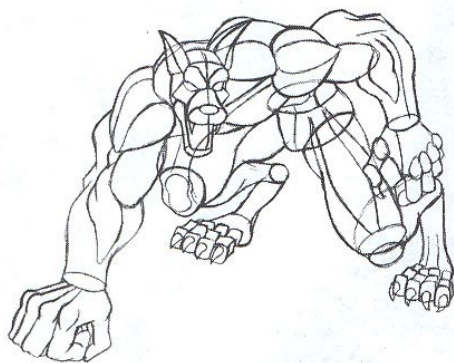
о том, что ликантропия — это генетическое заболевание, вызванное родовым проклятием. Сравнительно недавно возникли суеверия о том, будто человек, укушенный вервольфом, сам превращался в такового, и еще — что превращение обычно связано с фазами Луны и приходится на полнолуние.



Хотя поначалу вы рисуете этого грозного типа в легком мультипликационном стиле, никаких сомнений в его звериной, волчьей природе возникнуть не должно. С помощью наших «спичечно-подушечных» техник быстро набросайте основную позу. Вервольфы обычно передвигаются, пригнувшись, так что придайте вашему будущему вервольфу положение, при котором вес тела поровну распределяется на руки и на ноги. Животные в любой ситуации двигаются головой вперед, поэтому морда вашего вервольфа должна быть всегда обращена вперед.



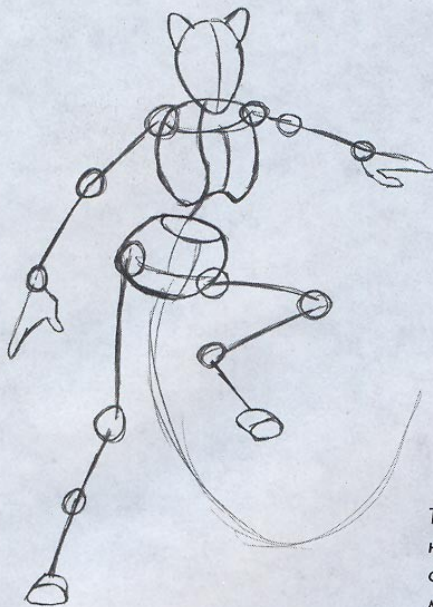
Продолжаем выстраивать тело. Для этого потребуются нарисовать очень много цилиндров. У обычных волков лапы похожи на собачьи, а вот у вервольфов — нечто среднее между руками и лапами, да еще с мощными острыми когтями.



Плечи вервольфу нарисуйте широкие, а мускулатуру сделайте как можно отчетливее — это подчеркнет, какой страшной силой он обладает. Если на всех рисунках пальцы у него будут подогнуты, это тоже поможет создать эффект животного начала.

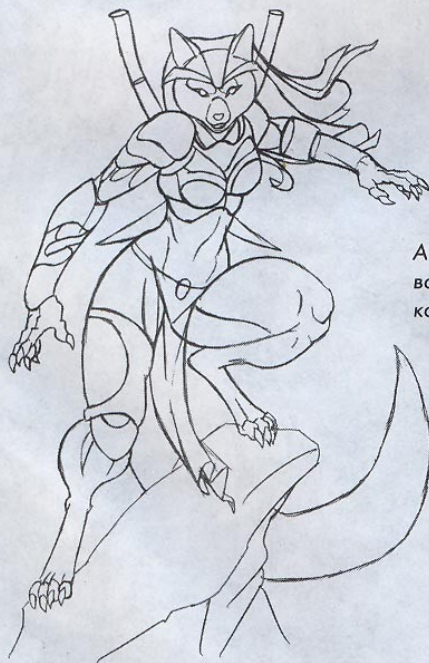
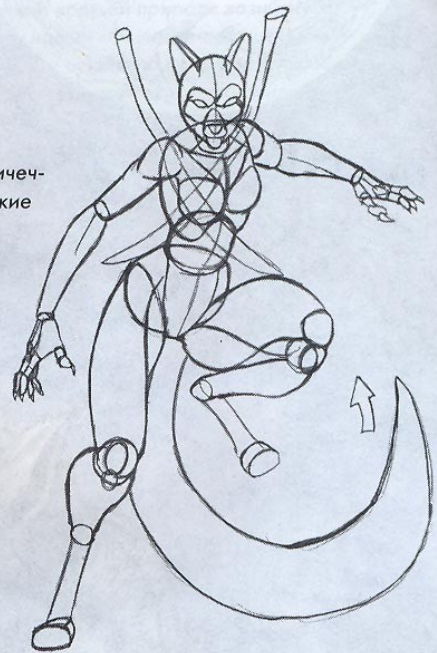
- Поместите ваш устрашающий персонаж на верхушку какой-нибудь дикой и неприступной скалы. А теперь добавьте полную луну — чтобы герою было на что повить от всей души. Ну вот, теперь ваш вервольф готов скользить в ночной тьме, высматривая очередную жертву. Страааашно!





На этом рисунке я подчеркнул направление движения конечностей. Мне хотелось нарисовать очень динамичную позу, и поэтому я нарочно нарисовал такую линию движения, которая соединяется с хвостом.

Теперь я нарастил на «спичечный» каркас геометрические очертания, прорисовал морду и когтистые лапы, более подробно изобразил уши. Кроме того, я снабдил эту меховую красотку роскошным хвостом, который стал основным элементом рисунка и подчеркивает его динамичность.



А здесь уже добавлены все мелкие детали, которые я задумал.

### Арабская Девушка-Волчица

Даже если вид полной луны заставляет вас обрести косматой шерстью, когтями, клыками, кидаться на окружающих и *выть*, как автомобильная сигнализация, это вовсе не значит, что вам нельзя хорошо выглядеть. Дамы-вервольфы извлекают свои преимущества из «критических дней» в полнолуние, причесывая шерстку волосок к волоску и на полную катушку пользуясь удвоенной хитростью: волчьей и женской.



# М-Я-Я-Я-Я-У!

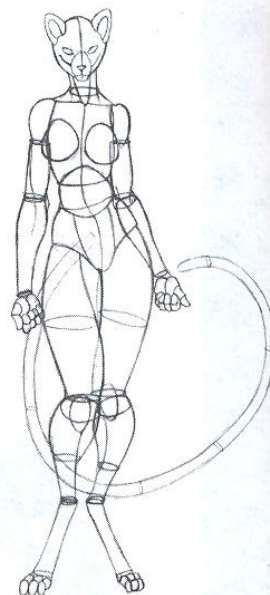
**(О кошки, потрясающие пушистики!)**

Существа, которые представляют собой гибрид кошки и человека, не могут похвастаться такой богатой и древней фольклорной и кинематографической родословной, как верволфы, но и у них есть кое-какой послужной список — и вполне достойный. Прежде всего, это фильм 1942 года «Люди-кошки» — история женщины, страдающей от фамильного проклятия, в результате которого при каждом сильном всплеске эмоций она превращается в кровожадную пантеру. Этот фильм в свое время произвел немалый фурор по всему миру. В картине была мастерски изображена двойственная природа кошачьих — одновременно женственно-притягательная и таинственно-грозная. Еще одна классическая история о человеке, превращенном в кошку, фильм Жана Кокто «Красавица и чудовище» (1946 год), и по сути этот фильм, как и «Люди-кошки», представляет собой психологический триллер.

О кошках недаром говорят, что природа сотворила их идеальными охотниками, наградив грозным сплавом грации и мощи. В отличие от семейства собачьих кошачьи в процессе охоты в основном полагаются на элемент неожиданности и на воровство. Они крадутся, почти стелясь по земле, и каждое их движение точно и беззвучно. А потом они прижимают уши и уверенным плавным броском атакуют жертву. Если им не удастся убить добычу с первого же броска, острые когти и зубы довершают начатое.

Те представители семейства кошачьих, которые обитают в джунглях, охотятся ночью и поодиночке. Считается, что они предпочитают держаться на расстоянии... и что они очень, очень опасны. Кошачьи могут испытывать к своим сородичам самую глубокую и нежную привязанность и даже играть друг с дружкой, а также и с людьми. Такая многогранность кошачьего характера позволит вам извлечь из образа пушистиков массу возможностей, когда вы начнете придумывать своих собственных людей-кошек.

*Мяу! Она умеет ловко охотиться и бесшумно подкрадываться. Удары двух ее мечей молниеносны, а движения беззвучны, как дуновение легкого ветерка. Уж не знаю, как ее зовут на самом деле, но точно могу сказать: ни на какое сиропное «кис-кис-кисанька» она вам ни за что не ответит. Домашние кошки — это на самом деле миниатюрные тигры, пантеры и ягуары. Они обладают задатками проворного и безжалостного охотника, как и львы с леопардами, но в уменьшенном масштабе. И вот такое-то мурлычет у вас на коленях! Кроме того, кошки от природы ловкие акробаты, так что на рисунке вам наверняка захочется нарядить людей-кошек в одежду, не стесняющую движений.*

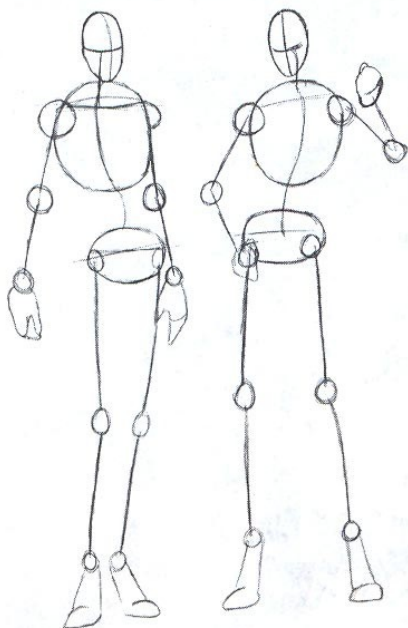


Высоко сижу, далеко гляжу, всех вижу.  
Эта проворная парочка вскарабкалась  
на верхушку скалы и готова сразиться  
со всяким, кто осмелится приблизиться.  
А если острых когтей, зубов и навороченного  
оружия вдруг окажется недостаточно,  
мужчина-кот активирует свою лапу-ледомет  
и буквально приморозит врага к месту.



Семейство кошачьих насчитывает более 35 видов, и с точки зрения внешности кошачьи, безусловно, самые потрясающие существа на планете. Узоры на их шкуре варьируются от полосок и пятен до подобия розочек или завитушек. Стильные ребята, и носят только натуральный мех! Окрас их шубок не менее разнообразен — тут вам и теплые оттенки коричневого, и рыжий, и песочный, и пепельно-серый, и классический черный. У многих кошачьих на груди и животе белые «манишки», а иной раз встречаются франты с белыми усами.

В темноте кошачьи видят в шесть раз лучше нас, обыкновенных хомо сапиенс. Их чуткие уши способны улавливать низкочастотные звуки, которые нам не различить, так что кошачьи могут услышать даже топот крохотных лапок грызуна. Торчащие усы и брови тоже играют важную роль в выслеживании добычи, потому что выступают в качестве радара-детектора. Определив жертву, кошки прыгают, оттолкнувшись мощными задними лапами и выдвинув грозные когти, которые обычно втянуты.



Если распоряжаться генетикой как чокнутый профессор и смешивать гены наподобие коктейля, никогда нельзя знать наверняка, что именно получится в результате и кто одержит верх в гибриде — зверь или человек. А может, звериная сущность возобладает как снаружи, так и изнутри? Возможно, вам захочется, чтобы ваши персонажи все-таки больше походили на людей — как вот эти симпатичные мальчишки-ягуарчики. Животное начало у них, как видите, выражено в основном на косметическом уровне: изменилась фактура кожного покрова и его окраска. С одной стороны, им, скорее всего, будет не так-то легко найти себе девушку для свидания в пятницу вечером. А с другой — во всем есть свои плюсы: в таком виде их с распростертыми объятиями примут в кордебалет мюзикла «Кошки»!

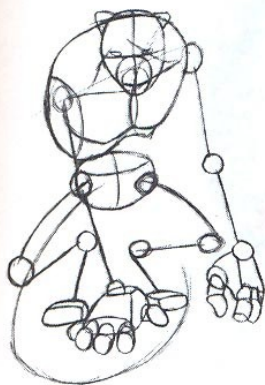
## Наскакивательные Тигры

Тигры наделены решительно всеми качествами, какие нужны для впечатляющего антропоморфного персонажа: у них роскошная шкура, пронзительные зеленые глаза, острые зубы, созданные природой для того, чтобы вонзаться и терзать плоть добычи, мощные лапы, стальные когти. Тигры внушают трепет даже издали, не говоря уже о тех моментах, когда они выходят на тропу охоты. Конечно, спящий или играющий тигр может произвести обманчивое впечатление столь же славного существа, как домашний котик, но достаточно его взбудоражить — и он мгновенно превратится

в яростного ощеренного зверя, готового сражаться до последней капли крови.

Три из восьми подвидов тигра человек уже истребил: балийских, каспийских и яванских. И их осталось всего пять: бенгальские, индокитайские, сибирские (их еще называют амурскими, корейскими или маньчжурскими), южно-китайские и суматрские. Все тигры принадлежат к роду «пантерных», более известных как крупные кошачьи. Из всех крупных кошачьих тигры — самые большие: от 3,2 метра в длину и 620 килограммов веса (самки суматрских тигров) до 4 метров и почти тонны (самцы сибирских тигров).

*В каждом сантиметре тигриного тела чувствуется дикая энергия. Тигры, на которых можно посмотреть в зоопарке, редко демонстрируют полный накал ярости и мощи. И если вы хотите создать убедительного, реалистичного тигрочеловека, вам непременно надо полюбоваться на полосатика в естественной среде обитания — на сафари (если расхрабриться) или на экране (для более благоразумных). Правда, документальные съемки из жизни тигров могут быть довольно-таки кровавым зрелищем, но, думаю, вы как-нибудь это выдержите. Мы, художники, люди закаленные.*



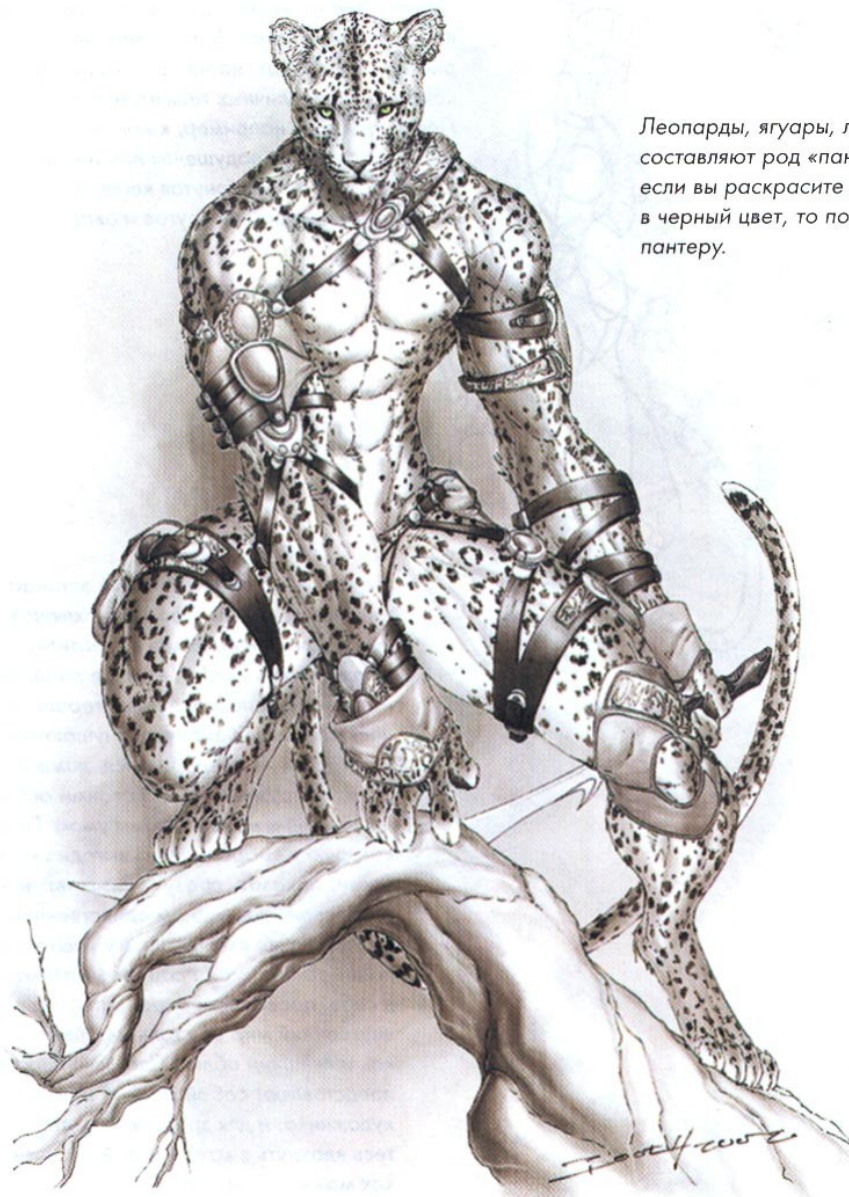
Окрас бенгальского тигра составляют насыщенные оранжевые полосы на черном фоне с вкраплениями белого. Особенно мне понравилось пририсовывать этому боевому тигру аксессуары, которые выгодно смотрятся на фоне его натуральной шубы.



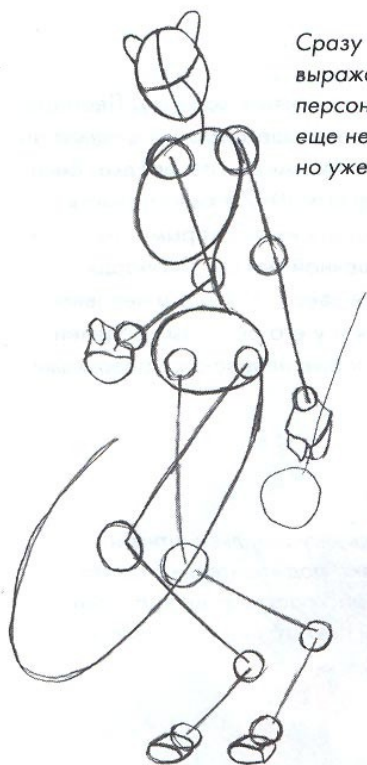
## Леопарды

Леопарды, как и все представители семейства кошачьих, — идеальные убийцы. Они настоящие мастера карабкаться по деревьям, поэтому чаще всего возлежат под их сенью — или высматривают добычу с ветвей, или пожирают жертву, расположившись на суку. Возможно, вы решите свести одяжание своего героя-леопарда к минимуму, чтобы предоставить ему наибольшую свободу движений, — по крайней мере, чем меньше одежды,

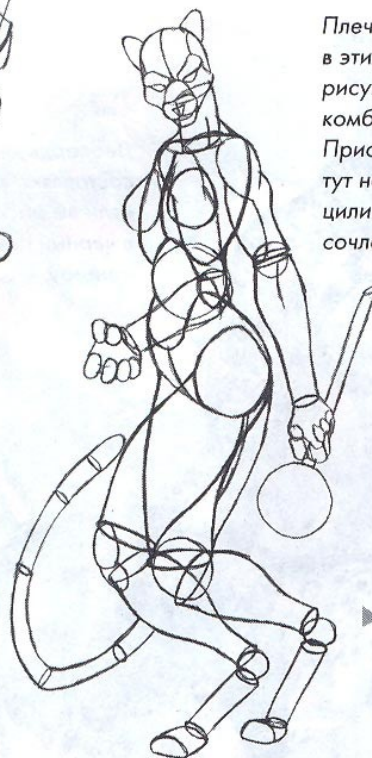
тем меньше шансов зацепиться за ветку. Леопарды крупнее гепардов, но меньше тигров — в компании крупных кошачьих они примерно посерединке. Весит леопард в среднем всего 30–70 килограммов, а потому лучше рисовать их поджарыми, не обрекая избытком мышечной массы. Леопарды — сильные и элегантные звери. У нашего человека-леопарда шкура, как и у его реальных родичей, покрыта пятнами, которые называются розочками.



Леопарды, ягуары, львы и тигры составляют род «пантера», так что если вы раскрасите этого красавца в черный цвет, то получите черную пантеру.



Сразу задайте позу, которая выражает характер вашего персонажа. Эта леопардесса еще не обрела четких очертаний, но уже и так ясно: она готова на все.



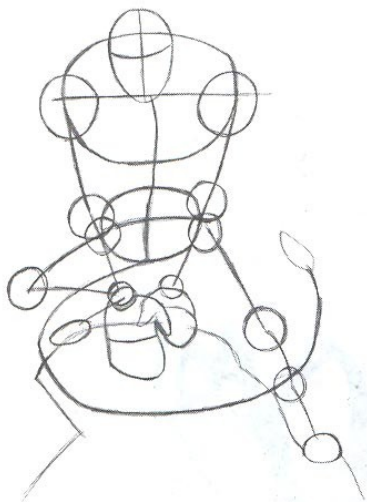
Плечи у нее узкие, но зато какая сила ощущается в этих длинных ногах! Вам, наверное, кажется, будто рисунок сложноват, но на самом деле это просто комбинация различных геометрических фигур. Присмотритесь, например, к ногам. Вот что у меня тут нарисовано от подушечек лап и к бедрам: цилиндр, круг, перевернутая кегля, а коленные сочленения сделаны из кругов и овалов.

► Ну вот, а это окончательный вариант рисунка со всеми деталями, включая шикарные доспехи и по-дамски элегантную булаву. Полюбуйтесь только, в какое соблазнительное бикини я нарядил нашу героиню! Получилась настоящая забияка, внушающая страх врагам: им не поздоровится, даже если она будет вооружена только своими острыми когтями и не менее острым умом. Поза, которую я выбрал, очень выгодна — она позволяет показать сразу многие черты характера персонажа в одном-единственном образе. С первого же взгляда на эту кошкодаму вы понимаете, что она сообразительна, уверена в себе, проворна и очаровательна, — то есть внутренний мир ее столь же привлекателен, как и внешний облик. Сложные персонажи представляют собой особый интерес и для художника, и для зрителя. Так что постарайтесь вдохнуть в каждый свой рисунок как можно больше жизни.



## Царь природы

Как и все крупные кошачьи, лев — грозный хищник. Однако в отличие от тигров и пантер львы — очень и очень общественные животные. Они живут и охотятся вместе, составляя нечто вроде многочисленного семейства, так называемого львиного прайда. В прайд обычно входит два-три самца, до семи сородичей-самок и примерно тринадцать-пятнадцать детенышей.



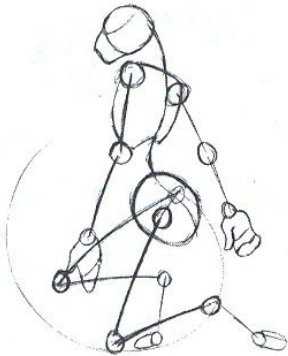
Приступая к наброску повелителя джунглей, постарайтесь сразу же, с первых штрихов, придать его облику величественность и благородство. Плечи у льва должны быть широкими, а осанка — гордой и уверенной. Грива льва-самца — одна из самых чарующих внешних черт этого роскошного зверя. Сделайте ее как можно более пышной и буйной, ореолом окружающей массивную львиную голову. У львов мощные, крупные лапы, как передние, так и задние. Что касается боевых шрамов, то они, как известно, только украшают настоящих мужчин!





## Львица: ее охотничье величество

Но разве можно представить царя природы без достойной его высочайшей супруги? Несмотря на внушительную внешность, львы-самцы — никудашные охотники, так что 90% добычи прайду обеспечивают львицы. А потому украсить образ нашей львицы охотничьими атрибутами более чем логично.



Есть такой классический личностный тест: «Если бы у вас был хвост, то какой именно?» Считается, что выбранный вами хвост способен многое рассказать о том, кто вы на самом деле. Обратите внимание: даже в наброске уже видно, какую важную роль играет в облике львицы хвост.



Геометрические фигуры встали каждая на свое место. Посмотрите, как переключается мощный хвост с грозным двухконечным копьём, — это сразу привлекает внимание зрителя.



В этом рисунке работает каждая деталь: и мощные задние лапы, и отчетливо прорисованная, подчеркнутая мускулатура, и доспехи. Нет сомнений: от этой охотницы не ускользнуть никакой добыче.

## А в это время далеко-далеко от джунглей...

Ну а если вам вовсе не хочется рисовать представителя семейства крупных кошачьих? Не огорчайтесь, львами и тиграми ваши возможности не ограничиваются.



Эта пикантная Крошка-Кошка изображена в стиле, источником вдохновения для которого послужили комиксы-манга. И, подобно большинству персонажей подобных комиксов, она, что совершенно очевидно, подросток. Конечности у нее длинные и стройные, бедра узкие, талия тонкая, а личико свеженькое. Юных персонажей надо рисовать так, чтобы радость жизни, которой они отличаются, прямо-таки выплескивалась со страницы. Достаточно взглянуть на эту киску, на ее осанку и выражение ее мордашки, и вам тотчас станет ясно: она — бойкая и неугомонная девчонка, за которой бегают хвостиком все соседские коты. Постарайтесь выбирать для своих персонажей выразительные позы, которые будут отражать их внутреннюю сущность. Статичности и безжизненности — нет! Энергии и движению — да! Представьте себе, что в вашем распоряжении фотоаппарат, а ваша задача — зафиксировать персонаж в динамике. Конечно, над рисунком придется попотеть, но не оставляйте попыток, пока не добьетесь сверМУРРшенства.

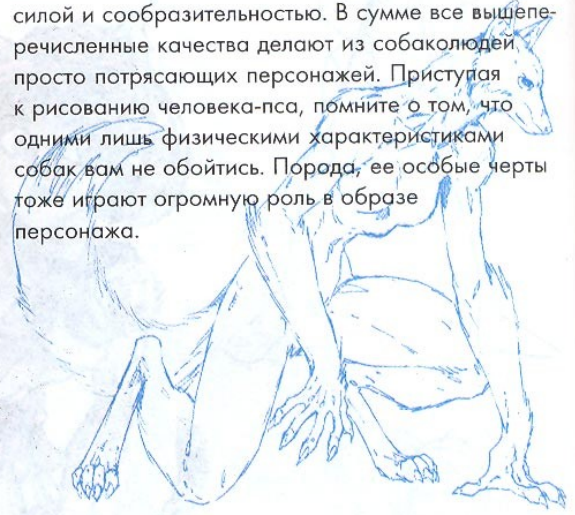
# СОБАКОЛЮДИ

**(От грозных охотников до прелестной лисички)**

Семейство собачьих включает в себя всех наших преданных друзей собак. Но, возможно, вам доселе было неизвестно, что лисы и шакалы с гиенами тоже относятся к этой славной компании. К ней же биологически принадлежат, разумеется, и волки, но, поскольку у вервольфов древняя и богатая родословная в мировой культуре, то я отвел им отдельные страницы, с которыми вы уже имели счастье ознакомиться.

Несмотря на всякие там популярные календари, на которых изображаются собаки, увлеченно играющие в карты, на самом деле картежники из собак никакие. Дело в том, что собаки решительно не умеют обманывать, а любое их переживание мгновенно передается из мозга в хвост.

Ах, насколько бы проще стала жизнь, если бы мы смогли читать мысли своих близких, родных, коллег и друзей с той же легкостью, с какой понимают мысли и чувства собаки! Но собак ценят не только за то прямотушие и честность, которые они неизменно проявляют во взаимоотношениях с окружающими. Собаки славятся также своим проворством, силой и сообразительностью. В сумме все вышеперечисленные качества делают из собаколюдей просто потрясающих персонажей. Приступая к рисованию человека-пса, помните о том, что одними лишь физическими характеристиками собак вам не обойтись. Порода, ее особые черты тоже играют огромную роль в образе персонажа.



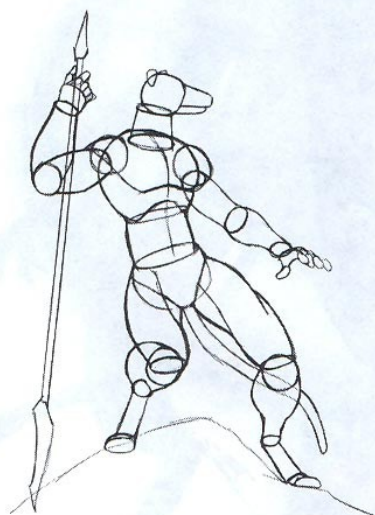
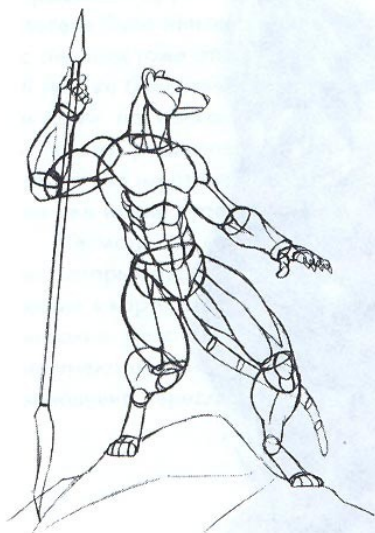
Насколько мне известно, прекрасная и холодная Снежная Королева была человеком. Но, пожелай она принять облик какого-нибудь зверя, ничего лучше этой боевой полярной лисы ей, пожалуй, в голову бы не пришло. Обратите внимание, как выгодно выглядит контрастный эффект фиолетовых доспехов и плаща с белоснежным мехом. Да уж, такая и впрямь может с ума свести!



TSOFT 2002

# ПСЫ ИДУТ ПО СЛЕДУ

Советую вам помнить, что преданный Шарик или Бобик, который спит у вас в ногах, прежде всего плотоядный хищник, который ведет свой род от свирепых и выносливых охотников, способных часами преследовать добычу, пока та не упадет в изнеможении.

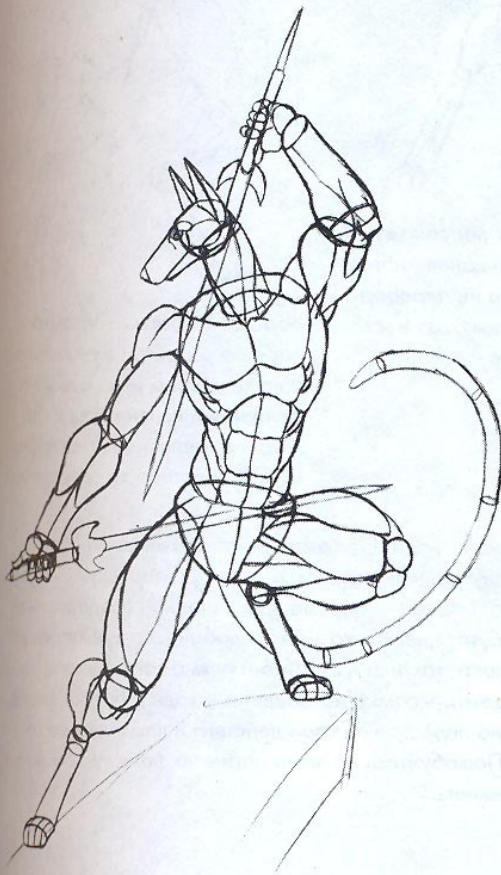


Тилацин, он же тасманийский сумчатый волк, он же тасманийский тигр, на самом деле был не собакой (и не тигром, и не волком), но собакообразным сумчатым, и, судя по всему, последний представитель этого вида был убит в Австралии еще в 1930-е годы. Сумчатые волки были безжалостными хищниками и обычно убивали свои жертвы, пробивая им череп. Напоминаю: вы вправе придумывать самых фантастических существ, и все зависит от пределов вашего воображения. Так что попробуйте обратить время вспять и воссоздать облик тех удивительных животных, которые давно вымерли. Раз уж ваши рисунки нарушают законы природы, почему заодно не нарушить ход времени и законы физики? Не надо ни в чем себе отказывать!



### Дикий африканский пес

Происхождение этого охотника сомнений не вызывает. Дикие африканские псы обитают и охотятся в жарких дебрях, где им приходится сражаться за свою добычу со львами, леопардами, ягуарами и гиенами.



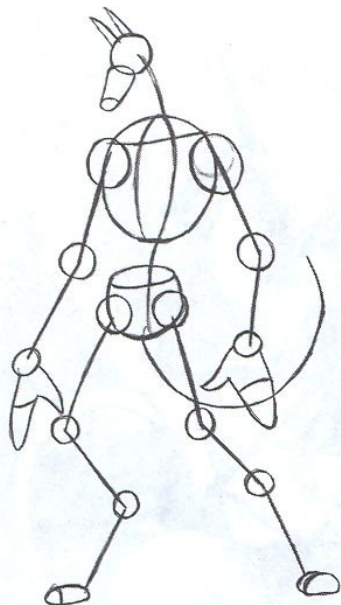
### Ибицианская ищейка

Ибицианцы — грациозные, сильные собаки, которые известны своим проворством и быстротой. Помните, что одно из важнейших качеств для охотника и воина — это ловкость: простым натиском грубой силы в нашей жизни ничего не добьешься. Полюбуйтесь, как играют мускулы под гладкой шкурой этого красавца. Он уверен в себе и держится с достоинством. Да, возможно, он строен, как балерина, но вряд ли хоть раз в жизни надевал балетную пачку. Скорее уж патронташ.

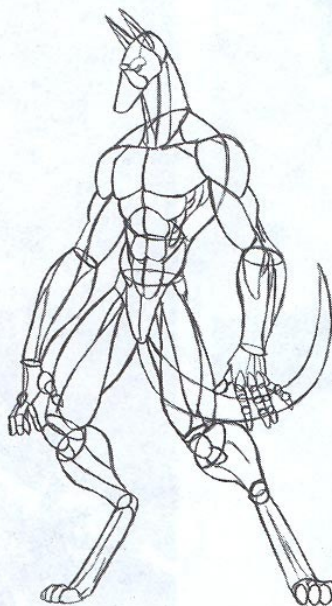
## Борзые

Какую ассоциацию у вас вызывает слово «борзая»? Конечно же, «скорость». Общеизвестно, что борзые — это самая быстрая порода собак на свете. Когда-то давно эту породу специально выводили как охотничьих собак, которые могли бы загонять добычу. Борзые способны развивать скорость до 80 километров в час и бежать

на скорости свыше 60 километров в час больше двух километров. Эти потрясающие способности сделали их неизменными участниками собачьих бегов, и потому не удивительно, что самая крупная американская автобусная компания называется именно «Борзая» («Greyhound»).



Рисуя персонажей, основанных на облике борзой, нужно прежде всего наделить их широкой и мускулистой грудной клеткой и узкой талией. Так что задайте правильные пропорции с первой же стадии, с наброска.



Нарисуйте своему персонажу мощные и длинные конечности, но только смотрите не переборщите: они не должны оказаться слишком толстыми.



Вообще-то борзые обладают хорошо развитой мускулатурой и на теле у них не сыщешь ни одной лишней капли жира. Лоб и переносица представляют собой практически одну линию.

Помните: вам обязательно надо продумать не только внешний облик персонажа, но и его внутреннюю сущность, его характер и душу. Информация к размышлению: борзые — порода чрезвычайно сообразительная, ведь им зачастую требуется не только загнать добычу, но и обхитрить ее. А потому борзые по части тактики и стратегии прямо-таки фельдмаршалы: они способны предвосхитить самые неожиданные ходы и броски преследуемого зверя, мгновенно перестроить свои действия и продолжать погоню до победного конца. Полюбуйтесь на этого парня на фоне луны: от него и захочешь, да не убежишь.



# ДОМАШНИЕ СОБАКИ

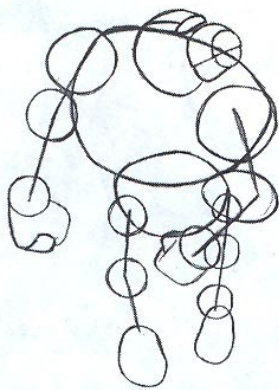
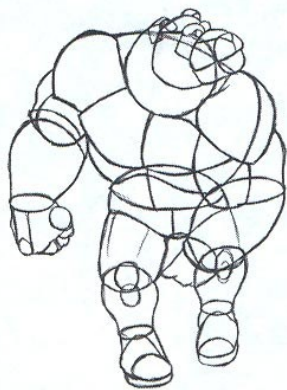
Преданные, благородные, отважные, любящие — вот неполный перечень качеств, которыми отличаются домашние собаки, заслужившие титул «лучший друг человека». Кто из нас устоит перед добродушной физиономией пса, приветливо

влияющего хвостом? У собак так много черт характера, которые мы хотели бы видеть у людей, что многие из нас предпочитают общество четвероногого друга компании себе подобных — и это не удивительно.

## Бульдоги

Бульдоги честно заслужили свое прозвание: эту породу вывели, чтобы сражаться с быками (bull — бык). Бульдожья массивная голова посажена на крепко сбитое мускулистое тело. В собачьей армии бульдоги были бы танками или бронетранспортерами. Считается, что эта могучая порода отличается

не только упорством и физической силой, но и... игривостью. Помните добродушного верзилу-одноклассника, которого никто не обижал с первого класса? Он мог ненароком сломать кому-нибудь ребро в шутильной потасовке. Ну, тогда у вас уже есть основа для будущего образа бульдога-симпатяги.



Вот ключ к успеху в рисовании бульдога: помните, что незаурядную физическую силу и брутальную энергию нужно втиснуть в не очень-то крупное тело. Поэтому плечи ему сделайте гипертрофированно широкими, а голову смело сажайте прямо на эти широченные плечи, безо всякой шеи. Бульдоги массивны и похожи на собаку-пушечное-ядро, поэтому от персонажа должно исходить ощущение тяжеловесной мощи — независимо от того, какую позу вы для него выберете. Рисуя сочленения, сделайте круги, которые их обозначают, побольше. Это поможет вам наглядно представить себе толщину и мускулистость бульдожьих лап, прежде чем прорисовывать их более детально.

Хотя ваш бульдозер, то есть, простите, бульдог, и является собой воплощение концентрированной силы, это еще не повод старательно отрисовывать каждую могучую мышцу. Достаточно просто общего контура гипертрофированных мускулов. Нарисуйте ему слегка ссутуленную широкую спину — как будто она не выдерживает тяжести мышечной массы (плюс голова и шея, которые тоже не пушинки).

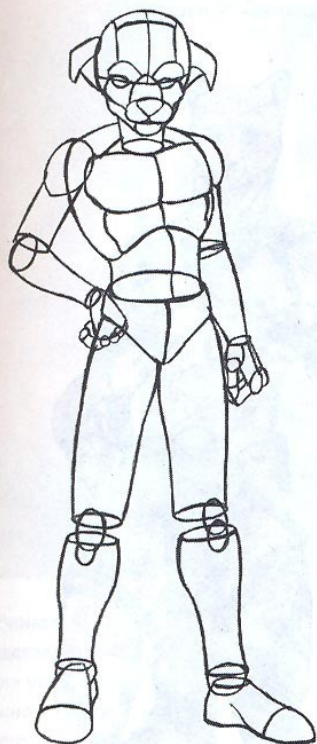


Artist: Mitch Byrd

Ну вот, мы добились нужного эффекта. Сразу видно, что этот парень крут. Но помимо мускулов у него имеется и кое-какая жировая прослойка — наверняка он не дурак посидеть в баре после тяжелого трудового дня на боксерском ринге. Можно также предположить, что он умнее, чем кажется, и ему нравится изображать из себя такого добродушного, но недалекого громила — это ведь верный способ привлечь внимание какой-нибудь прекрасной бульдогини.

## Дворняги

Ну а что если вам вовсе не хочется изображать породистых собак? Отлично, возьмемся за дворняжек. Они тоже по-своему привлекательны, а главное — их интересно рисовать, потому что вы вправе позволить себе что угодно и смешать черты любых пород в облике одного персонажа. И получится нечто необыкновенное. Помните детскую песенку: «Этот пес похож немного на бульдога и на дога, на собаку-водолаза и на всех овчарок сразу»? Вот-вот. Хотите взять туловище пекинеса и насадить на него башку бульдого? На здоровье, только не просите потом помощи в дрессировке.



Эта Собака-Забияка нарисована в более мультипликационном стиле, чем предыдущие персонажи, но такой стиль и есть самый подходящий, если вы задались целью изобразить историю, главный двигатель которой — характер героя. Мультишный стиль также прекрасно подходит для сюжета, построенного на социальных вопросах. Тем более такой обитатель собачьего «дна» не расстроит чувства собаководов, привязанных к какой-то конкретной породе.



# ЛИСЫ

У лисичек в мировой культуре и фольклоре сложилась самая что ни на есть дурная репутация. Они стали символом коварства. Рейнеке-Лис, Лиса Патрикеевна, Братец Лис — просто какой-то международный союз не обязательно рыжих, но очень, очень хитрых. Когда нам нужно передать меру чьей-либо хитрости, мы говорим: «Ну, этот тип — настоящая лиса». Желая изобразить меру причиненного ущерба, мы сокрушаемся: «Наворотил дел, как лисица в курятнике». Всех обманщиков, жуликов и мошенников испокон веку сравнивают с лисами.

Но давайте посмотрим на это дело с другой стороны. Присущая всем лисам способность хитрить просто поразительна. Сколько столетий не теряет своей популярности охота на лис, а они все еще не вымерли и не исчезли с лица земли, придумывая в ответ на каждую охотничью ловушку добрый десяток своих хитростей. Лисий народ по-прежнему живет и размножается, причем не только на природе, но и в городах (по крайней мере, в американских — точно). Пора признать поражение: мы просто неудачники, мы проиграли, ибо вот уже который век лисы обводят нас вокруг пальца и ухмыляются, сидя в своих уютных норах.

Персонажи, созданные на основе образа лисы, должны прямо-таки излучать обаяние. Да, конечно, лисы славятся своим хитроумием, но это потому, что у них жизнь тяжелая, — они, бедняги, попросту не могут никому доверять, потому что так

недолго и на шубу попасться. Лиса-мужчину нельзя назвать бессовестным негодяем — мотивы его поступков достаточно прямолинейны: его интересует выживание любой ценой, и такая целеустремленность не может не внушать уважение. Да, конечно, он изрядный хитрован, иногда нахальный, иногда — коварный, и временами он весьма ловко и нагло действует под покровом ночи. Но, несмотря на все это (или благодаря всему этому?), многие мужчины не отказались бы стать похожими на него — хотя бы потому, что это наверняка привлекло бы дамское внимание. Яркая личность делает персонаж ярким.

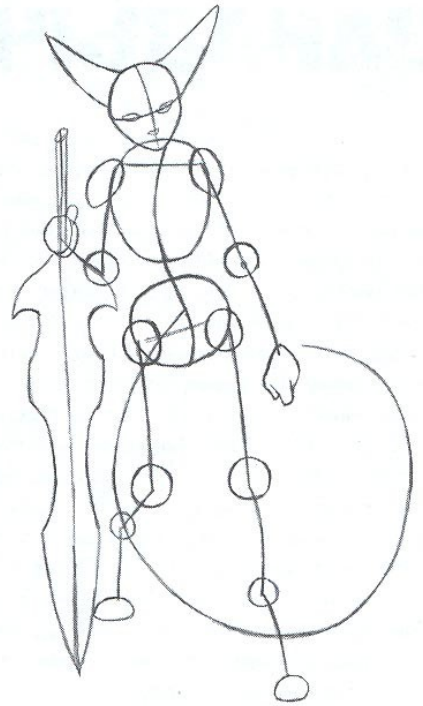
*Лисы бывают самых разных окрасов — от рыжих до черно-бурых и даже белых. На этом рисунке перед вами рыжий лис, на голову возвышающийся над своей пепельно-серой подругой, которая, однако, значительно обошла его по части пышности хвоста.*





© 2004 Brett Booth

Песчаная лисичка-феннек — самая маленькая представительница семейства собачьих. Посмотрите только, какие уши! Ими она различает мельчайшие шорохи пустыни. Не иначе как именно с феннека Сент-Экзюпери рисовал своего Лиса в сказке о Маленьком Принце. Кроме того, феннека отличают поистине огромные глаза, обеспечивающие отличное ночное зрение, столь необходимое для охоты. Еще феннеки славятся своей гибкостью и могут сжаться так, что становятся в два раза меньше своих обычных размеров. Обитают они в основном там, где царит жаркий климат, и прекрасно приспособлены к жизни в пустыне.



# ЗАКАДЫЧНЫЕ ДРУЗЬЯ

Закадычный друг — как много в этом звуке! Трудно даже представить, у скольких классных ребят (да и у отъявленных негодяев тоже) провалились бы всякие планы, если бы не закадычный друг. Вот, например, вы планируете заполучить власть над миром (или, наоборот, спасти нашу планету). Как тут обойтись без закадычного друга, который поможет и словом и делом, своевременной колкой шуткой и ценным советом? Все знают, что одна голова — хорошо, а две лучше: в них мыслей в два раза больше.

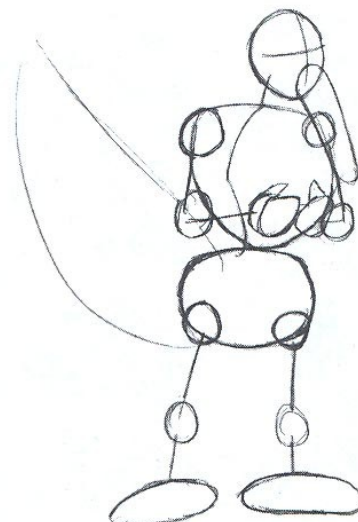
Чаще всего закадычный друг — это тот из парочки главных героев, который поменьше, помоложе и поэнергичнее. Образ закадычного друга помогает внести веселье и юмор даже в самый мрачный сюжет. Закадычный друг — это обычно душа компании, сердце команды, и помогают ему в этом качестве неослабевающая способность удивляться окружающему миру, оптимизм и свежесть восприятия. Закадычный друг — это основа фантастической истории, ее фундамент. И хотя этот образ часто недооценивают и недостаточно прорабатывают, закадычный друг может выполнять несколько функций сразу и выступать не только в какой-то одной роли. Закадычный друг может быть и помощником (как Сэм при Фродо во «Властелине колец»), и учеником (как Робин при Бэтмене),

и комическим персонажем, по контрасту оттеняющим главного героя (как Рон при Гарри Поттере), а может играть все эти роли одновременно. За его счет в сюжет вводятся комические интерлюдии, которые, бывает, раздражают любителей динамичной интриги, но зато чудесно разряжают напряжение. Кроме того, закадычный друг может внести немалый вклад в сумму удивительных способностей команды — какое-нибудь особое умение или навык. А еще за счет этого персонажа можно усилить привлекательность главного героя или обогатить его образ. Рисуя закадычных друзей, помните вот о чем: вам вовсе не обязательно вербовать для этой роли величественных и грозных представителей животного царства. Отлично подойдет какая-нибудь обаятельная и бойкая зверушка поменьше.



## Девочка-белочка

Белки, как и хомяки, относятся к грызунам, и на нашей планете обитает более 250 видов этих симпатичных попрыгунчиков с пышными хвостами. По размеру (от кончика носа до кончика хвоста) белки бывают самые разные: от двадцатисантиметровой индийской полосатой белочки до почти полуметровой, а то и больше, гигантской полосатой белки-летяги (вот самая подходящая кандидатура на роль лучшего друга!) Что касается окраса, то белки могут похвастаться ничуть не меньшим разнообразием оттенков, чем семейство кошачьих. В основу портрета этой прелестной девочки-белочки я положил образ своей однокурсницы. Достаточно было вспомнить об этой резвухе-хохотушке — и персонаж практически выскочил у меня из-под грифеля в готовом виде.



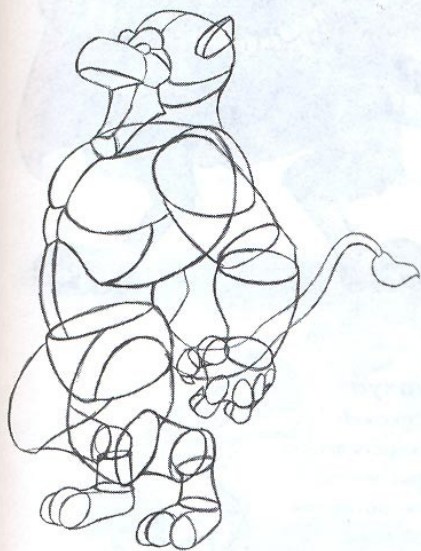
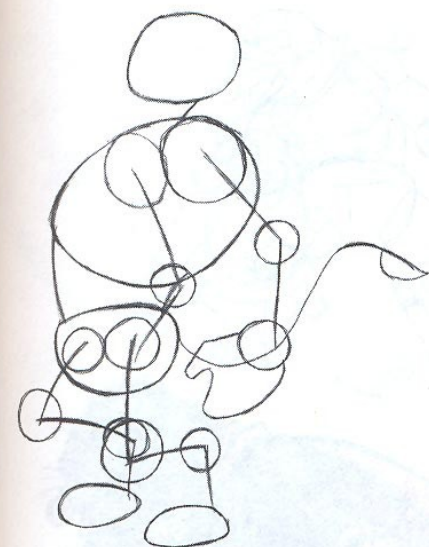
### **Подросток-муравьед**

Когда вы приступаете к разработке образа персонажа, перед вами открывается широчайший спектр возможностей. В частности, это касается их возраста.

Почему бы не поведать читателю какую-нибудь трогательную и смешную историю, связанную с подростковыми переживаниями и комплексами? Поразмыслите над тем, какую аудиторию вы хотите привлечь, кому адресуете свой комикс. История, рассчитанная на подростков, будет иметь успех и наверняка найдет отклик во многих сердцах, бьющихся под футболками. Но помните: сочинять нужно, основываясь на собственном опыте. Мы все знаем, как сложна и порой тягостна подростковая жизнь: тут и влюбленность, и прыщи, и комплексы, и стадные инстинкты... Постарайтесь вложить всю душу в образ какого-нибудь прикольного парнишки вроде этого юного муравьеда.

**Мини-лев: чем меньше размер, тем больше простора для приколов**

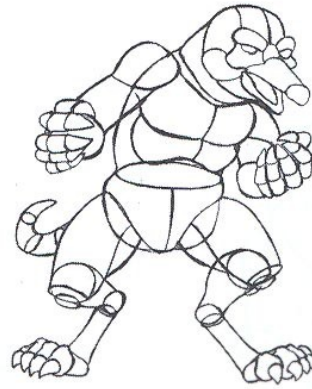
Может, ростом он и не вышел — всего-то метр с кепкой, но зато своим раскатистым рыком даст фору любому большому льву. Недостаток роста этот карликовый лев определенно компенсирует масштабом личности. Он всегда готов доказать любому встречному собственную крутизну и завоевать (любой ценой) уважение окружающих. Он так и ищет повода проявить себя. Ему нравится быть в водовороте событий — пожалуй, это его самое любимое место на свете, где бы оно ни находилось.



Artist: Mitch Byrd

## Суперкрот

Один из традиционных (и самых выигрышных) приемов комикса таков: берете свойства и характеристики какого-нибудь известного героя и наделяете ими зверушку, которая играет роль закадычного друга. Иной раз получается так удачно, что персонажи вроде этого Суперкрота начинают пользоваться колоссальным успехом и обретают собственную жизнь в серии комиксов или мультфильмов. Кроме того, и сами художники, и зрители не прочь иногда для разнообразия от души поглумиться над какой-нибудь культовой фигурой. А уж если при этом возникает удачная пародия, которая высмеивает какие-нибудь не самые лучшие, а то и попросту глупые черты Супергероя или жанра комикса как такового, тогда праздник точно удался. Вот, например, наш Суперкрот. Он быстрее самой скоростной моторной газонокосилки! Он сильнее самого мощного экскаватора! Одним махом, не прилагая усилий, он способен проложить тоннель, по которому легко пройдет армия слонов и даже не набьет себе шишек! О, почему земля содрогается у нас под ногами? Затаяте дыхание, смертные, — это шествует Суперкрот! Прочь с дороги таинственного обитателя подземного мира! Дрожите, поработители угнетенных, ибо он — защитник справедливости, и месть его будет страшна!



## Чрезвычайно опасный чихуахуа

Главная прелесть в рисовании персонажей комических комиксов — это возможность вволю похулиганить. Хотите сделать юмористическую версию «Однажды в Мексике» с декоративным песиком породы чихуахуа в главной роли вместо Бандераса? Да кто вам мешает — веселитесь на здоровье. Сделайте из него главаря Банды Чрезвычайно Опасных Чихуахуа, которые колятся по пыльным прериям, размахивая огромными пистолетами размером с кость, и грабят склады «Педдигри» и «Чаппи». Обхохочешься!





### **Ракун Разящий**

Каждый, кто хоть раз пировал на лесной поляне, неизбежно сталкивался с этим американским бандитом. Неудивительно, что сама природа снабдила этих зверьков черными полумасками. Согласитесь, такому разбойнику самое место на борту какой-нибудь пиратской шхуны, которая бороздит южные моря на страх мирным купцам.



### **Кенгуру Сидней — чемпион боев без правил**

Да, конечно, на передних лапах у него перчатки, но это так, для виду, а вы посмотрите на задние — вот чего следует опасаться! Кенгуру может пробежать марафон на скорости 40 километров в час, а потом лягнуть противника так, что тот мигом увидит небо в алмазах.

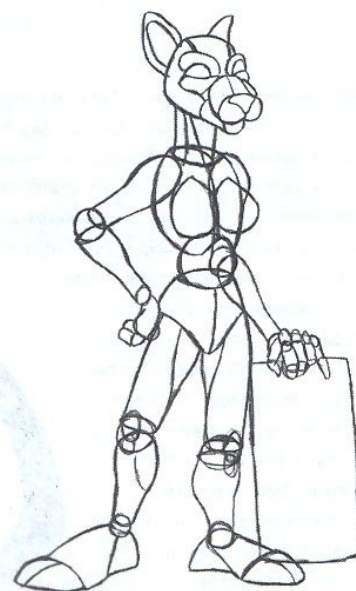
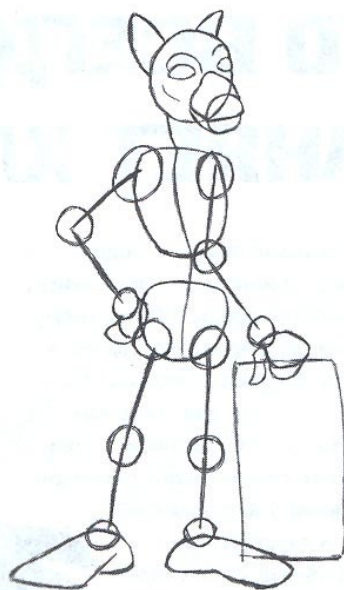
### Крысилла, вождь диких гуннов

Перед вами — дикий крыс, не знающий пощады. Какой простор для воображения! Он — очень полезный персонаж, ведь главному герою обязательно нужно противопоставить главного злыдня, а то не с кем будет сражаться. Но не стремитесь добраться до драматической развязки слишком быстро — это не в ваших интересах. Пусть зритель поволнуется. Вот рецепт. Доведите героев до точки кипения. Столкните нос к носу. Потом растащите в разные стороны и доведите до кипения еще раз. Думаете, кому-нибудь понравится, если добро в первых же кадрах победит зло и устроится почивать на лаврах? Ничего подобного. Публику нужно держать в напряжении, она этого и хочет. Пусть попереживают за героя, пусть ломают голову — победит он или нет? Крысиллу я сначала было задумал как второстепенного персонажа, но потом, в процессе рисования, решил сделать из него злодея, который на протяжении всей истории будет таиться в тени. И только потом, когда все его приспешники помельче будут убиты, в самом финале Крысилла сойдется с главным героем в смертельном поединке.



### Храбрая Хомячиха

В первозданном, диком виде золотистый хомяк, родом со Среднего Востока, — совсем не такое умильное существо, какие встречаются в зоомагазинах. Это агрессивный зверек-одиночка, так что наша Храбрая Хомячиха явно услышала голос предков и решила вернуться к своим корням (сейчас это модно). Весь ее облик недвусмысленно заявляет: «Я уверена в себе, я могу за себя постоять и ни от кого зернышек не принимаю». Современные героини, подобно этой барышне, обычно сильны и самостоятельны. Но взгляните повнимательнее в ее красивые глаза — и в их глубине вы увидите, что, хотя она и ведет себя как мальчишка-сорванец, но все равно в чем-то уязвима.



ТАБЛИЧКА:  
«ПАРКОВКА ЗАПРЕЩЕНА,  
ЗДЕСЬ ОБИТАЮ Я».

# ТЕ, КТО ВСЕГДА СОХРАНЯЕТ ХЛАДНОКРОВИЕ

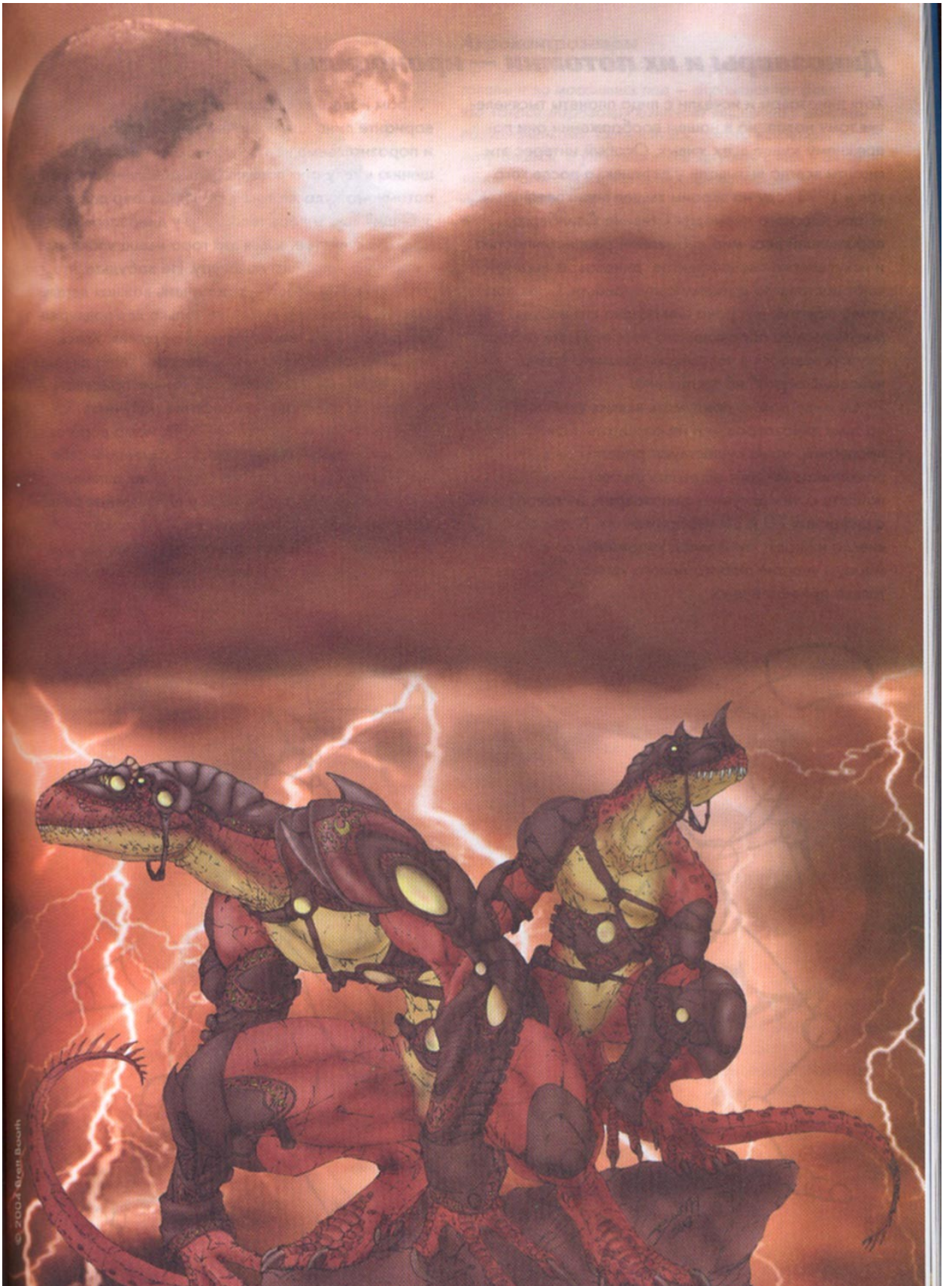
На самом деле кровь так называемых холоднокровных существ вовсе не всегда холодна — все зависит от температуры окружающей среды. (Кровь гремучей змеи, которая целый день проводит под палящими лучами солнца, уж точно не холодная.) Млекопитающие обладают свойством регулировать температуру собственной крови. Рептилии, амфибии и рыбы в большинстве своем такого полезного свойства лишены. Так почему вид этих существ обманывает нас и внушает нам впечатление «хладнокровия»? Возможно,

Настоящие ящерицы-василиски биологически принадлежат к семейству игуан, но в древнегреческой мифологии василиски считались ужасными существами с птичьими крыльями, драконьим хвостом и петушиной головой. А один-единственный взгляд василиска, как утверждали предания, был способен сразить насмерть. Уж и не знаю, способна ли самка василиска (василисочка?), изображенная на этом рисунке, убить кого-нибудь взглядом, но она совершенно точно представляет собой достойного противника. Василиски умеют передвигаться почти что вертикально, используя хвост в качестве опоры. Работая над этим образом, я хотел прежде всего показать, что тот (или то), кто превратил даму в такое чудовище, уж явно не желал ей ничего хорошего. Такая резкая перемена во внешности (согласитесь, не в лучшую сторону) для женщины может оказаться пагубной и толкнуть ее на путь преступления. Сначала отчаяние, потом депрессия, а потом, глядишь, и разбой!

секрет таится в их довольно-таки жутковатых привычках, связанных с питанием. Вспомним хотя бы удава, который заглатывает свою жертву целиком, живьем, или охотничьи повадки жаб и лягушек. Бррр! Возможно, все вообще началось еще с динозавров.



► Динозавры, насколько нам известно, были отличными охотниками. Нарисовав дино-людей в динамических и энергичных позах, вы сразу отметите возможные напоминания о том, что некоторые из настоящих динозавров были довольно-таки неуклюжими и неповоротливыми тушами. Рассматривая рисунки на следующих страницах, обратите особое внимание на то, как различные варианты внешности могут полностью изменить характер персонажа.

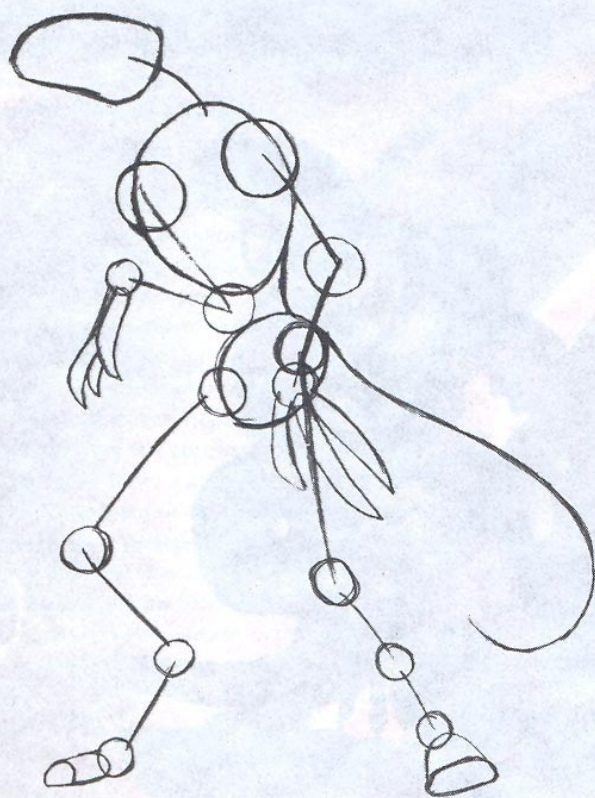


## Динозавры и их потомки — крокодилы

Хотя динозавры и исчезли с лица планеты тысячелетия тому назад, но в нашем воображении они по-прежнему живее всех живых. Особый интерес эти гиганты всегда вызывали у детишек, а после того как в 1993 году на экраны вышел великолепный «Парк Юрского периода» Стивена Спилберга, поразивший весь мир небывалой реалистичностью и искусностью спецэффектов, динозавры переживают настоящую вспышку популярности. С тех пор стало понятно, что рано или поздно кто-нибудь додумается до поражающего воображение гибрида «жутких ящеров» с человеком, грозного воина, наводящего ужас на противника.

Сколько можно придумать всяких классных идей на тему динозавров — и не сосчитать. Если хотите проверить, какие существуют рецепты, — добро пожаловать на сайт [dinosauricon.com](http://dinosauricon.com) — там вы найдете сотни рисунков динозавров, не говоря уже о цифровых 2D и 3D изображениях. В этот сайт внесли и вносят свой вклад художники со всего мира, и участие любого нового «динозавричка» только приветствуется.

Вам наверняка захочется использовать в своем варианте динозавра все его самые страшные и паразитические черты. Начнем с головы: по отношению к телу она должна быть довольно крупной, потому что куда же тогда ваш динозавр денет свои зубищи? Так, теперь тело. Тело у динозавра мощное, мускулистое, и вся эта гора мышц упакована в прочную чешуйчатую кожу. Не забудьте, что устрашающий хвост — тоже очень важная деталь: он ведь динозавру нужен не только для поддержания равновесия, но и в качестве оружия. Хрясь, хрясь! — так крушит врагов могучий хвост динозавра. А если ему еще шипастый кончик приделать — вообще не динозавр, а конфетка получится. Так, мы ничего с вами не забыли? Ой, мама дорогая, ну конечно же — когти! Какой уважающий себя мутанозавр воплотится на бумаге без длинных и острых когтей? Вот, теперь у него полная боевая комплектность и готовность. Весь ужас, который воплощало собой пятитонное чудовище, мы компактно спрессовали в фигуру ростом с обычного человека.



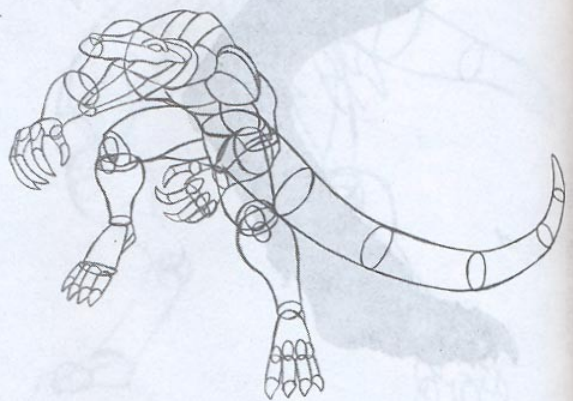
### Акроантрозавры

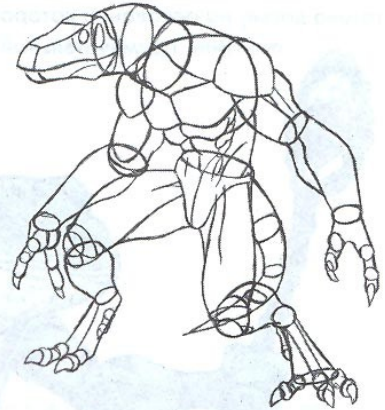
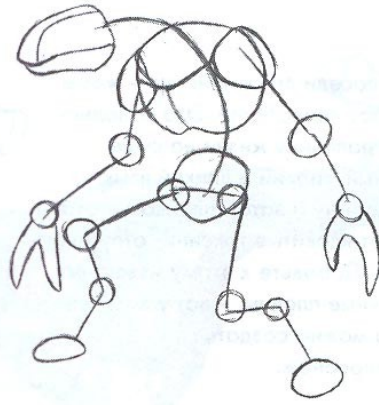
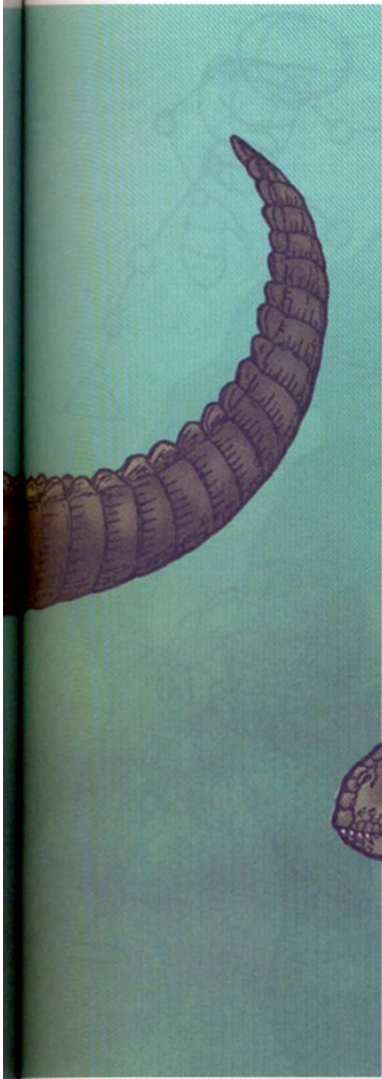
Пропорции этого чешуйчатого красавца — с огромной головы и до массивных лап — отражают тот факт, что «акроантрозавр» означает «ящерица с длинным позвоночником». Согласитесь, такого встретишь — испугаешься, а уж отважиться вступить с ним в битву может только настоящий герой, способный на подлинные подвиги.





Аллигаторы, с их зубастыми улыбками и бронированными боками, — явные и несомненные потомки динозавров. Этот типчик, пожалуй, пострашнее обычного крокодила, дремлющего в тине в ожидании добычи. Неужто этот ходячий кошмар некогда был человеком? А если так, то осталось ли в нем хоть что-то человеческое — по крайней мере, хоть какая-то вменяемость? Одна из ключевых составляющих по-настоящему захватывающей истории о мутантах — это показать внутреннюю борьбу персонажа с самим собой. (Читатель кусает ногти и ерзает от волнения — именно этого мы и добивались.) Он тщится сохранить то небольшое, что осталось в нем от человека, но чудовище то и дело одерживает верх в этом будоражащем воображение поединке. Кто же из них победит? Кто окажется сильнее — человек или монстр? Лично я понятия не имею, но, скажу вам откровенно, и на пушечный выстрел к нему не подойду, чтобы узнать правду.





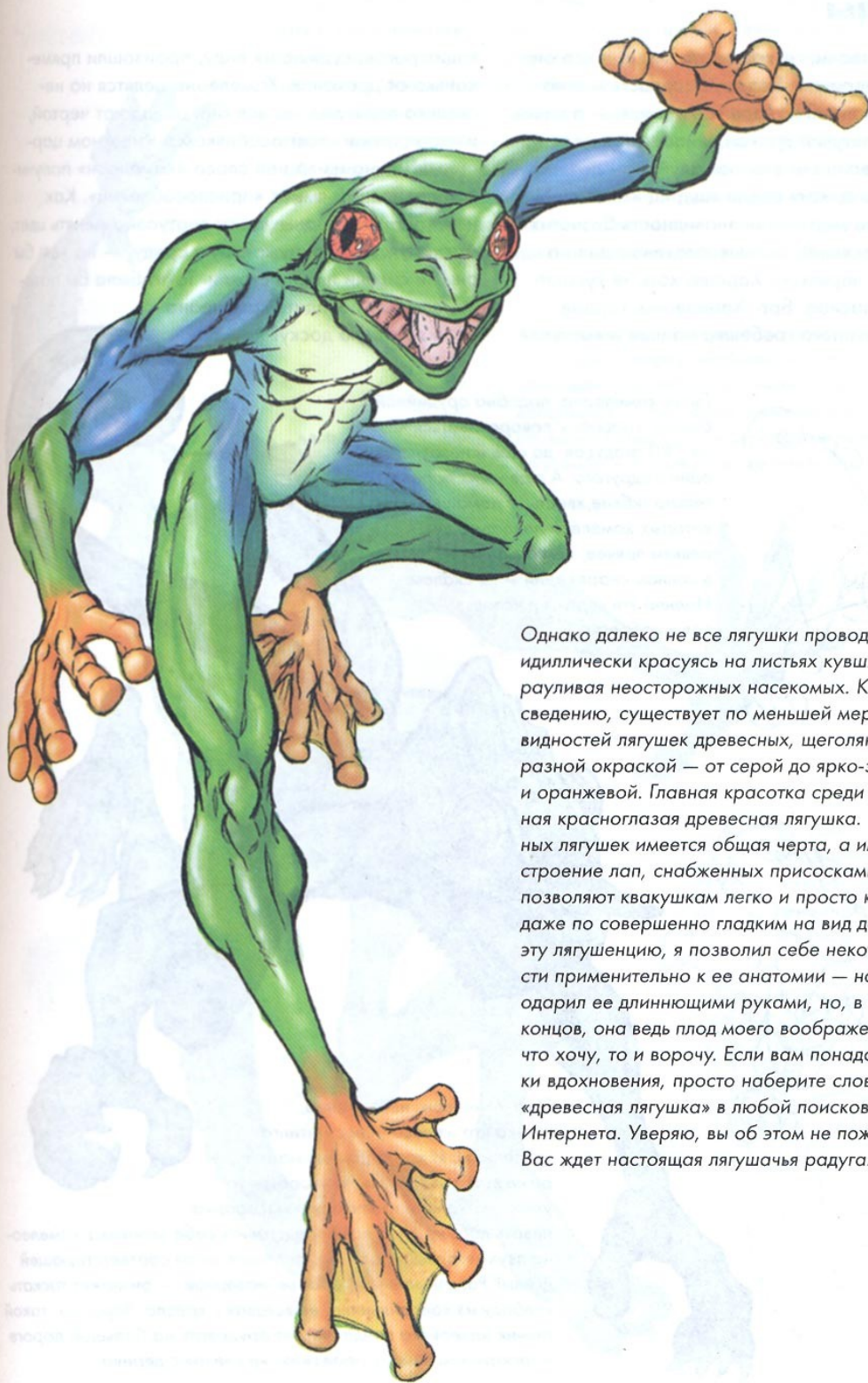
У этого динозавра грудная клетка шире, шея длиннее и толще и лапы гораздо крупнее, чем у его собрата на соседней странице.

## Лягушки

Лягушки относятся к амфибиям, а их соседи по семейству — жабы, тритоны и странненький безногий класс «саесилианс». Это холоднокровные животные, которые проводят половину жизни на суше, а половину — в воде. У лягушек длинный, гибкий и липкий язык, которым они молниеносно хватают добычу и затем целиком глотают ее. Некоторые лягушки даже выделяют ядовитые токсины, отпугивающие потенциальных врагов-хищников. Добавьте к этому известный факт о том, что лягушки — замечательные пловцы, и вот у вас уже готово досье, на основании которого можно создать поистине примечательный персонаж.



Большинство амфибий, в том числе и изображенный здесь обаятельный лягушонок, «дышат» кожей, которой необходимо оставаться влажной, так что вам лучше снабдить своего героя самым что ни на есть минимумом одежды. Ясно, что главная, самая известная и характерная черта лягушек — их прыгучесть. А потому, если вы рисуете персонажа-лягушку, не забудьте сделать ему длинные мускулистые ноги, благодаря которым он сможет совершать головокружительные скачки. Я и сам не очень точно знаю, какая идея забрезжила у меня в голове, когда я вручил этому лягушонку нечто вроде скипетра. Возможно, эта штуковина обладает магическими способностями, а может, и нет, но с ней мой лягух явно стал похож на Повелителя Пруда.

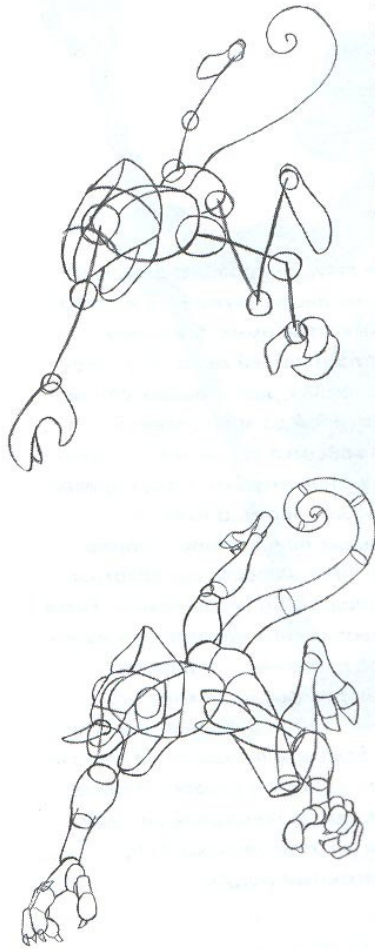


Однако далеко не все лягушки проводят дни свои, идиллически красуясь на листьях кувшинок и подкарауливая неосторожных насекомых. К вашему сведению, существует по меньшей мере 33 разновидности лягушек древесных, щеголяющих самой разной окраской — от серой до ярко-зеленой и оранжевой. Главная красotka среди них — северная красноглазая древесная лягушка. У всех древесных лягушек имеется общая черта, а именно — строение лап, снабженных присосками, которые позволяют квакушкам легко и просто карабкаться даже по совершенно гладким на вид деревьям. Рисуя эту лягушенцию, я позволил себе некоторые вольности применительно к ее анатомии — например, одарил ее длиннющими руками, но, в конце-то концов, она ведь плод моего воображения, а значит — что хочу, то и ворочу. Если вам понадобятся источники вдохновения, просто наберите словосочетание «древесная лягушка» в любой поисковой системе Интернета. Уверю, вы об этом не пожалеете. Вас ждет настоящая лягушачья радуга.

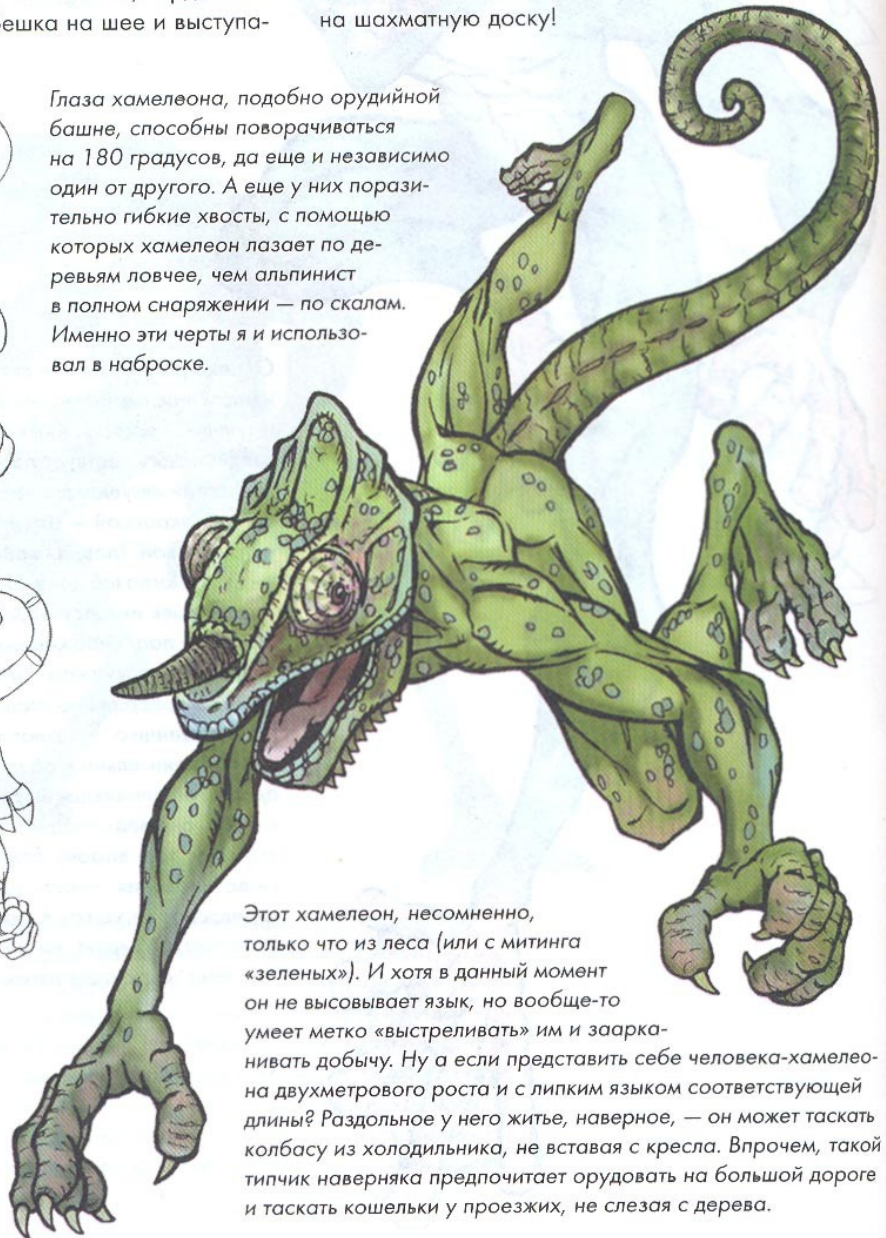
## Ящерицы

Игуаны, хамелеоны, гекконы и агамиды — все они относятся к ящерицам. Большую их часть можно описать как «ползучих тварей». Агамиды — а к ним принадлежат летучий дракон, шипастый дьявол и оборчатая ящерица — это, пожалуй, самый странный подвид, хотя среди ящериц имеется также довольно мерзкая разновидность безногих (желтопузики всякие), больше смахивающих на помесь змеи с червяком. Хорошо хоть не кусаются, и на том спасибо. Брр. Хамелеоны, гордые обладатели крупного гребешка на шее и выступа-

ющих рогов, судя по их виду, произошли прямо-хонько от драконов. Хамелеоны делятся на несколько подвидов, но все они обладают чертой, из-за которой стоят особняком в животном царстве. Именно из-за нее слово «хамелеон» получило переносный смысл «приспособленец». Как известно, хамелеоны умеют виртуозно менять цвет, маскируясь под окружающую среду, — на чем бы они ни сидели или ни стояли. То-то была бы потеха, если бы посадить хамелеона на шахматную доску!



Глаза хамелеона, подобно орудийной башне, способны поворачиваться на 180 градусов, да еще и независимо один от другого. А еще у них поразительно гибкие хвосты, с помощью которых хамелеон лазает по деревьям ловчее, чем альпинист в полном снаряжении — по скалам. Именно эти черты я и использовал в наброске.



Этот хамелеон, несомненно, только что из леса (или с митинга «зеленых»). И хотя в данный момент он не высовывает язык, но вообще-то умеет метко «выстреливать» им и заарканывать добычу. Ну а если представить себе человека-хамелеона двухметрового роста и с липким языком соответствующей длины? Раздольное у него житье, наверное, — он может таскать колбасу из холодильника, не вставая с кресла. Впрочем, такой типчик наверняка предпочитает орудовать на большой дороге и таскать кошелки у проезжих, не слезая с дерева.

Существует более 675 разновидностей гекконов, и они готовы соперничать с хамелеонами по части дикой расцветки. Взять, например, хоть токейского геккона, у которого как будто клетчатое туловище и пятнистая голова. А еще бывает геккон леопардовый, и он больше похож на изящного пятнистого аллигатора. Существует также *Phelsuma vinsoni* — прямо павлин, а не геккон: в его окрасе сочетаются бирюзовый, лимонный, ярко-розовый и серебристый цвета. Во многих странах считается, что геккон приносит удачу. И не зря. Уж я думаю, у гекконов есть полное право считать себя удачливыми ребятами — они ведь целыми днями разгуливают вверх тормашками на головокружительной высоте.

Я решил нарисовать этого щеголеватого геккона подошвами кверху, чтобы вы могли насладиться зрелищем его ребристых липких подошв, утыканных волосками, — так называемых ламелл, которые позволяют этим юрким акробатам передвигаться по стенам и потолку и даже прилипнуть к стеклу.

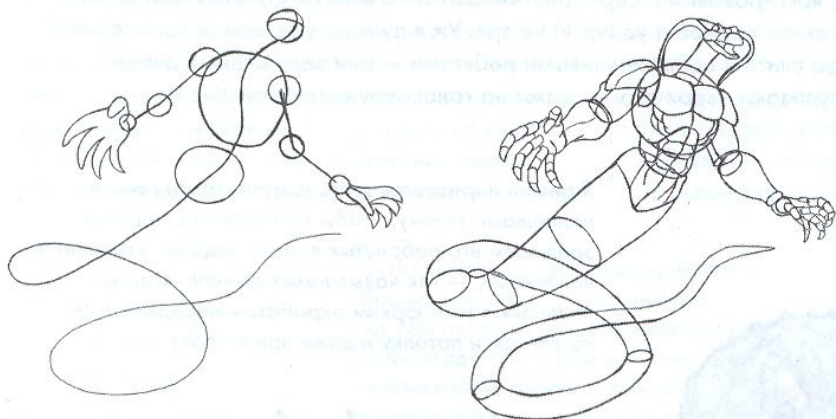


Я с самого начала обозначил в наброске геккона направление движения — как и в рисунке хамелеона.



## Змеи

Есть ли на свете такое существо, которого бы мы боялись и ненавидели больше, чем змею? Еще со времен грехопадения Адама и Евы змеи ассоциируются с воплощением зла. Уж, наверное, за дело.



Рисуя существ, у которых верхняя половина тела человеческая, а нижняя — змеиная, начинайте набросок так же, как при создании облика любого другого персонажа, но вместо нижней половины изобразите изогнутую линию в форме змеиного хвоста.

При прорисовке формы тела змеи я советую вам использовать для нижней половины фигуры гибкий цилиндр. У змей есть скелеты, поэтому они не могут изгибаться совсем уж произвольно. Чаще всего змеи изгибаются элегантными полукругами.



Человек-кобра когда-то начинал свою карьеру на стороне добра, но давление со стороны окружающих сделало свое черное дело, и он плавно переполз на темную сторону. Яд-то куда-нибудь девать надо!

## Черепашки

С тех самых пор как команда черепашек-ниндзя вышла на экраны и принялась демонстрировать приемы кун-фу, этот парень остался без работы, потому что не может проделать ни один из таких фортелей. А ведь ему всего каких-то семьдесят лет, а значит, по черепашиным понятиям, он мужчина в самом расцвете сил (черепахи живут более двухсот лет, так что у него все светлое будущее впереди).

Что бы там ни показывали в мультках, на самом деле в природе черепахи — создания весьма спокойные. Они предпочитают не вступать в конфликт, а поскорее спрятаться от противника в непробиваемый панцирь и подождать, пока тот не уберется подобру-поздорову. Единственное исключение из правил — это аллигаторная черепаха, которой палец в рот не клади, — она сама за тобой побежит, чтобы всю руку оттяпать.

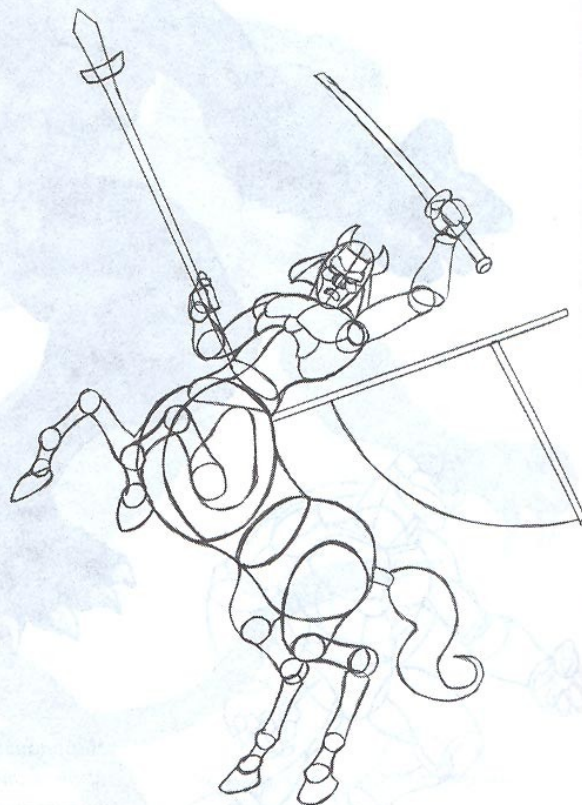
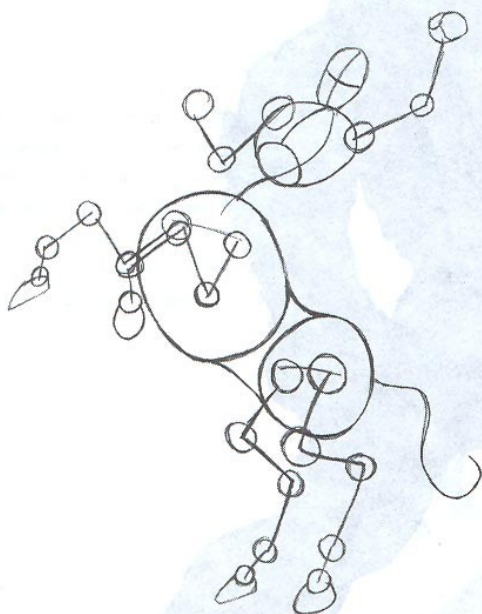


Черепаший панцирь имеет загнутый край. Если вам трудно его нарисовать, представьте себе глубокую миску, которую перевернули кверху дном.

# БОЛЬШОЙ, ПЛОХОЙ И УРОДЛИВЫЙ

В каждой приличной команде героев должен быть здоровяк-громила, который воплощает грубую силу как таковую. Сплошные мускулы и еще раз мускулы, и к какому бы полу ни относился их обладатель, мужскому или женскому, в данном случае это все равно сильный пол. Очень сильный. Конечно, вы как художник — в своем праве, и никто вам слова поперек не скажет, если вы поселите душу робкой

мышки в глыбу мышц, но в этом разделе у большинства грозного вида персонажей характер полностью соответствует их внешности. Почти все они — скверные ребята и очень крупные экземпляры. У некоторых, например у Кентавра-Самурая или у Конана-Минотавра, довольно четко прослеживается родословная. А другие, например Слонотавр и Вепревек, возникли сами по себе.



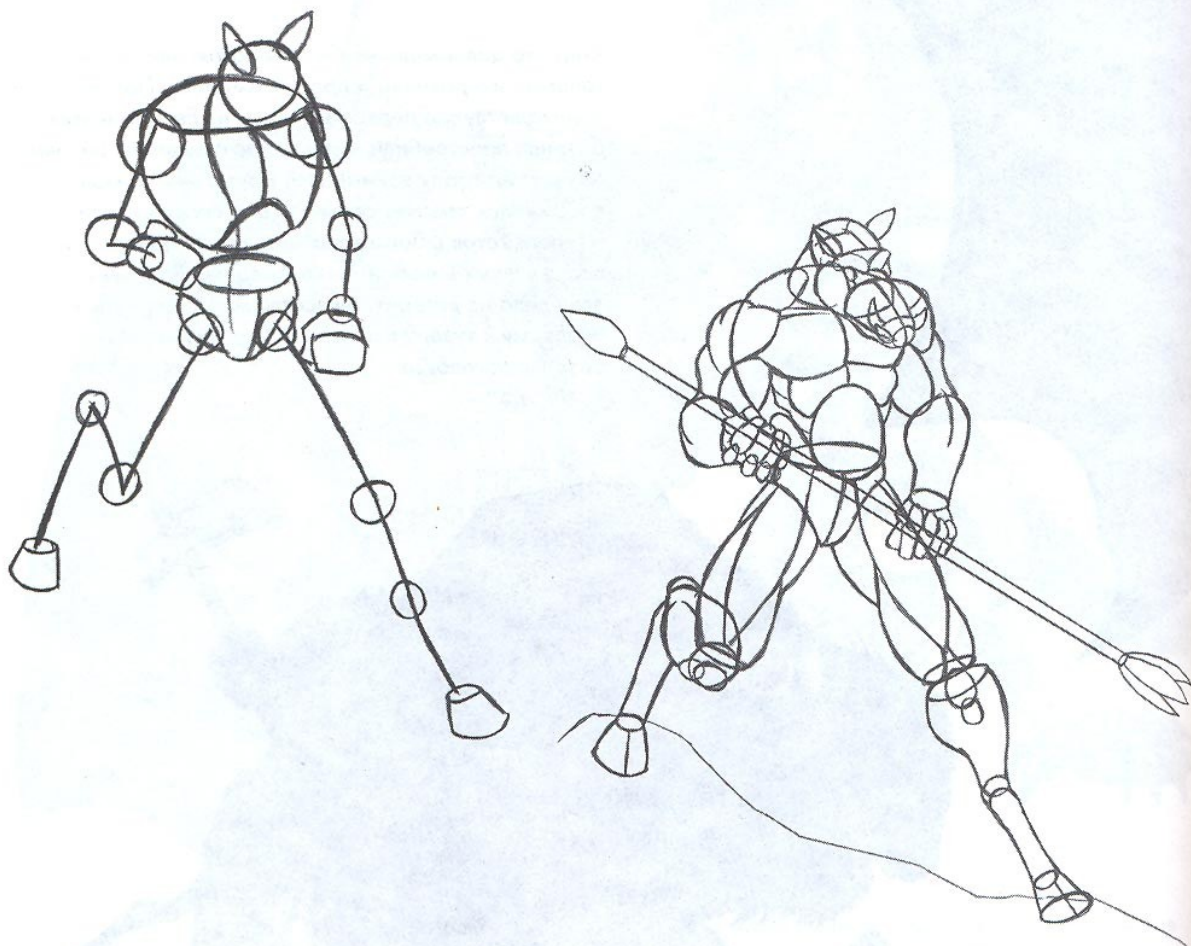
Кентавры — это существа с ногами и туловищем лошади, но вместо шеи и головы у них торс, руки и голова человека. Нарисовать кентавра проще простого, тем более что его можно скопировать с любой древнегреческой вазы. Древние греки просто обожали рисовать на своих вазах кентавров. Но старая идея — это только фундамент, а вот что вы сможете на нем возвести — уже другой вопрос. Как вам образ кентавра-самурая? Ведь жанр фэнтези как раз это и обозначает: смело смешивайте что в голову взбредет. В этом смысле в любом жанре можно намешать коктейль из культур — главное, чтобы получилось нечто новое и неожиданное.



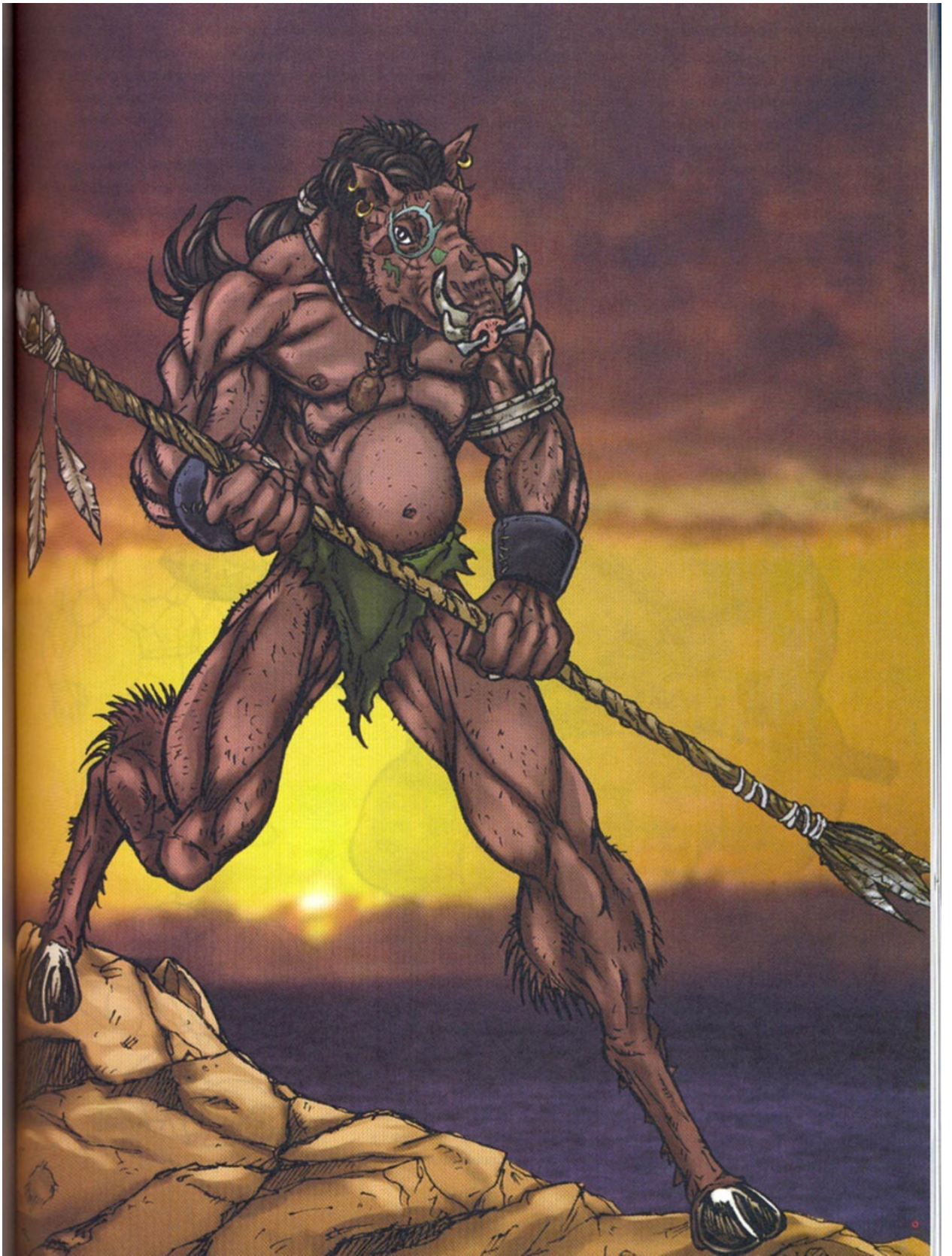
ИСТОРИЯ ВОЙНЫ  
ИСТОРИЯ ВОЙНЫ  
ИСТОРИЯ ВОЙНЫ  
ИСТОРИЯ ВОЙНЫ  
ИСТОРИЯ ВОЙНЫ

## Кабаны и гиппопотамы

Хотя одомашненные свиньи — очень славные и даже милovidные создания, настоящие дикие вепри — просто ужас что такое. Я поместил Вепревека в одном разделе с Бесшумной Бегемотихой-ниндзя, поскольку их настоящие прототипы относятся к одному роду травоядных млекопитающих, *Artiodactyla*. Да и вообще эту сладкую парочку объединяет неумная агрессивность.



Ну что тут скажешь? Этот тип — настоящая грязная свинья, точнее, кабан. Поглядите только — перед вами самый несносный и грубый скот на свете. Добавим ему грозные клыки, мерзкий характер и побольше вспыльчивости, и вы сразу поймете, почему местность вокруг него так пустынна, — все разбежалось в страхе. К вашему сведению, кабаны отличаются не просто тяжелым нравом, но и повышенной агрессивностью, которую неустанно проявляют при каждом удобном случае. Обид они не прощают, а сразу же, не откладывая в долгий ящик, принимают за мсть, и чем она ужаснее, тем приятнее кабану.



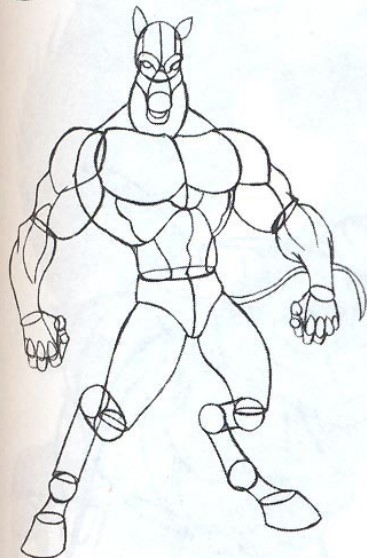
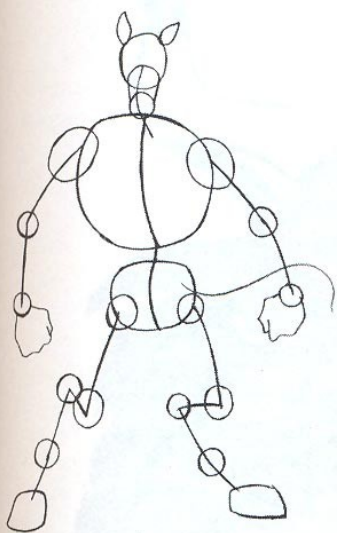
### Бесшумная Бегемотиха-ниндзя

Если вам случится наблюдать бегемота, с наслаждением грезящего в густом иле, вы вполне можете решить, будто это животное кроткое и безобидное, вроде коровы. Роковая ошибка! Попробуйте только приблизиться, и на вас обрушится разъяренная бегемотья туша в добрую тонну весом, да еще с огромной пастью, утыканной здоровенными зубами. Согласно печальной статистике, на счету бегемотов жертв куда больше, чем на счету аллигаторов и крокодилов. Одним словом, не ходите в Африку гулять — по телевизору наблюдать бегемотов гораздо безопаснее, а для художника и полезнее.

Иной раз можно позволить себе потеху и изобрести героя, который самим фактом своего существования будет являть комический парадокс. Например, трудно поверить, что дама-гиппопотам таких внушительных габаритов может на поверку оказаться проворным киллером, но... те, кто проверял свои сомнения на практике, едва успевали горько о них пожалеть. Если наша бегемотиха-ниндзя и не зарубит врага своим страшным мечом-катаной, то при ней всегда имеется другое, куда более грозное оружие, бьющее без промаха, — здоровенное пузо. Хлоп! — и от противника только мокрое место останется. Главный плюс этой гиппопотамьей мадам — ее легко рисовать.



## Зебры

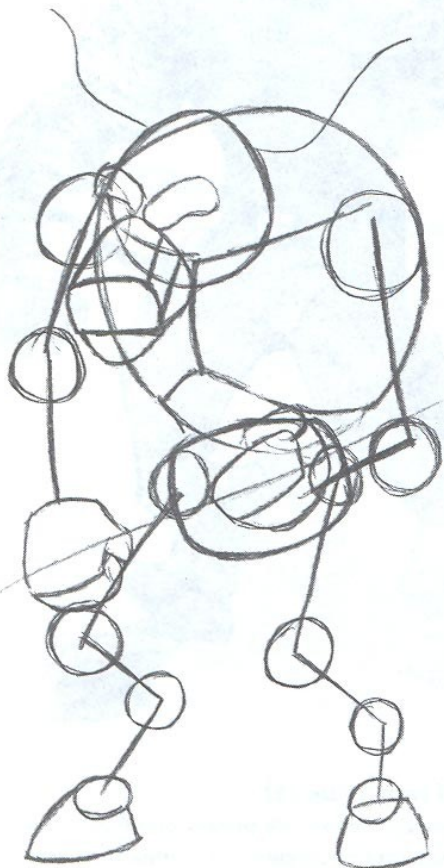


### **Нас мало, но мы в тельняшках!**

Зебры — сородичи лошадей, они тоже относятся к биологическому роду *Equus* и вполне могут поспорить элегантностью окраса с кошачьими — у них ведь такие стильные белые шкуры в черную полосочку. И не только стильные, но и, как все, что придумывает мать-природа, очень полезные: полосатая шкура служит зебре для маскировки. Правда, наш культурист-Зебр явно не настроен ни от кого прятаться и, более того, определенно готов полезть на рожон. На основе этого же контура вы вполне можете нарисовать и лошадь, но зебра, в силу окраски, особенно выразительна. Одна из самых завлекательных сторон в рисовании монстров — это то, что вам предоставляется полная свобода действий и к вашим услугам все животное царство. А уж что именно нагромоздит ваша фантазия на фундамент реальности — зависит от вас. Всегда есть шансы создать выдающийся образ вроде этого полосатого типа. Он очень выдается. Отовсюду.

## Конан-Минотавр

В греческой мифологии есть предание о получеловеке-полубыке Минотавре, которого Минос, царь острова Крит, заточил в лабиринт. Минотавр рыскал по запутанным переходами и убивал тех, кто забредал в этот лабиринт и не мог отыскать выход. Так оно и продолжалось, пока на остров не явился настоящий герой по прозвищу Тезей и, не без помощи царской дочери Ариадны, не угрохал чудовище.



Поскольку ваша задача — увеличить размер туловища мистера Минотавра, то нижняя часть его тела должна состоять в основном из палочек.

В принципе, большую часть этой туши будет покрывать косматая шерсть, но тем не менее нужно показать, что под шерстью перекачиваются мускулы, особенно на груди и на руках.



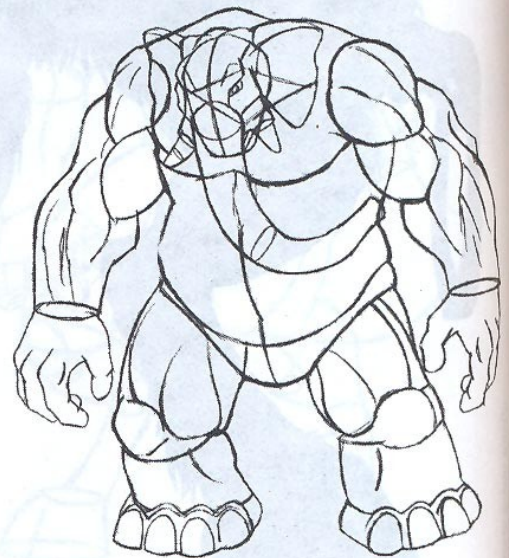
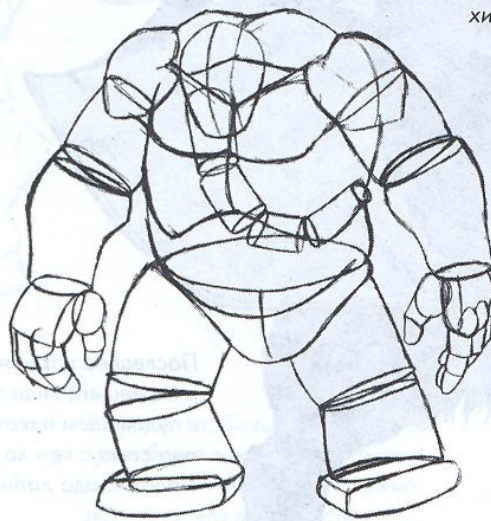
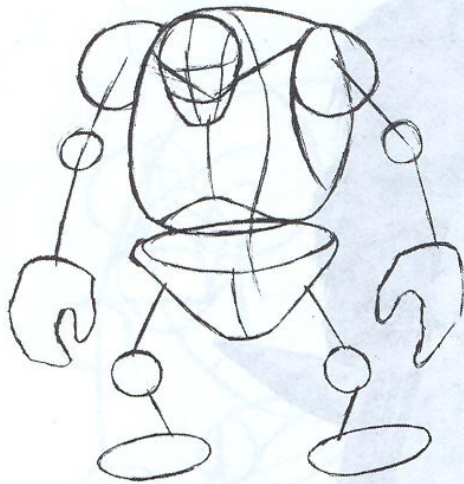


Последние штрихи — шипы и зловещего вида топор. Ну вот, с чудовищем покончено, теперь оно само с кем хочешь покончит. Подать сюда лабиринт!

## Человек-слон

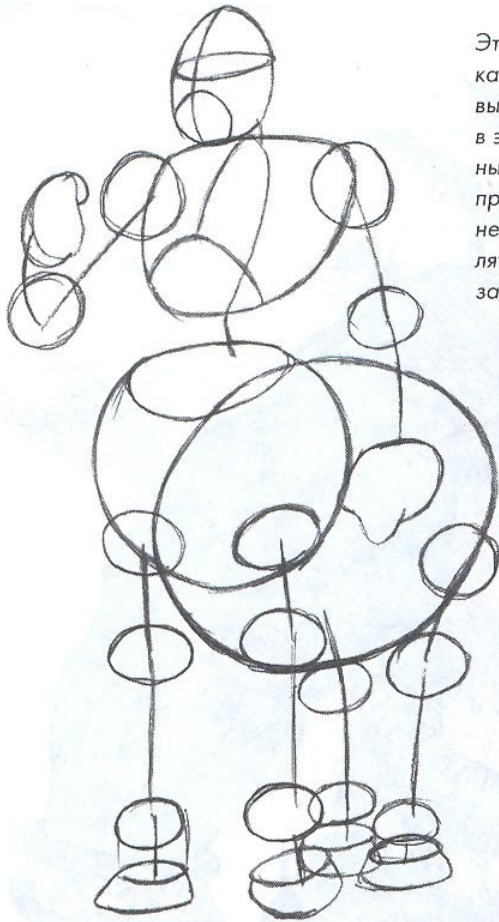
На свете немало тех, кто считает, что корона царя природы (уж джунглей-то точно) по праву принадлежит вовсе не льву, а слону. В крайнем случае, говорят слонисты, слон достоин титула принца джунглей, в самом деле, природа не знает другого столь крупного и мощного сухопутного млекопитающего, как африканский слон. Как ни удивительно,

слон еще и чрезвычайно кроткое животное — и очень, очень умное, прямо-таки Эйнштейн животного царства. Помимо людей природные враги слонов — это львы, гиены и тигры, которые только и высматривают, как бы утащить из-под пригляда мамы-слонихи маленького (относительно) слоненочка.



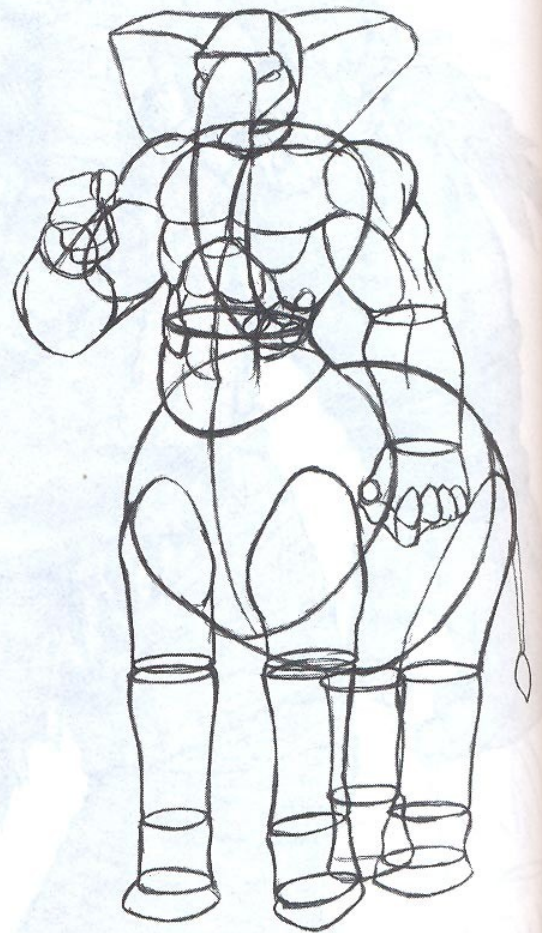
Большинство охотников на слонов и впрямь занимаются охотой на слонов. Но этот слон решил внести в миропорядок кое-какие изменения. Когда-то его показывали в странствующем ярмарочном балагане, но потом он сбежал, порвав цепи, и теперь направил весь свой мощный интеллект и не уступающую ему физическую силу на защиту попираемых прав слоновьего народа. Вынужденный общаться с родом человеческим на ярмарках, доктор Хобот узнал о людях немало полезного, и теперь эти знания помогают ему перехитрить охотников, которые покушаются на жизнь и свободу его сородичей. Если вы приглянитесь к некоторым деталям наряда этого героя, то поймете, что ни вооруженные охотники, ни самые страшные хищники в поединке с ним не выстоят.





Этот рисунок совсем не так сложен, как вам кажется. Главное — работать по этапам, выполняя все шаги, которым вы уже научились в этой книге. Для начала набросайте основные анатомические очертания в самом примитивном виде. О хоботе и ушах пока не беспокойтесь: детали всегда нужно оставлять на потом, чтобы не усложнять себе задачу и не запутаться.

Прежде чем вы доберетесь до самой лакомой части работы — причудливого оружия и доспехов, нужно как следует прорисовать всю анатомию и нарастить на каркас плоть. Аксессуары — потом. Верхняя часть туловища этого персонажа рисуется по такой же схеме «спичкам», что и тело обычного мужского персонажа. Однако не забудьте, что верхняя и нижняя половины тела нашего Слонотавра должны быть одинаковыми по размеру, так что верхнюю, человеческую часть тела нужно увеличить и нарисовать ей мускулатуру, достойную старины Арни Шварценеггера. Ноги у слона имеют цилиндрическую форму, так что и рисуйте их, начиная с очертаний цилиндров. Там, где у ног сочленения, нарисуйте выпуклости. Хобот — это, по сути, тоже цилиндр, однако постарайтесь придать ему своеобразный плавный изгиб, ведь у хобота внутри костей нет, только весьма гибкие мышцы. Обратите внимание, насколько величественнее по сравнению с обычным слоном выглядит наш Слонотавр за счет лишней пары могучих конечностей.



Слонотавр — большой, плохой и всегда готов к бою. Вот теперь настал черед детально прорисовать оружие и доспехи — и мы получим свирепого бойца, который своим грозным видом превосходит даже доктора Хобота.

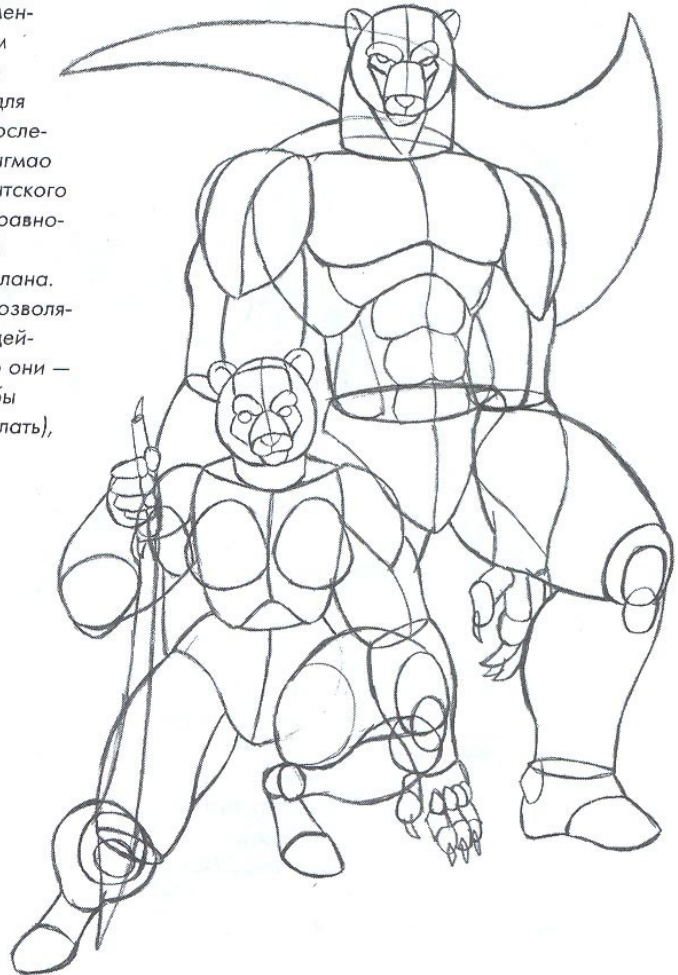


## Медведи, вперед, к победе!

Медведи — крупные животные, но в основной своей массе репутацией свирепых зверей пользуются совершенно незаслуженно. Не трогайте их — и они вас тоже не тронут. А вот если медведя спровоцировать, тогда он и впрямь ведет себя как исчадие ада и впадает в ярость. Полярные медведи — обладатели мощных клыкастых челюстей, ни дать

ни взять настоящие стальные капканы, а их зубы пронзают жирные бока тюленей, как нагретый острый нож — масло. Помимо зубов медведи вооружены когтистыми, хваткими и сильными лапами. А еще для своих внушительных размеров они прямо-таки молниеносно двигаются. Эти северные спринтеры легко обгоняют (точнее, нагоняют) даже оленя.

Ладно, правда ваша, конкретно эти медведи выглядят не слишком агрессивно, но зато самец определенно вышел ростом — гигант, да и только. В напарницы ему я дал медведицу-панду, и хотя панды далеко не крошки, посмотрите, насколько белый медведь крупнее этой дамы. Сочиняя персонажа, воплощенного в образе медведя, возьмите за основу молчаливый и сильный характер, а также каменное терпение, которое лишь в самом крайнем случае переходит в слепую ярость, — но зато моментально и с летальными последствиями для противника. Такой сам драку не начнет, но последний удар всегда за ним. Его подружка Ксионгмао (а именно так китайцы и зовут панду — «гигантского котомедведя»), как и все панды, отличается уравновешенным характером — пожалуй, это самые спокойные представители всего медвежьего клана. Но не подумайте, будто спокойный нрав не позволяет медведям вооружаться до зубов. Рисуя людей-медведей, подобных Ксионгмао, помните, что они — народ симпатичный и добродушный и могли бы выпустить вам кишки (и у них есть чем это сделать), но не станут, если вы не будете нарываться.

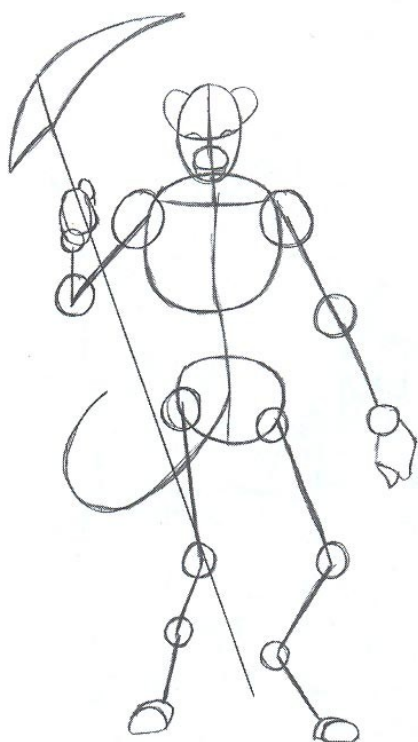




## Грозная Гиена

В африканском фольклоре полным-полном историй о гиенах и их зловещих колдовских способностях. На протяжении веков гиена пользовалась в Африке столь же дурной славой, какой в Европе и Америке пользовались разве что черные кошки. Африканцы верили, будто гиены по собственной воле умеют менять пол и что колдуны и ведьмы превращаются именно в гиен. А те, кто не верит в колдовство, все равно питали к гиенам отвращение и страх из-за их малоприятного запаха и душераздирающего воя, больше похожего на истерический хохот, — и по заслугам.

В наши дни мы знаем, что гиены — искусные и свирепые охотники, которые нередко соперничают из-за добычи с целым львиным прайдом и вмешиваются в ход львиной охоты, отбивая у тех жертвы. Удивительная способность гиен по несколько суток обходиться без питья, а также поистине луженый желудок (гиены питаются и падалью и способны переварить даже гнилое крокодилье мясо) — все это дает им огромные преимущества для жизни в суровых условиях. Гиены — необходимое звено вечного круговорота жизни.



Начинайте рисовать своего персонажа-гиену с такой же схемы, с которой начинали и всех остальных. Затем нарастите на каркас мускулы, после чего можете переходить к изображению оружия и доспехов, а уж детали вроде меха и пятен оставьте на самый конец. При встрече с такой гиеной смеяться последней в любом случае будет она, а не вы.





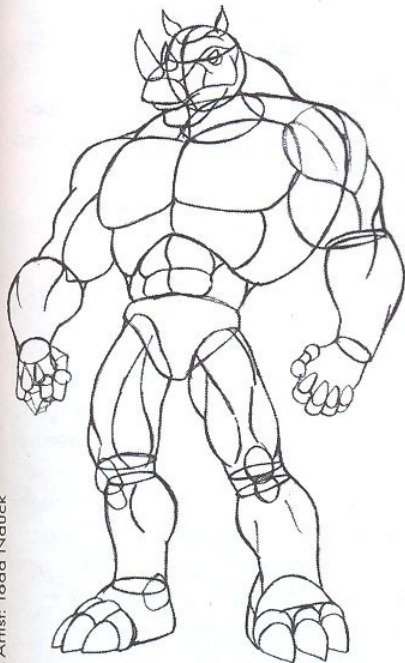


Раз уж вы нарисовали гиену-самца, почему бы не сотворить ему в пару и самку — будет с кем завывать дуэтом. Но будьте осторожны: если ей придется не по вкусу ваш рисунок, она сразу же попробует на вкус вас лично!

## Носороговоин

Помните старый анекдот про носорога? Напоминаю: заходит носорог в бар и просит стакан виски. Бармен думает: «Ну, раз он носорог, то в расценках на выпивку не соображает» — и требует с носорога пятьдесят долларов за порцию. Наливая виски, он старается скрыть обман и заводит с клиентом светский разговор: «Знаете, носороги у нас в баре — редкие гости». Носорог отвечает: «Еще бы, при таких-то ценах на выпивку!»

Этого носорога так просто вокруг пальца не обведешь. Достаточно глянуть на него, и становится понятно, что он сам кому хочешь устроит неприятности. Мало того что он огромен, вооружен острым мощным рогом и покрыт непробиваемой броней, так на нем еще шипастые браслеты и другая боевая портупея. Лучше с ним не связываться. Я пока рисовал — и то дрожал от страха: а ну как врежет?

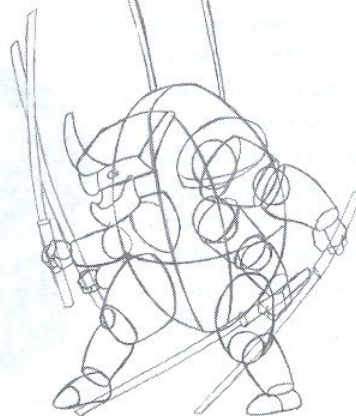


Artist: Todd Nauck

# ВСЕМ ПРИЖУКНУТЬСЯ!

Хочу вас порадовать: чтобы свести знакомство с настоящими инопланетянами, лететь в космос вовсе не обязательно. Достаточно наклониться и повнимательнее исследовать тот особый мир, что расстилается у вас под ногами. Насекомые в своем первозданном виде — зрелище куда более диковинное, чем все голливудские спецэффекты, вместе взятые. (Голливудские художники частенько вдохновляются реальными насекомыми.) Ну вот к примеру: какое животное носит собственный скелет... снаружи своего тела? Кроме того, насекомые славятся такой жестокостью, что Дракула с Ганнибалом Лектором на их фоне — невинные младенцы и вегетарианцы. Если вам хоть раз случалось видеть съемки того, как питается муха, вы знаете, что мир насекомых существует в микро-масштабе, который мы можем легко и спокойно игнорировать. Конечно, до тех пор, пока какой-нибудь очередной чокнутый профессор не намуд-

рит в лаборатории с радиацией и не подарит миру трехметровых комаров или пауков размером с автобус. И что тогда? Тогда вокруг нас будут кишмя кишеть существа, похожие на инопланетян, а на самом деле — оказавшиеся на свободе насекомые, которые только и ищут возможности отомстить за всех своих собратьев, павших от рук злобных юных натуралистов и энтомологов, отомстить за каждое оторванное мушиное крылышко и за каждую бабочку, насаженную на булавку!

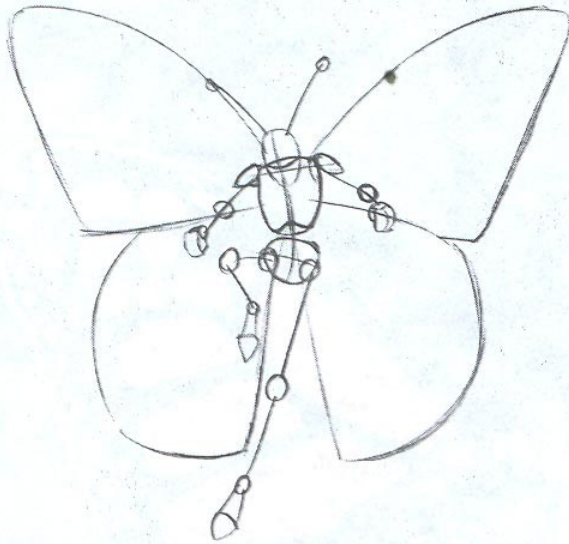


Как всегда, независимо от степени сложности изображения вашего персонажа, его, по сути, можно разложить на простейшие геометрические составляющие — такие формы, как круги, цилиндры и т. д. (если вы подзабыли, как это делается, вернитесь к началу книги). Не поленитесь и хорошенько продумайте, из каких фигур будет состоять очередной персонаж. Например, для этого Жука-Сегуна я использовал овальную фигуру вроде картофелины — и получилось туловище.



## Жук-Сегун

Иногда самый простой способ сочинить персонаж — это поразмыслить над тем, какие именно явление, фигуру, персонаж из «большого» мира напоминают вам очертания животного (в данном случае насекомого) и прочие его физические характеристики. Сколь бы необычными они вам ни казались, а какая-нибудь аналогия всегда отыщется. Как-то раз я посмотрел на фотографию жука и с легкостью представил себе, что его экзоскелет — это что-то типа доспехов самурая-инопланетянина. Ну а дальше дело пошло само собой.



### **Бойкая бабочка**

Некоторые насекомые отличаются дивной красотой. Перед вами персонаж, который я сочинил для комикса про похождения компании лилипутов и дюймовочек, использовавших в качестве доспехов сброшенные хитиновые оболочки насекомых (грубо говоря, мои герои носились туда-сюда в доспехах из дохлых жуков). Продумывая облик персонажа, выберите для него такие элементы насекомого царства, которые будут отражать его характер и, главное, его роль в сюжете. Из этой дамочки я хотел сделать крутую красотку, боевую секс-бомбу. Поэтому, помимо практических и носких доспехов-панциря, соблазнительно облегающих ее изящное тельце, я подарил ей славную парочку крыльев бабочки-адмирала. Все зависит от деталей. Представьте, как разительно изменился бы ее облик и характер, трепещи у нее за плечами прозрачные стрекозиные крылья или торчи у нее на физиономии внушительный хоботок для сбора нектара.

## Человек-Богомол

Жук-богомол — один из самых впечатляющих представителей насекомого царства. Он получил такое название потому, что часто складывает передние лапки, как будто «молится», но вообще-то этот тип скорее не стоит на молитве, а сидит в засаде — он отменный охотник. Свою растительно-камуфляжную природную окраску богомолы на полную катушку используют для маскировки: очень удобно подстергать добычу, когда сливаешься с листвой. Необычная анатомия богомола тоже помогает ему в маскировке, потому что насекомое может подолгу лежать в засаде, ловко прикидываясь сухим сучком или парочкой опавших листьев. Богомолы плотоядны и в пищу обычно ловят добычу с самих себя ростом. Знатоки и преподаватели восточных единоборств адаптировали движения богомола для своих целей и в результате получился прием кун-фу «молящийся богомол». Кроме того, известно, что самка богомола пожирает самца сразу же по окончании романтического свидания. А теперь соберите все эти сведения в единое целое, и у вас получится весьма интригующий персонаж.



Artist: Mitch Byrd



Начните рисунок с линий, задающих основные пропорции будущего персонажа и его позу.



Затем легкими линиями обозначьте овалы будущей головы, туловища и талии. Конечности мухи можно изобразить простыми цилиндрами с подобием кегель на концах.



На этом этапе уже можно более подробно прорисовывать одежду и лицо, но такие сложные элементы, как фасетчатые глаза или фактура крыльев, оставьте напоследок, на десерт.



### **ДоМУХлевался с генами...**

Вот вам более чем наглядный пример того, как опасно делать из самого себя подопытного кролика (в данном случае муху). Потом можно сколько угодно всплескивать крылышками и колотиться многоногим туловищем об стенку — ан поздно, поздно, жизнь невозможно повернуть назад! Этому типу только и остается, что смириться с судьбой. Домухлевался с генами, называется...

# РАЗМАХ КРЫЛЬЕВ

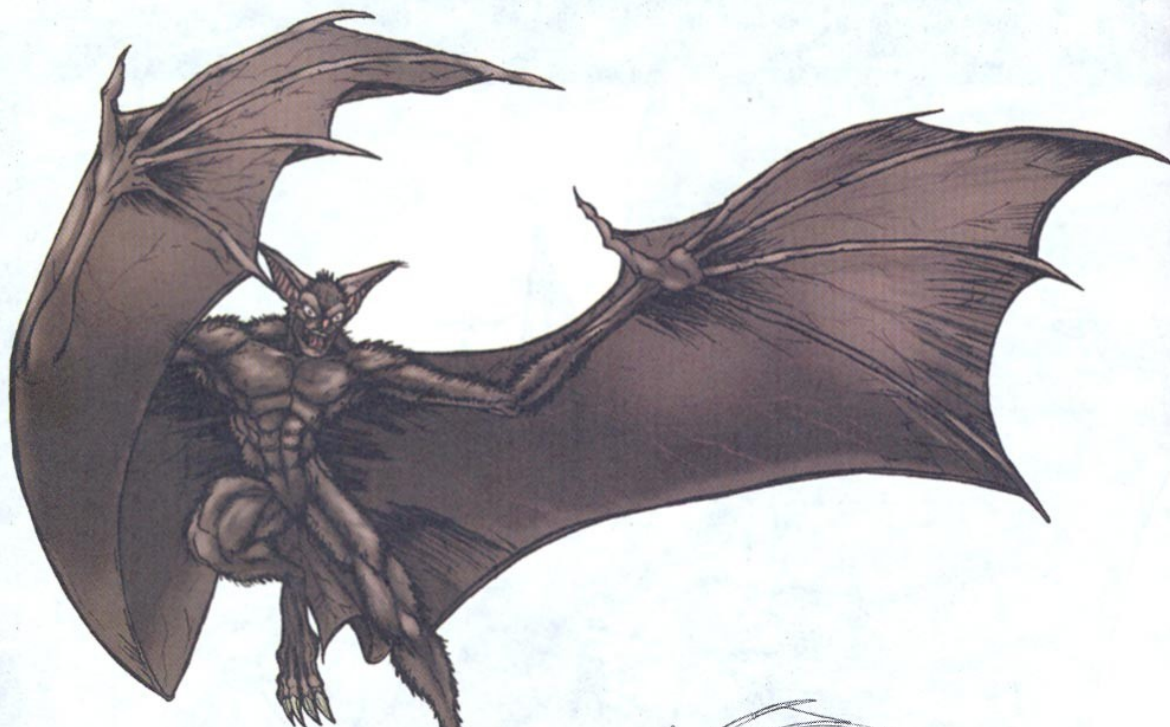
Вы уже знаете об одном из легендарных творений героя древнегреческих мифов Дедала — он соорудил критскому царю Миносу масштабный лабиринт, и многие несчастные встретили в его запутанных коридорах свою смерть в лице (морде) чудовищного быкочеловека Минотавра. Позже Дедал повздорил со вспыльчивым царем (типичный конфликт художника с заказчиком) и тот в наказание заточил Дедала с сынишкой Икаром в башню на острове. Тогда-то Дедал и создал еще одно свое известное творение — соорудил себе и сыну по паре крыльев — из перьев, скрепленных воском, — и узники выпорхнули на свободу. Перед стартом Дедал предупредил Икара, что воск имеет обыкновение таять при высокой температуре, так что подниматься слишком высоко к солнцу опасно. Но восторженный Икар, ошеломленный полетом, пренебрег предупреждением, как это бывает со многими юными любителями экстремальных видов спорта. Он поднялся так высоко в небеса, что жаркие лучи солнца растопили воск, крылья рассыпались, а мальчик рухнул в море и утонул. Не послушался папу...

В чем же состоит мораль этой грустной истории? Не намекает ли нам история Икара на то, что любые волшебные и необычные способности надо использовать, не теряя чувства меры и мудрости? А может, подтекст в том, что для полета обязательно нужно радикальным образом изменить свою анатомию на молекулярном уровне, а не полагаться на такие ненадежные материалы, как плавкий воск и хрупкие перышки? Так или иначе, а полет всегда притягивал внимание ученых и художников. Именно идея о том, что человек может состязаться с птицами, вдохновила братьев Райт на создание первого планера, а авторов комиксов Джерри Сигала и Джо Шустера — на изобретение легендарного Супермена. С тех пор как Супермен впервые появился на сцене, прошло немало времени, и сонмища летунов обоего пола заполнили страницы комиксов, став самой горячей темой. Правда, они не всегда обладают симпатичной и нормальной внешностью — такой, чтобы смешаться с толпой. В большинстве своем они (да вы, наверное, уже поняли) чудовища. И чем чудовищнее, тем лучше. Так что вострите ваши карандаши! Мы приступаем к рисованию летающих чудищ.



*Эта юная особа вполне может быть порождением ночи, посвятившим свою жизнь сеянию хаоса и разрушения. Но кто знает — возможно, под этой зловещей оболочкой таится золотое сердце? Персонажи, чья внешность контрастирует с характером, подогревают читательский интерес и обманывают читательские ожидания — а значит, представляют собой куда более захватывающее развлечение, внося в сюжет подлинный накал чувств. С другой стороны, вряд ли кто усомнится, что ушастый родич этой малышки, разевающий пасть на следующей странице, — воплощенное зло.*





Этот крылатый типчик не такой уж страшовидный и зловещий по сравнению с предыдущим нетопырем, но, с другой стороны, на героя он не тянет и вряд ли поставит целью своей жизни борьбу с преступлениями.

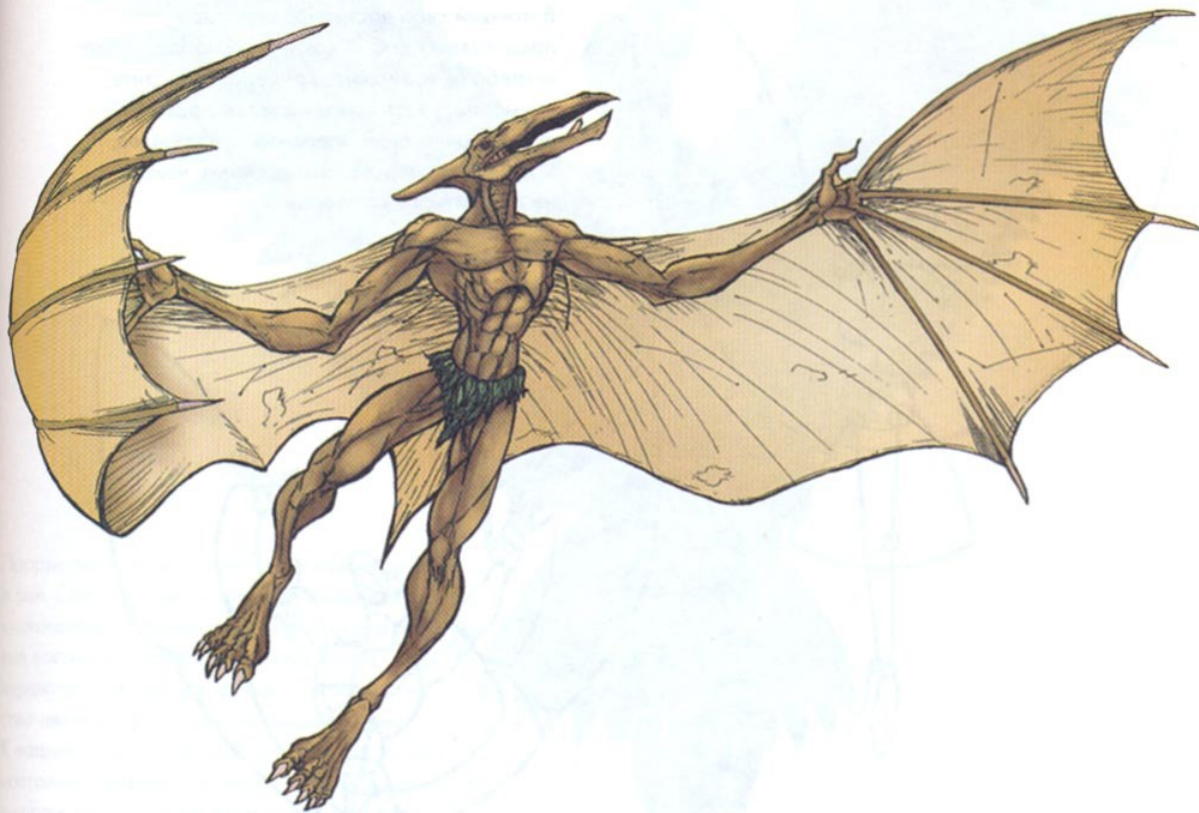


Нарисовать крылья совсем не так трудно, как может показаться поначалу. Обратите внимание: на первом рисунке я вообще убрал все намеки на крылья. А вместо этого нарисовал очертания рук и кистей, которые создают каркас для крыльев.

Теперь натяните крылья на раму, которую вы уже нарисовали, — как холст на подрамник. Помните: у нетопырей крылья представляют собой тонкие, не слишком эластичные кожистые перепонки. Во время полета они надуваются на ветру, как парус. Летучие мыши и нетопыри умеют махать крыльями независимо одно от другого, что дает вам прекрасную возможность нарисовать немало сцен воздушного боя, наполненных выразительными позами.

## Птеропарень

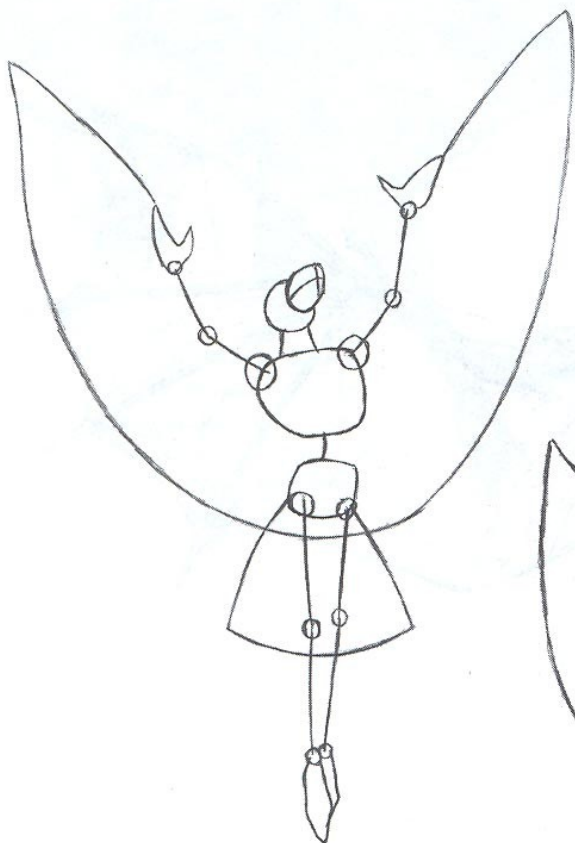
Птеродактили (или птеродактилоиды) были группой летающих рептилий, в эпоху динозавров наводившей страх и трепет под облаками. У них был легкий скелет с полыми тонкими костями, что позволяло им парить даже при самом слабеньком ветерке. Птеродактилям посчастливилось иметь довольно большой мозг и острое зрение. У некоторых на голове рос костяной легкий гребень, которым они ловко рулили при полете. Я набросал этого Птеропарня, пока смотрел по телевизору передачу о динозаврах. Художник никогда не знает, какого персонажа придумает следующим номером и кто (что) именно послужит ему источником вдохновения. Поэтому советую вам всегда держать под рукой блокнот для набросков и карандаш. Будьте всегда готовы зафиксировать вспышку вдохновения, пока она не погасла.



## Хищные птицы

Орлы, ястребы и прочие дневные хищные птицы — это, так сказать, элитные подразделения воздушных вооруженных сил природы. Это хищники, вооруженные острыми когтями и мощными клювами и способные внезапно камнем упасть с неба на добычу практически бесшумно. Ястребы наделены таким острым зрением, что оно вошло в поговорку, — эти птицы видят мышшь в траве с высоты в четыре километра!

Наши предки полагали, будто птицы — вестники богов, поскольку и те и другие обитают на небесах. Поэтому в древности по полету птиц и их перьям гадали о будущем. Сейчас это воспринимается как суеверия, а вот что истинная правда — это что птицы остро и быстро реагируют на изменения в природе, предугадывая тем самым такие стихийные бедствия, как землетрясение или бурю.



В птичьей своей части этот персонаж представляет собой коктейль из орла, ястреба и, возможно, кондора. Обратите внимание: уже в начальном наброске я задал очертания оперения — и крыльев, и хвостовых перьев. Это сделано, чтобы не ошибиться в пропорциях.



Здесь уже добавлены основные группы мышц и линии, обозначающие основные слои перьев.



Прорисовка перьев заняла немало времени и сил. Обратите внимание на перьевые «манжеты», которые обрамляют жутковатые когтистые лапы этого персонажа. Эту характерную черту я почерпнул из множества цветных фотографий хищных птиц. К вашему сведению, самые крупные из них настолько сильны, что могут схватить и унести в когтях лисицу, и на этом рисунке я хотел передать их впечатляющую физическую силу. Если у вас под рукой нет подходящей фотографии, вас всегда выручит бездонный Интернет. На свете немало орнитологов, вооруженных фотоаппаратами и видеокамерами, для которых мир делится на пернатых хищников и их добычу — и вы будете поражены разнообразием этих хищников и их богатым портфолио.

# ПООБЕЗЬЯННИЧАЕМ!

С тех пор как первопроходец режиссер Уиллис О'Брайен вывел на киноэкраны гигантскую обезьяну по имени Кинг-Конг в одноименном фильме, обезьяны стали одним из главных персонажей в сфере киноиндустрии. В какой-то момент им надоело быть мишенью и добычей рода людского, и в фильме «Планета обезьян» они приступили к завоеванию мира.

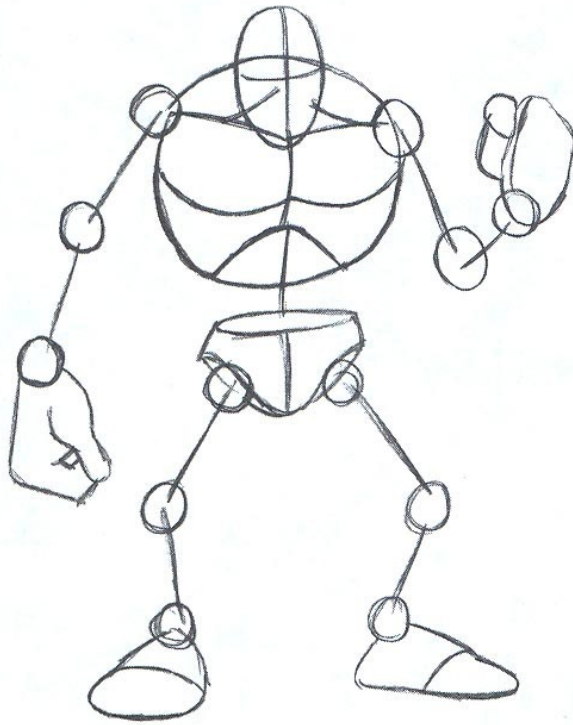
## ВЫСШИЕ ПРИМАТЫ

На свете существует более 170 различных видов приматов. Элита среди них — человекообразные, в том числе орангутанги, гориллы и шимпанзе. Все они весьма смысленные и очень социальные животные, а гориллы, несмотря на свой грозный вид, — очень миролюбивые звери, которые живут тесно сплоченными стаями. Из всего животного царства эти существа — наши самые ближайшие родственники, отсюда и разительное внешнее сходство. Что уж говорить: некоторые обезьяны так на нас похожи, что вполне могли бы позаимствовать кое-какие наряды из нашего гардероба. Обезьяны нередко фигурируют в кинофильмах, книгах, видеоиграх и, конечно же, комиксах. А шимпанзе в смокингах и балетных пачках, ловко раскатывающие на роликах, давно стали традиционным номером в эстрадных театрах и ночных клубах. Практика показывает, что обезьянья тема — очень доходная отрасль. Я слышал, что у одной компании по производству комиксов уровень продаж подскочил на двадцать процентов, как только на страницы комикса выпрыгнула обезьяна. Так что в ваших интересах научиться как следует рисовать этих симпатичных и прибыльных зверей: пусть разные мартышки и вам приносят звонкую монету. Сколько бы обезьян ни побеждали на киноэкранах, наша поп-культура все равно остается планетой обезьян.

*Артур Адамс излил свою страсть к самому первому Кинг-Конгу, воплотив ее в увлекательной серии комиксов «Человек-обезьяна и О'Брайен».*



© 2004 Arthur Adams



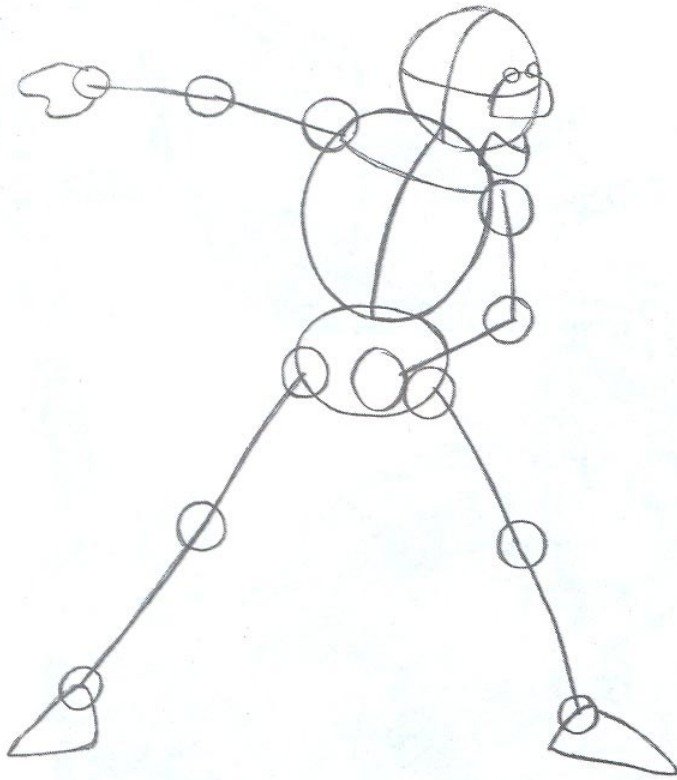
Чтобы придать физиономии этого персонажа узнаваемые, типично гориллы черты, справьтесь по фотографиям, слазайте в Интернет или сходите на наброски в зоопарк. Персонаж должен напоминать гориллу лицом с самого начала, а не под конец работы.

Гориллы очень похожи и на своих сородичей из отряда приматов, и на людей, но, если вы хотите, чтобы зритель с первого взгляда понял, что перед ним получеловек, полугорилла, нужно помнить о некоторых характерных чертах. Гориллы — самые крупные из приматов, с мощными руками и ногами, с широкими плечами. И эти пропорции нужно задать с самого начала, с первого наброска.

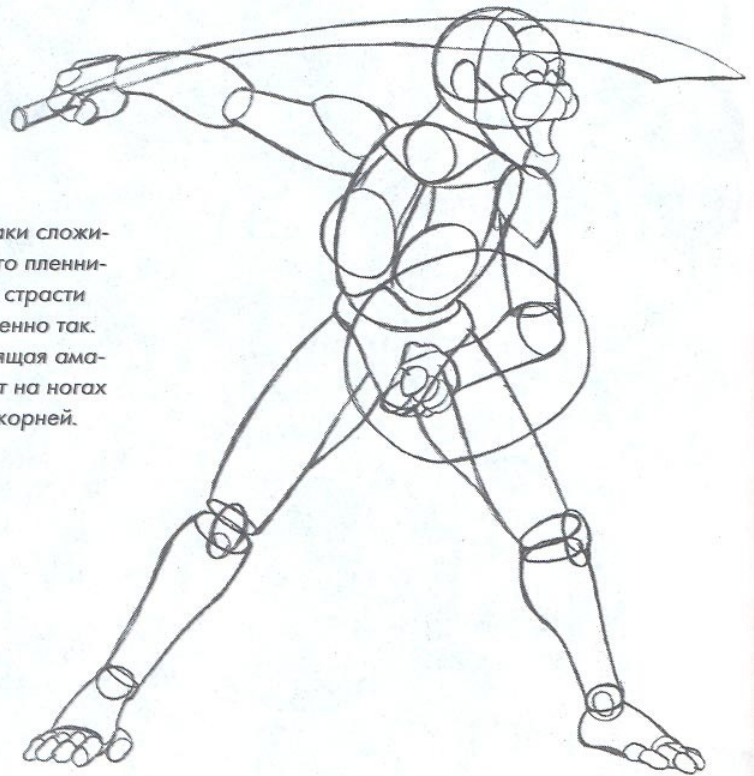


Обратите внимание: часть доспехов, наплечник, делает левое плечо еще шире. Густая шерсть на ногах — тоже характерная для горилл черта, но к другим приматам это не относится. Этот тип — явно и несомненно воитель, но вы можете сделать персонаж кем угодно. Ученые утверждают, что чем умнее животное, тем больше оно любит поиграть. А поскольку гориллы считаются главными умниками среди обезьян, то можете наделять этого мутанта ярко выраженными способностями к... кгхм... обезьянничанью.

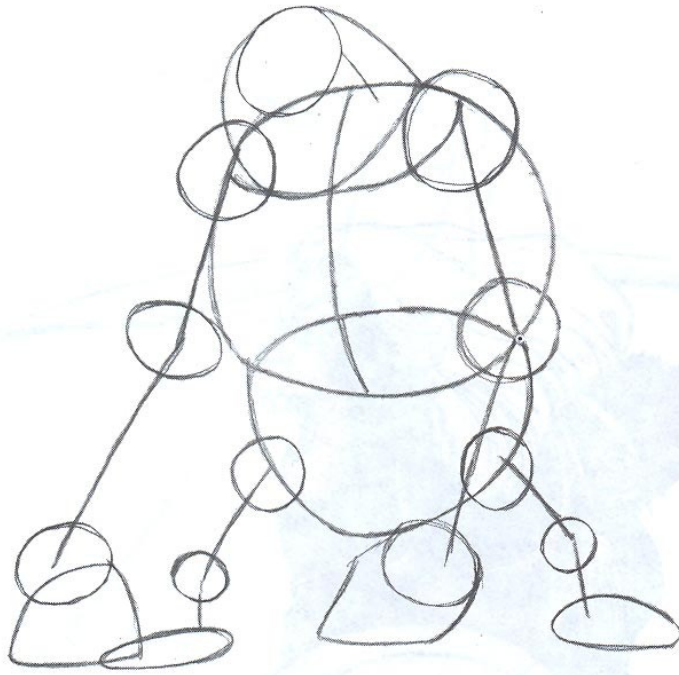




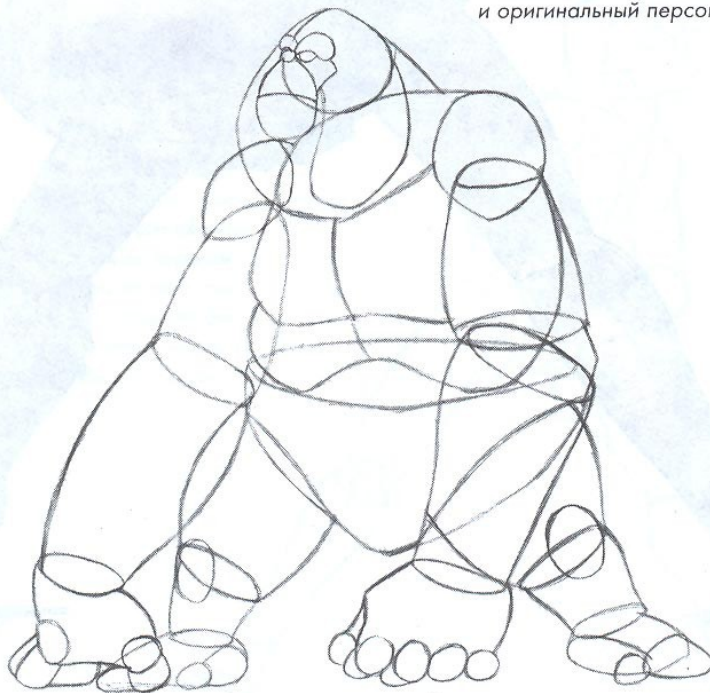
Если бы у Кинг-Конга все-таки сложились нежные отношения с его пленницей-блондиночкой, плод их страсти вполне мог бы выглядеть именно так. Знакомьтесь: Анекс! Настоящая амазонка, которая твердо стоит на ногах и при этом держится своих корней.







Художник, создавший Понго, наверняка немало времени провел, пристально созерцая фотографии орангутангов. Понго, в отличие от обезьяно-воинов, скорее склонен поиграть, чем подраться. На этом рисунке подчеркнуты и преувеличены некоторые характерные для орангутангов черты. У этой породы приматов высокий покатый лоб и сильно выдающаяся вперед морда. Ноги у них коротковаты и силой не вышли, а вот руки длиннющие и прямо-таки железные. Как и все человекообразные, орангутанги отличаются смышленостью. Пожалуй, на свете нет других существ со столь подвижными и выразительными физиономиями, если, конечно, не считать Джима Керри. Понго несколько карикатурный, но в то же время он потешный и оригинальный персонаж.





# В ПОДВОДНОМ ЦАРСТВЕ

Вода занимает около 71% нашей планеты, а самые низкие точки океанского дна находятся на глубине более 8 километров. С тех пор как люди начали бороздить океанские просторы, ученые и моряки гадали о том, сколь чудесные (или чудовищные) существа могут водиться в голубой бездне. В 1555 году натуралист Олаус Магнус описал «огромного морского змея» длиной в 6 километров и диаметром в 20 метров. Пятнадцать лет

спустя ученый А. Ортелиус нарисовал на карте Исландии множество неведомых существ, в том числе и нечто очень напоминающее кентавро-русалку. Человечество в большинстве своем давно уже не верит ни в морских змеев, ни в русалок, но поскольку стремительное развитие техники позволяет океанологам опускаться все глубже в океанские пучины, кто может предсказать, что именно они обнаружат?

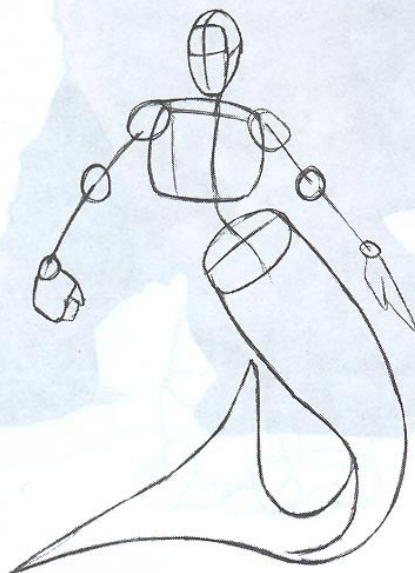
## Люди-рыбы

Тритон — это русалка мужского пола, и, несомненно, первое, что приходит в голову, если размышлять об обитателях пучин, — это люди с человеческим туловищем и рыбьим хвостом. Русалки на протяжении веков занимали почетное место в моряцком фольклоре. Длительные морские путешествия определенно оказывали сильное влияние на зрение моряков (да и на состояние рассудка тоже). И им то и дело виделись ужасные чудища и прелестные морские девы. Так постепенно сложился образ чаровницы с чешуйчатым хвостом и зелеными кудрями, обитающей в подводном царстве. Иногда предания рассказывали о русалках как о коварных обманщицах, которые увлекают корабли на рифы или на мели, а в других вариантах рассказывалось, что русалки просто жаждут романтических приключений.

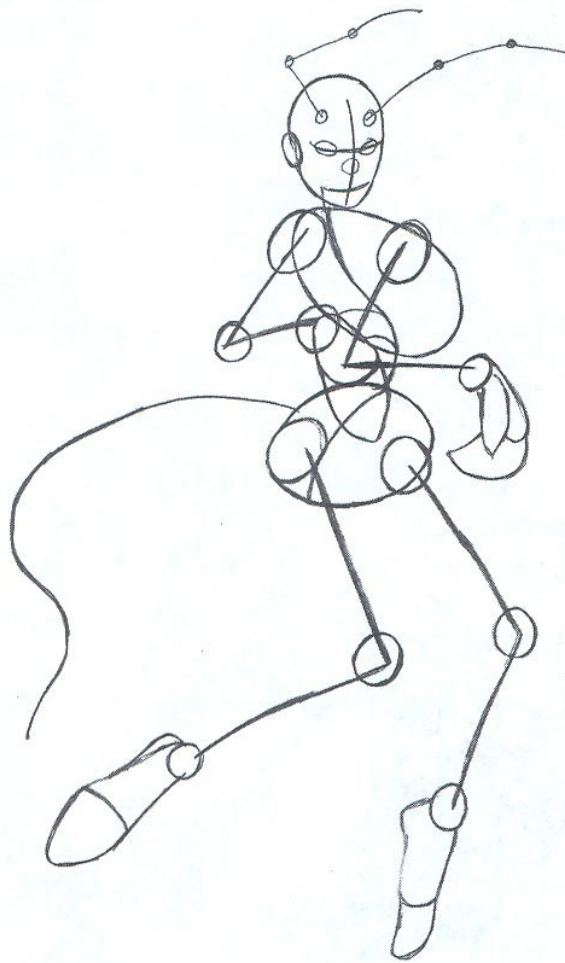
Но вы совершенно не обязаны строго придерживаться только этих классических сюжетов. Включите ваше воображение и придумайте своих собственных русалок.

## Тритон

В древнегреческой мифологии Тритон был сыном олимпийского бога океана Посейдона и nereиды Амфитриты. Считается, что Тритон производит шум океана, дует в здоровенную раковину, и этот зеленый парень на картинке, по-моему, достаточно силен для подобной работенки. При всем при том он подтянут и гибок, так что может рассекать волны на головокружительной скорости.







### **Золотинка**

В Золотинке самым гармоничнейшим образом сочетаются красавица и чудовище. У нее лицо и туловище Мечты Моряка, однако вся прочая ее анатомия — уступка звериному началу. Любой консультант по гардеробу скажет вам, что создание цельного удачного образа полностью зависит от умелого использования аксессуаров. Готов подписаться под этим мудрым утверждением. Но под аксессуарами модные консультанты имеют в виду сумочки и туфельки, а Золотинка красуется на подводных тусовках плавниками, чешуйками, хвостом и когтями самых модных расцветок.

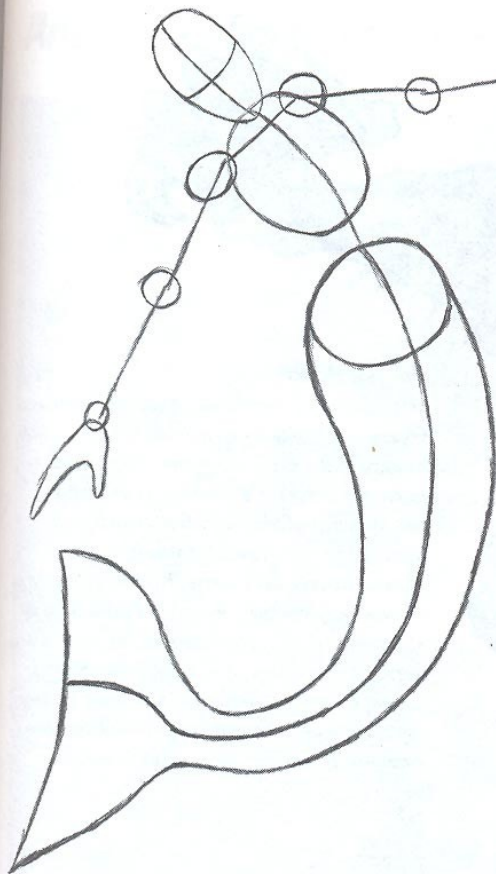




© 2004 Arthur Adams

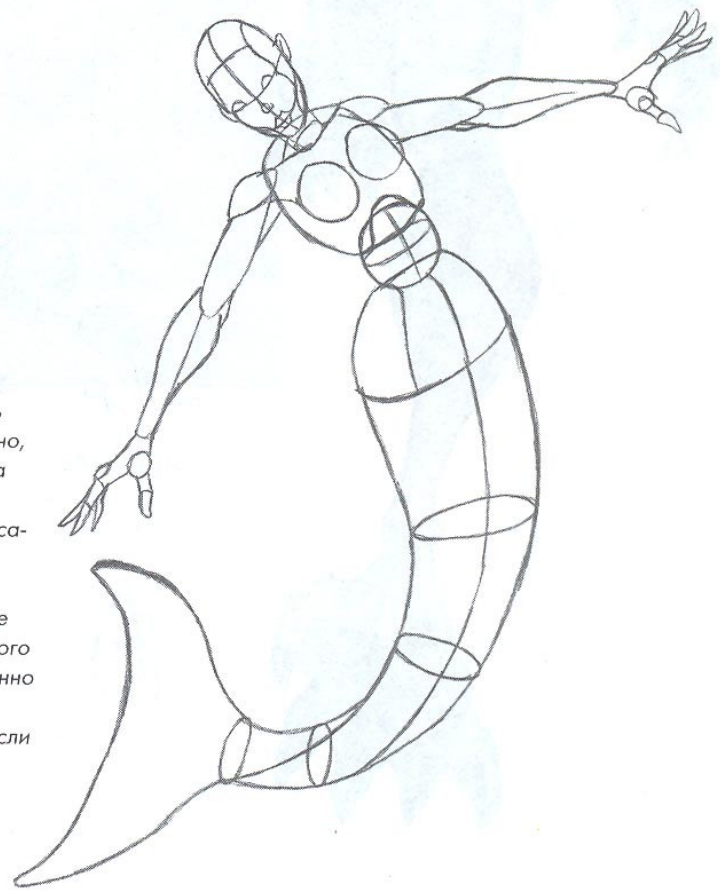
ARTHUR  
ADAMS

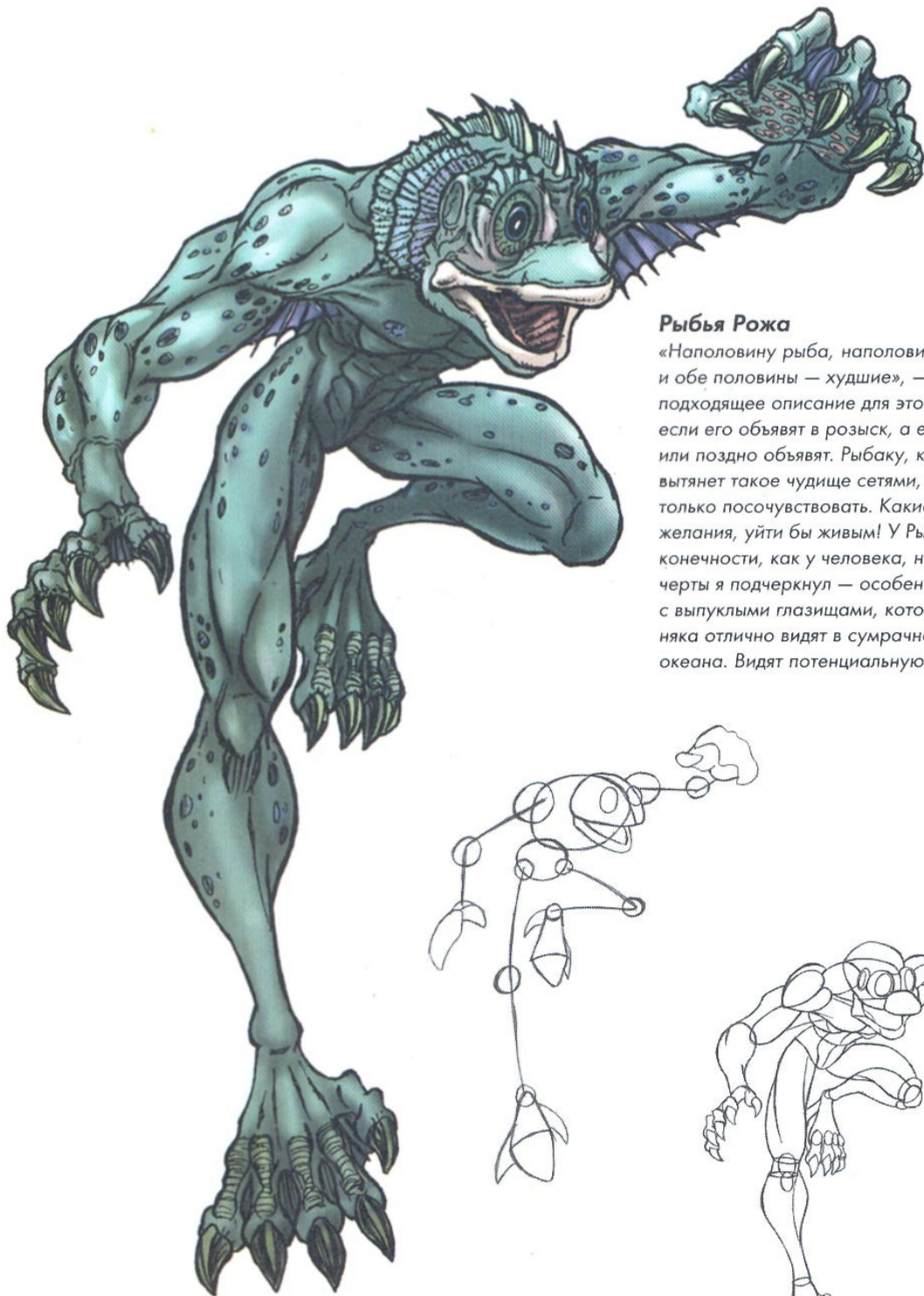




### **Классическая красotka-русалка**

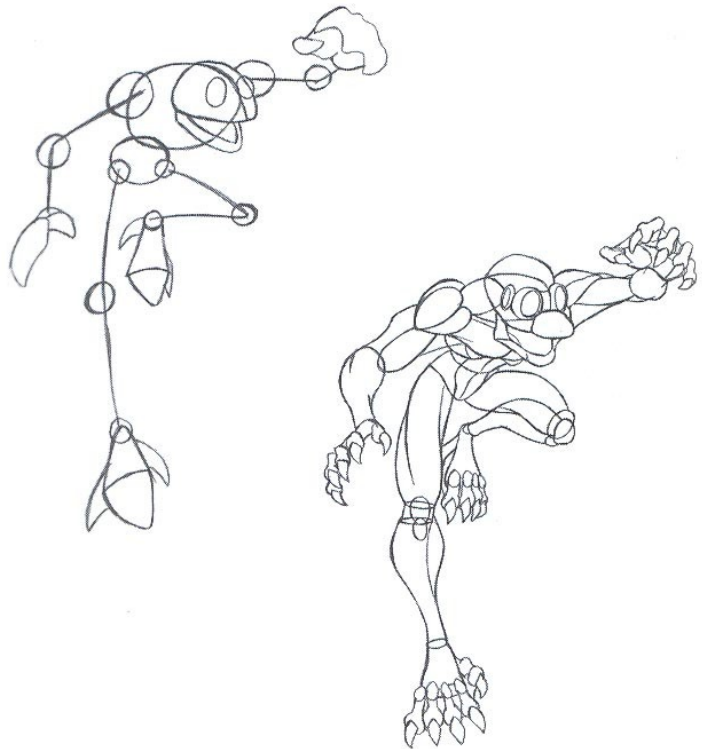
Какие бы вариации на тему русалки вы ни создавали, в основе своей она должна быть гибкой и обтекаемой, как дельфин (возможно, измученные отсутствием дамского общества моряки попросту принимали мелькнувших в волнах дельфинов за соблазнительных русалок). Обтекаемость форм позволит русалке легко и быстро скользить в воде. Когда она неподвижна, волосы должны всплывать у нее вокруг и над головой, добавляя ей волшебного очарования. Эта русалка выглядит совершенно безобидной, но не стоит недооценивать ее чары. И не советую вам заказывать рыбу, если пригласите ее на романтический ужин.





### **Рыбья Рожа**

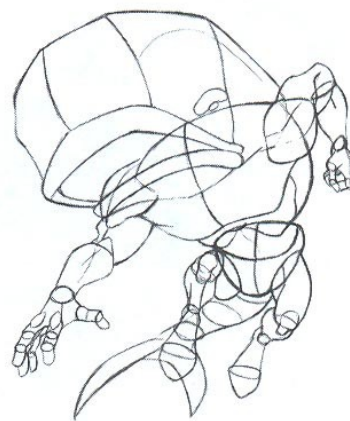
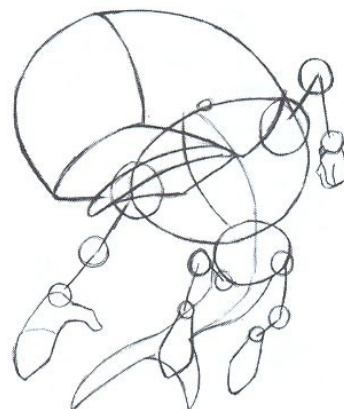
«Наполовину рыба, наполовину человек, и обе половины — худшие», — вот самое подходящее описание для этого типа, если его объявят в розыск, а его рано или поздно объявят. Рыбаку, который вытянет такое чудище сетями, можно только посочувствовать. Какие уж тут три желания, уйти бы живым! У Рыбьей Рожи конечности, как у человека, но рыбы его черты я подчеркнул — особенно лицо с выпуклыми глазищами, которые наверняка отлично видят в сумрачной пучине океана. Видят потенциальную добычу.



## Другие обитатели глубин

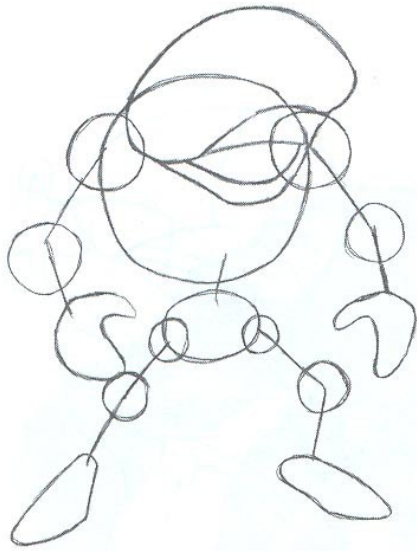


Artist: Todd Nauck



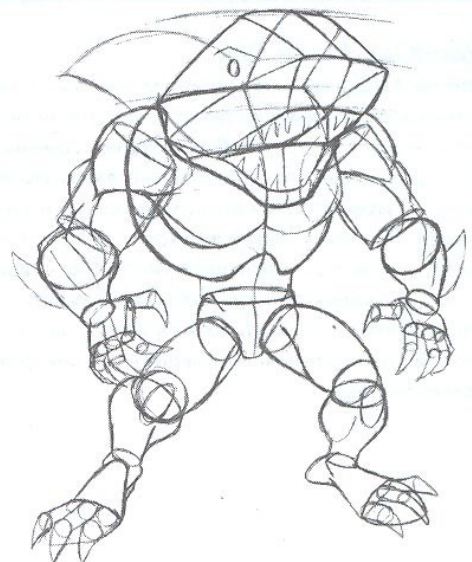
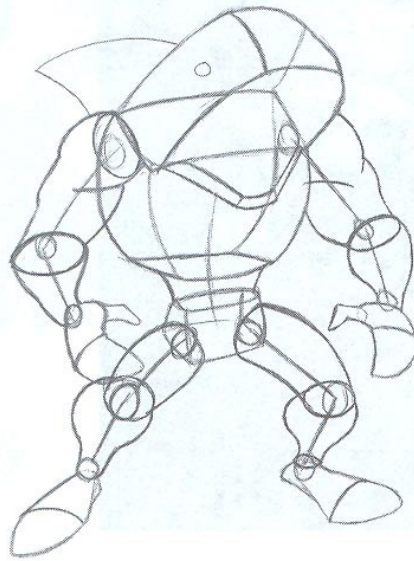
### Чудо-Юдо Моби Дик

Капитан Ахаб наверняка не отделался бы только одной ногой, столкнувшись он на морских просторах с таким родственником белого кита по имени Моби Дик. Даже самому отъявленному и бесстрашному пирату достаточно взглянуть на этого монстра одним глазком, чтобы мигом отдать концы и умчаться на всех парусах. Возможно, даже выбросив за борт балласт — тяжеленный сундук с сокровищами. Моби-Кит — еще один коктейль из внешних характеристик человека и животного (кстати, киты — млекопитающие). Хотя он и массивен на вид, на самом деле эта туша ныряет и всплывает из пучин проворнее всякой подводной лодки.

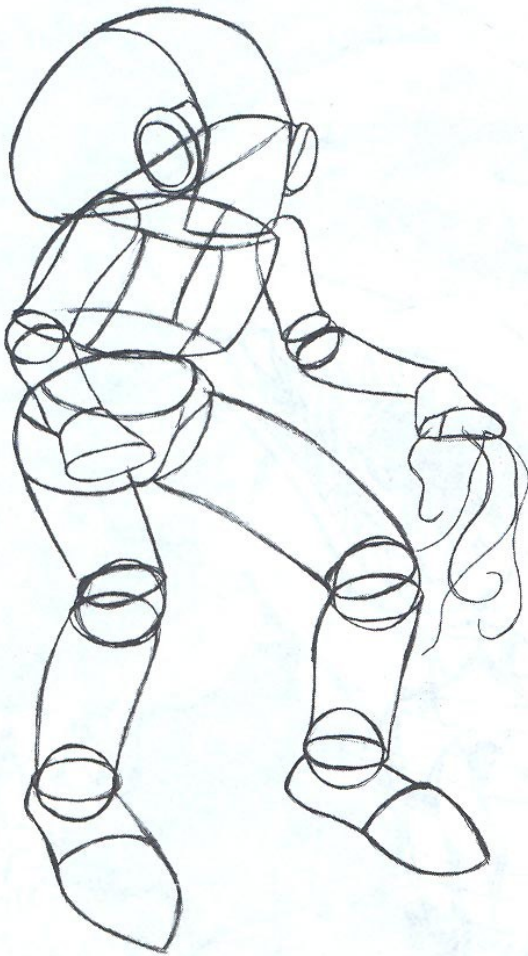


### Вот это челюсти! Человек-Акула

Перед вами настоящий морской людоед. Если отправитесь на него охотиться, советую взять катер помощнее и побольше, а то не догоните, не поймаете, а если поймаете, то на борт судна не поместится. Кроме того, в большой лодке проще спрятаться от этих чудовищных челюстей. Иногда то, что вы НЕ изображаете, так же важно, как то, что вы изображаете. А потому отсутствие каких бы то ни было эмоций на этой каменной физиономии и в этих ледяных глазах усиливают ужас, который внушает эта нелюдь. Добавьте зубастую разинутую пасть — и вот вам плавучая машина-убийца.

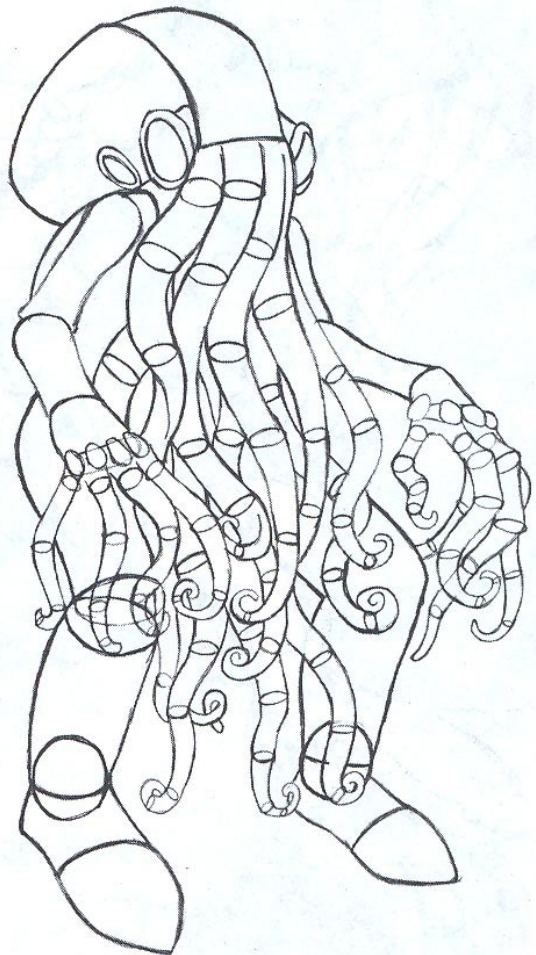






Рисуя Человека-Осьминога, постарайтесь сделать изгибы его щупалец плавными — никаких острых углов. Прочерчивайте щупальце одной линией, непрерывным плавным движением, как вы это уже делали с русалочьими и змеинными хвостами. Руки, ноги и туловище человеческой половины осьминога нужно рисовать на основе цилиндров. Цилиндр должен быть толще у основания и постепенно сужаться к концу.

Конечно, многочисленные присоски на щупальцах рисовать очень интересно, но оставьте их напоследок и сначала прорисуйте все части осьминожьего тела. Иначе будет очень обидно стирать сто пятьдесят маленьких аккуратненьких присосок и переделывать их заново.



### Человек-Осьминог

Девушки, берегитесь! Этот типчик — воплощение самых неприятных черт: бесхребетный, грязнуля и к тому же постоянно тянет свои руки куда не просят! Однако не обманывайтесь его внешностью: под жутковатой оболочкой осьминоги таят острый ум и некоторые поистине удивительные способности. Так, отсутствие скелета позволяет им протискиваться сквозь непостижимо маленькие отверстия и щели. В целях самозащиты осьминоги умеют извергать чернила, позволяющие скрыться за такой подводной «дымовой завесой» от ошарашенного хищника. А если осьминог по каким-то причинам утратил щупальце, у него отрастает новое. Мало кто знает, что осьминог — это морской хамелеон: он тоже умеет менять цвет в целях маскировки, сливаясь с окружающей средой. Одним словом, осьминоги умеют приспособиться к чему угодно — кроме разве что жизни на суше. Может, для нас это и лучше.



# ЛОГОТИП КОМАНДЫ

Вам надоело, что ваша любимая команда все время проигрывает всухую? Вы жаждете поднять им боевой дух, чтобы они сделали из противника отбивную? Тогда мой вам совет — нарисуйте своим любимцам воодушевляющую группу поддержки, эмблему-талисман, да такую, чтобы, едва завидев ее, соперники, вереща от ужаса, бежали с поля в раздевалку и попрятались по шкафчикам.

Спортивные команды нередко черпают звериную энергию у матушки-природы, создавая себе эмблемы-талисманы. Разве хоть один уважающий себя спортсмен откажется от львиной храбрости, лисьей хитрости или медвежьей силы? Животные наделены удивительными физическими способностями, так что эмблема-талисман может стать отличным способом для команды ассоциироваться с определенным выигрышным качеством того или иного зверя.

Ваша задача как художника — определить и выбрать, какие качества каких животных наиболее ярко и убедительно воплощают образ чемпиона. Устрашение может превратиться в мощное оружие на спортивной арене, поэтому постарайтесь создать образ, который будет не только бодрым, но и агрессивным, который сможет не только вдохновить вашу команду, но и посеять страх в рядах противника. Ведь одно дело — вступить в бой с командой обычных, пусть и тренированных, людей, а вот очутиться лицом к лицу со стайей грозных и разъяренных львов с ощеренными зубастыми пастьями — совсем, совсем другое.

В большинстве случаев вам наверняка предложат подбавить огоньку в уже готовый образ животного-эмблемы, зарегистрированный как собственность другого художника и, увы (такова жизнь), потерявший привлекательность как в глазах публики, так и самой команды. Нет более увлекательного и захватывающего задания, чем освежить поношенный образ и вдохнуть новую жизнь в поеденную молью зверушку. Прежде всего поразмыслите, насколько актуален имеющийся образ-логотип. Может, он уже потерял всякую привлекательность? Пусть ваше воображение художника вольет ему в жилы свежую кровь! Например, команда, для которой вы работаете, могла зависнуть на идиллическом тигре с мячиком, больше похожем на мирную

садовую скульптуру игривого котика, а вы считаете, что на самом деле им нужен агрессивный победоносный человек-тигр, с рычанием зависший в ловком прыжке?

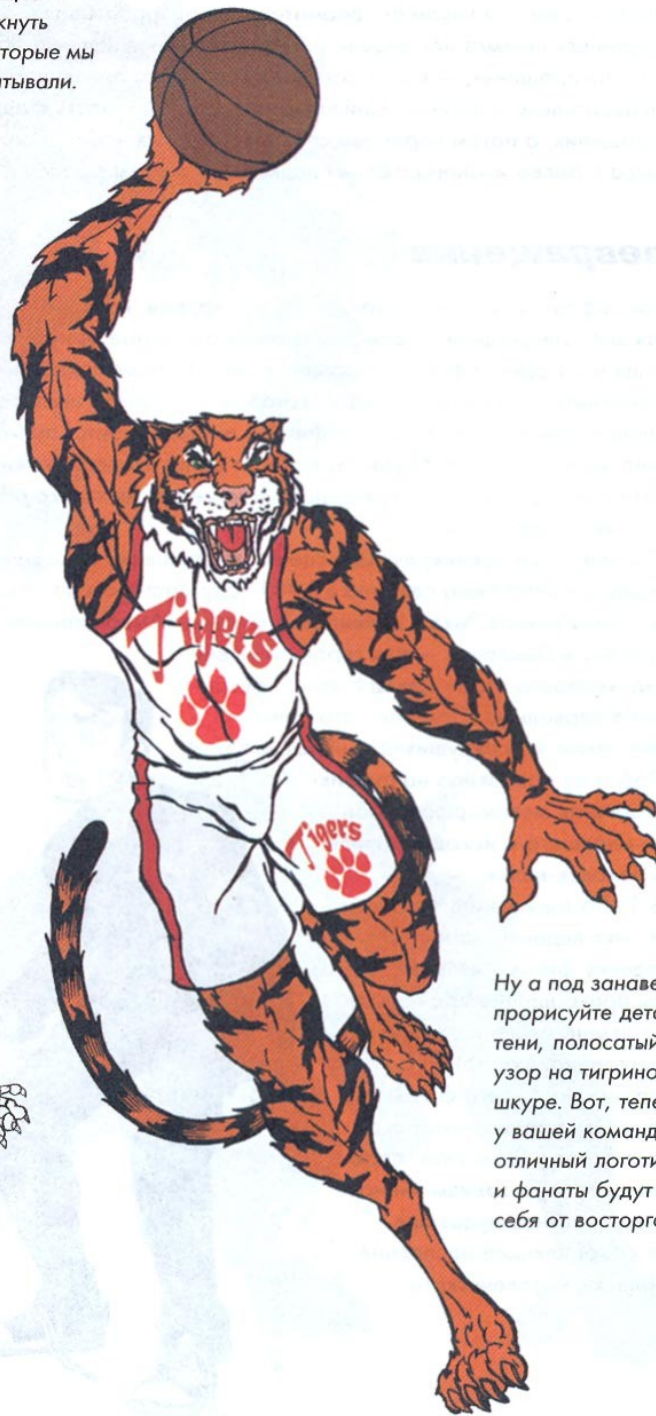
Если повезет, вы сможете разработать логотип команды с нуля — это тоже интересное и ответственное дело. Тут главная тонкость — выбрать оригинальный вариант, который придется по вкусу команде в том числе и своей уникальностью. Тыфу ты, да всем уже примелькались эти бесконечные тигры-медведи-львы. Надоело. Почему бы не вывести на орбиту какого-нибудь другого, не столь известного в спортивных кругах зверя? Как насчет сумчатых? Кенгуру отлично подойдет для волейболистов — они классно прыгают. А ракообразные с их могучими клешнями? Подходящий идеал для армрестлера! Вводя новшество, вы тем самым сразу покажете, что «ваша» команда самым выгодным образом отличается от всех других команд, подчеркнете ее индивидуальность и крутизну. И не ограничивайтесь теми видами животных, которые существуют на Земле в наши дни. Вспомните, как много привлекательных животных среди древних или вымерших. Вот яркий пример: команда «Хищники Торонто» сделала великолепный ход, назначив своим логотипом изображение динозавра, — публика и пресса сразу завелись. Но и это еще не предел: вы ведь теперь люди эрудированные, так обратитесь к мифологии, этому поистине бездонному источнику. Разве не содрогнется противник, если на поле величественно выйдет команда под грозным знаменем Минотавра? Разве кто-то отважится состязаться в водном поло с командой, чей логотип — Грозная Гидра? Побольше творчества. И не бойтесь экспериментировать с самыми странными существами и гибридами. И успех вам обеспечен!



Вернемся к нашим тиграм. Начните с наброска игрока в сложном прыжке. Внесите в анатомию соответствующие изменения, чтобы подчеркнуть те его звериные черты, которые мы с вами уже не раз отработывали.



Отрисовав фигуру со всеми мускулами, облачите ее в спортивную форму команды.



Ну а под занавес прорисуйте детали, тени, полосатый узор на тигриной шкуре. Вот, теперь у вашей команды отличный логотип и фанаты будут вне себя от восторга!

# СОЗДАЕМ СЮЖЕТЫ

Какой бы сюжет и в каком бы формате вы ни разрабатывали — будь то комикс, сценарий для фильма или видеоигры или небольшая цепочка образов для одного превращения, — вам в любом случае нужно показывать события последовательно и логично. Сейчас мы поучимся рисовать стадии превращения, а потом порадуем себя сюжетом для небольшого комикса с более жизнерадостным подходом к метаморфозам.

## Превращение

Метаморфозу можно показать как череду кадров, которые отражают превращение, происходящее за считанные минуты или вообще в мгновение ока. Превращение можно также показать как постепенный, растянутый процесс, который начинается на первых страницах комикса или в завязке фильма и продолжается по мере развертывания сюжета. Какой бы вариант вы ни избрали, нужно обязательно показать, как превращение изменяет не только облик, но и психику персонажа.

С моей точки зрения, лучшая сцена превращения всех времен и народов в кино была сделана в 1981 году мастером по созданию спецэффектов Риком Бейкером в фильме «Американский оборотень в Лондоне» — там герой по имени Дэвид, которого играл Дэвид Нотон, превращался в вервольфа. Полагаю, что примерно такой же сокрушительный эффект в 1966 году произвела на публику аналогичная метаморфоза Лона Чени-младшего в исходном фильме «Человек-волк».

В 1986 году Дэвид Кроненберг снял леденящую кровь переделку фильма «Муха», и там превращение происходит душераздирающе медленно и постепенно: шаг за шагом на протяжении всего фильма доктор Сет Брандл, которого играет Джефф Голдблум, перевоплощается из зануды-ученого в омерзительное чудовище, едва сохраняющее последние проблески человеческого.



Artist: Bryan Bough



На этих четырех картинках изображено неожиданное и мгновенное превращение человека в вервольфа. Персонаж сначала испытывает замешательство и страх, а потом радостно отдается потоку бурной животной энергии, разливающейся по всему его телу, и с энтузиазмом воспринимает свое новое обличье. Под конец превращения на нас скалится свирепый вервольф со сверкающими глазами, готовый пролить кровь.

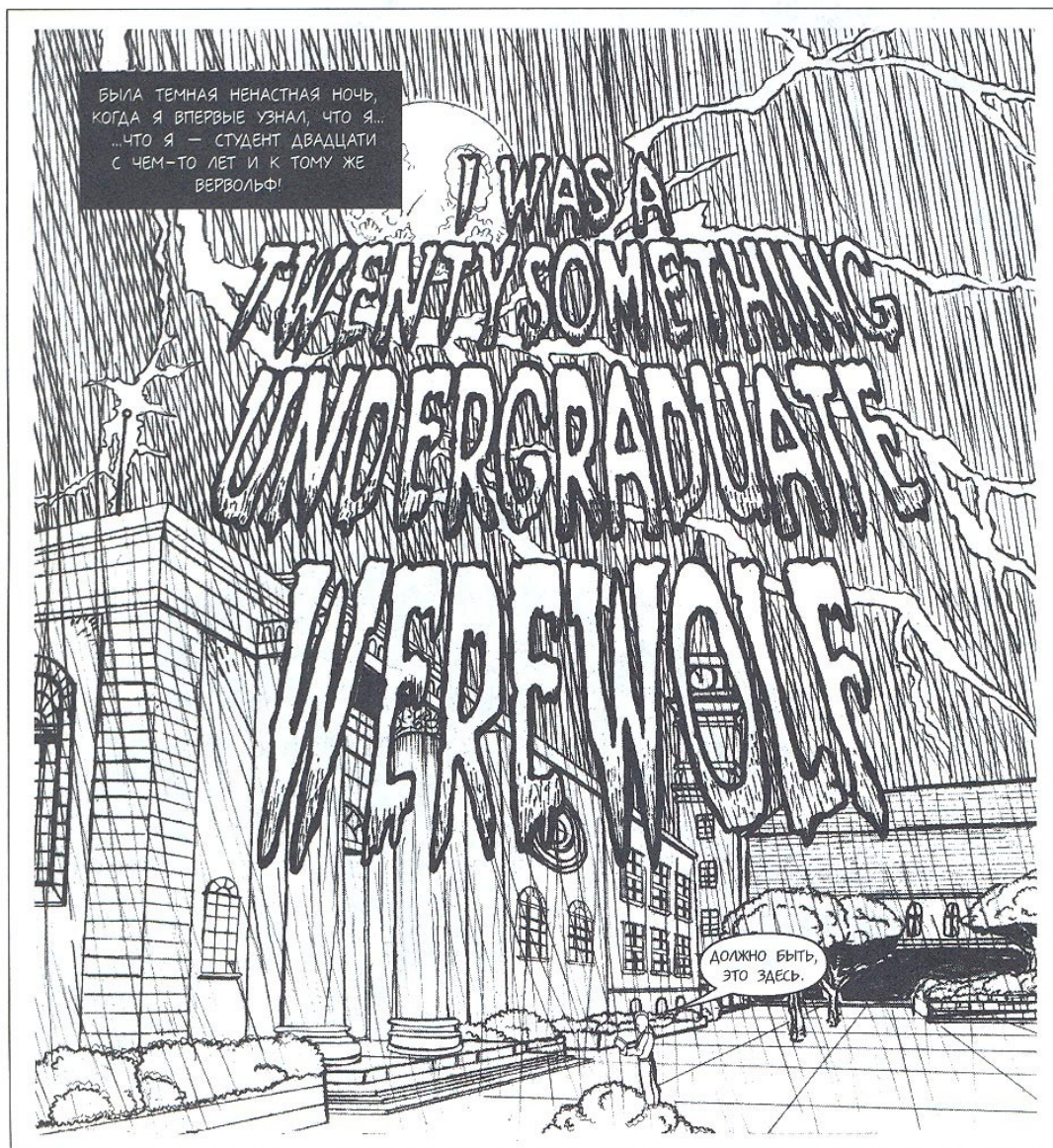


# РИСУЕМ КОМИКС

Здесь я на нескольких страницах смоделировал типичный сюжет комикса, посвященный чокнутому профессору и плодам его научных трудов, чтобы показать вам классический подход к созданию раскадровки комикса.

Первая картинка обычно занимает всю или большую часть страницы, и на ней мы задаем тон и расставляем декорации будущего сюжета. Этот

визуальный зачин дает читателю понять, где и когда происходит действие. Так, насчет «где и когда» понятно, теперь надо объяснить читателю, «кто и что». Вот тут-то мы впервые встречаемся с персонажем. Начать можно как с протагониста (героя), так и с антагониста (главного негодяя), но поначалу иногда трудно сказать, кто есть кто. В этом и заключается искусство интриги.



Когда персонаж заходит в помещение, ваша задача как художника — изобразить новые декорации. И не ленитесь выяснять детали. Если предполагается, что действие происходит в суперсовременном исследовательском центре, то не вздумайте делать из него готическую лабораторию доктора Франкенштейна, уставленную пыльными склянками.

Рисуя каждый очередной ряд рисунков, старайтесь выбирать такую перспективу, чтобы взгляд зрителя передвигался вдоль ряда через страницу — по логике чтения. Например, обратите внимание, что в нижеприведенной раскадровке во втором кадре свет из приоткрытой двери лаборатории падает полосой, указывающей на правый край страницы, — то есть указывая направление дальнейшего чтения. А в кадре номер шесть локоть персонажа заставляет зрителя перевести взгляд вниз, в то время как в кадре седьмом диагональ вьющихся волос на макушке переводит наш взгляд вправо.

Воспользуйтесь тем общеизвестным обстоятельством, что читатель комикса неизбежно переворачивает страницы.

Извлеките из этого максимум: пусть каждый последний кадр на странице представляет собой какую-то поворотную точку в развитии сюжета. Это подхлестнет зрительское нетерпение. Например, посмотрите на последний кадр на этой странице: на нем явно происходит нечто бурное, но что именно — мы пока не знаем.



Чем меньше кадр, тем быстрее промчится по нему взгляд зрителя. Чтобы замедлить темп повествования и притормозить зрительское внимание, увеличьте размеры кадров и уменьшите их количество на страницу. Это даст сильный эффект — как пауза в театре. По мере того как обстановка накаляется, вы должны делать каждый кадр все

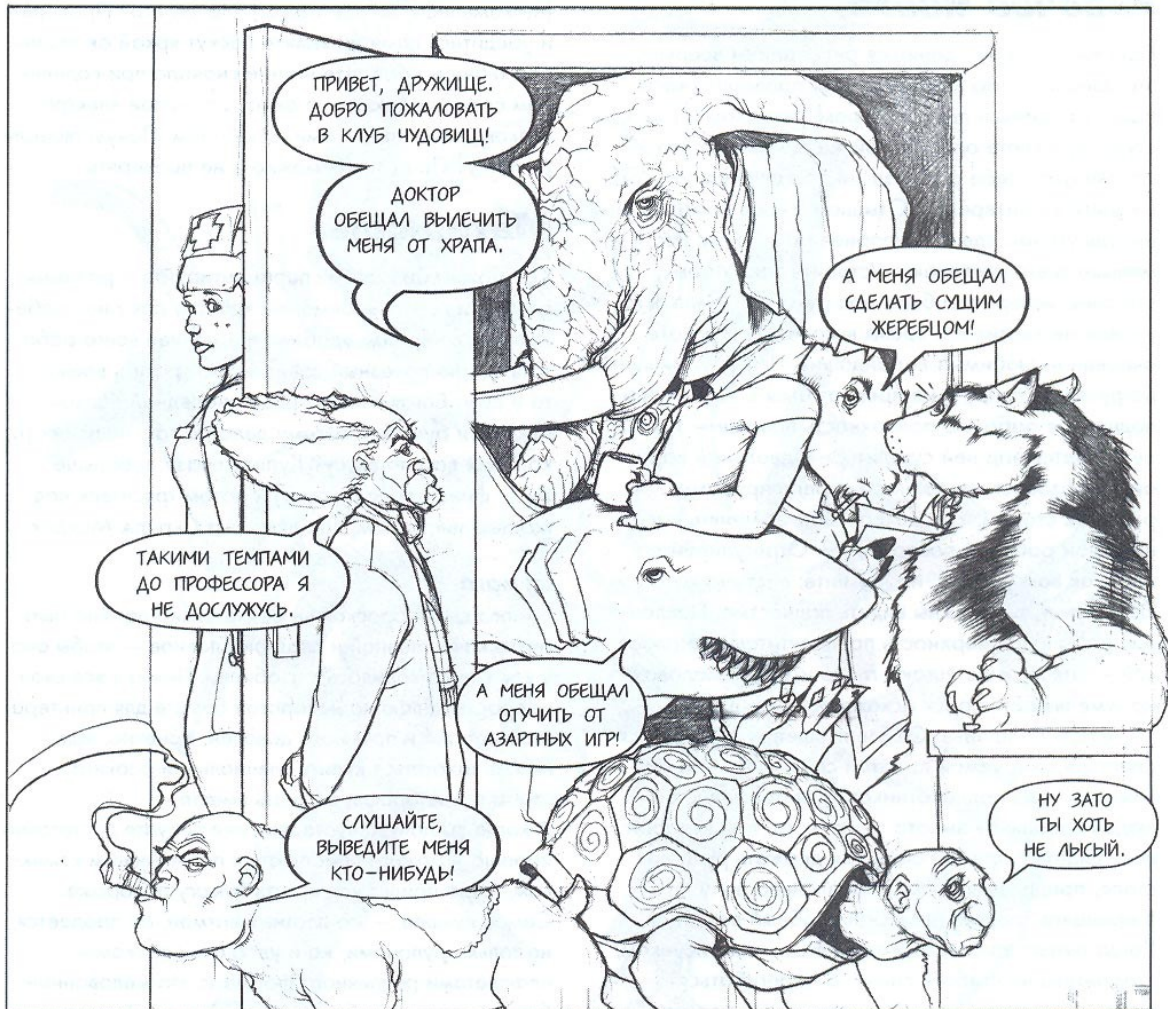
более драматичным — как вот эти три. Играйте на крупных планах. Пусть ваш взгляд служит кинокамерой, позволяя выбрать самую лучшую композицию. Меняйте композицию, перспективу и угол зрения в каждом следующем кадре. Повторяющиеся ракурсы наводят на читателя зевоту и скуку — вам оно надо?



Artist: Mitch Byrd

Финальный кадр комикса обычно называют «денежным кадром». Это визуально завлекательный и интригующий кадр, который так цепляет глаз, что покупатель, торопливо пролистывающий комикс в магазине, сразу обращает на него внимание и решает, что готов заплатить свои кровные денежки за этот комикс.

Применительно к кино это выражение становится куда буквально и относится скорее к области специальных эффектов: денежный кадр прямо-таки вопит о том, какие колоссальные суммы вбуханы в фильм. Так или иначе, а денежный кадр должен быть потрясающим.



# ЧТО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ

Полный набор необходимых инструментов и просторное, хорошо освещенное рабочее место — залог успеха вашей будущей работы независимо от того, кто вы — новичок или профессионал.

## **Рабочее место**

Если вы намерены заняться рисованием всерьез, это означает, что вам предстоит проводить часы и дни за одним и тем же столом, на одном и том же стуле, при свете одной и той же лампы. Так что организуйте себе рабочее место как следует — это в ваших же интересах. Отыщите у себя дома какой-нибудь уголок, где вам удобнее всего и где вас меньше всего отвлекают. Устройте так, чтобы рабочие материалы были под рукой, а то никаких нервов не хватит все время вскакивать и искать очередной любимый карандаш. Чтобы уменьшить нагрузку на спину и не превратиться в Квазимодо, поднимите рабочую поверхность повыше — и вам не придется над ней сутулиться. Идеальный вариант — обзавестись полностью регулируемым рабочим столом, который позволяет менять высоту и наклон рабочей поверхности. Отрегулируйте стол как вам удобно, но помните: лист, на котором вы рисуете, вы должны видеть полностью. Наклонная рабочая поверхность предпочтительнее плоской — так меньше устают глаза и, что немаловажно, уменьшается риск искажения рисунка.

Теперь о сиденье. Самое лучшее — вращающийся стул с регулируемой высотой спинки, но — и это важно! — без подлокотников. Для большинства людей идеальная высота стула — та, при которой, если сидеть с прямой спиной и держать руки на столе, предплечья будут параллельно полу. В принципе, подойдет любой удобный вам стул. Когда будете рисовать и склоняться над рисунком, старайтесь не сгибать спину, а перегибаться в талии. Контроль над осанкой поможет вам работать подолгу, не уставая и не навивая остеохондроз. Если вы поймаете себя на том, что слишком сильно склонились к рисунку, — значит, надо или опустить сиденье, или поднять рабочую поверхность.

Что касается света, то здесь, разумеется, самое лучшее — естественное дневное освещение, падающее сверху через стеклянный потолок. Мечты, мечты... В принципе, для работы карандашом

и пером подходит качественная флуоресцентная настольная лампа. При работе с красками яркая обычная лампа предпочтительнее люминесцентной или галогенной, поскольку в разном освещении краски имеют коварное обыкновение менять оттенок (не хамелеон, но все-таки...). Не верите? Проверьте и убедитесь сами: возьмите лоскут яркой окрашенной ткани и поглядите на нее сначала при солнечном свете, падающем в окно, затем при электрическом, затем при люминесцентном. Почувствовали разницу? При свечах можно и не проверять.

## **Материалы**

Как можно больше экспериментируйте с разными видами и сортами бумаги и красок, пока не подберете то, с чем вам удобнее и приятнее всего работать. Дарю полезный совет. Глупо тратить время, то и дело бегая в магазин за очередной папкой любимой бумаги, поэтому делайте так: нашли сорт, который вам по вкусу? Купите сразу побольше (если финансы позволяют) и потом тряситесь над каждым листочком, как дядюшка Скрудж Макдак.

### **Бумага**

Бумага для набросков не обязательно должна быть очень качественной и плотной. Главное — чтобы она у вас всегда водилась в изобилии. Лично я все свои наброски делаю на недорогой бумаге для принтера формата А4 и премного доволен. Конечно, вам может захотеться купить специальный блокнот, чтобы все наброски держать вместе.

А когда вы почувствуете, что уже рисуете достаточно хорошо и можете приступить к полноценным комиксам, тогда придет час купить бумагу подороже. Самое лучшее — это плотный ватман, он продается не только рулонами, но и удобными папками-планшетами различного формата. На мелованной бумаге хорошо работать гелевой ручкой или тушью, но краски (акварель, акриловые, гуашь — любые) с нее попросту скатятся, так что мелованная бумага — только для черно-белой графики.

Для акварели еще существует особая акварельная фактурная бумага, но комиксы акварелью обычно не рисуют. Разумеется, вы можете просто махнуть рукой на краски, отсканировать все рисунки и раскрасить их в компьютере. Сэкономите кучу времени!

### Карандаши

Чем тверже грифель карандаша, тем тоньше и бледнее получится линия. Самые твердые грифели (с маркировкой от H до 9H) оставляют более глубокие следы на бумаге, особенно на не слишком плотной, поэтому большинство рисовальщиков-графиков предпочитают мягкие карандаши (от HB до 9B), которые не так продавливают бумагу и оставляют более мягкую и отчетливую линию. Я предпочитаю использовать для большинства рисунков твердый грифель (HB) или грифель с двойной мягкостью (2B). Если у вас нет возможности добраться до специализированного магазина принадлежностей, не огорчайтесь: подойдут обычные карандаши, который продаются в любой канцелярской лавочке, только сначала попробуйте грифель на бумаге.

Работая над набросками и создавая первоначальные очертания фигуры, вы, возможно, пожелаете воспользоваться так называемым «нонтрансфером», то есть карандашом, дающим легчайшую синюю или зеленую линию, которая потом, при ксерокопировании, не воспроизводится. Можно сначала сделать набросок таким карандашом-«невидимкой», а потом, поверх него, обвести обычным. Такой хитроумный карандаш особенно пригодится начинающим художникам, а также окажется полезен при рисовании сложной сцены с множеством персонажей.

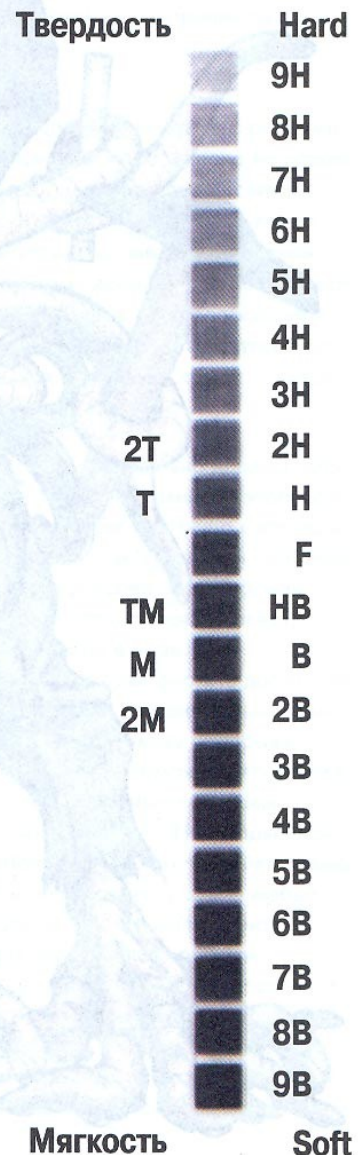
### Стирательные резинки

Если вы всерьез надумали стать настоящим художником, мой вам совет: соберите все имеющиеся резинки. Заприте их под замок.

И выбросьте ключ подальше. А уж потом начинайте делать наброски. Шутки шутками, а учиться контролю над собственным карандашом нужно обязательно. Приучитесь регулировать нажим: рисовать изначальные линии нужно еле-еле заметно, а потом обводить пожирнее те, которые покажутся вам более удачными. Сделали ошибку? Оставьте как есть! На ошибках учатся. Просто нарисуйте правильную линию прямо поверх (или чуть рядом) с неправильной. Сделали слишком много ошибок? Отложите лист, возьмите новый и начинайте все с начала, но первый далеко не убирайте — поглядывайте на него. И не заморачивайтесь целью сделать свои наброски совершенными и безупречными: в конце концов, это просто часть процесса, прописи, как в школе, а не конечный продукт.

Разумеется, в процессе работы стирательные резинки вам пригодятся (так что вместо

выброшенного ключа готовьте, ха-ха, отмычку). В принципе, вам понадобятся два основных типа резинок: одна больше похожа на полупрозрачный комок и называется «формопласт» (так в магазине и спрашивайте). Этой первой резинкой вы, мягко постукивая по рисунку, делаете слишком жирно прорисованные карандашные линии более легкими, но при этом не царапаете и не мнете бумагу.



Вторая резинка — для рисования, она обычно белая или серая и довольно мягкая (не советую и близко подходить ко всякой пестрой школьной ерунде, особенно ароматизированной, — чем проще, тем лучше). С ее помощью можно полностью стереть линию. Катывшие бумагу нужно стряхивать или сдувать аккуратно, чтобы не помять лист.

### Перья и чернила

Окончательные варианты рисунков, которые вы сочтете наиболее достойными, нужно будет перевести из карандаша «в тушь» (то есть пером и тушью), чтобы получить четкую и прочную линию. Комбинаций туши-и-пера на свете столько же, сколько и художников, так что тут вы опять вступаете на тропу эксперимента и постепенно подбираете себе то, что вам по вкусу, то есть по руке. Технические перья, то есть перьевые ручки, обычно снабжены собственным резервуаром (сменным), так что вам не нужно будет возиться с чернильницами, как Буратино. С другой стороны, ничто не заменит старую добрую «вставочку» и к ней набора перьев различной толщины — только такой арсенал позволит вам стать серьезным графиком и научиться рисовать линии различной толщины. Тушь лучше брать такую, у которой на этикетке написано «несмываемая». Некоторые графики любят ручки с кисточкой (японские, для иероглифов) и орудуют ими ловчее любого японца. Лично я пользуюсь и вставочкой, и перьевой ручкой.

### Как нарисовать четкую линию или геометрическую фигуру

Чтобы рисовать прямые линии и чертить углы, вам понадобятся угольник и линейка. И по крайней мере на одной из них должна быть сантиметровая шкала. Идеальный вариант — металлические линейки с пробковой окантовкой: приподнятый край не позволяет чернилам затекать под линейку и размазываться.

Лекала продаются в любом канцелярском магазине и пригодятся вам для рисования плавных линий (русалочьих хвостов и всего такого прочего). Для начала легонько нарисуйте задуманный изгиб, а потом наложите на набросок лекало. Покрутите его так и сяк, пока не подберете самый подходящий из изгибов, после чего смело обводите. (Не поленитесь и посмотрите на белого льва со страницы 45. Если вы не уверены в том, что сможете нарисовать такие роскошные завитки от руки, бегом в магазин за лекалом).

Еще существуют трафареты для рисования — продаются там же, где и лекала, и тоже бывают самых разных форм и размеров. Различаются они и по степени сложности: от трафаретов простых геометрических фигур до трафаретов сложных узоров. Если вы планируете плотно заняться жанром комикса, без трафарета с овалами и кругами вам никак не обойтись: «пузыри» с репликами персонажей должны быть ровненькими и аккуратненькими.

### Копировальный стол/планшет

Возможно, что ксерокса у вас в хозяйстве или под боком нет, и тогда вы наверняка захотите потратиться на копировальный стол/планшет. Это такая плоская штукавина с подсветкой изнутри. Если на нее положить рисунок и включить лампочку, то можно, наложив сверху чистый лист, скопировать все необходимые вам линии. Удовольствие это не из дешевых. Я свой первый копировальный планшет соорудил из коробки, куска плексигласа и парочки люминесцентных ламп. Служил он мне верой и правдой, ну а уж потом я смог позволить себе настоящий. Хотя самодельный был ничуть не хуже!



Если вы сделали карандашный рисунок достаточно четко и детально, обводить его тушью не обязательно. Эта тигрица вначале была нарисована карандашом двойной твердости, а потом художник решил поберечь тушь и обвел контуры мягким карандашом. Окончательный вариант рисунка был отсканирован, помещен в компьютер и раскрашен прямо поверх карандаша.