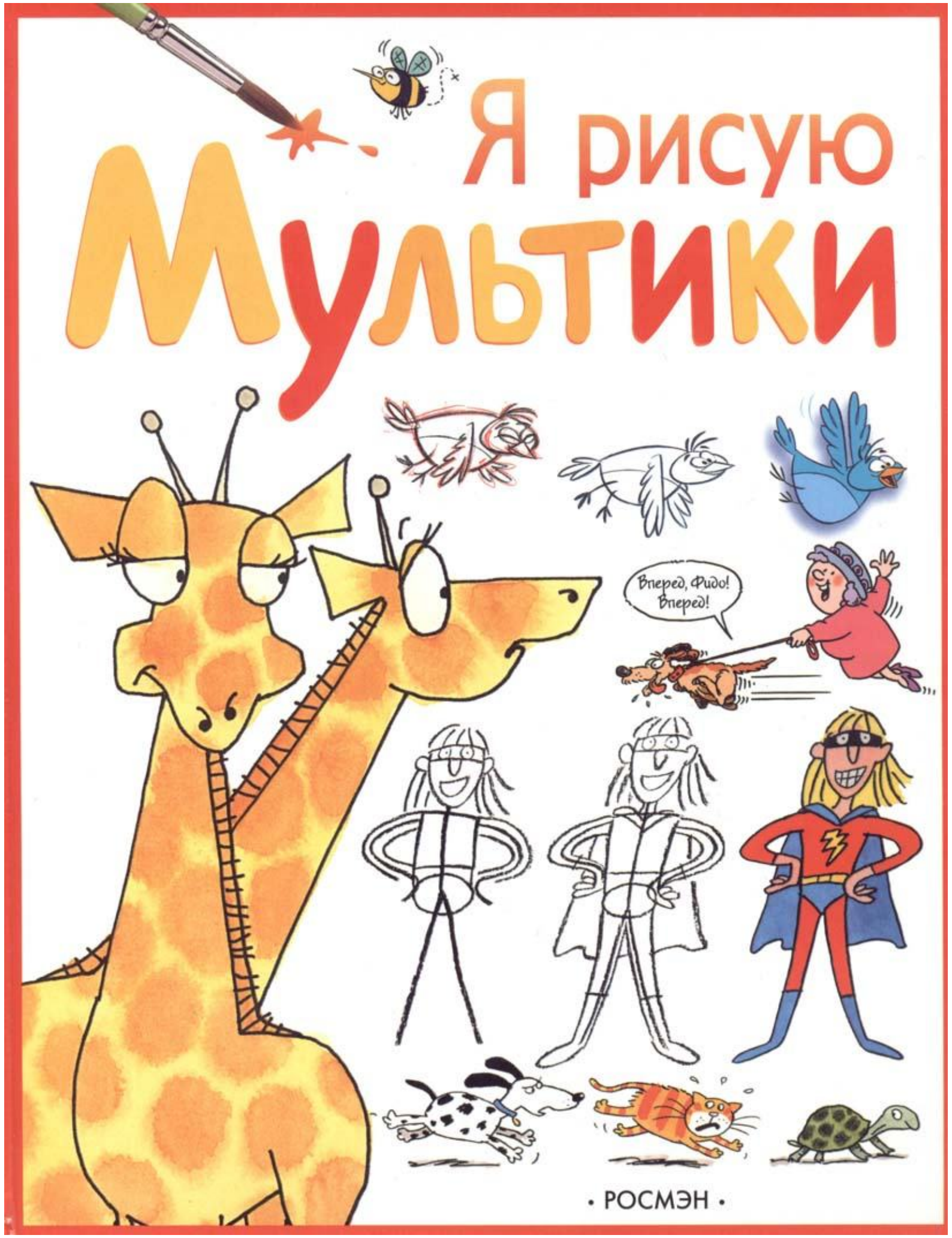
Я рисую Мультики



• РОСМЭН •

Эмоции

При рисовании мультфильма важно уметь изображать эмоции персонажей. Многие чувства очень легко передать на бумаге. Научившись этому, тебе будет проще создавать мультипликационных героев.

Рисуем лицо



Нарисуй овал. Если он получится не очень ровно, не беспокойся, это только прибавит живости выражению лица.



Нарисуй два маленьких овала для глаз, а внутри них поставь точки-зрачки. Добавь дугу для рта.

Мимика

Изменяя только глаза и рот, ты можешь изобразить весь спектр эмоций. Срисуй фрукты с картинки и попробуй придать им различные выражения лиц, используя разнообразные варианты рта и глаз.

Усмешка

Удивление

Застенчивость

Недовольство

Сонное выражение

Грусть

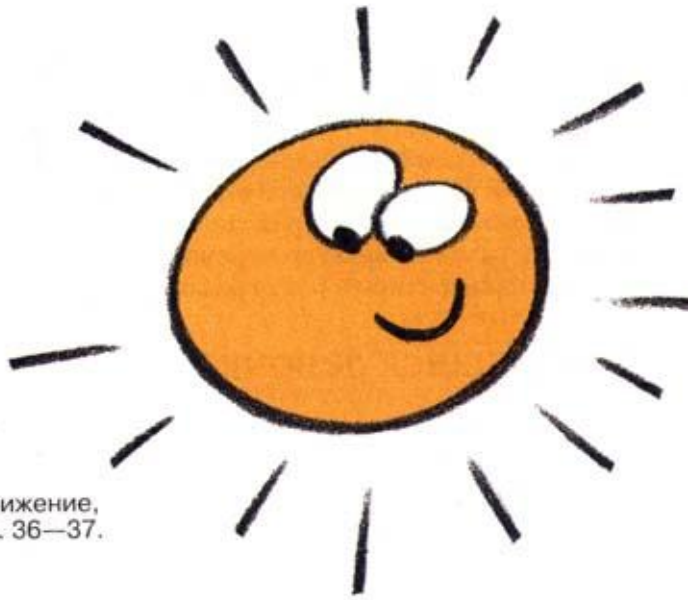
Смех

Злость

На с. 59 ты найдешь другие выражения лиц.

Рисуем персонажа

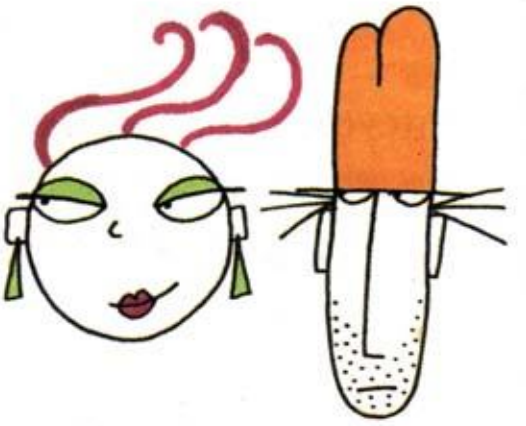
Обычное нарисованное лицо уже обладает своими характерными признаками. Добавив всего лишь несколько деталей, ты можешь создать настоящего мультипликационного персонажа. Например, если к голове пририсовать ноги, получится паук, а если еще и крылья, то летающее насекомое.



Как передать движение, ты узнаешь на с. 36—37.

В мультфильмах даже у цветов могут быть лица.

Рисуем голову



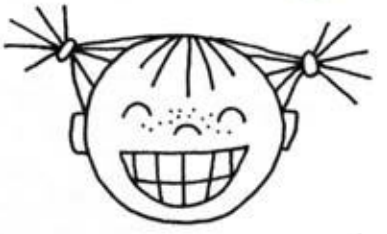
Чтобы изобразить голову персонажа, можно нарисовать и обычный круг, но намного интересней находить для каждого мультипликационного героя свою особую форму. Это поможет передать разный характер персонажей. Посмотри на картинки и поэкспериментируй, рисуя различные волосы, глаза, носы и рты.

Смеющаяся девочка





Уши находятся на одном уровне с носом.



1. Нарисуй круг для головы. Добавь небольшие дуги для глаз и носа. Рот изобрази в виде полукруга.

2. Вдоль рта нарисуй линию. Добавь вертикальные линии для зубов, а с обеих сторон головы, чуть пониже середины, изобрази уши.

3. Справа и слева нарисуй несколько линий для хвостиков, а посередине изобрази челку. Около носа поставь точки, чтобы обозначить веснушки.

Обеспокоенный мужчина







Верхняя часть каждого уха находится на одном уровне с глазами.

1. Нарисуй удлиненный овал для головы. Для глаз добавь круги с точками внутри, а между ними изобрази длинный нос.

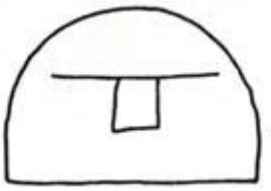
2. Добавь овальный рот. Проведи линию, соединяющую круги глаз, а затем подрисуй линии по бокам — получатся очки.

3. Нарисуй две дуги для ушей. Добавь две небольшие линии для приподнятых бровей, а затем длинные линии от макушки — волосы.

Все эти лица сначала нарисовали черным фломастером, а потом разноцветными фломастерами добавили и раскрасили некоторые детали.

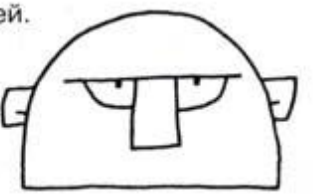


Злодей



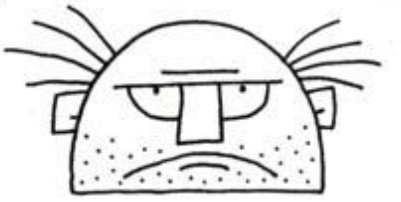
1. Для головы выбери округлую форму, «срезанную» внизу по прямой линии. Добавь линию для бровей и прикрепи к ней прямоугольный нос.

Добавь черточки внутри ушей.



2. От носа к бровям проведи дуги, а внутри них поставь точки, изображающие зрачки. Уши нарисуй на уровне глаз.

Над бровями проведи еще одну линию.



3. Длинная дуга с опущенными концами изображает рот. Под ней добавь дугу поменьше. На подбородке поставь точки для щетины, а над ушами нарисуй волосы.

Красивая девушка



1. Нарисуй овальную голову. Овальными сделай и глаза с линиями посередине, а внутри них обозначь точками зрачки так, чтобы глаза смотрели в одну сторону.



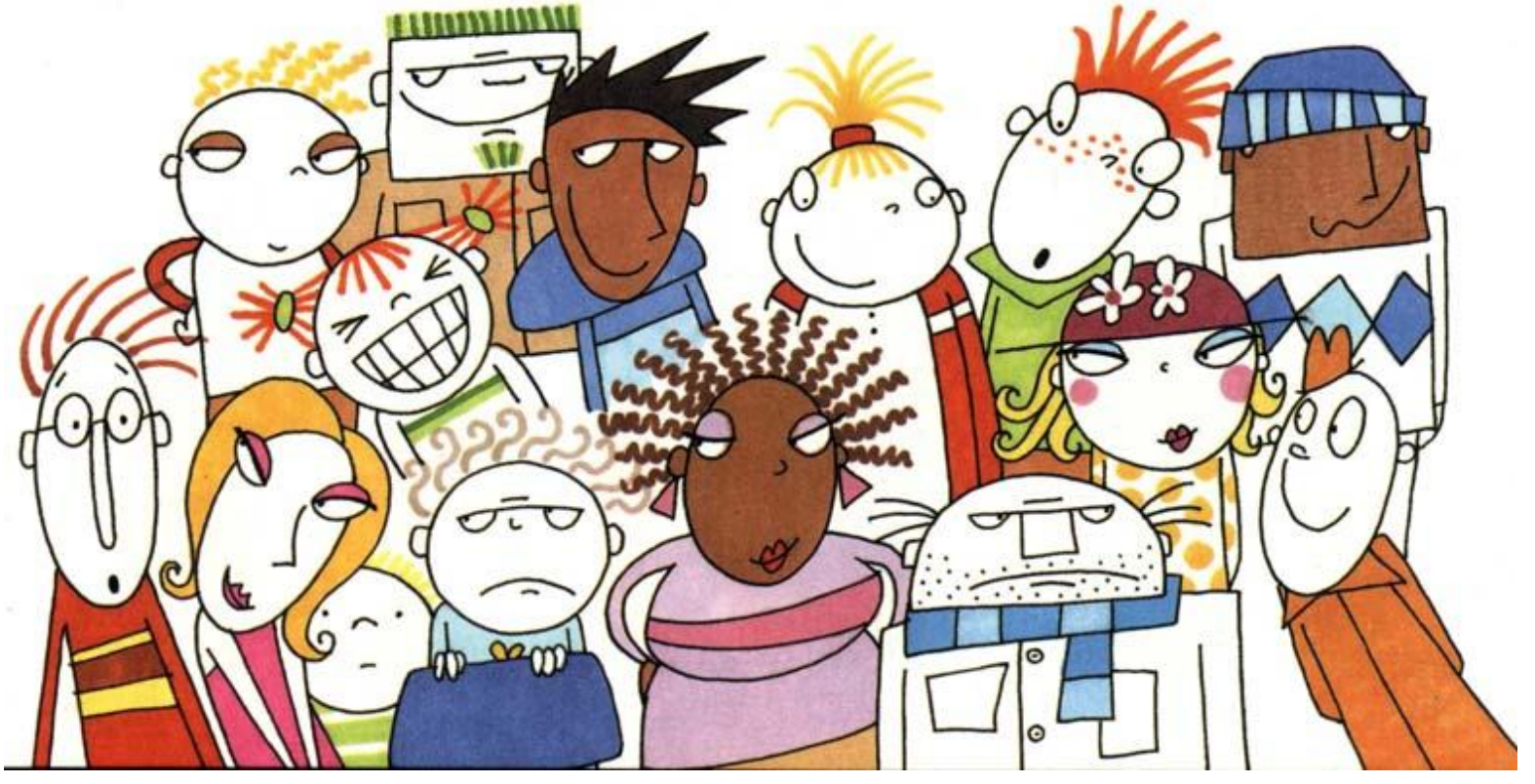
2. Нарисуй небольшой нос, а верхнюю губу изобрази как букву «м», стоящую на линии. Под этой линией добавь дугу для нижней губы.



3. Волосы рисуй так: проведи длинную изогнутую линию из макушки, соединив ее внизу с линией лица. То же самое сделай и с другой стороны.

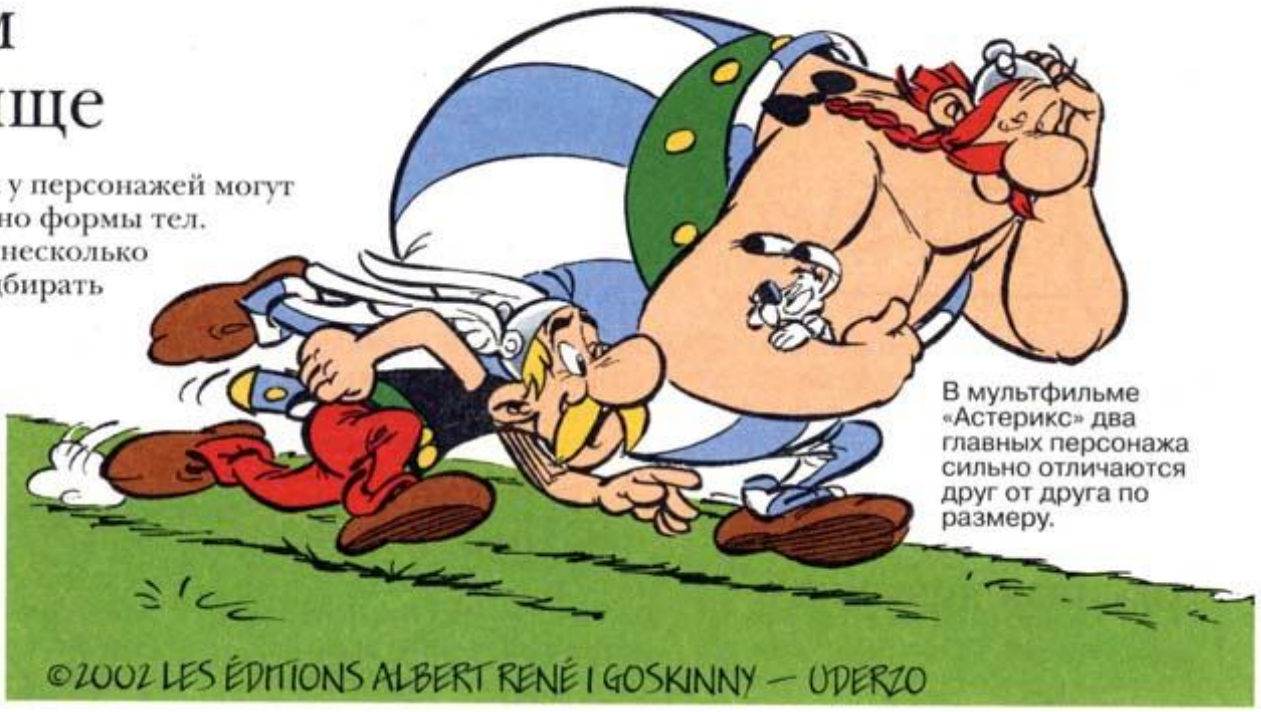
Чтобы получилась такая сцена с толпой, сначала надо рисовать персонажей переднего плана, а затем тех, кто позади.

Попробуй изменять не только форму головы, но и все остальное (форму тела, одежду и др.).



Рисуем туловище

В мультфильмах у персонажей могут быть какие угодно формы тел. Здесь мы дадим несколько советов, как подбирать форму тела в зависимости от персонажа.



В мультфильме «Астерикс» два главных персонажа сильно отличаются друг от друга по размеру.

Пропорции тела

Чтобы добиться определенного эффекта, мультипликаторы могут изменять пропорции тел своих персонажей. Например, чем больше голова по отношению к телу, тем более похожим на ребенка выглядит персонаж.

Высота тела взрослого человека примерно в семь с половиной раз превышает высоту его головы.



Рост этого ребенка примерно в шесть раз больше его головы.



Супергероев обычно изображают так, что их тело больше головы в восемь с половиной раз.



Остальных мультипликационных персонажей обычно рисуют так, что их рост превышает высоту головы в три раза.



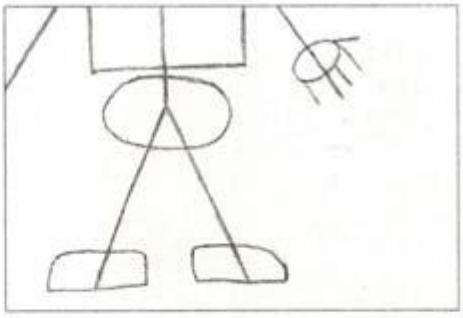
Строение тела



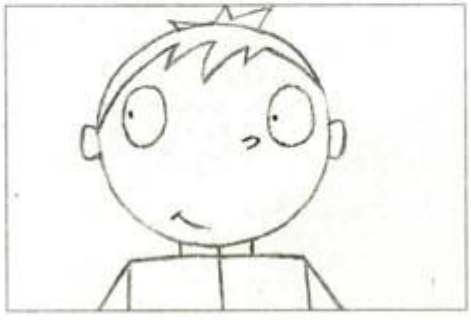
1. Карандашом нарисуй круг для головы и линию для туловища. Для ног добавь две наклонные линии.



2. Нарисуй прямоугольник для верхней части туловища и овал для бедер (его центр находится там, где начинаются ноги). Добавь линии рук.



3. Для ладоней нарисуй овалы, а к ним присоедини пальцы-черточки. К линиям ног внизу добавь ступни.



4. Черты лица и волосы нарисуй, используя советы, данные на с. 8–9. Добавь две линии для шеи.



5. Нарисуй футболку и брюки (о том, как рисовать одежду, читай на с. 12). Затем обрисуй руки и ладони.



6. Обведи персонажа фломастером по внешним линиям. Когда картинка подсохнет, сотри карандашные линии внутри фигуры.

Используя инструкции, приведенные выше, обрати внимание на то, как надо изменять ту или иную часть туловища, чтобы получить нужную форму тела.

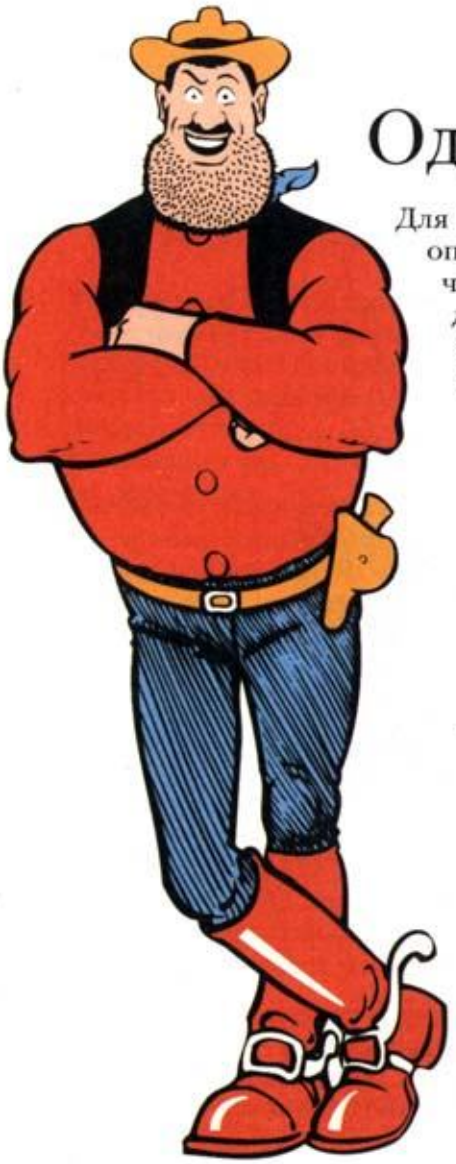






Одежда персонажей

Для некоторых персонажей характерны определенные детали одежды. Например, ковбоя часто изображают в шляпе с загнутыми полями, джинсах, шейном платке и высоких сапогах; а пышный колпак и белый халат отличают повара.



Это ковбой по кличке Отчаянный Дэн из мультфильма «Денди». Он очень большого роста и всегда одет в одну и ту же одежду.

D. C. Thomson & Co., Ltd, 2001



Повару часто рисуют брюки в клеточку.



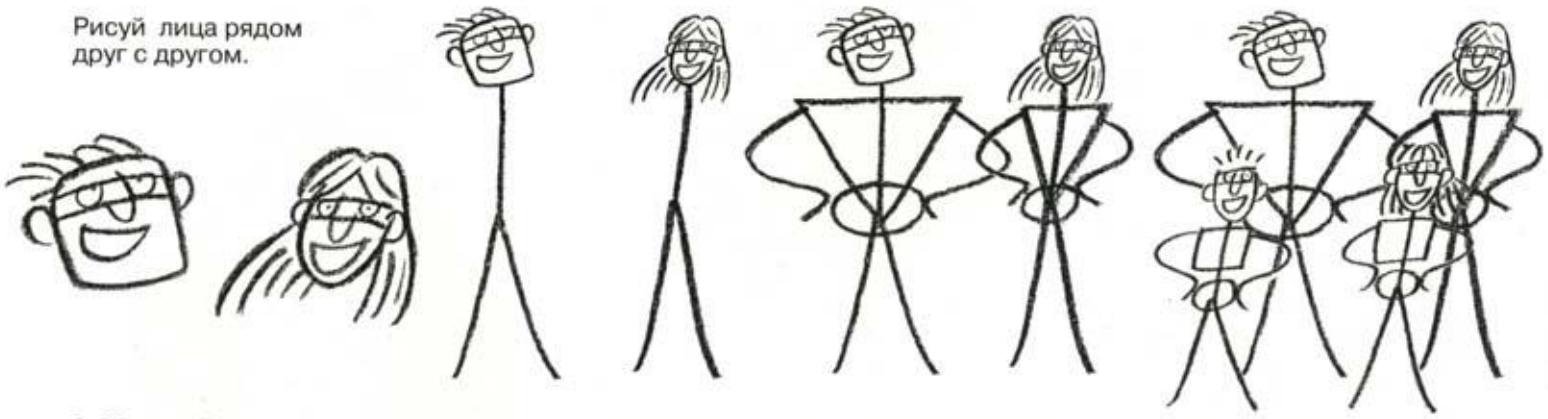
У клоунов всегда разрисованное лицо и красный нос, а на ногах огромные ботинки.



Воров в мультиках часто изображают в полосатом свитере и маске.

Семейная фотография супергероев

Рисуй лица рядом друг с другом.

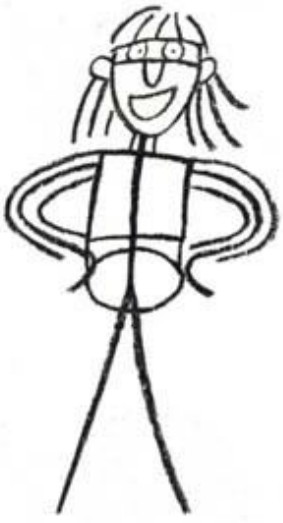


1. Нарисуй одно квадратное и одно овальное лицо (см. с. 8–9). Добавь повязки на глаза и изобрази волосы.

2. Проведи внутренние линии для каждого тела в два раза длиннее головы. Нарисуй линии ног такой же длины, как и туловище.

3. У мужчины верхнюю часть тела изобрази большим треугольником, у женщины – треугольником поменьше.

4. Перед фигурами нарисуй два лица – мальчика и девочки. Добавь к ним линии тела с использованием геометрических фигур (см. с. 11).



5. Обрисуй сначала шею, затем руки (до того места, где начинаются ладони). Продолжи прямоугольник туловища до овала бедер.



6. Обрисуй внутренние линии ног, добавив внизу овальные ступни. Затем нарисуй ладони на поясе.



7. Нарисуй плащ с треугольным вырезом на шее. Добавь линии, показывающие, где заканчиваются перчатки и сапоги.



8. Обведи картинку черным фломастером. Когда она подсохнет, сотри все карандашные линии. Теперь рисунок можно раскрасить.



Чтобы рисовать взрослых супергероев, соблюдай пропорции, данные на с. 10, и следуй инструкциям, описанным на с. 46.

Эта картинка была сначала нарисована фломастером, а затем раскрашена акварельными красками (как это делать, читай на с. 22—23).

Мультипликационные образы

Животные бывают самых разных размеров и форм, но для того, чтобы их нарисовать, используют простые геометрические фигуры. Чтобы они не были похожи друг на друга, надо изменять размеры различных частей тела.

Изображая зверей, используй эти основные формы. В зависимости от вида четвероногих дорисовывай уши и хвосты.

Жирафу нарисуй очень длинные шею и ноги.

Черепахе укороти шею и ноги, а голову опусти.

Рисуя лошадь, удлини шею и морду.

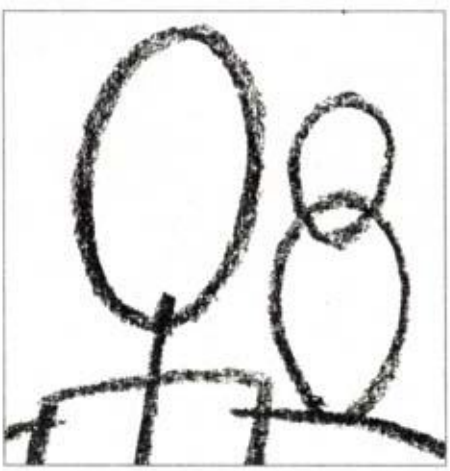
Собаке нарисуй длинную морду и хвост.

Голову кошки изобрази более круглой и добавь хвост.

Люди и их домашние питомцы



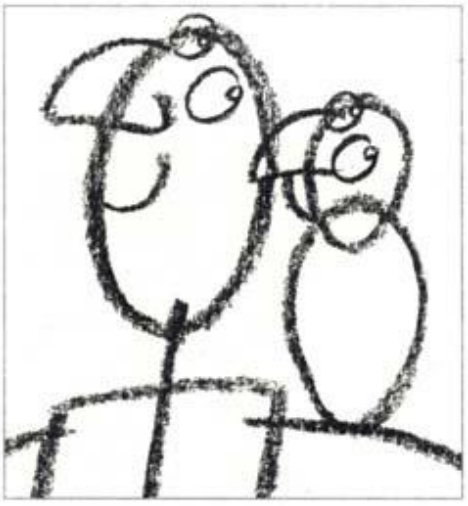
1. Карандашом нарисуй туловище человека, используя советы, данные на с. 11. Черты лица пока не рисуй.



2. На плече у человека изобрази попугая. Его голова и туловище состоят из двух овалов, которые немного перекрывают друг друга.



3. Попугаю нарисуй большой изогнутый клюв. Теперь на лице человека можно изобразить рот и большой, похожий на клюв нос.



4. Нарисуй большие овальные глаза и человеку, и попугаю. Добавь зрачки с белыми точками внутри для большей живости их выражения.



5. Нарисуй попугаю перья и лапы. Человеку добавь волосы, костюм, кисти рук и ботинки.



6. Обведи обе фигуры фломастером. Оставь картинку подсохнуть, после чего сотри карандашные линии. Теперь рисунок можно раскрасить.

Чтобы нарисовать разных людей и их домашних питомцев, используй советы, данные на с. 11 и 14. Люди и животные будут похожи друг на друга, если использовать некоторые приемы. Вот несколько примеров.

Эта картинка была сначала нарисована фломастером, а затем разукрашена акварельными красками (см. с. 22—23).



Волосы и свитер этого мужчины такие же пушистые, как уши и тело его собаки.

Характеры животных

Ты можешь придать животным, например кошкам или собакам, индивидуальные черты. Для этого нужно изменять размеры и формы их тел.



В мультфильме «Дакула» все персонажи — это птицы. Например, домработница — огромная курица, дворецкий — гриф, граф Дакула — утка.

Злой бульдог



1. Нарисуй круг для головы. Добавь линию для бровей, под ней изобрази глаза и нос. Ниже изобрази линию рта и клыки.



2. От линии рта проведи две дуги, чтобы получилась челюсть. Дорисуй тело, ноги с овальными лапами, хвост и уши.



3. Обрисуй внутренние линии лап, хвоста и ушей. На спине добавь пятно. Изобрази черточки на лапах и вокруг хвоста, чтобы показать, что им виляют.



Надменная болонка



1. Нарисуй морду, напоминающую фасолину. Добавь глаза, рот и нос. Изобрази два облака – одно для шерсти на макушке, другое, поменьше, – для уха.



2. Нарисуй тело, тоже похожее на фасолину, заканчивающееся внизу облаком шерсти. Добавь лапы и хвост.



3. Шерсть вокруг шеи, хвоста и лап нарисуй похожей на маленькие облака. Закрась черным фломастером лапы и нос.

Лохматая дворняжка



1. Нарисуй один овал для головы, а другой – для морды. Чтобы изобразить уши, добавь короткие линии с овалами на концах, а на морде дорисуй нос и язык.



2. Нарисуй туловище. Добавь линии для лап и хвоста. Вокруг глаз и на ушах изобрази лохматую шерсть.



3. Добавь побольше лохматой шерсти на всем теле (не забудь про морду и хвост). Нос закрась черным фломастером.

Рисуй сначала карандашом, а потом обводи и раскрашивай фломастерами.



Танцующие животные



Есть еще один способ рисовать животных из мультфильмов. Нужно сделать их похожими на людей: «одеть в одежду» и «научить» ходить на двух ногах. Чтобы рисунки получились смешнее, ты можешь изображать зверей в ситуациях, свойственных людям.

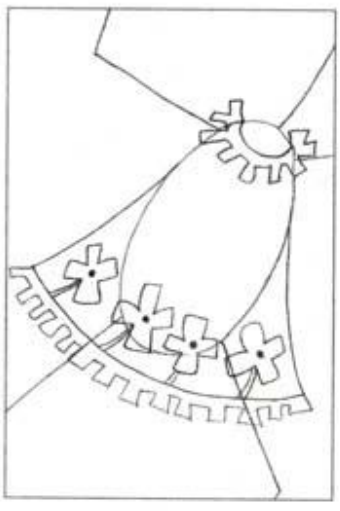
Веселая девочка-жираф



1. Карандашом нарисуй овальную голову. Добавь удлиненные внутренние линии шеи, рук, ног и наклоненное овальное тело.



2. На голове нарисуй рожки и уши. Добавь глаза, линии век и ресницы. Затем изобрази рот, нос и ноздри.



3. На платье нарисуй круглый вырез, затем добавь ему боковые и нижнюю линии. Сверху и снизу укрась платье оборками и узором.



4. Обрисуй внутренние линии шеи, рук и ног. Вдоль шеи штрихами изобрази гриву. На ногах нарисуй туфли на высоких каблуках.

Конь на дискотеке



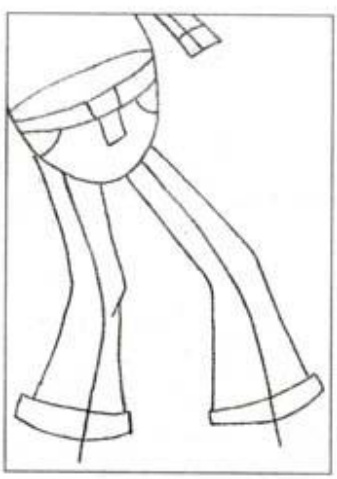
1. Нарисуй овальную голову. Добавь к ней вытянутую линию шеи и удлиненное овальное тело. Линии рук и ног изобрази изогнутыми.



2. Добавь коню уши, рот, ноздри и овальные глаза со зрачками-точками. Затем обрисуй внутреннюю линию шеи.



3. На футболке сначала изобрази круглый вырез, а затем все остальное. Обрисуй согнутые внутренние линии рук и добавь копыта.



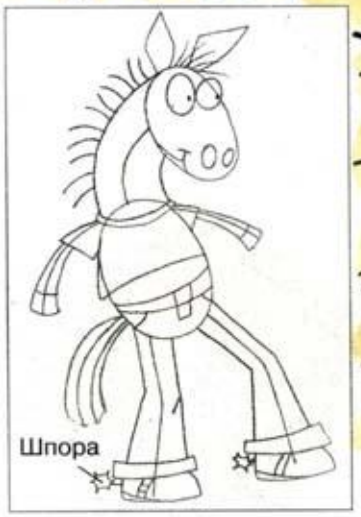
4. Нарисуй штанины джинсов, а на них карманы и застежку-молнию. Наверху добавь пояс и ремень.

Этих персонажей сначала обвели фломастером, а затем раскрасили акварелью (как это делать, см. на с. 22—23).

На футболку коня добавили надпись.

Черточки-тире показывают отстрочку на джинсах.

На этих курочках «надеты» фартуки, а свои крылья они используют как руки.



5. Добавь к костюму ковбойские ботинки с каблуками и шпорами. Затем нарисуй линии для гривы и хвоста.

Ты можешь «превратить» лапы зверей в руки с тремя пальцами, как у этого кролика.

Как делать тени

Как правило, мультипликаторы сначала рисуют мультфильм карандашом. Затем, тщательно все проверив, они обводят рисунки и закрашивают темные места черным цветом. Это называется «затенение». Мы расскажем тебе о некоторых способах затенения, которые можно использовать для получения различных эффектов.



Большая часть карикатур и комиксов, которые печатают в газетах, черно-белые. Вот пример комикса «Гарфилд», выполненного Джимом Дэвисом.

Блики и тени

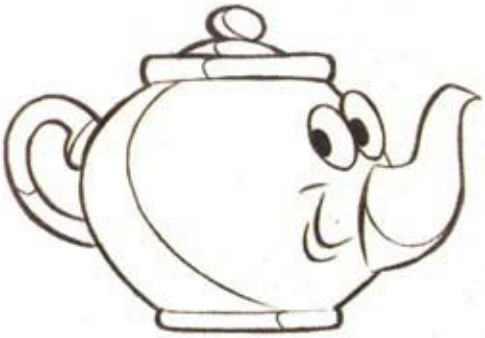
Чтобы мультфильмы выглядели более объемными, при рисовании кадров необходимо выделять на них темные и светлые части. Когда на предмет падает свет, стороны, расположенные ближе к его источнику, становятся светлее тех, которые расположены дальше.



Свет падает на чайник с этой стороны.

Нередко мультипликаторы обозначают тень просто черным цветом, не изображая промежуточных оттенков.

В мультфильмах часто рисуют блики, похожие на окна.



1. Карандашом нарисуй контур чайника. Посмотри, какие части должны быть темнее, и обозначь их карандашом.



2. Фломастером обведи контур, а затем закрась темные места. Подожди, пока картинка подсохнет, и сотри карандашные линии.



3. Чайник сделан из стекла и поэтому сильно блестит. Нарисуй светлое изогнутое окошко там, куда падает свет.

Тени

Размер и форма теней зависят от того, откуда падает свет. Тени всегда направлены в сторону, противоположную источнику света.



Утром солнце находится низко над горизонтом, и поэтому люди отбрасывают на землю очень длинные тени.



В середине дня солнце светит прямо над головой, и тени становятся короткими.



В конце дня солнце опять низко садится, тогда тени от людей располагаются в направлении, противоположном утреннему.

Специальное освещение

Специальное освещение используется в мультфильмах для того, чтобы передать определенное настроение. Посмотри несколько примеров.



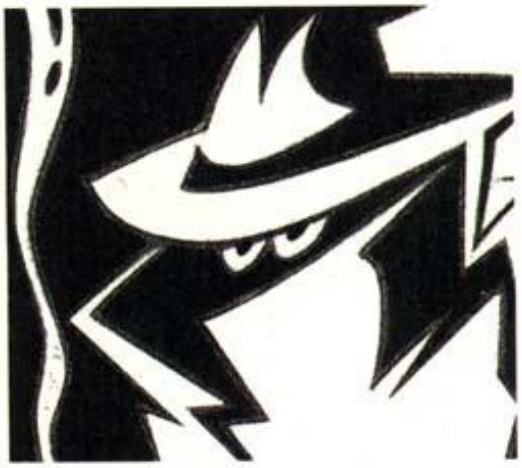
На этой картинке два лица выделяются за счет того, что они изображены намного светлее, чем остальные лица и фигуры.



Темные силуэты на светлом фоне могут быть использованы для изображения действия, происходящего вечером.

Огромная тень может выглядеть либо смешной, либо устрашающей.





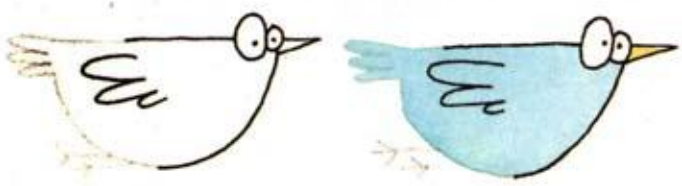
Лицо, изображенное с помощью теней, может показаться загадочным или угрожающим.

Цветной мультфильм

Обычно мультфильмы бывают очень красочными. Ты можешь добиться яркости, раскрашивая картинки фломастерами, но многие мультипликаторы предпочитают акварельные краски, так как с их помощью можно получить больше оттенков.

Контур, сделанный фломастером

Чтобы создать акварельный мультфильм, где персонажи обведены черным контуром, нужно использовать черный фломастер (обязательно проверь, чтобы он не расплывался от воды). Перед тем как разукрашивать, сделай контур фломастером и сотри оставшиеся карандашные линии.



Обведи фломастером карандашный контур фигуры, а потом дай рисунку подсохнуть.

Если у тебя такие фломастеры, которые расплываются, когда на них попадает вода, то сначала используй краски, а потом, когда они высохнут, обведи персонажей по контуру.

Акварельные краски

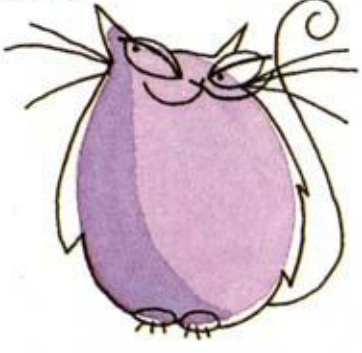
Акварельные краски бывают в тюбиках (тогда они жидкие) или в ячейках (сухие). Сухими акварельными красками пользуются так: в банке с водой мочат кисточку, набирают ею краску из ячейки и наносят ее на блюдце.



Если у тебя акварель в тюбиках, выдави немного краски на блюдце, затем капни туда чуть-чуть воды и кисточкой смешай ее с краской.



Чтобы цвет получился бледным, добавь побольше воды. Там, где на картинке должны быть белые места, просто не закрашивай бумагу.



Сначала рисуй светлые части, а затем те, что потемнее.



Если ты рисуешь одним цветом поверх другого, то дай сначала первому цвету высохнуть, если не хочешь, чтобы краски смешались.



За счет того, что влажные краски смешиваются, можно добиться особого эффекта, если нанести одну краску поверх невысохшей другой.

Смешиваем цвета

Одно из преимуществ использования красок в том, что ты сам можешь создавать любые цвета. Есть три цвета, из которых состоят все остальные, — это красный, желтый и синий. Их считают основными.

Чтобы получить оранжевый цвет, смешай красную и желтую краски. Различных оттенков можно добиться, используя больше то красного, то желтого цвета.

Чтобы получить зеленый цвет, смешай желтую и синюю краски. Для получения разных оттенков добавляй больше то синей, то желтой краски.

Если тебе нужен фиолетовый цвет, смешай синюю и красную краски. Разные оттенки получатся при добавлении в большем количестве либо синей, либо красной краски.

Чтобы получить коричневый цвет, смешай красную, желтую и синюю краски. Для получения разных оттенков используй больше то одного, то другого цвета.

Если хочешь получить цвет потемнее, добавь краску синего или коричневого цвета. Избегай черной краски, потому что от нее цвет становится «грязным».

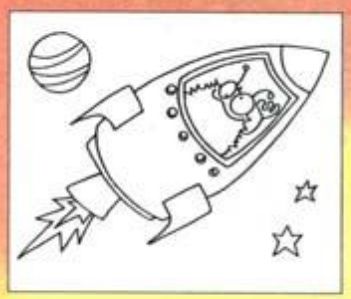
Зеленый цвет можно сделать темнее, если добавить больше синей краски. Светлее он станет, если добавить больше желтой краски.

Способы раскрашивания мультиков

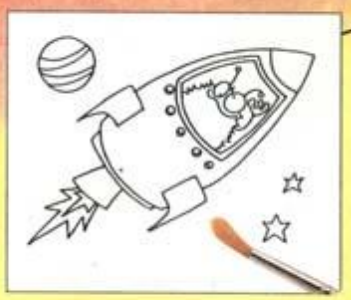
Существует несколько способов рисования фона акварелью. На этих страницах показаны два способа изображения фона, а также специальная акварельная техника, в которой выполнена смешная сценка с инопланетянами.



Как рисовать фон



1. Обведи фломастером все детали на кадре (о кадре см. с. 50).



2. Кисточкой нанеси на картинку чистую воду. Это поможет тебе ровнее нанести краску.

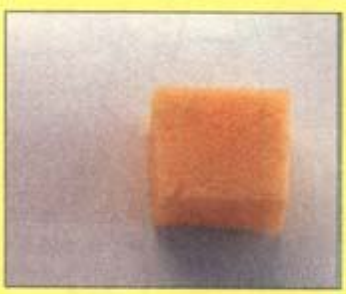


3. На влажной бумаге закрась фон. Сначала рисуй светлые места, затем темные.



4. Когда картинка подсохнет, закрась детали фона и основных персонажей.

Сценка с инопланетянами



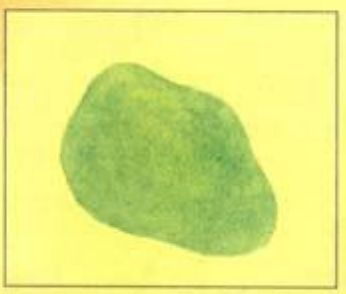
1. Намочи лист бумаги с помощью кисточки или губки.



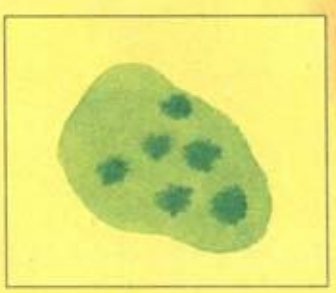
2. Пока лист не высох, смешай на блюдце несколько светлых красок и большой кисточкой нанеси их на лист.



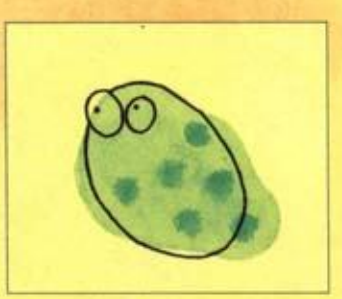
3. Пока бумага все еще влажная, нанеси на уже закрашенную поверхность цвета потемнее. Краски сольются и дадут новые оттенки.



4. Когда картинка высохнет, смешай любые яркие краски и поставь ими кляксу, не заботясь о том, какой формы она получится.



5. Пока бумага не высохла, добавь на кляксе маленькие точки другого цвета. Краски смешаются друг с другом, и точки немного растекутся.



6. Когда фигурка высохнет, в самом верху нарисуй глаза. Добавь контур, который не обязательно должен повторять форму кляксы.



7. Пририсуй персонажу антенны, руки и ноги. Ты можешь добавить и другие детали, например клык или хвост.



8. Повторяя пункты 4–7, нарисуй еще несколько инопланетян. Планеты и звезды изобрази в самом конце.

Цветовые эффекты

Используя определенные сочетания цветов, ты можешь добиться специальных эффектов. Например, для изображения зимнего пейзажа можно пользоваться синей и зеленой красками (получатся холодные тона), а для летнего – красными, желтыми и оранжевыми (теплые тона).



Заснеженный пейзаж рисуется белой краской с голубоватыми тенями.



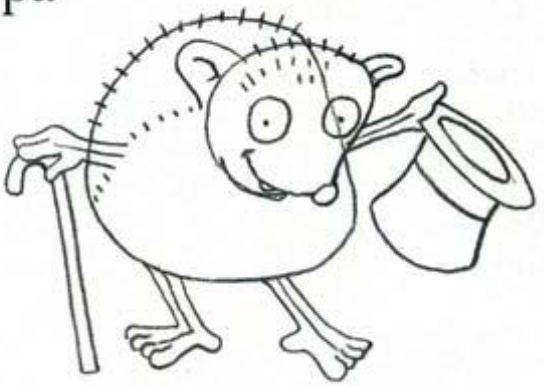
Во время восхода солнца все небо может стать желто-оранжевым и повсюду появятся желтоватые блики.

Вечернюю сцену можно изобразить синей краской.

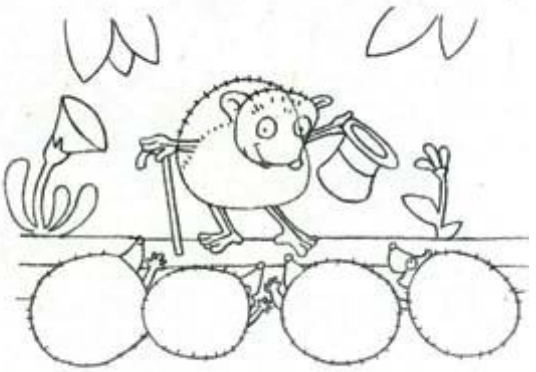
В свете прожектора



1. Нарисуй туловище. Добавь голову, а на ней изобрази глаза, рот и нос. Затем проведи четыре наклонные линии – это руки и ноги.



2. В руки «вложи» шляпу и трость. Затем обрисуй линии рук и ног и добавь иголки.



3. В качестве зрителей нарисуй еще нескольких ежей. Добавь бордюр и растения вокруг него.



4. Обведи рисунок фломастером и сотри карандашные линии. Затем закрась желтым цветом места, показанные на картинке.



5. Оставь картинку подсохнуть. Закрась голубым цветом свободные места. Затем смешай разные оттенки коричневого цвета (об этом читай на с. 23) и раскрась ежей, бордюр и пол.



6. Когда картинка высохнет, раскрась растения фиолетовой и зеленой красками, а шляпу и палку – красной.



Ракурсы

Когда изображаешь персонажа мультфильма с разных сторон, необходимо следить за тем, чтобы он выглядел объемным и в то же время все части тела при повороте оставались на своих местах. Чтобы этого добиться, художники проводят карандашом осевые линии построения, которые стирают после того, как работа закончена.

Повороты головы

Осевые линии построения, нарисованные на апельсине, помогут тебе увидеть, как изменяется положение глаз, носа и рта, когда голова поворачивается в разные стороны. Черты лица все время остаются на одном месте относительно той точки, где линии пересекаются.

Ты можешь воспользоваться этими фотографиями лица, нарисованного на апельсине, как образцом для рисования головы в разных ракурсах.



Когда персонаж смотрит вперед, осевые линии выглядят просто прямыми.



Нарисуй круг. Добавь внутрь две пересекающиеся прямые, образующие крест (осевые линии построения). Затем нарисуй глаза, рот и уши.



На голове, повернутой в сторону, вертикальная линия выглядит изогнутой.



Начерти круг. Проведи осевые линии построения так, чтобы вертикальная линия выгибалась в сторону. Затем добавь черты лица.



Если персонаж посмотрит вниз, то изогнутой будет выглядеть горизонтальная линия.



Нарисуй круг. Добавь осевые линии построения так, чтобы горизонтальная линия изогнулась вниз. Потом изобрази глаза, рот и нос.



На голове, поднятой вверх, горизонтальная линия выглядит изогнутой.



Начерти круг. Добавь осевые линии построения так, чтобы горизонтальная линия выгнулась вверх. Затем нарисуй черты лица.



Когда персонаж смотрит вниз и в сторону, обе линии выглядят изогнутыми.

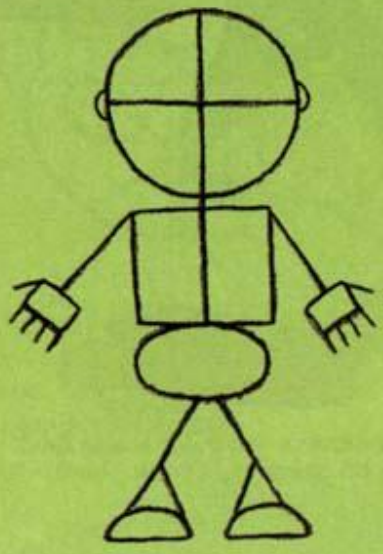


Нарисуй круг. Проведи осевые линии построения так, чтобы обе линии были изогнуты. Изобрази черты лица.

Повороты тела

Чтобы изобразить тело с разных сторон, ты можешь использовать ту же технику, что и для рисования лица. Вот несколько подсказок.

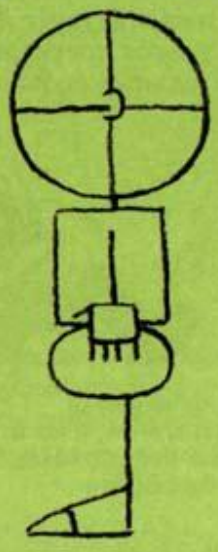




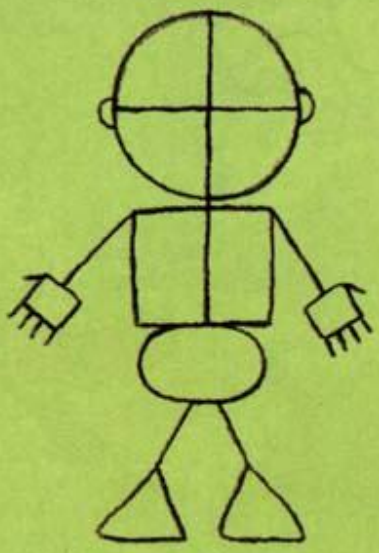
Изображая персонажа спереди, используй геометрические фигуры (см. с. 11). С помощью треугольника и полукруга можно нарисовать ботинок.



Чтобы изобразить слегка повернувшегося персонажа, нарисуй немного наклоненный прямоугольник, изображающий верхнюю часть тела. Из его верхних углов проведи линии рук. Вместо ботинок нарисуй треугольники.



Сбоку персонаж выглядит так: одна рука свисает вниз прямо посередине туловища, а ближайшая к зрителям нога полностью закрывает дальнюю.



Рисуя персонажа сзади, используй те же геометрические фигуры, что и при его рисовании спереди. Только теперь уши видны больше, а от ботинок остались просто треугольники.

Рисуем кисти и ступни

У мультипликационных героев не всегда пять пальцев на руках и ногах. Часто у них бывает всего по три пальца. Эти примеры помогут тебе изобразить любое количество пальцев рук и ног в разных положениях.

Кисти



Ступни



Язык телодвижений

Ты можешь добавить комичности мультипликационному герою, используя язык телодвижений, чтобы рассказать часть истории. Это значит, что персонажа надо рисовать в такой позе, чтобы было видно, что он делает или чувствует. В мультфильмах часто используются преувеличенные, максимально выразительные позы.



Руки этого человека направлены вниз, а ноги подлетают вверх с каждым ударом мухобойки.

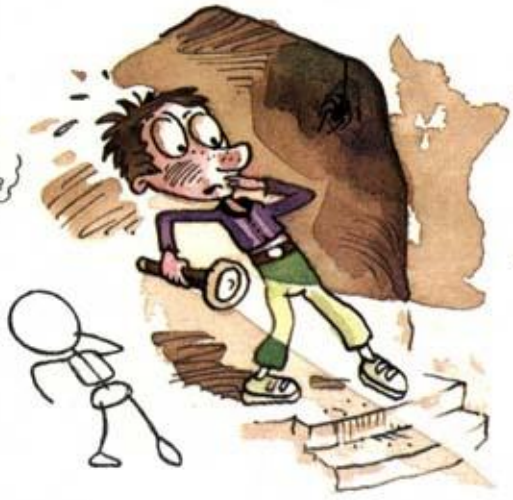


© Disney

На этой картинке показано, что у Дональда Дака сжаты кулаки и сурово сдвинуты брови. Ясно, что он разозлен.



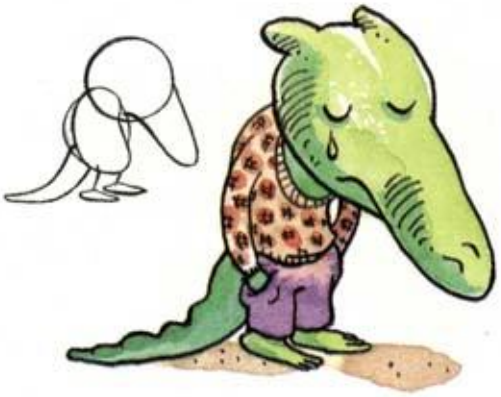
От страха один персонаж может запрыгнуть другому на руки.



Если кто-то опасается идти вперед, его тело отклоняется назад.



Если персонаж подпрыгивает, поднимая руки вверх, то он выглядит очень счастливым.



В том случае, если герой мультфильма грустит, он может смотреть вниз, засунув руки в карманы.

У быстро бегущего персонажа тело наклоняется вперед.



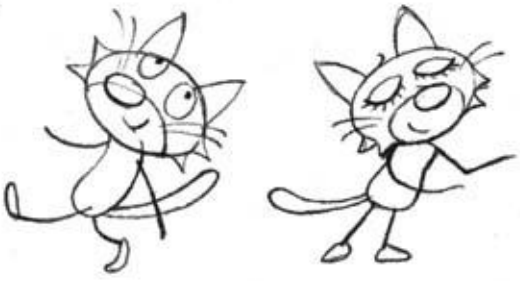


Опасная любовь

Иногда шутливую сценку можно изобразить только лишь с помощью языка телодвижений. Насколько смешным получится кадр, зависит еще и от сценария.



С каждой стороны добавь усы.



Глаза у кошечки сделай большими и добавь ресницы.



Сначала обведи голову, а затем туловище.

1. Морду кота изобрази овалом с дугой посередине. Добавь глаза, нос, рот, уши и пушистые щеки.

2. Морду кошечки нарисуй так, как показано на картинке. Затем обоим добавь овальные тела, ноги, руки и длинные хвосты.

3. Нарисуй одежду, обувь и различные детали. Обведи фигурки фломастером и, когда картинка подсохнет, сотри карандашные линии.

На этой картинке сначала обвели контуры фломастером, а затем все раскрасили акварельными красками.

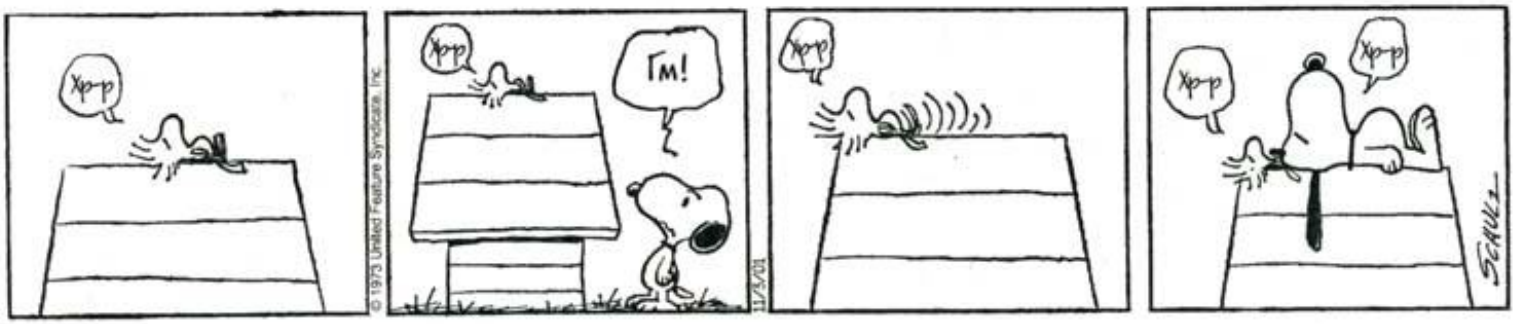
Сначала нарисовали персонажей, а затем фон.

Птицу и облака добавили, чтобы было видно, как высоко падать с обрыва.

По реакции червяка, свешивающегося с обрыва, видно, насколько высоко он находится.

Комиксы

В комиксах вокруг каждой сценки художники рисуют прямоугольные рамки. Каждая рамка показывает определенный момент действия. Обычно комикс читают слева направо сверху вниз.



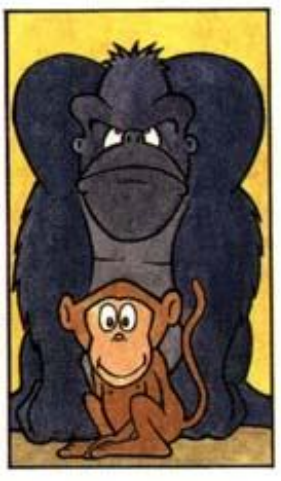
В этом комиксе Карла Шульца под названием «Орешки» хорошо показано, как использовать рамки для того, чтобы нарисовать маленькую историю.

Как рисовать рамки

Использовать рамки в комиксах можно различными способами. Вот несколько подсказок, как рисовать комиксы.

Ты можешь менять размер рамки, чтобы сделать комикс интереснее, заострив на чем-либо внимание.





Прежде чем приступить к рисованию комикса, рассчитай, сколько примерно рамок тебе понадобится.



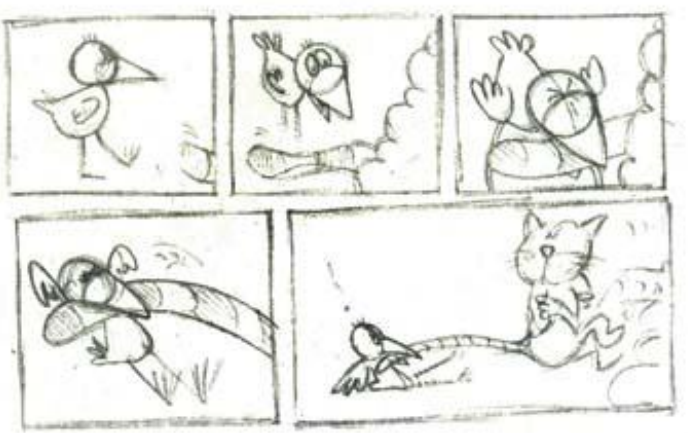
Изображая персонажа, который ударился, можно увеличить его лицо, заполнив им всю рамку.



Чтобы картинка получилась динамичнее, можно вывести некоторые ее детали за рамку.



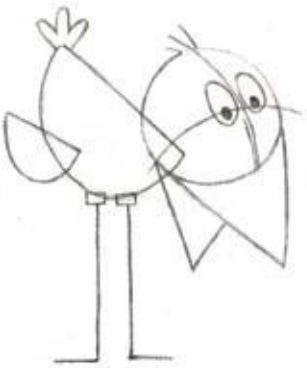
Иногда в одной рамке можно изобразить целую историю.



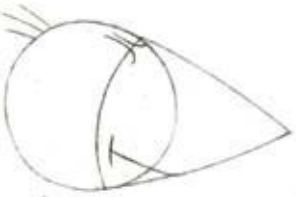
История может получиться смешнее, если использовать несколько рамок.

Досадная ошибка

Перед тем как рисовать комикс, сделай наброски его персонажей. Затем нарисуй рамки и только потом приступай к картинкам внутри (сначала они должны быть в карандаше).



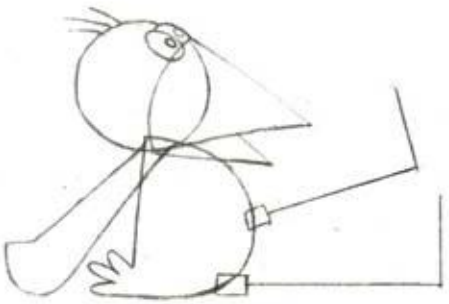
Нарисуй ворону в разных ракурсах, изменяя для этого положения геометрических фигур, составляющих ее тело.

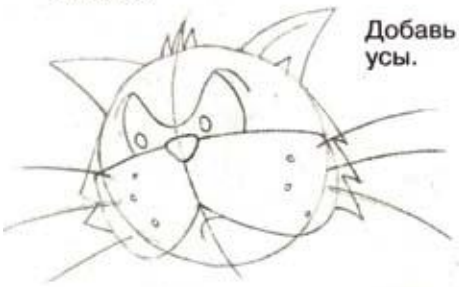




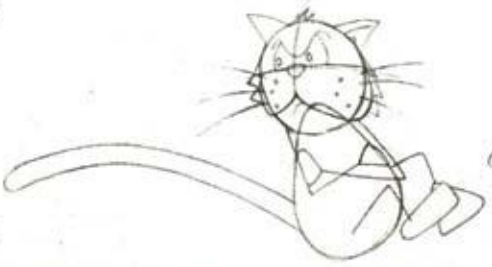
1. Нарисуй круг для головы. Изобрази треугольный клюв и улыбку. Затем добавь глаза и черточки для перьев на голове.

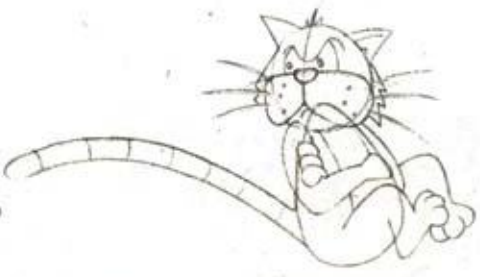
2. Изобрази полукруг для туловища. Добавь к нему крыло и несколько перьев на хвосте. Затем дорисуй ноги и основу для пальцев.





Добавь усы.





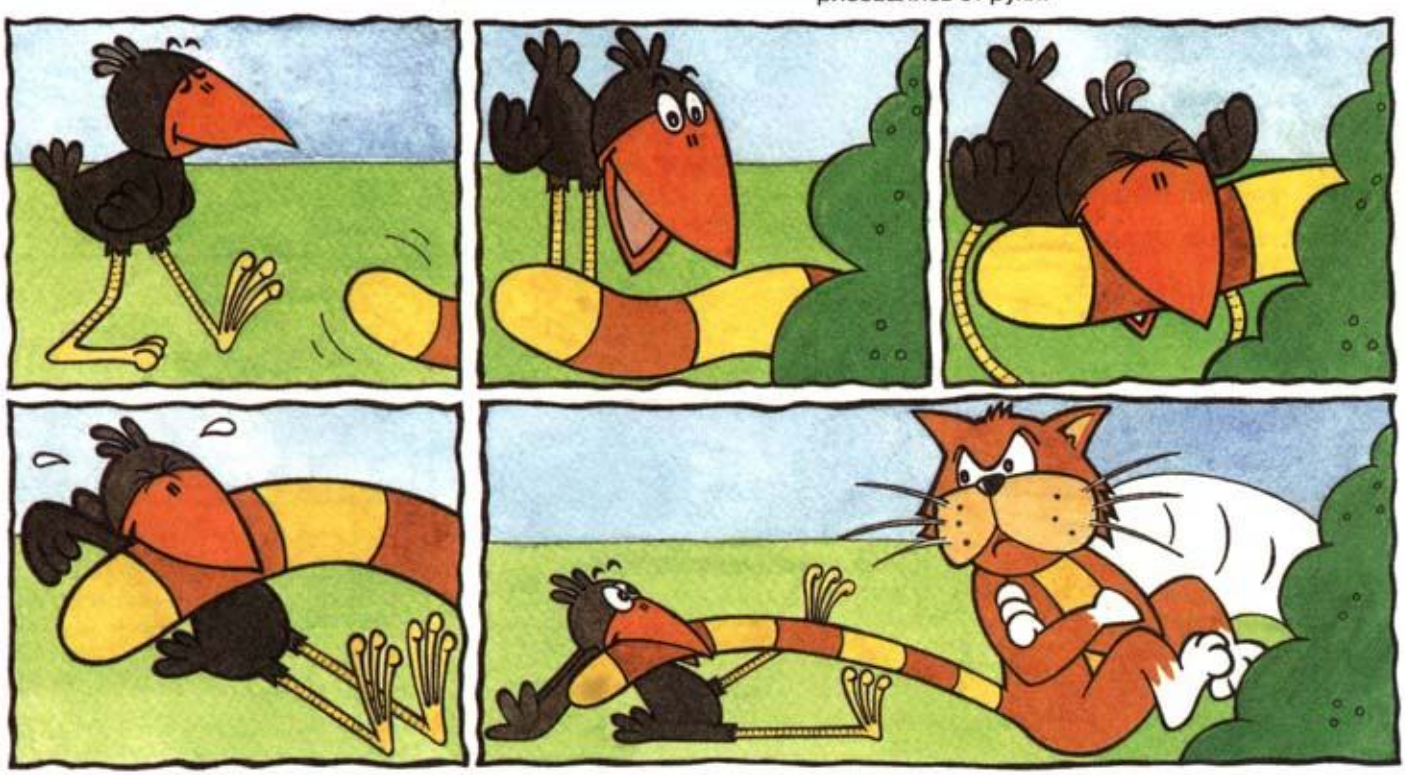
1. Изобрази круг с пересекающимися посередине линиями. Добавь нос, глаза, брови и т. д. Не забудь про уши и мех на макушке и по бокам морды.

2. Нарисуй тело в форме капли. Добавь длинный хвост и линии рук и ног с определенными геометрическими фигурами на концах (см. рисунок).

3. Обрисуй внутренние линии рук, следя за тем, чтобы одна закрывала другую. Обрисуй также и ноги, добавив на концах пальцы.

Этот комикс сначала нарисовали черным фломастером, а затем раскрасили акварельными красками.

Для того чтобы рисовать рамки, не обязательно пользоваться линейкой: например, эти рамки рисовались от руки.



Как персонажи думают и говорят

Ты можешь добавить в мультфильм или комикс реплики (слова персонажа), чтобы его герои начали говорить и думать. Допустимы как отдельные восклицания, так и целые фразы, объясняющие, что происходит в сцене.

Контуры для реплик

В комиксах приняты определенные правила изображения контуров для реплик, или, как их еще называют, «пузырей», благодаря которым читатель легко понимает, что именно делает персонаж — говорит, кричит, шепчет или думает. Вместо слов внутри «пузырей» можно изображать картинки.



Как рисовать «пузыри» для реплик

«Пузырь» для реплики надо нарисовать сначала карандашом на случай, если он вдруг не подойдет по размеру и его надо будет уменьшить или увеличить. Когда будешь располагать «пузыри», помни, что комиксы читают слева направо и сверху вниз.



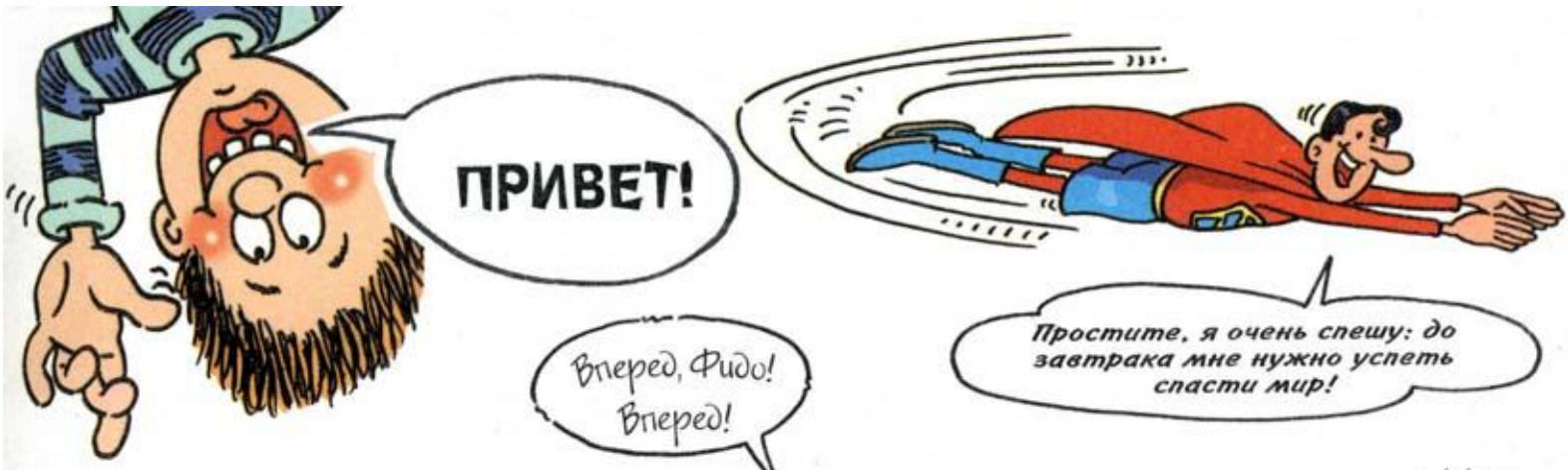
1. Карандашом нарисуй «пузыри». Затем добавь маленькие хвостики, указывающие на говорящего персонажа.



2. Разлинуй контур для реплики и напиши в нем текст. Не волнуйся, если слова не полностью заполнят пространство «пузыря» и в нем останутся свободные места.



3. Обведи текст ручкой. Если нужно, подправь контур для реплики, чтобы по размеру он полностью подходил к словам, а потом обведи ручкой и его.



Разные голоса

Если ты будешь использовать различные стили написания слов, то сможешь показать, какие у твоих персонажей голоса. Большими буквами обозначай громкий голос, средними — голос потише.





Без слов

Можно показать и без слов, что говорит или о чем думает персонаж. В мультиках и комиксах для этого используют специальные символы. Предлагаем тебе несколько примеров.

Если над головой у персонажа появляется лампочка — значит, у него родилась какая-то идея.



Восклицательный знак над головой персонажа обозначает страх или удивление.



«Хр-р-р» указывает на то, что персонаж храпит или просто спит.





Вопросительный знак обозначает, что персонаж не понимает, что происходит вокруг.



То, что персонаж влюбился, как правило, показывают сердечками. Они могут появиться даже в глазах у персонажа.

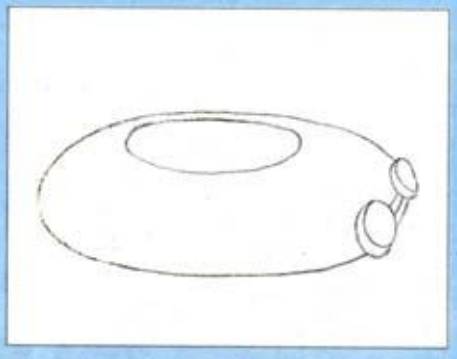
Если персонажа сильно ударили по голове, то над ней могут появиться звездочки и птички, летающие по кругу.



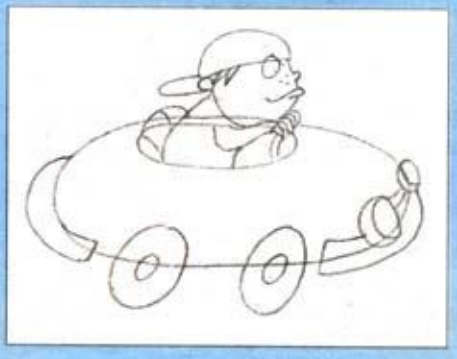
Как передать движение

Чтобы изображать движение персонажей или каких-либо предметов, мультипликаторы пользуются определенными приемами, например рисуют спид-лайны (линии, обозначающие движение). Также можно добавлять в кадр разлетающиеся в разные стороны камни и пыль.

Несущаяся машина



1. Нарисуй овал для корпуса машины. Сверху добавь еще один овал, изображающий люк, а спереди – фары и решетку.



2. Овальные колеса нарисуй под наклоном и добавь бамперы. Внутри машины изобрази персонажа, который держится за руль, слегка наклонившись вперед.



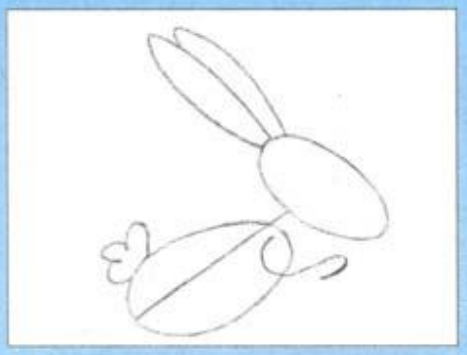
3. Чтобы показать скорость, добавь изогнутые спид-лайны сзади автомобиля и около каждого колеса. Позади машины нарисуй еще и горизонтальные спид-лайны.

Эта картинка была сначала нарисована фломастером, а затем раскрашена акварелью. Техника, описанная выше, использовалась для изображения скорости.

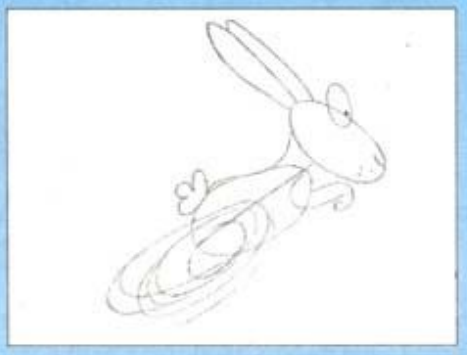
От того, что каждому персонажу дали номер, действие стало похоже на настоящее соревнование.



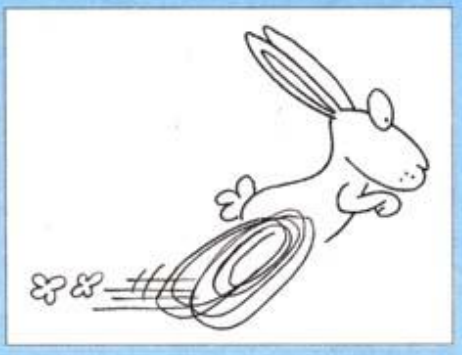
«Расплывчатые» ноги



1. Нарисуй овальную голову с длинными ушами. Изобрази наклоненную вперед линию тела и овал на ней. Добавь лапу и хвост.

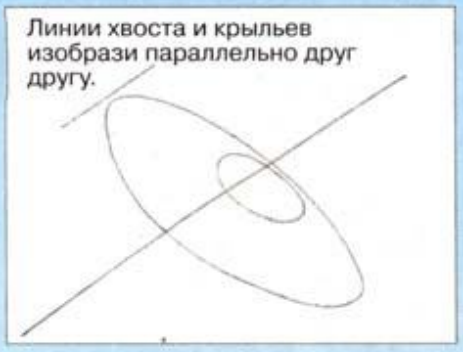


2. На том месте, где должны быть ноги, нарисуй неровные овалы. Они показывают, что заяц бежит так быстро, что его ног просто не видно.

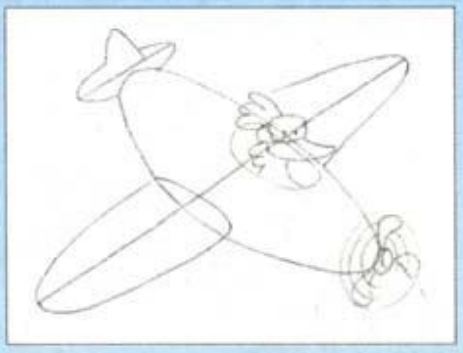


3. Прибавь зайцу еще скорости за счет спид-лайнов возле ног и облачков пыли.

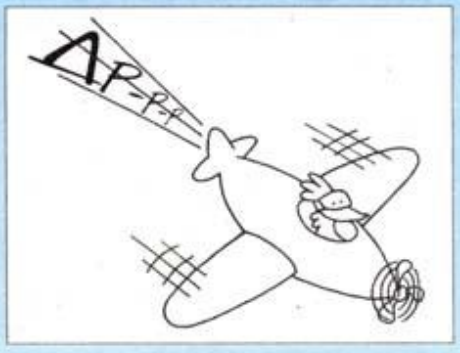
Звуковые эффекты



1. Нарисуй овальный корпус самолета. Добавь еще один овал для люка. Слегка нажимая на карандаш, проведи линии для крыльев и хвоста.



2. Обрисуй линии крыльев и хвоста. Внутрь самолета «посади» персонажа. Добавь пропеллер с округлыми спид-лайнами вокруг него.



3. Позади самолета нарисуй спид-лайны. Затем напиши внутри них буквы, обозначающие рев мотора: «Др-р-р». На крылья самолета добавь перекрестные спид-лайны.



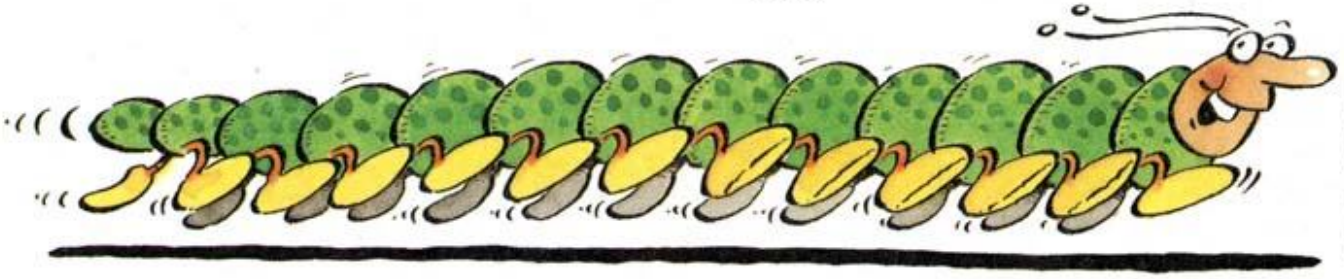
Деформация персонажей

В мультфильмах часто показывают, как персонажи «растягиваются» или«расплющиваются». Это делают, чтобы добиться определенных эффектов, например показать скорость героя, его вес или силу удара одного предмета о другой.



Скорость гусеницы показана спид-лайнами, изображенными около ног и каждого овала.

Мячик, прыгающий по поверхности, расплющивается, ударяясь об пол, и слегка растягивается, подскакивая вверх.



Гусеница бежит так быстро, что даже не касается ногами земли.

Как только гусеница ударяется о стену, ее тело сжимается, приподнимаясь посередине.



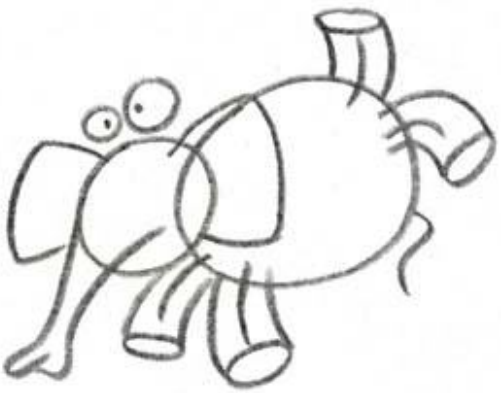
Падение

На нескольких следующих картинках мы покажем тебе, как рисовать слоненка из комикса со следующей страницы.

Под слоном нарисуй тень.



1. Нарисуй овальные голову и тело. Добавь большие глаза, длинный, изогнутый хобот и внутренние линии рук и ног.



2. Поставь точки-зрачки, добавь уши и хвост. Нарисуй овалы на концах рук и ног, после чего их можно обрисовать.

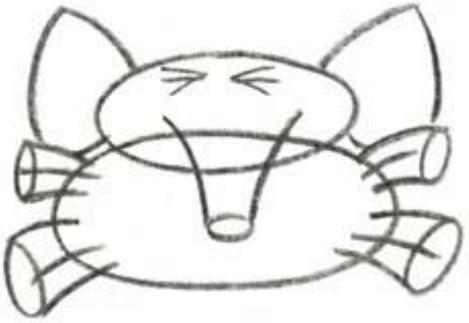


3. Обведи слона, добавив детали, например ногти на ногах. Нарисуй банановую кожуру и спид-лайны.

Голову и тело изобрази двумя пересекающимися овалами.



1. Нарисуй два сплющенных овала, один – для туловища, другой – для головы. Добавь линии для крепко сжатых глаз, а также рук и ног.



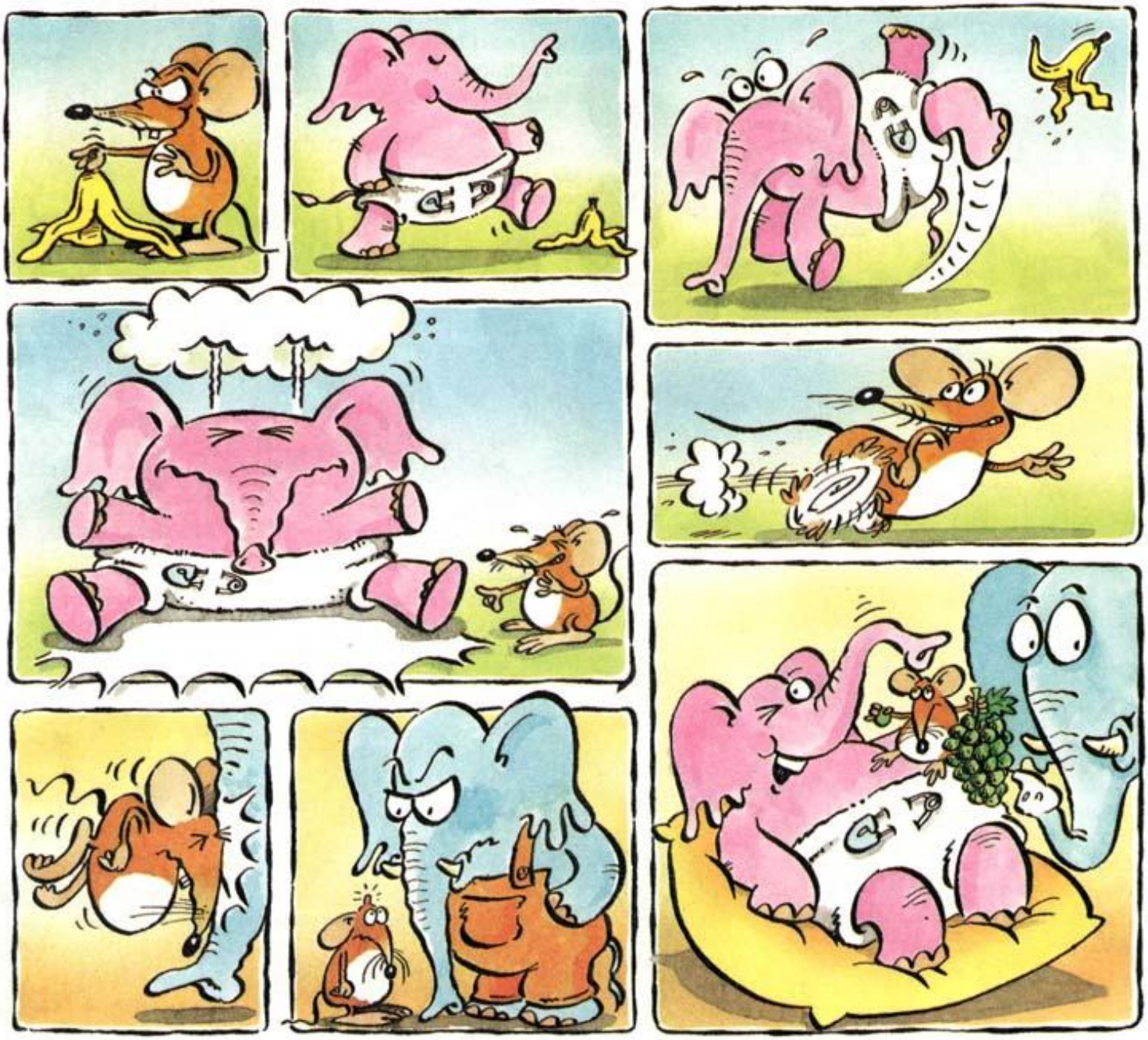
2. Хобот сделай коротким. Добавь овалы на концах рук и ног, а затем обрисуй их. Изобрази треугольные уши.

Хобот нарисуй волнистой линией.



3. Нарисуй ногти. Обведи слона и закрась черным фломастером тень под ним. Добавь волнистую линию, чтобы показать удар.

Этот комикс был сначала нарисован фломастером, а затем раскрашен акварелью.

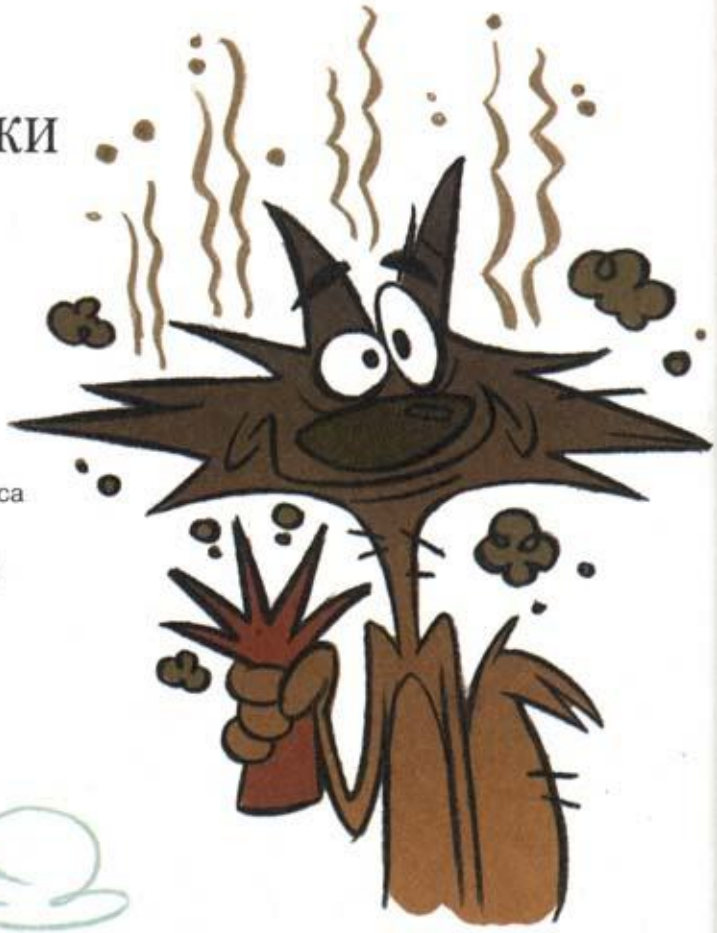


Мультипликационные трюки

В мире мультфильмов может происходить все, что угодно. Персонажи падают с обрывов, «расплющиваются», приобретают совершенно невероятные формы и при этом остаются целыми и невредимыми. Посмотри, как рисуются некоторые мультипликационные трюки.

Динамит

В мультфильме динамит на самом деле не может повредить персонажам. Просто на какое-то время они становятся черными от сажи.



В руках у лиса остался осколок динамитной шашки.

Падение с обрыва



Спид-лайны помогают увидеть, что лис испугался.

Если мультипликационный герой падает с обрыва, то часто он зависает в воздухе до тех пор, пока не заметит, что у него под ногами нет земли. После этого он очень быстро падает на землю.

Пробитая стена



Бегущий мультипликационный герой может пробить даже стену. В ней останется отверстие, в точности повторяющее контур персонажа.

Паровой каток

Если паровой каток переедет мультипликационного героя, он вытянется и станет плоским как блин. Но некоторое время спустя персонаж примет свою обычную форму.



Месяц и звезды вокруг головы персонажа означают, что он ошеломлен.

Безумный план

Часто в мультфильмах один зверь гоняется за другим, постоянно разрабатывая планы его поимки, один безумнее другого. Эти затеи никогда не удаются. Посмотри, как рисовать лиса, придумывающего сложный чертеж, чтобы изловить цыпленка.



1. Изобрази полукруглую голову. Добавь глаза, рот и линию, обозначающую нос. Затем нарисуй туловище, внутренние линии рук и ног с овалами на концах.

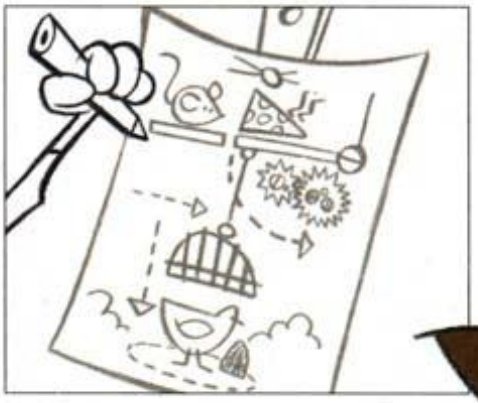


2. Добавь уши, брови и хвост. В лапу «вложи» карандаш и изобрази пальцы, сжимающие его. Затем дорисуй руки и ноги.



Нарисуй дополнительные линии, чтобы придать мольберту объем.

3. Мольберт рисуй так: сначала изобрази прямоугольную доску, а затем добавь ножки и верхушку.

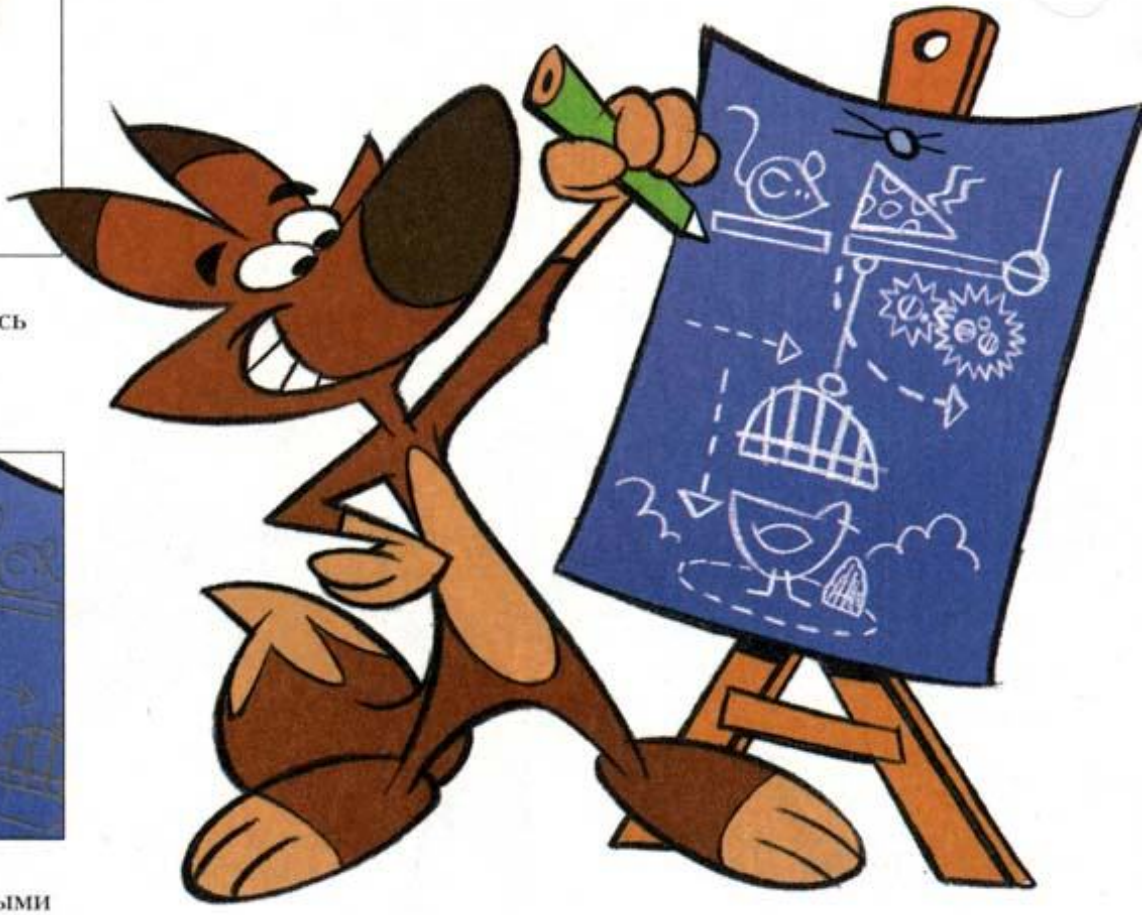


4. На доске нарисуй план, показанный на картинке. Весь кадр обведи фломастером, только план оставь выполненным в карандаше.

Для того чтобы обвести план, ты также можешь воспользоваться мелом или белым карандашом.

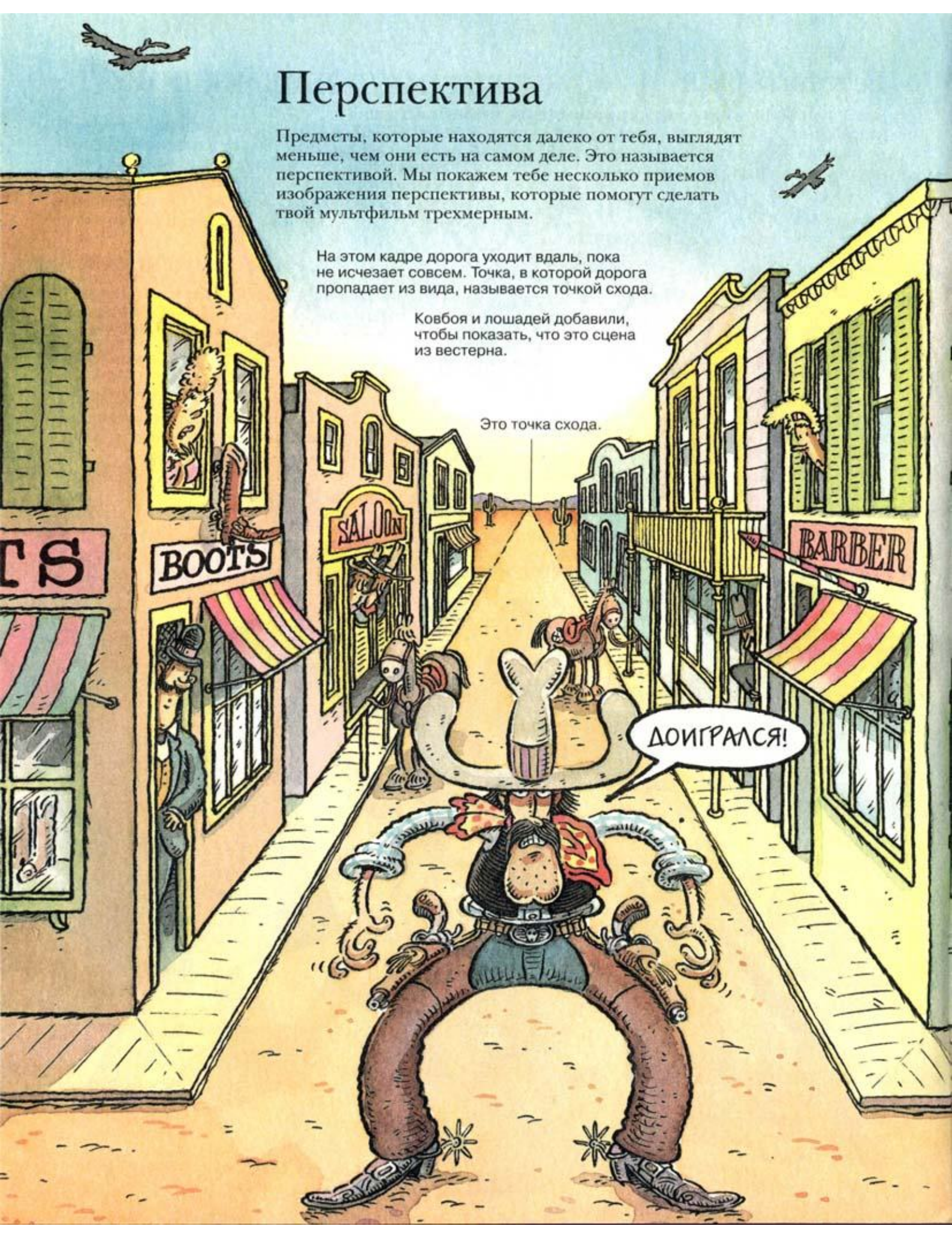


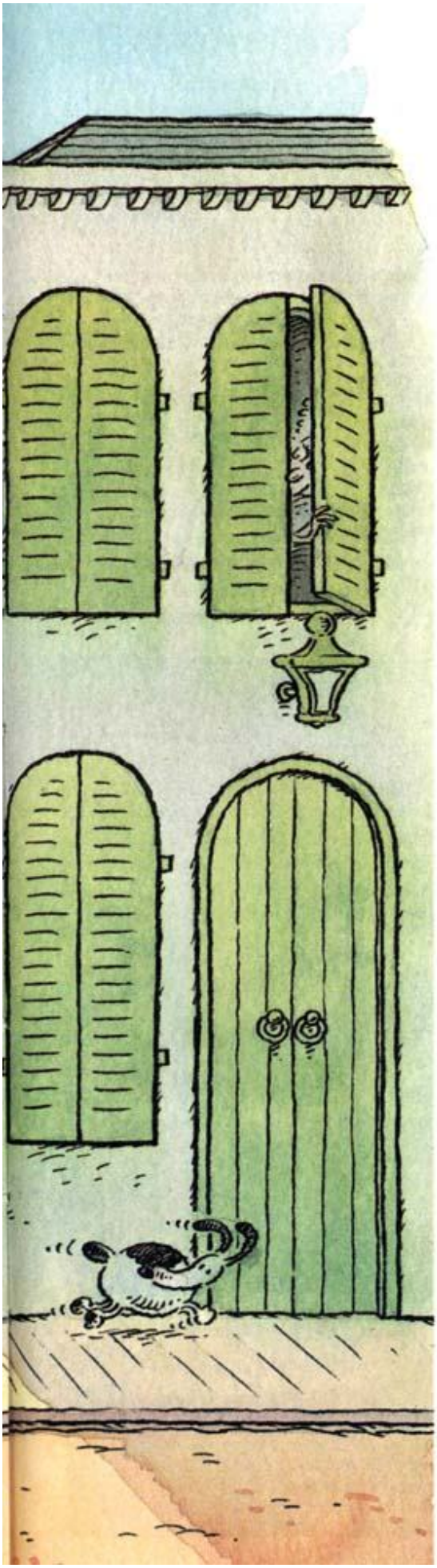
5. Раскрась картинку фломастером или акварельными красками. Затем, используя штрих, обведи план.



Перспектива

Предметы, которые находятся далеко от тебя, выглядят меньше, чем они есть на самом деле. Это называется перспективой. Мы покажем тебе несколько приемов изображения перспективы, которые помогут сделать твой мультфильм трехмерным.



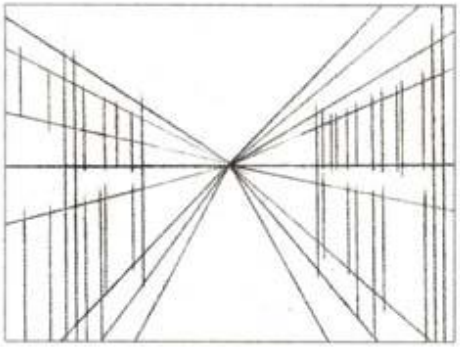




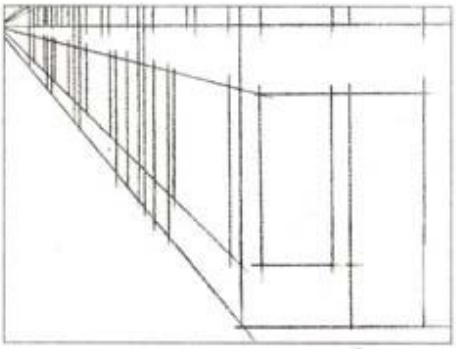
1. Проведи горизонтальную линию, которая обозначит горизонт. Добавь четыре линии, сходящиеся в одной точке.



2. Добавь вертикальные линии, изображающие стены зданий. Дорисуй две сходящиеся линии для крыши зданий.



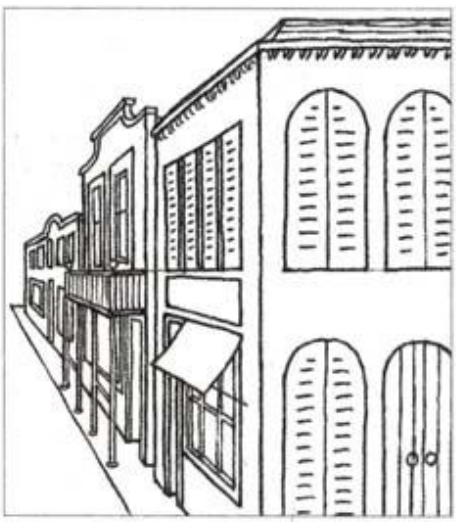
3. Для дверей и окон проведи еще несколько линий, начинающихся в точке схода. Добавь вертикали для боковых линий окон и дверей.



4. Проведи горизонтальные линии для фасада зданий, стоящих на перпендикулярной улице. Нарисуй линии окон и дверей.



5. Добавь линию тротуара и крышу. Прорисуй окна, двери и фасады зданий.



6. Вокруг окон и дверей нарисуй рамы. Добавь несколько деталей, например навес над окном магазина или балкон.

Искаженная перспектива

Если ты хочешь показать мир глазами какого-то персонажа, то можешь исказить пространство на картине так, как будто смотришь под определенным углом. Это еще один вариант передачи перспективы (см. с. 42).

Мир глазами червяка

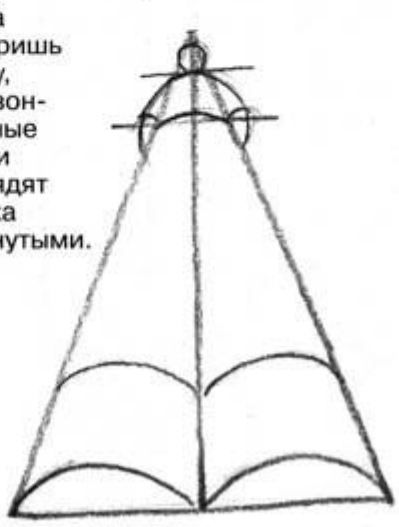
Если бы ты был маленьким и смотрел на великана, то тебе казалось бы, что чем выше он от тебя, тем меньше становится его тело.



1. Карандашом нарисуй вертикальную линию. Затем проведи из точки наверху две расходящиеся диагональные линии.



2. Внизу нарисуй два полукруга. Наметь линии для талии и плеч. Внутри вершины треугольника изобрази круглую голову.

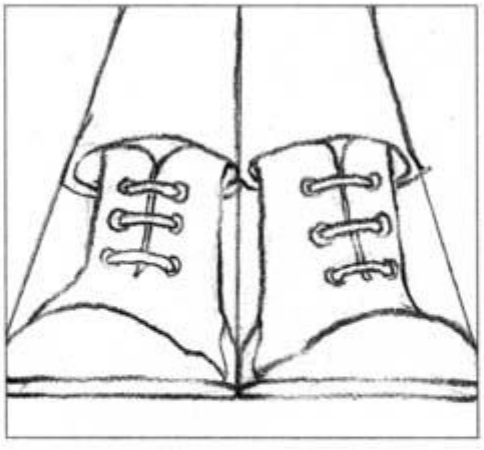


3. Дорисуй руки с короткими рукавами рубашки. Сделай линии талии и плеч слегка изогнутыми. Добавь дуги, показывающие, где заканчиваются штанины.



Снизу глаза, нос и рот выглядят иначе, чем обычно.

4. На лице изобрази маленькие глаза, а под ними нос. Добавь рот, а затем на одном уровне с ним уши. Нарисуй бороду и волосы.



Дорисуй штанины внизу.

5. Добавь линии для подошв и нарисуй каблуки. Изобрази шнурки и только потом дырочки, в которые они вдеваются.



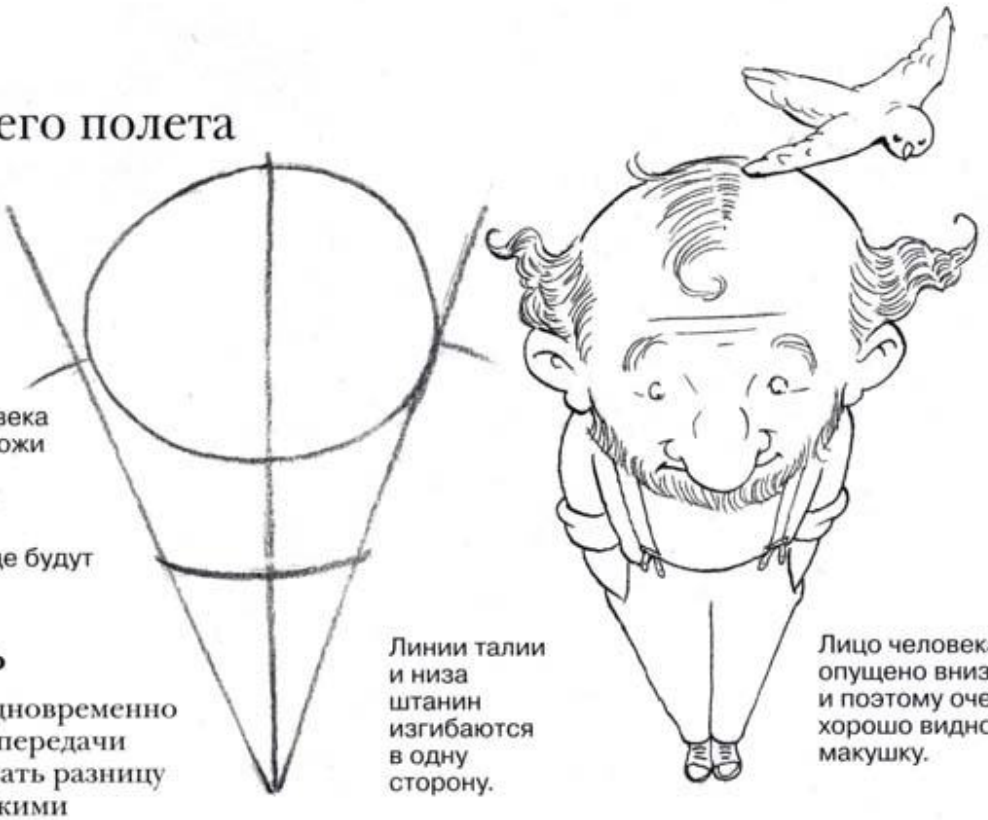
Внизу нарисуй червяка, который смотрит на великана.

С высоты птичьего полета

Если смотреть на великана сверху, то по мере удаления (то есть чем ближе к земле) его тело будет казаться все меньше.

Указания для рисования человека с высоты птичьего полета похожи на те, которые мы дали для изображения человека снизу.

Сначала наметь, где будут талия и плечи.



Линии талии и низа штанин изгибаются в одну сторону.

Лицо человека опущено вниз, и поэтому очень хорошо видно его макушку.

Великан и мышь

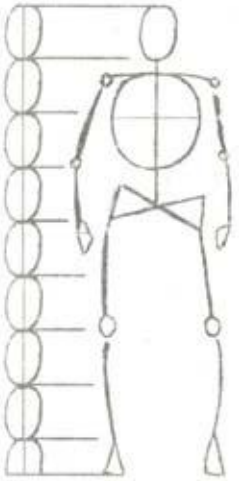
В одном комиксе можно одновременно использовать оба способа передачи перспективы, чтобы показать разницу между большими и маленькими персонажами.



Супергерои

Супергерои обладают особыми качествами: они очень сильны, могут летать и даже изменять форму тела. Мы научим тебя изображать целые сцены с супергероями и злодеями, которых они всегда побеждают (как рисовать злодеев, см. на с. 48–49).

Рисуем супергероев



В местах суставов нарисуй круги.

Добавь треугольники для ладоней и стоп.



Прежде чем изобразить черты лица, нарисуй в овале головы две перекрестные линии.



Проведи линии на месте щек.

1. Нарисуй овальную голову и линию тела. Добавь овальную грудь. Изобрази бедра, ноги и руки. Тело сделай в восемь с половиной раз больше головы.

2. Для изображения мускулов на руках, ногах и животе нарисуй овалы. Добавь линии плеч и талии, чтобы фигура выглядела законченной.

3. Обведи фигуру. Нарисуй сначала черты лица, затем перчатки, сапоги и ремень. Чтобы мускулы персонажа были лучше видны, затемни на его теле те места, которые показаны на картинке.

Позы

Секрет, благодаря которому супергерои кажутся необычайно могучими и ловкими, заключается в том, что их позы всегда преувеличены. Для своих рисунков ты можешь использовать несколько набросков человека в движении, которые мы предлагаем внизу.



Когда мы смотрим на бегущую фигуру спереди, то видим, что голова высоко поднята, а тело наклонено вперед.



Во время бега тело сильно наклоняется вперед.



Перед прыжком супергерой приседает так низко, что его руки могут коснуться земли.



В полете тело супергероя вытягивается в одну линию.

Перед тем как нанести удар кулаком, супергерой наклоняется в сторону.

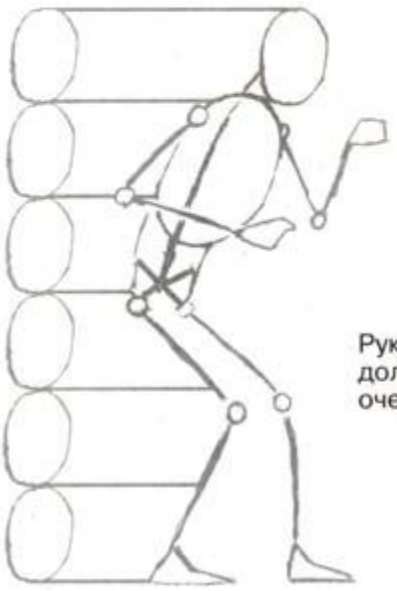

Как рисовать
этого монстра,
ты узнаешь
на с. 49.

Злодеи

Отрицательными героями в мультфильмах могут быть и злые ученые, и жаждущие власти бизнесмены, и огромные чудовища. Мы дадим тебе несколько советов, как рисовать таких персонажей.

Злой ученый

Злого ученого обычно изображают стариком, одетым в рабочий халат. Чаще всего он очень худой и сильно сутулится.



Шесть овалов, равных высоте головы, составляют его полный рост.

Изобрази плечи слегка опущенными.

Руки и ноги должны быть очень худыми.



Чтобы персонаж стал похож на ученого, добавь ему рабочий халат, а в руки «дай» пробирку.





Трусливый ученый может опасливо смотреть через плечо.



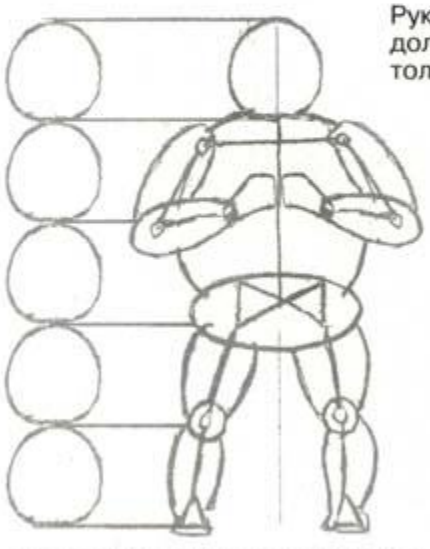
Задумывая хитрый план, ученый может ухмыляться.



От страха лицо злодея может перекоситься.

Властолюбивый бизнесмен

У такого персонажа обычно коренастая фигура. Ему около пятидесяти лет, и одет он в полосатый костюм.



Его рост превышает высоту его головы в пять раз.

Руки и ноги должны быть толстыми.



Добавь большие прямоугольные ладони.



Когда такой злодей говорит о том, что хочет завоевать мир, он широко разводит руки.





Такой персонаж может победно улыбаться...



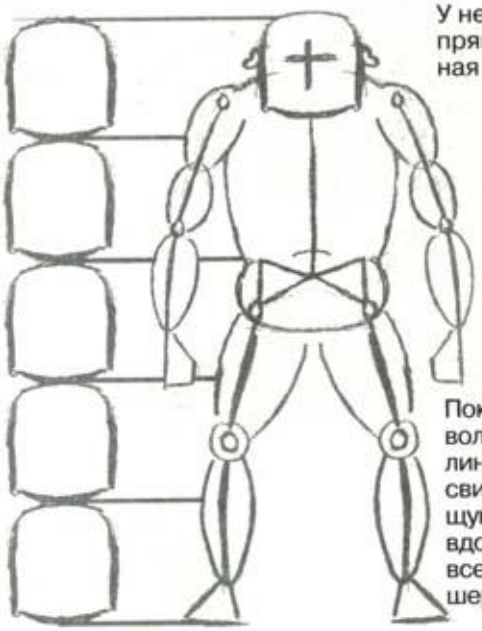
...а может и кривиться от злости.

Ужасное чудовище

Монстры могут выглядеть по-разному. Например, у этого большое и мускулистое тело, а его голова низко сидит на плечах. Он весь покрыт шерстью.







Его рост превышает высоту головы в пять раз.

У него прямоугольная голова.



Покажи волнистой линией свисающую вдоль всего тела шерсть.

На ногах дорисуй огромные когти.

Если монстр побежден, он неподвижно лежит на спине.



Так выглядит озадаченное чудовище.



Поверженное чудовище выглядит так.



Чтобы изобразить этот кадр, нарисуй сначала всех персонажей карандашом, а затем обведи фломастером.

Анимация

Оживление мультфильма, или анимация, происходит за счет того, что неподвижные картинки (кадры) непрерывно показывают одну за другой. Они чередуются так быстро, что появляется ощущение движения. Чтобы получился целый мультфильм, каждый кадр сначала нужно нарисовать отдельно.



Это кадр из мультфильма «Поппи», где изображены танцующие Поппи и Оливер Ойл.

©King Features Syndicate

Блокнот с мультфильмом

Чтобы в блокноте можно было нарисовать мультфильм, бумага должна быть достаточно плотной. Если на каждом листе в определенном месте ты будешь изображать одного и того же персонажа в разных позах, то при пролистывании возникнет эффект его движения.



1. Черным карандашом или фломастером в правом нижнем углу на последней странице блокнота нарисуй персонажа.

2. Переверни страницу и снова нарисуй своего мультипликационного героя, слегка поменяв его положение.

3. Продолжай перелистывать блокнот и рисовать персонажа в различных позах. Помни о том, что каждый раз движение надо изменять лишь немного.



4. Рисуя своего персонажа в новой позе, следи за тем, чтобы каждое последующее движение обязательно сочеталось с предыдущим.

5. Обрати особое внимание на то, чтобы на всех листах персонаж был строго в правом нижнем углу.



6. Закончив рисовать, пролистай блокнот с последнего листа – и ты увидишь, как персонаж двигается.

Этапы анимации

Процесс создания готового мультипликационного фильма разбит на различные стадии. Мы покажем несколько этапов, по которым проходит одна картинка, прежде чем попадает в мультфильм.





Окончательную обводку делают черным фломастером.



Затем рисунки аккуратно обводят для получения четкого изображения.





Сначала разноцветными карандашами делается несколько черновиков.

В мультфильме персонаж появится уже раскрашенным.

Раскадровка

Перед тем как приступить к анимации, мультипликатор делает зарисовку всего сюжета в нескольких картинках. Это называется раскадровкой. Она выглядит как комикс, в котором показаны все основные моменты действия. Чтобы сделать раскадровку, придумай историю и зарисуй ее в рамках.

Раскадровка может понадобиться в том случае, если ты хочешь нарисовать в блокноте несколько разных сцен.

Предполагаемые реплики и звуки пишут под картинками.



Рисование на компьютере

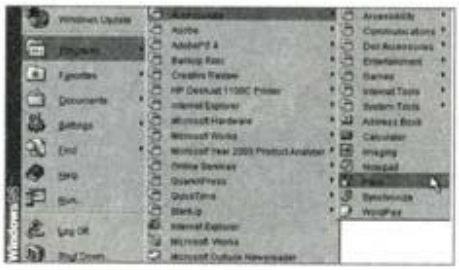


Сейчас мультфильмы часто создают с помощью компьютера. Если у тебя на компьютере установлена операционная система *Microsoft Windows*, то там есть программа *Paint*, которую можно использовать для рисования мультфильмов. Обычно эту программу можно открыть посредством нескольких действий, описанных ниже.

Как открыть программу *Paint*



1. С помощью «мыши» установи стрелку курсора на надписи *Start* («Пуск») и нажми на ее левую кнопку. На экране появится список.



2. Курсором найди слово *Programs* («Программы»). Появится еще один список. Переведи курсор на слово *Accessories* («Стандартные»). В появившемся списке нажми на *Paint*.



3. Появится белый прямоугольник, называемый окном. Там ты можешь рисовать, используя панель инструментов, которая расположена по краям окна.

Панель инструментов

Чтобы начать рисовать, выбери в панели инструментов нужный тебе символ, установи напротив него курсор и щелкни «мышью». Ты можешь также пользоваться дополнительной панелью, расположенной внизу или сбоку от основной и показывающей возможности инструмента, который находится в действии. Чтобы выбрать цвет, нажми на цветовой квадрат внизу на палитре.



Это панель инструментов.



Если ты нажмешь на символ «кисть», рядом появится вот такая панель. На ней можно выбрать размер и форму кисти.

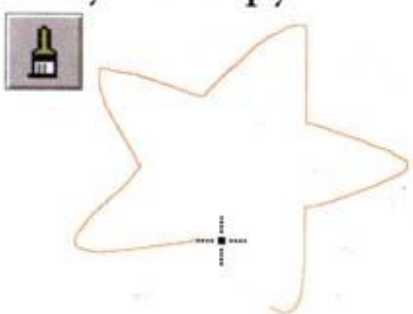
Это палитра.



Цвет, который ты выберешь, появится здесь.

Для выбора цвета нажми на цветовой квадрат.

Рисуем от руки



Выбери инструмент «кисть». Переведи курсор на лист. Рисуй «мышью», нажав и не отпуская ее левую кнопку.

Заливка



Нажми на символ «заливка». Затем выбери цвет. Чтобы закрасить фигуру, поставь курсор внутри нее и нажми левую кнопку «мыши».

Ластик



Выбери инструмент «ластик». Двигая «мышью», нажав и не отпуская при этом ее левую кнопку, сотри ненужные части рисунка.

Этот кадр нарисовали, применяя компьютерные инструменты для рисования, описанные на этих страницах.

Шипы для этой рыбы рисовались с помощью инструмента «много-угольник».

Точки в глазах делай инструментом «кисть».

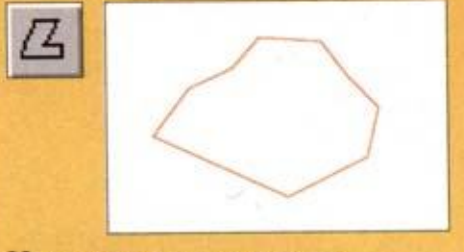
Посмотри на с. 56, как исправлять ошибки, которые ты можешь допустить во время рисования.

Эллипс



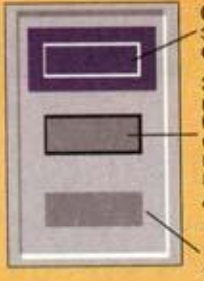
Выбери инструмент «эллипс». Переведи курсор на лист. Нажми на левую кнопку «мыши» и, не отпуская ее, передвигай в различных направлениях: эллипс будет рисоваться сам собой. Отпустив кнопку «мыши», ты закончишь фигуру.

Многоугольник



Нажми на символ «много-угольник». Проведи линию, нажав на левую кнопку «мыши». Закончив прямую, отожми кнопку. Если ты начнешь рисовать еще один отрезок, то он пойдет из точки, в которой завершилась предыдущая линия. Чтобы закончить фигуру, нажми на кнопку два раза.

Дополнительная панель фигур



С помощью этого знака рисуют контур фигуры.

Этот символ дает возможность рисовать белую фигуру с контуром (чтобы изображать одни предметы поверх других).

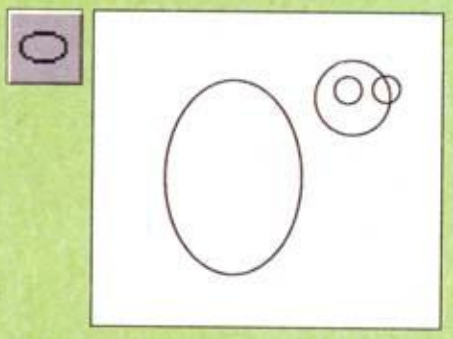
Используя этот знак, можно рисовать фигуры разного цвета.

Если на панели выбрать один из инструментов, позволяющих рисовать готовые фигуры, внизу появится дополнительная панель. С помощью «мыши» можно выбрать один из символов.

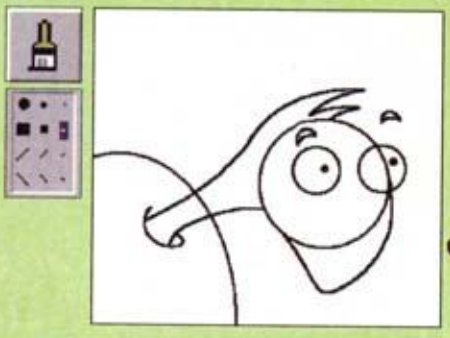
Компьютерные мультфильмы

В программе *Microsoft Paint* можно вкладывать в уста персонажей слова, используя «пузыри». На этих страницах показано, как рисовать такие мультипликационные кадры. Если ты забудешь, как пользоваться каким-либо инструментом, см. подсказки на с. 52–53.

Рисуем черепаху



1. Выбери инструмент «эллипс». Затем переведи курсор в сторону и нажми на левую кнопку «мыши», чтобы нарисовать голову и глаза.



2. Перейди к инструменту «кисть». Выбери на дополнительной панели самый маленький размер. Нарисуй шею, нос, брови и зрачки.



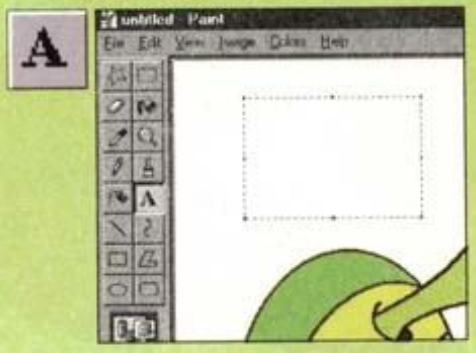
3. Изобрази панцирь, а затем проведи полоски на теле черепахи. Добавь руки, ноги и хвост.



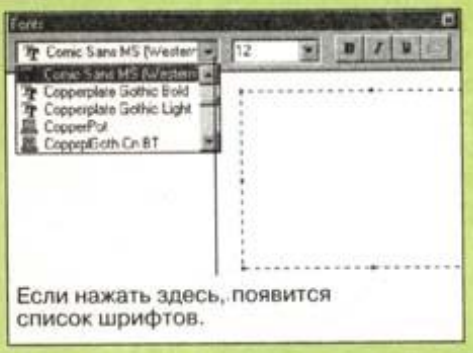
4. С помощью инструмента «ластик» сотри все ненужные линии. После этого на палитре выбери цвет. Верни курсор на черепаху и закрась ее.

Если во время рисования ты допустишь ошибку, посмотри, как ее исправить, на с. 56.

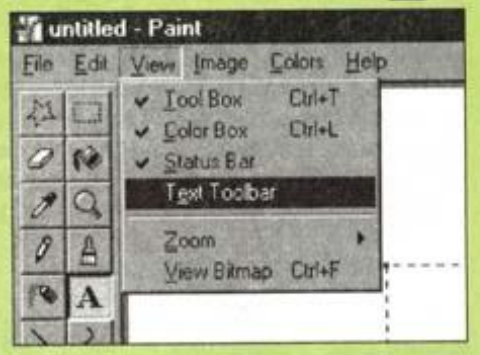
Как рисовать «пузыри» на компьютере



1. Чтобы добавить на картинку слова, выбери инструмент «А» и с помощью «мыши» нарисуй на листе точечный квадрат.



2. Появится панель, на которой можно выбрать написание шрифта. Нажми на кнопку на панели, чтобы посмотреть список шрифтов.



3. Если панель со шрифтами не появилась, нажми на кнопку *View* («Вид»), находящуюся вверху окна. В появившемся списке нажми на *Text Toolbar* («Панель инструментов текста»).



4. Выбери шрифт из списка. Затем переведи курсор в точечный прямоугольник на листе и напечатай несколько слов.



5. Чтобы изменить размер букв, подведи курсор к окошку с цифрами на панели со шрифтами. Выбери или напечатай сам нужный тебе размер, затем вернись курсором в точечный прямоугольник.



6. Закончив надпись, выведи курсор за точечный прямоугольник и нажми на кнопку «мыши». После этого ты больше не сможешь изменять надпись, так как она станет частью картинки.





7. Выбери на основной панели инструментов символ «эллипс», а на дополнительной – верхний квадрат. Вокруг слов нарисуй овал.

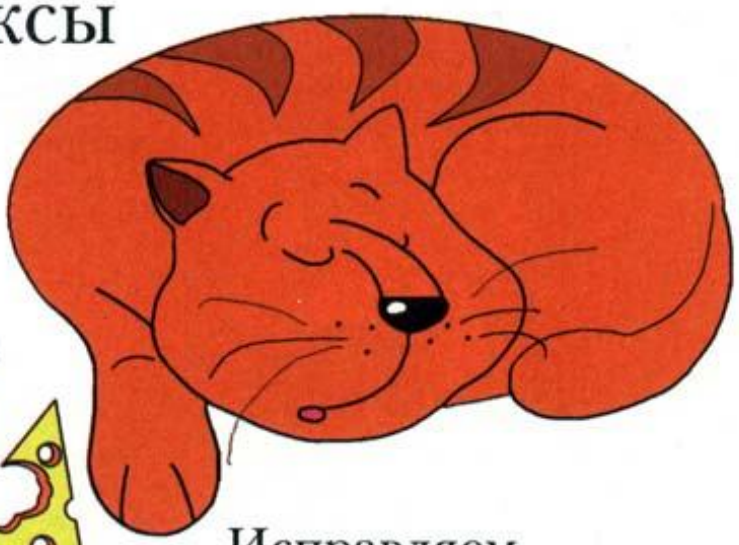


8. Вернись к панели инструментов и нажми на значок «кисть». На нижней дополнительной панели выбери самый маленький размер. Добавь хвостик к овалу и сотри ненужную линию.

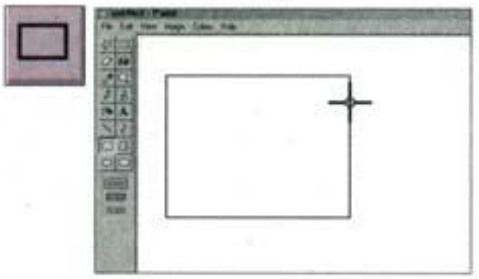


Компьютерные комиксы

Одно из преимуществ создания комиксов на компьютере состоит в том, что там есть инструменты, позволяющие размножать персонажа так, что он может появляться в нескольких сценах, и необходимость рисовать его каждый раз заново отпадает. На этих страницах ты узнаешь, как рисовать комиксы на компьютере.



Как делать рамки



Выбери инструмент «прямоугольник». Нажав и не отпуская левую кнопку «мыши», нарисуй ею прямоугольную рамку.



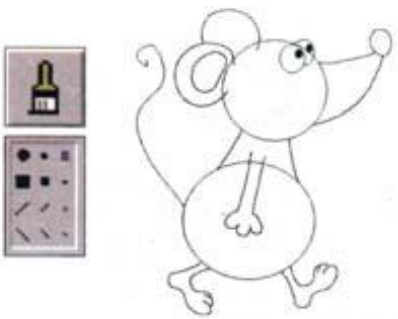
Исправляем ошибки

Если ты допустил ошибку, ее можно исправить: нажми одновременно кнопки *Ctrl* и *Z*, и твое последнее действие отменится.

Рисуем мышку



1. Выбери инструмент «эллипс». Затем нажми на средний прямоугольник в нижней дополнительной панели инструментов. Нарисуй овалы для головы, глаз и тела.

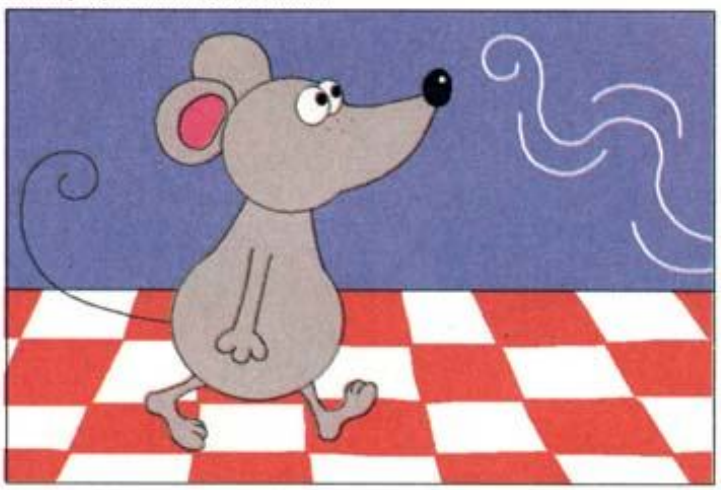


2. Нажми на символ «кисть», выбрав ее самый маленький размер. Изобрази уши, нос и зрачки. Дорисуй остальное туловище.

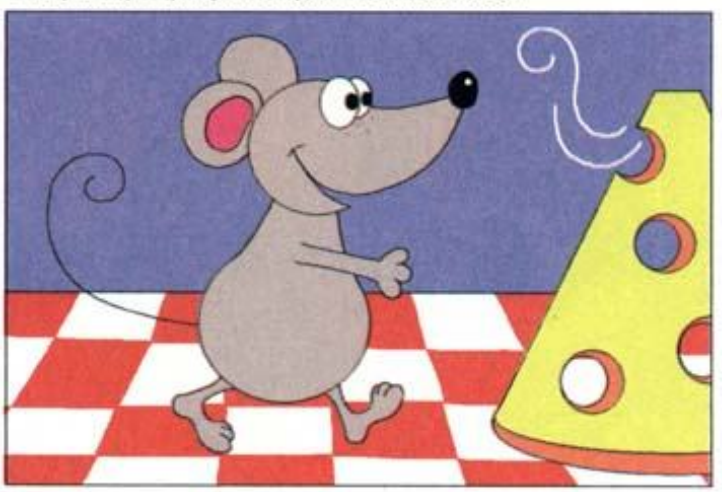


3. Инструментом «ластик» сотри все ненужные линии. Перейди к палитре и выбери нужный цвет. Нажми на символ «заливка» и закрась фигуру.

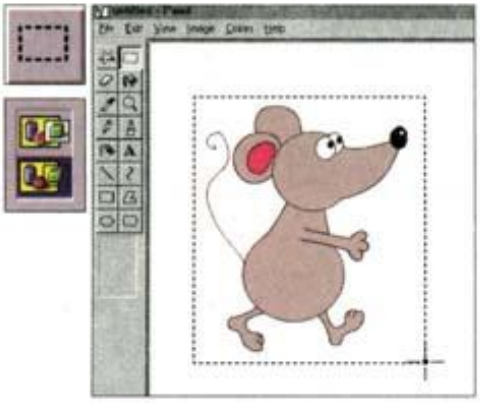
Чтобы нарисовать этот комикс, сначала сделай несколько рамок, а затем, используя указания, данные на этой странице, изобрази мышку в разных положениях.



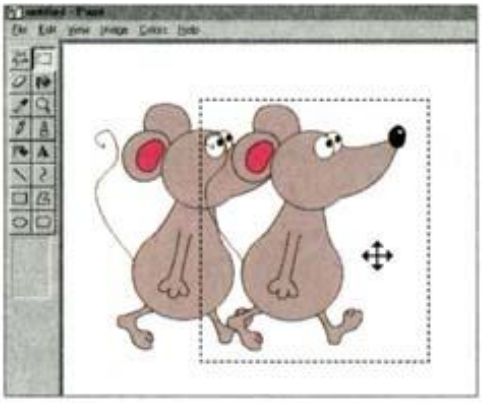
Стену и сыр нарисуй и закрась в самом конце.



Как делать копии



1. Выбери знак «Выделение произвольной области», похожий на звезду, из основной панели инструментов, а из дополнительной — нижний символ. Нажми на левую кнопку «мыши» и, не отпуская ее, нарисуй рамку вокруг фигурки.

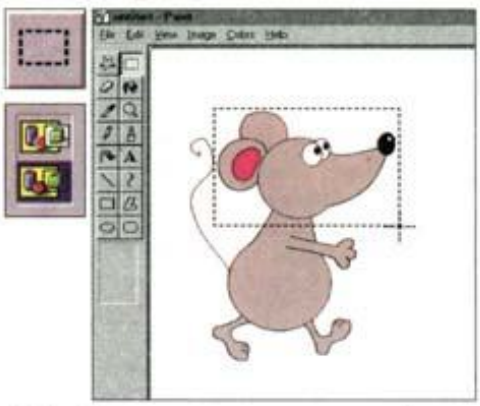


2. Установи курсор внутри рамки и, нажав на клавиатуре и не отпуская кнопку *Ctrl*, перемести рамку в другую часть листа и щелкни «мышью» вне рамки — она исчезнет, а копия фигурки останется.

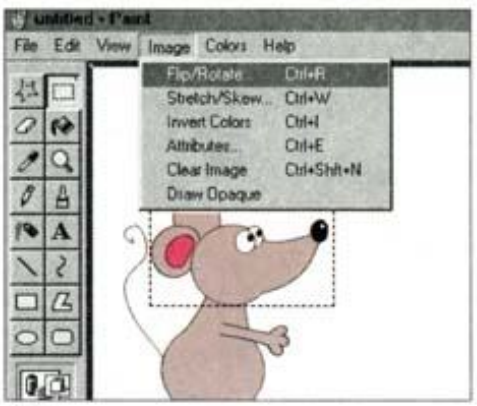


3. Ты можешь поместить копию в другой рамке и дальше работать в ней. Используй «кисть», «ластик», «заливку» и другие инструменты для того, чтобы немного изменять внешность персонажа.

Поворачиваем голову



1. Выбери символ, похожий на звезду, — «Выделение произвольной области». На дополнительной панели нажми на нижний символ. «Мышью» сделай рамку вокруг головы персонажа.



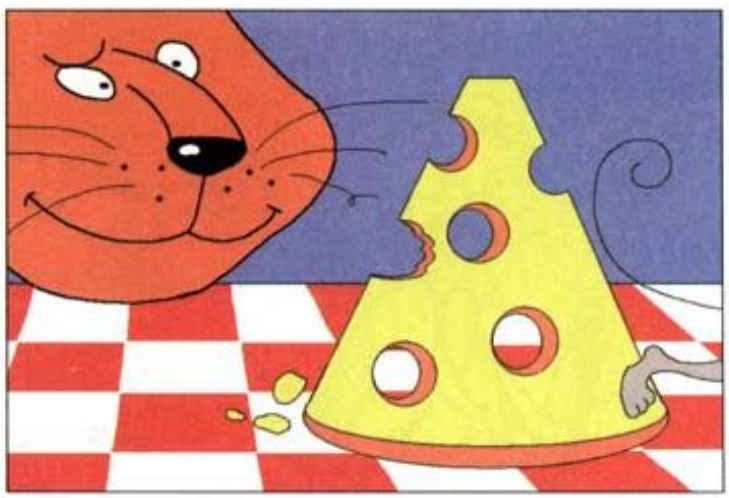
2. В самом верху окна нажми слово *Image* («Вид»). В списке выбери слова *Flip/Rotate* («Отразить/ /Повернуть»). Возникнет рамка, в которой сначала нужно щелкнуть «мышью» в кружке напротив слов *Flip horizontal* («Отразить слева направо»), а затем на знаке *OK*.



3. Голова персонажа перевернется в другую сторону. Установив курсор в рамке с головой, нажми левую кнопку «мыши» и передвинь рамку так, чтобы голова совпала с туловищем. Выведи курсор за рамку и щелкни «мышью».

На с. 55 показано, как добавить на картинку «пузырь» для реплики. Сначала нарисуй «пузырь», а потом только закрась фон.





Рисунки с натуры

Чтобы изображать мультипликационных героев, нужно сначала научиться рисовать людей в различных ситуациях. Поэтому всегда носи с собой блокнот для того, чтобы делать быстрые зарисовки окружающих тебя людей на остановках, в магазинах или парках.





Попробуй зарисовать, как люди бегают.







Не стремись к тому, чтобы рисунки получались очень аккуратными — иногда даже несколько линий могут хорошо передать настроение.





Обращай внимание на то, чем люди занимаются, стоя на остановке, и делай быстрые наброски.





На автобусной остановке люди могут выглядеть скучающими, замерзшими, напряженными или расслабленными.





Если ты находишься рядом с человеком, которого хочешь зарисовать, сначала обязательно спроси у него разрешения.

Как рисовать лица

Мультипликаторы часто носят с собой зеркало. Если им надо узнать, как выглядит персонаж в определенном эмоциональном состоянии, они делают нужное выражение лица и рассматривают его в зеркале. Если у тебя есть фотоаппарат, ты можешь сфотографировать лица своих друзей, а потом использовать эти снимки в качестве набросков.



От удивления человек высоко поднимает брови и широко открывает рот.





Подмигивая, человек закрывает один глаз и скашивает рот в сторону.







У радующегося человека глаза широко открыты, а рот похож на полумесяц.





Задумавшись, человек приподнимает голову и смотрит в одну сторону.



Если человек кричит, его рот открывается очень широко.





Если человек замечает что-либо подозрительное, одна его бровь «ползет» наверх, а другая — вниз.



Галерея

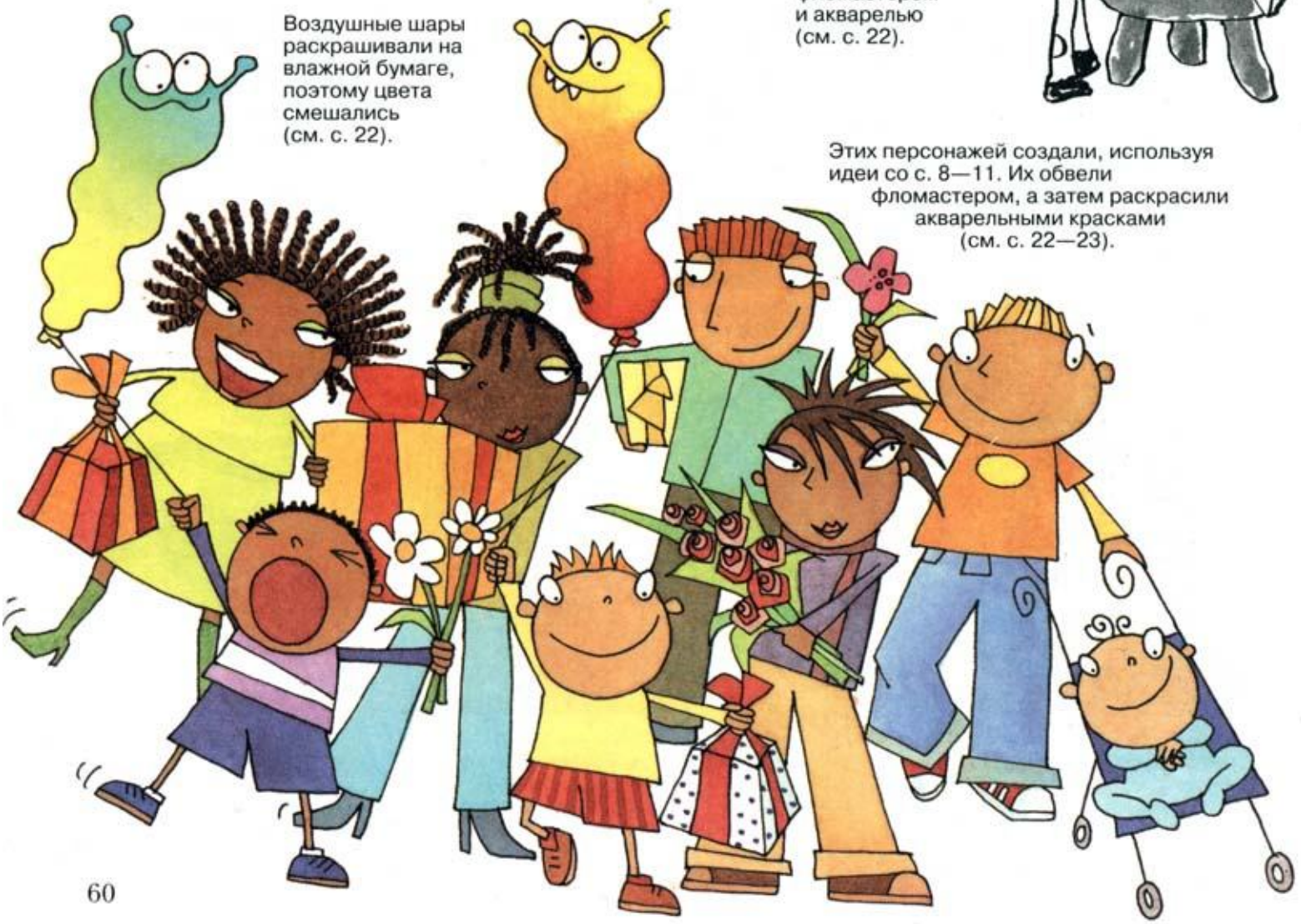
На следующих страницах ты увидишь картинки, созданные с помощью описанных в книге техник. При просмотре этих рисунков у тебя могут родиться новые идеи. Ты можешь еще раз открыть указанные рядом с картинками страницы, чтобы вспомнить или узнать больше о тех техниках, в которых они выполнены.



В мультике такса может быть очень длинной — такой, как на этой картинке. (Как рисовать собак, см. на с. 16—17.)



Этого жирафа рисовали фломастером и акварелью (см. с. 22).



Воздушные шары раскрашивали на влажной бумаге, поэтому цвета смешались (см. с. 22).

Этих персонажей создали, используя идеи со с. 8—11. Их обвели фломастером, а затем раскрасили акварельными красками (см. с. 22—23).



Спид-лайны вокруг обезьян показывают, что животные прыгают (см. с. 36).



Этот мальчик нарисован в японском стиле «манга».

Лица этих людей имеют разные формы (см. с. 8—9). Этот кадр раскрашивали, пользуясь советами со с. 26.



Паука раскрашивали акварельными красками (см. с. 22).



Здесь спид-лайны были добавлены, чтобы показать, какой сильный удар нанесла девочка по мячу (см. с. 36—39).





При падении этот персонаж слегка «расплющился» (см. с. 38—39).

Эти тени рисовались в соответствии с указаниями на с. 21 и 26.

Зайцы нарисованы на компьютере с использованием программы *Microsoft Paint* (см. с. 52—57).



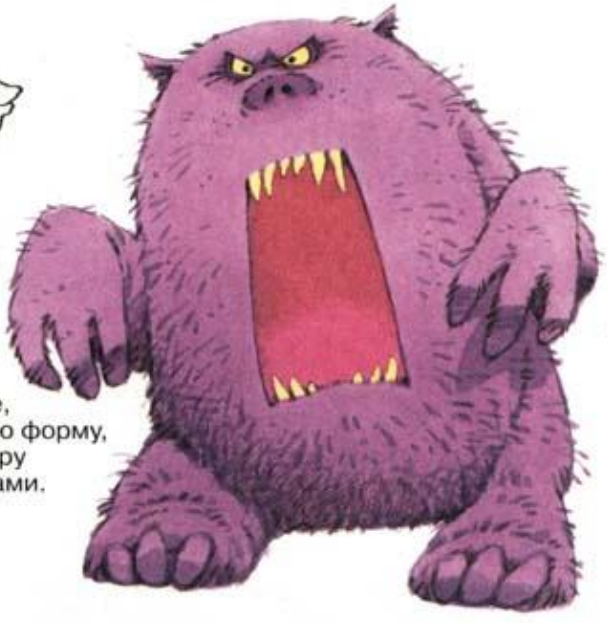
Чтобы показать, как быстро едет машина, на картинку добавили спид-лайны и клубы дыма. На с. 36—37 объяснено, как их рисовать.



Как рисовать различные выражения лиц, рассказывается на с. 6 и 59.



Эту картинку рисовали ручкой, а затем раскрашивали красками (см. с. 22).



Чтобы нарисовать это чудовище, использовали обычную овальную форму, добавив к ней руки и ноги. Фигуру закрасили акварельными красками.

Парк с аттракционами — отличный сюжет для комикса. Эта стена нарисована с соблюдением перспективы (см. с. 42—43).

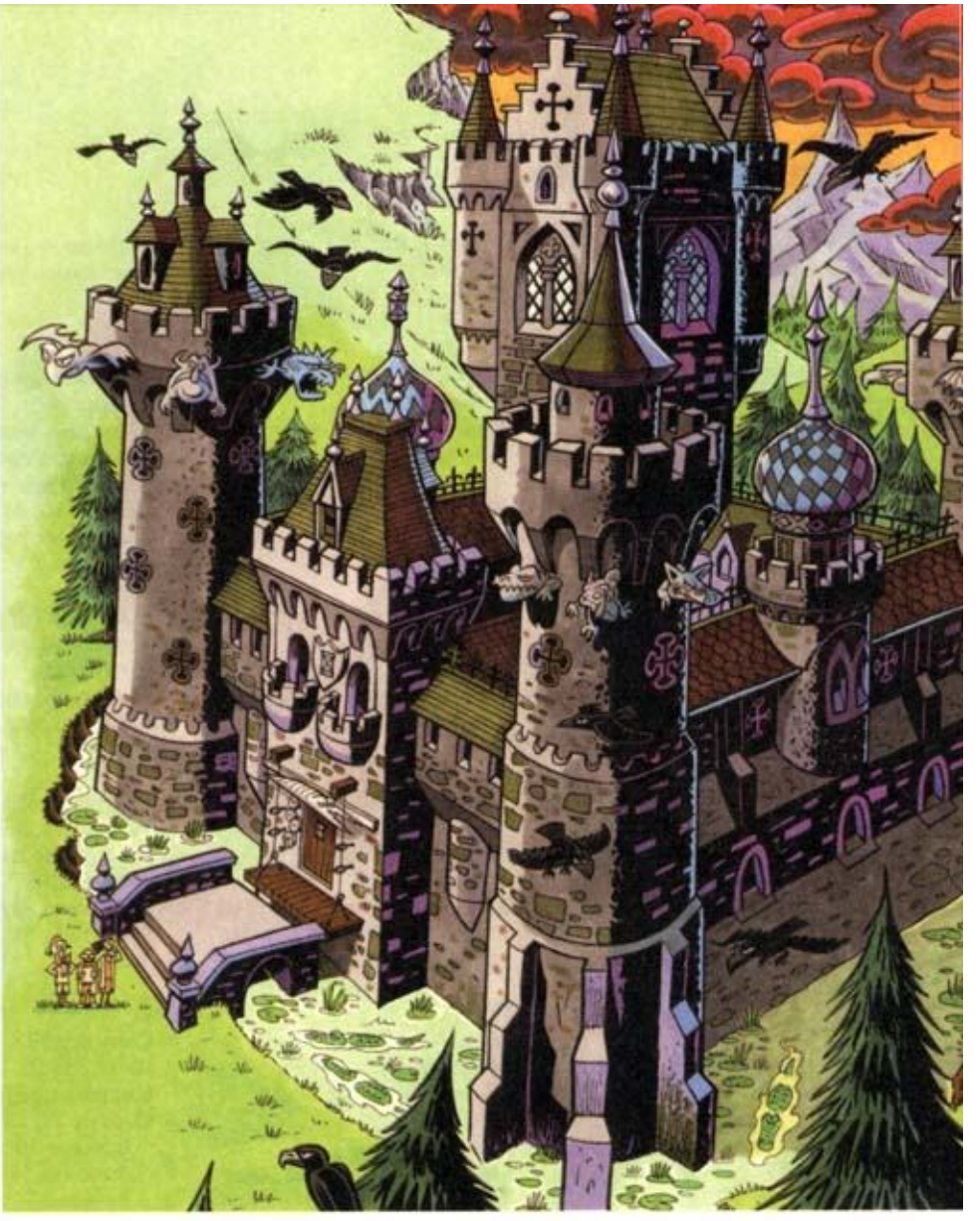




По одежде этого персонажа видно, что он ковбой (см. с. 12).



Эту кошку рисовали, пользуясь указаниями со с. 16—17.



Этот замок очень подходит для мультфильма с привидениями. При его раскрашивании использовали эффект, описанный на с. 26.



Форма тела у этих персонажей совершенно одинаковая (см. с. 10—11), но благодаря различной одежде они выглядят как разные люди.

Девочку рисовали кадр за кадром, чтобы показать, как она выполняет гимнастические упражнения. Это можно использовать в анимации (см. с. 50—51) или при создании комиксов.





Я рисую Мультики



Ты думаешь, что рисовать мультфильмы сложно? Ничего подобного. Ты самостоятельно можешь создать свой собственный мультфильм.

В этой книге понятно и подробно, шаг за шагом, рассказывается о том, как рисовать мультики, начиная от изображения лиц различных персонажей и заканчивая анимационными приемами.

Ты узнаешь о том, какие техники рисования используют при создании мультфильмов (карандашные зарисовки, рисование акварельными красками или на компьютере), и научишься применять их самостоятельно. Великолепные красочные иллюстрации, в том числе и кадры из настоящих мультфильмов, помогут тебе во всем разобраться.



ISBN 5-353-01088-4



