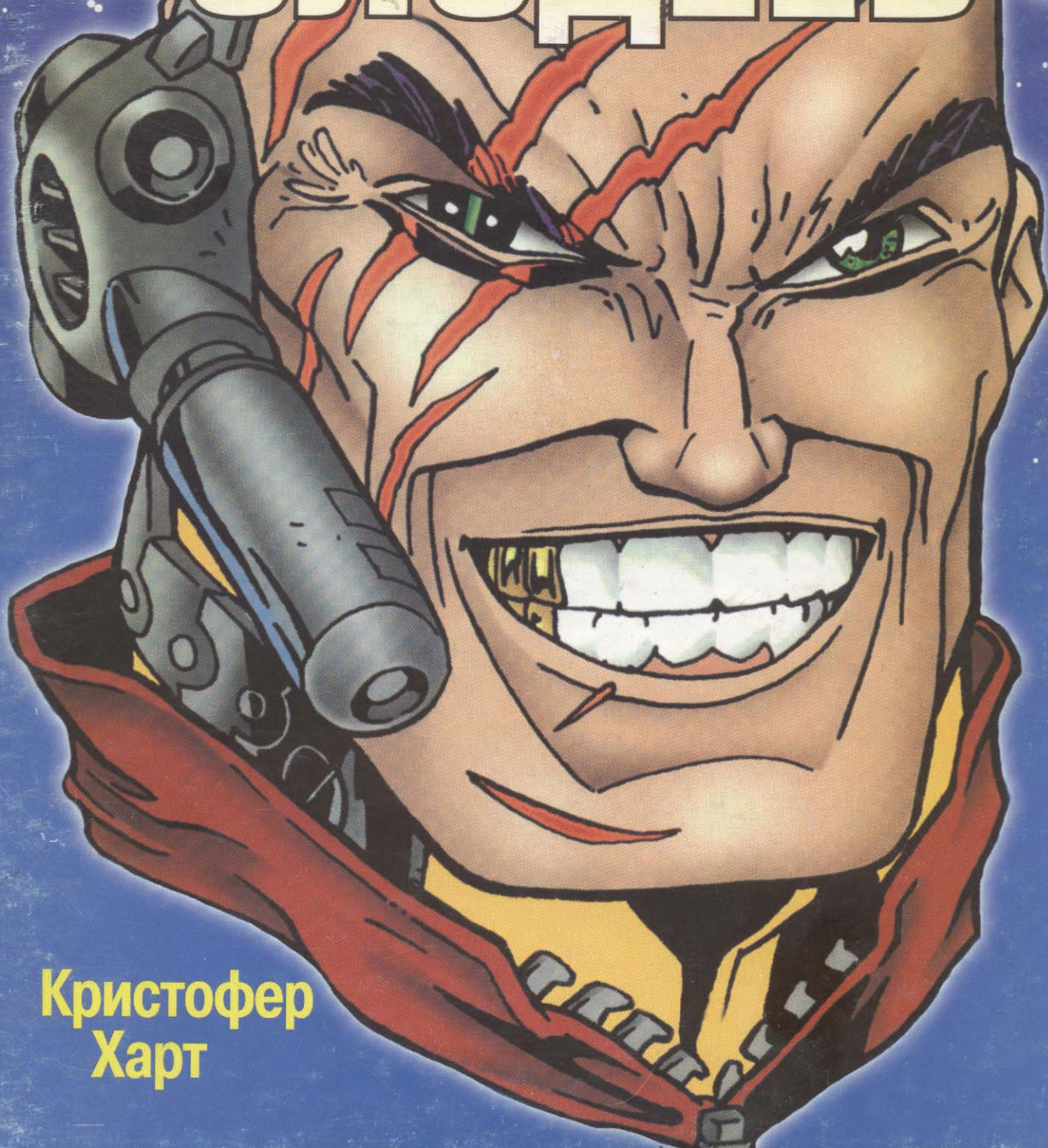


КАК НАРИСОВАТЬ

МУЛЬТЯШНЫХ ЗЛОДЕЕВ



Кристофер
Харт

КАК НАРИСОВАТЬ

МУЛЬТЯШНЫХ ЗЛОДЕЕВ



Содержание

Введение 5

Основные приёмы 6

Изображение головы	Выражения лица
Наклоны головы	Только у “плохих” девушек на лице татуировка!
Женская голова	Как рисовать руки
Наклоны женской головы	Основные группы мышц
Черты мужского лица	Как сделать из “хорошего” парня “плохого”
Черты женского лица	Как превратить “хорошую” девушку в “плохую”

Фигура в движении 20

Линия движения	Актёрская игра
Фигура под характерными углами	Уличные драки
Позы в полёте	Удар судьбы
Передача характера с помощью осанки	Запрещённые приёмы

Создание образа с помощью света и тени 32

Использование двух источников света	Творческий подход к изображению теней
-------------------------------------	---------------------------------------

Отрицательные типы 36

Девушка с огнёмётом	Мистер Кривизна
Злобный великан	У-у-у! Страшные девушки
Девушка и ящерица-ядозуб	Сумасшедший гений
Вооружён и опасен	Отвратительный и мерзкий
Царица зверей	Дьяволица
Преступница до мозга костей	Дополнительные качества
“Плохие” парни в масках	Злодеи, только похожие на людей
Голливудские злодеи	Крылатые существа
Любитель десертов	Когтистые существа

Композиция: как создавать кадры комиксов 56

Примеры композиций	Как увязать все кадры в историю
Построение сюжета: виды кадров	Где таится зло: фон для отрицательных героев



Введение

Злодеи (и злодейки) — это просто здорово! Эти загадочные и самовлюблённые личности часто оказываются даже более популярными, чем положительные герои, которым они противопоставляются. Без “плохих” не было бы “хороших”, не было бы сражений и самого сюжета. Герои комиксов вынуждены были бы прославлять пользу переработки вторсырья. С чем бы они боролись? С парниковым эффектом? Любой герой становится таковым на фоне отрицательного персонажа и его поразительного пристрастия к разрушению. “Плохие” парни — это всегда гвоздь программы. Вспомните “Звёздные войны”, самый популярный фильм всех времён и народов, — кто вам лучше запомнился, злобный Дарт Вейдер или бесхарактерный Люк Скайуокер? Не пора ли и вам сменить ампула?

Отрицательных героев рисовать интереснее, чем положительных, потому что в этом случае можно смело преувеличивать. Они могут быть сумасшедшими, дьяволоподобными или просто эксцентричными. Их не сдерживают понятия о приличии или верности; они на ходу создают свои собственные правила. Эта книга научит вас рисовать самые современные отрицательные типажи, которые можно увидеть в сегодняшних комиксах. Это не источник для срисовывания, а настоящий учебник, который поможет вам изображать не только показанных здесь “плохих” героев, но и создавать своих собственных.

Эта книга посвящена и “плохим” девушкам — самым привлекательным персонажам комик-

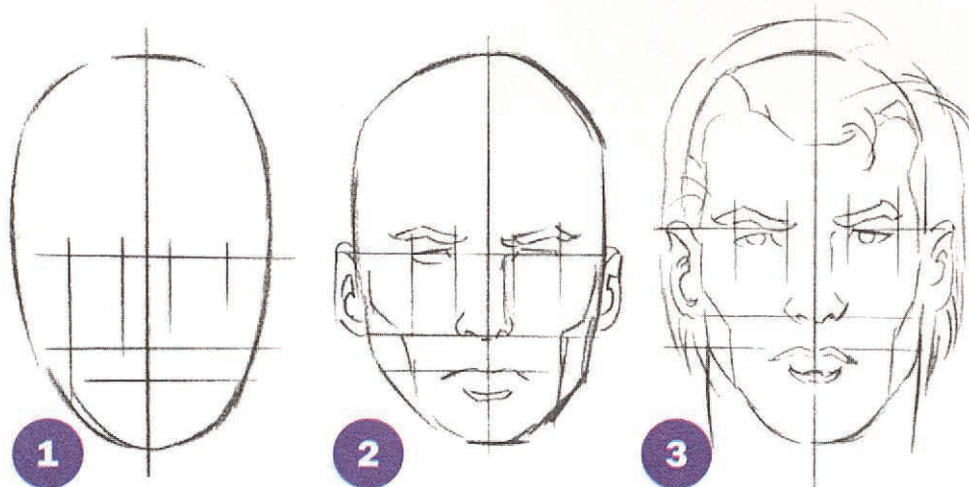
сов. Большинство пособий по рисованию комиксов учат рисовать только обычных представительниц слабого пола — но разве они могут вызывать такие яркие чувства, как наши “плохие” девушки? Отрицательные женские персонажи — важнейшая часть репертуара любого художника комиксов.

Вот лишь немного из того, что вы найдёте в этой книге:

- Простой способ “быстрой проверки” пропорций головы, позволяющий моментально обнаружить и исправить любые недочёты изображения.
- Советы профессиональных художников по изображению фигуры в разных ракурсах, а не только спереди, сзади и сбоку, как учат в других пособиях.
- Краткие сведения по анатомии (в человеческом теле больше 500 различных мышц, но для изображения мощных тел героев комиксов вам достаточно ознакомиться с несколькими основными группами).
- Как превратить “хорошего” парня в “плохого”.
- Как создать драматический образ с помощью света и тени.
- Как сделать из персонажей “актёров”.
- Советы о построении сюжета и создании устрашающих костюмов, динамичных композиций и фона.
- Помните: никто не совершенен. Даже профессионалы иногда рисуют плохо. Вам потребуются много практики, терпения и ластиков. Но довольно слов! Вы готовы? Хватайте скорее карандаш и бумагу, начнём!

Основные приёмы

Прежде чем приступать к изображению отрицательных героев, необходимо ознакомиться с основными пропорциями головы. После этого вы сможете превратить обычные или идеализированные головы в злобные антиобщественные образы, которые вам так нравятся. Между прочим, это ненормально.



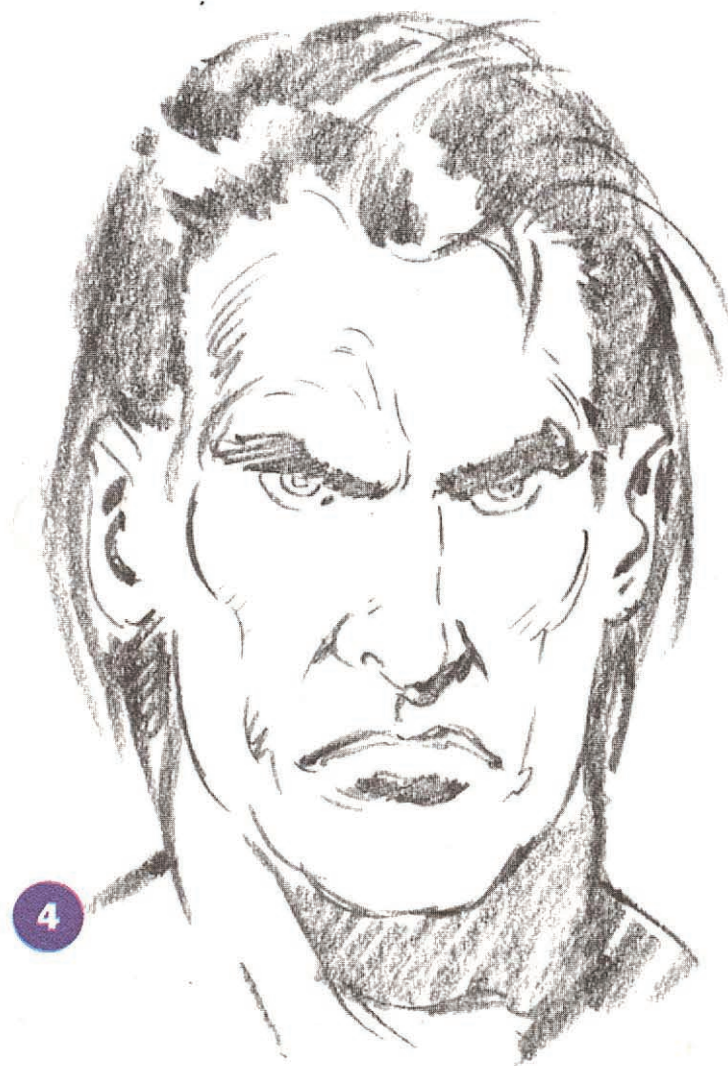
Изображение головы

1. Всегда начинайте с основной формы, постепенно обогащая её деталями. Голова не круглая и не овальная — она имеет форму яйца. Разделите голову на две половины вертикальной вспомогательной линией. Проведите несколько горизонтальных линий, которые обозначают местоположение глаз, носа и рта. Обратите внимание, что глаза находятся по середине головы, а не в верхней части, а ширина носа приблизительно равна ширине глаза. Теперь добавьте несколько коротких вертикальных линий, чтобы наметить края глаз.

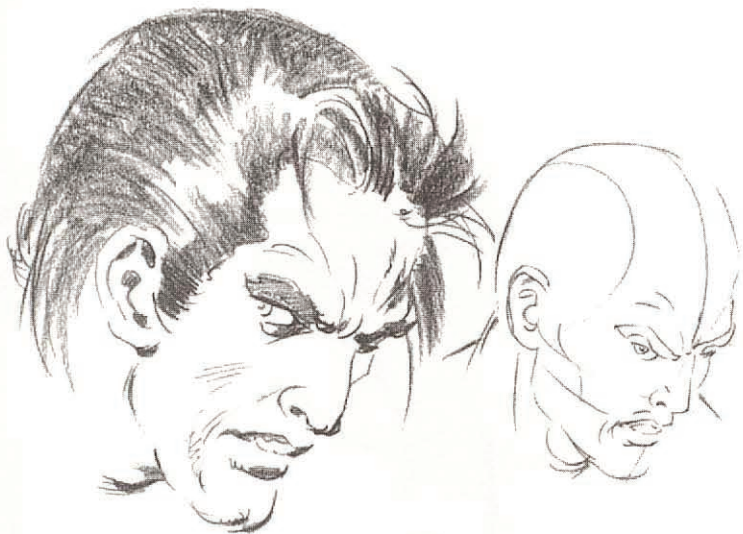
2. Верхние края ушей располагаются на одном уровне с бровями, а мочки — с носом. Помните об этом — и вы всегда сможете проверить свой рисунок, когда он кажется вам не совсем правильным, и внести нужные изменения.

3. Волосы находятся в верхней части головы. У мужчины из комиксов шея всегда широкая и мускулистая. Кроме того, обратите внимание на выделяющиеся скулы.

4. Рисуйте легкими и плавными штрихами. Не нажимайте на карандаш слишком сильно.



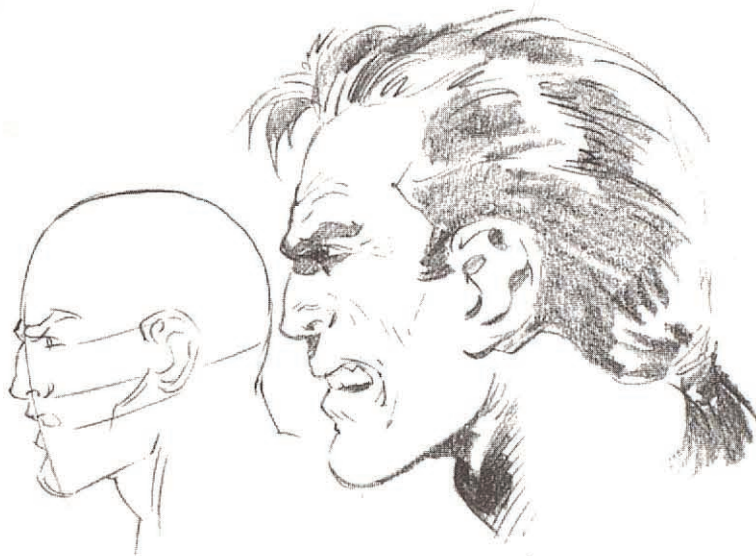
Наклоны головы



ВИД В ТРИ ЧЕТВЕРТИ СВЕРХУ

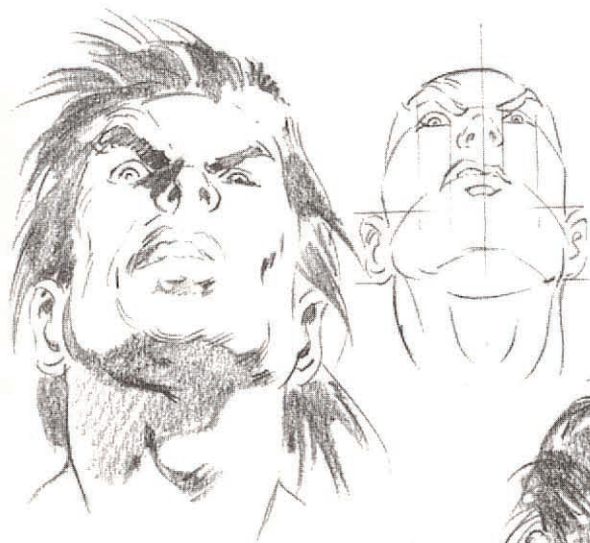
Вид в три четверти означает, что к читателю повернуто три четверти лица персонажа. Это очень удобный поворот, потому что персонаж виден так же хорошо, но более объёмно, чем анфас. Вид сверху означает, что художник рисует лицо так, как будто он смотрит на героя сверху вниз.

Персонажи комиксов летают, прыгают, кувыркаются и ныряют. Вы должны уметь изображать их под самыми разными углами. Вид спереди хорош для первого появления персонажа перед читателем или для показа лица крупным планом, но профессиональный художник комиксов нуждается в более богатом арсенале средств. Вот оно, ваше оружие.



ПРОФИЛЬ

Профиль еще называют видом сбоку. Его рисовать проще всего, потому что здесь нет никаких перспективных искажений, кроме того, вы имеете дело только с половиной лица. Получается выразительный и жестокий образ. Но для более подробной демонстрации всех качеств персонажа придётся прибегнуть к ракурсу, где видна большая часть лица — повороту в три четверти или анфас.



ВИД СПЕРЕДИ СНИЗУ

Это изображение анфас, но снизу. Обратите внимание, как под воздействием законов перспективы подбородок увеличивается, а лоб уменьшается.

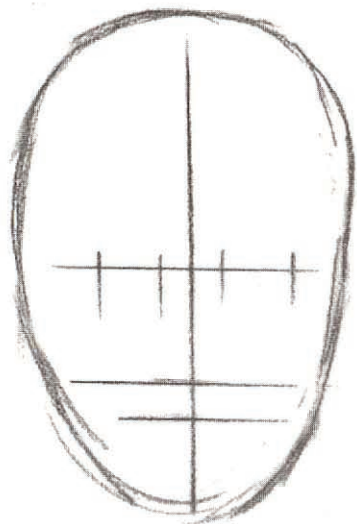


ВИД СПЕРЕДИ СВЕРХУ

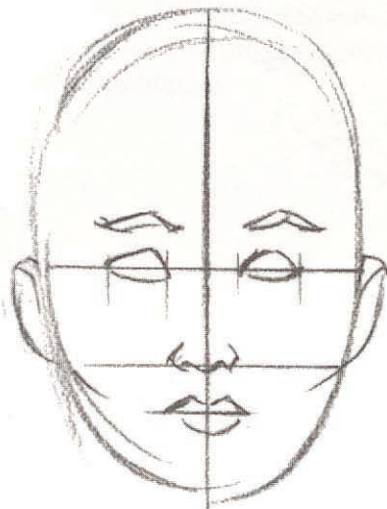
Вид сверху означает, что вы рисуете персонаж как бы глядя на него сверху вниз. Опять-таки действуют законы перспективы, но уже в противоположную сторону: лоб увеличивается, а подбородок становится короче.

Женская голова

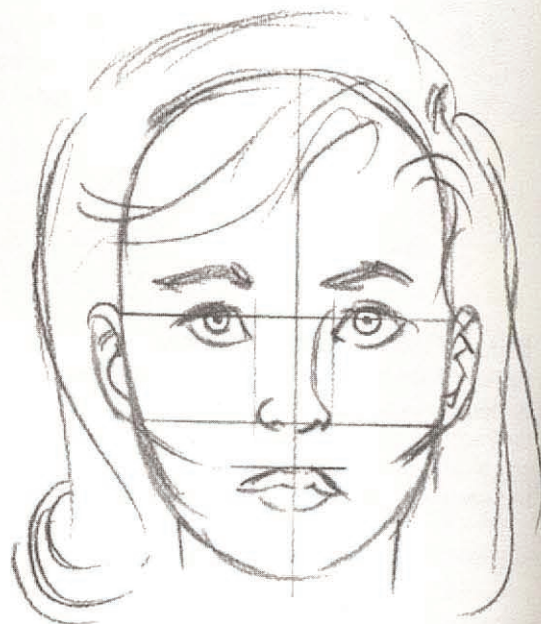
Рисуя женскую голову, используйте более плавные линии, без резких углов. Это особенно важно для переносицы и подбородка. Скулы у женщины тоже могут быть очерчены, но они не создают складок вокруг рта, как у мужчины. На женском лице в целом гораздо меньше мимических морщин и складок.



Начните с яйца, но подбородок сделайте уже, чем у мужчины. Проведите вертикаль через середину головы. Затем нанесите горизонтальные линии, обозначающие место глаз, носа и рта. Наметьте на равном расстоянии от центра две пары вертикальных линий для глаз.



Нарисуйте все основные черты лица.



Женские брови более высокие и изогнутые, чем мужские. Нос выделяется меньше. Некоторые художники даже не изображают переносицу, довольствуясь кончиком носа и ноздрями. Губы, особенно верхняя, у женщины более полные.



Теперь нарисуйте волосы, которые свободно падают на грудь и плечи, если это не короткая стилизованная стрижка.

Наклоны женской головы

Изображение женской челюсти снизу — очень привлекательный ракурс. Вид сверху делает героиню задумчивой и печальной.



ВИД В ТРИ ЧЕТВЕРТИ СВЕРХУ

Обратите внимание на обиженное выражение лица, которое как нельзя лучше отображает этот ракурс. Глаза, прикрытые густыми ресницами, смотрят исподлобья.



ПРОФИЛЬ СНИЗУ

Изображение челюсти снизу, как в этом случае, считается особенно подходящим, если вы хотите подчеркнуть красоту женщины.



ВИД В ТРИ ЧЕТВЕРТИ СВЕРХУ

Задумчивое настроение лучше всего показывать в виде сверху.



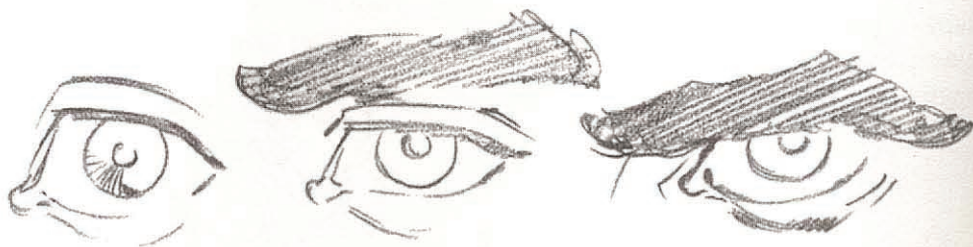
ВИД В ТРИ ЧЕТВЕРТИ СНИЗУ

Изогнутая шея в таком ракурсе, когда голова откидывается назад, выглядит тоже очень привлекательно.

Черты мужского лица

ГЛАЗА

“Плохие” парни часто хмурятся, даже когда улыбаются. Такая у них работа. Когда человек хмурится, бровь опускается и делает глаз уже. При сильном нахмуривании бровь полностью закрывает верхнее веко. Верхнее веко нужно всегда рисовать более толстыми штрихами. Обратите внимание, что ближе к уху глаз сужается.



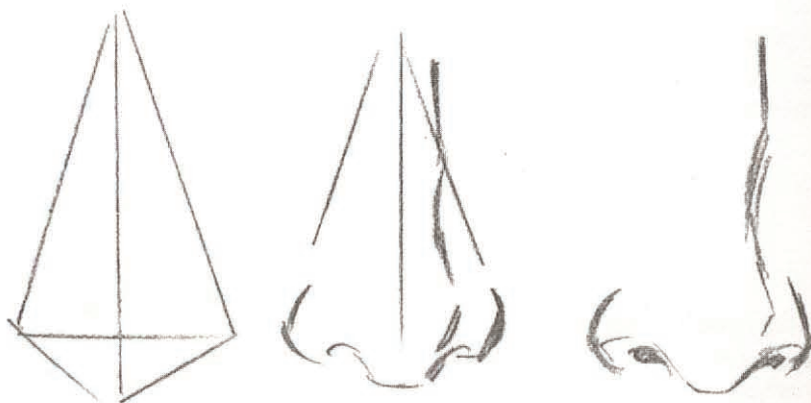
УШИ

Почти все люди легко могут нарисовать внешний контур уха, равно как и хрящик, прикрывающий ушной проход. Самое сложное — это внутренние детали. Отработайте изображения ушей, показанные на этих примерах, и вы сможете рисовать уши даже во сне.



НОС

Переносица — это кость. Приблизительно посередине носа имеется впадина, потому что кость сменяется хрящом. Ноздри располагаются выше, чем кончик носа.



РОТ

У мужчины верхняя губа тонкая, а нижняя — толстая. Некоторые художники любят добавлять тень под нижней губой. Помните, что посередине верхней губы существует небольшой выступ, направленный вниз, а посередине нижней — впадина. Обычно каждый зуб по отдельности не прорисовывают, но вы можете сделать это, если требуется особенно хищное выражение лица.



Секреты женского лица



ГЛАЗА

Верхнее веко должно быть очень тёмным — не забывайте, что “плохая” девушка хватается за косметику сразу же, как только выйдет утром из душа. Рисуйте ресницы, но не пушистые, а слипшиеся от туши.

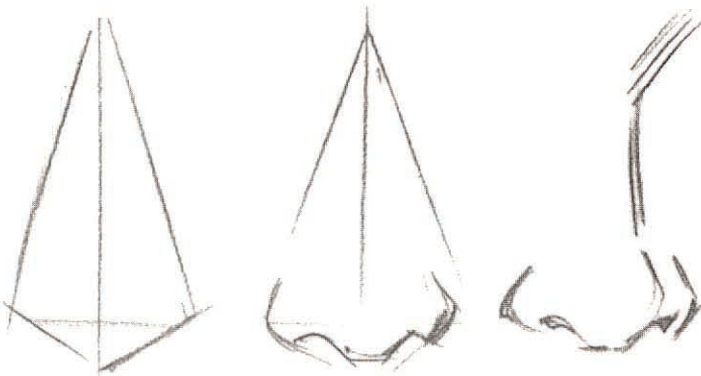


УШИ

Уши у женщины практически такие же, только поменьше и с серьгами.

НОС

Помните про маленькую впадину на переносице у мужчин? К женщинам это не относится — выглядит слишком по-мужски. Как я уже говорил, многие художники предпочитают вообще не изображать переносицу на женском лице — только ноздри. Что за сумасшедший мир...

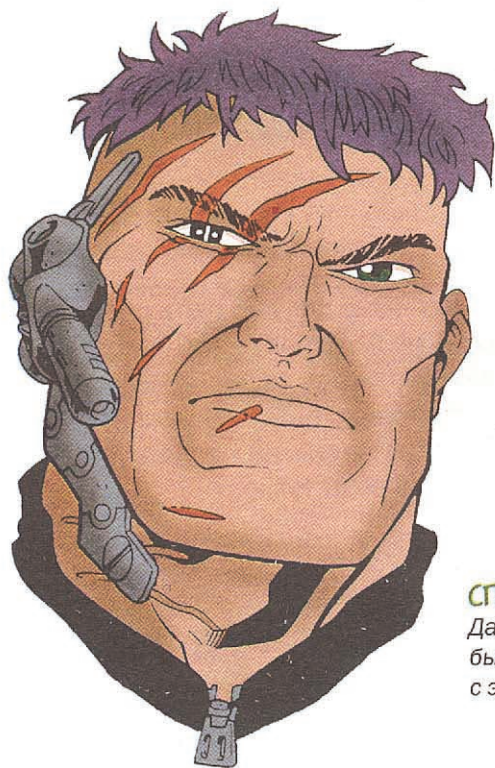


РОТ

Верхняя губа состоит из трёх частей, а нижняя — из двух. У женщины, в отличие от мужчины, верхняя губа пухлая, иногда даже более пухлая, чем нижняя. Это придаёт лицу немного обиженный вид.



Выражения лица



СПОКОЙНОЕ

Даже такое выражение лица лишило бы меня всякого желания поспорить с этим парнем за место парковки!



ЗЛОБНЫЙ РЫК

Что-то ему очень не нравится... Ещё мгновение, и он бросится на обидчика.



ЗЛОВЕЩЕЕ ЛИКОВАНИЕ

Он улыбается, но это отнюдь не означает, что сейчас подходящий момент подойти к нему и попытаться подружиться. Уж можете мне поверить!



ОЗАБОЧЕННЫЙ ВИД

Да, размышления о том, как лучше взорвать целую планету и тому подобных вещах не способствуют хорошему настроению...

ЯРОСТЬ

Здесь самое главное — значительное повышение кровяного давления. Даже вены на шее выглядят так, словно вот-вот лопнут.



ПЕЧАЛЬ

Даже "плохой" парень иногда грустит. На какой-то миг он разочаровывается в жизни — никто его не любит. И, чтобы немного развеяться, он начинает убивать всех направо и налево. Что делаешь: жизнь-то полосатая...



САМОУВЕРЕННОСТЬ

Конечно же, "плохие" ребята очень уверены в себе! Ага, устроив достаточное количество взрывов, постепенно начинаешь убеждаться, что это неплохо получается.

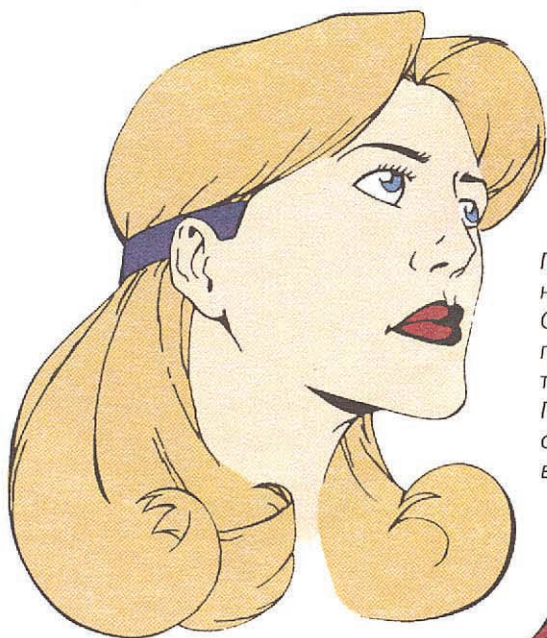


ЗЛОБНАЯ УХМЫЛКА

О чём он думает? Что-то мне этого знать не хочется...

Только у "плохих" девушек на лице татуировка!

Моё главное правило: никогда не приглашай на свидание девушку, у которой есть татуировка на лице или брат по кличке Зверь.



Перед вами совершенно нормальная девушка. Скорее всего, у неё нет проблем с правоохранительными органами. По крайней мере, ничто об этом не свидетельствует.



Несколько серёжек в ухе и татуировка на щеке, и она уже выглядит более агрессивно. Едва ли такая девушка часто играет в "слова" у тёплого камина!



Ещё один интересный вид татуировки — тигровые полосы вдоль челюсти.

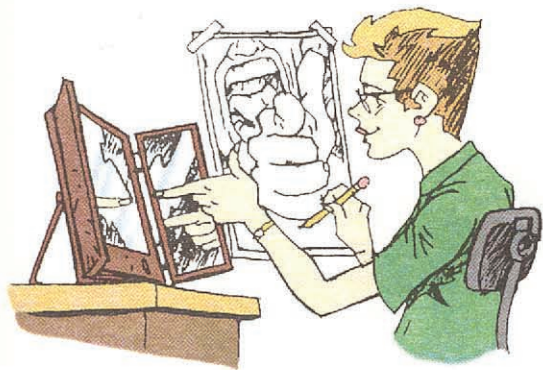


Изменение причёски и цвета волос очень сильно меняет всю внешность персонажа. У этой девушки абсолютно те же черты лица, что и у остальных на данной странице, но выглядит она совершенно иначе.



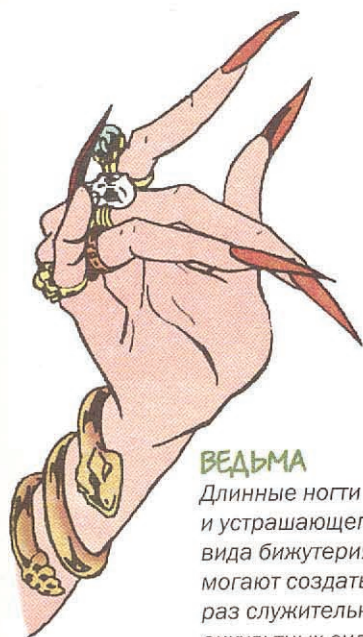
Татуировка в виде маски вокруг глаз делает лицо немного сумасшедшим.

Как рисовать руки



Когда вы сталкиваетесь со сложностями при изображении какого-то положения руки, нарисуйте свою руку в этом ракурсе со всех сторон, чтобы лучше его себе представлять.

Рисовать руки положительных героев очень скучно: пять пальцев, и всё готово. Но в нашем случае можно создавать конечности, отражающие физическую силу и извращённое представление персонажа о мире. Вот несколько самых интересных примеров.



ВЕДЬМА

Длинные ногти и устрашающего вида бижутерия помогают создать образ служительницы оккультных сил.



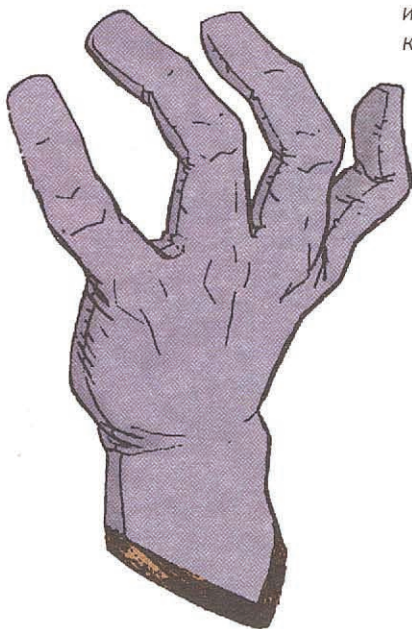
ВОИН ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКОГО МИРА

Браслеты с шипами и ремешки для ладоней — популярный товар в большинстве магазинов одежды после ядерной войны или другой мировой катастрофы.



ЗЛОБНЫЙ УЧЁНЫЙ

Почему в комиксах учёные всегда злые? Понятия не имею, но дело обстоит именно так. Кроме того, они обычно очень костлявые и болезненные на вид.



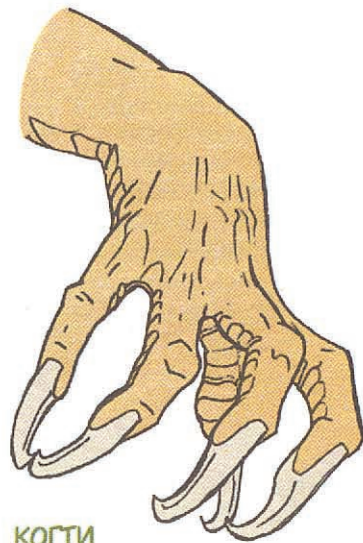
МУТАНТЫ

Разве мама не говорила тебе, что опасно играть возле открытых цистерн с радиоактивными отходами? Вот видишь, что получилось! На руках у мутантов может быть ненормальное количество пальцев, как здесь — четыре вместо пяти. Обязательно изображайте их как можно реалистичнее, а иначе рука станет обычной карикатурной, на которой, как известно, всегда четыре пальца. Мутанта можно рисовать с семью пальцами, тремя, двумя и даже одним.



“КОГДА ОНИ ПРИДУТ ИЗ ОКЕАНА...”

Перепончатые руки — верный признак того, что ваш герой идёт не на репетицию хорового кружка.



КОГТИ

Все существа, похожие на ящериц, — чаще всего враги. Все существа, похожие на ящериц с когтистыми лапами, — опасные враги.

Основные группы мышц

В человеческом теле больше 500 различных мышц. Вам нужно знать только те, которые требуется преувеличивать при изображении героев комиксов, а об остальных можно спокойно забыть. Мы будем заниматься только самыми заметными мышечными группами.

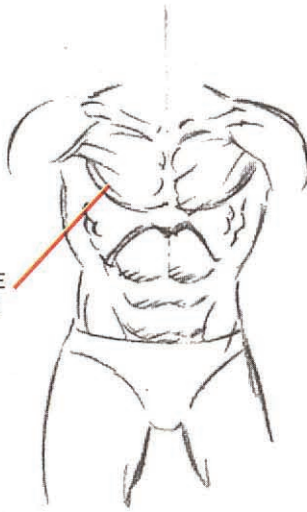


МОГУЧИЙ ТОРС

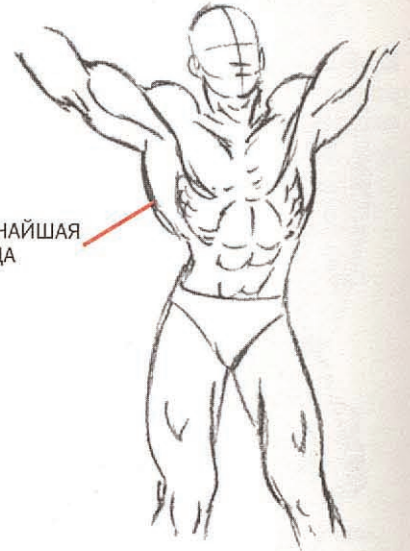
Широчайшие мышцы спины, как известно, делают торс более широким. Это задние мышцы, но они видны и спереди. Можно добавить и несколько напряжённых мышц живота. Когда руки поднимаются, линия груди тянется к плечам и огибает бицепсы.

МЫШЦЫ ГРУДИ

На напряжённой груди видны горизонтальные полосы.



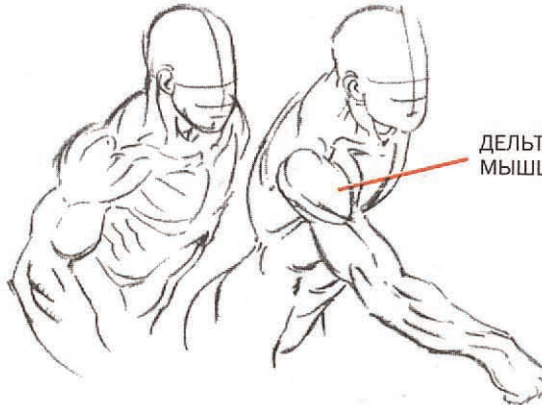
ГРУДНЫЕ
МЫШЦЫ



ШИРОЧАЙШАЯ
МЫШЦА

МЫШЦЫ ПЛЕЧА

Дельтовидная мышца на самом деле состоит из трёх маленьких мышц. Вместе они образуют группу мышц каплевидной формы, кончик которой находится между бицепсом и трицепсом.



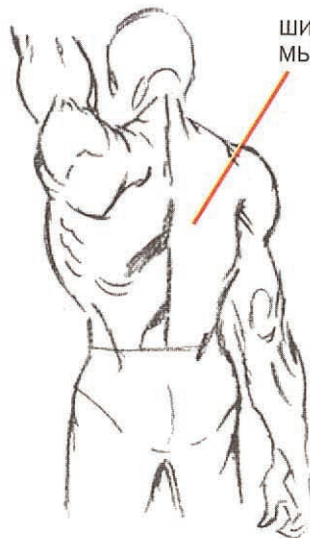
ДЕЛЬТОВИДНАЯ
МЫШЦА

СПИНА

Когда тело наклоняется, сжимается или поворачивается, лопатки, широчайшие и дельтовидные мышцы становятся гораздо более заметными.



ЛОПАТКИ



ШИРОЧАЙШАЯ
МЫШЦА



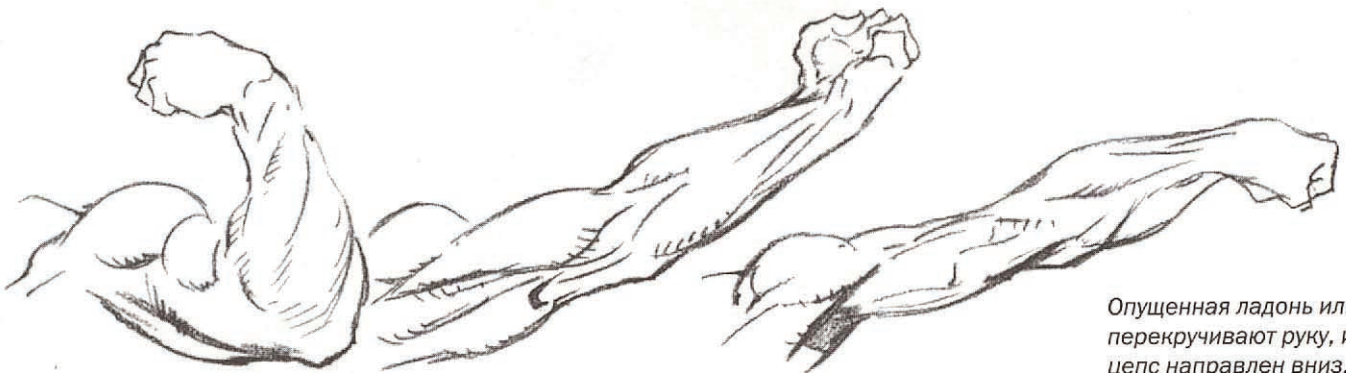
ДЕЛЬТОВИДНАЯ
МЫШЦА

МОЩНЫЕ РУКИ

На плече располагается не только бицепс. Трицепс обычно крупнее — конечно, если вы не пятнадцатилетний мальчишка, который всё свободное время качает бицепсы в гараже. Обратите внимание на каплевидную форму дельтовидной мышцы и на то, как её кончик вклинивается между бицепсом и трицепсом.

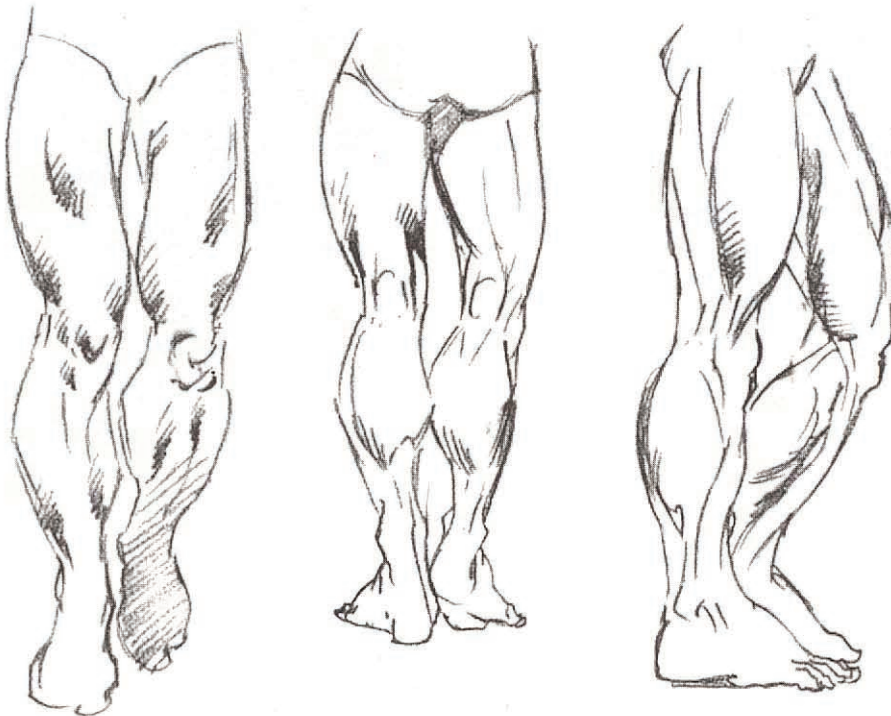


Поднятая ладонь или кулак заставляют бицепс подниматься вверх.



Опущенная ладонь или кулак перекручивают руку, и бицепс направлен вниз.

Напряжённая и согнутая рука делает мышцы максимально рельефными.



НОГИ

В бедре находятся одни из самых длинных мышц тела. Нogu изображают не прямой, а выгнутой. Обратите внимание, как сильно сужается нога в области колена, а затем переходит в объёмные икры.

Как сделать из "хорошего" парня "плохого"



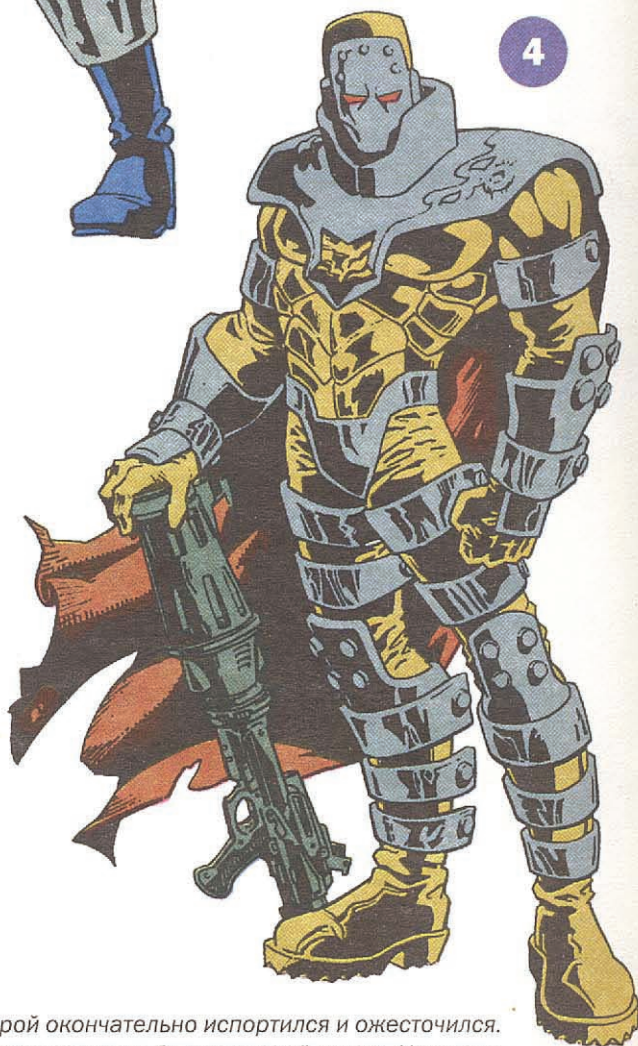
1
Начните с положительного героя. До чего прямая осанка!



2
Добавьте броню; с помощью характерной позы придайте персонажу дикий и необузданный вид.



3
Теперь — физическая и психологическая усталость. Он озлоблен и изранен в многочисленных драках, и это очень хорошо видно по тому, как он себя держит.



4
И вот наш герой окончательно испортился и ожесточился. Он полностью посвятил себя преступной жизни. У него появилось оружие огромной убойной силы, ещё больше брони — и рваный плащ. Зачем плащ, спросите вы? А почему бы нет? Ему даже не обязательно летать, чтобы щеголять в плаще. Просто плащ (помните Бэтмена?) здорово смотрится.

Как превратить "хорошую" девушку в "плохую"



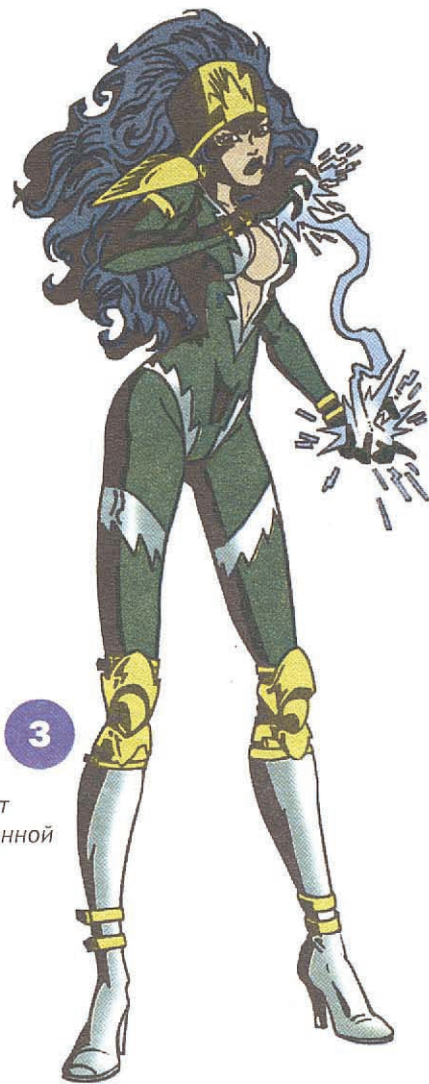
1

Какая девушка! Завидев её, любой выпадет из машины. Требуются добровольцы для уборки металлолома с шоссе после её выходных дней... Этой красавице явно не хватает какого-то хобби.



2

И вдруг она переживает ужасную душевную травму...



3

...которая заставляет её катиться по наклонной плоскости...

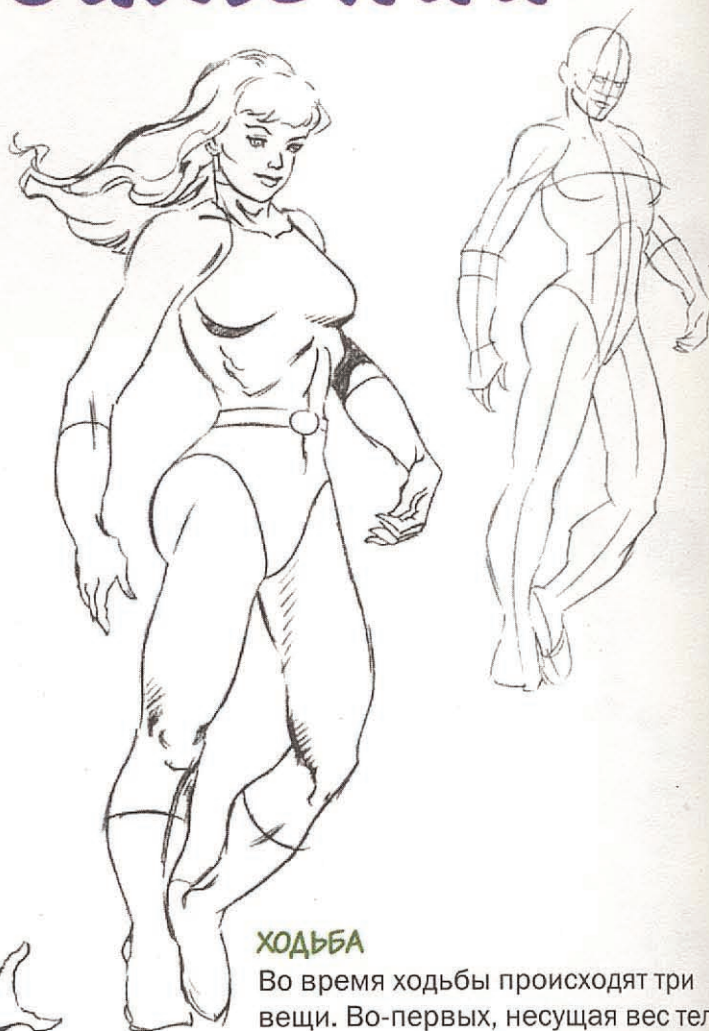


4

...к настоящему БЕЗУМИЮ!
(Обратите внимание, как меняются поза и поведение).

Фигура в движении

Застывшая поза всегда вызывает скуку. Иногда начинающие художники показывают мне свои работы... Там всё верно: и пропорции, и анатомические подробности, но нет главного — энергии и движения в позах. Мне просто хочется разорвать такие рисунки на мелкие кусочки! Правда, я сдерживаюсь: во-первых, не стоит обижать человека, а, во-вторых, он, скорее всего, сильнее меня.



ХОДЬБА

Во время ходьбы происходят три вещи. Во-первых, несущая вес тела нога поднимает бедро с той же стороны (у этой девушки правое бедро оказывается выше, чем левое). Одновременно тело компенсирует это движение — плечо с той же стороны опускается (здесь опускается правое). И, наконец, движение плеча вызывает наклон головы в противоположном направлении (голова нашей девушки немного наклонена влево).



НАСТОРОЖЕННАЯ ПОЗА

Мне нравится эта поза, потому что, хотя ничего и не происходит, персонаж всё равно выглядит здорово. Поза “готовности” используется тогда, когда герой ожидает встретить какую-то опасность. Вот-вот она размахнется, и кому-то не поздоровится...

ПОЛОЖЕНИЕ СТОЯ

Все рисунки в комиксах должны быть нескучными. Даже самые обычные позы можно сделать интересными — не имеет значения, что в реальности люди так не стоят. Вы же рисуете не настоящих людей, а героев комиксов. Хотите изображать реальность? Тогда рисуйте вазу с фруктами.

Поза стоя обычно неинтересна, поэтому нужно искать возможность оживить её. Здесь бёдра этого героя вынесены вперёд, грудь и ноги — назад, а кулаки упираются в бока — и поза стала очень яркой.



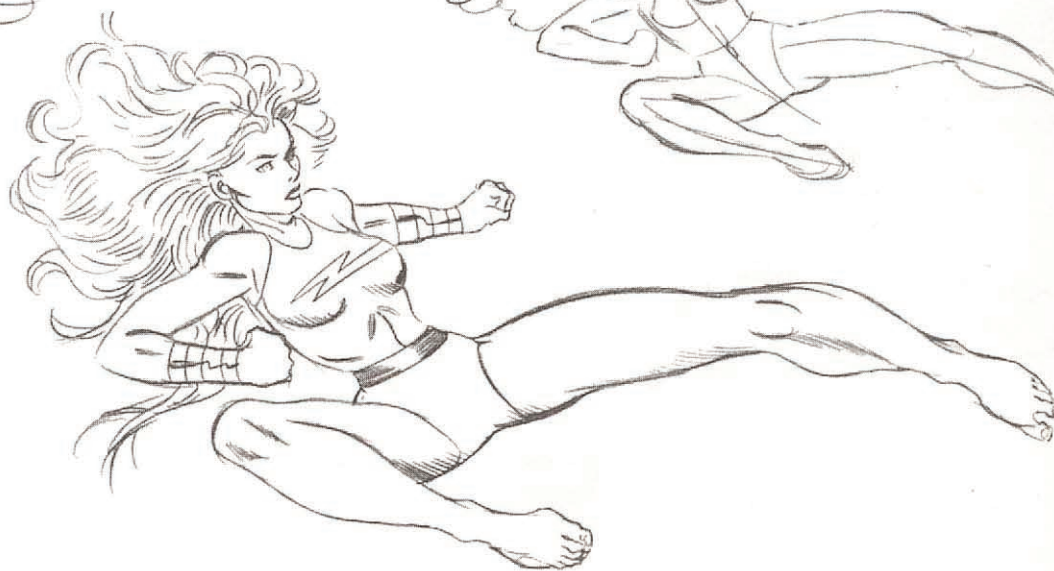
ПРЫЖОК

Герои комиксов прыгают не так, как вы перепрыгиваете, скажем, лужу на тротуаре. В прыжке участвует всё их тело. Они делают это с порывом, страстно, полностью отдаваясь этому действию.

Линия движения



Внимательно рассмотрев начальные наброски обеих фигур, вы увидите, что чёткое направление движения придаёт каждой из поз большую выразительность. Поза летящей девушки в виде буквы "Y" особенно хорошо демонстрирует основное направление движения. У второй девушки наибольший акцент сделан на вытянутую атакующую ногу.



Фигура под характерными углами

ВЗГЛЯД СНИЗУ

Взгляд снизу означает, что вы находитесь как бы под фигурой. Посмотрите на куб, который расположен под тем же углом, что и фигура. Мы видим часть его дна, потому что находимся ниже.



Чтобы постоянно поддерживать интерес читателей и удивлять их, художники комиксов применяют ряд необычных ракурсов. Например, за изображением героя крупным планом может идти рисунок его фигуры снизу, а затем силуэт. Таким образом сохраняется эмоциональное напряжение. Приветствуется всё, что не даёт читателю заснуть или отправиться к холодильнику.



ВИД СЗАДИ

Здесь можно показать, кто или что находится перед героем — враг или просто ослепительная вспышка света. В любом случае ракурс очень выразителен.



ВЗГЛЯД С ПТИЧЬЕГО ПОЛЕТА

В этом случае мы смотрим на фигуру сверху, как летящая птица. Обычно этот ракурс используется, чтобы передать, как за героем наблюдают сверху.



ВИД СВЕРХУ

Говоря о наклонах головы, мы уже упоминали этот вид, когда зритель или художник находятся над фигурой. Вот поэтому мы видим верхнюю грань блока, на котором стоит герой, а не нижнюю.

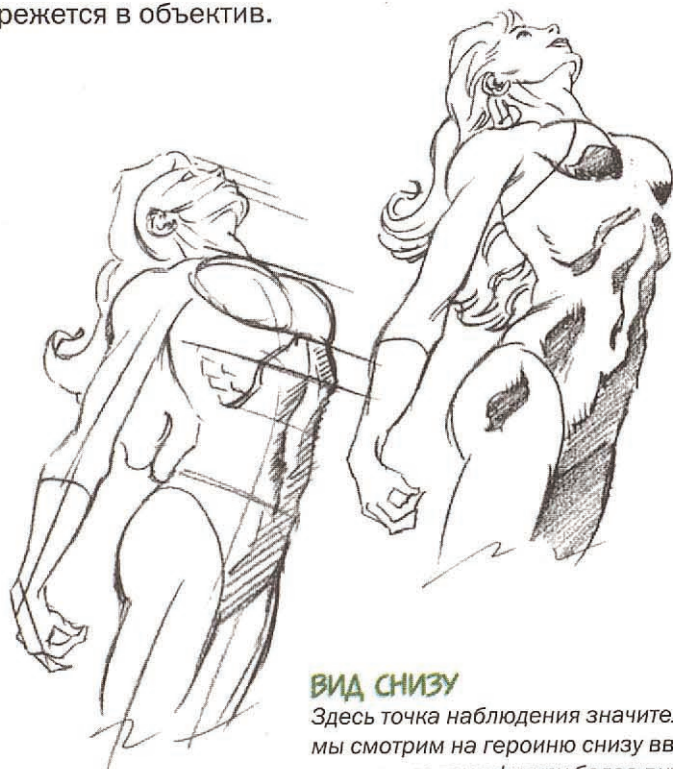
Позы в полёте



ПЕРСПЕКТИВА

Когда герой летит в вашем направлении, самая близкая к вам часть его или её тела делается более крупной. Это связано с законами перспективы.

Полёт — очень драматичное действие (по крайней мере, оно должно быть таким). Поэтому не стоит изображать его в виде в профиль, который всегда кажется немного плоским. Попробуйте изобразить героиню, которая движется в вашу сторону: вы как будто снимаете её на камеру, а она вот-вот врежется в объектив.



ВИД СНИЗУ

Здесь точка наблюдения значительно ниже: мы смотрим на героиню снизу вверх. Такие ракурсы делают фигуру более внушительной.



ВИД СБОКУ И НЕМНОГО СНИЗУ

Если немного опустить точку наблюдения, вид сбоку становится менее плоским.

Передача характера с помощью осанки



“Хорошие” ребята прямые и открыты. Они ходят, выпятив грудь и подняв голову, им нечего скрывать и некого бояться. С “плохими” ребятами всё не так просто. Их преследуют демоны и мучают тайные побуждения, и это должно быть видно по тому, как они себя держат. Осанку можно считать физическим эквивалентом детектора лжи.

Актёрская игра

Термин “актёрская игра” используется не только в кино, но в мультфильмах и комиксах и означает, что вы не просто рисуете персонажей, а ставите с ними целые театральные представления. Ваши персонажи — совсем как актёры, разве что меньше о себе говорят. Но передавать чувства и отношения они должны ничуть не хуже, чем настоящие артисты.



ТРИУМФ

Иногда побеждают “хорошие”, а иногда и “плохие”. Но “плохие” персонажи обычно больше радуются. Обратите внимание на злобно ликующие лица, поднятые руки, откинутую голову и выпяченную грудь. Очень большое значение имеет и ракурс изображения — мы смотрим на победителей снизу вверх.

СТРАДАНИЕ

Лица в тени, сгорбленные фигуры, руки закрывают глаза — всё это передаёт страдание. Персонажи отворачиваются от читателя.

ИСТУТ

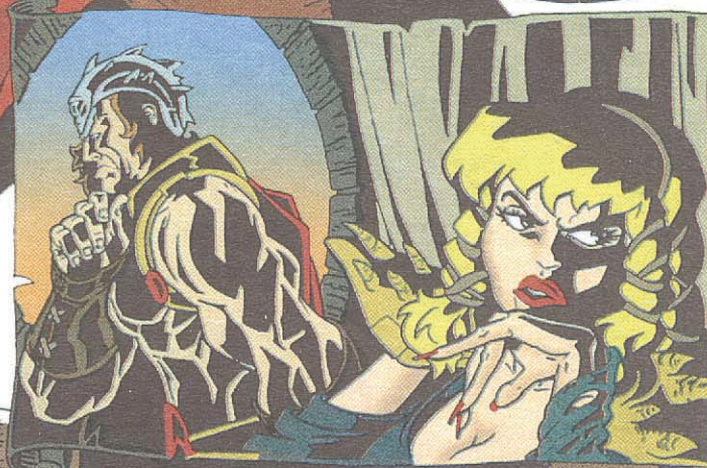
Видите, как они отпрянули? Глаза расширены, рты открыты, а руки как будто стараются защититься от неизвестного ужаса.





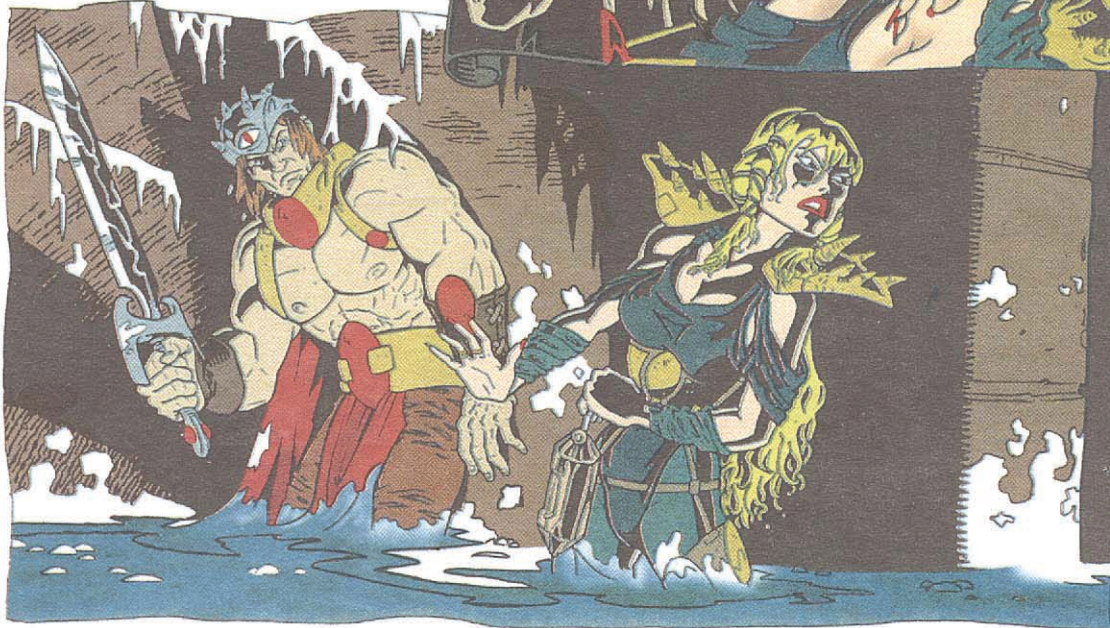
ЯРОСТЬ

Здесь всё тело героев напряжено. Они агрессивно подаются вперёд. Глаза выпучены, зубы оскалены.



МРАЧНЫЕ РАЗДУМЬЯ

Когда "плохие" парень и девушка размышляют, они наверняка строят коварные планы. Потирание пальцем подбородка обозначает мыслительные процессы, а глубокие тени создают сумрачную атмосферу. Мрачные мысли к тому же передаются опущенными глазами, в то время как надежда выражалась бы направленным вверх взглядом.



КРАДУЩАЯСЯ ПОХОДКА

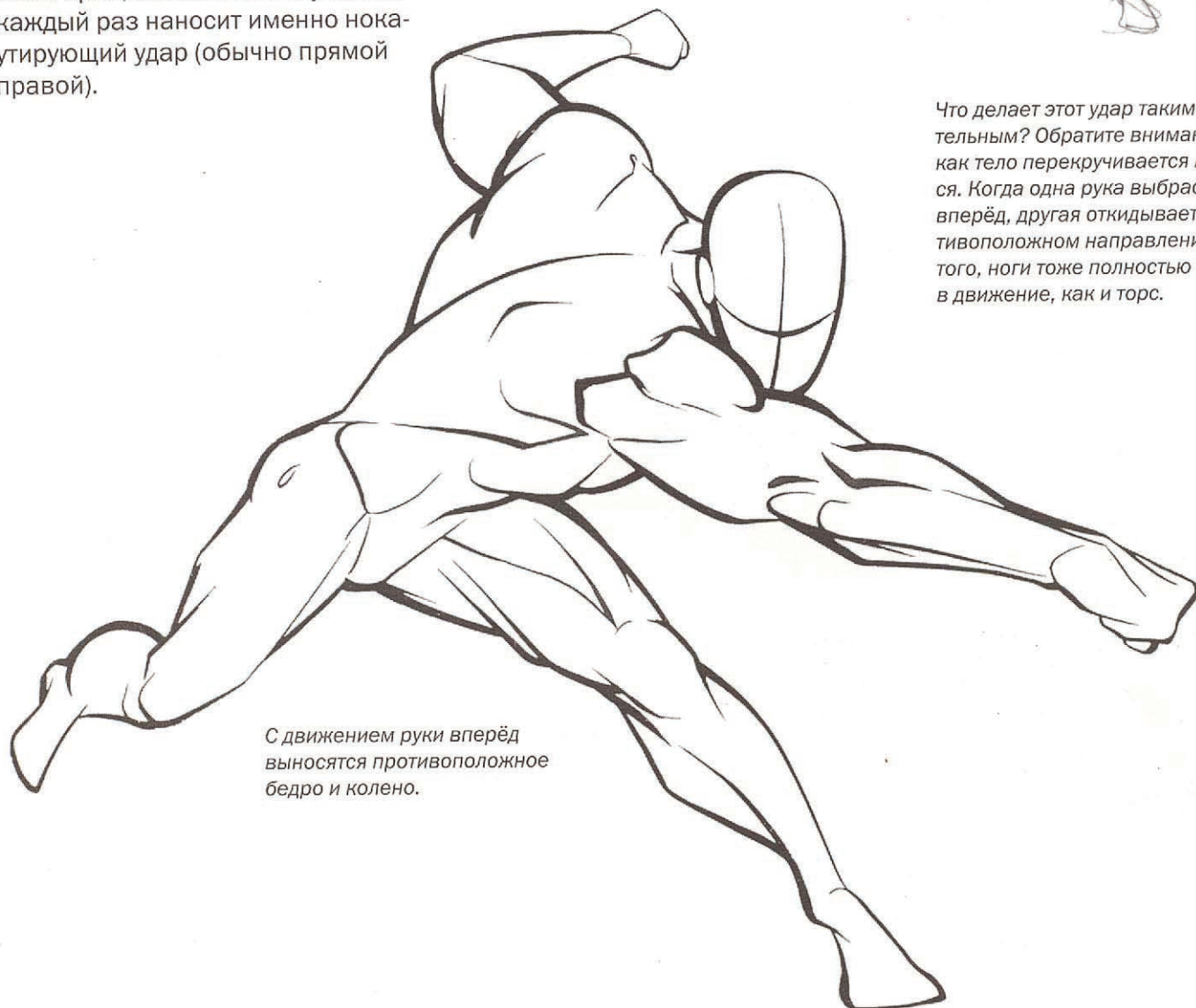
Крадущиеся герои действуют очень осторожно. Поскольку здесь главное — не быть увиденными и услышанными, они идут очень медленно и осторожно, выглядывая из-за угла, прежде чем сделать шаг за поворот.

Уличные драки

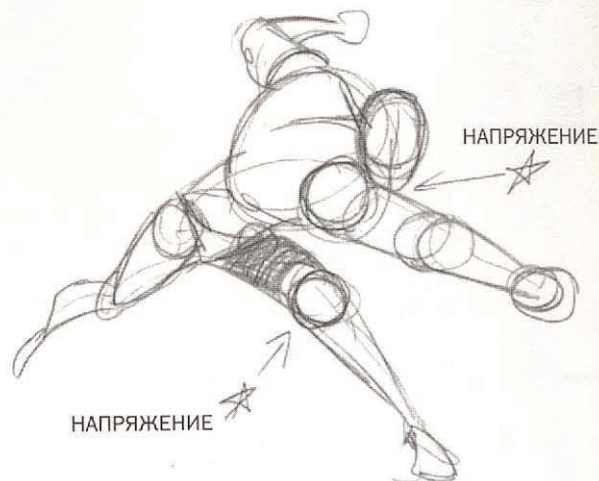
Иногда “плохие” ребята дерутся — да-да, дерутся! Я знаю, это вас шокирует. Может, когда-нибудь мы будем жить в мире, где все добрые и злые герои будут закадычными друзьями, а пока остаётся только получать удовольствие, наблюдая, как они перетирают друг друга в порошок!

НОКАУТИРУЮЩИЙ УДАР

В реальной жизни существует много ударов кулаком: прямые, боковые и снизу, длинные и короткие... В комиксах можно увидеть только один вид удара — нокаутирующий. Ваш герой, замахиваясь кулаком, каждый раз наносит именно нокаутирующий удар (обычно прямой правой).



С движением руки вперёд выносятся противоположное бедро и колено.



Что делает этот удар таким выразительным? Обратите внимание, как тело перекручивается и сгибается. Когда одна рука выбрасывается вперёд, другая откидывается в противоположном направлении. Кроме того, ноги тоже полностью включены в движение, как и торс.

Удар судьбы



БОКОВОЙ УДАР НОГОЙ

Ударяющая нога более-менее параллельна земле. Несущая вес тела нога выпрямлена в колене.

СТОЛКНОВЕНИЕ

ВОЗДЕЙСТВИЕ

РЕАКЦИЯ

В иллюстрациях для комиксов удары карате всегда должны быть направлены в голову противника. Это выглядит нагляднее, да и реакция противника более яркая: его колени подгибаются, и он падает. Атакующий персонаж должен наклоняться в сторону удара. И никогда не изображайте непосредственно момент удара — покажите, что происходит сразу после него.

Для изображения уличных драк чаще всего используют два вида удара ногой. Обратите внимание, что в обеих позах героиня наклоняется вперёд, посылая вес тела в сторону удара. Пальцы ноги подогнуты, и удар наносится пяткой. Кулаки в обоих случаях должны быть сжаты.



УДАР НОГОЙ В ВОЗДУХЕ

Этот удар более выразителен. Перед самым ударом герой делает прыжок на бегу. Задняя нога поджимается, а не волочится по земле.

УДАР

СТОЛКНОВЕНИЕ

РЕАКЦИЯ

Запрещённые приёмы

Отрицательные герои именно потому так опасны, что они готовы на всё. Загнанные в угол, они играют не по правилам, и это даёт им большое преимущество перед положительными героями. Они могут превратить в оружие всё, что оказывается под рукой. Кроме того, они обычно сильнее своих “добрых” противников, что усиливает эмоциональное напряжение и заставляет вас болеть за положительного героя (который, конечно, всё равно победит).

ПОИГРАЙ СО МНОЙ, МАЛЫШКА

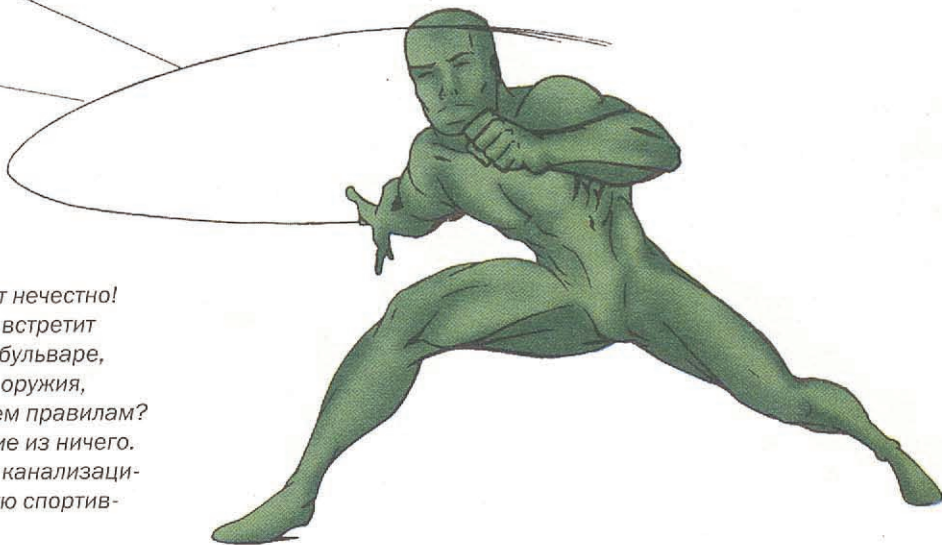
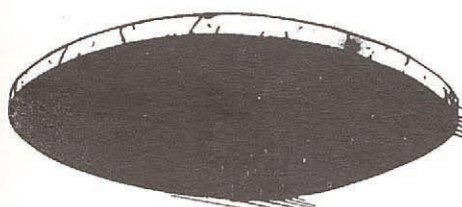
Небольшая семейная ссора! Некоторые довольствуются битьем посуды. “Плохие” девушки бросают в обидчика валуны.





А НУ, С ДОРОГИ!

Даже дорожный знак может быть вырван из асфальта и использован как оружие.



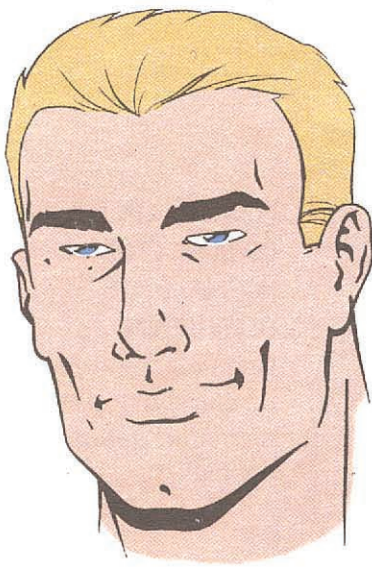
ЛОВИ-КА!

Я же предупреждал: они играют нечестно! Если отрицательный персонаж встретит положительного на пустынном бульваре, а вокруг не окажется никакого оружия, он что, устроит поединок по всем правилам? Едва ли! Он сделает себе оружие из ничего. Посмотрите, он метает крышку канализационного люка совсем как детскую спортивную тарелку!

Создание образа с помощью света и тени

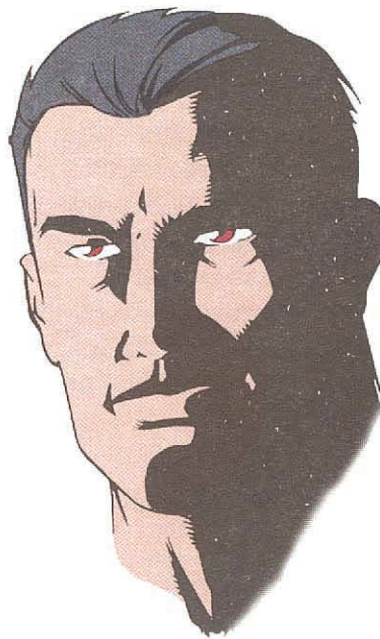
Кто-то притаился в тени... Едва ли вы думаете, что это благородный Робин Гуд, — скорее, преступник! Изменяя положение источника света, то есть изображая тени в нужных местах, можно заставить даже самого доброго героя выглядеть опасно. А что уж говорить про злодеев!





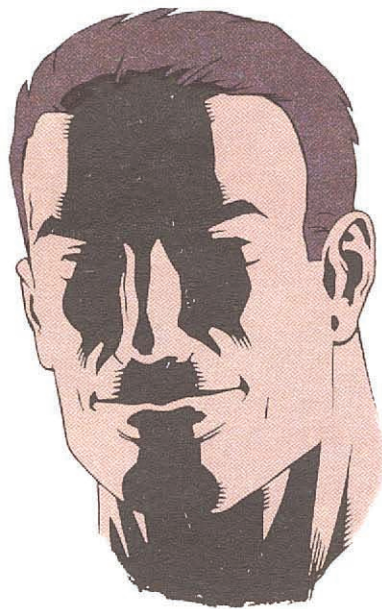
НОРМАЛЬНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Свет не сфокусирован. Возможно, он падает сверху, отражаясь от стен. Освещено всё лицо, за исключением маленькой области под подбородком.



БОКОВОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Лицо освещено лишь наполовину, в то время как вторая половина погружена во тьму. Это создаёт драматический образ.



ЗАТЕНЕНИЕ ПОСЕРЕДИНЕ

Такой эффект получается, когда человека помещают в тёмную комнату с двумя источниками концентрированного света по бокам. Свет падает слева и справа, но само лицо остаётся в тени. Хотя это всё то же лицо из первого примера, теперь оно выглядит весьма зловеще.



ОСВЕЩЕНИЕ СНИЗУ

Освещение лица снизу всегда вызывает ощущение нереальности и смутной угрозы. Все выдающиеся части лица образуют тень над собой — я говорю в первую очередь о подбородке, нижней и верхней губе, носе, скулах и бровях.



ОСВЕЩЕНИЕ СВЕРХУ

Все выступы и впадины лица при таком освещении будут создавать тень. Поскольку глаза находятся в углублениях, лоб их затеняет. Выдающийся вперёд нос отбрасывает тень на верхнюю губу, а подбородок — на область под челюстью.

Использование двух источников света

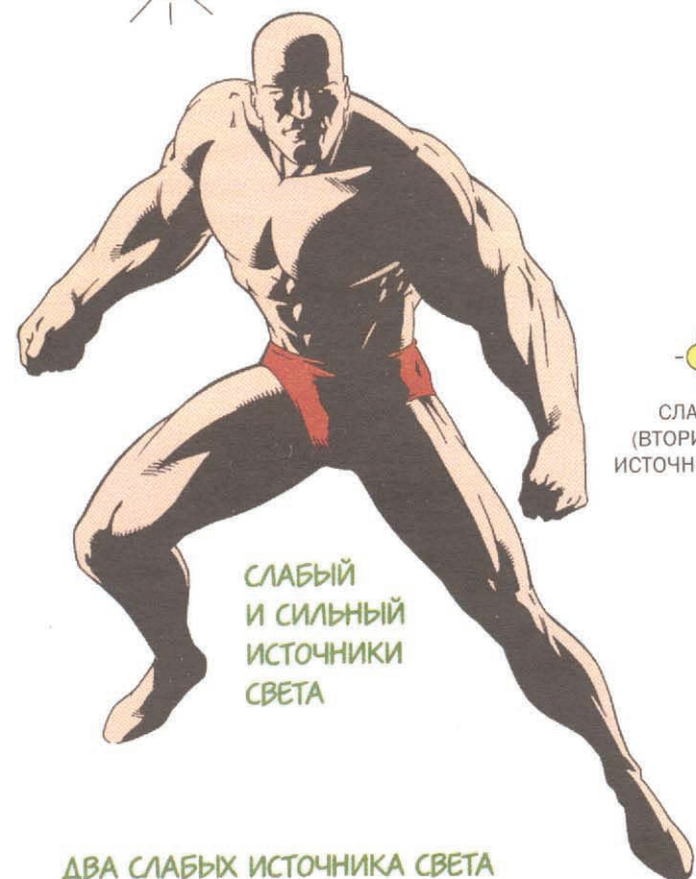
Даже если источник света только один, например, лампа над головой, свет, скорее всего, отражается от стен и предметов в комнате и попадает на все части тела героя. Даже те места, которые оказываются в тени, будут немного освещены вторичным, хоть и более слабым источником света, например, лампой в коридоре.

**РОВНЫЙ СВЕТ
СО ВСЕХ СТОРОН —
НОРМАЛЬНОЕ
ОСВЕЩЕНИЕ**

Поза выразительна, но фигура без теней выглядит довольно плоско.



СИЛЬНЫЙ
ИСТОЧНИК СВЕТА



**СЛАБЫЙ
И СИЛЬНЫЙ
ИСТОЧНИКИ
СВЕТА**

СЛАБЫЙ
(ВТОРИЧНЫЙ)
ИСТОЧНИК СВЕТА



СЛАБЫЙ
ИСТОЧНИК СВЕТА



СЛАБЫЙ
ИСТОЧНИК
СВЕТА



ДВА СЛАБЫХ ИСТОЧНИКА СВЕТА

При освещении двумя слабыми источниками света фигура почти полностью скрывается в тени. Это называется “контурным освещением” и используется в сценах, где света нет вообще, — например, в одиночной тюремной камере. Даже если в кадре не должно быть света, не будете же вы делать весь рисунок абсолютно чёрным! В таких случаях контурное освещение поможет показать хотя бы очертания, передавая в то же время полную темноту. Такое освещение очень полезно и для изображения очень угрожающего вида героя, как в этом случае.

Творческий подход к изображению теней

При рисовании комиксов художник, который отвечает за карандашные наброски, отмечает затенённые области, чтобы его помощник знал, что закрашивать. Создание затенённых областей — не точная наука. Конечно, существуют конкретные правила для разных источников света и тому подобное, но главное — добиться нужного впечатления.

Возьмите, к примеру, этих двоих парней. Их области светотени противоположны. У фигуры слева в тени плечи, грудь, мышцы живота и верхняя часть ног, а у фигуры справа — наоборот, руки, рёбра и нижняя часть ног. Какой вариант правильный? Если вы не покажете на рисунке положение источника света, — оба. Всё зависит от вашего предпочтения.



Отрицательные типажи

При изображении такой агрессивной позы необходимо использовать контраст белых и чёрных областей, чтобы рисунок выглядел ещё резче. А можете ли вы определить по расположению теней, где находится источник света? Свет падает на фигуру сверху слева, под углом 45 градусов.

В любой книжке комиксов — будь она о Диком Западе, простой американской семье, войне, космосе и инопланетянах или о чём-то ещё — есть свои популярные роли. Вот наиболее интересные и легко узнаваемые образы, с которыми вы наверняка столкнётесь.

Девушка с огнемётотом

Красивая и злая. После того как наш мир, каким мы его знаем, был разрушен в результате биологической войны, ядерной катастрофы или вторжения инопланетян, немногие выжившие объединились в маленькие отряды и взялись за оружие, чтобы обороняться от захватчиков. Это одна из них. Она вынослива, может вытерпеть любую физическую боль, обладает прекрасной реакцией и предпочитает убивать пленных.

Злобный великан



Нарисуйте основную позу. Обратите внимание, что линия плеч резко склоняется к молотоподобному кулаку. Переднее колено должно как бы приближаться к нам. Для этого используйте приём перекрывания и законы перспективы. Колено изобразите маленьким кругом, а бедро — более крупным кругом вокруг него. Бедро задней ноги перекрывает икру и поэтому зрительно приближается к нам. Размер кулака очень преувеличен — это обусловлено действием законов перспективы.



Теперь уточните набросок, прорисовав все суставы и группы мышц. Да, этого парня лучше не дразнить...



ГРУППЫ МЫШЦ БОЛЕЕ ПОДРОБНО

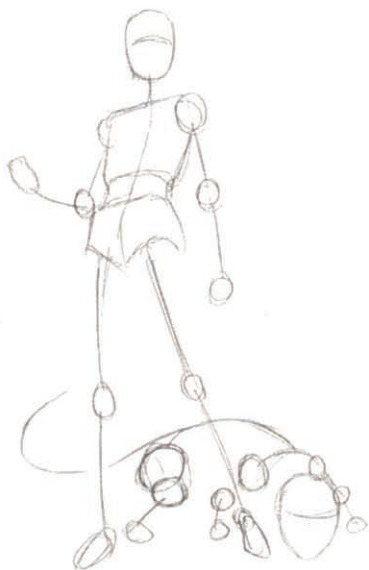
Один из способов сделать из персонажа великана — надеть его крошечной, по сравнению с туловищем, головой. От этого он выглядит ещё более злым, потому что внимание зрителя направлено на мощное тело, а не на выражение лица. Этот герой — машина разрушения, и чтобы усилить это впечатление, можно даже сделать оружие частью его тела.

Девушка и ящерица-ядозуб

Некоторые люди заводят спание-лей. "Плохие" девушки предпочитают что-то поинтереснее. Единственная проблема с ядозубом — это дрессировка. Попробуйте стукнуть его по носу свернутой газетой, когда он нагадит! Хорошо, что он на поводке: во многих местах законом запрещено выгуливать ядовитых ящериц без поводка. Впрочем, если забыть обо всех этих сложностях, ядозуб очень полезен. Его можно научить приносить самые разные вещи: газету, тапочки, человека...



Линия спины ящерицы постепенно переходит в хвост; образуя вытянутое "S".





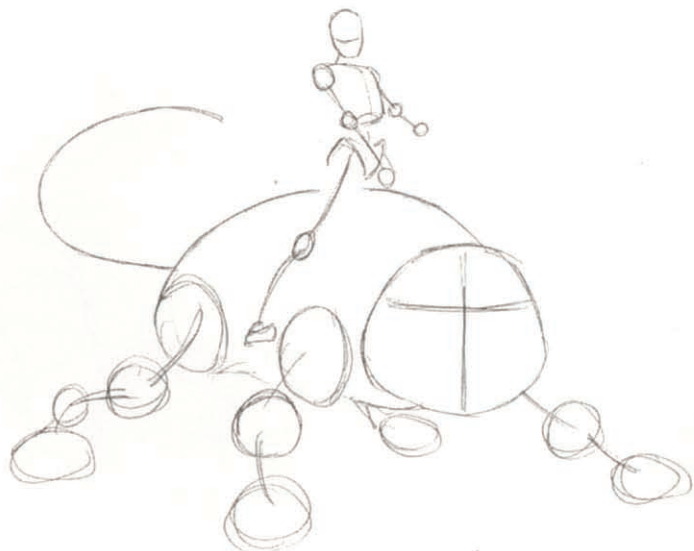
Чем стреляют все эти пушки? Честно говоря, понятия не имею. Но ведь смотрится-то неплохо! Каждое оружие должно быть снабжено ремнями, опорами для рук, сумкой для боеприпасов и аккумуляторов. Никогда не довольствуйтесь просто "стволом".



Вот что происходит, когда бухгалтер становится на тропу войны! Многие "плохие" парни не могут существовать без оружия. Комиксы становятся всё более агрессивными, и единственный способ сохранить интерес читателя — увеличить способность персонажа к разрушению мирного города или к уничтожению врага. Эти мощнейшие орудия подходят как нельзя лучше, хотя в борьбе с положительным героем они нисколько не эффективнее обычных кулаков. В противном случае с "хорошим" парнем пришлось бы тут же распрощаться, а это невозможно. Поэтому в героя стреляют, он пробивает собой стены, дверцу автомобиля, космический корабль — но всё не настолько серьёзно, чтобы он не смог появиться живым и невредимым в следующем номере.

Царьца зверей

В рекламе красивую женщину часто сажают на лошадь или в старый автомобиль, чтобы создать определённый контраст. Аналогичный приём используют и художники комиксов, изображая красавицу на спине злобного зверя. Поскольку она сама — тоже немного зверь, на ней очень мало одежды. Костюм, если эти кусочки в африканском и египетском стиле можно так назвать, делает её немного похожей на инструктора аэробики.

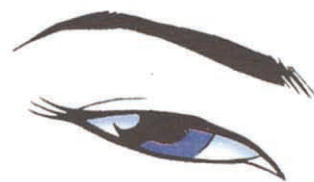


Преступница до мозга костей

Все мы знаем, что “плохие” девушки из комиксов физически сильны. Но нужно знать, почему они так выглядят. Один из важнейших элементов — форма плеч, обратите внимание, какие они квадратные, никакой покатости. Осанка тоже уверенная.

Платье, конечно, несколько смелое, но так обычно и бывает в комиксах — смесь сексуальности и агрессивности. Если вам это не нравится, читайте социально-психологические романы Генри Джеймса. Так о чём это я? Да, туфли немного напоминают обувь для занятий кун-фу, и я не удивлюсь, если эта красавица мастерски выполняет удар ногой с разворотом. Обратите внимание

на татуировку в виде дракона по всей длине правой ноги. Это означает: в какую бы банду она ни попала, она в ней на всю жизнь.



Глаз азиатки (вверху) изображается с менее выраженным верхним веком и сильнее сужается к внешнему краю, чем у европейской девушки (внизу).



"Плохие" парни в масках

БЕЗЛИКИЙ УБИЙЦА

Универсальный костюм — маска от головы до пят, один вид которой леденит кровь. "Плохой" парень в маске — это безликий убийца; он опасен, анонимен и бесшумен. Костюм нужно украсить какой-нибудь эмблемой или деталью (например, V-образным узором вокруг шеи и манжетами), чтобы не выглядело так, словно он надел себе на голову пижаму с дырками для глаз.



ОРИГИНАЛЬНЫЕ КОСТЮМЫ

То, что "плохие" парни любят грабить, увечить и убивать, ещё не означает, что у них нет чувства стиля или художественного вкуса. Оригинальный костюм — один из способов создать яркий и агрессивный образ. Ваши герои становятся запоминающимися и выделяются в безликой толпе негодяев.

Изменение текстуры костюма не менее важно, чем изменение формы. Например, маска этого парня (вверху) сделана, по всей видимости, из металла, туловище обтянуто эластичной тканью, а ноги заключены в какую-то хромированную оболочку. Обратите внимание на другие штрихи, играющие важную роль в этом стилизованном наряде: на шее маленький воротничок; большие отвороты и чёрная полоса на сапогах; вокруг кулаков горит энергетическое поле. Маска снабжена не обычными отверстиями для глаз, а некими странными линзами, через которые и смотрит герой. Кроме того, она крепится ремешком за подбородок. Уши тоже стали частью маски.

ПОДЛЫЙ БИЗНЕСМЕН

Почему-то считается, что все, кто делает деньги, должны быть злыми и безнравственными. Впрочем, кто-то же должен играть отрицательную роль! Обычно она как раз и достаётся бизнесмену, который хочет вырубить дождевой лес, чтобы произошло глобальное потепление, влекущее за собой уничтожение озонового слоя и появление рака кожи у китов.

Для сюжета часто нужен персонаж, который имел бы повод уничтожить положительного героя. Чем проще эта причина, тем лучше. Обычно бизнесмен хочет избавиться от героя, потому что тот мешает осуществлению его гнусных планов разбогатеть за счёт страданий других. Всё чётко и ясно. Для этих целей злой бизнесмен обычно держит на работе нескольких "плохих" парней.



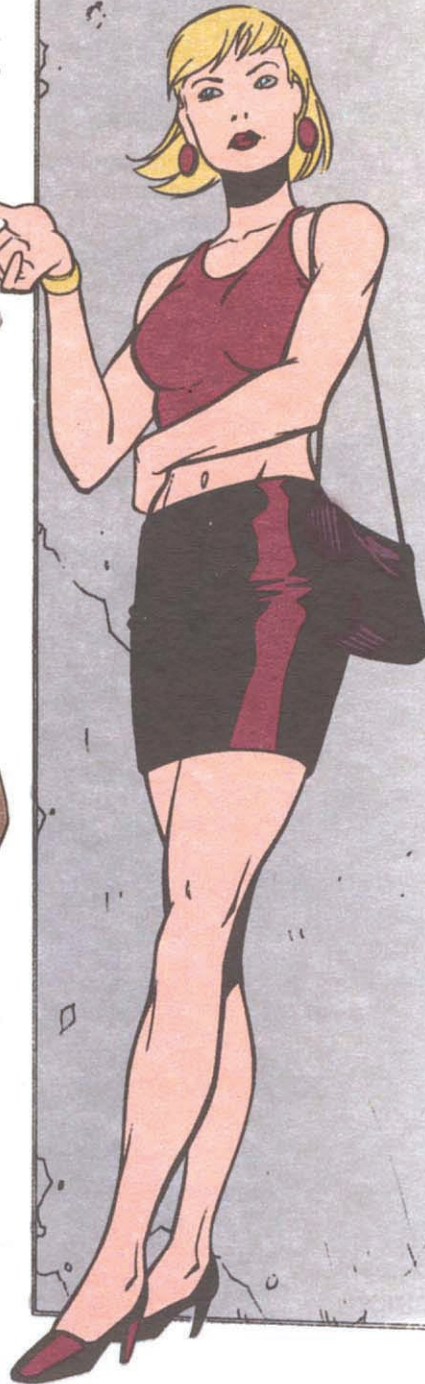
МИСС ДОЛЛАР

В голливудских фильмах почему-то часто встречаются уличные девушки с золотым сердцем, что меня очень забавляет. Хорошим девушкам далеко не всегда так везёт, так почему плохие получают такое преимущество?

Впрочем, в комиксах у "плохой" девушки не всегда золотое сердце. Иногда оно у неё зелёное — цвета долларовых банкнот. Никаких моральных ограничений или угрызений совести. Ну, может, крупинка совести у неё и осталась, но едва ли стоит на это рассчитывать, когда дела идут плохо.

Начните с передачи характера осанкой. Не полагайтесь на одно лицо.

Наша изящная мисс Доллар курит и всегда носит с собой кошелек или сумочку, потому что она ко всему относится по-деловому. Кроме того, она всегда ходит на высоких каблуках. Обратите внимание на холодный и равнодушный взгляд, закалённый уличной жизнью.



Любитель десертов



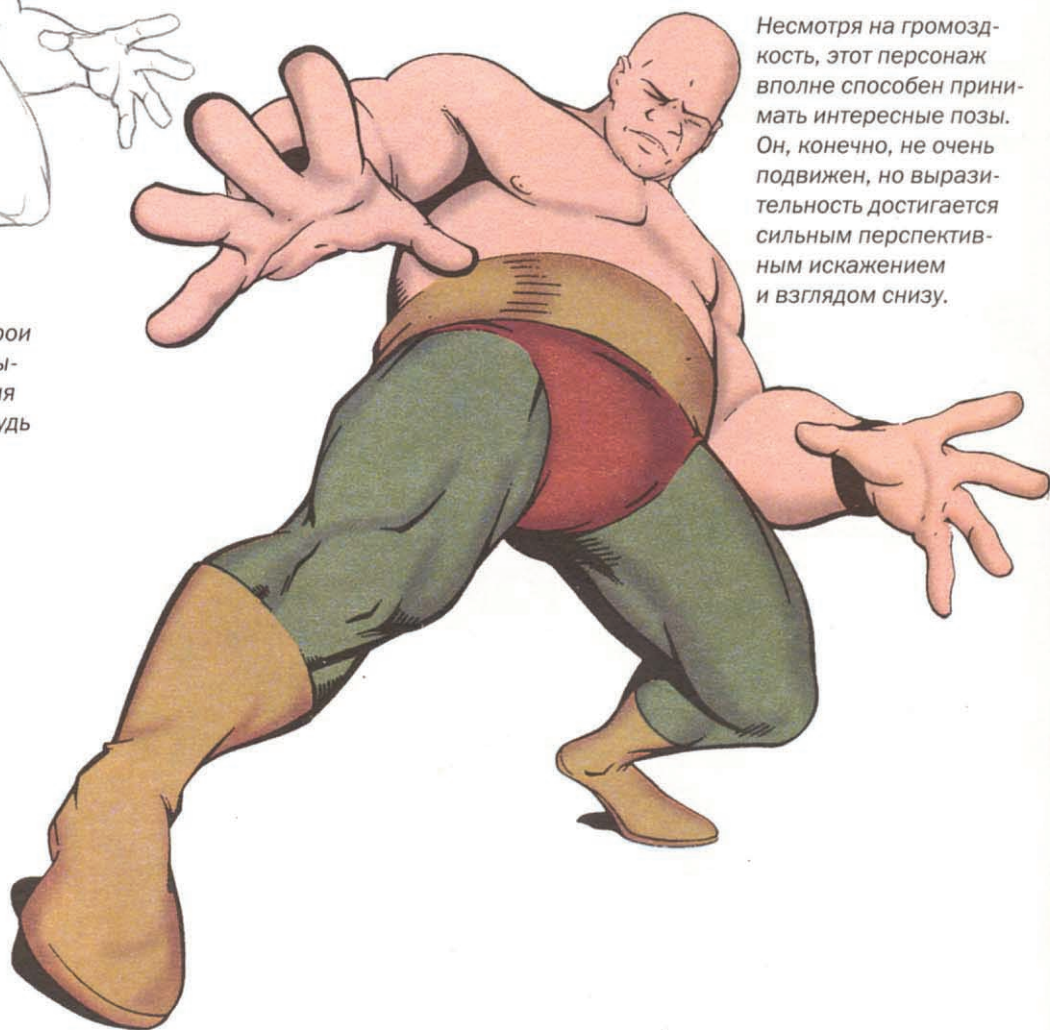
Отсутствие талии избавляет от необходимости делить тело на две части (область таза и область грудной клетки). Их можно изобразить одним овалом.



Чем толще герой, тем короче шея.



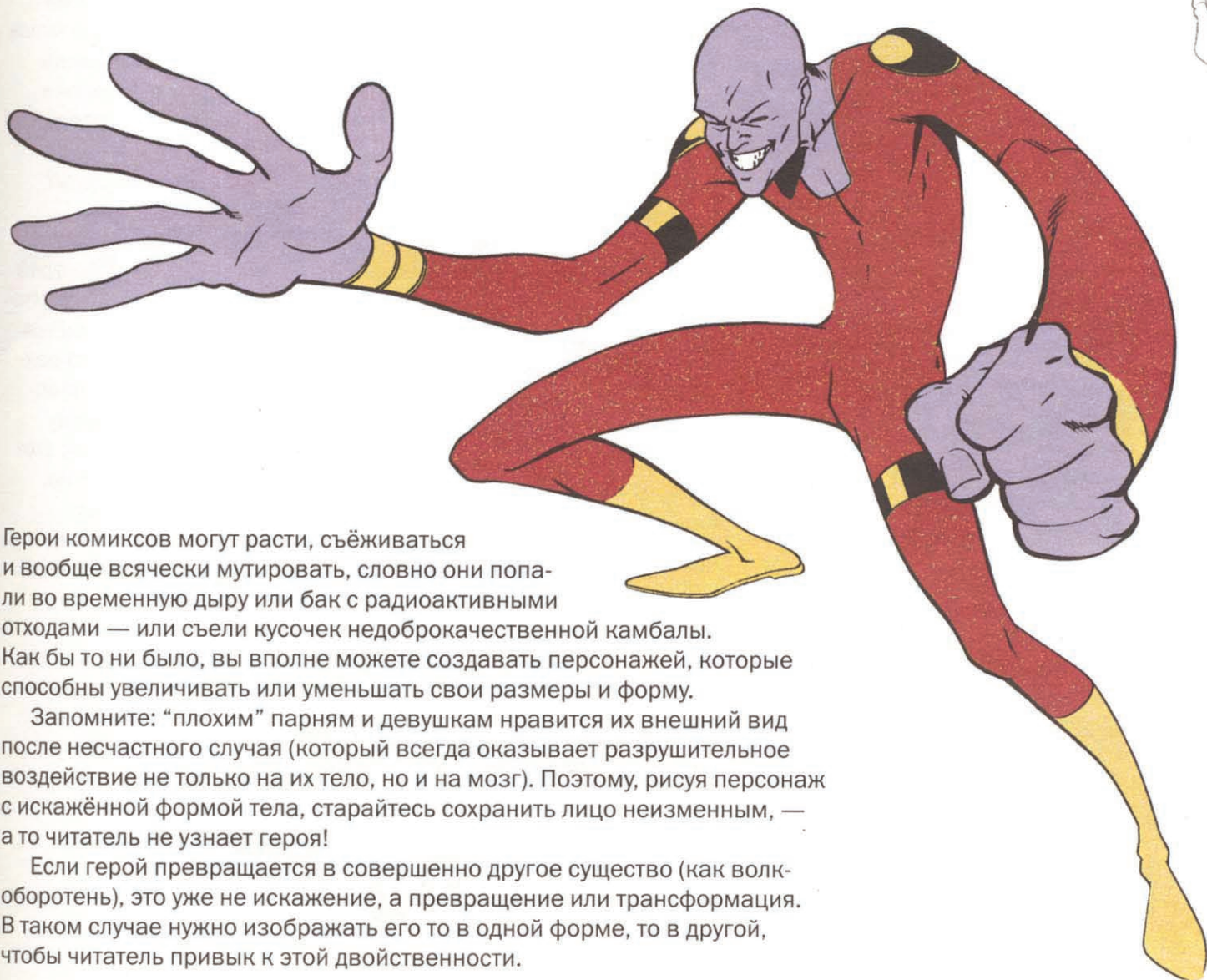
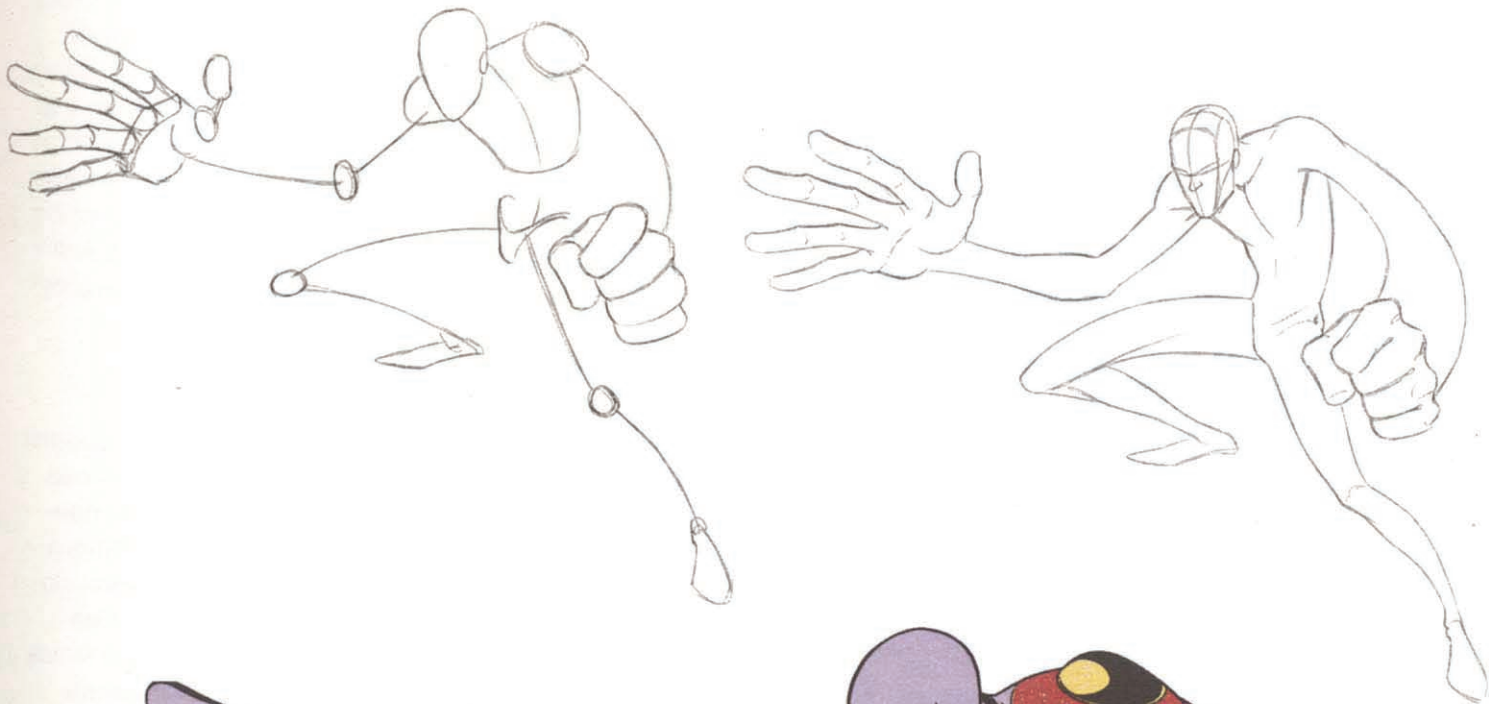
Даже самые массивные герои комиксов наделены ярко выраженными мышцами. Талия объёмна, но ноги, руки и грудь мускулисты.



Несмотря на громоздкость, этот персонаж вполне способен принимать интересные позы. Он, конечно, не очень подвижен, но выразительность достигается сильным перспективным искажением и взглядом снизу.

Некоторые "плохие" парни не в силах отказаться от второй порции рисового пудинга. Этот окорок-переросток обычно играет роль громилы-сообщника главного негодяя. На его лице редко отражаются какие-то чувства, разве только когда ему приказывают кого-то убить. Он очень любит свою работу.

Мистер Кривизна



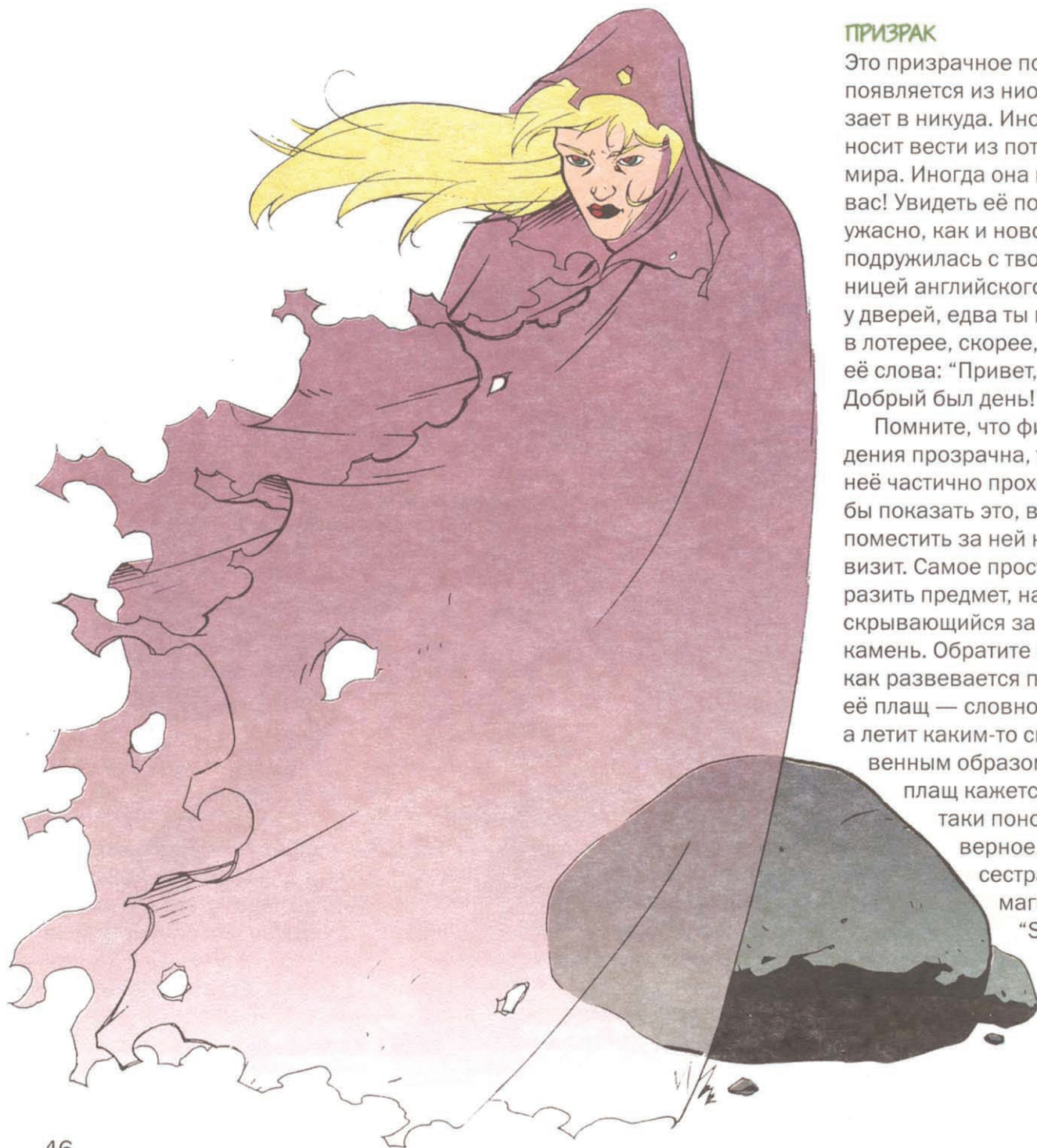
Герои комиксов могут расти, съёживаться и вообще всячески мутировать, словно они попали во временную дыру или бак с радиоактивными отходами — или съели кусочек недоброкачественной камбалы. Как бы то ни было, вы вполне можете создавать персонажей, которые способны увеличивать или уменьшать свои размеры и форму.

Запомните: “плохим” парням и девушкам нравится их внешний вид после несчастного случая (который всегда оказывает разрушительное воздействие не только на их тело, но и на мозг). Поэтому, рисуя персонаж с искажённой формой тела, старайтесь сохранить лицо неизменным, — а то читатель не узнает героя!

Если герой превращается в совершенно другое существо (как волк-оборотень), это уже не искажение, а превращение или трансформация. В таком случае нужно изображать его то в одной форме, то в другой, чтобы читатель привык к этой двойственности.

У-у-у! Страшные девушки

Нет ничего страшнее — если не считать той девушки, с которой вам организовала свидание тетя Дорис. Страшные девушки красивые, но пугающие. Прекрасные и злые. Завораживающие и отвратительные. Высокие и низкие. Стройные и полные. Холодные и горячие. Ой, по-моему, я слишком увлекся сравнениями! Эти создания черпают свои тёмные силы в подземном мире и амулетах, магических заклинаниях и зельях.



ПРИЗРАК

Это призрачное подобие смерти появляется из ниоткуда и исчезает в никуда. Иногда она приносит вести из потустороннего мира. Иногда она ищет именно вас! Увидеть её почти так же ужасно, как и новость, что мама подружилась с твоей учительницей английского. Если она у дверей, едва ты выиграешь в лотерее, скорее, услышишь её слова: “Привет, как дела? Добрый был день!”

Помните, что фигура привидения прозрачна, то есть через неё частично проходит свет. Чтобы показать это, вам придётся поместить за ней какой-то реквизит. Самое простое — изобразить предмет, наполовину скрывающийся за ней, как этот камень. Обратите внимание, как развеивается по ветру её плащ — словно она не идет, а летит каким-то сверхъестественным образом. (Мне этот плащ кажется довольно-таки поношенным. Наверное, её старшая сестра заведует магазином “Second hand”).

ЛЕДИ ВАМПИР

Эта дама на короткой ноге со всеми знаменитыми падшими существами: сатаной, циклопом, голливудскими агентами по открытию новых талантов, налоговыми инспекторами... Список можно продолжить.

Капюшон добавляет таинственности любому образу. Развевающийся плащ говорит о том, что это существо связано с потусторонним миром. Она должна быть красивой, чтобы легко приманивать жертв. Её пустой взгляд обладает непреодолимой притягательностью даже для стойких мужчин. Она никогда не показывает своих клыков до первого поцелуя, а тогда уже слишком поздно спастись из её когтей. У неё очень бледное лицо — как будто она страдает анемией. Вообще вид у неё немного нездоровый.



ГАДАЛКА

Характерные признаки этого персонажа — длинные ногти (если она не в перчатках), устрашающая бижутерия, сапоги до бёдер, черепа, обезьянки, дьявольские рожки, браслеты и серьги в виде жуков. У неё очень длинные волосы, что придаёт ей злой и немного сумасшедший вид. Обратите внимание на корсаж в форме крыльев летучей мыши. А так она очень милый человек...

Сумасшедший гений



Прямая рука

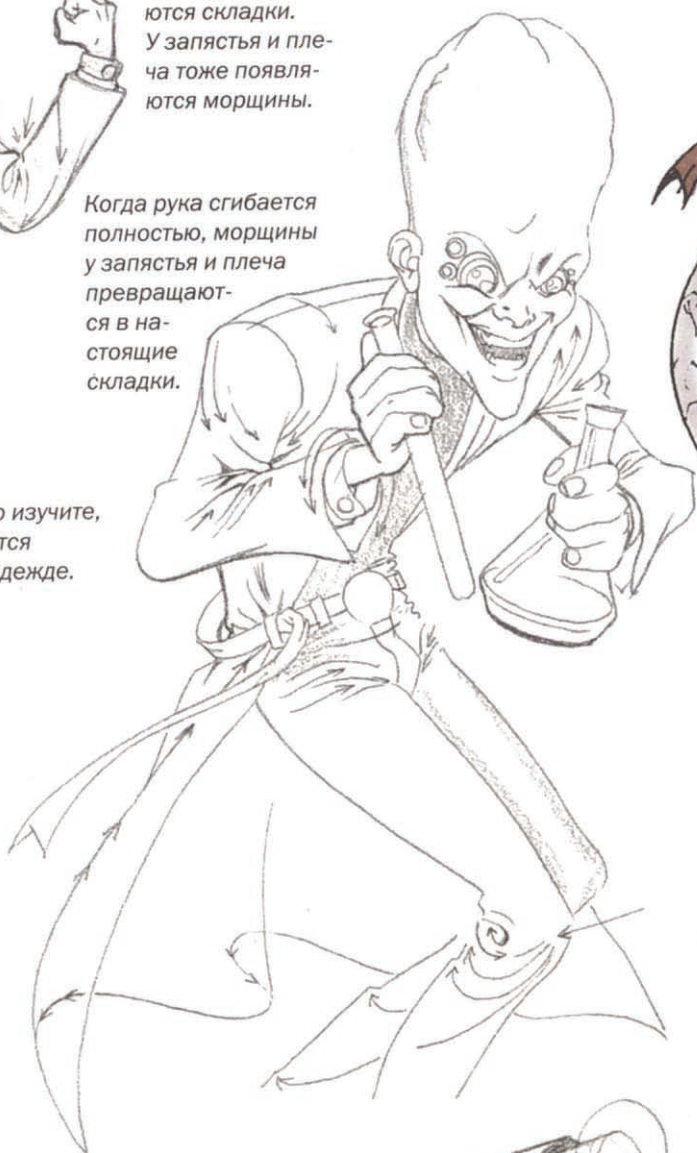


Когда рука немного сгибается, на локте образуются складки. У запястья и плеча тоже появляются морщины.

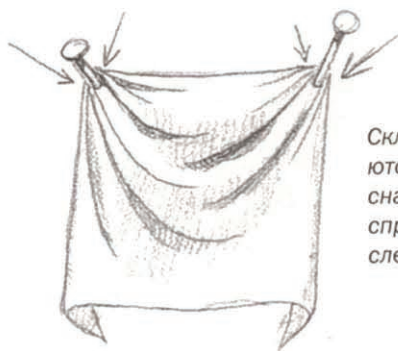
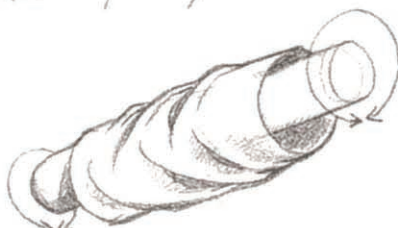


Когда рука сгибается полностью, морщины у запястья и плеча превращаются в настоящие складки.

Внимательно изучите, как образуются складки на одежде.

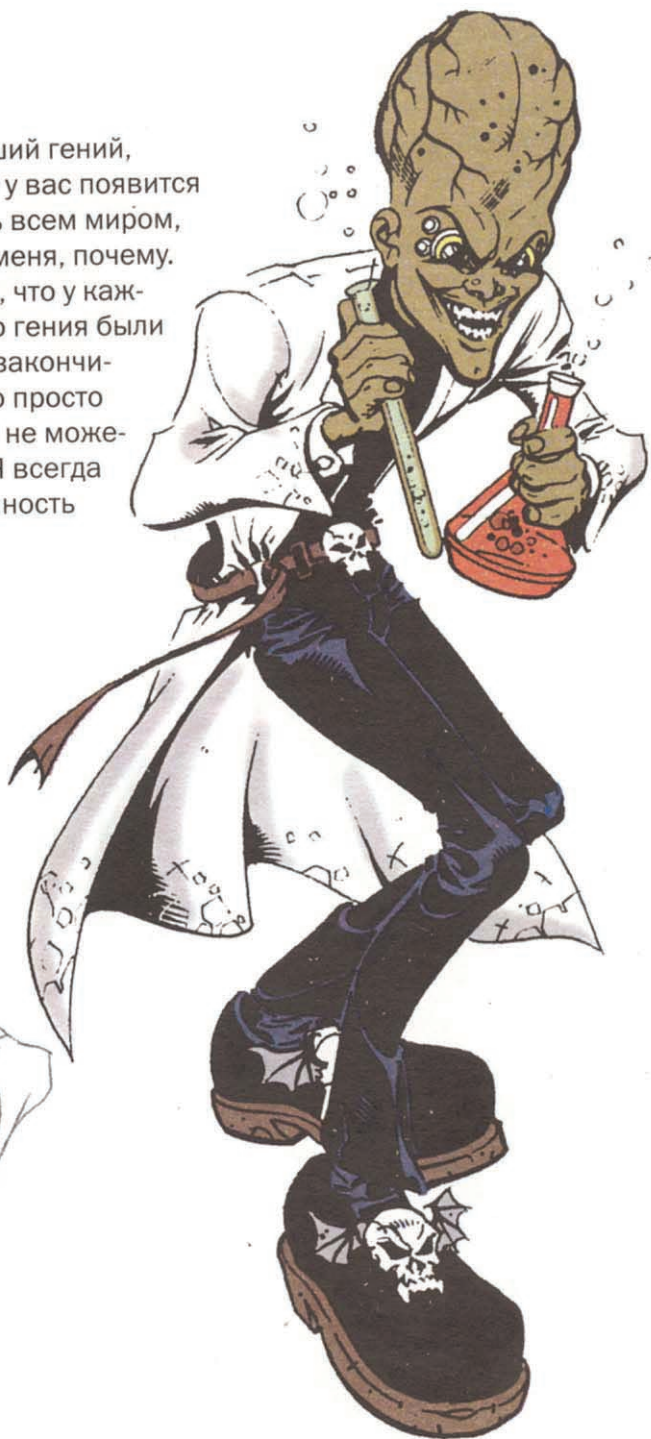


Рисую манжеты или отвороты брюк, люди иногда изображают их прямой линией. Это неверно. Линия должна хотя бы немного загибаться, потому что внутри находится нога или рука округлой формы.



Складки ткани чередуются друг с другом: сначала слева, затем справа, потом снова слева и так далее.

Если вы сумасшедший гений, то рано или поздно у вас появится желание завладеть всем миром, и не спрашивайте меня, почему. Не имеет значения, что у каждого сумасшедшего гения были те же планы и они закончились провалом. Это просто у вас в крови, и вы не можете не попытаться. Я всегда уважал приверженность традициям...



Отвратительный и мерзкий

В школьном опросе этого парня признали чемпионом по редкому посещению ванны. Да, некоторые персонажи просто омерзительны. Используйте для них всё, что вызывает у вас неприятные ощущения. Это может быть и одежда не по размеру, и жёлтые зубы, и пятна на лице, и избыток жира, и сутулость, и выющиеся кругом мухи — да что угодно.

У нашего красавчика сморщенная голова, почти отсутствует нос, из рук растут листья, кожа практически содрана, а вокруг летает несколько мух (видимо, трупных).



Обратите внимание, что эта поза основана на нескольких линиях движения.



Дополнительные качества

Итак, вы изобрели своего отрицательного героя или героиню. Вы создали тело и голову, нарисовали щегольской костюмчик, придумали историю о том, кто это и как он дошёл до такой жизни. Думаете, всё готово? Да нет, не совсем, потому что необходимо добавить ещё несколько завершающих штрихов.

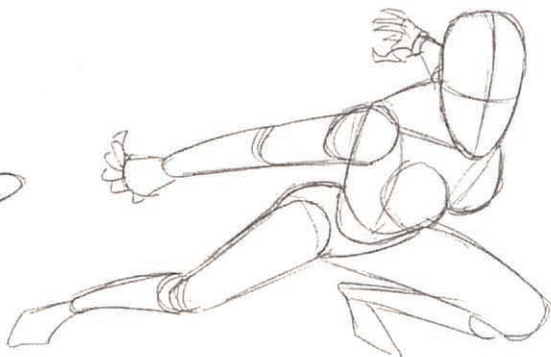
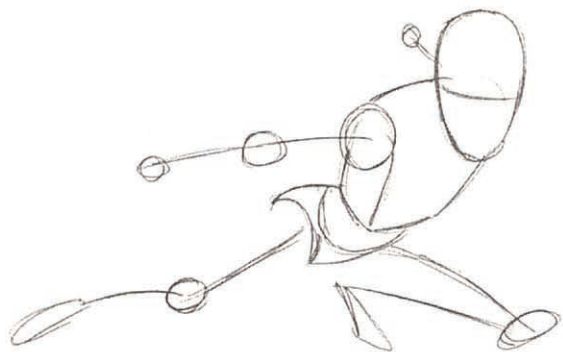
Можно наделить персонаж дополнительными способностями. Например, Стальной человек известен своей необычайной силой и умением летать. А как насчёт рентгеновского зрения? По-моему, это очень приятное добавление. Пользоваться дополнительными способностями рекомендуется пореже. Пусть читатель практически забудет о них, и тут персонаж снова пустит их в ход.



ГОРЯЧАЯ ДЕВУШКА

В качестве дополнения к основным способностям этой героине можно добавить умение выдыхать изо рта огонь.

Дьяволица



Не скажу, что это идеальная подруга для каждого. Но если вам нравятся девушки, которые могут засунуть руку вам между рёбер, вырвать оттуда сердце и показать вам его за миг до того, как вы бездыханным упадёте на землю — тогда могу предложить вам эту. Она вышла из адского пламени.

Эта поза почти балерины вызывает ощущение чего-то готического или средневекового. Борьба между добром и злом в комиксах часто принимает подобные формы.

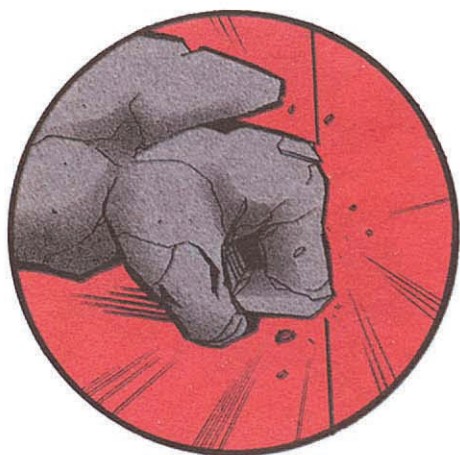
Кроме того, эта поза очень хороша для отработки приёмов перспективы с использованием перекрывающихся друг друга форм. Точка наблюдения находится внизу, то есть мы смотрим на объект снизу вверх. Чтобы фигура выглядела объёмной, голова должна частично загораживать грудную клетку, которая, в свою очередь, перекрывает область талии, за которой скрывается таз.



Злодеи, только похожие на людей



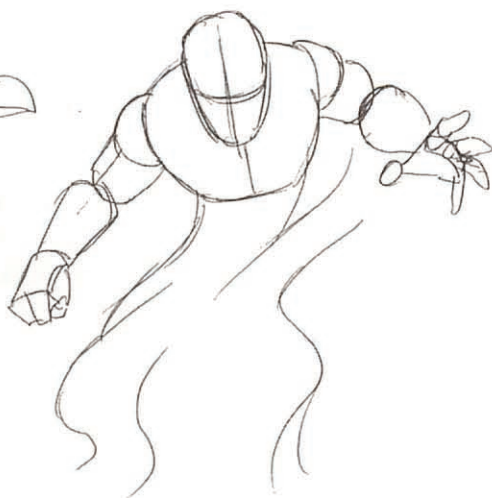
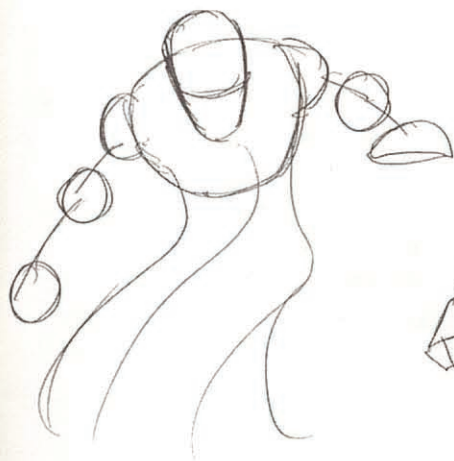
Не все “плохие” парни состоят из плоти и крови. Они могут быть из плазмы, камня, стекла, силикона, леденцов — чего хотите. Поскольку они выглядят так странно, им не так легко остаться незамеченными — разве что в час пик в нью-йоркском метро, где на них никто не обратит внимания.



Когда этот каменный парнишка во что-то ударяет кулаком, от него отлетают маленькие камешки.

КАМЕНЬ ПРЕТКНОВЕНИЯ

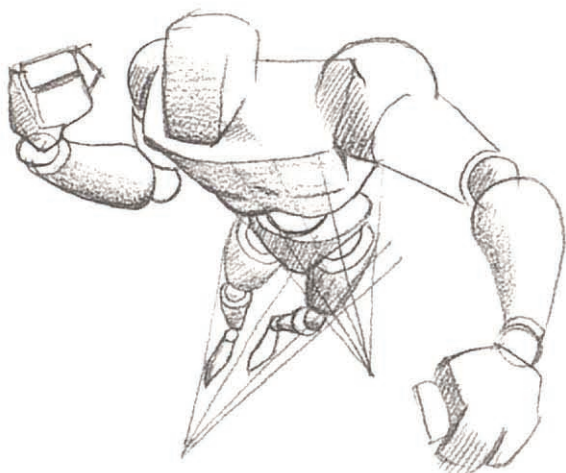
Этот отрицательный персонаж состоит из гранита. Его мама — асфальтовое шоссе. Самое важное, что нужно помнить при создании таких мрачных нелюдей — их фигура строится совершенно так же, как человеческая. Изобразив основные очертания, можете добавлять камни или любой другой эффект.



ОБЛАКО ОГНЯ

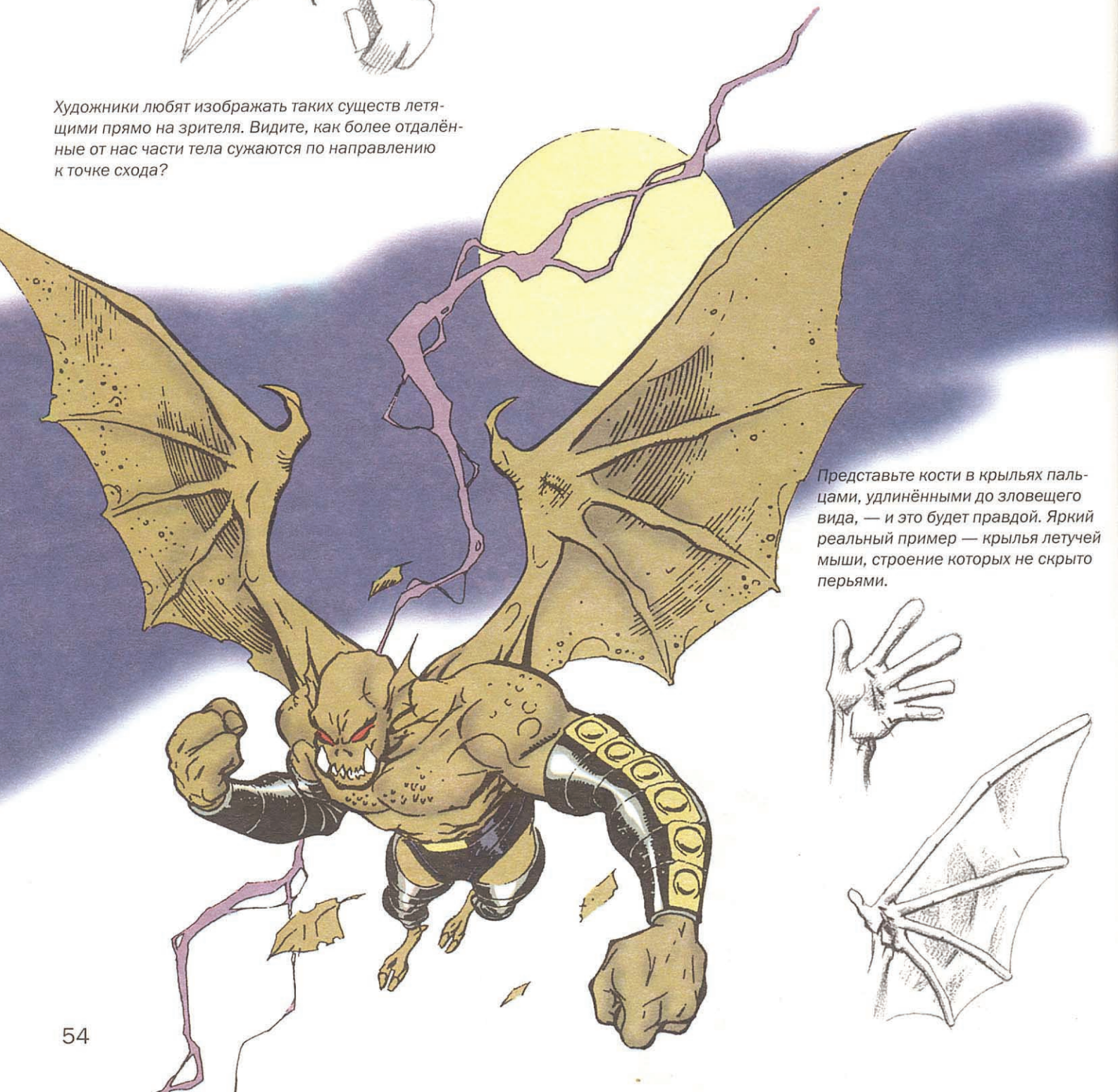
Мощный пылесос — и этого врага можно больше не бояться! Существа, состоящие из газа, находятся в постоянном движении — как струйки дыма, которые постоянно плавают, сходятся и расходятся случайным образом. Они летают над остальными действующими лицами со злобющим видом и появляются и исчезают по собственному желанию — как пелена тумана, которая может совершенно неожиданно возникнуть и тут же снова раствориться.

Крылатые существа

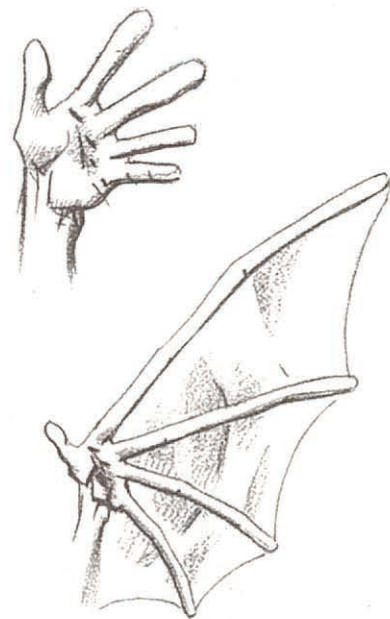


Художники любят изображать таких существ летящими прямо на зрителя. Видите, как более отдалённые от нас части тела сужаются по направлению к точке схода?

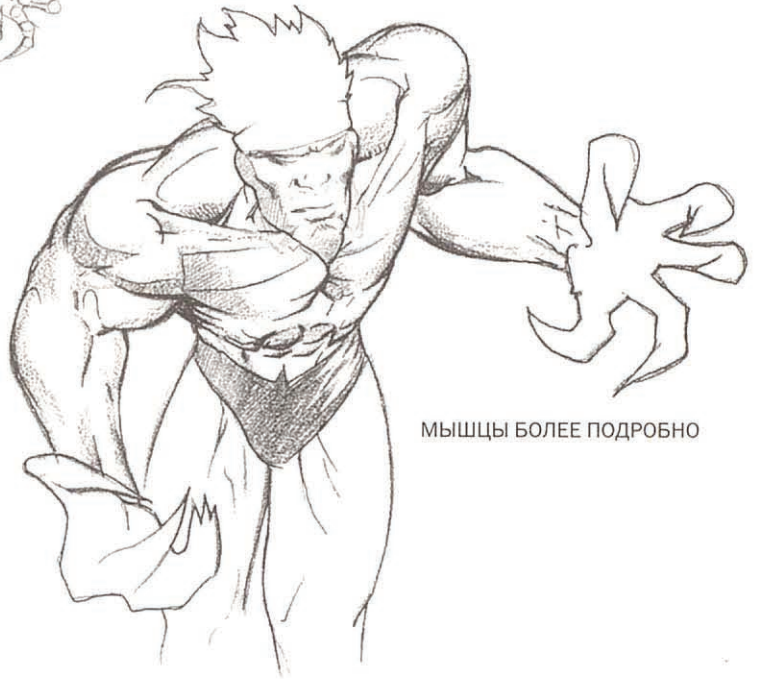
Вот такие типы и виноваты в том, что у плохих персонажей дурная слава. На протяжении всей истории комиксов в них встречаются крылатые существа, но со времён перьевых крыльев очень многое изменилось. Сегодня крылья могут быть сделаны из любого материала: металла, хрусталя, золота и даже из кожи, как у этого героя, похожего на птеродактиля или на горгулью. Обратите внимание на размер крыльев. Они очень большие, как развевающийся плащ, и выглядят крайне внушительно.



Представьте кости в крыльях пальцами, удлинёнными до зловещего вида, — и это будет правдой. Яркий реальный пример — крылья летучей мыши, строение которых не скрыто перьями.



Когтистые существа



МЫШЦЫ БОЛЕЕ ПОДРОБНО

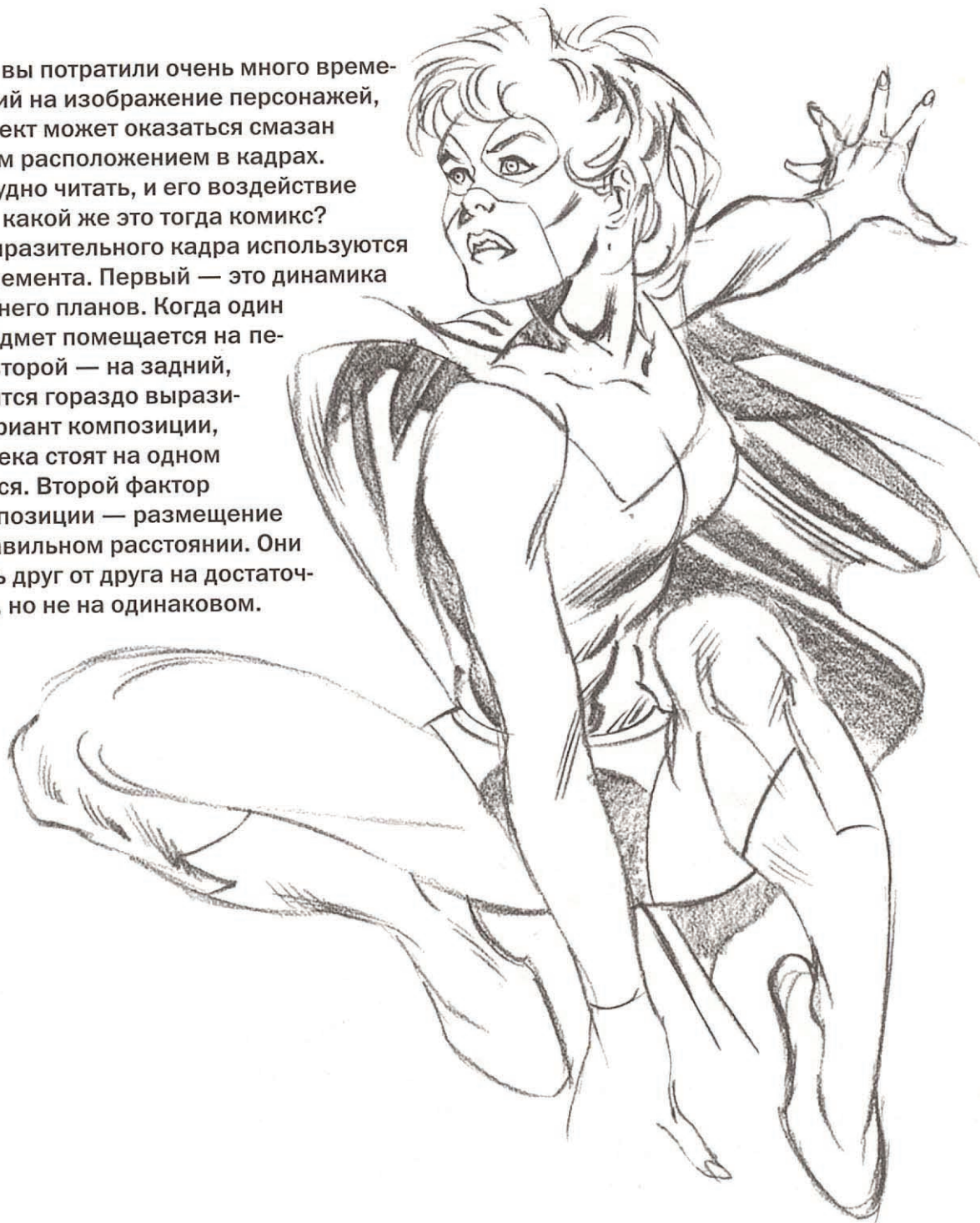


У многих современных отрицательных героев оружие встроено непосредственно в тело. Похожие на орлиные когти мгновенно превращают этого парня во враждебно настроенного врага с плохими намерениями. Он даже не может сложить оружие, потому что оно — часть его.

Если вы хотите создать оригинальный образ героя с вживлённым в тело оружием, начните с естественных форм защиты у животных. Как, например, вам нравятся роговые отростки из предплечий, которыми можно рвать и крушить противников? Биологию можно смешивать с технологией. Рука вашего персонажа способна превращаться в лазерную пушку или гладиаторскую булаву. Воображение, поставленное на службу злу, творит настоящие чудеса.

Композиция: как создавать кадры комиксов

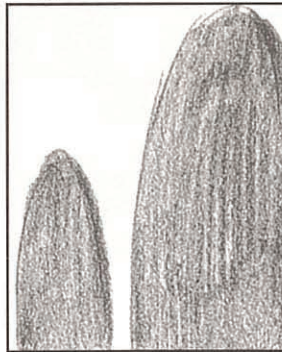
Даже если вы потратили очень много времени и усилий на изображение персонажей, весь эффект может оказаться смазан их неправильным расположением в кадрах. Комикс будет трудно читать, и его воздействие будет слабым. И какой же это тогда комикс? Для создания выразительного кадра используются два основных элемента. Первый — это динамика переднего и заднего планов. Когда один человек или предмет помещается на передний план, а второй — на задний, рисунок становится гораздо выразительнее, чем вариант композиции, когда два человека стоят на одном уровне и ругаются. Второй фактор интересной композиции — размещение объектов на правильном расстоянии. Они должны отстоять друг от друга на достаточном расстоянии, но не на одинаковом.



Примеры композиций

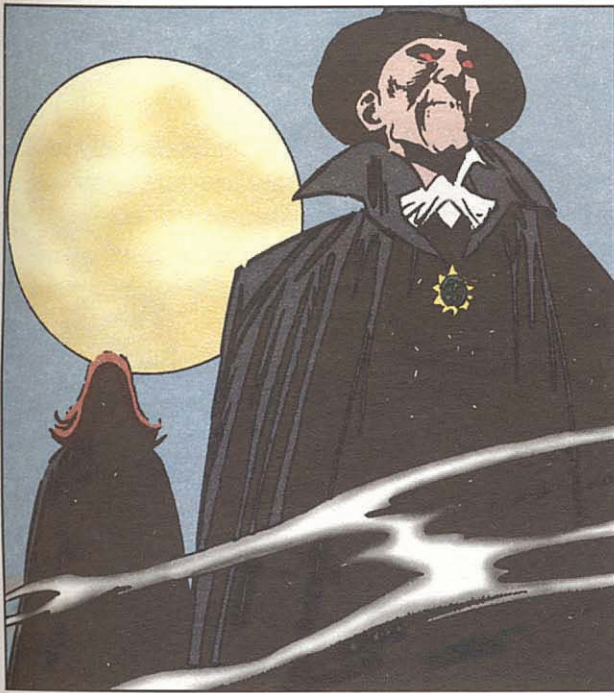
ПЕРЕДНИЙ ПЛАН / ЗАДНИЙ ПЛАН

В этом случае налицо использование динамики переднего и заднего планов. Обратите внимание, насколько внушительнее кажется более близкая к нам фигура просто потому, что она выдвинута вперёд. Классический приём — это размещение объектов переднего и заднего плана в противоположных углах рисунка, по диагонали. В данном случае голова женщины нахо-



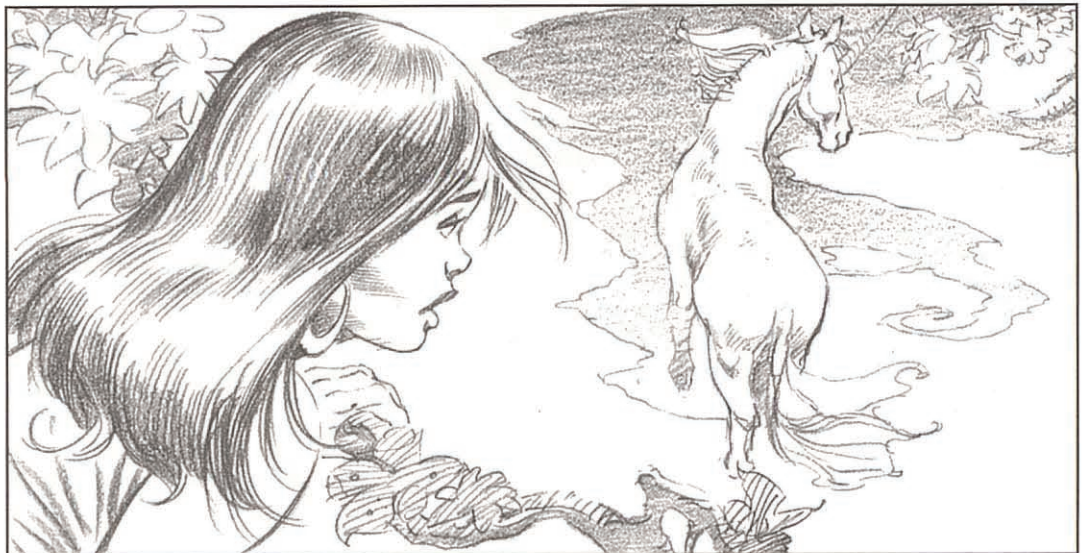
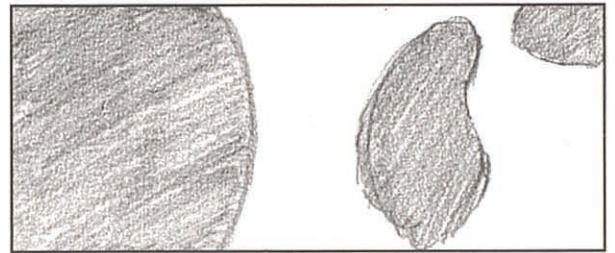
дится ближе к нижнему левому углу, а мужчины — к правому верхнему. Кроме того, вид снизу, тёмные костюмы и использование силуэтов также создают мрачное предчувствие.

Мужчина и женщина перекрывают друг друга, это объединяет их образы и придаёт изображению объём. Фигура мужчины выходит за рамки рисунка, в то время как женщина полностью помещается в нём. Эта асимметричность расположения объектов делает рисунок более интересным.



ТОЧКА НАБЛЮДЕНИЯ

Опять-таки задействована динамика переднего и заднего планов: на переднем плане изображена девушка, в отдалении — единорог. Высокий угол наблюдения создаёт ощущение, что героиня наблюдает за ничего не подозревающим животным. Мы видим объекты с её точки зрения, потому что на неё мы смотрим прямо, а на единорога — сверху. Фигура девушки выходит за рамки рисунка, а единорог виден нам полностью, что также делает изображение асимметричным. В отличие от фигур на предыдущем рисунке, эти герои не перекрывают друг друга — это создало бы слишком большое единство, не соответствующее сюжету рисунка.



ЦЕНТР ВНИМАНИЯ В РИСУНКЕ

В каждом хорошем кадре комикса есть предмет, который находится в центре внимания, в фокусе. На рисунке справа точка фокуса — это предмет, который неандерталец пытается разбить, потому что обе фигуры смотрят на него, а дерево как бы указывает в эту сторону.

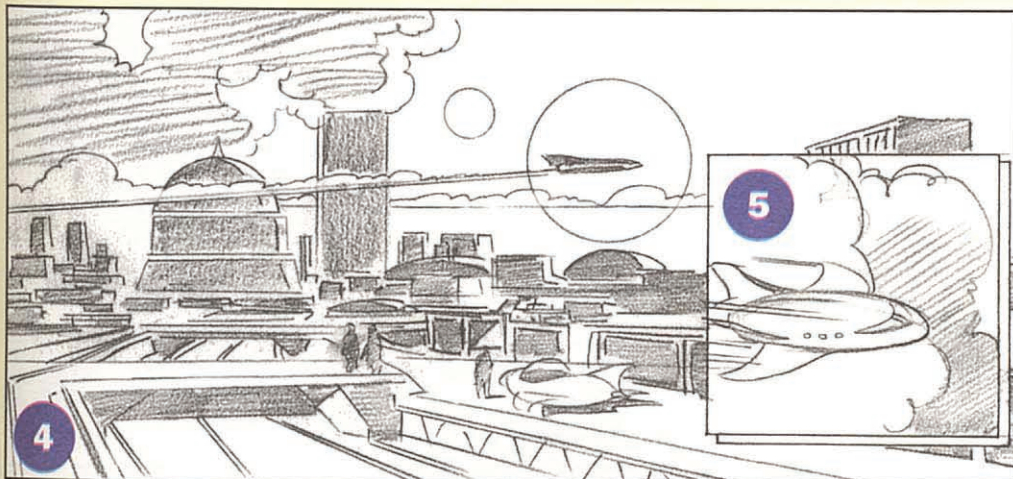
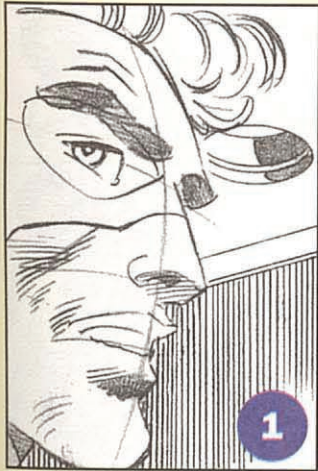


ЭФФЕКТ ОЖИДАНИЯ

В этом кадре в центре внимания находятся ничего не подозревающая жертва и пистолет, которые намеренно помещены в одной и той же части рисунка, как будто человек идёт прямо на пистолет. Сцена вызывает ощущение неизбежности конфликта. Очень важно создать столкновение героев до того, как оно действительно произойдёт, и этот рисунок — яркий тому пример. Напряжённое ожидание делает сюжет более интересным для читателя.

Построение сюжета: виды кадров

Для художника комиксов самое важное — уметь излагать историю. Каждый кадр должен быть логически и эмоционально связан с последующим, создавать постепенно растущее напряжение и поддерживать интерес читателя. Вот несколько видов кадров, которые можно использовать для этих целей.



1. КРУПНЫЙ ПЛАН

сообщает нам, что происходит что-то важное. Это хороший кадр для передачи реакции героя на какое-то событие. Кроме того, он нарушает равномерный темп смены кадров и делает историю менее монотонной.

2. СРЕДНИЙ ПЛАН —

хороший переход от крупного плана или к нему. Такой кадр можно использовать, когда вы хотите показать выражение лица героя, но слишком большое приближение не позволяет показать какие-то важные детали, например, задний план.

3. ОБЩИЙ ПЛАН

напоминает читателю о том, что происходит во всей сцене.

4. ПАНОРАМНЫЙ КАДР

позволяет читателю взглянуть на место, где происходит действие: город, пейзаж или комнату.

5. КАДР-ВРЕЗКА

показывает в подробностях, что происходит в какой-то части более общего панорамного кадра (в данном случае, в самолёте).

6. ГРУППОВОЙ СРЕДНИЙ ПЛАН —

то же, что и обычный средний, только с большим количеством фигур.

7. ГРУППОВОЙ КРУПНЫЙ ПЛАН —

то же, что и обычный кадр с крупным планом, но опять-таки с большим количеством фигур.

8. ГРУППОВОЙ ОБЩИЙ ПЛАН

(или групповой в полный рост) служит тем же целям, что и обычный общий план, но в нём также большое количество персонажей.

Как увязать все кадры в историю

Используя все рассмотренные выше композиционные приёмы, вы можете изобразить целую последовательность кадров, чтобы как можно лучше передать, что происходит.

1. ПАНОРАМНЫЙ КАДР

используется, чтобы передать высоту здания.

2. СРЕДНИЙ ПЛАН

служит хорошим переходом к следующему. Появляется герой.

3. КРУПНЫЙ ПЛАН

позволяет передать эмоции с помощью выражения лица.

4. СРЕДНИЙ ПЛАН

показывает реакцию героя на появление женщины, бегущей к нему.

5. ПАНОРАМНЫЙ КАДР

показывает город, нового персонажа и реакцию толпы.

6. КРУПНЫЙ ПЛАН

как бы связывает героя и женщину. Их любовь настолько сильна, что весь остальной мир словно исчезает — и так действительно происходит на какой-то миг.

7. КРУПНЫЙ ПЛАН, ВИД СНИЗУ —

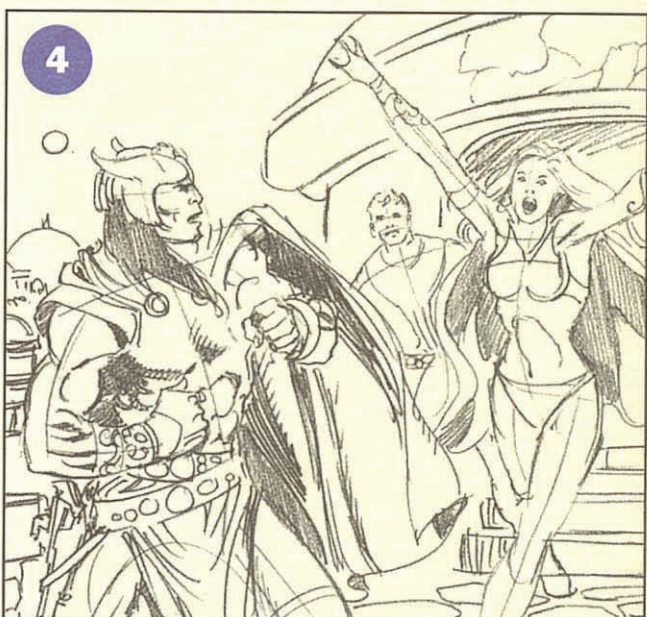
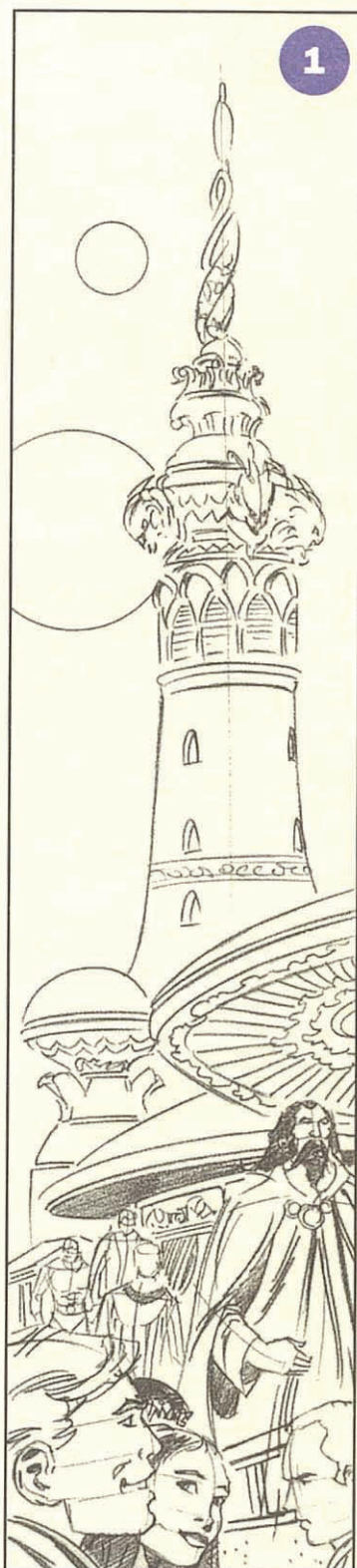
передает благоговение, которое вызывает у них увиденное.

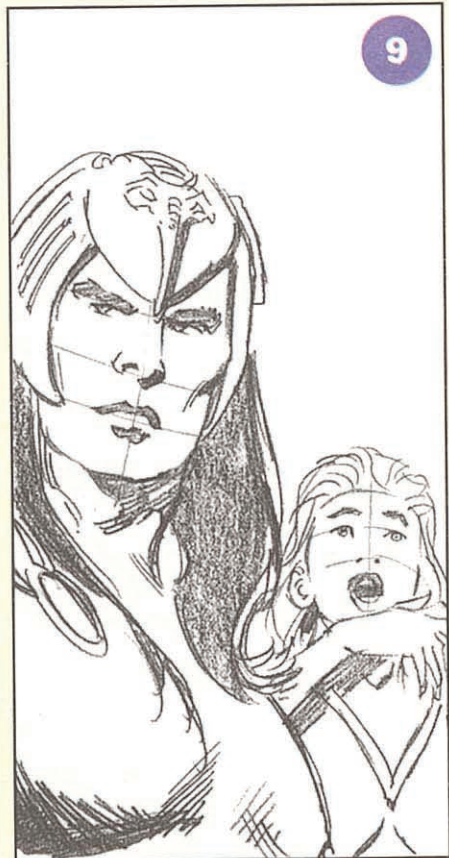
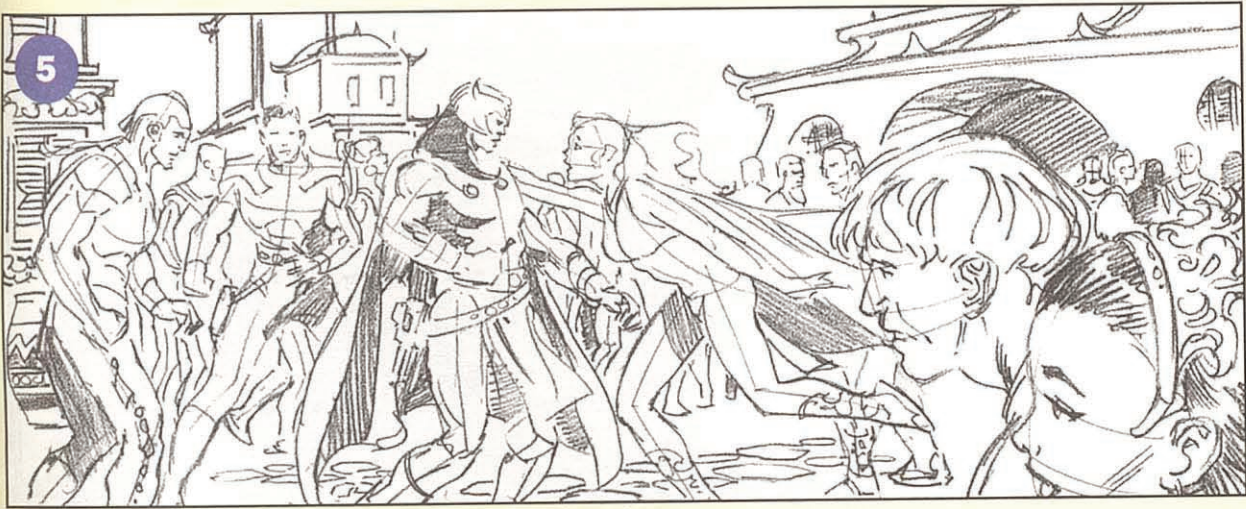
8. ОБЩИЙ ПЛАН,

который в данном случае является одновременно панорамным, изображает космический корабль над городом с высоты птичьего полета. Теперь мы переходим к следующему кадру.

9. КРУПНЫЙ ПЛАН

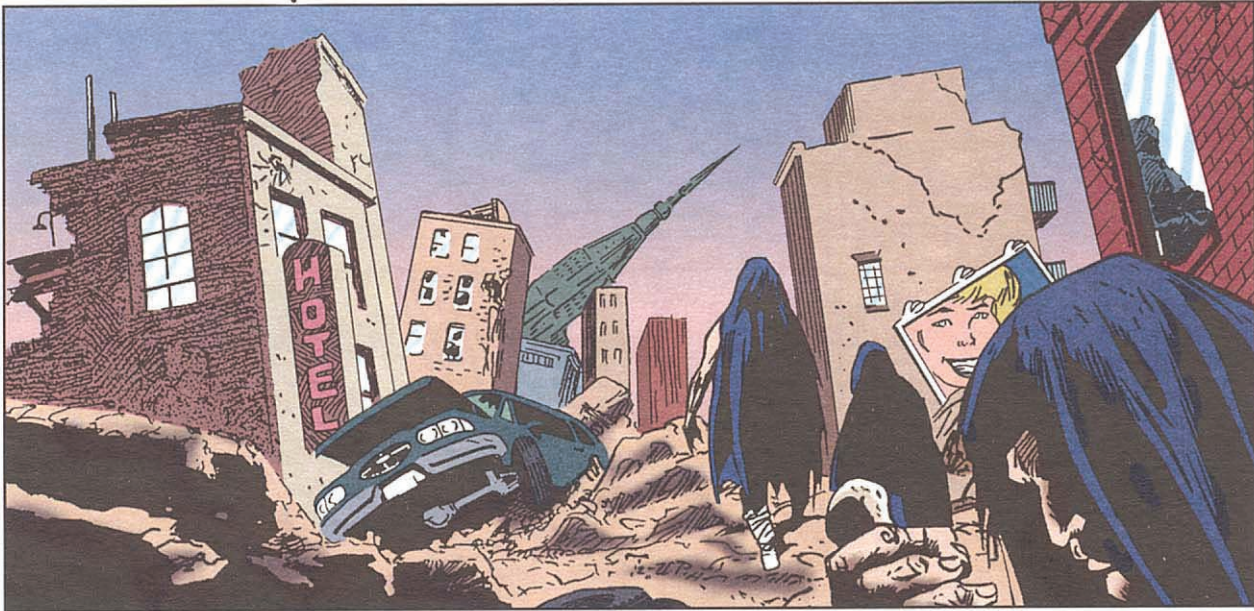
демонстрирует реакцию героя и женщины.





Где таится зло: фон для отрицательных героев

“Плохим” парням и девушкам нужно где-то проводить время. Библиотеки и универсамы едва ли подойдут для этой цели. Вот несколько классических мест, которые можно использовать в качестве фона для наших отвратительных приятелей.

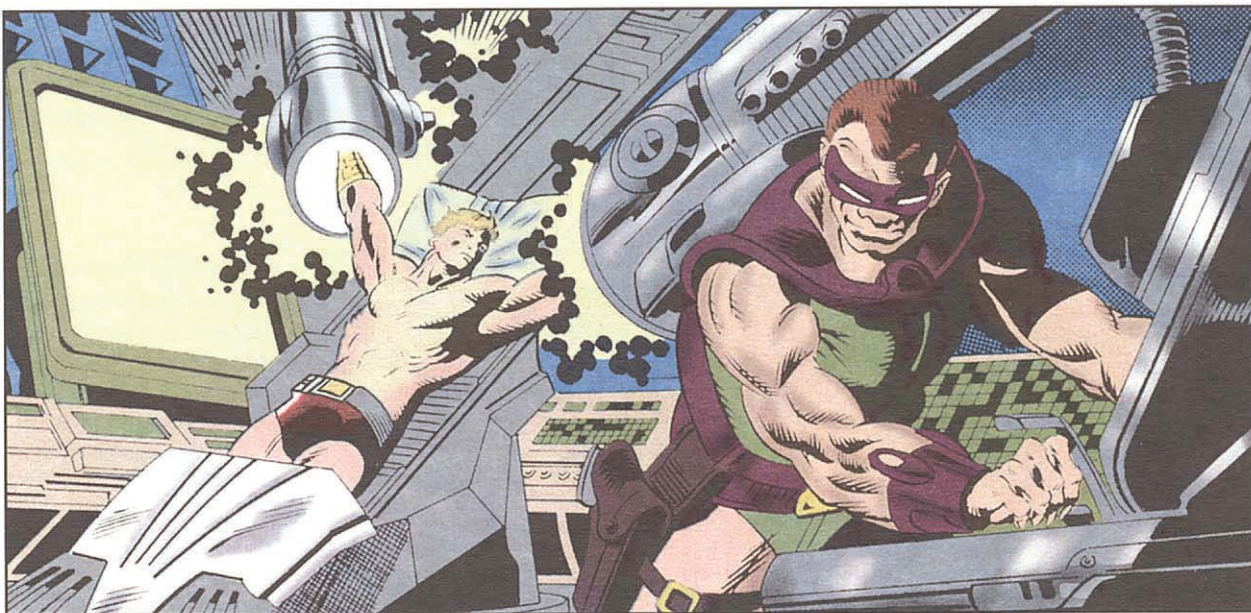


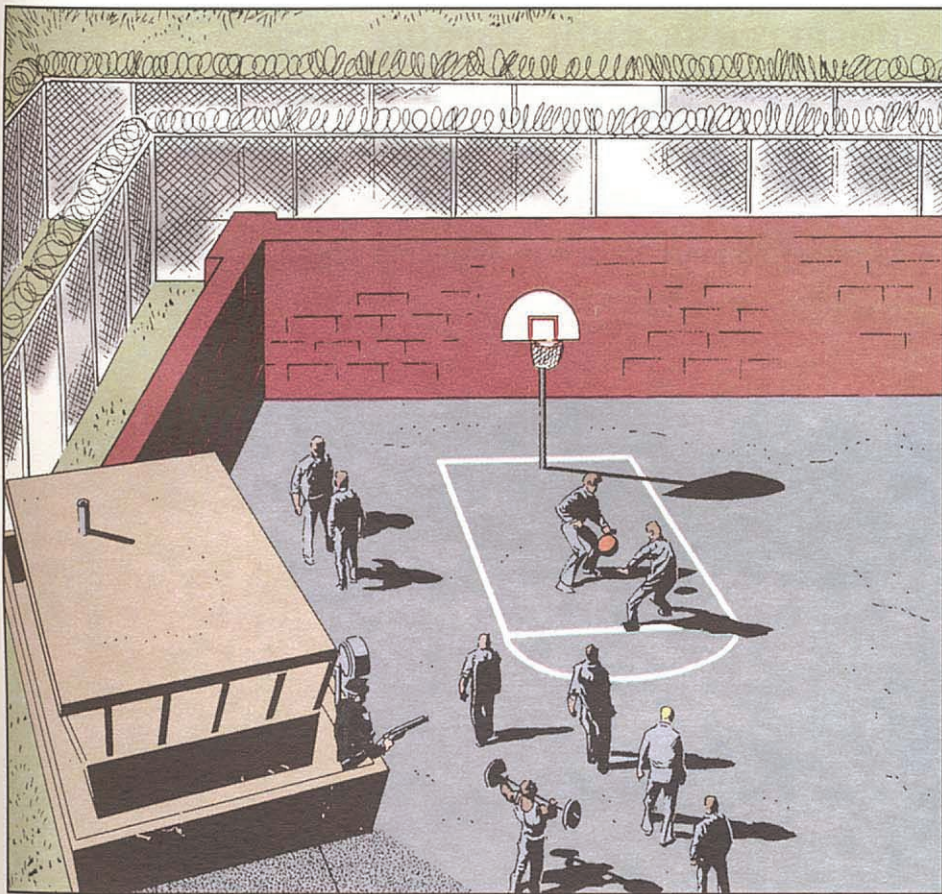
ЗЕМЛЯ ПОСЛЕ АПОКАЛИПСИСА

Ну и беспорядок... Что можно считать апокалипсисом? Биологическую или ядерную войну, столкновение с гигантским метеоритом, извержения вулканов и землетрясения, армии инопланетян, решивших поживиться человеческим мясом... В мире, где правит не закон, а естественный отбор, “плохие” ребята — к несчастью для тех, кто выжил — обычно самые приспособленные.

НАУЧНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Нет, он не ищет средство вылечить рак. Он изучает, как можно причинить человеку боль. И скорее всего, добился больших успехов. Что именно делает это устройство? Неважно, — главное, что это очень больно, а детали совсем не обязательны. Пара капель пота на теле “хорошего” парня — и читатели додумают остальное сами. Не забывайте, что, когда “плохой” парень хочет заставить “хорошего” говорить, а тот упирается, нельзя допустить убийства героя — потому что тогда история закончится. “Плохой” парень должен пытать его, а затем неосмотрительно выйти из комнаты в полной уверенности, что герою не выбраться. Ну, а “хороший” парень, конечно, демонстрирует обратное. Да, некоторые вещи в этом мире остаются неизменными...





ТЮРЕМНЫЙ ДВОР

Изображение тюрьмы сразу даёт читателю понять, что мы имеем дело с самыми ужасными преступниками, и тюремный двор — неплохое начало. Конечно же, за этим последует драка, где победителем окажется самый сильный «плохой» парень. Так читатель быстро поймет, кого следует опасаться «нашим», и вам уже не придётся впоследствии долго стараться, убеждая читателя, что этот отрицательный герой действительно опасен.

Обычно «плохой» парень остается в тюрьме недолго. Его освобождение может, например, организовать подлый бизнесмен. Выйдя на волю, «плохой» парень связывается с истинным благодетелем (им может оказаться и сумасшедший гений, который подкупил бизнесмена). Возможно, безумному учёному нужны преступные навыки и грубая сила нашего отрицательного героя — помните, что каждый из них вынашивает планы разрушения всего мира... Обратите внимание, как длинные резкие тени подчёркивают безрадостность и подавленность тюремной атмосферы.



КЛАДБИЩЕ

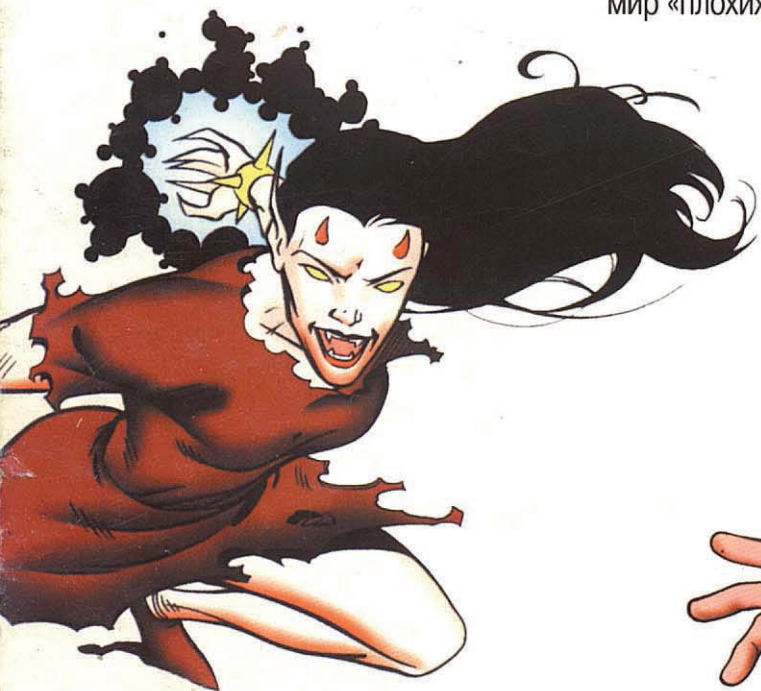
Восставшие из мёртвых — довольно популярные персонажи комиксов. Конечно, бывает, они теряют ногу или руку из-за трупного окоченения или роняют на землю личинок, но, если не считать этих мелких неприятностей, они в очень хорошей форме. Где найти такого красавчика? На кладбище, где же ещё! Это самая лучшая точка для приобретения трупов оптом и в розницу. Обычно кладбище изображают ночью, в полнолуние, с колышущим листья ветром, совами, летучими мышами и силуэтами деревьев, ветви которых тянутся во все стороны, как костлявые руки старой ведьмы.



ичности, подобные злодеям, часто оказываются даже более популярными, чем положительные герои.

Без «плохих» не было бы «хороших», не было бы сражений и самого сюжета. Отрицательных героев рисовать не менее интересно, чем положительных, и это может стать составной частью репертуара любого художника.

Автор книги Кристофер Харт покажет вам, как изображать самых современных отрицательных героев. Он четко и последовательно излагает необходимую информацию о создании образа, строении тела и costume, о перспективе и светотени, об атмосфере и сюжете. Здесь есть всё, что вам нужно. Осталось только взять карандаш и погрузиться в фантастический мир «плохих» персонажей.



Кристофер Харт является автором самых популярных бестселлеров серии «Как нарисовать...», охватывающей всё, начиная от рисования карикатур и заканчивая анимацией. Его книги переведены на десять языков. Он проходил обучение по программе Уолта Диснея в Калифорнийском институте искусств, а затем получил степень бакалавра искусствования в Нью-Йоркском университете. Харт разрабатывал персонажи комикса «Блонди», работал в журнале «Mad Magazine» и писал комедии для многих ведущих кино- и телевизионных компаний, в том числе «MGM», «Paramount», «Fox», «NBC» и «Showtime». Живет в Коннектикуте с женой и двумя дочерьми.



ISBN 985-438-614-7



9 789854 386140