


ЛАОЛЭЙ
МАЦЗЫ

ОСНОВЫ ДИЗАЙНА ПЕРСОНАЖЕЙ

ПОЛНОЕ
РУКОВОДСТВО
ПО СОЗДАНИЮ
КОНЦЕПТ-АРТА ГЕРОЯ:
ОТ ФЭНТЕЗИ ДО
РЕАЛИЗМА

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва

Краткое содержание

В условиях стремительного развития сферы культуры все больше людей начинает заниматься созданием иллюстраций. Коммерческая реклама, визуальный дизайн, анимация, игры и множество других сфер не обходятся без разработки оригинальных изображений, ключевым элементом которых выступает как раз человеческое тело. В этой книге объединены базовые знания по анатомии человека и требования, предъявляемые индустрией дизайна к проработке персонажей. Здесь также подробно объяснены методы создания как человеческих, так и не человеческих образов в различных стилях.

Книга состоит из восьми глав: в первых трех объясняются основы моделирования человеческой фигуры, голов и динамических поз. Главы с четвертой по восьмую охватывают создание персонажей в китайском, японском, западном фэнтезийном стилях, в изображении существ иных рас, духов и чудовищ.

Издание будет полезно не только для изучения основ рисунка, но и в качестве тщательно проработанного справочника, а образы из него можно заимствовать или опираться на них при создании собственных персонажей.

Оно предназначено для любителей анимационных фильмов, уже имеющих достаточную художественную подготовку, студентов, обучающихся по специальностям, связанным с аниме или играми, а также для арт-дизайнеров, работающих в индустрии анимации и видеоигр.

Предисловие

Иногда, глядя на персонажей игр и фильмов, созданных чужими руками, ты не только восхищаешься их великолепным дизайном, но и испытываешь легкое сожаление: вдруг их образы могли бы выглядеть еще интереснее? Или, читая описание героев в книгах, представляешь определенные образы и мечтаешь увидеть их воплощенными в реальность. А бывает и так, что к тебе внезапно приходит вдохновение и ты больше не хочешь мириться с тем фактом, что эти образы останутся лишь плодом воображения. Ты пытаешься перенести их на бумагу, ведь изображение, пожалуй, самый наглядный способ выражения мысли. Сами идеи многогранны и изменчивы, но ни одна не должна оставаться забытой. У каждого из нас есть право реализовать свои задумки и поделиться ими с миром — ради удовольствия или просто чтобы дать творчеству шанс быть увиденным.

Основная цель этой книги — вдохновить и поддержать тех, кто мечтает претворить свои фантазии в жизнь: побудить читателей взять карандаш в руки и попробовать рисовать самостоятельно. Я верю, что у каждого из нас есть уникальные идеи, которые заслуживают внимания. Что же касается меня, то я просто стараюсь выразить свое видение, используя доступные мне технические навыки. Если моя книга станет для вас источником вдохновения или прикладных знаний, я буду несказанно рад.

Мой подход к обучению заключается в том, чтобы шаг за шагом, начиная с базовых принципов построения человеческой фигуры, перейти к детализации черт лица и проработке простых динамических поз, а затем — к созданию персонажей, которые могут существовать в различных местах, эпохах и вселенных. Моя задача — лишь посеять зерна, чтобы вы смогли пожинать плоды — ваши творческие идеи. Книга насыщена примерами, которые помогут вам и овладеть основными приемами, и научиться сочетать в едином образе необычные элементы, и привносить личные идеи, создавая таким образом оригинальные дизайнерские решения.

Хочу выразить благодарность издательству Posts & Telecommunications Press («Жэньминь Юдянь») за предоставленную возможность пообщаться с вами, читателями, в подобном формате и с радостью приглашаю вас с энтузиазмом и вдохновением погрузиться в творчество.

Мацзы Лаолэй
Март, 2022

Оглавление

Глава 1

Глава 2

Основы построения человеческой фигуры 009

Общие сведения о строении фигур персонажей	010
Моделирование мужского тела 011	
1.2.1 Тело молодого мужчины	012
1.2.2 Тело взрослого и пожилого мужчины	013
1.2.3 Тело мальчика	015
Моделирование женского тела 016	
1.3.1 Тело молодой женщины	017
1.3.2 Тело взрослой и пожилой женщины	018
Дизайн тел антропоморфных персонажей и монстров 020	

Дизайн голов персонажей 023

Общие сведения о строении голов персонажей	024
Моделирование мужской головы 024	
2.2.1 Голова молодого мужчины	027
2.2.2 Голова мужчины среднего и пожилого возраста	030
Моделирование женской головы 032	
2.3.1 Голова молодой женщины	033
2.3.2 Голова зрелой женщины	035
2.3.3 Голова женщины среднего и пожилого возраста	037
Дополнительные замечания о моделировании мужских и женских голов 039	
Моделирование головы ребенка 041	
Дизайн голов антропоморфных персонажей 042	

Дизайн статических и динамических поз 045

Основные законы динамики	046
Разбор статичной позы	046
3.2.1 Мужчина, стоящий прямо	048
3.2.2 Мужчина, сидящий на корточках, а также другие позы	052
3.2.3 Женщина, стоящая прямо	055
3.2.4 Женщина, сидящая на корточках, а также другие позы	059
Разбор движений с небольшой амплитудой	062
3.3.1 Идущий мужчина	063
3.3.2 Идущая женщина	065
Разбор интенсивных движений	068
3.4.1 Бегающий, прыгающий, а также совершающий другие интенсивные движения мужчина	068
3.4.2 Бегающая, прыгающая, а также совершающая другие интенсивные движения женщина	070

Дизайн персонажей в китайском стиле 073

Традиционные персонажи жанра уся ¹	074
4.1.1 Мужчины-воины с различным оружием	074
4.1.2 Женщины-воины с различным оружием	080
Персонажи прошлых эпох	084
4.2.1 Гражданские чиновники и военные генералы	084
4.2.2 Персонажи в традиционных костюмах	086
Персонажи современности	089
4.3.1 Гражданские, представители служб, молодежные дружины	089
4.3.2 Элита	092

¹ Уся (武 侠) — китайский приключенческий фэнтези-жанр, сосредоточенный на боевых искусствах. — *Прим. пер.*

Дизайн персонажей в японском стиле **097**

Персонажи прошлых эпох: самураи и ниндзя	098
Женщины в кимоно	104
5.2.1 Часто встречающиеся стили кимоно	104
5.2.2 Гейши и аристократки	106
Современная молодежь	107
5.3.1 Школьницы	107
5.3.2 Модная молодежь конца XX века	109

Дизайн персонажей в западном стиле **113**

Личности средневековья	114
6.1.1 Солдаты и рыцари	114
6.1.2 Рейнджеры и воины	119
6.1.3 Герои с Ближнего Востока	122
Персонажи эпохи европейского классицизма	124
6.2.1 Аристократы	124
6.2.2 Прочие образы	128

Дизайн персонажей в стиле фэнтези **133**

Маги	134
7.1.1 Маги Цимэнь Дуньцзя ²	134
7.1.2 Колдуны и боевые маги в западном стиле	139
Слияние научного и магического	144
7.2.1 Осуществление магии через технологии	144
7.2.2 Киберпанк и постапокалипсис	148

Образы иных существ, духов и чудовищ **155**

Демоны и духи Восточной культуры	156
8.1.1 Духи	156
8.1.2 Божественные полководцы и демоны	162
Нечеловеческие существа Западной культуры	168
8.2.1 Эльфы и гномы	168
8.2.2 Вампиры и оборотни	174
Неведомые монстры и чудовища	178

²Цимэнь Дуньцзя — древняя форма китайских гаданий

Глава 1

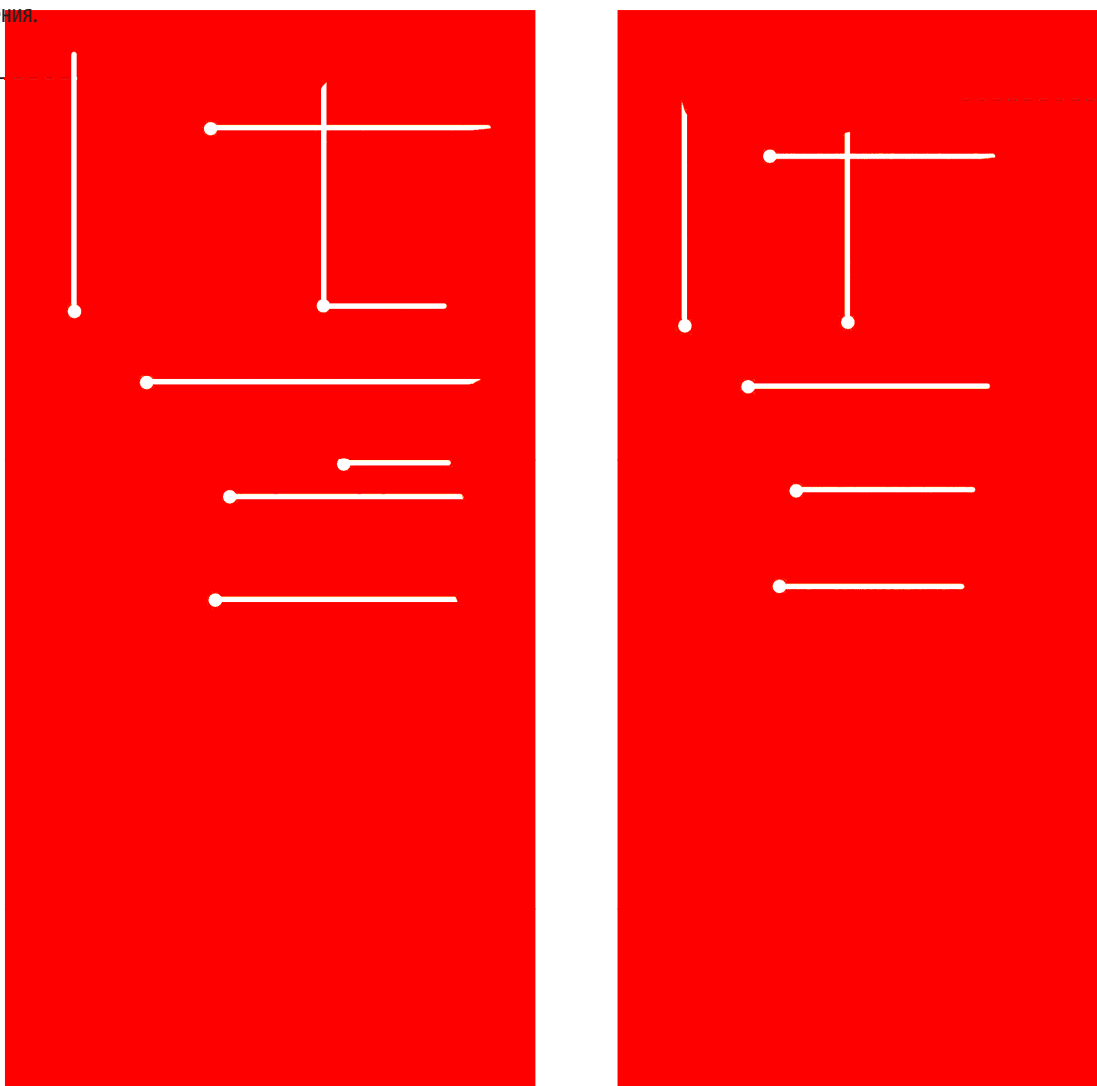
1.1 Общие сведения о строении фигур персонажей

Исходя из практического опыта в обучении рисованию, я сделал вывод, что чрезмерное погружение в детали строения костей и мышц человека необходимо далеко не всегда. Подробное изучение анатомии может создавать иллюзию глубины знаний, но на самом деле такой подход часто оказывается малоэффективным.

Основная цель этого раздела — помочь новичкам освоить базовые пропорции и контуры человеческого тела, а также понять ключевые внешние точки, которые формируют его каркас. Вот что будет полезно для создания относительно точных и правильных форм тела на начальном этапе обучения.

Пропорции человеческого тела часто измеряются в длинах головы. Стандартный рост взрослого человека составляет примерно 7 длин его головы. Для достижения более эстетичного внешнего вида фигура часто изображается с пропорциями от 7 до 8 длин головы, а иногда даже достигает 9.

Длину конечностей можно корректировать, ориентируясь на примеры изображений. В зависимости от индивидуальных особенностей и в эстетических целях допустимо отклонение от стандартных размеров не более чем на половину длины головы. Конкретные пропорции также можно измерять в длинах головы: например, длина руки от плеча до локтя составляет 1,5 длины головы.



На рисунке для удобства сравнения изображены мужские и женские фигуры. Основные пропорции мужского тела следующие. Стандартная ширина плеч составляет примерно две длины головы. Расстояние от макушки головы до нижней точки грудных мышц равно примерно двум длинам головы, от макушки до пупка — трем длинам головы, а от макушки до лобковой кости — четырем длинам головы. Для достижения более эстетически привлекательного вида мы зачастую немного поднимаем положение лобковой кости, то есть расстояние от макушки головы до лобковой кости может быть меньше четырех длин головы (теоретически это предполагает небольшое сокращение длины области между тазом и пупком, а также других зон выше лобковой кости и ниже ребер, но это не является строгим правилом).

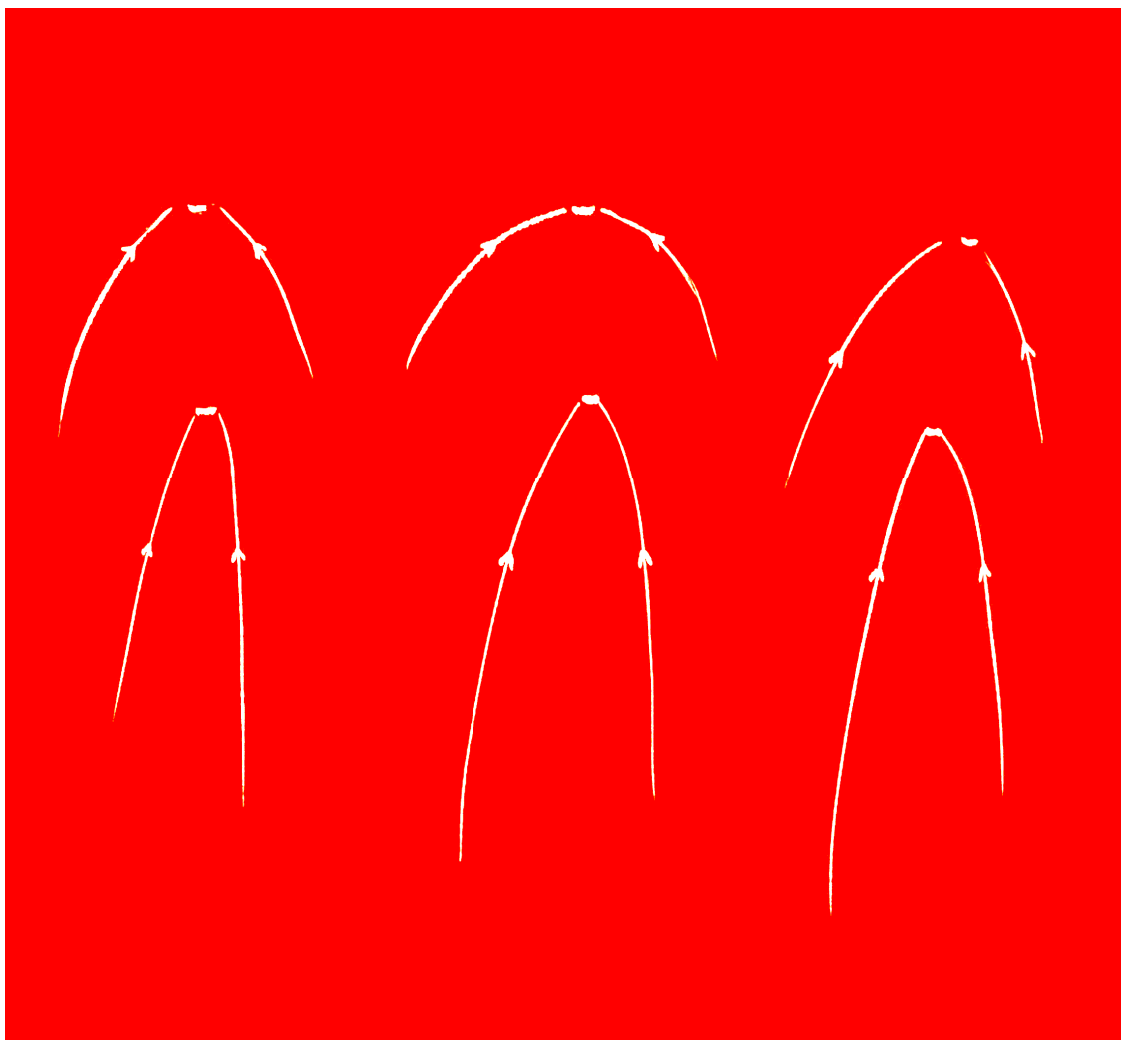
Соотношение ширины плеч и бедер у мужчин варьируется: плечи могут быть в 1,5–2 раза шире. Если таз узкий, а плечевой пояс хорошо развит, контраст между плечами и бедрами становится еще более выраженным.

Женские пропорции отличаются, как видно на иллюстрации, и требуют отдельного изучения.

1.2 Моделирование мужского тела

Чтобы научиться уверенно изображать человеческую фигуру, необходима регулярная и осмысленная практика, а чтобы она приносила результат, недостаточно просто бездумно копировать образы или рисовать их по памяти. Важно найти правильный подход, и главное здесь — понять основные принципы и закономерности построения тела. Правильные пропорции и соединение конечностей с туловищем — один из ключевых моментов. Туловище определяет баланс и устойчивость всей фигуры, а его правильная форма обеспечивает надежную основу для изображения конечностей.

В большинстве случаев мужские персонажи изображаются молодыми и крепко сложенными, и нам в первую очередь необходимо освоить основные принципы моделирования стандартной формы мужской фигуры.



Конечности не просто присоединены к туловищу, они сходятся в центральной оси тела: верхние конечности — в области центра ключиц, а нижние — в районе пупка. Это их расположение в пространстве, а не анатомическое строение костей. Использование данного принципа при проработке формы тела помогает избежать ошибок, из-за которых конечности выглядят отделенными от туловища.

Внимательно рассмотрев изображенные здесь силуэты, можно заметить, что, хотя фигура молодого парня более стройная, а пожилой мужчина начинает сутулиться, в сравнении с женскими силуэтами мужские все же отличаются квадратной формой и лишь с возрастом постепенно приобретают более округлые очертания. Из-за заметных различий в строении скелета и мышц у мужчин и женщин мужская фигура, независимо от возраста и состояния, всегда имеет более четкие и угловатые контуры. Особенно это заметно в линиях туловища.

Тело молодого мужчины

У молодых мужчин в период роста мышцы обычно еще не достигают максимального объема и заметны только основные контуры мускулатуры. Тело имеет угловатые и простые очертания, с минимальными изгибами, вызванными рельефом мышц. Если представить, что мышцы — это картофель, а кожа — мешок, то процесс изображения тела молодого мужчины можно сравнить с наполнением мешка картошкой. По мере роста и развития мышцы мужчины становятся более объемными, а «мешок» наполняется все больше.



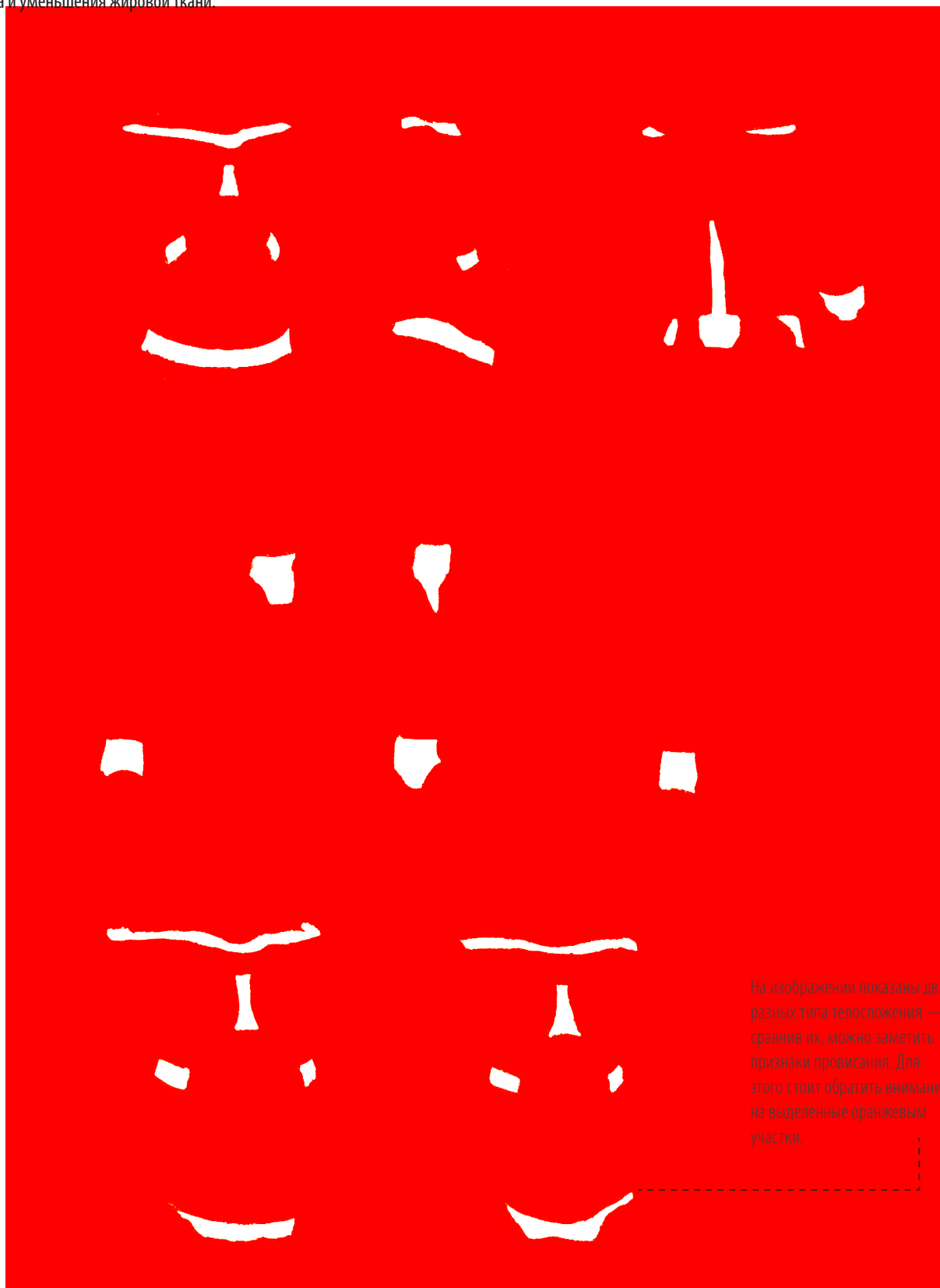
Обратите внимание на области, выделенные оранжевым цветом. Эти части всегда тесно связаны с внутренним каркасом тела и отражают структуру и расположение костей.

На изображении показана более проработанная и объемная мускулатура туловища.

③ Запомните расположение выделенных здесь областей — в этих местах на теле человека нет выраженных мышц.

Тело взрослого и пожилого мужчины

В молодости мужское тело становится крепким и четко очерченным, а мышцы приобретают объем и рельеф. С возрастом поверхность тела сглаживается и выравнивается, напоминая мешок, аккуратно заполненный картошкой. Постепенно, с наступлением старости, картофелины будто извлекаются из мешка, а сам мешок, прежде наполненный ими, начинает провисать и терять форму. В результате кожа становится дряблой из-за потери мышечного тонуса и уменьшения жировой ткани.



На изображении показаны два разных типа телосложения — сравнив их, можно заметить признаки провисания. Для этого стоит обратить внимание на выделенные оранжевым участки.

Тело пожилого мужчины — отличный объект для изучения анатомической структуры.



Обратите внимание: даже если тело остается сильным и крепким, кожа все равно подвержена возрастным изменениям и со временем становится менее упругой. На предыдущих примерах эта дряблость проявляется особенно заметно.



③ Кроме того, часто пожилые мужчины горбятся, из-за чего их рост обычно составляет меньше стандартных 7 длин головы. Это связано с тем, что втянутый живот, сутулая спина и слегка согнутые ноги изменяют общий наклон фигуры, что сокращает прямую линию от макушки головы до стоп.

Тело мальчика

Детская фигура относительно проста, ее очертания плавные и мягкие, их можно сравнить с соединенными друг с другом корнями лотоса. Различия между полами в детском возрасте не так выражены, так как тело еще не до конца сформировано, поэтому здесь приведен пример только фигуры мальчика. Сложность в изображении заключается не в построении тела, а в передаче его характерных особенностей: отсутствия ярко выраженных выступов и углублений, округлых контуров и форм. Для прорисовки такого телосложения достаточно использовать непрерывные плавные линии. Фигуру мальчика легко отличить по пропорциям, для изображения которых здесь также используется способ измерения в длинах головы.

По мере быстрого роста и изменений тела доля, занимаемая головой, постепенно уменьшается. Соотношение длины головы и тела для разных возрастов показано на иллюстрации ниже. Области, выделенные оранжевым цветом, растут быстрее всего. Кроме того, для сравнения добавлена представленная ранее в качестве примера фигура молодого человека.



Слева направо показаны пропорции роста для мальчиков примерно 15, 10 и 5 лет. По сравнению с телом рост головы происходит гораздо медленнее, поэтому у детей она кажется визуально больше. Размер головы пятилетнего ребенка здесь используется в качестве приблизительного ориентира, реальные изменения в росте пока что не учитываются. Также следует отметить, что размер головы пятилетнего ребенка не является стандартом и используется здесь исключительно для наглядности.

③ По мере быстрого роста и изменений тела доля, занимаемая головой, постепенно уменьшается. Соотношение длины головы и тела для разных возрастов показано на иллюстрации ниже. Области, выделенные оранжевым цветом, растут быстрее всего. Кроме того, для сравнения добавлена представленная ранее в качестве примера фигура молодого человека.