

ИСКУССТВО СОЗДАНИЯ ЮМОРИСТИЧЕСКОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ

КРАТКОЕ ПРАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

- КАК СОЗДАТЬ ЮМОРИСТИЧЕСКУЮ ИЛЛЮСТРАЦИЮ
- КАК ДОБАВИТЬ ЮМОРА В УЖЕ ГОТОВУЮ ИЛЛЮСТРАЦИЮ
- КАК СОЗДАВАТЬ МЕМЫ (И СТАТЬ «ВЛАСТЕЛИНОМ МЕМОВ»)
- ПРИМЕРЫ ИЛЛЮСТРАЦИЙ С ССЫЛКАМИ НА АВТОРОВ!



И КАК **ЗАРАБОТАТЬ**
НА ЭТОМ ДЕЛЕ



6+

МАЙК КИРОВ

Майк Киров

**Искусство создания
юмористической иллюстрации**

«Автор»

2020

Майк Киров

Искусство создания юмористической иллюстрации / Майк
Киров — «Автор», 2020

Это не самоучитель по рисованию. Здесь не научат вас анатомическому рисованию человека или рисованию деревьев для пейзажа. Это пособие для тех, кто уже владеет навыками рисования, но не может нарисовать ничего стоящего, особенно смешного. Никакой воды или философских рассуждений. Только практикум.

Содержание

ПРЕДИСЛОВИЕ	5
КАК СОЗДАТЬ ВЕСЁЛУЮ И СМЕШНУЮ КАРТИНКУ	6
1. Grimаса персонажа	6
2. Одушевление неодушевленных предметов.	11
3. Эмоции	15
Конец ознакомительного фрагмента.	16

Майк Киров

Искусство создания юмористической иллюстрации

ПРЕДИСЛОВИЕ

Это не самоучитель по рисованию. Здесь не научат вас анатомическому рисованию человека или рисованию деревьев для пейзажа.

Это пособие для тех, кто уже владеет навыками рисования, но не может нарисовать ничего стоящего, особенно смешного. Отсутствие воображения, вдохновения или Музы привело вас читать эти строки.

Написать это пособие меня толкнуло отсутствие подобного материала в Интернете. Оказалось, в Интернете не ВСЁ есть! Я просмотрел и проанализировал тысячи иллюстраций. Затем, я выделил общие черты и детали этих картинок, разгруппировал их. Логическим путем я вывел способы и приёмы, представленные ниже. Это, конечно, не академическая наука и всё перечисленное в этой книге это только условный материал, созданный, чтобы подтолкнуть вас мыслить в правильном направлении.

Все иллюстрации я нашел на сайтах фотостоках, с правом не указывать авторов. Они находятся в свободном доступе, поэтому можете смело переходить по ссылкам и использовать их в своих целях.

Часть иллюстраций создано мною. Этой записью я разрешаю использовать их в любых ваших целях.

Все авторские права в этой книге защищены и не нарушены.

Чувство юмора у каждого человека своё. Некоторые вещи способные рассмешить сотню, могут разозлить одного. Поэтому в книге мы не будем философствовать о том, что смешно, а что нет. Каждый должен решить сам. Я старался подобрать иллюстрации, которые понравятся большинству.

КАК СОЗДАТЬ ВЕСЁЛУЮ И СМЕШНУЮ КАРТИНКУ

1. Гримаса персонажа

Интересное выражение лица может сделать любую картинку смешной! Голова это первое, что бросается в глаза зрителю. Разберем отдельные её части.

А) Глаза

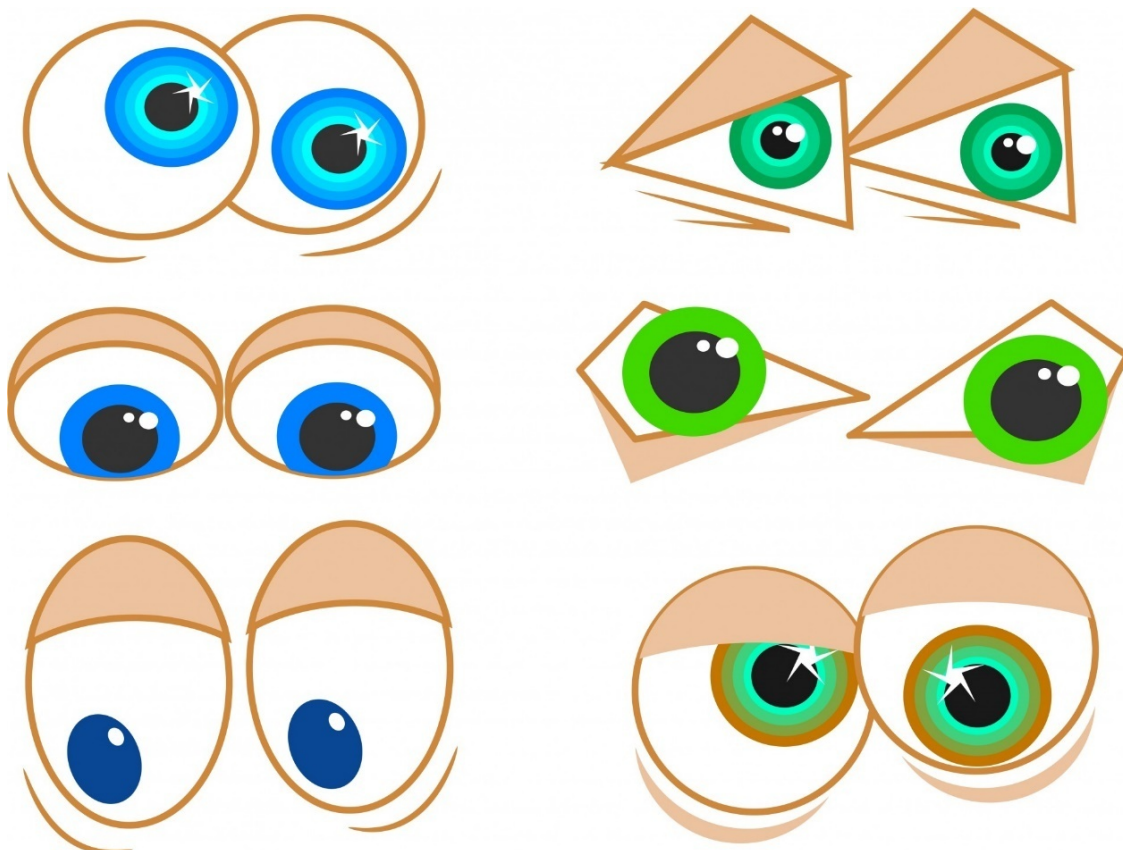
Собственно, появление всего жанра аниме обязана глазам Микки Мауса! Японские аниматоры, впервые увидев мультфильмы Диснея, были поражены качеством анимации. А успех персонажей Диснея приписали большим глазам у всех хороших персонажей.

Отсюда и мы делаем вывод: для того чтобы показать веселого и жизнерадостного человека, рисуем ему большие глаза.

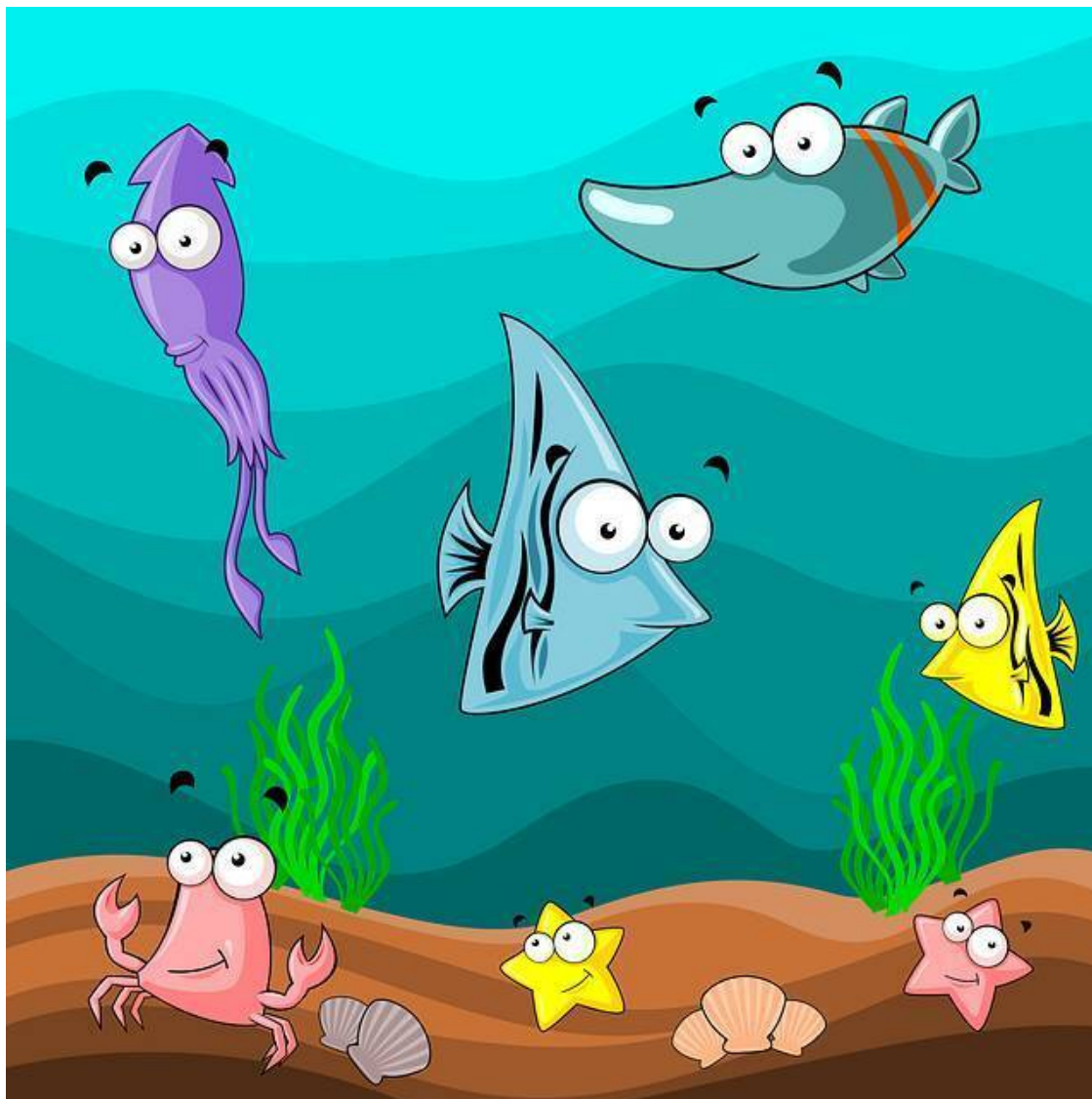
Если вырезать из бумаги круглые глаза и приклеить к любой вещи, она сразу становится живой и забавной!

Конечно, глазами могут служить и две точки на лице, как в старых комиксах. При этом, они носили юмористический характер. Но, лично для меня, такой стиль рисования не нравится, поэтому я пропагандирую большие глаза.

<https://www.publicdomainpictures.net/ru/view-image.php?image=70716&picture=cartoon->



<https://pixabay.com/ru/vectors/подводный-море-воды-рыбы-краб-2521142/>



Посмотрите, внимательно, на эту иллюстрацию. Глаза играют важную роль в придании иллюстрации юмористического оттенка.

Б) Рот.

Улыбка украшает всех персонажей.

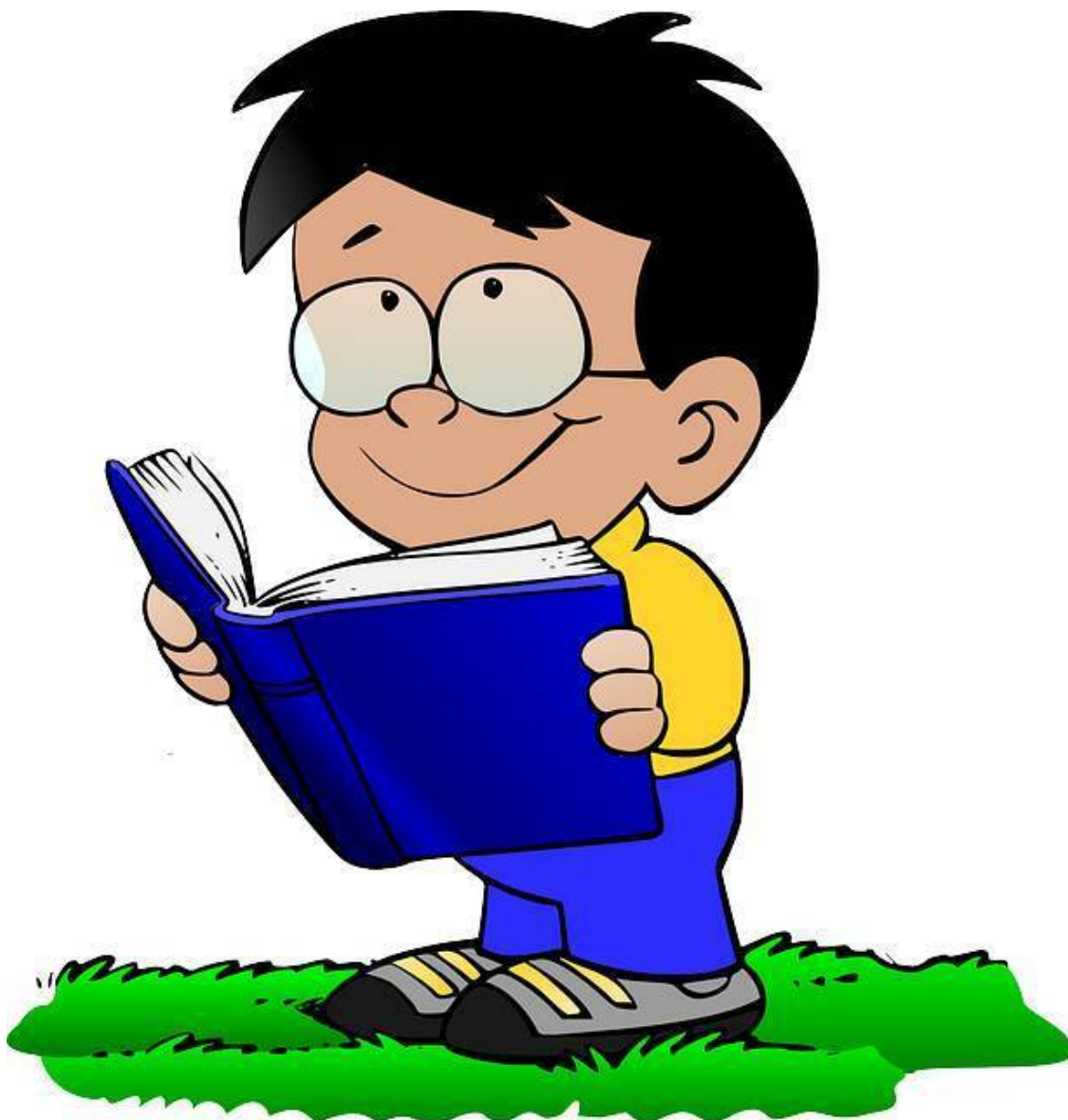
Улыбка является сигналом миролюбия и доброжелательности.

У животных показывать зубы означает признак агрессии, но у людей показывать зубы при улыбке ничего плохого не означает, наоборот многие называют такую улыбку – «Голливудская улыбка».

<https://pixabay.com/ru/illustrations/мальчик-топор-ребенок-крови-чертов-4659707/>



<https://pixabay.com/ru/vectors/мальчик-очки-книги-школы-улыбка-310099/>



<https://pixabay.com/ru/illustrations/чудовище-наушники-гарнитура-слушай-1460885/>



Широко раскрытый рот, высунутый язык, большая пасть с острыми зубами у маленькой собачки и тому подобное развлекает всех, кто на них посмотрит.

Просто изогнутая линия тоже пойдет, в виде улыбки, но в зависимости от изображения остальных частей лица. Изогнутая линия может просто не подойти к вашим нарисованным высокодетализированным глазам. Если вы, конечно, рисуете не каким-нибудь абсурдным или авангардным стилем. Решать только вам!

2. Одушевление неодушевленных предметов.

Сначала, давайте, разберемся с понятиями, обозначающими «одушевление».

Персонафика́ция, прозопопея, антропопати́зм – представление природных явлений и сил, объектов, отвлечённых понятий в образе действующих лиц, в том числе человека, или признание за ними человеческих свойств; приписывание свойств человеческой психики предметам и явлениям реального или вымышленного мира: животным, растениям и явлениям природы. Персонафикация распространена в мифологии, религии, сказках, притчах, магии и культурах, художественной и другой литературе (материал из Википедии).

Олицетворение – троп, приписывание свойств и признаков одушевлённых предметов неодушевлённым.

Троп – риторическая фигура, слово или выражение, используемое в переносном значении с целью усилить образность языка, художественную выразительность речи. Тропы широко используются в литературных произведениях, ораторском искусстве и в повседневной речи (материал из Википедии).

Нас интересует «Олицетворение» в изобразительном искусстве.

Олицетворяем всё что угодно: ботинок, сыр, субботу, число пять. Олицетворить можно не только физический предмет, которым можно ощупать или увидеть, а ещё и любой нефизический предмет. Январь, депрессия, муза, страх, дружба.

Добавим части тела человека на любой физический предмет!

Глаза

Глаза и рот

Глаза, рот, руки, ноги

Рот и глаза.

https://pixabay.com/ru/users/Loony_Rabbit-9685066



Глаза, рот, руки, ноги.

<https://pixabay.com/ru/illustrations/книги-характер-очки-показать-1773756/>



Для нефизических вещей используют другой подход. Берем фигуру человека, подбираем прическу, одежду, аксессуары, которые логически подходят к нашему предмету, который мы хотим изобразить. Самый простой пример это Дед Мороз, олицетворяющий всю зиму.

Для примера, возьмем противоположное зиме – лето. Если зима – это старик, то лето будет девочкой. Если зима с белыми волосами, то лето с желтыми, символизирующие солнце. Костюм Деда Мороза синий или красный. Следовательно, логично предположить, что цвет одежды Лето будет зеленый, символ растительности, жизни.

Мой быстрый набросок по референс картинке.



Получилось, по моей логике, лето, выглядит как-то по-хипстерски.

3. Эмоции

Сохраняйте у себя все рисунки, что увидите с эмоциями персонажей. Они пригодятся Вам для референса.

Референс – вспомогательное изображение: рисунок или фотография, которые художник или дизайнер изучает перед работой, чтобы точнее передать детали, получить дополнительную информацию, идеи.

Вот список эмоций, который подтолкнёт Вас к новым идеям для изображения персонажей: Радость, Восторг, Надежда, Гордость, Нежность, Благодарность, Восхищение, Любовь, Умиротворение, Умиление, Безмятежность, Воодушевление, Азарт, Ликование, Симпатия, Предвкушение, Гнев, Раздражение, Возмущение, Недовольство, Отвращение, Презрение, Бешенство, Обида, Злость, Досада, Зависть, Негодование, Злорадство, Неприязнь, Ревность, Печаль, Грусть, Разочарование, Тоска, Сочувствие, Отчаяние, Скорбь, Сожаление, Огорчение, Жалость, Горе, Страх, Беспокойство, Тревога, Ужас, Паника, Испуг, Волнение, Настороженность, Боязнь, Опасение, Трепет, Стыд, Вина, Смушение, Неловкость, Неудобство.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.