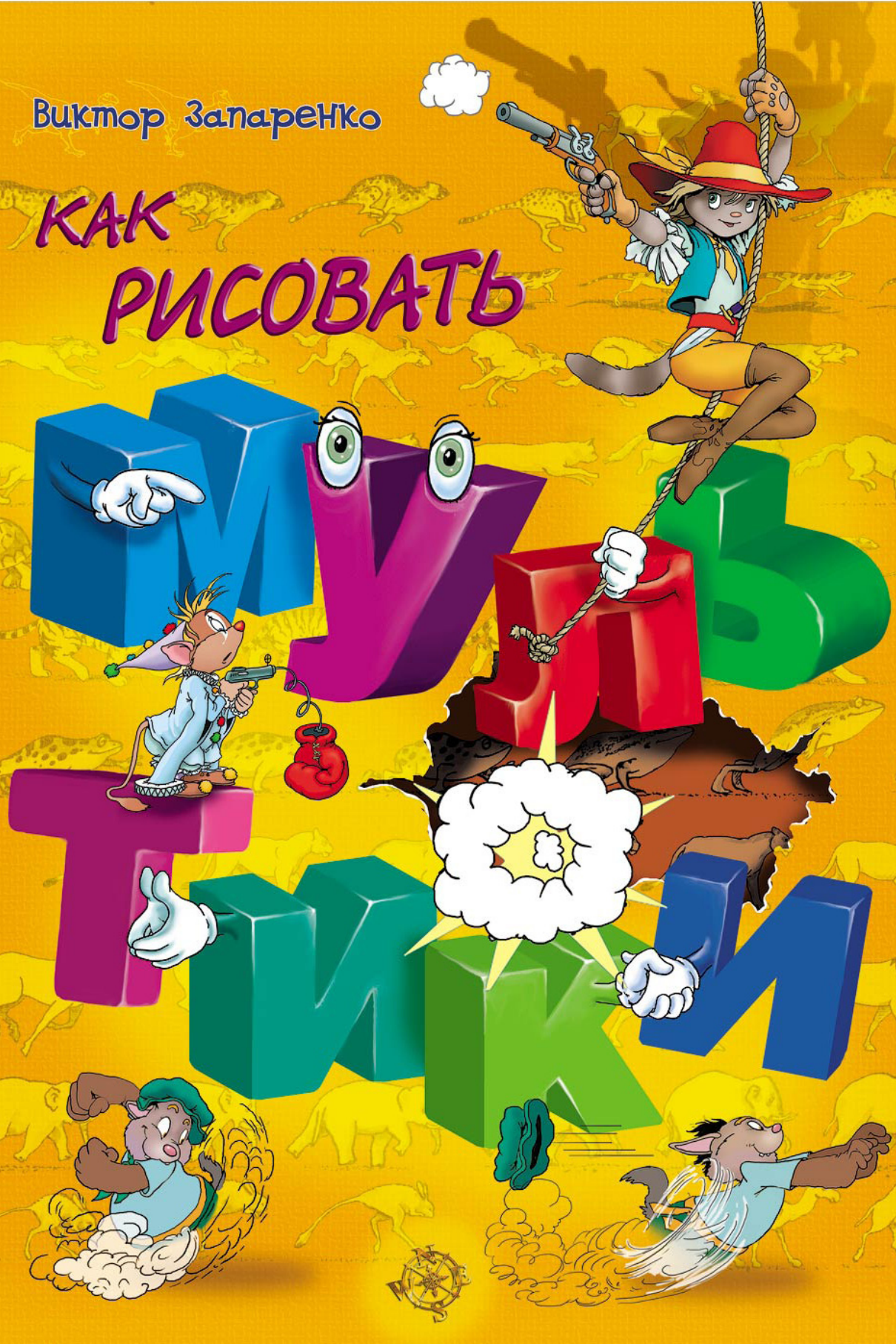


Виктор Запаренко

# КАК РИСОВАТЬ



ББК 85.15  
УДК 741  
3-30

Серия:  
«Чем заняться в дождь?»

**Виктор Степанович  
Запаренко**  
Учимся рисовать мультики

**Запаренко В. С.**

**3-30** Учимся рисовать мультики / В. С. Запаренко. — СПб.: Издательство «Фордевинд», 2011. — 128 с.: ил. — (Чем заняться в дождь?). ISBN 978-5-904736-09-5

Путешествие в страну мультиков! В мир воображения и творчества! Уникальная возможность побывать художником, режиссером и даже продюсером.

Один из самых частых детских вопросов: «Как нарисовать мультик?» Не так-то просто на него ответить... Но мы постарались. В этой книге мы рассказали, как достичь результата, одушевляя персонажей, создавая декорации и спецэффекты, рисуя движение героев, предметов и животных. Раскрыли множество секретов мультипликации и, конечно же, ответили на вопрос: как, используя эти знания, все-таки сделать мультик — кукольный, рисованный, комиксовый или Flash.

Может быть, благодаря этой книге у вас появится новое увлечение. Возможно, оно захватит всю семью. И вы всегда будете знать, **чем заняться в дождь!**

Дизайн обложки: Юлия Межова

Дизайн макета: Елена Подушка

Редактор: Маргарита Ковалева

Корректор: Надежда Пивоварова

Издатель: Аня Амасова

**Издательство благодарит:**

- режиссера-аниматора, руководителя студии независимой анимации «Toonrizer» Алексея Сафонова за помощь в подготовке раздела, посвященного Flash;  
- художников-аниматоров Александра Проскуру и Наталью Каверину за ценные советы.

Подписано в печать 15.05.2011.  
Формат 70×100/16  
Усл. печ. л. . Тираж 5000.  
Заказ №  
000 Издательство «Фордевинд»  
190005, Россия,  
Санкт-Петербург,  
Измайловский пр., 29, лит. А.  
[www.fordevind.ru](http://www.fordevind.ru)

Отпечатано в соответствии  
с предоставленными  
материалами  
в ЗАО «ИПК Парето-Принт»,  
г. Тверь  
[www.pareto-print.ru](http://www.pareto-print.ru)



Творческое пособие  
для детей  
младшего и среднего  
школьного возраста  
и интересующихся  
их жизнью родителей

ISBN 978-5-904736-09-5

© Запаренко В., ил., текст 2011  
© 000 Издательство «Фордевинд»,  
оформление, 2011

## СОДЕРЖАНИЕ

**РИСУЕМ  
ПЕРСОНАЖ**  
**4**



Фоторобот ◊ Дай ему имя!  
Глаза ◊ Прически ◊ Уолт Дисней  
Руки и лапы ◊ Жесты ◊ Мимика  
Банк мимики ◊ Все о скелете  
Каркасы ◊ Объем ◊ Характер  
Главное — хвост!

**ДВИЖЕНИЕ  
ПЕРСОНАЖА**  
**32**



Учимся ходить ◊ Пешком и бегом  
Иллюзия движения ◊ Походки  
На четырех лапах  
Присядьте, пожалуйста! ◊ Полет  
Начало и окончание ◊ Спидлайны  
Взаимодействие с предметами

**ЖИВОТНЫЙ  
МИР**  
**52**



Настоящие звери  
Походки животных  
Строение птицы  
Взлет, полет и посадка

**ДВИЖЕНИЕ  
ПРЕДМЕТОВ**  
**60**



Полет и падение  
Полет и вращение  
Качание маятника  
Вращение колес  
Гонки на автомобиле

**МЕСТО  
ДЕЙСТВИЯ**  
**70**



Создаем декорации  
Ближние планы ◊ Сборка

**СПЕЦЭФФЕКТЫ**  
**76**



Дождь и снег ◊ Вода ◊ Взрыв  
Огонь и дым ◊ Ветер ◊ Молнии  
Волшебное свечение

**СЕКРЕТЫ  
МАСТЕРСТВА**  
**90**



Мир твоего воображения  
Волшебные возможности  
Эффектные ракурсы  
Трехмерность  
Монтажные переходы

**КАК СОЗДАТЬ  
МУЛЬТФИЛЬМ?**  
**102**



Кто создатели?  
Пример сценария и плана  
Кукольная анимация  
Работа с актером и монтаж  
Комикс ◊ Сюжет и наброски  
Перекладки  
Собственный банк движений  
Знакомься: Flash!  
Прозрачные слои  
Властитель времени  
Твой первый Flash-фильм

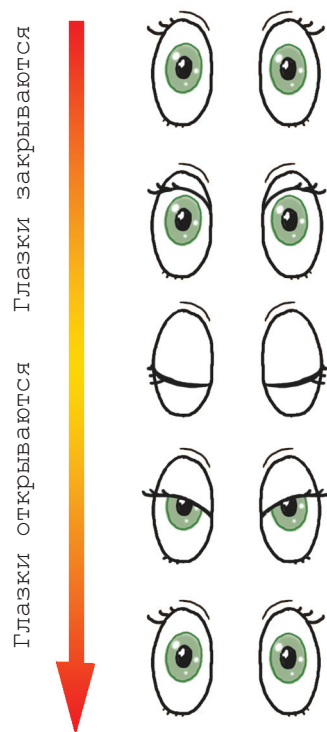
**Чем замечательны мультипликационные герои: их глаза могут быть очень простыми. Нарисовал точки — вот и глаза! Нарисовал пугающие — тоже пойдет!**

**Ч**аще всего в мультике глаз — это кружок с точкой внутри, обозначающей зрачок. Правда, легко? Зрачок-точечка внутри такого глаза-кружка бегают, перемещается.

Но все же есть некоторые правила, которые лучше соблюдать. Особенно, если рисуешь глаз «посложнее».

### 6 фактов о глазах

1. Глаза находятся на одном уровне с верхним краем ушей, а между глазами мог бы поместиться еще один глаз.
2. Глаза имеют миндалевидную форму. От слова «миндаль» — орешек, вытянутый к одному краю.
3. Живые существа моргают! И персонажи — тоже. Обрати внимание, что глаза закрываются только верхним веком, а не обоими одновременно.



4. Глаз влажный, поэтому отражает свет, а следовательно — блестит. На рисунке мы этот «блеск» передаем бликами, оставляя на зрачке и радужной оболочке белые пятнышки. Для простоты — хотя бы одно белое пятнышко. Так глаз выглядит живее и натуральней.

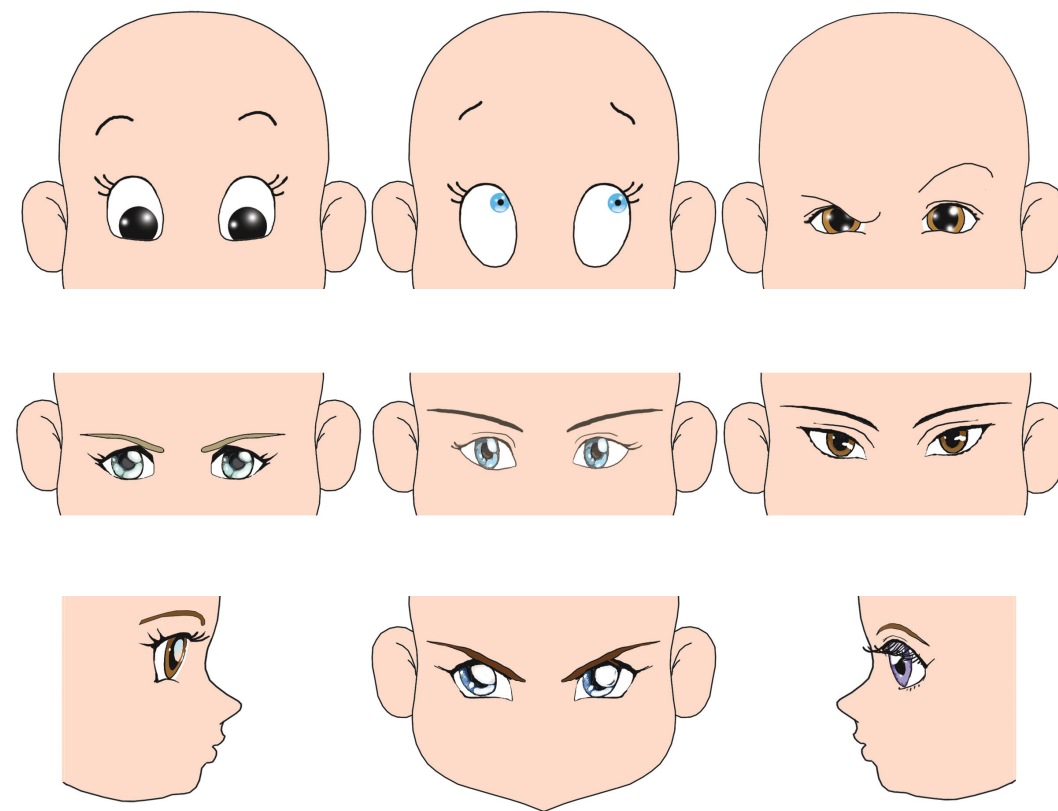
5. Оба глаза (правый и левый) по форме зеркальны, но положение зрачков и бликов в них одинаково.
6. Если рисуешь глаз «как настоящий», обрати внимание, что при обычном спокойном взгляде радужная оболочка и часть зрачка прикрыты веком. Если оставить их неприкрытыми, получатся глаза обезумевшего от ужаса персонажа. Хотя именно такие бывают у рыб, лягушек и птиц.

### НЕСКОЛЬКО СЕКРЕТОВ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

**Р**азмеры глаз в мультиках могут быть несколько преувеличены, а ресницы можно вообще не рисовать. Просто сделай верхнюю линию глаза несколько толще.

Глаза могут быть просто обозначены точками. Закрытые глаза в этом случае можно обозначить щелочками. Глазки-точечки превращаются в черточки и наоборот.

И если твой герой инопланетянин — его глаза могут открываться и закрываться как угодно. Даже как двери лифта!



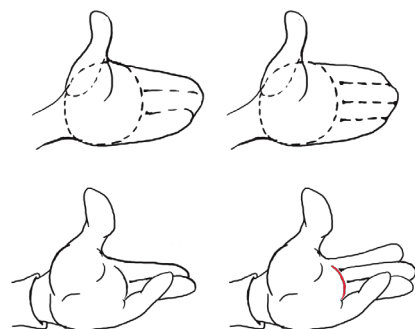


### ТРУДНОСТИ ПАЛЬЦЕРИСОВАНИЯ

**А**бсолютно точно, что научиться рисовать пальцы — одна из самых сложных задач. Мы можем видеть руку совершенно с разных сторон: со стороны ладони или тыльной стороны, а также с любого боку. При этом такие подвижные пальцы почти никогда не находятся в покое, а любят складываться в разные комбинации.

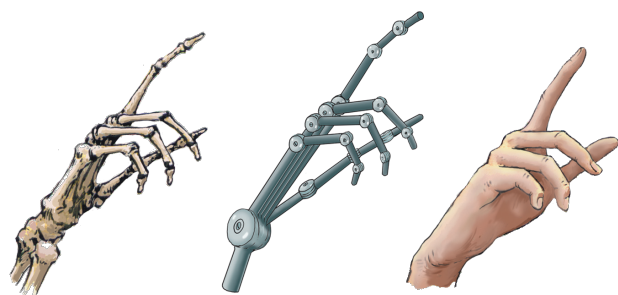
### 5 фактов о ладони

1. Длина ладони обычно равна высоте лица. Правда, в мультике этим можно умышленно пренебречь и нарисовать ладонь размером, например, с бочку.
2. Все пальцы разных размеров — по толщине и длине.
3. Посмотри на свою ладонь. Спорим, она напоминает больше овал, чем прямоугольник? А значит, и места, откуда растут пальцы находятся не на прямой.



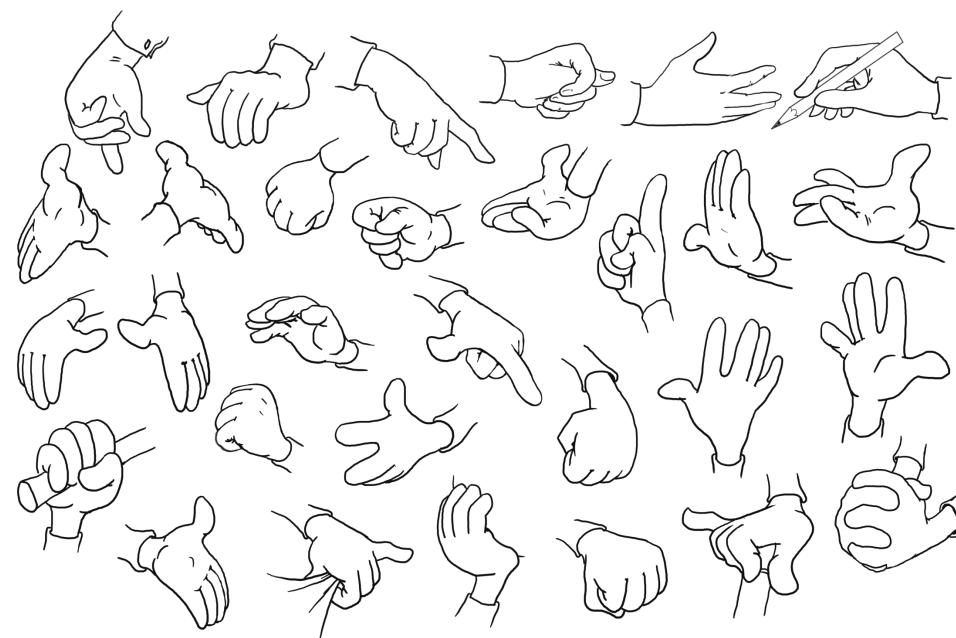
### Мой совет

Чаще смотри на свои руки под разными углами и запоминай, что ты видишь. А лучше зарисовывай.

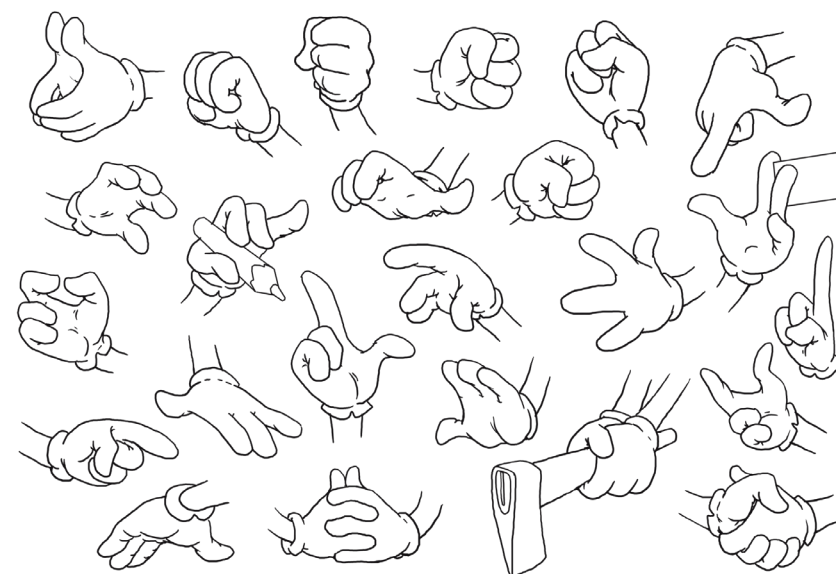


5. Не со всех сторон и не во всех комбинациях видны все пять (или сколько их у персонажа) пальцев. Очень часто пальцы перекрывают друг друга и видны не полностью или вообще не видны.

### ПРИМЕРЫ, КАК МОГУТ ВЫГЛЯДЕТЬ РУКИ ТВОЕГО ГЕРОЯ



### ИЛИ ЛАПЫ



А, МОЖЕТ, КРЫЛЬЯ?



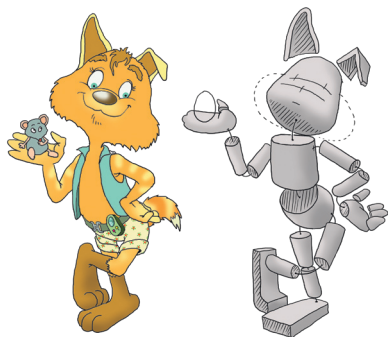
**Никогда не обращай внимания, что знакомых людей мы узнаем издали? Мы еще не разглядели как следует человека, но уже точно знаем, кто это. И в первую очередь мы узнаем его по фигуре. Рост и знакомые очертания фигуры позволяют нам почти с уверенностью сказать, что вдалеке — именно Иван Иванович, а не Петр Петрович.**



Вот персонаж вдыхает...



и — выдохнул



**Т**вой герой тоже должен быть узнаваем на разных картинках. Как же это сделать, если на одной иллюстрации персонаж стоит, на другой — сидит, а на третьей — ползет под забором?

Не забывай, что персонаж не плоский, а имеет объем.

## ОБЪЕМ ТУЛОВИЩА

**М**ожно представить, что персонаж — это наполненный гелием длинный воздушный шарик (знаешь, из которых делают собачек на днях рождения?) или кусок пластилина. Каждый раз, когда герой выполняет новое действие, он вытягивается, сжимается, раздувается, но «гелия» или, если хочешь, «пластилина» в нем должно оставаться столько же!

То есть персонаж, что бы он ни делал, не становится короче или выше, хуже или полнее. Если где-то его «убывает», значит, в другом месте его должно «прибыть». Грудь расширилась на вдохе — живот и попа поджались. Выдохнул — выросло брюхо. Рука вытянулась — значит, стала уже. Перенес тяжесть на ногу — нога просела, стала короче, но чуть шире.

Схема перетекания масс



## СЕКРЕТЫ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

**В** мультиках часто используют гэки. Смешное слово? А оно и означает смешную придумку мультипликатора, который по-доброму насмеяется над своим персонажем. По-немецки слово *gack* означает «дурашливый».

Когда в мультике ты смеешься, как герой набирает воздух и раздувается; расплывается, чтобы пролезть под забором или что-то другое, неожиданное и забавное, будь уверен: это и есть гэк.

Чтобы создать хороший гэк, умение виртуозно владеть объемом персонажа просто необходимо!



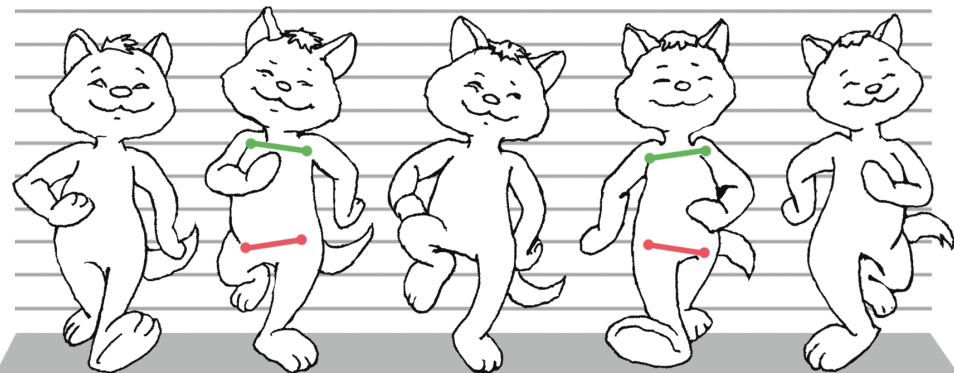
**Никто не учит ребенка ходить или бегать. К годовалому возрасту большинство ребятшек уверенно делает это без всяких школ и уроков. Но чтобы научить этому своего персонажа, некоторые теоретические знания о ходьбе нам все же понадобятся.**



### ПЕРВЫЕ ШАГИ

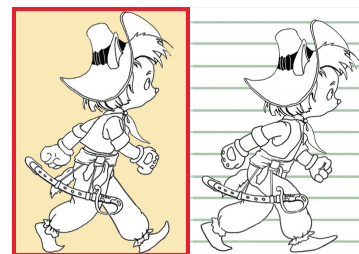
**И**так, если бы мы рассказывали кому-то, как научиться ходить, мы бы сказали, что шаг — это контролируемое падение, в результате которого мы не только не падаем, но и двигаемся вперед. И для человека, и для идущего персонажа «правила ходьбы» одинаковы.

1. Начиная движение, мы наклоняемся вперед. И чем быстрее намереваемся двигаться, тем сильнее наклон.
2. При ходьбе мы одной ногой касаемся земли, а в одной из фаз движения — двумя ногами.
3. Мы идем, поочередно выставляя вперед ноги. Руки помогают нам шагать: когда правая нога впереди, левая рука там же. Левая нога впереди — впереди правая рука.
4. Так же движутся плечи и бедра.
5. Голова с каждым шагом слегка поворачивается в сторону выставляемой вперед руки.



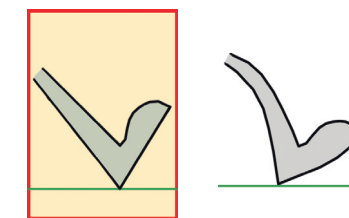
### ЧАСТЫЕ ОШИБКИ ПРИ РИСОВАНИИ

**Ошибка номер один:** прямая нога.

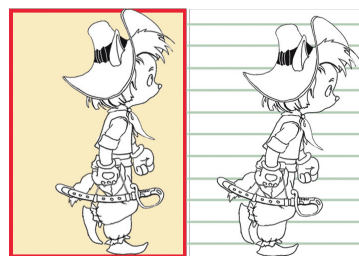


Неправильно Правильно

**Ошибка номер два:** упор на пятку под углом стопы в 45 градусов. В обоих случаях движение будет выглядеть жестким. Нога как будто идет на слом.



Неправильно Правильно

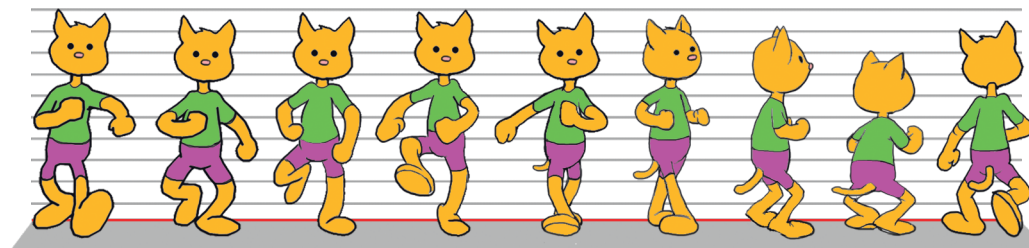


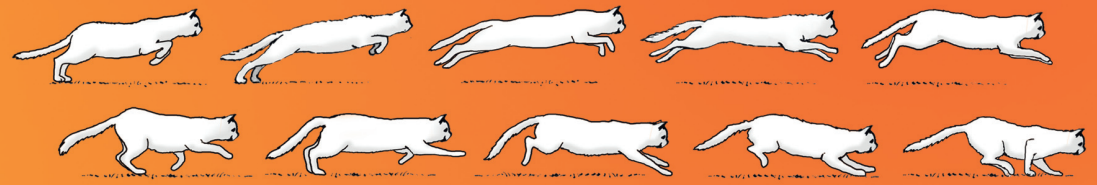
Неправильно Правильно

**Ошибка номер три:** вертикальное положение тела. Такой рисунок в одной из фаз «останавливает» движение. Мы зрительно воспринимаем его как остановку.

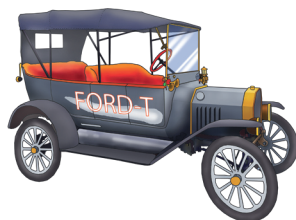
### И Р-Р-РАЗВОРОТ!

**М**еняя направление, персонаж обеими ногами стоит на земле, затем приподнимается на цыпочки (может, даже делает перетоп), готовя свое тело к вращению, а повернувшись, слегка приседает и начинает шагать в обратную сторону.



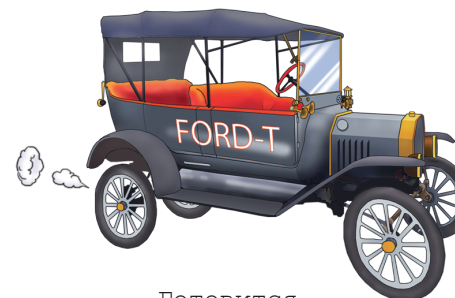


*В мультиках автомобиль не просто движется — он почти является полноправным персонажем! Поэтому мало заставить вращаться колеса, необходимо оживить сам автомобиль. Он должен пыхтеть выхлопными газами, трястись от вибрации мотора, подпрыгивать на кочках, разбрызгивать лужи, участвовать в гонках, уходить от погони и даже попадать в ДТП. Только не угрожь главному герою, иначе мультик на этом закончится!*

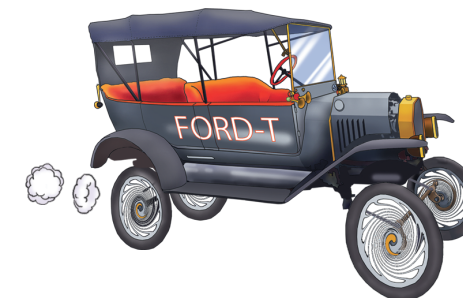


### СЕКРЕТЫ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

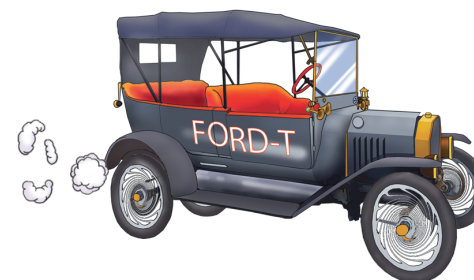
**Ч**тобы каждый элемент двигался в своем ритме, мультипликаторы не рисуют автомобиль целиком, а как механики, разбирают его на части. Точнее — рисуют отдельные элементы автомобиля: колеса — на одном слое, кузов — на другом, капот — на третьем, выхлопные газы — на четвертом.



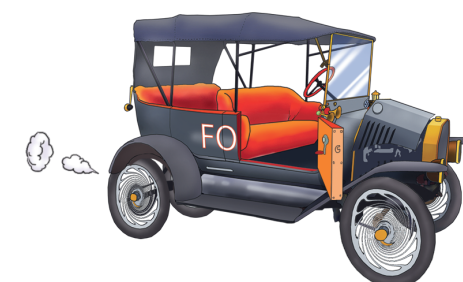
Готовится к старту



Стартует



Мчится



Тормозит

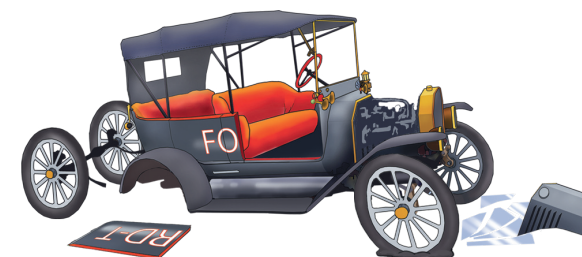


### ОЖИВШИЙ АВТОМОБИЛЬ

**К**олеса стартующего автомобиля могут вырываться вперед, значительно опережая кузов. В силу инерции покоя кузов и капот отклоняются при этом назад.

Наконец, кузов занимает свое место и, дрожа каждой своей деталью, пыхтит, восседает на бешено мчащихся колесах.

При торможении кузов и его составляющие устремляются вперед, дверь распаивается, капот встает дыбом.



А вот - развалился...

### СРЕДНИЙ ПЛАН

Средний план находится ближе к зрителю. На нем мы можем без всякой подзорной трубы различать какие-то крупные детали. Их-то мы и прорисовываем.



Наложение отдельных деталей

### ПЕРЕДНИЙ ПЛАН

Передний план помещается поверх заднего и среднего. Здесь действуют персонажи: поверх переднего плана или между передним и средним. Поэтому здесь прорисовывается все, каждая мелочь: веточки, листочки, травинки. Единственное, что не рисуют ни на одном из планов, — это движущиеся объекты.

Запомни: все, что движется (облака, бабочки, персонажи, птички, двери и ставни замка, подвесной мост), в мультфильме рисуется отдельно!

Стыковка среднего и переднего планов

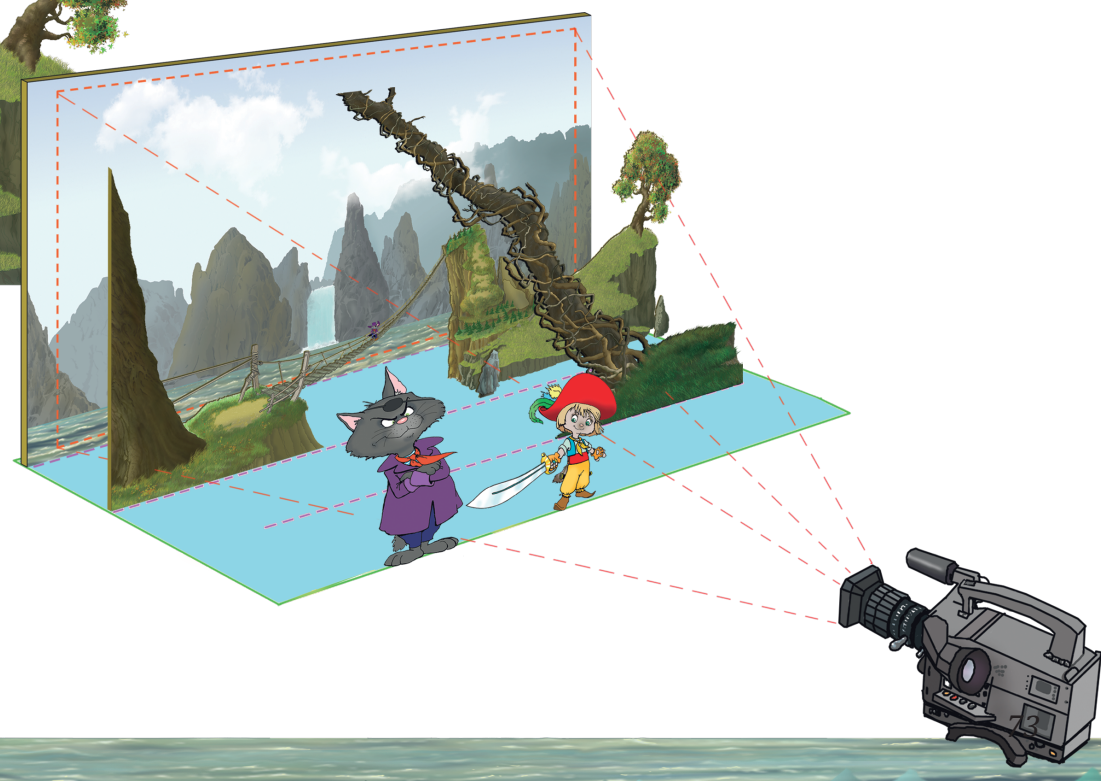
Добавление элементов

Совмещение дальнего и двух ближних планов

### Не забудь!

Одинаковые предметы на переднем, среднем и заднем планах будут выглядеть по-разному. Например, дерево, поставленное на средний план, будет крупнее, чем такое же дерево на заднем плане. А дерево на переднем — самым крупным. А может, даже не поместится целиком!

Так и только так твой воображаемый мир, нарисованный на плоском листе, станет почти таким же объемным и трехмерным, как настоящий.



**Молния** — один из самых ярких моментов, который может появиться в твоём мультфильме. Не только потому, что молния — это яркая вспышка, но и потому, что это очень красиво. Рисовать молнию очень интересно.

Название картины „Русалочка“ Смена № 26 метров 1,85  
 Содержание сцены Вспышка молнии (Финальный эпизод)  
 Мультипликатор \_\_\_\_\_ такт Лист 25

1	1	Обычный план	27	3	Молния в полн. силу
2	2	Молния в пол. силы	28	5	Вспышка контура
3	3	Молния в полн. силу	29	8	Вспышка кадра
4	2	Молния в пол. силы	30	5	Вспышка контура
5	3	Молния в полн. силу	31	3	Молния в полн. силу
6	7	Вспышка лица	32	5	Вспышка контура
7	4	Белый кадр	33	3	Молния в полн. силу
8	5	Вспышка контура	34	11	Всп. скелета (череп)
9	6	Всп. конт. в пол. силы	35	5	Вспышка контура
10	1	Обычный план	36	12	Вспышка фигуры (повтор)
11			37		
12	7	Вспышка лица	38	13	Вспышка фона
13			39	1	Обычный план
14			40		
15	8	Вспышка кадра	41		
16	5	Вспышка контура	42	3	Молния в полн. силу
17	8	Вспышка кадра	43		
18	1	Обычный план	44	5	Вспышка контура
19			45	14	Затемнённый кадр
20	9	Подсветка лица	46	5	Вспышка контура
21			47	14	Затемнённый кадр
22	1	Обычный план	48	5	Вспышка контура
23			49	14	Затемнённый кадр
24	4	Белый кадр	50	5	Вспышка контура
25	10	Чёрный кадр.	51	4	Белый кадр
26	5	Вспышка контура	52	10	Чёрный кадр.



**Вспышка молнии**

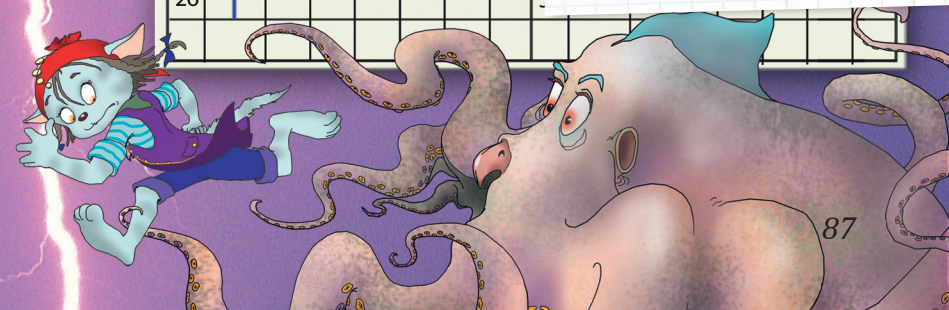
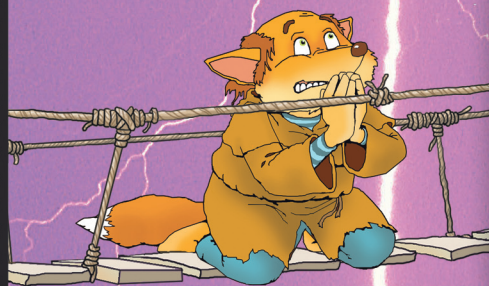
На самом деле вспышка молнии — очень незначительный по времени эпизод. Красиво разрезанное небо, специфический цвет, в который окрашивается окружающий ландшафт... Да, конечно, это красиво, но, как бы это сказать: «не мультипликационно». Мультипликационно — когда есть место действию и толике юмора.

Название картины „Русалочка“ Смена № 26 метров \_\_\_\_\_  
 Содержание сцены Вспышка молнии (Финальный эпизод)  
 Мультипликатор \_\_\_\_\_ такт Лист 26

1	1	Обычный план	27		
2	5	Вспышка контура	28		
3	3	Молния в полн. силу	29	1	Обычный план
4	8	Вспышка кадра	30		
5	5	Вспышка контура	31		
6			32	7	Вспышка лица
7	8	Вспышка кадра	33		
8	3	Молния в полн. силу	34		
9	8	Вспышка кадра	35	1	Обычный план
10			36		
11	4	Белый кадр	37	7	Вспышка лица
12			38		
13			39		
14			40	1	Обычный план
15			41		
16	5	Вспышка контура			
17	9	Подсветка лица			
18	14	Затемнённый кадр			
19	13	Вспышка фона			
20					
21					
22	7	Вспышка лица			
23					
24					
25					
26					

**ЭФФЕКТ МОЛНИИ В МУЛЬТИКЕ**

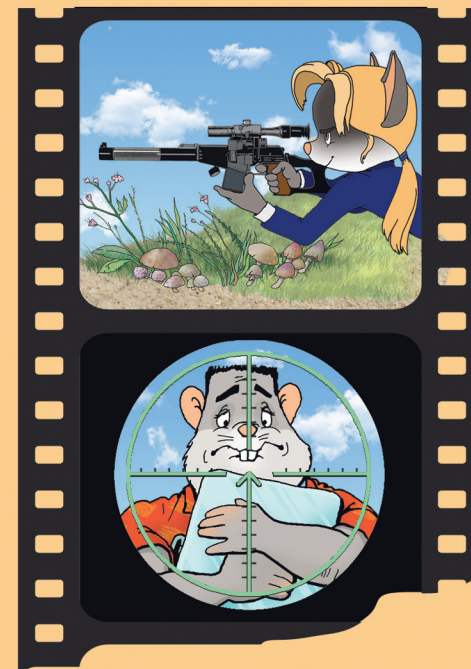
Позволь предложить мой вариант мультипликационной молнии. Эффект молнии достигается чередованием вспышек, то есть засветкой фона, и чередованием белого и черного кадров.



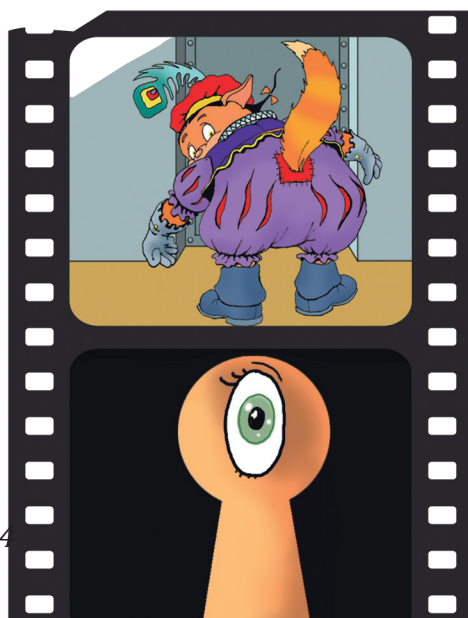


Мы узнали уже много приемов мультипликации. И неизбежно подошли к понятию «ракурс». В настоящих фильмах предмет или событие часто снимают с разных точек.

Меняя ракурсы, можно полнее описать события, показать зрителю что-либо глазами персонажа, или просто добавить в ситуацию чуть-чуть юмора. В мультипликации ты тоже можешь использовать все приемчики операторов.



Приведу несколько примеров интересных и эффектных ракурсов. На пленке нарисованы одни и те же события, как бы снятые с разных точек зрения.



**Ты, наверное, знаешь, что мультипликацию правильней всего называть анимацией, а мультфильм на самом деле называется анимационным фильмом. Почему? Что это за слова такие — «мульти» и «анимация»?**

**Мульти** — означает «много». То есть много-много рисунков быстро сменяют друг друга с различными интервалами времени.

**Анимация** — означает «оживление». Так и есть: в мультфильме герои оживают. И не только потому, что аниматоры вкладывают в них душу, но и потому, что персонажи двигаются.

**Кроха, загоняющий машинку в гараж из кубиков, мальчишка, разыгрывающий батальные сцены между игрушечными солдатиками, девочка, которая играет со своей куклой — каждый из них по-своему аниматор.**

**Так что если у тебя полный шкаф игрушек (или даже всего лишь несколько), ты вполне можешь попробовать создать для начала кукольный анимационный фильм.**

### ОЖИВШИЕ КУКЛЫ

**К**укольная анимация — самая древняя на планете.

Полной иллюзии оживления мешает только необходимость держать куклу в руках. Но люди придумали выход еще до изобретения кинематографа и даже фотоаппарата. Догадываешься, какой? Правильно: кукольный театр.



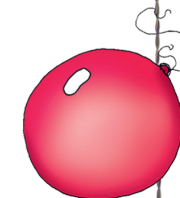
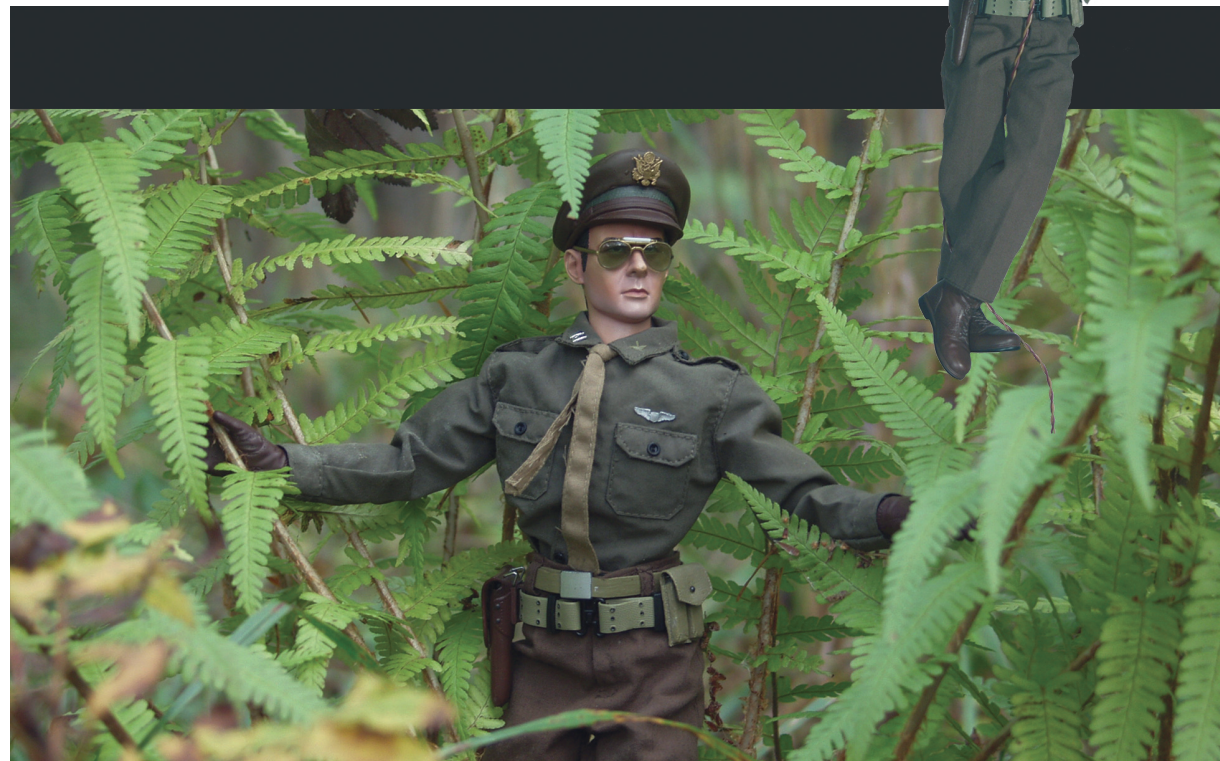
### КАК СОЗДАТЬ СОБСТВЕННЫЙ КУКОЛЬНЫЙ ФИЛЬМ?

**П**одвижная, гибкая и устойчивая кукла — уже половина успеха. Если кукла может самостоятельно (без подпорок) стоять и сидеть, поднять с твоей помощью руки и сама удерживать их в этом положении — это очень хорошая кукла.

Теперь дело за малым. Придумать сюжет: чем начинается фильм, какие события происходят и чем все заканчивается. А главное — какие декорации понадобятся.

### МЕСТО СЪЕМКИ

**К**ак правило, выбирают натурную съемку: на природе или дома. Но так как кукла значительно уступает в размерах обычному актеру, необходимо окружить ее микромиром — вещами, соответствующими ее росту.



Чтобы оживить не кукол, а рисунки, тоже есть масса способов. В классической анимации (например, мультики Диснея) рисуют много-много кадров, прорисовывая мелкие детали и нюансы движения. Это очень-очень сложно. Только самые терпеливые способны нарисовать 24 рисунка, чтобы создать одну секунду такого фильма. Поэтому человек придумал разные виды лимитированной анимации — то есть ограниченной, где рисунков на секунду времени не так много, а следовательно, и рисовать можно тоже поменьше.



### «ПЕРЕКЛАДКИ»

В таком способе анимации, как «перекладки», используют своеобразный банк подвижных частей персонажа. Перекладывают их так и эдак, заменяют одни части другими, создавая иллюзию движения. Хитрость и экономия твоего времени заключаются в том, чтобы нарисовать неподвижную часть всего один раз, а для движущихся частей (опять же всего один раз!) — все возможные положения. А уж перекладывать подвижные части можно сколько угодно!



### ДВИЖУЩИЕСЯ ЧАСТИ

У персонажа обычно двигаются голова, руки, ноги, хвост... Значит, для этих элементов рисуем несколько положений. Главное, чтобы все элементы получились одного масштаба.

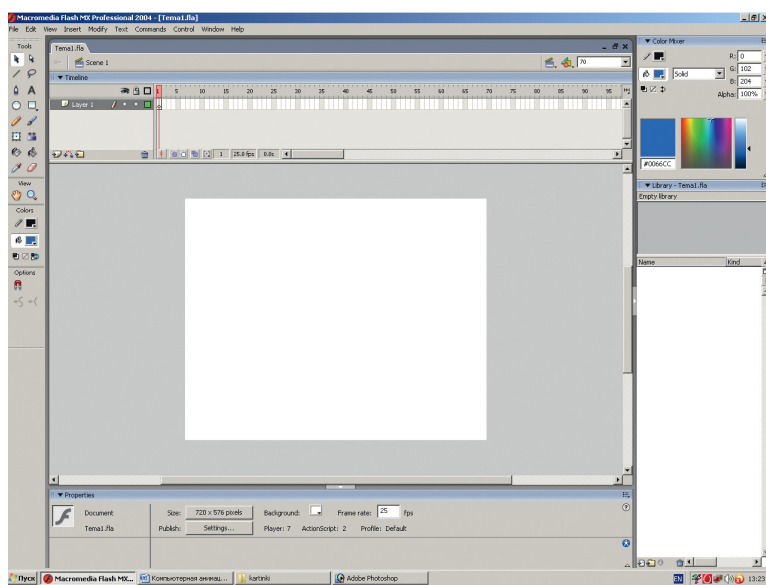
Например, для своего героя я выбрал несколько положений головы, рук и ног. Обрати внимание: каждая голова не только имеет свое положение, но и отражает какую-то эмоцию. Остается для каждой сцены выбрать подходящие части и просто крепить их к туловищу.

Раньше мультики рисовали на прозрачных листах. Тонны целлулоидных листов! Тысячи рисунков! Десятки людей! А затем кадр за кадром снимали каждую сцену. Только представь: на создание пятиминутного фильма могло уйти полгода! Компьютеры сделали мультипликацию доступной не только для корпораций, но даже для детей, которые любят получать результат быстро.

## ЗНАКОМЬСЯ: ПРОГРАММА FLASH

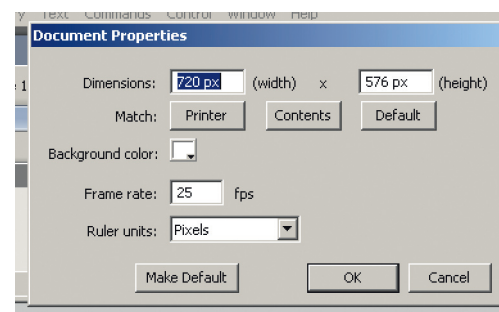
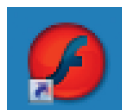
Программа Flash — это своеобразная современная кисточка для создания компьютерного мультика. С ее помощью можно делать мультики в домашних условиях — одному или в компании.

### СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА

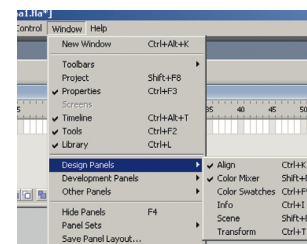


Так выглядит твоя съемочная площадка

Сразу настроим параметры будущего фильма для показа на экранах ТВ и мониторах компьютера. Размер экрана ТВ в европейской части земного шара равен 720 × 576 пикселей (px). Пиксели — это точки, из которых состоит картинка изображения, а частота вещания PAL — 25 кадров в секунду. Значит, в меню программы **Modify Document («Изменения»)** выбираем **Document Properties («Настройки»)** и устанавливаем ширину (width) — 720 px, высоту (height) — 576 px и частоту смены кадров (frame rate) — 25. Жмем ОК.



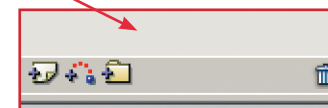
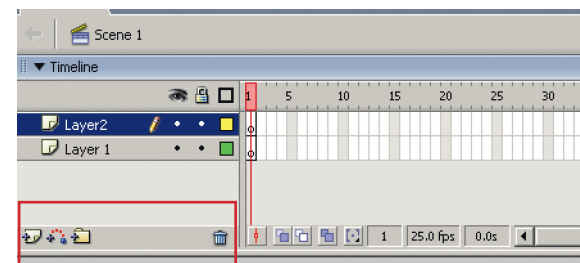
Окно настройки параметров



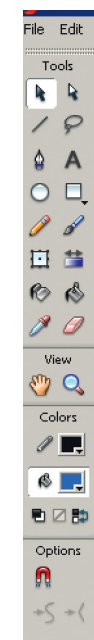
Справа и слева находятся полезные панели инструментов: библиотека заготовок, палитра цветов, инструменты выравнивания... Все панели включаются и выключаются из главного меню **Windows**. Включи все «галки», как на картинке.

### ЦЕЛЛУЛОИДНЫЙ СКЛАД

Ну а где на нашей студии стеклянный стол и склад прозрачного целлулоида? На панели слоев (Layer) и линейке времени (Timeline)!

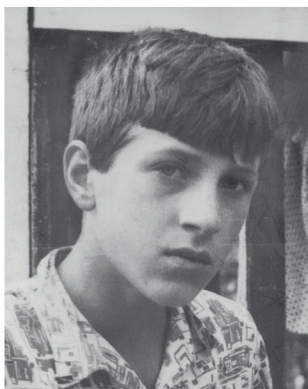


Кнопкой «листочек плюс» добавляем на просветный стол новый слой — лист целлулоида. Кнопкой «мусорная корзина» можно удалить выделенный лист. А если покликать по названию слоя, можно изменить его имя.



Слева находится панель с инструментами для работы. Здесь кисточки, карандаши, резинки, банки с краской, инструменты вращения и трансформации.

В принципе это все, что необходимо для создания фильма.



**Н**икто не рождается с карандашом в руках, многочисленные таланты скрыты внутри нас. Надо только разглядеть их и вытащить наружу.

Мои первые рисунки людей выглядели примерно так. Это были, если можно так сказать, головастики. Просто кружок головы на палочке. Они жили в своем несколько холмистом мире и путешествовали по нему, насколько хватало бумаги.

Но на пути моих человечков стали появляться препятствия. А как их преодолеть без рук?

Так у них появились руки и буквально следом — ноги. Теперь человечки могли следовать, куда их несли ноги и куда указывали невесть откуда взявшиеся длинные носы.

Сейчас не могу вспомнить точно, но, видимо, дело не ограничивалось передвижением от одного края листа к другому. Человечки совершали какие-то действия, общались между собой, дружили и ссорились.

Чтобы хоть как-то различать своих человечков, пришлось сделать одного из них толстяком. Но тогда другие человечки выразили недовольство: они тоже не желали «быть как все!» Так появились глаза, рты и даже редкие волосенки (до усов и бород было еще очень далеко), а чтобы избежать путаницы, одни надели походные рюкзаки, другие — те, что похитрее — бейсболки (в те дремучие времена они назывались кепками).

Человечки продолжали с удовольствием покорять горные вершины. Теперь, имея руки и ноги, они могли вытаскивать своих друзей из ущелий и даже указывать появившимся пальцами на подстерегающую опасность или обнаруженный клад!



**Э**волюция персонажей и мира в целом привела к появлению настоящих врагов, которые начали стрелять, и от них пришлось обороняться. Появились первые потери, а также первая профессиональная армия. Головы моих головастиков защищали каски, в руках появилось оружие. Они умело скрывались в укрытиях, готовили себе еду и преодолевали препятствия. Они не боялись врагов. А главное — они всегда побеждали. Потому что это был мой мир, который создал я сам.

И вот это удовольствие — создавать свой мир, — оно одно из самых сильных в жизни, а совсем не то, чтобы нарисовать что-то «как надо». В общем, не отвлекайся на мелочи. Просто получай удовольствие и дари его другим.

*Твой В. З.*

