



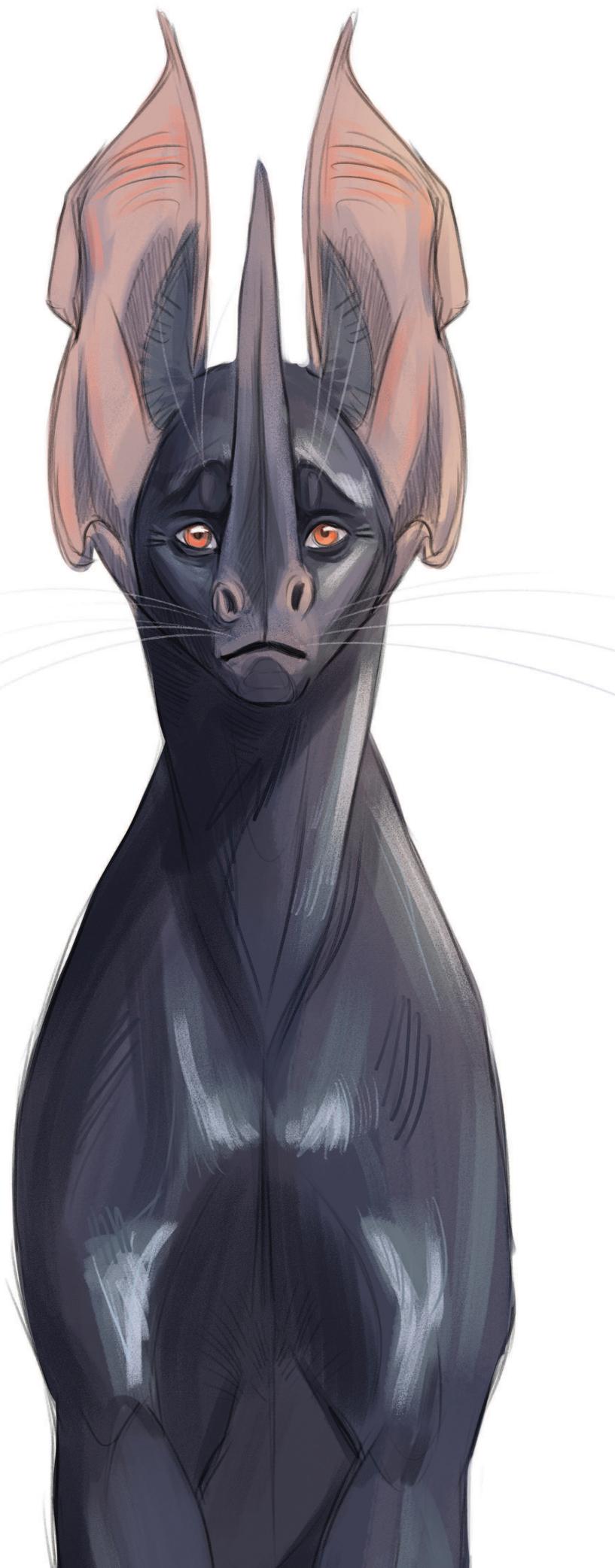
Изображение (с) Александр Островски



СОДЕРЖАНИЕ

| | | | |
|--|----|--|-----|
| ПРЕДИСЛОВИЕ | 6 | Анатомия лошадиных | 80 |
| КАК РАБОТАТЬ С КНИГОЙ | 8 | Анатомия китообразных | 82 |
| ИЗУЧЕНИЕ И ВООБРАЖЕНИЕ | 10 | Анатомия ящериц | 84 |
| Сбор материала | 12 | Анатомия пернатых | 86 |
| Новаторский дизайн | 14 | Анатомия рыб | 90 |
| ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ И АДАПТАЦИЯ | 20 | Анатомия членистоногих | 94 |
| Биоразнообразие: множество форм жизни | 22 | ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ДИЗАЙНА | 104 |
| Эволюционная биология | 52 | План работы художника | 106 |
| АНАТОМИЯ | 56 | Баланс | 108 |
| Почему анатомия так важна? | 58 | Повтор | 110 |
| Смещение различных анатомических признаков | 60 | Контраст | 112 |
| Гиперболизация анатомических черт | 64 | Масштаб и перспектива | 114 |
| Анатомия человека | 66 | Язык форм | 116 |
| Анатомия приматов | 74 | Динамика | 118 |
| Анатомия кошачьих | 76 | МЕСТО ДИЗАЙНА СУЩЕСТВ В ИНДУСТРИИ РАЗВЛЕЧЕНИЙ | 120 |
| Анатомия псовых | 78 | Создание дизайна для определенных целей и бюджета | 122 |
| | | Существа-персонажи | 124 |

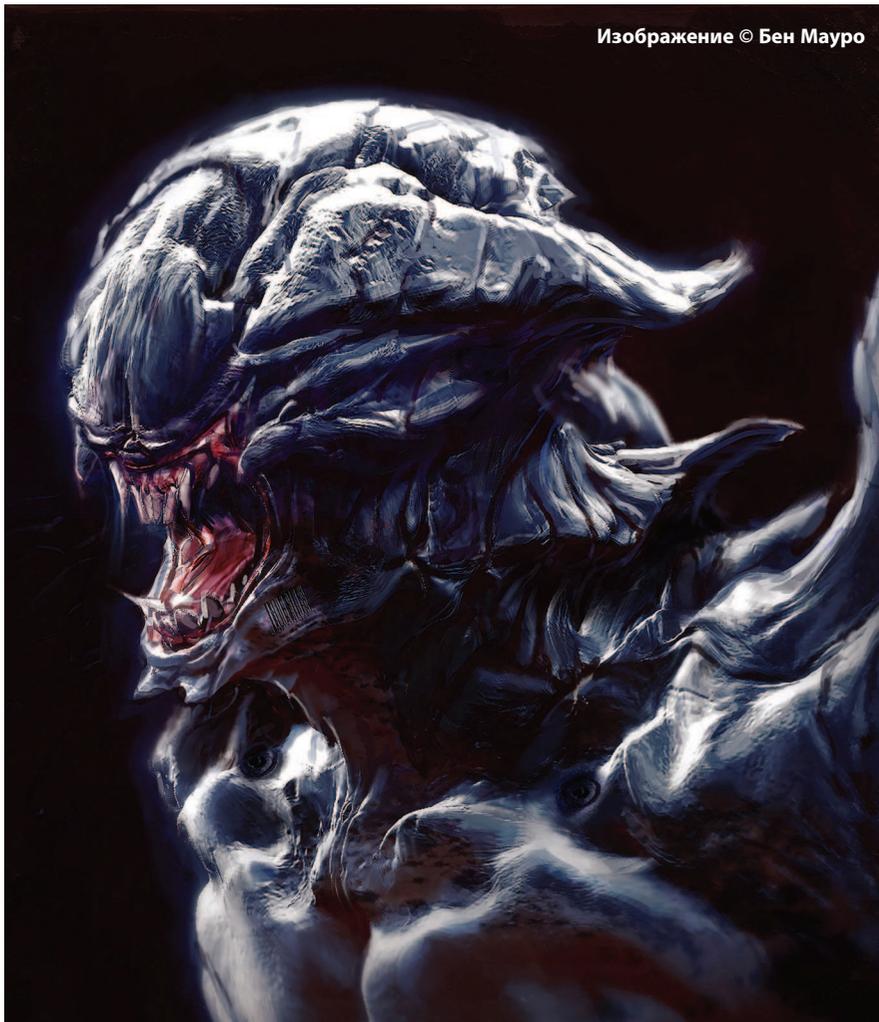
| | |
|------------------------------------|------------|
| Дизайн для определенного жанра | 126 |
| Дизайн по запросам клиентов | 128 |
| Работа с брифами | 129 |
| ПРОЦЕСС ДИЗАЙНА | 130 |
| Древесная рептилия | 132 |
| Травоядное копытное животное | 148 |
| Китообразный охотник | 164 |
| Падальщик | 180 |
| Инопланетная мегафауна | 196 |
| Постапокалиптическая болотная рыба | 212 |
| Ракообразный инопланетянин | 228 |
| Медведь-оборотень из тундры | 244 |
| ГАЛЕРЕЯ | 260 |
| УПРАЖНЕНИЯ | 276 |
| СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ | 278 |
| СВОЙ ВКЛАД ВНЕСЛИ | 280 |
| УКАЗАТЕЛЬ | 284 |



ПРЕДИСЛОВИЕ

«Планета обезьян», Чубакка, «Малыш Йода», Голлум, Энты, На'ви, Ти-Рекс, Енот Ракета, Грут — список можно продолжать и продолжать. Странные пришельцы из далеких галактик, фантастические чудовища из другого измерения или верные спутники любимого героя. Существует бесконечное множество удивительных существ, играющих главные роли в художественных произведениях, на которых мы выросли, — и они сделали наши любимые истории более захватывающими и запоминающимися. Иногда их используют для антуража или оживления древних персонажей. Порой таким способом художники и авторы говорят о расизме, неравенстве, защите окружающей среды — настолько сложные темы, вероятно, было бы невозможно затронуть иначе. Научная фантастика и дизайн мифических созданий позволяют тронуть сердца людей и изменить их точку зрения на события, происходящие в мире, с помощью тонких или не очень тонких аллегорий и метафор. Учитывая все сказанное, необычные персонажи также могут послужить интересным способом расширить вымышленную вселенную.

Для меня дизайн существ — естественный результат смещения моих увлечений и интереса к изучению природы, это попытка собрать все воедино и представить, какие формы жизни могут существовать во Вселенной. На первый взгляд, задача простая, но кроличья нора становится тем глубже по мере погружения в нее, и количество тем и образов растет в геометрической прогрессии. Чтобы стать хорошим дизайнером фантастических существ, необходимо понимать, как зарождалась и развивалась жизнь на Земле. Чем больше вы изучаете и понимаете, тем лучше осознаете, насколько все взаимосвязано; исследование сравнительной анатомии и углубленный анализ других научных областей откроют множество дверей и позволят вашим изображениям казаться гораздо более правдоподобными. Значит, персонажи на них будут привлекать и занимать аудиторию. Иначе рисунки могут производить противоположный эффект,



Изображение © Бен Мауро

лишая зрителя впечатлений, так как «что-то выглядит не совсем правильно». Когда вы твердо усвоите принципы биологии, перед вами откроются широкие возможности для творчества. Нужно создать человекоподобного охотника за головами, вдохновенного водным миром? Нет проблем. Гигантская ящерица-лев, преследующая героев на инопланетном рынке? Проще простого! Речь идет о том, чтобы придумать самую крутую идею и воплотить ее в жизнь.

Ключевые базовые навыки — важная отправная точка на пути к тому, чтобы стать отличным дизайнером фантастических существ. Наша книга станет хорошим

введением и пособием, которое поможет вам пройти путь изучения и понимания необходимых принципов, по мере того как вы будете расти и совершенствовать навыки в качестве дизайнера мифических существ в индустрии развлечений. Я надеюсь, что вам понравится наше издание и вы с удовольствием проведете время, создавая удивительных персонажей.

Бен Мауро

Старший концепт-художник

benmaurodesign.com



«Для меня дизайн
существ —
естественный результат
смешения моих
увлечений и интереса
к изучению природы,
это попытка собрать все
воедино и представить,
какие формы жизни
могут существовать
во Вселенной»

КАК РАБОТАТЬ С КНИГОЙ

На протяжении многих лет мы наблюдаем за увлекательным дизайном необычных героев и с восторгом занимаемся им. По мере того как все больше уникальных творений населяют мир кино, телевидения и видеоигр, все новые дизайнеры и художники требуются для их создания! Эта книга — доступное и увлекательное руководство для тех, кто хочет погрузиться в мир дизайна, расширить свои знания и улучшить навыки, чтобы рисовать правдоподобных вымышленных существ.

В книге два основных раздела: главы-референсы и проекты. В начале работы мы рекомендуем ознакомиться с главами-референсами, включающими в себя **Изучение и воображение**, **Функциональность и адаптацию** и **Анатомию**. В них вы прочитаете о биоразнообразии, эволюции, анатомии, а также узнаете о том, как все это связано с изображением вымышленных героев. За ними следуют главы, посвященные теории концептуального дизайна и профессиональному пониманию **Основных принципов дизайна** и **Места дизайна существ в индустрии развлечений**, которые помогут вам устранить ошибки и усовершенствовать творческий подход.

Затем вы сможете приступить к главе **Процесс дизайна**, где восемь профессиональных художников демонстрируют создание восьми воображаемых существ, следуя индивидуальному брифу. Эти проекты, от «Травоядного копытного» до «Постапокалиптической болотной рыбы», представляют ряд уникальных подходов к дизайну и использованию знаний и принципов, изложенных в первой половине книги, чтобы создавать привлекающие внимание оригинальные работы.

Бриф и связанные с ним проблемы освещаются в начале каждого проекта, а затем тщательно изучаются художником в рамках четкого процесса, которому вы можете следовать, если пожелаете. Обилие примечаний и советов дает углубленное представление о любом творческом решении: от поиска реальных источников вдохновения до выбора правдоподобной цветовой палитры.

Далее в разделе **Галерея** представлены этапы, выполненные в **Процессе дизайна**, эскизы и попытки развития идеи наряду с готовыми рисунками, вошедшими в портфолио. Раздел **Упражнения** можно использовать в качестве практики для следующих проектов; в нем находятся несколько кратких брифов, вдохновляющих на создание собственных дизайнов. Наконец, **Словарь терминов** разъяснит технические понятия и поможет вам разобраться в незнакомых словах или фразах.

Мы надеемся, что задания, представленные в книге, увлекут и вдохновят вас, когда вы отправитесь в путешествие по захватывающему царству дизайна существ. Звери и монстры будут вызывать восхищение и сохранять востребованность до тех пор, пока очаровывают людей, а талантливые профессионалы, принявшие участие в создании этого пособия, помогут вам максимально улучшить свои работы.

Изображение © Брайан Джозеф П. Валеза



Все изображения © Алекс Рис





Изучение и воображение

«Создавая фантастических персонажей, вы охватываете жанры от традиционного фэнтези до научной фантастики, и степень влияния реальности на ваш дизайн должна соответствовать природе конкретного существа»

СБОР МАТЕРИАЛА

Создавая фантастических персонажей, вы охватываете жанры от традиционного фэнтези до научной фантастики, и степень влияния реальности на ваш дизайн должна соответствовать природе конкретного существа. Например, дракон, который мог быть создан с помощью магии, не должен следовать правилам эволюции так же строго, как инопланетянин, развивавшийся по законам природы своей родной планеты.

Референсы дизайна необычных созданий сейчас доступнее, чем когда-либо в истории. Очень заманчиво просто собирать понравившиеся картинки, однако вы должны помнить, что по-настоящему

новые идеи вряд ли произрастут в рамках существующей художественной традиции. Природа легко вдохновляет бесконечными формами и видами.

Интернет — колоссальное хранилище данных о чудесах реального мира, но его следует дополнить более глубокими исследованиями. Полезно будет, как ни удивительно, обратиться к старым учебникам. Собирайте пособия по биологии беспозвоночных, палеонтологии и общей биологии — чем разнообразнее, тем лучше.

Избегайте естественного искушения коллекционировать только изображения знакомых организмов, таких как млекопи-

тающие, птицы и рептилии. Хотя эти группы и важны, они представляют собой почти до смешного крошечную часть возможных источников вдохновения.

Важность сбора референсов незнакомых групп (морские черви, микроскопические ракообразные, растения и грибы) заключается в том, что иначе вы, возможно, никогда бы не узнали о существовании подобных форм жизни и таким образом попали бы в ловушку клише, доминирующих в сфере изображения фантастических героев.

РЕАЛЬНЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Перуанско-чилийский гигантский кальмар (*Dosidicus gigas*)



Кальмар демонстрирует, что «рыбья» форма позвоночника — далеко не единственный способ эволюционировать в быстро плавающего водного хищника

Опабиния*



Небольшое беспозвоночное из кембрийского периода. Множество мелких боковых придатков функционально объединены у нее в два больших плавательных плавника

ВЫМЫШЛЕННОЕ СУЩЕСТВО

Эти охотники рыскают по океану родной планеты, используя ротовые щупальца, как у кальмаров, чтобы поразить свою добычу; их многочисленные волнообразные плавники нарисованы по референсам опабинии и динокарид (вымерший класс членистоногих начала палеозойской эры. — Прим. ред.)



Ирридалли**

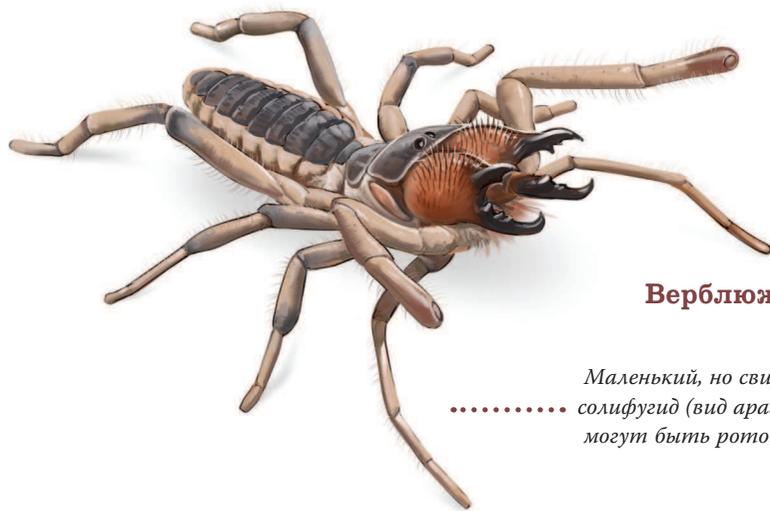
* Род вымерших животных, известный по ископаемым остаткам из отложений кембрийского периода. Его единственный известный вид, *Opabinia regalis*, обнаружен в отложениях сланцев Бёрджес в Британской Колумбии, Канада. — Прим. ред.

** Вымышленные верховные хищники тропических морей Чраайры, дельфиноподобные. Верхняя и нижняя «губы» преобразованы у них в щупальца, а нижняя челюсть — в выстреливающий стилет, которым они пронзают проворную добычу.

РЕАЛЬНЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Летучая мышь-вампир (Desmodontinae)

Летучая мышь-вампир обладает сложным механизмом складывания крыльев, который позволяет ей не только летать, но и успешно ходить по земле



Верблюжий паук (Solifugae)

Маленький, но свирепый: огромные параллельные челюсти солифугид (вид арахнидов) показывают, насколько разными могут быть ротовые аппараты у реально существующих животных

ВЫМЫШЛЕННОЕ СУЩЕСТВО

Синекрылые летуны

Крошечные летающие охотники, образующие колонию; острые парные челюсти вдохновлены солифугидами, в то время как элегантно складывающиеся крылья сочетают в себе элементы летучих мышей и вымерших птерозавров*



Организация файлов

Если вы собираете референсы в цифровом виде, упорядочьте их. Вложенные папки с полезными группами не позволят вашей коллекции стать слишком громоздкой. Например, если вы сохраняете изображение паука-скакуна, содержимое папки может выглядеть так: «Животные > Беспозвоночные > Арахниды > Пауки».

* Отряд вымерших летающих архозавров. Жили с позднего триасового до конца мелового периода мезозойской эры. Последние представители относятся ко времени мел-палеогенового вымирания, около 66,043 млн лет назад. Птерозавры — самые ранние позвоночные, которые приобрели эволюционную способность к машущему полету. — Прим. ред.

НОВАТОРСКИЙ ДИЗАЙН

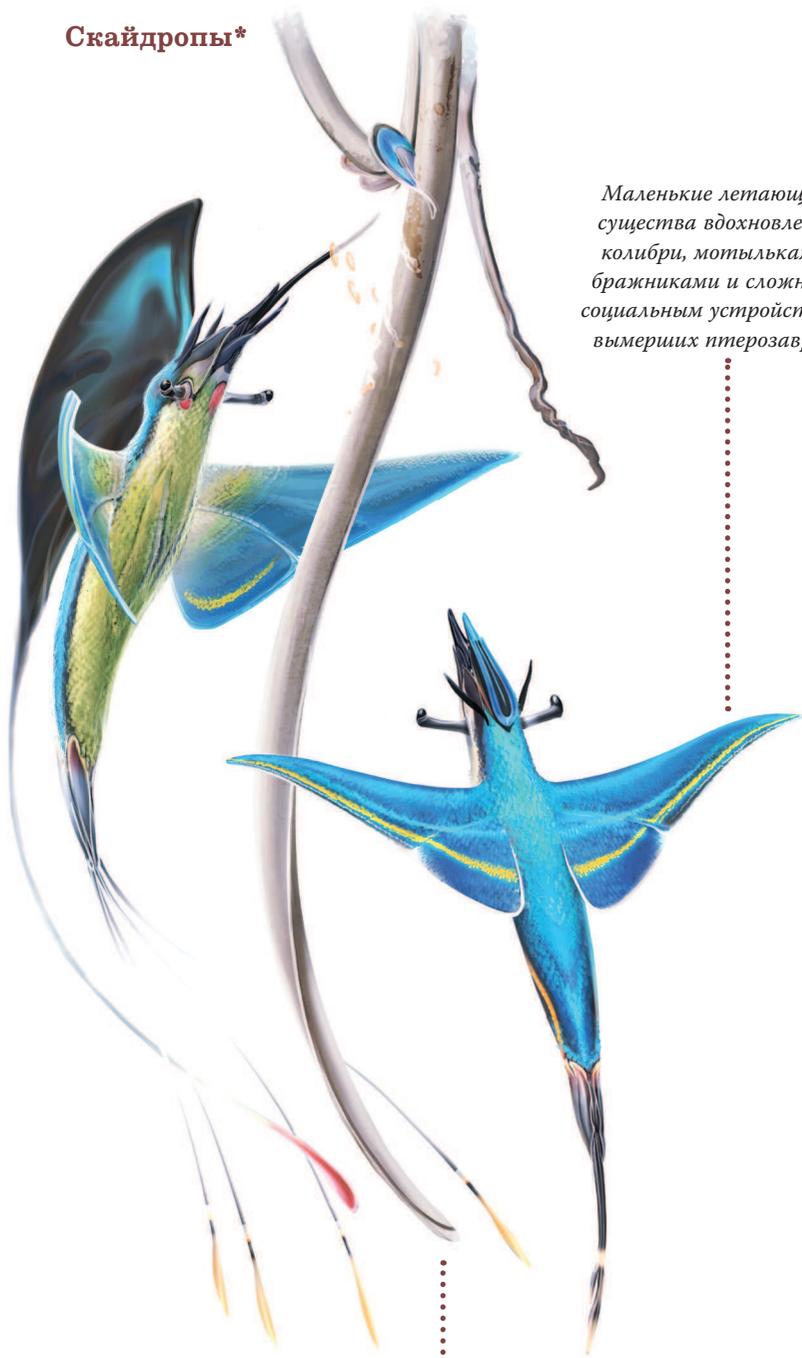
После проведения исследований у вас появятся исходные материалы для проектов; теперь от вас как от художника зависит синтез информации в новое, целостное творение. Опять же, необходимо учитывать правила мира, для которого вы разрабатываете проект. В контексте фэнтези или когда речь идет о «синтезированных» существах в научной фантастике, правила эволюции и филогенеза могут быть неприменимы. Например, грифон сочетает в себе черты млекопитающих львов и динозавровых птиц — подобное смешение не встречается в природе. Создания, представленные на этих страницах, являются примерами фантастического дизайна, вдохновленного реальным процессом эволюции.

На самом деле не существует одного «правильного» метода изучения возможных направлений дизайна. Единственным критерием является то, позволяет ли ваш способ в итоге создать нужное изображение. На самом раннем этапе наиболее распространено рисование небольших набросков; можно заполнить ими целую страницу и использовать для быстрого изучения множества идей — ваших или вашего клиента.

Появление цифрового искусства добавило в данный процесс еще одно впечатляющее направление: наряду с эскизами вы можете разрабатывать дизайн «на лету» — перемещать, искривлять, изменять размер и полностью переделывать изображения. Таким образом, сам рисунок создается динамично, что иногда полностью исключает необходимость бесконечных набросков. Сохраняйте рабочие файлы перед внесением любых серьезных изменений, чтобы у вас было несколько пронумерованных вариантов в архиве. Вы можете столкнуться с необходимостью вернуться к старым файлам в поисках элементов для копирования и вставки в новые.

Когда вы начинаете трудиться над дизайном, велика вероятность, что возникнет соблазн еще немного поискать «идеальный» референс — с чуть лучшим освещением, более удобным ракурсом или другой позой. Однако это ловушка, и она легко приводит к прокрастинации. Вы можете никогда не найти «идеальное» изображение. По правде говоря, вы в нем и не нуждаетесь.

Скайдропы*

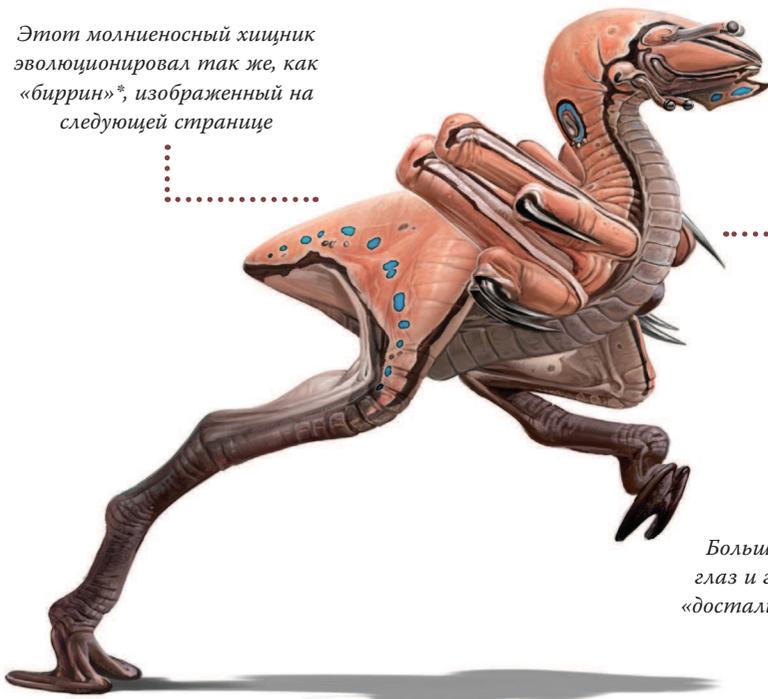


Маленькие летающие существа вдохновлены колибри, мотыльками бражниками и сложным социальным устройством вымерших птерозавров

Скайдропы нектароядны, хорошо приспособлены к обитанию в условиях влажного тропического леса

* Скайдроп буквально переводится как «небесная капля». — Прим. ред.

Этот молниеносный хищник эволюционировал так же, как «биррин»*, изображенный на следующей странице



Псевдораптор

Черты плотоядных динозавров сочетаются с хватательными конечностями раков-богомолов

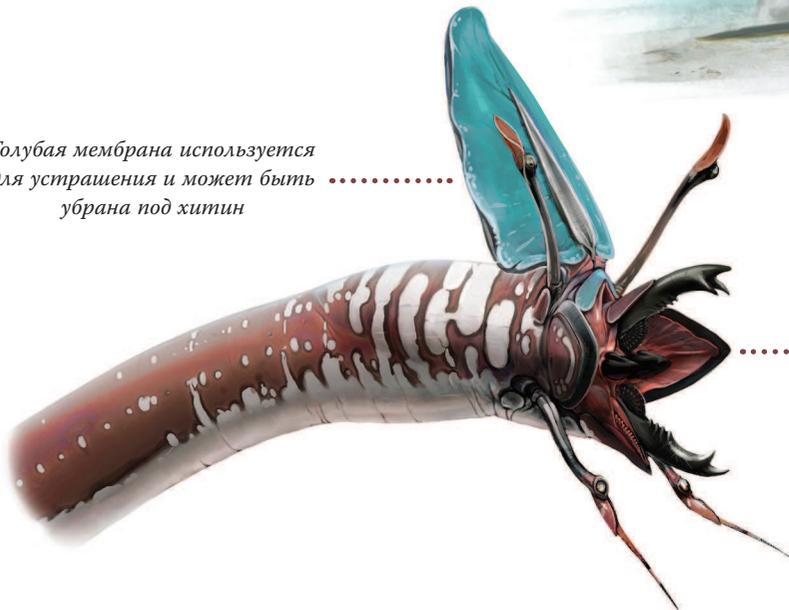
Большой серебристый глаз и грудные плавники «достались» от кальмаров



Песчаный дротик

Длинный брюшной плавник водного инопланетянина позаимствован у реальной рыбы-ножа

Голубая мембрана используется для устрашения и может быть убрана под хитин



Титан

Голова крупного колоритного хищника; плотоядные жвалы** многощетинковых червей и зубастые языки моллюсков заполняют огромные челюсти

* Алекс Рис — молодой австралийский художник-иллюстратор, работающий в жанре ксенобиологии. В своем творчестве он открывает завесу тайны созданной им планеты Биррин, населенной неведомыми обитателями. Основные представители разумных существ – «биррины» — прекрасные пловцы. Они могут подолгу находиться под водой даже без акваланга. — Прим. ред.

** Жвалы, или мандибулы — верхние (парные) челюсти ротового аппарата членистоногих. — Прим. ред.

Пример создания существа: биррин

