

СОДЕРЖАНИЕ

ОНЛАЙН-РЕСУРСЫ

В дополнение к нашим мастер-классам мы предлагаем немало онлайн-ресурсов, которые пригодятся вам в ходе творческого процесса.

РЕСУРСЫ ХУДОЖНИКОВ

Видео-мастер-классы. Учитесь у художников, например, посмотрите 15-минутное видео Дэйва Гиббонса.

Поэтапные иллюстрации. Следуйте пошаговым инструкциям профессионалов, создающих работы в Photoshop.

PSD-файлы со слоями. Узнайте об этапах создания картин.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ОТ ХУДОЖНИКОВ

Наброски. Изучите первые наброски художников, чтобы понять, как они работают.

Текстуры. Воспользуйтесь теми же вариантами текстур, что и настоящие мастера, чтобы добиться отличных результатов.

Специальные кисти. Вооружитесь теми же кистями, что и профессионалы, чтобы воссоздать их цифровые картины.

Вы найдете бесплатные онлайн-ресурсы на foxchapelpublishing.com/books/fantasy-art-masters-and-legends.html

УЧИМСЯ РИСОВАТЬ КАК МАСТЕРА ФЭНТЕЗИ-ИЛЛЮСТРАЦИЙ

ГАЛЕРЕЯ

6 Борис Вальехо и Джули Белл

«Мы вдохновляем друг друга...»

8 Жан «Мёбиус» Жиро

«Я выбрал направление — траекторию ракеты в небе...»

10 Ханс Рудольф Гигер

«Сначала я понятия не имел, что именно делаю...»

12 Крейг Маллинс

«Мой стиль представляет собой сочетание разных вещей — то, что застревает в голове, как листья, прилипшие к влажному леденцу...»

14 Майк Миньола

«В голову пришло только одно имя: „Хеллбой“»

16 Уильям Стаут

«Наблюдение за природой и жизнью дарит мне много идей...»

17 Крис Ахиллеос

«Я могу похвастаться тем, что продал больше коллекционных карточек, чем любой другой художник»

18 Братья Хильдебрандт

«Я поражаюсь художникам, работающим в одиночку, которым удается все закончить...»

20 Кен Келли

«Мой стиль рисования довольно грубый. Я больше похож на неандертальца, чем на кого-либо еще...»

22 Николая «Спарт» Бувье

«Так много дверей все еще не открыты...»

24 Луис Ройо

«Ошибок может быть много, но... они помогут укрепить ваши идеи»

26 Аарон Симс

«Вот так все и будет выглядеть в фильме...»

От создателей
FANTASY & SCI-FI DIGITAL ART
ImagineFX

Мы выпускаем единственный журнал, посвященный иллюстрациям в жанре фэнтези и научной фантастики. Наша цель — помочь художникам улучшить свои навыки как традиционной, так и цифровой живописи.
Больше информации на www.imaginefx.com

ЛЕГЕНДЫ ИЛЛЮСТРАЦИЙ

30 Фрэнк Фразетта

Интервью: Лучший художник в жанре фэнтези.

Мастер-класс: Рисуем как легенда.

40 Брайан Фрауд

Интервью: Фейри не всегда милые и игривые.

46 Марк Поттс

Мастер-класс: Как изображать фейри.

50 Джеймс Гарни

Интервью: Художник рассказывает о Динотопии.

Мастер-класс: Теория искусства Джеймса Гарни.

62 Родни Мэтьюз

Интервью: Инопланетные виды и существа.

Мастер-класс: Как рассказывать истории в своих картинах.

66 Крис Фосс

Интервью: Выдающийся художник-фантаст.

70 Петер Одековен

Мастер-класс: Научно-фантастические истории.

74 Сид Мид

Интервью: Изучаем карьеру и работы.

80 Фрэнсис Цай

Мастер-класс: Картины, на создание которых вдохновил фильм «Бегущий по лезвию».

84 Дэйв Гиббонс

Интервью: Рассказывает создатель Хранителей.

Мастер-класс: Как рисовать героев вроде Роршаха.

94 Чарльз Весс

Интервью: Работы создателя комиксов.

Мастер-класс: Как рисовать акварелью.

103 Искусство «Подземелий и драконов»

Интервью: Легендарные художники, такие как Ларри Элмор, Тодд Локвуд и Ральф Хорсли, делятся минусами и плюсами работы для игры «Подземелья и драконы».

МАСТЕРА ИЛЛЮСТРАЦИЙ

114 Мелани Делон

Интервью: От интернет-сенсации до профи.

Мастер-класс: Как нарисовать реалистичных фейри.

120 Дэн Скотт

Интервью: Фэнтезийные иллюстрации и описание карьеры.

Мастер-класс: Советы по созданию эльфа-рейнджера.

128 Адам Хьюз

Интервью: Создатель обложек комиксов DC показывает свои картины.

Мастер-класс: Адам рисует Женщину-Кошку.

138 Джон Кирни

Интервью: Успешный самоучка.

Мастер-класс: Рисуем реалистичного циклопа.

144 Рэймонд Суонленд

Интервью: Игры — это только начало!

Мастер-класс: Как использовать индивидуальные техники.

154 Светлин Велинов

Интервью: Восхождение русского к славе.

Мастер-класс: Рисуем классическую для жанра фэнтези сцену.

164 Эндрю Джонс

Интервью: Основатель ConceptArt.org говорит о своих иллюстрациях и амбициях.

Мастер-класс: Эндрю изучает Corel Painter.

174 Кристиан Альцманн

Интервью: Художник ILM открывает все тайны!

Мастер-класс: Традиционный вид цифрового искусства.

КЛЮЧЕВЫЕ НАВЫКИ

182 Боевые позы

Мастер-класс: Узнайте, как помочь персонажу эффективно сражаться и создавать мощные позы в сцене боя.

186 Магические позы

Мастер-класс: Узнайте, как жесты и поза помогают создать динамические волшебные эффекты при рисовании персонажей.

190 Фэнтезийные позы в жанре «квест»

Мастер-класс: Неожиданные приключения означают, что ваши персонажи окажутся во многих разнообразных позах — вот как нарисовать их реалистично.

194 Руководство по пользовательским кистям

Мастер-класс: Ведущий цифровой художник Марта Далиг рассказывает, как сгенерировать и использовать уникальные пользовательские кисти, чтобы добиться реалистичных результатов.

203 Создание и визуализация инопланетян

Мастер-класс: Уэйн Барлоу, один из самых креативных создателей существ в мире, делится советами, как рисовать невероятно реалистичных монстров.

207 Рисуем монстров

Мастер-класс: Боб Эгглтон — ведущий традиционный художник в жанре фэнтези. Он рассказывает, как рисовать крылья, чешую, когти и многое другое.

209 Изучаем материалы

Мастер-класс: Хеннинг Людвигсен учит воссоздавать на картине реалистичные материалы, от джинсы до потертой кожи и шелка.

215 20 советов для художников, рисующих в жанре фэнтези

Мастер-класс: Идет ли речь о мглистых горах или нежных тонах кожи, Хеннинг возвращается, чтобы показать, как добиться профессиональных результатов.

218 Указатель

ГАЛЕРЕЯ

ВДОХНОВИТЕСЬ РАБОТОЙ ЛЕГЕНДАРНЫХ МАСТЕРОВ, СОЗДАВШИХ КУЛЬТОВЫЕ КАРТИНЫ.



Борис Вальехо и Джули Белл

Борис Вальехо — гений из Перу, работающий профессиональным художником с 16 лет, был одним из первых творцов, определивших образ «классических» фэнтезийных иллюстраций в 1960-х. Он создал имя благодаря изображениям Тарзана, Конана-Варвара и Дока Сэвиджа*.

В 1990-х Борис женился на художнице, бодибилдерше и модели Джули Белл, и вместе они создали огромное количество сверхреалистичных картин, воспевающих фантастические и красивые тела энергичных героинь и мифических созданий.

Пара выпустила множество книг и календарей и продолжает подталкивать друг друга двигаться вперед, работая вместе над разными заказами, от рекламных компаний до обложки альбома Мита Лоуфа** Bat out of Hell 3.

“Мы вдохновляем друг друга, наши разумы во многом работают одинаково. Мы проводим вместе 24 часа в день, и нам это не только легко удастся, но и нравится”

МУДРЫЕ СЛОВА ИДЕАЛЬНОЕ ТЕЛО

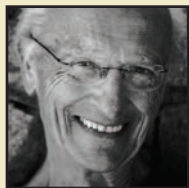
«Рисую, вы воспроизводите в голове маленький файл о человеческом теле и, каждый раз работая с натуры, просто дополняете его и делаете более подробным».

* Док Сэвидж — вымышленный персонаж, впервые появившийся в американских журналах в 1930-х — 1940-х годах. Настоящее имя Кларк Сэвидж-младший — врач, ученый, авантюрист, детектив и эрудит, который «исправляет зло и наказывает злодеев». — Прим. ред.

** Американский рок-певец, кино- и театральный актер. Получил широкую известность после выхода успешного альбома Bat Out of Hell и нескольких песен к кинофильмам. Тираж его альбомов превысил 100 млн экземпляров. — Прим. ред.

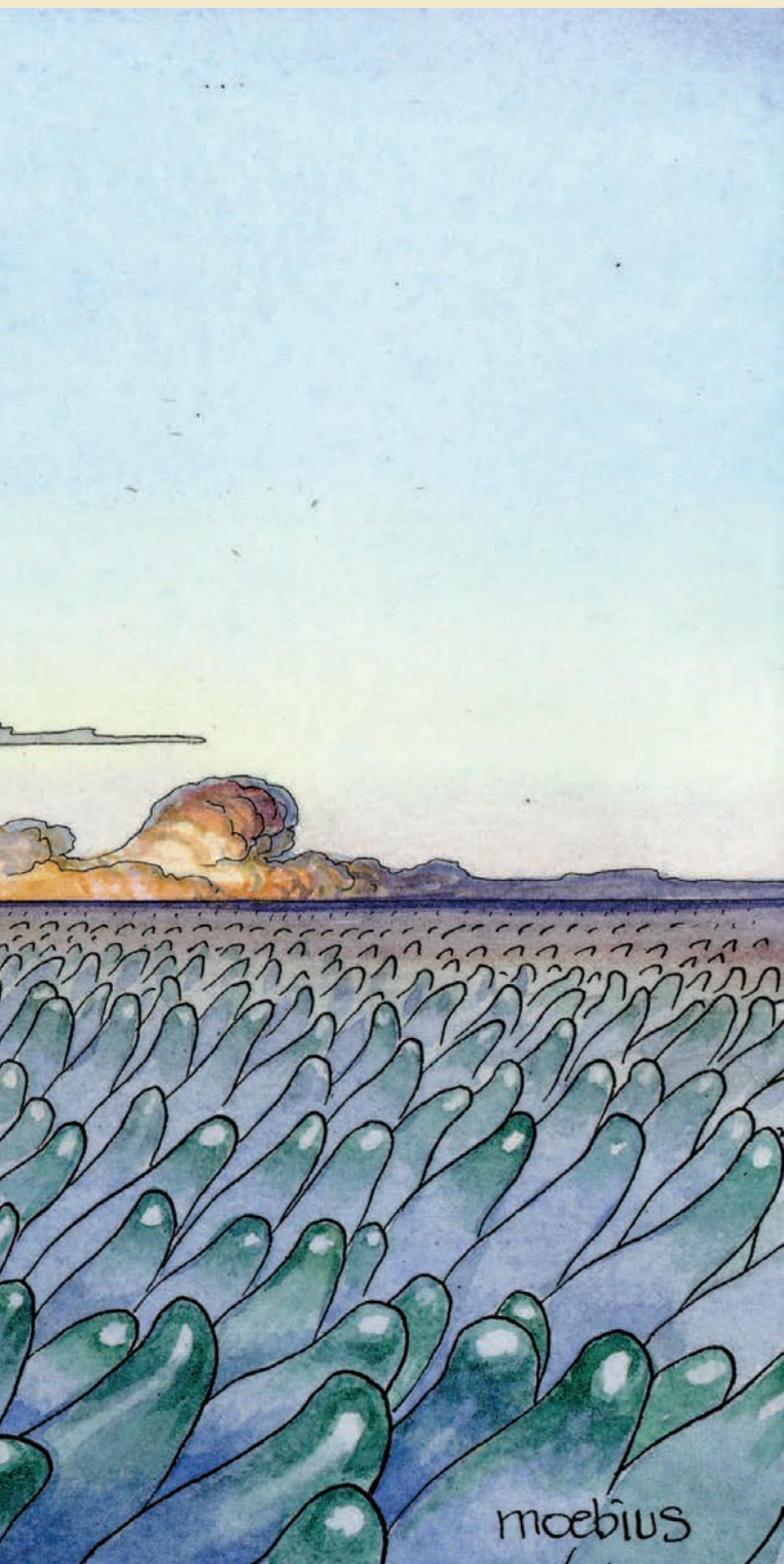






**Жан
«Мёбиус»
Жиро**

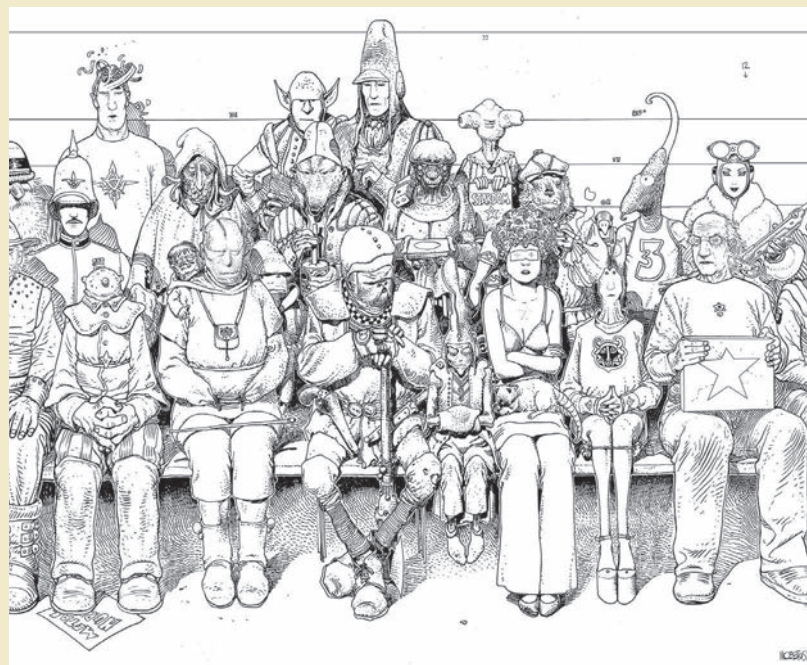
Легко забыть про влияние, которое человек, создавший самых знаменитых фэнтези-персонажей, оказал на комиксы и фантастические иллюстрации. Придумав себе имя «Мёбиус» в 22 года, Жан Жиро (1938–2012) открыл новый мир, слегка сюрреалистический и живущий по законам метафизики. Затем он продолжил формировать облик современной научной фантастики.



© Moebius Productions. All rights reserved 2011.



© Moebius Productions. All rights reserved 2011.



© Moebius Productions. All rights reserved 2011.

“Только начиная работать, я выбрал направление — траекторию ракеты в небе. В конце концов я взорвусь, но не знаю где”

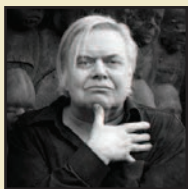
Заработав репутацию благодаря комиксу Blueberry (над которым он работал под псевдонимом «Гри»), в 1970-х Жан открыл издательство «Объединенные гуманоиды»*, ответственное за оригинальную версию журнала Heavy Metal**. Подарив миру «Арзака», Мёбиус популяризировал лишенный текста, нелинейный стиль комиксов. Позже его позвали работать над концепт-артами для фильмов «Чужой» и «Трон», хотя он предпочитал, чтобы его помнили как художника, иллюстрировавшего комиксы. www.moebius.fr

* «Объединенные гуманоиды» (ориг. United Humanoids) — это на самом деле знаменитое французское издательство комиксов Les Humanoïdes Associés, его основатели — собственно, сам Мёбиус, а также Жан-Пьер Дионне, Филипп Дрюйе и финансовый директор Бернар Фаркас. — Прим. ред.

МУДРЫЕ СЛОВА

ЗАБУДЬТЕ ОБ ИДЕАЛЕ

Учитесь у мастера и избегайте мысли, что нужно найти свой индивидуальный стиль: «Во Франции художники хотят стать известными, чтобы их узнавали. Они не стремятся к идеалу, они ищут стиль. Я же ищу правду».



Ханс Рудольф Гигер (1940–2014)

Неважно, любите ли вы или терпеть не можете его темные стилизованные иллюстрации; если вы хоть немного интересуетесь цифровыми картинками, то, скорее всего, узнаете рисунки Х. Р. Гигера.

Начиная с 1970-х, он двигался по пути, превратившему его из неизвестного швейцарского сюрреалиста в популярного художника, получившего «Оскар» благодаря культовой работе над «Чужим».

Гигер смешивал эротические темы и элементы с эстетикой, включающей в себя биомеханику и фантастический реализм. Его уникальный стиль вдохновил бесчисленное множество художников.

В 1998 году был создан музей Гигера в Шато-Сен-Жермен в древнем городе Грюйер. Это событие ознаменовало изменение в отношении Гигера к скульптуре и архитектурному дизайну (который он изучал в колледже). www.hrgiger.com

“Сначала я понятия не имел, что именно делаю. Просто нарисовал облака, потом добавил глаз...”

МУДРЫЕ СЛОВА

СОЗДАЕМ ФИЛЬМЫ

«Работая над „Чужим“, я провел в студии семь месяцев.

Если хотите сделать что-то по-настоящему хорошее, нужно путешествовать и сотрудничать с кинотворцами».







© Sony Computer Entertainment Inc.



Крейг Маллинс

Крейг Маллинс одним из первых взялся за цифровое искусство в 1990-е, покорил миры промышленного дизайна и иллюстраций и поработал над такими проектами как «Матрица: Революция», Halo и Fallout 3. Он является непревзойденным создателем цифровых картин.

Крейг осторожно отвечает на вопросы о специфике своей техники, но становится намного более открытым, когда его спрашивают о том, как он выбирает идею для рисунка: тест Горшаха, пролитые чернила, бредовые сны,

шутки и ментальные эксперименты — список можно продолжать и продолжать.

Маллинс завершил изучение традиционного рисунка в 1990-е и ушел в цифровое искусство из-за его скорости и гибкости в плане коммерческих заказов. Осознавая недостатки инструментов, он говорит: «Так как цифровые материалы невероятно пластичны, лени легко взять верх». В его резюме значатся обложки и концепт-арты для игр и фильмов, примеры индустриального дизайна и иллюстрации, а также живопись. Поэтому подобное обвинение нелегко бросить в адрес Крейга. www.goodbrush.com



© Microsoft Corporation.



“ Мой стиль представляет собой сочетание разных вещей — то, что застрекает в голове, как листья, прилипшие к влажному леденцу ”



© 2009 Bethesda Softworks LLC.

МУДРЫЕ СЛОВА

ОСТАВАЙТЕСЬ ОТКРЫТЫМИ

«Не забывайте: то, что нравится вам сейчас, может измениться через пять лет. Если вы понимаете это, значит, можете расти. Мысль о том, что вы знаете истину, — иллюзия...»





Майк Миньола

Поработав в Marvel контуровщиком в начале 1980-х, Майк целое десятилетие прыгал из Marvel в DC и обратно, рисуя Бэтмена, Тора и «Космическую одиссею», прежде чем создать свое самое любимое творение.

«Хеллбой» был создан просто так, во время проведения комикс-конвенции в 1993 году, и быстро продемонстрировал всем уникальный стиль Майка, как и значительное влияние на него разных жанров. А когда в 2004 году вышел одноименный фильм Гильермо дель Торо, Миньола превратился из иллюстратора комиксов в известного на весь мир художника.

Первая история про Хеллбоя была написана в 1994 году, и с тех пор персонаж появлялся во многих медиа. Два анимационных фильма «Хеллбой», две киноленты и несколько спин-оффов подарили Майку и его детищу многочисленные награды. Всего один персонаж породил так много работы, что Миньола позволил другим художникам вносить свой вклад в продолжение комиксов о Хеллбое. Однако это адское творение продолжает быть популярным даже 25 лет спустя после его возникновения.

www.artofmikemignola.com

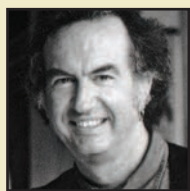
«Я долгое время продумывал образ, поэтому рисовать персонажа было весело. И в голову пришло только одно имя: «Хеллбой»»



© Photo by Christine Mignola

МУДРЫЕ СЛОВА стиль имитации

«В старшей школе мне хотелось быть Фрэнком Фразеттой. Я многому научился, копируя его. А позже прошел через другие фазы, когда желал походить на других художников. Теперь люди смотрят на мои иллюстрации и даже не знают, кто оказал на меня влияние, и мне это нравится».



Уильям Стаут

Плодотворный художник Уильям Стаут попал в индустрию в 1960-х, и его работы представляли собой различные формы иллюстраций и дизайна. Начав с андеграунд-сцены комиксов в США, он уже работал всюду, когда мир возжаждал все, связанное с научной фантастикой в 1970-х. Уильям успешно трудился над фильмами и уже попробовал себя во многих ролях, от художника-раскадровщика до сценографа в более чем 30 проектах.

Уильям — поклонник естественной истории, и его рисунки часто представляют собой точную реконструкцию доисторической жизни. Он уезжал на несколько месяцев в Антарктику и Патагонию, что вдохновило его на уход из киноиндустрии и решение посвятить себя живописи (а также многочисленным иллюстрациям). Начиная с 1970 года, Стаут не пропускает ни одного Комик-Кона в Сан-Диего, гордо продвигает искусство комиксов и отстаивает права художников.
www.williamstout.com

«Наблюдение за природой и жизнью дарит мне много идей»

МУДРЫЕ СЛОВА

МИСТЕР ХОРОШИЙ ПАРЕНЬ

«Я видел, как другие профессионалы оскорбляют своих фанатов... Мое отношение можно описать так: приди и веди себя мило. На то, чтобы быть хорошим, уходит много энергии, как и на то, чтобы быть придурком. Так почему бы не вести себя нормально?»



«Выйдите и взгляните на мир, познакомьтесь с различными культурами, странами и феноменами. Не нужно проживать приключения других — создайте собственные»