

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	07	Дэниел Ландерман (<i>Daniel Landerman</i>)	158
Уссама Агаззум (<i>Oussama Agazzoum</i>)	08	Тибо Леклерк (<i>Thibault Leclercq</i>)	166
Амагойя Агирре (<i>Amagoia Agirre</i>)	14	Раэль Ли́ра (<i>Rael Lyra</i>)	174
Готье Алфиревич (<i>Gautier Alfirevic</i>)	20	Макс Маршалл (<i>Maxx Marshall</i>)	180
Ричард Андерсон (<i>Richard Anderson</i>)	26	Рамон Маскарос (<i>Ramón Mascarós</i>)	186
Нуржан Беккалиев (<i>Nurzhan Bekkaliyev</i>)	32	Виттория Мачьочи (<i>Vittoria Macioci</i>)	192
Тано Бонфанти (<i>Tano Bonfanti</i>)	36	Рамон Нуньес (<i>Ramón Nuñez</i>)	196
Нил Брок (<i>Neal Brock</i>)	44	Микаэла Ньенабер (<i>Michaela Nienaber</i>)	204
Бруно Бьяцотто (<i>Bruno Biazotto</i>)	50	Йевон Парк (<i>Yewon Park</i>)	210
Ян Вессбехер (<i>Jan Weißbecher</i>)	56	Мария Полякова (<i>Maria Poliakova</i>)	216
Пенко Гелев (<i>Penko Gelev</i>)	62	Хьюго Ричард (<i>Hugo Richard</i>)	224
Александр Головатюк (<i>Aleksander Golovatyuk</i>)	68	Сикосан (<i>Sykosan</i>)	230
Хосе Гомес (<i>Jose Gómez</i>)	72	Кася Слупецка (<i>Kasia Słupecka</i>)	236
Эндрю Гудро (<i>Andrew Goudreau</i>)	80	Фернанда Суарес (<i>Fernanda Suarez</i>)	240
Торстен Гунст (<i>Torsten Gunst</i>)	86	Гаспар Сюмьер (<i>Gaspard Sumeire</i>)	248
Випин Джейкоб (<i>Vipin Jacob</i>)	92	Руби Ся (<i>Ruby Xia</i>)	254
Селин Джилъо (<i>Céline Giglio</i>)	98	Чжи Хуэй Тань (<i>Tan Zhi Hui</i>)	262
Дани Диес (<i>Dani Díez</i>)	106	Жизель Укарди (<i>Giselle Ukardi</i>)	266
Сухеб Зако (<i>Suheb Zako</i>)	112	Люк де Хаан (<i>Luc de Haan</i>)	272
Мейбл Йе (<i>Mabel Ye</i>)	116	Бет Хоббс (<i>Beth Hobbs</i>)	278
Трудити Кастл (<i>Trudi Castle</i>)	122	Ассаф Хоровиц (<i>Assaf Horowitz</i>)	284
Аманда Кильстрём (<i>Amanda Kihlström</i>)	130	Афу Чань (<i>Afu Chan</i>)	292
Ковек (<i>Koveck</i>)	136	Оливер Эдмарк (<i>Oliver Ödmark</i>)	298
Альберто Корсо (<i>Alberto Corzo</i>)	142	Энди Эстрада (<i>Andy Estrada</i>)	304
Мариано Кортесе (<i>Mariano Cortese</i>)	148	Марек Яроцки (<i>Marek Jarocki</i>)	310
Кейтлин Курилич (<i>Caitlyn Kurilich</i>)	152	Художники	314



ПРЕДИСЛОВИЕ

Лучшие работы любого художника начинаются с простого скетча. Независимо от того, создан ли эскиз карандашом, чернилами или сразу на графическом планшете, является ли он попыткой зафиксировать уже имеющуюся идею или придумать новую, большинство художников согласится с тем, что этап исследования является ключевым в их творчестве и развитии. Скетчинг — это время для экспериментов, ошибок, открытий, возвращения задумки от идеи до полноценной концепции.

В данной серии книг уже выходили издания, посвященные *фэнтези* и *научной фантастике*; но мы поняли, что множество замечательных тем и талантливых художников нельзя однозначно отнести к одной из этих категорий. Что насчет обычных людей? Мультяшных животных? Портретов? В «От идеи до скетча: персонажи» мы собрали все разнообразие перечисленных работ. Здесь вы найдете

множество чудесных персонажей: волшебных, чудовищных, фантастических, забавных, похожих на людей зверей и даже на пончики. Общее у них одно: стремление создателей к идеальному дизайну персонажей. Представленные в книге художники стараются передать особенности характера своих героев, их жесты и даже эпизоды из жизней.

Мы счастливы, что в этой книге нам удалось собрать для вас столь разнообразные и неординарные работы — это более сотни персонажей, обитающих в фантазии и на страницах скетчбуков пятидесяти великолепных концепт-художников, комиксистов, иллюстраторов, аниматоров. Мы надеемся, что вам понравится эта замечательная подборка и что она вдохновит вас на создание собственных персонажей, какими бы вы их ни придумали.

МАРИСА ЛЬЮИС,
Редактор 3dtotal Publishing



УССАМА АГАЗЗУМ

white-leyth.com

(Oussama Agazzoum)

Все рисунки © Oussama Agazzoum

Я вырос в небольшом городе в Марокко и учился на инженера-электрика, пока не решил воплотить в жизнь детскую мечту — стать художником. Большую роль в жизни детей из стран Ближнего Востока и Северной Африки, особенно тех, кто родился в конце 1980-х и первой половине 1990-х, сыграли определенные аниме-сериалы. Я не был исключением и смотрел много аниме, а после каждого эпизода хватал первую попавшуюся школьную тетрадь, чтобы нарисовать всех увиденных персонажей. «Покемон», «Дигимон», даже «Югио!» (Yu-Gi-Oh!) являлись важной частью моего детства и оживляли во мне желание создавать персонажей и существ, которые были бы столь же выразительны, как герои обожаемых мной сериалов. Я даже пробовал придумывать образы, которые могли бы стать частью миров этих аниме-сериалов. Не могу выразить словами, какие чувства вызвала мысль, что плоды моих трудов могут появиться на экранах телевизоров и принести радость другим детям. Было бы несправедливо не разделить авторство моих работ с живущим внутри меня ребенком, который до сих пор радуется каждому завершённому мной рисунку.

Мой подход к скетчам немного спонтанен. Сначала мне в голову приходят интересные, но еще незаконченные формы и образы. Затем я перебираю различные идеи, пока они не сложатся в историю, которая вдохнет в них жизнь.



ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Мой основной источник вдохновения — это мир фэнтези во всех его проявлениях. Невозможно передать, насколько он влияет на меня как на художника. Например, эльфы с их высокими и безупречными фигурами, расшитыми одеяниями, несравненным мастерством владения клинком, глубокой связью с природой. Сумею ли я когда-нибудь создать нечто столь же прекрасное? Потому я и люблю изучать традиции, культуры, моду, смотреть фильмы и играть в игры — чтобы создавать миры, основанные на нашем мире, в которых каждый сможет найти что-то родственное.

МАТЕРИАЛЫ

Я пользуюсь в основном механическими карандашами, обычно 0,5 мм, так как они позволяют достичь наибольшей детализации на привычных мне форматах бумаги — А4 и меньше. Карандаш с грифелем 2H для легкого базового наброска, затем 2B или 4B для более темных линий и проработки деталей. Для меня это самый быстрый и эффективный способ рисовать и фиксировать мои задумки. Иногда я также пользуюсь брашпенами и линерами различных размеров, чтобы получить линии разной толщины: они подходят как для детализации скетчей, так и для рисования с натуры, и делают линии моего рисунка более уверенными.

Для обработки скетчей я использую Adobe Photoshop. Чтобы сделать контуры более интересными, я беру инструмент «Пластика» (Liquify). Иногда я добавляю цифровые цвета после, а иногда — пропускаю этап традиционного рисунка и сразу, без эскиза, обозначаю контуры, цвет и свет.

ТЕХНИКИ РИСОВАНИЯ

Одно из моих любимых упражнений — «отключить» мозг и просто придумывать интересные очертания. Я начинаю делать маленькие спонтанные зарисовки без четкой конечной идеи, что позволяет мне не сдерживать себя в «скучной» зоне, теряясь в размышлениях о функциональности, правдоподобии или сюжете в основе дизайна. Это упражнение позволяет создать библиотеку разнообразных образов персонажей, из которых я в любой момент могу выбрать один конкретный, чтобы доработать его.

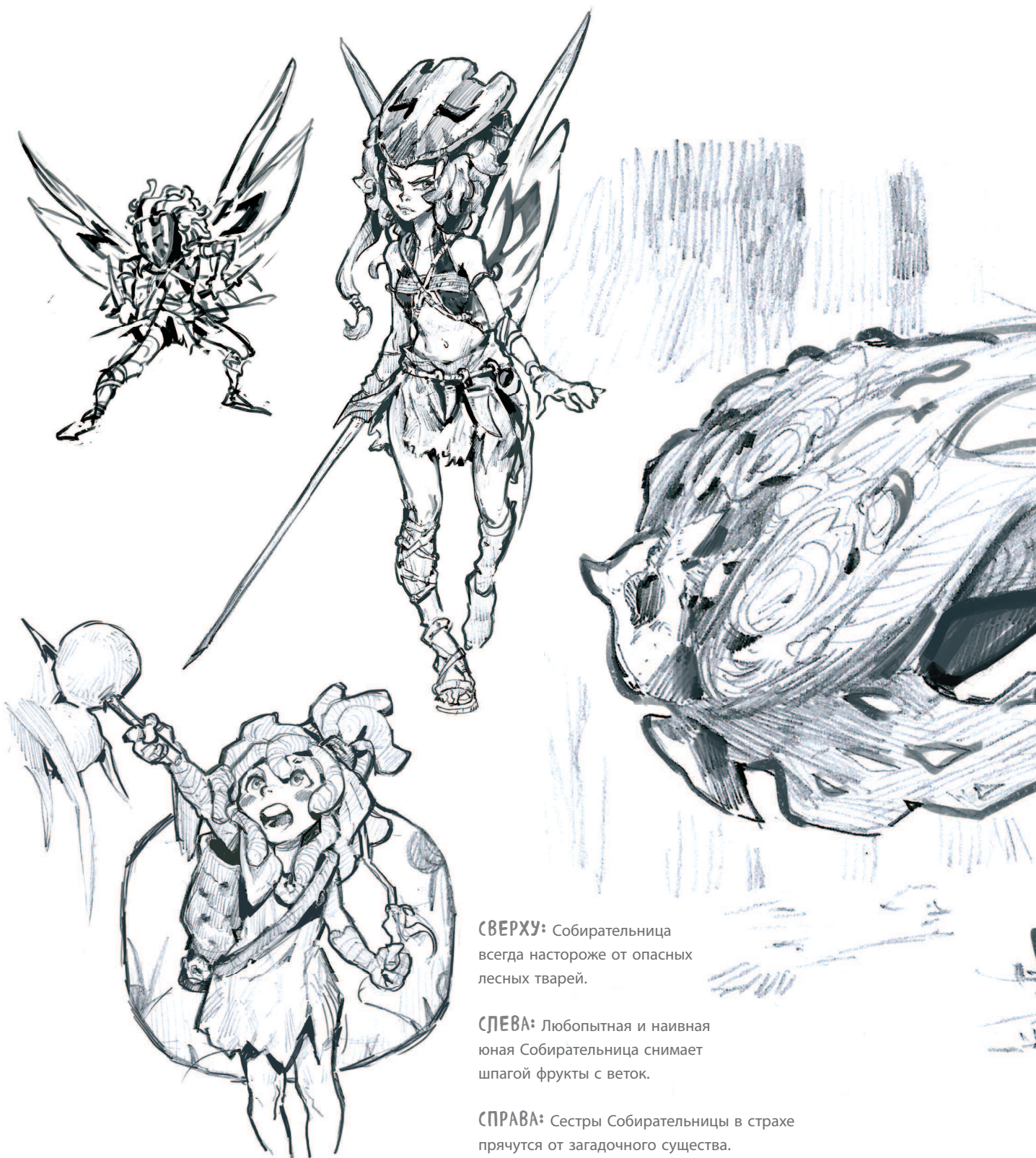
Но когда у меня есть конкретная задумка, которую я хочу развить для себя или для работы, то мне нравится начинать с проработки функциональности дизайна, создания истории персонажа и внесения в его образ узнаваемых деталей из реального мира. Если мне кажется, что рисунок теряет выразительность, я возвращаюсь к своим зарисовкам и либо преувеличиваю какие-либо его детали, либо добавляю нечто неожиданное.

«МОЙ ОСНОВНОЙ ИСТОЧНИК ВДОХНОВЕНИЯ — ЭТО МИР ФЭНТЭЗИ ВО ВСЕХ ЕГО ПРОЯВЛЕНИЯХ. НЕВОЗМОЖНО ПЕРЕДАТЬ, НАСКОЛЬКО ОН ВЛИЯЕТ НА МЕНЯ КАК НА ХУДОЖНИКА».



СЛЕВА: Каждое магическое заклинание — танцевальное представление.

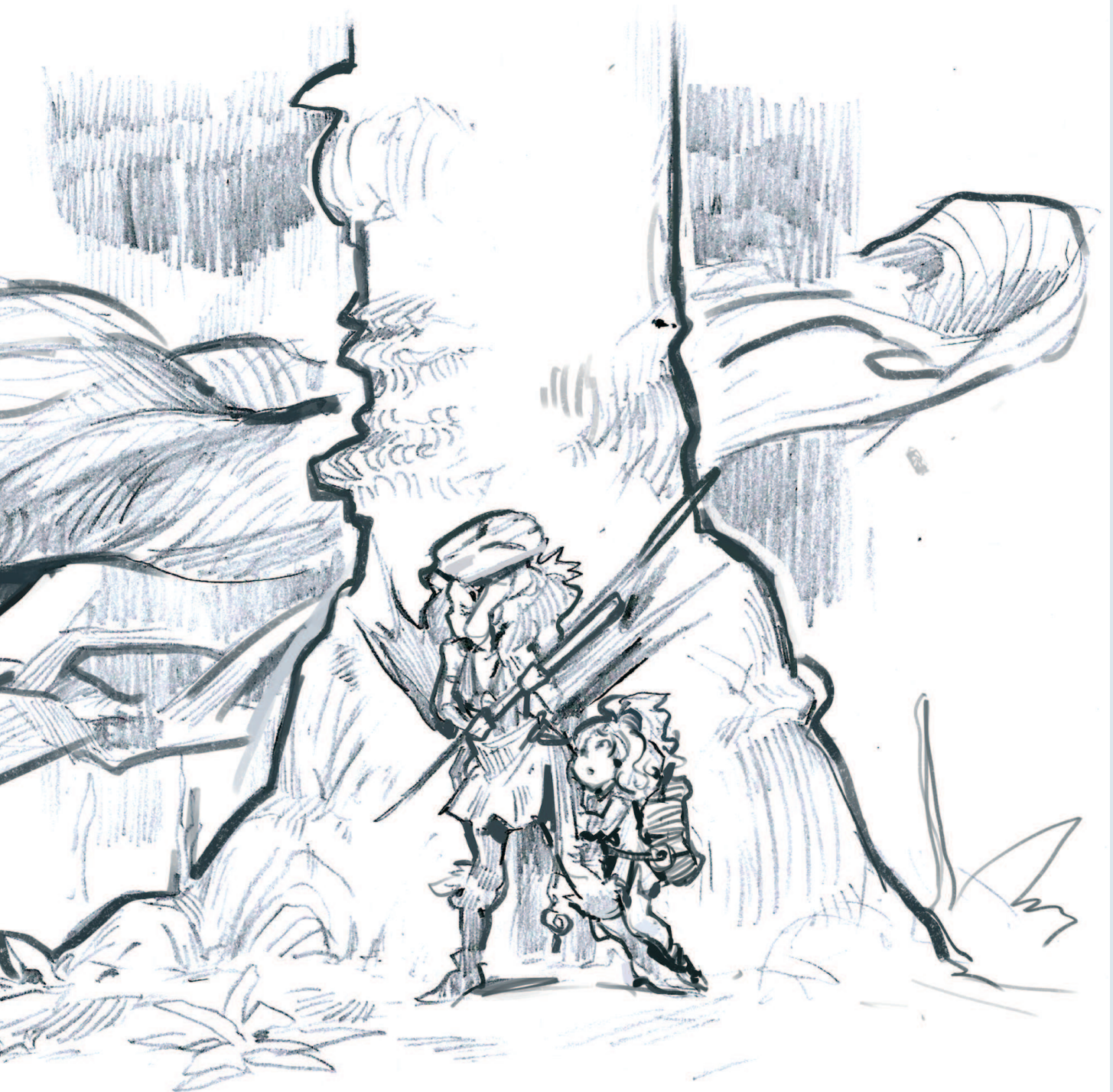
СПРАВА: Четырехглазый Двуручник обрел нового владельца!

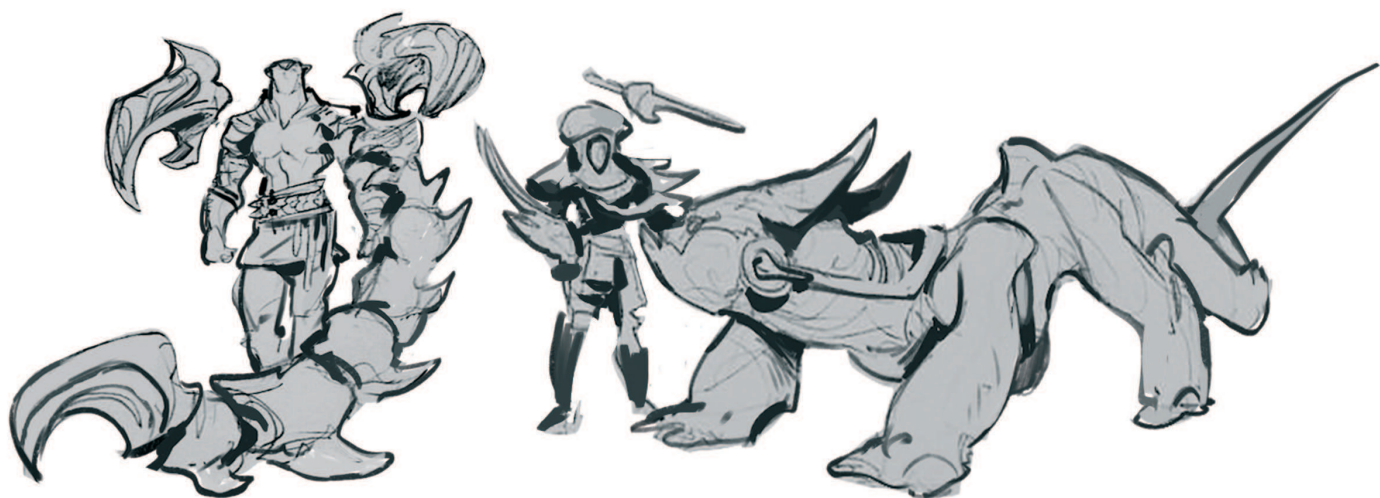


СВЕРХУ: Собирательница всегда настороже от опасных лесных тварей.

СЛЕВА: Любопытная и наивная юная Собирательница снимает шпагой фрукты с веток.

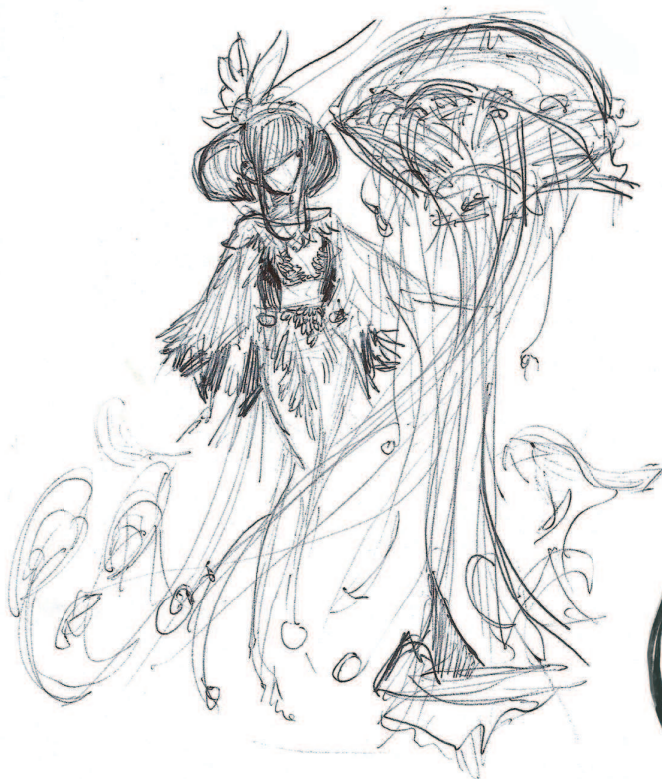
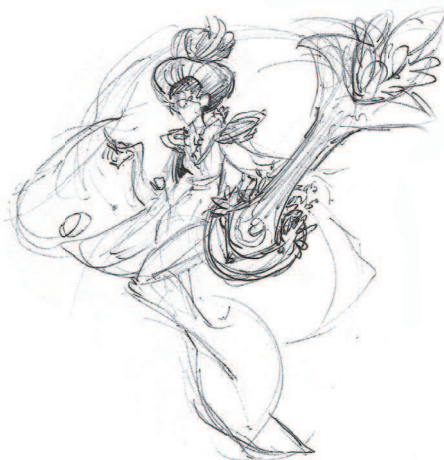
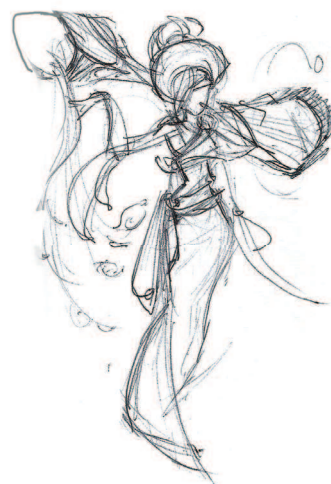
СПРАВА: Сестры Собиральницы в страхе прячутся от загадочного существа.





СЛЕВА: Миниатюры, нарисованные в режиме «отключенного мозга», используются при необходимости.

СПРАВА: Наброски дизайна персонажа-музыканта. Она отказалась от славы и известности, чтобы выступить перед животными — более благодарной аудиторией для ее новых «природных» мелодий.





АМАГОЙЯ АГИРРЕ

amagoiaagirre.com

(Amagoia Agirre)

Все рисунки © Amagoia Agirre

Скетч — моя любимая стадия процесса рисования. На этом этапе нет никаких ограничений. Зачастую я даже не планирую заканчивать рисунки, просто получаю удовольствие от процесса, придумываю персонажей и их истории по ходу дела, не зная, кем они станут, вплоть до завершающих штрихов. Также скетчи — моя «визуальная библиотека», к которой можно вернуться в любой момент, чтобы выудить задумку или концепт для цельной работы. Я считаю, что очень полезно пролистывать старые скетчбуки и заново открывать давно позабытые идеи.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Я вдохновляюсь практически всем, что меня окружает. Но более всего прочего — художественными произведениями. Могу с уверенностью сказать, что на меня повлияли абсолютно все фильмы, книги и комиксы, которые я когда-либо смотрела или держала в руках.

Фэнтези всегда был моим любимым жанром. Романтизм классических рыцарских романов и народных преданий с детства запал мне в душу и стал одним из главных источников вдохновения для творчества.

Еще меня воодушевляют путешествия. Среди давно заброшенных руин или на шумной городской улице — в моей голове всегда возникают проблески идей или историй, которые я превращаю в рисунки.

МАТЕРИАЛЫ

Пользуюсь тем, что доступно в зависимости от того, где нахожусь. Для обводки контура я использую мою любимую ручку Pilot 0,4 мм, кисти Pentel и тушь. Для карандашных рисунков мне подходят карандаши с грифелем HB и механический карандаш, для эскизов — 3H. Финальные штрихи наношу маркерами Tombow. Но если я не дома и всех материалов нет под рукой, то я рисую шариковой ручкой (очень недооцененный инструмент, позволяющий великолепно контролировать силу нажима) на обычной офисной бумаге.

ТЕХНИКИ РИСОВАНИЯ

Я применяю разные подходы в зависимости от того, что и чем я рисую. Мне не нравится делать карандашные эскизы для чернильных рисунков — для начала потому, что мне кажется, будто такой подход портит весь рисунок, а еще потому, что я считаю это удачной возможностью потренироваться контролировать линии. Когда рисунок закончен, в некоторых случаях я маркерами добавляю тон.

Если я рисую карандашами, то обычно делаю первоначальный набросок карандашом с грифелем H, а затем добавляю детали карандашом HB или механическим карандашом.

СПРАВА: Наброски персонажей.

Я начала рисовать ручкой Pilot 0,4 мм, но поняла, что мне нужно больше контроля, — и сменила ее на шариковую.



