




От идеи до скетча:

СОВЕТЫ И ЛАЙФХАКИ
50 ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ
ХУДОЖНИКОВ ЖАНРА

ПЕРСОНАЖИ



3dtotalPublishing

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва 2023

УДК 741(075.4)
ББК 85.14я7
Т67

Sketching from the Imagination: Characters
©2017, 3dtotal Publishing

Russian translation rights arranged
with 3dtotal.com Ltd through
Alexander Korzhenevski Agency



© Gautier Alfrevic

Т67

3dtotal.

От идеи до скетча : персонажи; советы и лайфхаки 50 профессиональных художников жанра / 3dtotal. — Москва : Эксмо, 2023. — 320 с.

ISBN 978-5-04-171189-4

Рисунок от силуэта, эксперименты с шариковыми ручками и линерами, новые возможности в цифровых программах — в этой книге собран опыт 50 ведущих художников со всего мира: от США и Канады до Казахстана и Малайзии. Вместе с этим артбуком вы заглянете в скетчбуки и папки на компьютере лучших иллюстраторов, комиксистов, дизайнеров и художников по персонажам. Вы посмотрите, как создаются герои в различных техниках и жанрах, от sci-fi до киберпанка, какие советы могут дать опытные профессионалы новичкам и с чего стоит начать, чтобы прокачать свои навыки и стать одним из лучших в этой области.

УДК 741(075.4)
ББК 85.14я7

© Оформление.
ООО «Издательство
«Эксмо», 2023
© Рывтин А., перевод
с английского, 2022

ISBN 978-5-04-171189-4

СОДЕРЖАНИЕ

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

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 2Н для легкого базового наброска, затем 2В или 4В 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, правдоподобию 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.

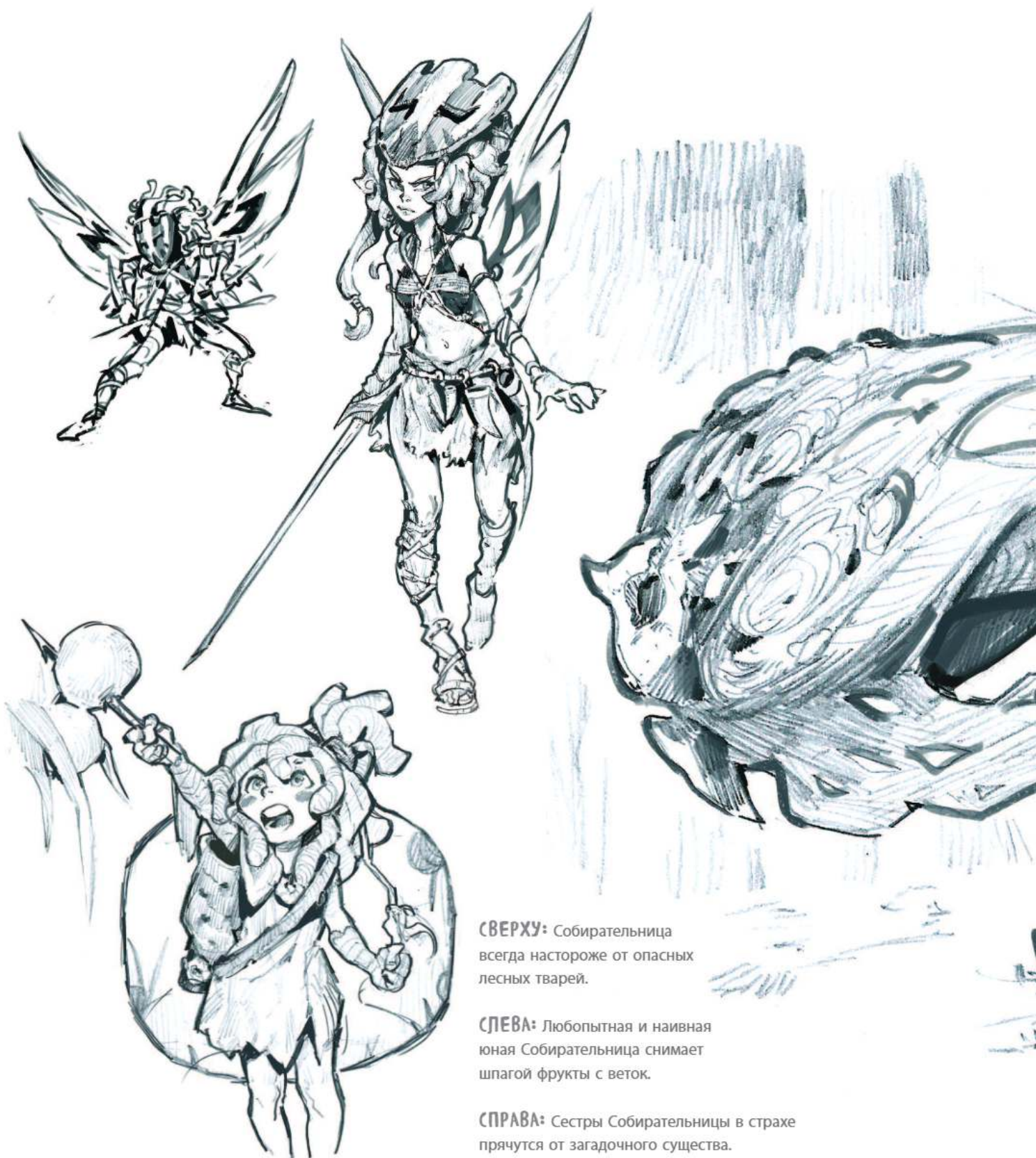
Но когда у меня есть конкретная задумка, которую я хочу развить для себя или для работы, то мне нравится начинать с проработки функциональности дизайна, создания истории персонажа и внесения в его образ узнаваемых деталей из реального мира. Если мне кажется, что рисунок теряет выразительность, я возвращаюсь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

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



СПЛЕВА: 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 Собирательницы в страхе прячутся от загадочного существа.

