



От идеи до скетча

СОВЕТЫ И ЛАЙФХАКИ
50 ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ
ХУДОЖНИКОВ ЖАНРА

МАНГА И АНИМЕ



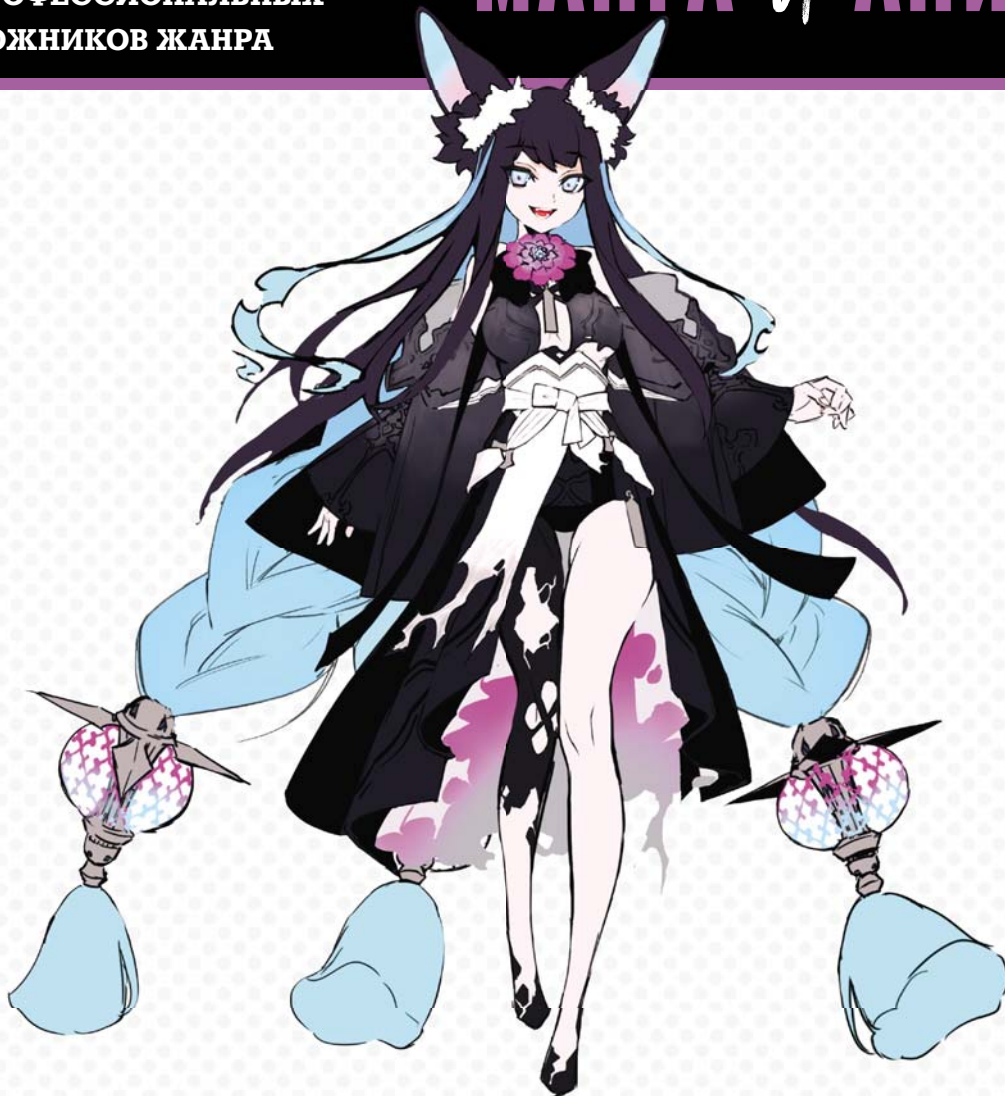
 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

3dtotalPublishing

От идеи до скетча:

СОВЕТЫ И ЛАЙФХАКИ
50 ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ
ХУДОЖНИКОВ ЖАНРА

МАНГА И АНИМЕ



3dtotalPublishing

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Москва 2022

УДК 741(075.4)
ББК 85.15я7
О-80

Sketching from the Imagination:
Anime & Manga © 2020, 3dtotal Publishing
Russian translation rights arranged
with 3DTtotal.com Ltd
through Alexander Korzhenevski Agency

All rights reserved. No part of this book can be reproduced in any form or by any means, without the prior written consent of the publisher. All artwork, unless stated otherwise, is copyright © 2020 3dtotal Publishing or the featured artists. All artwork that is not copyright of 3dtotal Publishing or the featured artists is marked accordingly.

О-80 **От идеи до скетча: Манга и аниме. Советы и лайфхаки 50 талантливых художников из Японии, Южной Кореи, США и других стран мира, посвященные аниме и манге. В ней представлены все жанры и стили, существующие в этих направлениях: от классических рисунков до ультрасовременного киберпанка. Книга позволит заглянуть в мастерские лучших концепт-художников, мультипликаторов и других творческих людей, узнать, чем они вдохновляются, как ищут себя и благодаря чему создают лучшие работы.**

ISBN 978-5-04-156053-9

В новой книге от 3DTtotal Publishing собраны лучшие работы 50 талантливых художников из Японии, Южной Кореи, США и других стран мира, посвященные аниме и манге. В ней представлены все жанры и стили, существующие в этих направлениях: от классических рисунков до ультрасовременного киберпанка. Книга позволит заглянуть в мастерские лучших концепт-художников, мультипликаторов и других творческих людей, узнать, чем они вдохновляются, как ищут себя и благодаря чему создают лучшие работы.

УДК 741(075.4)
ББК 85.15я7

© Абдуллаева Л., перевод на русский язык, 2021
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2021

ISBN 978-5-04-156053-9



Лицевая сторона обложки, верхние изображения

© ТБ Чой и Джон Лам

Лицевая сторона обложки, нижние изображения

© Эйсса Нассер, Сёкуэн, Ватабоку и Нисио Нанора
(на заднем плане)

Изображения на задней стороне обложки

© Джон Лам и Ньюкабэйб (на заднем плане)

Изображения на корешке и на этой странице

© Аканэ Мальбени



СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	05	ЭНН Маулина	162
ФОНГ Ан	06	НАТАЛИЯ Мирамонтес	168
РОДРИГО Бальмаседа	12	МОНЭЙБЛ	174
АХМАД Бейрути	18	НАЧОЗ	180
ВШУСАГИ	24	ЭЙССА Нассер	186
РИЧ Кери	30	НЕССИ	194
ТБ Чой	38	НИСИО Нанора	200
АЛЕКС Чоу	44	НЮКАБЭЙБ	208
ЭРИ Круз	50	ОДЗАКИ Домино	214
ЭММАНУЭЛЬ «Мэнни» Эдико	56	ПАНИПОВС	220
РОРИ Фондевилла	62	СЭД Кэт	226
КОКО Глез	68	СИСОНО	232
САСКИЯ Гутекунст	74	СЁКУЭН	238
ХИШАМ Хабчи	80	ЭНСОН Тан	244
ИНУЯМА	86	ТЭРЧ	248
СВЕТЛАНА Карфидова	92	КОТО Цуми	254
КАДЗУКИ	100	УМАЙРИХ	260
БРАЙС Кхо	106	ДЖЕННИФЕР Фойт (Vhox)	266
МИН Гён Ким (Monggeu)	112	ВАТАБОКУ	272
КОТАЦУ	116	ВУЙЯ	278
КОЁРИН	122	СЮИТИРО Ямамото	284
ДЖОН Лам	128	ЁТТАСУН	290
ДЖИ-ЁН (Мэйт) Ли	134	ХАН-ЮАНЬ Ю (B.c.N.y.)	296
АКИ Ли	140	ВАН-ЯНГ Юн	302
АКАНЭ Мальбени	146	НАЙТ Чжан	308
МАШАК	154	АВТОРЫ	314

Иллюстрация © Найт Чжан





ВВЕДЕНИЕ

Вас приветствуют авторы новой книги от 3DTotal Publishing. В ней мы погрузимся в мир аниме и манги — мультипликации и комиксов, создаваемых в Японии и полюбившихся всему миру. Их влияние на глобальную поп-культуру неоспоримо, начиная с таких классических ретро-образцов, как *Астробой*, и заканчивая неустаревающими аниме для всей семьи, вроде *Покемона*. Особенный, смелый визуальный стиль аниме и манги сразу узнают даже непосвященные. Новичок, копнувший поглубже, легко обнаружит жанры и темы на любой вкус — от сказок и фантастических рассказов до научной фантастики и ужасиков.

Многие художники, работающие в области концепт-арта, дизайна персонажей, иллюстрации и анимации, выросли на таких произведениях, как *Жемчуг Дракона* и *Сейлор Мун*, фильмах студии Ghibli, японских видеоиграх, например, *Final Fantasy*. Веселые, фантастические, серьезные и сложные произведения вдохновили множество художников на поиск собственного уникального стиля и подхода, а кого-то подтолкнули начать карьеру в аниме, манге и смежных сферах. На страницах этой книги вы встретитесь с 50 художниками — людьми разного происхождения из разных стран, нацеленными на привлечение аудитории захватывающим, оригинальным языком аниме и манги. Мы надеемся, что их творчество вдохновит и вас взяться за ручку, карандаш или стилус и приняться за наброски.

Мариса Льюис | Редактор,
3dtotal Publishing



ФОНГ АН (PHONG ANH)

artstation.com/claparo
Иллюстрации © Phong Anh

Я вырос, читая мангу, и учился у моих любимых художников, таких как Акира Торияма, Ёсихиро Тогаси и Дайсукэ Исиватари. Как и большинство детей, я любил разрисовывать школьные учебники каракулями. Моя любовь к изображению персонажей аниме и манги похожа на любовь птенца к тому, что он видит, вылупившись из яйца. Это детское увлечение привело меня к первой работе в качестве художника комиксов для вьетнамского журнала. После нескольких лет сотрудничества с японской компанией по производству настольных игр, этот стиль стал частью моей жизни. Сейчас я работаю над графическими романами для взрослых и симуляторами свиданий в стиле аниме и манги. Мне нравится создавать мистических персонажей, и я все еще каждый день рисую каракули.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Вдохновение приходит отовсюду — иногда его источником служат неожиданные или глупые вещи. Например, стихи, аромат свежего чая, утренний запах цветов после дождя или странная и совершенно бесполезная ручка в форме лебеда, купленная по пьяни ночью. Вдохновить может то, при виде чего вы подумаете: «Вау, в этих запутанных линиях что-то есть — надо бы нарисовать!» Почти все способно мотивировать меня взяться за карандаши, открыть скетчбук и начать рисовать.



ИНСТРУМЕНТЫ

Я нечасто делаю наброски в диджитале, но когда работаю в таком формате, то предпочитаю использовать графический планшет Wacom Intuos Pro или iPad Pro для подбора цветов и разработки идей. Я всегда ношу с собой карманный скетчбук с коричневыми листами, чтобы в любом месте и в любое время взять его и «покалякать». Качество бумаги ужасное, но мне нравится! Обычно я рисую линерами Sakura Pigma Micron толщиной 0,5 мм или перьевыми ручками Lamy. У меня есть механический карандаш с толщиной стержня в 0,5 мм, на который наклеен стикер из моего любимого аниме *Юри на льду* (Yuri!!! On ICE) — когда я беру его, то буквально наполняюсь радостью. Мне нравится экспериментировать со всевозможными инструментами, сидя за письменным столом. Художественные принадлежности сами по себе вдохновляют меня; я люблю ощущения от новой бумаги, новых карандашей и чернил с блестками. Мне сразу же хочется что-то нарисовать.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Для диджитал-арта я использую схожие с традиционным скетчингом методы. Начинаю с грубого наброска в красной или синей гамме, чтобы найти подходящие жесты и основные формы, а затем уменьшаю непрозрачность и перерисовываю изображение более темной кистью. Я предпочитаю рисовать четкими, простыми линиями, будь то традиционный или цифровой формат.

Создавать предварительные эскизы — полезная привычка, но иногда я забываю о первом этапе и приступаю к рисованию без четкого плана или представления о том, что получится в итоге. Иногда стоит идти вперед и намеренно совершать ошибки! Скетчбук — место, где я могу расслабиться. Для меня рисование в нем — будто встреча с близкими друзьями: не нужно пытаться произвести на них впечатление, просто оторвитесь по полной и повеселитесь вместе.

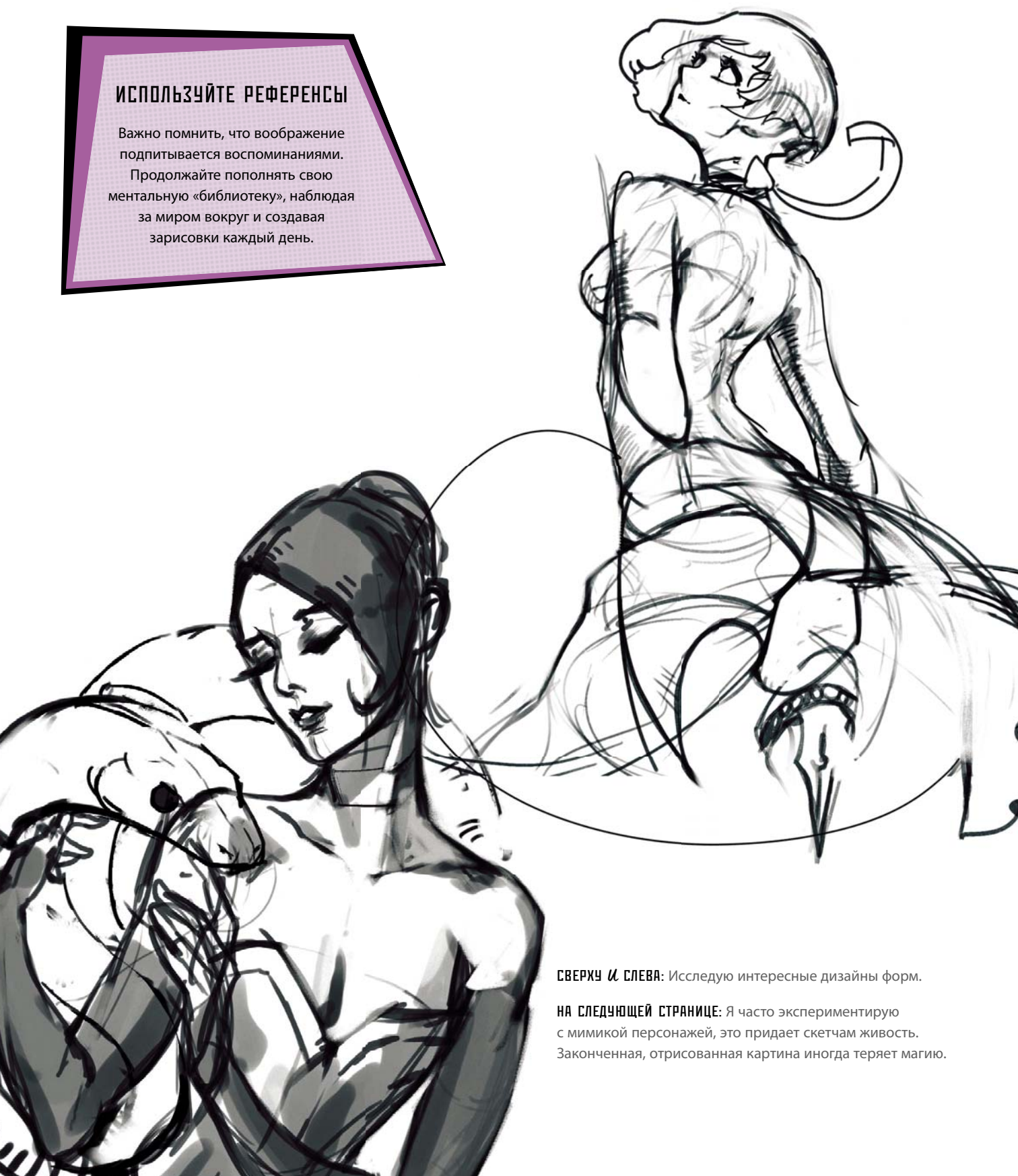
НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Позвольте искусству быть также и инструментом для выражения отрицательных эмоций.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Больше всего мне нравится выполнять скетчи четкими линиями при помощи туши.



ИСПОЛЬЗУЙТЕ РЕФЕРЕНСЫ

Важно помнить, что воображение подпитывается воспоминаниями. Продолжайте пополнять свою ментальную «библиотеку», наблюдая за миром вокруг и создавая зарисовки каждый день.



СВЕРХУ И СЛЕВА: Исследую интересные дизайны форм.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Я часто экспериментирую с мимикой персонажей, это придает скетчам живость. Законченная, отрисованная картина иногда теряет магию.

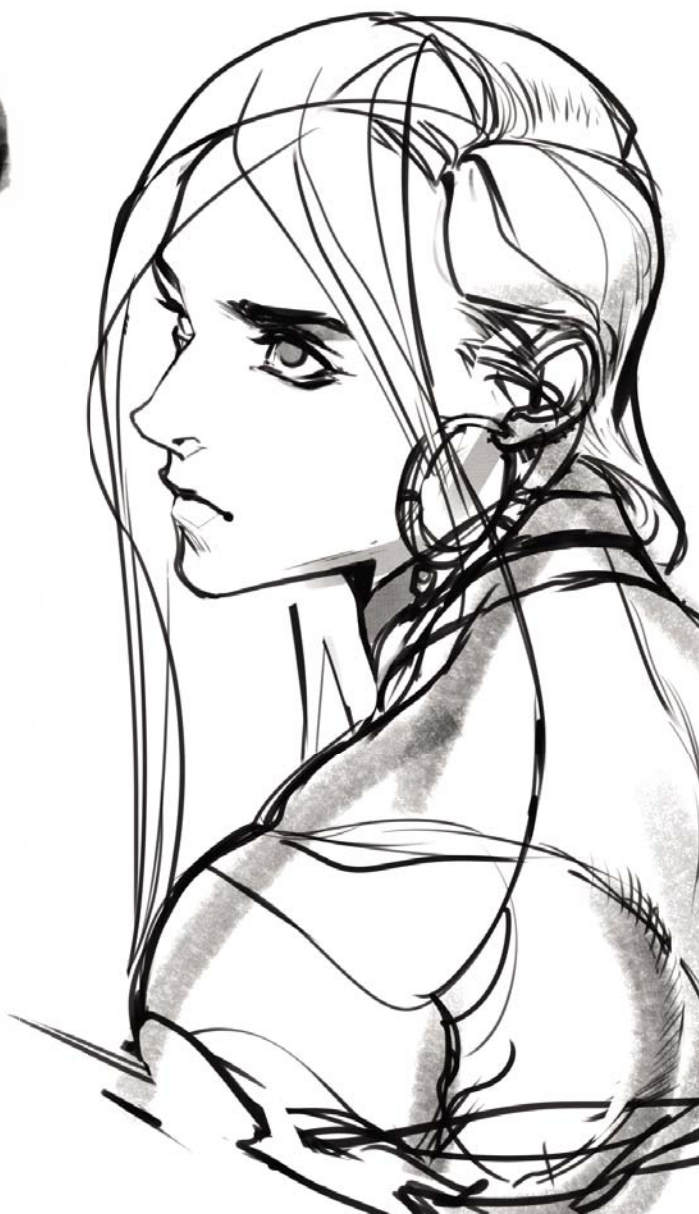


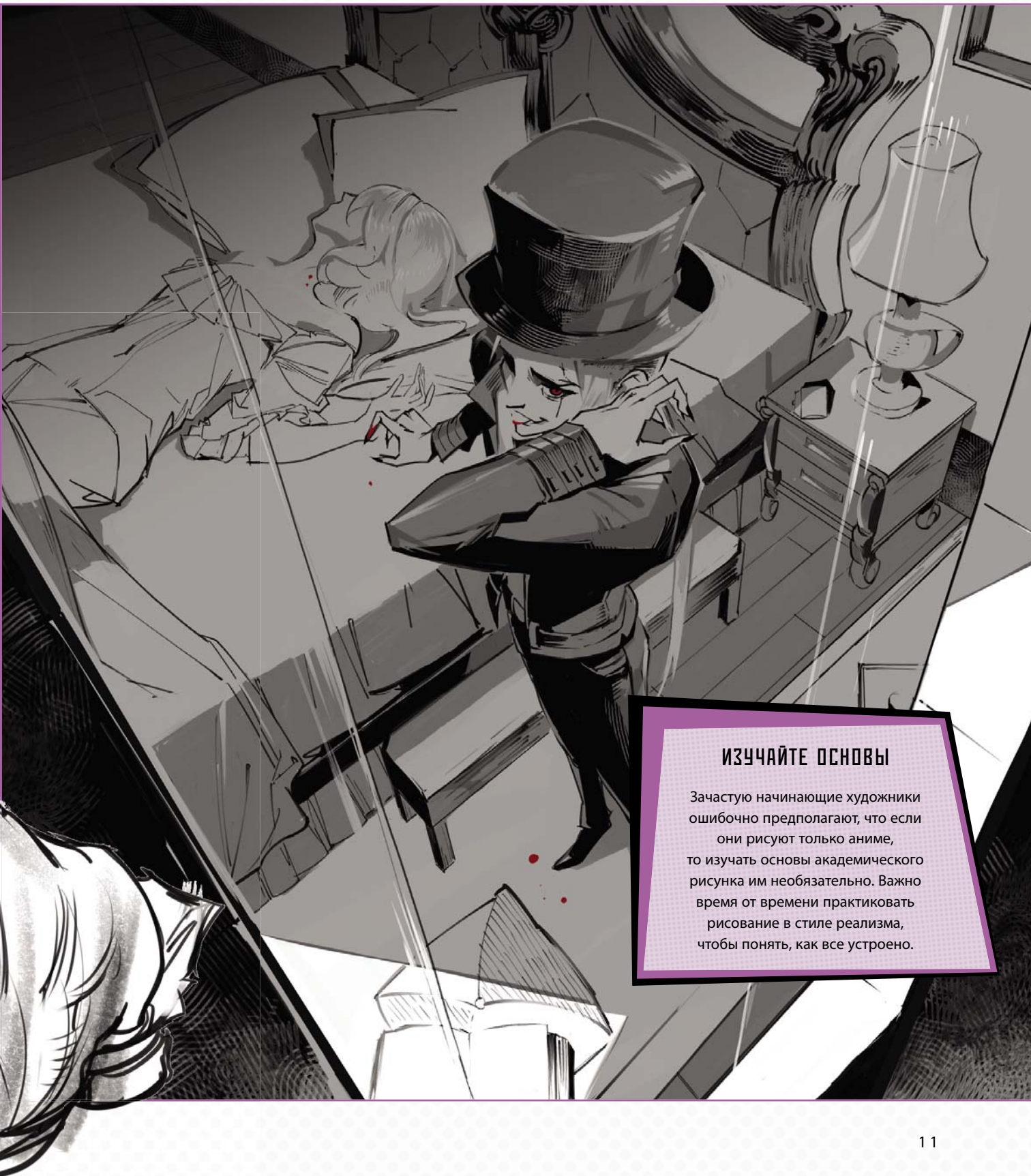


СЛЕВА: «Почему ты выпил мой чай?»

ВНИЗУ: Еще один скетч, в котором я экспериментирую с формой.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: набросок, выполненный для челленджа «Инктябрь» (англ. *Inktober*, ежегодный челлендж для художников, проводимый в октябре). Я совершил ошибку, заиклившись на долгом обдумывании деталей — это был изнурительный труд, и в итоге мне не удалось дальше участвовать в челлендже. Урок усвоен.





ИЗУЧАЙТЕ ОСНОВЫ

Зачастую начинающие художники ошибочно предполагают, что если они рисуют только аниме, то изучать основы академического рисунка им необязательно. Важно время от времени практиковать рисование в стиле реализма, чтобы понять, как все устроено.



РОДРИГО БАЛЬМАСЕДА (RODRIGO BALMASEDA)

artstation.com/levvvvv

Иллюстрации © Rodrigo Balmeda

В жизни есть несколько вещей, которые делают меня счастливым: я люблю оставаться дома с семьей; заботиться о моем коте; проводить ночь за онлайн-играми с друзьями; создавать истории в надежде, что однажды их используют при разработке игр; рассматривать работы любимых художников в портфолио, сериалах и фильмах и рисовать. Даже больше, чем просто рисовать, мне нравится придумывать персонажей. Это увлечение возникло в детстве, когда я лепил фигурки из глины. За последние годы я научился 3D-моделированию в программе ZBrush, но все еще делаю для онлайн-портфолио иллюстрации с участием придуманных мной персонажей.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

В детстве я высоко ценил персонажей аниме и смотрел сериалы *Драконий Жемчуг Зет* и *Сейлор Мун*. Став чуть постарше, я посмотрел аниме *Гуррен-Лагган*, *Принцесса Мононоке* и *Монстр* (основанный на манге Наоки Урасавы). На развитие моего вкуса в дизайне персонажей повлияли видеоигры, аниме и уважение к их художникам и иллюстраторам.

Мне нравится представлять мир, в котором живут придуманные мной герои. Я всегда пытаюсь глубже раскрыть их личности и часто добавляю какие-то интересные детали к образам (например, броню). Мне правда кажется, что это позволяет взглянуть на персонажей под другим углом, делает их более «человечными», — словно дизайн помогает мне рассказывать истории.

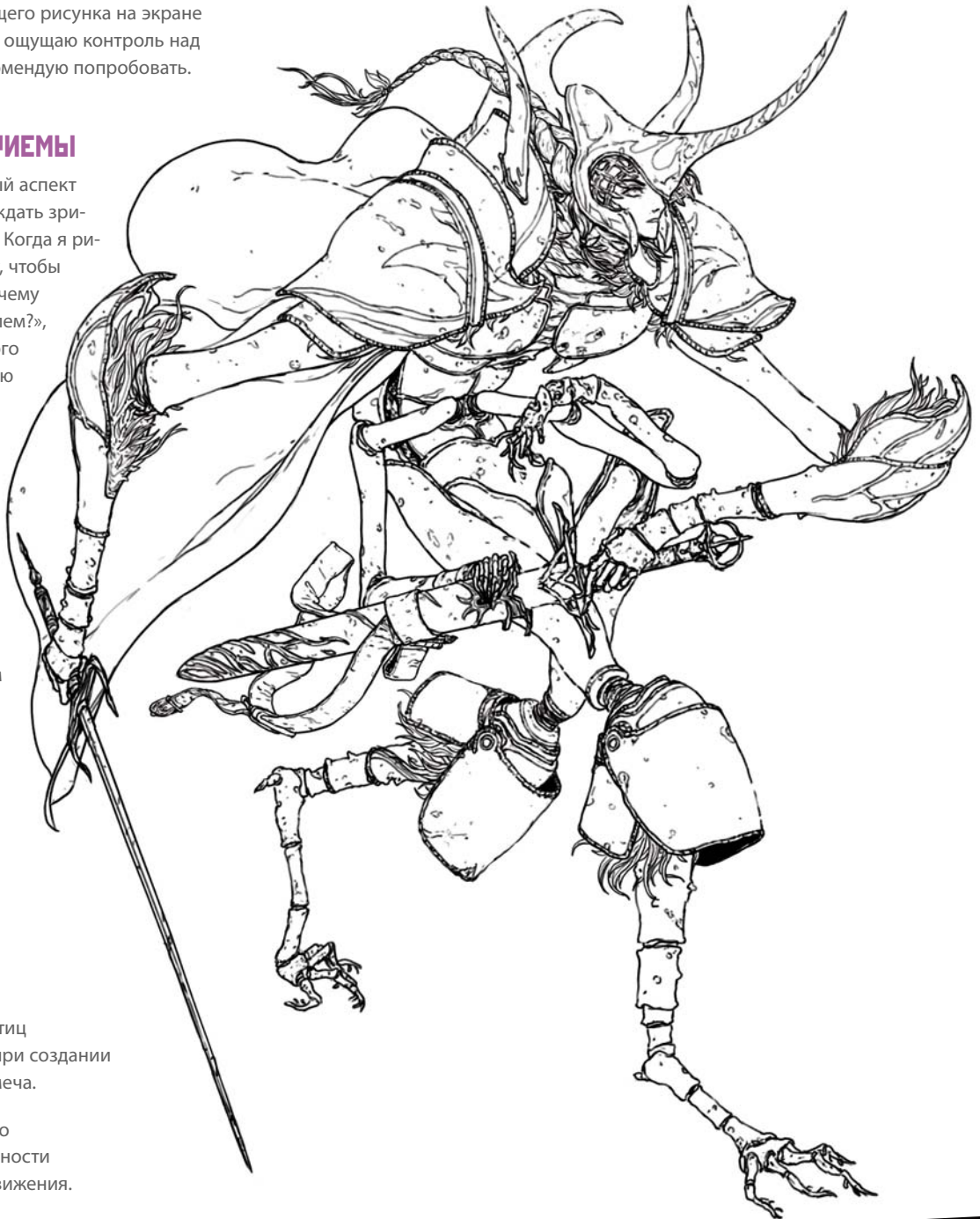


ИНСТРУМЕНТЫ

Сейчас я использую планшет Wacom Cintiq 22 HD — купил его в 2016 году, и он все еще работает! Сначала мне было тяжело привыкнуть к необходимости работать на планшете: ставить его на стол и видеть рисунки на экране довольно неудобно, но потребовалось всего лишь привыкнуть и больше практиковаться. Теперь появление линий будущего рисунка на экране меня завораживает, и я ощущаю контроль над процессом. Очень рекомендую попробовать.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

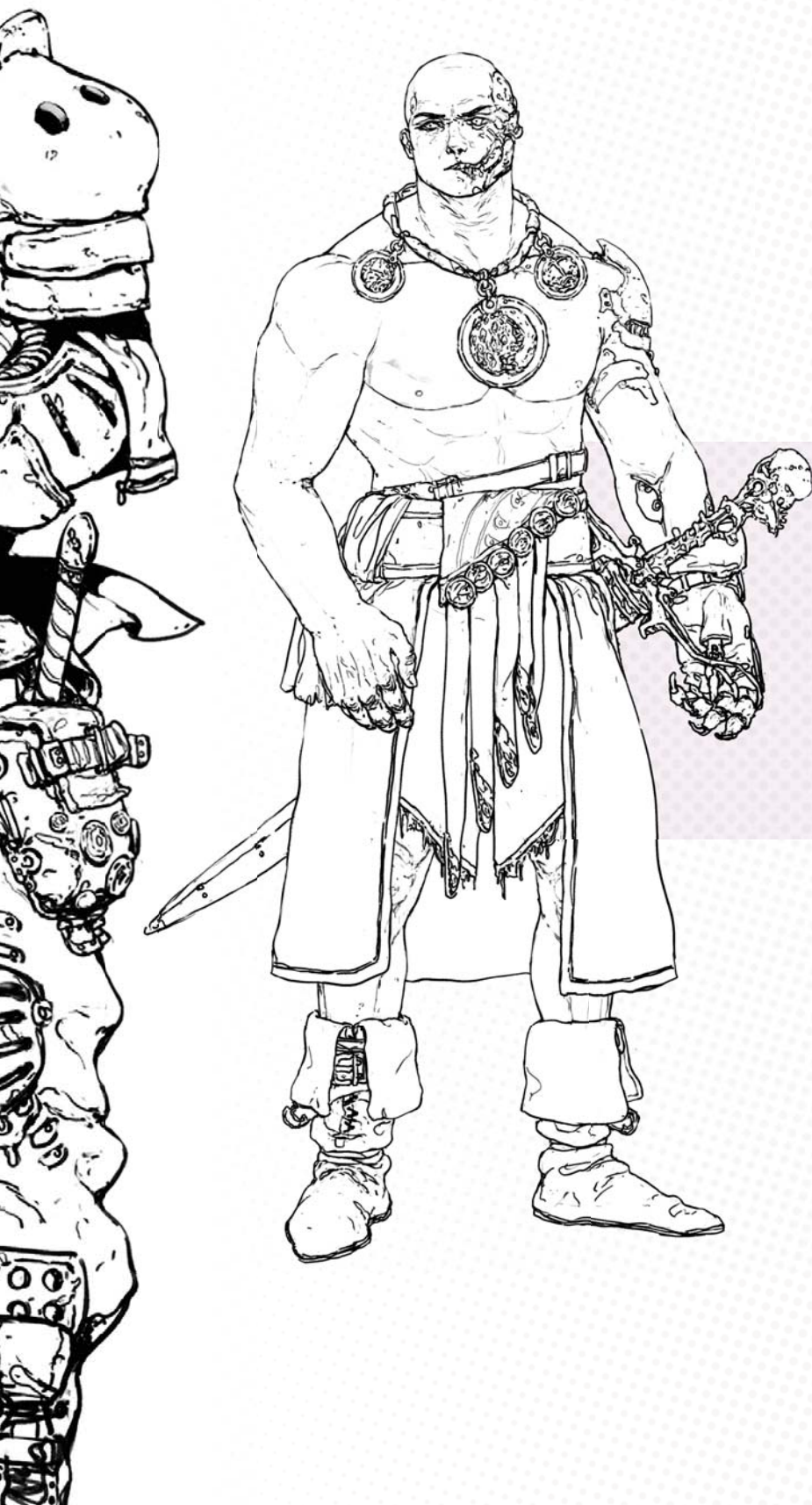
Для меня самый главный аспект любой работы — побуждать зрителя задавать вопросы. Когда я рисую персонажа, то хочу, чтобы зритель спросил: «А почему у него именно такой шлем?», «Доспехи — часть самого персонажа?» Я добавляю подсказки в дизайн, поэтому, внимательнее присмотревшись, каждый найдет ответы на свои вопросы. Таким образом я показываю разные черты героев и превращаю их в нечто большее, чем просто фигуры с мечом в красивых доспехах.



СЛЕВА: Я использовал птиц в качестве референса при создании дизайна «скелетного» меча.

СПРАВА: Жук-рыцарь: его многочисленные конечности передают ощущение движения.





НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Человек, скрывающий лицо за металлической маской, и еще один дизайн персонажа, перегруженный отсылками к пост-апокалиптическому будущему.

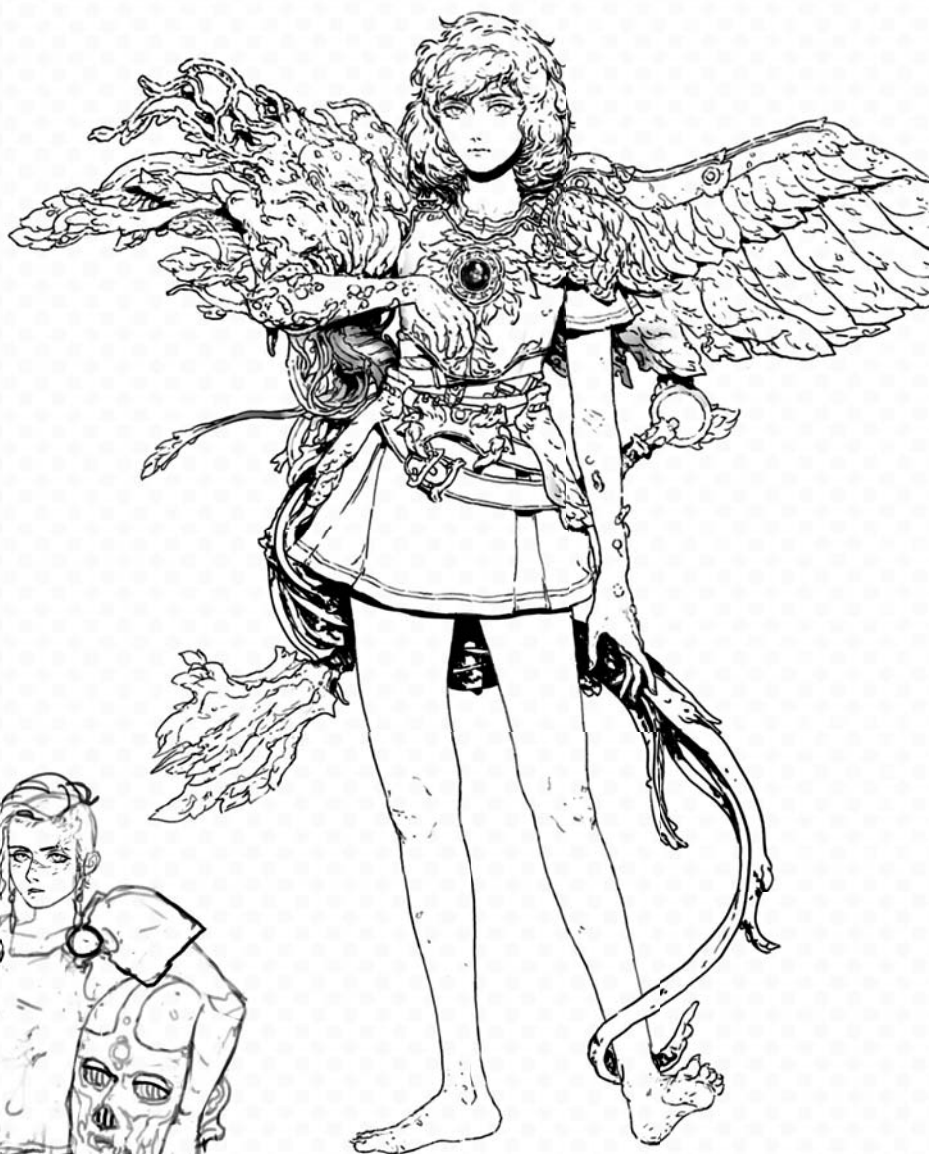
НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Здесь я постарался показать мир, где металл брони и ее носитель имеют особую связь.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Существо, связанное со смертью. Источником вдохновения послужил черный ворон.



СПРАВА: Здесь я старался показать двойственность персонажа с помощью «крыльев» — одна сторона искусственно создана человеком, в то время как другая выглядит более органически.

ВНИЗУ: Девушка с большим топором и механической рукой, прибавляющей ей силы для использования этого оружия.





АХМАД БЕЙРУТИ (AHMAD BEYROUTHI)

artstation.com/akuryux
Иллюстрации © Ahmad Beyrouthi

С 2010 года я профессионально работаю в индустриях видеоигр и анимации. Мне одинаково нравятся обе эти две сферы, они оказали на меня сильное влияние в детстве. В начале 1990-х я открыл для себя аниме, мангу и видеоигры во всем их великолепии. Как и любой другой ребенок, я использовал окружающие ресурсы, чтобы научиться рисовать. В моем случае ими стали персонажи видеоигр — рисовать Клауда Страйфа из *Final Fantasy* или дизайны персонажей от *Capcom* (японская корпорация, разрабатывающая и выпускающая компьютерные игры) было настоящим удовольствием.

Думаю, я все еще застрял в том времени, что отражается в моих работах — особенно в рисунках, в которых проявляется мое «подавленное» желание воссоздать графические ограничения ретро-видеоигр. Мне доставляет большое удовольствие рисовать такие арты — я будто создаю контент только для себя; тогда мне удастся рисовать нон-стоп.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Мне нравится рисовать детей, роботов и девушек в научно-фантастическом сеттинге — это не совсем фэнтези, но и не чистый реализм. Я предпочитаю использовать среду, в которой мои персонажи могут быть интересными, и они каким-то образом связаны друг с другом. Главным источником моего вдохновения являются олдскульные японские ролевые игры (JRPG) в стиле аниме/манги, такие как *Final Fantasy*, *Dragon Quest* и *Breath of Fire*.

Если говорить конкретнее, я считаю, что художник Акира Торияма — настоящий король. Созданные им миры просто фантастические; изображение механических конструкций, персонажей и стиль его повествования волшебны. Я говорю не только о манге *Жемчуг дракона*, хоть и люблю ее, — ранние работы (*Cowa!*, *Dragonboy*, *Pink*) тоже заслуживают внимания.



СВЕРХУ: Зурил, Солдат
Синей Жемчужины.

ИНСТРУМЕНТЫ

Я не люблю обсуждать, какие именно инструменты лучше использовать. Многие художники переживают из-за правильного выбора материалов, но на самом деле все зависит от проекта. Инструменты неважны до тех пор, пока идея не реализуется должным образом. Все, что угодно может хорошо получиться, если начать с основ!

Для традиционного рисования я использую блокноты с обычными листами, но в целом предпочитаю рисовать на планшете Wacom Cintiq и редактировать изображения в Adobe Photoshop. Однако, если вы собираетесь рисовать на улице, подойдет любая ручка и бумага. Кто-то создает с их помощью настоящие шедевры, поэтому не столь важно, чем вы рисуете — просто получайте удовольствие.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Однажды учитель сказал мне: «Главное — сделай уже, наконец!» — имея в виду, что не нужно сильно волноваться о технике и «правильном» направлении до тех пор, пока ты не *делаешь хоть что-то*. Если ты потерпишь неудачу, то станешь более опытным и узнаешь о подходящем именно тебе процессе работы. У каждого художника, старающегося достичь определенного уровня, обучение способно вызвать разочарование; в конце концов, из-за страха быть недостаточно профессиональным в технике, человек может перестать рисовать вовсе. «Техника» — всего лишь путь, который приведет вас к результату. Удивительно, что существует множество способов завершить рисунок — я использую любой подходящий!

Для изучения естественных поз я смотрю много фильмов и делаю скриншоты кадров, когда актеры находятся в действии или в спокойном состоянии. Затем стараюсь рисовать персонажей в таких позах. Можно также использовать программы для 3D-моделирования, в которых есть встроенные персонажи, готовые позировать. Это позволит создать трехмерную основу рисунка. Еще один подход — создать в своей голове библиотеку, рисовать и изучать множество моделей и поз до тех пор, пока вы не сможете легко вспомнить позу или даже создать нечто совершенно новое.

НИЖЕ: Две сотрудницы подводного патруля.

В САМОМ НИЗУ: «Не теряйся. Все записывается».





НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, НАВЕРХУ СЛЕВА:

Если вы обнаружили руины, то остерегайтесь того, что позади вас.

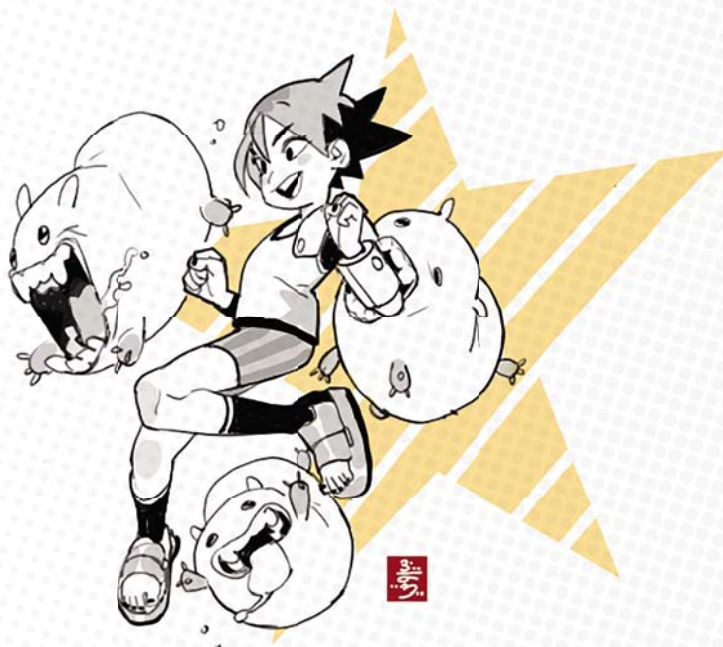
НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, НАВЕРХУ СПРАВА:

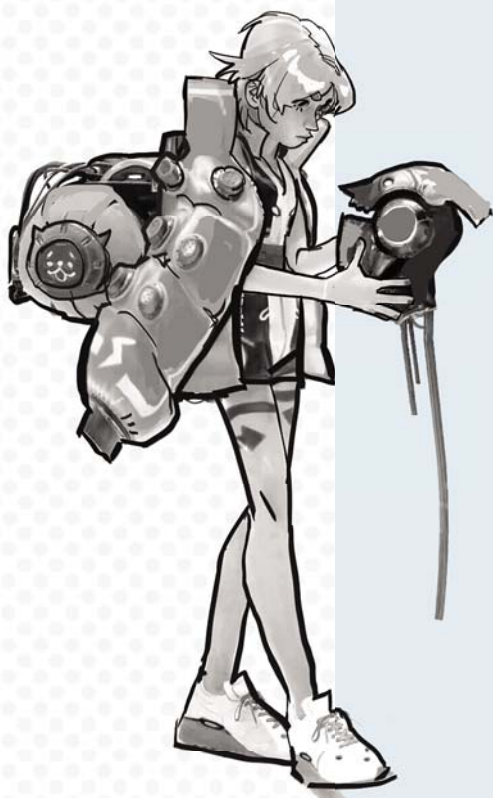
Поросята любят кататься на быстрых мотоциклах.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, ВНИЗУ: Милые поросята, которым навредил фермер, и персонаж, подружившийся с маленьким монстром, накормив его картошкой фри.

СПРАВА: Всем нравится, когда их любимые друзья-животные делают кусь, не так ли?

СНИЗУ: Персонажи на бомбардировочном вылете и слепая девочка с соколом.





НАВЕРХУ СЛЕВА: Персонаж находит голову робота-отца.

СВЕРХУ: Кролик Адам. Скетчи кролика-скейтбордиста.

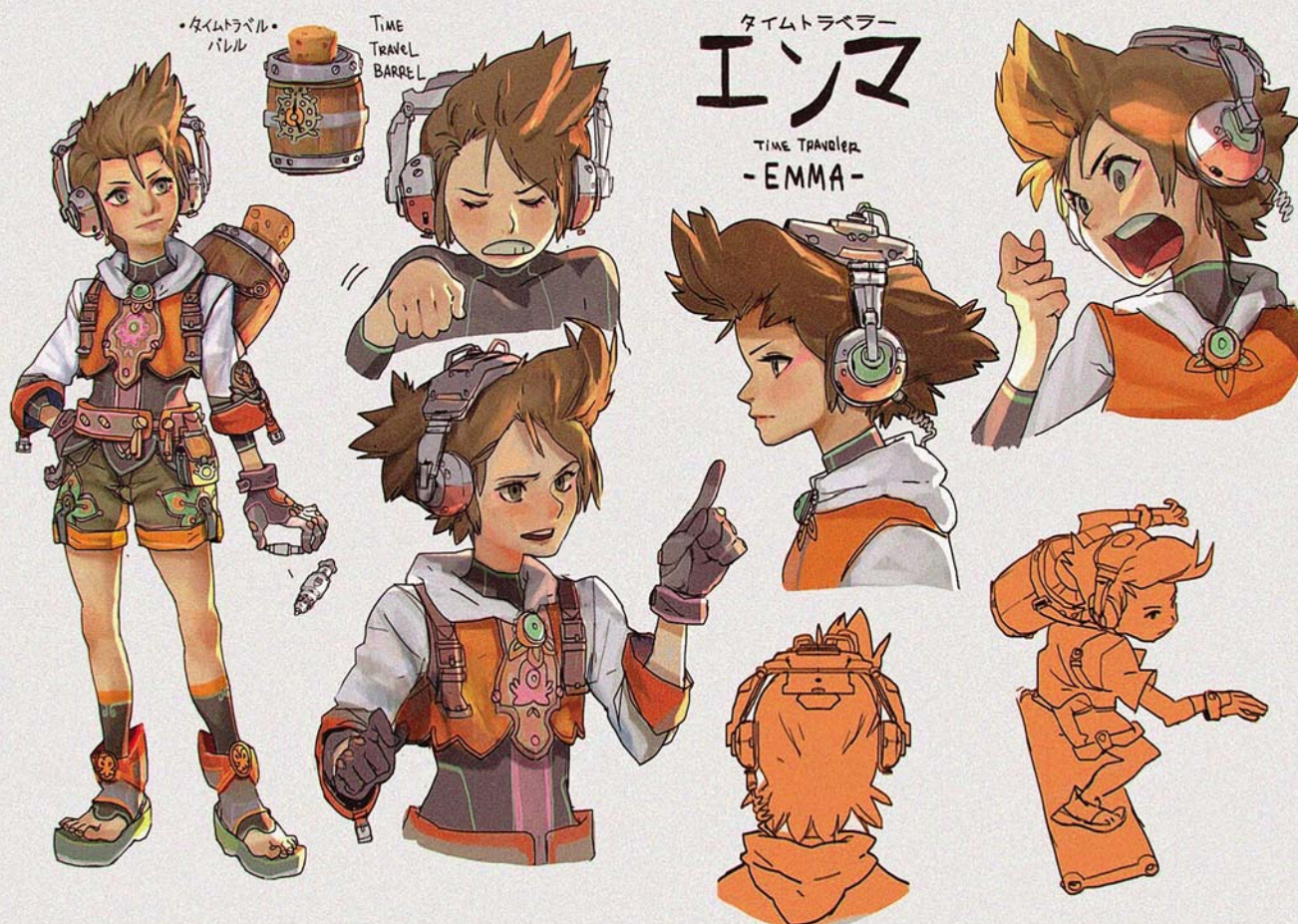
СНИЗУ: Коллекция интересных фэнтези-героев.





СЛЕВА: Два персонажа, работающих на правительство.

СНИЗУ: Дизайн героини-путешественницы во времени по имени Эмма.





ВШУСАГИ (BWUSAGI)

twitter.com/bwusagi
Иллюстрации © BWusagi

Меня зовут Рика, но я наиболее известна как BWusagi — «BW» обозначает «черный и белый» (англ. *black and white*), что характеризует мое творчество. В детстве я всегда любила рисовать, но с момента увлечения аниме и мангой начала делать это намного чаще. Мой друг отдал мне выпуск *Nakayoshi* (японский журнал сёдзё-манги, издаваемый ежемесячно), который вдохновил меня стать мангакой в жанре сёдзё — то есть художником, рисующим мангу, рассчитанную на девочек-подростков. Я создала много картин в стиле сёдзё, но со временем у меня появились и другие интересы. Недавно я снова взялась за сёдзё, потому что все еще люблю свои старые арты, хоть мне и немного стыдно за них!

В аниме и манге меня привлекают присущая им прямолинейность и честность. Мне нравится, что их создатели по-настоящему любят свое дело, и я ощущаю эту любовь при прочтении или просмотре их работ. Стиль может быть разным, но смотреть на скетчи приятно в любом случае. В аниме и манге чувствуется свобода, и я стараюсь помнить, что, создавая собственные работы, мне стоит руководствоваться тем же чувством.

Меня увлекают эксперименты, поэтому с годами мой стиль сильно изменился и эволюционировал. Мне нравится делать скетчи, потому что мне кажется забавным пробовать различные идеи и потом останавливаться на одном дизайне. Холст кажется таким большим, будто я использую для рисования бесконечное пространство. Наброски позволяют мне поймать витающую в голове идею и воплотить ее в жизнь.



ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Сейчас мои главные источники вдохновения — анатомия, природа, животные и классическая живопись. Я просто одержима анатомией, люблю искажать пропорции и экспериментировать, создавая странные формы и одновременно делая дизайны правдоподобными. Мне нравится добавлять в рисунки чересчур много «реалистичных» элементов, пока они не начнут вызывать эффект «зловещей долины»¹. Такой подход заставляет людей дважды подумать перед тем, как сделать вывод о том, что они видят перед собой. Большинство моих работ призвано запутать зрителей и сбить их с толку!

ИНСТРУМЕНТЫ

Я начинала рисовать на компьютере с планшетом Wacom, но в последние годы перешла на iPad и программу Procreate. Мне нравится чувствительность и точность стилуса Apple Pencil, а также большое количество доступных кистей в Procreate. С планшетом я легко могу работать на открытом воздухе, с ним можно пойти куда угодно.

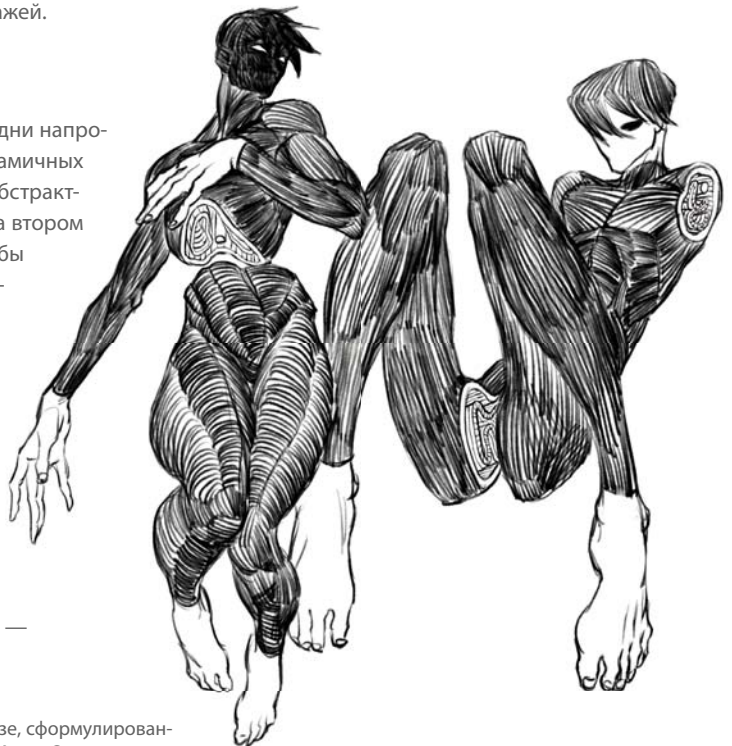
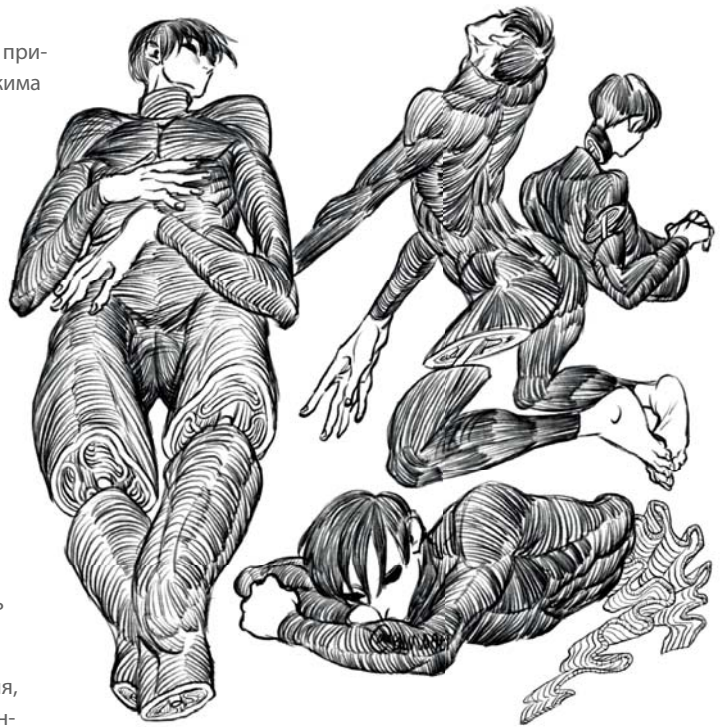
Когда дело доходит до обучения и «настоящего» рисования, я использую традиционные инструменты, например, карандаш и бумагу. Я рисую в скетчбуках Canson XL Extra-Blanc, так как большие страницы позволяют с легкостью приступать к следующему рисунку, когда я делаю быстрые скетчи персонажей.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Чаще всего меня преследуют идеи, которые не исчезают дни напролет, пока я их не нарисую. Я предпочитаю начинать с динамичных линий и простых форм; обычно это приблизительный и абстрактный этап, но он помогает мне задать тон и настроение. На втором этапе я разрабатываю простую анатомию персонажа, чтобы придумать основу изображений одежды, аксессуаров, волос и других деталей, которые можно добавить позже. Наконец, я прорисовываю лицо персонажа и его выражение, чтобы создать представление о его личности.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Этот огромный, жадный демон окружен несчастными душами, которые последовали за ним и рано или поздно примут свою судьбу.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Ряд сделанных на iPad скетчей, в которых я экспериментирую с динамичными линиями и анатомией. С персонажем все в порядке, не волнуйтесь — он просто абстрактный!



¹ Эффект «зловещей долины» — явление, основанное на гипотезе, сформулированной японским учёным-робототехником и инженером Масахиро Мори. Она подразумевает, что робот или другой объект, выглядящий или действующий примерно как человек, вызывает неприязнь и отвращение у людей-наблюдателей. — Прим. ред.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Один из ранних скетчей в программе Procreate, сделанный при помощи карандаша HB. Я попыталась передать размеры персонажей с помощью плавных тональных переходов.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Этот скетч был выполнен под Новый год в городе Аньер, Индонезия. Меня вдохновило удивительное ощущение, которое я испытала вблизи моря при сильном ветре.







НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СЛЕВА:

Я нарисовала жеребят кентавров после изучения движений настоящих жеребят. Чувствую себя свободнее, когда рисую такие динамичные позы.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СПРАВА:

Это скетч 2017 года, и он все еще нравится мне. Павлин-волшебник по имени Мерак.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Один из многих образцов скетчей в жанре боди-хоррора: я изобразила создание с монструозной пастью. Хотелось выяснить, сколько суставов и ртов поместится в одном рисунке.

РИСУЙ ВСЕ, ЧТО ХОЧЕШЬ

Уверена, каждый художник в какой-то момент жизни слышал эту фразу, но для меня она означает главную сложность в рисовании. Многих одолевают подавляемые чувства и мучительные сомнения, которые не позволяют рисовать то, что действительно хочется. Вот и я напоминаю: рисуйте все, что пожелаете. Никто вас не останавливает — искусство есть форма самовыражения. Вы свободны, и всегда были свободны. Меня восхищают те, кто на самом деле горячо любит свое искусство и честен по отношению к нему.





РИЧ КЕРИ (RICH CAREY)

artstation.com/richardcareylool

Иллюстрации © Richard Symeon Carey

Я люблю стилизацию и персонажей аниме, в которых основное внимание уделяется искусству упрощения. Секрет заключается в создании изображений, которые передают настоящие эмоции самым простым и искренним способом — включаются только значимые и привлекающие внимание элементы.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

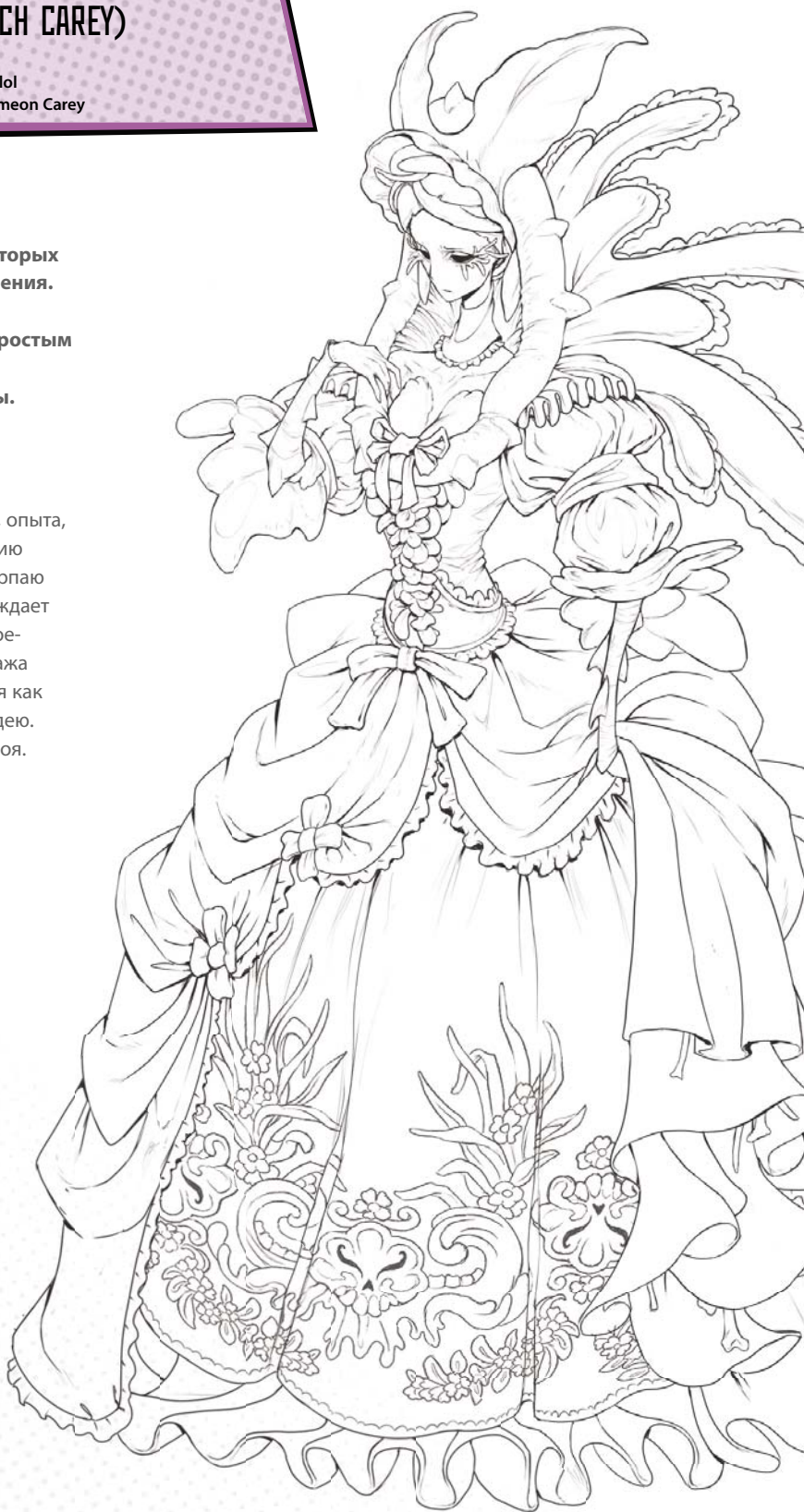
Мои идеи обычно рождаются из случайной мысли, опыта, убеждения, благодаря какой-то личности, ощущению от музыки, истории или эмоции. Вдохновение я черпаю в том, что вижу, слышу или испытываю, и это порождает интересный концепт или чувство, о котором я какое-то время размышляю, пока не представлю персонажа и его личность. Что бы это ни было, оно появляется как нечто абстрактное, пока не трансформируется в идею. Затем я обдумываю внешний вид, расу, одежду героя.

ИНСТРУМЕНТЫ

Я предпочитаю работать в цифровом формате, используя iPad и стилус Apple Pencil, чтобы рисовать в Procreate и Clip Studio Paint.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

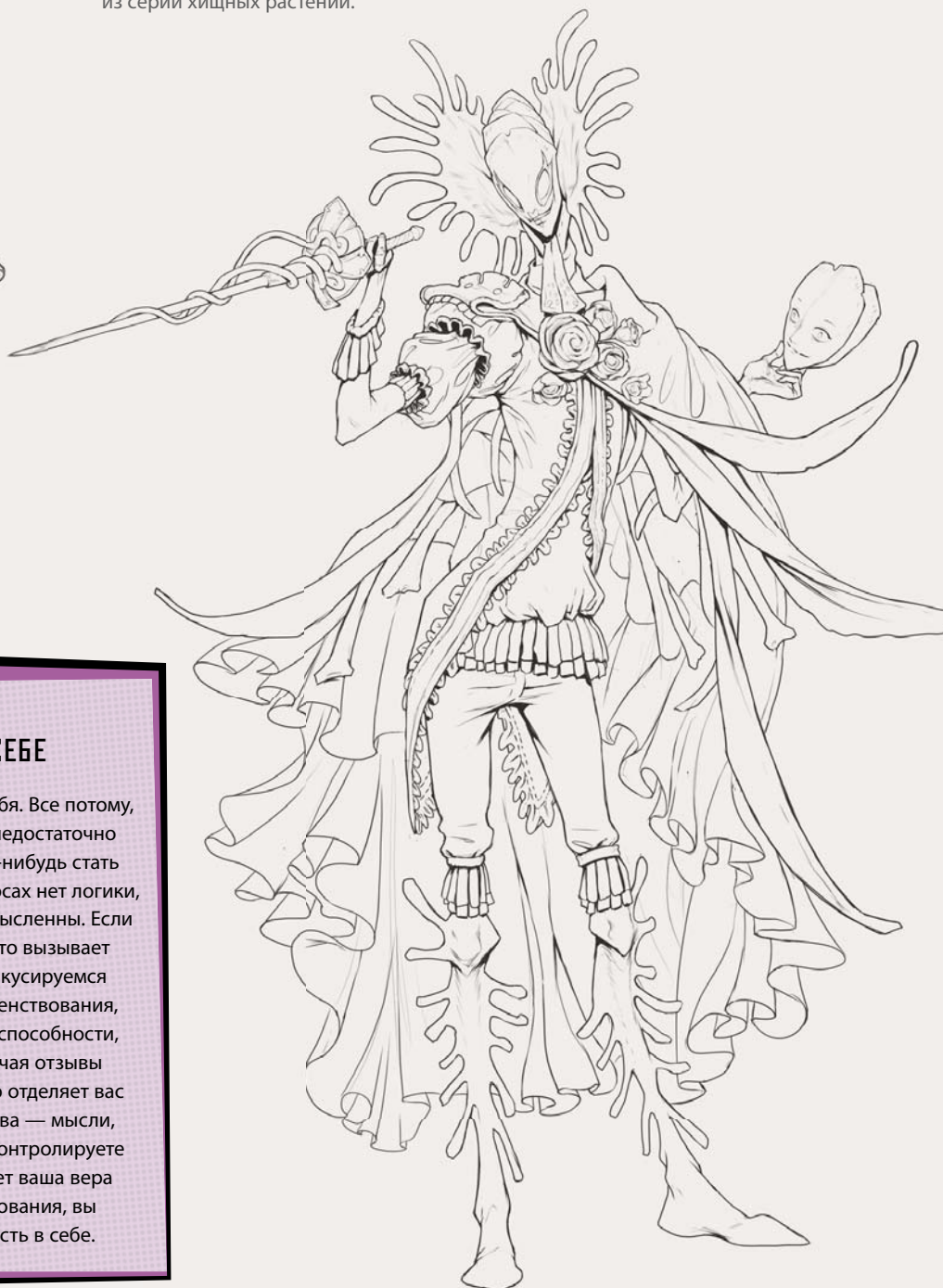
Определившись с идеей, я создаю подборку референсов. Один из самых простых способов — использовать Pinterest, чтобы собирать и хранить их в одном месте. Я начинаю с приблизительных линейных скетчей, затем выбираю один и создаю цветовую палитру, точно отображающую личность персонажа. Потом перехожу к финальным линиям. Я обнаружил, что свободная цветовая палитра, подобранная при работе с предварительными линейными набросками, помогает гармонизировать финальные линии намного лучше, и это облегчает восприятие дизайна.



НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: *Леди Питчер*, дизайн персонажа, вдохновленный хищными растениями.

СЛЕВА: Девочка проявляет любовь к своему необычному питомцу.

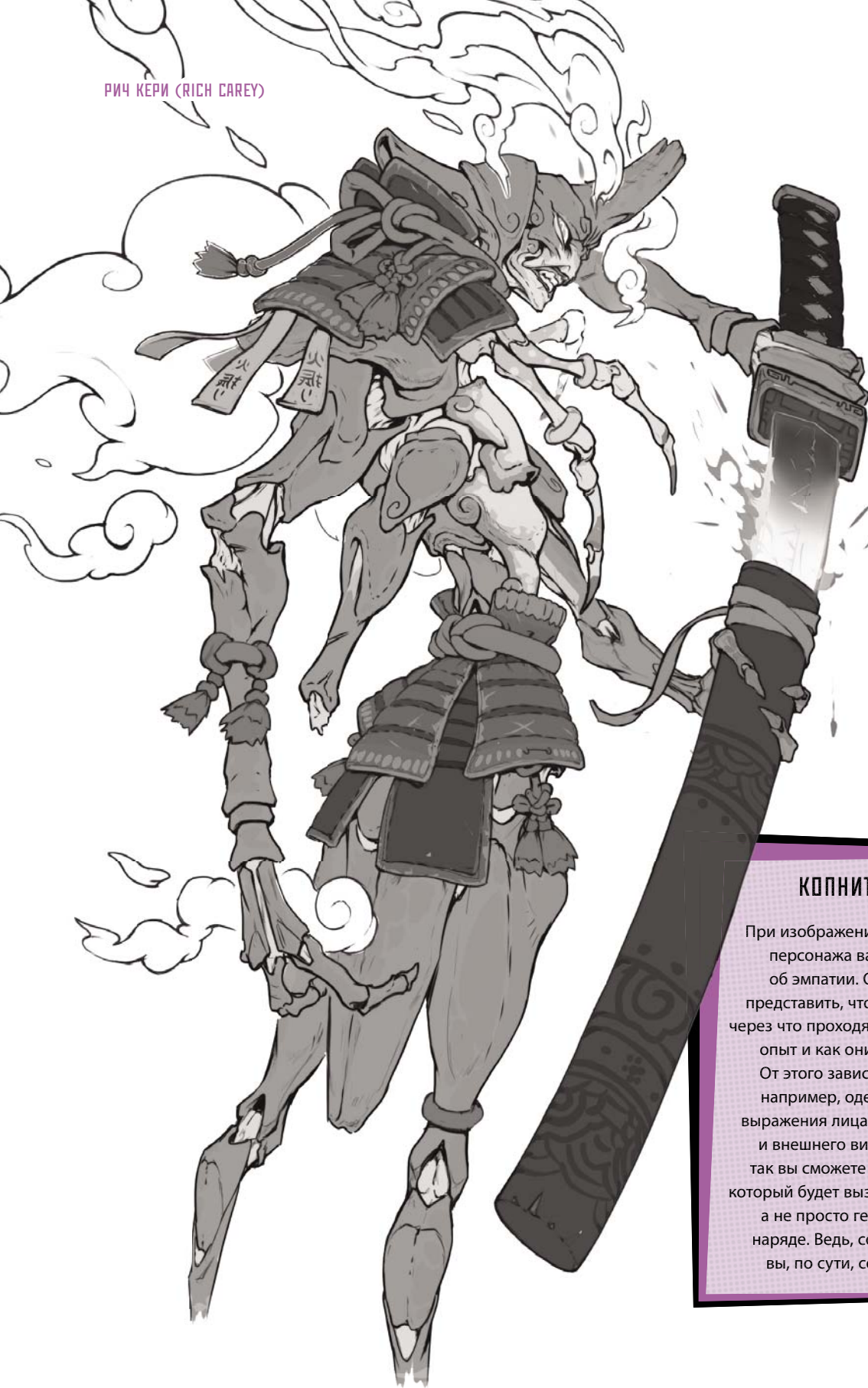
СНИЗУ: *Сэр Винус*, еще один дизайн персонажа из серии хищных растений.



ВОСПИТЫВАЙ УВЕРЕННОСТЬ В СЕБЕ

Многие художники не верят в себя. Все потому, что мы думаем: «А что, если я недостаточно хорош?» или «Смогу ли я когда-нибудь стать настолько умелым?» В этих вопросах нет логики, зачастую они совершенно бессмысленны. Если мы научимся исключать все, что вызывает чувство неуверенности, и сфокусируемся на методах обучения и совершенствования, то непременно разовьем свои способности, постоянно практикуясь, получая отзывы и поддержку. Единственное, что отделяет вас от желаемого уровня мастерства — мысли, старание и время — и все это контролируете только *вы*. Как только возрастет ваша вера в возможность совершенствования, вы сможете развить и уверенность в себе.

РИЧ КЕРИ (RICH CAREY)



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ:

Легендарный ронин¹, который был предан и изгнан своим господином и кланом.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ:

Космический пират посвятил жизнь охоте на величайшие сокровища мира.

¹ Ронин — деклассированный воин в средневековой Японии, потерявший покровительство своего сюзерена либо не сумевший уберечь его от смерти. — *Прим. ред.*

КОПНИТЕ ГЛУБЖЕ

При изображении правдоподобного персонажа важно не забывать об эмпатии. Она позволит вам представить, что переживают герои, через что проходят, каков их жизненный опыт и как они могут себя вести. От этого зависит выбор дизайна, например, одежды, снаряжения, выражения лица, позы, особенностей и внешнего вида в целом. Только так вы сможете создать персонажа, который будет вызывать отклик у людей, а не просто героя в прикольном наряде. Ведь, создавая персонажа, вы, по сути, создаете человека.



СПРАВА: *Kawaii Yokai!* — трио милых ёкаев (вид японских духов) на Хэллоуин.

СНИЗУ: *Туземец Реки Джунглей*, дизайн персонажа, вдохновленный амазонскими речными дельфинами.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Свободный скетч демона и мага.







УЧИТЕСЬ УЧИТЬСЯ

Иногда, когда мы учимся, бывает трудно закрепить информацию. Я считаю невероятно полезным для прогресса внимание к тому, что наиболее эффективно для меня — какие объяснения, советы и методы работают быстрее. Все мы по-разному изучаем и обрабатываем новые данные. Осознавая, как вы учитесь, вы сможете выбрать лучший контент, сосредоточиться на нем, а также разработать собственные методы обучения. Тогда новая информация точно останется в вашей голове.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СЛЕВА:

Из серии *Демоны войны* — один из трех персонажей-демонов, посланных на Землю.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СПРАВА:

Дизайн злого монаха-убийцы.

СНИЗУ: Случайный классный дизайн волшебного человека!

СПРАВА: Еще один дизайн персонажа из серии *Демоны войны*.





ТБ ЧОЙ (TB CHOI)

instagram.com/tb_choi
Иллюстрации © TB Choi

Я концепт-художник фрилансер в индустрии анимации и видеоигр; специализируюсь на визуальном дизайне, а также преподаю анатомию художникам. Мне нравится играть в шутеры от первого лица, и я очень увлечена военной тематикой.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

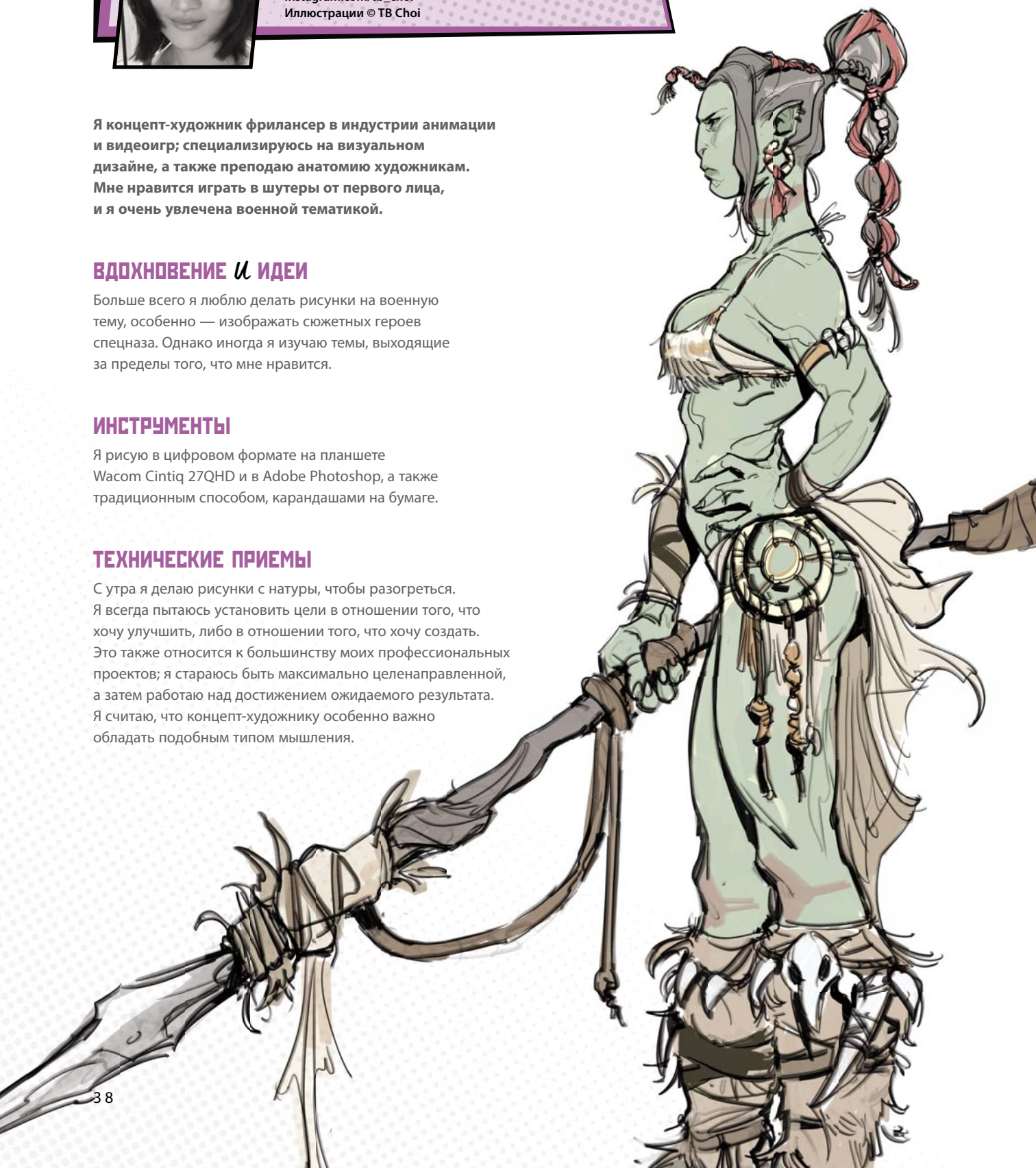
Больше всего я люблю делать рисунки на военную тему, особенно — изображать сюжетных героев спецназа. Однако иногда я изучаю темы, выходящие за пределы того, что мне нравится.

ИНСТРУМЕНТЫ

Я рисую в цифровом формате на планшете Wacom Cintiq 27QHD и в Adobe Photoshop, а также традиционным способом, карандашами на бумаге.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

С утра я делаю рисунки с натуры, чтобы разогреться. Я всегда пытаюсь установить цели в отношении того, что хочу улучшить, либо в отношении того, что хочу создать. Это также относится к большинству моих профессиональных проектов; я стараюсь быть максимально целенаправленной, а затем работаю над достижением ожидаемого результата. Я считаю, что концепт-художнику особенно важно обладать подобным типом мышления.

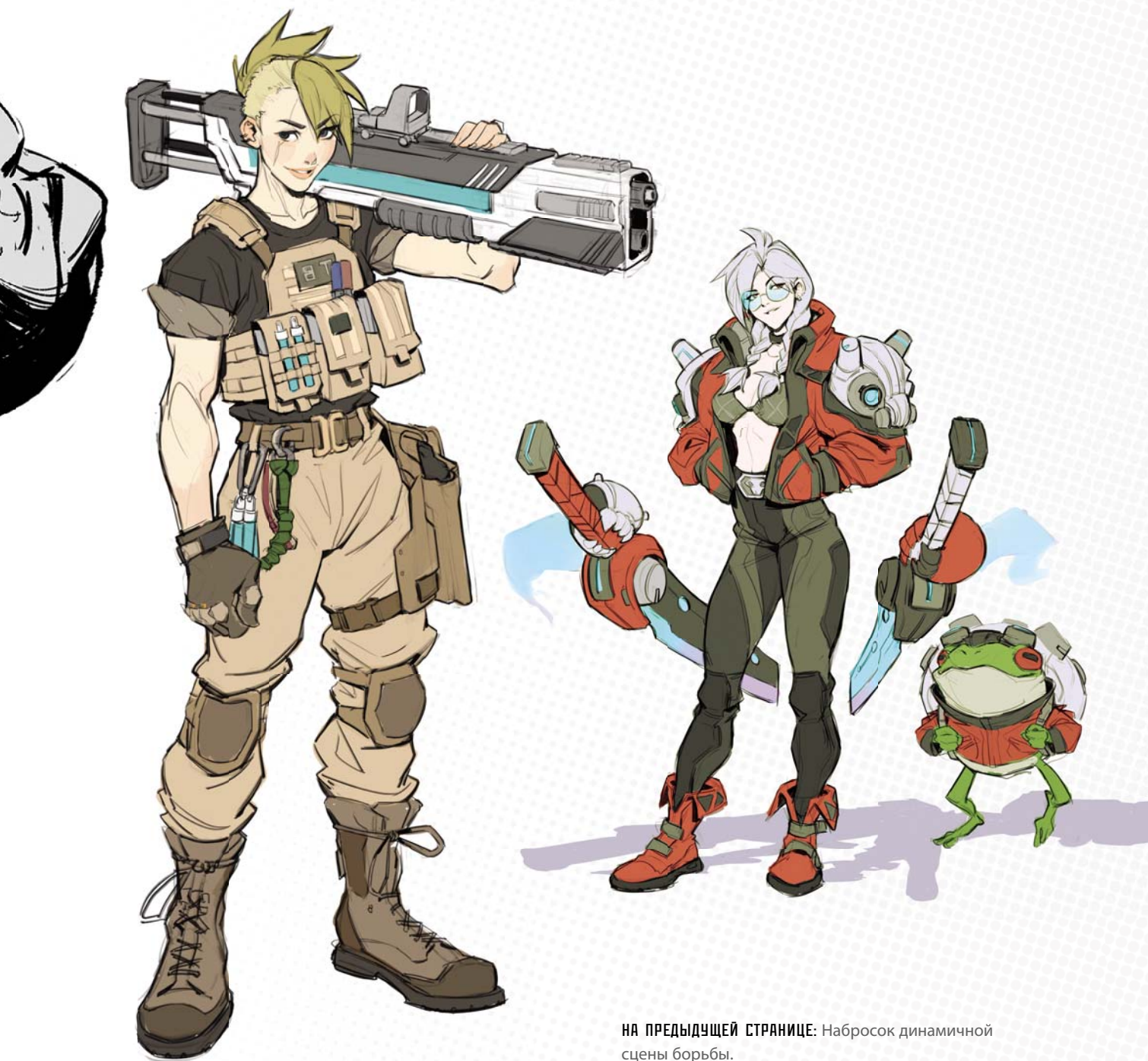


НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Набросок орка-воина.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Скетчи персонажей для персонального проекта. Вдохновением послужили традиционные корейские маски.







НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Набросок динамичной сцены борьбы.

СЛЕВА: Один из дизайнов военных персонажей.

СВЕРХУ: Персонажи, которых я создала забавы ради.



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Эскизы и черновые наброски для еще одного военного персонажа.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СЛЕВА: Быстрый скетч для утреннего разогрева.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СПРАВА: Еще одна быстрая цифровая зарисовка персонажа.





АЛЕКС ЧОУ (ALEX CHOW)

artofchow.com

Иллюстрации © Alex Chow

Я — профессиональный иллюстратор с формальным образованием в области классического изобразительного искусства, иллюстрации и анимации. Мне нравится определять себя как человека, который сочетает эстетику всех стилей. Моя живопись в значительной степени вдохновлена русским и китайским изобразительным искусством, но, что важнее, мой стиль рисования представляет собой смесь западных техник создания комиксов и эстетики аниме/манги. Я провел большую часть детства в Гонконге, который находится недалеко от Японии, поэтому вырос на переведенных аниме-шоу 90-х годов. Я всегда возвращаюсь к ним в персональной работе, эстетика аниме неизбежно просачивается в мое профессиональное искусство, в основном в использовании цветов и изображении черт лица. Есть что-то одновременно прекрасное и забавное в том, как аниме стилизует человеческие лица, способные выразить абсолютно все, от милых «волшебных девочек» до суровых ветеранов войны в мире киберпанка. Именно это поражает меня. Стиль позволяет исследовать бесконечные возможности, а скетчинг идеально подходит для подобных поисков. Поскольку всем в социальных сетях, кажется, нравится, когда я рисую аниме, то это работает вдвойне хорошо — в конце концов, я здесь, чтобы радовать людей своими рисунками.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Меня воодушевляют все виды искусства: будь то анимационный фильм или абстрактная картина в галерее. Сейчас особенно легко найти вдохновение, ведь интернет предоставляет неограниченный доступ к любым интересующим вас произведениям. Я включаю огромное разнообразие источников вдохновения в свою работу, экспериментируя в процессе и спрашивая себя: «Как мне в следующий раз нарисовать лицо аниме-персонажа по-другому?» Ответ удивляет каждый раз.



ИНСТРУМЕНТЫ

Это может прозвучать оскорбительно, но я почти никогда не пользуюсь карандашами, а стараюсь нарисовать все за одну попытку ручками для каллиграфии и кистями. Мне нравится энергетика и счастливые случайности, которые происходят при использовании материалов, требующих большей отдачи. Хотя диджитал-арт и не такой сложный, как традиционное искусство, это становится его частью. Я использую Adobe Photoshop с моим верным Wacom Cintiq, чтобы профессионально усовершенствовать свою работу, поскольку сегодня клиенты в основном предпочитают цифровое искусство. Однако, если потребуется, я знаю, как обращаться с масляными и акриловыми красками.

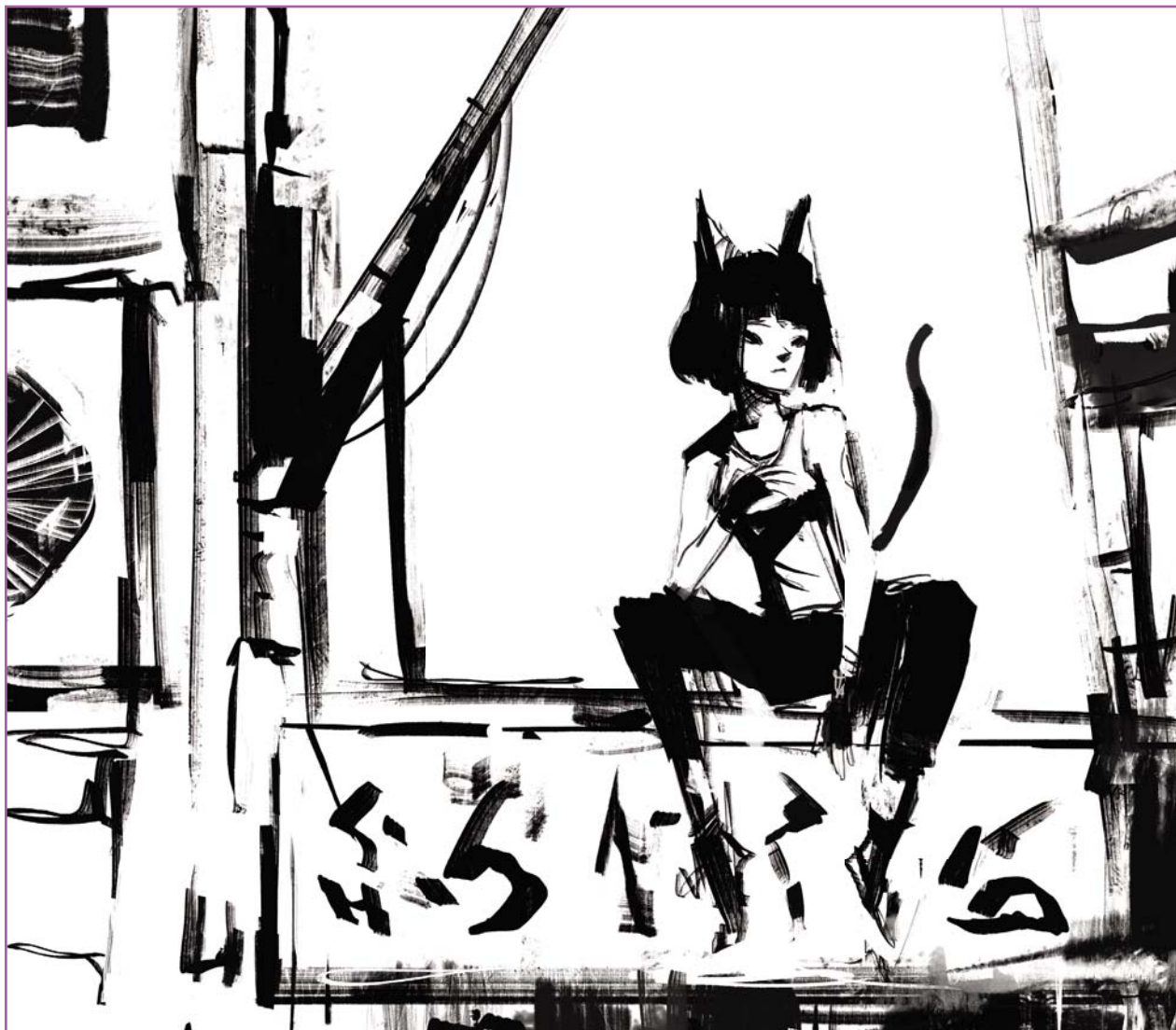
ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Я никогда не был тем ребенком, который аккуратно рисует. Лучшее всего мою технику можно описать, как «управление хаосом». Мне нравится, подобно абстракционисту, беспорядочно рисовать линии и наносить цвета, чтобы узнать, к чему это приведет. «Ошибки» можно использовать для создания текстуры холста — отсюда мое предпочтение материалам, которые не терпят исправлений. Мне кажется странным, когда работа слишком чистая — а ведь именно этим и славится цифровая живопись. Чистота важна для создания анимации, но, к счастью, мне не приходится ограничивать себя этими рамками в личной работе.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Силуэт волос в аниме может определить характер персонажа. В данном случае я сначала представил себе волосы, а затем доработал все остальное.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Хороший пример скетча, созданного из хаоса. Всегда весело начинать со случайных форм.





НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Можно сказать, «кота выпустили из мешка» — именно так и выглядят мои работы!

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Это примеры моего гибридного подхода — энергия скетча в сочетании с живописными мазками. Он передает ощущения, которых зачастую нет при детальном изображении.





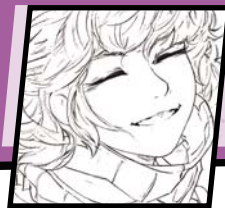
СЛЕВА: Иногда полезно отключить мозг и позволить линиям самостоятельно решить судьбу картины.

СВЕРХУ И СПРАВА: Мне нравится создавать грубые скетчи под разными углами. Обычно они предназначены только для моих глаз!

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Я использую скетчи для тестирования драматических ракурсов, поэтому мне не нужно беспокоиться о цветах и других деталях.







ЭРИ КРУЗ (ERI CRUZ)

[instagram.com/elliemaplefox](https://www.instagram.com/elliemaplefox)
Иллюстрации © EllieMapleFox

Я начала серьезно относиться к искусству в 2016 году. В те ранние годы я занималась пиксель-артом, и он продолжает влиять на меня и по сей день, поскольку я попыталась перевести резкие линии в более плавные, как в скетчинге. Скетчинг и рисование в целом — мои отдушины, способ быть услышанной, когда я рассказываю, что чувствую, думаю или вижу в себе и других людях.

Когда я начинала изучать цифровую живопись, то активно использовала интернет, чтобы запрашивать критику у коллег-художников, которые намного превосходили меня. В конце концов, я больше склонялась к работе с линиями, чем к живописи, но все еще очень внимательно отношусь к использованию цвета. В 2018 году я начала развивать собственный стиль и пытаюсь улучшить его по сей день.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Многие художники вдохновили меня на то, чтобы начать заниматься рисованием, говоря конкретнее, мне кажется, что наибольшее влияние на меня оказали Стэнли Artgerm Лау, Guweiz, Дайсукэ Ричард и Илья Кувшинов. Я была очарована их творчеством и поэтому попыталась изучить то, что делало их искусство выдающимся. Это действительно помогает мне даже сейчас, когда я рисую.

Мои идеи рождаются из небольших моментов жизни, о которых часто забывают; моментов, которые теряются, пока о них не вспоминают с ностальгией. Я зачастую рассматриваю хорошие снимки японских и корейских фотографов. Их работы кажутся настолько искренними и настоящими, как будто вы увидели что-то в реальной жизни. Это чувство вдохновляет меня на создание реалистичных произведений искусства. Кроме того, я иногда рисую просто потому, что хочу создать нечто прекрасное.



ИНСТРУМЕНТЫ

Раньше я рисовала ручкой на бумаге, но после покупки первого планшета начала работать в основном в цифровом формате. В 2016 году я начала рисовать в Adobe Photoshop и Paint Tool SAI. Маленький планшет Wacom хорошо прослужил мне два с половиной года, а затем я перешла в основном на iPad и Procreate. Я все еще часто использую Photoshop для редактирования работ.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

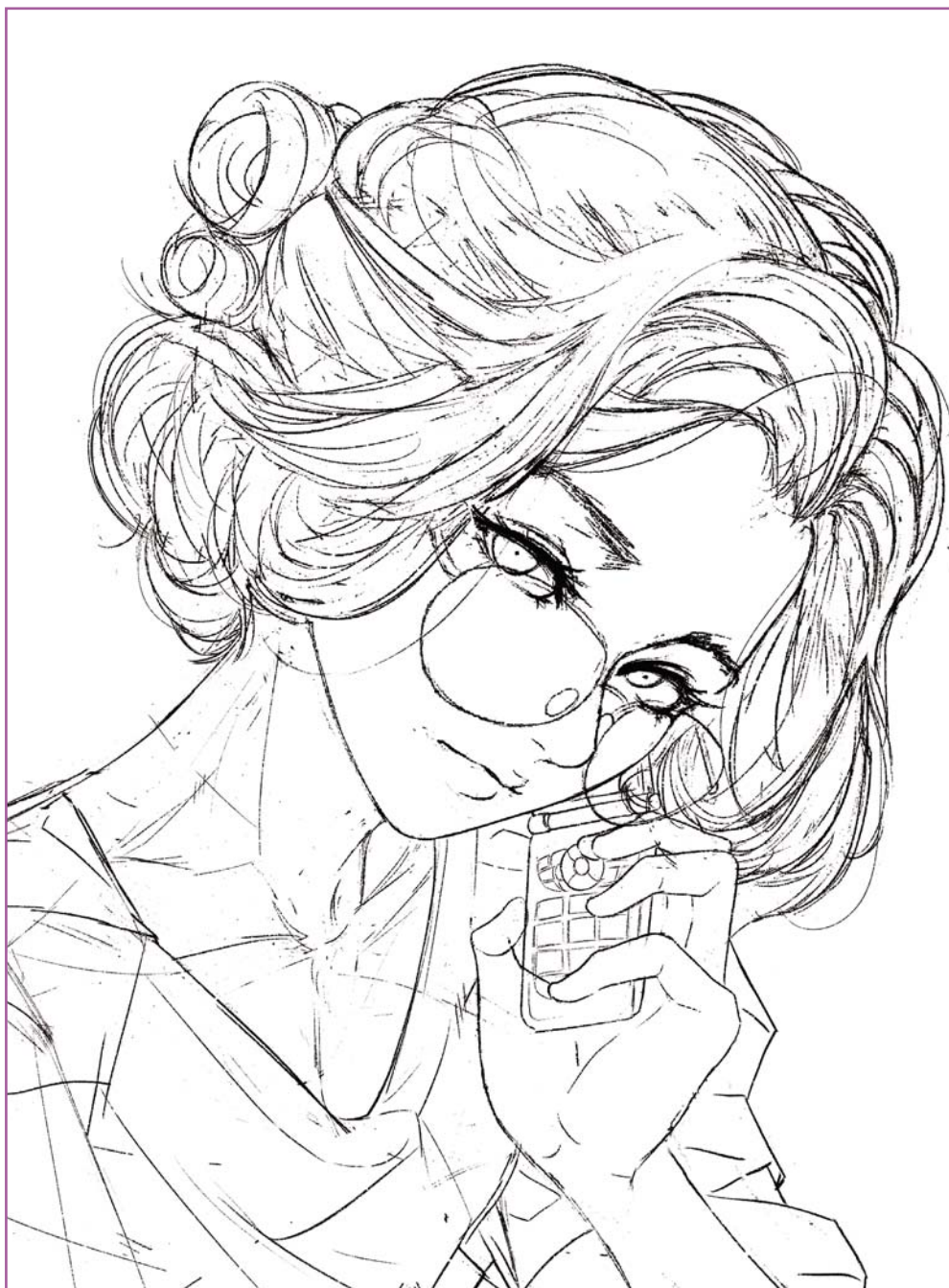
Обычно я начинаю с эскиза, но редко рисую лайн-арт поверх него; вместо этого я просто очищаю эскиз и наношу цвет. Такой подход сохраняет грубый, схематичный вид, но выглядит опрятным. В основном это метод проб и ошибок, и я действительно много стираю, но стараюсь использовать уверенные штрихи, чтобы свести к минимуму процесс корректировки.

Помимо эмоциональности, в своих работах я уделяю большое внимание волосам и рукам. Мне нравится изображать кудрявые и волнистые волосы — они такие разные, их всегда приятно видеть и рисовать.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: На самом деле она андроид и не может чувствовать плотских удовольствий — так почему она курит?

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Раньше моей утренней рутиной была чашечка кофе и что-нибудь сладкое. Так уж вышло, что в тот день это был леденец.





НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ:

Я попыталась нарисовать нечто загадочное с элементом опасности, чтобы вы подумали: «Кому она звонит и почему?»

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СЛЕВА:

Эта работа должна была быть посвящена празднованию прорыва в количестве подписчиков в социальных сетях, но ее пришлось так долго делать!

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СВЕРХУ СПРАВА:

Одна из работ, которую я попыталась не перегружать и излишне не украшать — просто кто-то глазеет на вас.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, В САМОМ НИЗУ СПРАВА:

Опираясь на свой опыт, я думаю, что, стараясь по глубоко личным для нас причинам не заплакать, мы иногда смотрим вверх.



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Я хотела придумать нечто с эстетикой древнегреческих скульптур.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Иногда я делаю скетчи для создания нарядов или персонажей, используя простую круглую кисть и затемняя цвета.







ЭММАНУЭЛЬ «МЭННИ» ЭДИКО (EMMANUEL «MANNY» EDEKO)

mannyedeko.com

Иллюстрации © Emmanuel Edeko

В основном моя деятельность связана с дизайном. Я больше сосредоточен на персонажах, но стараюсь пробовать себя в разных областях, таких как дизайн среды и промышленный дизайн. Несмотря на то, что я серьезно занимаюсь рисованием только с 2015 года, я в той или иной форме занимался им всю свою жизнь. В самом процессе есть нечто, заставляющее меня возвращаться к холсту снова и снова. Когда я смотрю анимационные шоу или читаю мангу и комиксы, я часто думаю: «Ого, я очень хочу делать такие же сумасшедшие вещи!» Моя главная цель как художника — передать свое удивление другим. Когда дело касается моих художественных навыков, я искренне считаю, что мне нужно многому научиться и многое улучшить. Я знаю, что неудовлетворенность художника своей работой — обычное дело. Думаю, главное — не позволить неудовлетворенности превратиться в пораженчество. В конце концов, я просто хочу повеселиться.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Меня вдохновляет мое окружение. Я стараюсь при необходимости включать некоторые аспекты личной жизни в свою работу, будь то люди, места или окружающие вещи. Попытка построения истории на основе жизненных взаимодействий, которые в противном случае были бы обыденными, — один из аспектов искусства, радующий меня.

ИНСТРУМЕНТЫ

Мне очень нравится работать в Procreate на iPad Pro. Сначала мне не нравился интерфейс, но, со временем привыкнув к нему, я обнаружил, что он понятен на интуитивном уровне. Если я не использую iPad, то работаю на настольном компьютере или в скетчбуке. Когда я рисую в традиционном стиле, я предпочитаю использовать ручку, поскольку часто совершаю ошибки при рисовании тушью.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Мне нравится думать, что у меня есть определенный подход, но на результат влияет и самочувствие, и поставленная задача. В особенно ленивые дни я сразу же начинаю рисовать и нахожу нечто стоящее в беспорядке. Однако при работе с клиентом я хорошенько все обдумываю, прежде чем приступить к рисованию. Собирая референсы и проводя небольшое исследование, я не отклоняюсь слишком далеко от намеченного образа. При этом всегда есть простор для совершенствования моего творческого процесса, и я часто изучаю новые методики.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Девчонки на празднике!

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Ари, персонаж-редактор модного журнала из моего выпускного проекта в художественной школе.





НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СЛЕВА:

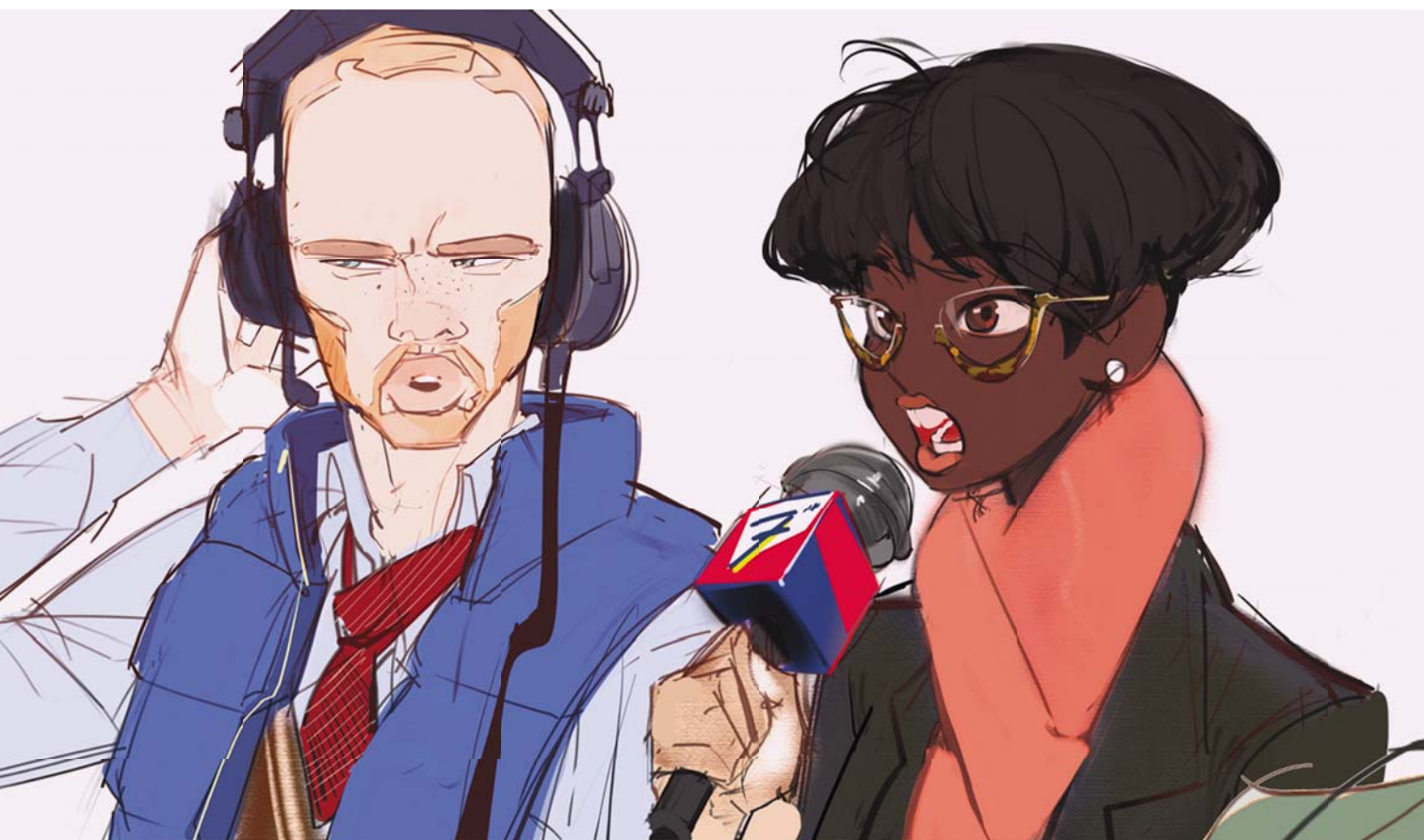
Скетч персонажа из одного сайд-проекта.


НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СПРАВА:

Мужчина играет в теннис, хотя предпочел бы вернуться домой.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: «Содовой не хочешь?» — персонажи из моего выпускного проекта.







**НА ПРЕДЫДУЩЕЙ
СТРАНИЦЕ, СВЕРХУ:**

Клан, дизайнер одежды
с чересчур драматичной
походкой, из моего
выпускного проекта!

**НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ,
СНИЗУ:** Ведущие новостей
сообщают сенсацию.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ:

Скетч героини-
принцессы из сайд-
проекта.



РОРИ ФОНДЕВИЛЛА (RORI FONDEVILLA)

rori-kun.deviantart.com
Иллюстрации © Rori Fondevilla

Для меня скетчинг — самый приятный этап в процессе рисования. Мне всегда нравилась манга, и, создавая комиксы, я поняла, что создание набросков — это важный этап. Он позволяет художнику выразить идею в самой грубой и упрощенной форме. Скетчинг также служит в качестве основы композиции и гарантии, что вы будете последовательны в воплощении своей задумки. Прежде чем углубляться в более детальные и трудоемкие этапы создания произведения искусства, я бы посоветовала представить изображение с помощью серии набросков.

Я всегда ношу с собой скетчбук, поэтому могу делать зарисовки в любое время. Скетчбук позволяет мне собирать идеи в одном месте и сохранять их для использования в будущих работах. Я люблю рассматривать старые рисунки спустя год или два после их появления, поскольку это помогает отслеживать прогресс. Скетчинг позволяет снижать стресс, особенно если я вымоталась из-за проектов. К тому же он легкодоступен, ведь все, что мне нужно, — это карандаш и бумага.



ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Я ребенок 1990-х годов и выросла на *Отчете о буйстве духов*, *Сейлор Мун*, *Драконьем Жемчуге Зет*, *Сакуре* — собирательнице карт и других классических аниме той эпохи. Они определенно оказали огромное влияние на меня как человека и как художника. Мне нравится придумывать персонажей и рисовать платья в этническом стиле, поэтому большинство моих скетчей — это комбинация множества деталей, например, кружев, оборок и принтов — все красивенькое! Мой стиль определенно лучше воспринимается женской аудиторией, так как идеи в основном касаются моды, причесок и макияжа.

ИНСТРУМЕНТЫ

Для скетчинга я использую самые простые материалы — карандаш и бумагу. Мне нравится пользоваться механическими карандашами, потому что их не надо точить, и это экономит много времени. Я использую механические карандаши Rotring (0,35 мм) и Staedtler (0,3 мм). С их помощью можно создать очень тонкие линии, и они отлично подходят для детализации и штриховки. Я люблю выполнять скетчи карандашами с маркировкой В [рус. М], так как они мягкие, но не слишком размазываются. Что касается бумаги, то я предпочитаю использовать веллум или обычную бумагу для скетчинга.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Я люблю штриховать, чтобы создавать градиенты. Мне нравится, насколько непосредственно это выглядит и как оживляет рисунок. Я также узнала, что важно уметь правильно держать карандаш — двигать всей рукой, а не только запястьем. Это снижает нагрузку на пальцы и позволяет работать дольше и эффективнее.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Я часто изучаю цветы. Они милые и женственные, а еще мне очень нравится одежда с замысловатыми цветочными узорами, например, кимоно. Это один из скетчей, которые я рисовала для повседневной практики.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Попытка изобразить национальные костюмы моей страны (Филиппины) — Мария Клара и Филиппиньяна¹. Элегантность этих платьев сложно передать такими простыми скетчами. Могу только надеяться, что отдала им должное.

¹ Платье Мария Клара (María Clara), иногда называемое Филиппиньяна (Filipiniana dress), — традиционное платье, которое носят женщины на Филиппинах. Название оно получило благодаря Марии Кларе, героине романа «Noli Me Tángere», написанного в 1887 году Хосе Ризалом. Оно традиционно изготавливается из волокна, которое делают из листьев ананаса. — Прим. ред.







НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: *Одинокая*. Простой скетч, который я нарисовала много лет назад. Не совсем уверена, что я тогда чувствовала. Раз скетч получился таким, должно быть, мне было немного одиноко.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Мои типичные ежедневные скетчи. Я люблю китайский традиционный костюм ханьфу и японское кимоно.



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Такие изображения я создаю чаще всего — как видите, я очень много рисую женщин!

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Я большая поклонница викторианских платьев. Всякий раз, рисуя исторические костюмы, с нетерпением жду прорисовку деталей. Я называю этот скетч *The Tsismosas* (что в переводе с английского означает «сплетницы»).







КОКО ГЛЕЗ (COCO GLEZ)

cocoglez.com

Иллюстрации © Coco Glez

Подобно другим художникам, я начала рисовать, как только смогла взять в руки мелок. Мои первые воспоминания связаны с попыткой воссоздать первое поколение покемонов. Когда я росла, аниме набирало популярность в моей родной стране, Испании. Каждый день во время полдника по телевидению показывали аниме, например, *Сакура — собирательница карт* и *Сейлор Мун*.

Будучи творческим ребенком, я рисовала фан-арт этих мультфильмов и даже придумывала персонажей в стиле аниме для себя и своих друзей. Шли годы, местные магазины комиксов начали продавать мангу; у меня все еще есть тома Арины Танэмуры, Ватару Ёсидзуми и Клэмпа — авторов сёдзё, чьи работы до сих пор вдохновляют меня.

Продолжив учиться, я развлекалась тем, что рисовала на полях в тетрадах. Лишь много лет спустя я решила выбрать другой путь и перейти к изучению искусства: начала посещать классы и семинары, где изучала анатомию и композицию, а главное — практиковалась. Наблюдение побудило меня рисовать все больше и больше, пока в конечном итоге это не стало полноценной работой.

На мой нынешний стиль повлияла манга, которая подтолкнула меня к упрощенному реализму, а также стилизованные пропорции японских анимационных фильмов. Что касается тем и цветов, я черпаю вдохновение из фильмов, анимации, книг и природы — а затем добавляю искру волшебства!



ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Во время учебы в университете я отложила изобразительное искусство на несколько лет и обнаружила, что навыки рисования за это время притупились. Но я все же смотрела фильмы, слушала музыку, и идеи в моей голове начинали обретать форму. В таких случаях я вместо рисования обращалась к письму, и по этой причине оно все еще остается важной частью моего творческого процесса. Во многих моих работах главная героиня — женщина, что объясняется личной потребностью поделиться с внешним миром своим субъективным опытом и внутренними интерпретациями событий.

ИНСТРУМЕНТЫ

Большинство моих скетчей сделано в блокнотах на спирали формата B5 и B6 с гладкими нетекстурированными листами, например, фирмы MUJI. Я также фанатка их популярной шариковой ручки в 0,38 мм. С ее помощью я фиксирую свои идеи, каждый раз делая эскиз с нуля вместо того, чтобы много раз стирать и перерисовывать его. Время от времени я перехожу на графитовые карандаши, которые больше всего подходят для выражения экспрессии и изучения анатомии, так как с их помощью легче добавлять тени и текстуры.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Когда меня озаряет идея, я либо записываю ее, либо делаю быстрый набросок. У меня есть коллекция «вспышек вдохновения», и я просматриваю ее, когда готова рисовать. Я часто фотографирую наброски и добавляю детали на iPad с помощью Procreate. Затем могу закончить рисунок в цифровом виде или распечатать его, чтобы перенести на акварельную бумагу. Цифровые инструменты могут быть очень полезны, особенно когда делаешь наброски в небольшом формате.



НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Скетч ведьмы, вяжущей космический шарф в компании кота-фамильяра.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ, СВЕРХУ: Один из моих любимых карандашей — Palomino Blackwing Pearl. Его гладкая графитовая сердцевина позволяет создавать интересные текстуры на бумаге.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ, СЛЕВА: Скетчи улиток и их раковин, практика для дизайна персонажа.





НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Эскизы поз, нарисованные карандашом. Мне нравится подбирать для персонажей современные и удобные наряды.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СВЕРХУ СЛЕВА: На создание этого изображения девушки, которая бережно несет растение, меня вдохновил отрывок из книги. Позже рисунок превратился в наклейку.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СВЕРХУ СПРАВА: Скetch, выполненный брашпеном Tombow Fudenosuke. Изменение толщины линий усиливает выразительность.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, ВНИЗУ СЛЕВА: Мне нравится экспериментировать с разными портретными планами и простотой скетчей.





ПРОБУЙТЕ РАЗЛИЧНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ СКЕТЧЕЙ

Независимо от того, делаете ли вы скетчи традиционным или цифровым способом, для этого существует широкий спектр инструментов и материалов. Не ограничивайте свой выбор графитовыми карандашами! Попробуйте рисовать цветными карандашами, маркерами с закругленными кончиками, маркерами-кистями и тонкими ручками. Вы можете открыть для себя новый способ рисования или затенения. Например, рисование фудэпенем (брашпенем), позволяющим создавать линии разной толщины, может помочь вам сосредоточиться на выразительности лайн-арта.



СЛЕВА: *Начало*, первый скетч, нарисованный для челленджа «Инктябрь» (англ. *Inktober*, ежегодный челлендж для художников, проводимый в октябре) в 2019 году. Сделан шариковой ручкой.

СНИЗУ: Выполненные пером скетчи, сделанные при изучении жестов и анатомии.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, ВВЕРХУ И ВНИЗУ: Больше цифровых скетчей для челленджа «Инктябрь», готовых к печати и переносу на акварельную бумагу.

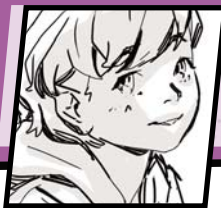
НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, ПОСЕРЕДИНЕ: Я стараюсь делать цифровые скетчи маленькими, чтобы не добавлять слишком много деталей.

ВДОХНОВЕНИЕ ИЗ ПОВСЕДНЕВНОЙ ЖИЗНИ

Работа художника не только служит способом зафиксировать повседневную жизнь и современную эпоху, но также позволяет исследовать воображаемые альтернативные миры. Мне нравится добавлять магию в жизнь своих персонажей, потому что всегда интересно представить незаметные изменения, которые могут произойти в нашей реальности. Что, если бы мы могли вязать галактическими нитками? А что, если бы кот мог высказать свое мнение о нашем вязании? Обычные занятия часто не рассматриваются как источник вдохновения для создания фантастических произведений.







САСКИА ГУТЕКУНСТ (SASKIA GUTEKUNST)

artstation.com/Saskia

Иллюстрации © Saskia Gutekunst

Сколько себя помню, я всегда рисовала, и меня всегда привлекало искусство анимации, комиксов и видеоигр. Я хваталась за все, что могла найти — европейское, американское, азиатское искусство. Работа художницей по визуальному развитию требует постоянной смены художественного направления, начиная с реализма — например, над игрой *The Last of Us Part II* («Одни из нас: Часть II»), — заканчивая стилизованными работами, такими как «Кастлвания» от Netflix или «Приятель с пушками» от японской аниме-студии Satelight. На ранних этапах я находила вдохновение в самых различных источниках, что стало огромным преимуществом для меня и моей карьеры. Теперь ни одно направление в искусстве не кажется мне чужим.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Трудоемкие заказные работы требуют точности и искусного исполнения. В свободное время я предпочитаю делать небрежные скетчи на произвольные темы (хоть и пытаюсь создать больше иллюстративного материала). Тематика зависит от настроения, но обычно я рисую разных персонажей.

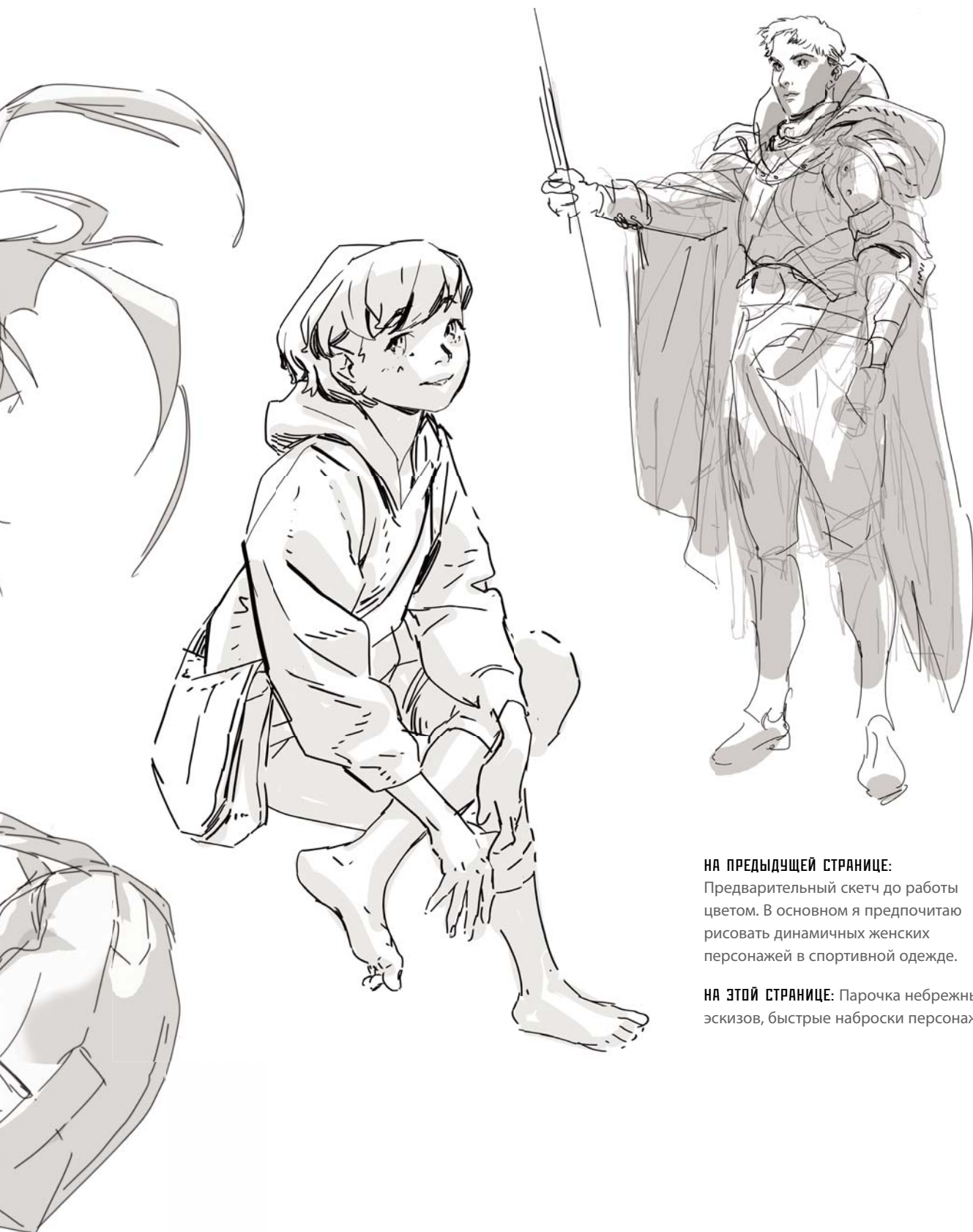
ИНСТРУМЕНТЫ

Для наибольшей эффективности я предпочитаю работать в цифровом формате, но для собственного удовольствия в свободную минутку использую карандаш, шариковую ручку, перо и тушь, а иногда и акварельные краски.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Обычно я набрасываю ряд приблизительных эскизов, пока не выберу один в качестве основы. Если я уверена в дизайне, то перехожу к лайн-арту без набросков.





НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ:

Предварительный скетч до работы цветом. В основном я предпочитаю рисовать динамичных женских персонажей в спортивной одежде.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Парочка небрежных эскизов, быстрые наброски персонажей.



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Различные скетчи, которые я выполнила для пособия по рисованию складок одежды.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СЛЕВА И СВЕРХУ: Скетчи персонажей в разном стиле. Верхний скетч сделан при помощи чернил и кисти — полезное упражнение, чтобы научиться создавать более уверенные линии.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, НАВЕРХУ СПРАВА: Еще один персонаж для пособия по рисованию одежды.





НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Больше скетчей.

СЛЕВА: Скетч, выполненный во время упражнения по созданию персонажа за один час.

СПРАВА: Незаконченный рисунок для челленджа Witchtober.





ХИШАМ ХАБЧИ (HICHAM HABCHI)

artstation.com/hichamhabchi1
Иллюстрации © Hicham Habchi

Я занимаю должность старшего концепт-художника в сфере игровой индустрии, а в свободное время люблю рисовать комиксы. Меня привлекает все, что связано с комиксами, стрит-артом, граффити, музыкой и танцами. Страсть к искусству проснулась во мне в раннем возрасте, когда я смотрел мультфильмы, играл в видеоигры и читал комиксы. Этот побег от реальности открыл для меня увлекательный мир полный героев, магических существ и другого бесконечного контента. Так я и узнал о манге и аниме с их увлекательными и сложными сюжетами, необычной и профессионально выполненной анимацией.

Огромная работа, проделанная художниками при создании произведений нарративного искусства, вдохновляла меня на творческом пути — я изучал концепты персонажей, функциональность дизайна и пропорции. Потребовалось время для выработки собственного стиля, по которому меня можно было бы узнать и без подписи под рисунком. Аниме и манга сыграли ключевую роль. Я узнал, что рисовать — не значит следовать инструкциям и изображать точные формы. Это, скорее, значит понимать основы искусства, чтобы применять их для выражения своего творческого мышления через произвольные, простые линии и фигуры.

Я люблю рисовать персонажей — *много* персонажей! — и всегда стремлюсь создавать героев с особенным стилем, разными историями и способностями; людей и огромных существ с преувеличенными, динамичными пропорциями. В этом моя изюминка.



ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Мне нравится смотреть анимационные сериалы, играть в видеоигры и читать графические романы и мангу, чтобы вдохновиться на создание своих персонажей. Я смешиваю подобный контент с другими источниками вдохновения, такими как дизайн одежды, урбанизм и модернизм в искусстве, музыка. Объединив все компоненты, я могу добавлять в рисунки больше визуальных элементов (настроение, цветовая палитра, формы и фон), тем самым создавая мир для придуманных героев.

ИНСТРУМЕНТЫ

Обычно я работаю в цифровом формате, так как это быстрый и эффективный способ добиться хороших результатов. В офисе и дома я использую Wacom Cintiq Pro и Adobe Photoshop, а также iPad Pro с Procreate, который удобно носить с собой, например, на встречи с другими художниками. Я также работаю с традиционными художественными принадлежностями, вроде капиллярных ручек, маркеров Sharpie и скетчбуков размером 8×11 дюймов (203×279 мм).

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

При создании концепции персонажа я обычно начинаю с небольшой разминки — пятнадцать минут наскоро рисую жесты, позы и свободные эскизы, чтобы определиться с силуэтами, формами и пропорциями. На данной стадии я не особо вдаюсь в детали; для меня самое главное — эмоции, которые испытываешь при первом взгляде, энергия и ощущение динамики. Как только эти аспекты сформированы, я начинаю дорисовывать дополнительные детали, помня о том, что их следует вводить обдуманно — как способ привлечь внимание зрителя к тем частям рисунка, которые рассказывают историю персонажа.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Смесь разных референсов, но в основном дань уважения одной из моих любимых видеоигр 2000-х — *Jet Set Radio*.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Неудержимый бывший убийца, которого подпитывает жажда мести.





СВЕРХУ: Один из многочисленных сюжетов, которые я так и не закончил. Надеюсь, однажды мне удастся завершить проект!

СПРАВА: Когда встречаются брейк-данс, стрит-арт и самурайство.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Быстрый скетч воительницы-викинга.





ХИШАМ ХАБЧИ (НІСНАМ НАВСНІ)



НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СВЕРХУ: Создавать динамичные сцены с продуманной концепцией и нужным настроением всегда сложно. Этот скетч показывает, как лучница выкладывается до предела — прямо как автор, который пытается выйти из своей зоны комфорта!

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, ВНИЗУ СЛЕВА:

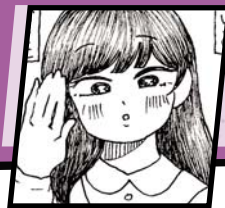
Я всегда любил рисовать портреты, акцентируя внимание на выражении лица и глубоких эмоциях. Глаза способны рассказать много удивительных историй.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, ВНИЗУ СПРАВА:

Автопортрет, запечатлевший мою ежедневную борьбу. Когда дело доходит до получения желаемого, коротких путей нет.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Воин, готовый побеждать в самой трудной битве (как и художник, сидящий перед чистым листом бумаги!).





ИНУЯМА (INUYAMA)

instagram.com/inukainuzoku
Иллюстрации © INUYAMA

Я иллюстратор-фрилансер из Японии. В основном рисую девочек; люблю мангу и аниме, читаю и смотрю их каждый день.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Я часто черпаю вдохновение из снов, рисую приснившиеся мне сцены и персонажей.

ИНСТРУМЕНТЫ

Мне нравится создавать лайн-арт традиционными средствами, пером на бумаге. Я часто заканчиваю работу, добавляя цвета в цифровом формате.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Я люблю позволить себе напортачить и совершать ошибки. Когда я делаю ошибку, то пишу небольшие заметки и разные комментарии на пустых участках листа!





НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Мне показалась забавной идея изобразить ванную как обычную комнату.

СВЕРХУ: Комната клуба. Изображение старых воспоминаний.

СПРАВА: Видеть и рисовать тату всегда круто.



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Люблю рисовать милых персонажей и персонажей с кошачьими ушками!

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Лунатизм.
Хочу поиграть во сне.









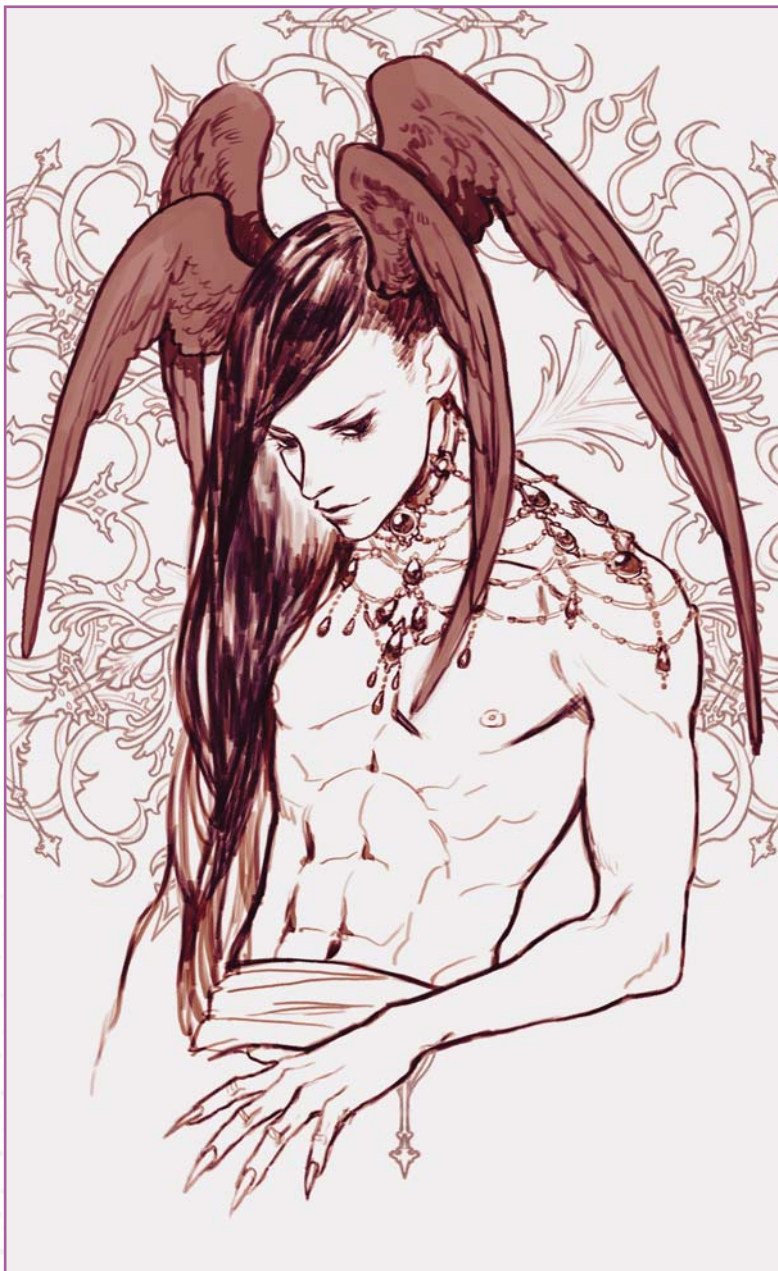
СВЕТЛАНА КАРФИДОВА (SVETLANA KARFIDOVA)

instagram.com/saiprinsk
Иллюстрации © SaiprinSK

С детства люблю рисовать. Сначала это было просто хобби, но потом стало моим призванием. Меня всегда тянуло поделиться своими творениями с окружающими — столько всего хотелось показать! У меня было так много идей, я просто постоянно и везде рисовала — в основном скетчи. Скетчинг быстро и легко передает мои идеи и является одновременно самой важной и самой интересной частью рисования.

Мой художественный стиль формируется уже очень давно, на него повлияли аниме и манга. В детстве, когда я впервые увидела японскую анимацию по телевизору, то сразу влюбилась в ее невероятную энергетику, стиль и способ передачи эмоций. Затем я открыла для себя мангу, которая была еще ближе к моим интересам, предлагая огромное разнообразие стилей и настроений, захватывающих персонажей и длинных историй на любой вкус. Я всегда хотела достичь уровня авторов манги и все еще стремлюсь к этой цели.

Я окончила художественную школу, а затем художественную академию по специальности «дизайн». Некоторое время я работала в сфере дизайна,ставляла работы в местном музее, но со временем поняла, что этот карьерный путь не приносит мне удовольствия. Я стала иллюстратором-фрилансером и искренне полюбила свою работу. Я рада, что рисование стало моим главным призванием. Иногда немного страшно начинать с чистого холста, если у меня нет идей или желания рисовать, но я стараюсь не думать об этом и просто начинаю делать эскиз. Думаю, таков лучший подход.



ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Вдохновение можно найти везде. Для художника каждая вещь, которую он видит вокруг, может помочь создать новый шедевр. Если вы любите аниме или мангу, то можете заметить всевозможные интересные сочетания, выражения лица, детали окружающей среды, обстановку и дизайн локаций вокруг вас. Думаю, музыка тоже очень помогает — многие мои идеи рождаются из хорошей музыки.

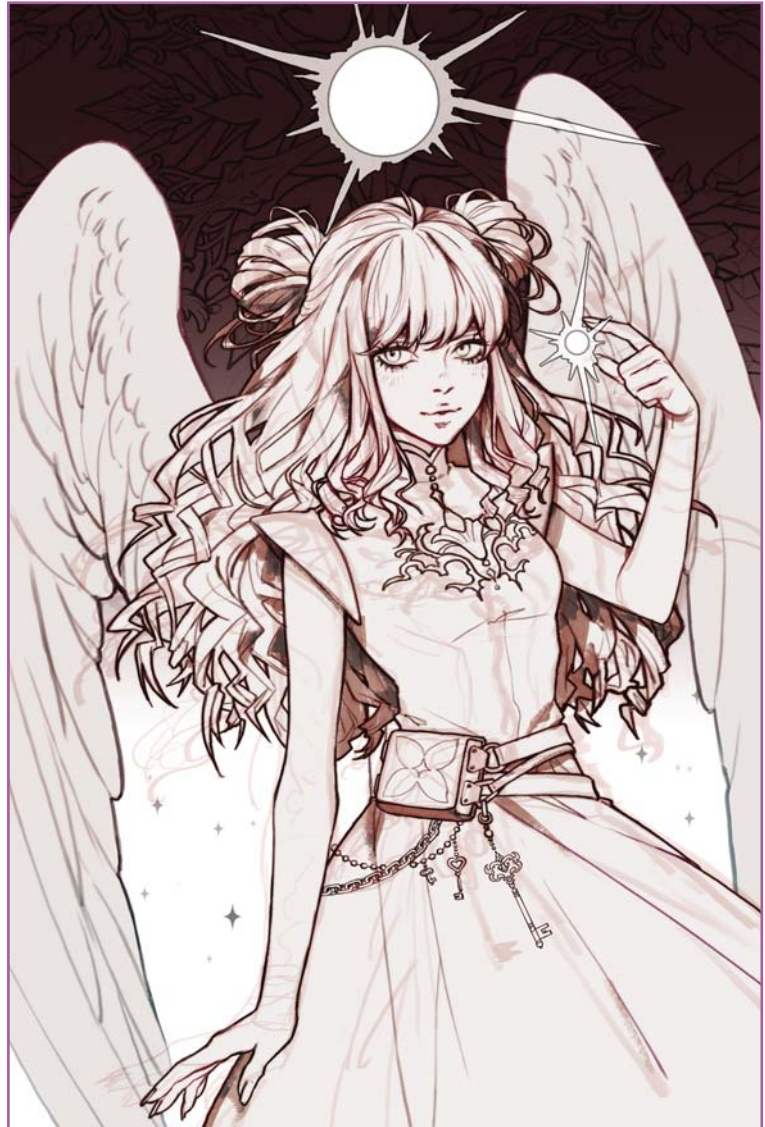
ИНСТРУМЕНТЫ

Я занимаюсь только цифровым искусством и предпочитаю использовать Adobe Photoshop с планшетом Wacom Intuos. Расширенная функциональность этого планшета позволяет рисовать все, что захочу. В основном я использую стандартные кисти Photoshop, но у меня есть любимая кисть для контуров, напоминающая технику линотипа, и набор любимых кистей, похожих на карандаш, которые делают мои наброски более текстурированными и органичными. Я редко рисую на бумаге, но когда все же рисую, то использую только мягкие карандаши.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Я начинаю рисовать на сером холсте из-за его большей нейтральности по сравнению с белым или черным, что помогает мне правильно определять тени и свет. Мне нравится делать несколько набросков разных поз, как динамических, так и статических. Я рисую все, что приходит в голову, затем выбираю самый живой и интересный скетч и превращаю его в полноценный рисунок или оставляю все как есть.

Самая трудоемкая часть моей работы — это лайн-арт. Я трачу на него много времени, потому что хочу, чтобы все было идеально (на мой взгляд), и всегда стараюсь контролировать толщину линий, цвета и уровни детализации, а также то, как они влияют на общее впечатление от изображения. Я хочу, чтобы конечный результат выглядел как можно лучше, как для меня, так и для зрителя.



НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: На этом скетче я экспериментирую с крыльями и декоративными элементами.

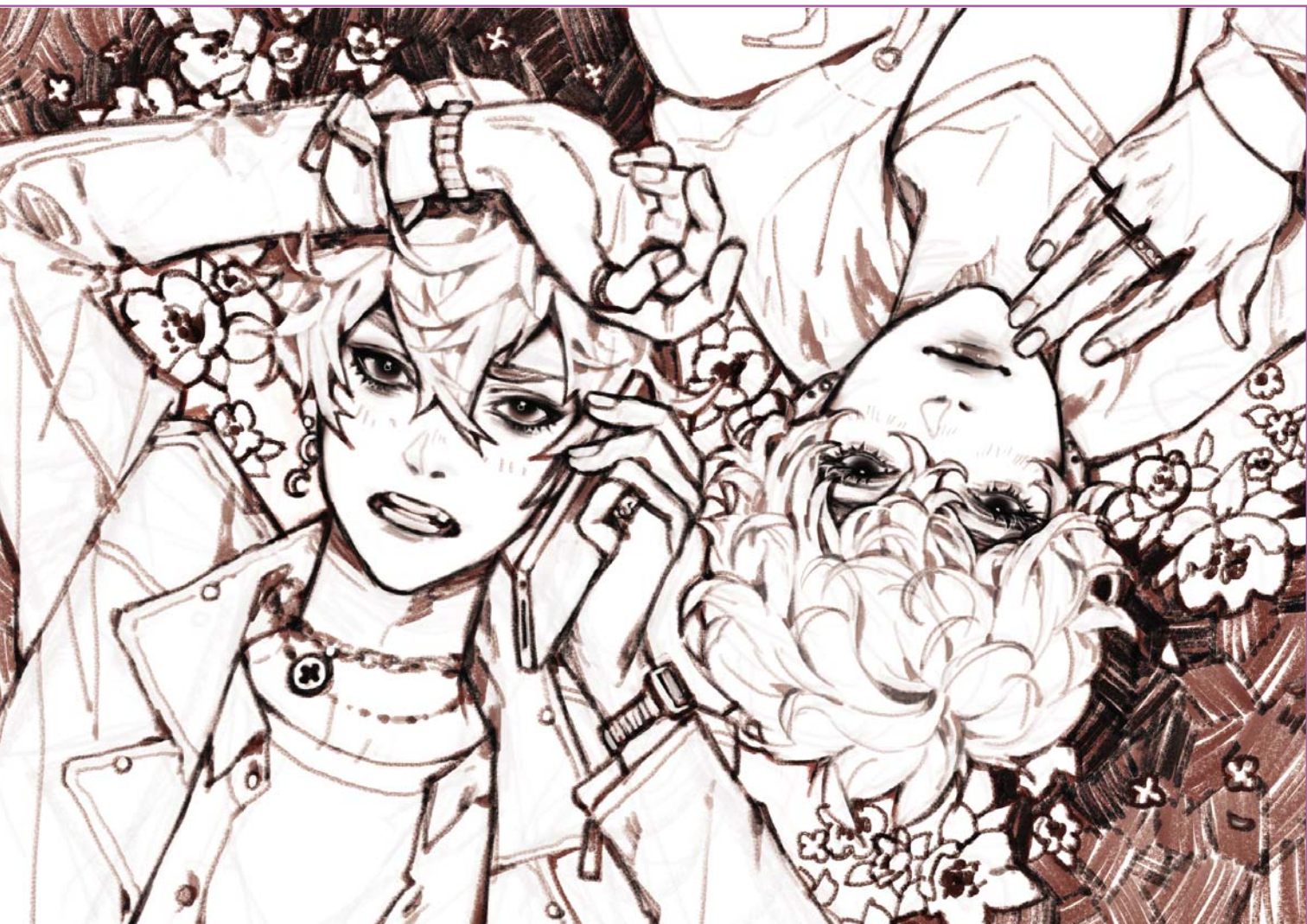
НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Скетч основан на идее существования двух источников света — двух маленьких солнц.

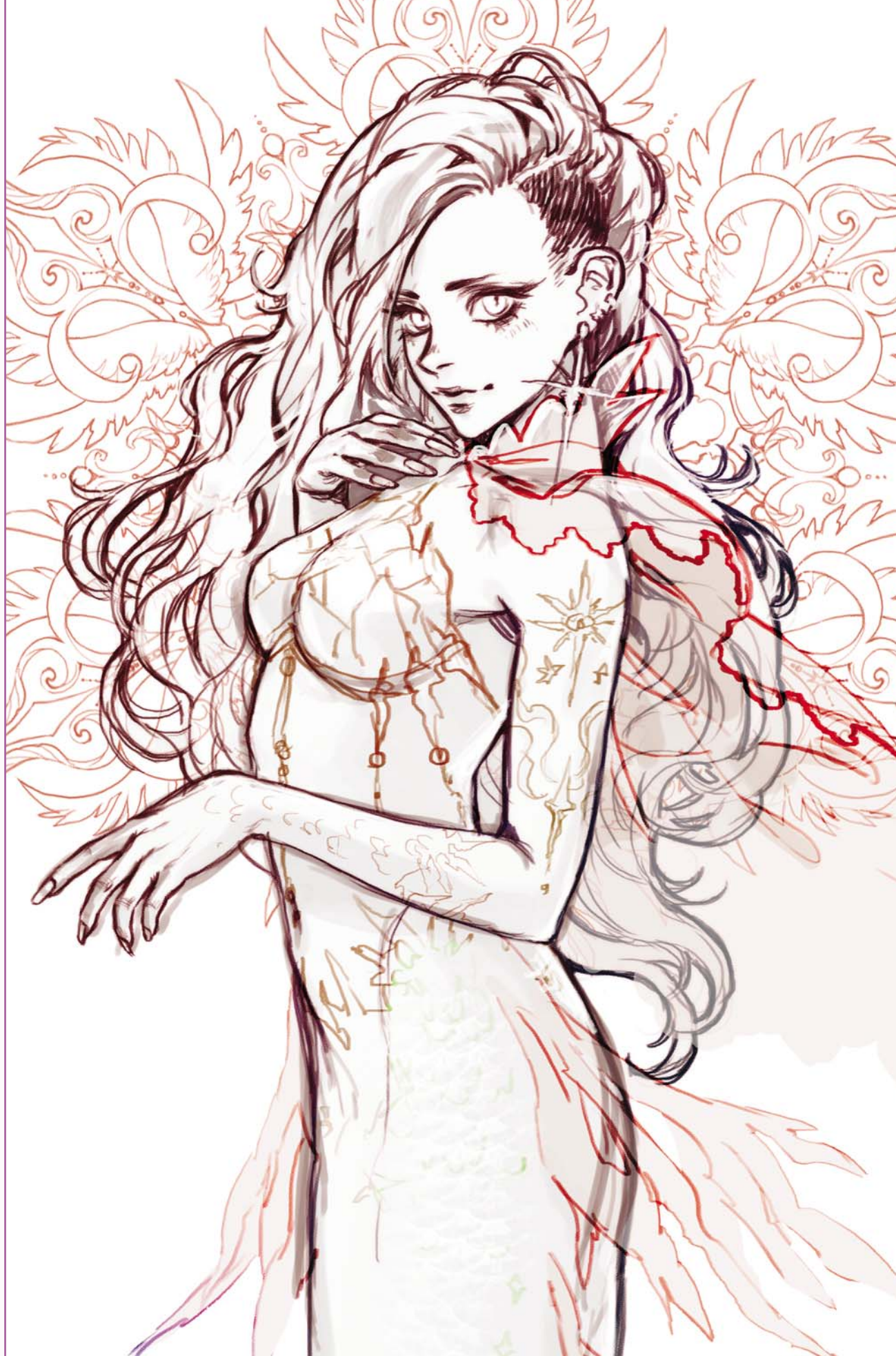
СВЕТЛАНА КАРФИДОВА (SVETLANA KARFIDOVA)

СПРАВА: Рандомный скетч персонажа. Я хотела добавить ему динамичности при помощи лент и цепей.

СНИЗУ: Мои персонажи на цветочной поляне.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Первая версия моей Ледяной Русалки.





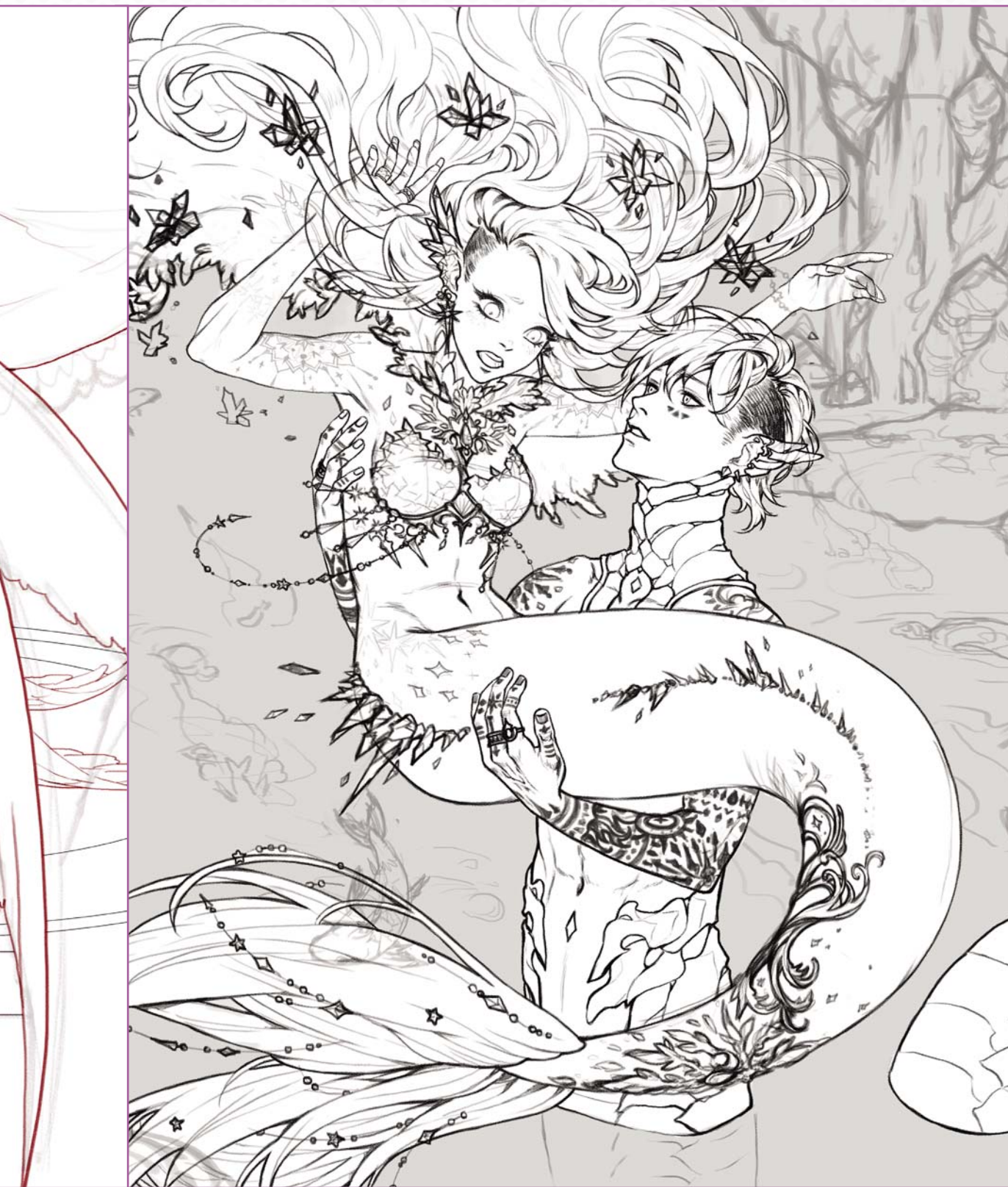
НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ:

«Птичье молоко», русский торт, воплощенный в человеческом облике.

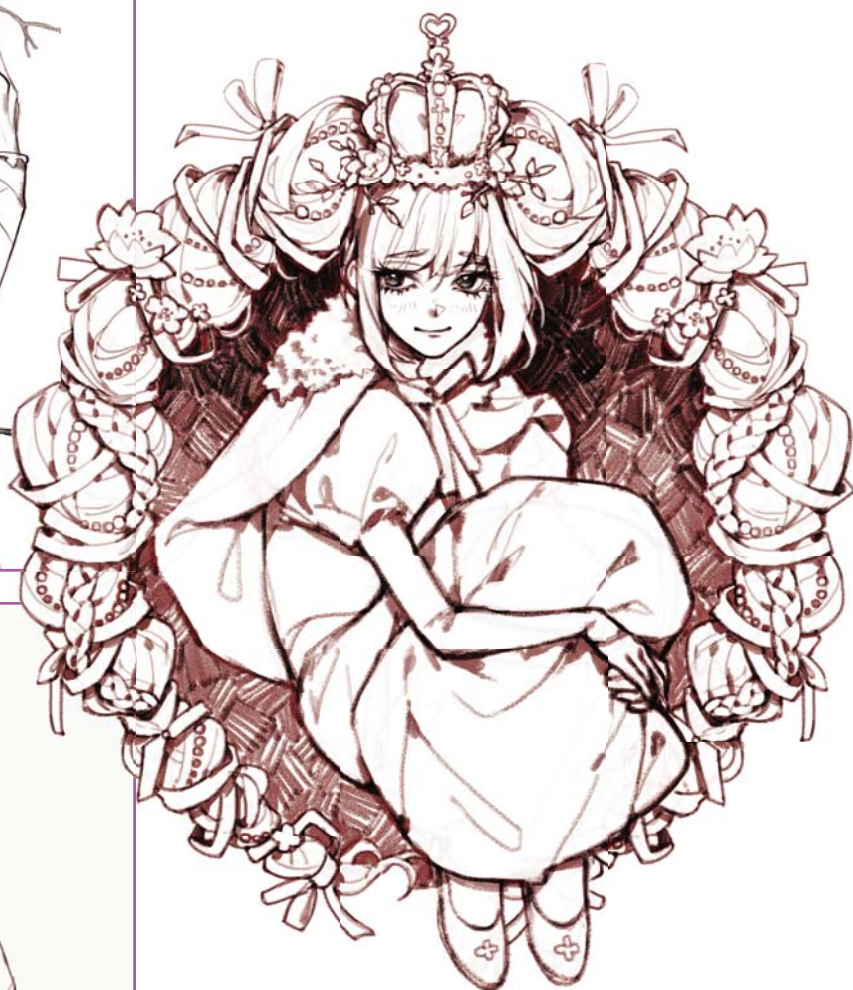
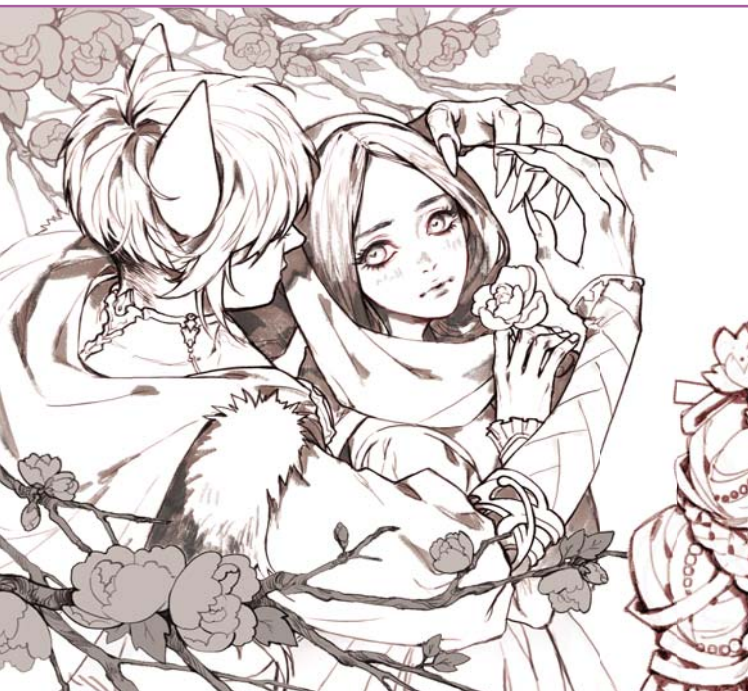
НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ:

Ледяная Русалка, упавшая с неба во время снегопада. Ее поймал персонаж-лава, который не хотел растопить ее.









НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Рандомные скетчи моих персонажей.

СВЕРХУ СЛЕВА: Рисунок на основе сказки «Красная Шапочка».

СЛЕВА: Маленький скетч из повседневной жизни моих персонажей.

СВЕЧУ: Я хотела нарисовать прическу в форме круга, сделав этот круг основным композиционным элементом.



КАДЗУКИ (KAZUKI)

instagram.com/kazuki_oekaki
Иллюстрации © kazuki_fujita

С детства люблю комиксы. «Жемчуг дракона» и *Peanuts* особенно повлияли на меня; это два совершенно разных комикса, но они оба очаровали меня. Во время учебы мне нравилось рисовать одежду и животных. Я получил награду «Новичок года» за журнал манги *Jump*, с которого начал свою карьеру как художник-мультипликатор, но, в конце концов, отказался от карьеры мангаки, потому что работал полный рабочий день в другом месте. Я продолжил рисовать в качестве хобби и делюсь своими иллюстрациями в Инстаграме.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

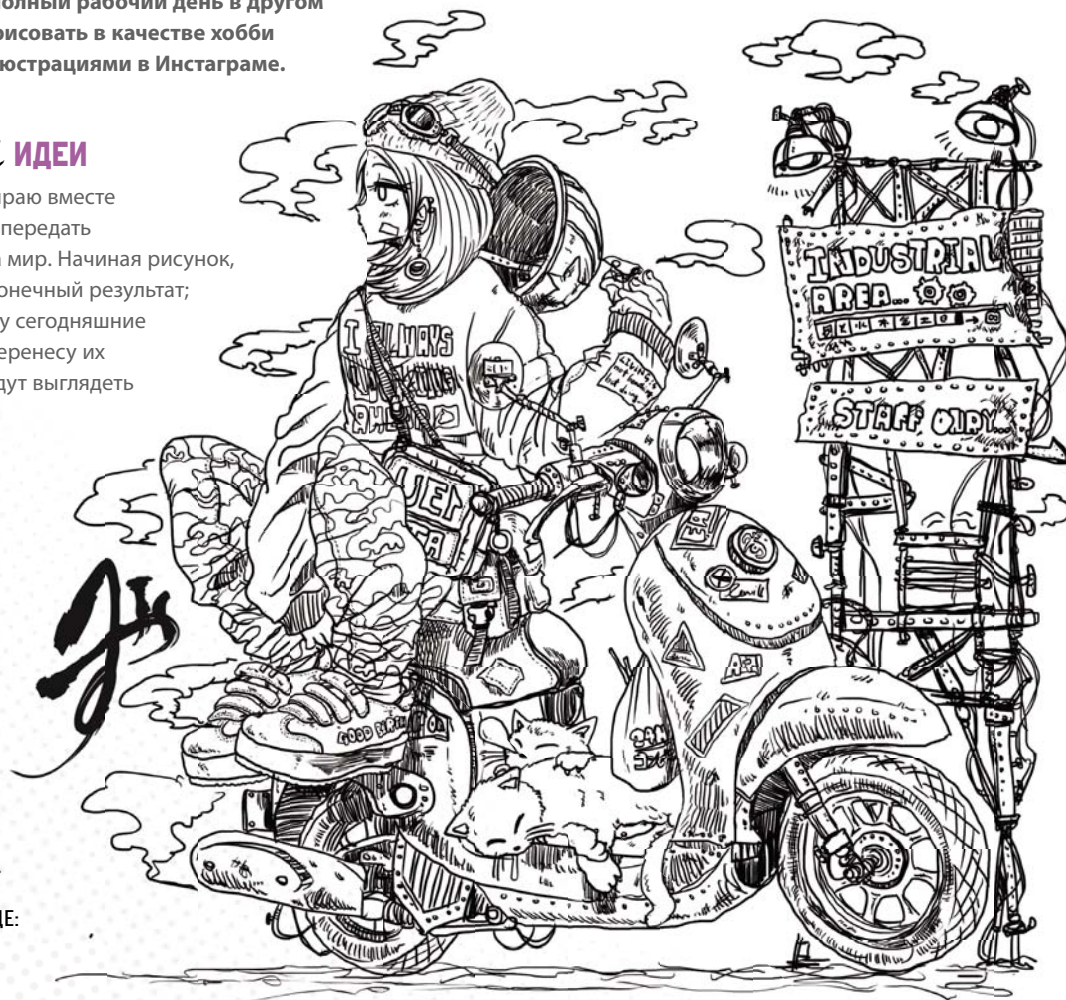
В своих работах я собираю вместе любимые вещи, чтобы передать собственный взгляд на мир. Начиная рисунок, я сразу представляю конечный результат; обычно думаю: «Возьму сегодняшние события и чувства, и перенесу их в свой мир. Так они будут выглядеть намного интереснее».

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ:

Исследую различия между машинами и живыми существами.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ:

Разрабатываю одежду для персонажа.

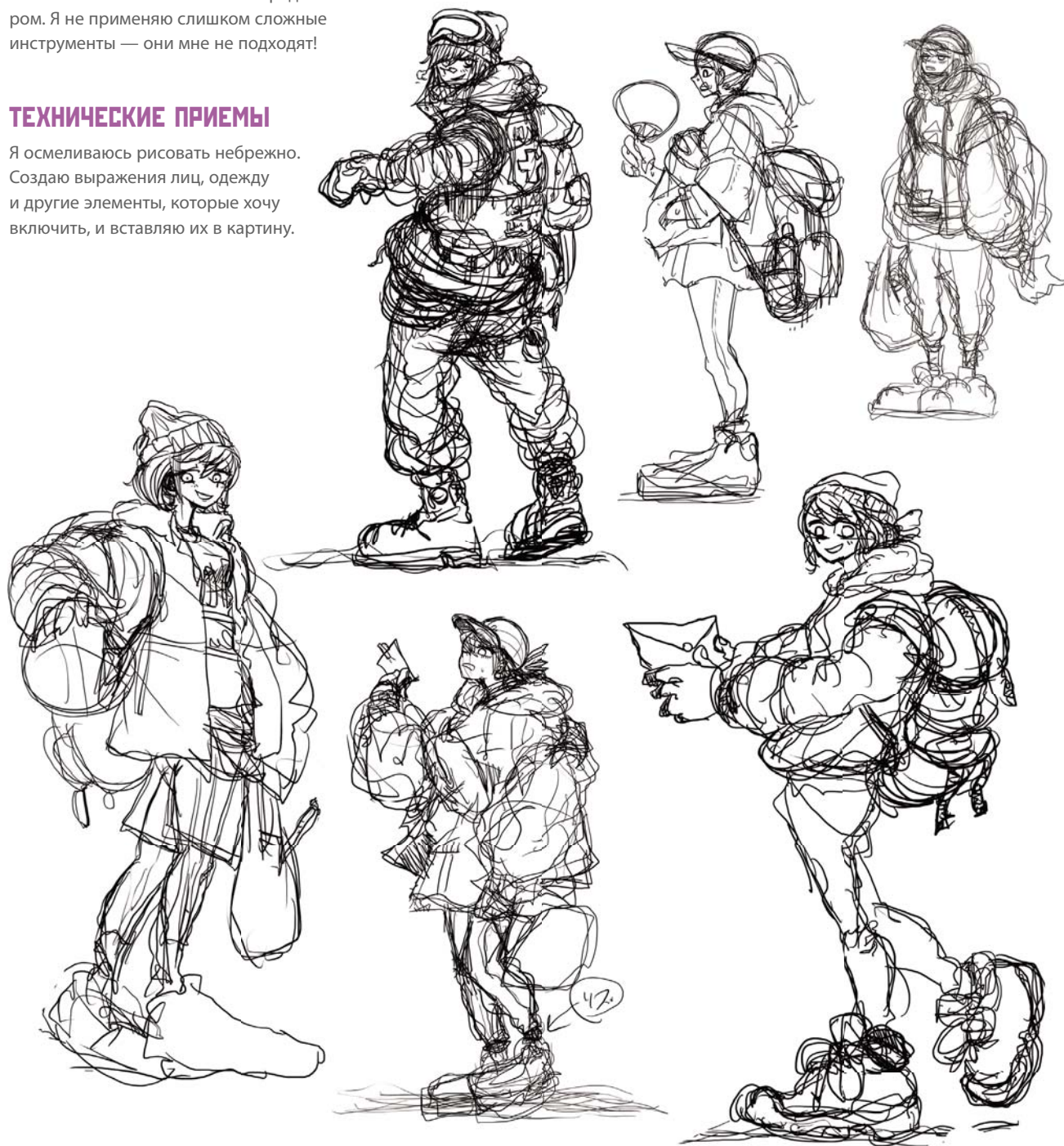


ИНСТРУМЕНТЫ

Я использую Adobe Photoshop, поскольку пользовался им во время учебы и больше всего знаком именно с этим редактором. Я не применяю слишком сложные инструменты — они мне не подходят!

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Я осмеливаюсь рисовать небрежно. Создаю выражения лиц, одежду и другие элементы, которые хочу включить, и вставляю их в картину.







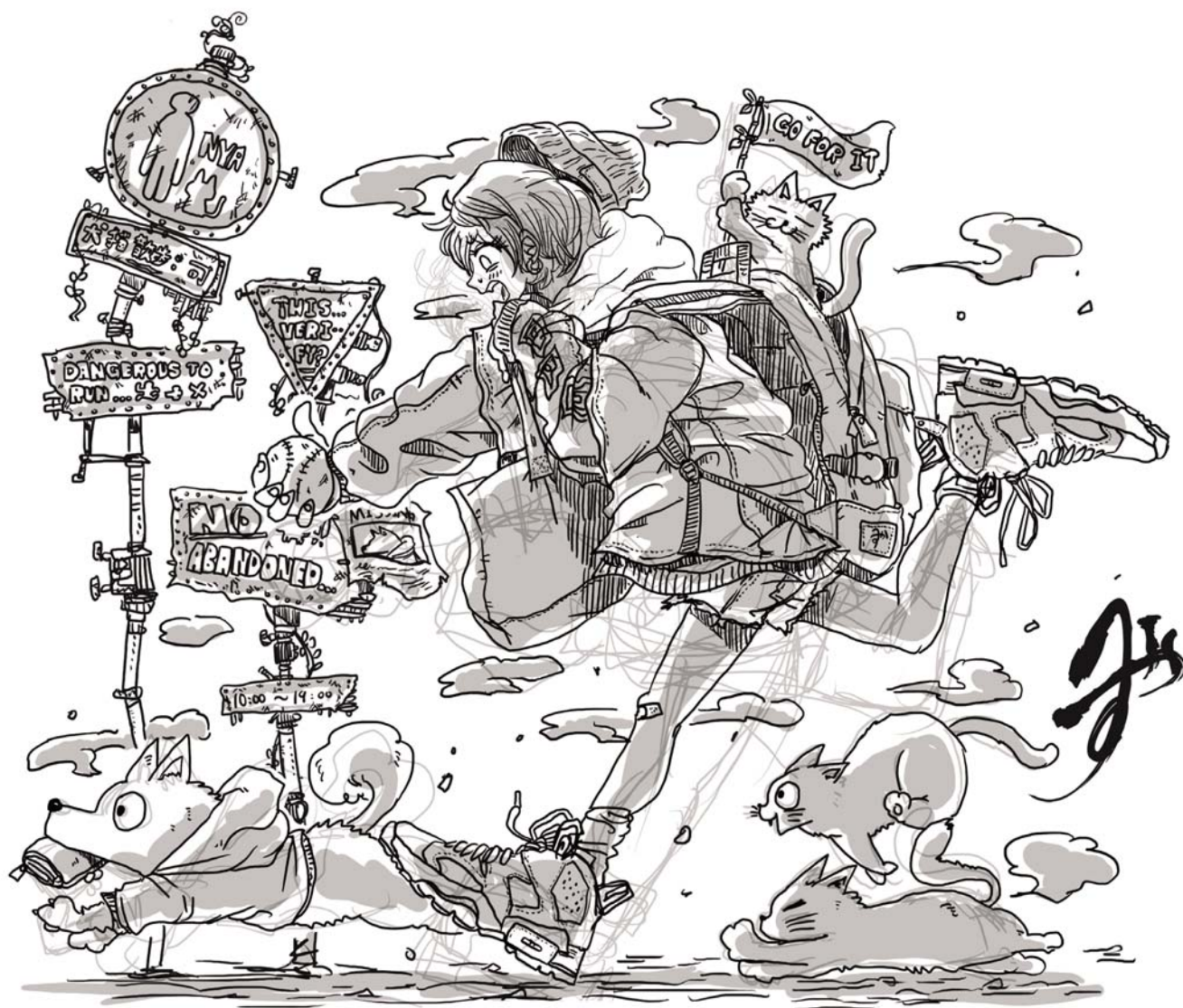
НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Некоторую информацию можно передать только словами. Я стараюсь учитывать это, когда рисую.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Процесс скетчинга от чернового наброска до финального лайн-арта с добавлением цвета.



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Я интенсивно рисовал движения, стараясь не нарушать пропорции человеческого тела.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ:
Я добавляю в мир персонажей и истории, создавая новые детали на заднем плане.







БРАЙС КХО (BRYCE KHO)

brycekho.com

Иллюстрации © Bryce Kho

Мое увлечение аниме началось с *Жемчуга Дракона*. Я помню, как во втором классе устанавливал будильник на 5:30 утра по субботам, чтобы посмотреть случайную серию мультсериала на Международном канале. Для меня, американца китайского происхождения, сериал был особенным, поскольку отец рассказывал мне, что все его персонажи основаны на китайской мифологии. Я действительно почувствовал связь с историей, и как только узнал, что *Жемчуг Дракона* был создан всего лишь одним человеком — Акирой Торияма — решил попытаться создать что-то сам.

Став старше и посмотрев такие аниме, как *Ковбой Бибоп* и *Евангелион*, я понял, что мультсериалы предназначены не только для развлечения, но и могут быть выражением искусства со сложным, а иногда и глубоким посылом. В детстве мне казалось, словно я застрял в маленьком городке, а аниме и манга стали для меня порталами, через которые я попадал в самые разные миры. В них не только исполнялись желания или разворачивалось захватывающее действие — в этой среде авторы со всего мира излагали лично значимые для них истории.

Сегодня мне нравится не только формат аниме или манги, но я люблю рисовать в этом стиле, потому что хочу вновь пережить то же чувство радости и удивления, которое испытывал в детстве.



ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Я черпаю вдохновение из видеоигр и аниме, на которых вырос, например, *Final Fantasy*, игры *Sacsoft* и различные сёнэн-манги. Во время рисования я ставлю цель либо создать оригинальную концепцию, либо получить удовольствие, научившись рисовать что-то новое. Рисование персонажей — это интересный способ вдохновиться моделью и позой, а не копать что-то самому.

ИНСТРУМЕНТЫ

При создании лайн-арта я люблю рисовать перьевыми ручками, обычно от Kuretake или Pentel. При добавлении цвета для удобства я обычно выбираю акварель, но также использую тушь Winsor & Newton или гуашь, когда есть время.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Я уделяю много времени изучению формы и фигуры. Рисование персонажей помогло понять, что я могу подразумевать форму в свободном пространстве, даже игнорируя целые части человека. Если до начала рисования я потрачу немного времени на визуализацию в своей голове, то смогу представить большинство объектов в трехмерном пространстве; это очень помогает при изображении пропорций предметов.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Рисунок из челленджа «Инктябрь» 2019 года на тему «Круг». Я очень повеселился, пытаюсь включить как можно больше интерпретаций круга.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Когда я не понимаю, что рисовать, я иногда рисую всякую всячину для разогрева.







**НА ПРЕДЫДУЩЕЙ
СТРАНИЦЕ:**

Пятиминутные скетчи. За этот промежуток времени лучше всего сфокусироваться на общей фигуре персонажа.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ:

10–15-ти минутные наброски. Можно заметить, что я потратил гораздо больше времени на лица и тени, по сравнению с пятиминутными скетчами.



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ. СВЕРХУ: Зарисовки с фестиваля в Литтл Токио в Лос-Анджелесе, Калифорния. Улицу перекрыли для парада, и было весело попытаться запечатлеть все в скетчбуке.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ. СНИЗУ: Предпочитаю переключаться между черной тушью и акварелью. Я только недавно понял, что использование акварели — отличный способ придать странице насыщенности, не тратя много времени на рендеринг.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ. СВЕРХУ: Было весело рисовать этот скетч, потому что я использовал один цвет за раз, оставляя место для деталей или добавления конечностей. Это не очень разумно, но увлекательно.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ. СНИЗУ: Еще одна забавная задача — изображение чего-либо в объективе «рыбий глаз». Несколько ключевых линий должны быть правильными в своей основе, но в остальном существует множество способов скрыть ошибки, добавив больше деталей — практика, которую я часто использую в своих рисунках!







МИН ГЁН КИМ (MIN GYEONG KIM (MONGBEU))

behance.net/koug009d1f

Иллюстрации © Min Gyeong Kim

Я живу в Корее, и из-за ее непосредственной географической близости к Японии многие искусства здесь находятся под сильным влиянием японской манги и анимации. С детства я знаком с японскими комиксами и мультфильмами, и этот опыт стал частью моего творчества и художественного стиля. Повзрослев, я заинтересовался произведениями, сочетающими в себе модернизм, мангу и анимацию. В своих картинах я постоянно пытаюсь выразить эмоции, которые вызывают у меня эти работы.

Я считаю идеи самым важным аспектом рисования. Воплощение стиля и технику можно улучшить в любое время с помощью теоретического обучения, но идеи и опыт — это ценности, которые можете создать только вы.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Я черпаю вдохновение отовсюду, например, из песен, фильмов, романов или повседневной жизни. Иногда идеи приходят, когда я смотрю на работы других художников. Обычно для создания персонажа я придумываю очень простое ключевое слово и комбинирую другие слова, референсы, личные вкусы и опыт. Во время работы я слушаю музыку и подкасты, но избегаю визуальных источников, чтобы не отвлекаться на экран.

Получившийся в итоге готовый продукт — персонаж, который с первого взгляда отображает тему и индивидуальность. Если он недостаточно выразителен, я переделываю его, потому что моя самая важная цель — передача смысла образа.

Например, *Casual Bunny* (Обычный Кролик) — персонаж, созданный по образу Белого Кролика из «Алисы в Стране чудес». Он входит в серию, посвященную дизайну четырех концептов на основе Белого Кролика. Я задумывал разработать в этой концепции персонажа казуальной игры¹, в результате чего появился персонаж, совершающий насилие ради Червонной Королевы. Образы *Spaghetti Girl* (Девочка-спагетти) и *Ramen Shojo* (Сёдзё-Рамэн) заимствуют стереотипы «ботаника» и «королевы» из подростковой драмы. Я хотел, чтобы в обуви были видны элементы спагетти и лапши, а сами персонажи контрастировали друг с другом.

¹ Компьютерная игра, предназначенная для широкого круга пользователей. Казуальные игры отличаются простыми правилами и не требуют от пользователя особой усидчивости, затрат времени на обучение или каких-либо особых навыков; они относительно дешёвы в разработке и при дистрибуции. — Прим. ред.



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Персонаж из серии *Цветочные феи*. Я хотел спровоцировать у зрителя странное чувство, которое отличается от обычного представления цветочной феи.



ИНСТРУМЕНТЫ

Раньше я предпочитал традиционные инструменты, но сейчас почти полностью работаю в цифровом формате из-за его удобства. Качество линий и цвета, которое я ищу, легче всего воспроизвести в цифровом виде. Обычно я рисую в Clip Studio Paint, а для обработки использую Adobe Photoshop.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

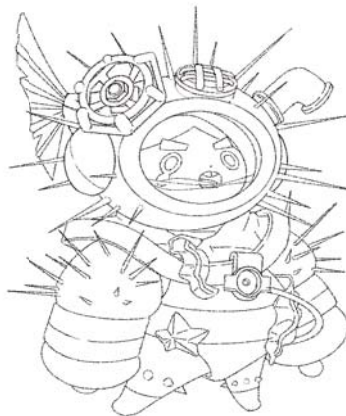
Прежде чем приступить к работе, я пытаюсь сформировать в голове конкретный план, а не обдумывать множество идей. Это означает, что я редко делаю более одного скетча для произведения. Для меня скетчи — это дизайнерские эскизы, ориентированные на четкие и простые формы. Требуется настойчивость, чтобы воплотить идею в жизнь от эскиза до готовой картины, не отклоняясь от курса и не теряя формы.

Я уделяю много внимания цвету, поэтому считаю свои скетчи контуром, в который потом заливаю цвет; я стараюсь максимально избегать деталей и намечаю только общие очертания.

ВНИЗУ СЛЕВА: Из серии Белый Кролик Алисы. Боец, верный Червонной Королеве.

СЛЕВА И СНИЗУ: Милая Королева и милый Ботаник из Школы Еды.

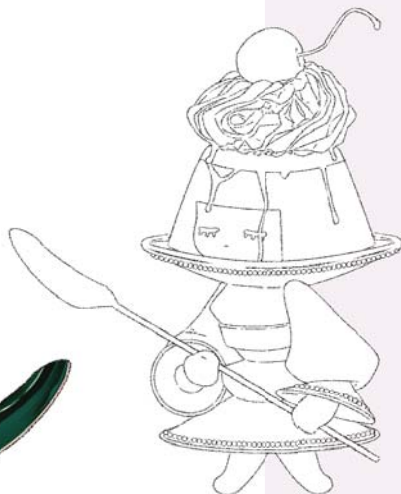




НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ:

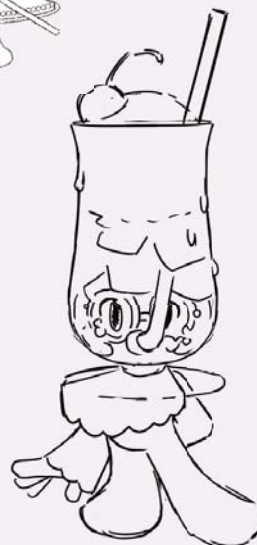
Персонажи из серии
Колючие девушки. Плакса
в водолажном костюме
с вентилем и надменная
Принцесса королевства
морских ежей.





СЛЕВА И СНИЗУ: Персонажи из серии *Вишня и сливки*, вдохновленные фотографиями Кэнсуке Хосоя. Это духи японских десертов, которые используют чайные ложки вместо волшебных палочек.

ВНИЗУ СЛЕВА: *Цветочная ведьма*, еще один персонаж из *Цветочных фей*.



KOTATSU



TAMAKI КОТАЦУ (KOTATSU) [虎龍]

kakuseitoshi.jugem.jp
Иллюстрации © Kotatsu

Сколько себя помню, я всегда рисовала, с детства увлекаюсь аниме, мангой и играми, особенно мне нравилась *Сейлор Мун*. Я начала серьезно заниматься рисованием в старшей школе; в частности, изучала графический дизайн. В 2010 году я присоединилась к японской компании по разработке игр, где в основном работала над UI-дизайном и иллюстрациями персонажей, а в 2016 году стала иллюстратором-фрилансером.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Я ежедневно смотрю работы других художников в поисках идей и вдохновения. Если меня особенно интересует книга по искусству или дизайну, я сразу заказываю ее и отмечаю, что мне в ней больше всего нравится. Особое внимание уделяю работе художников в той же игровой индустрии, что и я.

ИНСТРУМЕНТЫ

Чаще всего я работаю в Paint Tool SAI, пользуюсь им в основном для грубых набросков и лайн-арта, поскольку эта программа позволяет наносить тонкие мазки кистью. Я предпочитаю Adobe Photoshop для работы с цветом и последних штрихов и редко использую традиционные инструменты, но в последнее время мне стало интересно добавлять немного карандаша к своей работе.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Работа с цветом и дизайн — мои любимые части процесса. В дизайне мне особенно нравится сочетание современных нарядов с фантастической средой. Я стараюсь создавать целостных персонажей, чтобы их отношения и истории четко понимались зрителем. При работе с цветом я стараюсь обращать внимание на его оттенки и то, как он влияет на настроение дизайна.

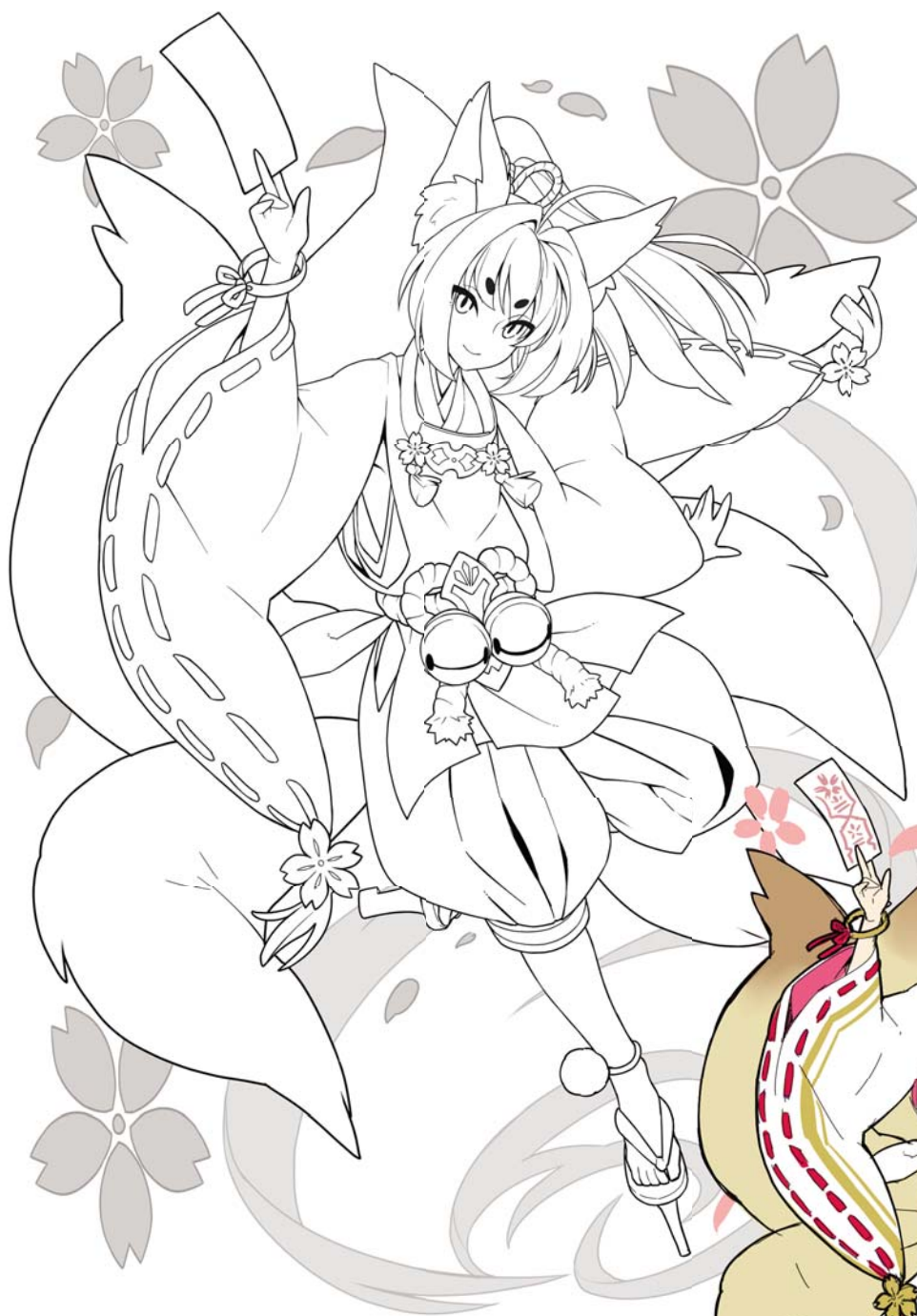




НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ:

Чистые цвета и лайн-арт
для персонажа по имени
Вертанди.

СПРАВА: Цветной скетч
принцессы с драконом.



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ:

Лайн-арт и чистые цвета
для мальчика-лисы.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ:

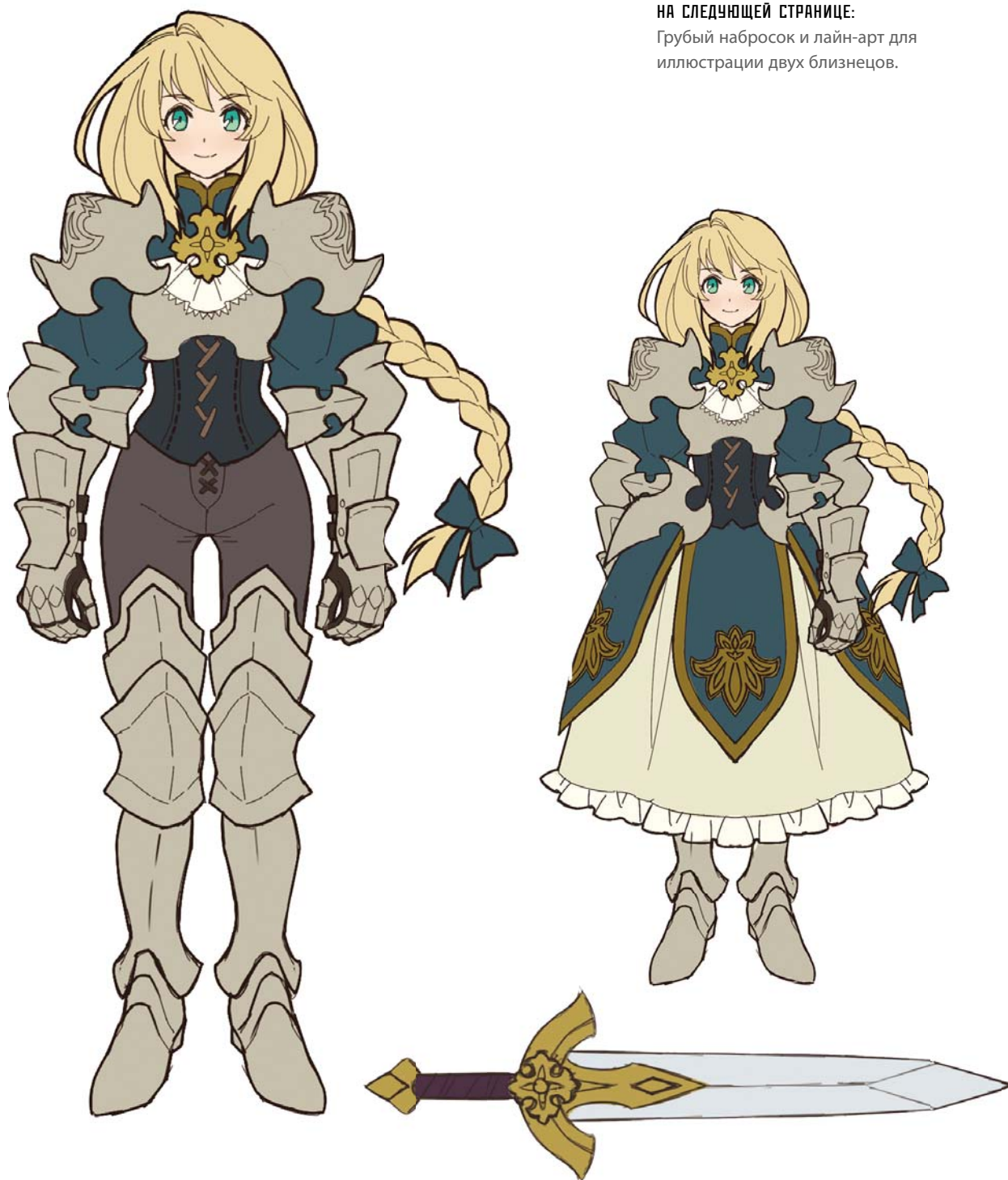
Дизайн разнообразных
персонажей, в том числе
возможные цветовые схемы
для девушки-лучницы.

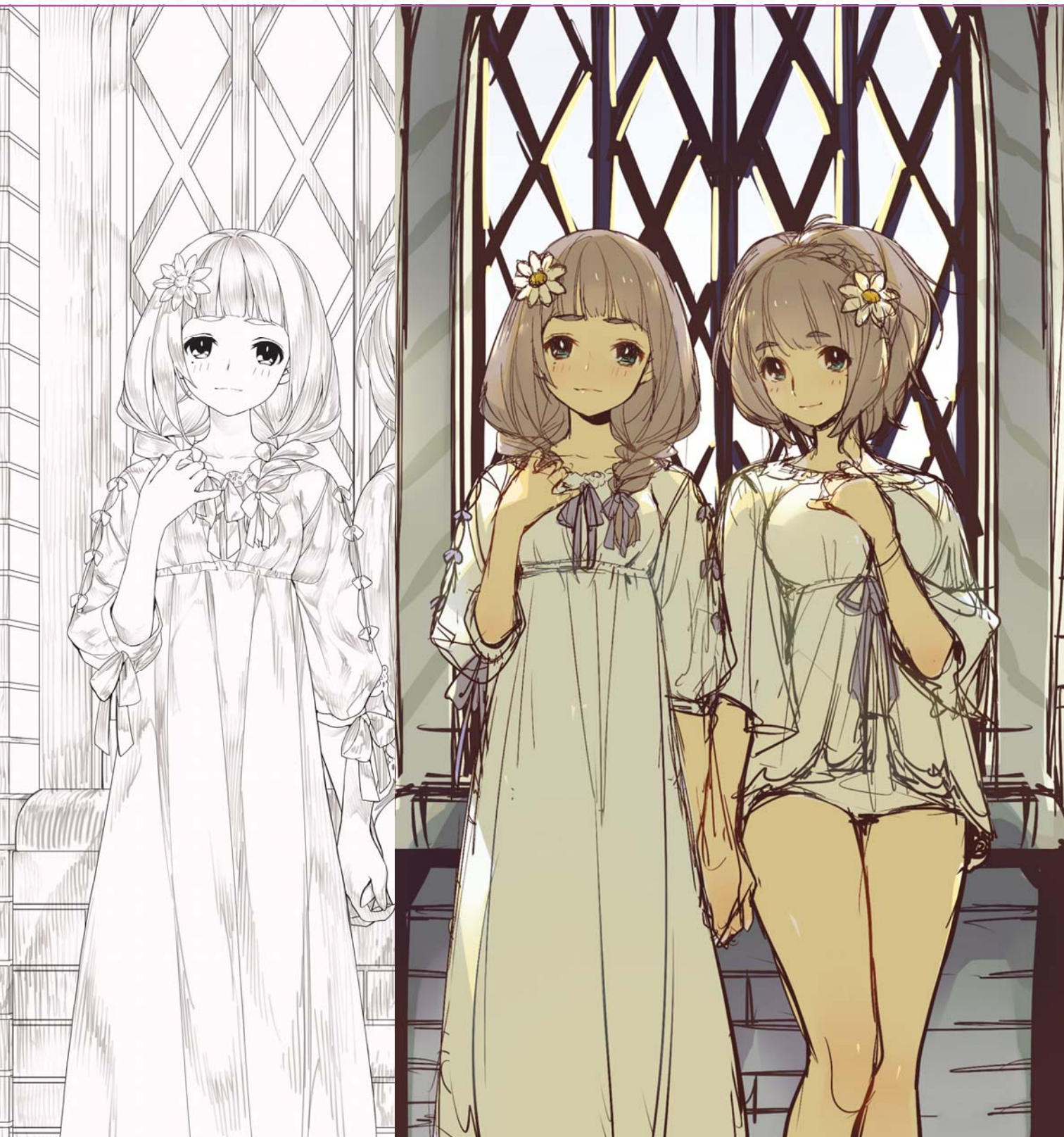




НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Идеи дизайна для принцессы в доспехах.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ:
Грубый набросок и лайн-арт для иллюстрации двух близнецов.







КОЁРИН (KOYORIN)

artstation.com/koyorin
Иллюстрации © Koyorin

Я иллюстратор-фрилансер и дизайнер персонажей из Торонто. В основном работаю над дизайном персонажей, раскадровками и иллюстрациями для анимации и видеоигр, а также над 2D-ресурсами для видеоигр. Больше всего мне нравится иллюстрировать научную фантастику и фэнтези на основе многих видеоигр, в которые я играю (как правило, это японские ролевые игры и экшн-игры). Изначально именно видеоигры привели меня на путь дизайнера персонажей!

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

С ранних лет мне всегда нравилось смотреть на иллюстрации к аниме и видеоиграм. Так я обнаружила работы многих иллюстраторов, которые остаются моими любимыми по сей день, например, Акихико Ёсида, Сигэнори Соэдзима, Юсукэ Кодзаки и многие другие. Сегодня я черпаю вдохновение из работ постоянно растущего списка художников, которыми восхищаюсь, из артбуков по любимым играм и сериалам, а также из произведений искусства, которые нахожу в интернете через социальные сети. За последние несколько лет стритстайл также оказал влияние на мою личную работу.

Хотя конкретные источники информации, которые я использую, не сильно изменились с тех пор, как я начала профессионально рисовать, разнообразие внутри каждого из них, безусловно, продолжает усиливаться. В аниме и играх, производимых сегодня, никогда не было недостатка во вдохновении — некоторые из моих нынешних любимых художников появились на моем радаре только в последние годы благодаря контенту, над которым они работали! Эволюция источников вдохновения определила изменение моей работы за последние несколько лет, и я надеюсь продолжать развивать и улучшать свой стиль в будущем.



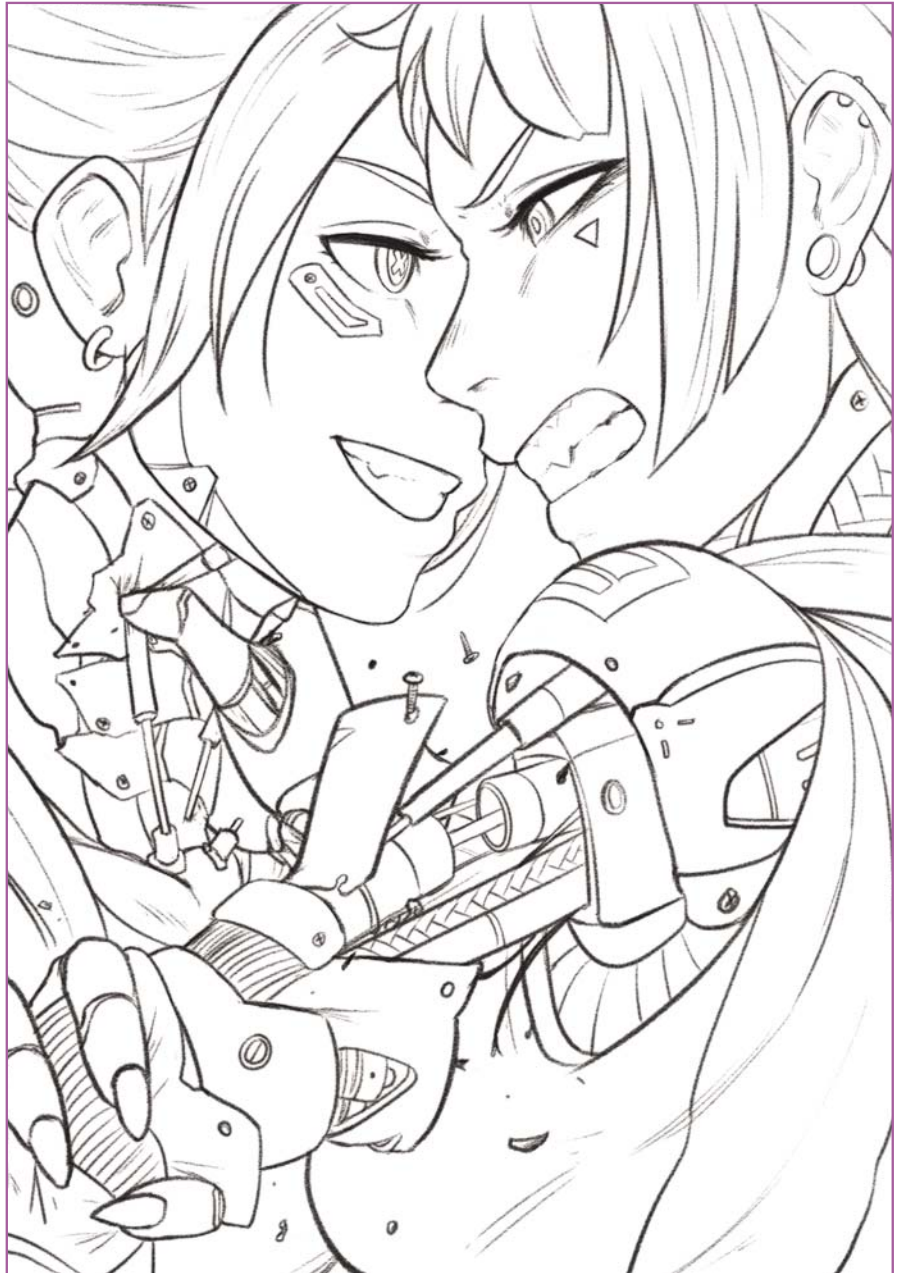
ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Когда я начинаю новую иллюстрацию, то стараюсь действовать как можно более свободно, четко определяя основные формы, чтобы они не потерялись в процессе. Если у меня есть концепция, но подход к ее визуализации неясен, иногда я начинаю с быстрых эскизов, чтобы изучить варианты и определить композицию перед тем, как начать.

Во многих личных творческих работах я оставляю без внимания конкретные элементы дизайна до тех пор, пока не начну рисовать окончательные линии — практика, которая не распространяется на более конкретные идеи или заказную работу. При создании персонажей я также стараюсь сохранить четкое ощущение индивидуальности в их выражениях и в том, как они себя держат, а также в атрибутах, связанных с их дизайном. Например, я спрашиваю себя: «Почему у этого персонажа именно такое оружие или конкретный инструмент? Почему они носят именно этот аксессуар? Как их характеризует реакция на данную ситуацию?»

ИНСТРУМЕНТЫ

Все изображения, показанные в этом разделе, нарисованы в цифровом формате. Я работаю в основном в Clip Studio Paint для создания набросков и использую Adobe Photoshop для корректировок и финальных штрихов, если это необходимо, а также для создания более живописных рисунков.



НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Большинство моих персонажей принадлежат к научно-фантастической вселенной, и это один из таких дизайнов.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Лайн-арт двух враждующих киборгов. Первоначальный скетч был свободным и грубым, но я сгладила детали, когда рисовала линии.



НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ И ВНИЗУ: Когда происходят сезонные события, мне нравится создавать иллюстрации на соответствующую тему. Однажды в октябре я сосредоточилась на теме «девушки-монстры», подготовив одну из работ.

СПРАВА: Первоначальный свободный, грубый скетч двух враждующих киборгов.

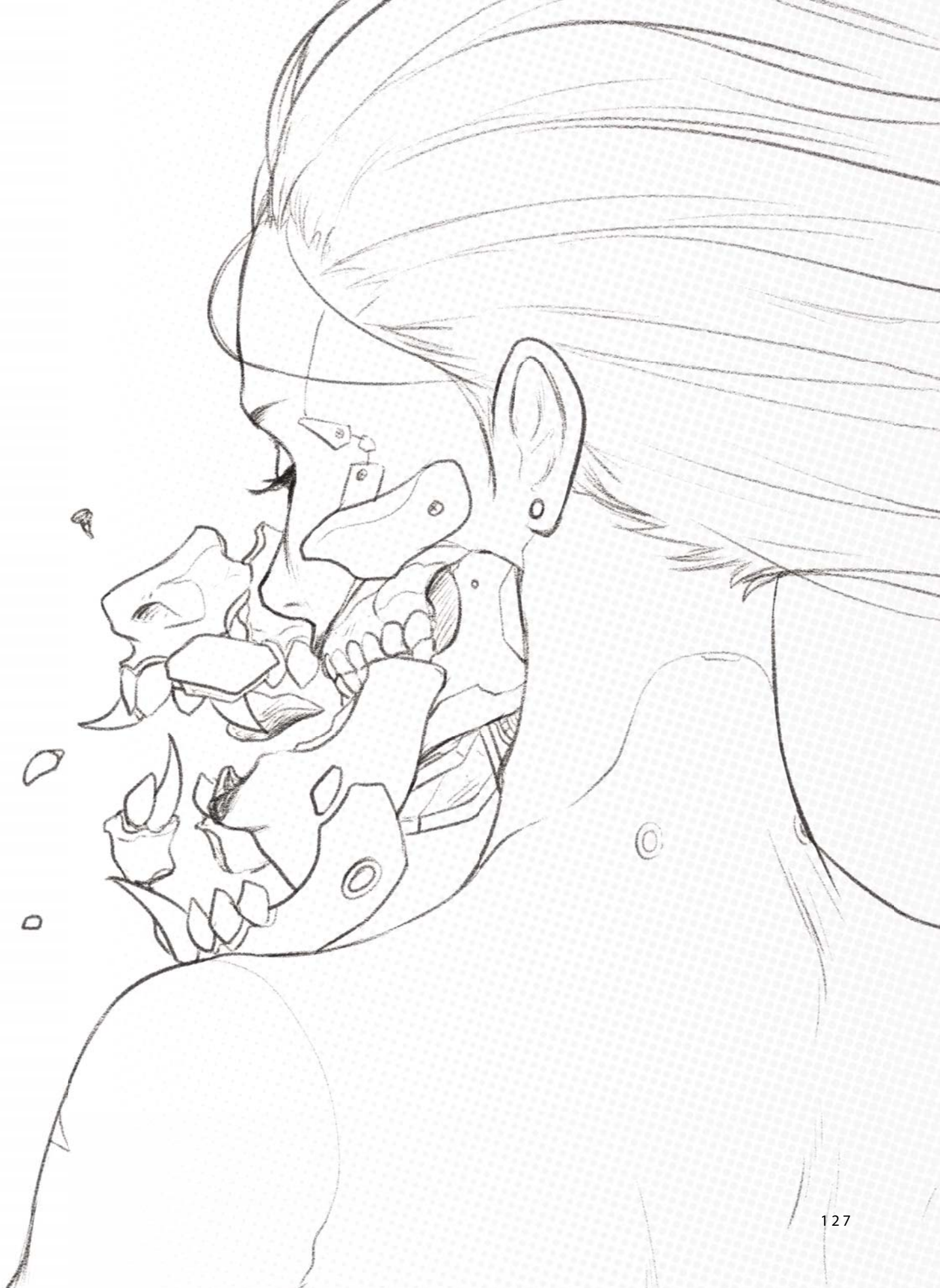
ВНИЗУ СПРАВА: Изучение концепции модульного андроида со съемными чертами лица и маской (мотив, который я часто использую в своих иллюстрациях).





НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Еще один собственный дизайн. У меня была идея костюма, и на ее основе я хотела создать персонажа.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Финальный лайн-арт концепции модульного андроида в маске.





ДЖОН ЛАМ (JON LAM)

instagram.com/jonlamart
Иллюстрации © Jon Lam

Я вырос в Торонто, Онтарио. Меня называют трудоголиком, что я связываю с трудовой этикой, которую родители прививали мне с юных лет. Впервые я начал работать в шесть лет в кофейне родителей, во время летних каникул. Согласно расписанию дня я просыпался в 5:30 утра, 45 минут добирался с родителями на работу и трудился до полуночи. Как вы понимаете, я всегда завидовал своим друзьям, которые проводили лето в Диснейленде или играли на игровых приставках. Я помню, что сильно хотел приставку и в конце концов накопил достаточно чаевых — исключительно из-за сочувствия клиентов, а не из-за моих посредственных навыков приготовления кофе — и купил свою первую консоль и электрогитару.

Помимо игровых консолей, я тратил свои чаевые на такие комиксы, как *Люди Икс*, *Спаун* и *Человек-паук*. Они переносили меня в другой мир, которым я не мог насладиться вдоволь. Я вдохновился на создание своих собственных персонажей и комиксов, которые были ужасными и которые я вовсе не заставлял учителя читать вслух всему классу в младшей школе!

Позже я познакомился с классическими аниме, такими как *Призрак в доспехах*, *Акира*, *Макросс Плюс*, *Манускрипт ниндзя* и *Аниматрица*, которые изменили мою жизнь. Помню, что был очень наивен в отношении аниме, когда впервые с ним познакомился, и решил вместе с мамой посмотреть полную версию *Манускрипта ниндзя*. Не лучшее решение.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Я всегда был большим поклонником сэнтай (японского жанра боевиков) и создал оригинального персонажа, Лайлу Дэвис, чтобы подобрать позы в этом стиле.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Я люблю причудливую магию, смешанную с ужасами. и воспользуюсь любым предлогом, чтобы нарисовать книги заклинаний, магию и монстров.



ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Мне нравится рисовать на темы, относящиеся к подростковому жанру, но вдохновляемые как западными комиксами, так и аниме. Я бы сказал, что мой стиль представляет собой сплав Востока и Запада, поскольку мне нравится, насколько жесткими могут быть западные комиксы, и одновременно импонируют упрощенные формы и фигуры, которые подходят для 2D-анимированного пайплайна, как в аниме. Кино и анимация — огромные источники вдохновения, поскольку я стараюсь сочетать боевик, комедию, а иногда и ужасы.

ИНСТРУМЕНТЫ

Когда я рисую традиционно, то обычно использую ручку Sakura Pigma Micron PN, мягкую ручку Tombow, множество маркеров Copic холодных и теплых оттенков и деловой карандаш толщиной 0,5 мм. Для цифровых вариантов я пользуюсь Procreate, Adobe Photoshop и Toon Boom Storyboard Pro. Моя любимая бумага — блокноты для комиксов Canson или блокноты для маркеров Borden & Riley — мне кажется, карандаши скользят по бумаге для маркеров, как по маслу!

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Мне нравится вставать рано утром и делать скетчи для разогрева, потому что именно в это время я чувствую себя наиболее свежо. Иногда я смотрю много экшен-сцен из боевиков или *Super Sentai* (продолжительная японская экшен-франшиза, вдохновившая на создание *Могучих рейнджеров*), которые помогают мне найти нужные позы. Я всегда стараюсь рисовать, ориентируясь на движущиеся кадры, а не на неподвижные изображения. Если поза способна запечатлеть чувство или момент во времени, персонаж оживает.





СКЕТЧБУК ТОЛЬКО ДЛЯ ТЕБЯ

Если вы чувствуете давление, заставляющее стремиться к тому, чтобы каждая страница в скетчбуке выглядела идеально, вскоре вы будете бояться сделать простую пометку. Вместо этого пусть скетчбук будет только вашим. Не нужно никому его показывать, позволяйте себе ошибаться и делать уродливые наброски. Очень важно создавать много плохих рисунков, позволять себе открывать новое и учиться, поскольку только так вы найдете инструменты для уверенного и свободного рисования.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СВЕРХУ СПРАВА: Персонаж из той же вселенной, что и герой-сэнтай на 128 странице. Она типичный детектив, не верящая в самосуд.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СЛЕВА: Здесь я играл с формами, пробуя некоторые идеи для экзоскелета.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СНИЗУ: Иногда просто нужно рисовать крутых персонажей с рогами!

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: На этом рисунке изображены два странно колючих персонажа, доставляющих посылки в пост-апокалиптическом таймлайне.







НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ:

Рисунок на тему воссоединения с детством — воспоминания обо всех старых воображаемых друзьях и приближение к болезненным истинам, которые вы предпочли бы забыть.

ПОСЕРЕДИНЕ: Работа для челленджа Inktober, в которой рассказывается о трудностях борьбы с нерешительностью и о том, что результаты вашего выбора неизвестны.

СВЕРХУ: Привыкая к рисованию на iPad: нашел кисть, с которой мне удобно работать, и почувствовал желание нарисовать крутую рок-звезду.

ВСТАВКА СЛЕВА: Ведьма, которая украдет ваши внутренности, чтобы стать полноценной.



ДЖИ-ЁН (МЭЙТ) ЛИ (JI-YEON (MATE) LEE)

artstation.com/material
Иллюстрации © MATE

Я рисовала карандашами на бумаге с самого детства. Я не слишком разговорчивая и люблю спокойно размышлять, поэтому у меня появилась привычка рисовать в свободное время. Мои рисунки похожи на диалоги. В основном я сосредоточена на искусстве скетчинга; с ним я знакома со времен подготовки к колледжу.

Когда вы переносите придуманный объект из головы на бумагу, результат часто выглядит не так хорошо, как вы себе представляли. Повторяющийся процесс рисования и исследования, помогающий рисовать лучше, — это диалог между мной и искусством. Радость и просветление от учебы — вот причины, по которым я продолжаю держать карандаш.

Скетч, выполненный карандашом на бумаге, отличается от скетча на цифровом планшете. Я чувствую, как душа пульсирует в черной линии, нарисованной кончиком карандаша, и в этом прелесть традиционного рисования, хотя использование ластика вместо кнопки «отменить» неудобно и проблематично. Пока iPad и Wacom Cintiq не начнут вызывать те же чувства, что и аналоговое искусство, я готова взять на себя боль от творчества карандашом на бумаге!

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Героиня Ариадна из моей серии, переосмысливающей греческую мифологию.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Изображение, нарисованное к году Крысы по китайскому календарю в 2020 году.



ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Я уважаю традиционных художников эпохи Возрождения и других мастеров прошлого; гениальные цветовые сочетания и тонкая элегантность Микеланджело, Рафаэля и Бугро вдохновляют меня, хоть я не занимаюсь изящным искусством. Моя цель — соединить классическое искусство с привлекательностью и современностью аниме, которое я смотрю с детства.

Наступление второго тысячелетия и конец XX века были для меня удачным периодом. Я увидела высококачественную анимацию, продукт экономики «мыльного пузыря», и решила заниматься анимацией в колледже. Традиционная анимация, рисуемая кадр за кадром и экспонируемая с частотой двадцать четыре кадра в секунду, обладает иным уровнем изящества, по сравнению с современными цифровыми рисунками. Если будет возможность, рекомендую посмотреть старые аниме студий Ghibli и Gainax.

ИНСТРУМЕНТЫ

Мои любимые материалы — бумага и карандаш. Для грубых набросков, показывающих текстуру графита, я использую бумагу Canson XL 90 г/м²; когда требуется более гладкая поверхность, — предпочитаю обычную бумагу формата A4. Я использую карандаш Pentel PG5, карандаш Staedtler 2B или перьевую ручку Faber-Castell e-motion. На мой взгляд, неважно, какие инструменты вы применяете, если вы работаете ими регулярно.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Я начинаю с визуализации того, что хочу нарисовать. Идея может прийти в голову неожиданно, или быть тем, о чем я уже давно думаю. Затем я рисую на бумаге карандашом, используя мягкие и свободные штрихи, что позволяет регулировать толщину линий. Это мой любимый процесс.

Идея, перенесенная на бумагу из моей головы, часто требует некоторых структурных корректировок; технические элементы — анатомию человека или одежду — можно набросать заранее, прежде чем детали будут прорисованы более четкими линиями. Последний шаг — использование сканера для передачи изображения на компьютер, где можно удалить любые ненужные линии и сгладить неровности в Adobe Photoshop.







НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: В центре внимания этого скетча — замысловатый костюм персонажа.

СЛЕВА: Заблудший дух, образ которого был вдохновлен стихией огня.

СНИЗУ: Герой фантастического рассказа о драконах, в котором подчеркивается благоразумная, уверенная личность персонажа.







НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ:

Эскизы, изображающие богатые средневековые костюмы в сочетании с религиозными элементами.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Примеры цифрового наброска (вверху) и рисунка карандашом (справа) для сравнения.





АКИ ЛИ (AKI LI)

mech-doll.weebly.com
Иллюстрации © Aki Li

Я фанатка аниме с детского сада. Культура аниме и манги сильно повлияла на фундаментальные основы моего искусства. Я стала рисовать аниме-персонажей, потому что они показались мне привлекательными. Еще до окончания начальной школы я начала читать мангу и была полностью очарована деталями сюжета и рисунками. Тогда я решила, что хочу стать мангакой. В старшей школе я присоединилась к группе «додзинси», в которой пишут и публикуют свою мангу, и начала формировать собственный стиль рисования.

Моей первой работой была работа ассистенткой мангаки, что помогло узнать о манге еще больше. Год спустя мой друг основал игровую студию и искал иллюстратора, специализирующегося на японском стиле. Меня пригласили присоединиться, и я до сих пор там работаю! Помимо иллюстраций, я также начала разрабатывать для студии дизайны персонажей. Для этого требуется много скетчинга, что уже превратилось в привычку. Я люблю делать скетчи, поскольку они позволяют рисовать свободно и выражать все, что я хочу.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Вне работы я делаю скетчи для практики и настроения, особенно когда сталкиваюсь с чем-то, что произвело на меня впечатление. Скетчинг — это способ выражать мысли. Игровые проекты, над которыми я работаю, обычно имеют определенные ограничения и требуют детальной проработки; создание и развитие собственных набросков, которые обычно не применяются в профессиональной работе, помогает сохранить баланс.



ИНСТРУМЕНТЫ

Мои инструменты включают компьютер и iPad с Clip Studio Paint или Procreate. Чаще всего я применяю в своей профессиональной работе эти два приложения, хотя могу также использовать Paint Tool SAI. Иногда я рисую на бумаге, но для более длительных проектов, как это обычно и бывает на работе, предпочитаю компьютер или iPad, поэтому очень редко пользуюсь традиционными инструментами. Если во время работы я хочу изменить настроение или меня внезапно осеняют какие-то новые идеи, я делаю скетчи в любом упомянутом приложении.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Хотя я работаю в основном в цифровом формате, мне нравится сохранять ощущение наброска, нарисованного от руки, поэтому я не убираю слишком много линий. Когда я практикуюсь в изображении поз, то использую сайты с готовыми 3D-моделями; в Clip Studio Paint также есть 3D-модели, которые могут служить в качестве референсов. Копирование точных 3D-моделей немного ограничивает — попробуйте использовать их, чтобы создать собственный рисунок, и наслаждайтесь этим!



НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Один из моих любимых источников вдохновения — эксцентричная и «кавай» (милая) мода Харадзюку. Основное внимание на этом скетче уделяется симпатичной куртке-динозавру и мультяшной маске на лице.

СВЕРХУ СПРАВА: «Принцесса Яичного Тарта» — мой маскот, играющий важную роль в моей личной работе.

СНИЗУ СПРАВА: Я добавила очки и кошачьи ушки, чтобы придать забавности этому скетчу.





СЛЕВА: Я хотела нарисовать персонажа с пропорциями феи и добавила бабочек и крошечные цветочки, чтобы придать ощущение весны.

СНИЗУ: Альтернативные варианты сказочных персонажей; в этом случае — современная Спящая красавица.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ:

Футуристические элементы редко включаются в мою профессиональную работу. Мне понравилось экспериментировать с этой темой в личном скетче.





ЭТО НЕ РАБОТА

Если вы не в лучшей форме для рисования — например, чувствуете недомогание или расстроены, — не стоит заставлять себя. Если вы иллюстратор по профессии и у вас есть заказ, возможно, придется поработать, но рисование «для себя» должно приносить удовольствие.

Не воспринимайте это как дедлайн — рисуйте с радостью!





НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ:

Снова Принцесса Яичного Тарта, изображенная на обложке моей книги иллюстраций.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Люблю моду 1960-х и 1970-х. На этом наброске купального костюма я попыталась передать эти модные эпохи.



АКАНЕ МАЛЬБЕНИ (AKANE MALBENI)

malbeni.com

Иллюстрации © Akane Malbeni

Сейчас я живу в Токио, но родилась на Окинаве, самом южном острове Японии. Любой, кто родился и вырос в Японии, полностью погружается в аниме и мангу. Они формируют мысли, эмоции, воображение японцев, и я не стала исключением. В четыре года я почувствовала, что рисование манги — лучший способ выразить себя, и теперь, став взрослой, снова в этом убедилась.

Когда я окончила университет и стала штатным сотрудником в редакционном отделе издательской компании, то продолжила рисовать мангу в качестве хобби. У меня не было горячего желания стать профессиональным художником — я просто рисовала, потому что мне нравилось.

Еще будучи студенткой, я публиковала свои работы, в основном, в социальных сетях. В 2016 году я начала создавать и продавать иллюстрированные зины, и по мере роста аудитории манги смогла расширить диапазон самовыражения. В 2017 году я впервые получила заказ от одной компании и с тех пор продолжаю брать заказы и публиковать зины, работая в офисе. В 2019 году был опубликован мой первый артбук. Сейчас я работаю в сотрудничестве с поэтом над новой книгой, где будет более 50 моих иллюстраций.



ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Я очень люблю город Токио. Он лучезарен! Под фасадом прогрессивных технологий Токио скрывает множество фантазий и мифов. Я всегда стараюсь создавать волшебные или футуристические мотивы на фоне скучных, дешевых, старых городских многоквартирных домов. Таков мой способ выразить чувства и эмоции от жизни в Токио. Мне нравится идея «повседневной магии» и жанр магического реализма. Я черпаю вдохновение из японской манги, аниме, коммерческой fashion-иллюстрации и игровых телешоу.

ИНСТРУМЕНТЫ

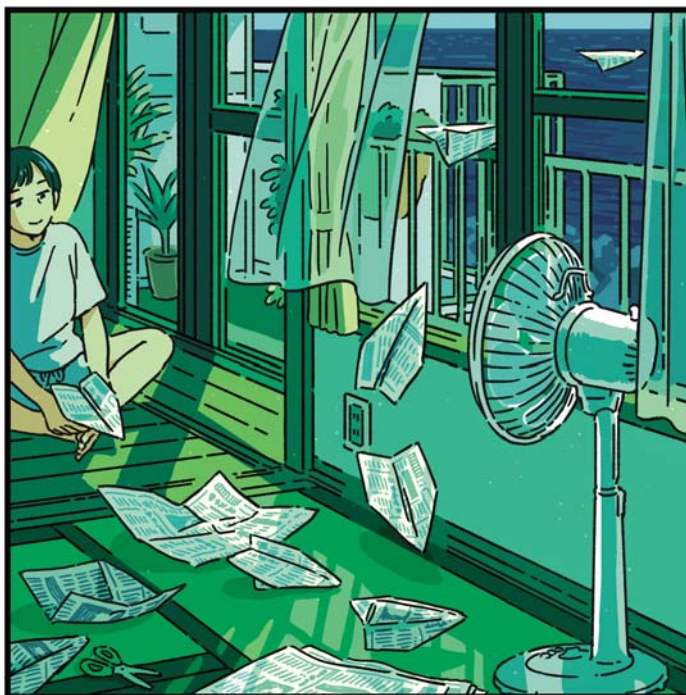
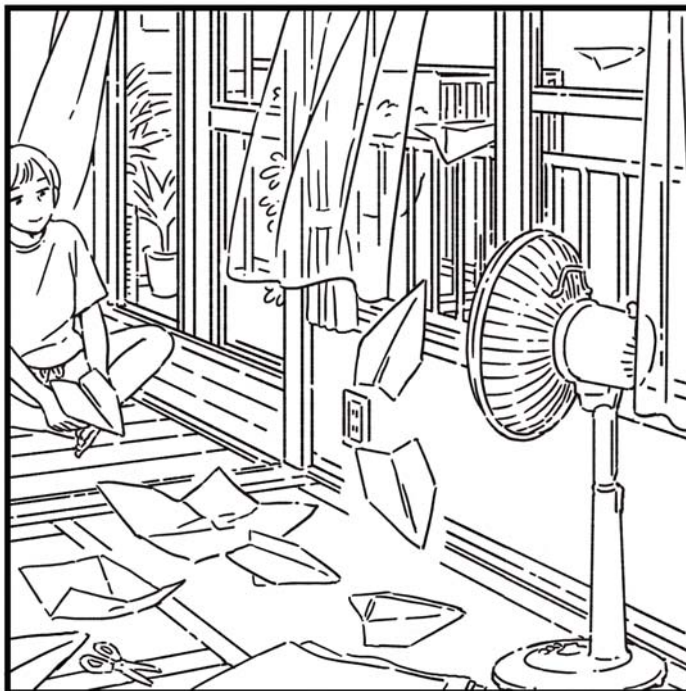
Мой процесс рисования полностью проходит в цифровом формате, от черновика до финальной работы. Хотя в студенческие годы мне нравилось рисовать традиционными инструментами, цифровые оказались более эффективными, поскольку взрослая жизнь накладывает больше ограничений на мое время. Я использую одно приложение для рисования, Clip Studio Paint, которое не только обладает множеством функций, предназначенных для создания манги (например, настройки линий, выноски, скринтоны — тип точечной заливки — и раскадровка), но и доступно по цене. В качестве гаджета для рисования я использую как Wacom Cintiq 24HD, так и iPad Pro 2-го поколения.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Моя техника рисования очень проста. Я определяю цвета и делаю с ними грубый эскиз, рисую лайн-арт, добавляю цвет и настраиваю окончательную цветокоррекцию. Это все. Поскольку у меня мало времени на рисование после рабочего дня в офисе, приходится прибегать к пошаговому процессу. В моем стиле проявляются две характерные черты: акцентированно жирные линии и упрощенные, яркие цвета в духе аниме. Я самостоятельно училась рисовать кроки (наскоро сделанный набросок), чтобы развить свои базовые навыки скетчинга.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Лабиринт возможностей.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Базовые основы полета.

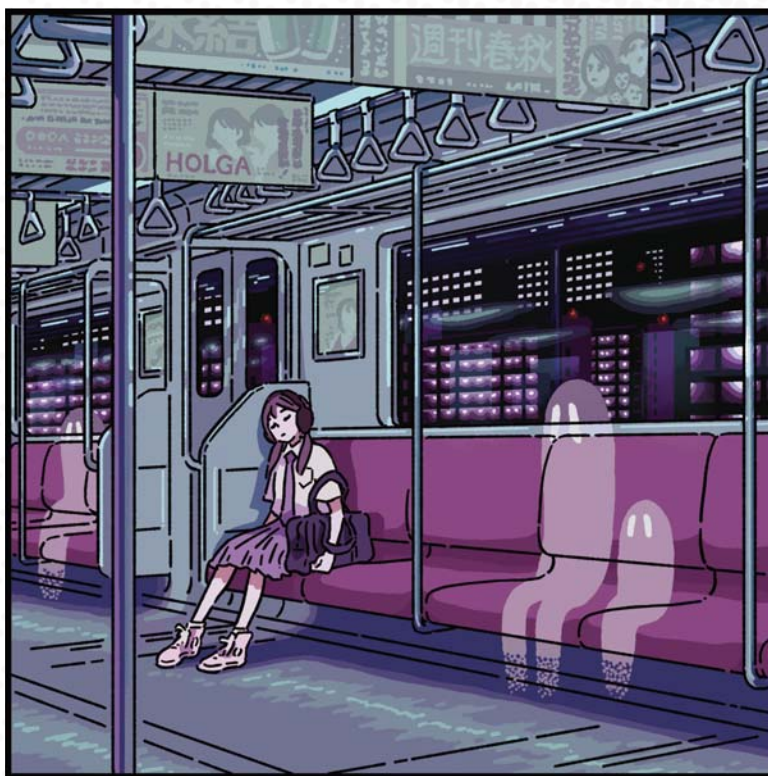




НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Новогоднее поздравление.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ,
ВЕРХНИЙ РЯД: Сейчас в эфире.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ,
НИЖНИЙ РЯД: Пригородный поезд
в Звездный Кластер Сити.



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ:

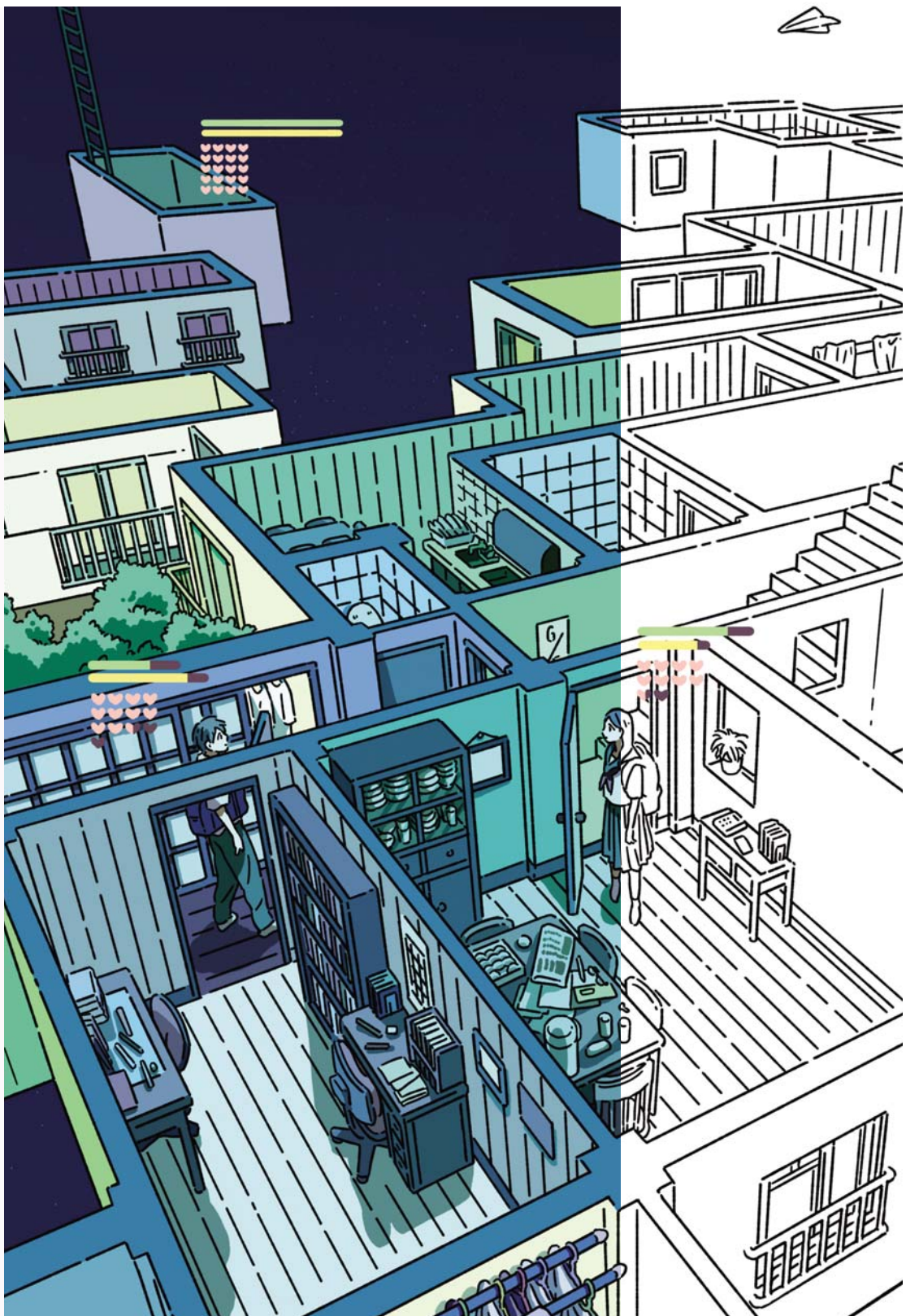
*Только подземелья
разлучат нас.*

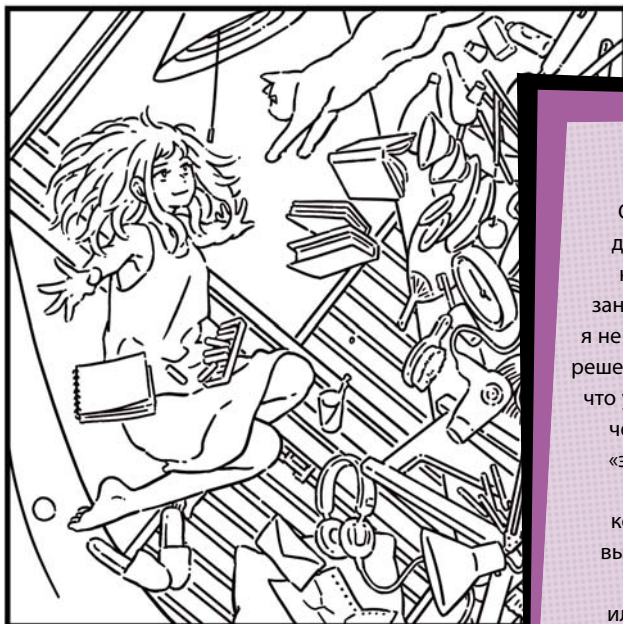
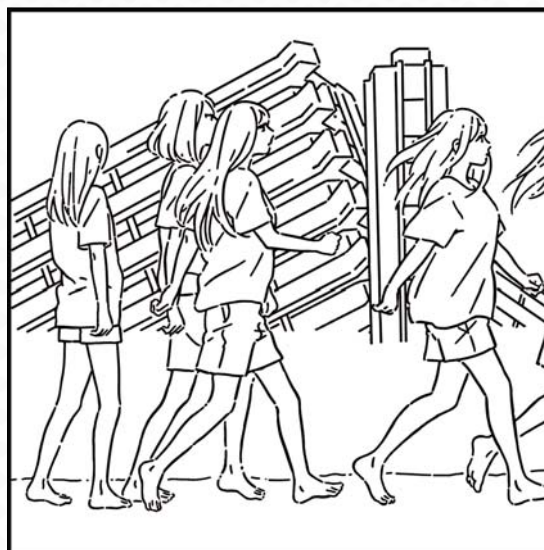
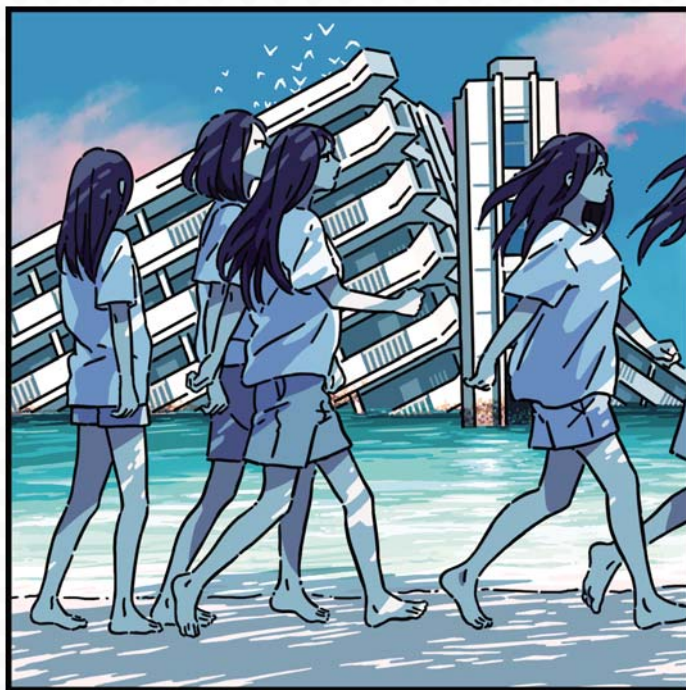
НА СЛЕДУЮЩЕЙ
СТРАНИЦЕ, ВЕРХНИЙ РЯД:

*Много-много-много
лет назад.*

НА СЛЕДУЮЩЕЙ
СТРАНИЦЕ, НИЖНИЙ РЯД:

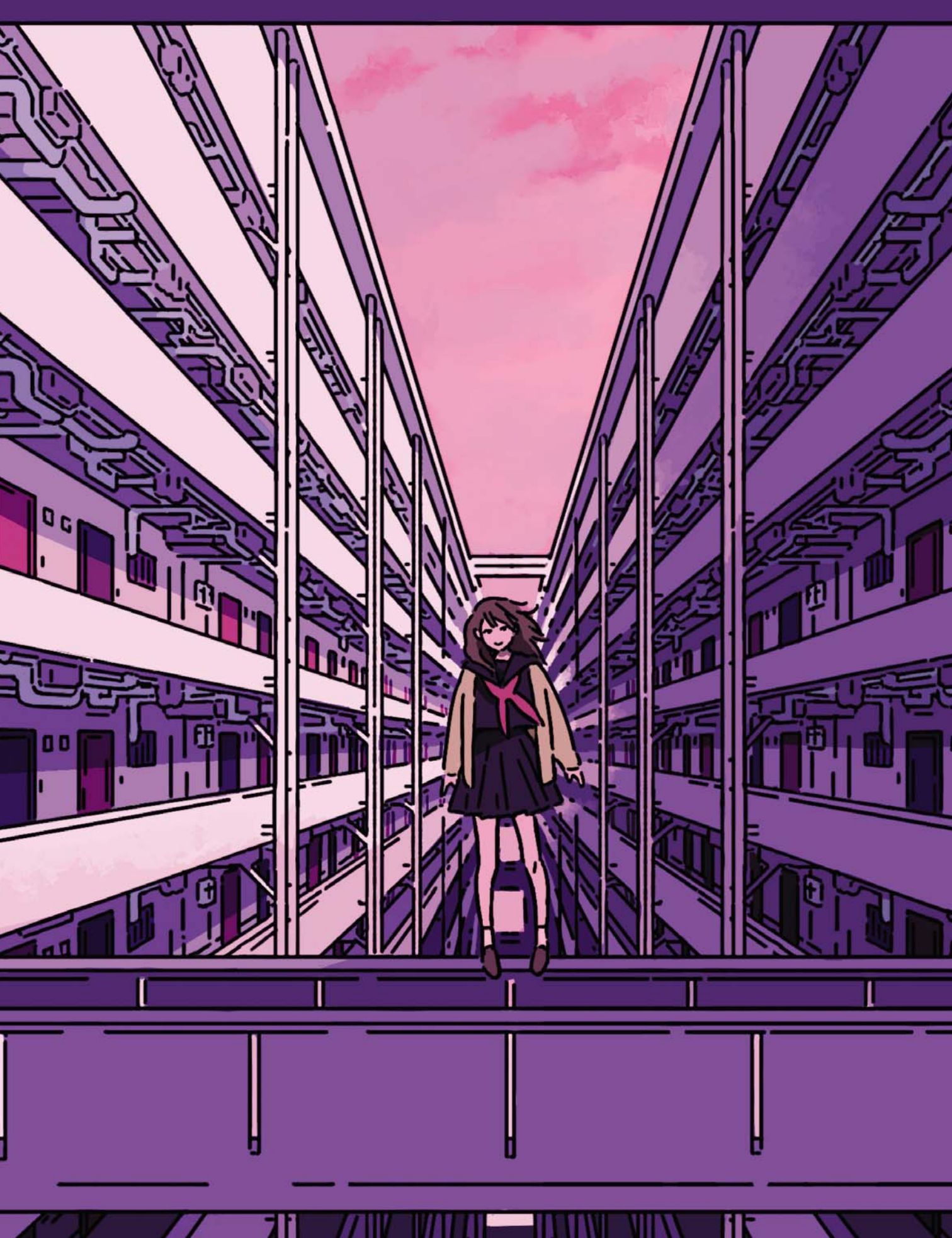
Лето невесомости.

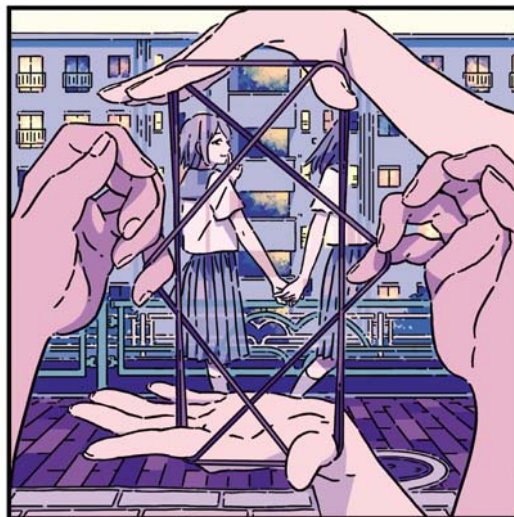
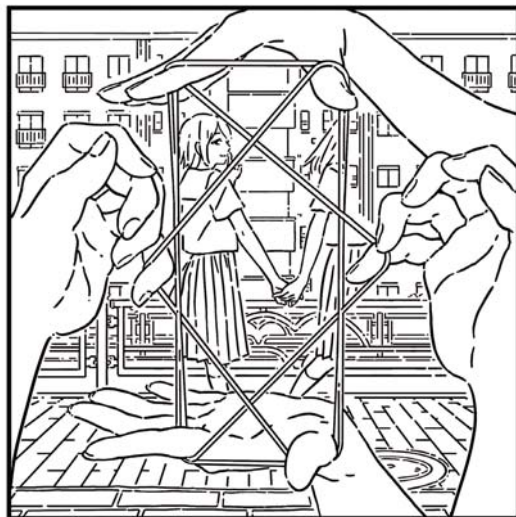




Эскизность

Сегодняшние мейнстрим-стили рисования в Японии деликатны, продуманны и целенаправленны. Однако, когда я только начинала рисовать, то была слишком занята офисной работой, чтобы подражать им. Поскольку я не собиралась бросать рисование, то искала оперативное решение, которое отвечало бы моему творчеству. Я заметила, что у некоторых моих любимых иллюстраторов есть общие черты. Их работам присуща грубая, неотшлифованная «эскизность». Хотя этот стиль не принят в мейнстриме японского рисунка, он обладает уникальностью, которой я восхищалась. Я применила этот подход для выражения своих идей, и так сформировался мой стиль рисования. Иногда отсутствие свободного времени или формальной техники может быть преимуществом.





НА ПРЕДЫДУЩЕЙ
СТРАНИЦЕ: Крылья.

ВЕРХНИЙ РЯД:
Волшебная рама.

НИЖНИЙ РЯД: Лужи.





МАШАК (MASHACK)

[instagram.com/mashack_](https://www.instagram.com/mashack_)

Иллюстрации © Myeong Hee Lee (MASHACK)

В художественном университете в Корее я решила заниматься анимацией и сосредоточилась на создании детских мультфильмов, но позже сконцентрировалась на дизайне героев и концепт-арте, поскольку моя личность и интересы тяготеют к созданию персонажей.

Мне нравится создавать яркие произведения со множеством цветов, узоров и текстур. Работа всегда доставляет мне радость — я рисую со свободным, позитивным настроем и стараюсь сделать персонажей живыми, добавляя элементы, пробуждающие воображение. Зритель может увидеть в дизайне мою задумку или интерпретировать его совершенно по-другому. Всегда интересно придавать персонажам новую индивидуальность и воображать вещи, которых еще не существует.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Моя цель — создание отдельных персонажей с уникальным мировоззрением и личными историями. Мне нравится черпать идеи из современной уличной моды и комбинировать их с футуристическим миром для создания новых дизайнов. Я могу увидеть рубашку с цветочным принтом в магазине одежды или какое-нибудь забавное граффити на стене, и они послужат для меня источниками вдохновения.

Мне нравится использовать красочные узоры, отчасти сложные и хаотичные, чтобы создать живой и утонченный образ. Я также уделяю внимание мельчайшим деталям и материалам — пуговицам, строчкам. Эти элементы могут сделать необычный дизайн узнаваемым, но при этом интересным.



ИНСТРУМЕНТЫ

Я особо не использую никаких специальных инструментов или материалов — у меня есть текстовыделители, цветные маркеры, Adobe Photoshop и iPad. Я делаю скетчи ручками в блокноте, пока идея не будет готова для переноса в цифровой формат.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Мои работы всегда начинаются одинаково. Я использую текстовыделители и цветные маркеры, чтобы рисовать маленькие эскизы, создавая узоры, красивые цветовые сочетания или даже пробуя смелые, контрастные варианты, которые порой выглядят совершенно неуместными. Этот этап может показаться обычным, но он самый важный.

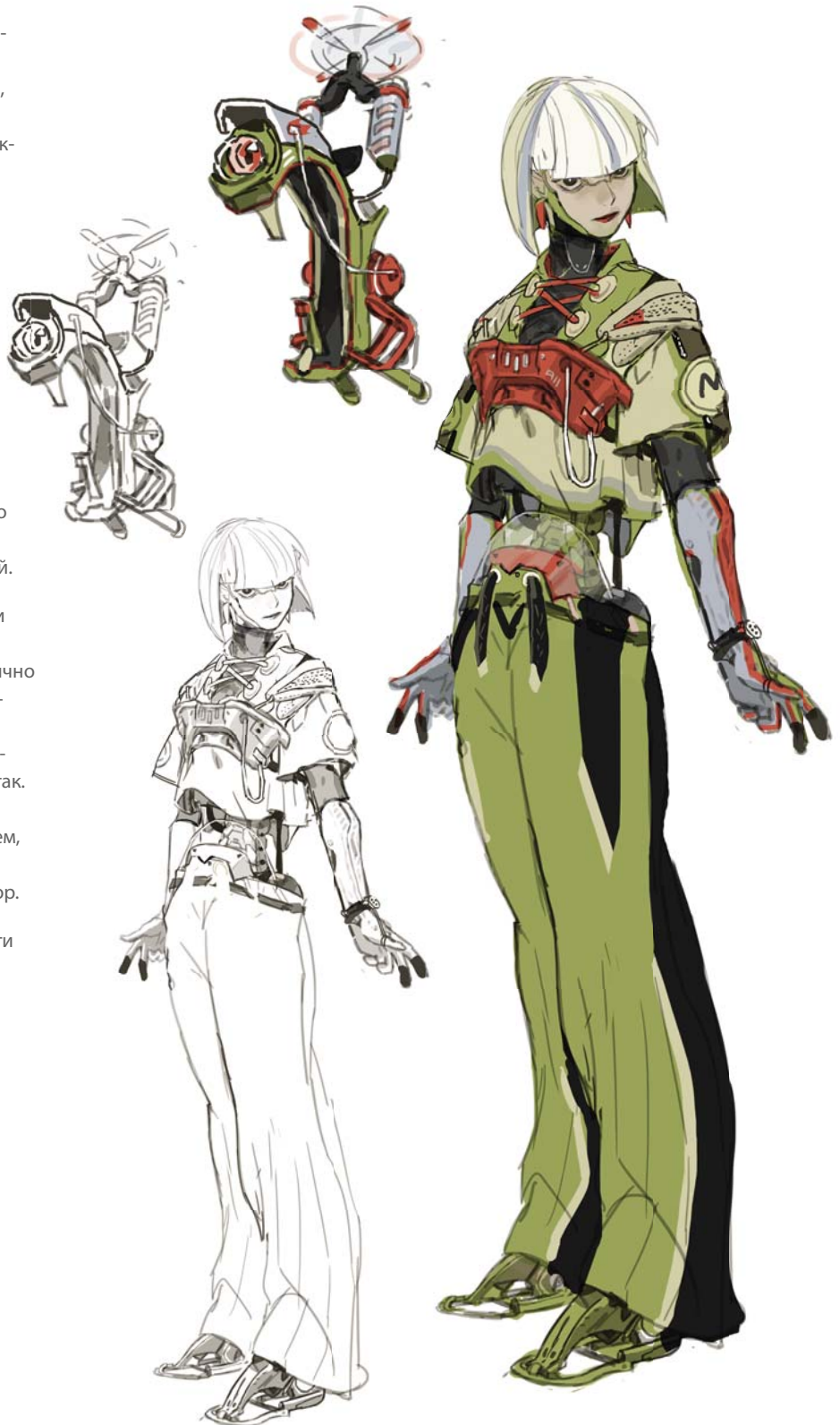
До перехода к окончательной версии я заранее подготавливаю основные формы и раскладки. Мой подход обычно ориентирован на цвет. Если первоначальная идея не отразилась в более поздних скетчах, я возвращаюсь к началу, чтобы выяснить, что пошло не так. Этот процесс для меня интереснее всего. Когда я довольна своим скетчем, то создаю окончательную цифровую версию на iPad или в Adobe Photoshop.

Я часто делаю перерывы, чтобы выйти на улицу и подумать о своих идеях и образах. Если слишком много размышлять и рисовать в одиночестве, вы испытаете стресс и не получите никакой радости от своих работ!

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ:

Дизайн яркой рокерши.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Зеленая девушка-робот и ее спутник.





НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ И НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СЛЕВА:

На скетчах изображены два персонажа и страница набросков, по которым они были созданы. Попробуйте нарисовать много эскизов цветными ручками; если вы найдете маленькую идею, которая вам нравится, используйте ее для чего-то более значительного.



СОЗДАЙТЕ СОБСТВЕННЫЕ ДЕТАЛИ

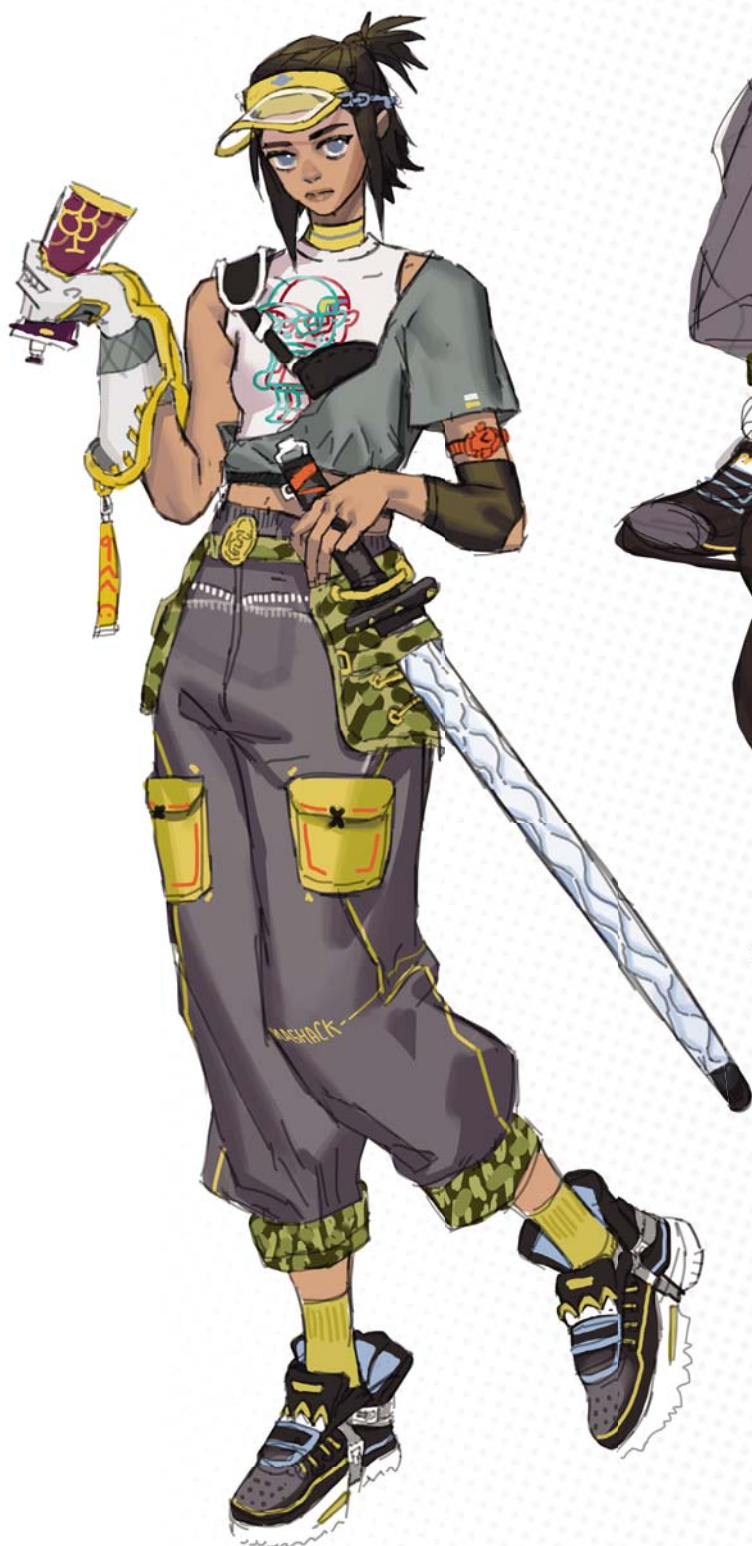
Бывают моменты, когда рисовать персонажа может быть скучно. Если дизайн кажется вам слишком пустым, почему бы не внести узоры, маркировку, крапчатую фактуру или текст? Посмотрите на пример ниже. Я обычно добавляю такие детали, как мой ник или личный логотип (например, значок гадкого цыпленка, который вы найдете на следующей странице). Попробуйте добавить татуировку герою, цветочный узор на скучную одежду или дьявола, играющего на гитаре, на рубашку рок-звезды. Если вы боитесь пробовать что-то сложное, набросайте что-нибудь легкое, например, клетчатый узор. Существует много замечательных вариантов, таких как точки, полосы и камуфляжная расцветка, которые вы позже могли бы снова использовать.





НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Я люблю гонки, Формулу-1, вождение и техническое обслуживание автомобилей — мне очень нравятся механические элементы! Это оказывает большое влияние на мое искусство. Приятно включать другое хобби или интерес в свое творчество.





НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ:

Когда я рисую персонажей, то представляю их живыми и активными.



НА ЭТОЙ И СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ:
Разнообразные дизайны персонажей
из моей текущей коллекции.





ЭНН МАУЛИНА (ANN MAULINA)

raruurien.com

Иллюстрации © Ann Maulina

Как художница по комиксам и фрилансер, я обычно делю свое время между личными и клиентскими проектами. Время от времени я работала внештатной концепт-художницей в игровой индустрии, пока не решила стать автором комиксов. Я получила степень бакалавра в области дизайна визуальных коммуникаций, что дает мне преимущество в художественных и дизайнерских проектах.

Мне нравится создавать работы с динамичными и гармоничными цветами, а рисование скетчей — самый приятный и важный для меня этап, когда я не стесняюсь излагать на бумаге свои цели и идеи.



НА ОБЕИХ СТРАНИЦАХ: Скетчи, изображающие одного из моих оригинальных персонажей в действии, а также тестирование цифровых настраиваемых кистей Custom Brush.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

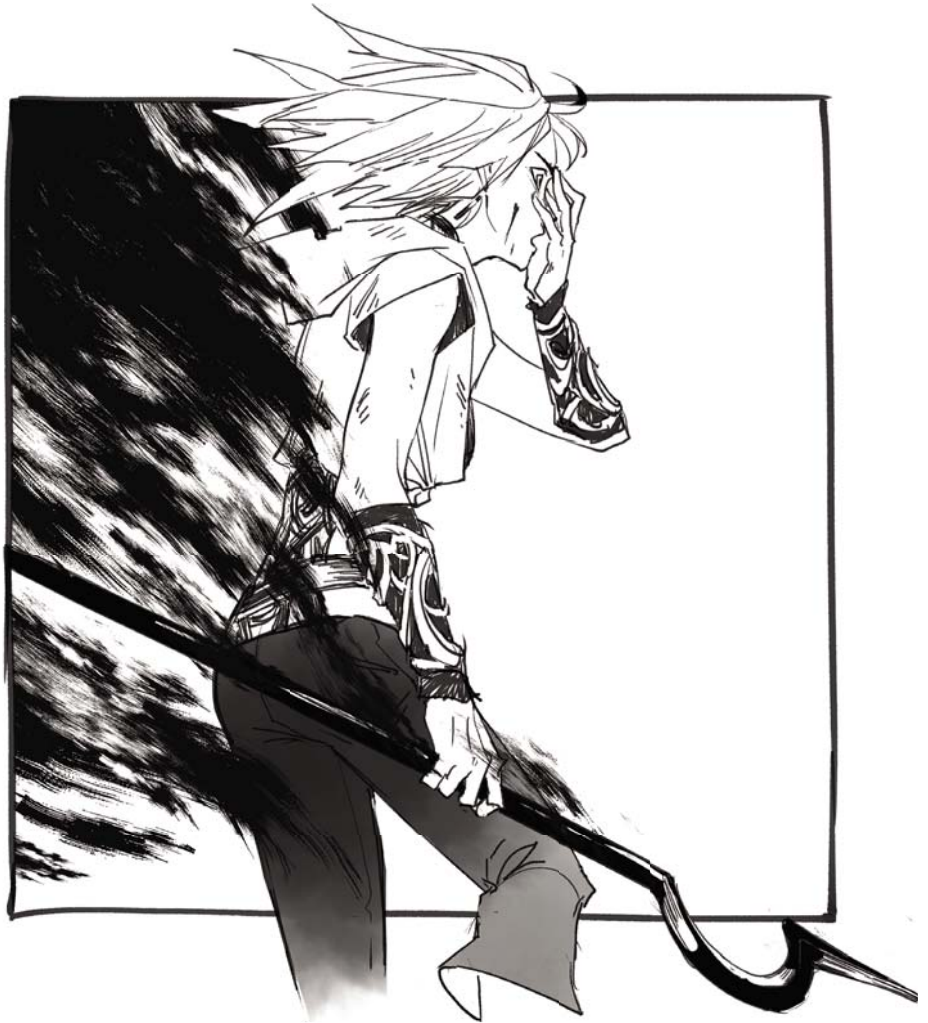
В основном я черпаю вдохновение из событий, происходящих вокруг меня в реальной жизни. Соприкосновение с ними вызывает чувства, которые хочется выразить, и общения, которые я стремлюсь передать своим искусством.

ИНСТРУМЕНТЫ

Во время работы в традиционном формате я обычно предпочитаю механический карандаш и манильскую бумагу. Я также рисую в цифровом формате и использую для этого Wacom Cintiq 22 с Clip Studio Paint.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

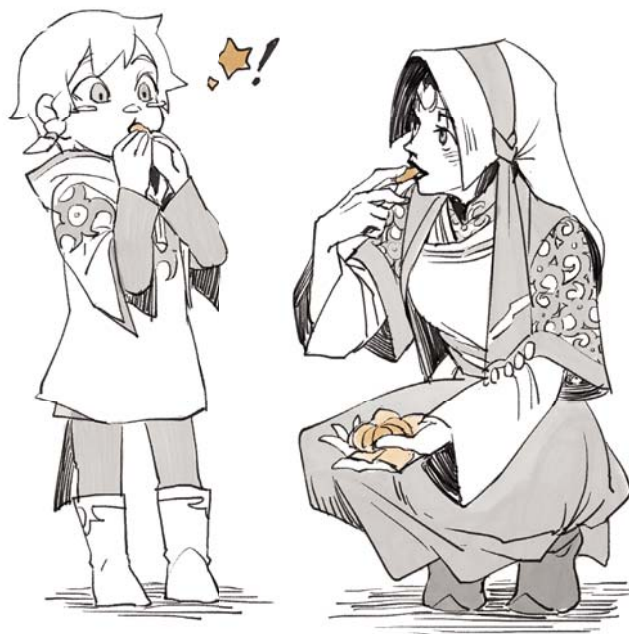
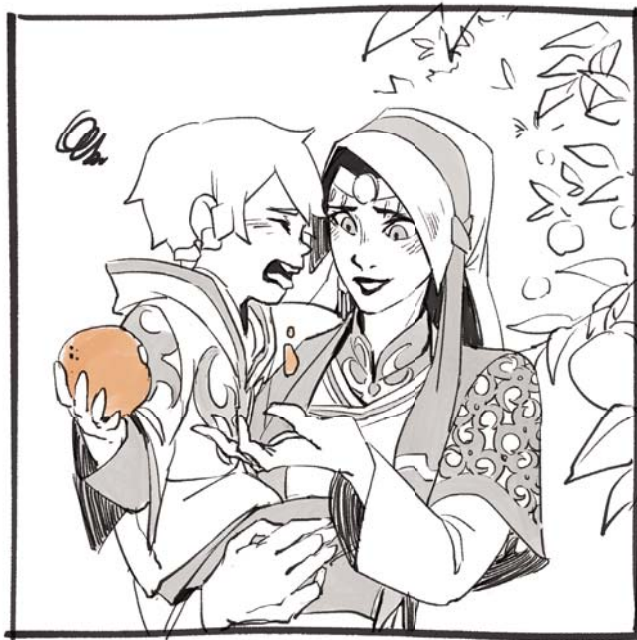
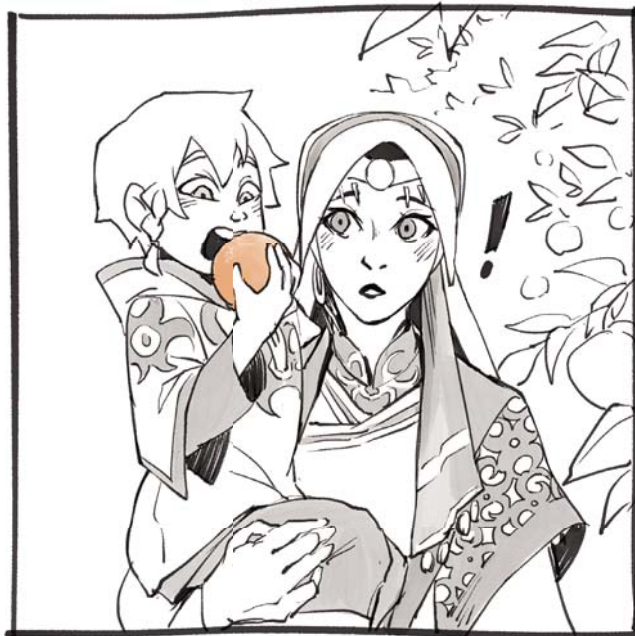
Рисую карандашом, я начинаю с тонких свободных линий, которые затем прорисовываю более жирными, чтобы закрепить набросок. В цифровом формате я обычно добавляю цвета на первом этапе скетчинга, поэтому здесь нет сплошных линий, ограничивающих мое творческое исследование. Эти подходы помогают мне определить стратегию достижения конечной цели до ее реализации.



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Изучение выражений лиц и мои оригинальные персонажи из веб-комикса *Raruurien*.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Четырехпанельный мини-комикс про апельсин.







СЛЕВА: Это дизайн главного героя моего веб-комикса *Raruurien*. Я хотела сосредоточиться на движении и драпировке наряда.

СНИЗУ И НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СЛЕВА: Рисунки, которые я выполнила для пособия по работе с цветом. Их нужно заполнить различными цветовыми схемами.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СПРАВА: Простой дизайн одежды с использованием моих оригинальных персонажей.





НАТАЛИЯ МИРАМОНТЕС (NATALIA MIRAMONTES)

parakid.com

Иллюстрации © Parakid

Я познакомилась с аниме и мангой в раннем возрасте и глубоко заинтересовалась этим стилем и персонажами. На уроках рисования в школе я развивала навыки, копируя любимых персонажей снова и снова, и в старшей школе и колледже у меня возникло желание заниматься искусством профессионально. Раньше я часто оставалась дома, имея неограниченное время на рисование и чтение комиксов. Как бы мне ни нравилось аниме, я поняла, что читаю мангу намного быстрее; я брала стопку манги из библиотеки и очень быстро ее прочитывала.

В старшей школе и в колледже я заинтересовалась профессией аниматора. Мне казалось, что лучше умения рисовать может быть только способность воплощать рисунки в жизнь. Однако к концу обучения в колледже я поняла, что большая часть анимации создается за границей (я живу в Калифорнии), поэтому решила заняться иллюстрацией. Мои работы часто изображают обычные повседневные события, которые мы считаем памятными или важными, лишь оглянувшись назад, когда они превращаются в воспоминания.



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Осень. Девушка держит на руках кота.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Лайн-арт девушки, отдыхающей среди лимонных деревьев. Часть коллекции тематических зинов «колыбели природы».

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Мои любимые темы в искусстве — модные девушки и природа. Я считаю эти две темы бесконечными источниками вдохновения. Что касается самих персонажей, мне нравится показывать их гармонию, нежность и связь с окружением. После того, как у меня появится идея, я занимаюсь поиском референсов либо из своих фотографий, либо из изображений в интернете. Иногда конечный результат сильно отличается от образа в голове, но достигать цели всегда увлекательно.

ИНСТРУМЕНТЫ

Сначала я использую красный или графитовый карандаш 0,5 мм, чтобы сделать легкий набросок. Прорисовав важные детали, начинаю наносить тушь водостойкими ручками-кистями Pentel Brush Pen. Мне нравится, что кончики этих ручек приобретают шероховатую текстуру после некоторого использования — это придает иллюстрациям индивидуальность. Для раскрашивания я обычно выбираю между акварелью Winsor & Newton и St. Petersburg. Обе они очень хорошего качества и обладают отличными яркими цветами.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

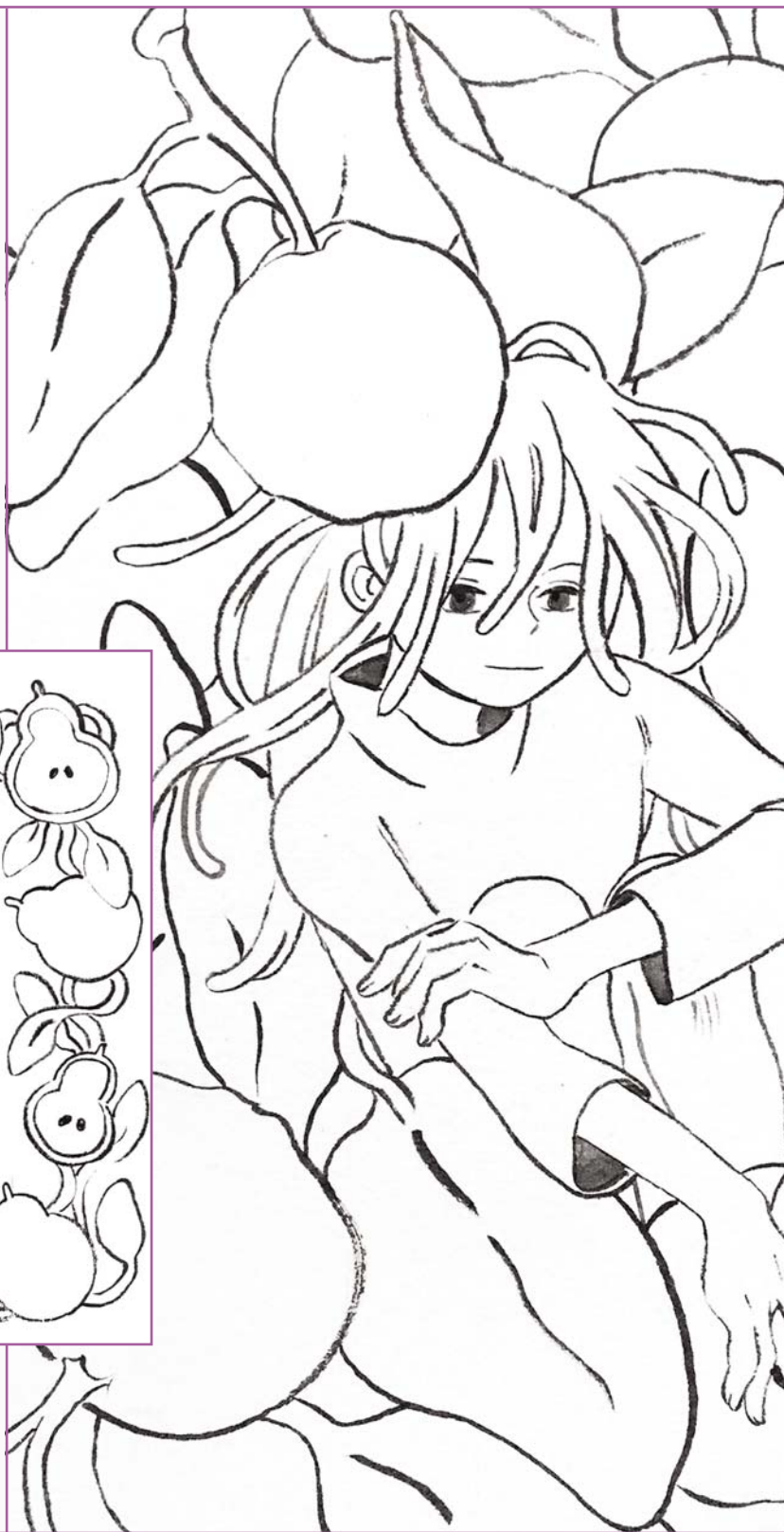
Мне всегда нравилось видеть, как художники показывают свой процесс рисования, а не просто готовые работы. Я всегда стараюсь запечатлеть начало, середину и конец процесса. Эта структура распространяется и на использование инструментов, облегчающих процесс рисования, таких как светокопировальный стол или iPad. В последнее время я начала набрасывать идеи в цифровом формате вместо традиционного, что сэкономило много времени и позволило быстро вносить исправления. Затем я распечатываю скетч и использую свой светокопировальный стол, чтобы перенести изображение на бумагу.

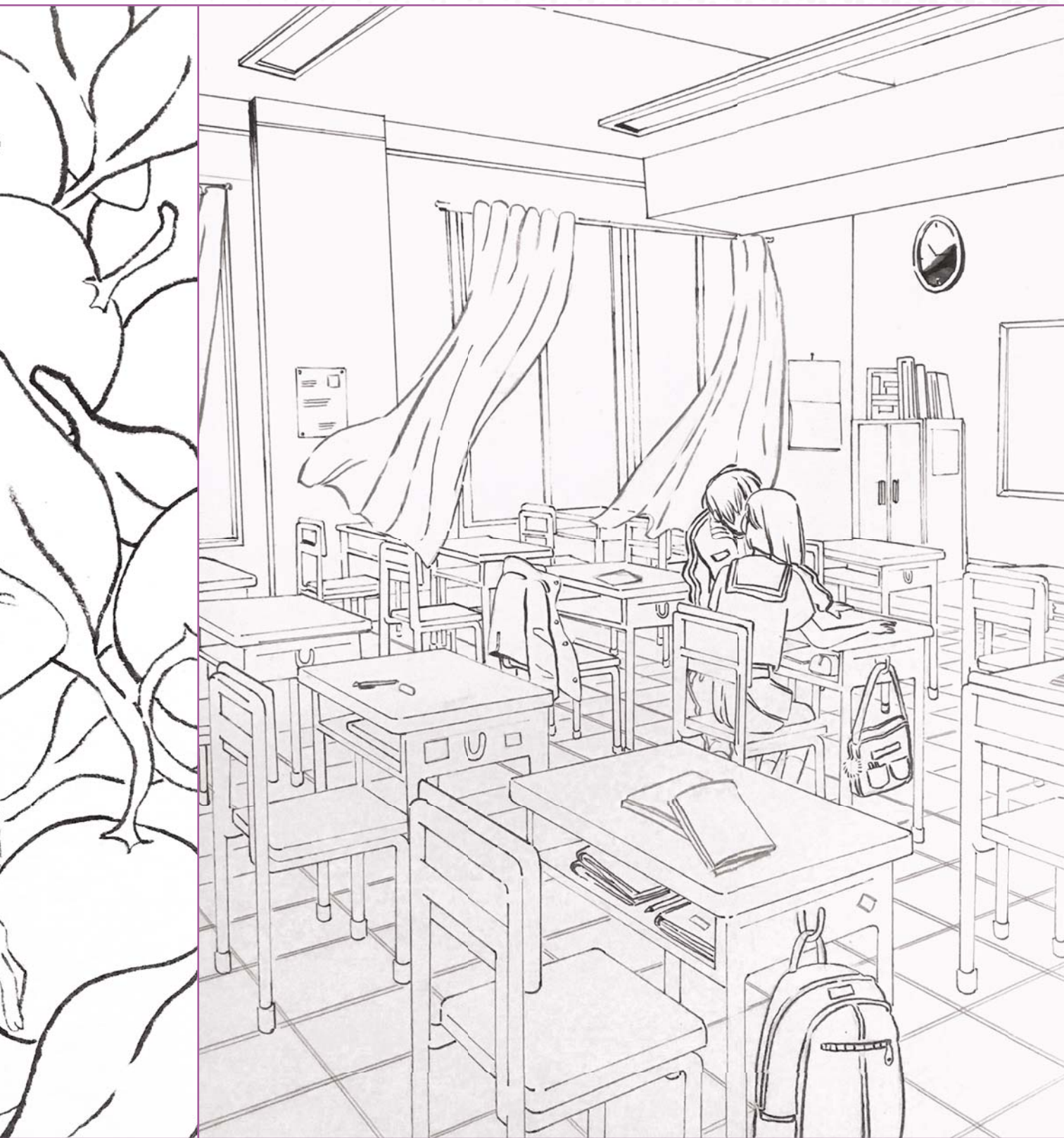


СНИЗУ: Лайн-арт из серии рисунков размером 5х5 дюймов (127х127 мм) на тему фруктов.

СПРАВА: Девушка среди гигантских мандаринов. Одна из трех работ, которые я выполнила для шоу Gallery Nucleus' *Power In Numbers*.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Один из лайн-артов из моей экспозиции *Still Moments (Застывшие во времени)* 2020 года. Здесь изображен интимный момент, когда кажется, что время остановилось.

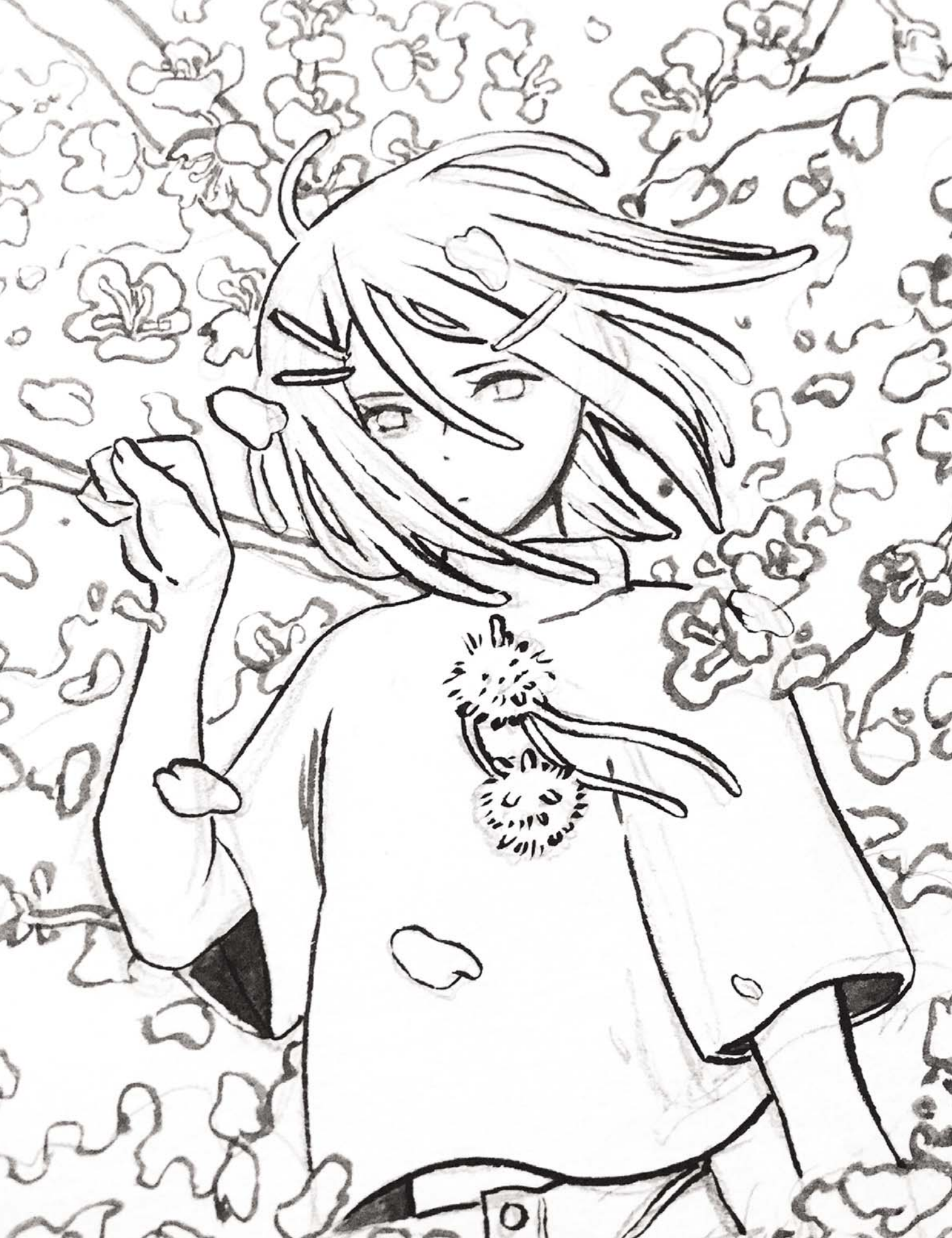






НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Лайн-арт девушки в окружении летающих кораллов.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Вдохновленное началом весны изображение девушки с цветущей сакурой за спиной.





МОНЭЙБЛ (MONABLE)

artstation.com/monable
Иллюстрации © Monable

Я работаю концепт-художницей персонажей для игр и иллюстратором-фрилансером. В прошлом году я опубликовала собственные книги с иллюстрациями и теоретическую книгу под названием *Character production: Light and color* [Создание персонажей: свет и цвет]. Я рисую очень давно, но лишь недавно действительно осознала важность скетчей. Сейчас я ежедневно практикуюсь в скетчинге от 30 минут до часа, прежде чем приступить к какой-либо работе. Мне кажется, что после такой разминки качество моих рисунков улучшается, и я уверенно выполняю поставленные задачи.

Моя карьера связана с любовью к мультфильмам и играм, которая появилась в раннем возрасте. Недавно я начала работать и как автор текстов, стремясь расширить диапазон моих навыков и способностей. Становясь старше, я все больше хочу рисовать и делать то, что мне нравится. Расширение кругозора поможет достичь этой цели.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Обожаю картины Альфонса Мухи. Мне нравится черпать вдохновение из разных видов искусства и литературы. Открытие для себя великих произведений искусства — отличная опора для собственных творений; живопись особенно вдохновляет, потому что здесь нет «правильного» подхода. Я пытаюсь воссоздать то, что меня воодушевляет, на собственном визуальном языке. Когда мне кажется, что идей совсем нет, я отдыхаю, смотрю фильмы, играю в игры и рисую для практики, пока в голову вдруг не придет новая идея.

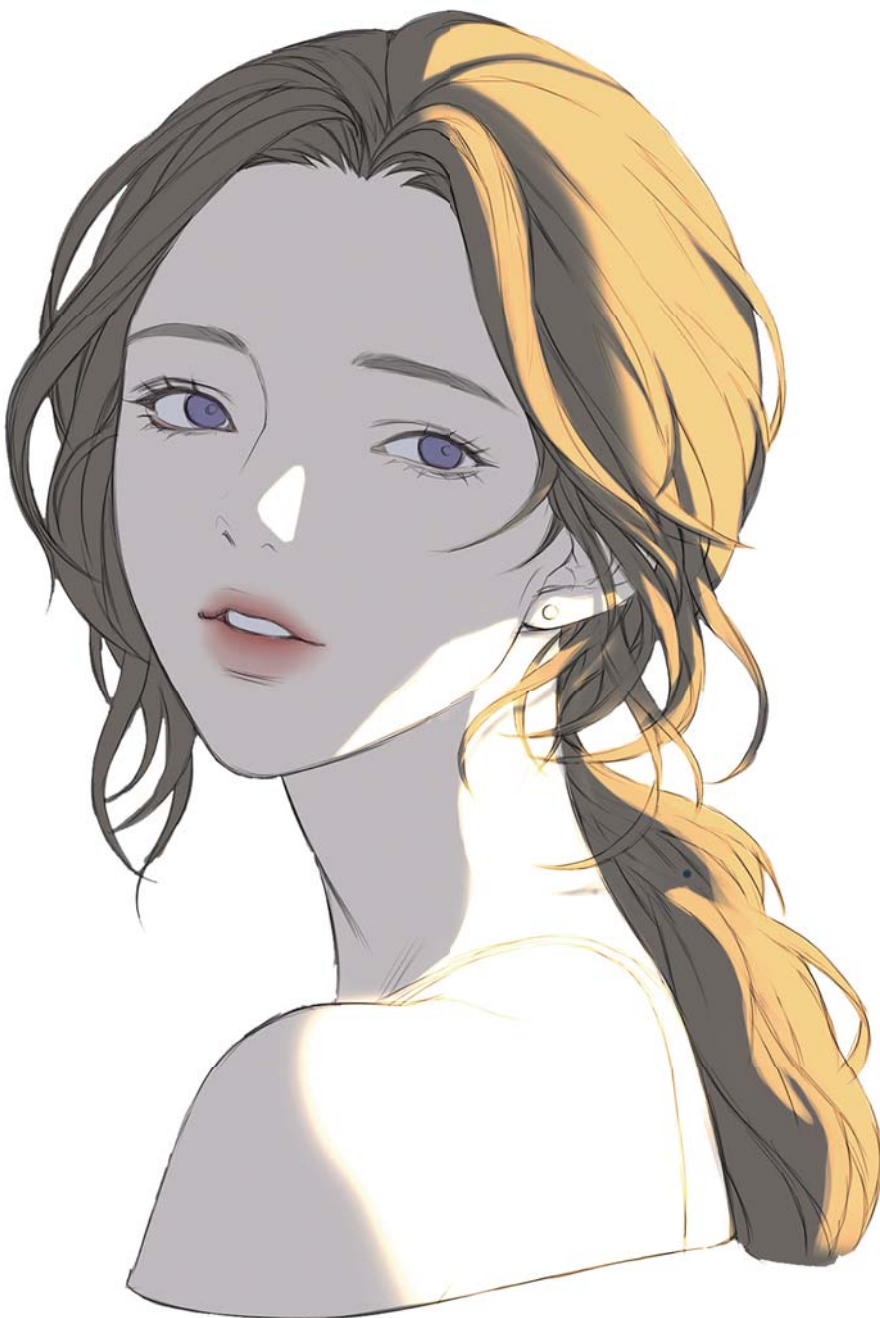


ИНСТРУМЕНТЫ

Раньше мне нравилось рисовать карандашами 4В, но недавно я поняла, что предпочитаю более острые инструменты. Например, шариковая ручка Monabi, стоит относительно недорого и обладает отличным качеством. Мне нравится использовать 24-дюймовый Wacom Cintiq Pro для цифровых изображений, поскольку работа на нем очень напоминает традиционное рисование. Недавно я также начала использовать Procreate на iPad. Люблю бросать себе вызов и пробовать все новое.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

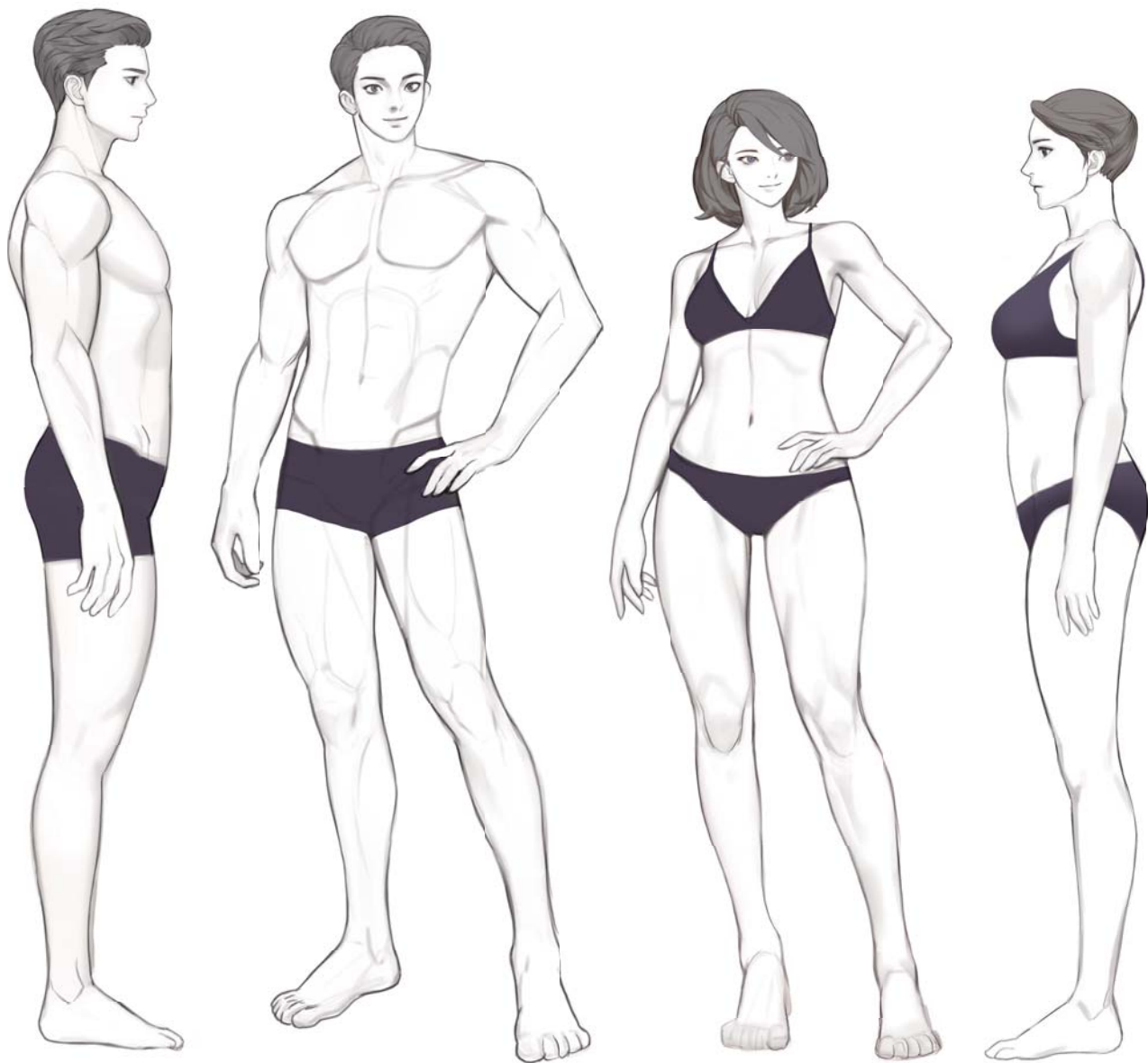
Сначала я мысленно представляю будущую картину. Затем считаю полезным несколько раз сделать эскиз — грубый набросок. Он позволяет упростить идею и понять, как будет падать свет, представив все изображение и атмосферу готового рисунка, прежде чем приступить к добавлению конкретизирующих деталей. При работе с мелкими деталями важно просматривать изображение целиком, чтобы придерживаться исходного видения.

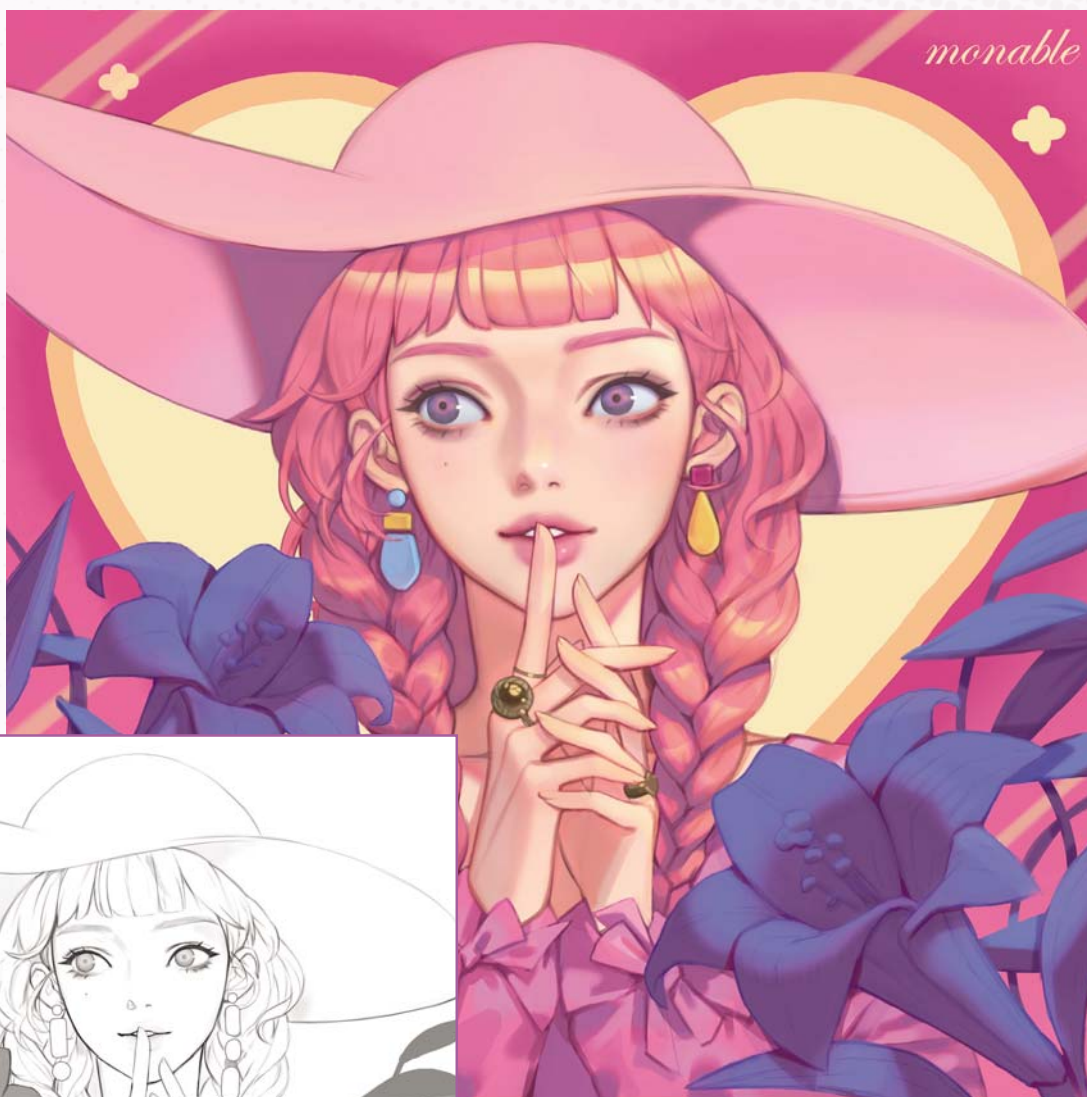


НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Скетч, вдохновленный модой techwear.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Светотень и отработки линий, работа выполнена в Adobe Photoshop.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Скетчи для практики изображения мужских и женских тел. Изучение изображения человеческого тела — фундаментальный этап рисования.





СЛЕВА: Личная лайн-арт иллюстрация.
Я хотела, чтобы она выглядела
красиво и современно.

СВЕРХУ: Готовый вариант скетча слева
в цвете.



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ:

Я нарисовала охотницу за головами, чтобы потренироваться в воплощении идей для доспехов.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ:

Мне нравится делать рисунок более атмосферным, используя свет и контраст в середине изображения.





НАЧОЗ (NACHOZ)

nachozart.com

Иллюстрации © Nachoz

Я иллюстратор-фрилансер, выросла в Японии, рисую с шести лет. В детстве мама покупала мне мангу для практики чтения на японском, но вместо этого я разглядывала картинки. Манга сильно повлияла на то, как я проводила свои дни последующие двадцать лет. С детства я часами рисовала и придумывала истории для комиксов, упорно практикуюсь, чтобы научиться рисовать подобно удивительным мангакам, чьи произведения я читала.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Проще говоря, я рисую симпатичных девушек. Девушки из аниме классные, потому что могут выглядеть как угодно — у них могут быть розовые волосы и синяя кожа, и это вполне приемлемо! Придумывать дизайн для новых персонажей действительно весело и вдохновляюще.

ИНСТРУМЕНТЫ

Сейчас мой основной инструмент для рисования — это iPad Pro. Очень удобно носить его с собой куда угодно, чтобы рисовать в любое время! Но когда я делаю наброски, то применяю любые подручные материалы. Клочка бумаги и почти засохшего маркера достаточно, чтобы начать рисовать.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Я рисую, особо не задумываясь. Просто начинаю рисовать лицо. Если оно получается симпатичным, я продолжаю. Если нет, — могу немного подуться в углу, огорченная своими ужасными навыками рисования (говорю полушутя-полусерьезно), а затем начинаю все сначала.



Рисование эскизов и набросков помогают опробовать новые навыки и улучшить свой стиль. Обычно я не слишком беспокоюсь о том, как будет выглядеть финальный рисунок, и вместо этого получаю удовольствие!

Когда мне нужно нарисовать что-то очень конкретное, например, связанное с работой, я начинаю планировать место, в котором хочу видеть персонажа, размещая важные элементы на заднем и переднем плане и серьезно сосредотачиваясь на композиции, прежде чем добавлять какие-либо детали. Составление такого плана действительно помогает воплотить идеи в жизнь и позволяет представить, как должна выглядеть готовая работа.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ:

Я проверяла, смогу ли распечатать цифровое изображение и раскрасить его маркерами. Финальная версия получилась на удивление хорошо!

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ:

Незапланированный рисунок. Я начала рисовать лицо и продолжила дальше.





НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Когда вы продумываете композицию, полезно быстро залить рисунок по шкале серых тонов, чтобы лучше понять, как он будет выглядеть в итоге.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Я стараюсь оставлять свои скетчи чистыми, так, часто предпочитаю пропускать лайн-арт и сразу же переходить к работе с цветом.



СНИЗУ: Добавление черных теней — хороший способ придать скетчам контрастность. Я часто добавляю их, когда мои наброски выглядят слишком мягкими.





СЛЕВА: Один из немногих моих традиционных рисунков. Если вы еще не заметили, я люблю рисовать цветы!

ВНИЗУ СЛЕВА: Еще один традиционный рисунок. Мне попала под руку красная ручка, поэтому скетч нарисован красными чернилами.

СНИЗУ: Задумчивый персонаж.





ЭЙССА НАССЕР (EISSA NASSER)

artstation.com/eissa

Иллюстрации © Eissa Nasser

Я художник-самоучка из Марокко, вырос и в настоящее время живу в Объединенных Арабских Эмиратах. Я не могу точно вспомнить, когда начал рисовать, но и не могу вспомнить время, когда не рисовал вовсе!

Моими источниками вдохновения были любимые аниме-сериалы детства: *Наруто*, *Шаман Кинг* и *Обан*. Эти три мультсериала казались мне неописуемо красивыми — стиль анимации, цвета, истории и дизайн персонажей. Полностью очарованный прекрасными шедеврами, я начал пытаться подражать им, надеясь понять, как они получились настолько правдоподобными и интересными. Мое любопытство и страсть открыли двери к еще более значимым творениям, таким как *Истребитель демонов* и *Созданный в Бездне*. Все это вызвало во мне сильный отклик, и я понял, что такое искусство мне близко. Я полностью погружался в миры своего воображения. Это и есть моя мотивация: создавать работы, которые вдохновляют людей так же, как и меня, и показывать им мир, в который они могут перенестись в своем воображении.

Самая интересная часть искусства для меня — этап создания скетчей, поскольку именно он предоставляет наибольшую свободу самовыражения. Я могу чувствовать и выражать любые эмоции в каждом штрихе, возникающем на бумаге, и могу точнее визуализировать своего персонажа с каждой линией. Скетчинг похож на стрельбу в темноте: никогда не знаешь, будет ли попытка удачной или неудачной, но, делая скетчи снова и снова, перестаешь бояться совершать ошибки. Возможно, вам придется изменить или выбросить рисунок, но методом проб и ошибок удастся создать отличное произведение искусства.



ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

В основном меня вдохновляют чувства, которые я испытываю при виде произведений искусства. Мне нравится просматривать такие сайты, как ArtStation, и наблюдать за феноменальным уровнем мастерства художников. Некоторые стили, использование цвета и техника исполнения поражают меня на эмоциональном уровне. Затем я встаю, беру стилус и с легкостью начинаю рисовать. Я считаю, что эмоции — это ядро искусства. Чем больше мы погружаемся в свои эмоции, тем легче их выражать через творчество. Каждый штрих ощущается как воспоминание, каждый цвет — как выражение эмоций, а каждое изображение — как изящный танец на прекрасной сцене, созданной нами, художниками. Вот почему я люблю то, что делаю, и считаю, что нам дана возможность самовыражения, как способность быть людьми.

ИНСТРУМЕНТЫ

Я использую Adobe Photoshop для всех своих работ, но также всегда открыт для знакомства с новыми программами. Я экспериментировал с Procreate, но с уверенностью скажу, что моим основным инструментом по-прежнему остается Photoshop. Для скетчинга я работаю как на бумаге, так и в цифровом формате. Когда я делаю наброски на бумаге, механические карандаши (например, Rotring Rapid Pro 0,5 мм) позволяют наносить четкие, точные и плавные штрихи. Мне нравится включать музыку, позволяя ритму уносить мой разум куда угодно, и рисовать.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Я всегда начинаю свой день с тридцатиминутной разминки, которая состоит из рисования плавных линий и кругов и соединения точек одной линией. Эти упражнения укрепляют связь между рукой и разумом, повышая ловкость и точность при рисовании. Подсознательно я всегда следую теории форм «большой, средний, маленький». Независимо от предмета, я в первую очередь сосредотачиваюсь на крупных формах, жестах и общих чертах рисунка, поскольку это наиболее важные аспекты, которые помогают зрителю понять, куда нужно смотреть. Самые мелкие детали идут в последнюю очередь. Я также следую правилу «основное изображение — 80%, остальные 20% — детали», что позволяет создавать сильные, хорошо сбалансированные дизайны.

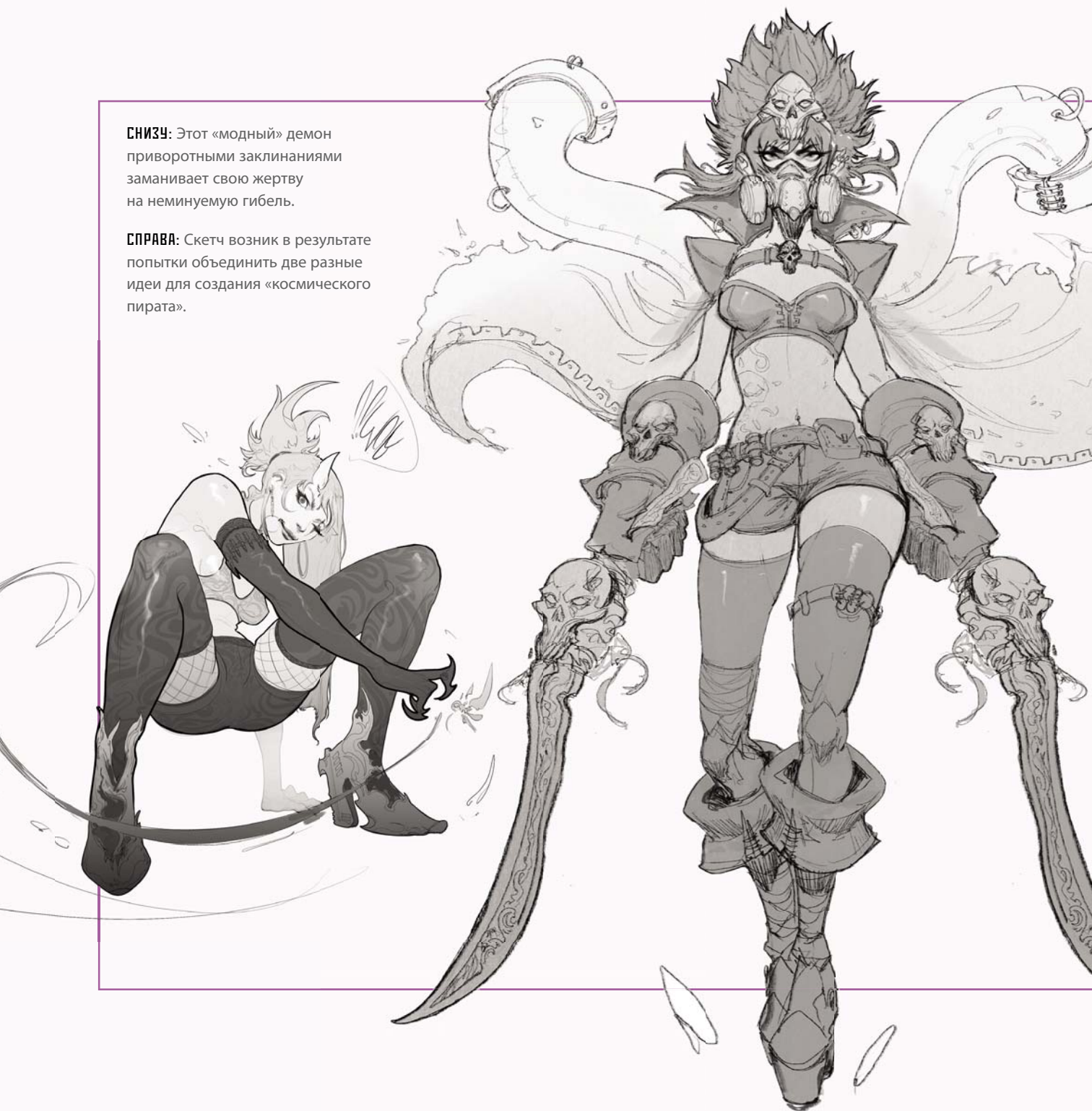
НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: «Мы видим ее силуэт лишь секунду, прежде чем она исчезает из поля зрения. Ее зовут Ропгон Шестого Чувства».

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Пробую формы и цветовые тона для дизайна.



СНИЗУ: Этот «модный» демон приворотными заклинаниями заманивает свою жертву на неминуемую гибель.

СПРАВА: Скетч возник в результате попытки объединить две разные идеи для создания «космического пирата».

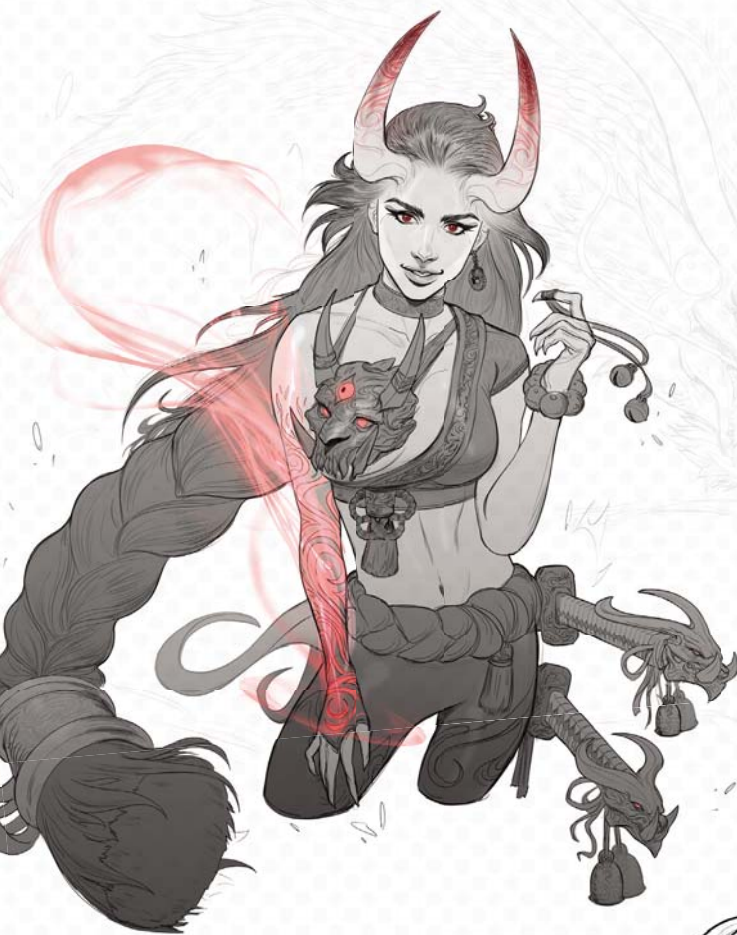




СВЕРХУ: Скетчи «охотницы на демонов»,
сдающей трофей после успешной охоты
за головами.

СПРАВА: Портрет моего космического пирата.





НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Разные скетчи на тему ведьм.

СЛЕВА: Дiable, одна из моих персонажей-охотников на демонов, которая использует колокольчики, чтобы отвлечь врагов.

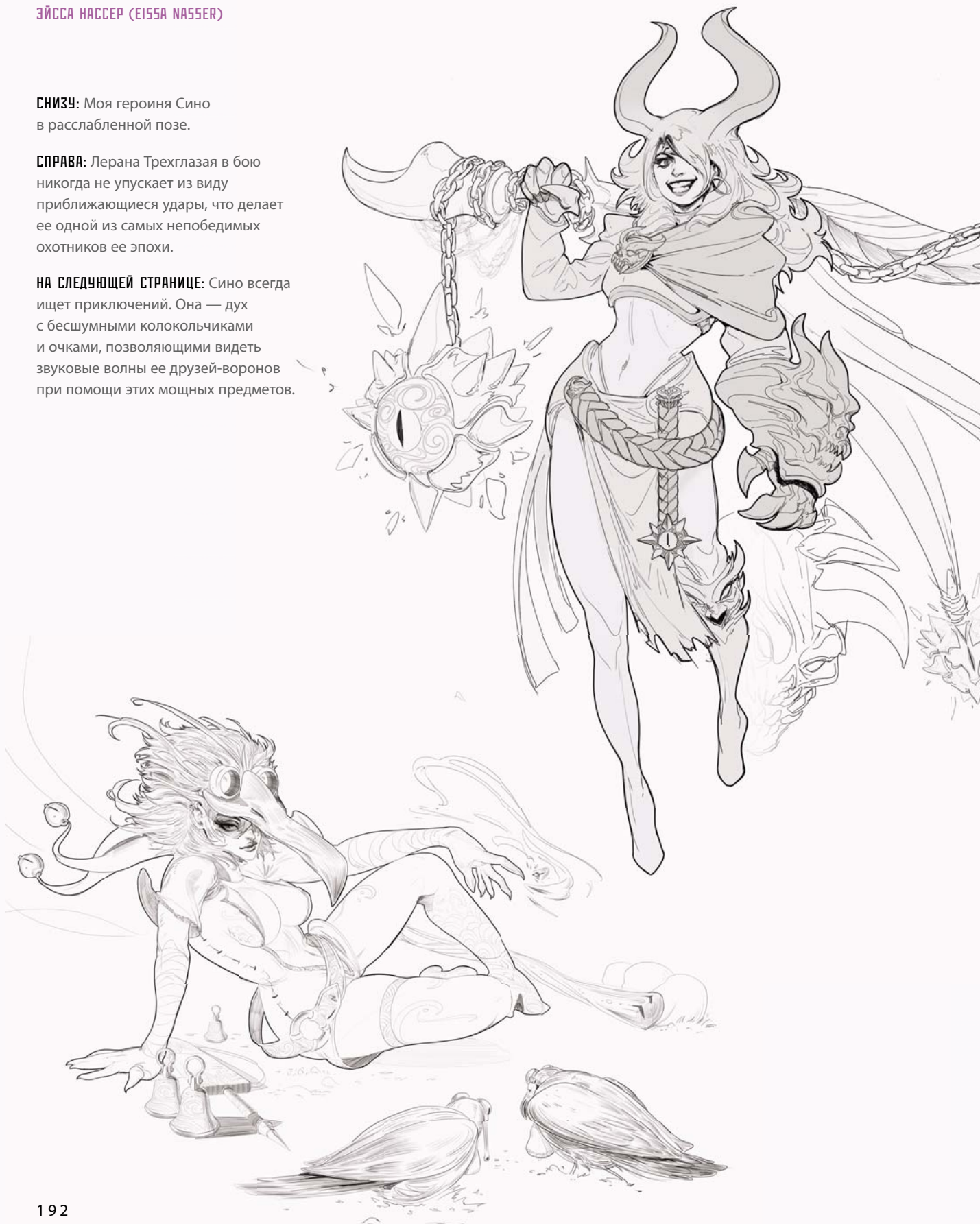
СНИЗУ: Моя героиня Сино — она охотится, чтобы прокормить своих друзей-воронов.



СНИЗУ: Моя героиня Сино в расслабленной позе.

СПРАВА: Лерана Трехглазая в бою никогда не упускает из виду приближающиеся удары, что делает ее одной из самых непобедимых охотников ее эпохи.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Сино всегда ищет приключений. Она — дух с бесшумными колокольчиками и очками, позволяющими видеть звуковые волны ее друзей-воронов при помощи этих мощных предметов.







НЕССИ (NESSI)

artstation.com/nessi
Иллюстрации © NESSI

Люблю фэнтези с детства. Я выросла на комиксах, фэнтези-видеоиграх и аниме разных жанров. Позже я десять лет работала концепт-художником и иллюстратором в игровой компании, а сейчас к этим профессиям добавилась должность внештатного лектора.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Мне нравится собирать вдохновляющие изображения и видеоклипы для новых идей и референсов. Я захожу на такие сайты, как ArtStation и Pinterest, и просматриваю социальные сети, чтобы увидеть последние работы других художников и обрести вдохновение.

ИНСТРУМЕНТЫ

Я часто использую Adobe Photoshop для рисования в цифровом формате и работы с цветом, но мне также нравится делать более легкие скетчи с помощью приложения Procreate на iPad Pro. Когда я рисую на бумаге, то предпочитаю шариковую ручку и карандаш.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Предварительный скетчинг — моя любимая часть процесса. Это так увлекательно — позволить вашему воображению пробежаться по разным возможностям и исследовать свет и цвет картины. Мне нравится подчеркивать ритм рисунка, регулируя яркость линии, ее размытость и толщину во время рисования.

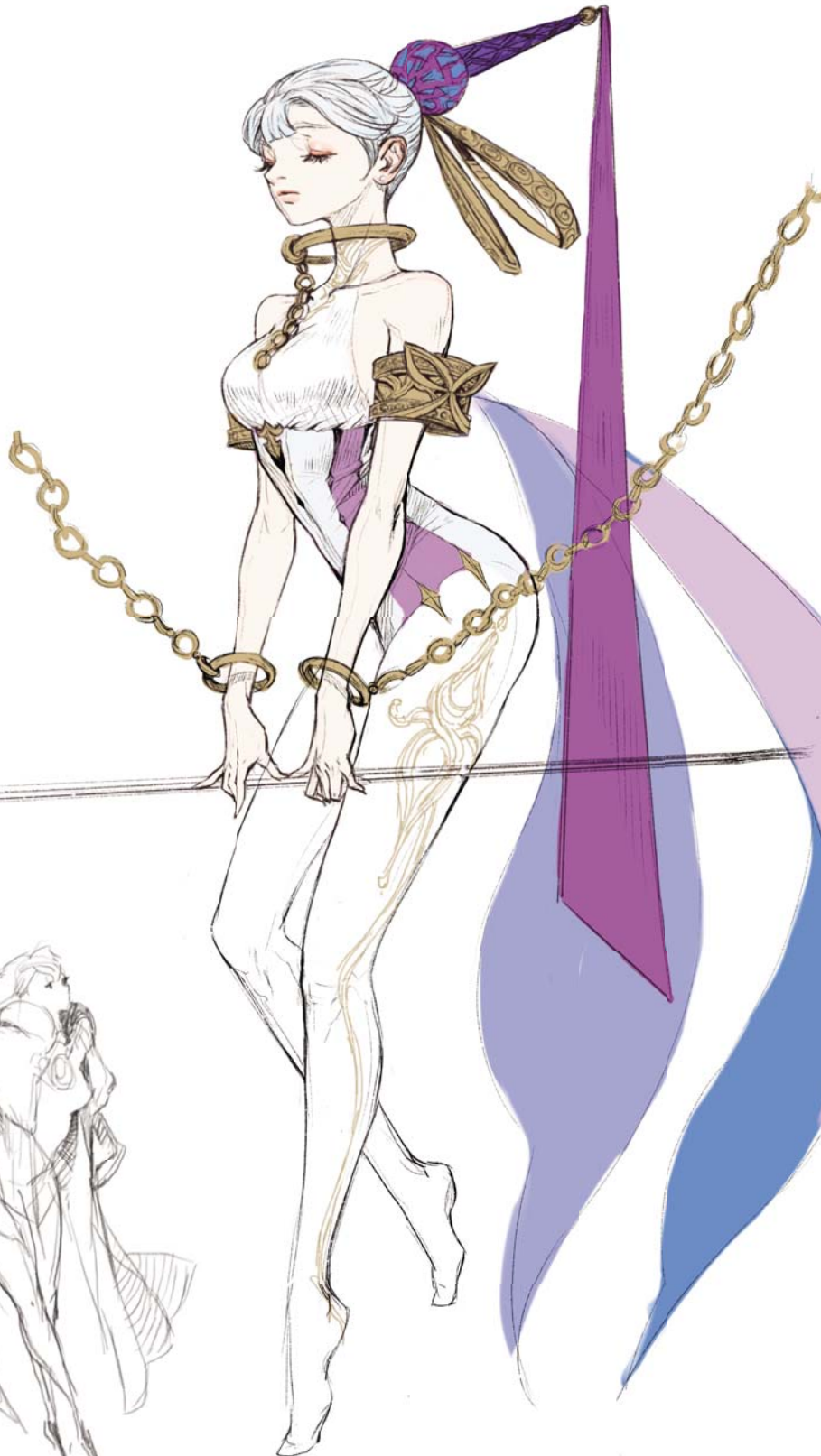




НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ И СВЕРХУ:

Свободный дизайн-скетч для планирования персонажа и костюма, а также итоговая работа.

СПРАВА: Небольшой грубый скетч эльфийки и цветная цифровая работа под названием *Вайолет*.



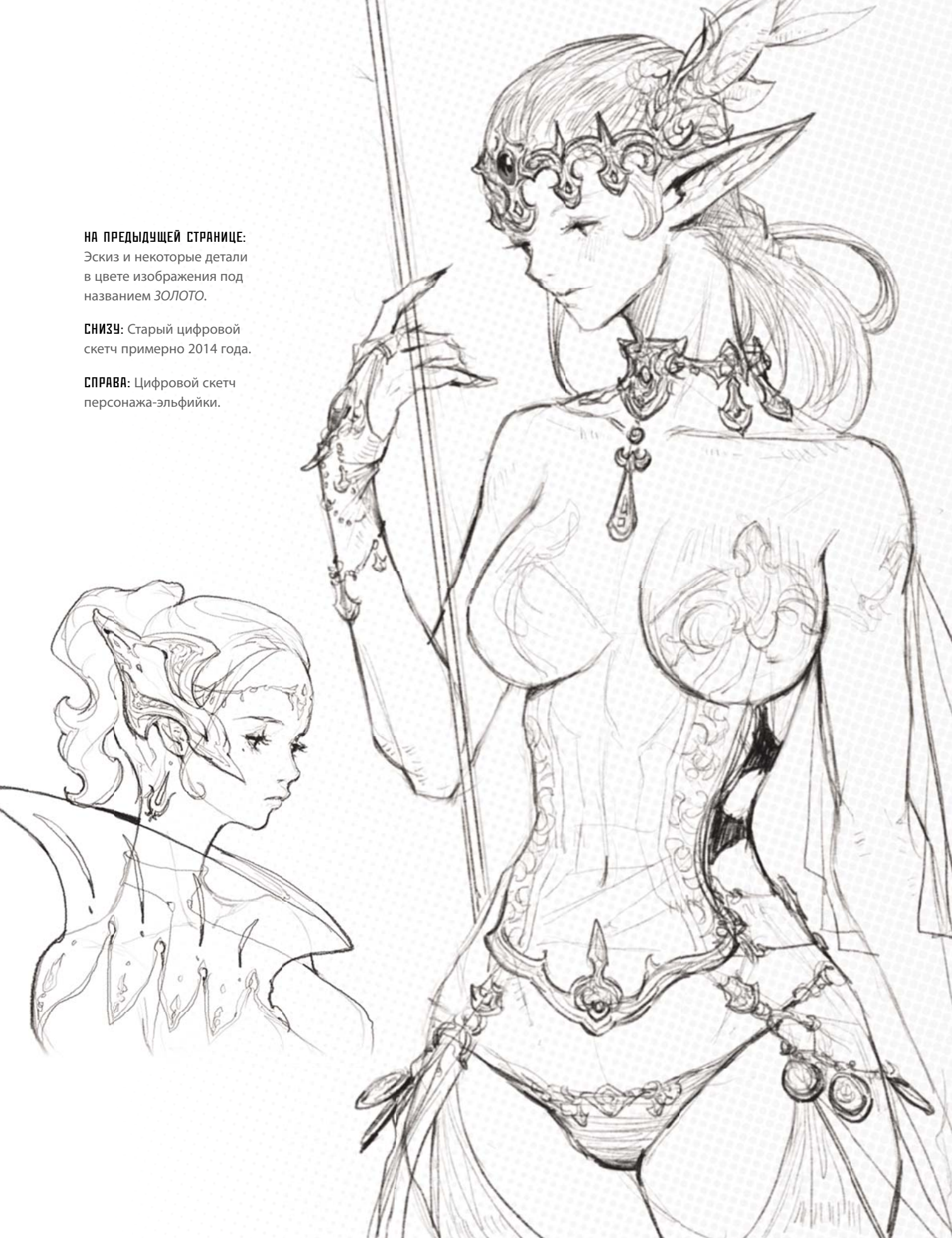


НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ:

Эскиз и некоторые детали
в цвете изображения под
названием *ЗОЛОТО*.

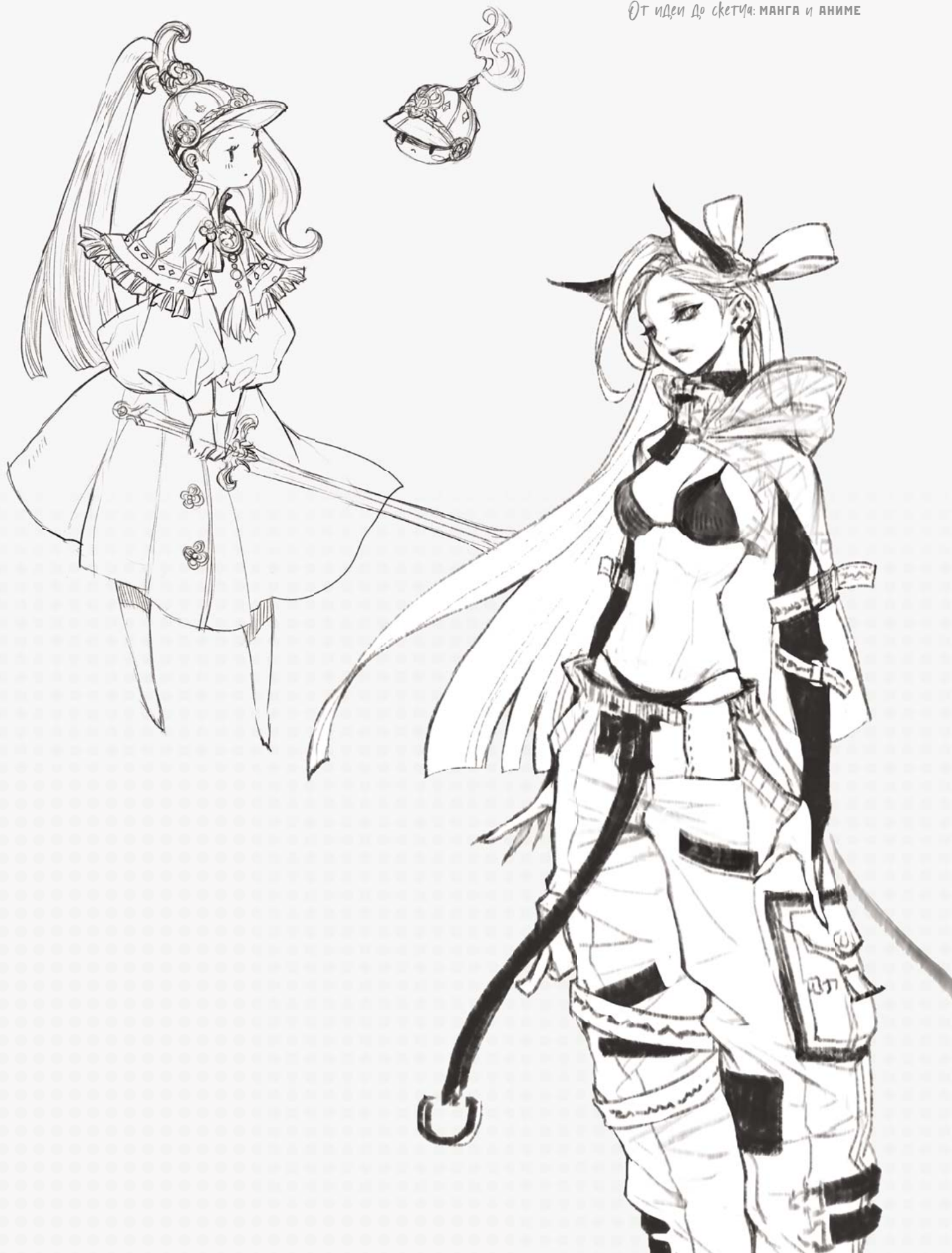
СНИЗУ: Старый цифровой
скетч примерно 2014 года.

СПРАВА: Цифровой скетч
персонажа-эльфийки.





НА ЭТОЙ И СЛЕДУЮЩЕЙ
СТРАНИЦЕ: Подборка
цифровых персонажей
и дизайнов костюмов.





НИСИО НАНОРА (NISHIO NANORA)

twitter.com/nanora02

Иллюстрации © Nishio Nanora

Я дизайнер и мангака, живу в Японии. Люблю мангу и аниме. Множество их разновидностей и стилей можно использовать в качестве референсов для дизайнов и экшена. Мне всегда нравилось смотреть и читать мангу, но учиться по ним также классно и увлекательно.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Идеи для композиций и персонажей приходят ко мне из фильмов, романов, аниме, музыки и многого другого. Особенно рекомендую черпать идеи из романов. Не стоит останавливаться после того, как вы нарисовали скетч; используйте его, чтобы создать больше идей для вашего нового мира. Даже если вам нужен только один набросок, вы можете использовать его как источник вдохновения для создания другого персонажа, таймлайна или места в рамках этого проекта.

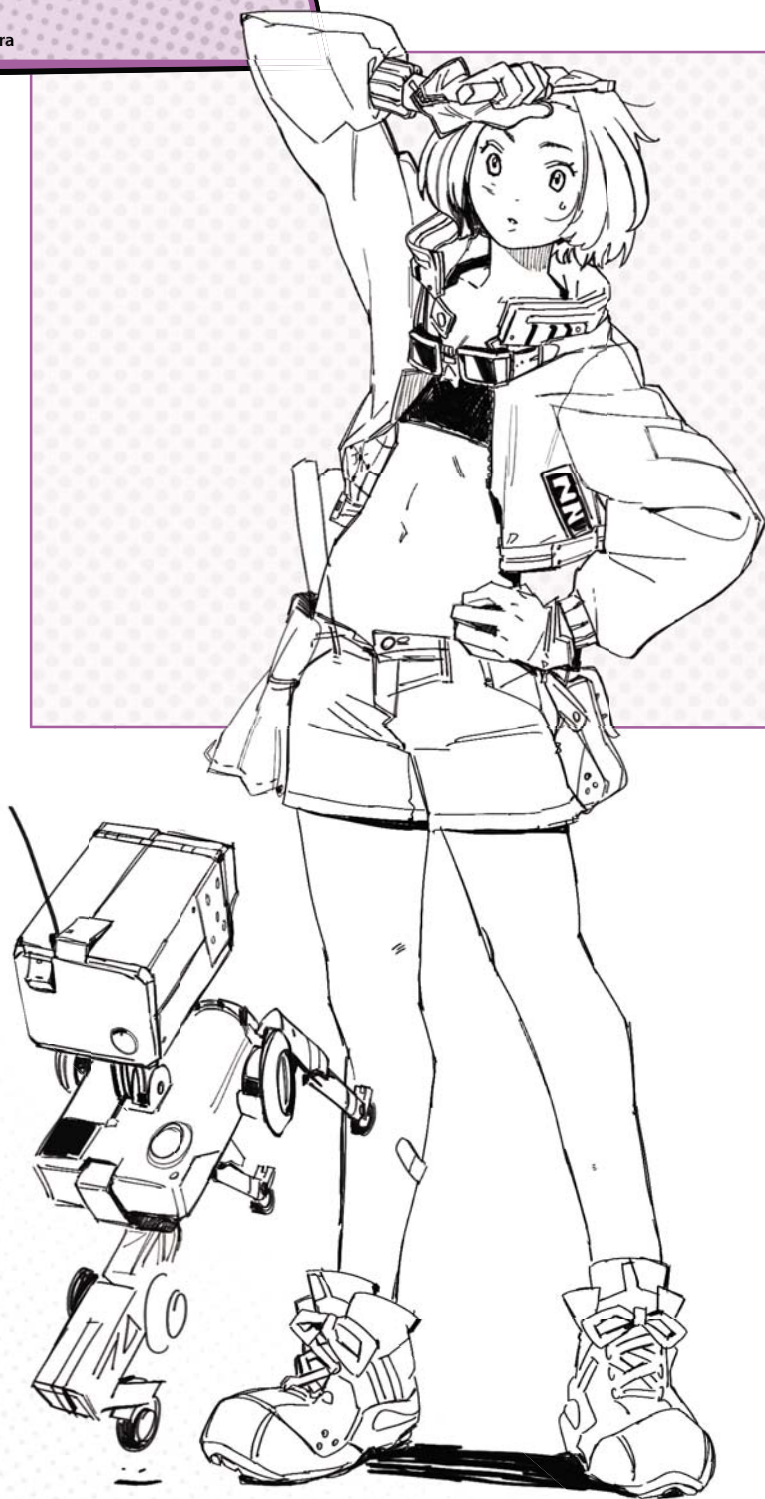
ИНСТРУМЕНТЫ

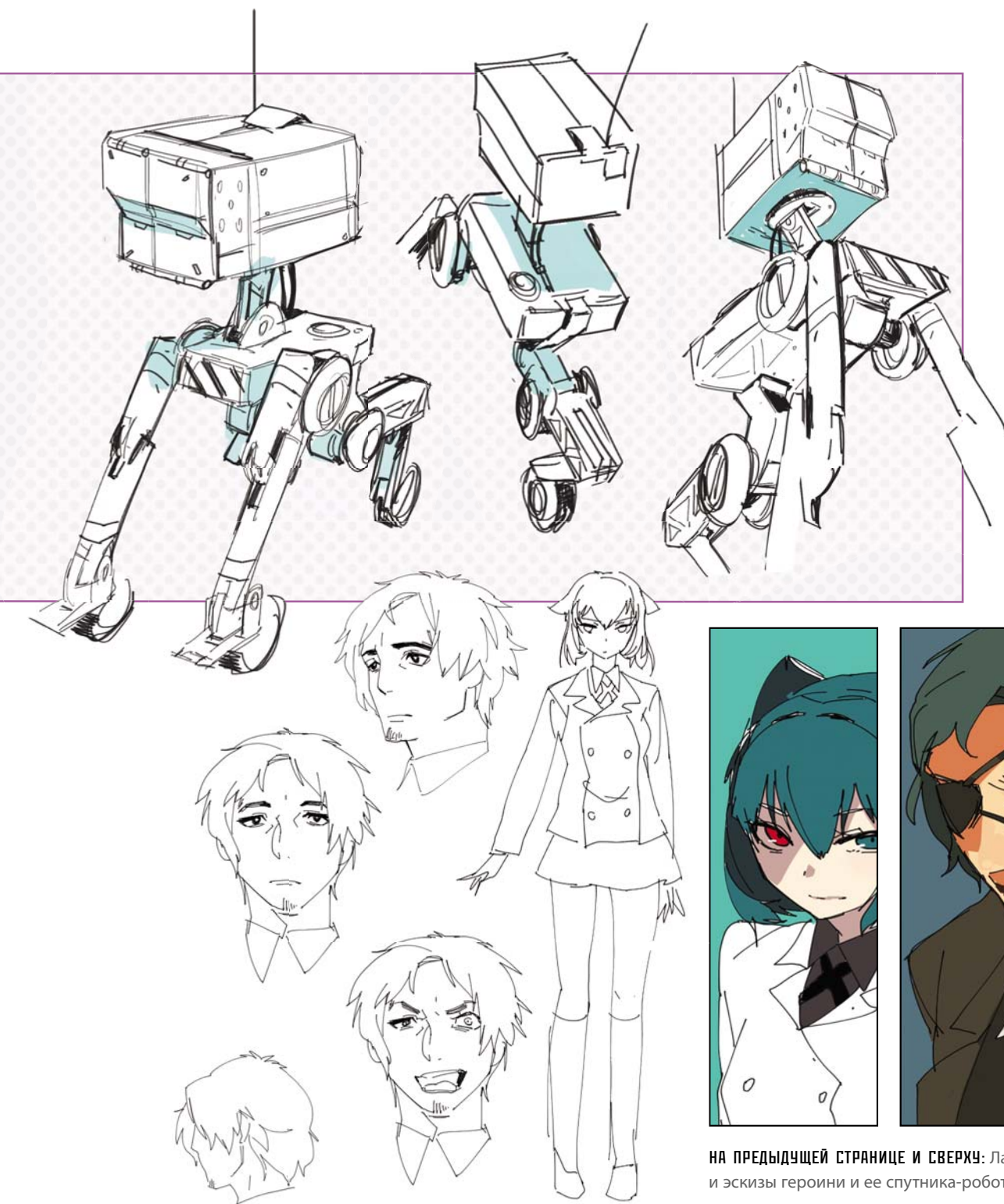
Я использую Adobe Photoshop и графический планшет; иногда также Clip Studio Paint. Когда я рисую мангу, ранний этап работы (например, раскадровка) часто выполняется на бумаге механическим карандашом, а затем окончательный рисунок делается на ПК при помощи Ctrl+Z!

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Сначала я выбираю жанр, затем набрасываю персонажа в простой одежде, опуская мелкие детали. Полезно исследовать героя на нескольких набросках, пробовать разные позы и сколько угодно вариаций дизайна.

Мой любимый процесс работы — поиск идей на чистом холсте. Я наношу цвет и сначала рисую фон, а затем добавляю персонажей. Мне нравится этот этап, и я часто думаю: «О, если добавить вот это сюда, станет еще лучше!» Так увлекательно открывать для себя новые идеи.





НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ И СВЕРХУ: Лайн-арты и эскизы героини и ее спутника-робота.

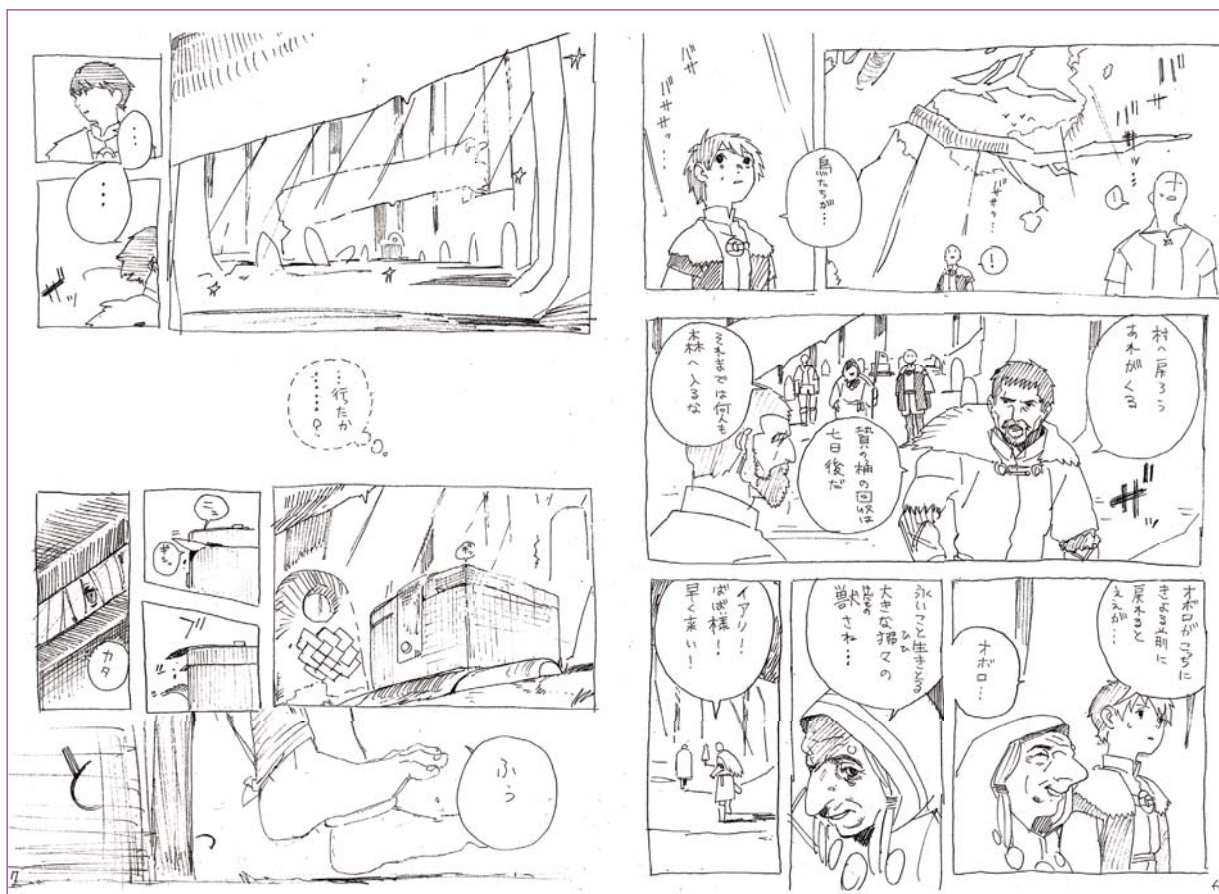
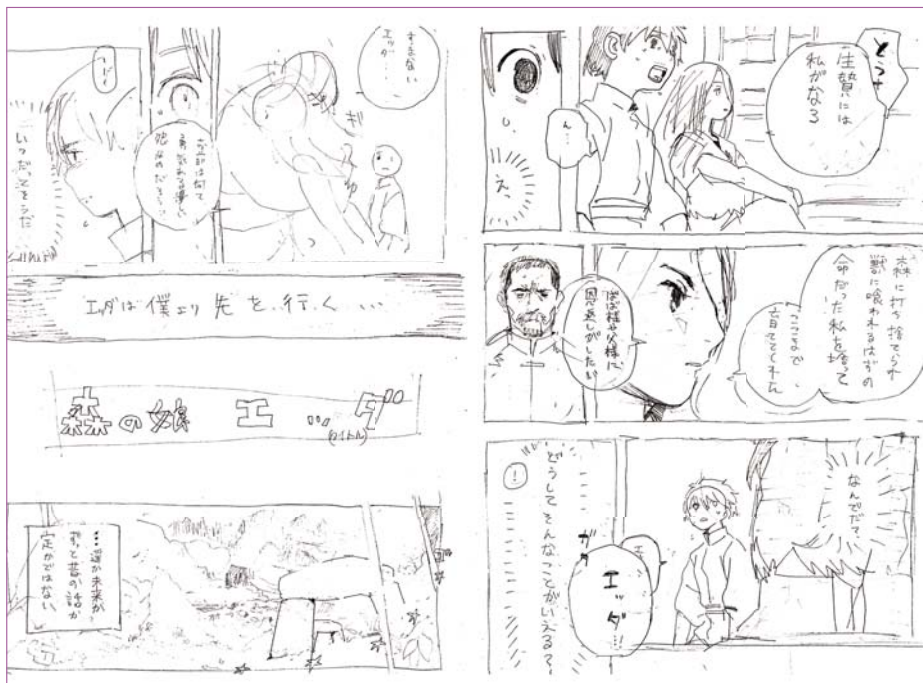
СПРАВА: Скетчи персонажей для изучения стиля и мира одной манги.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ:

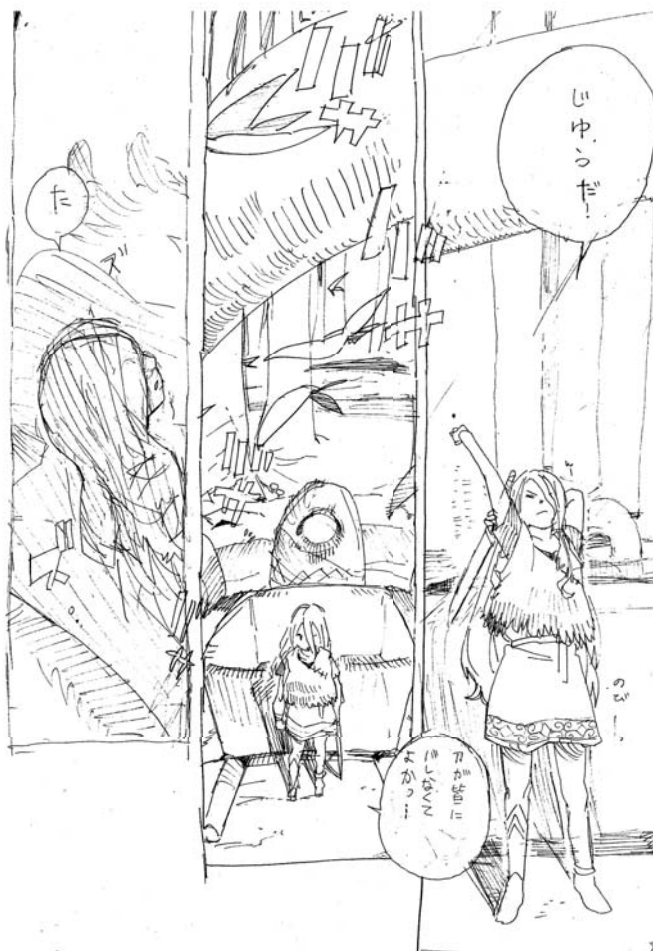
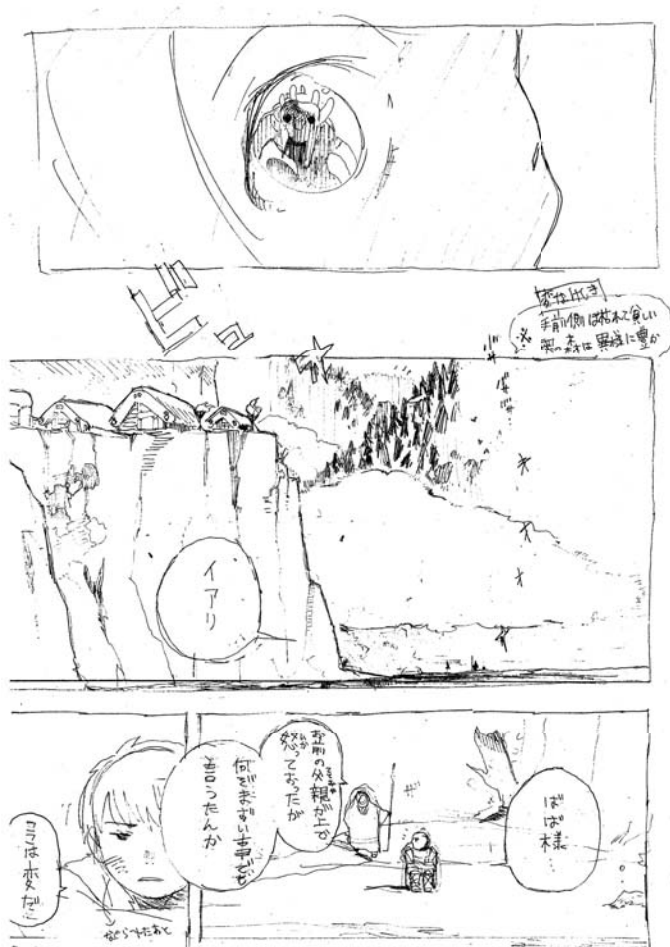
Частичная раскадровка манги.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ:

Больше персонажей для моих личных проектов.

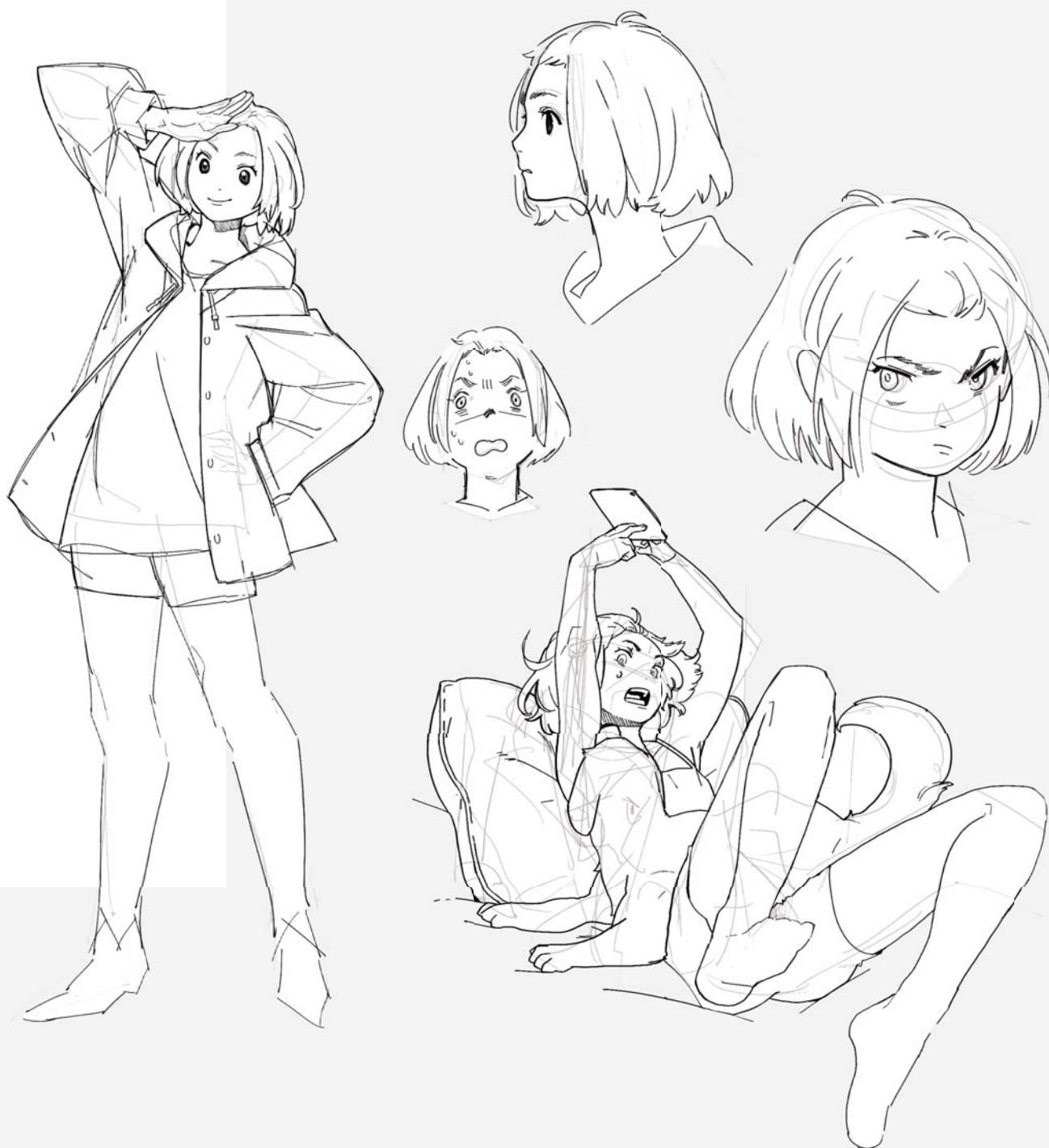






НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Частичная раскадровка манги.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Экспериментальные скетчи персонажей.



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Цифровые рисунки персонажей и две ранние версии карандашом.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Эскизные дизайны персонажей для иллюстрации.







НЮКАБЭЙБ (NUKABABE)

deviantart.com/nukababe
Иллюстрации © Nukababe

Рисование было одним из моих самых любимых детских хобби, но я никогда не ходила в художественные школы (за исключением курса традиционного рисунка, который прошла, по иронии судьбы после того, как купила свой нынешний графический планшет). Я рисовала всякую всячину на любом попавшемся листе бумаги, больше всего любила изображать лошадей. Я черпала вдохновение в черно-белых книжных иллюстрациях советских художников, и, возможно, именно поэтому сегодня, будучи художницей, люблю скетчинг и лайн-арт в целом. Мне нравится красота и динамика линий, и я думаю, что работа в черно-белой гамме помогает сосредоточить внимание зрителя на теме и сообщении рисунка, а не на менее важных визуальных деталях.

Когда я начала рисовать на компьютере, меня больше интересовали полуреализм, реализм и фэнтези-иллюстрации, поэтому мои основные источники вдохновения были очень далеки от мира манги. Однако все изменилось, когда я переехала в Китай, где провела несколько лет, прежде чем вернуться на Украину. Живя в центре Азии, я не могла избежать влияния культуры и эстетики аниме, и начала создавать свои первые рисунки в стиле манги. Переход был непростым, потому что принципы рисования аниме и манги часто противоречат правилам реализма, к которым я так привыкла. Тем не менее, я очень хотела достичь достойного уровня работы в стиле аниме, потому что чувствовала гораздо больше свободы для передачи настроения и эмоций через рисование именно в этом стиле.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Основными источниками вдохновения для моих рисунков являются сюжеты книг, прочитанных мной в детстве, или сериалы и компьютерные игры. Когда я рисую скетчи, то пытаюсь передать настроение или эмоции, которые персонаж может испытать в определенной ситуации.



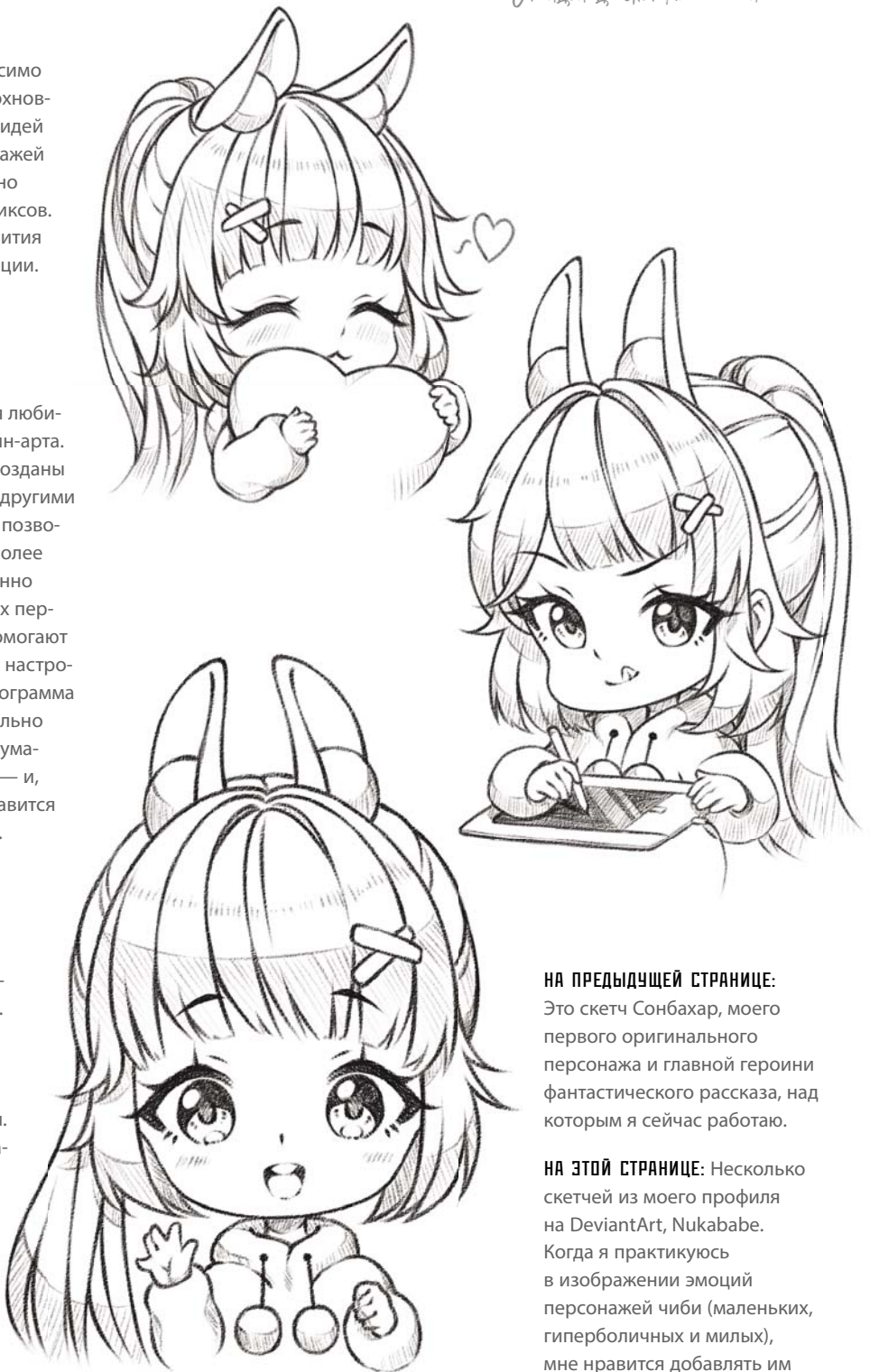
Работы других художников, независимо от стиля и жанра, также сильно вдохновляют меня. Одна из моих любимых идей для практики — рисование персонажей не из аниме в аниме-стиле, особенно пин-ап моделей и персонажей комиксов. Это отличное упражнение для развития конструктивных навыков и стилизации.

ИНСТРУМЕНТЫ

Я рисую на графическом планшете Wacom Bamboo, а Paint Tool SAI моя любимая программа для скетчинга и лайн-арта. Все представленные здесь скетчи созданы в этой программе. По сравнению с другими опробованными программами, SAI позволяет создавать плавные, тонкие и более динамичные линии, которые особенно хорошо смотрятся на изображениях персонажей. Созданные в SAI линии помогают в полной мере передать энергию и настроение персонажа через его позу. Программа также позволяет довольно убедительно имитировать текстуру графита на бумаге — еще одна причина любить ее — и, хотя я цифровой художник, мне нравится внешний вид традиционных линий.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Во время скетчинга я стараюсь сохранять баланс между изображением жестов и конструкцией рисунка. Первое помогает мне придумать правильную позу и композицию, а последнее позволяет создавать анатомически правильные рисунки. Анатомия аниме-персонажа отличается от реального человеческого тела, но обладает собственными пропорциями, которые воспринимаются как человеческие. Конструктивное рисование помогает мне запечатлеть и воссоздать эти пропорции в скетчах. Мне нравится создавать хорошо проработанные рисунки, потому что четкие линии служат важным ориентиром для работы с цветом и наложения теней. Я также считаю, что доработка набросков — отличный вид медитации.



НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ:

Это скетч Сонбахар, моего первого оригинального персонажа и главной героини фантастического рассказа, над которым я сейчас работаю.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ:

Несколько скетчей из моего профиля на DeviantArt, Nukababe. Когда я практикуюсь в изображении эмоций персонажей чиби (маленьких, гиперболических и милых), мне нравится добавлять им предметы, с которыми можно взаимодействовать.

ЗЕРКАЛЬНО ОТРАЖАЙТЕ СВОЙ СКЕТЧ

Один из величайших уроков, которые я усвоила как художница, — это важность зеркального отражения рисунка, особенно на этапах скетчинга и работы с линиями. Вы можете сделать это в цифровом виде или с помощью зеркала. На отраженном изображении легче увидеть непропорциональные элементы и другие ошибки: вы мгновенно получите свежий взгляд на свой рисунок.



НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СЛЕВА:

Скетч дизайна одежды. Мне нравится экспериментировать с дизайном платьев, и я предпочитаю создавать наряды, рисуя их на персонаже.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ,

СПРАВА: Типичный пример моей практики: быстрый скетч случайного персонажа.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Я люблю добавлять скетчам детали для проверки композиционных идей. Например, на этом рисунке девушки в кимоно добавлены веточки сакуры.



ИЗУЧАЙТЕ ДЕТАЛИ

Будучи новичком, я часто смотрела на свои рисунки и думала, что в них все не так. Я знала, что такой настрой не поможет мне усовершенствоваться, поэтому начала более конструктивно анализировать свои работы, пытаясь определить сильные и слабые стороны. Например, если я видела, что у меня не так уж плохо получаются руки, но волосы я рисовала не очень хорошо, то я смотрела работы художников, которые преуспели в тех областях, которые я хотела улучшить. Я пыталась понять, как именно они работают над конкретными элементами.

Рисунки одного художника помогли мне изучить пропорции женского тела, работы другого вдохновили лучше нарисовать глаза, а работы третьего стали настоящим откровением о нэко (кошачьих) ушках!



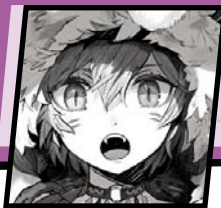


НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СЛЕВА: Чибби-скетч моей персоны на DeviantArt. Мне нравится рисовать персонажей чибби парящими, потому что именно так они часто изображаются на аниме-артах. Это помогает исследовать углы и пропорции, а также выглядит очень мило.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СПРАВА: Еще один скетч моей героини Сонбахар, ее младшая версия. Изображение персонажей разных возрастов и в разных условиях — интересный вид практики.

СВЕРХУ: Мини-серия скетчей Сонбахар. Когда я работаю над дизайном персонажа, то сосредотачиваюсь на его изображении под разными углами и с разными выражениями лица, пытаюсь сделать дизайн узнаваемым в каждом скетче.

СПРАВА: Одно из моих любимых упражнений по анатомии — рисование персонажей аниме в позах пин-ап. Смешивать эти два стиля одновременно сложно и весело!



ОДЗАКИ ДОМИНО (OZAKI DOMINO)

[instagram.com/ozadomi](https://www.instagram.com/ozadomi)

Иллюстрации © Ozaki Domino

С детства люблю рисовать. Меня вдохновляли аниме-персонажи, и я хотела иметь возможность рисовать в будущем, чтобы вдохновлять других. Все началось с желания рисовать персонажей, и это желание остается при мне и сегодня!

Я специализируюсь на создании героев, представляющих собой нечто среднее между животными и людьми. Мне всегда нравились животные, и, добавляя персонажам элементы животных, я могу создавать новые, привлекательные дизайны. Я думаю: «Это животное обитает в пустыне, поэтому давайте возьмем его черты и изобразим охотника в пустыне». Очень весело придумывать подобные истории.

Я очень серьезно отношусь к изображению меха и всегда хочу создать текстуру, которая заставит зрителя захотеть прикоснуться к ней. Я также очень внимательна к цветам; например, стараюсь использовать синий, чтобы гиперболизировать дизайн и выделить его на фоне пейзажа, и всегда стремлюсь использовать уникальные цветовые палитры.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Когда я вижу привлекательную цветовую гамму, она наводит меня на идею картины. В свободное время я просматриваю коллекции изображений или фотоальбомы, чтобы понять, чего хочу. На прогулках по городу меня вдохновляет уличная мода, и мне хочется рисовать персонажей, связанных с увиденной одеждой. Природа и животный мир также вдохновляют, и я стараюсь создавать персонажей с похожей энергетикой. Нелегко одновременно исследовать и рисовать, но зато как интересно!



ИНСТРУМЕНТЫ

Для своих первых набросков я использую карандаш, потому что им легче всего рисовать, он дает свободу самовыражения. Я переносу грубые скетчи на компьютер для лайн-арта и раскрашивания, для чего использую как Clip Studio Paint, так и Adobe Photoshop. Я также применяю Photoshop для финальных штрихов после работы с цветом.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Сначала я выбираю тему и концепцию, которые послужат осью картины. Я спрашиваю себя: «Что делают персонажи? Какова их история?» Затем делаю грубый скетч, который привлекает внимание, передает нарратив и изображает подходящую позу. Если у меня возникают проблемы с изображением человеческого тела, я смотрю на свое собственное в напольном зеркале рядом со столом.

Далее идет процесс нанесения цвета, который дается мне тяжелее всего. Я стараюсь найти цветовую гамму, которая не умаляет глубины изображения — если получается слишком много оранжевого, я добавляю больше синего, что снижает монохромность и прибавляет привлекательности. Если лучше не стало, я ищу советы в книгах о цветовых гаммах и наношу цвет на изображение так, как будто делаю настоящие мазки, чтобы создать впечатление традиционного рисунка. Поскольку я часто рисую персонажей с чертами животных, я стараюсь делать осторожные движения кистью, чтобы уши и шерсть казались пушистыми. Я преувеличиваю уровень пушистости, чтобы текстуры выглядели действительно привлекательно и создавали у зрителя тактильные ощущения.

НА ОБЕИХ СТРАНИЦАХ: Два грубых скетча персонажа-охотника.





НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Грубый цветной скетч и детализированная версия персонажа-солдата снежного барса.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Благородный персонаж-вампир, основанный на изображении летучих мышей.







НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Два грубых цветных скетча — на одном изображен пушистый персонаж, прототипом которому послужил волк, а на другом охотник из заснеженных гор, созданный на основе филина.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Лайн-арт версии моих персонажей волка и филина.







ПАНИПОВС (PUNIPAWS)

twitter.com/Punipaws
Иллюстрации © Punipaws

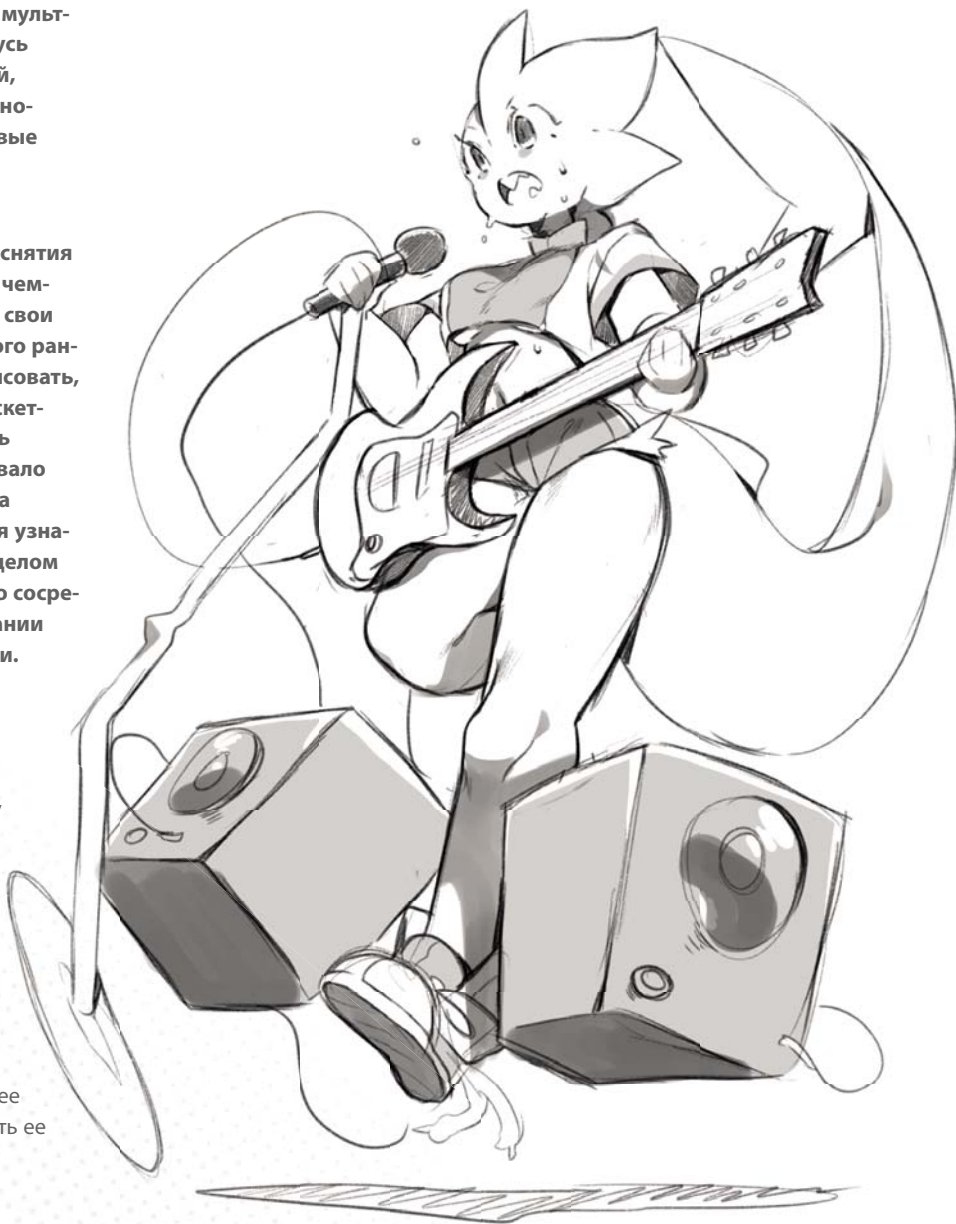
Я иллюстратор-фрилансер, обожаю мультфильмы и аниме-сериалы. Я отношусь к ним, как к шоу разных персонажей, и ищу способы улучшения собственного уникального дизайна, создаю новые черты и детали, которые выделяют моих персонажей среди остальных.

Искусство для меня — это средство снятия стресса, способ сосредоточиться на чем-то новом, творческом, и расширить свои пределы, чтобы стать лучше. С самого раннего возраста я все время хотела рисовать, рисовала мелом на тротуаре или в скетчбуках, которые мне дарили на день рождения. Творчество всегда вызывало радость и восхищение, и эти чувства до сих пор остались со мной. Когда я узнала, что могу заниматься любимым делом и зарабатывать на этом, то серьезно сосредоточилась на самосовершенствовании и изучении искусства и иллюстрации.

Я начала с основ, изучая формы и фигуры, а затем перешла к более сложным аспектам, таким как анатомия и теория цвета. По мере того, как я узнавала новое, мне удалось обрести больше уверенности, драйва и мотивации, чтобы продолжать свое дело.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Тора — мой самый личный персонаж, ее я рисую чаще всего: когда чувствую себя в тупике или в стрессе, потому что привыкла к ее стилю. Мне всегда нравится изображать ее за каким-то новым занятием.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Нану была вызовом, который я поставила перед собой для практики разных методов и выхода из зоны комфорта. Она — персонаж, вдохновленный Анубисом, основанный на фараонах и египетских богах.



ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

В основном я рисую персонажей в стиле аниме. Мне очень нравится множество разных дизайнов, придуманных художниками. Они часто вдохновляют меня рисовать собственных персонажей, находить разные способы сделать свои дизайны более интересными и уникальными. В основном я рисую женщин — в начале творческого пути я использовала маму и кузину в качестве референсов, чтобы научиться рисовать черты и формы. С тех пор я рисую женских персонажей.

ИНСТРУМЕНТЫ

Чаще всего для иллюстраций я использую iPad Pro со стилусом Apple Pencil. Раньше я работала на планшетах Wacom Cintiq 22HD и Wacom Intuos Pro с ноутбуком и всегда использовала программу Clip Studio Paint. Она нравится мне до сих пор.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Начиная новую иллюстрацию, сначала я обычно создаю очень простой, свободный скетч, сосредотачиваясь только на общих чертах и формах. Детали добавляю в конце, иначе я могу слишком отвлечься или переборщить с ними. Скетч не обязательно должен быть чистым или окончательным, если я знаю, с чего начать. Прежде чем приступить к наброскам, я пытаюсь найти вдохновение, например, в живых позах или изображениях людей. Иногда мне достаточно посмотреть на рисунок художника, которым я восхищаюсь, чтобы начать свою работу.



СПРАВА: Эта мышь-вдова была нарисована для челленджа в честь празднования китайского года Крысы.

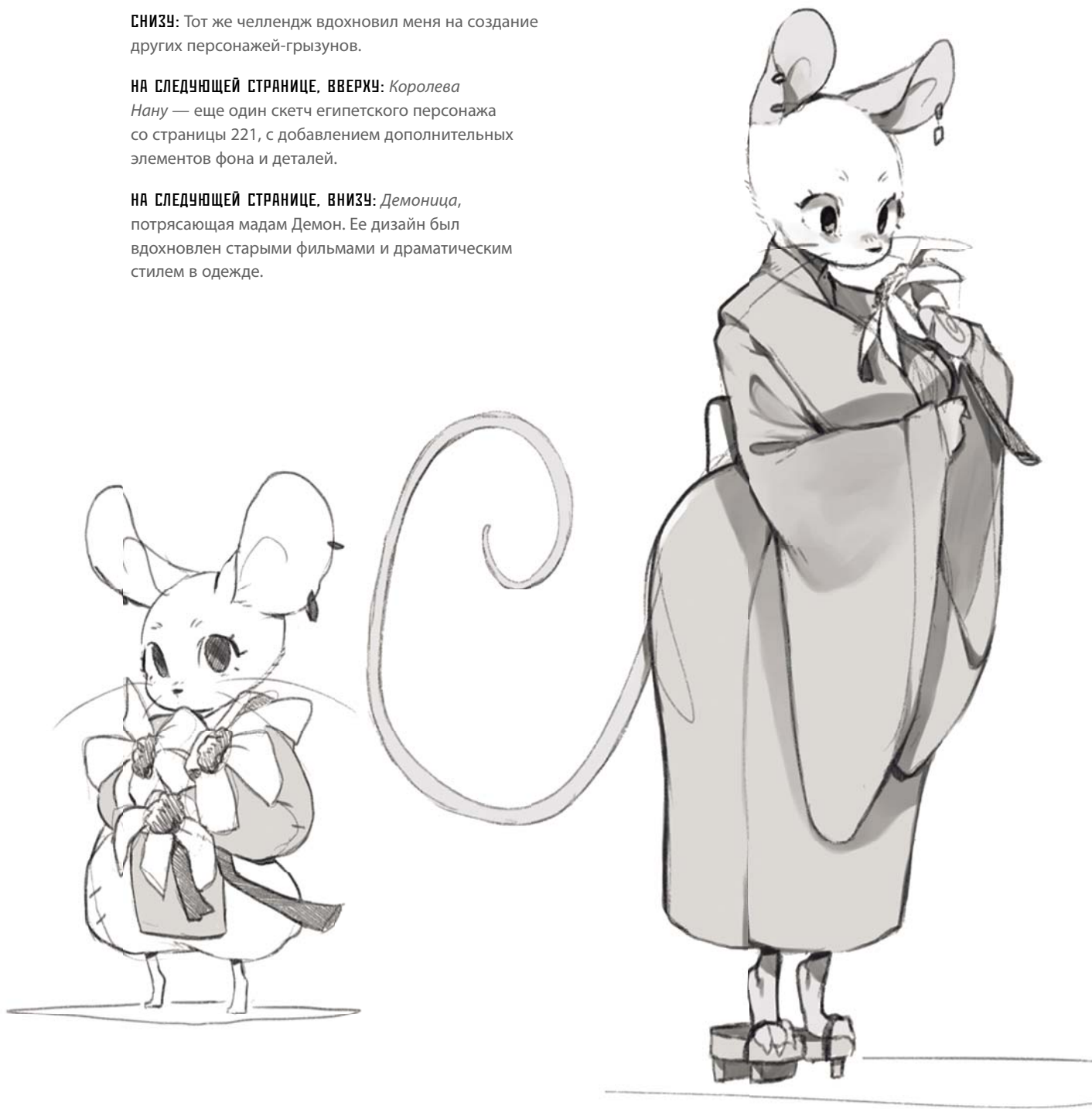
СНИЗУ: Тот же челлендж вдохновил меня на создание других персонажей-грызунов.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, ВВЕРХУ: Королева

Нану — еще один скетч египетского персонажа со страницы 221, с добавлением дополнительных элементов фона и деталей.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, ВНИЗУ: Демоница,

потрясающая мадам Демон. Ее дизайн был вдохновлен старыми фильмами и драматическим стилем в одежде.







СЛЕВА: Дизайн этой ведьмы был разработан мной и моим другом. Мне хотелось нарисовать больше деталей, и я добавила пылающих лисиц вокруг нее.

СНИЗУ: Иллюстрация Торы на тему зимы/праздника.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СЛЕВА: Менеджер-сан был создан в результате забавных дизайнов персонажей, которые мы с другом разрабатывали вместе.

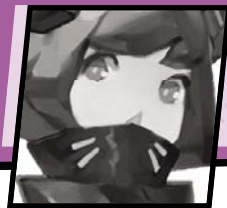
НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СПРАВА: Фиолетовое Пламя было спонтанным наброском, в который я влюбилась после окончания работы. Это заставило меня усовершенствовать его и добавить несколько симпатичных огненных шаров.





НАЧИНАЙТЕ С МАЛОГО

Когда вы создаете новую иллюстрацию, начинайте с небольшого легкого рисунка, чтобы сделать процесс более плавным. Используйте простые формы, такие как круги, треугольники и квадраты, чтобы обозначить очертания тела или его окружение. Даже человечек из палочек может стать основой для создания иллюстрации. Такая работа позволяет мне концентрироваться и двигаться быстро, так как я не могу сразу перейти к деталям.



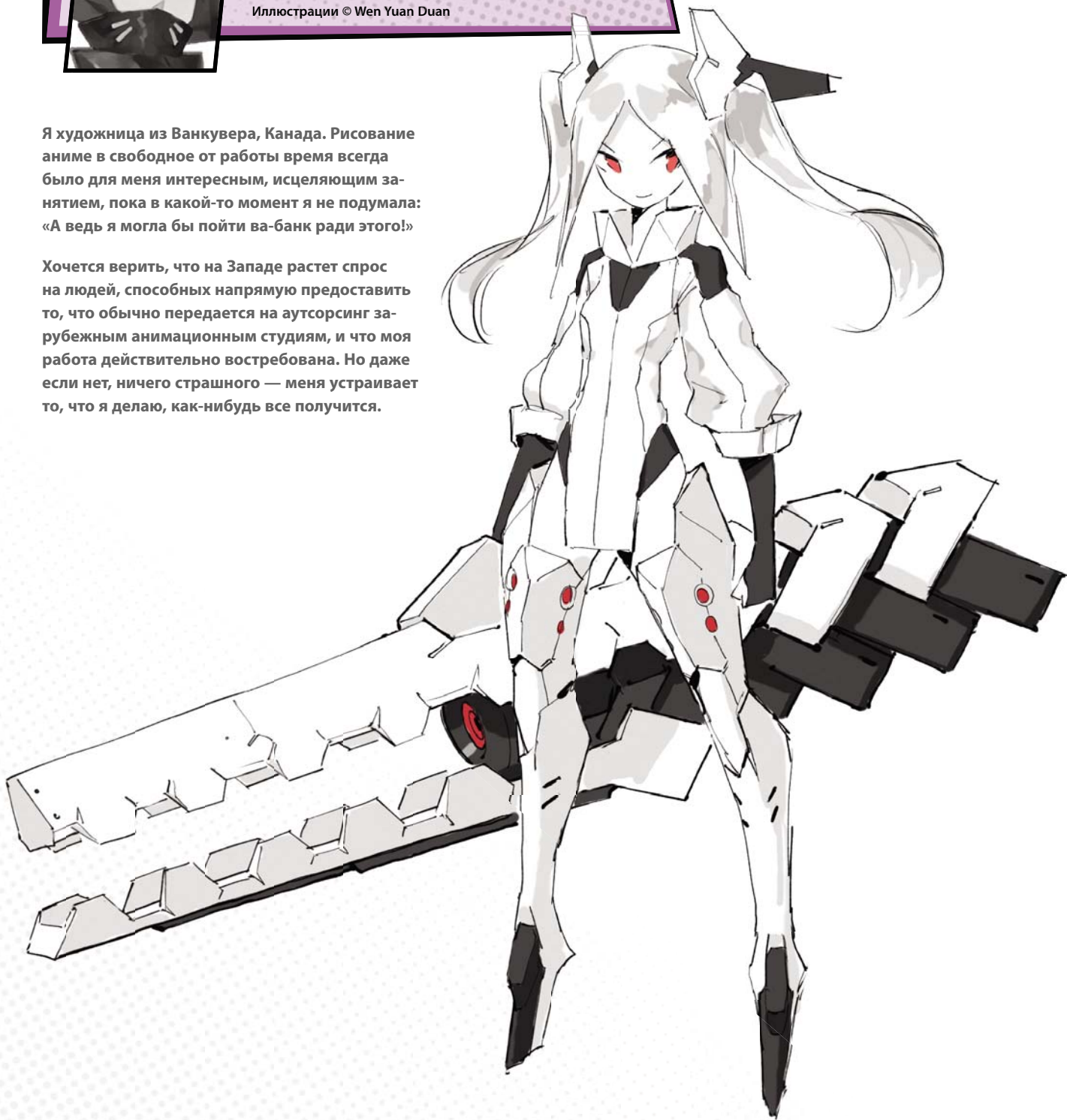
СЭД КЭТ (SAD CAT)

artstation.com/sad_cat

Иллюстрации © Wen Yuan Duan

Я художница из Ванкувера, Канада. Рисование аниме в свободное от работы время всегда было для меня интересным, исцеляющим занятием, пока в какой-то момент я не подумала: «А ведь я могла бы пойти ва-банк ради этого!»

Хочется верить, что на Западе растет спрос на людей, способных напрямую предоставить то, что обычно передается на аутсорсинг зарубежным анимационным студиям, и что моя работа действительно востребована. Но даже если нет, ничего страшного — меня устраивает то, что я делаю, как-нибудь все получится.



ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Мне нравится создавать персонажей и каждый раз пытаться совершенствовать их, будь то использование разнообразных элементов языка дизайна или просто создание крутого внешнего вида.

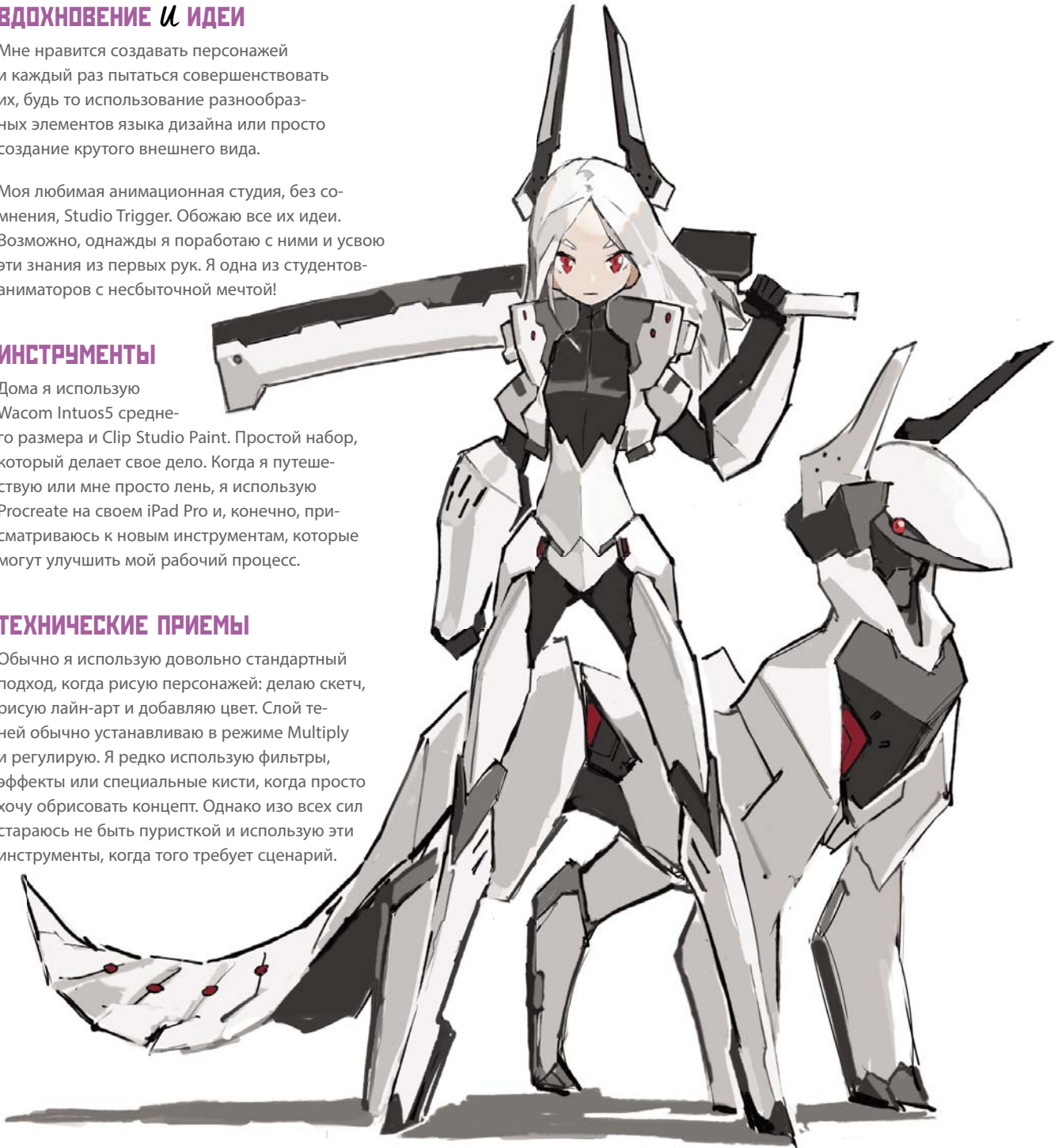
Моя любимая анимационная студия, без сомнения, Studio Trigger. Обожаю все их идеи. Возможно, однажды я поработаю с ними и усвою эти знания из первых рук. Я одна из студентов-аниматоров с несбыточной мечтой!

ИНСТРУМЕНТЫ

Дома я использую Wacom Intuos5 среднего размера и Clip Studio Paint. Простой набор, который делает свое дело. Когда я путешествую или мне просто лень, я использую Procreate на своем iPad Pro и, конечно, присматриваюсь к новым инструментам, которые могут улучшить мой рабочий процесс.

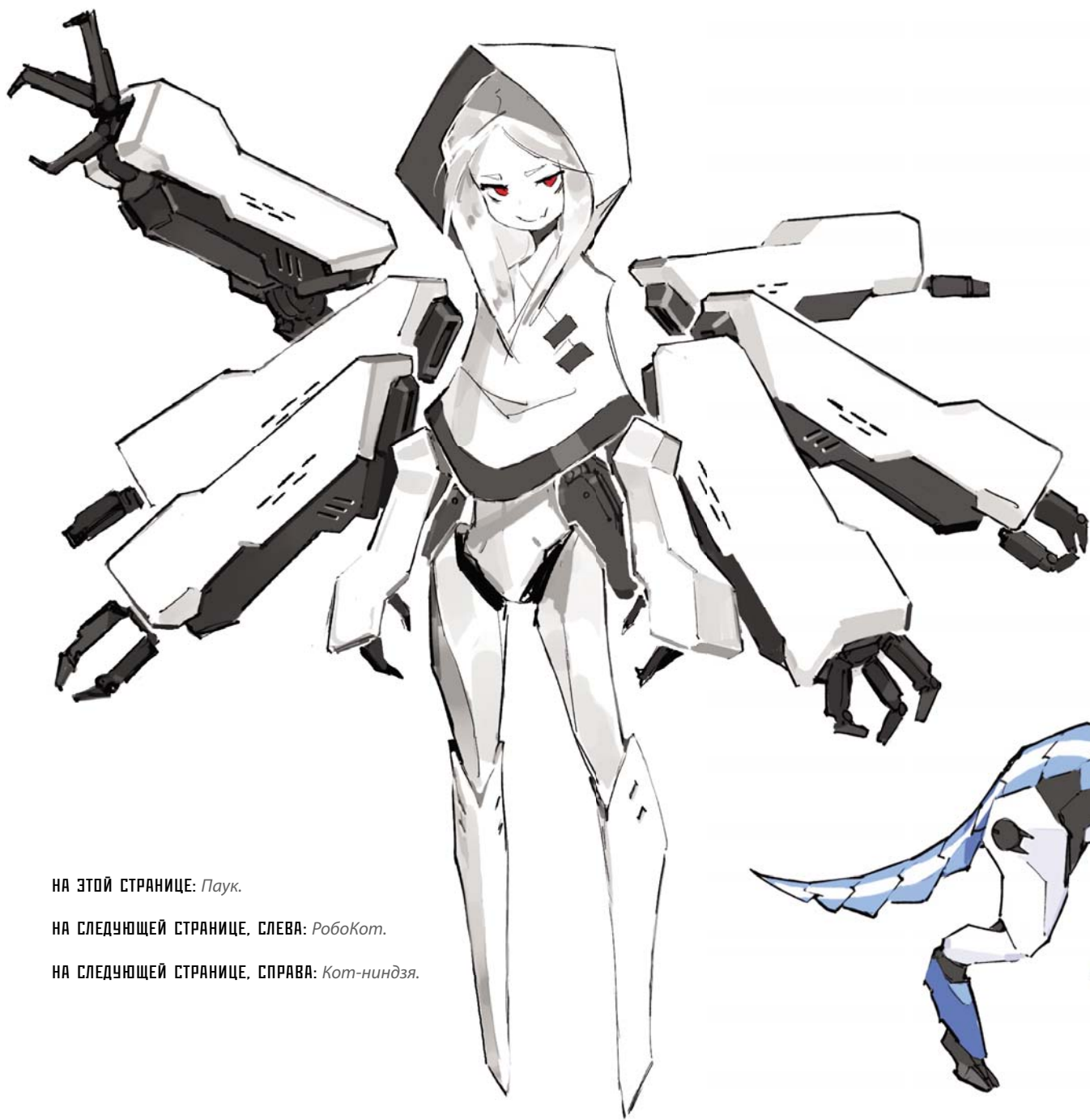
ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Обычно я использую довольно стандартный подход, когда рисую персонажей: делаю скетч, рисую лайн-арт и добавляю цвет. Слой теней обычно устанавливаю в режиме Multiply и регулирую. Я редко использую фильтры, эффекты или специальные кисти, когда просто хочу обрисовать концепт. Однако из всех сил стараюсь не быть пуристкой и использую эти инструменты, когда того требует сценарий.



НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Клинок Дракона.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Охотничья стая.

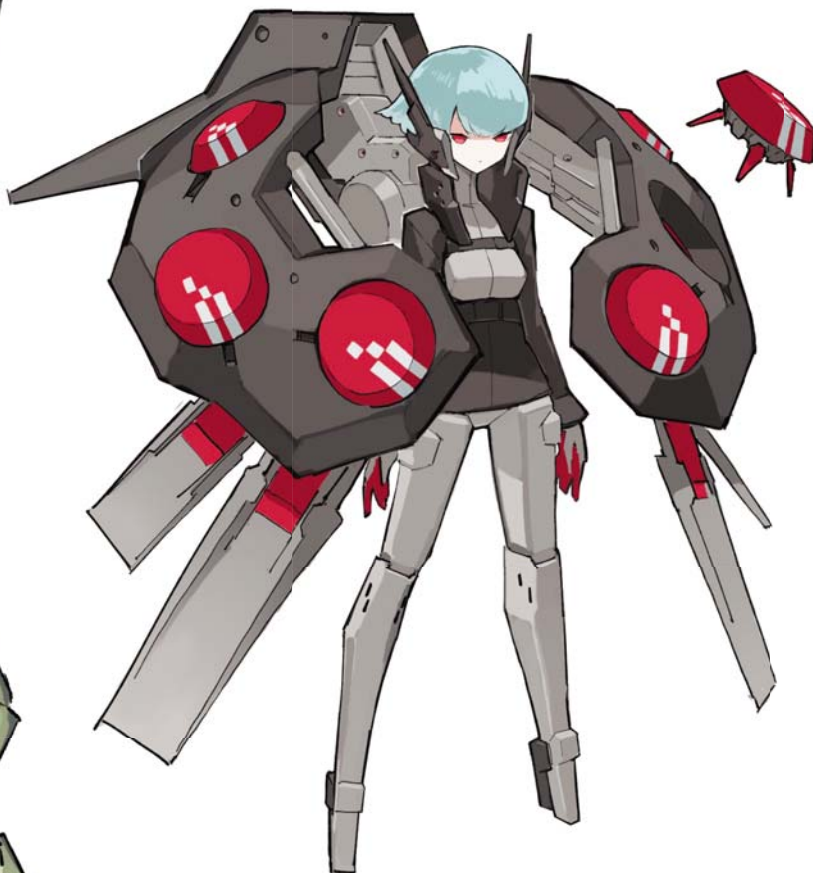


НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Паук.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СЛЕВА: РобоКот.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СПРАВА: Кот-ниндзя.





ПРОСТО НАЧНИ РИСОВАТЬ!

Рисуйте эскизы, рисуйте наброски, рисуйте что-нибудь простое. Не думайте, хорошо это или плохо — просто развлекайтесь! Установленные неоправданно высокие стандарты приводят к быстрому выгоранию. Не рассчитывайте, что ваша следующая работа сразу же станет заметным хитом. Просто продолжайте рисовать и развивать упорство, так как именно оно поможет вам продвинуться дальше.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СЛЕВА:
Акула-бензопила.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СПРАВА:
Повелительница Улья.

СНИЗУ: *Дракон.*

СПРАВА: *Опасная Панда.*





СИСОНО (SHISONO)

deviantart.com/shisono
Иллюстрации © Shisono

Для меня аниме, манга и игры — вся жизнь. Они были со мной с самого рождения. Это не вопрос предпочтений, они — часть меня самой.

Я рисую картины для собственного удовольствия, но цифровое искусство похоже на письмо людям всего мира. Я получаю комментарии от разных пользователей: «Очень мотивирует!», или «Я видел ваш фан-арт и купил вашу оригинальную работу!», или «Большое спасибо». Эти слова делают меня по-настоящему счастливой.

Я не хожу в художественную школу и не работаю в творческой компании. Я до сих пор тружусь в офисе одной корпорации и самостоятельно научилась иллюстрировать. Если мое искусство может сделать кого-то счастливым, это большая честь. Каждый день я усердно работаю, чтобы больше людей улыбались. Я хочу создать для кого-то другого нечто вроде тех произведений искусства, которые полюбила с детства.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ:

Сочетание тематики фламинго и шахмат. Пляжи с фламинго на Карибах вдохновили на создание тропических элементов этого дизайна.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Серия иллюстраций в стиле чиби, которые я хотела исполнить в пастельных тонах.



ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Что угодно может стать источником вдохновения. Еда, канцелярские товары, цветы, животные — все. Небольшое изменение восприятия способно послужить отличным источником идей. Если рисунок еще не «заиграл», поразмышляйте о личности персонажа или попробуйте разместить его в другой обстановке.

ИНСТРУМЕНТЫ

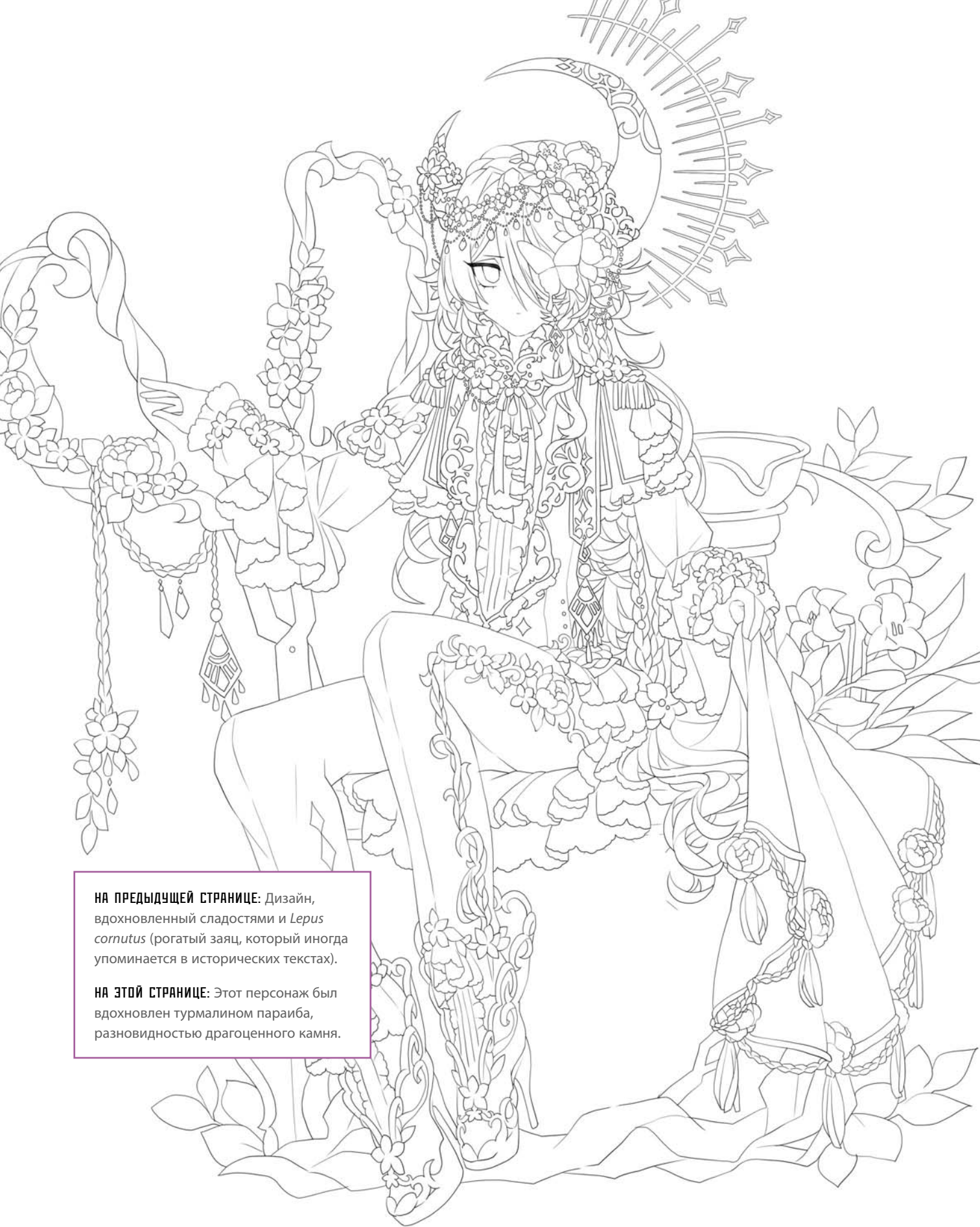
Я обрабатываю все на своем ПК, от эскиза до финальной версии. В основном использую Paint Tool SAI. Эту программу я применяю с тех пор, как начала заниматься цифровым искусством, с ней очень легко работать даже новичкам. Я использую ее даже для пиксель-арта и создания текстур для 3D-моделирования.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Когда я рисую персонажа, то стараюсь не делать его слишком многоцветным. Очень важно определить основной цвет и на его основе подобрать дополнительные цвета. Когда я рисую тени, то использую оттенок, подчеркивающий основной цвет, который не обязательно должен соответствовать действительности — в искусстве нет фиксированного «правильного» решения.

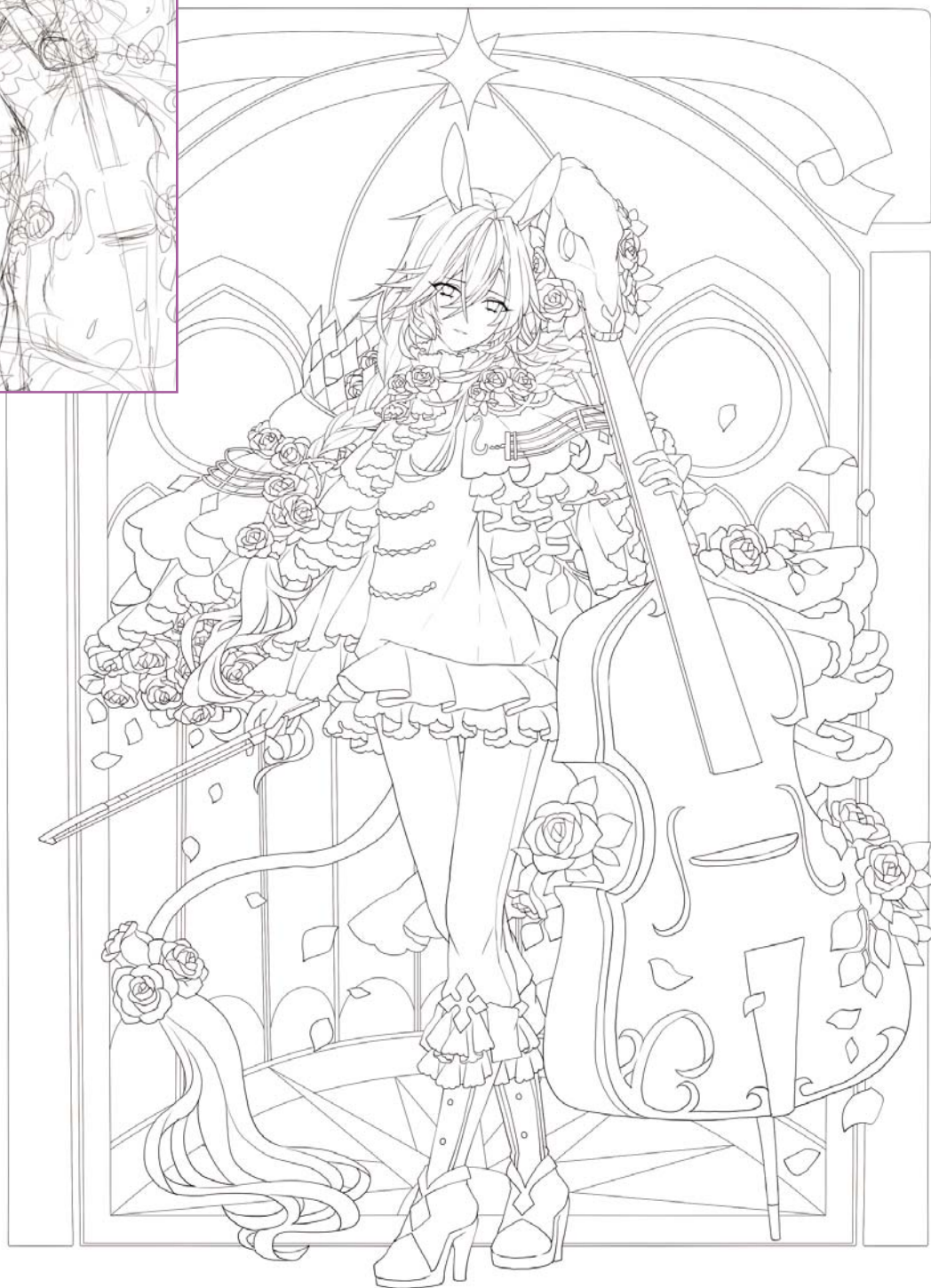






НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Дизайн, вдохновленный сладостями и *Lepus cornutus* (рогатый заяц, который иногда упоминается в исторических текстах).

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Этот персонаж был вдохновлен турмалином параиба, разновидностью драгоценного камня.





НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ:

Сложный лайн-арт легче воспринимается, если выделить элементы в отдельные слои.

СВЕРХУ: Я поменяла крылья ангельской медсестры на крылья дьявола (в качестве твиста), но сохранила нимб как сильный визуальный элемент дизайна.

СПРАВА: Комбинация шоколада и животного. Я хотела добавить в мраморный узор молочный, темный и белый шоколад.





СЁКУЭН (SHOKUEN)

twitter.com/oxSTL

Иллюстрации © Shokuen. Перевод 潛空艦 (skysubmarine)

Мне с детства нравятся аниме, манга и видеоигры. Родители поощряли мои интересы, так как в свободное время сами любят рисовать. Раньше я рисовал покемонов, цветы, животных и динозавров из книжек с картинками, — я помешался на динозаврах из-за популярного *Парка Юрского периода*. В этих животных меня поразило все, включая их размер и масштаб, что привело к любви к драконам.

Покемон также оказал на меня огромное влияние своими знаменитыми дизайнами таких существ, как Найнтейлс, Люксрэй и Ликанрок. Мое самое первое воспоминание о создании оригинального персонажа — это разработка собственного покемона. Думаю, именно из-за этого сейчас я люблю рисовать «кэмономими» (гуманоидных персонажей с ушами и хвостом).

В старшей школе я хотел стать дизайнером, пока друг не рассказал мне, что можно создавать оригинальную мангу и персонажей ради удовольствия и заработка. Я начал рисовать своих аниме-персонажей и стал профессиональным иллюстратором!

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Активный, впечатлительный персонаж, чья удачливая личность вдохновила меня на использование ярко-желтого цвета.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Спокойный, добрый и серьезный персонаж, чьи предки многие поколения служили священниками.



ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Обычно я рисую персонажей, спрайты и цифровые арты для видеоигр. Самые частые мотивы — животные, монстры, растения, кристаллы и стиль романтизма эпохи Тайсё. Еще мне нравится «низкое фэнтези», как, например, игра *Azur Lane*, сочетающая реальный или современный мир, с элементами фэнтези.

Я нахожу вдохновение в природе — в цветах и в окрасе крыльев птиц. Природный цвет и дизайн прекрасно вписываются в работу и кажутся людям знакомыми. При создании персонажей и костюмов важно также использовать хорошие референсы для элементов архитектуры, ковров, одежды и орнаментов.

ИНСТРУМЕНТЫ

Для рисования я использую компьютер и графический планшет, чтобы изображение не закрывалось руками во время работы. У меня также есть планшетный компьютер, но он не подходит для работы с цветом — когда я просматриваю результаты на другом устройстве, например, на ноутбуке или iPhone, цвета выглядят совсем не так! Работая в традиционном формате, я иногда беру акварель; мне нравится, как она отражает текстуру бумаги, и как цвета размываются, распространяясь по бумаге.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Мои три любимые составляющие процесса — это разработка концепта, выбор цветов и рисование линий. Мне нравятся аналоговые иллюстрации, поэтому я использую цифровые инструменты, похожие на карандаши или механические карандаши, и цифровые кисти с текстурой, похожей на бумагу. Выбирая цвета, я часто использую книгу образцов цвета и просматриваю референсы, чтобы найти вдохновение для настроения и атмосферы.



КАК ОЩУЩАЮТСЯ ЦВЕТА

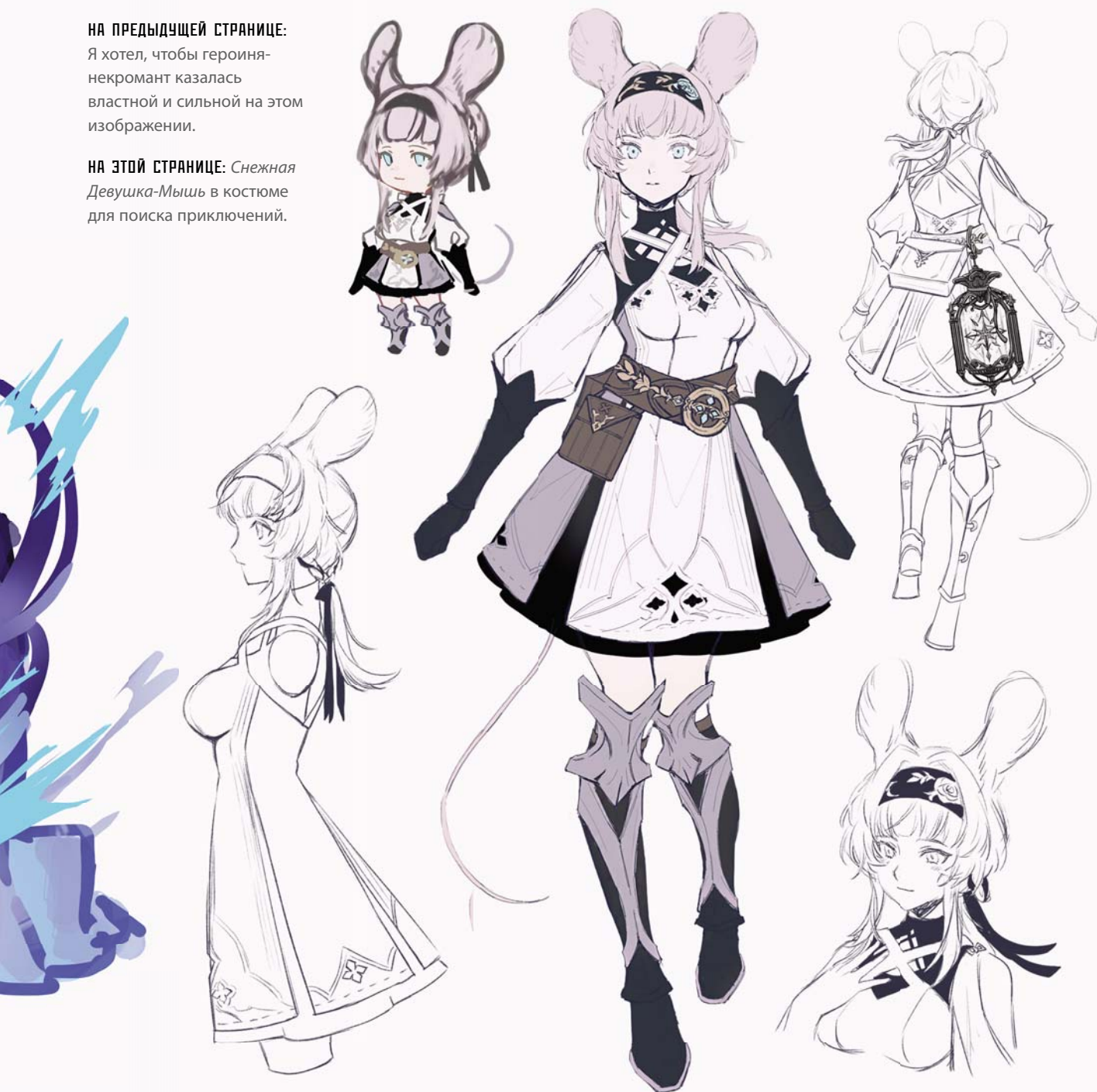
Когда мы впервые видим иллюстрацию, самое большое впечатление обычно производят цвета. Я всегда стараюсь выбирать краски, выражающие личность персонажа и тему иллюстрации. Например, желтый для яркого, энергичного персонажа, или синий и серый для создания холодного, ледяного ощущения.



НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ:

Я хотел, чтобы героиня-некромант казалась властной и сильной на этом изображении.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Снежная Девушка-Мышь в костюме для поиска приключений.



ОПИСЫВАЙТЕ ЖИЗНЬ СВОЕГО ПЕРСОНАЖА

Создавая персонажей, я всегда стараюсь представить их культуру, среду и членов семьи. Например, если герой живет в холодном климате, ему придется носить теплую одежду; если персонаж из другой страны, на его одежде может быть изображен местный орнамент. Раньше я начинал дизайн, не принимая во внимание жизнь персонажа, но сейчас считаю, что такой подход намного лучше.





НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Снова героиня-некромант, изображенная до и после ее падения. Она перешла на темную сторону из-за враждебности своей страны.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Эта героиня-механик настолько одержима своим воздушным кораблем, что забывает вовремя поесть!



АНСОН ТАН (ANSON TAN)

artstation.com/ansontan
Иллюстрации © Anson Tan

Я вырос в солнечном Сингапуре и с детства люблю видеоигры и мангу. После двухлетней службы в сингапурской армии я начал карьеру художника-самоучки. За прошедшие годы я успел поработать в нескольких студиях и творить вместе со многими потрясающими художниками, обогатившими не только мои работы, но и мою жизнь. Я люблю искусство, которое рассказывает историю с помощью дизайна и иллюстраций. Мне нравится скетчинг, как отличный способ быстро изложить идеи и истории и, в целом, это приятное, расслабляющее занятие.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Я обычно зарисовываю все, что приходит в голову, и стараюсь заниматься разными жанрами и темами, потому что хочу узнать о других элементах дизайна, которые помогут улучшить мои навыки и пополнить визуальную библиотеку. Я люблю создавать дизайны, которые находят отклик у аудитории, и рассказывать истории при помощи визуальных средств. Мне очень нравится комбинировать элементы современности и фэнтези, так как это позволяет создавать новые миры с меньшими ограничениями.

ИНСТРУМЕНТЫ

Сейчас я использую Adobe Photoshop и планшет Wacom Intuos 5, которые считаю эффективным набором для моей работы. Иногда я беру скетчбук, особенно в путешествия, чтобы в моменты вдохновения быстро набрасывать скетчи.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Прежде чем рисовать что-либо, я обычно записываю на бумаге ключевые слова или истории, которые помогут мне начать работу. Например, если я запишу *японский, убийца демонов, они¹, современный и уличная мода*, я могу начать думать о дизайнах, связанных с этими словами, и комбинировать различные элементы, чтобы создать нечто интересное.

Затем я начинаю набрасывать позы персонажа, обозначая, какую личность стремлюсь изобразить, и создаю различные эскизы, которые затем дорабатываются и превращаются в окончательный дизайн.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Слабо затененный скетч персонажа для личного проекта.

СВЕРХУ: Если вы сравните исходный скетч с готовой версией справа, то увидите, как изменились аксессуары героини и выражение лица, что помогает передать ее характер.

СПРАВА: Часть личного проекта об убийце демонов: Ардент, Красная Они, которая любит бейсбол и реслинг, и ее напарник — дух собаки.

¹ В японской мифологии — демоны, живущие в Дзигоку, японском аналоге ада. — Прим. ред.





НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Еще один фэнтези-дизайн: экспериментирую с изображением тяжелобронированного персонажа.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СЛЕВА: Еще один дизайн из проекта об убийце демонов. Я объединил традиционные японские элементы и современную одежду, чтобы создать старшую сестру Ардент — Азуру Голубую Они с ее верной катаной и кошкой.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СПРАВА: Свободный скетч персонажа для личного проекта.





ТЕРУ (TERU)

artstation.com/teru_by_mashcomix
Иллюстрации © Terukazu Matori

Я родился в японском городе Сайтама и с детства люблю рисовать. Я вырос на манге и аниме; в детстве при помощи кальки копировал свои любимые сцены из комиксов. Позже открыл для себя *Акиру*, *Навсикаю из Долины ветров* и *Призрака в доспехах*, которые вдохновили меня столь сильно, что, окончив старшую школу, я всерьез решил погрузиться в мир искусства и через два года поступил в художественный университет.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Я всегда в курсе, где именно живут мои герои в своем мире. Важно представить фон, чтобы выражение и жесты персонажа действительно ожили. Нужно глубоко понимать окружающую обстановку и персонажа, особенно во время общения с клиентом. Если я не могу придумать решение, то просматриваю работы великих художников и фотографии городов, в которых никогда не бывал. Тогда вдохновение смешивается в моей голове с идеями и создает новые миры.



ИНСТРУМЕНТЫ

В основном я использую Adobe Photoshop, хотя не всегда с самого начала процесса. Иногда рисую грубые скетчи шариковой ручкой или карандашом в скетчбуке, снимаю их на камеру iPhone, а затем импортирую в Photoshop. Иногда сижу на диване и работаю на iPad Pro.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Я использую два основных способа создания изображения. Первый — это работа с линиями, а затем завершение рисунка послойным нанесением цвета. Второй — взять грубый лайн-арт и грубо нанесенные цвета и постепенно объединить их вместе, чтобы закончить изображение. Забавно использовать разные техники для создания разной атмосферы.



НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Пример одного из моих законченных цифровых рисунков персонажа.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Грубый скетч, базовый цвет и законченная версия моего оригинального персонажа Мако в загадочном костюме научно-фантастического стиля.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: При создании этого изображения я доработал голову и тело перед добавлением волос отдельным слоем.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СЛЕВА: Мако в самурайской одежде.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СПРАВА: Я использовал темные области, чтобы добавить глубины и объема этому скетчу Мако.







СЛЕВА: Мако в красной куртке.

СВЕРХУ: Женщина с собаками.
Я использовал режим наложения слоев Photoshop Screen, чтобы сделать финальные цвета более яркими.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ,
СЛЕВА: Еще одна иллюстрация с использованием черного цвета для создания высокого контраста.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СПРАВА:
Грубый скетч и финальная цветная версия Мако.





КОТО ЦУМИ (COTOH TSUMI)

twitter.com/cotoh_tsumi
Иллюстрации © Cotoh Tsumi

Я профессиональный иллюстратор из Японии и с детства рисую мангу. Умею рисовать только девочек и хороших людей!

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Мне очень нравится рисовать людей, особенно женщин. Попытка запечатлеть красоту и хрупкость эфемерного момента во времени — вот что меня вдохновляет.

ИНСТРУМЕНТЫ

Для работы я использую цифровые инструменты, в том числе планшет Wacom MobileStudio Pro и Clip Studio Paint. Поскольку мои иллюстрации редко требуется предоставлять на бумаге, их окончательные версии также в основном цифровые, хотя в 2020 году я провела соло-выставку печатных работ.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Я не особо разбираюсь в технике и не стремлюсь работать каким-то одним конкретным способом. Однако при разработке окончательных версий рисунков я часто предварительно делаю линейные скетчи.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ:

Безымянный цифровой рисунок персонажа.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, В ВЕРХНЕМ РЯДУ И СНИЗУ

СЛЕВА: Три изображения из серии свободно написанных цифровых портретов.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СНИЗУ СПРАВА:

Лимон, цифровой портрет персонажа.



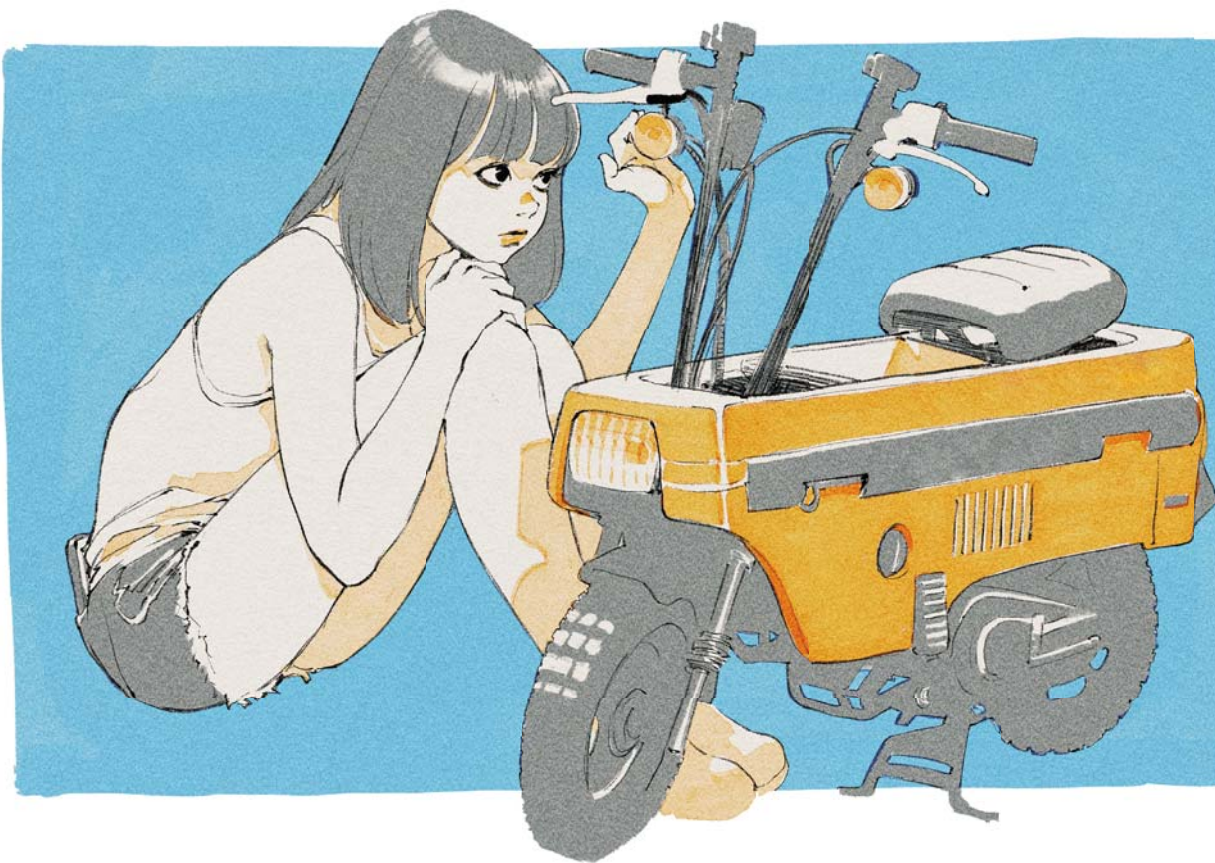




СВЕРХУ: Безымянный скетч персонажа.

СПРАВА И НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Более проработанная цифровая картина персонажа.

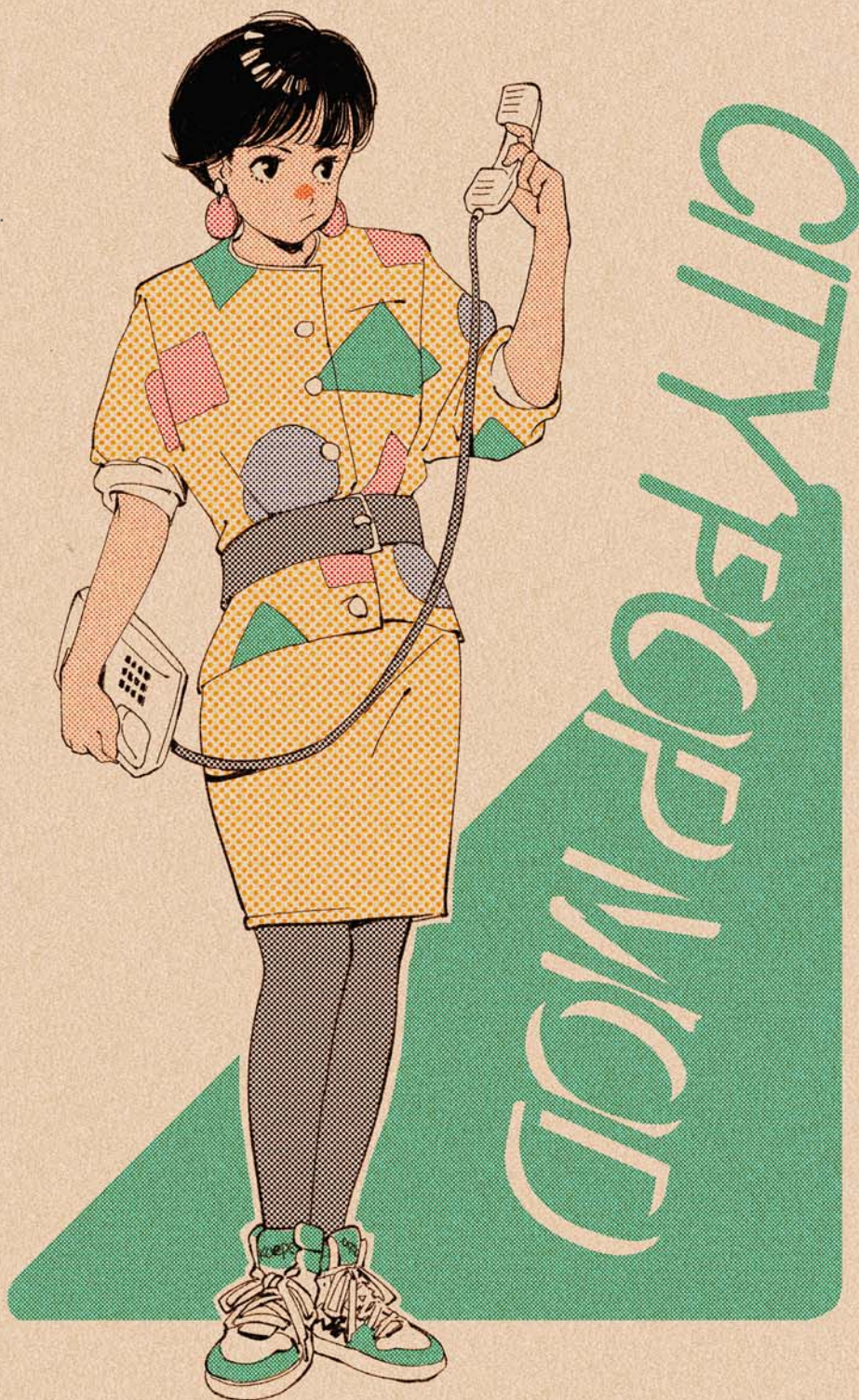


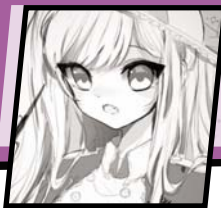


НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, ВВЕРХУ:
Цифровой скетч в стиле рисования пером.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, ВНИЗУ:
Скетч девушки с ее ретро-скутером.

СПРАВА: Это изображение из серии дизайнов персонажей в стиле ретро-моды.





УМАЙРИХ (UMAIRIH)

instagram.com/umairih
Иллюстрации © Umairih

Когда мне было около четырех лет, родители решили эмигрировать из Малайзии в Швецию, поскольку мама нашла там работу. Цены в Швеции были намного выше, и мы были не самой богатой, но вполне счастливой семьей. Папа любил аниме и покупал мне аниме-сериалы, такие как *Сейлор Мун* и *Сакура — собирательница карт*, которые я была готова смотреть снова и снова.

Примерно в то время, когда родилась моя сестра, нас поразила печальная новость — у папы увеличилась опухоль мозга, что стало причиной потери слуха. Мы решили вернуться в Малайзию, где мне предстояло обучаться на дому, и где мы могли позаботиться о папе и моих младших сестрах. Обучение на дому дало мне много свободного времени, что позволило всерьез сосредоточиться на рисовании и создании своего художественного портфолио в интернете.

Скетчинг — моя любимая часть творческого процесса, независимо от того, смотрю ли я на скетчи других художников или начинаю с чистого листа свой собственный, рисуя, что захочу, не боясь создать что-то слишком беспорядочное или странное. У каждого есть уникальный способ рисовать скетчи — здесь нет правильного или неправильного пути.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Я всегда была большой мечтательницей, придумывала в голове истории и сценарии. В детстве, после прочтения и просмотра большого количества аниме и манги, мне все время хотелось проиллюстрировать свои истории, чтобы показать другим. Однако в то время мои рисунки получались не такими, как я их себе представляла. Просматривание старых скетчбуков очень мотивирует. Несмотря на ощущение, что мне еще есть куда стремиться, я все равно продолжаю усердно работать. Однажды я смогу создать собственный мир и нарисовать его таким, каким представляю в голове.



ИНСТРУМЕНТЫ

Мне никогда не нравилось тратить много денег на инструменты; я остановилась на iPad для цифрового рисования, так как не могла позволить себе новый ноутбук и графический планшет. Товара по доступным ценам было много, что позволяло мне уложиться в бюджет. iPad — идеальный выбор для меня, так как он портативный, его легко носить с собой, и мне не нужно покупать еще что-то.

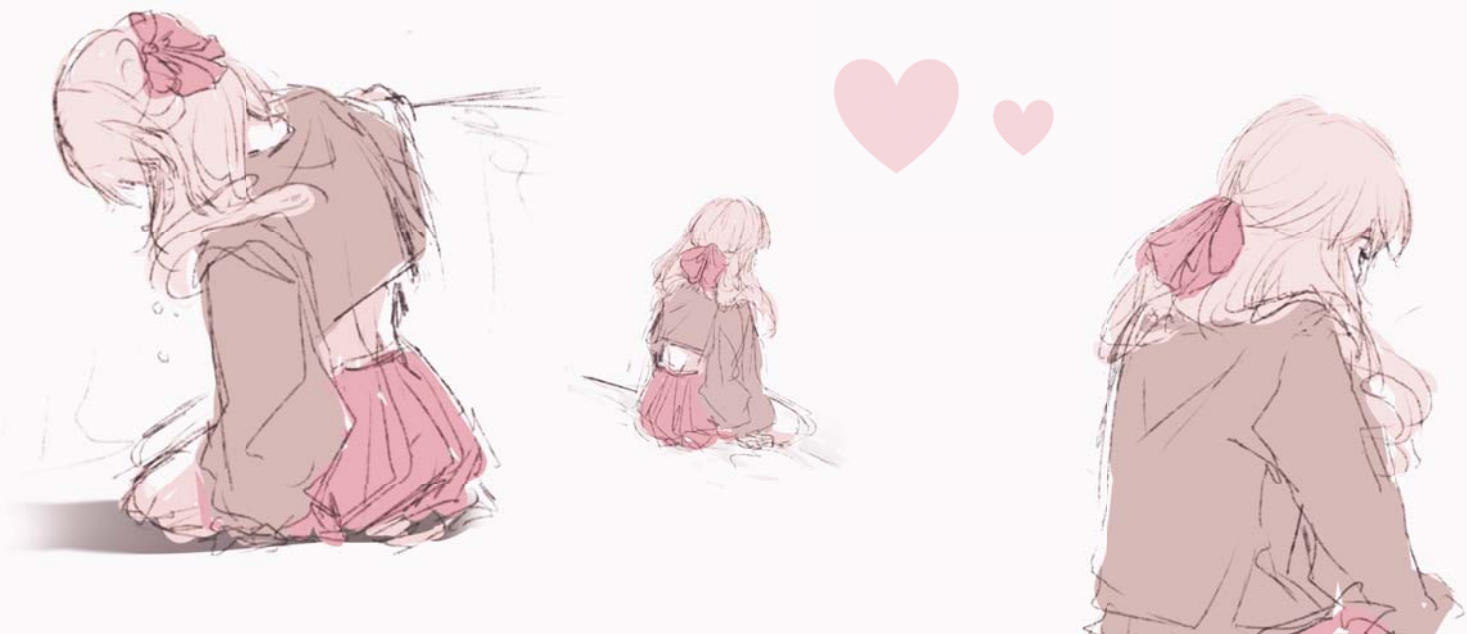
ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Большой рисунок я начинаю с очень грубого наброска композиции и позы героя, чтобы иметь лучшее представление о нем. Если вы не знаете, с чего начать, всегда полезно сделать грубый набросок фигур, которые будут выступать в качестве «скелета» рисунка. После этого я начинаю более проработанный скетч, используя в качестве ориентира ранее нарисованную основу. После этапа эскиза я планирую цвета, которые хочу использовать для лайн-арта. Мне нравится экспериментировать, поэтому мой процесс рисования каждый раз немного отличается.

СЛЕВА: Скетч моего персонажа Люнетт. Это должен был быть плакат для продажи на конвенциях по аниме.

СПРАВА: Девушка-олень в лесу, нарисованная для практики изображения фона и освещения. Скетч был вдохновлен фильмами студии Ghibli.





ВЫБЕРИТЕ СВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ

Хорошее знание конкретного приложения для рисования очень важно и очень поможет в процессе работы. Если вы свободно владеете приложением, то найдете трюки и инструменты, которые помогут ускорить общий процесс работы. Вам также не обязательно нужна дорогая программа для рисования — мне нравится использовать ibis Paint X.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ.

СВЕРХУ: Я вдохновилась на создание чего-то элегантного, поэтому разработала альтернативный наряд для моей героини Люнетт.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СНИЗУ:

Когда мне плохо, я люблю иллюстрировать свои чувства. Это один из таких рисунков.

СПРАВА:

Девушка-кошка в костюме медсестры. Я нарисовала ее в качестве разминки перед тем, как начать заказную работу.





СЛЕВА: Скetch
фулбоди и лайн-
арт кошки-ведьмы.

СПРАВА:
Девушка-кролик
подхватывает
свой жезл. Скetch
вдохновлен
аниме-сериалами
в жанре «девушка-
волшебница»,
такими как *Сейлор
Мун* и *Сакура* —
собираательница
карт.





ДЖЕННИФЕР ФОЙТ (VHOX)

artstation.com/vhox
Иллюстрации © Vhox

Оглядываясь на свое детство, я с трудом могу вспомнить что-либо, *не связанное* с аниме или мангой. Я проводила время за любимыми сериалами, пересматривала любимые сцены, рисовала героев и мечтала о волшебных мирах, читая мангу. Меня поразило осознание того, что мы живем в мире без настоящих волшебных колодцев для путешествий в пространстве и времени! Примерно в это же время я поняла, что должна сама создавать чудесные миры, если хочу сделать их частью своей жизни.

Я продолжила рисовать и позже подала документы в художественный вуз, где в конечном итоге получила степень магистра. В то же время для публикации своих работ я создала страничку в Инстаграме, которая стала отправной точкой для карьеры фрилансера. Я начала каждый день выкладывать рисунки, но вскоре эта привычка превратилась в проблему — у меня быстро закончились идеи, и я изо всех сил пыталась придумывать новые темы. Поэтому в поисках идей я начала набрасывать на бумаге какие-то случайные фигуры и каракули, что в конечном итоге превратилось в мою любимую технику рисования.

Все мои работы начинаются с нагромождения каракулей. Мне нравится этап скетчинга, потому что интересно находить что-то в грубых линиях — наталкиваться на идеи, просто проводя карандашом или стилусом. Каждый из рисунков содержит историю не только для зрителя, но и для меня самой, что делает их еще более привлекательными.



ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Когда я беру ручку, то никогда не знаю, что буду рисовать, и это вдохновляет больше всего. Процесс скетчинга переносит мой разум в странные миры и места, которые проявляются на моих рисунках в виде причудливых персонажей и существ. Идеи передаются четкими линиями, выражающими разные настроения и в конечном итоге складывающимися в историю. Это то, что движет моим процессом.

Довольно часто я рисую птиц. Я не совсем понимаю почему, но точно знаю, что мне в них нравится. В их деталях есть какой-то ритм, который привлекает мое внимание: перья, линии и органические структуры, сросшиеся вместе. По мере продвижения работы я добавляю все больше и больше деталей.

ИНСТРУМЕНТЫ

Раньше я много рисовала карандашами, но мне также нравилось использовать перьевые ручки и скринтоны. Чтобы получить больше опыта работы с цветом, я в конце концов переключилась на цифровой формат и использую Wacom Cintiq и Adobe Photoshop, а также Clip Studio Paint, поскольку он отлично подходит для добавления узоров скринтонов.

Хоть я и начинала с традиционного рисунка, сейчас я полностью перешла на цифровой формат. Мой любимый инструмент — это маленький iPad с Apple Pencil и Procreate. Они обеспечивают ощущения аналогового рисунка и возможности легко изменять и стирать что-то. Идеально сочетается с моей техникой.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Как я уже говорила, все мои рисунки начинаются с неопределенных каракулей: быстрый круг или просто движение пером. После этого я реагирую на видимые линии или ориентиры, например, рисую что-то в противоположном направлении или завершаю начатую форму. Я переворачиваю и отзеркаливаю рисунок, добавляя и стирая детали. Создавая беспорядок, я постоянно ищу что-то материализуемое — силуэт человека, прыгающего в воздухе, или глаз огромного существа. Что бы это ни было, я пытаюсь раскрыть его историю, придавая каракулям определенную форму.



НА ОБЕИХ СТРАНИЦАХ: Быстрые скетчи персонажей для практики с использованием простых форм и нескольких деталей.

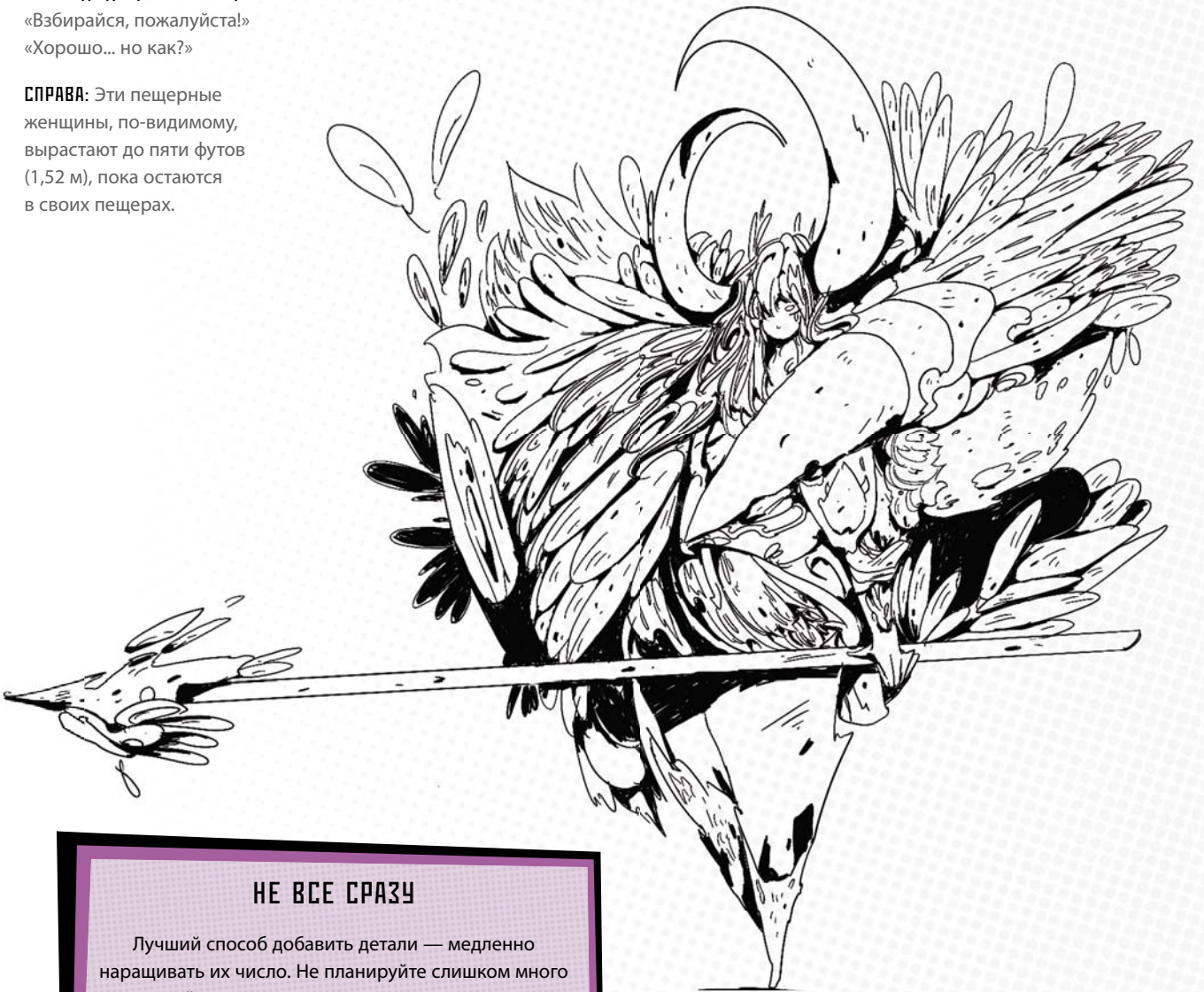


НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ:

«Взбирайся, пожалуйста!»

«Хорошо... но как?»

СПРАВА: Эти пещерные женщины, по-видимому, вырастают до пяти футов (1,52 м), пока остаются в своих пещерах.



НЕ ВСЕ СРАЗУ

Лучший способ добавить детали — медленно наращивать их число. Не планируйте слишком много деталей с самого начала, иначе вы запутаетесь. Просто добавьте несколько подробностей и быстро переходите к следующему фрагменту. Как только закончите, начните все сначала. Ищите «дыры» и сосредоточьтесь на добавлении там деталей, но старайтесь также оставлять пустые участки — это я, к сожалению, часто забываю сделать!





НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ:

Финальная версия рисунка до нанесения цвета. На этом этапе я сосредотачиваюсь на деталях и глубине.

СЛЕВА: Суши. «Оно все еще съедобно!»

СНИЗУ: Быстрый, простой скетч персонажа с существом из семейства кошачьих и птицей на спине.

ПРОЧУВСТВУЙТЕ СКЕТЧ

Лучший совет для превращения громоздкого скетча в четкие линии — сосредоточиться на своих чувствах, а не на том, что видят глаза. Не надо просто обводить скетч; постарайтесь понять характер линии и то, что каждая из них должна донести до зрителя. Я часто пересматриваю свои первоначальные скетчи и сравниваю их с окончательными.

Вполне нормально вносить изменения на этом этапе, поскольку в процессе всегда что-то теряется.





ВАТАБОКУ (ШАТАВОКУ)

wataboku.com

Иллюстрации © wataboku

Я цифровой художник из Японии, в основном работаю в индустрии развлечений, создаю иллюстрации для романов, театра, телевидения и многого другого. Манга и аниме глубоко укоренились в японской культуре — кстати, мой папа был мангакой. Я не считаю себя исключительно мангакой, но моделирование персонажей в японской манге и анимации включает в себя множество стилизаций, по которым я работаю. Я использую эти ресурсы в своей области, но адаптирую их под более реалистическое искусство Запада.

За последние несколько лет я провел персональные выставки в Японии и нескольких других странах Азии, на которых были представлены мои распечатанные оригинальные работы, созданные не для коммерческих заказов. Благодаря таким выставкам у меня была возможность пообщаться со многими цифровыми художниками со всего мира, которые сильно отличались от японских художников. Этот опыт во многом повлиял на мою работу.

В последние годы индустрия иллюстраций значительно продвинулась вперед. Сейчас широко распространены планшеты, и кажется, что число цифровых художников в Японии растет. Какими бы стремительными ни были эти изменения, они не влияют на мою работу, так как я больше сосредоточен на воплощении образов из своей головы.



ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Для личных работ я обычно рисую персонажей по образу своей школьной подруги. Она была довольно загадочной. Некоторые из моих работ просто сосредоточены на ее лице, но большинство изображает ее в фантастических сценариях, где она использует сверхспособности, чтобы поднять в воздух ложку или ходить по электрическим проводам.

ИНСТРУМЕНТЫ

Для создания своих работ я использую Adobe Photoshop и Wacom Cintiq. Вначале я брал цветные карандаши и перманентные маркеры, но перешел к рисованию в цифровом формате под влиянием таких сайтов, в частности, как DeviantArt. Превосходная чувствительность планшета Wacom к нажатию очень помогла мне при переходе к цифровому скетчингу. Раньше было сложно работать традиционными инструментами, потому что я рисовал слишком интенсивно и часто рвал бумагу. Переход на цифровой формат очень помог в этом плане.

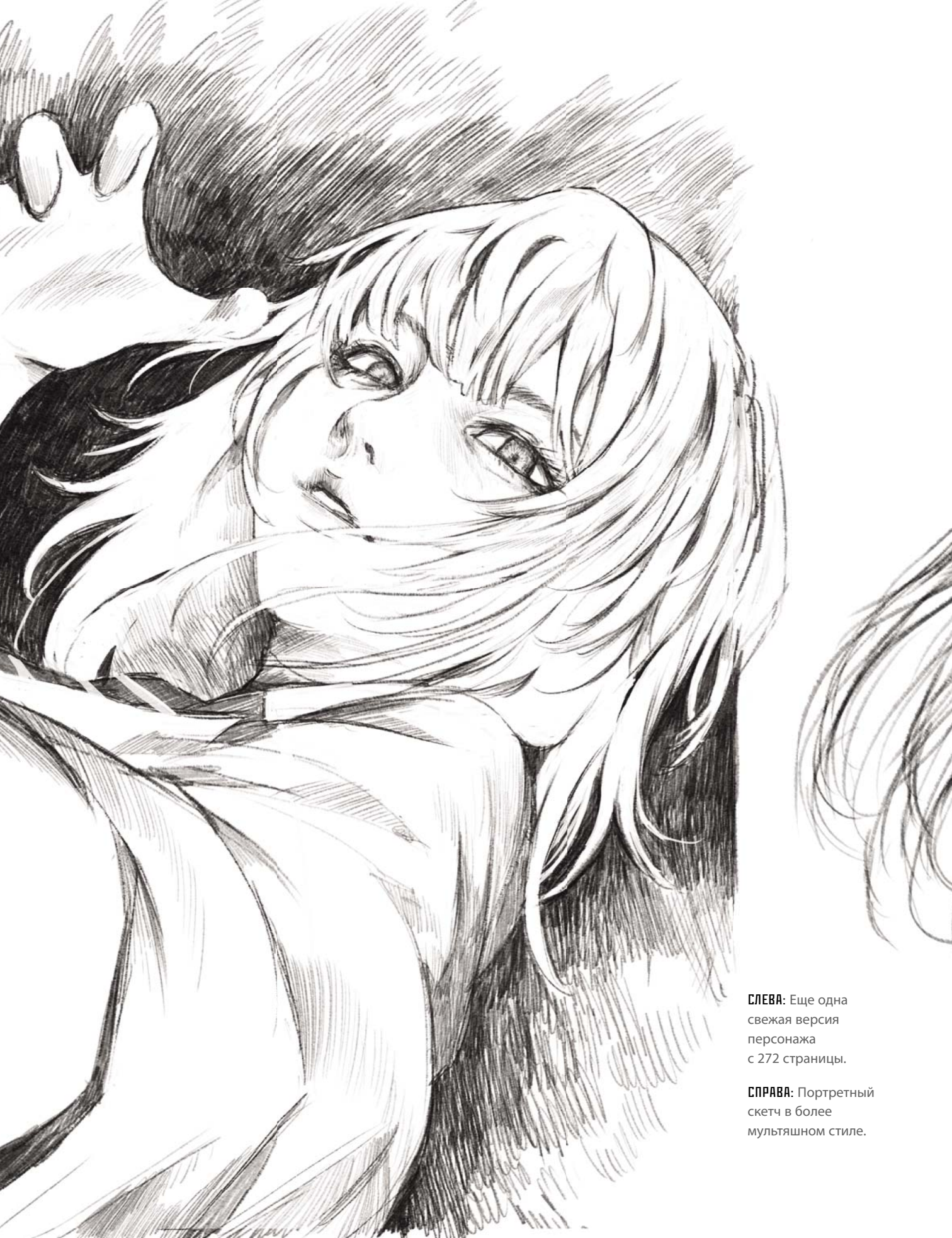
ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Я использую несколько техник рисования, но в основном предпочитаю «наращивать» свои изображения. Я не делаю черновик, а сразу наношу базовые цвета толстой кистью, затем рисую поверх них, постепенно утончая кисть для прорисовки деталей. Я также использую «непрерывную» технику, рисуя аккуратные контуры и по ходу добавляя цвет. Последний метод более эффективен, но первый производит более сильное первое впечатление. В качестве последнего штриха мне нравится добавлять аналоговую акварельную текстуру поверх рисунка, чтобы он не выглядел полностью цифровым.

СЛЕВА: Последняя версия персонажа, которого я рисую уже некоторое время.

СПРАВА: Хотя это и вымышленный персонаж, но я попытался представить, как бы она выглядела в реальном мире.





СЛЕВА: Еще одна свежая версия персонажа с 272 страницы.

СПРАВА: Портретный скетч в более мультяшном стиле.



СПРАВА: Страница скетчей, сделанных несколько лет назад.

СНИЗУ: Эта героиня не любит выражать свои эмоции. Однако по этой причине, в случае чего, ее отрицательные эмоции выплескиваются наружу.







ВУЙЯ (ШООУА)

wooya91.com

Иллюстрации © Wooya

Я корейский писатель и художник, сейчас рисую анимации, мультфильмы и иллюстрации. Силу и вдохновение мне дарят работы других людей. Это одна из причин, по которой мне так нравится скетчинг — с его помощью усиливается моя эмоциональная эмпатия. Скетчинг доставляет мне самое большое удовольствие.

ВДОХНОВЕНИЕ и ИДЕИ

Меня вдохновляют мелкие моменты, которые можно упустить в повседневной жизни. Моя работа направлена на передачу знакомых, драгоценных воспоминаний, и я рисую с осторожностью, пытаюсь запечатлеть эти моменты.

ИНСТРУМЕНТЫ

Я часто использую iPad Pro для скетчинга. Его портативность позволяет легко запечатлеть каждый момент повседневной жизни.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

При выборе костюма важно учитывать, подходит он вам или нет. То же самое и в рисовании — следует найти собственную технику, которая действительно вам подходит. В общем, я стараюсь расслабляться и спокойно делать скетчи. Важно выработать привычку снимать с себя ментальное бремя и формировать приятный настрой во время рисования





НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ:
Персонаж один
в больничной палате.

СВЕРХУ СЛЕВА: Оконный
конфликт.

СВЕРХУ: Персонаж скучает
в школе.

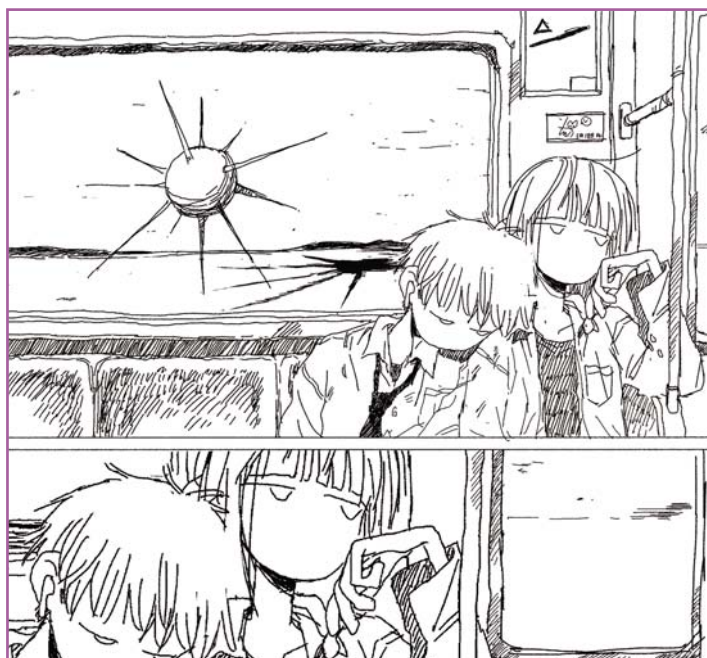
СЛЕВА: Счастливого
Рождества.



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Скетч
огромной далекой мечты.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ:
Ветру я верил.



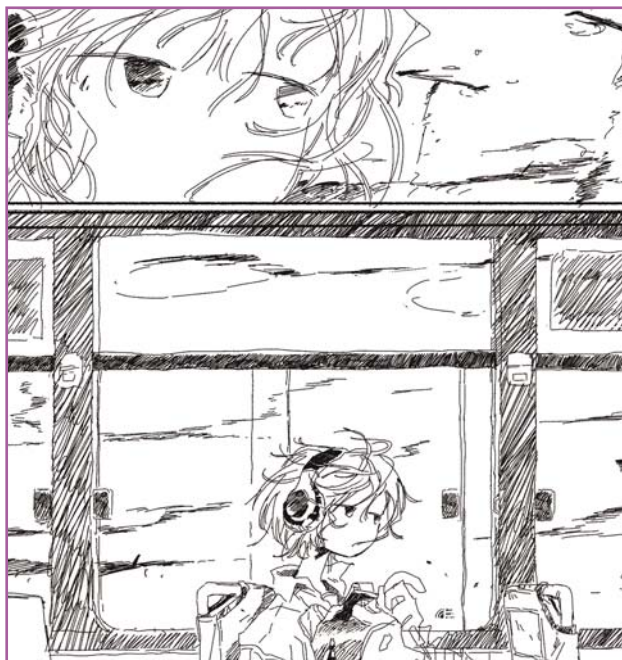


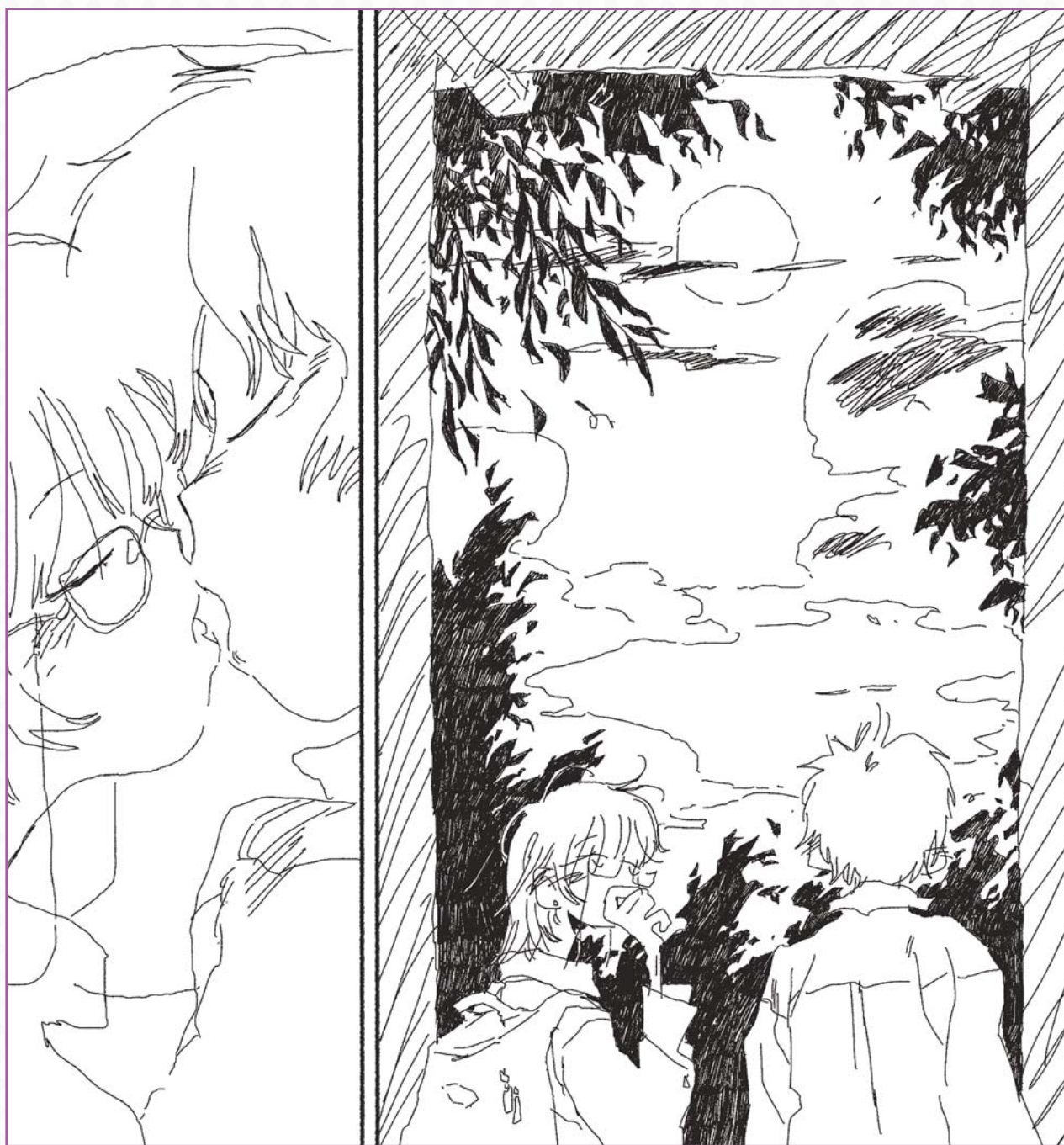
СЛЕВА: Воля, Бремя и Тревога.

ВНИЗУ, СЛЕВА: Сидя у окна автобуса, глядя на улицу.

ВНИЗУ, СПРАВА: Загадывание желания на пляже.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ:
Скетч безответной любви.







СЮИТИРО ЯМАМОТО (SHUICHIRO YAMAMOTO)

artstation.com/kemuyama

Иллюстрации © Shuichiro Yamamoto

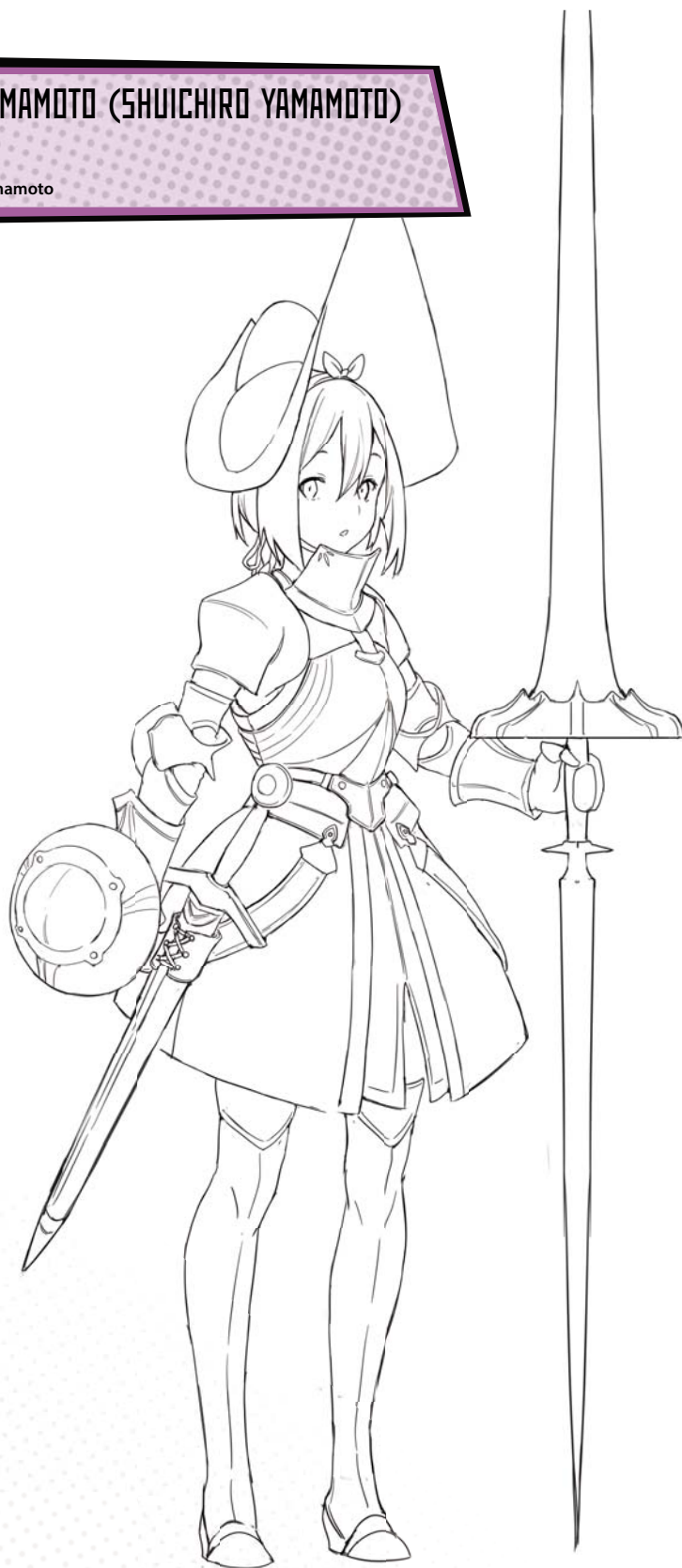
Когда я вижу персонажа, меня больше всего волнует его дизайн. Думаю, здесь сильнее всего проявляется оригинальность автора. Аниме, манга и видеоигры полны дизайнов, которых раньше нигде не было. Увлечение сериалом *Gundam* в подростковом возрасте и погружение в такие игры, как *Armored Core*, сыграли определенную роль в том, как я сегодня создаю фэнтези-дизайны. Больше всего меня вдохновляют те из них, которые невозможно выразить в реальности и которые часто не являются «функциональными».

Мне нравится сравнивать дизайн с рассказыванием истории. Откуда этот персонаж? Что он делает? Что происходит в этом месте? Грубые скетчи — это водоворот подобных мыслей. Поиск блестящей идеи в этой пучине дает просто потрясающий драйв.

Процесс создания грубых набросков подобен разговору с моим мозгом. Этот этап нравится мне больше всего; дорабатывая один рисунок, я уже думаю о следующем скетче.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Идеи могут приходить отовсюду: из торговых центров, парков, фильмов, драм, манги. Камень у дороги или пчела, летающая по комнате, способны послужить источниками вдохновения. Мне нравится связывать их с фэнтези. Это может подтолкнуть меня к изучению экологии и происхождения названий пчел, а также того, как их обозначали в Средние века. Вот тогда я понимаю, сколько передо мной возможностей! Я не могу рисовать то, чего не знаю, поэтому занимаюсь исследованиями, чтобы расширить горизонты своих идей.



ИНСТРУМЕНТЫ

Раньше я рисовал на копировальной бумаге, но сейчас в основном работаю в цифровом формате. Я перешел на цифровой формат, когда начал стремиться к красивым линиям, поэтому сейчас кажется забавным, что я пытаюсь добиться аналогового оттенка в работах! Тем не менее, я не могу устоять перед чарами Ctrl+Z.

Я делаю грубые наброски в основном в Paint Tool SAI, потому что она хорошо подходит для рисования более мягких линий. Я использую графический планшет, но не с ЖК-экраном, так как от него устает шея и руки. Не могу рисовать, пока не расслаблюсь.

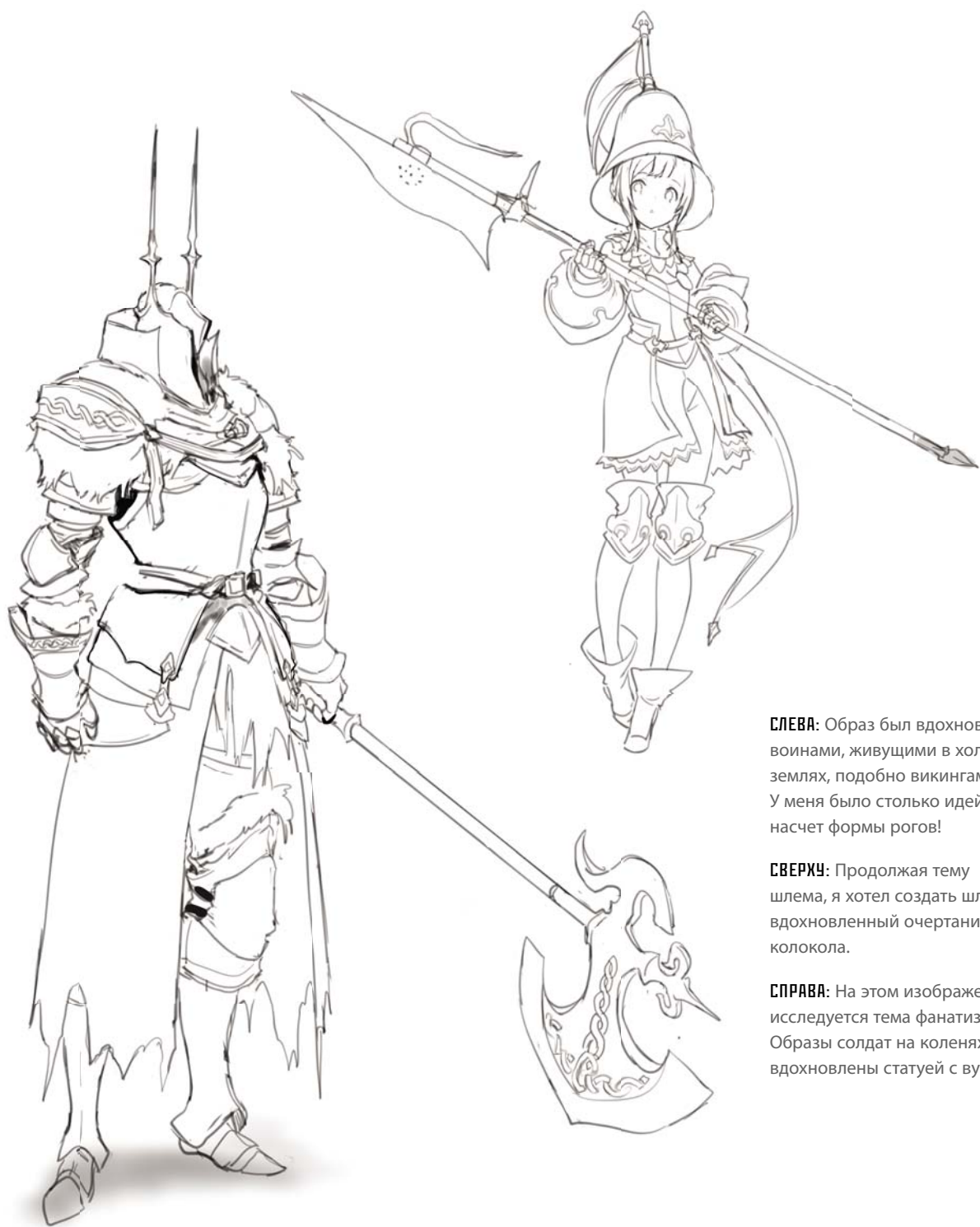
ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Я сразу же стираю рисунок, если он мне не нравится. Сколько бы параметров вы ни настраивали, не получится достигнуть цели, если сама идея вам не нравится. Удалив все и начав заново, вы сможете более эффективно организовать свои мысли. Если я не решаюсь стереть что-то из-за хорошей линии, то вспоминаю, что моя цель — не просто нарисовать хорошие линии, но и придать форму хорошим *идеям*. Не существует «правильного» способа рисовать; вы должны изучить свои любимые методы и техники путем проб и ошибок.

СЛЕВА: Я хотел использовать «морион» — тип шлема шестнадцатого века. Мне кажется, я трижды переделывал доспехи, прежде чем нашел подходящий дизайн.

СПРАВА: Я хотел запечатлеть доброту и сильную волю монаха-воина. Думаю, в его улыбке просвечивает нежность и завораживающее очарование.

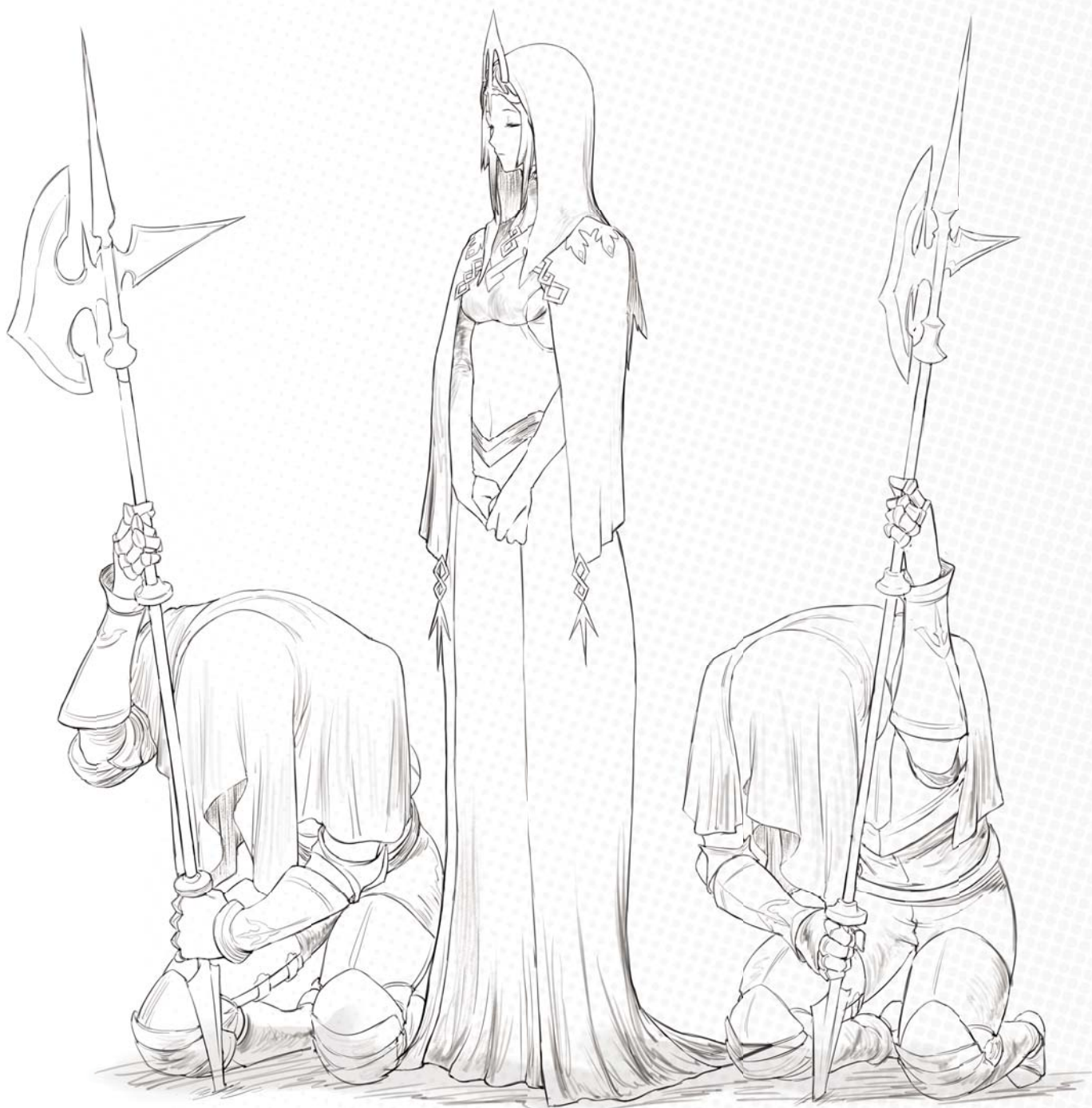




СЛЕВА: Образ был вдохновлен воинами, живущими в холодных землях, подобно викингам. У меня было столько идей насчет формы рогов!

СВЕРХУ: Продолжая тему шлема, я хотел создать шлем, вдохновленный очертаниями колокола.

СПРАВА: На этом изображении исследуется тема фанатизма. Образы солдат на коленях были вдохновлены статуей с вуалью.





СЛЕВА: Я хотел создать образ женщины-самурая в японском стиле без традиционного кимоно.

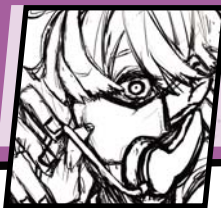
СВЕРХУ: На создание этой волшебницы меня вдохновили египетские мотивы. Мне очень нравится, как получился капюшон.



СВЕРХУ: Изображение первого похода героя. Мне нравится придумывать истории к рисункам.

СПРАВА: Несмотря на то, что это фэнтези-дизайн, я черпал вдохновение из конструкции реальных костюмов солдат и воинов.





ЁТТАСУН (YOTTASUN)

twitter.com/cojp35176498
Иллюстрации © Yottasun

Я играл в бейсбол до двадцати четырех лет, пока старший брат не убедил меня попробовать себя в искусстве. Даже когда я играл в бейсбол, намереваясь когда-нибудь стать профессиональным спортсменом, рисование было одним из немногих занятий, которое было мне по душе. Теперь я полностью погрузился в мир искусства.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Идеи обычно приходят ко мне во время прогулок. Оттуда все мое вдохновение — думаю, так обычно работает человеческий разум.

ИНСТРУМЕНТЫ

Я использую всего несколько инструментов для рисования. Мои работы в основном цифровые, поэтому все, от эскизов до окончательных иллюстраций, создается в цифровом формате при помощи iPad Pro и Clip Studio Paint. iPad легко брать с собой куда угодно, поэтому мне нравится его использовать.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Я всегда помню об анатомии тела и стараюсь тщательно соблюдать фундаментальные основы. Это помогает создавать сбалансированные рисунки.



НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Холодная девушка.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Набор фэшн-иллюстраций.





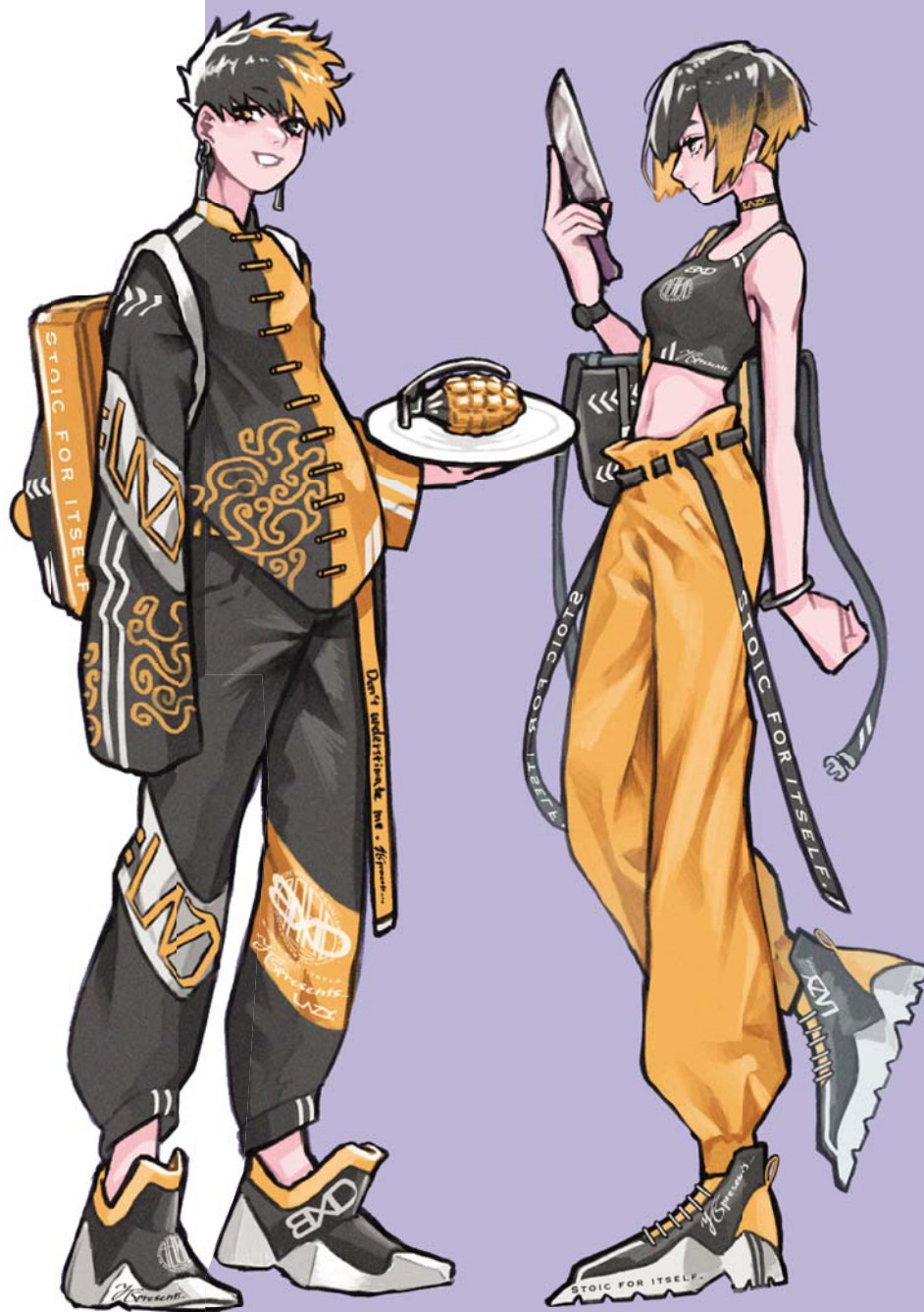
СЛЕВА: Ни на что
не годный.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ:
Различные цифровые
скетчи, в том числе
грубые наброски
и цветные фэшн-
иллюстрации.



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Больше дизайнов из моей коллекции фэшн-иллюстраций.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Грубые цифровые наброски из моей коллекции.







ХАН-ЮАНЬ Ю (B.C.N.Y.) (HAN-YUAN YU)

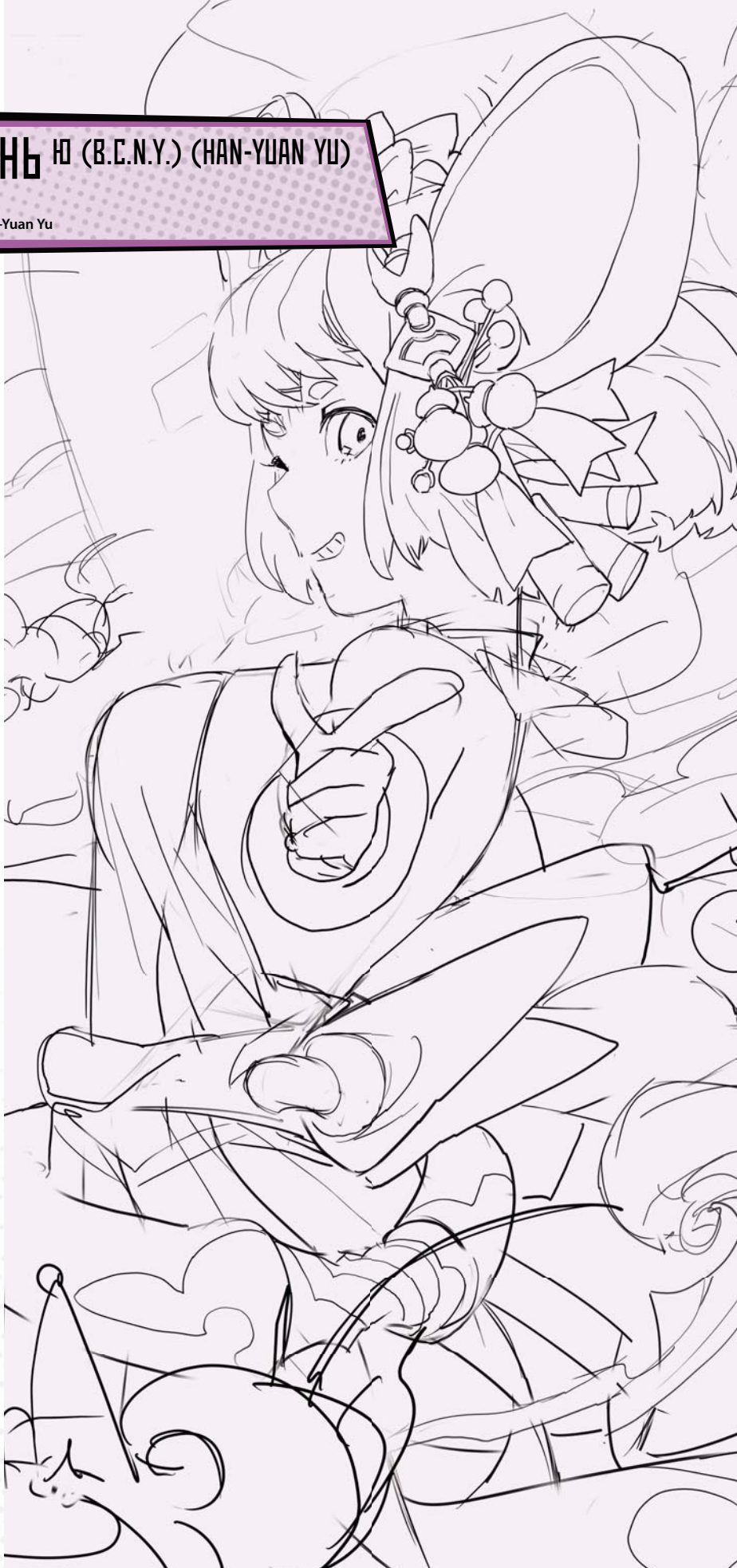
bcnyart.com

Иллюстрации © Han-Yuan Yu

Мне с детства нравятся аниме и манга. Меня вдохновили любимые сериалы, и я начал рисовать собственную мангу. Похвала со стороны друзей и родителей придала уверенности, чтобы продолжить рисовать. Позже, когда я узнал больше о принципах создания произведений искусства, моя страсть к аниме и манге только усилилась; я начал понимать и ценить такие аспекты, как навыки рисования, лайн-арт, дизайн персонажей и рассказывание историй. Кроме того, меня всегда поражало, насколько красиво организованы различные элементы в аниме, например, движение камеры, динамичный экшен, звук и визуальные эффекты. Мысли о том, сколько времени эти эксперты тратят на создание аниме и манги, заставили меня еще больше уважать их работу.

Позже я учился в Технологическом институте моды (FIT) в Нью-Йорке и получил степень магистра изящных искусств. Сейчас я иллюстратор-фрилансер, создаю промоушен-иллюстрации, обложки и дизайны персонажей обычно для игровых компаний и изданий. Мои оригинальные работы также выставлены в Нью-Йорке, Токио и Тайбэе.

Больше всего мне нравятся композиции фигур с элементами декора, академические рисунки маслом и яркие цвета. Аниме и манга во многом повлияли на мой художественный стиль. Например, я научился создавать очаровательных персонажей, лучше работать с линиями и использовать чистые, простые цвета. Делать скетчи разных персонажей в скетчбуках уже стало частью моей повседневной рутины; мне нравится исследовать потенциал своих дизайнов.



ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Обычно я начинаю рисовать персонажей на основе моих любимых тем, например, культуры аборигенов, мифологии, фэнтези и фольклора. Я собрал много артбуков и референсов, а также аниме и мангу на эти темы, чтобы использовать их в качестве вдохновения для своих рисунков.

Рисование персонажей в стиле манги иногда больше похоже на сборку образа из существующих символов. Определенные визуальные элементы являются признаками стиля, например, прядь волос на макушке, разноцветные глаза или гольфы. Как только узнаешь больше таких символов, становится легче рисовать персонажей манги.

ИНСТРУМЕНТЫ

Большинство моих готовых иллюстраций выполнены в цифровом формате, поскольку так намного быстрее работать и удобнее выбирать цвета и корректировать изображения. Однако во время учебы я начал пользоваться традиционными инструментами. Мне нравилось наносить цвет акриловыми красками и маркерами, а также использовать линеры для лайн-арта. Процесс традиционного рисования, ощущение кисти в руках вызывают во мне радостное волнение.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Я пробовал разные методы и остановился на двух. Первый — это создание точного лайн-арта, а затем раскрашивание объектов. Поскольку все четко разграничено, процесс раскрашивания становится намного проще. Второй метод состоит в создании грубого наброска, нанесении поверх него общих цветов, а в завершение — уточнение контуров. Таким образом легче создать нужную атмосферу, но для определения формы объектов может потребоваться больше времени. Мне нравится начинать с традиционного рисунка, чтобы создавать естественные мазки и находить интересные цвета, а затем я перехожу к обработке в цифровом формате.



НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ:
Изображение к Лунному Новому 2020 году.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ:
Секретарь и капитан.



НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СВЕРХУ:

Изображение к Лунному Новому
2018 году.

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СНИЗУ:

Рисунок духа лисы в цвете
и дизайн девушки.

ВНИЗУ: Ранена.



ВНИЗУ: Персонаж-самурай против грозного о́ни (разновидность японского демона или тролля).

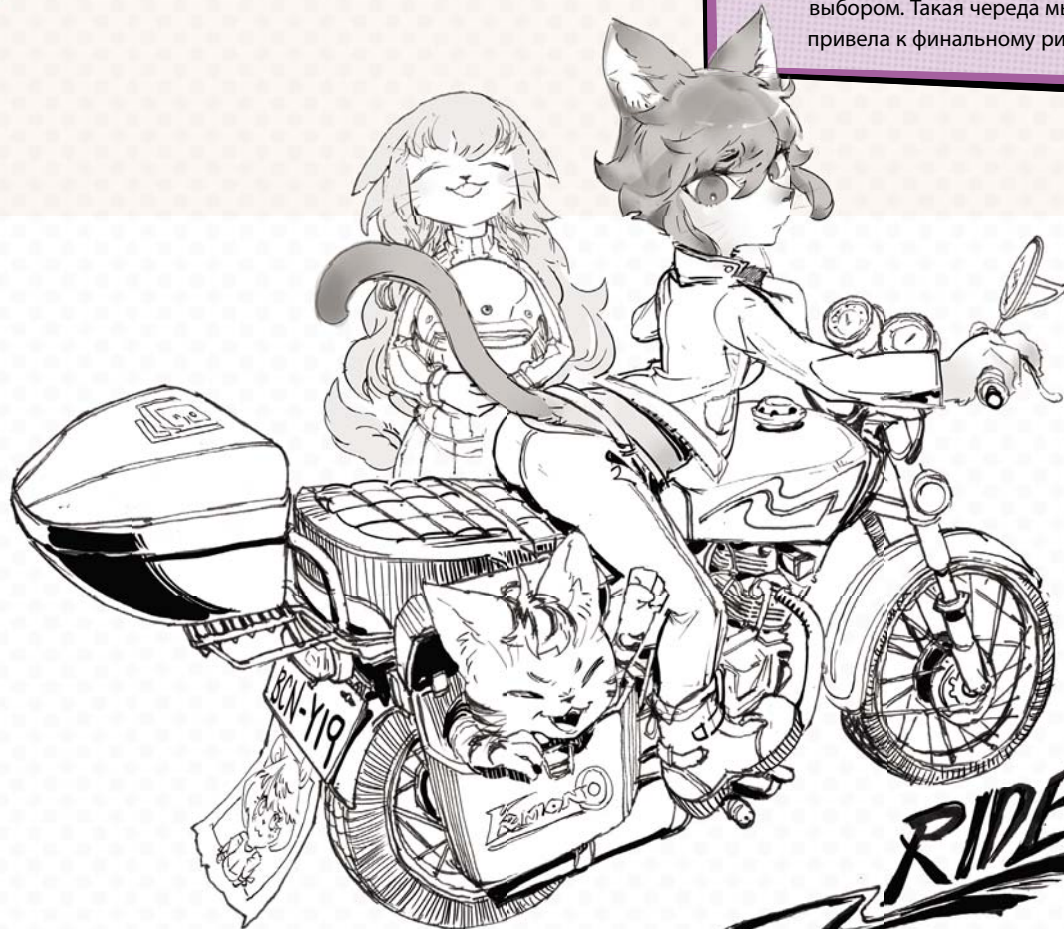
НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СВЕРХУ: Скетч самурая в черно-белом варианте.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ, СНИЗУ: Поездка.



РАСШИРЯЙТЕ ИДЕИ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Мне нравится создавать персонажей, изменяя и расширяя определенные идеи. На изображении слева я представил женщину-самурая с катаной, а затем смешал разновидности одежды в стиле ниндзя и добавил в нее костюм. Кроме того, я решил включить элементы японского фольклора, в котором самураи часто сражаются против о́ни, поэтому нарисовал одного позади героини. Потом я подумал, какое же оружие будет использовать о́ни, и булава оказалась идеальным выбором. Такая череда мыслей привела к финальному рисунку.





ВАН-ЯНГ ЮН (WAN-YOUNG YUN)

artstation.com/cho-jang

Иллюстрации © Yun Wan-Young

Раньше я мечтал стать публикуемым иллюстратором. Мне нравилось, что художники этого жанра рассказывают истории с помощью картинок, а не текста, — я любил придумывать и иллюстрировать собственные интересные идеи. Став старше, я открыл для себя потенциальную карьеру в сфере концепт-арта и учился на концепт-художника. Я проработал около десяти лет на этой должности в компаниях по производству игр.

В конце концов, я начал чувствовать, что разработка игр и иллюстрация — очень разные области. Мне больше подошла иллюстрация, и я хотел сосредоточиться на ней, поэтому стал концепт-художником и иллюстратором-фрилансером.

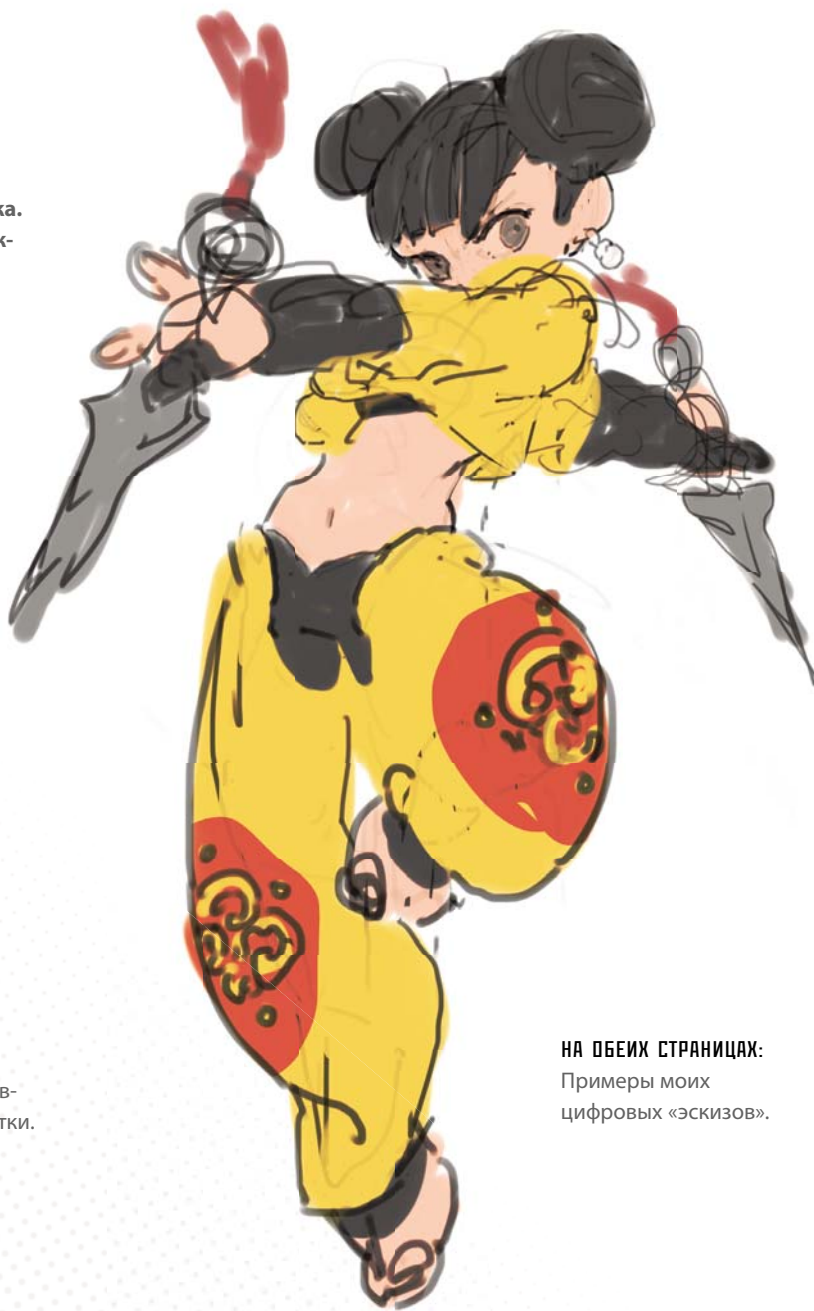
Мне нравятся разные произведения искусства, мультфильмы, видеоигры и аниме. Особенно восхищаюсь Цутуму Нихэй и его мангой *Blame!* — он создал в ней совершенно новый, очень необычный мир. Я всегда сосредотачиваюсь на обаянии работы — той привлекательности, которая притягивает к ней, и стараюсь придать своим рисункам такое же очарование и естественную легкость.

Сегодня в моих работах часто переосмысливаются апокалиптические темы. Я всегда думаю: «Что еще не сказали другие?» и исследую эти небольшие отличия.

ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Я считаю, что в рисовании важны четыре составляющие: друзья, сила духа, наблюдение и заметки.

Я долгое время учился по одной творческой специальности со своими друзьями. Обсуждение с ними своих мыслей и работ без какого-либо давления отлично помогает снять стресс и стимулирует появление новых идей, а также напоминает о том, каким увлекательным должно быть рисование.



НА ОБЕИХ СТРАНИЦАХ:

Примеры моих цифровых «эскизов».

Сила духа не менее важна, ведь творчество может оказаться тяжелым бременем, особенно когда вы беретесь за важную работу, требующую терпения. Много раз что-то шло не так, и я думал: «Если я не смогу сделать это, моя карьера художника рухнет». Но, когда я осознал, что неудачный рисунок не повлияет на мою жизнь, то понял, что не нужно беспокоиться о том, чтобы все сделать безупречно!

На прогулках или во время поездки в автобусе найдите время, чтобы понаблюдать за происходящим вокруг и сделать заметки. Фотографируйте на телефон и записывайте идеи, которые приходят в голову, даже если они кажутся банальными или несерьезными. Когда я чувствую себя готовым, то пытаюсь нарисовать эти идеи. Во время работы полезно включить фоном любимый фильм или сериал — что-то спокойное и расслабляющее.

ИНСТРУМЕНТЫ

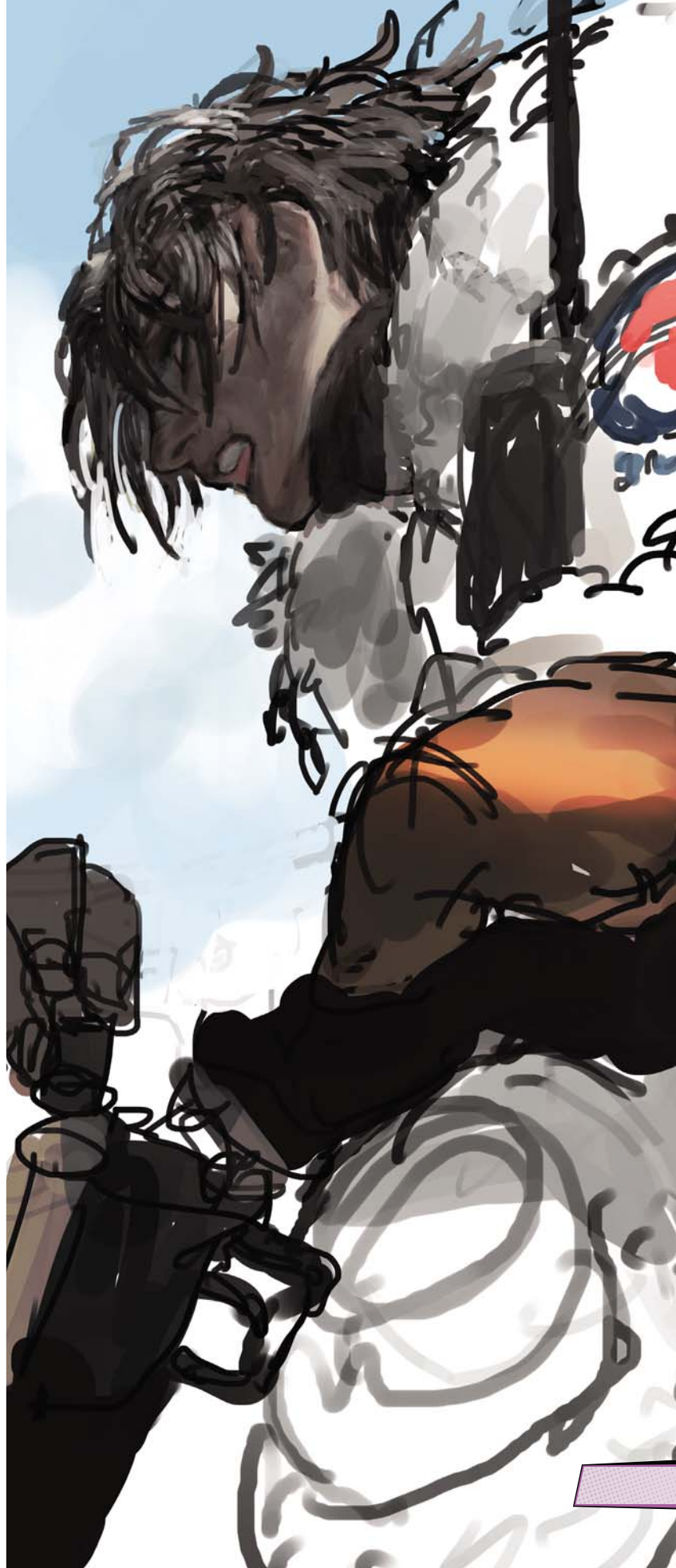
Я давно рисую в Adobe Photoshop и на планшетах. Мне не нравится аналоговая работа — я предпочитаю работать на компьютере, где можно быстро и легко вносить исправления и добавлять цвета. Раньше я чаще брал карандаши, ручки и скетчбук, но сейчас использую свой маленький блокнот только для идей и заметок.

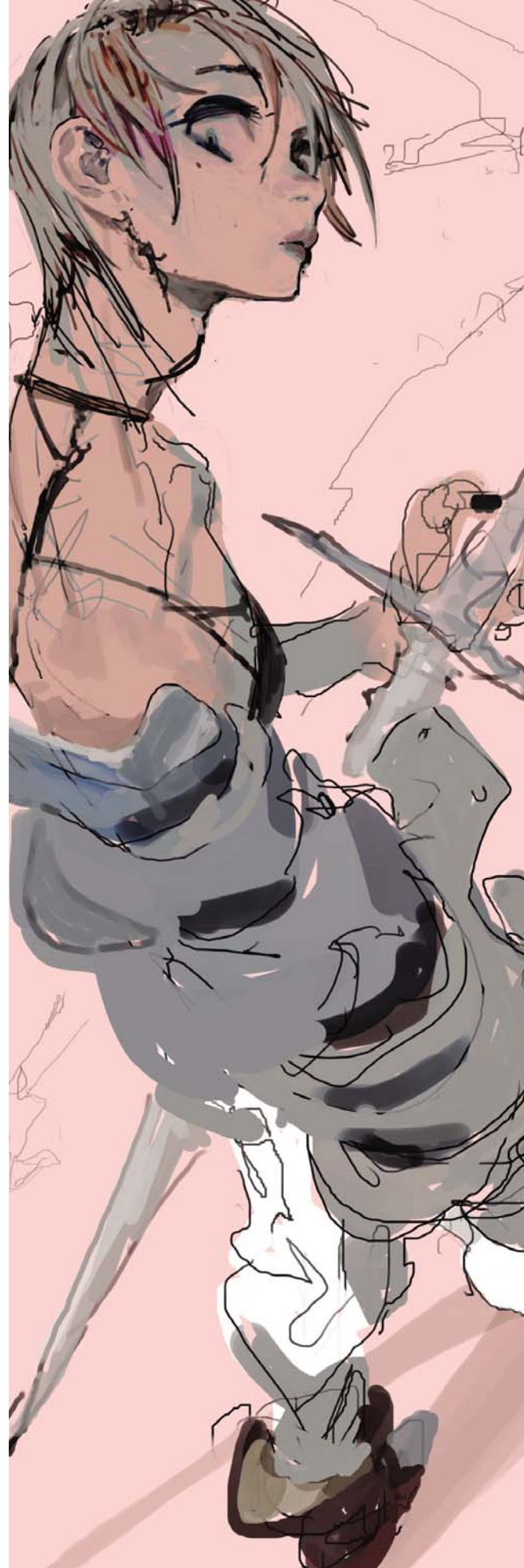
Мой основной инструмент — это планшет Wacom Cintiq. Иногда я начинаю работать над грубыми набросками и идеями на iPad, но до сих пор использую компьютер и Photoshop для их завершения. Я не представляю своей жизни без фотошопа и планшета!

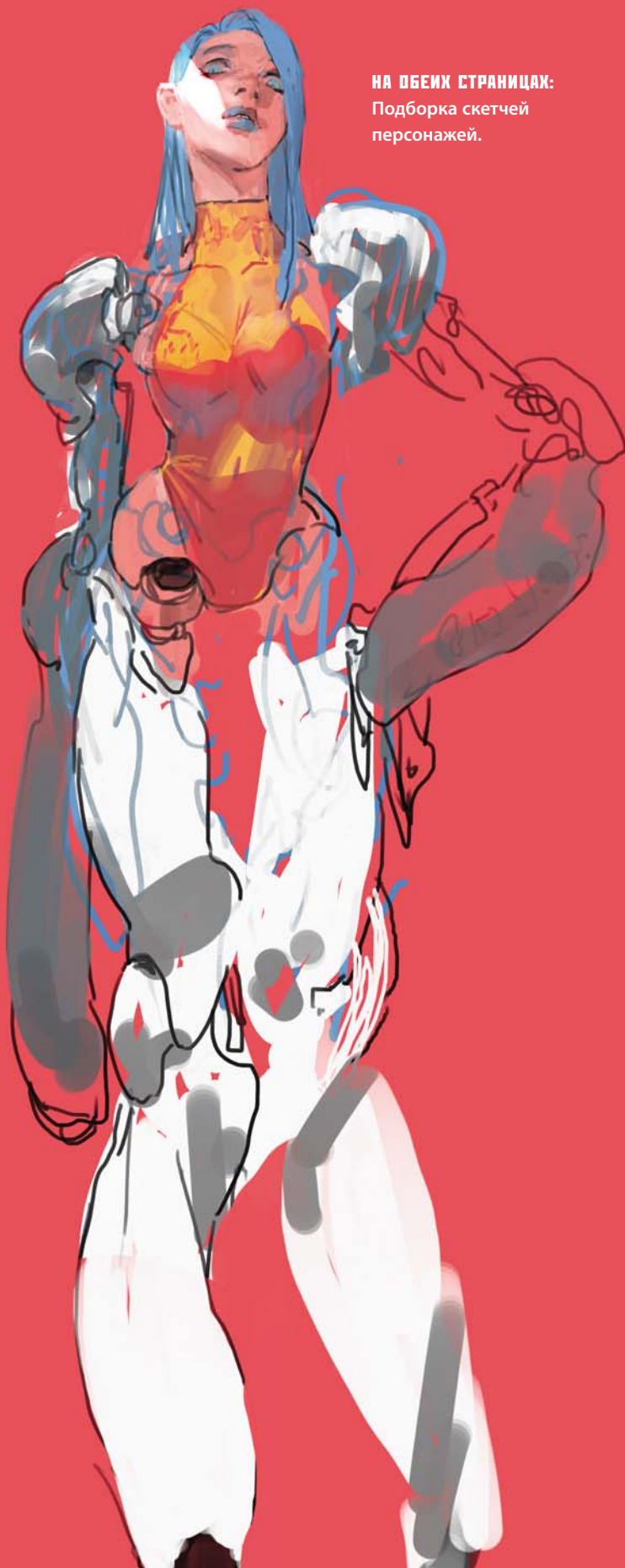
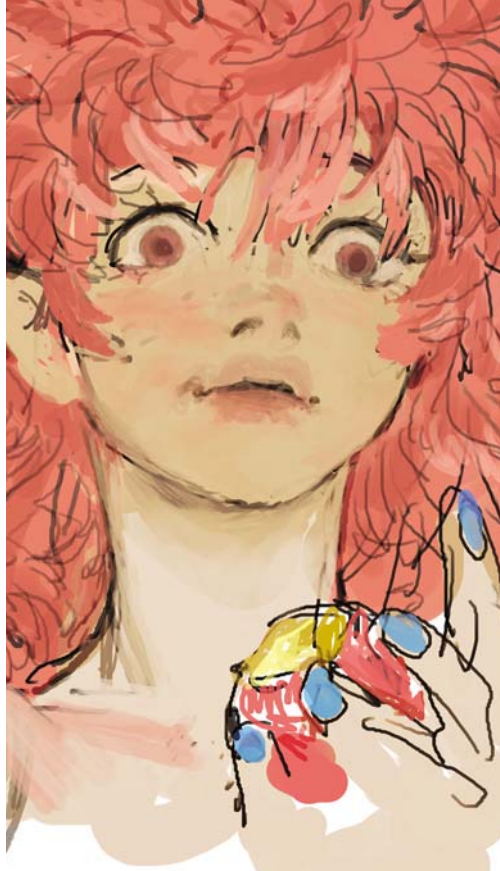
ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Я люблю делать зарисовки, рисовать каракули и записывать заметки на телефоне. Качество не имеет значения до тех пор, пока я улавливаю идею, которую хочу нарисовать. Я могу взять наброски и развить их, что-то удалить или полностью изменить. Если мне нравится скетч, я фотографирую его на телефон и отправляю изображение на компьютер или iPad для дальнейшей разработки.

Я продолжаю рисовать, пока не найду яркую идею; иногда на это уходит несколько дней. Порой в процессе возникают только незавершенные идеи, но они мне нравятся, и я оставляю их на будущее. Для меня важно усовершенствовать и воплотить первоначальные идеи, не упуская из виду исходный замысел.







НА ОБЕИХ СТРАНИЦАХ:
Подборка скетчей
персонажей.





НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ.
СЛЕВА: Скетч из *Underground*,
апокалиптической сюжетной
линии, в которой люди живут
в недрах Земли.

ДРУГИЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ:
Подборка цифровых
«зарисовок» персонажей.



НАЙТ ЧЖАН (KNIGHT ZHANG)

knightzhang.net

Иллюстрации © Knight Zhang

Как американка первого поколения из семьи иммигрантов, я всегда чувствовала разрыв между воспитанием сверстников и моим собственным.

До сих пор мне все еще трудно понять западные мультфильмы, на которых они выросли. Кажется, что эти мультфильмы совершенно отличаются от японских как по содержанию, так и по тону. Культура Японии с детства занимает в моем сердце особое место, и это одна из многих причин, по которым я вообще начала рисовать.

Аниме и манга всегда были частью моей карьеры художницы, начиная от создания собственных персонажей на уроках в школе, заканчивая просмотром всех фильмов студии Ghibli и Сатоси Кона, которые я могла достать. Для меня искусство всегда должно быть захватывающим, и в Японии оно именно такое. Здесь меньше «правильного» и «неправильного», нет разграничения между «хорошим» или «правильным» дизайном. Важно скорее то, насколько дизайн привлекателен или интересен, и это я считаю настоящей свободой. По сей день я стараюсь передать чувства с помощью своих работ. Я хочу создавать контент, который вдохновит молодых художников заниматься любимым делом без ограничений.



ВДОХНОВЕНИЕ И ИДЕИ

Я выросла на любви ко всему, от магии и фэнтези до огромных меха-бойцов. В основном читая сёнэн (манга, адресованная мальчикам) и сэйнэн (более «взрослая» манга, предназначенная для молодых людей), я интересуюсь темами, которые в них поднимаются. В частности, я всегда пыталась исследовать темы ужасов и мрачные истории. Меня интересовали такие аниме и манга, как *Евангелион* и *История молодой невесты*. Став постарше, я пополнила свою визуальную библиотеку образов с помощью таких видеоигр, как *Journey*, *Bloodborne* и *Persona 5*. Разнообразие — одна из самых классных и захватывающих особенностей при создании и просмотре произведений искусства. Люди могут предложить так много идей для творческого воплощения — почти стыдно не черпать вдохновение во всем!

ИНСТРУМЕНТЫ

Я всегда немного стеснялась расширять свой набор инструментов, поэтому даже сегодня все еще работаю в основном карандашом и ручкой, если не использую гаджеты. В будущем мне бы хотелось больше работать маркерами Copic и акварелью, но карандаш был и остается моим первым и единственным инструментом, с которым я чувствую себя наиболее уверенно.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Мне трудно описать свои подходы к работе, потому что я никогда особо не задумывалась о самом процессе. Обычно я шучу, что продолжаю биться о стену, пока она не сломается, и это не так уж далеко от правды. Я всегда доверяла своей интуиции в определении недостатков в моем творчестве еще до их проявления, и именно этот инстинкт всю жизнь руководит моим креативным процессом. Мне просто нравится рисовать, и только спустя время, поборов свое упрямство, я начала немного чаще планировать будущее!

НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Эскиз персонажа-путешественника из Марокко. Я хотела создать скромного, но при этом уверенного в себе персонажа.

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Несколько пробных набросков персонажей, которые я сделала просто так.



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ: Концепт-скетч пост-пост-апокалиптической сюжетной линии: мусорщица находит останки древнего воина.

НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Концепты персонажей для проекта апокалиптической космической оперы, который я начала в 2018 году.



ДЕЙСТВУЙ!

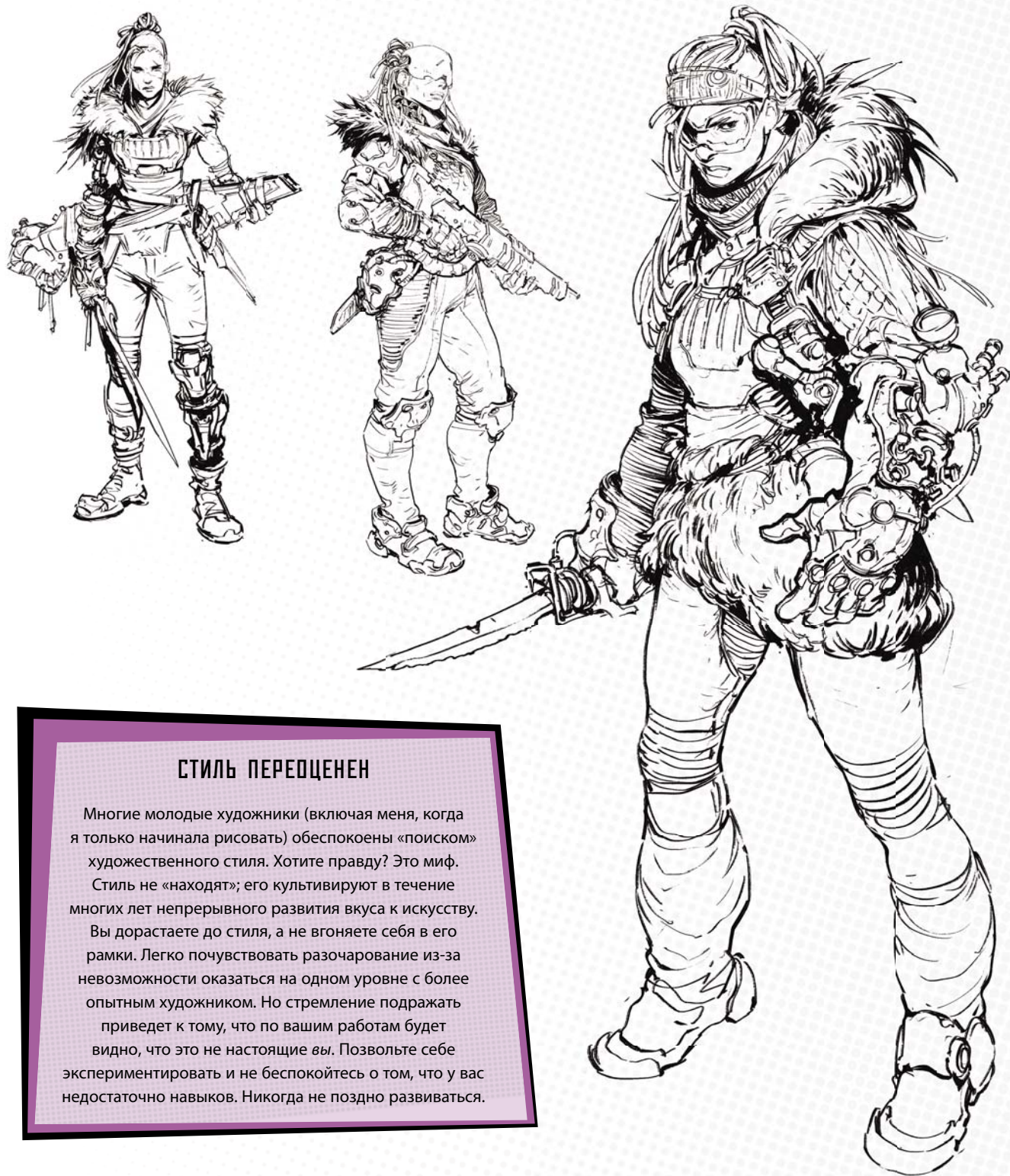
Одна из самых больших проблем, которая мешает людям рисовать, — страх создать неидеальный рисунок.

Мы чувствуем потребность делиться работой, которая отражает реальный уровень наших навыков, и это

заставляет нас бояться показывать недоработанные или незавершенные идеи. Я все еще борюсь с этим страхом.

Мне постоянно приходится говорить себе, что нужно просто *действовать*. Нельзя претендовать на идеи, которые не удалось изобразить на бумаге.

Выразите эти идеи, чтобы вернуться к ним в любое время.



СТИЛЬ ПЕРЕОЦЕНЕН

Многие молодые художники (включая меня, когда я только начинала рисовать) обеспокоены «поиском» художественного стиля. Хотите правду? Это миф.

Стиль не «находят»; его культивируют в течение многих лет непрерывного развития вкуса к искусству.

Вы дорастаете до стиля, а не вгоняете себя в его рамки. Легко почувствовать разочарование из-за невозможности оказаться на одном уровне с более опытным художником. Но стремление подражать приведет к тому, что по вашим работам будет видно, что это не настоящие *вы*. Позвольте себе экспериментировать и не беспокойтесь о том, что у вас недостаточно навыков. Никогда не поздно развиваться.





СЛЕВА: Скetchи, выполненные в традиционном стиле и стиле whimsical («причудливый»), которым я восхищаюсь с детства.

СНИЗУ: Скetchи с позами персонажа-игрока в роллер-дерби. Через позы я хотела передать ее дерзкий характер.



Выражаем особую благодарность всем художникам, принявшим участие в создании этой книги.



ФОНГ АН (PHONG ANH)

artstation.com/claparo

Фонг Ан — иллюстратор из южной части Вьетнама. Увлекается монгольской модой и любит рисовать зимнюю одежду при комнатной температуре 36 °С.



ТБ ЧОЙ (TB CHOI)

[instagram.com/tb_choi](https://www.instagram.com/tb_choi)

ТБ Чой — концепт-художница фрилансер, в настоящее время работает в области анимации, кино и видеоигр.



РОДРИГО БАЛЬМАСЕДА (RODRIGO BALMASEDA)

artstation.com/levvvvv

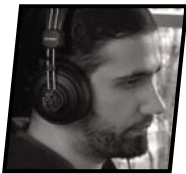
Родриго Бальмаседа — иллюстратор-фрилансер с опытом работы в области концепт-арта и дизайна персонажей для видеоигр.



АЛЕКС ЧОУ (ALEX CHOW)

artofchow.com

Алекс Чоу — иллюстратор-фрилансер из Торонто. Специализируется на 2D-персонажах, имеет опыт работы с видеоиграми, книгами и многим другим.



АХМАД БЕЙРУТИ (AHMAD BEYROUTHI)

artstation.com/akuryux

Ахмад Бейрути — 2D-художник и аниматор, в настоящее время живет в Германии. Большой любитель видеоигр, особенно, выпущенных в 1990-х гг.



ЭРИ КРУЗ (ERI CRUZ)

[instagram.com/elliemaplefox](https://www.instagram.com/elliemaplefox)

Эри Круз, она же EllieMapleFox, — иллюстратор-самоучка, фрилансер; живет на Филиппинах. Эри тонко изображает эмоциональные, повседневные моменты.



ВШУСАГИ (BWUSAGI)

twitter.com/bwusagi

BWусаги (Рика) — художница-фрилансер из Джакарты. Ее интригующие концепты вдохновлены темным фэнтези, мифологией и работами художников-классиков.



ЭММАНУЭЛЬ «МЭННИ» ЭДИКО (EMMANUEL «MANNY» EDEKO)

mannyedeko.com

Эммануэль «Мэнни» Эдико — иллюстратор-фрилансер из Далласа, штат Техас.



РИЧ КЕРИ (RICH CAREY)

artstation.com/richardcareylol

Рич Кери — концепт-художник из Англии, сейчас живет в Токио. Разрабатывает скины *Fortnite* для компании Epic Games, говорит на английском и японском языках.



РОРИ ФОНДЕВИЛЛА (RORI FONDEVILLA)

rori-kun.deviantart.com

Рори Фондевилла — художница комиксов и фрилансер, живет на Филиппинах. Любительница чая и большая поклонница фильмов студии Ghibli.



КОКО ГЛЕЗ (COCO BLEZ)

cocoglez.com

Коко Глез — иллюстратор из Андалусии, Испания. Ее акварельные иллюстрации изображают волшебный мир, населенный мечтательными, задумчивыми персонажами.



КАДЗУКИ (KAZUKI)

[instagram.com/kazuki_oekaki/](https://www.instagram.com/kazuki_oekaki/)

Кадзуки — мангака-фрилансер и иллюстратор из Японии.



САСКИА ГУТЕКУНСТ (SASKIA GUTEKUNST)

artstation.com/saskia

Саския Гутекунст — специалист по визуальному развитию, художница и иллюстратор-фрилансер, родилась и выросла в Германии. В основном работает в области анимации и видеоигр.



БРАЙС KHO (BRYCE KHO)

brycekho.com

Брайс KHO — создатель *Aegis Defenders*. Работает над *Sea of Stars* с Sabotage Studios в качестве иллюстратора, а также с Devolver Digital в качестве художественного директора.



ХИШАМ ХАБЧИ (HICHAM HABCHI)

artstation.com/hichamhabchi1

Хишам Хабчи — старший/ведущий концепт-художник и художник комиксов из Калифорнии. Его стиль отражает интересы к комиксам, видеоиграм и городской жизни.



МИН ГЁН КИМ (MIN GYEONG KIM (MONGBEUN))

[behance.net/koug009d1f](https://www.behance.net/koug009d1f)

В 2019 году Мин Гён Ким ушел из Chungkang College of Cultural Industries, чтобы сосредоточиться на карьере иллюстратора и художника по персонажам.



ИНУЯМА (INUYAMA)

[instagram.com/inukainuzoku](https://www.instagram.com/inukainuzoku)

ИНУЯМА — иллюстратор-фрилансер из Японии.



КОТАЦУ (KOTATSU) [虎龍]

kakuseitoshi.jugem.jp

Котацу — иллюстратор-фрилансер. Создает дизайны персонажей для игр, иллюстрации для обложек книг и мерча с аниме-персонажами.



СВЕТЛАНА КАРФИДОВА (SVETLANA KARFIDOVA)

[instagram.com/saiprinsk](https://www.instagram.com/saiprinsk)

Светлана Карфидова, также известная как SaiprinSK, — иллюстратор-фрилансер из Екатеринбурга, Россия.



КОЁРИН (KOYORIN)

artstation.com/koyorin

Коёрин — иллюстратор и дизайнер персонажей из Торонто. Создает персонажей, делает раскадровку и иллюстрации для анимации и видеоигр.



ДЖОН ЛАМ (JON LAM)

[instagram.com/jonlamart](https://www.instagram.com/jonlamart)

Джон Лам — художник-раскадровщик, автор комиксов и художник по персонажам из Ванкувера. Работает с такими компаниями, как Nickelodeon, Marvel Studios и DC Comics.



ЭНН МАУЛИНА (ANN MAULINA)

[raruurien.com](https://www.raruurien.com)

Энн Маулина — художница комиксов из Индонезии. Среди ее проектов — *Raruurien* (оригинальный), *Glow* (Kickstarter) и *Horizon Zero Dawn* (Sony/Titan Comics).



ДЖИ-ЁН (МЭЙТ) ЛИ (JI-YEON (MATE) LEE)

[artstation.com/material](https://www.artstation.com/material)

Джи-Ён Ли, известная как MATE, — концепт-художница, специализирующаяся на визуальном дизайне видеоигр и фильмов.



НАТАЛИЯ МИРАМОНТЕС (NATALIA MIRAMONTES)

[parakid.com](https://www.parakid.com)

Наталия Мирамонтес, также известная как Parakid, окончила Otis College of Art and Design по специальности анимация, но затем переключилась на иллюстрацию.



АКИ ЛИ (AKI LI)

[mech-doll.weebly.com](https://www.mech-doll.weebly.com)

Аки Ли — иллюстратор и дизайнер персонажей в игровой компании Hong Kong, а также иллюстратор-фрилансер и дизайнер маскотов.



МОНЭЙБЛ (MONABLE)

[artstation.com/monable](https://www.artstation.com/monable)

Монэйбл — концепт-художница и иллюстратор. Работала над различными видеоиграми, в настоящее время читает лекции в Propic Academy в Южной Корее.



АКАНЭ МАЛЬБЕНИ (AKANE MALBENI)

[malbeni.com](https://www.malbeni.com)

Аканэ Мальбени — художница комиксов, самоучка. Окончила Токийский университет с дипломом бакалавра права и начала рисовать в качестве хобби.



НАЧОЗ (NACHOZ)

[nachozart.com](https://www.nachozart.com)

Начоз — японская и афроамериканская художница-фрилансер. Ее работы были использованы при создании мобильных игр, настольных игр и книг.



МАШАК (MASHACK)

[instagram.com/mashack_](https://www.instagram.com/mashack_)

МАШАК (Myeong Hee) раньше была планировщицей анимации, но теперь работает как иллюстратор интересных концепций персонажей.



ЭЙССА НАССЕР (EISSA NASSER)

[artstation.com/eissa](https://www.artstation.com/eissa)

Эйсса Нассер был концепт-художником в Ubisoft, прежде чем полностью перейти на фриланс.



НЕССИ (NESSI)

artstation.com/nessi

НЕССИ (Kyeoul Lim) — иллюстратор и концепт-художница фрилансер из Сеула, Южная Корея.



СЭД КЭТ (SAD CAT)

artstation.com/sad_cat

Сэд Кэт — 2D концепт-художница, иллюстратор и аниматор из Ванкувера.



НИСИО НАНОРА (NISHIO NANORA)

twitter.com/nanora02

Нанора Нисиро (ННТВ) — дизайнер и мангака, в настоящее время работает в игровой студии.



СИСОНО (SHISONO)

deviantart.com/shisono

Сисоно — художница-любитель, известная в Японии как あしす (Асису), и как Shisono в остальном мире.



НЮКАБЭЙБ (NUKABABE)

deviantart.com/nukababe

Нюкабэйб — художница аниме, самоучка, из Украины. Она создает оригинальные работы на основе своей фэнтези-вселенной, фан-арта и ресурсов для аниме-художников.



СЁКУЭН (SHOKUEN)

twitter.com/oxSTL

Сёкуэн — иллюстратор-фрилансер из Японии, который в основном создает персонажей и фэнтези-арт, особенно кэмономими (персонажи с ушами животных).



ОДЗАКИ ДОМИНО (OZAKI DOMINO)

instagram.com/ozadomi

Одзаки Домино живет и работает в Японии, создает дизайны персонажей и иллюстрации для компании, производящей игры, а также — обложки для компакт-дисков и одежду.



ЭНСОН ТАН (ANSON TAN)

ansontan.artstation.com

Энсон Тан — иллюстратор и концепт-дизайнер из Сингапура. Сотрудничает с такими компаниями, как Riot Games, Blizzard Entertainment и Bethesda Softworks.



ПАНИПОВС (PUNIPAWS)

twitter.com/punipaws

Паниповс — художница-фрилансер, которая в основном рисует мультфильмы, аниме, фан-арт и концепты персонажей.



ТЭРУ (TERU)

artstation.com/teru_by_mashcomix

ТЭРУ окончил Tama Art University и работал над проектом *Siren* от Sony, затем стал иллюстратором-фрилансером. Сейчас разрабатывает персонажей и предметы для видеоигр.



КОТО ЦУМИ (COTOH TSUMI)

twitter.com/cotoh_tsumi

Кото Цуми — японский иллюстратор, активно пользуется Твиттером и Instagram, любит слушать радио.



СЮИТИРО ЯМАМОТО (SHUICHIRO YAMAMOTO)

artstation.com/kemuyama

Сюитиро Ямамото — иллюстратор, в основном рисует фантастических персонажей. Также любит доспехи западных рыцарей и приобретает их на заказ.



УМАЙРИХ (UMAIRIH)

instagram.com/umairih

Умайрих — иллюстратор из Малайзии. Она начала строить свою карьеру в юном возрасте, используя свободное время для публикации работ, которые были хорошо приняты в Интернете.



ЁТТАСУН (YOTTASUN)

twitter.com/cojp35176498

Ёттасун — иллюстратор из префектуры Сига, Япония. Прежде он играл в бейсбол, а сейчас работает художником-фрилансером.



ДЖЕННИФЕР ФОЙТ (VHOX)

artstation.com/vhox

Дженнифер Фойт (Vhox) — иллюстратор из Германии. Фрилансер, создает иллюстрации для книг, видеоигр и дизайнерских студий.



ХАН-ЮАНЬ Ю (B.C.N.Y.) (HAN-YUAN YU)

bcnyart.com

Хан-Юань Ю, он же B.c.N.y., иллюстратор из Тайваня. Его работы можно найти в видеоиграх и публикациях, а также на выставках в галереях по всему миру.



ВАТАБОКУ (ШАТАВОКУ)

wataboku.com

Ватабоку — японский цифровой художник, чьи работы с воображаемыми персонажами вызвали восторженные отзывы как внутри Японии, так и за ее пределами.



ВАН-ЯНГ ЮН (WAN-YOUNG YUN)

artstation.com/cho-jang

Ван-Янг Юн (Chojang Baksal) в настоящее время является концепт-художником фрилансером и ведет занятия по концепт-иллюстрации в Artbrew.



ВУЙЯ (ШООУА)

wooya91.com

В настоящее время Вуйя рисует анимацию, карикатуры и иллюстрации. Специализируется на анимации в Корейском национальном университете искусств.



НАЙТ ЧЖАН (KNIGHT ZHANG)

knightzhang.net

Найт Чжан — иллюстратор-фрилансер из Южной Калифорнии. Большую часть жизни проработала иллюстратором и концепт-художником.

Другие книги

3dtotalPublishing



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ ДЛЯ АНИМАЦИИ, ВИДЕОИГР И КНИЖНОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ

Почему персонажи наших любимых книг, мультфильмов и игр еще долго не уходят из головы после финальной сцены? Отважный главный герой, страшный злодей, смешной помощник — все они были созданы дизайнерами, владеющими особыми навыками. Эта книга предоставит вам всеобъемлющий набор инструментов для создания персонажей для видеоигр, анимации и иллюстраций книг. Она написана профессионалами из индустрии и включает все необходимое для создания успешных образов.

В качестве показательного рабочего кейса три художника получают для разработки одного и того же персонажа и создают его для разных платформ. Книга дает возможность увидеть все процессы: работа с брифом, анализ обратной связи, исправление ошибок, взаимодействие с креативным директором и другими коллегами, финальная презентация. Это пошаговый процесс обучения, в ходе которого вы узнаете, что работает, а что нет и почему.

Такое руководство отлично подойдет для ваших будущих профессиональных проектов. Загляните за кулисы индустрии анимации, книжной иллюстрации и видеоигр и создавайте своих неповторимых персонажей!

РУКОВОДСТВО ПО РИСОВАНИЮ ФЭНТЕЗИ

Подробный гайд от 11 профессиональных художников со всего мира, в котором они делятся секретами своего мастерства и раскрывают все тайны фэнтезийных персонажей.

В нем собраны подробные tutorиалы, где художники покажут, как нарисовать орка, фейри, гриффона и других фантастических существ. Пособие расскажет, как из чернового наброска создать интересного и детализированного героя, почему важно правильно подбирать для него гармоничные цвета, позы и ракурсы и какую технику и материалы выбрать. Вместе с этой книгой вы изучите различные художественные техники, законы перспективы, анатомию и научитесь создавать своих фэнтези-персонажей.

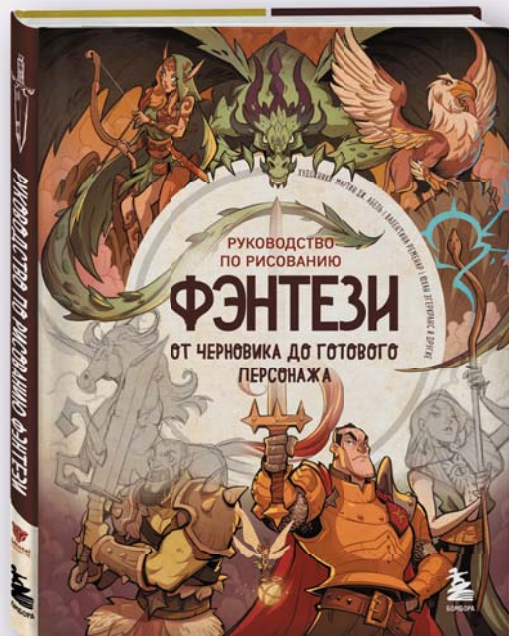


Иллюстрация
© Одзаки Домино

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание для досуга

УЧИМСЯ РИСОВАТЬ АНИМЕ И МАНГУ

ОТ ИДЕИ ДО СКЕТЧА: МАНГА И АНИМЕ
Советы и лайфхаки 50 профессиональных
художников жанра

Главный редактор *Р. Фасхутдинов*
Руководитель направления *М. Терёшина*
Ответственный редактор *И. Мещерякова*
Младший редактор *Н. Дьяконова*
Литературный редактор *Ю. Шнайдер*
Научный редактор *А. Шухова*
Художественный редактор *Е. Анисина*
Технический редактор *О. Куликова*
Компьютерная верстка *Н. Билюкина*
Корректоры *М. Пищаева, О. Амелюшкина, Д. Переплётова*

Страна происхождения: Российская Федерация
Шығарылған елі: Ресей Федерациясы

ООО «Издательство «Эксмо»

123308, Россия, город Москва, улица Зорге, дом 1, строение 1, этаж 20, каб. 2013.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.

Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru

Өндіруші: «ЭКСМО» АҚБ Баспасы,
123308, Ресей, қала Мәскеу, Зорге көшесі, 1 үй, 1 гымарат, 20 қабат, офис 2013 ж.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.

Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru

Тауар белгісі: «Эксмо»

Интернет-магазин : www.book24.ru

Интернет-магазин : www.book24.kz

Интернет-дүкен : www.book24.kz

Импортёр в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».
Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибьютор и представитель по приему претензий на продукцию,
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»
Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды
қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС,
Алматы қ., Домбровский көш., 3-а, литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.

Сертификация туралы ақпарат сайты: www.eksmo.ru/certification

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ
о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»
www.eksmo.ru/certification

Өндірген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Дата изготовления / Подписано в печать 02.09.2021. Формат 84x108¹/₁₆.

Гарнитура «Myriad Pro». Печать офсетная. Усл. печ. л. 33,6.

Тираж экз. Заказ

12+

В электронном виде книги издательства вы можете
купить на www.litres.ru

ЛитРес:
один клик до книги



ЧИТАЙ
ГОРОД



eksmo.ru

ISBN 978-5-04-156053-9



9 785041 560539 >

book 24.ru

Официальный
интернет-магазин
издательской группы
«ЭКСМО-АСТ»

ЛУЧШИЕ КНИГИ О БИЗНЕСЕ С ЛОГОТИПОМ ВАШЕЙ КОМПАНИИ? ЛЕГКО!

Удивить своих клиентов, бизнес-партнеров, сделать памятный подарок сотрудникам и рассказать о своей компании читателям бизнес-литературы? Приглашаем стать партнерами выпуска актуальных и популярных книг. О вашей компании узнает наиболее активная аудитория.

ПАРТНЕРСКИЕ ОПЦИИ:

- Специальный тираж уже существующих книг с логотипом вашей компании.
- Размещение логотипа на супер-обложке для малых тиражей (от 30 штук).
- Поддержка выхода новинки, которая ранее не была доступна читателям (50 книг в подарок).

ПАРТНЕРСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ:

- Рекламная полоса о вашей компании внутри книги.
- Вступительное слово в книге от первых лиц компании-партнера.
- Обращение первых лиц на суперобложке.
- Отзыв на обороте обложки вложение информационных материалов о вашей компании (закладки, листовки, мини-буклеты).



У вас есть возможность обсудить свои пожелания с менеджерами корпоративных продаж. Как?

Звоните:

+7 495 411 68 59, доб. 2261

Заходите на сайт:

eksmo.ru/b2b



От идеи до скетча: МАНГА и АНИМЕ

Мы собрали рисунки мангак и художников по аниме, пошаговые tutorиалы, а также черновые наброски, нигде не опубликованные ранее. Здесь вы найдете как классические рисунки на бумаге, так и полноценные диджитал-арты. Вас ждут обворожительные персонажи, футуристичные роботы, неоновый киберпанк и азиатский стиль. Вдохновляйтесь работами других авторов и воплощайте новые идеи в креативные скетчи!

В ЭТОЙ КНИГЕ:

- более **300 страниц** потрясающих иллюстраций, созданных профессионалами индустрии: начиная с мангак и заканчивая геймдизайнерами;
- уникальные персонажи от **50 лучших художников** из Японии, Сингапура, США, Германии и других стран мира;
- **огромный спектр жанров:** от завораживающего фэнтези до мрачного sci-fi и леденящего душу хоррора;
- **полезные советы и лайфхаки**, которые вдохновят практикующих художников на новые работы;
- многочисленные **референсы и tutorиалы** для мотивации, креативных решений и потрясающего профессионального роста.

БОМБОРА
издательство

БОМБОРА – лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг. Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

[f](#) [vk](#) [o](#) [bomborabooks](#) – [bombora.ru](#)

ISBN 978-5-04-156053-9



9 785041 560539 >