

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
ИНЧУЯМА	86	ТЭРУ	248
СВЕТЛАНА Карфидова	92	КОТО Цуми	254
КАДЗУКИ	100	УМАЙРИХ	260
БРАЙС Кхо	106	ДЖЕННИФЕР Фойт (Vhoх)	266
МИН Гён Ким (Monggeu)	112	ВАТАБОКУ	272
КОТАЦУ	116	ВЧЙЯ	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 ужастиков.

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 лебедя, 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.

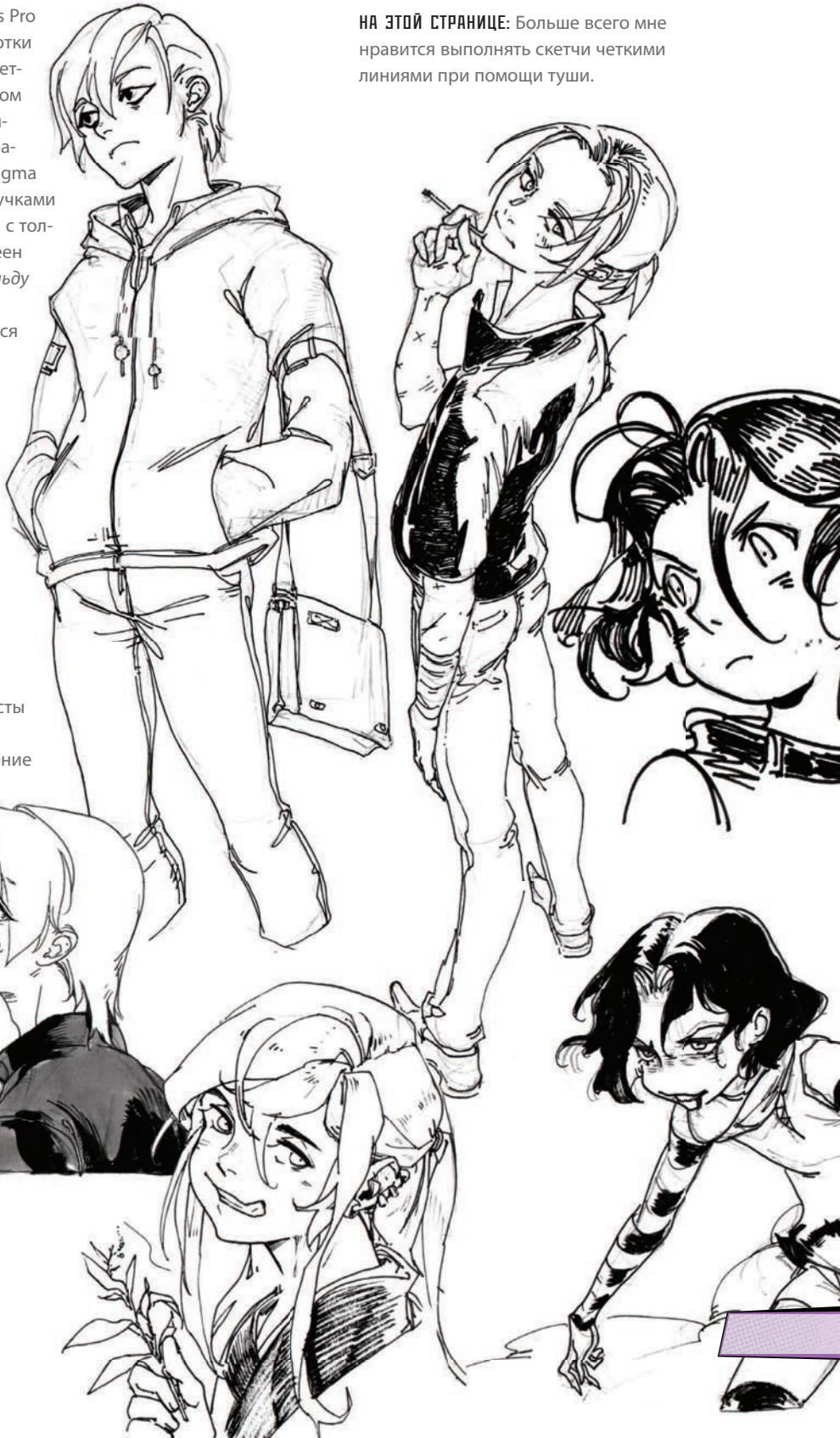
ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

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.

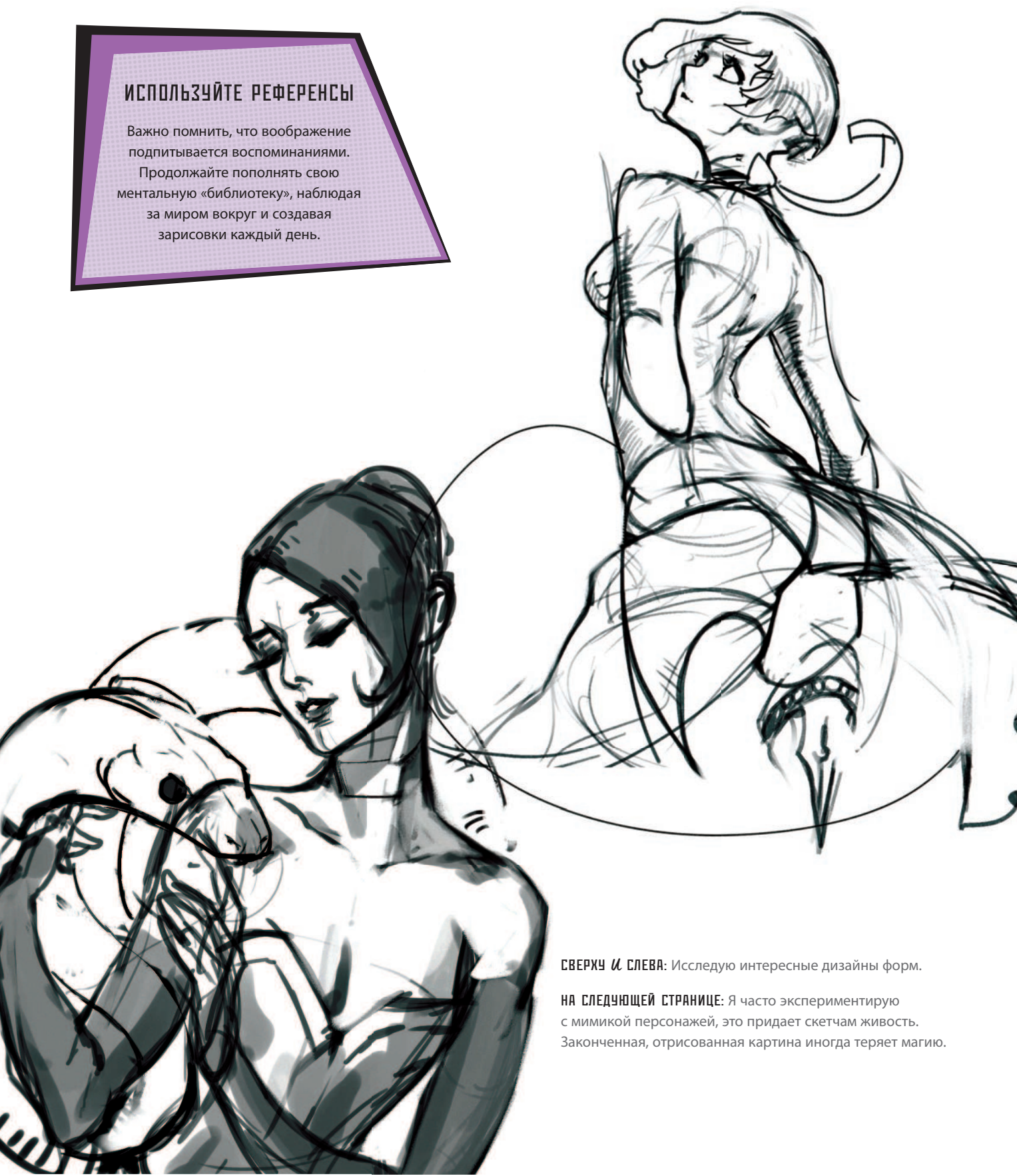
НА ПРЕДЫДУЩЕЙ СТРАНИЦЕ: Позвольте искусству быть также и инструментом для выражения отрицательных эмоций.

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.



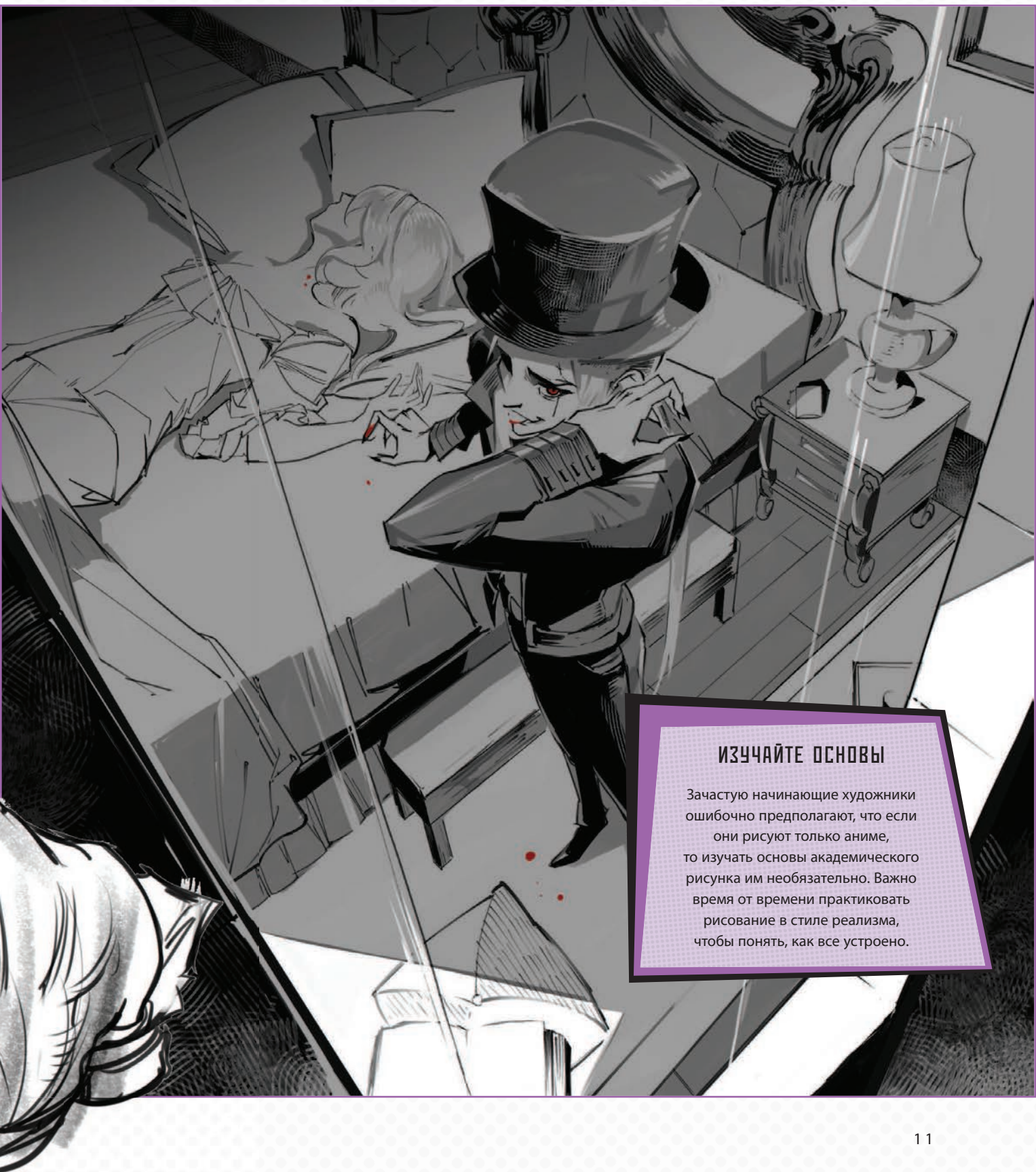


СЛЕВА: «Почему ты выпил мой чай?»

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

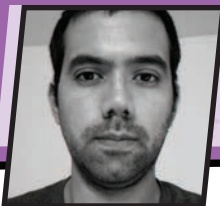
НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ: набросок, выполненный для челленджа «Инктябрь» (англ. *Inktober*, ежегодный челлендж для художников, проводимый в октябре). Я совершил ошибку, зациклившись на долгом обдумывании деталей — это был изнурительный труд, и в итоге мне не удалось дальше участвовать в челлендже. Урок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

Иллюстрации © Rodrigo Balmaceda

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-Лаганн*, *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.

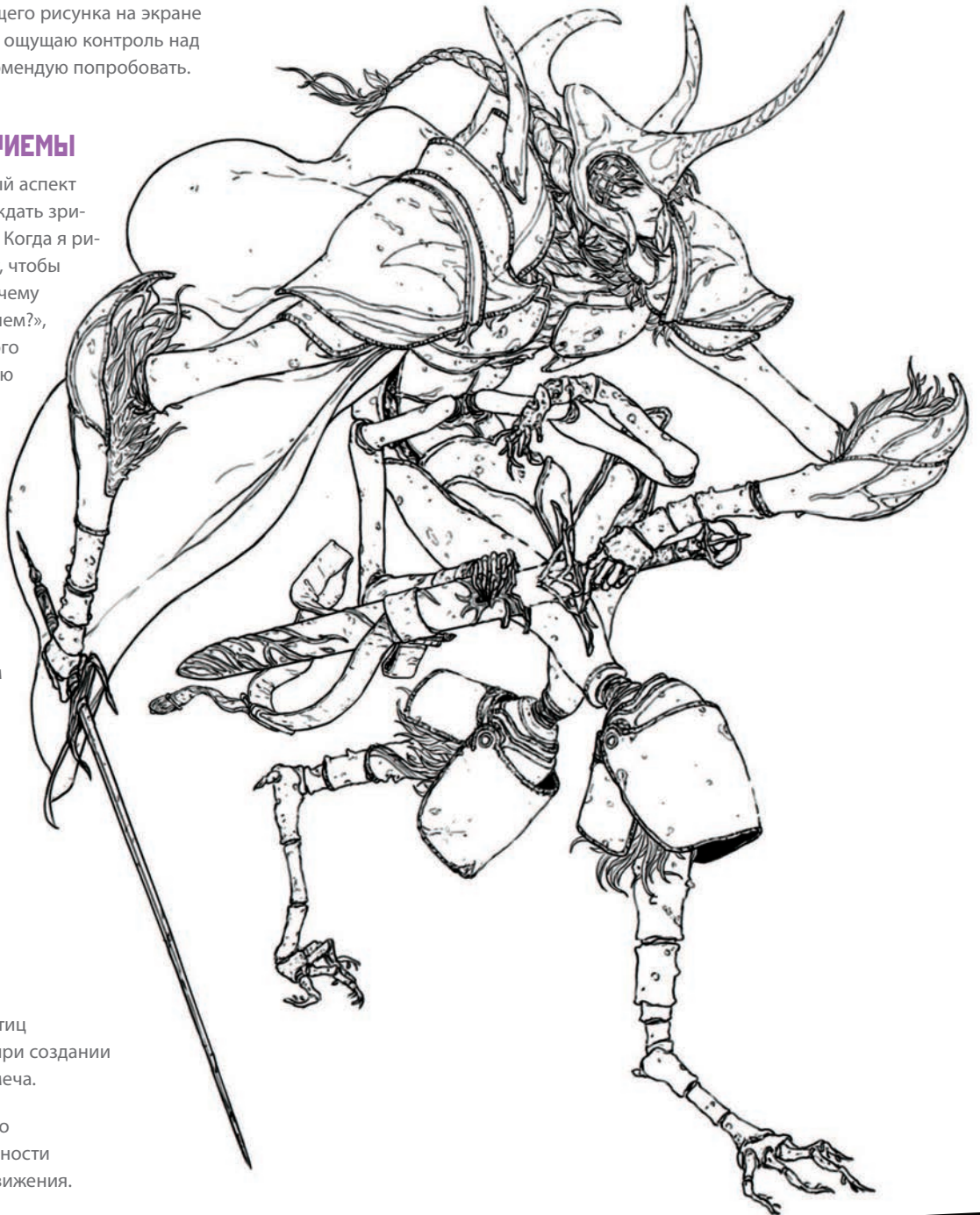


ИНСТРУМЕНТЫ

Сейчас я использую планшет Wacom Cintiq 22 HD — купил его в 2016 году, и он все еще работает! Сначала мне было тяжело привыкнуть с необходимостью 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.

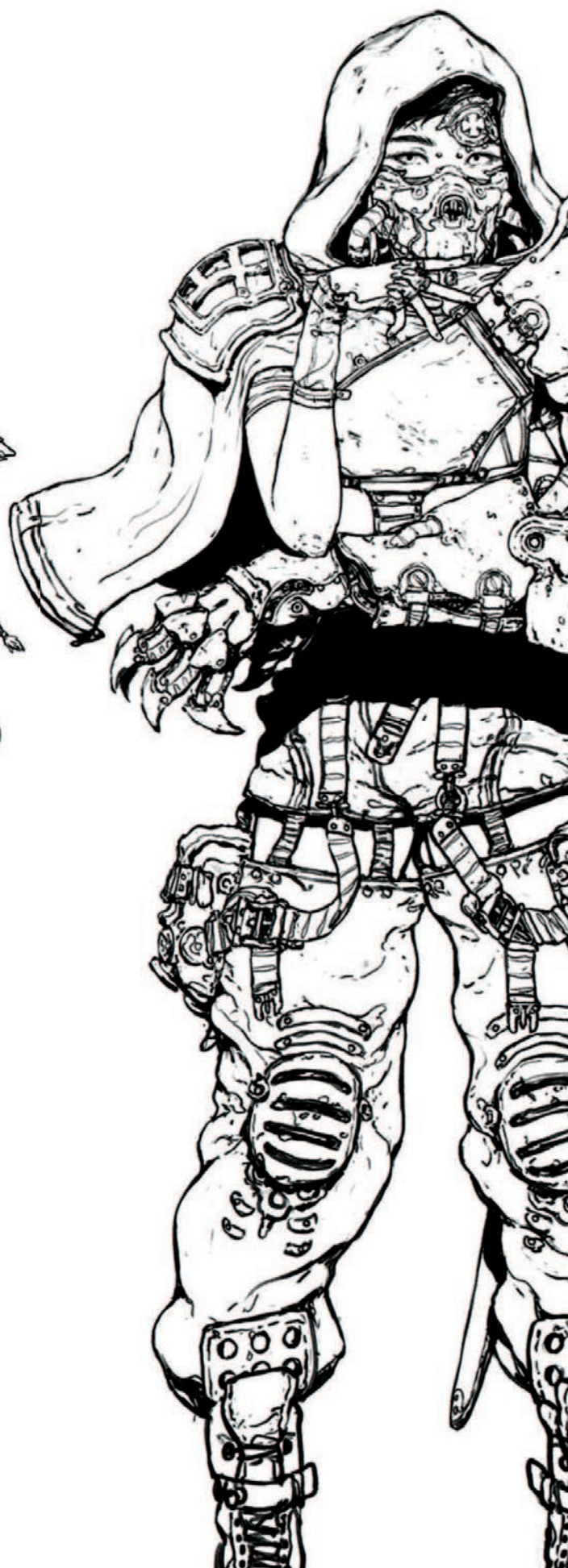
ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

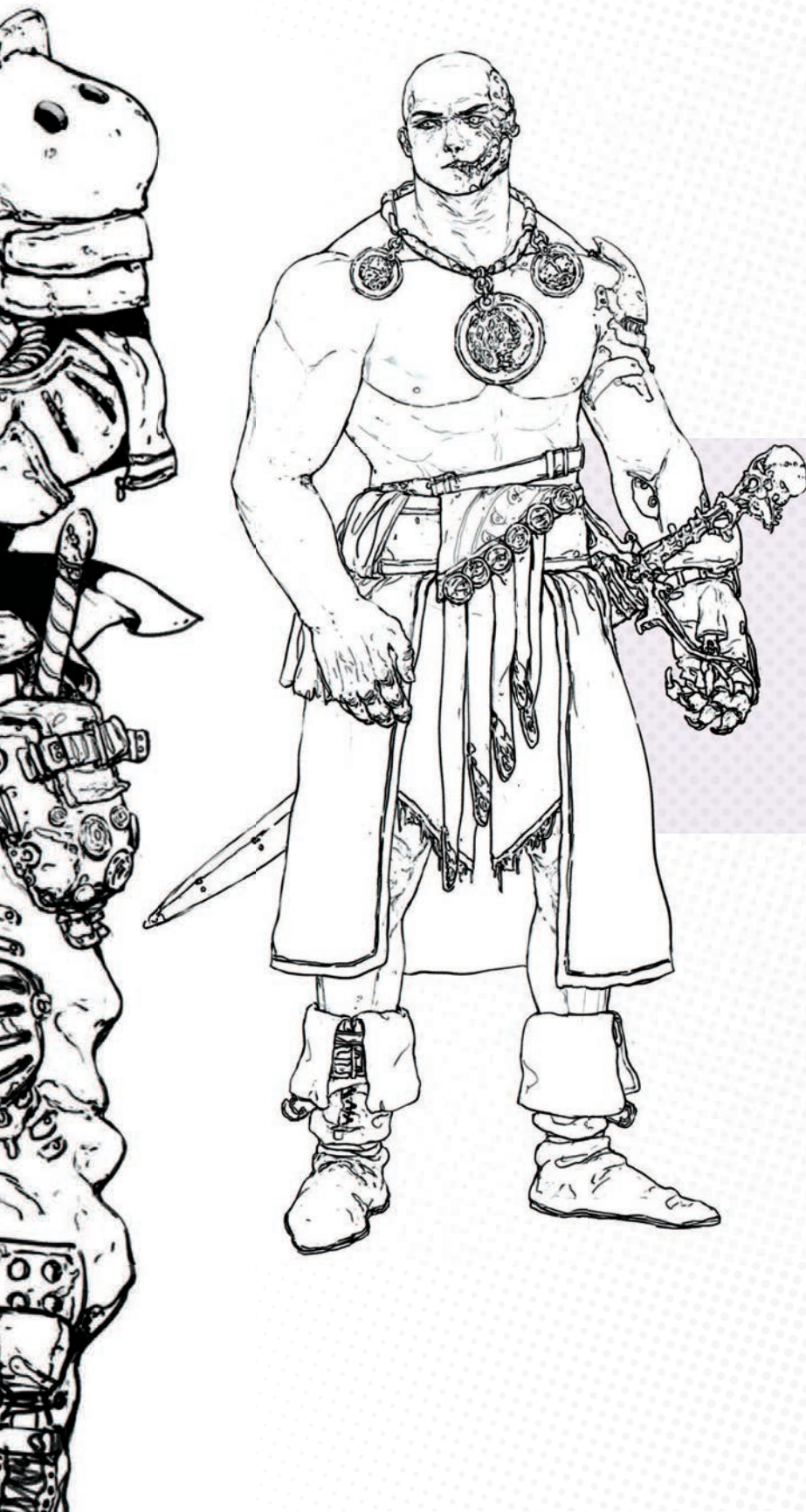
Для меня самый главный аспект любой работы — побуждать зрителя задавать вопросы. Когда я рисую персонажа, то хочу, чтобы зритель спросил: «А почему у него именно такой шлем?», «Доспехи — часть самого персонажа?» Я добавляю подсказки в дизайн, поэтому, внимательно присмотревшись, каждый найдет ответы 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.