



ЖАДНЫЙ ПОНИ

АНДРЕА ФЕМЕРСТРАНД

В этой главе мы рассмотрим три варианта проработки забавного персонажа — лошадки. Создавая его вариации, художница и рассказчица Андреа Фемерстранд поэкспериментирует с выразительными позами и формами. Каждая вариация имеет свою историю и характер, но все они созданы на основе исследования реальных лошадей и их поведения.

ВАРИАЦИИ: БОЛЬШАЯ АНГЛИЙСКАЯ ЛОШАДЬ-ТЯЖЕЛОВОЗ И СЛЕЙПНИР

ИДЕЯ

Поначалу лошади могут немного пугать, но если вы узнаете их поближе, то поймете, какие они веселые и умные существа. Это делает их очень приятным объектом для создания персонажей. Прежде чем приступить к рисованию, важно четко понимать, каким должен быть персонаж и его предыстория. Этого можно добиться, составив карту всех характеристик, которые только придут вам в голову, — тогда вы направите свои изыскания в нужное русло. Я начинаю процесс с того, что выбираю некоторые черты, в которых хотела бы черпать вдохновение, такие как характер, тип, порода и стиль. Я стараюсь выбрать хотя бы один элемент для каждой категории, чтобы получить хорошую базу ключевых особенностей для первого дизайнера лошадки.

Среди лошадей в конюшне всегда найдется одна небольшая лошадка, которая кажется сообразительнее других и которой многое прощается только потому, что она маленькая и милая. Эта хитрая лошадка обычно отлично умеет сбегать из конюшни или красть еду. Основная идея этого дизайнера заключается в том, чтобы подчеркнуть озорной характер и жадность пони. Этот персонаж также должен быть правдоподобным и вызывать ассоциации с реальным миром.

КОНЦЕПЦИЯ: САМЫЙ ЖАДНЫЙ ПОНИ В КОНЮШНЕ



ИССЛЕДОВАНИЕ

Прежде чем начать рисовать, убедитесь, что вы хорошо знакомы с анатомией объекта. Базовая анатомия всех лошадей будет одинаковой, независимо от породы, типа или степени реализма в рисунке. Для референсов подойдут изображения обычных лошадей. На этапе исследования вы всегда можете начать поиск более интересных или более конкретных вариантов и, основываясь на собственных предпочтениях, выбирать свойства, которые вы хотели бы включить в свои рисунки в дальнейшем.

В этом проекте я планирую сосредоточиться на мелких и широких лошадях и немного изучить, что именно делает лошадь крошечной и милой. Также я ищу фото пони вместе с детьми. Дети зачастую заплетают пони косички или как-то украшают их, и я могла бы использовать некоторые детали в своих рисунках, чтобы подчеркнуть безобидность пони.

Хоть я и часто рисую лошадей, всегда полезно освежить свои знания в области анатомии. Этот персонаж должен быть достаточно выразительным, поэтому полезно изучить морды лошадей, в основном сосредоточиваясь на глазах и пропорциях морды. Постарайтесь найти какие-то общие референсы, поскольку некоторые породы слишком различаются, чтобы на их основе можно было исследовать анатомию.



Поскольку этот персонаж — очень жадная лошадка, я также изучаю крупные планы лошадиных морд. Лошади отлично двигают губами, что дает художнику много возможностей для создания выразительных персонажей. Как только вы поймете, как устроены их морды, вы сможете рисовать такую выразительную мимику, какую только пожелаете и не побойтесь нарисовать.



Норвежские фьордские лошади — еще одна интересная порода, которую стоит изучить. Это большие лошади, но у них есть некоторые замечательные особенности, которые, возможно, стоило бы добавить в дизайн, — например, короткую гриву. Вообще-то их гривы нормальной длины, но их обычно подстригают, чтобы получалась такая «панковская» прическа. Благодаря темной полосе, идущей по шее и спине, их гривы можно украсить красивыми узорами.



Я также исследую несколько разных «причесок», которые мог бы сделать ребенок, например косы, а также украшения и другие детали, которые кажутся немного наивными и простодушными. Было бы здорово подчеркнуть неожиданный контраст: с одной стороны, пони кажется таким невинным существом и пользуется популярностью среди детей, но с другой стороны, он сообразительный и хитрый, когда никто не видит!

Американские миниатюрные лошади очень стройные, маленькие и изящные летом, но зимой они становятся очень пушистыми. Для правдоподобности имеет смысл учитывать подобные детали в дизайне.

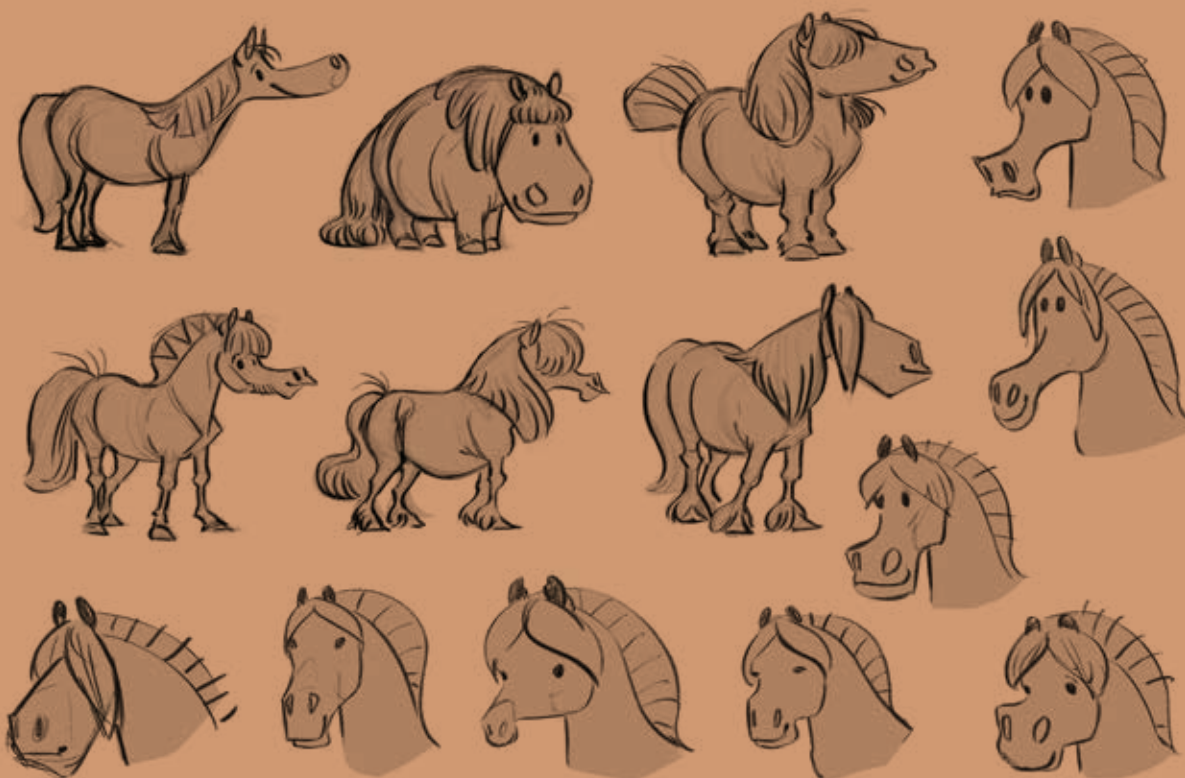


Знаете ли вы, что у животных может быть карликовость? Даже лошади могут родиться с этим геном. Дюймовочка, самая маленькая лошадь в мире, является его носителем. У этих лошадей обычно преувеличенные лбы, выдвинутая нижняя челюсть и более короткая, чем у других лошадей, шея, что делает их интересными для изучения.



ПЕРВЫЕ НАБРОСКИ

Теперь, когда исследование завершено, я начинаю процесс разработки персонажа с того, что рисую несколько пятен случайной формы. Я смотрю на них, пока не увижу возможного персонажа, а затем делаю грубые наброски поверх каждого пятна. Так можно найти забавные, интересные пропорции, которые пробудят воображение и вдохновят вас. Я выбираю из всех вариантов и объединяю самые выразительные детали и пропорции в совершенно новый набросок, который станет базовым эскизом для дизайна лошадки.



СОВЕТ

КАК С ТАКОЙ ЗАДАЧЕЙ СПРАВИЛИСЬ ДРУГИЕ ХУДОЖНИКИ?

Легко застрять на месте, даже если вы провели много исследований и собрали референсы. Помните, что вам не нужно каждый раз изобретать велосипед. Если вы чувствуете, что процесс разработки не продвигается, посмотрите, как другие художники

решали подобные задачи до вас. Если вы не копируете дизайн целиком, нет ничего дурного в изучении работ других художников, чтобы найти вдохновение и развить насмотренность.

БАЗОВЫЕ ФОРМЫ

В результате получилась круглая коротконогая лошадка с длинной гривой, пышным хвостом и хитрой вздернутой мордочкой. На этом этапе совершенствования языка силуэтов и форм я стремлюсь к округлым объемным формам, которые сделают пони дружелюбным и привлекательным. Я избегаю резких заостренных форм, так как персонаж совсем не злобный — он просто жадина и хитрец, но очень милый и забавный.

Мне нравится идея нарисовать лошадке густую гриву и хвост на круглом теле с крохотными ножками. Представьте себе, насколько забавно и мило выглядел бы этот персонаж, если бы он был анимированным!



Я придерживаюсь округлых форм на протяжении всего процесса создания набросков, так как это самый простой способ сделать дизайн безобидным и милым. Персонаж кажется мягким и округлым, что создает единообразие.



Какими бы мягкими и скругленными ни были формы, в дизайне все же есть несколько прямых линий для баланса. Можно сделать рисунок плавным и контрастным, сочетая прямые и изогнутые линии.



Конечный силуэт жадной пони понятен и узнаваем, отчетливо видны копытца, которые показывают, что это маленькое существо — лошадка. Если вы хотите еще больше изменить силуэт, попробуйте сравнить свой дизайн с некоторыми классическими, хорошо известными персонажами. Возможно, у вас появятся идеи, как улучшить дизайн и сделать его более узнаваемым.

ДЕТАЛИ

Определившись с основными формами и силуэтом, я погружаюсь в работу над деталями. Я добавляю мелкие характерные черты, которые сделают эту лошадку запоминающейся. На этом этапе можно добавить рисунку игривости. Я пробую разные варианты косичек, причесок и других деталей, но персонаж не должен выглядеть слишком ухаживаемым — это озорной маленький пони, которого дети балуют вкусностями в конюшне, но при этом должно казаться, что его так просто не приручишь.

Я держу в голове образ пони, живущего тайной жизнью, когда никто за ним не наблюдает. Иногда он попадает в неприятности, но ему все всегда сходит с рук благодаря его милливидности. Также на этом этапе я думаю об окрасе пони, возможно, стоит добавить широкую полосу на морде, белые «носочки» или даже пятна на шкуре.

Белая отметина добавляет контраста, поэтому взгляд зрителя точно будет направляться к мордочке. Также я решила, что глаз пони будет виден сквозь челку, так его мимика станет еще милительнее.

Небольшие растрепанные косички на гриве и хвосте пони говорят о том, что его любят дети, которые навещают его в конюшне.



Белые «носочки» — еще одна особенность, которая подчеркивает привлекательность лошадки, делая пони еще более уникальным и узнаваемым!

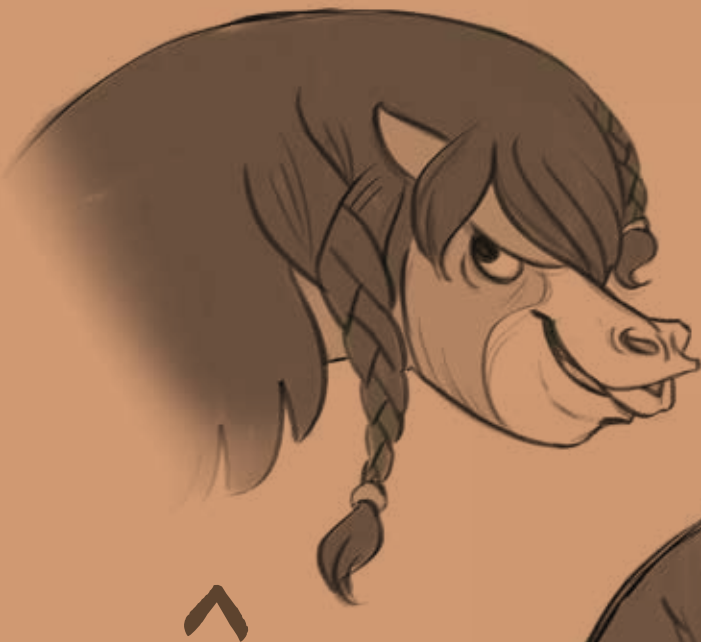


МИМИКА

Помня о карте ключевых слов, составленной в начале работы над проектом, я приступаю к визуализации характера пони через мимику. Здесь полезно собрать еще больше фотографий лошадиных морд для референсов, а также использовать собственную мимику, чтобы с помощью человеческих эмоций добиться большего отклика у зрителя. Я, конечно, не похожа на лошадку, но, какого бы персонажа вы ни создавали, рекомендую иметь под рукой зеркало, пока вы делаете набросок. Вы можете корчить рожицы и смотреть, как при этом меняется лицо.

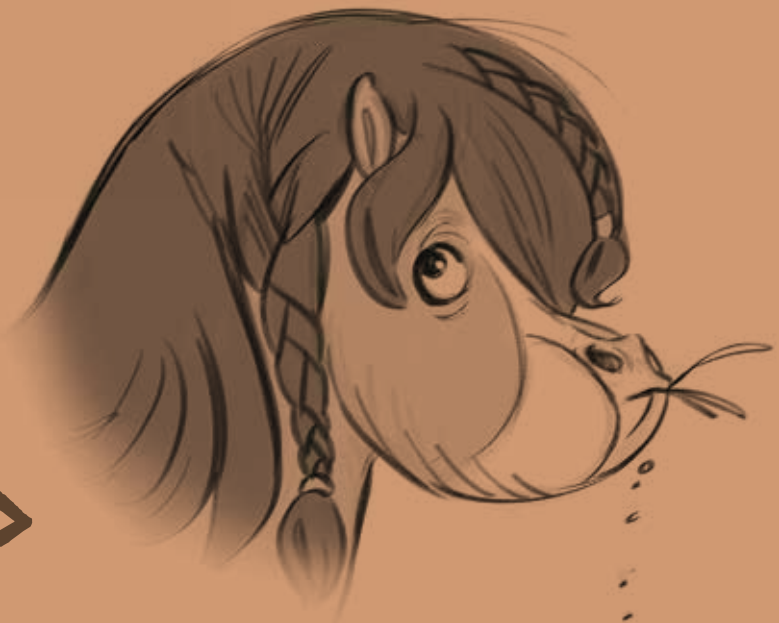


Это совсем невинная мордочка с большими щенячьими глазами и милой улыбкой. Такое выражение лица у персонажа может быть, когда его чуть было не поймали за какой-нибудь шалостью. Фокус на глаза в полной мере подчеркивает невинность мимики.



Вероятно, так коварно выглядит пони, когда его никто не видит. Уши чуть отведены назад, а вся морда слегка приплюснута; брови опущены, и он лукаво ухмыляется.

Это выражение лица с большими виноватыми глазами говорит о жадности пони, когда он тайно съедает что-то, что ему есть не положено. Я могу смело стилизовать анатомию морды на этом рисунке, нарисовав большие надутые щеки, словно пони набил рот едой, как хомяк!



ПОЗЫ

Когда наш пони показывает свое истинное лицо, он уверенный в себе и хитренький персонаж. Я держу это в голове, экспериментируя с позами. Важно продумать ситуации, которые наилучшим образом отражают характер персонажа. Также полезно рисовать окончательную концепцию персонажа в три четверти.

Это нужно, чтобы показать в рисунке как можно больше деталей и объема, что является еще одним фактором, влияющим на выбор позы. Дополнительные предметы тоже могут добавить персонажу индивидуальности или показать его в масштабе.

Создавая милую и невинную позу, я думаю скорее о щенках и добавляю некоторые особенности их поведения. Не бойтесь черпать вдохновение в изучении других животных и дополнять таким образом свой дизайн.



Эта озорная дерзкая поза — противоположность предыдущей. Я думаю о том, как выглядит персонаж, когда его никто не видит или когда он замышляет недоброе. Сделанные мной эскизы конских ртов идеально подходят для придания этой позе правдоподобности и выразительности.

Пойман с поличным! На рисунке появились яблоки, чтобы рассказать историю и показать жадность пони. Обратите внимание на то, что его спина обращена к зрителю, словно он не хочет ни с кем делиться своими яблоками.



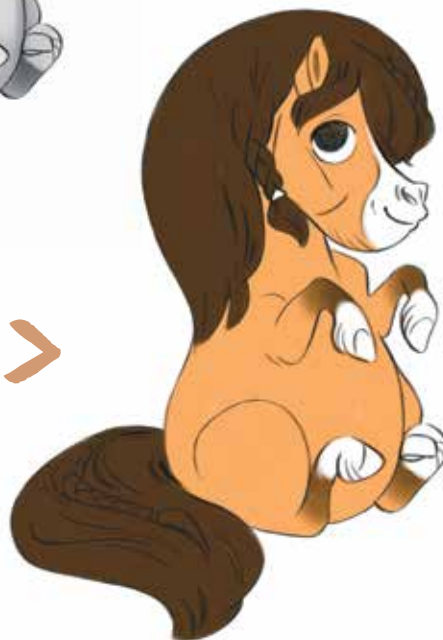
ТОН И ЦВЕТ

Я предпочитаю не усложнять этот дизайн и использовать два разных оттенка при разработке цветовой схемы. Один оттенок более доминирующий и насыщенный, а другой немного менее насыщенный, согласно правилу «80/20». То есть восемьдесят процентов персонажа могут иметь более тусклые цвета, а остальные двадцать процентов — более насыщенные, чтобы палитра заиграла, или наоборот. Выбор цветов делается методом проб и ошибок и основывается на ваших предпочтениях, но, придерживаясь монохромной или комплементарной палитры, вы лучше сможете контролировать баланс оттенков. Я уже знаю, что хочу, чтобы пони был коричневого или, точнее, каштанового цвета. При таком окрасе у лошади грива и хвост коричневые или чуть светлее, а остальная шерсть на теле бежевая.



Чтобы продемонстрировать форму и структуру дизайна, грива и хвост окрашены в более темный цвет, но не слишком. Морда — наиболее контрастная часть, чтобы привлечь к ней внимание зрителя.

Для начала неплохо, но эта палитра слишком насыщенная. Можно ее слегка скорректировать, чтобы добиться каштанового окраса, который мне бы хотелось получить.



Чуть ближе, но все же не совсем то. Окрас стал более прохладного розоватого оттенка, но что-то мне не очень нравится этот цвет!



Вот идеальная палитра. Окрас более прохладного и менее насыщенного цвета, а грива и хвост — теплого, насыщенно-коричневого оттенка, создающего контраст. Теперь дизайн готов для окончательной визуализации.



ФИНАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН

В окончательном дизайне маленький каштановый пони кажется чрезвычайно невинным. Персонаж в этой позе выглядит хорошеньким, маленьким и симпатичным, со щенячьим выражением глаз, кото-

рое отлично показывает его скрытную и хитрую натуру. Дизайн можно было бы проработать еще, например, изобразив пони в зимней пушистой шубке, которая сделала бы его еще более очаровательным.



Финальная иллюстрация © Андреа Фемерстранд

ВАРИАЦИЯ 1: БОЛЬШАЯ АНГЛИЙСКАЯ ЛОШАДЬ-ТЯЖЕЛОВОЗ

ИССЛЕДОВАНИЕ И ИДЕИ

Поскольку первым рисунком был милый крохотный пони, я хотела бы создать следующий антропоморфный рисунок на основе лошади-тяжеловоза. Было бы забавно снова создать неожиданный контраст — возможно, персонаж, который сначала кажется немного грозным, а на самом деле окажется очень милым и довольно замкнутым. Добродушный великан. Вместо милых и очаровательных животных я исследую их противоположность.

Я хочу изобразить эту лошадь, используя скандинавские мотивы, отсылающие к огромным троллям из скандинавского фольклора. На ум приходят работы шведского художника Йона Бауэра, поэтому я делаю грубые наброски одной из его старых картин с изображением троллей.

Я делаю быстрые наброски более крупных пород лошадей, таких как клайдсдейл. Это огромные лошади с тяжелыми копытами и, как правило, длинной гривой, закрывающей глаза. На конных выставках клайдсдейлам часто заплетают хвосты и украшают гриву, что можно использовать в этом дизайне.



У меня будет антропоморфный персонаж, поэтому я начинаю думать над тем, какая одежда будет на нем. Для начала подойдут классические высокие кеды с отчетливыми мысками, напоминающими копыта лошади.



Идея начинает обретать форму. Послушав несколько основанных на скандинавском фольклоре песен шведских групп, играющих тяжелую музыку, я понимаю, что могу превратить эту большую лошадь в фаната хеви-метала!



Лошадь может быть одета в джинсовый жилет со значками и нашивками ее любимых групп. Так часто одеваются поклонники хард-рока и металла, поэтому стиль и музыкальные вкусы этого персонажа сразу будут понятны.



Я делаю наброски человекоподобных рук с четырьмя пальцами, но таких, чтобы кисть все-таки чем-то напоминала лошадиное копыто.

ИЗМЕНЕНИЯ

Самыми большими изменениями в этой версии станут размер персонажа и степень антропоморфности. Персонаж превращается из крошечного четвероногого пони в гигантскую двуногую лошадь. Другие элементы, такие как окрас и заплетенная грива, можно легко перенести и в эту версию.

Оригинального пони придется сильно увеличить. Этот персонаж будет противоположностью предыдущей миниатюрной лошадке.

Из-за изменения пропорций персонаж станет более тяжелым и менее округлым. В этом дизайне будут преобладать прямоугольники, а не круги.



В новой версии конь будет стоять на задних ногах и у него появятся руки. Он должен вписаться в общество и уметь делать то, что делают люди.

В отличие от оригинала новый персонаж, как человек, носит одежду и обувь в определенном стиле, который отражает его вкусы и интересы.

ПЕРВЫЕ НАБРОСКИ

Этап создания эскизов начинается так же, как и при работе с первоначальным дизайном — с зарисовки нескольких случайных пятен, затем набросков поверх них и поисков интересных идей для дизайна. На этом этапе я держу в голове квадратные формы, так как у меня уже есть достаточно четкое представление о том, как будет выглядеть окончательный дизайн.



БАЗОВЫЕ ФОРМЫ

Выбранный эскиз — это непринужденный персонаж в толстовке с капюшоном, так как у него получились интересные пропорции, которые можно модифицировать. Чтобы подчеркнуть то, что он фанат

хеви-метала, я добавляю в этот дизайн куртку без рукавов и футболку с логотипом из другого эскиза.



Если дизайн пони был основан на округлых формах, то этот персонаж состоит преимущественно из прямоугольников и квадратов, поэтому он кажется крепким и сильным.

После нескольких эскизов и небольших корректировок я смягчаю некоторые линии и углы, чтобы персонаж выглядел дружелюбнее. Я хочу, чтобы он казался большим и крепким, но при этом достаточно мягким и безобидным.

Конечный силуэт добродушного гиганта мягкий и дружелюбный, как у пони, но с более квадратными мордой и телом, что делает его широкоплечим и сильным.

ДЕТАЛИ

Теперь, когда основной дизайн готов, я могу перейти к проработке одежды персонажа. Чтобы сделать его более похожим на рок-фаната, я беру некоторые детали из других эскизов, начиная с джинсового жилета с нашивками любимых групп. Мне пришла в голову идея, что он слушает группы, которые вдохновляются лошадьми, поэтому я придумала несколько логотипов с изображением подков, морковок и прочего. Я также добавляю серебряные украшения, вдохновленные скандинавским фольклором, и классические аксессуары поклонников хеви-метала, такие как пояс с шипами и браслеты.



Металлические аксессуары не только подчеркивают, что этот персонаж является рок-фанатом, но и отражают некоторое влияние скандинавского фольклора и троллей.



ПОЗЫ

Я исхожу из того, что в характер этого персонажа контрастирует с его внешностью, так же как у маленького жадного пони. С одной стороны, он такой мощный и почти пугающий, потому что большой. Вы можете представить, как он рычит и прыгает в толпе на рок-концерте! С другой стороны, он добродушный, милый и немного застенчивый. Я исследую позы, которые демонстрируют оба аспекта его личности.

Поношенная куртка с логотипами групп сразу показывает, что этот персонаж — фанат тяжелой музыки про лошадей!



Здесь персонаж изображен на концерте, и он в своей стихии — в динамичной позе он радуется, увидев на сцене свою любимую хеви-метал группу.



Эта поза показывает, что большая лошадь отзывчива и добродушна, чувствует близость к природе и ценит ее красоту.

СОВЕТ

ЧЕРПАЙТЕ ВОДОХНОВЕНИЕ В ЖИЗНИ

Иногда бывает трудно понять, с чего начать разработку совершенно нового персонажа. Мне нравится добавлять в проекты мелкие детали, вдохновленные наблюдением за реальными животными. Это помогает сделать персонажей более аутентичными.

Персонаж жадного пони на самом деле основан на крошечных пони, которых я видела в детстве, когда ездил верхом и ухаживала за лошадьми. В этом добродушном гиганте сочетаются черты реальных людей, которых я когда-то знала или встречала!

ТОН И ЦВЕТ

У этого персонажа тоже будет достаточно теплая цветовая палитра; это еще одна коричневая лошадка, похожая по цветовой гамме на предыдущую. Однако на этот раз я сделаю гриву и хвост темнее, чтобы он больше походил на металлиста. Тем не менее я хочу, чтобы его одежда по-прежнему была красочной, а не полностью черной или мрачной.



В первую очередь я экспериментирую с различными вариантами одежды, так как цвет самой лошади довольно прост. Эта комбинация — синие джинсы, синий жилет и красный свитер — создает самый эффектный баланс и подчеркивает более насыщенные и теплые тона.



ФИНАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН

В окончательном варианте новый персонаж существенно отличается от жадного пони. Однако их объединяет то, то они имеют две стороны личности. Такой контраст — отличный способ добавить глубины

дизайну, поскольку персонаж становится менее предсказуемым. Длинные волосы и одежда лошади сообщают о его музыкальном вкусе, а цветок и бабочки показывают, что он очень милый и совсем нестрашный!

