

SOMMARIO

Il fantasy prende vita	6
Strumenti del mestiere	8
Matite, inchiostri e colori	10
Come usare questo libro	12
La figura umana	14
Disegnare le teste	19

PROTAGONISTI DI AVVENTURE EPICHE 22

Spadaccino solitario	24
Orco imponente	28
ACCESSORI: Armi da guerra	32
Una misteriosa canaglia	36
ACCESSORI: Armatura fantasy	40
Tempio perduto	44
Elfo ramingo dei boschi	46
ACCESSORI: Disegnare varie corporature	50
Guerriero nano	54
ACCESSORI: Usare la prospettiva nelle scene	58

STORIA & MITO 62

Nobile samurai	64
Regina delle fate	68
ACCESSORI: Cavaliere solitario	72
ACCESSORI: Lupi di mare	74
ACCESSORI: Disegni dal passato	76

MOSTRI LEGGENDARI 78

Drago sputafuoco	80
Minotauro	84
Guardiano con le corna	88
Laboratorio di creature	92
Meraviglia alata	96
Sguardi feroci	98

GOTHIC HORROR 100

Maga	102
Signore dei vampiri	106
Trasformazione	110
L'animale familio	112

URBAN FANTASY 114

Investigatore dell'occulto	116
Sabotatrice misteriosa	120
Creatura evocata	122
La due ruote del mago	126



IL FANTASY PRENDE VITA!

Benvenuti nel mondo del fantasy! Dai racconti d'impresie immortali alle avventure steampunk, passando da magia gotica a urban mystery, ci sono molte avventure entusiasmanti da vivere.

Protagonisti di avventure eroiche

In questo libro imparerete a disegnare personaggi classici e moderni, oltre a creare i vostri eroi. Darete vita a favolose amazzoni, avventurieri armati di spada, pirati e regine delle fate, subdoli nani, nobili samurai e maghi urbani.



Spaventosi "cattivi"

Scoprirete come disegnare "cattivi" di ogni genere: maghi neri, signori dei vampiri, sinistri scienziati e streghe malvagie. Fate tesoro dei suggerimenti su come mettere in posa i personaggi, definire ambientazioni e dettagli degli abiti, disegnare tessuti, pellicce, decori e fiamme.

Cavalieri in battaglia

La maggior parte delle immagini di questo libro è basata sulla storia medievale europea. Per la vostra trama potrete prendere spunto da altre culture ed epoche della storia, magari la Cina medievale o le pianure del Nordamerica.



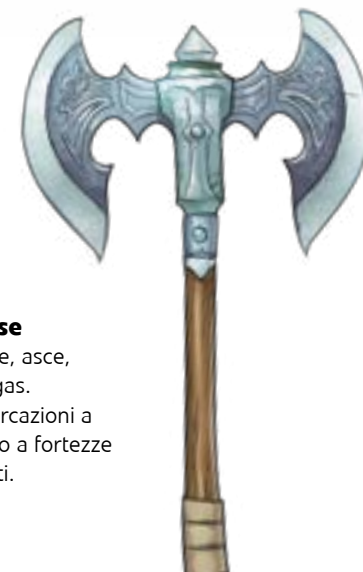
Incontriamo i mostri

Il fantasy è ricco di creature favolose, come draghi e orchi, ma anche di mostri mitici, ad esempio minotauri, demoni di fuoco, grifoni, chimere, ragni giganti e Medusa. Dotate di anatomie strane e caratteristiche ibride, ci si può sbizzarrire a volontà nella creazione di queste creature leggendarie.



Approfondite il background

Quali sono i componenti di un'armatura? Com'è tenuto l'arco da un arciere? Gli oggetti nel fantasy richiedono maggiori ricerche perché riguardano oggetti reali non più in uso in epoca attuale.



Armi e terre meravigliose

Armate eroi e cattivi con spade, asce, mazze o pistole alimentate a gas. Mandateli in battaglia su imbarcazioni a vela e spingeteli a dare assedio a fortezze fantastiche e rovine inquietanti.

SPADACCINO SOLITARIO

Prendete in mano la matita e disegnate un affascinante eroe che fa mulinare la spada in tutta la pagina.



1 WIREFRAME

Usando leggeri tratti di matita, disegnate una semplice figura stilizzata che indichi la posa dello spadaccino. Le spalle sono ad angolo retto con i fianchi, mentre la parte superiore del corpo è voltata, pronta a mulinare la spada.



2 FIGURA ARTICOLATA

Usate dei cerchi per indicare la posizione delle articolazioni. Il braccio sinistro dello spadaccino sembra più corto del destro poiché si allunga dietro il corpo. Disegnate un abbozzo di spada nella mano destra e un pugnale nella sinistra. Evidenziate la posizione degli occhi sul viso.

3 ANATOMIA

Date corpo alla figura, aggiungendo un busto rotondo e braccia e gambe muscolose. Definite i lineamenti, dando al vostro spadaccino uno sguardo determinato. Aggiungete le mani che impugnano l'elsa della spada e del pugnale.

SUGGERIMENTO

Disegnate con cura la mano che sorregge la spada. Guardate come le nocche seguono una linea curva. Se siete destrimani, vi sarà utile prendere spunto dallo schizzo della vostra mano sinistra che tiene un tubo davanti a uno specchio.



4 TRATTI FINALI A MATITA

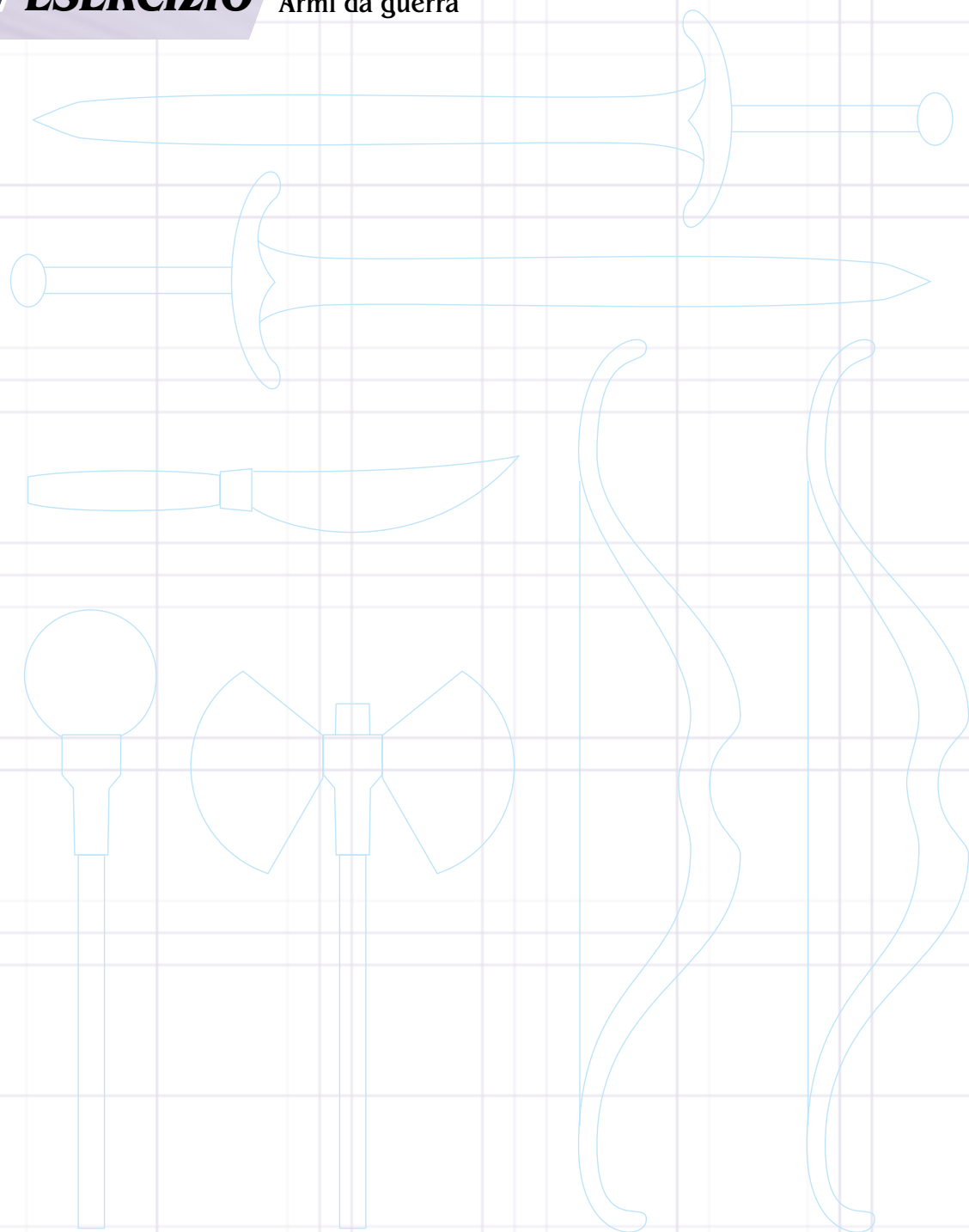
Fate dei tratti a matita più decisi, dando al vostro spadaccino capelli corti arruffati e la barba. Indossa una tenuta medievale: placche di metallo legate da cinghie di cuoio sopra vari strati di tessuto e una cotta di maglia.



5 COLORI

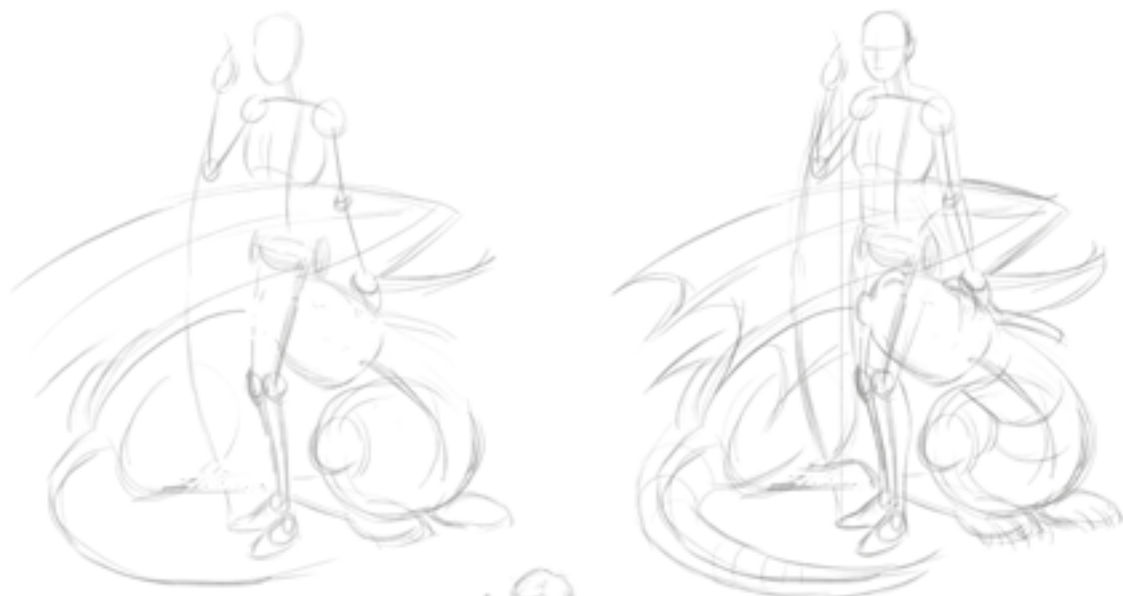
Quando sarete soddisfatti del risultato a matita, scegliete la gamma di colori che volete usare per la figura. Questo spadaccino indossa abiti color turchese e bordeaux con bordi dorati, abbinati allo stendardo del suo re, cinghie di cuoio marrone e parti metalliche argentate.





ELFO RAMINGO DEI BOSCHI

Anche se non ha molte armi, questo grintoso elfo ramingo dei boschi non è da sottovalutare. Raven Summerglade, forte e atletica, ha un'ottima mira con il suo arco. Sarebbe una vera follia sfidarla con il drago al suo fianco.



1 Per prima cosa abbozzate l'elfo, in posa rilassata eretta con l'arco in mano. Poi dedicatevi al corpo e alle ali del giovane drago.



2 Rendete più definito lo schizzo, aggiungendo le linee del corpo e degli arti dell'elfo. Date spessore alla coda e alla testa del drago, aggiungendo zampe munite di artigli e ali ripiegate.

3 L'elfo ha un viso grazioso e una pratica pettinatura alla maschietta. Aggiungete altri dettagli, come le dita sottili che impugnano l'arco e sono appoggiate sulla testa del compagno. Stabilite da dove arriva la luce e, se necessario, aggiungete delle ombre.



4 Sbizzarritevi ad aggiungere scaglie e protuberanze al drago. Completate l'abito dell'elfo con stivali con rifiniture di metallo, una cintura e una veste decorativa sopra la cotta di maglia. Dopo aver definito bene i tratti, si possono cancellare le linee guida.

5 Inchiostrate con cura sopra le linee a matita. Usate linee sottilissime per i lineamenti dell'elfo. Definite con la massima precisione e nitidezza ogni artiglio e protuberanza del drago. Non abbiate fretta! Ci sono molti piccoli dettagli di cui tener conto e non è proprio il caso di rovinare con la fretta tutto il vostro lavoro.



SGUARDI FEROCI

Per creare in modo semplice delle creature mostruose, aggiungete la testa di un animale feroce a una figura umana.



Uomo insetto

La testa di un insetto, quando è ingrandita, incute molto timore. Gli occhi composti, le antenne e la strana forma della bocca hanno un aspetto alieno. Aggiungete dei peli ispidi sulle spalle della figura umana per enfatizzare la combinazione insetto-umano.

Cinghiale umano

La testa di un facocero, dall'aspetto irregolare e con quattro zanne ricurve, è orribile a vedersi sopra le spalle di un essere umano. Questo personaggio deve avere un gran brutto carattere.

ESERCIZIO



6 **IMMAGINE DEFINITIVA**
Nell'immagine definitiva, la creatura emerge da un regno sconosciuto attraverso una nuvola di fumo. Sono stati aggiunti dei punti luce alla pelle per darle un aspetto antico e rugoso, mentre i tentacoli sono lucidi come quelli di una piovra.



ESERCIZIO

