

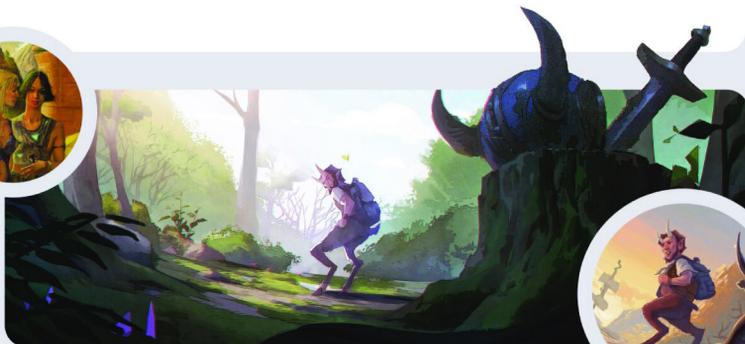


ZdtotalPublishing

Рисунок

От теории к практике

Мастер-классы по развитию чувства цвета, света, композиции
и отработке анатомии, перспективы, сторителлинга



РИСУНОК

ОТ
ТЕОРИИ

К
ПРАКТИКЕ

3dtotalPublishing

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва 2023

3dtotalPublishing

Электронный адрес:
publishing@3dtotal.com
Сайт: www.3dtotal.com

Основы искусства: Теория на практике
© 2021, 3dtotal Publishing. Все права защищены. Никакая часть этой книги не может быть воспроизведена или передана в любой форме или какими-либо электронными или механическими средствами без предварительного письменного разрешения издательства. Все иллюстрации, если не указано иное, принадлежат художникам. Все иллюстрации, не принадлежащие художникам, помечены соответствующе.

Были приложены все усилия, чтобы обеспечить правильность и актуальность ссылок и контактной информации. В случае обнаружения каких-либо ошибок, издательство с уважением перенаправляет читателей на сайт www.3dtotalpublishing.com для ознакомления с обновленной информацией и/или исправлениями.

Впервые опубликовано в Великобритании, 2021, издательством 3dtotal Publishing.

www.gutenberg.com.mt

Посетите сайт www.3dtotalpublishing.com, чтобы ознакомиться с полным списком доступных книг.

Управляющий директор: Том Гринвей
Руководитель студии: Саймон Морс
Ведущий дизайнер: Фиона Тарбет
Ведущий редактор: Саманта Ригби
Редактор: Мариса Льюис
Дизайнер: Мэтью Льюис







СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	6	Безглазые драконы	144
Симон Грюневальд		Эльдар Закиров	
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ	8	Аполлион	166
		awapqı (Анджела Ван)	
ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ	10	Чудеса на дне моря	186
Дэвин Корвин		Джулия Блаттман	
Зачем изучать основы?	12	Таинственный лес	208
Свет	14	Йевон Парк	
Цвет	18	Паучья Пещера	228
Композиция	22	Джеффри Эрно	
Перспектива	26	ГАЛЕРЕЯ	250
Анатомия	30	2:47 пополноччи	252
Нарратив	34	Кристофер Скоулз	
КРИТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ	38	Космос	256
Дэвин Корвин		Кристиан Райске	
ПРОЕКТЫ	52	Домик в лесу	260
Храм в Эдфу	54	Даниэль Романовский	
Дом Лэй		Мир грез	264
Ловец звезд	76	Леся Лукьяненко	
Майке Шнайдер		Предательство	268
Путешествие сердец	100	Тин Трунг	
Ахмед Рауи		Лачуга на болотах	272
Борец	122	Ритунджой Хазарика	
Йенс Классенс		ГЛОССАРИЙ	276
		СОВАТОРЫ	278
		УКАЗАТЕЛЬ	282

ПРЕДИСЛОВИЕ

Я рисую столько, сколько себя помню. Когда я была маленькой, я училась рисовать, копируя диснеевские и не только мультфильмы и комиксы, а со временем подседа на аниме и мангу. Мои учителя по рисованию пытались научить меня некоторым основам, но я мало что усвоила — рисование само по себе было достаточно сложным! Я помню, что почувствовала, когда начала учиться в художественной школе — я будто погрузилась в новый мир и впитывала информацию, как губка. Меня познакомили со многими основами: построением фигуры, композицией, светом и тенью. Я чувствовала, что делаю огромные скачки, что мои работы улучшаются — от очень статичных изображений до более насыщенных и глубоких сцен.

После учебы я начала работать в компании, производящей игры, где я приобрела важные рабочие навыки, например, как работать в команде. Мои иллюстрации продолжали постепенно улучшаться, но я чувствовала, что прогресс затормозил. Затем, спустя десять лет после начала учебы, я снова ощутила необычайный рост мастерства. Почему? Я начала обучать других людей основам рисования, которые знала сама. Каждую пятницу на Patreon я выкладывала tutorial, посвященный основным понятиям, для своих подписчиков, и это оказалось одним из лучших решений, которые я принимала.

Для того чтобы обучать других, мне пришлось заново изучать, исследовать и полностью осмыслить всю информацию; ранее эти знания были в значительной степени интуитивным. Возвращение к основам подтолкнуло меня к более глубокому изучению таких тем, как цвет и свет, в которых, как мне казалось, я не была так уверена, и я значительно улучшила свои познания в данных областях. Этот опыт научил меня всегда находить время для изучения чего-то нового и продолжать углублять уже имеющиеся знания. У меня всегда было хорошее творческое чутье, особенно когда речь шла о формах и органических структурах, но упор на фундаментальные принципы рисования никогда не перестает продвигать мою работу вперед и может помочь продвинуться и вам.

СИМОН ГРЮНЕВАЛЬД

Дизайнер персонажей и художник по визуальному развитию





ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ

Итак, вы только начинаете или же у вас уже есть какой-никакой опыт. Вы видели цветовой круг, слышали о полутонах и знаете, что у вашей картины должна быть точка фокуса. Возможно, вы чувствуете, когда иллюстрация получается хорошо, а когда нет, но не уверены, почему именно. Куда двигаться дальше? Как начать сочетать все ингредиенты, необходимые для создания одного-единственного удачного изображения?

Цель этой книги заключается не в том, чтобы обучить вас работе с конкретной программой для рисования или набором инструментов. Вместо этого она продемонстрирует вам, как критически мыслят различные художники в процессе создания изображения, и как вы можете улучшить свои работы, построив их на прочном фундаменте концепций теории искусства.

Независимо от того, уверены ли вы в своем понимании основ теории искусства, мы рекомендуем начать с главы **«Основные понятия»** (стр. 10), где Дэвин Корвин затрагивает ключевые темы и терминологию, повторяющиеся на протяжении всей книги.

Затем следует глава **«Критическое мышление»** (стр. 38), где Дэвин рассказывает о самосовершенствовании, лучших способах попрактиковаться, мотивации и осознанности, которые стоит запомнить для работы над лю-

бой творческой задачей независимо от вашего текущего уровня подготовки.

В главе **«Проекты»** (стр. 52) девять художников, работающих в различных стилях и техниках, концепт-художники, иллюстраторы и аниматоры, представляют девять пошаговых инструкций по созданию изображения. Каждое изображение — это ремейк старой работы: художник перерабатывает идею в соответствии со своим нынешним уровнем мастерства, применяя те знания теории искусства, которыми обладает на данный момент. Попутно вы увидите, как художники планируют ход иллюстрации с учетом основных художественных принципов, оценивают сильные и слабые стороны своей работы и выявляют ошибки и проблемы по мере их возникновения.

В **«Галерее»** (стр. 250) представлены шесть художников, работающих в различных стилях и обладающих разным опытом работы; каждый из них демонстрирует, как переделывает старое изображение. Загляните в эту главу, если требуется быстро замотивировать себя и вспомнить, как сильно все могут изменить несколько лет или даже месяцев практики!

Наконец, **«Глоссарий»** (стр. 276) — это удобный справочник, содержащий часто встречающуюся терминологию. Перелистните на эту страницу, если вы не знакомы с каким-либо термином или если вам нужно вспомнить, что он значит.

БОНУСНЫЕ СОВЕТЫ

Продвигаясь от одного tutorials к другому, вы будете находить цветные окошки с советами, подобные этому. Помимо того, что опытные эксперты в этой книге подробно рассказывают о процессе преобра-

зования иллюстраций, они используют эти окошки для подсказок, чтобы дать вам еще больше полезной информации, почерпнутой за время своего непрерывного обучения и самосовершенствования. Не пропустите их!







Основные понятия

ДЭВИН КОРВИН

Прежде чем приступить к выполнению учебных проектов, давайте начнем с обзора самой важной информации. В этой главе преподаватель рисования и профессиональный концепт-художник Дэвин Корвин проведет для вас экскурсию по основам искусства, которые необходимо знать всем.

Зачем изучать основы?

Что именно является основами живописи и рисунка? Ученики часто слышат мантру «Отрабатывайте основы!», повторяемую без дальнейших объяснений; она вызывает в воображении образы занятий до поздней ночи, когда нужно корпеть над пугающей грудой учебников по перспективе и анатомии, чтобы усвоить заумные знания.

На деле, к счастью, все намного проще и гораздо веселее. Живопись — это визуальный язык, а ее основные понятия — это его языковые средства: слова, которые мы выбираем, грамматика и синтаксис, которые мы используем. Любой может выучить новый язык, если достаточно погрузится в него и будет практиковаться. Можно добиться особо быстрого прогресса, если есть сильная мотивация общаться на этом языке.

Основная причина, по которой изучение основ может быть изнурительным и удручающим, — ложное представление о том, что их необходимо выучить, прежде чем вы сможете начать выражать свои собственные идеи. Это словно ставить телегу впереди лошади. Например, если вы, прежде чем попытаетесь создать картину с перспективой и анатомическим построением, сначала будете изучать книги по данным темам, не используя ничего в своей работе, то это будет равно чтению словаря с целью выучить иностранный язык, никто не ожидает особого успеха при таком подходе.

Не существует «продвинутых» принципов живописи и рисунка, основы и так настолько продвинуты, насколько возможно. Чем опытнее я становлюсь как художник, тем больше силы получаю от возвращения к основам и тем больше радуюсь тем возможностям, которые они предоставляют для работы и выражения.

Изучать рабочие процессы и способы, конечно, может быть полезно, но это ответы на вопросы другого художника, которые он, скорее всего, задавал на протяжении десятилетий, решая поставленные задачи. Изучая основы, а не процесс, вы получаете свободу и предвкушение неизвестности: у вас будут необходимые инструменты, чтобы выразить все, любую идею, которая у вас возникнет в будущем, любой интерес, охвативший вас в художественном путешествии. По мере того, как у вас будет зарождаться все больше идей и вы будете экспериментировать с тем, как их выразить, вы будете приобретать все больше инструментов в свой арсенал.

СВЕТ Страница 14

Ключевой фактор, который делает все наши предметы видимыми; форма и объем придаются с помощью света и тени.

ЦВЕТ Страница 18

Длина световых волн, воспринимаемых человеческим глазом, придает различные свойства поверхности объектов, которые мы видим.

КОМПОЗИЦИЯ Страница 22

Взаимосвязь между всеми элементами, которые мы выбираем для изображения на холсте, а также правила, которые могут помочь нам принять взвешенное решение.

ПЕРСПЕКТИВА Страница 26

Иллюзия трехмерной глубины на двухмерном холсте, достигаемая с помощью линии горизонта и точки схода.

АНАТОМИЯ Страница 30

Изучение форм, ориентиров и движений фигуры для создания убедительных и динамичных персонажей.

НАРРАТИВ Страница 34

Цель, которой служат все художественные основы, — создание истории или подтекста, которые вовлекают зрителей в создаваемые нами сцены.

Основы в действии (напротив):

Эта картина демонстрирует, как используются некоторые ключевые художественные основы. В зависимости от сюжета или от цели проекта, могут быть задействованы другие аспекты, например, анатомическое построение для создания персонажа крупным планом. Мы рассмотрим больше примеров в этом разделе.

СВЕТ:

Солнечный свет используется для создания графических форм, при этом объем передается с помощью света, а тени остаются плоскими.

НАРРАТИВ:

Нарратив — загадочный и открытый для интерпретации контраст цветов костюмов используется, чтобы разграничить фигуры и предложить зрителю более масштабную историю.

КОМПОЗИЦИЯ:

Тут используется треугольная композиция, где фигуры, расположенные в нижней части изображения, уравновешены статуями в верхней части.

ЦВЕТ:

Белый солнечный свет позволяет достичь ярких цветов одежды, травы и цветов, а также сильно подчеркивает различия материалов. Голубой свет неба и теплый, «отраженный» от земли, заполняют тени.



Свет

Свет преворяет волшебство живописи в жизнь: он сводит все сложные вещи, которые мы знаем о предмете, к простым, воспроизводимым формам. Изобразив отношения, которые видим, мы можем создать иллюзию объема на плоской поверхности.

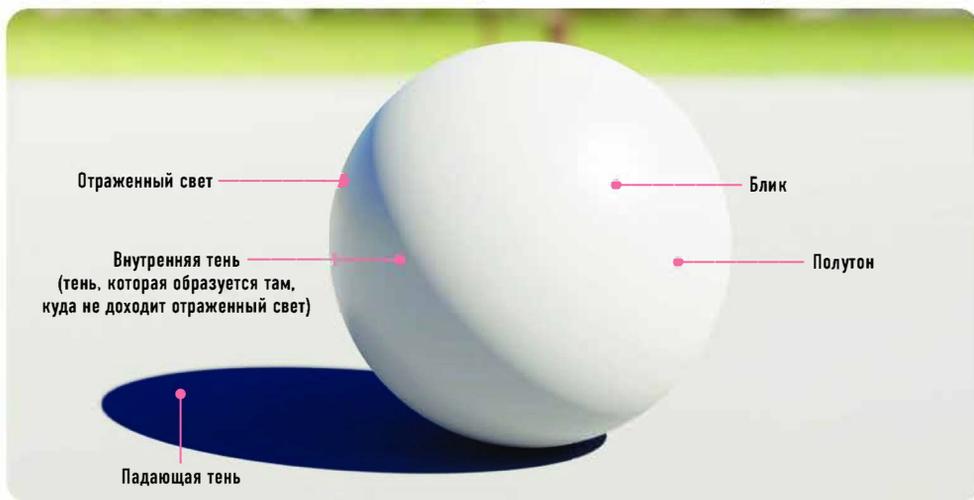
В качестве примера представьте классический портрет. Если рассматривать модель на уровне различных концептов, то мы можем проанализировать разные составляющие: структуру лица и его плоскости, лежащую в основе анатомию, то, что нас может заставить почувствовать выражение лица, но как только над персонажем включается направленный яркий свет, то остается только взаимодействие света и тени, которые мы можем написать.

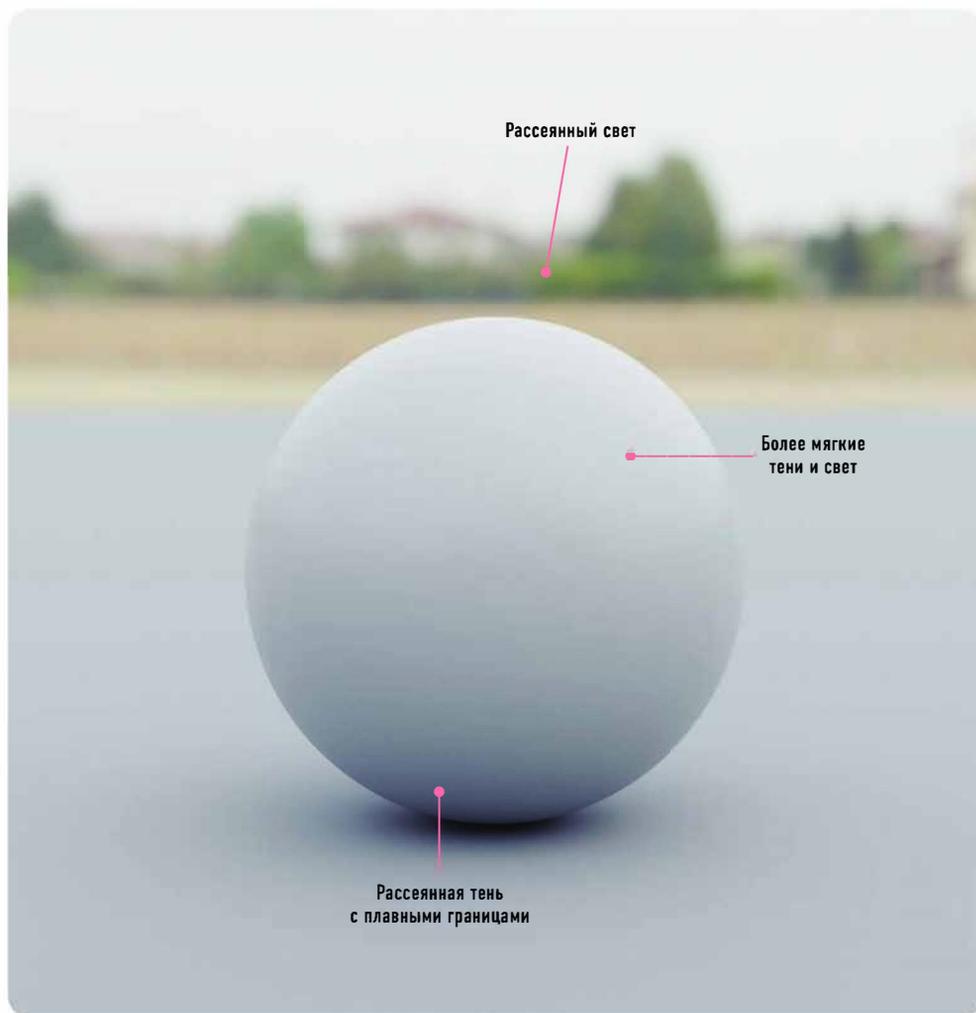
Это оптическая сторона живописи: визуальный образ, который появляется на нашей сетчатке, когда свет попадает в глаз. Эта необработанная информация проходит через множество органов чувств, которые ее анализируют. Например, наше чувство осязания сообщает нам о твердости предметов и нашем положении относительно них, что позволяет нам успешно ориентироваться в пространстве. Невозможно полностью разделить эти чувства — они являются основополагающими для человеческого восприятия. Подумайте о карте, которую вы просматриваете в интернете: на нее од-

новременно наложены такие слои информации, как данные о дорожном движении, спутниковые снимки и параллельно появляющиеся ориентиры — все это части большого целого.

Художественные учебные заведения предпочитают сосредоточиться строго на том или ином, игнорируя контекст. Это ограничивает инструменты, которыми располагает художник. Как следствие, сужается круг идей, которые у него могут быть или которые он может выразить. Другие же учебные заведения изобразительного искусства, например художественные студии, полностью сосредоточены на воспроизведении оптического изображения (светотеневого рисунка) именно в том размере, в котором его видят. Одновременно с этим большинство учебных программ по любительскому творчеству фокусируются только на создании изображений на основе идей. Как правило, живопись опирается на тот или иной подход в зависимости от склонностей художника, но, изучив концепции, лежащие в основе обеих методик, мы сможем раскрыть все возможности художественного языка.

Свет — это то, что позволяет использовать оптическую сторону живописи в полной мере. Все, что мы видим, становится таковым благодаря тому, как объекты по-разному отражают свет по отношению к нашим глазам. Без света мы бы получали информацию только с помощью других органов чувств.



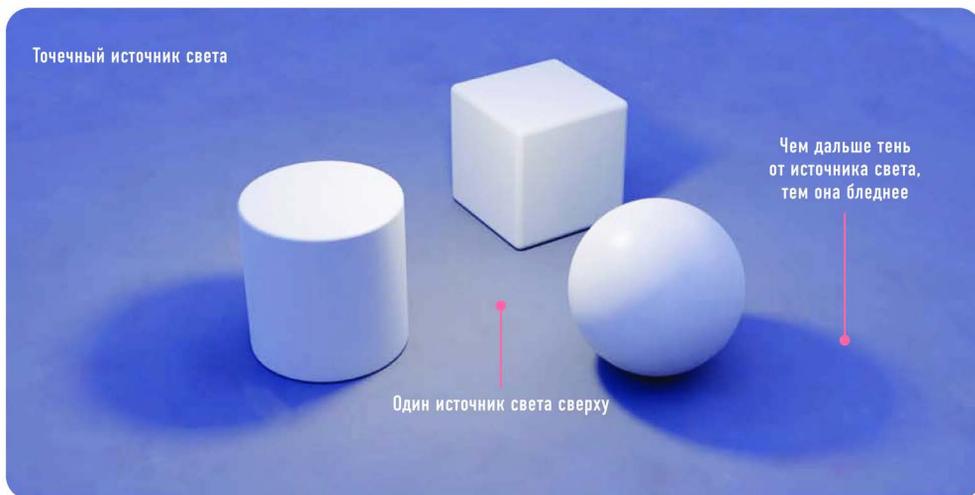
**Свет передает форму (слева):**

Эти составляющие света и тени — эффективные инструменты для передачи объема. Сторона, на которую падает яркий солнечный свет, состоит из полутонов и бликов. Отраженный свет и внутренняя тень, куда не попадают ни основной, ни отраженный свет, составляют теневую сторону. Падающая тень — область, закрытая от света сферой.

Рассеянный свет (сверху):

Когда у вас есть крупный источник света, области, до которых свет не может добраться, становятся менее четкими, что приводит к появлению мягких, рассеянных теней. В обычный солнечный день на объект влияет как основной яркий солнечный свет, так и рассеянный вторичный свет от неба.





Построение света и тени (слева):

Яркость в живописи — это мера света: чем больше света, тем выше яркость. Благодаря контрастности мы можем создавать различные формы, а затем по-разному их размещать, чтобы выстроить композицию. Научная сторона живописи позволяет существовать ее абстрактной стороне. Во время работы над данной картиной я пришел к этим формам, размышляя о направлении света и его взаимодействии с каждой плоскостью.

Типы источников света (сверху):

Знание разницы между «точечными» и «направленными» источниками света необходимо, чтобы создавать убедительное освещение. Точечные источники света, такие как лампочки, исходят из одной точки в пространстве, и их интенсивность уменьшается по мере увеличения расстояния. Этот эффект известен как спад. Направленный свет, например, свет от солнца, распространяется по параллельным линиям, и его интенсивность не уменьшается по мере увеличения расстояния до источника света.

Цвет

Цвет — это то из основных понятий в живописи, которое так часто кажется ученикам наиболее захватывающим и впечатляющим. В то же время, однако, цвет часто кажется слишком загадочным предметом для четкого понимания и изучения.

Цвет привлекает наше внимание, исключая иногда все остальное, но произведенный им эффект всецело зависит от второстепенных параметров, таких как яркость и правильное построение. Как следствие, косвенное изучение цвета может быть полезным, поскольку выводы о том, какие области работы необходимо улучшить, часто ошибочно относятся к проблемам с цветом. Часто лучше сосредоточиться на других, более фундаментальных темах, и в результате улучшится цветовая составляющая.

По той же причине, по которой цвет особенно интересен, можно сильно запутаться, изучая эту тему: она включает в себя строгие научные понятия, такие как физика длин световых волн, химия материалов, отражение, а также эмоционально-интуитивные понятия, такие как художественная концепция, настроение и чувства. Термин «теория цвета» в разговорной речи используется для обозначения обоих этих аспектов, поэтому полезно отделить физику цвета, которая дает нам живописную палитру, от художественной концепции, когда мы используем эту палитру, чтобы передать идею.

Цвет — то основное понятие в живописи, от которого она больше всего зависит: когда вы работаете с цветом, вы при этом принимаете решения относительно всех остальных художественных основ. Представьте, что вы рисуете синим маркером по листу бумаги. Этот синий цвет имеет конкретное значение на шкале от светлого к темному, также у линии, которую вы провели, есть определенная форма. Когда вы пишете работу полностью в цвете, вам приходится одновременно принимать решения и по поводу яркости, и по поводу формы, что значительно усложняет процесс. Простое использование линий или оттенков серого может стать хорошим способом, чтобы заложить прочную основу для дальнейшей работы с цветом.

Цвет существует только в нашем восприятии. В действительности цвета, которые мы видим, — это просто различные длины волн света. Свет — это энергия, и эта энергия существует в диапазоне от очень высоких до очень низких частот; также этот диапазон известен как электромагнитный спектр. Мы

способны воспринимать только узкую полосу этого спектра, называемую видимым светом (см. стр. 20). Эта световая энергия исходит от источника, взаимодействует с объектами, отражается различными способами и попадает в наш глаз, что позволяет нам ее увидеть. Благодаря своему уникальному биологическому строению, такие животные, как раки-богомолы, способны видеть гораздо шире, за рамками этой энергетической зоны, которая нами воспринимается как цвет.

Спектр видимого излучения — это то, из чего состоит «цветовой круг», который мы используем в искусстве. Самый низкий диапазон частот видимого света мы воспринимаем как красный цвет, а самый высокий — как фиолетовый; когда излучения с этими длинами волн смешиваются, наш мозг говорит, что мы видим розовый цвет. Это восприятие позволяет перевести диапазон энергии в цветовой круг, который мы используем в художественных программах, как показано на странице 20.

Разнообразие материалов и их взаимодействий создает различные и удивительные проявления цвета, которые мы видим в окружающем нас мире. Чтобы воспроизвести эти взаимодействия, нам необходимо знать три характеристики цвета: оттенок, насыщенность и яркость. Оттенок — это длина световой волны, насыщенность — частота длины волны, а яркость — какое количество света присутствует. Сочетаясь, эти параметры создают светлые или темные цвета, приглушенные или яркие.

Как только мы поймем, как все взаимодействует, и сможем воспроизвести это на плоской поверхности с помощью таких параметров, как оттенок, насыщенность и яркость, мы можем начинать размышлять о более чувственных аспектах цвета. Эти чувственные аспекты все еще регулируются осязаемыми принципами, такими как группировка, контраст и пропорции, но они обладают ослепительным эффектом, поражающим нас, когда мы смотрим на картины, в которых умело использованы эти принципы, чтобы передать великую идею.

Цветовые отношения (справа):

Цвет — это результат того, как наш мозг воспринимает различные длины волн света. Изучая взаимодействие между светом и материалами, а также наше восприятие этих взаимодействий, можно воссоздать эти отношения в наших картинах. Помимо физических аспектов цвета, важно и то, как мы работаем с полученными цветами, создаем композиции и рисунки, сопоставляя и противопоставляя их в различных пропорциях.

ТЕМНЫЙ/СВЕТЛЫЙ:

Небольшая темно-зеленая часть
фона противопоставляется
широкой ярко-зеленой
плоскости земли

ЦВЕТОВАЯ ГАРМОНИЯ:

Использованы комплементарные
цвета, а также теплые
и холодные оттенки (зеленый
противопоставлен красному,
холодные оттенки — теплым)



Спектр видимого излучения

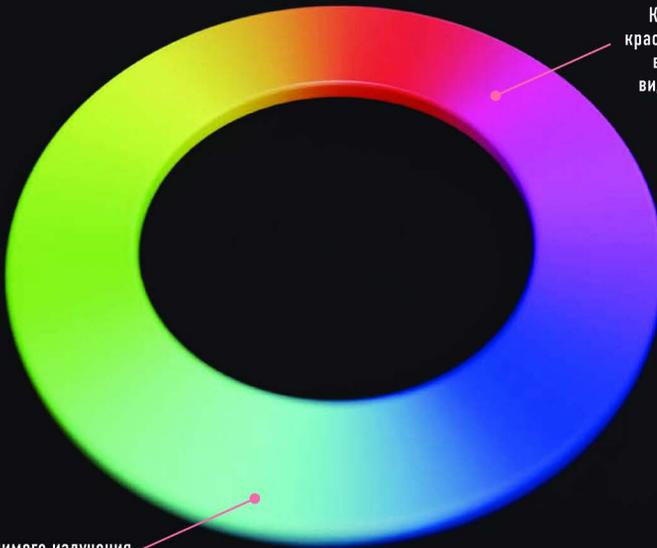
Диапазон цветов, видимых человеческим глазом, визуально представлен как линейная полоса



Цветовой круг

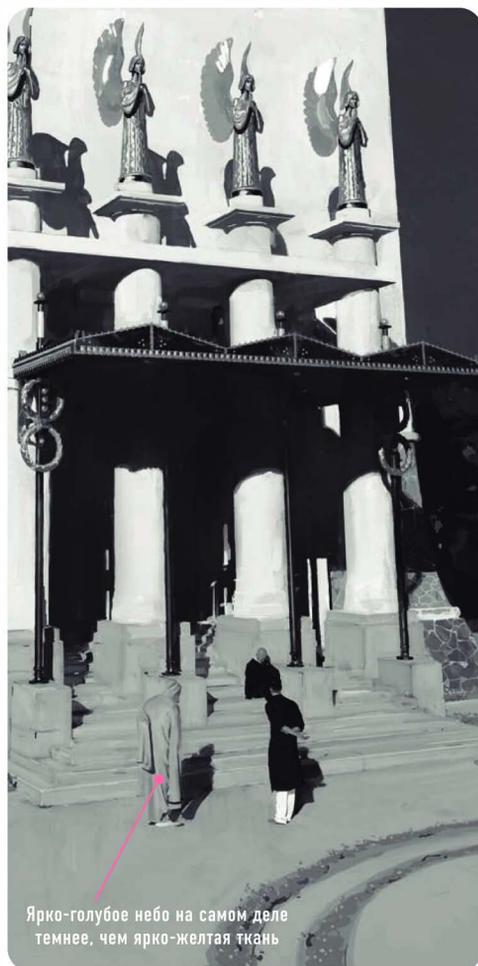
Спектр видимого излучения обычно используется художниками в виде цветового круга

Когда длины волн красного и фиолетового встречаются, мы видим розовый цвет



Спектр видимого излучения:

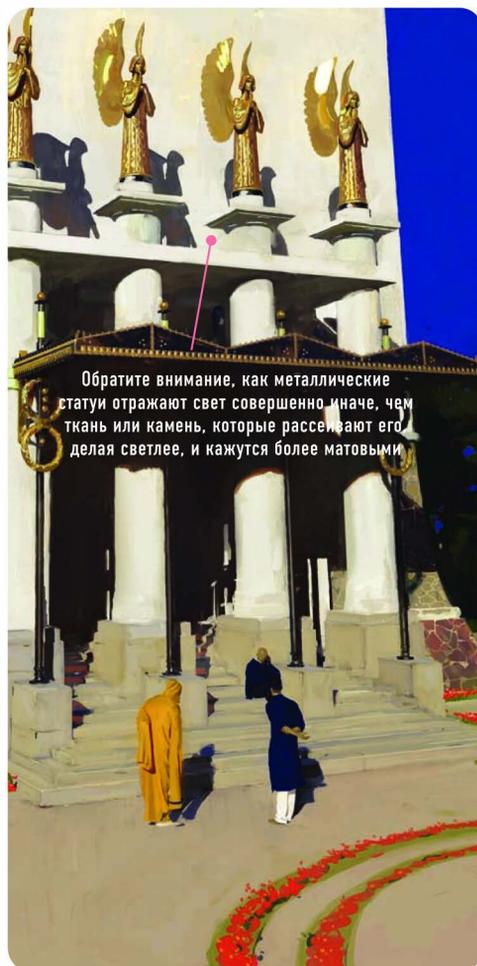
Спектр видимого излучения — это узкая полоса энергии, которую наш мозг воспринимает как цвет. Длины волн за пределами красного цвета называются инфракрасными, а за фиолетовым на другом конце — ультрафиолетовыми. Эта полоса образует цветовой круг, при этом наш мозг воспринимает смесь красных и фиолетовых волн как розовый цвет.



Ярко-голубое небо на самом деле темнее, чем ярко-желтая ткань

Разберитесь с яркостью (сверху слева):

Цвет — это яркость: если вы правильно определили цвет, то яркость также должна быть верной по определению. Различные цвета имеют наибольшую интенсивность при разной яркости. Сравните черно-белую версию этой картины с цветной. Ярко-синее небо — темное, ярко-желтая ткань — светлая, а ярко-красные цветы — где-то посередине.



Обратите внимание, как металлические статуи отражают свет совершенно иначе, чем ткань или камень, которые рассеивают его, делая светлее, и кажутся более матовыми

Свойства материалов (сверху справа):

Наиболее заметна разница материалов, когда речь идет о различиях между металлами и неметаллами. Металлы отражают весь свет от своей поверхности, в то время как у неметаллов свет рассеивается по ней. Некоторые длины волн поглощаются, а другие отражаются, в результате чего предметы приобретают различную окраску. Такие металлы, как золото, приобретают свой цвет по другой причине: из-за неравномерного возбуждения электронов светом.

Композиция

Когда я изучала композицию, мне казалось, что это ряд эзотерических формул. Это напоминало мне изучение математических вычислений, и, безропотно сдавшись, я решила, что придется найти другой способ стать художником, не постигнув ее секретов. Однако композиция на самом деле включает в себя все остальное в живописи. Каждое художественное решение, которое вы принимаете, и есть композиция. Создавая композицию, мы принимаем решения о взаимоотношениях предметов. Так это звучит гораздо менее пугающе.

Когда музыкант сочиняет песню, он делает то же самое: решает, на каком расстоянии друг от друга должны находиться ноты и через какой промежуток времени должен звучать следующий звук. Музыка выстраивается с помощью композиции, так же как и произведение изобразительного искусства. Каждый раз, когда вы, собираясь рисовать, касаетесь карандашом бумаги, вы принимаете решения, как должны выстраиваться взаимоотношения предметов, таким образом создавая композицию. Длина линии, то, как она соотносится с краями листа бумаги, как вы располагаете следующую линию по сравнению с предыдущей. Все это — композиция, и если художник осознает, что она повсеместна, то может с уверенностью овладеть ее силой и использовать намеренно.

Когда рисунок, цвет, яркость и другие элементы живописи просты и организованы в группы, эти группы могут быть расположены в различных пропорциях. Пропорции — это основа композиции, и они передают различные чувства. Возможно, вы слышали о «правиле третей», когда изображение равномерно делится на трети по вертикали и горизонтали, а важные фокусные точки располагаются там, где эти части сходятся. Правило третей, как и любой другой композиционный принцип, — это всего лишь инструмент, создающий определенный эффект. Если расположить основную часть изображения ближе к одной стороне, но не слишком

близко к краю холста, чтобы не создавать ощущения дискомфорта, то получится сбалансированный, но все же динамичный контраст между крупными и маленькими областями. Это создает ощущение движения, тогда как симметричное деление пополам производит более статичное впечатление.

Композиция — это также то, как мы намеренно перемещаем взгляд зрителя по картине. Наиболее контрастные области создают фокальные точки, и может существовать иерархия фокальных точек, собранных в различные фигуры. Подобно созвездиям, эти точки могут быть выстроены в зависимости от соотношений друг с другом и с краями холста. Треугольники, квадраты и окружности — распространенные способы расположения фокальных точек, позволяющие удерживать движение взгляда по холсту и не дающие ему выйти за пределы картины полностью.



Композиция фигур (сверху и справа):

Каждый выбор, который вы совершаете, создавая изображение, является композицией. Если вы делаете набросок, нарисуйте раму и подумайте о соотношении ее длины и ширины. Затем продумайте, как последующие принятые вами решения связаны с этим первоначальным выбором. Свет на изображении создает формы, и эти формы можно расположить так, чтобы передать идею.

КАСАТЕЛЬНЫЕ ЛИНИИ

Студентов, изучающих композицию, часто учат не только использовать правило третей, но и избегать касательных линий любой ценой. Касательные линии, когда два элемента на разных плоскостях сливаются в одну точку в двумерном пространстве, делают изображение плоским и создают путаницу относи-

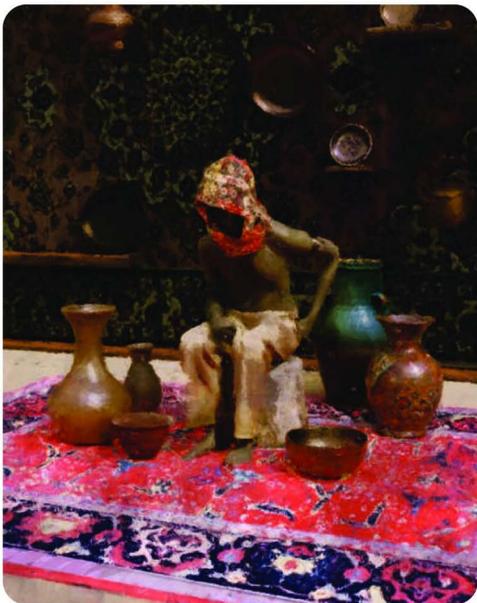
тельно глубины: например, когда объект на заднем плане касается края фигуры на переднем плане. Касательные не могут четко передать, как объект отступает в пространстве, но если ваша цель — создать необычное ощущение при просмотре изображения, то они могут отлично подойти для выражения вашей идеи.



РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЯРКОСТИ:
Светлые и темные области
на этом изображении
скомпонованы таким
образом, чтобы интриговать
зрителя и создавать
определенную атмосферу



Динамичное размещение объектов и определенные пропорции светлого и темного не дают этому квадратному холсту быть статичным



Объекты выстраивают едва уловимый круг, заставляя зрителя сосредоточиться на персонаже

Создание динамичных квадратов (сверху):

Квадратная композиция одинакова как по ширине, так и по высоте. Если вы не хотите, чтобы получившееся изображение было статичным, то можете использовать различные пропорции, чтобы разнообразить его внутри таких рамок. Обратите внимание на соотношение прямых и изогнутых линий, а также светлых и темных участков.

Обрамление ключевых областей (снизу):

Распространенный и эффективный прием — использование фокальных точек для создания внутри картины формы, которая перемещает взгляд зрителя по изображению. На данном примере круглую форму создают керамическая посуда и тарелки на стене.



Фокальные персонажи
сгруппированы на пересечении
динамических линий холста

Правило третей:

Правило третей — это художественное средство, которое использует силу соотношения крупных и малых областей. Это не то правило, которое следует применять в каждой работе, поэтому попробуйте поразмыслить о других соотношениях, передающих различные эмоции, и когда уместно их использовать, чтобы воспроизвести определенную идею, например, чтобы создать ощущение тревоги, стоит разместить объекты теснее друг к другу.

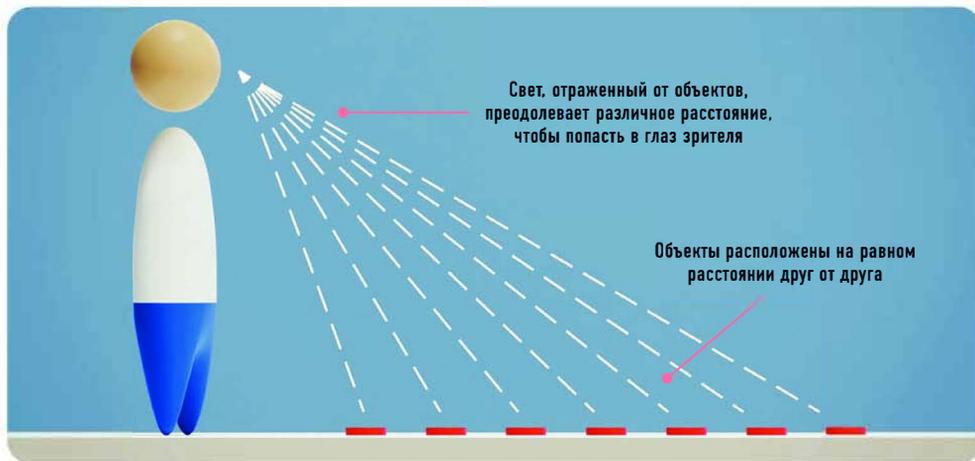
Перспектива

Линейная перспектива — набор художественных средств, который помогает нам достичь иллюзии трехмерного пространства на плоской двухмерной поверхности. Перспектива — подраздел рисования, связанный с размещением фигуры в пространстве по отношению к определенной точке зрения. Перспектива существует по той же причине, по которой мы видим яркость, цвет, материалы и вообще любое изображение: свет исходит от источника, отражается от объектов и попадает в наш глаз. Представьте, что перед вами дорожка из хлебных крошек, и все они находятся на равном расстоянии друг от друга. Если посмотреть на них прямо сверху, то будет легко увидеть, что они равноудалены друг от друга. Но если смотреть на них с уровня глаз, то кажется, что расстояние между крошками уменьшается по мере их удаления от нас. Это происходит потому, что углы световых лучей по отношению к нашему глазу становятся круче и ближе друг к другу.

Если мы посмотрим в окно и проследим за тем, что видим, мы получим точный рисунок в перспективе без необходимости размещать «точки схода» или выстраивать формы в пространстве. Чтобы получить правильный перспективный рисунок, основанный на воображении, или добавить вымышленные объекты к уже существующему изображению окна, нам необходимо знать основные художественные средства перспективы. Наиболее распространенными являются перспектива

с одной точкой схода, с двумя и тремя точками схода. То, как зритель взаимодействует с объектом, например, смотрит он прямо или под углом, определяет, какая перспектива лучше всего подходит. Это может зависеть от того, где стоит зритель, снизу или сверху он смотрит, а также повернул ли сам объект, поднят ли выше или опущен ниже линии горизонта, которая находится на уровне глаз зрителя. Различные виды перспективы также влияют на то, какие эмоции вызывает изображение и его композиция. Использование разного количества точек схода — точек, по направлению к которым удаляются линии изображения, — может создать совершенно иные эффекты. Перспектива с одной точкой схода с ее горизонтальными параллельными линиями может создать ощущение порядка, в то время как перспектива с тремя точками схода со всеми ее контрастами углов и кривых может производить гораздо более драматичное впечатление.

Линейная перспектива — отличный пример того, как то, что мы знаем о предмете, влияет на то, что мы видим. Точно так же, как когда выучиваешь новое слово, начинает казаться, будто слышишь и видишь его везде, изучение системы перевода трех измерений в два позволяет увидеть ошибки перспективы, которые мы бы в противном случае не заметили. Средневековое рисование не соответствовало строгой линейной перспективе, потому что она еще не была открыта, хотя художники пытались перевести три измерения в два и, вероятно, считали, что их изображения передают



ощущение пространства настолько хорошо, насколько они могли представить. Точки схода и наложения существовали, но они не подчинялись каким-либо последовательным правилам, завязанным на одном зрителе. Такой подход можно рассматривать так: несколько точек зрения наложены на одно изображение, а единая перспектива отсутствует. Для художников, более склонных к экспериментам, таких как Пикассо, этот способ идеально подходит для достижения их уникальных целей, еще раз демонстрируя, что художественные основы — это набор инструментов для выражения идеи.

Удаляющиеся объекты (слева):

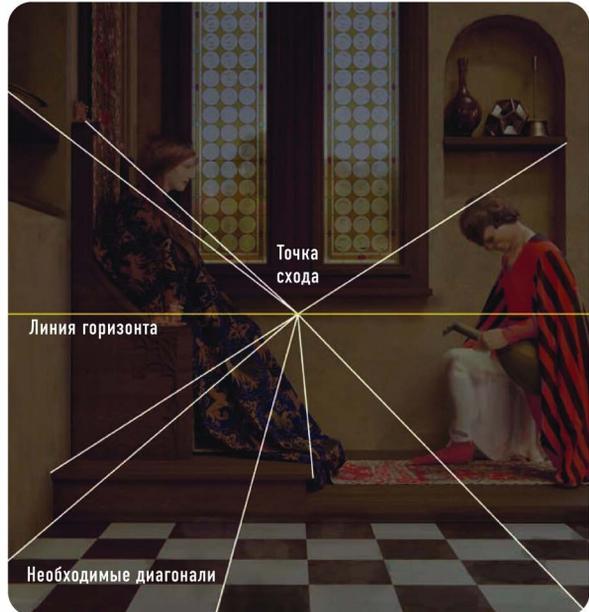
Мы видим в перспективе из-за углов, под которыми свет достигает нашего глаза. По мере того, как угол отражения света становится круче, расстояния между линиями становятся меньше. Вот почему объекты, которые равноудалены друг от друга, если смотреть на них сбоку или сверху, начинают быстро отдаляться, если смотреть на них в перспективе.

Одна точка схода (на этой странице):

Перспектива с одной точкой схода возникает, когда объекты изображения рассматриваются параллельно плоскости картины (плоскость холста, обращенная к нам, будто окно, направленное на место действия). Объекты удаляются по направлению к одной точке на горизонте — точке схода. В композиционном смысле получающиеся прямые вертикали и горизонталь могут помочь передать ощущение неподвижности.

ДРУГИЕ ВИДЫ ПЕРСПЕКТИВЫ

Введение четырех или более точек схода помещает нас в царство криволинейной перспективы, которая воспроизводит эффект прямых лучей света, падающих на изогнутую поверхность сетчатки глаза. Получающееся изображение, изгибаясь в нескольких направлениях, производит эффект, который часто называют «рыбьим глазом».



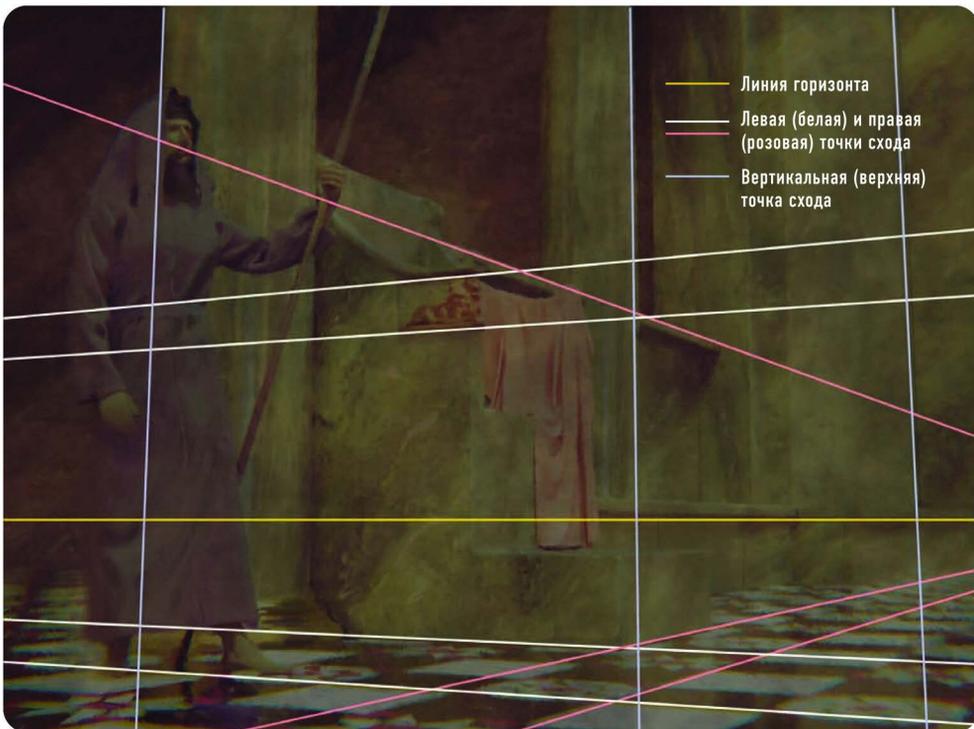


Сложнее (на этой странице):

Перспектива с двумя или тремя точками схода возникает, когда взгляд на объекты не параллелен плоскости изображения. В этой картине использована перспектива с тремя точками схода — слева, справа и сверху для всех вертикальных и горизонтальных линий. Точки схода находятся далеко за пределами холста, придавая едва уловимый эффект натуралистичности. Низкая линия горизонта означает, что мы смотрим на происходящее снизу вверх, — это создает ощущение драматизма.

Горизонт вне холста (справа):

Линия горизонта находится на уровне глаз зрителя, смотрящего на картину. Размещая ее за пределами холста, мы создаем необычные эффекты — в данном случае, зритель будто смотрит на происходящее сверху. Если линия горизонта находится ниже холста, то создается эффект, будто вы смотрите на небо.





Анатомия

Анатомия, как и перспектива, является важным аспектом рисования. И так же, как и в случае с перспективой, существуют аспекты основ анатомии, которые связаны с тем, что мы знаем о человеческом теле, а также с тем, как мы видим его и какие формы получаются в результате под источником света.

Чем лучше мы понимаем, как устроено человеческое тело, тем лучше можем создавать визуальные формы. Например, чтобы нарисовать самолет, который вы видите перед собой, не нужно ничего знать о том, как он устроен. Однако если бы вы в этом разбирались, могли бы придумать способ создать более уверенное и выразительное изображение самолета, без сомнений изменять пропорции, чтобы лучше проработать художественную идею, а также исследовать жизнеподобные варианты построения, включая игру с пропорциями.

Анатомия позволяет нам не ограничиваться формами, которые мы видим перед собой. Если человеческое тело движется или движется свет, который делает его видимым для нас, формы, получающиеся в результате, полностью меняются, а это значит, что вам не поможет, если вы просто запомните расположение этих «теневых» форм. При наличии прочных структурных знаний модель может смещаться естественным образом, и как художники мы можем компенсировать это, поскольку выстраиваем фигуру в замкнутом мире нашего холста. Опираясь на глубокие познания анатомии, мы можем быть внутренне последовательны в этих решениях.



В рамках анатомии существует множество подразделов, посвященных кинематике движения; работе скелетной и мышечной систем, включая все разнообразные виды суставов; трехмерной плоскостной структуре, которая помогает нам узнать, как свет влияет на форму; конечному результату, когда более мелкие элементы линии и тона подчиняются более обширной идее движения; системе пропорций и различным способам их использования для демонстрации характера; и, наконец, абстрактному построению всех получающихся в конечном итоге двумерных форм, возможному благодаря этим анатомическим знаниям.

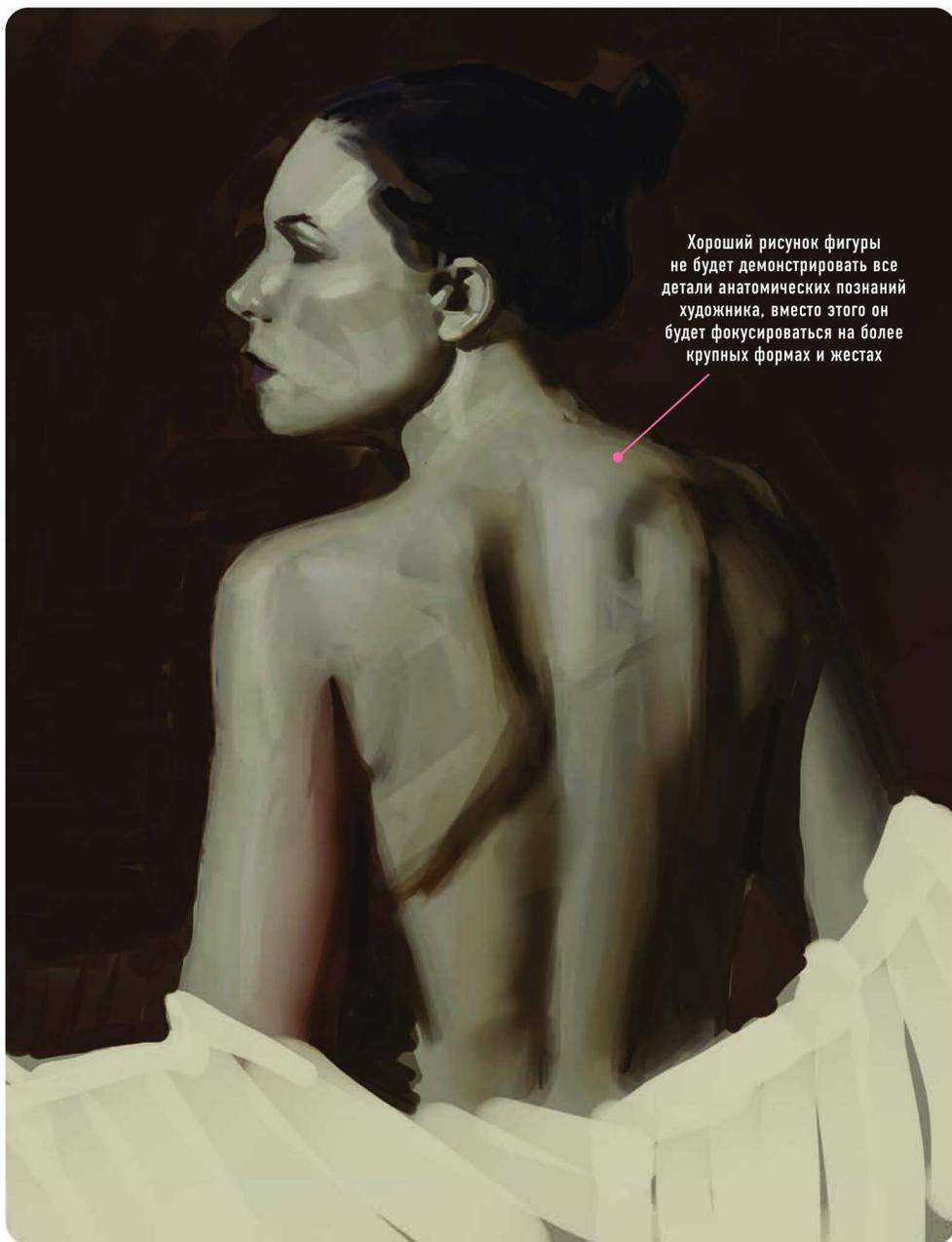
Полезно знать разницу между анатомическим наброском и рисованием фигуры, поскольку это разные сферы. Художественный анатомический набросок требует изучения скелетных ориентиров, того, откуда начинаются различные скелетные части, а также мышечных вставок, но невозможно создать привлекательный рисунок фигуры, основываясь только на этих знаниях. Если иметь за спиной лишь такую теоретическую базу, рисунки будут выглядеть просто как демонстрация этих знаний, при этом части будут не связаны с целым, и все будет выглядеть неестественно. В свою очередь изображение фигуры учитывает более широкие идеи. Рисунок фигуры включает в себя способность думать о ней как о простой форме. На успешном рисунке фигуры глубокие анатомические познания художника часто не выставляются напоказ. Может потребоваться быть сдержанным, чтобы не быть навязчивым и чтобы анатомические детали соотносились с целым, но это того стоит — так вы сможете передать с помощью фигуративного искусства более важные идеи.

Анатомический набросок (слева):

Анатомический набросок мышц руки. Полезно разбирать референсы, чтобы понять, что же происходит под двумерными внешними формами изображения. Изучайте анатомию по разным источникам, а также проводите собственные исследования.

Рисование фигуры (напротив):

Изучение анатомии используется как основа для более целостной практики рисования фигур. Глубокие знания о том, как устроено человеческое тело, могут внести свой вклад при изображении более широких ритмов и жестов на картине, созданной с определенной целью.



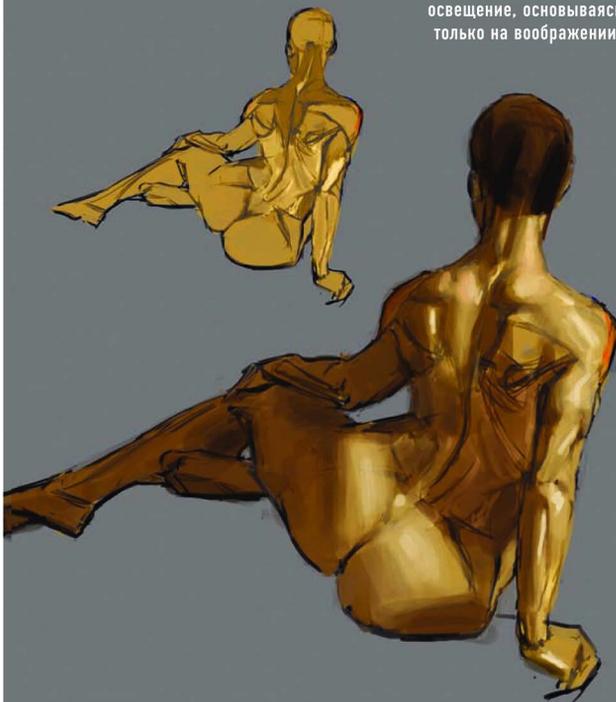
Хороший рисунок фигуры не будет демонстрировать все детали анатомических познаний художника, вместо этого он будет фокусироваться на более крупных формах и жестах

Сведение анатомии
к простым формам



Практика создания
ментальной модели
фигуры

Пробуйте подсвечивать
основные формы до тех пор,
пока вы не сможете создавать
освещение, основываясь
только на воображении

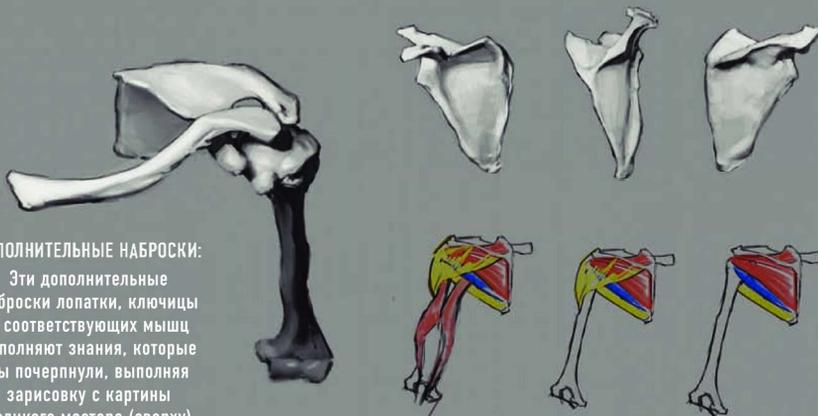


**Построение форм
(на этой странице):**

Эти различные анатомические наброски сосредоточены на построении форм. Практикуясь в построении с помощью простой ментальной модели человеческой фигуры, состоящей из цилиндров и кубов, можно научиться в дальнейшем правильно соотносить более мелкие формы с целым. Можно также подсвечивать эти простые формы, чтобы в итоге создавать собственное направление света без необходимости копировать референсы.

**Сочетайте изучение работ
великих мастеров и соб-
ственные поиски (сбоку):**

Изучайте работы великих художников, чтобы узнать, как они успешно передавали сложность человеческой фигуры. Это зарисовка, выполненная с картины Леона Бонна «Иов» (1880), и последующий набросок некоторых плечевых костей и мускулатуры; изучая соответствующие кости и мышцы, можно проанализировать, что происходит под поверхностью кожи.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАБРОСКИ:**

Эти дополнительные наброски лопатки, ключицы и соответствующих мышц дополняют знания, которые вы почерпнули, выполняя зарисовку с картины великого мастера (сверху)

Нарратив

Нарратив — та художественная основа, которую поддерживают все остальные. Какова идея вашей картины, и как ее лучше всего выразить? Изучение теоретической стороны живописи, понимание того, как устроен окружающий нас мир, являются необходимым условием. Эти знания упрощаются до элементов, из которых мы можем составить картину. Затем эта композиция должна поддерживать сюжетную идею произведения. Свет, цвет, композиция, перспектива, анатомия — все эти художественные основы полезны только тогда, когда они рассказывают историю, которую вы хотите поведать, чтобы выразить те уникальные вещи, которые делают нас такими, какие мы есть, и донести до зрителя что-то искреннее.

Можно выразить идею сюжета визуально через контраст. Если мы хотим сравнить и противопоставить теплые и холодные тона, то задаем вопрос: «Какое же между ними расстояние?» Как только вы узнаете расстояние, ответьте: «В какой пропорции они представлены?» Равное количество теплых и холодных оттенков передает нечто совершенно иное, чем огромное количество теплых цветов и ничтожное количество холодных, или любое другое соотношение. Области наибольшего различия создают точку фокуса, и то, как вы решаете разместить эти контрастные фокусные точки, формирует путь, по которому следует ваш взгляд по изображению. Создавайте эту линию следования с намерением поддержать нарратив: круговое расположение точек фокуса может создать ощущение вечного движения, треугольное — создать устойчивый, но динамичный эффект, а квадратное или прямоугольное расположение может произвести впечатление спокойствия и упорядоченности.

Используйте расположение всех элементов картины, чтобы создать ощущение, созвучное вашему сюжету. Например, если ваша картина посвящена безмятежной медитации в лесу, попробуйте использовать симметрию и баланс основных элементов, чтобы передать это чувство. Если ваш сюжет о рыцаре-недотепе, сражающем могучего дракона, используйте контраст между совершенно разными элементами, например, маленькой фигуркой рыцаря и огромной дракона, чтобы герой казался осажденным. Если вместо этого вы хотите передать могущество героя и то, что у дракона нет ни единого шанса, измените контраст на противоположный. Это простые примеры, однако живопись предлагает неограниченные возможности использования



Взгляд снизу и тени на архитектурных элементах помогают создать чувство тревоги

Персонаж отвернулся от зрителя, позади него пустое пространство

этих художественных инструментов неожиданным образом, чтобы передавать новые идеи. Исследуйте не только то, как это делается в произведениях современного искусства, ведь изучения ожидает и кладезь знаний, заключенный в работах прошлого.

Загадочный кадр (сверху):

На этом изображении фигура находится в нижней левой части изображения — маленькая по сравнению с окружающими предметами. Человек идет вперед, но большая часть пространства изображения находится позади него. Это, наряду с контрастными прямыми линиями и изгибами архитектурных элементов, создает ощущение беспокойства по мере приближения к цели.

Приветливая композиция (сбоку):

В отличие от предыдущего примера, на этом снимке много открытого пространства на лестнице, чтобы фигура могла спуститься. Это, в сочетании с лучом света, падающим на ее путь, создает ощущение надежды. Размер лестницы по сравнению с фигурой подчеркивает длительность пути.



Через обстановку зритель
может легко визуализировать
путь персонажа

Свет и пространство перед
персонажем кажутся
открытыми и гостеприимными



Этому монастырскому сюжету подходят квадратный формат и упорядоченная композиция

Неподвижный пейзаж (сверху):

У этого примера квадратный формат, а горизонтальные и вертикальные линии архитектуры созвучны краям картины. Все эти параллельные линии, а также фигура, стоящая вертикально на фоне колонн, создают ощущение неизблемости и созерцания внутри монастырской обители.

Сюжетные контрасты (сбоку):

Две фигуры на этом примере контрастируют как по размеру, так и по яркости, что подчеркивает разницу в положении между ними. Взгляд снизу сразу же придает сцене драматизм и помогает идентифицировать фигуру, находящуюся ближе всего к камере, как главного героя.

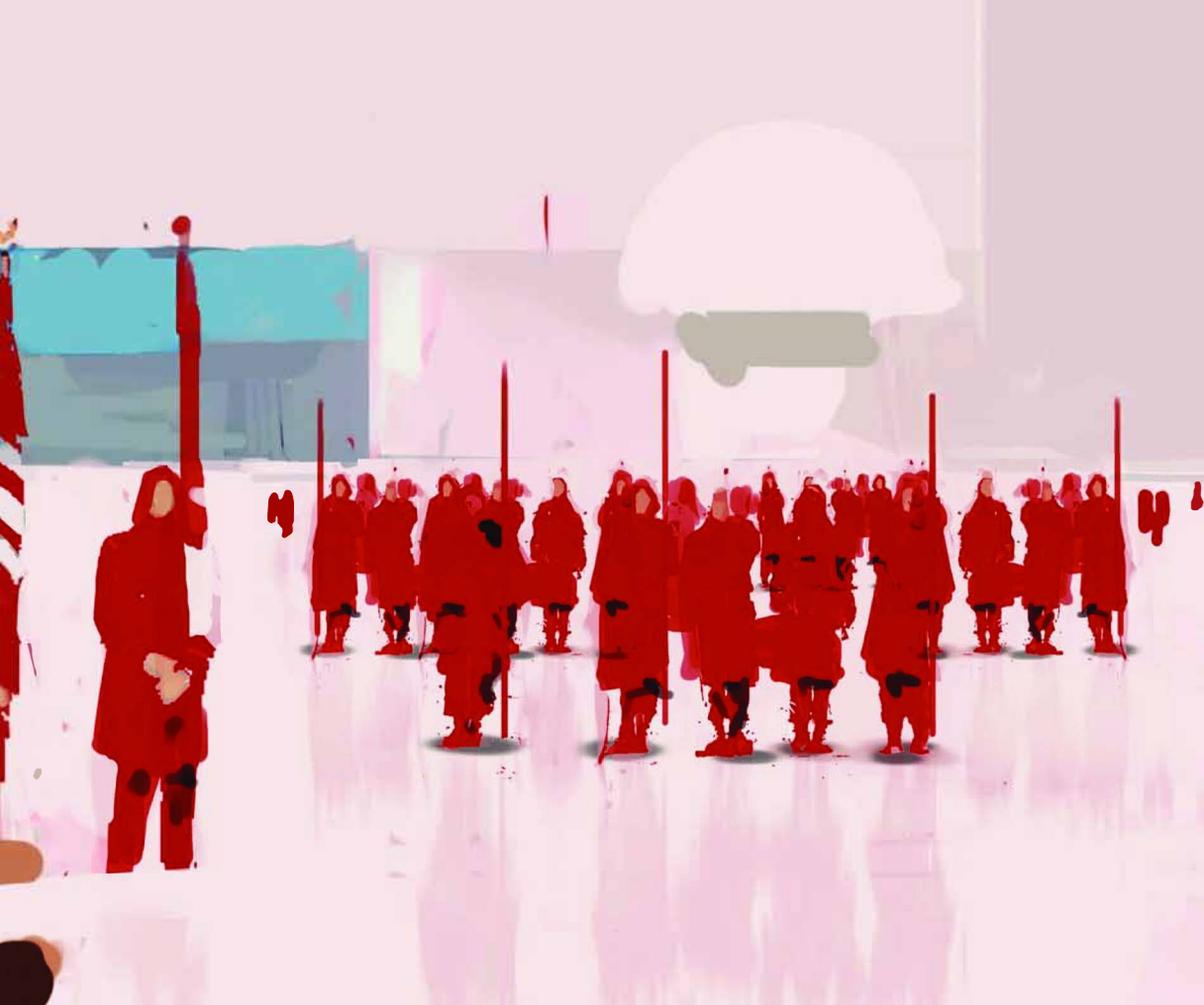


Критическое мышление

ДЭВИН КОРВИН

Знать, что изучать — это одно, но применять полученные знания на практике и упорно исправлять свои ошибки — это совсем другое дело. В этом разделе, прежде чем мы перейдем к учебным проектам, Дэвин Корвин поделится своими соображениями, а также даст советы, основываясь на собственном опыте как ученика, так и учителя.





Развитие критического взгляда

Развитие критического взгляда состоит из двух компонентов. Первый компонент — наличие цели, которую вы хотите достичь, так вы будете знать, какой путь является правильным, иначе, если не будет ориентира, каждое ваше решение будет скорее движением в сторону, а не прямым шагом к цели. Второй компонент — научиться сидеть над картиной и анализировать, как принятые вами решения соотносятся с целью. Позвольте картине сказать, что ей требуется, — вам просто нужно научиться слышать это.

Попробуйте выключить музыку, которую слушаете во время работы, и помедитировать, размышляя над чувствами, которые вызывает у вас композиция. Передает ли она

то же послание, что и сюжет? Какие зоны с наибольшим контрастом притягивают ваш взгляд? Можете ли вы сделать так, чтобы эти точки фокуса выглядели такими намеренно, или изобразить их так, чтобы они четче передавали идею? Чего вы пытаетесь достичь, и подходят ли инструменты, которые вы используете в настоящее время, наилучшим образом для выполнения поставленной задачи?

Все эти вопросы вы можете задавать себе в процессе работы. Один час критических размышлений всегда лучше, чем целый день бездумного рисования. Навык слышать то, что говорит вам картина, — один из самых важных в работе художника, поскольку он помогает нам принимать творческие решения.

Поиск решений

Есть два отдельных навыка, необходимых, чтобы продвинуться в работе над картиной. Первый — способность выявить области, которые не способствуют достижению цели, поставленной перед картиной, и второй — умение найти решение.

Продвижение в работе над изображением полностью зависит от решения проблем. Рендеринг, или работа с разрешением изображения, иногда воспринимается как нечто, что можно делать, отключив мозг. И многие художники могут впасть в уныние, видя, что изображение становится тем хуже, чем больше они работают над ним. Отчасти это связано с тем, что добавление деталей может сделать более очевидным то, что другие части изображения плохо смотрятся. Вместо того, чтобы слишком рано полагаться на детали, подумайте о том, как использовать другие инструменты живописи, чтобы яснее передать идею.

Столкновение с проблемами — лучшее, что может случиться с художником, потому что тогда вы становитесь готовы к поиску решений и включению их в копилку своих знаний. Вы можете достичь этого с помощью таких средств, как рисование с натуры, изучение картин мастеров, чтение работ о физике света — всего, что имеет отношение к вашей проблеме. Затем вы можете вернуться к своему изображению или даже начать все сначала и получить более уверенный результат благодаря большему опыту.

Поиск фидбэка

Обратная связь необходима для обучения искусству. Можно годами повторять ошибки, не замечая их, а простая критика со стороны более опытного человека может значительно ускорить процесс обучения.

Для этого полезно иметь рядом как наставников, так и людей с таким же уровнем. Дружеское соревнование и изучение принципов искусства вместе с другими людьми сделает процесс обучения веселым и социальным. Это укрепит вашу уверенность в себе как в художнике, а также даст средства для самостоятельного развития. Работая с наставником, вы сможете воспользоваться опытом человека, кто уже делает то, чего вы бы хотели достичь, и он сможет указать на те вещи, которые вы могли упустить из виду.

Лучший способ найти сообщество близких по духу людей — разместить свои работы в социальных сетях и искать других художников со схожими вкусами. Не бойтесь протянуть руку

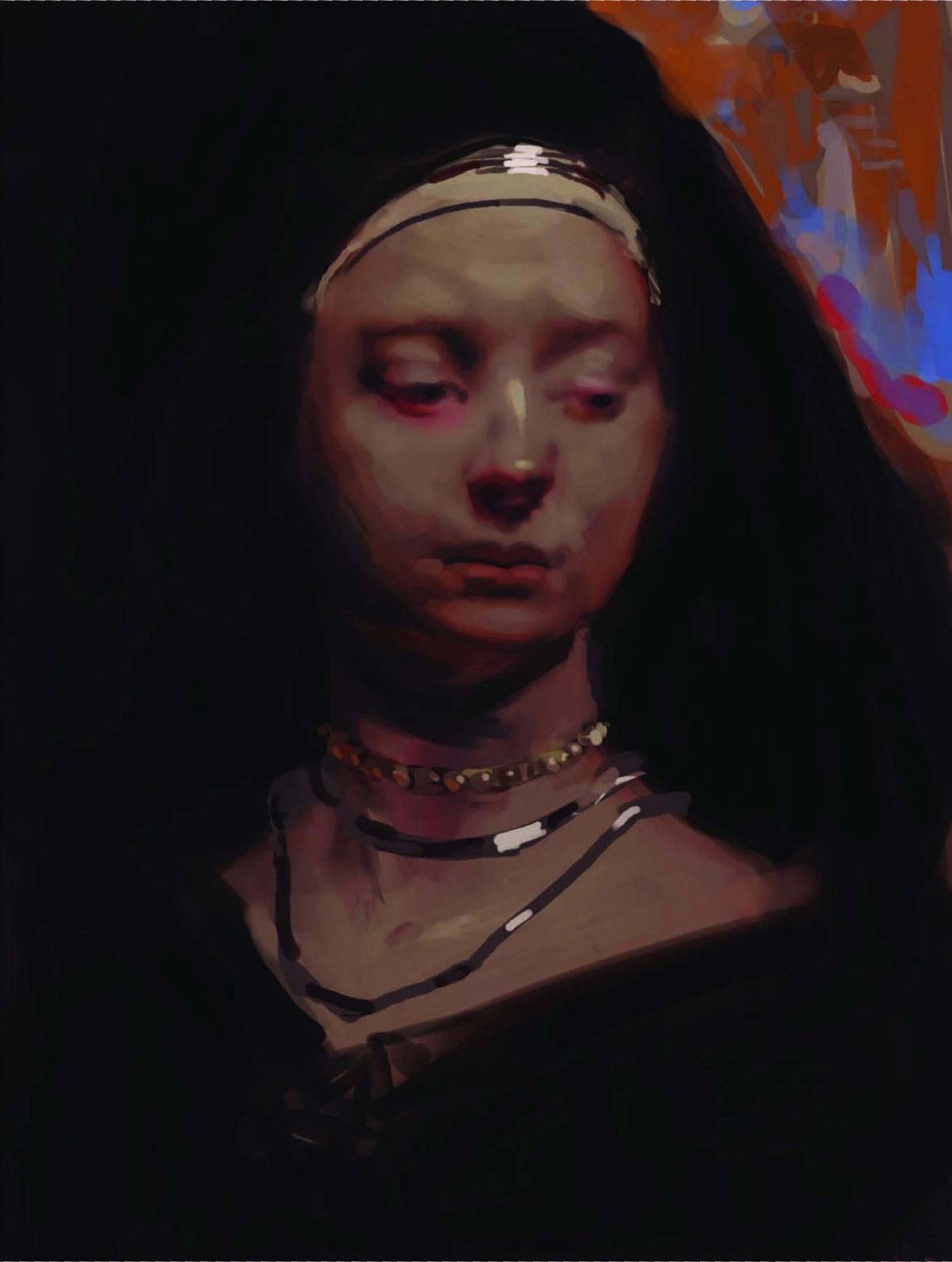


помощи и начать разговор. Это может перерасти в продуктивные рабочие отношения.

Процесс поиска наставника аналогичен — учитесь у тех, чьими работами вы восхищаетесь! Вам не обязательно выбирать только одного — многие художники сейчас предлагают онлайн-семинары, что позволяет проще, чем когда-либо, создать свою собственную программу обучения в художественной школе, которая будет намного эффективнее, персонализированнее и дешевле, чем в крупных учебных заведениях.

Общая черта пагубного фидбэка или процесса обучения — унифицированный подход с очень жестким акцентом на процесс. Решая, где учиться или у кого учиться, задайте следующие вопросы, чтобы выявить общие предупреждающие признаки догматического преподавания. Портфолио выпускников все еще состоят из учебных заданий? Все ли работы студентов выглядят как подражание стилю преподавателя? Дело в том, что утверждение «живопись — это язык» значит, что каждый из нас хочет выразить что-то уникальное, поэтому каждому начинающему художнику необходимо выработать свои собственные навыки решения проблем.





Принятие и предложение критики

Получение и предложение обратной связи — самостоятельные навыки. Важно уметь воспринимать фидбэк, потому что наша цель как художников — ясно донести свои идеи. Если мы относимся к себе слишком серьезно и боимся принимать критику, то никогда не сможем измениться и вырасти. С другой стороны, мы не хотим относиться к своей работе настолько легкомысленно, чтобы не воспринимать ее достаточно серьезно, чтобы совершенствоваться. Если главная цель совершенствования — карьера в отрасли, то отзывы профессионалов могут помочь сделать вашу работу конкурентоспособной при трудоустройстве.

Есть то, с чем следует быть осторожным при предоставлении и получении обратной связи, — это «правила». Вот некоторые распространенные примеры: близкие к камере предметы темные, а дальние светлые, никогда не затеняйте черным, холодные цвета отходят назад, теплый свет дает холодные тени и т. д. Несмотря на то, что эти принципы имеют под собой твердую основу, всегда есть исключения, а следуя им бездумно, вы можете сильно ограничить свой творческий прогресс. Конструктивная обратная связь будет учитывать цели художника и подстраивать советы под них.

Цели и приоритеты

Лучший способ решить большую задачу — разбить ее на выполнимые этапы, не забывая при этом о главном. Вы должны регулярно оценивать как свой краткосрочный прогресс, так и долгосрочный план. Задайте себе следующие вопросы. Доволен ли я тем, что делаю? Чувствую ли я удовлетворение

в конце дня? Хочу ли я по-прежнему получить именно то, над чем работаю? Если нет, не бойтесь изменить свой план. «Ошибки невозвратных затрат»¹ — это всего лишь заблуждение, и если вы обнаружите, что ваши интересы или цели изменились, вам следует адаптировать свой учебный план с учетом этого.

Как узнать, каковы на самом деле наши цели и приоритеты? Ответить на этот вопрос не всегда так просто, как кажется. Это требует самоанализа и опыта. Что вам лично нравится рисовать больше всего? Если вы не знаете ответ на этот вопрос, исследуйте как можно больше, чтобы выяснить это.

Даже если мы знаем ответ на этот вопрос, к сожалению, мы часто не принимаем его во внимание, потому что слушаем других, а не себя. Например, часто можно услышать, что искусство — не лучшая идея для карьеры, или что в таком специфическом жанре, как дизайн персонажей, слишком высокая конкуренция. Старайтесь изо всех сил игнорировать цели и ценности других людей при принятии решений и следовать своим собственным порывам.

Если вы достигли своей цели и обнаружили, что это не то, что вы думали, не падайте духом. Иногда нужно сначала испытать что-то, чтобы понять, что это точно не то, чего вы хотите. Это не зря потраченное время — оно дает новую и ценную информацию о том, чему вы отдаете должное как личность как личность и как этого достичь.

¹ Ошибка невозвратных затрат — это когнитивное искажение, из-за которого люди склонны учитывать невозвратные потери при принятии решений. Так же его часто называют эффектом или синдромом Конкорда. — Прим. ред.











Столкновение с трудностями

Препятствия неизбежны в творчестве. Чтобы научиться преодолевать их, требуется опыт, как и в случае с любым другим техническим навыком. Самая большая опасность столкновения с трудностями заключается в том, что можно принять их настолько близко к сердцу, что они повлияют на ваш долгосрочный прогресс. Трудности случаются с каждым художником, и не каждое произведение дается ему легко. Необходимо принять тот факт, что творчество требует глубоких размышлений, концентрации и эмоциональной отдачи, и что у нас, как у людей, естественно бывают взлеты и падения. Робот никогда не столкнется с трудностями, но он также не сможет создать произведение искусства, привлекающее внимание.

Чтобы быть в состоянии эффективно решать проблемы по мере их возникновения, примите меры, чтобы сделать развитие своего творчества как можно более устойчивым. Если сидеть за компьютером по восемь часов в день и не видеть солнечного света, то это приведет к целому ряду негативных последствий, которые могут ускорить выгорание. Делайте частые перерывы и гуляйте на свежем воздухе, чтобы предотвратить перенапряжение глаз и восстановить умственную энергию. Вместо того чтобы часами биться над проблемой, займитесь чем-нибудь другим и вернитесь к ней, когда проветритесь. Заведите другие хобби, помимо искусства, и поддерживайте себя в хорошей физической форме. Прежде всего, измените свое отношение к трудностям. Они ничего не говорят о вашей ценности как художника — это возможность учиться и расти. Чем больше препятствий вы преодолеваете, тем разнообразнее становится ваш набор художественных средств.

Сохранение мотивации

Лучший способ достичь своих целей — продолжать работать над ними в течение длительного периода времени. Естественно, ваши мотивация и интерес будут увеличиваться и снова уменьшаться, но если принять это и не давить на себя, то естественное снижение заинтересованности быстро пройдет, и вернется вовлеченность в творческий процесс. Восполняйте свой творческий резервуар, занимаясь хобби помимо живописи. Читайте книги, смотрите фильмы, изучайте историю и науку. Сохранение интереса к окружающему нас миру повышает вероятность того, что появятся идеи, которые мы с радостью воплотим в жизнь.

Чтобы избежать выгорания, следите за тем, сколько часов вы работаете. Не существует цифры, которую вы должны отработать, чтобы стать профессионалом в этой отрасли. Дело не в количестве часов, а в эффективности практики.

Чтобы занятия искусством стали постоянной частью вашей жизни, приносящей счастье, процесс совершенствования никогда не должен сопровождаться побочными эффектами в виде саморазрушения. Может быть заманчивым направить разочарование внутрь себя, но самобичевание только ограничивает вашу способность искренне выражать что-либо как художнику. Знайте, что ваши идеи имеют значение и достойны выражения, и что если вы делаете это искренне, то и другие будут в восторге от них.





Изображение © Дэвид Корвин

Проекты

Каждый художник применяет свои знания художественных основ по-разному, создавая изображения и решая задачи в соответствии со своими личными интересами и специализацией. В этих пошаговых инструкциях вы увидите, как девять разных художников применяют теорию искусства и критическое мышление в процессе перерисовки старой работы, в результате чего получается изображение «до и после», демонстрирующее, насколько выросло их мастерство и улучшилась техника.

Храм в Эдфу

ДОМ ЛЭЙ / СТРАНИЦА 54

Ловец звезд

МАЙКЕ ШНАЙДЕР / СТРАНИЦА 76

Путешествие сердец

АХМЕД РАЦИ / СТРАНИЦА 100

Борец

ЙЕНС КЛАССЕНС / СТРАНИЦА 122

Безглазые драконы

ЭЛЬДАР ЗАКИРОВ / СТРАНИЦА 144

Аполлион

AWANQI (АНДЖЕЛА ВАН) / СТРАНИЦА 166

Чудеса на дне моря

ДЖУЛИЯ БЛАТТМАН / СТРАНИЦА 186

Таинственный лес

ЙЕВОН ПАРК / СТРАНИЦА 208

Паучья Пещера

ДЖЕФФРИ ЭРНО / СТРАНИЦА 228



СТАРАЯ

НОВАЯ





Храм в Эдфу

ДОМ ЛЭЙ

В этом проекте художник, писатель и преподаватель Дом Лэй перерабатывает раннюю концепцию пейзажа, используя свои знания о перспективе, цвете и свете. Черпая вдохновение в реальной архитектуре и работах художников-акварелистов, Дом стремится создать более захватывающую, правдоподобную картину, которая вовлечет зрителя в таинственную, вдохновленную историей обстановку.

Оригинальное изображение (2017)



Анализ художника

Эта старая работа — принадлежащая моей кисти картина «Путешествие на Восток». В основе сцены — усталый путник, тянущий плавучую повозку с припасами к своему дому возле храма в Эдфу. Создавая эту работу для артбука, я находился в самом начале своего карьерного пути. Изначально она должна была стать одним из заглавных изображений в начале книги, и хотя мне понрави-

лись некоторые цветовые решения, я был вынужден отложить эту работу в сторону из-за плохо проработанных перспективы и атмосферы. Что-то в картине было не так, а отсутствие игры теней делало ее менее динамичной. Я хочу изменить цвета, чтобы сцена выглядела более естественно, и еще больше усилить контраст света и тени, чтобы сделать настроение более выраженным.

01. Объемный набросок

Я начинаю с наброска основных форм в 3D. Цель — сохранить ту же композицию, что и в оригинале, однако на этот раз усилить перспективу. Предыдущая версия была сделана без перспективных сеток, поэтому структура по большей части казалась неустойчивой, ей не хватало знания теоретических принципов. Эта 3D-основа поможет мне удерживать структурные элементы на месте, позволяя лучше контролировать создание изображения. С ее помощью мы также установим масштаб и расстояние между глазами зрителя и другими элементами сцены. Заниженный горизонт делает здания более высокими и впечатляющими.



▲01 Используем простую бесплатную программу, вроде SketchUp, чтобы набросать 3D-модель.

02. Пишем поверх наброска

Я начинаю рисовать поверх объемного наброска, думая о том, как упростить формы, чтобы они легко воспринимались зрителем. Обычно я добавляю несколько полутонов, чтобы изображение было не слишком ярким и не слишком темным, так как это упрощает последующую работу с цветом. Например, затемненное небо

и градиент на плоскости земли помогают определиться с яркостью, а также скрыть яркий белый холст.

03. Выбор источника света

Когда на этом этапе я выбираю основной источник света, то контраст света и тени начинает становиться более заметным. Это время суток может быть или поздним вечером, или сумерками, с туман-

ным светом, льющимся из верхней левой части картины. На данной стадии работы я сосредотачиваюсь на создании освещения с помощью всего лишь нескольких тонов света и тени; пока не обозначаем самые темные области, наносим только светлые оттенки и некоторые полутона. Это изображение будет производить более мягкое и утонченное впечатление, чем оригинал.



▲ 02 Рисуем поверх объемного наброска, чтобы у работы была прочная основа



▲ 03 Проработка освещения в первую очередь облегчит восприятие настроения

РАБОТА С ОТТЕНКАМИ СЕРОГО

Работа с оттенками серого — очень полезный метод, который можно использовать при создании любого изображения. Если сразу перейти к цвету, это может привести к грязным, разрозненным цветам и тонам. Однако начав работу с оттенками серого, а затем перейдя

к цветам, можно раньше правильно определить основной источник света и, таким образом, соотношение света и теней останется нетронутым. Этот метод помогает сохранять организованность во время целостного рабочего процесса.



▲ Работа с оттенками серого создает основу для любого изображения, с которым вы работаете

04. Поверхность земли

Далее я использую текстуру, чтобы добавить детали к поверхности земли (которая в данном пейзаже фактически является водой, занимающей нижнюю часть холста). Используя фотографии для быстрого наложения поверхности земли, можно повысить реалистичность изображения; также это помогает мне определить, на каком расстоянии от зрителя находятся объекты на фоне. В данной работе это расстояние передают отходящие волны водной текстуры. Другой подход заключается в том, чтобы написать всю акваторию самостоятельно, но это может занять много времени: так как это концепт-арт, то использование в высокодетализированных областях таких техник, как фотобашинг¹, позволяет сэкономить время.

05. Добавление глубины с помощью отражений

Теперь, когда текстура на переднем плане создана, пришло время добавить глубины нашему черно-белому изображению. Я делаю средний и передний план пейзажа немного темнее, затем зеркально воспроизвожу верхнюю часть изображения по вертикали, чтобы создать отражение на воде. Точно так же, как в реальной жизни: высокие объекты, расположенные у кромки воды, отбрасывают отражение на ее поверхность.

¹ Текстурирование объектов с помощью фотографий, чаще всего для создания быстрых зарисовок без проработки деталей. — Прим. ред.



▲ 04 Текстура поверхности земли добавляет деталей, раскрывающих происходящее на переднем плане



▲ 05 Зеркальное отображение зданий создает иллюзию того, как объекты отражаются от воды в реальном мире

06. Наложение цвета

Теперь я начинаю добавлять цвет. Этот этап необычайно сильно помогает понять, к какому настроению стремится изображение: я представляю теплый ранний вечер, поэтому преобладают золотистые оттенки.

Работа в ненасыщенных тонах помогает увидеть, как выглядит палитра на первых порах, не слишком уходя в насыщенные цвета. Сейчас изображение немного тусклое и коричневатое, но дальше мы добавим больше оттенков и насыщенных тонов.

07. Добавление теплых оттенков

Теперь, когда основные цвета определены, я могу добавить больше насыщенных оттенков. Я начинаю делать теплее яркие светлые области изображения, такие как верхняя часть храма, чтобы усилить ощущение золотого часа. Я также делаю заметнее отбрасываемые тени, добавляя более холодные оттенки, чтобы сделать свет на пейзаже более динамичным. Многие мои цветовые решения вдохновлены художниками-акварелистами: то, как они работают с теплым освещением, настолько просто, но настолько выразительно, что это можно перенести на более сложные работы.

08. Синие тени

Я добавляю больше синих оттенков в тени, чтобы создать естественный температурный контраст с теплым светом. Синий цвет выделяется на фоне более нейтрального коричневого, делая некоторые затененные области архитектуры гораздо более интересными.

Палитра изображения в целом все еще остается ненасыщенной, однако перед нами открываются широкие возможности для дальнейшего насыщения и увеличения насыщенности и цветового разнообразия.

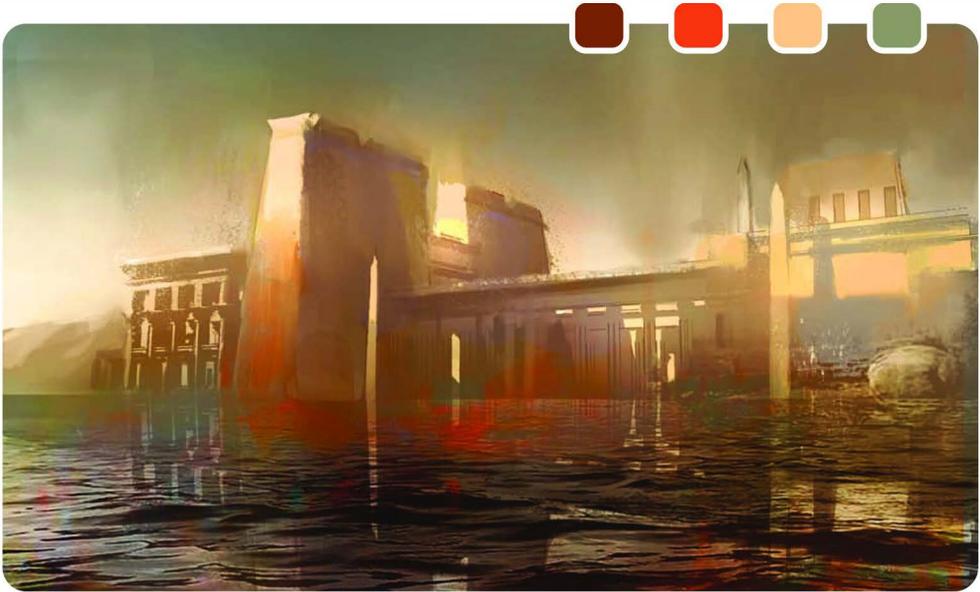


▲06 Наложение теплого цвета помогает задать настроение и общую тональность работы

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕФЕРЕНСОВ

Если вы видите произведение искусства или фотографию, освещение которой подходит для вашей работы, может быть полезно попробовать взять цвет оттуда, чтобы понять, соответствует ли он вашему изображению. Постарайтесь позаимствовать цвета у любого референса с естественным освещением — это

облегчает выбор и упрощает создание цветовых гармоний; не стоит пытаться разбираться самостоятельно, какие именно цвета хорошо подходят для передачи определенного настроения или времени суток. Для этой работы я обратился к картинам Прафула Саванта и реальным фотографиям храма в Эдфу в Египте.



▲ 07 Постепенное добавление цвета помогает усилить контраст по всей картине

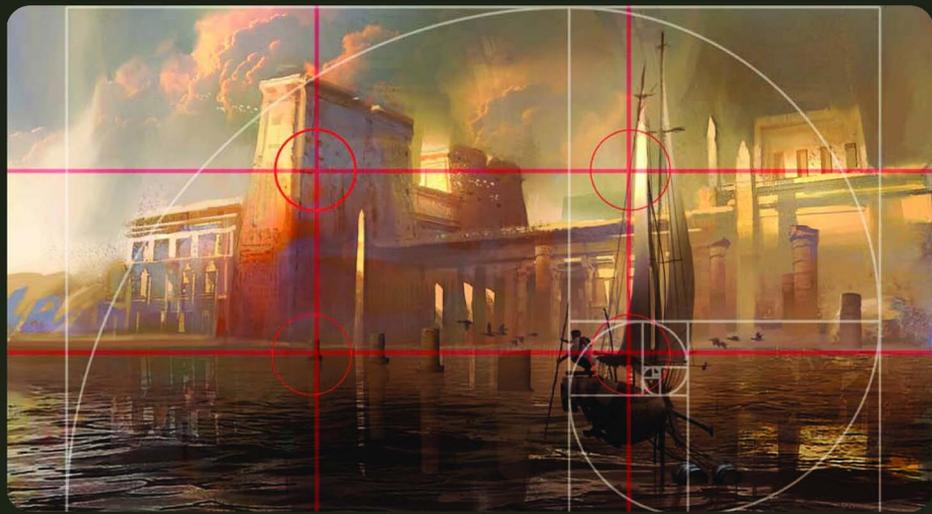


▲ 08 Добавление голубоватых оттенков в теневых областях придает коричневому цвету больше жизни

АНАЛИЗ КОМПОЗИЦИИ

Работая над пейзажем, я всегда проверяю целостность композиции, внутренне руководствуясь правилом золотой спирали и правилом третей. Одни элементы работы соединяются с другими элементами, и, хотим мы того или нет, композиция предшествует любо-

му рендеру. Изображение может быть отлично визуализировано, но если композиция плохая, оно легко распадется, и зритель заскучает и потеряет интерес к картине. С самого начала выстройте устойчивую композицию, чтобы удержать зрителя.



▲ Создание правильной композиции картины — один из самых важных художественных принципов

09. Усиление выразительности мазков

Теперь я хочу доработать небо, чтобы оно выглядело более привлекательно. Я хочу, чтобы мазки стали более выразительными: придание мазкам видимого края помогает создать в работе движение, и здесь это демонстрируют живописные формы облаков. Я также прорисовываю дополнительные элементы на зданиях, определяя края строений, постепенно выстраивая работу. Добавление пятен «краски» вокруг некоторых освещенных областей имитирует то, как некоторые художники-акварелисты пишут настоящими кистями, и это создает некое ощущение традиционности, в отличие от работы, которая выглядит очень чистой и чрезмерно аккуратной.

10. Больше теплых светлых тонов

Я начинаю добавлять больше тепла на хорошо освещенные области, используя насыщенные золотые и оранжевые цвета. В предыдущем шаге освещение частично все еще выглядело немного тусклым, поэтому увеличение насыщенности этих цветов создает ощущение, что пейзаж освещается ярким закатным солнцем на горизонте. Я продолжаю последовательно прорабатывать строения по мере продвижения работы, используя свет и тень, чтобы более четко определить формы здания.



▲ 09 Использование «художественных», менее размашистых мазков может помочь придать картине более традиционный вид



▲ 10 Добавление теплых оттенков на ярких участках позволяет легче понять, что за время суток перед нами



▲11 Добавление деталей на передней стороне храма создает больше зон визуального интереса

1.1. Детали или покой?

Я начинаю добавлять пейзажу глубину, выстраивая архитектуру. В средней части храма я размещаю несколько колонн в качестве точек фокуса внимания и по всей иллюстрации добавляю больше световых бликов и теней. Чтобы все сбалансировать, я сгладил некоторые части неба, создавая зону визуального покоя для зрителя — так композиция становится более приятной на вид. Не забывайте, что не стоит детально прорабатывать каждую часть изображения: создавая зоны покоя, мы позволяем зрителю передохнуть, а затем продолжить рассматривать более детализированные части.

1.2. Атмосфера заднего плана

В этом шаге я хочу улучшить атмосферу пейзажа. Я добавляю больше оранжевых оттенков над водой, которые могут быть признаком задуваемой с окружающей земли пыли. Этот эффект дымки также создает впечатление, что архитектурные сооружения находятся гораздо дальше, и оставляет пространство для последующего включения более темных элементов переднего плана; как вы могли заметить в реальности, объекты, расположенные ближе к зрителю, обычно темнее, чем объекты вдаль.

Я также добавляю несколько размытых объектов вдалеке на заднем плане, чтобы намекнуть на интригующий элемент научной фантастики в этом историческом месте.



▲ 12 Создание атмосферы с помощью природных явлений и объектов вдали

РАЗВИВАЙТЕ НАРРАТИВ С ПОМОЩЬЮ ОСВЕЩЕНИЯ

Людей привлекают изображения, вызывающие у них эмоции. Один из способов, с помощью которого вы можете вызвать эмоции у вашей аудитории, — отлично проработанные сценарии освещения. Вы можете избежать проблем из-за недостатка знаний, касающихся дизайна, если создадите образ

исключительно с помощью освещения! Подобно тому, как мотыльков привлекает свет ночью, людей привлекают ярко освещенные участки, создающие контраст. Используйте его, чтобы направить взгляд зрителя на наиболее важные для вашего пейзажа или истории точки фокуса.



Отразите направление света

▲ Вы можете использовать яркое освещение для того, чтобы выделить различные точки фокуса



▲ 13 Контроль над кистью позволяет мне принимать более правильные решения во время работы над штрихами

13. Управление кистью

Далее я уточняю края определенных объектов, чтобы придать им большую четкость. Часто изображение может выглядеть мутным, когда мы слишком многие края оставляем непроработанными, поэтому усиление определенных областей позволит зрителю рассмотреть больше деталей. Например, я прилагаю все усилия, чтобы верхушки зданий были четко очерчены и не сливались с небом. На этом этапе я также начинаю вводить в картину элементы живой природы, добавляя стаи птиц у воды и вокруг храма. Я не хочу, чтобы пейзаж казался пустым и бездушным, и несколько птиц могут многое сделать для того, чтобы окружающая среда выглядела более обитаемой.

14. Добавление персонажа

Теперь я добавляю персонажа на передний план. Самая важная часть создания обстановки для меня — это добавление в работу одного или нескольких персонажей. Это помогает создать более развернутый сюжет; без данного элемента изображение будет казаться скучным или лишенным всякого смысла. Возможно, этот одинокий фермер рыбачит или плывет в храм на своей лодке.

ПОЗВОЛЬТЕ ВАШЕЙ ИСТОРИИ СДЕЛАТЬ РАБОТУ ЗА ВАС

Всегда используйте свои способности к рассказыванию историй, чтобы создать хорошо проработанное изображение. Прежде чем начать работу над любой картиной, подумайте, какую историю она может рассказать. Рассмотрите свои референсы и разберитесь, как вы можете объединить различные элементы для создания сюжета. Прежде чем погрузиться в работу над картиной, подумайте о сюжете — это позволит вам создать нечто со смыслом. Людям нравятся естественные и реалистичные изображения, а не те, которые красиво выглядят, но лишены вашего художественного голоса.



▲14 Персонажи дают работе более широкие возможности для нарратива

15. Наложение тонов

Теперь мне кажется, что персонаж слишком сливается с окружающей обстановкой, теряясь на фоне центрального здания. Я добавляю еще одну лессировку атмосферного оранжевого оттенка, которая помогает выделить его, а также делает более яркой стаю птиц. Создавая контраст между элементами, помните, что светлые оттенки должны накладываться

на темные, а темные — на светлые. Такой контраст помогает зрителю более четко различать элементы.

16. Контроль контраста

Работа начинает приобретать законченный облик, но я решаю немного подкорректировать соотношение контрастов. В целом изображение выглядело слишком ярким, поэтому снижение яркости

некоторых участков, особенно на переднем плане, делает его более контрастным. Это придает пейзажу более кинематографичный вид и делает его более целостным в плане соотношения яркости. Я продолжаю дорабатывать общую картину, приводя в порядок участки, которым не хватает деталей, например, небольшие выступы и обелиски на храме.



▲15 Явно заметные различия в яркости помогают отделить различные объекты друг от друга



▲16 Проработанный контраст помогает правильно выстроить яркость

17. Интересные элементы

Теперь, когда на изображении исправлено соотношение контрастов, я хочу добавить больше поддерживающих композицию объектов. Я прорисовываю несколько сломанных колонн, торчащих над водой, предполагая, что, возможно, рядом с этим храмом находится ущелье, и дождевые потоки заливают местность до тех пор, пока вода не достигает ступеней храма, оставляя видимыми на поверхности лишь некоторые полуразрушенные колонны. Я также добавил лодке дополнительный парус, чтобы придать ей больше реалистичных, практичных черт и усилить ее роль в качестве точки фокуса.



▲17 Добавление деталей может поддержать общую композицию

БОЛЬШОЙ, СРЕДНИЙ, МАЛЕНЬКИЙ

Размышляя над композицией, всегда следите за тем, чтобы работа постепенно продвигалась от более крупных форм к более мелким. Соблюдение этого правила позволит вам принимать более продуманные и взвешенные

решения, как расположить объекты в сцене. Вы четче увидите точки фокуса, если сначала создадите «общую картину», а не перескочите сразу к мелким деталям.



▲ Иерархия больших, средних и малых форм поможет вам точно сгруппировать объекты

18. Подчеркивание оттенков

На этом этапе я хочу подчеркнуть насыщенный голубой более холодных теней. Это позволит привнести больше цвета в тени, но при этом оставить

немного основного коричневатого оттенка, чтобы связать все воедино. Я добавляю голубоватые оттенки вокруг храма, колонн и скал, создавая баланс комплементарных оттенков в пейзаже, чтобы цвет не появлялся

в работе единожды, а имел поддержку. В это же время я придаю персонажу дополнительные детали, чтобы развить его историю, — прорисовываю рюкзак, в котором он может хранить припасы для своего путешествия.



▲18 Включение большего количества голубых оттенков в тени делает их более яркими



▲19 Незначительная доработка контраста и более мелких деталей доводит работу до окончательного варианта



▲ 20 Добавляем впечатляющие облака для успешного завершения работы

19. Окончательная корректировка деталей

Чтобы подтолкнуть работу к завершению, я наношу последние штрихи на мелкие детали строения и неба. Дополнительная колонна возле храма заполняет пространство, казавшееся слишком пустым, а несколько легких облаков сглаживают небо и делают его более живописным. Плавающие бочки добавляют лодке больше деталей и ха-

рактерных особенностей. Последние небольшие изменения в настройках контраста помогают объединить сцену.

20. Добавление облаков

И последнее, но не менее важное: я завершаю работу, добавляя оранжевые облака. Облака становятся еще одной точкой фокуса, которую зрители могут рассматривать вместо пустого неба; и они отлично подчеркивают теплый

закат. Облака не в полной мере соответствуют реалистичному направлению света, но это художественная вольность, которая выглядит более привлекательно.

Теперь изображение в целом кажется законченным; сбалансированы зоны визуального покоя и детализированные области, проводящие взгляд зрителя вокруг каждого элемента работы.



Освещению не достает динамизма

Оригинальное изображение



Плохо проработанная перспектива

Можно улучшить цветовую палитру



Новое изображение

Свет кажется реалистичным и создает эффект присутствия



Проработанная перспектива создает правильный масштаб

Края четкие и легко читаются

Заключение

При непосредственном сравнении двух изображений видно, как изменение настроения, перспективы и освещения может повлиять на весь пейзаж. Новая версия глубже наполнена жизнью, она грандиознее — здания кажутся монументальными и внуши-

тельными по сравнению с оригиналом, поскольку более низкая перспектива позволяет им занять больше места на холсте. Хотя на переработанном изображении менее насыщенные тени, освещение кажется более естественным и привлекательным,

чем в старой версии. Зритель также может легко понять, на каком расстоянии друг от друга находятся персонаж на переднем плане и храм на заднем; колонны, пыльная дымка и волны на воде добавляют гораздо больше глубины.

Готовое изображение







СТАРАЯ

НОВАЯ





Ловец звезд

МАЙКЕ ШНАЙДЕР

В этом проекте аниматор, дизайнер персонажей и иллюстратор Майке Шнайдер вернется к одной из своих самых ранних цифровых картин. Используя накопленный с тех пор многолетний опыт, она изменит композицию, освещение, сюжет и визуальный дизайн в целом, при этом сохранив очарование и волшебство оригинального произведения.



Анализ художника

«Ловец звезд» — одна из моих первых цифровых картин. Я приступила к своей первой работе в качестве 3D-художника и была рада возможности использовать графический планшет, так как до этого я применяла только традиционные инструменты. Этот персонаж — одна из первых попыток создать главного героя для детской книги, над которой я тогда размышляла. Я хотела узнать больше о свете и тенях, и меня вдохновили работы Горо Фудзиты — мастерство, которое он

демонстрирует, работая с освещением, просто потрясающее, и я захотела попрактиковаться. Я считаю, что хорошо подобрала цвета, и мне по-прежнему нравится наряд и общий дизайн персонажа. Однако композиция кажется слишком тяжелой с правой стороны, и изображению не хватает нарратива. Тени и свет в некоторых местах кажутся размазанными, а работа в целом могла бы иметь более выраженный и примечательный стиль.

01. Первоначальное исследование

Прежде чем приступить к созданию эскиза, я просматриваю интернет-страницы в поисках вдохновения. В данном случае я ищу что-то на темы, связанные с идеями моего рисунка, — использую такие ключевые слова, как «ловец звезд», «искатель приключений», «вселенная» и «ловля звезд». Мне кажется полезным создавать мудборды, в которых я собираю вдохновение для поз, композиции, стиля, сюжета и цветов. Также неплохо найти референсы материалов, которые я буду изображать, например, стекла или дерева.



▲01 Фотография с Shutterstock.com

02. Определяемся с сюжетом

После того, как я собрала все референсы, начинаю думать о том, какую историю я хочу донести через мою иллюстрацию. В последние годы я работала над различными детскими книгами, и они научили меня тому, как важно, чтобы изображение могло рассказать историю без текстового сопровождения. На данном этапе я хочу понять, какой характер у главного героя, ведь поза, наряд и выражение лица должны это отражать. К чему он стремится? Приходится ли ему сталкиваться с конфликтами? Окружающая обстановка также играет очень важную роль в том, чтобы сделать иллюстрацию правдоподобной. В какое время и в каком месте все происходит?

Основная история повествует о мальчике, который любит приключения, любит исследовать и изучать природу и Вселенную. Однажды ночью он мечтает подняться на небо и наконец поймать и рассмотреть звезды, подружившись с ними. Мне также нравится добавлять небольшие взаимодействия между персонажами. В данном конкретном примере можно было бы заставить дружелюбные звезды общаться друг с другом, чтобы рассказать несколько маленьких историй внутри большой истории, что побудит зрителя внимательнее рассмотреть иллюстрацию.

03. Дизайн персонажей

Прежде чем приступить к наброскам композиции, я пытаюсь понять, как должны выглядеть персонажи. Если вам нужно объединить в одной иллюстрации несколько персонажей, то они должны соответствовать друг другу по стилю, будто они из одной и той же вселенной, но при этом у каждого должен быть свой характер. Один из способов сделать это — взять определенную часть дизайна, например, глаза, и сделать их одинаковыми у разных персонажей.

В моем случае, есть главный герой, который должен быть очень любопытным, смелым, любящим приключения и полным новых идей. Я хочу передать эти черты во внешности, поэтому я думаю о том, что он будет носить с собой или во что будет одет. Он проводит много времени на улице — возможно, его одежда пачкается или же у него порвалась рубашка, и ее починила его мать.



▲02 Создание легко читаемого нарратива поможет увлечь зрителя



▲03 Создание персонажей на основе сюжета и их личной истории

04. Ключевые моменты

Далее я делаю черновой набросок нескольких ключевых моментов нашей истории. Я стараюсь изобразить все как можно проще — персонажи основаны на кругах и цилиндрах. С помощью серых оттенков я обозначаю тени и свет, при этом светлые участки помогают подчеркнуть определенные элементы или взаимодействия персонажей.

Вариант А основан на действии. Персонаж гонится за звездами в динамичной позе: он бежит, его лицо полно возбуждения, а из рюкзака выпадают предметы. На заднем плане мы видим лестницу, с которой он спустился, и несколько бутылок, в которые он, вероятно, собирался сложить звезды.

Вариант Б фокусируется на взаимодействии между главным героем и звездами. Эта сцена более спокойная, сосредоточенна на «изучении» — персонаж исследует звезды.

Эта сцена отлично раскрывает личность героя, его любопытство и страсть к поиску приключений с помощью демонстрации вещей, которые он взял с собой.

Вариант В запечатлел момент, когда герой ловит свою первую звезду. Иллюстрация очень спокойная, и звезда находится в центре внимания всего произведения. Хотя у этого варианта привлекательная композиция, он дает меньше информации о персонажах, чем другие.



▲03 Создаем и выбираем ключевые моменты нарратива



05. Выбор композиции

Изучив все три варианта компоновки, я решаю выбрать вариант Б. Мне нравится, что он менее динамичен и больше сосредоточен на взаимодействии персонажей и нарратива. С точки

зрения композиции, я обычно четко разделяю свои работы на передний, средний и задний планы. Это помогает провести зрителя по изображению, а также может добавить иллюстрации глубины и контрастность.

Новая композициявольно интерпретирует теорию золотого сечения — персонаж сидит немного слева от центра, и его уравнивают бутылки и звезды на переднем плане с правой стороны.



▲ 05 У варианта Б наиболее удачная композиция и понятный сюжет

ПОВОРОТ ХОЛСТА

Я нахожу очень полезным переворачивать холст во время изображения персонажей. Зеркальное отображение на самом деле помогает мне заметить нарушения пропорций, особенно при рисовании черт лица, таких как глаза. В данном случае отражение иллюстрации помогло мне заметить, что один глаз персонажа меньше другого!



▲ Зеркальное отображение холста может помочь вам исправить ошибки в пропорциях

06. Очистка

Я начинаю подчищать первоначальный набросок — он был очень грубым и в нем использовались только базовые формы. Я стараюсь сделать контуры как можно более чистыми и точными, так как в ином случае в процессе работы с цветом они могут привести к разочарованию, будет казаться, что с рисунком что-то «не так» и придется возвращаться назад и вперед, чтобы изменить формы. Я предпочитаю делать наброски слегка красноватой кистью, напоминающей по текстуре карандаш, так как данный цвет менее резкий, чем черный, и лучше сочетается с остальными цветами, когда я уменьшаю непрозрачность. Иногда черные линии могут выглядеть слишком яркими.



▲ 06 Создаем более чистый набросок иллюстрации с помощью красноватой кисти

ЛИЦОМ К ЦЕНТРУ

В большинстве случаев композиция лучше всего выглядит тогда, когда голова или глаза персонажа обращены к середине иллюстрации. Персонаж, повернутый к краям иллюстрации, не устанавливает связь со зрителем:

только если вы не пытаетесь специально создать напряжение, заставляя персонажа смотреть на что-то «за кадром». Лицо, обращенное к центру, кажется более открытым и располагающим.



▲ Обратите внимание, насколько «отстраненной» и непривлекательной становится композиция, как только я поворачиваю голову и тело персонажа к внешнему краю иллюстрации

07. Выбор цветовой палитры

При выборе цветов я стараюсь придерживаться некоторых основ теории цвета. В психологии каждый цвет имеет свое значение и может влиять на характер персонажа или общее настроение иллюстрации. Мой главный герой будет носить в основном желтую и коричневую одежду; желтый цвет отражает его счастливую, авантюрную и позитивную личность, а коричневый часто ассоциируется с землей и природой, то есть с тем, чем мой персонаж интересуется и с чем проводит большую часть своего времени. Фон будет реалистичным, воз-

можно, с небольшим преувеличением некоторых голубоватых, зеленых или фиолетовых оттенков.

Тестируя подобные цветовые схемы, я делаю свотчи тех цветов, которые займут больше места на картине, крупнее. Это помогает мне представить себе картину целиком и то, как цвета сочетаются вместе и уравнивают друг друга. Очень важно об этом помнить при работе с комплементарными цветами, поскольку они высококонтрастны и могут казаться слишком теплыми или холодными в зависимости от того, какой цвет занимает больше места.

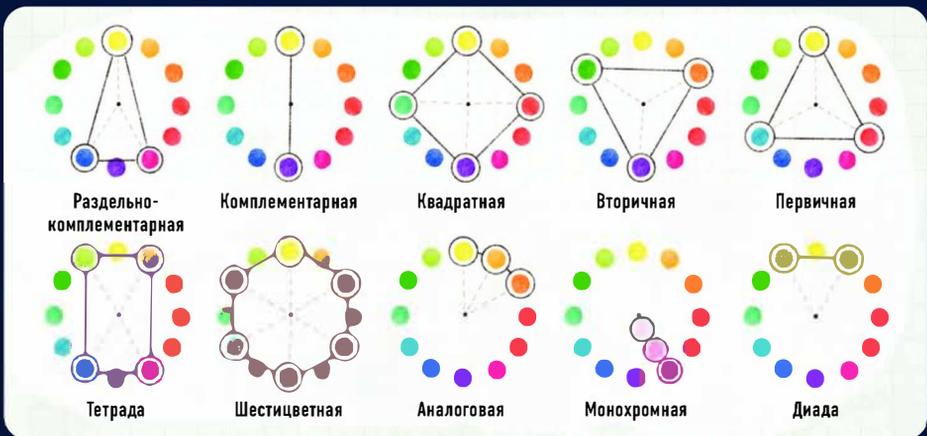
08. Наброски в цвете

Теперь, когда у меня есть ключевые цвета, я тестирую их, делая черновые наброски в цвете. Я всегда использую жирную кисть и рисую только основными цветами, поэтому этот этап не занимает много времени. В данном случае я решила придерживаться палитры оригинальной версии 2015 года, но добавить больше синего цвета в небо (вариант Б, справа). Такое решение позволит сделать новую версию похожей на оригинал, а также привести больше цветового разнообразия и сделать естественнее фон.

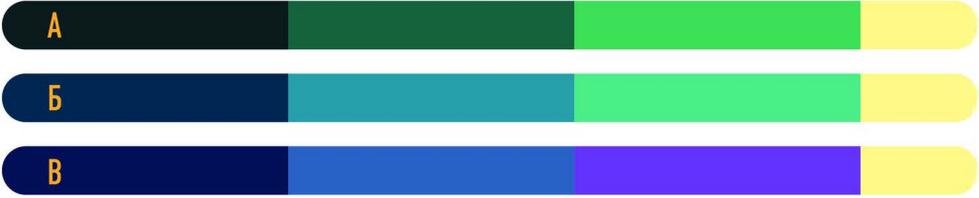
ЦВЕТОВАЯ ГАРМОНИЯ

Изучение основных цветовых схем, комплементарных, аналоговых и триадных, поможет вам подобрать палитры, в которых цвета хорошо сочетаются друг с другом. Эти схемы показывают, как различные цветовые отношения могут быть расположены на цветовом круге. Например, комплементарная палитра, как синевато-желтая, использованная в на-

шей иллюстрации, состоит из цветов, расположенных на противоположных сторонах цветового круга. Если вам все еще трудно справиться с этим самостоятельно, существует множество инструментов, которые помогут создать привлекательные цветовые схемы, например, Adobe Color и Procreate's Color Harmony tool.



▲ Использование существующих цветовых гармоний, таких как комплементарные или аналоговые, для поиска привлекательных цветов для вашей иллюстрации



▲07 Тестирование цветовых схем: размеры образцов отражают, сколько места займут эти цвета в работе



▲08 Тестирование выбранных палитр с помощью создания простых цветовых эскизов



▲09 Намечаем основные формы в их локальных цветах

09. Намечаем основные фигуры

Это, пожалуй, самый трудоемкий этап, на котором я намечаю все основные формы на отдельных слоях. Я работаю одной или двумя кистями, чтобы сохранить целостность работы, — в данном случае это кисть, напоминающая карандаш или мелок с шероховатым краем. Разделяя и заполняя фигуры, я не люблю использовать инструменты автоматического заполнения цветом, так как они выглядят чересчур идеальными. Мне нравится видеть отдельные штрихи, когда я накладываю цвет вручную. На этом этапе я использую только фактический локальный цвет каждой фигуры, без дополнительного освещения или оттенков — они будут добавлены позже.

10. Пишем небо

Работая над небом, я обращаюсь к различным референсам. Используя мягкую, слегка текстурированную кисть, я начинаю с ключевых цветов, чтобы создать градиент с более темными цветами вверху и более светлыми внизу. Чтобы иллюстрация была больше похожа на рисунок от руки, я добавляю карандашные штрихи разными цветами поверх градиента неба. Затем я начинаю добавлять маленькие, отличающиеся размерами звезды вдаль, используя различные желтые и оранжевые оттенки. В более ярких областях я поместила меньше звезд, так как они будут сливаться с общим фоном. Дублирование и размытие слоя со звездами придает им мягкое свечение.

11. Детализация объектов

Далее я начинаю детализировать ранее намеченные объекты. Я по-прежнему использую в основном плоские неосвещенные цвета, так как окружающий свет будет добавлен позднее. Однако, чтобы сильнее выделить некоторые детали, я добавляю небольшую окклюзию, когда две детали находятся очень близко друг к другу, например, тени между страницами открытой книги. Я наношу большинство текстур и окклюзий кистью, похожей на карандаш, чтобы создать вид рисунка от руки, стремясь работать в теплом, дружелюбном стиле, который подходит рассказываемой истории.



Когда даже самые
маленькие звезды не похожи
на другие, у иллюстрации
есть индивидуальность

▲10 Сначала добавьте цвет неба на фоне



▲11 Детализация предметов, принадлежащих персонажу

12. Рассеянный свет

Теперь пришло время добавить отраженный свет на предметы, которые окружают персонажа (за исключением стеклянных бутылок, которые будут проработаны отдельно). В моей работе темно-синее небо отбрасывает голубой рассеянный свет, придавая затененным участкам голубоватый оттенок. Я создаю новый отдельный слой и за-

крашиваю все объекты голубоватым цветом неба, затем меняю настройки прозрачности и режима смешивания, чтобы обеспечить плавный переход между слоями картины. Теперь объекты выглядят так, будто они находятся в одной окружающей среде. Я оставлю этот слой отдельным, и это позволит его дополнительно настроить, когда я добавлю другое освещение.



▲12 Добавляем рассеянный свет на предметы

ПОПРОБУЙТЕ ФОТОБАШИНГ

фотобашинг — техника, при которой во время рисования вы объединяете и смешиваете фотографии или 3D-объекты. Мне очень нравится использовать эту технику для создания сложных фонов. Я моделирую очень простой набор из примитивных 3D-сеток, добавляю необходимое освещение, а затем просто покрываю результат цветом. Это позволяет сильно ускорить рабочий процесс, а также

может помочь разобраться с освещением. Кроме того, так легче попробовать различные ракурсы, поскольку вы можете легко перемещать камеру в 3D-пространстве. Некоторые считают фотобашинг жульничеством, но на самом деле, чтобы успешно применять данную технику, нужно иметь функциональное понимание композиции, освещения и формы.



▲ 13 Добавляем освещение и детали на кожу персонажа

13. Тени на коже персонажа

Далее я прорабатываю тени и свет на коже персонажа, переходя от темных цветов к светлым. Поскольку кожа слегка прозрачная, я предпо-

читаю выбирать цвета самостоятельно, а не использовать эффекты слоя. Я начинаю с основного коричневатого цвета тени и постепенно создаю яркое освещение, помня о том, как будет вести себя свет, падающий под

такими углами. Я также добавляю эффект подповерхностного рассеивания в таких зонах, как нос и ухо, где заметно, как свет проходит сквозь кожу, из-за чего эти области кажутся красноватыми.

14. Добавление источников света

Основными источниками света в нашей иллюстрации будут звезды. Я создаю видимость их свечения, сначала прорисовывая очень яркие, почти

белые центры, а затем более желтые/оранжевые кончики. Таким образом каждая звезда выглядит так, будто источник света находится прямо в ее центре. Затем я дублирую и размываю слой со звездой, как продельыва-

ла с фоном, — это создает ощущение, что звезды светятся по краям. Освещение всей иллюстрации уже готово, но еще нужно подсветить окружающую обстановку и остальные предметы.



▲ 14 Добавляем освещение и создаем эффект свечения звезд

ИЗМЕНЕНИЕ МАСШТАБА И ПРОВЕРКА ЯРКОСТИ

Уменьшение масштаба наброска в цвете или иллюстрации может действительно помочь вам увидеть, хорошо ли смотрится композиция, как сочетаются цвета, все ли в порядке с контрастом и формами. Уменьшение масштаба помогает сосредоточиться на работе целиком, не теряясь в деталях, которые видно на работе обычного размера. Я постоянно использую этот

метод, чтобы устранить отвлекающие факторы и посмотреть, насколько легко зрителю считать моих персонажей. Преобразование цветной иллюстрации в черно-белую — еще один полезный способ проверить, не нужно ли усилить контрастность изображения. Попробуйте оба этих метода, чтобы посмотреть на произведение, над которым вы работаете, свежим взглядом.

Уменьшенная



Черно-белая



▲ Просмотр незавершенной работы в уменьшенном или черно-белом варианте может помочь заметить ошибки, не отвлекаясь на детали



▲15 Добавляем желтое освещение на землю и предметы

15. Свет на земле

На этом этапе я добавляю текстуру и рассеянный свет на землю и расположенные на ней предметы. Я использую яркий, насыщенный желтый цвет, чтобы изобразить свет от звезд, который падает на предметы, окружающие персонажа. Я держу в уме, где под вещами отбрасываются тени — это гарантия того, что они будут правильно вписаны в иллюстрацию.

16. Свет на одежде персонажа

Я добавляю голубоватый рассеянный свет на одежду персонажа, используя отдельные карандашные штрихи, чтобы создать эффект текстурированного наброска, уютного и трогательного. Используя светло-желтый оттенок, я подсвечиваю рубашку, волосы и аксессуары персонажа там, где на них попадает свет от звезды в банке.

17. Добавляем тени

На этом этапе я добавляю тени по всей работе. Для теней я выбираю голубоватый цвет и начинаю наносить очень маленькие размытые пятна под персонажем и некоторыми объектами. В этой работе нет прямого солнечного света, только рассеянный свет неба и мягкое сияние звезд, поэтому тени получаются плавные и полупрозрачные, а не резкие и яркие. На этом этапе я также корректирую окружающий цвет, делая его немного темнее, так как некоторые предметы, например, ведро, все еще слишком яркие.



▲16 Накладываем тени и свет на персонажа



▲17 Добавляем голубоватые тени по всей работе



▲18 Добавляем тени и свет на стеклянных банках



▲19 Добавляем контурное освещение, блики и отраженный свет

18. Стекланные бутылки

Теперь мне нужно нарисовать отражения на бутылках. Я ищу в интернете несколько референсов бутылок, на которые падает свет, чтобы лучше понимать, как поведут себя материалы. Из среды, окружающей банки, я выбираю цвета и добавляю их в отражение, следуя формам стекла, чтобы придать сосудам блестящий вид. Желтые блики наносятся только в местах, где поблизости есть светящаяся звезда.

19. Контурное освещение

Теперь я нанесу несколько финальных штрихов к освещению персонажа и окружающей среды. Я добавляю контурный свет, идущий от линии горизонта и падающий на объекты, расположенные вдоль нее. Я также нанесу желтый контурный свет от звезд, который попадает на персонажа и другие предметы и делает их ярче.

Я также привношу несколько финальных деталей, которые действительно оживляют работу, например, лица звезд и отражение в глазах персонажа. Для отражения в глазах я использую голубоватый цвет, а затем добавляю яркое белое пятно — это блик от маленькой звезды, расположенной близко к его лицу.

20. Финальные штрихи

Наконец, я добавлю несколько спецэффектов, чтобы убедиться, что внимание зрителя сосредоточено на нужных объектах. Во-первых, я добавлю немного размытия на некоторые крупные звезды на переднем плане, будто они находятся в движении. Это помогает направить взгляд зрителя на персонажа, поскольку он сидит неподвижно и выглядит наиболее четко.

Затем я добавляю легкий эффект виньетки, чтобы затемнить края сцены, особенно в правом нижнем углу, где бутылки на переднем плане были чересчур яркими и четкими. Я накладываю фильтр хроматической аберрации¹, чтобы изображение выглядело более отчетливым и динамичным, и, наконец, добавляю очень мягкое зерно, чтобы у изображения была более выраженная текстура.

¹ Искажение цвета, при котором по краям объектов на фотографии создается контур нежелательного цвета. Аберрация часто появляется на металлических поверхностях или в местах с высокой контрастностью между светлыми и темными объектами, например, на черной стене на фоне ярко-синего неба. Каждый тип аберрации создает вдоль края объекта контуры разных цветов. — Прим. ред.



▲ 20 Используем специальные эффекты и фильтры, чтобы завершить работу



Слабая нарративная составляющая

Оригинальное изображение



Освещению и стилю не хватает определенности

Несбалансированная композиция



Новое изображение

Интересный персонаж
и увлекательный сюжет



Узнаваемый
выраженный стиль

Сбалансированная
композиция

Освещение и цвета кажутся
правдоподобными

Заключение

Сравнивая в конце два изображения, мне очень нравится, как новая иллюстрация раскрывает гораздо больше информации о личности персонажа, его интересах, и о том, что он на самом деле делает в данной сцене. Композиция новой работы лучше сбалансирована и не так сильно на-

гружена с правой стороны, как старая версия. Хотя мне по-прежнему нравится прежняя зеленоватая цветовая гамма неба, в новой работе больше контраста с мерцающими звездами, и она кажется немного более реалистичной и правдоподобной. И последнее, но не менее

важное: новая версия имеет более выраженный и уникальный художественный стиль; в старой были очень детализированные области, но некоторые важные моменты, такие как звезды, выглядели нарисованными наспех и не сочетались со стилем персонажа.



Готовое изображение



Изображение © Майке Шнайдер



СТАРАЯ

НОВАЯ





Путешествие сердец

АХМЕД РАУИ

В этой главе концепт-художник и иллюстратор Ахмед Рауи вновь обращается к научно-фантастическому пейзажу почти десятилетней давности. Оригинальная картина полна идей и элементов, которые до сих пор кажутся Ахмеду привлекательными; используя свой многолетний опыт, он постарается максимально повысить эффективность цветовой палитры, света и композиции, которые ей присущи.

Оригинальное изображение (2012)



Дизайн мира мог быть лучше проработан

Композиция пейзажа кажется разобщенной

Персонажи и сюжет слишком расплывчаты

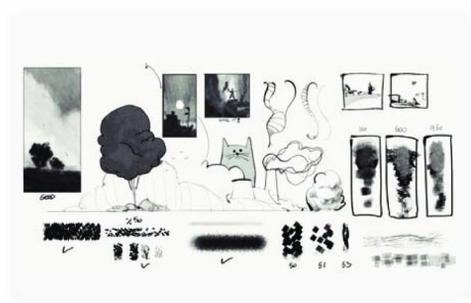
Анализ художника

Я создал эту иллюстрацию в рамках серии работ на тему заката, над которой работал в 2012 году. В процессе создания изображений использовались оттенки заката — от оранжевого до темно-синего. Это изображение было одним из моих любимых в серии и до сих пор остается таковым благодаря своему нежному настроению и ощущению тепла от света, идущего из-за листвы дерева. Мне также нравится, как контрастируют объекты с правой и левой сторон работы — происходит сопоставление природы с глубиной научно-фан-

тастических сооружений. Тем не менее спустя столько лет, я могу увидеть, что в композиции есть некоторые недочеты. Две части пейзажа не очень хорошо связаны между собой, а здания выглядят чересчур органически, что снижает контраст, к которому я стремился. Меня также смущает расположение персонажей — я не могу понять, что они делают и какова их история. В этом tutorialе я обращаюсь к этим вопросам и применю свои новые знания о композиции, свете и нарративе, чтобы лучше раскрыть историю.

01. Разминка и тестирование кистей

Это самый важный этап любого проекта, и его всегда нужно вписывать в график выполнения задания. Я даю себе время, чтобы обновить свою библиотеку цифровых кистей в зависимости от темы, над которой я собираюсь работать, и свободно исследую кисти на широком холсте, рисуя случайные линии, фигуры и даже зарисовывая некоторые идеи, которые могу сохранить, чтобы закончить позже. Я убеждаюсь, что хватает места для тестирования почти каждой кисти, и, если необходимо, делаю заметки. Разминка отличается в зависимости от темы. Когда я работаю над пейзажем, я сосредотачиваюсь на апробации кистей, напоминающих что-то рассыпчатое и органическое, заполняя ими целые области и создаю текстуры. Также я стараюсь найти наиболее подходящие кисти для первичных лайнов.



▲01 Тестирование кистей путем рисования основных форм и простых черно-белых эскизов

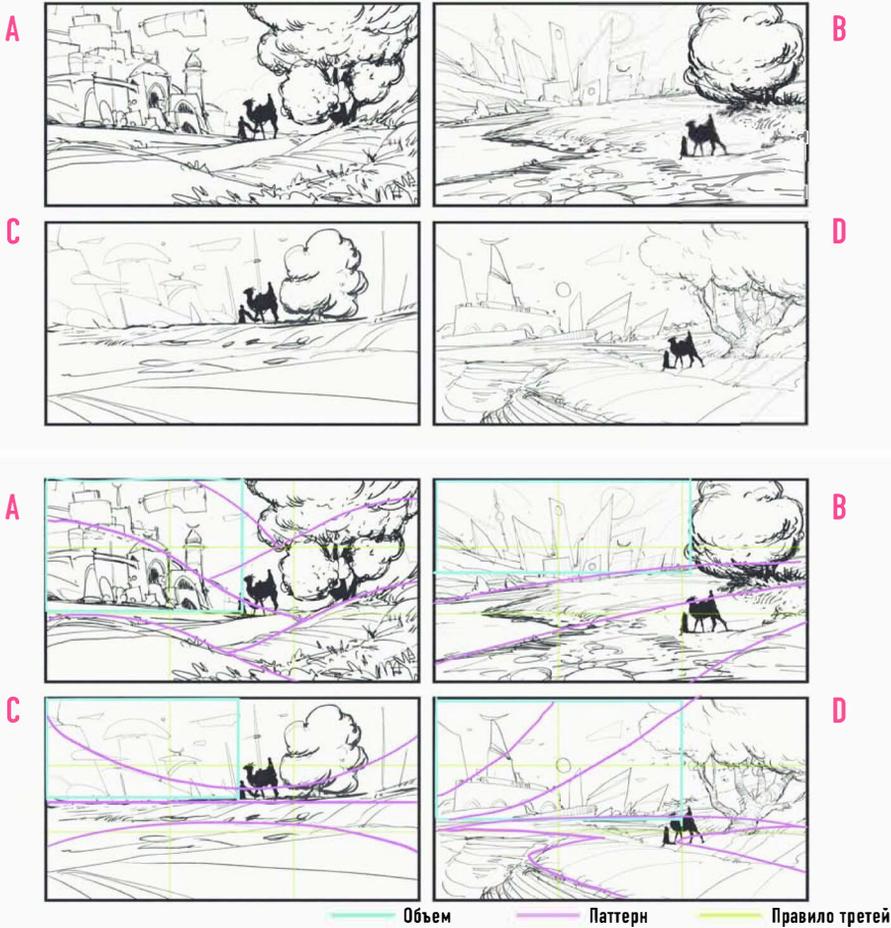
02. Контурные эскизы

Эта стадия эскизов позволяет мне экспериментировать и выбирать различные дизайны и форматы перспективы для иллюстрации. На этом этапе я держу в уме основные элементы, которые должен включить в картину, и изображаю их в виде маленьких контурных эскизов. Поскольку я переделываю

уже существующую картину, есть некоторые ограничения по композиции — я хочу сохранить общий вид и в то же время все улучшить.

В оригинальной работе стороны холста кажутся не связанными друг с другом. Если бы я разрезал изображение на две части, каждая половина рас-

сказала бы мне свою историю. Чтобы исправить этот недостаток, я хочу вписать дерево, всадников и город в одну сюжетную линию так, чтобы это легко читалось. Для этого я применяю свое стандартное руководство по композиции, правило третей (см. стр. 25), и по ходу работы визуально рассчитываю объем каждого элемента пейзажа.



▲ 02 Творите свободно, но не забывайте о первоначальной композиции и основных элементах дизайна



▲03 Черно-белые наброски помогают выстроить композицию и расположить объекты так, чтобы они правильно воспринимались зрителями



▲04 Выбор референсов из моей личной коллекции фотографий

ИССЛЕДУЙТЕ ТО, ЧТО ВАС ОКРУЖАЕТ

Выходите на улицу и открывайте что-то новое, где бы вы ни жили и что бы вас ни окружало. Пробуйте исследовать мир вокруг и увидеть то, чего не видят другие. Некоторые, казалось бы, обыденные места полны удивитель-

ных деталей, они индивидуальны, и многие люди упускают это из виду. Восхищение тем, что скрывается за «обычным» миром, абсолютно точно выведет вашу работу на новый уровень.



▲ 05 Намечаем основные формы одним цветом и одной или двумя кистями

03. Черно-белые наброски

Трех черно-белых набросков достаточно, чтобы наметить общую композицию. Я не использую чистый черный или белый цвета на этом этапе, поскольку они могут сделать композицию слишком неподвижной. Вместо этого я работаю светлой кистью с различной непрозрачностью, экспериментирую с серыми тонами и добавляю намек на градиент на заднем плане. Основываясь на линиях и формах, я решил, что вариант С самый удачный. Композиция достаточно простая, фокусные объекты соответствуют оригинальной работе, а внешний вид сооружений на заднем плане отлично сочетается с приключенческой научно-фантастической темой.

04. Фото-референсы

Я хожу на прогулки дважды в неделю в разное время дня, но особенно часто перед закатом. Я постоянно рассматриваю различные детали по пути: облака, растения, водоемы, живых существ. Всякий раз, возвращаясь домой, я знаю, что у меня теперь есть много новых референсов, которые стоит разобрать вечером. Здорово, когда у вас есть своя личная коллекция, которая вдохновляет и соответствует вашему стилю и интересам.

На этом этапе я просматриваю свою коллекцию референсов и выбираю, что можно использовать в работе. Я отбираю референсы пейзажей, деревьев, травы и освещения на закате.

05. Основные формы

Теперь я начинаю намечать основные формы пейзажа. Опять же, намечая какие угодно формы, я не использую чистый черный цвет: вместо этого я работаю менее резким тоном, подходящим к теме, в данном случае темным сине-зеленым оттенком. Я рисую на новом слое так, будто пишу маслом — заполняю большие формы и не забочусь о мелких деталях.

Я использую ластик так же часто, как и любой другой тип кисти, стирая цвет, чтобы создать пустые пространства. Выше вы можете увидеть, как я удаляю некоторые области на переднем плане в соответствии с лайном, создавая контур воды.



▲06 Рисуем поверх наброска, используя простые оттенки, чтобы изучить настроение

06. Заполнение цветом

На этом этапе я начинаю наносить больше цветов на основные формы. Несмотря на то, что окончательное изображение будет в закатной гамме, я предпочитаю сначала работать с реальными локальными цветами объектов, например, с зеленым цветом травы, на случай, если впоследствии художественное направление изменится. Вы можете увидеть, как в некоторых местах основной темный цвет теперь выступает в роли теней. Эти оттенки начинают создавать первое впечатление естественной окружающей среды.

07. Заполнение текстурами

Рисование текстурными кистями — отличный способ неожиданно получить что-то хорошее со случайными тонами. Мне нравится добавлять текстуры из моих собственных фо-

то-референсов в настройках кисти в качестве узоров. Сейчас я в основном работаю вокруг дерева — все еще пытаюсь уловить настроение и изучаю внешний вид иллюстрации, стараясь сохранить в памяти оригинал и в то же время представить, как в конце концов будет выглядеть переделанная работа. Такая разминка очень важна, поэтому я не тороплюсь и не пытаюсь ускорить процесс. Если вы не используете текстуры, то, чтобы создать более органические оттенки, можете работать цифровыми кистями с динамическими цветовыми опциями.

08. Добавление дополнительных элементов

Теперь я уверенно себя чувствую, добавляя больше цветов на передний план и элементы среднего плана, включая ключевую фокусную точку в виде всадников. Я позаимствовал их с одного из моих ранних набросков, так как они именно такой формы и производят именно то впечатление движения, которые я ищу. Мне пока не нужно делать этих персонажей слишком детализированными, поэтому я сохраняю простые силуэты.

Я обязательно добавляю в окружающую среду предметы, которые расскажут историю и привнесут кусочки исторической информации, например, электрические столбы, сломанные заборы и все, что может передать обстановку. Сейчас также подходящее время, чтобы наметить небо и некоторые облака. Как и в предыдущем шаге, я все еще работаю с локальными цветами, чтобы ничего не усложнять; теплый закатный оттенок будет добавлен немного позже в процессе работы.

КОЛЛЕКЦИОНИРУЙТЕ РЕФЕРЕНСЫ

Каждый раз, находя что-то интересное, не теряйте! Сохраните это где-нибудь и, если возможно, не забудьте указать имя создателя. Личная коллекция, собранная на основе ваших предпочтений и вкусов, поможет вам лучше понять свой собственный стиль и художественное направление.



▲ 07 Использую текстуры с моих фото-референсов, чтобы сделать настройки кисти более живыми



▲ 08 Дополнение пейзажа второстепенными деталями, многие из которых вдохновлены моими прогулками

ПРОСМАТРИВАЙТЕ РАБОТЫ ДРУГИХ ХУДОЖНИКОВ

Интернет сегодня полон множества удивительных ресурсов и платформ, которые можно изучать, чтобы ежедневно пополнять свою библиотеку референсов. Я люблю делать это первым делом поутру за первой

чашкой кофе, прежде чем начать рабочий день. Оставайтесь на связи со своими коллегами-художниками и старайтесь совместно работать, размышлять и решать творческие проблемы.



▲09 Простой интерфейс позволяет мне сосредоточиться на рисовании, не отвлекаясь на посторонние вещи

09. Приведение интерфейса в порядок

Прежде чем перейти к более сложным этапам работы над иллюстрацией, потратьте время на то, чтобы убедиться, что у вас есть доступ к нужным инструментам и что они хорошо организованы. Это относится к любым художественным средствам, с которыми вы предпочитаете иметь дело, — работаете ли вы на экране или за столом, полным инструментов для рисования.

Работая в данном стиле, я люблю, чтобы интерфейс программного обеспечения был простым и ясным и показывал только те инструменты, которые мне действительно нужны. Важно иметь

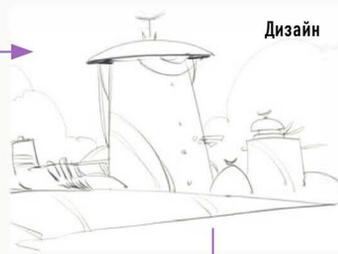
представление о том, как выглядит работа издали, поэтому я сохраняю сбоку уменьшенную версию холста, чтобы можно было быстро считать изображение целиком, даже когда основной холст увеличен для работы над деталями. Также я держу поблизости кисти, светочи и цветовой круг. Незагроможденное рабочее место, где используемые инструменты находятся под рукой, поможет вам оставаться сосредоточенным на процессе рисования.

10. Фон и глубина

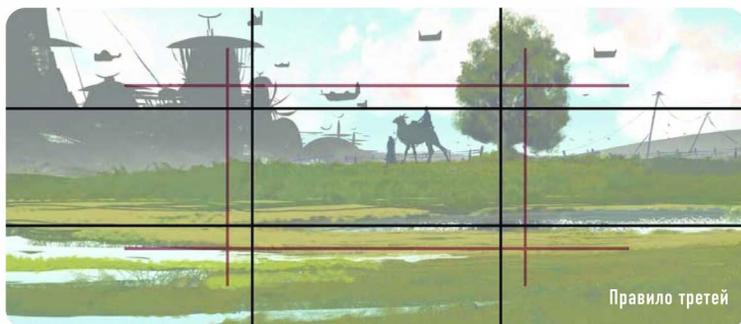
Основываясь на первоначальном эскизе, я хочу сделать более четкий рисунок зданий, чтобы определиться, как лучше их разместить. На наброске

были изображены сооружения, похожие на грибы, поэтому я решаю добавить купола разных размеров, соединенные поддерживающими тросами. Помните, что такие объекты не требуют подробной детализации, так как они находятся слишком далеко, чтобы их можно было хорошо рассмотреть. Вам лишь нужно четко понимать их конструкцию, чтобы правдоподобно передать падающий свет.

Помимо этого, я добавляю слой тумана перед зданиями, чтобы отделить их от среднего плана. Результат уже выглядит более выразительным и интересным в архитектурном плане, чем на исходном изображении.



▲10 Намек на летающие транспортные средства без каких-либо деталей помогает сделать пейзаж обитаемым



▲11 Проверяем композицию и баланс элементов, чтобы убедиться, что изображение не отклоняется от намеченной идеи

11. Проверка композиции

Разместив здания, я должен убедиться, что все по-прежнему хорошо смотрится и выступает как единое целое, поэтому снова применяю правило третей. Поскольку дерево находится на правой вертикальной линии, главное здание в идеале должно быть расположено с левой стороны, чтобы сбалансировать дизайн. Таким образом, всадники, идущие по прямой линии, выступают в качестве связующей цепи между этими двумя элементами. Летящие корабли также являются хорошими связующими деталями, придающими иллюстрации направление, будто все движется в сторону далекого города. Все эти составляющие работают вместе, чтобы исправить разобщенность оригинального изображения.

12. Создаем настроение

Теперь пришло время создать настроение с помощью прекрасных закатных цветов! Как и в оригинальной картине, я хочу расположить солнце прямо за деревом, чтобы создать поразительный красноватый блик. На данном этапе я сосредотачиваюсь в основном на подсвечивании теплыми оттенками фона и отражения в воде. Передний план я оставляю темным и холодным, поскольку этот участок находится в тени, на него лишь немного отбрасывается отражаемый цвет неба. Я добавляю яркие — даже чересчур — оттенки, но, поскольку они сходные по яркости, общий контраст остается в безопасной зоне. Я всегда смогу немного смягчить палитру позднее.

13. Проверка с помощью градаций серого

Проверять время от времени яркость и контрастность — хорошая привычка, позволяющая убедиться, что светлые и темные участки изображения не выглядят как что-то чужеродное. Для этого я добавляю поверх работы временный корректирующий слой градаций серого. Просматривая черно-белое изображение, я выясняю, что все элементы и формы четкие и легко читаются, а текстуры не перегружены. Ключевая точка фокуса, всадники, располагается в идеальном месте с подходящим уровнем контраста. Однако отражения в воде все же ярче, чем стоило бы, тень от дерева немного темновата, а дальние здания должны быть чуть менее затуманены.



▲ 12 Развитие цветовой гаммы от вполне природной до более яркой и неестественной



▲ 13 Проверка яркости и контрастности в черно-белом режиме путем добавления на изображение корректирующего слоя градаций серого

ПЛАНИРОВАНИЕ И ФОКУС

Если вы хотите добиться прогресса, вам необходимо спланировать свои действия и сфокусироваться на этом. Выделите для этого время и не отвлекайтесь на посторонние вещи. Раньше у меня было расписание художественных сессий на интересные темы, например, научно-фантастические пейзажи я рисовал по вторникам, а исторических персонажей — по пятницам.

14. Совершенствование персонажей

При повторном изучении оригинальной работы мне понравилось, насколько интересным был дизайн существ — верблюд сочелся с футу-

ристическими технологиями. Я хочу отразить это в новой версии и придать такой же облик всадникам. Светящиеся технологичные формы улучшают восприятие путешественников, придавая им более выраженную

индивидуальность и направление. Полезно держать оригинальный арт открытым сбоку или на скрытом слое, чтобы можно было обратиться к нему и быстро сравнить, как было сделано сейчас.



▲14 Доработка дизайна персонажей в соответствии с оригиналом



▲15 Несмотря на то, что здания и так находятся далеко, возможно сделать работу еще глубже

15. Проработка фона

На предыдущем этапе я понял, что могу использовать такой же светящийся декор на зданиях вдалеке, создавая еще одну визуальную связь между персонажами и их местом назначения. Я решил сделать это сейчас, нарисовав несколько неоновых линий на верхушках некоторых куполов. Мне кажется, что этих деталей достаточно, так как я не хочу добавлять слишком много «шума» на заднем плане.

Также нужно сделать город глубже, поэтому я добавляю небольшие купола ближе к переднему плану, смешивая их с туманным слоем внизу, чтобы по-

казать, что они расположены ниже. Теперь город кажется более живым, чувствуется, что он принадлежит к тому же миру, что и персонажи.

16. Освещение и блики

Поскольку я все еще работаю над насыщенными цветами, я решил добавить еще несколько деталей освещения, прежде чем начать немного смягчать палитру.

Солнечные блики — кинематографичный штрих, снижающий напряжение на темных участках без значительного уменьшения контрастности. В данном случае я рисую горячее

красное свечение вокруг путешественников и дерева, будто они ловят лучи заходящего солнца.

Трава на среднем и переднем планах тоже требует внимания — я рисую пятнышки цвета, чтобы создать впечатление цветов, не слишком вдаваясь в детали.

На основе проверки с помощью градаций серого в шаге 13 я также уменьшаю яркость отражений в воде, чтобы они не так сильно отвлекали. Чтобы создать еще большую глубину, я размываю ближайшие участки переднего плана, сохраняя взгляд зрителя сфокусированным на средней и верхней частях холста.



▲ 16 Использование круглой кисти с размытыми краями для рисования солнечных бликов

СДЕЛАЙТЕ ПЕРЕРЫВ

Делайте как визуальные, так и практические перерывы. Полезно регулярно отвлекаться от любых материалов, связанных с искусством или работой. Выделите день в выходные, чтобы посвятить его чему-то

совершенно другому и необычному, чего вы раньше не делали. Может показаться, что вы занимаетесь чем-то совсем не творческим, но выход за пределы своей зоны комфорта косвенно вдохновит вас на работу.



▲ 17 Поиск баланса между уровнями детализации переднего, среднего и заднего планов

17. Очистка

Когда работа над изображением близится к завершению, приходит время приглушить тона и подчистить некоторые «шумные» участки. Передний план выглядит хорошо, но фон стоит немного сгладить, особенно облака. Я смягчаю их, чтобы они больше не казались мутными и пятнистыми, а были гладкими и будто вихрящимися вокруг области фокуса.

Я уменьшаю общую насыщенность, но оставляю яркими области вокруг дерева и всадников, чтобы сохранить фокус на них. Летящие корабли и здания должны больше сливаться с атмосферой, поэтому я добавляю легкий слой розового тумана, чтобы создать глубину.

18. Вспомогательные элементы

В процессе рисования я не перестаю постоянно размышлять и оглядываться вокруг в поисках дополнительных элементов, которые могли бы улучшить сюжет и поддержать обстановку. Маленькие штрихи могут сильно повлиять на нарратив перспективы изображения, сделать его более живым. Я добавил знак с маленькой птичкой на нем, луну, чтобы намекнуть на время месяца, когда происходит эта сцена, и больше приближающихся кораблей в правой части картины. Я сделал ярче солнечный свет под деревом. Эта деталь наполняет меня счастьем, поскольку напоминает о том волнении, которое я испытываю, наблюдая за закатом в реальной жизни.

РАБОТА НАД СОБОЙ

Для хорошей работы воображения нужен хороший мозг, а хорошему мозгу нужно хорошее тело. Включение физических упражнений в свое ежедневное расписание — отличная привычка. Вам не обязательно бегать на длинные дистанции в шесть утра, но тридцатиминутной прогулки в течение дня достаточно, чтобы освежиться. Планку и отжимания можно делать в помещении. Важно оставаться здоровым, если вы проводите много времени за письменным столом или перед экраном.



Здания вдалеке



Дополнительные корабли



Путешественники



Более яркое солнце



Месяц



Маленькая птичка

▲ 18 Добавление продуманных мелочей и атмосферных деталей делает мир интереснее



▲ 19 Завершающие штрихи и корректировка на этапе постпродакшена

19. Последние штрихи

Я возвращаюсь в режим градаций серого для последней проверки яркости и контрастности. Они выглядят более спокойными и сбалансированными, чем при предыдущей проверке. Мазки мягче и на переднем плане лучше смешаны, а переход между уровнями глубины изображения стал более плавным. Добавляя финальные штрихи, я сосредоточен на цветовой коррекции, проработке контрастности и нанесении текстур по всему холсту: я должен быть уверен, что композиция и температура цветовой гаммы ведет взгляд зрителя в правильном направлении.

20. Окончательный вариант изображения

Новая версия усиливает теплую атмосферу заката оригинальной работы, одновременно усиливая композицию, нарратив и целостность окружающей обстановки. Цвета и формы стали более отчетливыми и яркими, а ракурс действительно погружает зрителя в сцену, будто он смотрит через камеру, расположенную близко к земле.

ИЗУЧЕНИЕ ДРУГИХ КАДРОВ

Одна из лучших вещей в отлично скомпонованной картине заключается в том, что вы можете кадрировать различные области или менять пропорции сторон, и большинство элементов дизайна все равно будут хорошо смотреться. Мне нравится изменять композицию своих картин так, чтобы они подходили для различных платформ и социальных сетей или же чтобы подготовить их к печати или

даже анимации. Я изучаю различные варианты кадрирования и прихожу к выводу, что версия слева вверху — моя любимая. В ней четко выделены основные фокусные зоны и сильно выражен ритм справа налево. Более квадратное изображение хорошо подходит для экранов телефонов, в то время как узкое и длинное будет великолепно смотреться в качестве крупного принта.



▲ Может быть полезным изучить другие варианты композиции и кадрирования для размещения на платформах и в социальных сетях

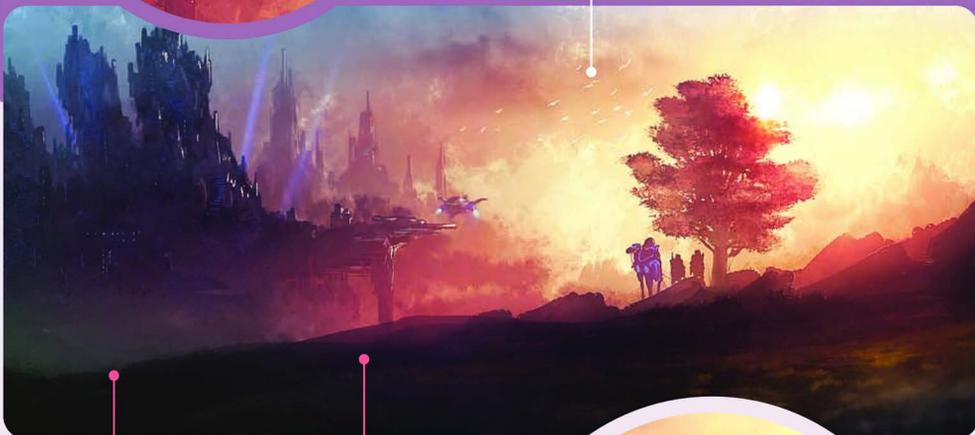


▲ 20 Окончательный вариант изображения



Композиция пейзажа
кажется разобщенной

Оригинальное
изображение



Дизайн мира мог быть
лучше проработан

Персонажи и сюжет
слишком расплывчаты



Новое изображение

Свет и цвета более
сочные и яркие



Композиция кажется
более глубокой,
и создается эффект
присутствия

Чувствуется связь
персонажей и окружающей
обстановки

Заключение

Всегда приятно оглянуться на свои старые работы и проанализировать, с какими трудностями вы столкнулись и какие навыки развили на протяжении своей карьеры. Сейчас, когда я смотрю на старую и новую работы, я чувствую, что последняя полна жизни и цвета, движение проходит сквозь

элементы. Благодаря новой композиции пейзаж кажется сбалансированным. Благодаря единству дизайна всадников и города чувствуется их связь, а в персонажах есть движение, видно направление, в котором они идут, в отличие от замерших поз на старой картине. Было интересно созда-

вать обе эти работы, но процесс переделки помог мне понять себя и то, чего мне не хватало десять лет назад. Он заставил осознать, насколько изменился мой рабочий процесс сейчас и насколько сильно с опытом изменилось то, как я вижу окружающий мир, и то, как я решаю визуальные проблемы.



Готовое изображение





СТАРАЯ НОВАЯ



Борец

ЙЕНС КЛАССЕНС

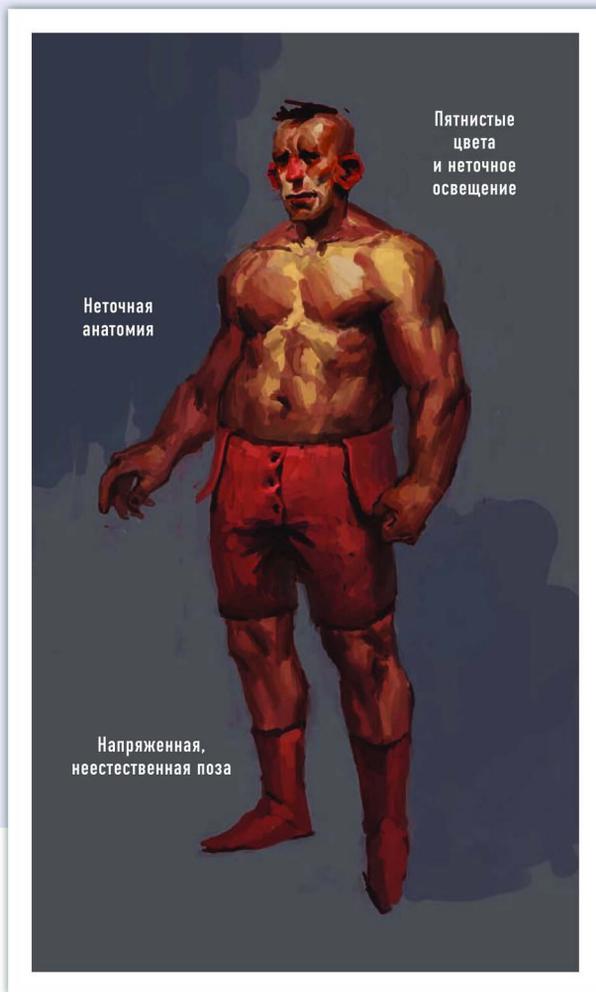
В этом уроке концепт-художник Йенс Классенс пересматривает дизайн персонажа, созданный в 2009 году. Теперь, зная намного больше об анатомии, формах, освещении и цвете, Йенс в своем характерном художественном стиле воссоздаст этого борца с нуля, чтобы персонаж стал более правдоподобным и убедительным.

Анализ художника

Я создал это изображение в 2009 году, на заре моей карьеры; это было за несколько месяцев до того, как я получил первую настоящую работу. Хотя мне по-прежнему нравится этот персонаж с его огромными ушами и красным носом, теперь я явно вижу, как можно его улучшить. В то время мне не хватало понимания анатомии. Я пытался прорисовать каждую мышцу, например, брюшные мышцы и переднюю зубчатую мышцу, хотя они не были бы видны на такой фигуре. Поза также чересчур напряженная: персонаж несуразно приподнял руки. Я надеюсь создать более расслабленную и правдоподобную позу в процессе перерисовки иллюстрации.

С точки зрения цвета и света, блики в некоторых местах склоняются к желтому, но в других местах они становятся более холодными, ближе к серому. В реальности все светлые тона смещаются в сторону одного и того же цвета — источника света. Наконец, тогда я не знал, как сделать четкие края, поэтому изображение довольно пятнистое на вид, и я хотел бы устранить это в процессе переработки.

Оригинальное изображение (2009)



01. Начальные наброски

Обычно я начинаю с быстрых двухминутных набросков, пока что-то не наметится. На этом этапе я больше думаю об объемах и формах, чем о детальном лайне. Мне интереснее импровизировать и смотреть, что по-

лучится, чем насильно пытаться вырисовывать детали. Конкретные особенности персонажа появятся позже, когда я буду работать с цветом, поэтому данный этап более импровизационный и свободный. Эскиз не является полной копией оригинальной

работы, но основные элементы сохранены: мускулистый персонаж с угловатым лицом и большими ушами, одетый в шорты. Я обошелся без ботинок, которые изначально скрывали недостаток уверенности при рисовании ног!



▲01 Предварительный двухминутный эскиз



▲02 Лайн перекрывается серым цветом

02. Силуэт

Я покрываю набросок серым цветом, чтобы твердо обозначить силуэт персонажа и сделать черные линии менее резкими. Окончательный вариант будет полностью отрисованным изображением без видимых линий, поэтому

хорошей идеей будет с самого начала уменьшить их яркость. Я оставляю их достаточно заметными, чтобы первоначальный набросок было по-прежнему видно. Данный процесс формирует основу значений яркости градаций серого.

УЧИТЕСЬ С НАТУРЫ

Чтобы научиться рисовать, опираясь на воображение, необходимо научиться рисовать реальные вещи. Можно заниматься этим, изучая фотографии или рисуя с натуры, но важно не просто бездумно копировать. Вы должны быть активным участником этого процесса — анализируйте то, что видите, пока не поймете, как оно устроено. Чтобы разобраться с цветом, яркостью и контрастностью, можно прочитать книгу или пройти курс по теории цвета. Чтобы постигнуть анатомию, вы должны изучить теорию аналитического анатомического рисунка.

Это касается любого предмета, в котором вы решите специализироваться. Вам не нужно знать анатомию на уровне хирурга, поскольку знания о внутреннем строении не особо полезны для художника, но вам необходимо стать достаточно сведущим, чтобы быть способным правильно нарисовать человеческое тело и придумывать уникальных персонажей. То же самое относится ко всему, что вы захотите нарисовать, будь то оружие, костюмы, транспортные средства, здания и так далее.



▲ 03 Создание реалистичных теней

03. Тень и свет

Я начинаю рисовать большие затененные формы, используя кисть с текстурой, напоминающей мелок, и решаю, на какие части фигуры падает свет, а какие скрыты в тени. Чтобы сделать это, основываясь только на воображении, необходимо скульптурное понимание человеческого тела — знание того, какие объемы и ориентиры влияют на формы на поверхности кожи, — а не пытаться прорисовать каждый мускул, как это было в моей старой работе. Изучайте референсы и запоминайте, как падают тени в зависимости от освещения. Через некоторое время вы сможете применять эти знания к фигурам, которые создаете сами.

04. Рендеринг форм

Теперь я приступаю к рендерингу форм. Обращенные к источнику света части персонажа всегда будут лучше освещены. В данном случае источник света расположен сверху и спереди борца. Это означает, что плоскости, обращенные вверх и вперед, будут светлее. Участки, обращенные в сторону от источника света, будут постепенно становиться темнее, пока полностью не исчезнут в тени. Кроме того, поскольку мы работаем с искусственным источником света, а не с солнечным, участки, расположенные ближе всего к источнику света, будут освещены еще лучше. На практике это означает, что персонаж будет темнее внизу и светлее вверху — вы можете заметить, как его ноги и ступни становятся немного темнее, чем верхняя часть тела.

05. Готовая основа в градациях серого

Это последний этап, когда я работаю в черно-белом цвете. Обычно я не слишком долго рисую в черно-белой гамме, поскольку цвет — важный способ отражения чувств персо-



▲04 Свет падает на тело



▲05 Изменение значений яркости и добавление деталей

нажа и изображения его внешности. Я сохраняю низкий контраст и добавляю неяркое контурное освещение в некоторых местах, чтобы создать впечатление вторичного источника света слева, подсвечивающего отдельные участки тела, помогая им выделиться. Я также изменяю яркость трех основных элементов: бинтов на кистях рук борца, его кожи и шорт. Наконец, я немного детализирую его лицо, рисуя сломанный нос и более глубокие брови.

КОЛИЧЕСТВО ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

Разумно практиковаться и выполнять эти подготовительные этапы снова и снова. Самая трудная подготовка приходится именно на начало процесса рисования. В этот период вы намечаете дизайн, создаете позу, обозначаете структуру значений яркости и подбираете цвета. Один художник может набросать девять быстрых эскизов и в результате написать одну законченную картину, а другой может закончить три картины. В конечном счете, готовая картина первого художника будет выглядеть лучше, чем у второго. Убедитесь, что вы уделяете этим подготовительным этапам то внимание, которого они заслуживают.

06. Освещение поэтапно

Прежде чем перейти к работе с цветом, давайте подытожим, какие слои света и теней в конечном итоге составляют основу градаций серого. Все эти элементы объединяются, чтобы придать борцу глубину и создать правильную фигуру, чего не хватало оригинальной версии.

СВЕТ/ТЕНЬ: Некоторые плоскости тела освещены прямым светом, а некоторые находятся в тени. Свет и тени никогда не смешиваются: самое темное освещенное место все равно светлее, чем самая светлая тень. Это разделение является одним из самых важных составляющих картины.

СОЗДАНИЕ ФОРМ: Чем сильнее форма обращена к источнику света, тем ярче она будет. Плоскости, повернутые от источника света, будут постепенно становиться темнее, пока совсем не исчезнут в тени.

ЗАТЕМНЕНИЕ: Чем дальше от источника света находится объект, тем меньше света падает на него. В науке это называется «закон обратных квадратов»; на практике же это означает, что верхняя часть тела нашего персонажа будет светлее, а нижняя — темнее.

КОНТУРНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ: Оно создается с помощью вторичного источника света. Неяркое контурное освещение

хорошо подходит для подчеркивания отдельных форм; однако не стоит им злоупотреблять, поскольку такой свет никогда не будет одинаково интенсивно освещать все плоскости объекта.

ГОТОВАЯ СВЕТОТЕНЕВАЯ СХЕМА: Объединив все эти шаги, мы получаем готовую светотеневую схему. Я постоянно держу в голове получившееся изображение. Однако иллюстрация еще далека от завершения, и данная схема позднее будет уточнена.

Обратите внимание, что отдельные части тела будут продемонстрированы в шагах с 17 по 20, но рассмотрим рендеринг фигуры целиком.



▲ 06 Из чего на данный момент состоит схема освещения персонажа

РИСУЙТЕ, РИСУЙТЕ И ЕЩЕ РАЗ РИСУЙТЕ

Мои скетчбуки с набросками — главная опора для рисования из головы. Его пространство — очень важное место. Это место, где вы терпите неудачи и совершаете ошибки. Цель заключается в том, чтобы выявить свои слабые места и проработать их. Сейчас я заполняю около

четырёх скетчбуков в год. Когда я учился в школе иллюстрации, то заполнял два скетчбука в месяц. У меня есть шкаф, забитый старыми скетчбуками, и еще половину такого же я выбросил. За многие годы практики и обучения ваш рисунок естественным образом улучшится.



▲ 07 Такой подход к цифровому творчеству вдохновлен традиционной живописью

07. Подмалевок

Это первый цветовой слой, наносимый поверх основы в оттенках серого. В традиционной живописи это называется подмалевок, и в случае человеческой фигуры он обычно выполняется умброй или сиеной жженой. Подмалевок поз-

воляет легко перейти от черно-белого изображения к полноцветному. Мне нравится, когда мои работы напоминают традиционную живопись, поэтому я создал аналогичный рабочий процесс для своего цифрового творчества. Для работы в цвете я использую режимы

наложения слоев — слой, для которого установлен режим «Перекрытие», обычно отлично подходит для создания начального базового цвета. На этом этапе я также придаю контурному освещению холодный оттенок, чтобы оно контрастировало с теплыми тонами кожи.

08. Добавление дополнительных цветов

На данном этапе картина находится на пути от довольно однотонного подмалевка к полноцветной иллюстрации. Я создаю слой в цветовом режиме и вручную закрашиваю ло-

кальные цвета мягкой кистью или кистью с меловой текстурой. Я слегка добавляю красные, пурпурные и синие цвета, чтобы оттенки кожи выглядели разнообразно и органично, а не плоско. Как и в оригинальной работе, я наношу очень яркий ро-

зовый цвет в области носа и ушей, чтобы придать персонажу румяный и полноватый вид, а также, чтобы сохранить стилизованный элемент, который добавляет ему индивидуальности. Также я записываю локальные цвета его одежды и повязок.



▲ 08 Добавление насыщенности и цвета персонажу: изолированный слой в Цветовом режиме (справа)



▲ 09 Доводим до ума рендер и прорабатываем лицо

09. Проработка лица

На этом этапе я начинаю работу над дизайном лица и дорабатываю рендер. Я стремлюсь создать тот же прищуренный взгляд, который был на моей старой работе, так как он отлично отражает индивидуальность персонажа, но требуется внести не-

которые ключевые изменения. Работая над оригинальной иллюстрацией, я слишком много внимания уделял второстепенным деталям, например, морщинам над бровями из-за сердитого прищура, в ущерб остальным частям фигуры. На этот раз я смещаю фокус. Я работаю над всем изображе-

нием целиком, уменьшая масштаб, и это позволяет мне сильнее сосредоточиться на том, как придать ему запоминающиеся черты лица и четкие объемы. Если слишком рано приблизить изображение и начать детализировать небольшой участок, то легко нарушить общую структуру объемов.

ВЗГЛЯНИТЕ С ВЫСОТЫ ПТИЧЬЕГО ПОЛЕТА

Если объемы в целом и цвета удачно намечены, можно обойтись меньшим количеством деталей. Такие художники, как Джон Сингер Сарджент и Андерс Цорн, хорошо понимали это. Если увеличить отдельные части их работ, то они становятся почти абстрактными картинками, но уменьшив масштаб, вы може-

те воспринимать изображение как единое целое. Аналогично, если вы слишком сильно приблизите холст во время работы в цифровом формате, то потеряете представление об иллюстрации в целом, и конечный результат будет выглядеть не таким цельным и логичным, каким должен.

10. Внесение основных корректировок

Возвращаясь к первоначальному дизайну, я добавляю темный фон. Я также провожу некоторое время, экспериментирую с пропорциями, и правильно их выстраиваю. Я не хочу, чтобы мне пришлось изменять эти основные элементы на более поздней стадии, поэтому мне важно, чтобы они были в порядке уже сейчас. В частности, я подправил его голову и сделал ее немного меньше, что позволяет туловищу казаться больше и шире. На данном этапе я доволен цветами и дизайном в целом и готовлюсь добавлять детали.

11. Световые пятна и холодные тона

Теперь я могу начать прорабатывать картину. Из-за щетины тон подбородка и области усов могут казаться холоднее, это будет создавать контраст с теплыми розовыми участками и подчеркивать слегка усталый вид, поэтому я добавляю персонажу легкую однодневную щетину. Я также наношу блик на лбу, где на кожу и надбровные дуги падает свет от основного источника света. Не считая контурного освещения, это будет самый светлый участок в данной области. Добавление этого блика на данном этапе в дальнейшем поможет мне контролировать уровень яркости.

12. Окружающая окклюзия

Теперь я делаю ключевые области контрастнее. Хорошая идея — оставить важные места самыми темными, так как тень и контраст сделают такие формы наиболее выразительными. Теневыми являются те области на теле вашего персонажа, на которые не попадает прямой свет. Часто мы можем увидеть в тенях детали, поскольку свет частично отражается в них из окружающей среды, однако некоторые труднодоступные места получают меньше отраженного света. Этот эффект называется окружающей окклюзией. Если наши самые темные оттенки все еще доступны, мы можем использовать их для того, чтобы добавить окружающую окклюзию в определенных областях, например, под ухом или в складках века персонажа.

НАЧНИТЕ С ПРОСТОГО

Если вы находитесь только в начале творческого пути, не стремитесь сразу же пытаться воссоздать Сикстинскую капеллу. Новички часто пытаются изобразить сложные сцены с высоким уровнем детализации, берясь за непосильное для них дело. Начните с простого и обозначьте свои проблемные зоны. Изучите анатомию, объемы и цвет. Затем, создавая иллюстрацию с опорой на собственное воображение, начните с персонажа на простом фоне и применяйте то, что вы усвоили в процессе обучения. Когда вы освоитесь и почувствуете себя комфортно, можно переходить к более сложным сценам.



▲ 10 Затемнение фона и эксперименты с пропорциями



▲11 Добавление на лицо блика и легкой однодневной щетины



▲12 Детализация теней с помощью незначительной окружающей окклюзии



▲13 Добавляем одежде цвет и ширину

13. Новая одежда для борца

На оригинальной иллюстрации персонаж и его одежда были выполнены в коричнево-красной гамме, которая не предусматривала никаких интересных цветовых решений или вариаций, на которых взгляд мог бы отдохнуть. Чтобы исправить это, я решаю пересмотреть костюм борца. Я помещаю вокруг его талии толстый, похожий на веревку пояс и делаю его шорты более свободными. Такие более широкие шорты отбрасывают тени на ноги, открывая возможность добавить интересный контраст, а веревочный пояс — необычная деталь, которая делает его общий вид более запоминающимся.

14. Унификация диапазона яркости

На данном этапе мне кажется, что блики слишком контрастны, поэтому я немного осветляю полутона на персонаже, чтобы понизить яркость. Приведение яркости к общим значениям усиливает ощущение объемности изображения, так как теперь оно выглядит более искусно освещенным. Я также прорабатываю рендер, делая четче мышцы рук, ступни и ноги. Я решаю сделать материалы пояса разными: хочу, чтобы желтые части были блестящими, а белые — более матовыми, поэтому я добавляю на желтые участки более заметные блики. Чтобы лучше передать через лицо характер персонажа и его личную историю, я добавляю борцу синяк под глазом, будто он только что после поединка.



▲ 14 Добавление характера, личной истории и текстур

15. Последний слой рендера

Это последний слой рендера, на котором я еще раз прорабатываю все формы и завершаю детализацию поднятой правой руки персонажа. Я добавляю больше резкости по краям и смягчаю переходы, чтобы очертания персонажа были четкими и ясными, а внутренние цвета — смешанными и правдоподобными. По сравнению с оригиналом, где мышцы были слишком детализированными, что было неверным, а сама иллюстрация в целом чересчур напоминала черновую работу, телосложение этого борца выглядит естественным, а поза расслабленной, благодаря более плавным и убедительным теням.

Я также корректирую цвет, немного сдвигая тон фона в сторону голубого, чтобы он сильнее контрастировал с кожей и одеждой персонажа. Я наношу тот же самый голубоватый оттенок на синяк под глазом. Это помогает достичь той степени стилизации, к которой я стремлюсь: несколько преувеличенные тона помогают иллюстрации вызывать интерес и делают ее более забавной.

16. Завершение работы

Я еще немного корректирую цвета и яркость и изменяю несколько мелких деталей. Например, я делаю фон более синим, чтобы усилить ощущение контраста. Поднятую руку персонажа я слегка высветляю, чтобы она соответствовала мягким оттенкам остальной части кожи. Все еще видно несколько темных линий, из-за которых отдельные участки выглядят плоскими, поэтому я закрашиваю эти линии и размываю их. Наконец, я быстро добавляю тень, отбрасываемую персонажем на землю, чтобы дизайн выглядел заземленным даже без детализированного фона.



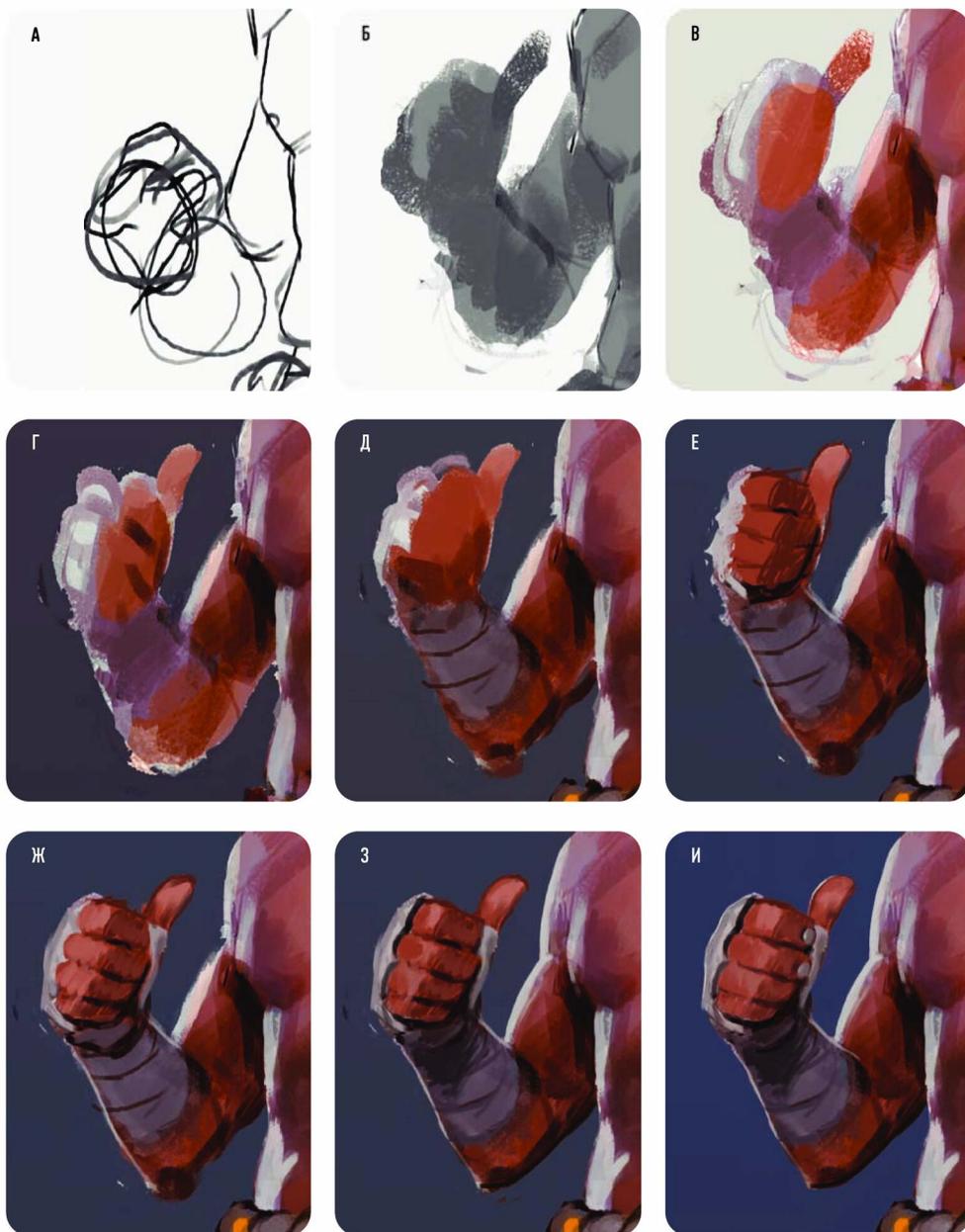
▲ 15 Делаем очертания более четкими и добавляем оттенки голубого



ЭТО НЕ ПРОСТО КРАСИВАЯ КАРТИНКА

Работа концепт-художника заключается в том, чтобы придумывать уникальные дизайны и итерации. Речь не идет о том, чтобы добиться наибольшей детализации или наилучшей визуализации. Концепт-арт считается хорошим, если художник может успешно донести идею до арт-директора и разработчиков. Оригинальность языка форм, дизайн костюмов и лица, поза — это гораздо важнее, чем способность писать как старые мастера.

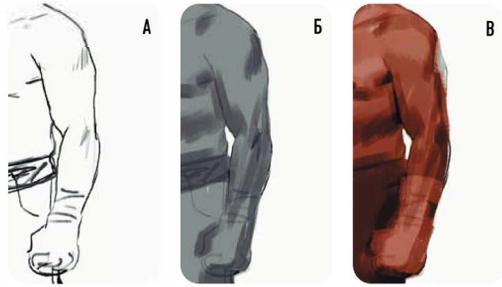
▲ 16 Финальные корректировки и цветовые правки: закрашиваем оставшиеся темные контурные линии



▲17 Поэтапное изображение правой руки

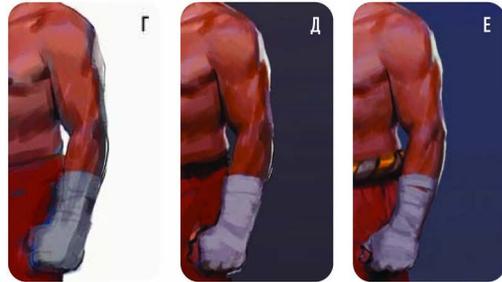
17. Процесс рисования правой руки

Рисовать руки и кисти может быть сложно. Никогда не бойтесь использовать референсы, если не уверены в том, как что-то выглядит. Ваши собственные руки прямо перед вами! Изучите их. Если вам нужно проработать строение чего-либо, обратитесь к референсам и изучите их, и в следующий раз вы сможете нарисовать нужную вам вещь, опираясь только на воображение. Используйте зеркало, фотографируйте себя или рассматривайте друга, если не получается найти конкретную позу в интернете. Устало поднятый большой палец вверх — это выразительный жест, который демонстрирует характер, поэтому очень важно изобразить его правильно.



18. Процесс рисования левой руки

На протяжении большей части рабочего процесса рука выглядит довольно грубо. Сохраняется детализация ключевых областей, таких как большой палец и мышцы предплечья, что позволяет глазу двигаться по изображению, не отвлекаясь на менее важные участки. Такого движения можно достичь тогда, когда общий объем выглядит цельным — вы должны убедиться, что форма легко воспринимается, прежде чем добавлять более мелкие детали.



▲18 Постепенное изображение левой руки

19. Процесс рисования ног

Ноги довольно сложно рисовать, поэтому, опять же, ключевым моментом является поиск или съемка собственных референсов. Однако важно не просто бездумно копировать эти референсы. Используйте их, чтобы попытаться понять, как объект устроен, а затем постарайтесь применить это знание к своему собственному дизайну. Если присмотреться, то можно заметить такие крохотные детали, как изменение оттенков между пальцами ног.



▲19 Составные элементы стопы



▲20 Поэтапное изображение лица и головы

20. Лицо поэтапно

В середине работы над картиной вы часто достигаете момента, когда все выглядит плохо. Я абсолютно точно достиг этой точки, создавая лицо этого персонажа. Всякий раз, когда я сталкиваюсь с проблемой, я прохожу по чек-листу с вопросами, чтобы выявить причину: «Что-то не так с рисунком?» — «Структура, перспектива, пропорции или дизайн?»; «Что-то не так с цветом?» — «Слишком темно, слишком серо, слишком насыщенно?», «Неправильно подобран локальный цвет?»

Я часто нахожу решение, анализируя проблему и обращаясь к теории живописи. Иногда для этого требуется просто пройти через путь проб и ошибок, или вам может понадобиться посмотреть на изображение свежим взглядом — можно это сделать, перевернув его горизонтально, или же просто отвлечься на что-то другое на несколько часов.

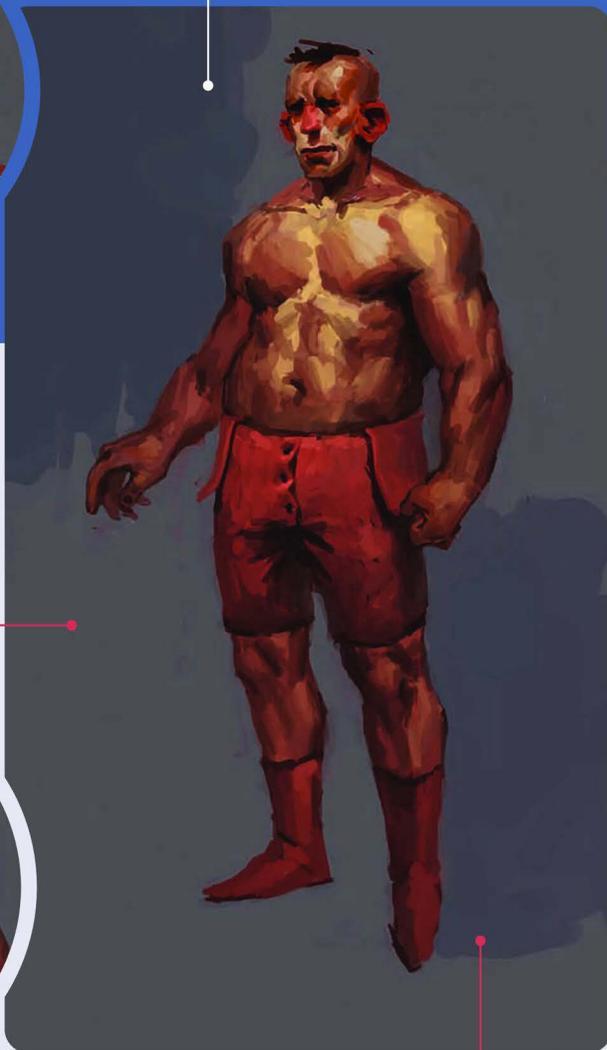
Как вы можете увидеть слева, борец оживает, проявляется его индивидуальность, когда мы добавляем щетину, придав лицу динамичных холодных оттенков. Он сразу выглядит интереснее, кажется, что он подвергся испытаниям. Этот эффект также усиливается с помощью добавления синяка под глазом, который мы в конце концов стилизуем, делая его темно-синим, чтобы придать яркости.



Готовое изображение

Оригинальное изображение

Неточная анатомия



Пятнистые цвета и неточное освещение



Напряженная, неестественная поза

Новое изображение

Реалистичный
тон кожи



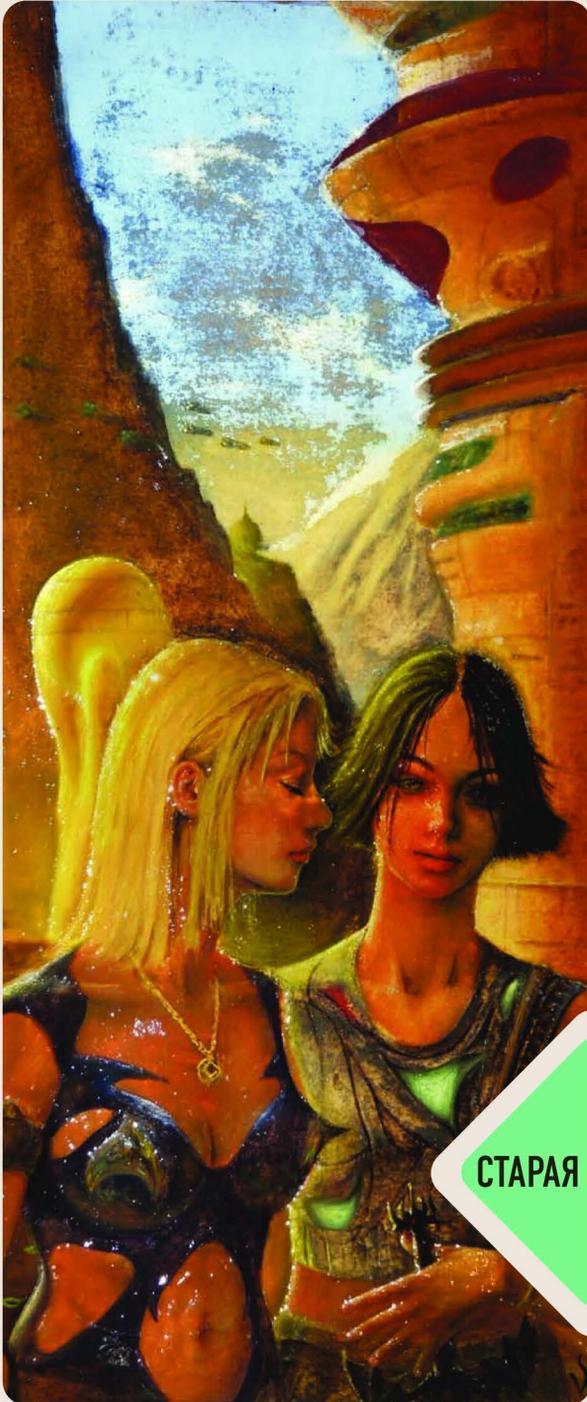
Выбранные цвета
добавляют жизни



Расслабленная
и правдоподобная
поза

Заключение

Было забавно вернуться к тематике рестлеров. Работа, получившаяся в конце, не является точным редилайном, но мне всегда нравилось придумывать что-то новое. Когда я впервые рисовал этого персонажа, мне не хватало знаний анатомии, и это привело к тому, что я умышленно скрыл его ступни сапогами, а рукам придал несуразное, неестественное положение. Его мышцы были неправильно и топорно прорисованы. Кроме того, оригинальному изображению не хватало цвета. В новой версии я успешно придал персонажу более реалистичный, четко переданный тон кожи, правдоподобное атлетичное строение тела, расслабленную и естественную позу, а также более точные и текстурированные цвета и освещение.



СТАРАЯ НОВАЯ



Безглазые драконы

ЭЛЬДАР ЗАКИРОВ

В ходе этого проекта иллюстратор Эльдар Закиров перерабатывает картину более чем двадцатилетней давности. Оригинал, написанный маслом в традиционной технике, к сожалению, со временем начал разрушаться, что сделало его идеальным кандидатом на обновление как в плане техники, так и в исполнении. В новой версии Эльдар сфокусируется на освещении, композиции и анатомии, выбрав их ключевыми областями, требующими улучшения.

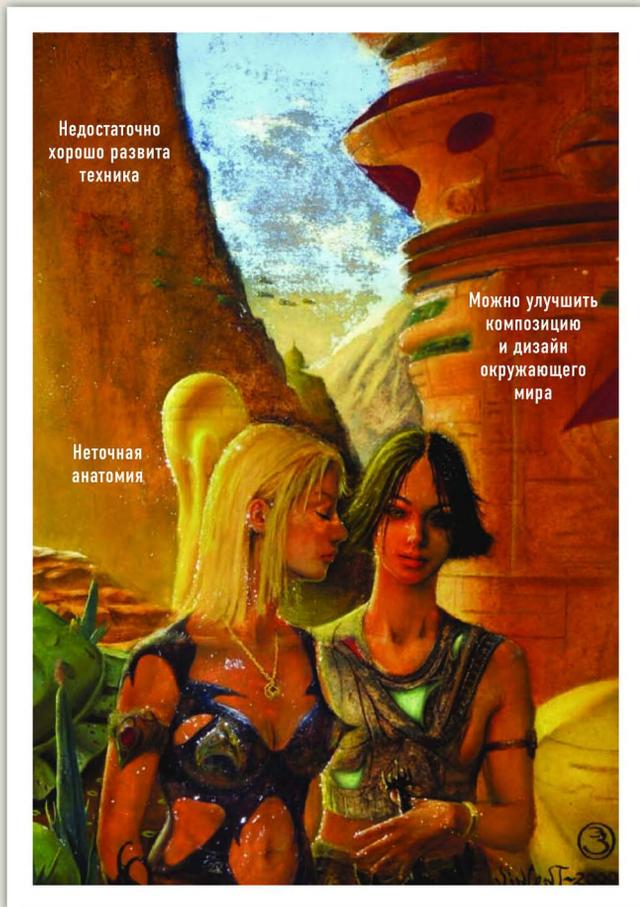
Анализ художника

Я решил переделать картину, написанную в 2000 году, под названием Tricks free. Я начал работать над ней после сдачи вступительных экзаменов в Ташкентский архитектурно-строительный институт, куда подал документы, чтобы изучать дизайн архитектурной среды и рекламу. Ожидая результатов, я посвятил свое время творчеству, прогулкам с друзьями, походам в кино и кафе. Это было прекрасное время, но сейчас, оглядываясь назад, я понимаю, что мне не хватало технических знаний.

У меня был очень ограниченный бюджет, и я позволил себе нарушить технологию масляной живописи, чтобы ускорить процесс высыхания: я работал, используя превосходную бабушкину масляную краску, но писал прямо по негрунтованному картону. Спустя несколько лет это сыграло со мной злую шутку: многие картины начали портиться! Урок, который из этого можно вынести, заключается в том, что не стоит пренебрегать технологией, особенно если вы пишете традиционными материалами. Новую версию картины я буду создавать в цифровом варианте с помощью Procreate.

Я хочу пересмотреть общую компоновку картины и расстановку композиционных акцентов, чтобы более точно и понятно передать смысл. Однако я хочу сохранить в работе ощущение абсурда и тайны. Я всегда стараюсь очень внимательно подходить к созданию атмосферы и настроения своих работ.

Оригинальное изображение (2000)



Я хочу сделать наряды персонажей более логичными и продуманными, а здания и сооружения — более внушительными и интересными. Инопланетная флора и, возможно, фауна также претерпят изменения. Я хочу вызвать у зрителя желание заглянуть за пределы картины, пройтись по горной тропе и исследовать этот мир.

Также, чтобы сделать персонажей более реалистичными, я проработаю их анатомию. Чрезвычайно важно понимать, как устроены объекты, которые вы рисуете: вы не сможете правдоподобно изобразить человеческое тело без знания его подвижной анатомии.

01. Создание композиции

Если вы планируете делать реальные принты своих работ, не забывайте о масштабе и разрешении файла изображения. Оригинальная работа была написана на картоне стандартного формата А4, но новую иллюстрацию я хочу напечатать в формате А3, поэтому я пропорционально увеличиваю масштаб. Я выбираю цвет холста, напоминающий оттенок картона, который использовался в оригинале, цвет также похож на холст, загрунтованный светлой основной краской.

Теперь пришло время создать несколько черновых эскизов в небольшом масштабе. Я наметил приблизительные границы картины на прозрачном слое и начал набрасывать фигуры и другие объекты. Я решил не отходить полностью от оригинальной версии, но все же создать трех персонажей вместо двух, и я хочу, чтобы они более логично и очевидно взаимодействовали.

Обратите внимание, как расположены фигуры. На рисунке внизу справа цветными линиями показано, как композиция интуитивно вписана в правило третей и соответствует

движению зрительского взгляда. При использовании правила третей вертикальными и горизонтальными линиями создается сетка три на три, выделенная зеленым цветом. Объекты, заслуживающие внимания, размещаются на пересечениях этих линий.

Изогнутая оранжевая линия указывает на потенциальное движение зрительского взгляда по композиции. Согласно теории искусства, взгляд зрителя будет двигаться по изображению по S-образной кривой в сторону левого верхнего пересечения ориентиров.



▲01 Построение композиции и эксперименты с правилом третей

«ПРАВИЛА» КОМПОЗИЦИИ

Начинать с правила третей — полезно, но не стоит принимать его за абсолют. Стоит проверить, станет ли ваша композиция более выигрышной, если вы его примените, но в некоторых случаях этого не происходит. Если вы поместите сетку, построенную по правилу третей, на большинство мировых шедевров живописи и фотографии, то заметите, что важные объекты почти никогда идеально не попадают на ее пересечения.

То же самое касается и оранжевой линии на моем рисунке: вы можете часто услышать, что отличной идеей будет разместить значимые объекты на воображаемой линии зрительского взгляда. Например, зритель может посмотреть на лицо ближайшей девушки, за-

тем второй, а затем третьей, поднимая глаза вдоль S-образной линии до красной области на пересечении сетки. Очертания гор и скал тоже подведут его взгляд туда. Однако зритель сначала посмотрит на персонажей, особенно на их лица, и порядок будет зависеть от многих факторов: освещения, деталей, цветов и далеко не в последнюю очередь от субъективного восприятия зрителя.

Вместо того чтобы заикливаться на правилах, развивайте свой собственный визуальный вкус и нарабатывайте опыт, на который можно положиться. Спросите себя, насколько удобно и интересно объект расположен в кадре. Доверяйте своей интуиции.



▲02 Определение основных цветов и тональных отношений на отдельном слое

02. Цвет и свет

Теперь я размышляю о цветовой гамме картины. У каждого художника есть свой собственный метод, например, он может начинать с тонального наброска, а затем тонировать его. Однако я чаще всего предпочитаю объединять поиск светотеневых и цветовых решений в один этап. В случае с этой картиной, освещение, оттенки и настроение predeterminedены исходной работой.

Под лайном я создаю новый слой для цвета. На данном этапе я руководствуюсь двумя факторами: оригинальной работой и своим личным восприятием атмосферы картины, которую я хочу сохранить и передать с помощью освещения и окружающей обстановки. Это занимает некоторое время, но мне все же удается передать в цветном

эскизе то, что я задумал. Я периодически отключаю слой с карандашным наброском, чтобы был виден только цвет, — так я могу отдельно проработать конкретные участки.

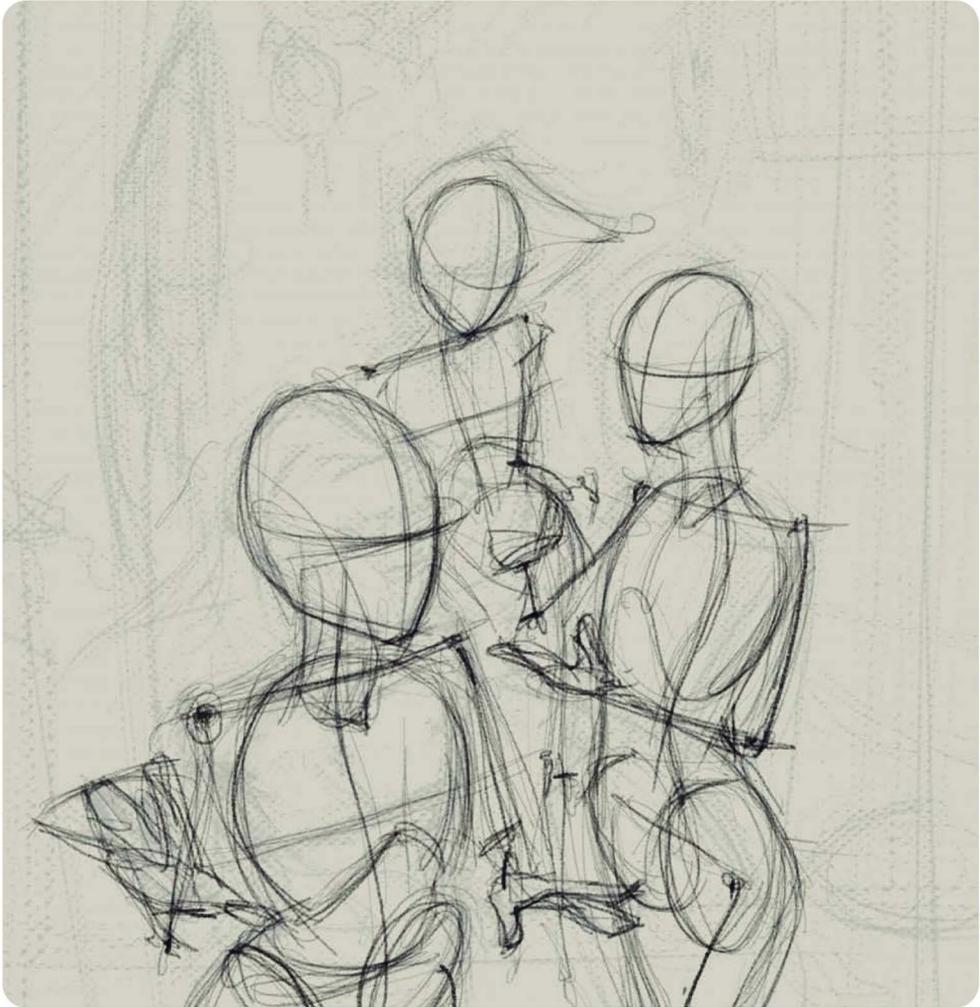
Также можно расположить слой краски поверх лайна, как если бы вы работали с настоящими красками. Не имеет никакого значения, если карандашный рисунок оказывается частично закраснен, так как в следующем шаге мы собираемся уточнить лайн и основательно его проработать.

03. Уточнение эскиза

Теперь я доработаю свой эскиз, чтобы можно было положиться на него в дальнейшем. Я изменяю масштаб эскиза и цветных слоев до желаемого размера холста, а затем временно скры-

ваю цветной слой, поскольку в данный момент буду работать с карандашным рисунком. Создаю новый слой поверх, заливаю его белым цветом и уменьшаю непрозрачность, так как хочу, чтобы черновой набросок был немного виден.

Я начинаю рисовать с самых простых форм, упрощая голову до формы яйца. Затем намечаю центральную линию лица и линию глаз и определяю движение и позу фигуры. Позвоночник изгибается в форме буквы S, а плечевой и тазовый пояса — расположенные поперек него сегменты. Представьте грудь в виде упрощенной формы, а бедра как два вертикальных диска, как показано на изображении справа — это все позволит создать своего рода проволочный скелет, на который можно опираться в дальнейшем.



▲ 03 Создание упрощенного «проволочного» скелета — удобный способ наметить движения и положения ваших фигур

ОБ АКАДЕМИЧЕСКОМ РИСУНКЕ

Если вы хотите научиться рисовать технично, обратите внимание на академический рисунок и живопись. Я пренебрег этим во время учебы и больше сосредоточился на развитии собственной креативности. Позже я понял, что

допустил ошибку. Изучение академического рисунка даст вам бесценные навыки, благодаря которым качество ваших работ вырастет на голову выше иллюстраций других художников, которые не уделили этому время.

04. Доработка персонажей

По мере того, как фигуры становятся более детализированными, почти всегда возникает желание что-то в них изменить. На данном этапе я хочу сделать так, чтобы персонажи больше взаимодействовали друг с другом, добавить некую искру в их общение. Я также начинаю понимать, какие у них будут наряды и прически, кто они такие и что они здесь делают. Я немного изменяю одежду и украшения, а также заставляю одного из персонажей улыбнуться — это добавит разнообразия их жестам. Не бойтесь менять уже, как вам кажется, выбранный эскиз по ходу работы. В той или иной степени изменения неизбежны.

Набросок не будет виден в окончательном варианте работы, поэтому он не должен отнимать у вас слишком много времени. Сохраняйте разумный баланс: рисунок здесь играет роль несущей конструкции и основы, но не является самоцелью.



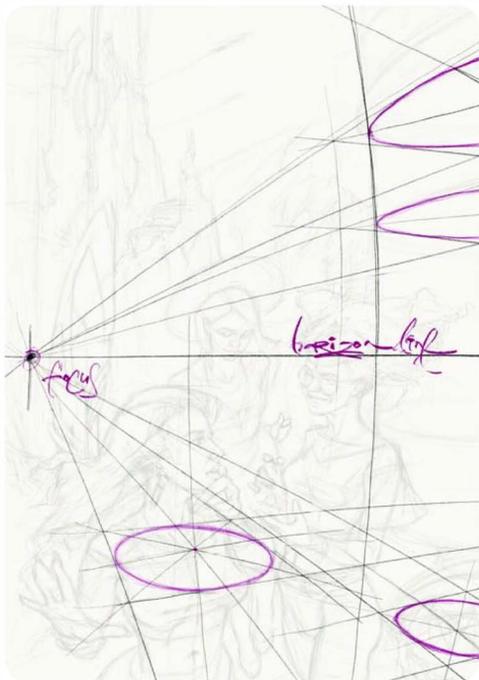
▲ 04 Подберите наиболее выразительные жесты и эмоции, слегка отступив от первоначального наброска

05. Доработка окружающей среды

Я изображаю фоновые объекты на отдельном слое, благодаря чему могу более свободно редактировать эскиз. Я делаю быстрый вспомогательный набросок перспективы с двумя точками схода, который должен мне помочь, — одна точка схода располагается в ле-

вой части изображения, а вторая вынесена далеко за пределы холста справа. Я тщательно прорабатываю гигантскую цилиндрическую конструкцию с правой стороны, отвергая один или два варианта, прежде чем остановиться на том, который мне нравится, стараясь при этом не слишком отдаляться от оригинальной иллюстрации.

Я прорабатываю левую скалу, встраивая в нее конструкцию непонятного назначения. Рядом со зданиями в скале я размашистым движением руки случайно создаю интересную форму, похожую на крылатую скульптуру. Мне кажется, что она выглядит круто, поэтому я решаю ее оставить!

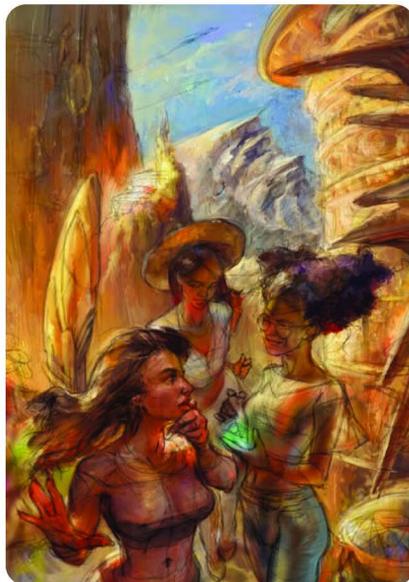
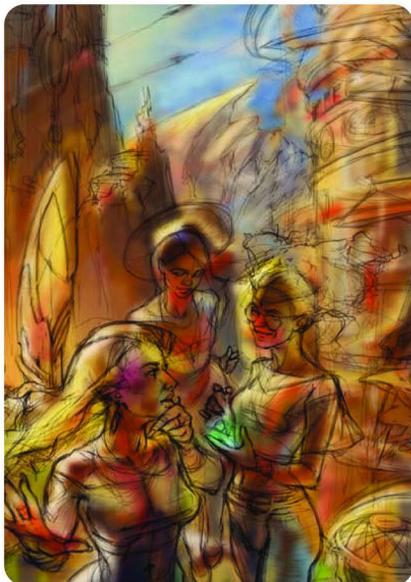


▲ 05 Выстраивание на отдельном слое композиционных архитектурных элементов

О ПЕРСПЕКТИВЕ

Рисую пейзажи и здания, помните, что все должно подчиняться общей перспективе. По сути, у нас есть линия горизонта, на которой расположены основные точки фокуса. Линии устремляются к этим точкам из различных горизонтальных плоскостей. Рисую цилиндрическую форму на горизонтальной

плоскости, как на рисунке выше, важно помнить, что проекция круга — это эллипс. Однако не забывайте, что вы не сдаете экзамен по начертательной геометрии — вы создаете искусство. Поэтому самое главное, чтобы ваше построение выглядело убедительно, даже если все не совсем идеально.



▲ 06 Придаем объектам верные объемы и уточняем цветовую гамму

06. Начало работы с подмалевком

Теперь, когда карандашный набросок готов, я вижу, что несколько отошел от оригинальной композиции. Сейчас мне нужно скорректировать цветовую основу, чтобы она соответствовала новому эскизу, а также сделать цветовую схему более детальной. Чтобы сохранить набросок с основными цветами нетронутым, я создаю еще один слой поверх него, но под слоем с карандашным эскизом. Я называю этот слой «Предварительный цвет». Чтобы не терять организованности, можно объединить карандашные эскизы в группу (я называю свою «Карандаши»).

Я довольно сильно размываю первоначальный черновой цветной слой и использую его как палитру для выбора цветов. Этими цветами я наношу новые мазки на слое «Предварительный цвет» и выбираю соседние цвета, чтобы уточнить объекты, при этом обязательно оставаясь верным карандашному рисунку.

07. Доработка подмалевка

Теперь вся композиция покрыта предварительными мазками краски, а основные объемы, формы, цветовые сочетания и контрасты определены. Я объединяю «Предварительный цвет» и первоначальные черновые цветочные слои. Я придерживаюсь взгляда, что стоит использовать минимальное

количество слоев, и не люблю, когда файл рабочего проекта содержит слишком много слоев. Для меня это стало делом привычки — так просто удобнее.

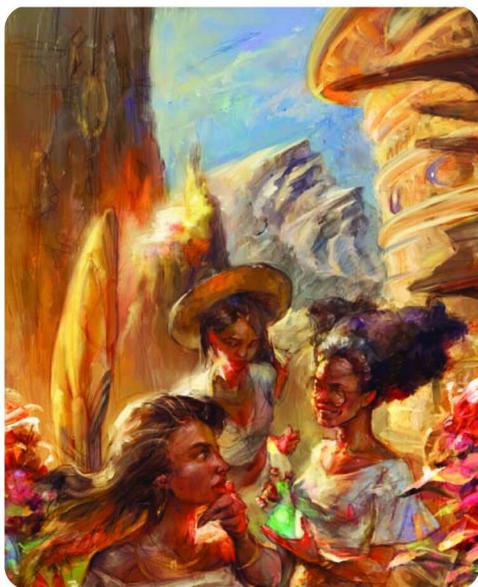
Я создаю поверх новый цветной слой под названием «Краски. Шаг 1» для первого этапа росписи холста. На данной стадии я работаю над лицами и одеждой, а также прохожусь по всей картине, чтобы доработать ее и подготовить к финальному шагу окрашивания. Я рекомендую установить для слоев с карандашными рисунками режим наложения «Перекрытие» и уменьшить их непрозрачность до 50–70 процентов. Это позволит им красиво слиться с живописными цветными мазками нижних слоев, не перекрывая полностью карандашные контуры и их детали.

08. Завершение подмалевка

Теперь слои, необходимые для завершения картины, наложены поверх всех остальных, и у меня есть красивый, детальный цветной эскиз, который ляжет в основу моей работы. Наложённые поверх цветных слоев карандашные штрихи теперь не просто серого цвета, а приобретают оттенок нижележащих областей. Попробуйте поэкспериментировать с различными режимами наложения, чтобы увидеть, как ваш лайн гармонично переплетается с холстом.



▲07 Проходимся по всему холсту, уточняем детали одежды, вносим ясность в черты лица и добавляем объекты



▲08 Завершаем подмалевок и добавляем крошечного дракона!

09. Живопись — начало

Я возвращаюсь к слою «Краски. Шаг 1», который расположен поверх всех остальных. Сердце подсказывает мне начать писать с левого верхнего угла, где огромная скала поглощает предзакатное сияние. Я выбираю кисть в соответствии с задачей и значимостью текущей области, основываясь также на том, что говорит мне интуиция, — это отдаленный, периферийный элемент, который не должен доминировать, но даже в этом свете мы должны передать грубую текстуру твердых пород. Поэтому я выбираю довольно острую и широкую кисть с толстыми, но при этом достаточно податливыми мазками. Я вернусь к этой области позднее, когда вся работа будет более детально прописана.

Помимо скалы, я также пишу небо и горы вдаль. Попутно мне приходит в голову идея, что некоторые рваные облака можно превратить в еще более далекие и могучие горные вершины.

10. Начало работы над фигурами

Проработав фон, я подхожу к центру композиции: трем фигурам. Я начинаю с их лиц, шей и основной формы волос; накладываю полупрозрачные мазки и уточняю свет и тень.

На данном этапе важно не увлечься детализацией. Не прорисовывайте черты лица, такие как глаза, нос и губы, создавайте общее впечатление, лепя его с помощью игры света, тени и цвета. В местах, где фигура повернута в сто-

рону от зрителя и не сильно контрастирует с фоном, уместно смягчить очертания, как бы растворяя их в прилегающем пространстве.

Центральные персонажи освещенызади и слева прямым ярким солнечным светом. На большинство поверхностей справа падает мягкий рассеянный голубой свет неба, и в дополнение ему сложный, почти горячий рассеянный свет, отраженный от земли, камней, зданий, одежды и соседних объектов. Я держу эту схему освещения в своей голове, представляя объекты, пока пишу их.

Не забывайте, что зоны, которые сильнее всего взаимодействуют с большим освещением и большими тенями, должны быть более контрастными, как, например, лоб правого персонажа.



▲09 Проработка освещения и осознание того, что далекие облака могут быть превращены в величественный горный хребет



▲10 Использование кисти среднего размера для создания черт лица; детализация пока не требуется



▲11 Скульптурирование лица, плеч и кисти руки с помощью контрастного света и тени



▲12 Работа в цвете с топом, ожерельем и животом ближайшего персонажа

11. Ближайшая фигура

Важно равномерно продвигаться по всей картине, держа в голове общую композицию. Поэтому я на некоторое время оставляю первую фигуру и перехожу к той, что находится ближе всего к зрителю. Вначале я представлял ее иначе, с немного другими чертами лица, но по мере продвижения работы начала прорисовываться другая внешность, и я решил не противостоять

этому. Я пишу цветом шею персонажа, верхнюю часть груди и левую руку, а также добавляю детали на рубашке и руках предыдущего персонажа.

12. Перспектива персонажа

Ближайшая фигура на моей иллюстрации изображена с сильным перспективным сокращением из-за ее близости к воображаемому «объективу» зрительской камеры. Благодаря этому

создается довольно сложный ракурс, но я все же могу изящно обойти возможные подводные камни, поскольку имею дело с естественным телом человека, а не геометрическим объектом. Ее левая рука поднята ко рту — она чем-то удивлена, и я замечаю, что ее левое предплечье должно быть немного крупнее, чтобы соответствовать перспективе. Это легко исправить, когда работаешь в цифровом формате.

ПОДПОВЕРХНОСТНОЕ РАССЕИВАНИЕ

Помните, что свет принимается и отражается по-разному. Любой объект находится на пересечении сильно различающихся оттенков света и тени. Мягкие ткани человеческого тела представляют собой плотную среду, которая преломляет и рассеивает свет. Яркий свет, проходя через них, рассеивается и поглощается толщиной кожи, локальной пигментацией, подкожным жиром и кровью, поэтому насквозь может пройти лишь неболь-

шое количество красных и оранжевых лучей. Вспомните, как ухо светится красным, когда на него смотрят на свету, — этот эффект называется «подповерхностное рассеивание». Кроме того, такая сложная вещь, как тело, имеет различные оттенки кожи и уровень блеска на разных участках. Работая над живописной картиной, вы должны лепить объемы мазками кисти, схожими по светлоте, но отличающимися по тону.



▲ 13 Свет, проходящий сквозь материал шляпы, теплый и насыщенный, а отраженный — беловатый и довольно холодный

13. Освещение самой дальней фигуры

Черная широкополая шляпа, принадлежащая самой дальней фигуре, во время работы над эскизом была превращена в романтическую соломенную шляпу. Я делаю темнее кожу ее хозяйки и добавляю детали на лицо. Обратите внимание, как здесь падает свет: частично проходя через материал шляпы, он становится более теплым и глубоким. Это теплые лучи спектра, слегка рассеивающиеся в толще материала.

Освещенная поверхность левого угла шляпы выглядит более холодной и ненасыщенной — в это место падает больше холодных лучей, отражающихся от поверхности. Поля шляпы позволяют солнцу освещать только нижнюю часть лица героини сбоку, из-за чего

на щеку отбрасывается тень с четким контрастным краем.

Эффект светящегося уха, упомянутый выше в рамке с советом, здесь читается в полной мере: это свет, отраженный от белой блузки и камней и исходящий от светящегося воздуха, проходящий сквозь ушную раковину. Свет, отраженный от щеки и нижней поверхности подбородка, отбрасывает горячие блики на шею. Из-за голубого неба блики на лбу, щеках, носу, губах и волосах приобретают холодный оттенок.

14. Возвращаемся к небу

Теперь, когда со всеми тремя персонажами покончено, я возвращаюсь к доработке фона. Наносу детализирующие мазки на заснеженных горах вдали и постепенно начинаю создавать массивное сооружение справа. Я вспоми-

наю удивительную фотографию, на которую однажды наткнулся: на ней был изображен горный хребет необычной формы — казалось, что скалы закручены в спираль. Это вдохновило меня создать что-то подобное на моей горе, тем более что закругленные очертания скалы хорошо впишутся в линии окружающего ландшафта и композиции.

На изображении справа вы можете видеть плавные переходы между частями окружающей среды, которые создают привлекательные изгибы. Построение композиции по таким кривым линиям помогает не столько контролировать взгляд зрителя, сколько создать приятную динамику. Однако я рекомендую не задумываться об этом, иначе результат будет слишком бросаться в глаза и выглядеть нарочито.



▲ 14 В течение некоторого времени работаем над горами на заднем плане

ВОЗДУШНАЯ ПЕРСПЕКТИВА

Работая над «глубокими» пейзажами, такими как этот, нужно понимать природу «воздушной перспективы». Воздух из-за его оптических свойств, а также взвешенных в нем пыли и водяного пара не является полностью прозрачным. Это приводит к тому, что свет в воздухе рассеивается. Яркие предметы приобретают более теплые оттенки и теряют свою светлоту, а тем-

ные теряют темноту, и кажется, будто их окрашивают голубые лучи, «растворенные» в воздухе. Темные фигуры, такие как далекие горы, теряют свои тени и детали, становятся плоскими и окрашиваются в ровный бело-голубой тон. Мы видим небо голубым по той же причине — мы видим космическую черноту сквозь растворенные в воздухе рассеянные голубые лучи.

НАЧЕРТАТЕЛЬНАЯ ГЕОМЕТРИЯ

Понимание начертательной геометрии — науки о том, как изобразить трехмерные объекты на двухмерном холсте — может стать художнику отличным другом. Эти знания помогут вам начать понимать свойства физического мира. Благодаря им вы узнаете о перспективе и углах зрения, а также о том, как

из геометрических фигур создать предметы любой сложности; это приведет к тому, что вы сможете изображать все это без предварительного построения ориентиров. Вы также разберетесь, как искажать формы в интересах художественного произведения.



▲15 Лицо и руки — самые выразительные части человека, они задают настроение и тон всей картины

15. Детализация лица и кистей рук

Отдохнув от персонажей, я возвращаюсь и доделываю лицо правой героини, а также более детально моделирую ее прическу. Я прорабатываю глаза, объем щек, заднее освещение лица, форму носа и оправу очков. Когда мы улыбаемся, линия рта поднимается вверх, обнажая верхние зубы. Кожа подбородка слегка натягивается и прижимается

к зубам и нижней челюсти. Боковые стороны носа растягиваются вверх и наружу, слегка изменяя его форму. Щеки приподнимаются, сдвигая вверх нижние веки, и заставляют глаза улыбаться. Тонкие и узкие предметы, такие как оправа очков или цепочки, не должны быть нарисованы непрерывными линиями, а созданные короткими поперечными штрихами, они должны исчезать то тут, то там. Это не позволяет

таким предметам слишком сильно выделяться. Я снова закрасиваю левую кисть дальней фигуры. Она расположена дальше и залита солнечным светом, как прямым, так и отраженным от юбки, поэтому будет менее контрастной. Я руководствуюсь теми же принципами при работе с руками девушки в очках. Я делаю четче волшебную искру в ее руках, фокусируясь на моменте отражения на ее ладонях.



▲ 16 Формирование планов и объектов; работа с ними пока не завершена

16. Дорабатываем персонажей переднего и заднего планов

Я наношу более темные и холодные оттенки на ладонь, вытянутую в сторону зрителя, чтобы она выглядела четче и не сливалась с фоном. Освещенные стороны пальцев отбрасывают яркие, горячие оранжево-красные отблески на соседние пальцы, контрастируя с холодным ненасыщенным тоном тыльной стороны.

Я дорабатываю предплечье и добавляю персонажу золотой браслет. Также

я рисую второй браслет на другом предплечье, затем серьгу в ухе и тень под ней. Далее я четче определяю изгибы и складки ткани на топе.

Я перехожу к рисованию ног дальнего персонажа и земли вокруг. Ее ноги не должны сильно выделяться, поэтому у них низкая контрастность. Я делаю голени более изящными, добавляю контрастное освещение и некоторые детали одежды.

Я также прорабатываю живот персонажа на заднем плане, делая часть блузки

под бюстом более освещенной, и в добавок к этому более тонкой за счет выравнивания мелких складок ткани. Это помогает подчеркнуть профиль героини переднего плана, создавая контраст с более темными оттенками ее лица.

На этом этапе я также уточняю заросли фантастических растений и грибов вокруг. Эти участки позволяют сделать цвета холста более разнообразными, хоть я и стараюсь не переборщить. Я планирую усовершенствовать переход между грибами и волосами главной героини немного позже.

ИЗУЧЕНИЕ АНАТОМИИ ЧЕЛОВЕКА

Постарайтесь изучать анатомию человека с двух сторон: с одной стороны, как науку о том, как кости, мышцы и сухожилия влияют на пластику тела, а с другой — через ваши ощущения собственного тела. Научитесь чувствовать каждую кость, мышцу или

участок кожи в разные моменты времени и улавливать, как они трансформируются. Эти два вида знаний дополняют друг друга, и, разобравшись с обоими, вы научитесь изображать человеческое тело с любого ракурса и в любом движении.

17. Белая рубашка и джинсы

Мы слышим на каждом уроке рисования: не красьте белый предмет белой краской. Я помню об этом совете, когда пишу светлую, почти белую футболку. Здесь в игру вступает множество источников света: прямой свет от низкого солнца; контрастное освещение от голубого неба; теплое свечение от близлежащих зданий; насыщенные рефлексы от предплечья, ярко освещенной земли и растений; и мягкий зеленоватый магический свет.

Все эти цвета проявляются на белой футболке в большей или меньшей степени. Наше восприятие также играет здесь фундаментальную роль: при теплом освещении тени будут восприниматься как более холодные, а рефлексы будут казаться теплее, чем свет (но будут не такими яркими). Обратная к нам область, где тень и свет соприкасаются, контрастная. Усиливая этот контраст, я визуальную вытягиваю фигуру вперед.

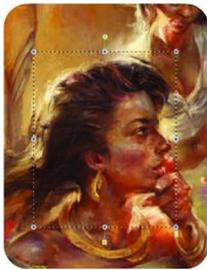
Я также прорабатываю джинсы. Другие фигуры и цветущие заросли заслоняют большую часть солнечного света, и он не попадает на них. Я вписываю края в фон, буквально растворяя контуры, чтобы джинсы не слишком выступали вперед. Я формирую складки ткани и добавляю швы и ремни отрывистыми движениями плоской кисти.

18. Радикальная стрижка

Я втайне задавался вопросом, что же именно мне не совсем нравится в образе ближайшей героини. С такой прической она выглядит слишком просто: модная короткая прическа — вот, что ей нужно! Когда я обрезаю волосы, за ними открылось больше свободного пространства, что позволяет продемонстрировать фантастическую растительность. Я создаю ее



▲17 Эта белая футболка не просто белая: она принимает и отражает широкий спектр цветов



▲18 Полностью измененные прическа и внешний вид одной из героинь



новую смелую прическу выразительными размашистыми мазками. Затем делаю ее голову немного меньше, скулы более объемными, изменяю брови и губы, преобразая выражение лица. Я бросаю свет и добавляю красноватое свечение на уголок уха, а также прорисовываю грибы за ее головой. Наконец, я детализирую серьгу.

19. Архитектура, флора и фауна

Рельефной кистью я прохожусь по светлой стороне крупного здания, выделяя геометрические элементы. Я также возвращаюсь к далекой заснеженной вершине, отодвигая ее дальше на задний план, и добавляю мелкие детали, которые подчеркнут ее впечатляющий размер.

Что касается растительности, всегда вдохновляйтесь природой. Художники не могут придумать что-то в корне новое, чего они еще не видели: все, что мы можем сделать, это бесконечно компилировать и трансформировать элементы

существующих животных и растений, переплетая их, чтобы создать вымышленных химер. Художник не должен сторониться естественных наук, поскольку такие знания питают творчество.



▲19 Вдохновляясь окружающим миром и природой, мы создаем новые растения, животных и архитектурные шедевры

ВЫ ЕЩЕ И ДИЗАЙНЕР

Художник, работающий в жанре фантастики, обязан быть еще и дизайнером. Архитектурные элементы, транспортные средства и инженерные конструкции, костюмы, оружие, доспехи и так далее — лишь малая часть того, где в данной индустрии требуется применять

дизайнерские навыки. Интересуйтесь работами своих коллег-художников, а также обратите внимание на промышленный и архитектурный дизайн, типографское искусство, фотографию и графический дизайн.



▲ 20 Всегда можно добавить что-то еще, однако важно знать, когда стоит остановиться

20. Шлифовка и полировка

Теперь пришло время взглянуть на картину в целом. На этом этапе всегда есть мелкие детали, которые нужно изменить. Вы можете обнаружить, что требуется подчеркнуть тени и контрасты или же, напротив, сделать их менее акцентными. Если в картине есть какие-то детали, ко-

торые мне не нравятся, я исправляю их на данном этапе. Я немного корректирую все три фигуры. Затем совершенствую крошечного дракона на правой, самой близкой к зрителям руке героини. У этой же героини я прорабатываю украшения, наношу на них текстурные блики. Я добавляю несколько маленьких и милых

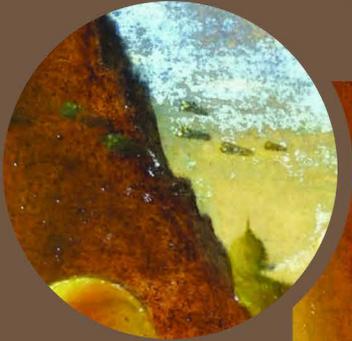
деталей, таких как розы на шляпе дальнего персонажа, и пару изогнутых следов конденсата от воздушных машин слева, подыгрывая изгибам композиционных линий из шага 14. Наконец, я украшаю прекрасные волосы улыбающейся героини блестящим обручем и добавляю несколько рисунков на ее рубашку.

Готовое изображение

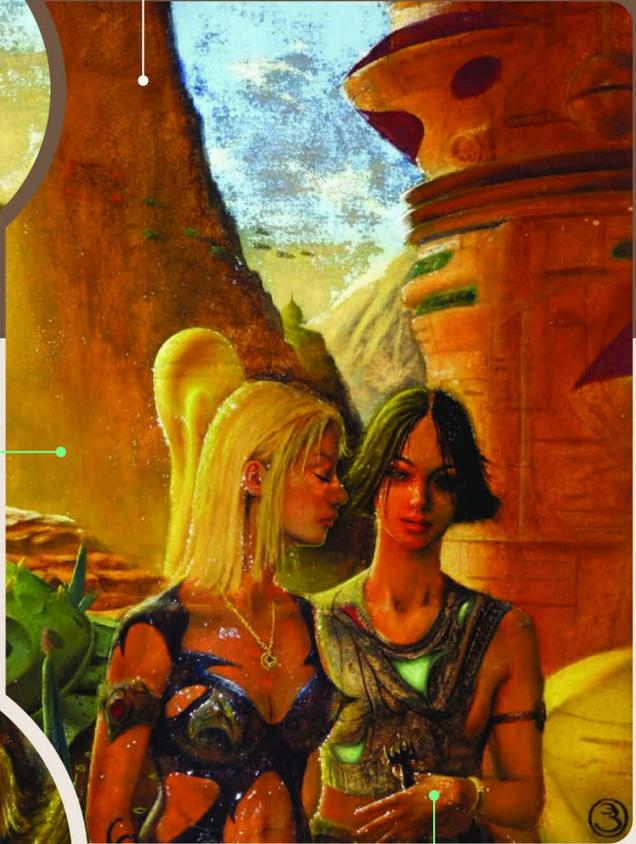


Оригинальное изображение

Недостаточно хорошо
развита техника



Можно улучшить
композицию
и дизайн
окружающего мира

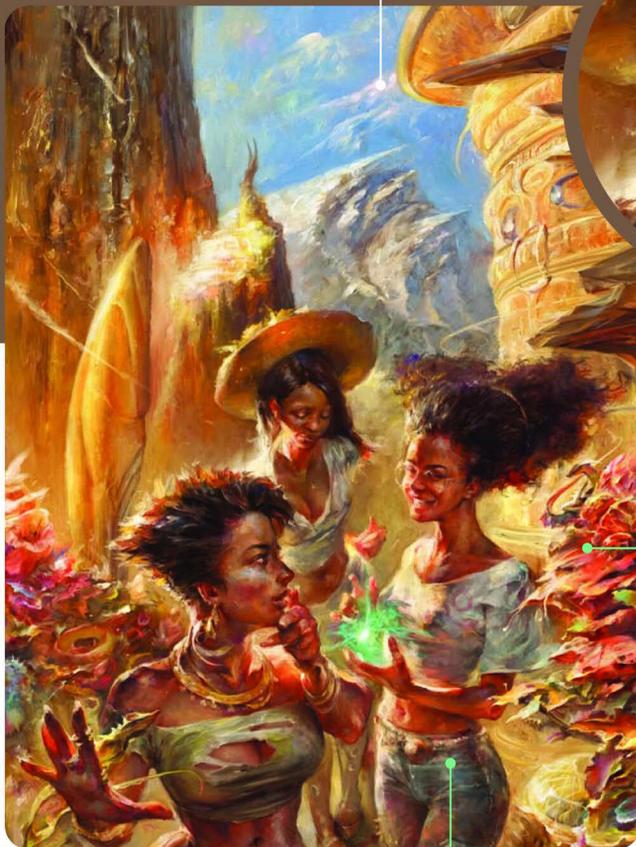


Неточная
анатомия



Новое изображение

Усовершенствованная композиция и реалистичная анатомия

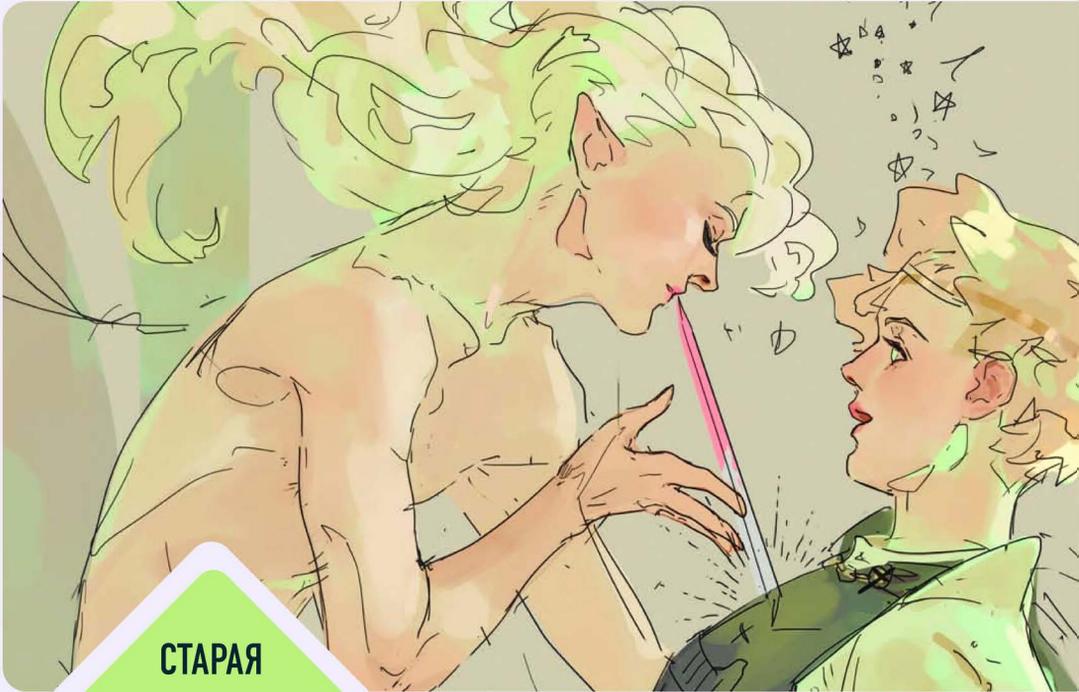


Сложные цвета и освещение

Улучшенная одежда и более детализированная архитектура

Заключение

Моя работа над «Tricks Free — двадцать один год спустя» подошла к концу, и я даю своему новому произведению название «Безглазые драконы». Начиная этот проект, я хотел сохранить и, возможно, даже усилить настроение оригинала. Это настроение таково: летний вечер, окутанный солнечной негой, предвкушение захватывающих приключений и ощущение, что где-то рядом таится великая тайна. Мне кажется, что я успешно смог сохранить и обогатить это чувство. Я также исправил ошибки, которые этого требовали, — от нарядов персонажей до недостатка деталей. В целом я очень доволен новой версией.



СТАРАЯ



НОВАЯ



Аполлион

AWANQI (АНДЖЕЛА ВАН)

В этом проекте иллюстратор Awanqi снова возьмется за работу, в центре которой находятся персонажи, которая ранее никогда не продвигалась дальше стадии эскиза. Теперь, гораздо увереннее работая с цветом, освещением, анатомией и композицией, она создает поразительную неземную иллюстрацию, которая передает оригинальную идею почти черного эскиза.

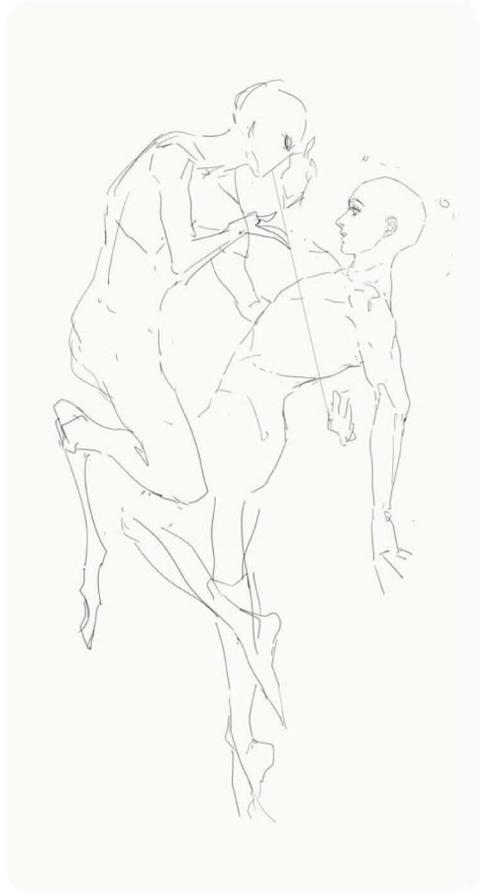
Анализ художника

Изначально эта работа должна была стать частью серии 2017 года под названием Sanctus. Sanctus — это коллекция цифровых картин, вдохновленных священными образами, большинство из которых — католические святые. Для этой конкретной работы я решила изобразить Аполлона — образ с демоническим происхождением. В то время общая идея серии все еще формировалась, и мои задумки постоянно менялись. Связь этой картины с другими была слишком неочевидной, поскольку на ней была изображена демоническая фигура. В конце концов, мне показалось неправильным помещать ее в серию, поэтому я бросила работу, и иллюстрация осталась незаконченной.

Я начала работу над этой картиной в марте 2017 года. Я училась в выпускном классе средней школы, и мой стиль все еще не был до конца сформирован. В то время я работала не с таким уровнем детализации, терпением и тщательностью, как сейчас. Тогда мне об этом было неизвестно — как обычно и бывает по неопытности! Рассматривая эту картину сейчас, я могу сказать, что цветовая гамма, интимность фигур, общая концепция и нарратив находятся на достойном уровне. Это все можно не менять. Однако все остальное, например, беспорядочность, общность рендера и анатомические огрехи, я намереваюсь улучшить. В этом проекте я сосредоточусь на исправлении анатомии, композиции и рендера с опорой на тот опыт, который приобрела за прошедшие годы.

Оригинальное изображение (2017)





▲ Я стала подходить к процессу создания эскизов более осмотрительно и взвешенно

01. Создание эскиза

Я делаю карандашный набросок, используя свой старый эскиз в качестве референса. Я воссоздаю общий образ, но на этот раз подхожу к выполнению более осмотрительно. Эскиз — это черновой набросок, на основе которого создаётся вся работа, и мой прошлый рисунок был небрежным и трудным для восприятия. Теперь я предпочитаю начинать с места силы: с эскиза, над которым я корплю несколько часов. Набросок будет обладать импульсом, который передаётся последующим этапам, и в конечном итоге это сделает процесс рисования эффективнее и приведет к более впечатляющему результату.

ДЕЛАЙТЕ ФОТОГРАФИИ

Анатомические фотографии являются отличными референсами. Руки и ноги, например, обычно довольно трудно нарисовать по памяти. Попробуйте снимать самого себя с разных ракурсов, чтобы пополнить свои знания и библиотеку референсов.

02. Подчищаем эскиз и добавляем детали

Когда я уже уверена в общей композиции, даже если она все еще кажется незавершенной и необработанной, наступает время привести эскиз в порядок. За годы работы я поняла, что прямые линии лучше подходят для воплощения сложных форм, и мои наброски стали более смелыми и прямолинейными. Я хочу, чтобы эскиз был настолько чистым, насколько это эффективно возможно, поэтому стараюсь свести к минимуму отвлекающие факторы, оставшиеся после неаккуратного стирания.

Строение, объем и вариативность фигуры уже более правдоподобные по сравнению с оригинальным эскизом. Потратите время на поиск референсов для соответствующих областей и выполните их правильно на этом этапе; это особенно важно в отношении выдающихся анатомических ориентиров, таких как торс и плечи Аполлона, и для аутентичного воссоздания сложных объектов, таких как доспехи. Негативное пространство и разделение между накладывающимися друг на друга конечностями и предметами в новой композиции также стали гораздо четче. Например, рукоять меча повернута к зрителю, а не под углом в сторону, что позволяет сразу же считать объект.



▲ 02 У меня ушло 12 часов на то, чтобы завершить этот набросок



03. Заполнение и создание слоев

На этом этапе я заполняю детали, которые впоследствии будут раскрашены. Я выбрала серый цвет, поскольку он нейтрален и с ним просто выполнять разные действия. Я использую различные оттенки, чтобы обозначить объекты и формы, которые будут выделяться. Разделение форм с помощью цифровых слоев может облегчить работу с ними, но чем больше слоев, тем сильнее замедляется процесс рисования. Такое детализированное расслоение может помочь работать более кропотливо, но это также требует терпения и большей внимательности. Найдите свой собственный баланс.

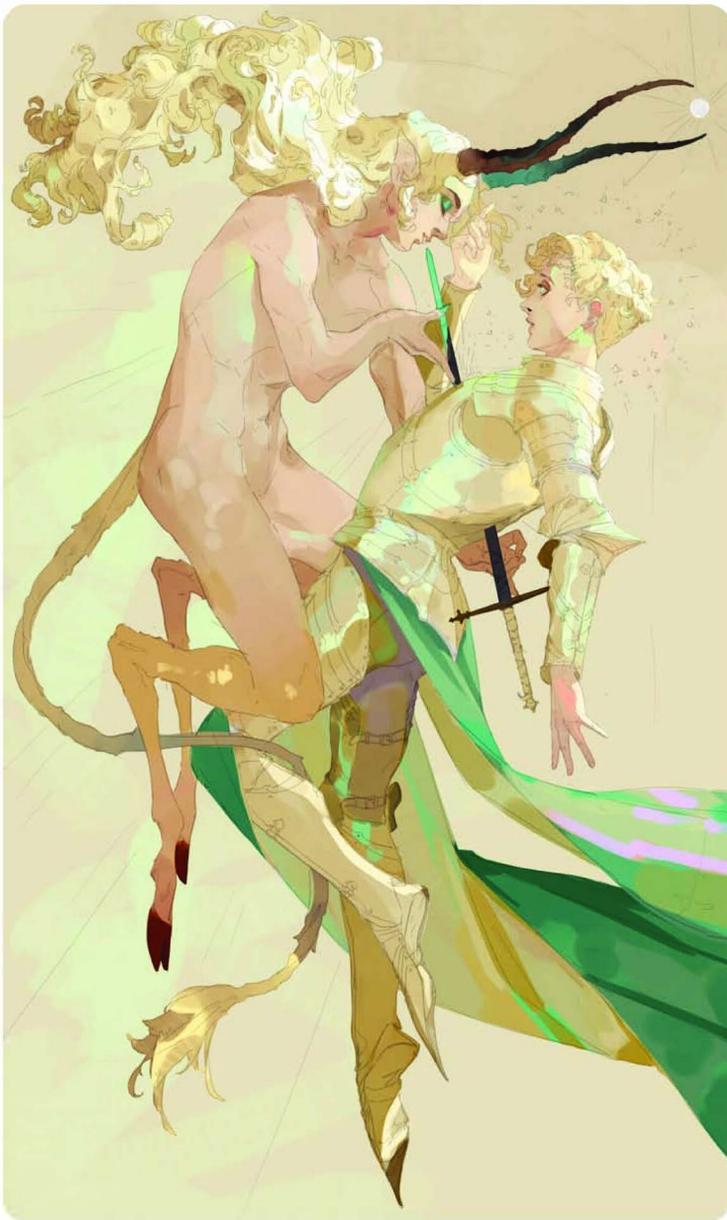
На данном этапе я думаю о том, что именно должно быть разделено на разные слои, а что следует сохранить вместе как единое целое. Волосы, кожа и одежда обычно остаются на одном слое, в то время как детализированные объекты переносятся на другой.

▲ 03 Мне всегда нравится заполнять слои серым цветом

04. Черновой цвет

Руководствуясь распределением яркости, выполненным в предыдущем шаге, я начинаю наносить цвет. Обычно я накладываю цвета довольно свободно, оставляя пространство для более поздних изменений. Я не приближаю детали, а скорее «отхожу» или отдаляюсь от картины, чтобы увидеть, как цвета смотрятся вместе. Это помогает не тратить слишком много времени на выбор палитры, которая перестанет мне нравиться, когда будет уже слишком поздно.

В данном случае у меня есть старая работа, чтобы выбрать конкретные цвета, и мне уже нравится оригинальная цветовая гамма. Я оставляю видимым карандашный набросок, однако понижаю непрозрачность, чтобы резкость линий меня не отвлекала. Цветовая гамма в целом светлая, теплая и воздушная, и также присутствует несколько темных, более холодных участков для создания контраста и ключевых деталей. Помните, что это все еще начальный этап, поэтому нет нужды относиться к своему выбору слишком строго. Эксперименты почти всегда необходимы, чтобы вы могли увидеть все возможные пути развития картины.



▲ 04 На этом этапе все может выглядеть не так, как ожидалось, поскольку вероятно понадобится некоторое время, чтобы цветовая палитра раскрылась



▲ 05 Картина выглядит сумбурно, но композиция однозначно улучшилась

05. Добавление движения и визуального интереса

Композиция выглядит немного пустой и, возможно, слишком скучной. Я хочу сделать ее более интересной, добавить движение и дополнить фигуры окружающими элементами. Я добавляю несколько растений в левом нижнем углу и вокруг талии Аполлиона. Я также рисую птиц, летящих вверх, в нижней правой части изображения. Для меня очень характерно придумывать новые идеи в середине творческого процесса, поэтому я могу добавить какие-либо другие элементы позже. Часто благодаря цветам и оттенкам я могу по-новому взглянуть на весь проект и на то, в чем он нуждается.

СКЕЛЕТ

В дополнение к знаниям по базовой анатомии и формам тела, необходимо понимать, как кости располагаются под мышцами. Это особенно актуально для крупных зон, таких как ребра, или более изменчивых областей, таких как кисти рук. Используйте фотографии, видео и рисунки с натуры, чтобы натренировать анатомическую насмотренность.

06. Детализация

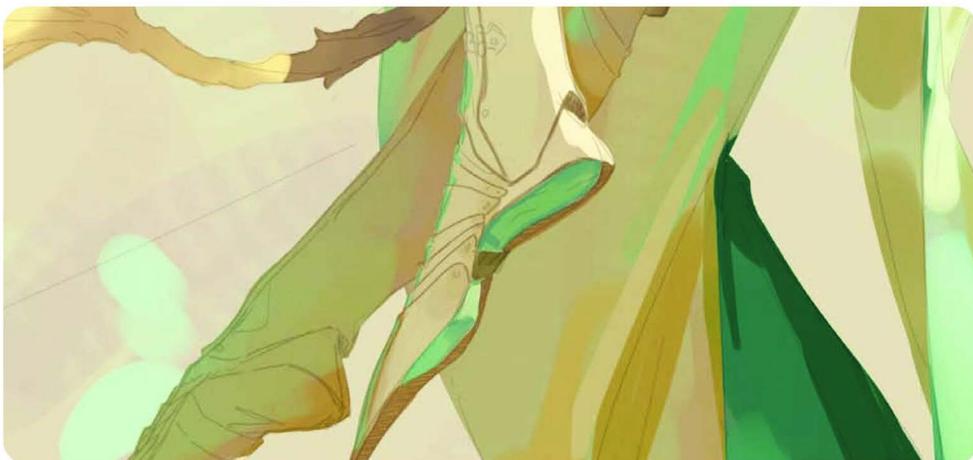
Определившись с общей цветовой гаммой, я могу приступить к преобразованию иллюстрации. Рендеринг картины требует сильной точности, и, переходя от участка к участку, я с меньшей вероятностью упущу импульс, о котором мы говорили ранее. Зачастую я начинаю с той

части, которая меня больше всего волнует, — обычно это лицо. Затем я перехожу к другим участкам, увеличивая или уменьшая масштаб по мере продвижения. Часто я составляю список областей, которые нужно отрисовать крупным планом, чтобы сохранить эффективность процесса. В данном случае основная область визуального

интереса, которую я стремлюсь проработать, — доспехи. Во время рендеринга я не забываю об основном источнике света, который находится в верхнем правом углу. Однако в целом атмосфера сцены довольно ясная и светлая, будто свет отражается от доспехов и персонажей, отбрасывая цвет на затененные участки.



▲06 Рендер талии и руки персонажа крупным планом



▲07 Я всегда испытываю облегчение, когда могу оставить эскиз позади и сфокусироваться на живописной части работы

07. Создание контуров

Я понижаю непрозрачность слоя эскизом и на цветном слое рисую довольно грубый контур, окружающий формы и объекты, которым требуется визуализация. Обрисовка остается характерной частью рабочего процесса с самого начала моего творческого пути. Она подводит меня к важной стадии, когда рисунок уже начинает выглядеть аккуратно, и когда я могу, наконец, перейти к остальному изображению.

Попробуйте разделить области, которые вы планируете отрисовывать, на сегменты и посмотрите, как это улучшит организацию и целостность вашей иллюстрации.

08. Вдаемся в детали

Сильно увеличив картину, я могу поработать мельчайшие детали. Я стараюсь добавлять новые цвета и текстуры, сохраняя при этом единство цветовой гаммы. С годами я обзавелась некоторыми приемами, которые мне до сих пор нравится использовать в работе.

Увеличение и уменьшение масштаба помогает каждый раз рассмотреть что-то новое. Хотя цветовая гамма в целом светло-зеленая и золотая, я добавляю мазки очень ярких комплементарных цветов, чтобы повысить визуальный интерес и контраст. Мне очень нравятся такие нюансы в интенсивности цвета, но я стараюсь не перегружать работу. Будьте смелее и попробуйте ввести немного цвета морской волны или пурпурный в бледно-желтоватую палитру, чтобы увидеть, какие динамические эффекты можно создать таким образом.



▲ 08 «Мал золотник, да дорог» — особенно верно звучит в случае рендера деталей

ЗНАЙТЕ СВОЮ ЦЕЛЬ

Четко осознайте, какого эффекта хотите добиться. В чем главная цель вашей иллюстрации? Хотите ли вы передать силу и мощь или ловкость и движение? Как правило, если работа относится к первому варианту, то у нее должна быть центральная композиция с точкой фокуса в центре.

Такие изображения часто могут стать чересчур симметричными, поэтому попробуйте добавить несколько второстепенных областей движения. Что касается второго варианта, то динамичная композиция, основанная на диагоналях, может помочь передать движение.



▲ Зеркальное отображение холста демонстрирует, насколько хорошо выглядят профили лиц

09. Поворот файла

Примерно на этом этапе я люблю переворачивать холст. Если я слишком долго не проверяю, все ли в порядке, отражая изображение зеркально, то в итоге могу получить несколько несбалансированное изображение. В композиционном плане переворачивание холста позволяет выявить все слабые места, которые могут скрываться в общей визуальной структуре. Я обнаружила, что мой взгляд может замылиться и будет уже не способен заметить ошибки. И, таким образом, переключение туда-сюда между оригинальной и зеркальной версиями является необходимостью. Чтобы взглянуть на иллюстрацию по-новому, можно также немного повернуть изображение.

10. Вводим Аполлиона

Теперь я начинаю работу над второй фигурой — Аполлионом. Как обычно, я начинаю с головы. Я обязательно добавляю цвета из своей палитры как на крупные участки, так и на детали. За годы работы я нашла способ избежать выгорания и творческой усталости и выяснила, что наличие четко определенных шагов — отличный способ сохранить концентрацию и продуктивность на протяжении рабочего процесса. Например, в данном случае я не приступала ко второй фигуре, пока не закончила работу над первой.

КНИЖНАЯ ИЛИ АЛЬБОМНАЯ ОРИЕНТАЦИЯ

Ориентация холста может изменить подход к созданию композиции, а также нарративную составляющую всего изображения в целом. Изменение угла наклона может принести столь необходимое вдохновение. Попробуйте по-разному изменять углы или размеры, если чувствуете, что зашли в тупик.

11. Завиток за завитком

Волосы Аполлиона занимают довольно большое пространство на холсте и потребуют много усилий для рендеринга. Я по очереди увеличиваю отдельные участки, чтобы не перегрузиться в процессе работы. Я не хочу запутаться, рассматривая слабо выраженные различия в цветах и оттенках, поэтому грубо намечаю отдельные участки, которые еще предстоит проработать, — нужно быть уверенной, что у меня есть план для каждого из них.



▲ 10 На данный момент этот участок выглядит сырым и небрежным, но в дальнейшем он будет доработан



▲ 11 В конце концов, я забываю тот факт, что передо мной волосы, и все становится просто цветами и оттенками

12. Тень и свет

Эта область не была достаточно четко определена на оригинальном наброске, поэтому я создаю контекст из форм, намечая освещенные и затененные зоны. Понимание того, где именно находятся эти области, улучшит картину в целом. Я даю себе время на изучение контуров каждого отдельного завитка волос. Мне не нравится выстраивать свое творчество на догадках — рисование контуров и четкое изображение с самого начала значительно облегчают работу.

13. Переключение между слоями

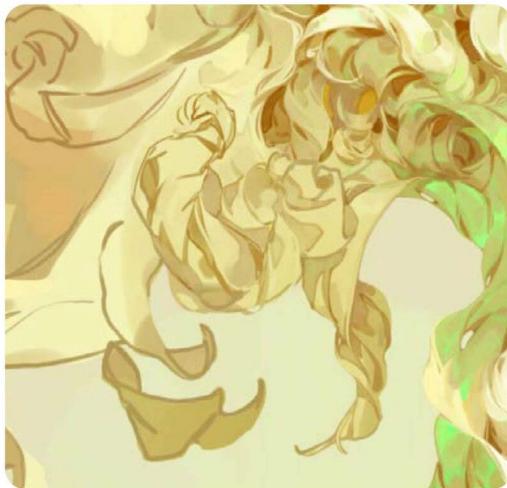
Некоторые части работы странно накладываются друг на друга или не очень хорошо сочетаются. Данную проблему можно было бы исправить, нарисовав все на одном слое, но тогда работа продвигалась бы гораздо медленнее, и было бы сложнее вносить правки. Переключение видимости различных слоев помогает сделать процесс более эффективным и точным. Поскольку существует так много элементов, которые необходимо учитывать, объекты, размещенные в нужных местах, значительно упрощают работу, и это означает, что в будущем творческий процесс будет менее утомительным.

14. Создание визуального интереса

Работая с тенями, я стараюсь избегать монохромных областей и цветовых схем. Начиная с основной тени темно-золотого цвета, я размышляю о желтом цвете, а затем о противоположном ему или даже о соседнем на цветовом круге. Я пишу тени цветами, комплементарными первому, такими как синий и пурпурный, и даже добавляю мятный, чтобы придать динамизма. Всегда есть риск перегрузить работу слишком большим количеством цветов, поэтому я стараюсь сохранять акценты ненасыщенными. Я хочу, чтобы в работе было достаточное количество цветов и чтобы они сочетались по тону с окружающими областями, но при этом не хочу, чтобы цветов было так много, что они могли бы отвлекать внимание.

15. Поздние дополнения

На данном этапе я в основном завершила визуализацию обеих фигур, придала форму доспехам, добавила мохнатую текстуру в нижней части тела Аполлиона и, используя анатомический справочник в качестве подспорья, отрисовала такие детали, как его торс. Однако переднему плану не хватает чего-то, что могло бы добавить сцене глубины и цвета.



▲ 12 Следовать за плавными линиями волос — очень расслабляющее занятие



▲ 15 На данном этапе я проверяю, насколько хорошо прорисована рука позади перекрывающего ее объекта

Если вы добавляете новый элемент на более позднем этапе работы, как я проделала в данном случае с цветами и птицами, нет необходимости возвращаться к слою с карандашным наброском. Обычно я просто грубо намечаю

форму или же сначала делаю быстрый набросок. Главное, чтобы новое дополнение сохранило правильное ощущение движения. В нынешней работе, поскольку окружающая местность выглядит несколько невзрачно, я до-

бавляю птиц зеленым цветом. Пока что я не выхожу за рамки выбранной цветовой гаммы, но всегда сохраняется вероятность, что со временем я добавлю новые цвета, особенно, когда речь идет о такой крупной работе, как эта.



▲ 14 Использование комплементарных цветов для передачи тени



▲ 15 Я захотела добавить больше воздушных элементов, чтобы создать впечатление невесомости и полета

ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ О НАСЫЩЕННОСТИ ЦВЕТОВ

Более глубокое понимание теории цвета включает в себя знание того, как цвет выглядит рядом с другими цветами, а не только сам по себе. Также необходимо знать, как меняется цвет, когда в картине присутствуют другие его оттенки. Например, насыщенный цвет может давать больше «темноты», особенно если он расположен рядом с менее насыщенным, даже в том же цветовом диапазоне.

Говоря о нашей цветовой гамме, такие детали, как цветы и птицы, предоставляют возможность поэкспериментировать с насыщенностью и вариациями оттенков, которые затем распространяются на светло-желтый/зеленый цвет персонажей и фона.



▲ Даже в областях, написанных схожими оттенками, разница в насыщенности может создать поразительные отличия

16. Пишем птиц

Требуется сохранять сосредоточенность, когда пишешь каждую птицу с учетом окружающих цветов. Птицы — дополнительные элементы, добавленные позднее, поэтому есть риск, что в итоге они не впишутся. Иногда рендеринг и выбор цветов могут становиться для меня отдельными процессами. Если я слишком сильно концентрируюсь на одном из них, то начинаю пренебрегать другим, и объект в конце концов выглядит несбалансированно. Сам по себе рендер может смотреться хорошо, но по отношению к другим частям работы может выглядеть как нечто второстепенное, пришедшее в голову слишком поздно. Я хочу этого избежать, и поэтому стараюсь одновременно фокусироваться и на птицах, и на фоне.

17. Сохранение индивидуальности

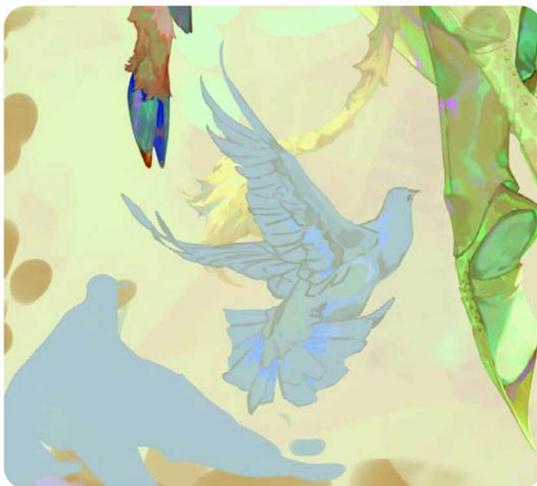
На картине много птиц, и было бы довольно просто написать их всех одинаковыми цветами. Однако я хочу создать визуальный интерес. Я вырабатываю индивидуальную цветовую гамму для каждой птицы. Одни — зеленые или светло-желтые, а другие — голубые или фиолетовые. Поскольку они были незапланированным дополнением, мне нужно, чтобы они не выбивались из общей картины, поэтому, придавая птицам цвет, я выбираю цвета, которые уже есть на двух фигурах.

СДЕЛАЙТЕ НАОБОРОТ

Если какой-то цвет смотрится плохо, попробуйте обратиться к противоположному ему. Если что-то выглядит «не так», попытайтесь немного или же совсем изменить оттенок, или поработать с комплементарными цветами. Думайте нестандартно: если вы рассказываете в картине мрачную историю, но угрюмая цветовая палитра кажется странной, попробуйте придать ей противоположное цветовое настроение. Возможно, более яркая цветовая гамма в сочетании с сумрачным нарративом может повысить интерес всей истории.



▲ 16 Контроль за использованными оттенками не позволяет птицам потеряться



▲ 17 Приятно, что птицы хорошо сочетаются со всем изображением

18. Детализация цветов

Теперь я перехожу к цветам, парящим вокруг Аполлиона. Эта область работы кажется довольно пустой и невзрачной, поэтому я разбиваю ее с помощью комплементарного цвета. Для создания контраста с основным желтым тоном фигуры и фона, я использую более холодные пурпурные и голубые оттенки. Сначала я просто намечаю цветок цветом, а затем уточняю его, обозначая освещенные и затененные области. Я также обязательно добавляю лепестки, чтобы образ цветка стал более выраженным. Плавное движение цветочного потока кажется мне приятным, и оно к тому же добавляет динамики общей композиции иллюстрации.



▲ 18 Я хочу, чтобы оттенки цветов помогли им вписаться в картину

19. Акценты

Далее прорабатываю фон. Я хочу сильнее сбалансировать произведение, чтобы ничего не могло отвлекать внимание от главных фигур. Отличным способом сделать это могут акцентные цвета. Я рисую голубые и пурпурные звезды, разбивая сплошной желтый фон. Они не слишком заметны и добавляют визуальный интерес, не бросаясь в глаза и не отвлекая внимания от остального изображения.



▲ 19 Работа в пастельной цветовой гамме означает, что я могу использовать больше разнообразных цветов



▲ 20 Уменьшите масштаб или отойдите от картины, чтобы лучше рассмотреть цвета и оттенки

20. Оглядываясь назад

Когда все окончательно отрисовано, я вношу некоторые финальные корректировки в цветах и оттенках. Теперь, уменьшив изображение, сосредоточившись на иллюстрации целиком, я вижу, как все смотрится вместе. Если необходимо, я могу осветлить или затемнить некоторые участки. После внесения этих легких корректировок цвета и освещения приходит чувство завершенности — когда кажется, что все на высоте, я понимаю, что моя картина закончена настолько, насколько возможно.

Финальная
иллюстрация



Оригинальное изображение

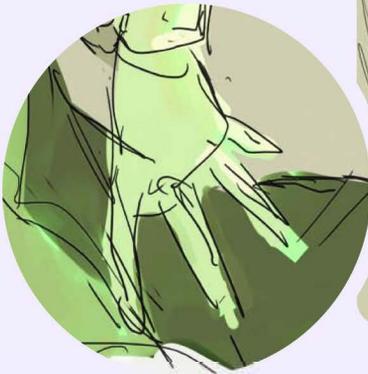


Общая
беспорядочность



Можно улучшить
композицию

Анатомические
неточности

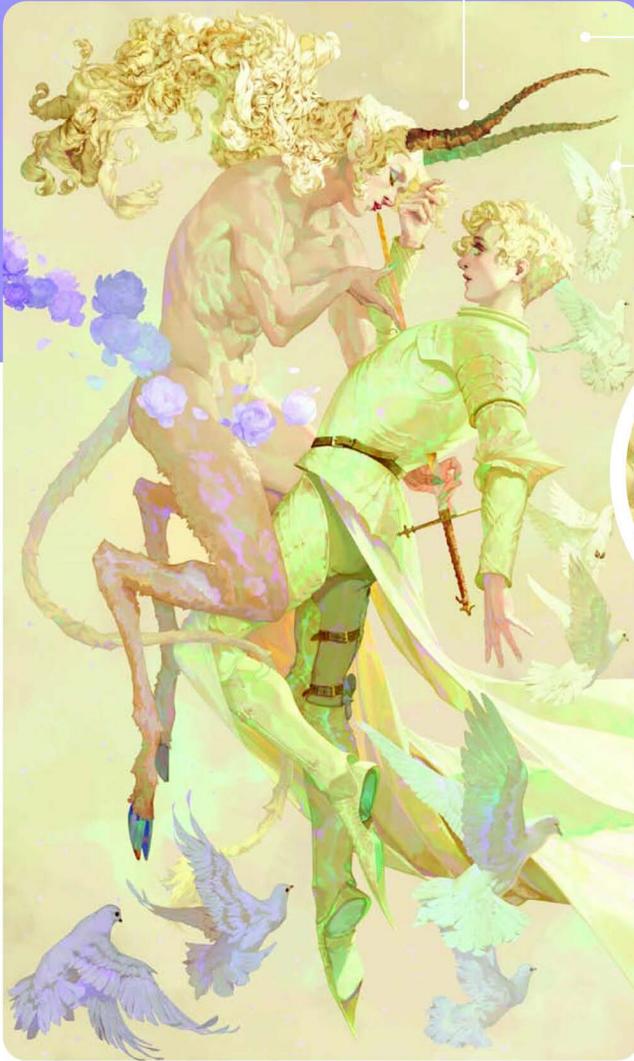


Новое изображение

Верное анатомическое
строение

Проработанная
цветовая гамма

На композицию
и движение
приятно смотреть



Заключение

С 2017 года я повысила навыки в рисовании анатомии, экспериментировала с теорией цвета и созданием композиции и полна предвкушений. Сравнивая оригинальную работу с новой, становится очевидно, что последняя более совершенная. Весь тот опыт, который я приобрела благодаря художественной практике на протяжении последних нескольких лет, был воплощен в этом произведении. Я хочу еще раз указать читателю на то, как важно быть последовательным и терпеливым. Если вы будете упорными, то обязательно добьетесь чего-то нового и захватывающего на своем творческом пути.



СТАРАЯ НОВАЯ



Чудеса на дне моря

ДЖУЛИЯ БЛАТТМАН

В этом проекте художник по визуальному развитию Джулия Блаттман переделывает иллюстрацию с водной тематикой. Имея за плечами опыт работы в индустрии развлечений в Disney Interactive и Netflix Animation, а также в качестве иллюстратора детских книг, Джулия стремится добавить изображению больше яркости и волшебства с помощью цвета, насыщенности и композиции.

Анализ художника

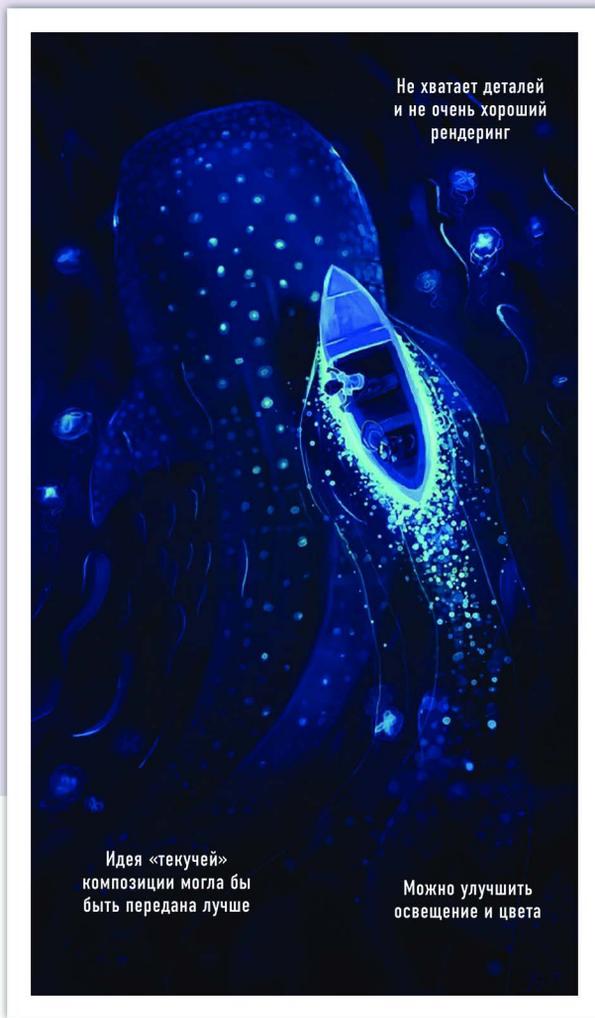
Эту работу я создала примерно в 2015 году, когда еще училась в художественной академии. С тех пор я окончила академию и многому научилась благодаря работе в индустрии и практике. Меня всегда глубоко очаровывал океан, его таинственность и создания, которые в нем обитают, и я хотела передать в работе это чувство восхищения. Я постаралась показать, насколько огромной может быть китовая акула, особенно когда она изображена рядом с маленькой лодкой, в которой находится ребенок. Я стремилась к тому, чтобы изображение было текучим, чтобы водная рябь и океанические существа плыли в одном направлении, создавая умиротворяющую картину.

Однако результат получился довольно тускло освещенным, ему не хватало текстуры и деталей, а моим мазкам — уверенности; теперь я вижу, где в работе можно улучшить свет, цвет и композицию. В этом проекте я, с опорой на мои теперешние знания, отправлюсь к глубинам этих трех фундаментальных областей.

01. набросок композиции

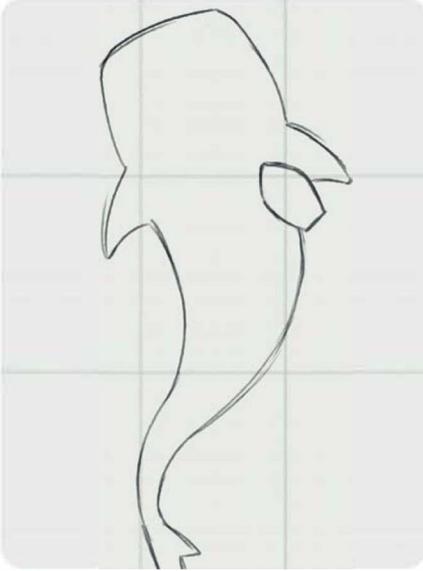
На первом этапе я сосредоточилась на композиции. Моя оригинальная работа была очень длинной, поэтому я расширила холст, чтобы создать больше пространства для китовой акулы и лодки. Я сфокусировалась на том, чтобы наметить самые основные формы, вообще не вдаваясь в детали. Мне все еще нравится, как накладываются друг на друга лодка и китовая акула, поэтому я решила сохранить этот элемент. Однако оригинальная форма лодки была довольно скучной, по-

Оригинальное изображение (2015)

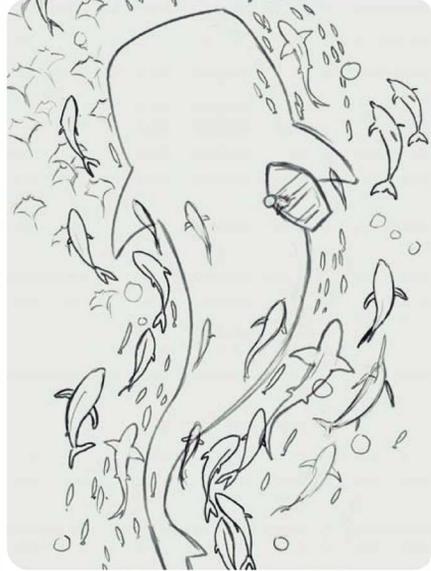


скольку ей не хватало вариативности; на этот раз я сделала переднюю часть лодки шире кормовой, чтобы точнее указать направление, в котором она плывет. Лодка также стала намного меньше, так размер китовой акулы

будет казаться более грандиозным в сравнении с ней. Я использую правило третей, чтобы поместить точку фокуса, лодку, в правой верхней части холста, где пересекаются ориентиры.



▲01 Простая композиция, идея легко считывается



▲02 Фокусируемся на второстепенных элементах, не забывая о течении

02. Изменение формы

Много лет назад я перескакивала к работе с деталями так скоро, как только могла — я не могла дождаться момента, когда буду их рисовать! Теперь я стараюсь замедляться и тратить больше времени на основные элементы иллюстрации, а не спешить переходить к деталям. Я начинаю вводить больше форм среднего размера, которые будут дополнять самую крупную фигуру (китовую акулу). В моей оригинальной работе большинство окружающих рыб были одинакового размера, но в новой версии я хочу сделать их формы и размеры более разнообразными. У некоторых рыб будут узнаваемые силуэты, а не неясные формы, похожие на головастиков, — возможно, некоторые из них будут дельфинами, рыбами-меч и скатами манта. Чтобы иллюстрация выглядела более достоверно, я изучила, какие рыбы обычно следуют за китовыми акулами. Прове-

дение таких исследований сильно повышает уровень вашей работы и делает ее реалистичнее.

Намечая окружающие фигуры, я слежу за тем, чтобы они вписывались в визуальное течение работы. Моей оригинальной иллюстрации не хватало форм, которые бы перекрывали друг друга, поэтому я хочу добавить больше таких форм, чтобы сделать

композицию более интересной и разноплановой. Я также начинаю примерно набрасывать персонажа в лодке.

Я делаю формы более узнаваемыми, однако не слишком прорабатывая их, и примерно на этом моменте заканчивается моя работа с черновым наброском перед тем, как я начинаю вводить цвет — на данном этапе я не стремлюсь к совершенству.

ПРАВИЛО ТРЕТЕЙ

Как уже упоминалось на странице 25, простой способ добиться эффектной композиции — следовать правилу третей. Чтобы создать более интересную, приятную и динамичную композицию, разделите холст на трети по вертикали и горизонтали и расположите фокусные точки вдоль пересекающихся линий. Этот подход работает независимо от размеров вашего холста и поможет вам избежать композиций, которые кажутся статичными или застывшими.

03. Оттенки цветов

Теперь я начинаю вводить отдельные оттенки. Я сразу перехожу к цвету, вместо того чтобы работать сначала с черно-белым вариантом, как это делают некоторые художники, потому что мне нравится сразу чувствовать цвета; я заметила, что если я начинаю работу в градациях серого, то цвета затем могут стать плоскими и грязными. Я особо забочусь о том, чтобы точно передать все оттенки — в основном я просто заполняю главные формы основным тоном. Я хочу, чтобы лодка была самым светлым участком изображения и выраженной точкой фокуса, в то время как китовую акулу и окружающих рыб делаю довольно близкими по цвету к оттенку фона, поскольку не хочу, чтобы они слишком выделялись.

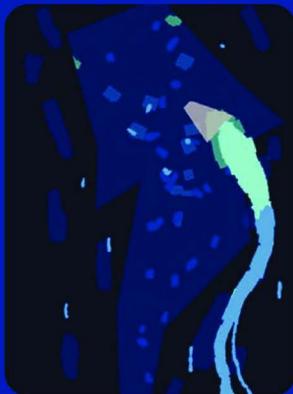


▲ 03 Создание общей цветовой гаммы: лодка намного светлее, чем мир океана под ней

НАБРОСКИ

Чтобы получить представление о том, как должна выглядеть работа, я предпочитаю экспериментировать с крохотными набросками. В них я не цепляюсь за что-то важное — это просто маленькие эскизы, которые позволяют быстро рассмотреть несколько различ-

ных идей и возможностей, не чувствуя себя связанной с одним единственным вариантом композиции. Я трачу на каждый из них не более нескольких минут и часто нахожу варианты, которые нравятся мне больше, чем самый первый.

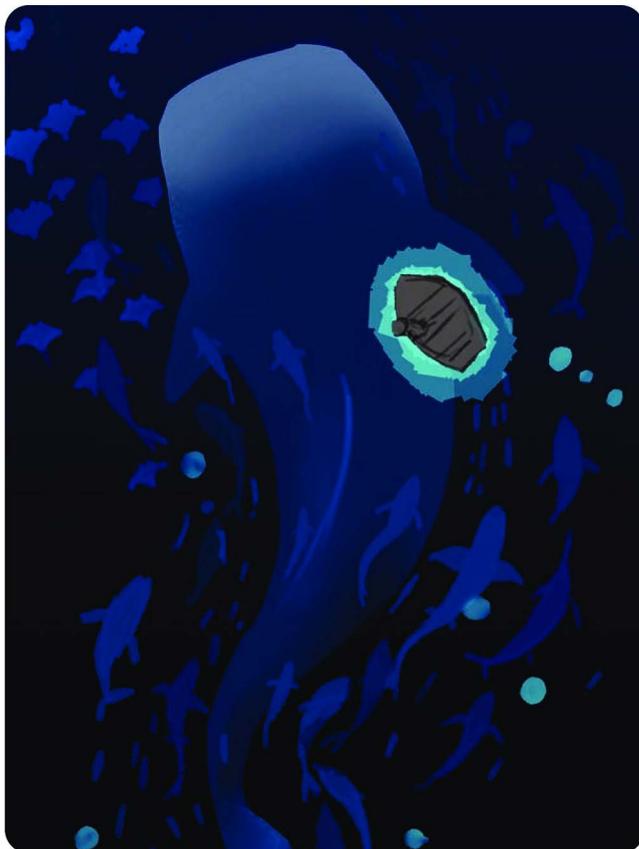


▲ Быстрые эскизы цветов и оттенков помогают рассмотреть различные идеи

04. Выстраивание оттенков

Я начинаю углублять оттенки, делая фон темно-синим — так я добавлю океану ощущение таинственности и создам впечатление, что события происходят в ночное время. Я придаю китовой акуле более интересные оттенки, сделав ее светлее фона и, поскольку ее голова находится рядом с лодкой, делаю голову чем-то вроде фокусной зоны; я бы не стала делать самой светлой частью хвост, так как это отвлекло бы зрительский взгляд от места, на которое я хотела бы его направить. Я также удаляю контуры для фоновых объектов на этом этапе — они не нужны теперь, когда основные формы заблокированы.

Я делаю область вокруг лодки более светлой, будто в воде есть биолюминесценция, цепляющаяся за поверхность лодки. Это привнесит в работу ощущение волшебства. Я планирую добавить несколько светлых медуз, чтобы создать визуальный интерес, и пятна такого же светло-голубого оттенка вокруг лодки, чтобы помочь зрительскому взгляду перемещаться по холсту.



▲ 04 Углубление оттенков и поиск способов привлечь внимание к точке фокуса, лодке

ВОЗДЕЙСТВИЕ ЦВЕТОМ

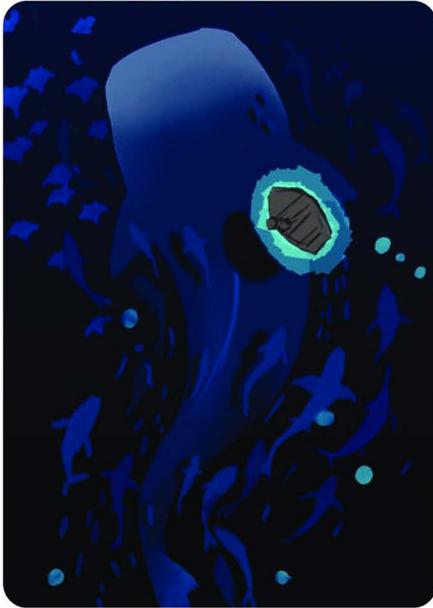
Я пишу лодку в теплых тонах, чтобы она контрастировала с холодными цветами океана. Она — единственный объект в теплых оттенках: так океан будет казаться непомерно большим, а лодка — маленькой. В своих иллюстра-

циях я часто использую правило «80/20», когда восемьдесят процентов изображения занимают теплые или холодные цвета, а остальные двадцать процентов — противоположные по температуре, чтобы создать контраст.

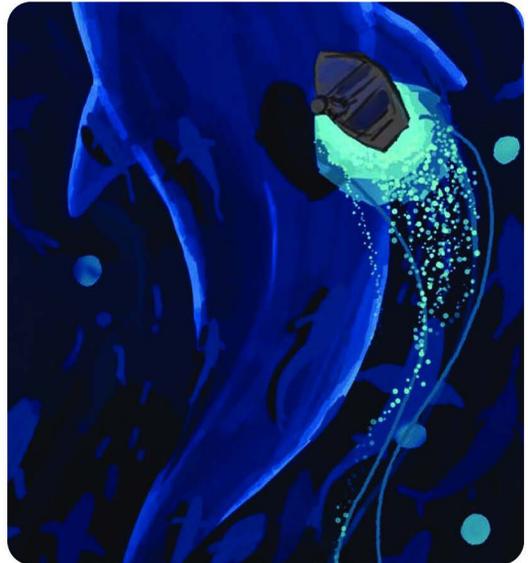
Холодный

Теплый

▲ Чтобы выделить точку фокуса, поэкспериментируйте с доминирующими цветами



▲05 Добавление отбрасываемых теней придаст окружающей среде глубину и разноплановость



▲06 С помощью линий, которые добавляют движение и проведут зрительский взгляд по работе, начинаем наносить свет и придавать форму существам



▲ 07 Пятна на китовой акуле добавляют картине привлекательный узорчатый элемент

05. Отбрасываемые тени

Я начинаю вводить тени. Изображение до сих пор выглядело очень плоским, что еще сильнее усугубляется ракурсом сверху вниз. Чтобы добавить глубину и разноплановость, я наношу несколько теней, отбрасываемых лодкой и рыбой, проплывающей над китовой акулой. Это дает зрителю представление о том, насколько вода глубокая, насколько далеко лодка находится от китовой акулы и как близко находятся проплывающие над ней рыбы. В иллюстрациях этот простой шаг производит яркое впечатление. Я придерживаюсь темных оттенков, создавая тени, чтобы они контрастировали с китовой акулой.

06. Тени на китовой акуле

Теперь я начинаю придавать форму китовой акуле. Вместо того чтобы затемнить фигуру, поскольку она изгибается вокруг акулы, я делаю ее светлее, будто по краям есть мягкое свечение. След из биолюминесцентных точек следует за лодкой, направляя взгляд к этой точке фокуса. Я стараюсь сделать так, чтобы линии этого светящегося следа подчеркивали направление, в котором движется все существа. Одна из моих главных целей — создать в композиции естественное ощущение движения, будто вода под лодкой по-настоящему течет. Эти большие S-образные изгибы создают ощущение спокойствия у зрителя; органические не прямые линии контрастируют с прямыми краями лодки, сделанной человеком. Еще раз, контраст — это самое главное!

07. Добавление узоров

Меня часто привлекают узоры и повторы, встречающиеся в природе. Повторяющиеся формы или узоры могут с легкостью сделать картину интереснее, но существует тонкая грань между интересом и перегруженностью. Я добавляю пятна на китовой акуле, основываясь на реальных особенностях животного, и добавляю им легкое свечение. Я избирательно подхожу к тому, какие пятна делаю светящимися: если сделать светящимися все, то они будут выглядеть слишком однообразно и производить перегружающий эффект. На изображении уже много элементов, а я хочу, чтобы оно легко читалось. Сделав самое крупное существо наиболее визуально интересным среди всех остальных, мы заставляем его производить впечатление самого важного и особенного.

ДОБАВЬТЕ ТЕКСТУРУ

Простой способ сделать иллюстрацию визуально более интересной — поэкспериментировать с текстурой. Если ваши работы кажутся слишком однообразными и будто сделанными из резины, попробуйте поиграть с различными мазками краски или текстурированными кистями.

Мне нравится добавлять «потерянные» края тем областям, которые не так важны, делая их более мягкими или сливающимися с фоном. Баланс четких и плавных форм — хороший способ создать контраст и добавить интерес вашим работам.



▲ Текстура — отличный способ показать, как материалы ведут себя в действии

08. Контрастные градиенты

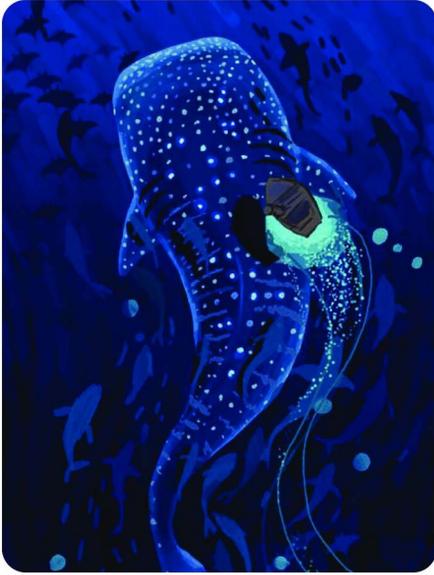
Теперь я начинаю добавлять отдельные текстуры и изменения цвета. Я добавляю на фон эффект омбре: более светлый синий цвет изменяется по направлению к низу. Я экспериментирую с оттенками рыб, чтобы они контрастировали с фоном. В предыдущем шаге я сделала всех окружающих рыб одинаково светлыми, но теперь я ставляю рыб в верхней части холста контрастировать со светлым фоном, затемнив их силуэты. Затем я делаю наоборот в нижней части изображения, где очень темный фон контрастирует

со светлыми рыбами. Также на этом этапе я уделяю фону больше внимание, нанося мазки краски, слегка отличающиеся своими оттенками, которые следуют за потоком воды и движением персонажей. Обратите внимание, что я не слишком детализирую лодку, поскольку не хочу увлекаться мелкими деталями на такой ранней стадии работы.

09. Цветовые различия

В целом мое изображение кажется недостаточно насыщенным и довольно монохромным. Я не планирую, что

эта работа будет вызывающе разноцветной, но хочу включить больше холодных оттенков. Я использую окружающих существ как возможность добавить больше оттенков, склоняясь к палитре цветов драгоценных камней, которая подходит для ночной и водной атмосферы: зелень морской пены, пурпур и ультрамарин. Я также уточняю формы рыб, чтобы их силуэты стали более четкими.



▲ 88 Начинаем добавлять градации и экспериментировать с контрастом окружающих существ



▲ 89 Используем окружающих рыб как возможность добавить в палитру яркие пятна гармоничных холодных цветов



▲ 10 Добавление узоров на более мелких существ помогает связать части картины воедино



▲ 11 Проверка оттенками серого демонстрирует, где можно улучшить яркость

10. Свет на более мелких рыбках

Я добавляю узоры на скатов манта в верхней части картины. Это связывает их с пятнами китовой акулы и создает впечатление, что все эти существа являются частью волшебного подводного мира, где ночь навеивает ощущение тайны. Я также бросаю легкий свет на некоторых существ по бокам картины, будто китовая акула сама излучает или отражает мягкое свечение, которое освещает некоторых из них, — это придаст им форму. Я сохраняю этот эффект в основном в верхней части холста.

11. Проверка яркости

Во время рисования я люблю проверять яркость в черно-белой гамме.

В этот момент я нахожусь примерно на середине творческого процесса и хочу убедиться, что мое изображение легко воспринимается. Рассматривая его в черно-белом варианте, я вижу, что лодка могла бы быть контрастнее и что нужно сделать так, чтобы китовая акула выделялась на фоне еще сильнее. Именно это вдохновляет меня на следующий шаг, который сильно изменит яркость.

Я хочу включить эту часть моего процесса в проект, чтобы продемонстрировать, что изначально у меня нет полного представления об изображении — это непрерывный процесс развития и обработки изображения. Тем не менее важно не отходить от «боль-

шой идеи», которая была у меня в самом начале, и не потерять ту искру вдохновения.

12. Добавление медуз

Чтобы еще усилить идею биолюминесценции, я добавила вокруг китовой акулы медуз. Это поможет решить проблему с яркостью, которую я выявила на предыдущем шаге, где заднему плану не хватало контраста. Я сделала медуз светлее фона, а крупный силуэт китовой акулы их перекрывает. В оригинальной картине мне не нравилось, что все рыбы были очень похожи, поэтому добавление этих абстрактных овальных медуз создаст более широкий диапазон форм.



▲ 12 Создание контраста с фоном с помощью добавления светлых медуз вокруг темной китовой акулы



▲ 13 Изменяем яркость некоторых рыб; добавляем больше цветов и крошечных окружающих фигур, чтобы передать размеры

13. Мелкие детали на рыбах

Это не такой очевидный шаг, как предыдущие. Я корректирую яркость некоторых окружающих фигур, чтобы они лучше соответствовали изменениям. Я делаю некоторых рыб темнее в зонах, где они перекрывают более светлых медуз, и меняю некоторые цвета на более яркий пурпурный. Я также намечаю самые мелкие фигурки — крошечных фиолетовых

рыбок, плавающих вокруг, чтобы подчеркнуть размер гигантской китовой акулы.

14. Корректировка размеров

Я изменяю размер лодки, чтобы она стала еще меньше. Я делаю это для того, чтобы китовая акула казалась еще более огромной. На начальном наброске лодка совпала по масштабу с лодкой с оригинальной ра-

боты, но я хочу, чтобы в этой картине идеи, которые у меня были много лет назад, были гораздо сильнее выражены: мне хочется, чтобы это произведение было более драматичным за счет использования пропорций и преувеличения. Поскольку в центре внимания находится маленький мальчик в крошечной лодке, это изменение заставляет окружение казаться более волшебным и, возможно, даже немного пугающим.



▲ 14 Сильно уменьшаем лодку, чтобы китовая акула казалась больше, чем она есть на самом деле



▲ 15 Делаем персонажа ярким, чтобы он выделялся на фоне океана

15. Добавление персонажа

Теперь я добавляю крошечного персонажа. Я не вдаюсь в детали, такие как черты лица, их не видно с такого расстояния и такого ракурса. Я добавляю ребенку яркий желтый цвет, чтобы он выделялся на фоне всего остального на картине. Вокруг лодки я прорисовываю круги на воде, чтобы буквально «обвести» точку фокуса таким ненавязчивым образом и придать воде движение. Я также добавляю четкие линии досок внутри лодки — такие резкие неорганические формы привлекательно контрастируют с остальным природным миром на картине.

16. Световой след

Я понимаю, что световой след, тянущийся за лодкой, должен быть более графичным, поскольку мелкие элементы, такие как линии и пузырьки, теряются на фоне, переполненном рыбой. Чтобы исправить это, я добавляю более широкую и светлую S-образную кривую, чтобы светящийся след от лодки визуально выделялся, но в то же время вписывался в окружающую синюю цветовую гамму.

ИЗМЕНЕНИЕ ТЕМНЫХ ОТТЕНКОВ

Раньше я просто делала темные участки своих картин одним цветом, но сейчас мне нравится работать разноцветными мазками краски, чтобы сделать иллюстрацию в целом более яркой. Это небольшое изменение, на которое можно пойти, чтобы добавить в картину гармонии. В этой работе вы можете увидеть, что мои фоновые мазки не только голубые — в них есть и еле заметные оттенки пурпурного и даже розового. Я меняю оттенки, но слежу за тем, чтобы не терять контроль над общим тоном, сохраняя цвета в одном и том же темном диапазоне.



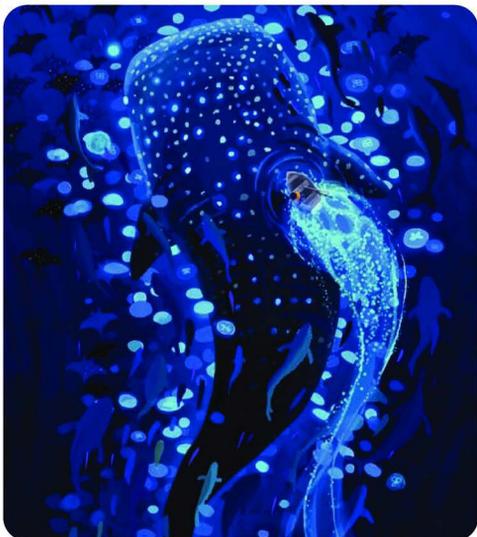
▲ Не бойтесь активно вводить цвет в темные области



▲ 16 Прорабатываем след от лодки, чтобы он казался более четким и графичным



▲17 Дорабатываем точку фокуса путем очистки форм, не слишком вдаваясь в детали



▲18 Добавляем свечение медузам и следу от лодки и проверяем яркость

17. Детали лодки

Я добавляю еще один прямой элемент, указывающий на мальчика в лодке: весло, балансирующее на борту. Я еще немного дорабатываю лодку, нанося тень, которую она отбрасывает на воду внизу. Я намечаю движение ребенка простыми мазками, так как нет смысла изображать мелкие детали: если легко можно понять, что это ребенок, наклонившийся из своей лодки, чтобы посмотреть на воду, моя цель достигнута. Если мне нужно нарисовать картину с множеством крошечных фигурок,

я часто намечаю их несколькими простыми мазками — этого достаточно, чтобы обозначить, что они делают.

18. Свет и проверка яркости

Чтобы повысить яркость, я добавляю легкое свечение вокруг медузы и следа от лодки. Это усиливает ощущение света и общую мягкость работы. Когда объект светится под водой, свет рассеивается вокруг него как дымка, и я стараюсь передать этот эффект. Сейчас также самое время провести еще одну

проверку яркости в черно-белом режиме, поскольку с момента предыдущей проверки было добавлено несколько новых источников света. Я поняла, что четкий контур головы китовой акулы немного потерялся на светящемся фоне по сравнению с темным хвостом. Светлые оттенки на голове акулы хоть и хорошо вписывались на предыдущих этапах работы, теперь уже не так эффектно смотрятся. Для получения финального варианта изображения потребуется скорректировать контрастность, чтобы, силуэт снова стало видно.

УВЕРЕННЫЕ МАЗКИ

Быстрое и уверенное нанесение мазков или линий может многое дать вашему изображению. Когда я наношу мазок одним движением, он выглядит более мощным, чем когда я трачу время на то, чтобы медленно и вдумчиво проработать каждую линию или контур.

На оригинальной работе вы можете увидеть, насколько нетвердыми были мои линии; я помню, что потратила на них много времени, и это лишило их энергии. В новой версии я стараюсь делать быстрые, решительные мазки кистью с гораздо большей уверенностью.



▲ 19 Добавление текстуры воде, чтобы сделать изображение живописнее

19. Текстура воды

Текстура может сильно улучшить иллюстрацию. В оригинальной картине все выглядело слишком одинаково, поэтому результат получился мягким и туманным, без выразительных текстур. Из-за этого картина казалась плоской и не очень интересной. В цифровом ис-

кусстве мне нравится подражать тому, что я бы проделала с настоящими красками, поэтому я добавляю несколько брызг и грубых мазков, чтобы новая работа стала более фактурной и живописной. Я также делаю несколько плавных направленных мазков, чтобы подчеркнуть течение воды.



▲ 20 Добавляем последние штрихи, не забывая о материалах

20. Финальные штрихи

На этом последнем этапе я вношу небольшие изменения, чтобы придать изображению немного лоска. Я корректирую контрастность китовой акулы, чтобы затемнить ее, как было предложено в шаге 18. Это немного уменьшает свечение, которое смягчало верхнюю часть тела, и делает силуэт китовой акулы в целом более явным, за счет чего лодка и световой след выделяются сильнее.

Чтобы усилить S-образную композиционную кривую, образованную телом китовой акулы и следом от лодки, я добавляю еще несколько медуз в верхнем левом углу изображения.

Я смотрю на освещение в целом, думая о разности материалов, и вношу коррективы: например, добавляю отражение мальчика в воде и немного света от следа лодки, освещающего спину китовой акулы.

Я также немного искажаю воду, создавая различные «потерянные» края, которые добавляют работе легкую размытость, — это произведет ощущение ряби.

Готовое изображение



Не хватает деталей и не очень хороший рендеринг

Оригинальное изображение

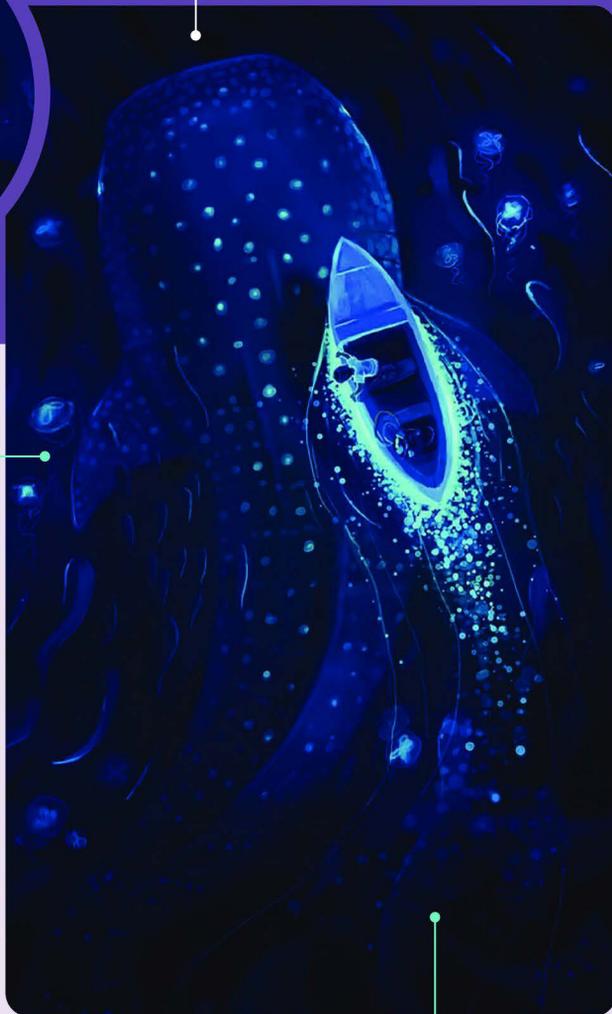


Можно улучшить освещение и цвета

Заключение

Смотря на две мои картины рядом друг с другом, я ясно вижу, чего не хватало первой иллюстрации. В оригинале я использовала слабые, мудренные линии, что помешало мне создать визуально сильное изображение. Новый подход был сосредоточен на графических формах, которые позволяют легче воспринимать работу. Работа со светом, цветом и оттенками стала более выразительной и уверенной, что придает изображению больше индивидуальности и очарования.

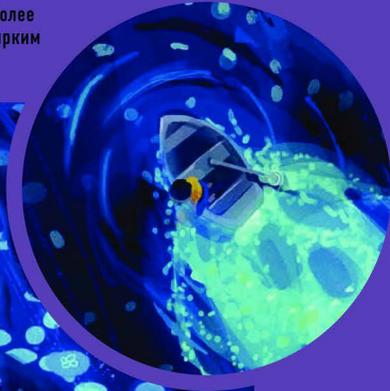
Композиция также стала более направленной, в ней есть изящная текучесть, которая соответствует водной тематике. Изменение размеров объектов сделало китовую акулу более впечатляющей и потусторонней. Использование преувеличенных форм, текстуры, цвета и света отражает те области моего мастерства, на развитии которых я сосредоточилась в годы, прошедшие с момента создания оригинальной работы.



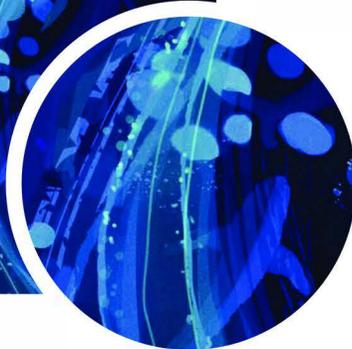
Идея «текучей» композиции могла бы быть передана лучше

Новое изображение

Изображение стало более
текстурированным и ярким



Цвет и освещение
кажутся
полными жизни
и волшебства



Драматичная разница
размеров и текучая
композиция



СТАРАЯ



НОВАЯ

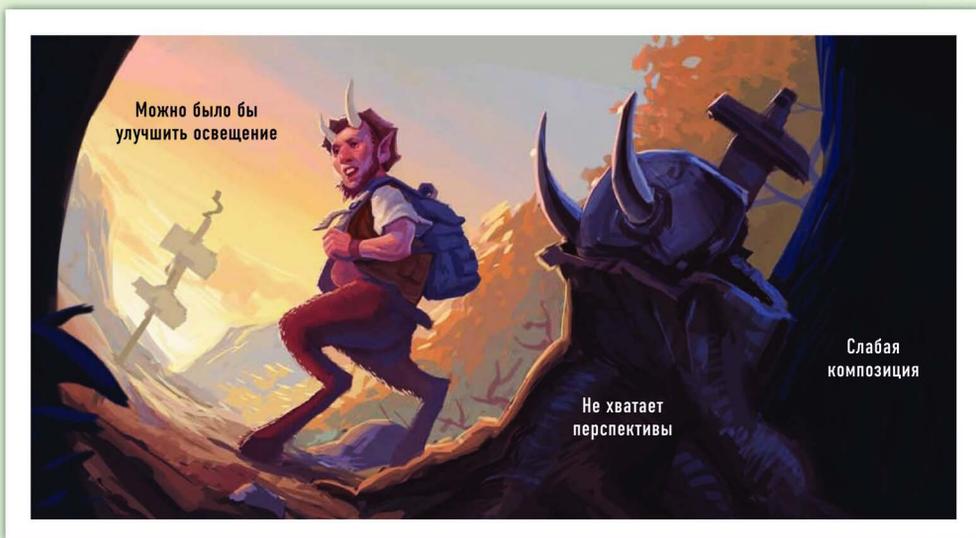


Таинственный лес

ЙЕВОН ПАРК

В этой главе художник по визуальному развитию Йевон Парк переделывает атмосферную иллюстрацию в стиле фэнтези. Чтобы добиться более захватывающего и кинематографичного результата, Йевон фокусируется на улучшении перспективы, композиции и использовании света и тени.

Оригинальное изображение (2013)



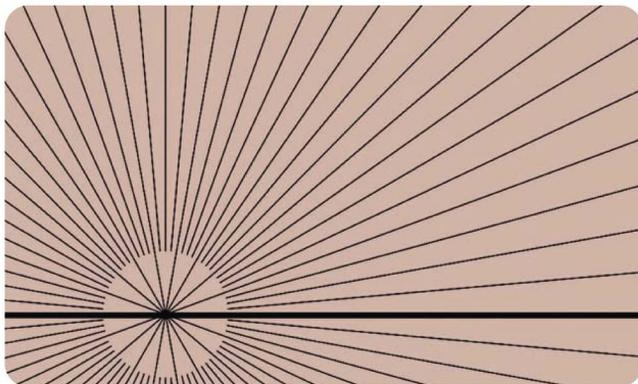
Анализ художника

Я создала эту старую работу в рамках домашнего задания в четвертом семестре в университете дизайна ArtCenter. Мой опыт работы с Adobe Photoshop был еще не таким большим, поэтому я слишком сосредоточилась на освоении програм-

мы. Я не задумывалась о свете, цвете, композиции или перспективе — эти аспекты иллюстрации вышли неудачно. Теперь, переделывая изображение, я хочу уделить больше внимания композиции, перспективе и особенно освещению.

01. Сетка перспективы

Один из главных недостатков исходного изображения — отсутствие четкой перспективы. Сейчас я обычно начинаю работу над иллюстрацией с перспективной сетки. Этот базовый ориентир горизонтальной перспективы помогает мне определить, где находится плоскость земли, что, в свою очередь, способствует выстраиванию эффектной композиции. «Точка видения» иллюстрации будет располагаться низко к земле и под небольшим углом — это создаст ощущение таинственности и тревоги.



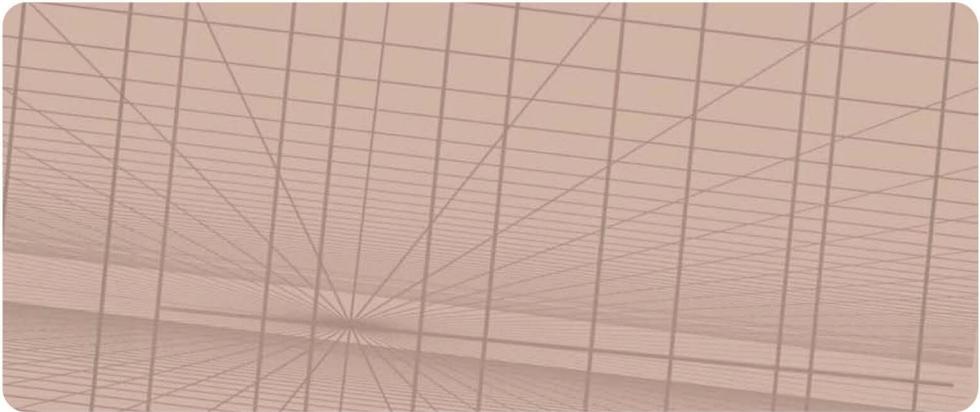
▲ 01 Работу над этой сценой мы начнем с построения перспективы

02. Вертикальные ориентиры

Прежде чем начать работать над наброском, я добавляю на сетку вертикальные линии перспективы.

На картине будет много вертикальных элементов, таких как деревья и растения, обрамляющих сцену, и эти линии послужат в качестве грубых ориентиров для их размещения.

На данном планировочном этапе изображение небольшого размера, поскольку детали пока не важны, и для визуализации эскиз может быть увеличен позднее.



▲ 02 Добавление на перспективную сетку вертикальных ориентиров

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЛИНИИ ПЕРСПЕКТИВЫ

Ваши картины будут намного сильнее, если в качестве отправной точки композиции вы будете использовать перспективные ориентиры. Вы можете выработать свои собственные ориентиры или найти их в интернете; некоторые программы для рисования даже предлагают

инструменты для построения перспективной сетки. Я советую планировать и определять все в работе как можно четче на стадии эскиза — еще до того, как вы приступите к работе с цветом: так вы не собьетесь с верного пути, работая над композицией.



▲ Попробуйте использовать перспективную сетку, и вы увидите, насколько это улучшит вашу работу

03. Намечаем композицию

Я быстро набрасываю идею композиции работы. Я намечаю крупные и грубые фигуры, обозначающие, где будут расположены основные объекты, чтобы увидеть, как взгляд зрителя будет двигаться по сцене. Вдалеке будет центральный персонаж — он будет точкой фокуса иллюстрации, а пень на переднем плане и окружающий лес

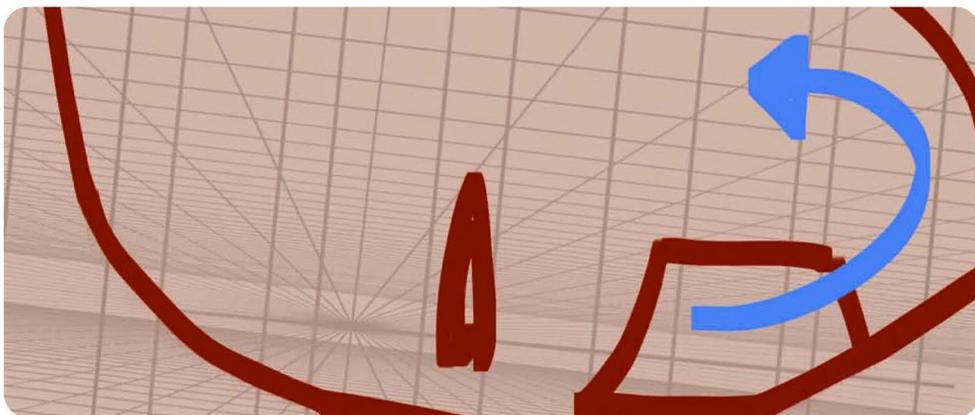
будут направлять взгляд к нему. Этот очень примерный план поможет мне в следующих этапах работы над эскизом.

04. Черновой набросок

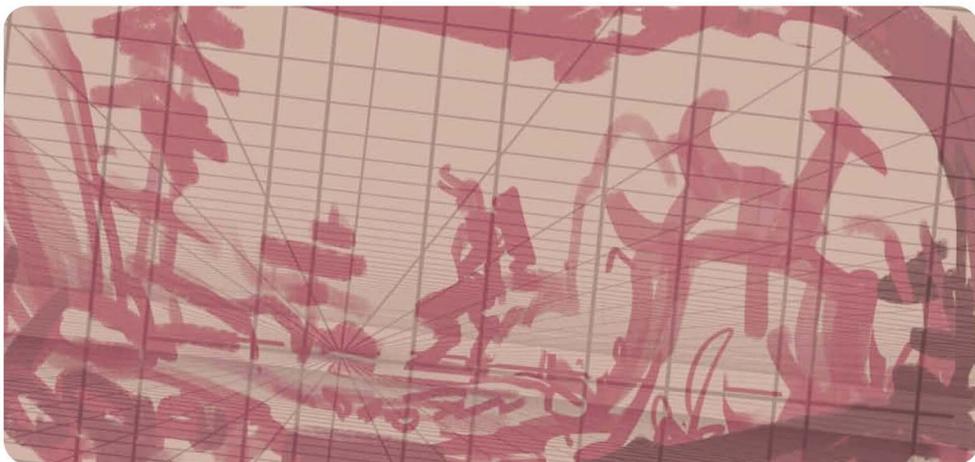
Теперь я могу приступить к эскизам сцены как таковой. Я делаю черновой набросок персонажа и фона, следуя перспективным линиям. На этом этапе

рисунок все еще маленький и очень примерный — я использую толстую кисть и намечаю крупные формы без мелких деталей.

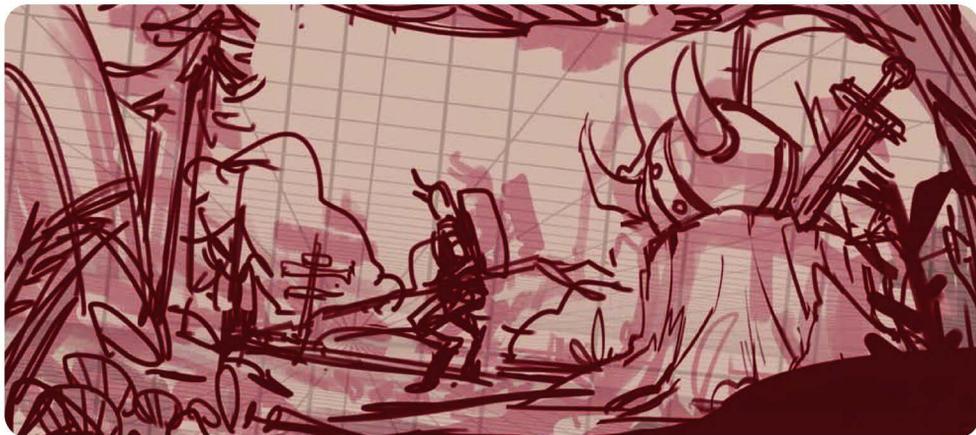
Имейте в виду, что этот набросок не обязательно должен быть абсолютно точным — он нужен, чтобы определить расположение основных элементов иллюстрации.



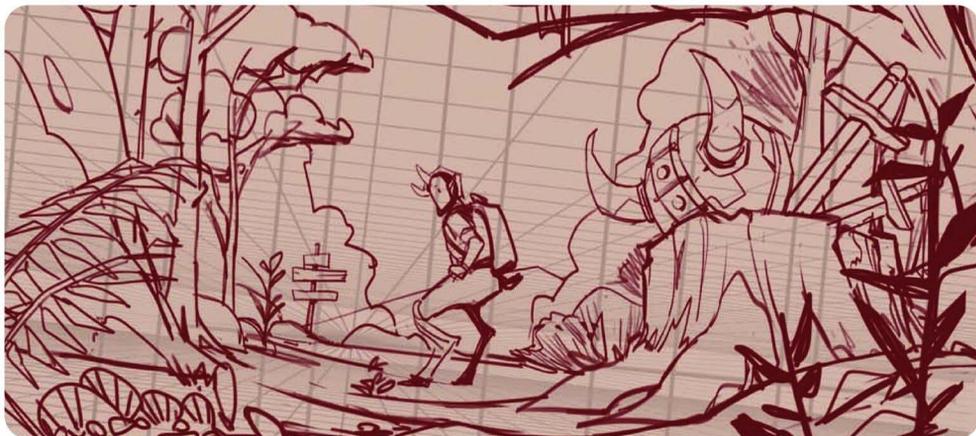
▲ 03 Планирование динамики и определение, где должны быть важные фигуры



▲ 04 Первоначальный, очень примерный набросок сцены



▲ 05 Снова проходимся по эскизу, добавляя больше деталей



▲ 06 В третий раз все элементы уже точно расположены на своих местах

05. Доработка эскиза

Большая часть моего процесса разработки происходит на этом этапе, так как лайн позволяет разбить изображение на части, с которыми будет проще работать. Я осветляю первый набросок и создаю поверх него этот, немного более детальный эскиз. Вы можете увидеть, что все главные элементы и основная линия нарратива начинают обретать форму, — персонаж смо-

тит через плечо в лес, где на пне лежит забытый шлем.

06. Разработка лайна

Я продолжаю дорабатывать рисунок, используя новые слои, когда это требуется, и более тонкие кисти, чтобы с каждым шагом прорисовывать все больше новых деталей. Деревья, растения и другие элементы окружающей среды теперь четко обозначены

и готовы к окончательной доработке. Обратите внимание, что растения на переднем плане четкие и детализированные, в то время как отдаленные элементы, такие как указатель и кусты, более светлые и менее детализированные. Этот не бросающийся в глаза контраст помогает передать глубину и расстояние, следуя новому перспективному плану.

07. Добавление деталей

Я увеличиваю холст и продолжаю детализировать рисунок. Во время работы я постоянно переворачиваю изображение, чтобы посмотреть на него свежим взглядом — это позволяет заметить, не пропустила ли я какие-то ошибки. Хотя некоторые художники на этом этапе уделяют большое внимание свету и цвету, я считаю, что набросок является очень важной частью моего творческого процесса, вот почему я трачу несколько этапов на пошаговую работу с эскизом и создание лайна. Когда вы вводите цвет, то легко можете

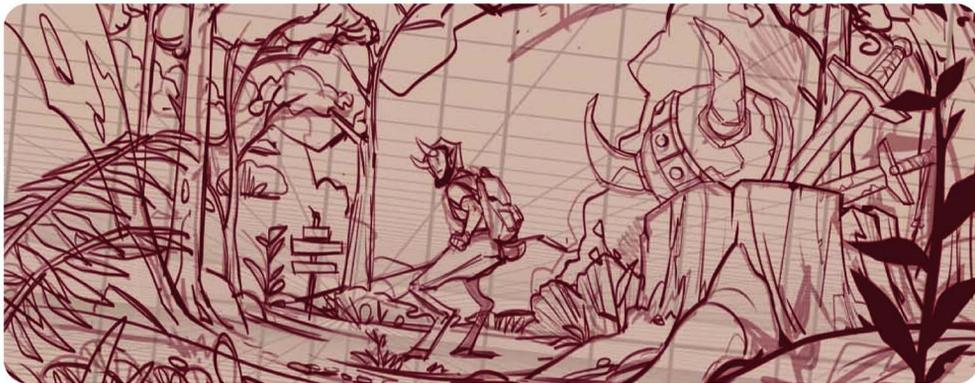
потерять ощущение формы и упустить детали, но точный рисунок помогает вам не сбиться с верного пути.

08. Окончательный вариант лайна

К тому времени, когда я дохожу до стадии окончательной прорисовки, лайн становится более четким и детализированным. Вы можете увидеть, что некоторые объекты на переднем плане нарисованы более жирными линиями, в то время как голова персонажа очень аккуратно прорисована и сильнее всего детализирована. Это

поддерживает более глубокую перспективу работы и привлекает взгляд зрителя к точке фокуса — лицу персонажа.

Преимущество использования цифрового программного обеспечения заключается в том, что я могу четко организовать слои линий, что помогает при внесении исправлений, перерисовке или исправлениях композиции. В окончательном варианте лайна каждый крупный элемент расположен на отдельном слое — шлем, стволы деревьев и персонаж.



▲07 Увеличение холста позволяет создать более чистый и детализированный слой рисунка



▲08 Толщина линий готового рисунка помогает поддержать точку фокуса и композицию

09. Основа в градациях серого

Прежде чем вводить какой-либо цвет, я прописываю черно-белый вариант изображения. Это помогает верно спланировать, где какая яркость должна быть, и решить, откуда будет исходить свет. В градациях серого видно, что персонаж и фон сейчас немного сливаются — силуэт героя должен быть темнее, чтобы выделяться на фоне неба. Передний

план сцены более темный — там листва загорживает солнечный свет; это помогает добавить иллюстрации обррамление.

10. Конечное определение степени яркости

По-прежнему работая в градациях серого, я продолжаю заниматься основным источником света — лучами солнца, нисходящими из левого верхнего угла. Этот свет падает

на персонажа, создавая блики и тени, которые выделяют его из окружающей среды.

Я также добавляю более легкие тени и воздух вдали и на травяной покров. На данном этапе моя цель — определить, какие ощущения в целом производит изображение и насколько ярким должен быть каждый элемент, чтобы на следующих этапах можно было начать вводить цвет.



▲ 09 Размечаем, насколько что должно быть ярким с помощью градаций серого



▲ 10 Готовая основа в градациях серого демонстрирует, что показатели яркости и освещение приблизительно определены

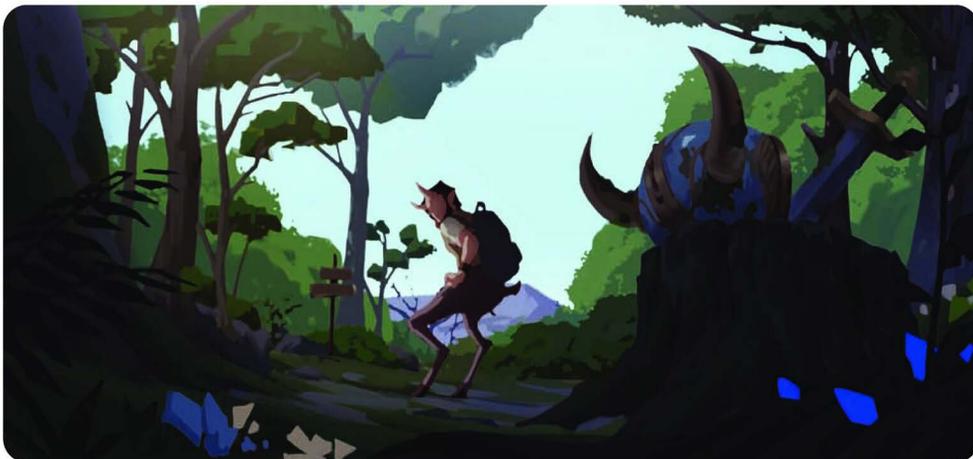
НАЧНИТЕ С ЛОКАЛЬНЫХ ЦВЕТОВ И ИСПОЛЬЗУЙТЕ ГРАДАЦИИ СЕРОГО

Когда дело доходит до работы красками, некоторые люди просто начинают с цветов, на которые повлиял свет. Если таким образом вы сможете точно определить верные цвета, результаты могут быть великолепными, но, если же цвета будут подобраны неправильно, ваша картина в конце концов будет выглядеть грязно.

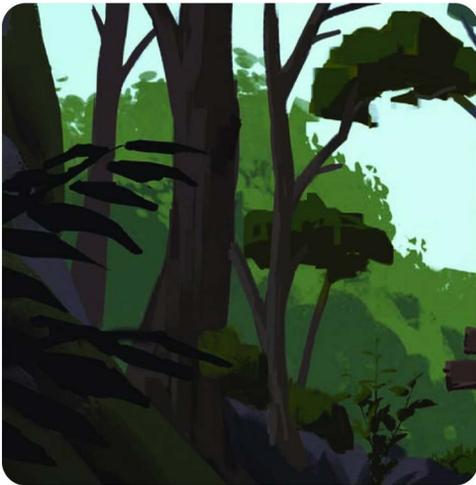
Безопаснее начать с локальных цветов и затем проработать, как цвет света влияет на каждый из них. В процессе рисования регулярно проверяйте, как изображение выглядит в черно-белом варианте, чтобы не отклониться от определенных ранее показателей яркости.



▲ Планируйте локальные цвета и то, насколько что должно быть ярким, прежде чем перескакивать к цветному освещению



▲ 11 Заполнение форм каждого объекта локальным цветом



▲12 Начало работы с цветом и перекрытие лайна

11. Локальный цвет

Я начинаю работу с цветом с заполнения каждой формы локальным цветом — ровным основным цветом каждого элемента; освещения и деталей на этом этапе практически нет. Я хочу, чтобы цветовая гамма этой иллюстрации была более яркой и воздушной, чем у оригинальной работы. Чем ближе фон к небу вдали, тем голубее он становится — эффект,

который вы, возможно, наблюдали в реальной жизни, он называется атмосферной или воздушной перспективой. Несколько красочных цветов на переднем плане создают мистическую атмосферу.

12. Проработка цвета

Я продолжаю вводить основные цвета, постепенно вписывая лайн в картину. Некоторые мелкие линии все же

пока сохраняются, например, на лице персонажа и шлеме, но такие объекты, как деревья и листва на переднем плане, выполнены живописно и менее детально. Это позволяет избежать ненужного отвлечения внимания на нефокусные области композиции.

На данном этапе я не затрагиваю освещение сцены и не добавляю эффекты окружающей среды



▲19 Временно скрываем персонажа, чтобы проработать фон

ОПРЕДЕЛИТЕ ТОЧКУ ФОКУСА

Важно, чтобы у изображения была четкая точка фокуса — эта область должна быть наиболее контрастной и детализированной. Если вы повсюду добавите мелкие детали, зрители не будут понимать, куда смотреть. Планируя изображение, разделите его на четкие области с большей или меньшей степенью детализации, не топчитесь на месте с этим балансом.

Говоря об этой иллюстрации, наиболее важными и детализованными объектами являются персонаж и шлем, на который смотрит герой; именно эти объекты рассказывают историю, и с ними будет взаимодействовать зритель.



▲ Определите четкую точку фокуса, с которой будет взаимодействовать зритель

13. Проработка фона

Я прорабатываю окружение, детализируя каждый элемент. Для этого я скрываю слой с персонажем, что позволяет мне прорисовать деревья и кусты на фоне. На этом этапе я вношу некоторые композиционные изменения, чтобы лес сильнее окружал персонажа: я изгибаю одно из деревьев на фоне и соединяю верхушки де-

ревьев в верхней части холста, чтобы обрамить небо.

14. Рендеринг персонажа

Чтобы облегчить рендеринг персонажа, я создаю временный черный слой под ним. Это изолирует героя, позволяя сосредоточиться на его основных цветах, прежде чем вписать его в сцену. Я прорабатываю дета-

ли персонажа, но осторожно, чтобы не переборщить, — я хочу, чтобы он был точкой фокуса, но при этом в результате не выглядел неуместно на стилизованном живописном изображении. Я наношу основные блики и тени в соответствии с источником света, обозначенным в градациях серого, но не слишком сильно изменяю основные цвета.



▲ 14 Изолируем персонажа, чтобы сосредоточиться на рендеринге



▲ 15 Изоляция элементов переднего плана с помощью того же метода черного слоя

15. Рендеринг переднего плана

Я детализирую передний план с помощью того же подхода, что и для персонажа, — добавляю временный черный слой, чтобы изолировать его от остальной сцены. Я прорисовываю более мелкие детали: текстуру древесного ствола и металлические поверхности шлема и меча. Растущий на них мох — неброский сюжетный элемент, рассказывающий, что эти предметы находятся в лесу уже долгое время.

Кто оставил их, и что случилось с их владельцем? Эта деталь вызовет у зрителя любопытство так же, как и у главного героя.

16. Корректировка масштаба

Я убираю скрытие и объединяю все отрисованные элементы. Я добавляю туманный голубой оттенок, который создает таинственную атмосферу и помогает вписать персонажа в окружающую среду. Я также изменяю размер

героя, чтобы расширить пространство и разнообразить объемы в изображении. Теперь он меньше и находится немного дальше, что углубляет перспективу и создает слегка угрожающую атмосферу леса. Сейчас деревянный указатель вдалеке смотрится не очень хорошо — он слишком приближает фон, поэтому я убрала его, чтобы еще сильнее углубить сцену. Расположение различных элементов на отдельных слоях значительно облегчает внесение таких корректировок.



▲16 Изменение размера персонажа делает композицию более выразительной



▲17 Снова обращаем внимание на освещение и яркость, чтобы придать изображению окончательный вид

17. Атмосферное освещение

Теперь, когда все отрисованные части находятся на своих местах, я могу приступить к доработке освещения, чтобы связать всю сцену воедино. Я немного подсвечиваю верхнюю левую часть изображения, где должно быть солнце, и добавляю рассеянный свет на травяной покров. Я также начинаю изменять общий цвет работы, чтобы она казалась немного теплее и светлее, хотя затененные участки на переднем плане остаются темными и холодными, создавая четкие уровни глубины и температуры в сцене.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ РЕФЕРЕНСЫ

Если вы не уверены, как детализировать что-либо, всегда обращайтесь к референсам. Многие художники рисуют только с опорой на свое воображение, но обычно изображение в таком случае в итоге выглядит недостоверно. Если вы рисуете что-то, что, как вам кажется, вы знаете, а не то, что вы изучили должным образом, велика вероятность, что результаты получатся очень приблизительными и не такими впечатляющими, как могли бы быть.

18. Корректировка насыщенности

Чтобы добавить изображению немного живости и разнообразия, я увеличиваю теплоту и насыщенность освещенных солнцем областей. Из-за этого солнечный свет, зеленые деревья и трава вокруг персонажа становятся ярче. На переднем плане я усиливаю холодные синие оттенки, подчеркивая контраст между освещенным пейзажем впереди

персонажа и таинственным, зловещим лесом, куда не попадают солнечные лучи, нависшим позади него.

19. Кинематографические эффы

Я продолжаю увеличивать насыщенность цветов, чтобы сделать сцену более яркой и привлекательной. Я добавляю немного фиолетового цвета в качестве комплементарного оттенка

золотому солнечному свету — это сделает яркие области теплее и насыщеннее, а тени станут казаться еще более холодными и волшебными. Маленькая желтая бабочка — милая деталь, чтобы привлечь внимание к главному герою и оживить лес. Применение легкой зернистости и хроматической аберрации придает сцене более кинематографичный вид, как если бы это было снято снизу на широкоугольную камеру.



▲ 18 Усиление теплых и холодных оттенков делает изображение более эмоциональным



▲ 19 Завершаем работу над изображением, применив некоторые атмосферные настройки и визуальные эффы



▲ 20 Завершаем работу над иллюстрацией, немного изменяя ее размер

20. Последние штрихи

Чтобы завершить изображение, я последний раз изменяю настройки насыщенности, подчеркивая солнечные желтые оттенки, чтобы подправить атмосферу в целом. Это производит объединяющий и успокаивающий эффект и смягчает зловещее впечатление от переднего плана, поскольку я не хочу, чтобы изображение выгля-

дело чересчур пугающим. Я также немного обрезала окончательный вариант изображения, убрав часть ствола с левой стороны, чтобы уменьшить это относительно пустое пространство и по-настоящему сосредоточиться на важных частях изображения: центральном персонаже и объектах на переднем плане, на которые смотрит герой.



Можно было бы
улучшить освещение

Оригинальное
изображение



Не хватает
перспективы

Слабая композиция



Новое изображение

Проработанная глубина и перспектива



Ясная цветовая гамма и легко воспринимаемое настроение

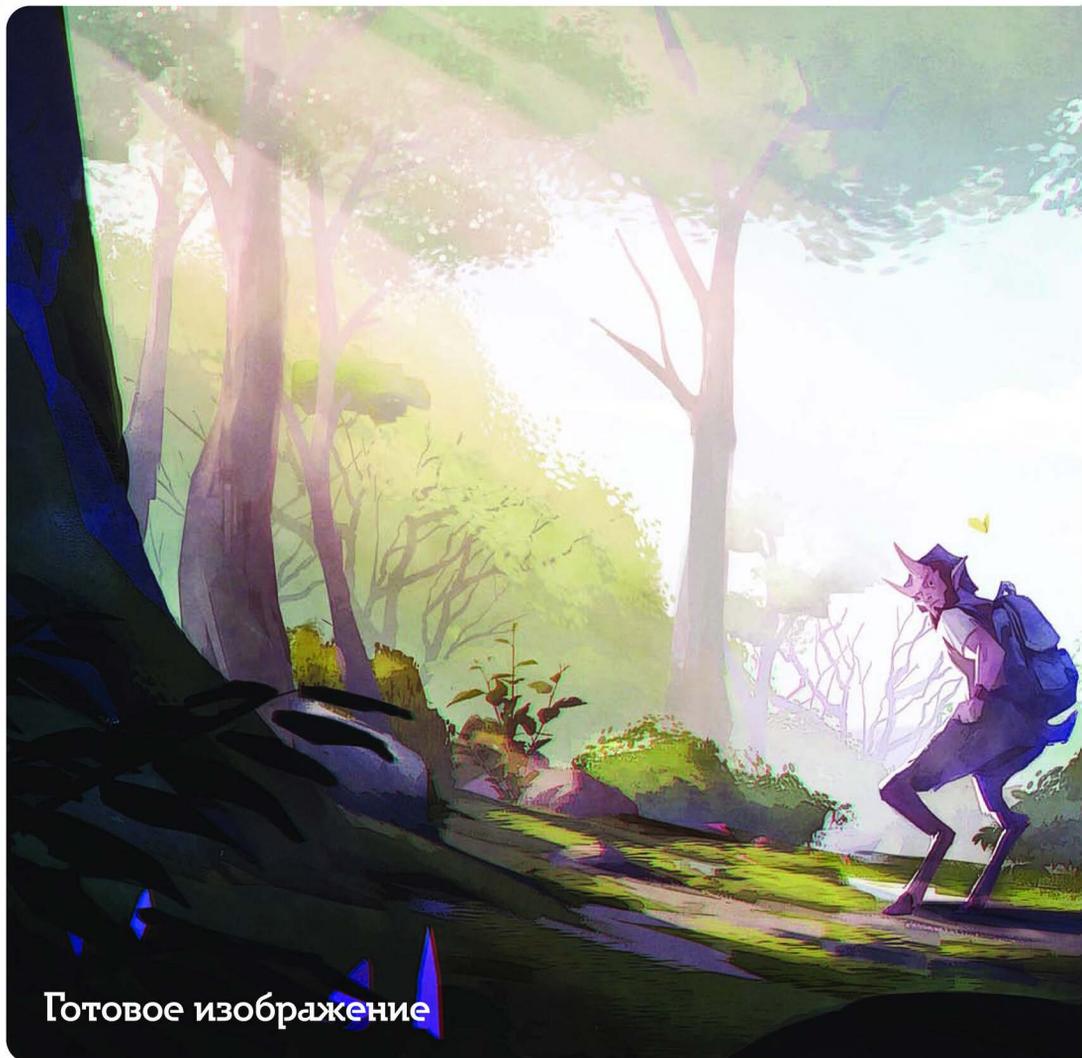
Удачное соотношение яркостей

Заключение

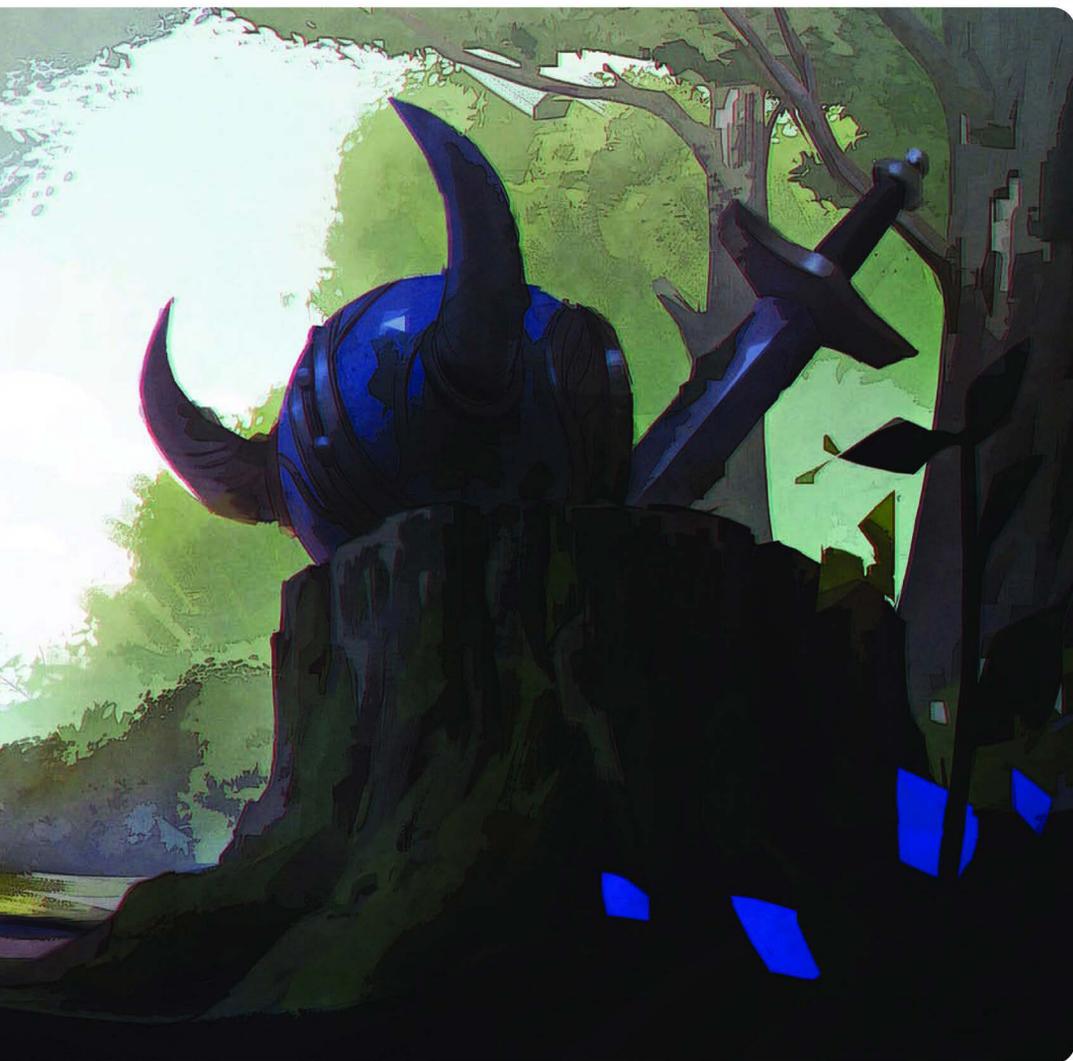
Сравнивая эти два изображения, мы видим, насколько сильно различаются качество и исполнение. Цвета оригинальной работы были грязными — я не могу определить, какие там локальные цвета, а освещение сбивает с толку. Я не проверила вовремя соотношение яркостей, поз-

тому результат выглядит очень плоским. В новой версии, однако, мы можем четко видеть, откуда исходит свет, а также легко считать локальные цвета каждого элемента. Понятно, насколько удалены друг от друга передний и задний планы; глубина и перспектива правдоподобны, что

подчеркивается удачным соотношением яркостей и масштабом. Теперь зритель может по достоинству оценить таинственную историю, рассказанную в иллюстрации, и чарующую атмосферу благодаря более эффективному использованию пространства, цвета, композиции и света.



Готовое изображение





СТАРАЯ

НОВАЯ





Паучья пещера

ДЖЕФФРИ ЭРНО

Противостояние героев и монстров — основная тема как для старых, так и для новых художников в стиле фэнтези, как может подтвердить концепт-художник Джеффри Эрно. Его ранняя работа, на которой изображено существо, обитающее в пещере, было надлено сильной идеей, к которой он вернется в этом проекте. Джеффри реализует потенциал этой концепции с помощью более уверенного использования яркости, цвета и композиции.

Оригинальное изображение (2008)



Анализ художника

Когда я выбирал изображения для перерисовки, моей первой мыслью было собрать как можно больше старых работ. Я обнаружил, что одно изображение выделялось среди других в основном потому, что концепция и идея были довольно сильными, но исполнение хромало. Я подумал, что это идеальный кандидат для ремейка, поскольку на этот раз я смогу справедливо передать историю, переработав все аспекты, для которых

мне тогда не хватило знаний. Эти аспекты были действительно основополагающими и фундаментальными принципами — такими как освещение, композиция и дизайн. Персонаж, сражающийся с гигантским существом, — сюжет, к которому обращается каждый новый концепт-художник, и эта глава даст вам все необходимые инструменты, чтобы изобразить свою собственную историю сражения монстра в стиле «Давид против Голиафа».

01. Начальный эскиз

Всякий раз, начиная работу над подобным изображением, первое, что я делаю, это размечаю основную композицию настолько, насколько это возможно. На данном этапе вы должны только все приблизительно намечать и пытаться перемещать элементы, пока не будете довольны их расположением. Это утверждение работает независимо от того, предпочитаете ли вы делать наброски, намечая объемы или создавая контурные эскизы. Распространенная ошибка на этом этапе — попытка начать отрисовывать и детализировать изображение, прежде чем станет понятно, где что должно находиться. Важно попробовать разные вещи и поэкспериментировать с яркостью, чтобы найти самый удачный вариант.

Обычно я придерживаюсь основного правила: «темное на светлом, светлое на темном» — это значит, что элементы наслаиваются с использованием контрастной яркости, что помогает им легко считываться. Простой способ сделать это — затемнить весь передний план, а затем, по мере удаления от зрителя, осветлять сцену, имитируя «атмосферную перспективу», существующую в реальности. В данном случае



▲01 Определение композиции и соотношения яркостей с помощью грубого эскиза

герой стоит на темном утесе на переднем плане, в то время как силуэт гигантского монстра расположен у входа в пещеру.

02. Проработка основных форм

Несмотря на то что изначально эскиз задумывался максимально близким к оригинальной идее, есть одна вещь, которую я бы точно хотел изменить, — это обрамление монстра и его положение на изображении. Я действительно хочу поэкспериментировать с динамичной позой, которую мог бы принять паук, а также сделать его более заметным — зрителю будет проще считать сцену и понять



▲ 01 Намечаем основные формы и композицию

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА КОМПОЗИЦИИ

Существует множество полезных правил выстраивания композиции: от золотого сечения до правила третей. Обычно я предпочитаю накладывать сетку, соответствующую одному из этих правил, которая подходит создаваемому изображению. В данном случае базовая композиция, по сути, уже выстроена по правилу третей, но ориентировочная сетка помогает мне разместить основные элементы.

Тело паука находится на верхнем пересечении линий-ориентиров, а меньший персонаж — на противоположном нижнем пересечении. Сначала я размещаю эти элементы, а затем располагаю остальные, следя за тем, чтобы они усиливали то, что уже изображено, и создавали выразительные направляющие линии, которые будут вести зрительский взгляд по изображению.



▲ Использование правила третей для усиления композиции и размещения фигур

размеры паука, если я покажу остальные части его тела, а не только голову. Я продолжаю перемещать намеченные фигуры, обязательно проверяя, соответствует ли их расположение правилу третей.

03. Углубление

Теперь, когда большинство основных элементов (монстр-паук, главный герой и скала на переднем плане) находятся на своих местах, я могу начать экспериментировать с меньшими, второстепенными силуэтами, которые помогут сделать масштаб и глубину более очевидными. Один из простых способов сделать это — ввести в изображение повторяющиеся элементы. Имеет смысл добавить на эту иллюстрацию несколько паучьих яиц — я заполняю ими пещеру, уменьшая их по мере того, как они удаляются от зрителя, чтобы показать перспективу.

Я также добавляю другие элементы окружающей среды, как, например, свисающие коконы из паутины и пару сталагмитов.

04. Готовая основа в градациях серого

Я добавляю еще несколько деталей к эскизу, чтобы завершить работу с градациями серого. На оригинальном изображении в пещере были грибы, поэтому я рисую несколько в виде простых силуэтов. Я также изменяю форму и анатомию паука, поскольку предыдущей версии чего-то не хватало. Я решил придать

ему такую позу, чтобы казалось, что он вот-вот набросится. Здесь важно использовать референсы, так как часто вещи выглядят не совсем так, как вы их помните. Наличие референсов позволяет быть точным, а также смешивать и сочетать интересные черты в объекте, который вы пытаетесь изобразить. Например, в данном случае я добавил к силуэту паука несколько бугристых форм, они напоминают австралийского паука, несущего своих детенышей, — жуткая деталь, которая подчеркивает, насколько страшен этот монстр!



▲03 Добавление глубины с помощью контрастных слоев



▲04 Завершенный черно-белый силуэт, готовый к нанесению цвета

05. Полутона

Когда я доволен общей композицией и расположением элементов, то начинаю накладывать основные цвета на все изображение. Нанося цвет на светлые или темные места, я всегда стараюсь начинать как минимум с бирюжатной палитры (двухцветной). Я стараюсь соответствовать ориги-

нальному изображению, где основными цветами были зеленый, коричневый и желтый, но помимо этого, данный этап отлично подходит для экспериментов и проб различных цветов для вашего подмалевка. Цель заключается в том, чтобы задать изображению основное цветовое настроение, ведь иллюстрация не просто черно-белая. Ри-

сование поверх цветной основы дает мне яркую палитру оттенков для смешивания, в отличие от работы на белом фоне, который приглушает цвета и делает их менее насыщенными. Эти цвета будут смешиваться со всем, что я добавлю сверху, придавая сочность всему изображению, а также они будут связывать все воедино.



▲ 05 Создание основы из зеленых, желтых и коричневых оттенков

ИСПОЛЬЗУЙТЕ И СМЕШИВАЙТЕ РЕФЕРЕНСЫ

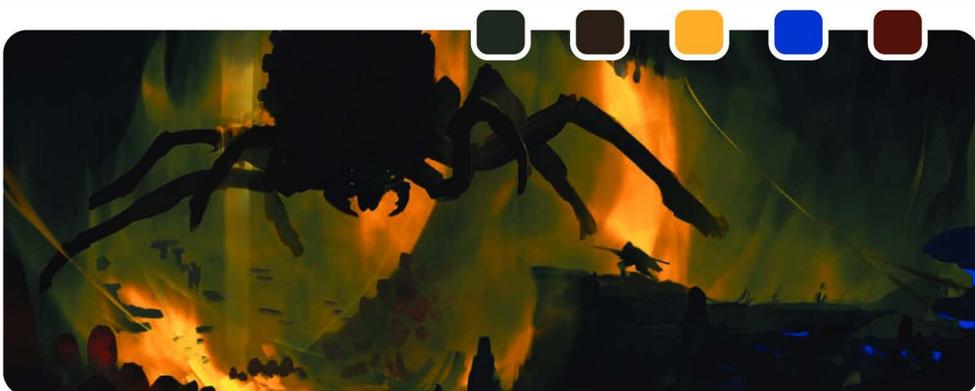
Представьте, что у вас есть коробка строительных блоков, и кто-то просит вас сложить дом. Вы смотрите вниз и видите, что в коробке только два кирпича. Удачно вам построить из них дом! Референсы работают точно так же. Чем больше материалов у вас под рукой, тем больше вы можете выбирать и подбирать. Чем лучше ваша визуальная библиотека, тем лучше вы можете смешивать и сочетать элементы, чтобы создать интересный и правдоподобный дизайн. Напри-

мер, вы не сможете создать уникальную концепцию самолета, такую, которая будет иметь смысл с инженерной точки зрения, если единственный самолет, который вы когда-либо видели — это коммерческий авиалайнер.

Если вы думаете: «Гораздо круче рисовать без референсов», то единственное, что вы делаете, — это усерднее трудитесь над созданием изображений, которые выглядят намного хуже.



▲06 Добавление контрастных деталей теплыми или холодными оттенками



▲07 Контрастные оттенки используются, когда мы накладываем на изображение локальные цвета

06. Контраст основных цветов

Я начинаю добавлять отдельные элементы, которые будут контрастировать и выделяться на фоне основной цветовой гаммы, а также дополнять уже имеющиеся цвета. Поскольку в центре внимания этого изображения находится монстр, я хочу связать контрастные элементы с ним, сделав так, чтобы яйца тоже выделялись. Для этого я использую красно-оранжевый цвет, так как он контрастирует с холодными голубыми и зелеными оттенками теней и в то же время относительно близок к желто-оранжевому цвету света. Это помогает выделить яйца, но при этом они гармонично сочетаются с остальным изображением.

07. Контраст локальных цветов

Теперь я начинаю наносить на изображение локальные цвета объектов, по-прежнему стремясь создать цветовой контраст с основой. Поскольку паук является главной фокусной точкой, я хочу, чтобы у него был выраженный переход между красным (его локальным цветом) и сине-зеленым (цветом основы). Я добавляю немного синего на грибы на переднем плане, чтобы они выглядели как биолюминесцентные, и корректирую цвета и яркость яиц на переднем плане, чтобы они легко воспринимались, не забывая при этом о правиле «темное на светлом, светлое на темном», о котором говорилось ранее. Я также начинаю немного прорабатывать формы персонажа, чтобы сделать его позу чуть четче, и создаю некоторое движение и направление, добавляя плащ.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ НЕСКОЛЬКО ЦВЕТОВ

Я часто вижу, как люди рисуют изображения в оттенках серого, а затем накладывают один цвет поверх каждого отдельного элемента. Это, как правило, приводит к невзрачному монохромному результату — зачастую не такому, какой хотел бы видеть художник. В этом примере мы видим разницу, насколько насыщенным и интересным может быть результат, если использовать несколько цветов. Я обязательно ввожу другой оттенок между оттенками тени и бликов, чтобы создать эту насыщенность уже на ранней стадии, но, как правило, у меня также есть основной цвет подмалевка, который связывает все эти цвета вместе. В этом проекте, например, я начинаю с обширных зеленых и оранжевых полутонов, затем быстро накладываю другие цвета, чтобы привнести разнообразие, прежде чем приступить к прорисовке мелких деталей.

Плоские монохромные основные цвета



Динамичная красная, зеленая и оранжевая основа



▲ Разница между монохромной (вверху) и насыщенной цветопередачей (внизу)



▲08 Вариации яркости и текстуры помогают различать поверхности на изображении



▲09 Прорабатываем силуэты и формы, чтобы объемы легко читались

08. Основные текстуры материалов

На этом этапе я начинаю добавлять объектам больше локального светотеневого контраста, чтобы лучше передать их сущность. Скалы, в частности, занимают огромную часть холста, поэтому важно четко передать, из чего они сделаны. Для этого на новом слое поверх я накладываю несколько темных цветов и оттенков, чтобы обозначить их изрезанную

поверхность. Очень полезный трюк заключается в извлечении текстуры из фотографии, в данном случае скалистой поверхности, выбрав на ней определенный диапазон значений. В зависимости от программного обеспечения, вы можете использовать эти выделения для создания пользовательских штампов или кистей. Большинство концепт-художников используют подобные техники, чтобы ускорить работу.

09. Корректировка яркости

Теперь, когда у меня есть прочная база для большей части изображения, я начинаю настраивать и пытаться сбалансировать яркость, чтобы сцена точно легко воспринималась даже с добавленными цветами и оттенками. Например, я бросаю больше света на ноги паука и вырезаю на заднем плане несколько более четких силуэтов. Это дает гораздо более осознанное представление о том, как расположены все

ОРГАНИЗАЦИЯ ЦИФРОВЫХ СЛОЕВ

В цифровых работах, подобных этой, я обычно группирую слои в зависимости от того, насколько глубоко они находятся на изображении. Это означает, что все слои переднего плана находятся сверху, чтобы я мог рисовать на нижних областях, не беспокоясь о том, как они повлияют на передний план; точно так же

я могу прописывать передний план, зная, что он не повлияет на все остальное. Кроме того, я храню скрытую папку резервного копирования, содержащую все мои референсы, эскизы и шаги прогресса на случай, если мне понадобится снова чем-то воспользоваться или вернуться к чему-либо из этого.



▲10 Дорабатываем паучьи ноги, чтобы получить более ясную позу и композицию

элементы. Я также добавляю больше паучьих яиц с правой стороны, чтобы обозначить в этой зоне поверхность земли. Окружающая обстановка начинает выглядеть убедительнее, уже стало немного лучше по сравнению с оригиналом.

10. Прорисовка яиц и паука

У меня возникли проблемы с расположением ног паука — поза могла бы быть более четкой и с большей глубиной. Чтобы исправить это, я удаляю пару ног с одной стороны, будто паук частично скрыт за колонной скалы,

что позволяет сильнее наложить объемы друг на друга с помощью оставшихся ног.

Это небольшое изменение делает пространство вокруг маленького персонажа свободнее, сцена в целом теперь лучше читается. Я также затемнил верхнюю часть центрального столба, чтобы позволить взгляду сфокусироваться на центре изображения, а не застревать на этой конкретной области. Я также удалил некоторые грибы на фоне, так как мне показалось, что они теперь выглядят неуместно и не вписываются

в композицию, слишком отвлекая внимание от точки фокуса. Тем временем некоторые кладки яиц теперь чересчур сливаются с фоном, поэтому я выделил их с помощью оранжевого цвета.

Из-за таких изменений я стараюсь как можно дольше откладывать окончательный рендеринг чего-либо — по мере того, как изображение развивается, вы можете обнаружить, что вам все еще нужно что-то переменить или изменить, чтобы улучшить иллюстрацию и продолжить работать в нужном направлении.



▲11 Примерно размещаем паутину, чтобы сделать иллюстрацию выразительнее



▲12 Посмотрите на работу издали, чтобы увидеть ее целиком, — это поможет вам обнаружить участки, которые требуется исправить

11. Добавление паутины

Теперь я начинаю добавлять простую паутину. Я хочу, чтобы она усилила направление и помогла создать глубину и перспективу — все то, чего так не хватало в исходном изображении. На данном этапе паутина не должна выглядеть идеально, достаточно просто наметить ее, чтобы мне было проще понять, где ее можно поместить. Я пробую несколько вариантов размещения, чтобы оценить, как выиграет изображение от наличия паутины в разных местах, и решаю, что она будет в основном растянута над пещер-

ным полом, поблизости от яиц. Это позволяет усилить визуальный контраст и противопоставить материалы: паутина, по сравнению с четкими краями иллюстрации, мягкая и рыхлая.

12. Настройки освещения

Работая над изображением, я редко составляю список вещей, над которыми нужно работать в определенном порядке. Вместо этого я смотрю на изображение в целом и фокусируюсь на тех областях, которые выделяются на фоне остальных. Например, я замечаю, что освещение не очень понятно, а еще

не чувствуется связь между пауком и окружающей средой. Чтобы решить эти проблемы, я добавляю несколько пятен света в левой части изображения, чтобы установить связь с большим входом в пещеру и источником света с правой стороны. Это позволяет мне добавить больше света на одну из ног паука и «заземлить» его.

На этом этапе я также вношу контурное освещение, чтобы крохотный персонаж четче читался. Я все еще экспериментирую со светящимися грибами на переднем плане, но они могут стать



▲13 Подкрашиваем паука красным, чтобы создать впечатление подповерхностного рассеивания

тем элементом из оригинального изображения, который я уменьшу или вообще уберу, — посмотрим, как будет развиваться иллюстрация на последующих этапах!

13. Подповерхностное рассеивание

Я продолжаю выстраивать и корректировать детали по всему изображению

и особенно слежу за тем, чтобы силуэт паука легко читался и не был слишком темным. Я наношу на паука подповерхностное рассеивание — эффект, возникающий, когда свет рассеивается сквозь материал, такой как кожа или воск.

Распространенный пример — когда вы видите красный цвет на руке, посветив под ней. В нашем случае

я добавляю немного такой красноты на ноги и тело паука, где они находятся на свету или рядом с ним, чтобы создать ощущение органической светопрозрачности существа. Это также помогает визуальнo соотнести паука с полупрозрачными оранжевыми паучьими яйцами.

ОСВЕЖИТЕ ВЗГЛЯД

Рисуя в цифровом формате, я постоянно отражаю изображение по горизонтали и никогда не увеличиваю изображение больше, чем требуется. Отражение холста позволяет мне освежить взгляд и определить перспективу, композицию и анатомические ошибки, которые я не замечаю из-за того, что глаз замыливается. Работа с уменьшенным изображением не позволяет мне переборщить с рендерингом, который бы

не сочетался с остальной иллюстрацией. Благодаря этому я вынужден смотреть на изображение так же, как это будет делать зритель, это заставляет меня убедиться, что все легко читается, а композиция смотрится хорошо. Это помогает мне не попасть в ловушку чрезмерной детализации приближенных зон — при дальнейшем уменьшении размера изображения такие участки могут выглядеть неуместно.



▲ 14. Корректировка строения ног и спины паука

14. Доработка паука

Я все еще не до конца доволен позой паука, особенно двумя ногами близости от персонажа, которые слишком привлекают внимание зрителя. Я передвигаю несколько вещей, чтобы поза казалась более естественной и ясной; теперь силуэты ног выглядят резче на фоне света. Я также четче очерчиваю голову паука, изменяя ее внешний вид, чтобы он легче читался и был уникальным. Я хочу слегка наметить, что монстр переносит своих детенышей на спине, подобно австралийскому пауку, которого я рассматривал на стадии исследования. Для этого я добавляю несколько мазков кистью по паучьей спине, чтобы сделать ее более щетинистой и хаотичной, с шипастыми формами, выбивающимися из общего силуэта.

15. Изменения окружающей среды

Теперь, когда паука тщательно прорисован, основной областью, которая, как мне кажется, выделяется, становится передний план. Он слишком рыхлый, ему не хватает глубины и четкости. Я скрываю грибы, чтобы мне было легче сосредоточиться на структуре земли под ними, — я всегда могу вернуть этот слой, если позже передумаю.

Для переднего плана я применяю кисти и текстуры, напоминающие камни, а также вношу некоторое цветовое разнообразие на фон, переключая цвета, когда наношу мазки, чтобы сделать его насыщеннее. Я также корректирую яркость, чтобы лучше вписать паука в окружающую среду, осветляя одну из его задних лапок, чтобы создать глубину.

16. Больше паутины

Теперь я начинаю дорабатывать паутину. Так как по большей части базовые структуры уже намечены, я могу начать наносить элементы поверх них. Главное, что я делаю на этом этапе, — использовать отличный от остального изображения тип кисти. До сих пор все было довольно твердым, особенно камни, поэтому для создания паутины я использую очень мягкую, круглую кисть, чтобы создать контраст по всему изображению.

Паутина — отличный способ добавить зоны визуального покоя (пространство с более низкой детализацией), чтобы изображение в целом не было перегружено мелкими деталями.



▲15 Проработка переднего плана, чтобы углубить изображение



▲16 Использование паутины для улучшения композиции и разнообразия краев

ЦИФРОВЫЕ КИСТИ И СМЕШИВАНИЕ

Как вы могли заметить в процессе рисования паутины, хорошей идеей будет использовать различные кисти, чтобы результат отличался. Не бойтесь экспериментировать и пробовать случайные инструменты или переключаться на кисти, которые вы еще не пробовали, среди творческого процесса. Это может натолкнуть вас на новые идеи или привести к неожиданно хорошим результатам.

Как правило, у меня есть набор основных кистей, которыми я могу проделать всю основную работу; в него входят мягкие кисти для

световых эффектов и смешивания, резкие кисти для рендеринга силуэтов, текстурные кисти для придания глубины и разнообразия, а также кисти, меняющие оттенок, которые помогают создать цветовое разнообразие в мазках.

Я также рекомендую писать насыщенными мазками, а не прозрачными, чтобы, слишком понизив яркость, не получить тусклые цвета, если только вы не ставите перед собой цель создать мягкий, плавный градиент между двумя цветами или оттенками.



▲17 Дорабатываем паутину, не забывая о том, как благотворно она влияет на сюжет и сцену

17. Доработка паутины и персонажа

Теперь, когда точно представляю, как должна выглядеть паутина, я уточняю и последовательно прорабатываю ее по всему изображению. В процессе принятия решения о том, куда поместить паутину, да и все остальное, я задаю себе следующие вопросы:

- Хорошо ли это сочетается с темой или сюжетом (например, прямо над яйцами, чтобы защитить их)?
- Позволяет ли это улучшить динамику и композицию (например, паутина на земле, которая почти образует кратер)?
- Позволяет ли освещение в этой области рендеринга материала по-настоящему засиять (например, свет, проникающий сквозь размытые, прозрачные паутинки у входа в пещеру)?
- Помогает ли это сбалансировать уровни детализации (например, паутина на правом своде помогает смягчить этот участок)?

Я также быстро прохожусь по персонажу, чтобы внести несколько изменений в дизайн, например, добавить оружие и маленькие рожки. В этой истории персонаж может быть кем угодно, и в основном он нужен для придания масштабности и напряженности сцене, поэтому я просто выбираю любые черты, которые мне нравятся.



▲18 Подвешенные силуэты наводят на мысль о паучьей добыче, завернутой в паутину

18. Подвешиваем коконы

Теперь, когда паутина в целом обрела форму, я обращаю внимание на более мелкие детали, такие как тела в паутине, свисающие с потолка. Это просто едва различимые формы, не слишком детализированные или жуткие. Я подчищаю силуэты и слежу за тем, чтобы размеры коконов на переднем плане отличались от тех, что на заднем.

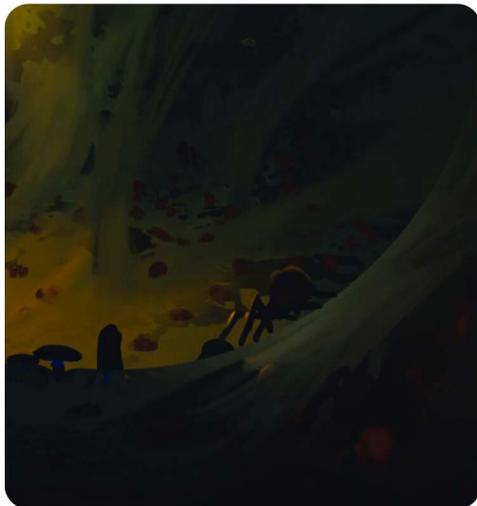
Как и яйца, эти повторяющиеся элементы служат опорными точками, которые помогают передать масштаб и глубину окружения. Я также осветлил темную паутину, которая виднелась на переднем плане справа, поскольку раньше она была слишком контрастной и создавала скопление оранжевого цвета, которое отвлекало внимание от более важных областей.

19. Детализация паука и яиц

Теперь, когда все крупные и средние фигуры на изображении выглядят цельными, я начинаю добавлять более мелкие детали. Вы можете заметить, что большая часть мелких яиц — всего лишь простые мазки кистью, но, поскольку в других местах есть более крупные яйца, создающие контекст; зритель может дорисовать эти детали в своем воображении. Иногда очень

полезно проработать детально только несколько элементов, а остальные просто наметить. Отличным примером этого может послужить визуализация деревьев и травы: многие художники пытаются прорисовать каждую травинку, в то время как на самом деле достаточно нарисовать несколько детальных участков на переднем плане, а остальные оставить менее проработанным. У зрителя будет достаточно информации, чтобы

считать иллюстрацию, а результат будет выглядеть лучше, и внимание будет меньше отвлекаться. Я применяю этот же подход — «чем меньше, тем лучше» — к силуэтам маленьких паучков на спине монстра, детализируя несколько из них, и оставляю остальных более абстрактными. Несколько детенышей также появляются из паутинки позади персонажа, усиливая напряжение и опасность этого противостояния.



▲ 19 Подчищаем мелкие детали, такие как яйца

20. Постобработка

Когда работа над иллюстрацией близка к завершению, я добавляю самые мелкие детали (например, волосы на лапках паука) и несколько деталей постобработки. В большинстве случаев для повышения резкости изображения в целом я использую цифровые фильтры, а также корректирую цвета или добавляю другие эффекты в зависимости от ситуации. В случае с этой иллюстрацией размытие в стиле «Наклон-смеще-

ние» придает изображению большую глубину, затуманивая яйца на переднем плане и заставляя зрителя сосредотачиваться на центральной точке фокуса — голове монстра.

Этот эффект размытия также помогает мне избежать чрезмерной детализации верхней части паука и не позволит зрительскому взгляду застревать в местах, где меньше нужна информации.



▲ 20 Завершение изображения с помощью нескольких мелких деталей и коррекции резкости



Плохое освещение

Оригинальное
изображение (2008)



Беспорядочная
композиция

Неясные масштаб
и структура



Новое изображение

Четкое восприятие глубины и масштаба



Выразительные цвет и освещение

Ясная и запоминающаяся сцена

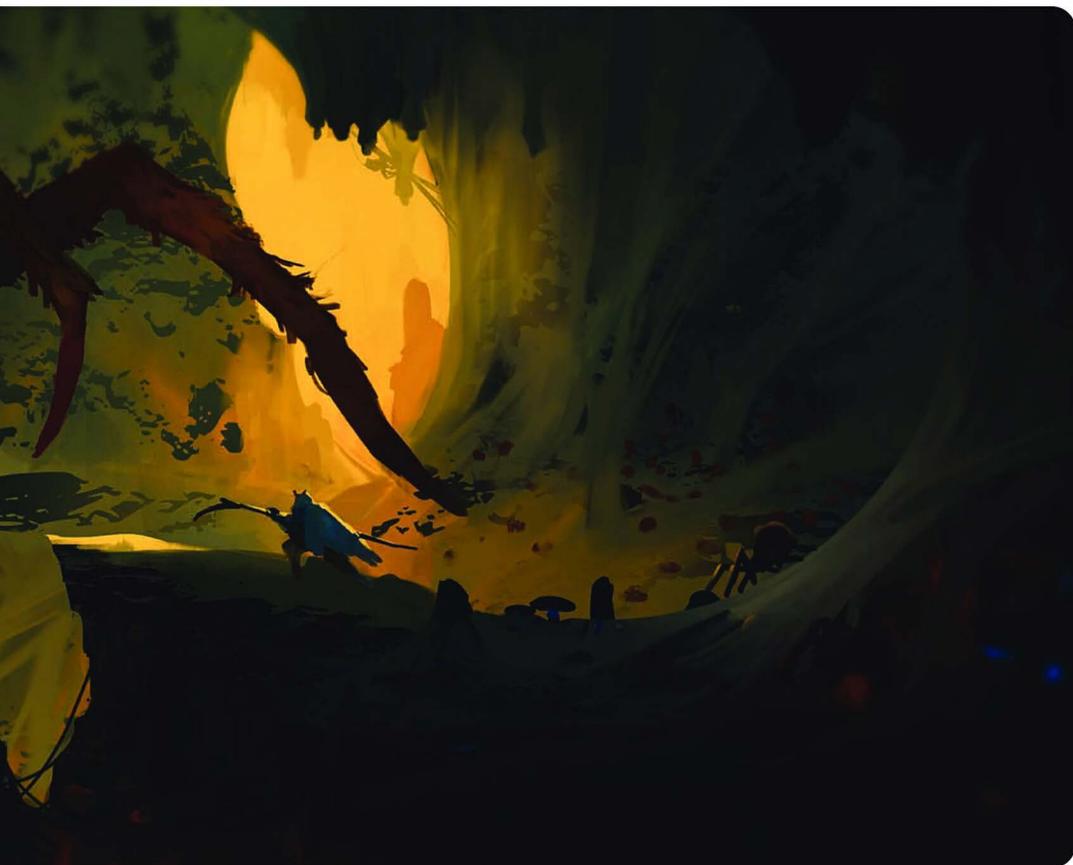
Заключение

Новая версия включает в себя больше тематических элементов, таких как яйца и паутина, что помогает рассказать историю, также в ней отсутствуют элементы, которые не играли большой роли, например, грибы. Сцена превратилась из нескольких пятен в пещере, где персонаж смотрит на странное су-

щество, в полностью реализованный сюжет, который намного понятнее зрителю и легче им воспринимается. Успешное применение цвета помогает различать отдельные объекты и материалы. Разнообразие оттенков, используемых на различных скальных образованиях, особенно на переднем

плане, помогает нам лучше считать глубину, чем в случае с оригинальной работой, которая кажется плоской. И, конечно же, дизайн паукообразного монстра выглядит значительно лучше, а паучата делают сцену еще более угрожающей, и, надеюсь, у зрителя пойдут мурашки по коже!





Галерея

На этих страницах галереи вы найдете изображения в стиле «до и после», выполненные шестью профессиональными художниками, работающими в различных стилях и специализирующимися на разных темах. Посмотрите, как они справились с процессом перерисовки и как им в этом помогли месяцы или годы обучения, практики и рефлексии.

2:47 пополуночи
КРИСТОФЕР СКОЦЛЗ 252

Космос
КРИСТИАН РАЙСКЕ 256

Домик в лесу
ДАНИЭЛЬ РОМАНОВСКИЙ 260

Мир грез
ЛЕСЯ ЛУКЬЯНЕНКО 264

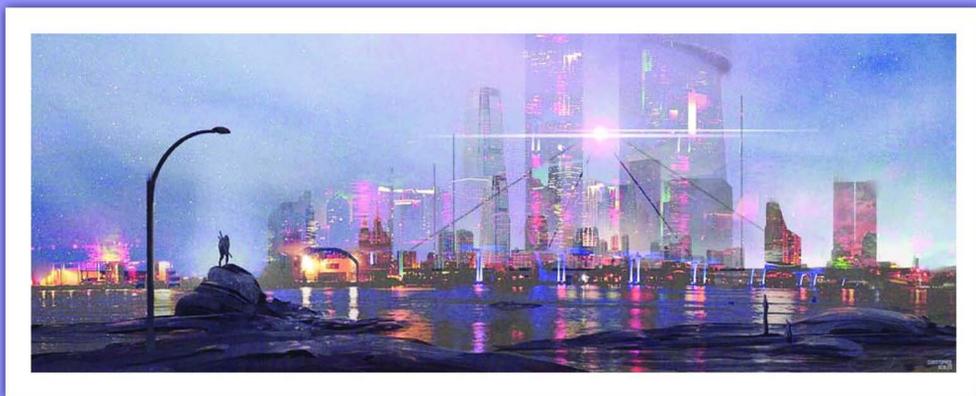
Предательство
ТИН ТРЦНГ 268

Лачуга на болотах
РИТЦНДЖОЙ ХАЗАРИКА 272

2:47 пополуночи

КРИСТОФЕР СКОЦЛЗ

Оригинальное изображение



Работа «Ночной город» была создана в самом начале моего пути обучения концепт-арту, где-то в конце 2017 года или начале 2018. Из-за того, что ранее мне приходилось творить только в традиционном стиле, мой уровень комфорта при работе с цифровыми средствами был в лучшем случае слабым, и неубедительный результат говорит сам за себя. В обновленной версии я хочу использовать 3D, передать ощущение обширного масштаба, показать гораздо больше глубины и в целом сделать результат совершеннее. Моя цель заключается в том, что место в итоге должно выглядеть правдоподобно и так же ощущаться.

Используя карты смещения в Blender, я могу быстро выполнять итерации и экспериментировать с различными структурными макетами до тех пор, пока не найду сильную композицию.

Я также добавляю текстуры и освещение, накладываю довольно густой туман и играю с различными фокусными расстояниями и расположением камеры. Экспорт этой сцены в 2D дает мне прочную базу, позволяющую писать поверх и доработать все в Photoshop.

Самой важной частью процесса перерисовки является создание карты референсов с похожими работами вдохновляющих и гораздо более опытных художников: Шона Во, Брэндона Гоби и Пола Чедиссона. Обращение к их работам во время рисования, а также просмотр реальных фотографий оказывают на меня огромное влияние, побуждая стремиться к более профессиональному результату. Мне предстоит еще многому научиться, но постоянная погоня за личностным ростом — одна из главных причин, почему работа в этой индустрии так увлекательна и плодотворна.

Процесс перерисовки

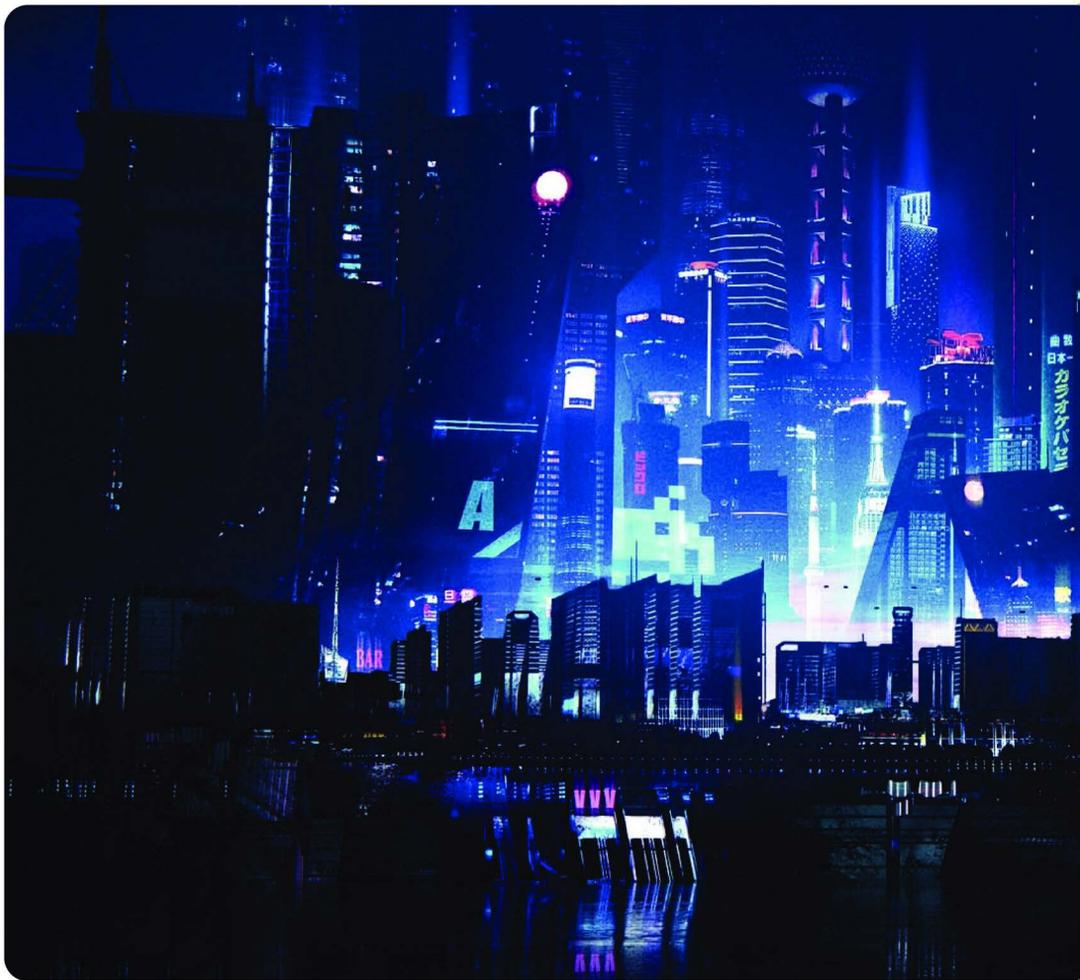


Создание прочной базы (сверху):

Использование Blender для создания 3D-основы и выбор наилучшей точки обзора дают этой версии прочную базу с самого начала.

Создание глубины (снизу):

Легко читающиеся слои зданий в убедительных оттенках придают сцене более правдоподобный вид, чем был у полупрозрачного оригинала.



Готовое изображение:

Яркие огни и неоновые вывески притягивают взгляд к городскому пейзажу, который теперь кажется по-настоящему массивным и многослойным и в ширину, и в высоту.

Готовое изображение



Космос

КРИСТИАН РАЙСКЕ

Оригинальное изображение



Во время создания оригинальной работы в 2012 году мне хотелось объединить пейзаж с гипотетическим инопланетным животным миром, на что сильно повлияли работы Уэйна Барлоу. Это лучший результат, которого тогда можно было достичь, и он меня очень порадовал. Недавно, сортируя итоги моей творческой деятельности за последние несколько лет, я вновь открыл для себя это изображение и обнаружил, что в нем все же сокрыт некий потенциал, поэтому я подверг его серьезной переработке, применив все, чему я научился за это время.

Самое большое достижение, которого я добился за эти годы, — то, что я стал гораздо лучше понимать и применять цвета, что позволило мне улучшить иллюстрацию, не меняя общего тона и настроения оригинала. Если неправильно раз-

местить очень яркие и очень темные зоны, то можно получить плоский, нереалистичный результат, особенно если, как в этом случае, попытаться создать драматичное рассветное или закатное освещение. Если вы посмотрите на картины старых мастеров, выполненные в традиционной живописи, то увидите, что в темных областях скрыто очень много информации — оттенки никогда не приближаются к черному. Это первое изменение и самый важный инсайт, который я применяю, чтобы улучшить оригинал.

Второе важное изменение — применение другого соотношения сторон, чтобы получить более кинематографичное изображение. Имея больше свободного пространства, я могу перестроить композицию и как бы дать центру изображения возможность свободнее дышать.

Процесс перерисовки



Розовые и голубые оттенки создают атмосферу восхода или заката

Расширение холста создает больше свободного пространства

Поза существа гораздо яснее читается



Детализация облаков наполняет атмосферу, но при этом все не выглядит перегруженным

Угловатые формы и высокая контрастность выделяют нападающего и делают его точкой фокуса

Камни на заднем плане отрисованы гораздо правдоподобнее, но при этом все еще не слишком четкие

Исправление света и теней (сверху):

В оригинальной версии использовались экстремальные оттенки, которым не хватало детализации в теневых областях, из-за чего картина выглядела драматично, но казалась неправдоподобной. Эта версия сдержаннее, и свет накладывается более продуманно.

Рендеринг текстур и деталей (снизу):

Теперь в работе больше деталей, даже в темных, менее важных областях, таких как скалы.

Результат получился более убедительным, создается эффект присутствия, и зрителю есть на что посмотреть.



Готовое изображение:

Тщательный подбор оттенков делает эту версию более привлекательной и правдоподобной, сохраняя при этом динамизм и драматизм.

Готовое изображение



Домик в лесу

ДАНИЭЛЬ РОМАНОВСКИЙ

Оригинальное изображение



Этот маленький сказочный домик был нарисован примерно в 2013 году в то время, когда я решил сменить карьерное направление и переключиться с мэт-пэйнта на концепт-арт. Мне показалось, что данная работа хорошо подойдет для этого проекта, поскольку мне по-прежнему нравится общее настроение и композиция, но все же она предоставляет обширные возможности для технических и дизайнерских улучшений.

Я начинаю рисовать новую версию прямо поверх оригинала, стараясь сохранить общие формы и пропорции. Моя первоочередная задача — добавить на иллюстрацию больше солнечного света, особенно в области главной зоны интереса, чтобы сделать работу более гостеприимной. Во-вторых, я хочу ослабить отдельные резкие, фотографичные текстуры

и сделать их более мягкими и живописными. Такая техника лучше подходит для новой солнечной атмосферы.

Далее я сосредоточился на дизайне и сюжете. Я немного уменьшаю размер домика, усиливая производимое впечатление, что в нем живет представитель мелкого народца, например, полурослик или гном. Я хочу, чтобы он выглядел более органичным и обжитым, сильнее сливался с окружающим лесом, будто он стоит здесь уже очень давно. Поросшие мхом поверхности, грубо отесанный деревянный стул и маленькие садовые инструменты помогают создать такое ощущение. В качестве последнего штриха я предлагаю добавить небольшой ручей или пруд на переднем плане, чтобы сделать работу визуальнее интереснее и разнообразнее, чем оригинал.

Процесс перерисовки



Рисование поверх оригинала (сверху):

Композиция оригинального изображения уже цельная, поэтому новая версия выполнена прямо поверх старой работы, однако фотографичные текстуры переписаны в более живописной технике.

Изменение пейзажа (снизу):

Изменение размера домика делает картину более уютной. Пруд или ручей на переднем плане вносит совершенно новый элемент в пейзаж.



Готовое изображение:

Благодаря садовым инструментам и огромным тыквам дом выглядит меньше, он стал более причудливым и обжитым — все это придает новой версии привлекательную индивидуальность.

Готовое изображение



Мир грез

ЛЕСЯ ЛУКЬЯНЕНКО

Оригинальное изображение



Оригинальная работа была написана в 2016 году, когда я уже три года работала в игровой индустрии. Тогда мне нравилось корпеть над деталями, но я уделяла слишком много внимания несущественным частям работы. Например, я потратила много времени на рендеринг волос персонажа вместо того, чтобы сосредоточиться на более важных сферах, таких как точка фокуса или насыщенность.

Я также не учла, насколько важны формы или ориентиры, которые обычно помогают управлять композицией. Я повсеместно использовала ломаные формы, и это было не очень хорошей идеей, особенно, когда речь идет о дизайне мультяшного персонажа, — для единства стиля требуются пра-

вильные формы. Наконец, я добавила слишком много белого цвета, бликов и свечения на оригинальную работу, что отвлекало зрителя и делало текстуру всех предметов одинаковой.

Для этой перерисовки я, прежде всего, определила наиболее важные части композиции. Менее важные области я не детализирую, а местами даже растворяю их в заднем плане. Я использую менее контрастные цвета и уделяю больше внимания персонажу, делая его главной точкой фокуса. Я делаю девочку насыщеннее, упрощаю ее внешний вид и смягчаю фон позади. Я также экспериментирую с формами земли и облаков, придавая им более округлую форму и единый стиль.

Процесс перерисовки



Все внимание на форму и стиль:

Упрощение форм делает их увереннее и привлекательнее, при этом сохраняются оригинальные композиция и идея.

Процесс перерисовки



Яркие и теплые оттенки помогают персонажу выделиться на фоне остальной картины

Исправлены ошибки в перспективе книги и рюкзака

Фон сильно упрощен, чтобы избежать отвлекающих факторов

Создание акцента с помощью цвета и деталей:

Рюкзак персонажа и дополнительные аксессуары были удалены, чтобы внимание концентрировалось на дизайне и все соответствовало перспективе. Девочка и ее питомец — самые теплые и насыщенные области изображения.

Готовое изображение



Готовое изображение:

Бумажная текстура и более подходящий выбор оттенков делают эту версию привлекательнее — она не такая сверкающая и неравномерная, как первоначальная работа, при этом почти все оригинальные элементы сохранены.

Предательство ТИН ТРУНГ

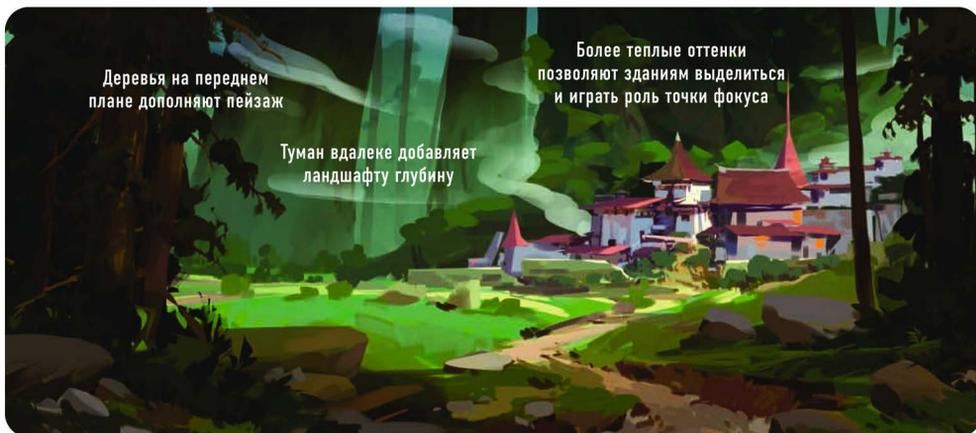
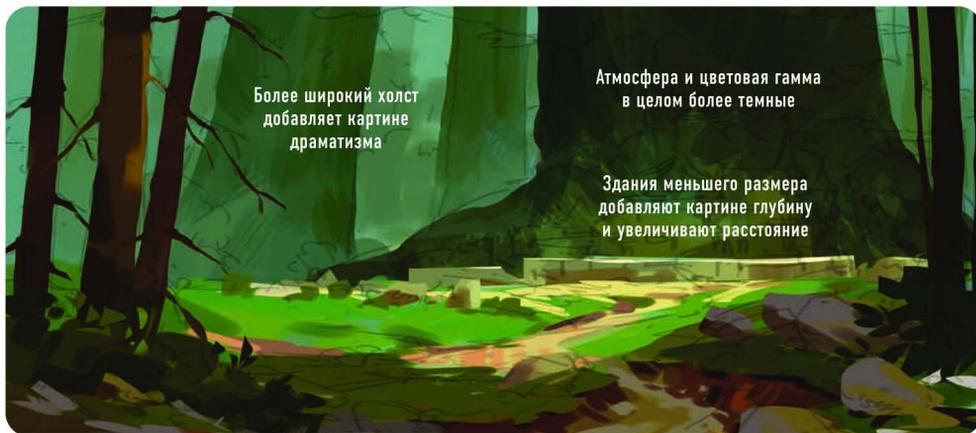
Оригинальное изображение



Оригинальная работа была создана примерно в 2018 году, после просмотра фильма о нападении инопланетян. Это меня вдохновило создать концепт-арт, изображающий атаку пришельцев на азиатскую страну. Однако мой уровень мастерства не был достаточно высок, чтобы у меня получилось воплотить все представленное. В частности, сложности возникли с освещением и цветом. С тех пор у меня было много практики и стал заметен прогресс в работе, что позволит улучшить эту картину.

Для новой работы было решено сохранить содержание картины, но улучшить исполнение. После применения золотого сечения композиция становится более плавной; используются оттенки, которые должны создать эффект присутствия, а более яркие и контрастные цвета усиливают драматизм нарратива. Новая иллюстрация выглядит значительно лучше по сравнению с оригиналом, она гораздо эффективнее передает угрозу и разрушения от инопланетного вторжения.

Процесс перерисовки



Изменение масштаба и палитры (сверху):

В данном случае я придаю лесному пейзажу более ясный масштаб и расстояние. Цветовая гамма в целом стала темнее — оригинал казался недостаточно угрожающим, учитывая события, которые на нем изображены.

Написание более эффектного пейзажа (снизу):

По мере того, как я наношу мазки и текстуру, лесной пейзаж начинает обретать форму. Расширенный холст усиливает композицию и делает ее кинематографичнее.



Готовое изображение:

Человеческая фигура добавляет изображению масштабности, а введение в цветовую гамму более холодных темных оттенков делает горящий город еще драматичнее.

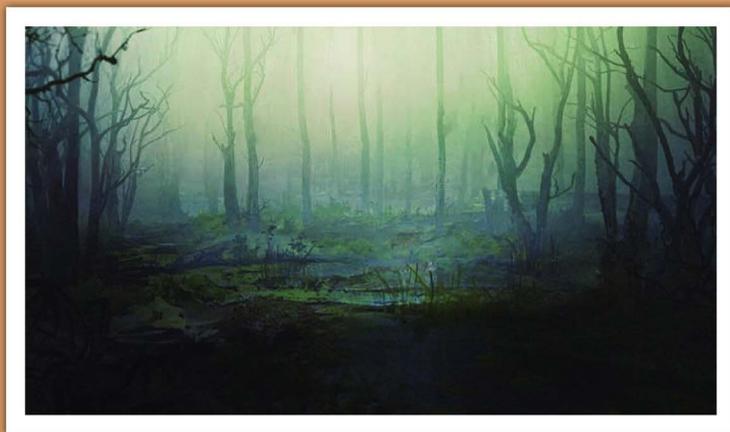
Готовое изображение



Лачуга на болотах

РИТУНДЖОЙ ХАЗАРИКА

Оригинальное изображение



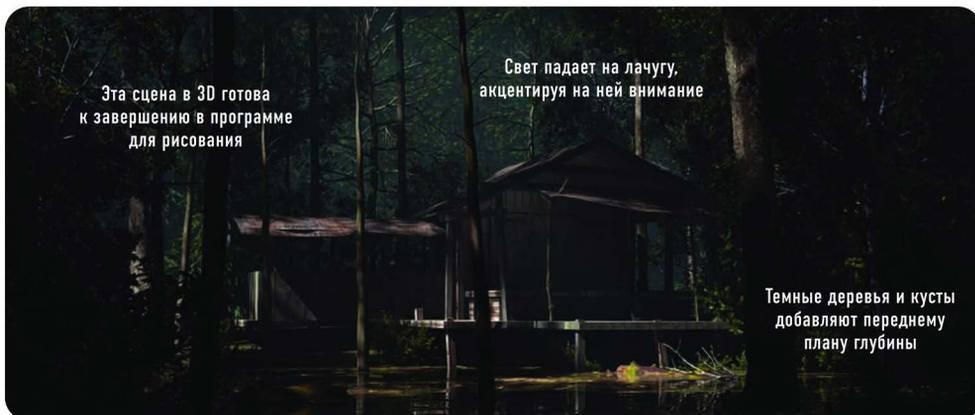
Верхняя работа была выполнена недавно, где-то в 2020 году, но тогда я не был уверен, в чем заключаются цель и идея изображения. Несмотря на то что оригинальная картина выглядит хорошо, улучшение композиции и введение более выразительных элементов нарратива могли бы эффективнее привлечь зрителя. В новой работе я хочу сосредоточиться на одном ключевом элементе — композиции — и посмотреть, как от этого выиграет изображение.

Для начала я делаю несколько эскизов, чтобы получить четкое представление о том, как можно улучшить изображение на первом этапе, прежде чем погружаться глубже. Выбрав эскиз, я сразу открываю Blender, чтобы наметить сцену в 3D. Поскольку в основном внимание сосредоточено на хижине, я стараюсь создать направление с помощью остальных элементов, таких как угол наклона ствола, веток, сучьев и направление света.

Способность с легкостью воспринимать изображение возникает благодаря выразительному силуэту и удачному распределению деталей, поэтому я стараюсь не забывать использовать крупные, средние и малые формы и включать их в свое изображение. Я также следую правилу пропорций «70/30» (или иногда «80/20»), чтобы сохранить динамику, — например, здание занимает 30 процентов холста, а пейзаж — 70 процентов, или же цветовая палитра состоит на 30 процентов из теплых тонов и на 70 процентов из холодных.

Наконец, я ввожу в сцену небольшой сюжетный элемент, чтобы изменить ее по своему вкусу: человеческую фигуру у хижины. Намеки на историю и подобные детали всегда переносят изображение на новый уровень. Это также помогает создать ощущение масштаба, которого не хватало оригиналу. Как вы можете заметить, мы лишь переставили элементы и добавили немного нарратива, а новое изображение стало выглядеть намного лучше и яснее передает свою идею.

Процесс перерисовки



Создание прочной основы (сверху):

Использование 3D-программ — отличный способ исследовать различные перспективы и ракурсы изображаемого предмета. Оригинальной работе не хватало точки фокуса, и завораживающая хижина в новой версии устраняет эту проблему.

Добавление глубины и атмосферы (снизу):

По сравнению с оригиналом, глубина этой картины легче воспринимается благодаря отчетливым слоям деревьев и листьев, а точка фокуса на доме подсвечивается лучами, пробивающимися сквозь навес.



Готовое изображение:

Последние штрихи — бдительная фигура на крыльце и теплый свет лампы — позволяют лачуге казаться надежным убежищем посреди этого опасного пейзажа.

Готовое изображение



ГЛОССАРИЙ

Атмосферная перспектива

Известная также как «воздушная перспектива». Это относится к тому, как объекты вдали кажутся светлыми, туманными и голубыми из-за рассеивания света сквозь туман и частицы воздуха.

Блик

Самая яркая и освещенная область на объекте.

Высокий ключ

Иначе — светлая тональность. Яркое равномерное освещение, при котором отсутствуют слишком темные тени. Противоположностью является освещение в «низком ключе», для которого характерны темные оттенки и драматичная высокая контрастность.

Затемнение

Эффект, возникающий из-за уменьшения интенсивности освещения по мере удаления от источника.

Контраст

Разница, создаваемая двумя противоположными качествами или элементами, такими как прямые и изогнутые линии или светлые и темные цвета.

Контурное освещение

Блики по контуру объекта, вызванные светом, падающим на края объекта или светящим вокруг них.

Линия горизонта

На рисунке в перспективе — это линия, на которой располагаются точки схода, к которой сходятся объекты изображения. Она часто находится на одном уровне со взглядом зрителя.

Локальный цвет

Основной цвет объекта до воздействия на него источников света и других внешних факторов.

Направленный свет

Свет, который движется по параллельным линиям и неизменно остается ярким, например, солнечный свет.

Насыщенность

Яркость и интенсивность цвета. Менее насыщенный (или «обесцвеченный») цвет становится ближе к серому.

Основная тень

Самая темная область тени.

Отбрасываемая тень

Сильная тень, создаваемая объектом, непосредственно перекрывающим источник света.

Отраженный свет

Источник света, созданный благодаря попаданию на объект света, отраженного от поверхности другого объекта.

Перспектива

В живописи перспектива означает эффект трехмерной глубины, изображенной на двухмерной поверхности, такой как холст.

Полутон

Оттенок или диапазон оттенков между светом и тенью. В случае с градациями серого, полутона — это оттенки серого, находящиеся между самыми светлыми и самыми темными областями.

Рендеринг

Процесс разработки или доработки изображения путем усиления затенения и детализации.

Светлота

Светлота или темнота изображения или цвета. Белый — самый светлый цвет, а черный — самый темный, а между ними множество других цветов.

Тон

Одна из трех основных характеристик цвета, определяющей его основной тип — например, желтый, красный или синий.

Точечное освещение

Свет, который распространяется от одного источника в пространстве, становясь слабее по мере удаления, как, например, свет от лампочки.

Точка схода

На рисунке в перспективе — это точка на горизонте, по направлению к которой удаляются объекты и пейзаж в целом.

Хроматическая аберрация

В фотографии — это цветная окантовка по краям объектов, вызванная тем, что объектив не способен сфокусировать цветные волны. Это искажение часто имитируется цифровыми художниками для создания кинематографического эффекта.

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





СОАВТОРЫ



Джулия Блаттман

juliablattman.com

Джулия Блаттман — художница, работающая в сфере анимации в Лос-Анджелесе. Ей нравится творить как с помощью цифровых инструментов, так и в стиле традиционной живописи; она любит вводить в свои работы природу и ощущение приключения. Помимо работы над анимационными шоу и художественными фильмами, Джулии нравится иллюстрировать детские книги.



Йенс Классенс

*[instagram.com/jensclaessens](https://www.instagram.com/jensclaessens) | [patreon.com/jensclaessens](https://www.patreon.com/jensclaessens)

Йенс Классенс — концепт-художник из Бельгии, работающий в индустрии видеоигр, кино и анимации. Он работал с такими клиентами, как Gearbox Software, Axis Studios и VOLTA. Он также дает уроки и ведет учебную группу на своей странице Patreon.

*Деятельность социальной сети запрещена на территории РФ по основаниям осуществления экстремистской деятельности.



Джеффри Эрно

artstation.com/exphrasis | geoffreyernault.com

Джеффри Эрно — старший концепт-художник и разработчик в сфере кино и видеоигр, в частности, работал с такими компаниями, как Riot Games, Guerrilla Games и MPC. Родом из Франции, сейчас проживает в Лос-Анджелесе. В свободное время любит играть в онлайн-игры, пилотировать гоночный дрон и рисовать миниатюры.



Ритунджой Хазарика

*[instagram.com/ziksarthi](https://www.instagram.com/ziksarthi)

Ритунджой Хазарика — иллюстратор и 3D-художник из Ассама, Индия; любит творить как в традиционном стиле, так и с помощью цифровых инструментов. Последние несколько лет он работает в игровой индустрии в качестве 3D-художника, а рисование и живопись помогают ему оставаться креативным.

*Деятельность социальной сети запрещена на территории РФ по основаниям осуществления экстремистской деятельности.



Девин Корвин

devinkorwin.com | artstation.com/devinkorwin

Девин Корвин — концепт-художник и иллюстратор из Монреаля, с опытом работы в игровой, кино и анимационной индустрии. Является автором обучающих книг Creative Fundamentals Vol. 1 и 2, а также персональным наставником сотен учеников. Он также любит играть и сочинять музыку.



Дом Лэй

artstation.com/dlartistry

Дом Лэй — независимый писатель, преподаватель и художник, работающий на фрилансе, выполняет заказы для индустрии кино и игр, а также работает над собственными проектами.



Леся Лукьяненко

artstation.com/lesia_lukianenko

Леся Лукьяненко училась на архитектурном факультете Национальной академии изобразительного искусства и архитектуры в Киеве, Украина. Изучала CG-арт по учебникам и вот уже несколько лет работает концепт-художником и иллюстратором для игр и рекламы. В настоящее время является концепт-художником в Outfit7.



Йевон Парк

yewon-park.info | yewonpark.tumblr.com

Йевон Парк окончила университет дизайна ArtCenter и увлекается визуальным развитием в сфере видеоигр, анимации и телевидения. В настоящее время Йевон работает художником по визуальному развитию в компании Blizzard Entertainment.



Ахмед Рауи

artstation.com/rawi

Ахмед Рауи — концепт-художник, иллюстратор и визуальный разработчик с многолетним опытом работы в индустрии видеоигр и кино.



Кристиан Райске

erdnah.art

Кристиан Райске — внештатный концепт-художник и иллюстратор, родился в 1990 году, проживает в Германии.



Даниэль Романовский

artstation.com/formlanguage

Даниэль Романовский — художник и рассказчик, разрабатывающий контент для различных сфер, включая кино, анимацию и видеоигры. Он построил современную и многогранную карьеру длительностью уже более двенадцати лет. Он имеет опыт работы концептуальным художником, художником в стиле мэт-пэйнта, иллюстратором, арт-директором и консультантом.



Майке Шнайдер

meikearts.com

Майке Шнайдер — дизайнер персонажей, иллюстратор и 3D-художница из Германии. Она работала над различными проектами для издательств, выпускающих детские книги, анимационных студий и рекламных агентств.



Кристофер Скоулз

scolesart.com

Кристофер Скоулз — концепт-художник и иллюстратор, работающий в индустрии развлечений; специализируется на дизайне окружающей среды.



Тин Трунг

tintrung.artstation.com

Тин Трунг уже несколько лет работает концепт-художником, а также преподает цифровую живопись в своей студии CATUN Studio во Вьетнаме.



Awanqi (Анджела Ван)

awanqi.com

Анджела Ван, также известная как Awanqi, является внештатным иллюстратором; работала в сферах книгопечатания, комиксов и др. Анджела в 2020 году окончила Колледж искусств Мэрилендского института, увлекается историей и фэнтези, любит водить автомобиль.



Эльдар Закиров

eldarzakirov.com

Эльдар Закиров окончил Ташкентский архитектурно-строительный институт по специальностям «Дизайн архитектурной среды». С тех пор он сотрудничал с различными ведущими журналами и агентствами по всему миру, в его арсенале множество художественных техник, жанров и стилей.



УКАЗАТЕЛЬ

А

акварель, 55, 60, 62
аксессуары, 92, 266
акцент, 42, 146, 162, 178, 181, 266, 273
аналоговые цвета, 84
анатомия, 12, 14, 30–34, 123–124, 126, 132, 142–143, 145–146, 159, 164–165, 167–169, 170, 173, 178, 184–185, 232, 239
анимация, 117
архитектура, 34, 36, 55, 60, 64, 146, 151, 160–162, 165
атмосфера, 23, 56, 64–65, 68, 114–116, 146, 148, 174, 194, 209, 217, 220–223, 225, 230, 253, 257, 269, 273, 276
атмосферная перспектива, 217
аудитория, 65

Б

баланс, 22, 34, 64, 70–71, 78, 96–97, 110, 114, 116, 119, 150, 171, 176, 180, 181, 194, 202, 218, 242
библиотека, 102, 108, 169, 233
биолюминесценция, 191, 193, 196, 235
бихроматные цвета, 233
блики, 12, 14–15, 64, 94–95, 110, 113, 124, 132–133, 135, 156, 162, 215, 219, 235, 264, 273
борец, 123, 126–128, 135–136
брови, 127, 131, 160

В

вдохновение, 55, 60, 78, 196
виньетка, 95
вода, 58–59, 64, 66, 69, 73, 105, 110, 113, 187–188, 191, 193–194, 201–204, 261
водный, 187, 194
воздушная перспектива, 157
волосы, 79, 92, 154, 156, 159–160, 162, 171, 176–178, 245, 264

воображение, 12, 26, 32, 114, 126, 132, 139, 221, 244

Г

геометрия, 151, 155, 158, 160
глаза, 12, 14, 18, 20, 26, 27, 28, 49, 53, 56, 79, 82–83, 95, 135–136, 139, 141, 145, 147–148, 154, 156, 158, 181, 213, 239
глубина, 12, 22, 58, 64, 72–73, 82, 102, 108, 112–114, 116, 128, 178, 192–193, 213, 220–221, 225, 232, 237–238, 240–241, 243, 245, 247, 252–253, 269, 273
голова, 83, 132, 139–140, 148–149, 160, 176, 191, 202, 214, 231, 240, 245
горизонт, 12, 26–29, 56, 62, 95, 151
город, 103, 110, 113, 119, 254, 270
горы, 146–147, 154, 156–157
градации серого, 58, 110–111, 113, 116, 125–126, 128–129, 190, 196, 215–216, 219, 232
градиенты, 57, 86, 105, 194, 241
грибы, 108, 159–160, 232, 235, 237–238, 240, 247
грязные цвета, 190, 225
губы, 154, 156, 160

Д

движение, 12, 14, 22, 30, 34, 41–42, 62, 95, 106, 119, 147, 149, 151, 159–160, 173, 175, 179, 181, 185, 192–193, 201–203, 235
деревья, 78, 102–103, 105–106, 110, 113–114, 211, 213–214, 217, 219–220, 222, 244, 269, 273
деталь, 30–31, 42, 58–59, 64, 66, 68, 71, 89, 86–87, 91, 95, 105–110, 113–115, 124, 127, 131–132, 135, 135–137, 137, 139, 147, 152, 152–156, 158–160, 162, 165, 168, 170–172, 175–176, 178, 188–189, 194, 202,

198, 201–206, 211–214, 217, 218, 220–222, 230, 232, 234–235, 239–240, 242–245, 257, 261, 264, 266, 272

динамизм, 13, 178, 187, 222
динамика, 156, 181, 189, 212, 242
длины волн, 18, 20–21
доспехи, 162, 170, 174, 178
драконы, 34, 153, 162
дымка, 64, 73, 202, 269

Ж

желтый, 21, 84, 86, 90, 92, 95, 124, 135, 175, 178–181, 201, 222–223, 233, 235
жесты, 30–31, 139, 150
живопись, 12, 14, 17–18, 22, 34, 42, 129, 146–147, 149, 152, 154, 256
животные, 18, 161, 193, 256

З

задний план, 22, 64, 80, 82, 105, 157, 159, 160, 225, 236, 257
затемнение, 57, 132, 193
затенение, 60, 126, 174, 178
звезды, 77–80, 82, 86–87, 90–93, 95, 97, 181
здания, 56, 62, 66, 73, 102, 108, 110, 112–115, 126, 151, 154, 160, 253, 269, 272
зеленый, 19, 84, 97, 105–106, 147, 160, 175, 179–180, 194, 222, 233, 235
земля, 13, 19, 57–59, 64, 82, 84, 92, 106, 116, 136, 154, 159–160, 210, 237–238, 240, 242, 264
зеркальный, 58–59, 82, 176

И

иллюстрация, 2, 6, 8, 64, 79–80, 82–84, 86–87, 90–92, 102–103, 108, 110, 124, 97, 128, 167, 131–132, 135–136, 147, 149, 151, 174–176, 181, 183, 187, 189, 191, 193–194, 201, 203, 206, 209–210, 212, 215, 217–218, 223, 225,

232, 237–239, 244–245, 256, 268
индустрия, 162, 187–188, 252, 264

инфракрасный, 20
исследования, 6, 30, 78–79,
 146, 189, 240, 273

история, 12–13, 34, 49, 55, 65–66, 70,
 80, 86, 102–103, 106, 111, 135, 180,
 218, 225, 230, 242, 247, 261, 272

источник света, 15, 17, 30,
 57–58, 90, 124, 126–128, 132,
 160, 174, 202, 219, 238

К

камера, 36–37, 45, 89,
 116, 155, 222, 252

камни, 21, 155, 240, 257

касательные, 22

кинематографичный, 68,
 113, 209, 222, 256, 269

кисти рук, 155, 158, 173

кость, 66, 83–84, 86, 102, 105–107,
 113, 126, 130, 158, 154, 160,
 203, 212, 240–241, 244

китовая акула, 188–191, 193,
 196–199, 202, 204, 206

ключевые слова, 78

ключица, 33

комплементарные цвета, 19,
 70, 84, 175, 178–181, 222

композиция, 6, 12–13, 17, 22, 24,
 26, 34, 36, 41, 56, 62, 64, 69, 77–80,
 82–83, 89, 91, 96–97, 101–105, 110,
 116, 118–119, 145–147, 151–152,
 154–156, 162, 164–165, 168, 170, 173,
 175–176, 181, 184–185, 188–190,
 193, 204, 206–207, 209–212, 214, 217,
 219, 221, 224–225, 229–231, 233,
 237, 239, 241–242, 246, 252–253, 256,
 260–261, 264–265, 268–269, 272

контраст, 13, 18, 22, 34, 36–37, 41,
 56–57, 60–61, 65, 68–71, 82, 91, 95,
 97, 102, 110, 113, 116, 126–127, 129,
 132, 135–136, 154–156, 158–160,
 162, 172, 175, 1181, 191, 193–197,
 201–202, 204, 213, 218, 222,
 234–236, 238, 240, 243, 257, 268

контроль, 56, 66, 68,
 132, 156, 180, 201

контуры, 83, 95, 103, 105, 127–129,
 136–137, 147, 152, 154, 156, 160,

175, 178, 191, 202–203, 230, 238
 (объединено contours и outlines)

корректирующий слой, 110–111

кости, 32, 36, 159, 173

костюмы, 13, 126, 135, 137, 162

красный, 18–21, 83, 89, 110, 113, 124,
 130, 135, 147, 156, 159–160, 235, 239

края, 62, 66, 83, 90, 95, 124, 127,
 136, 160, 193–194, 204, 238

креативность, 149

криволинейная перспектива, 27

Л

лес, 34, 209, 212–213, 215,
 219–222, 260, 269

лайн, 102, 105, 124–125, 148,
 152, 213–214, 217

линии, 12, 17–18, 24–30, 34, 36, 83,
 95, 102–103, 110, 113, 125, 136–137,
 147–148, 151, 156, 158, 162, 170,
 172, 178, 189, 192–193, 201, 203,
 206, 211–214, 217, 231, 276

листва, 102, 215, 217, 273

лицо, 14, 79–80, 82–83, 80, 95, 124, 127,
 131, 133, 135, 137, 140–141, 147–148,
 152–156, 158–160, 174, 176, 201, 217

лоб, 132, 154, 156

лодка, 66, 69, 71, 188–191, 193–194,
 196, 198–199, 201–202, 204

локальный цвет, 86, 106, 130,
 141, 216–217, 225, 234–236

М

мазки кистью, 62–63, 116, 152,
 154, 156, 160, 175, 188, 194,

201–203, 240–241, 244, 269

масло, 105, 145–146

масштаб, 56, 73, 91, 131, 147–148,
 174–175, 182, 188, 220, 225, 230, 232,
 242–243, 246–247, 252, 269–270, 272

материалы, 18, 21, 26, 78, 135, 156,
 194, 204, 233, 236, 238–239, 242, 247

матовый, 21, 135

медуза, 191, 196–198, 202, 204

металл, 21, 220

монохромные цвета, 84, 178, 194, 235

монстр, 229–230, 232, 235,

240, 244–245, 247

мотивация, 8, 12, 49

мышцы, 30, 32–33, 124, 135–
 136, 139, 143, 159, 173

Н

наброски, 16, 22, 30, 32–33, 56–57,
 79–80, 84, 91–92, 102, 104–106,
 108–109, 124–125, 127–128, 148,
 150, 152, 169–170, 172, 178–179,
 188, 190, 198, 211–213, 230, 232

нарратив, 13, 34–35, 66–67,
 70, 78–80, 82, 96, 114, 116,
 168, 176, 180, 268, 272

наряды, 78–79, 146, 150, 165

настроение, 18, 56–57, 60, 73,
 102, 106, 110, 146, 148, 158,
 165, 180, 225, 233, 256, 260

насыщенность, 6, 18, 60, 62, 92,
 113–114, 130, 141, 156, 159–160, 179,
 194, 222, 233, 235, 241, 264, 266

научная фантастика,

101–102, 105, 111

небо, 13, 15, 21, 28, 57, 62, 64, 66, 71,
 79, 84, 86–88, 92, 95, 97, 106, 110,
 154, 156–157, 160, 215, 217, 219

непрозрачность, 83, 105,
 148, 152, 172, 175

ноги, 126, 135, 139, 159, 169, 236–240

нос, 89, 124, 127, 130, 154, 156, 158

О

облака, 62, 71, 105–106,
 114, 154, 257, 264

обучение, 6, 8, 14, 22, 41–42,
 128, 132, 250, 252

объем, 12–15, 56–57, 103, 110,
 124, 126, 131, 135, 139, 152,
 156, 160, 170, 220, 230, 236

одежда, 13, 79, 84, 92, 130, 134,
 136, 152–154, 159, 165, 171

окклюзия, 86, 132–133

окружающая окклюзия, 132–133

окружающая среда, 66, 95, 106, 132,
 148, 151, 192, 215, 219, 238, 240

окружение, 88, 92, 105, 175,
 178–180, 189–190, 194–195,
 198, 201, 212, 219, 243, 260

оранжевый, 62, 64, 68, 71, 86,
 90, 102, 147, 156, 159,
 235, 237, 239, 243

организация, 22, 58, 108, 152, 175, 237
 ориентиры, 30, 41, 126, 147, 158, 170, 188, 210–211, 231
 освещение, 17, 32, 37, 57, 60, 62, 65, 72–73, 77–78, 86, 88–90, 92, 94–97, 105, 110, 113, 123–124, 126–129, 132, 135, 142–143, 145, 147–148, 154, 156, 158–160, 165, 167, 178, 181–182, 188, 196, 204, 206–207, 210, 215–217, 221–222, 224–225, 230, 238, 242, 246–247, 256, 268
 основные цвета, 60, 219, 235
 отражения, 18, 27, 58, 95, 110, 113, 127, 158
 отраженный свет, 13–15, 21, 94, 132, 154, 156, 158 (объединено reflected light и bounce light)
 оттенок, 18–19, 34, 57–58, 60–61, 63–64, 68, 70, 84, 86, 88, 92, 102, 105–106, 110, 129–130, 132, 136, 139, 141, 147–148, 156–157, 159, 171, 173, 176–177, 179–182, 190, 191, 193–194, 196, 201–202, 206, 220, 222, 233–236, 241, 247, 253, 257–258, 266, 270, 276
 ошибки, 8, 18, 26, 39, 42, 45, 82, 91, 128, 141, 149, 165, 176, 214, 230, 239, 266

П

параллель, 17, 26–28, 36
 пауки, 229–232, 235–245
 паутина, 232, 238, 240–240, 244–244, 247
 пейзаж, 36, 55, 58, 60, 62, 64–66, 68, 70, 101–102, 105, 107, 109, 111, 118–119, 151, 157, 222, 254, 156, 256, 261, 269, 272, 274
 передний план, 22, 58–59, 64, 66, 68, 73, 82, 95, 106, 113–114, 116, 159, 178, 212–215, 217, 220–223, 225, 230, 232, 235, 237–238, 240–241, 243–245, 247, 260–261, 269, 273
 персонаж, 12, 14, 24–25, 34–35, 45, 66–68, 70, 73, 77–80, 82–84, 87–89, 91–93, 95, 97, 102, 106, 111–112, 118–119, 123–124, 126–128, 130–132, 136, 141, 143, 146–147, 150, 154–155, 158–159, 162, 167, 174, 187, 189, 194, 200–201, 212,

214–215, 217–223, 230–231, 235, 237, 240, 242, 244, 247, 264–266
 перспектива, 12, 26, 30, 34, 55–56, 72–73, 103, 151, 155, 157, 209–213, 220, 224–225, 230, 232, 238, 266, 273
 пещера, 53, 229, 230–233, 235, 237–239, 241–243, 245, 247, 249
 плечи, 32, 139, 148, 155, 159–160, 170, 187, 213
 плоский, 13–14, 16, 18, 22, 26, 30, 86, 130, 136, 157, 160, 190, 193, 203, 235, 247, 256
 плоскости, 14, 17, 19, 22, 27–28, 57, 128, 151, 210
 подводный, 155, 196
 подмалевок, 129–130, 152–153, 233, 235
 подповерхностное рас-сеивание, 156, 239
 поза, 79–80, 124, 127, 136–137, 139, 142–143, 148, 230, 232, 235, 237, 240, 257
 полупрозрачный, 89, 154, 239, 253
 полутона, 8, 14–15, 57, 135, 233, 235
 правило третей, 22, 25, 62, 103, 110, 147, 188–189, 231
 практика, 8, 12, 30, 32, 39, 49, 78, 126–128, 185, 188, 241, 250, 268
 предплечье, 155, 159–160
 преувеличение, 84, 198, 206
 природа, 65, 66, 79, 84, 102, 111, 157, 161, 193, 201
 программное обеспе-чение, 108, 214, 236
 прозрачный, 83, 88–89, 105, 147–148, 157, 241–242
 пропорция, 22, 24, 30, 34, 82, 117, 132, 141, 147, 198, 272
 проработка, 30, 56–58, 65–66, 68, 72–73, 88, 102, 113, 166, 118, 128, 131, 139, 148, 154, 176, 185, 217–219, 225, 230, 241, 244
 птицы, 66, 68, 114–115, 173, 179–180
 пурпурный, 130, 175, 178, 181, 194, 198, 201
 пыль, 64, 73, 157

Р

рабочий процесс, 12, 58, 89, 119, 129, 175–176

размещение, 17, 24, 26, 64, 86, 117, 147, 178, 211, 231, 238, 253
 размытие, 64, 86, 90, 95, 113, 136, 152, 204, 242, 245
 рассеянный свет, 15, 88, 90, 92, 221
 рисунок, 34, 41, 66, 78–79, 82, 96–97, 102, 114, 116, 118, 168, 176, 180, 213, 225, 272
 расстояние, 17, 22, 26–27, 34, 56, 58, 73, 213, 252, 269
 растения, 105, 159–161, 173, 211, 213
 резкость, 136, 172, 245
 рендеринг, 42, 62, 126, 128, 131, 135–136, 168, 174–176, 180, 188, 206, 219–220, 237, 239, 241–242, 257, 264
 референсы, 30, 32, 60, 66, 78–79, 86, 95, 104–108, 126, 139, 169–170, 178, 221, 232–233, 237, 252–253
 рисунок, 12, 14, 18, 22, 26, 30–31, 78, 83, 108, 126, 128, 147–152, 162, 169, 173, 175, 212–214, 276
 ритм, 30, 117
 розовый, 18, 20, 28, 114, 130, 132, 201, 257
 руки, 30, 42, 86, 108, 124, 127, 135–136, 138–139, 143, 155, 158, 162, 169, 173–174, 178, 239
 рыба, 66, 189–190, 193–196, 198, 201

С

свет, 6, 12–18, 21–22, 26–27, 30, 32, 34–35, 42, 45, 49, 55–58, 60, 62, 65, 71, 73, 86, 88–90, 92–95, 101–102, 108, 114, 119, 124, 126–128, 132, 148, 154–158, 160, 174, 178, 188, 192, 196, 202, 204, 206, 209–210, 214–216, 219, 221–222, 225, 235–236, 238–240, 242, 253, 257, 260–261, 272–274
 светлота, 156–157
 свечение, 86, 90, 113, 160, 193, 196, 202, 204, 264
 силуэты, 106, 125, 189, 194, 196, 202, 204, 215, 232, 236, 239–241, 243–244, 272
 симметрия, 22, 34, 175
 синий, 18, 21, 60, 84, 88, 102, 136, 141, 154, 178, 191, 194
 скелет, 30, 148–149, 173
 слой, 14, 86, 88–90, 108, 110–111, 114, 128–130, 136, 148, 152,

175, 171, 178, 213–214, 219–220, 232, 237, 240, 253–254, 273

смешивание, 18, 88–89, 113, 128, 233, 241

солнечный свет, 13, 15, 92, 114, 158, 160, 215, 222, 260

социальные сети, 42, 117

средний план, 58, 82, 106, 108, 113–114

стекло, 78, 88, 94–95

ступни, 126, 135, 139, 143

существа, 105, 112, 188, 192–196, 229–230, 239, 247, 257

Т

талия, 135, 173–174

текстура, 58–59, 83, 86, 92, 95,

102, 106–107, 110, 116, 126, 135, 143, 154, 162, 175, 178, 194, 203, 206–207, 220, 236, 240, 252, 257, 260–261, 264, 267, 269

тема, 12, 18, 105, 143, 187, 206, 229, 250

температура, 60, 116, 191, 221

тени, 12–17, 34, 42, 45, 56–57, 60–61,

64, 70, 73, 80, 86, 89, 92–94, 110, 126, 128, 132–133, 135, 154–157, 160, 162, 178–179, 192–193, 209, 215, 219, 222, 235, 257

теория, 8, 18, 30, 34, 52, 56, 82,

84, 126, 141, 147, 179, 185

тон, 8, 14–15, 30, 34, 57–60, 62,

68, 105–106, 114, 124, 129, 130, 132, 135–136, 143, 146, 148, 156–159, 178, 181, 190–191, 201, 233, 235, 256, 272

точечное освещение, 17

точка зрения, 26–27, 82, 124

точка фокуса, 22, 24, 34, 41, 64–65,

69, 71, 105–106, 110, 114, 117, 151, 175, 188–191, 193, 201–202, 212, 214, 217–219, 235, 237, 245, 252–253, 257, 264, 269, 273

трава, 13, 105–106, 113,

215, 221–222, 244

традиционная живопись, 129, 256

транспортные средства, 109, 126, 162

триадные цвета, 84

туловище, 170, 178

туман, 110, 113–114, 252–253, 269, 276

туманный, 57, 113, 203, 220

У

улы, 13, 16, 22, 26–27, 34, 36, 89, 95, 116, 154, 156, 70, 173–174, 176, 204, 210, 215

украшения, 150, 162

улучшение, 6, 8, 18, 52, 56, 64, 72, 103, 114, 124, 128, 145–146, 164–165, 168, 173, 178, 184, 188, 196, 203, 206, 209–211, 224, 237, 241–242, 256, 260, 268, 272

ультрафиолет, 20

уровни, 8, 14, 26, 42, 105, 110,

114, 116, 126, 132, 156, 168, 189, 221, 242, 252, 272, 276

уши, 89, 132, 156, 159–160

Ф

фигура, 3, 12, 22, 26, 30–32, 34, 36, 79, 86, 82, 124, 126, 128–129, 131, 147–150, 154–156, 158, 160, 162, 168, 170, 173, 176, 180–181, 189, 193, 198, 202, 212, 231, 244, 270, 272, 274

фидбэк, 42, 45

фиолетовый, 18, 20, 180, 198, 222

форма, 6, 12, 14, 18, 22, 26, 30, 32,

109, 128, 139, 154, 192–193, 196

формы, 6, 12–14, 17, 22, 26, 30–32, 56–57, 62, 69, 83, 86, 91, 95, 102, 105–106, 110, 112, 116, 123–124, 126, 128, 132, 136, 137, 148, 152, 170–171, 173, 175, 178, 188–191, 193–194, 196, 201–202, 206, 212, 216, 230–232, 236, 240, 243, 257, 260, 264–265, 272–273

фотбашинг, 58, 89

фотографии, 58, 60, 78, 89, 104, 126, 156, 162, 169, 173, 236, 252, 260–261

Х

хижина, 272–273

холодный, 19, 34, 45, 60, 70, 84, 110, 124, 129, 132, 141, 156, 159–160, 172, 181, 191, 194–195,

221–222, 234–235, 270, 272

холст, 12, 22, 24–25, 27–30, 57–58,

73, 82, 102–103, 108, 113, 116, 131, 147–148, 151–153, 158–159, 176, 188–189, 191, 194, 196, 214, 219, 236, 239, 257, 269, 272

храм, 55–56, 60, 64, 66, 68–71, 73

хроматическая аберрация, 95, 222

Ц

цвет, 13, 18–22, 26, 34, 55–58, 60–62, 70, 78, 83–92, 95, 97, 101–102, 105–106, 108, 110–111, 113, 116, 119, 123–127, 129–132, 134, 136–137, 141–143, 147–148, 152, 154–155, 156, 159–160, 165, 167, 171–182, 185, 187–191, 194–195, 198, 201, 206–207, 210–211, 214–217, 221–222, 225, 229, 232–237, 239–241, 247, 256, 264, 266, 268–269, 272

цветовая гамма, 97, 111, 116, 152, 168, 172, 174–175, 179–181, 185, 190,

201, 217, 225, 233, 235, 269–270

цветовая гармония, 19, 60, 84, 201

цветы, 13, 21, 113, 179, 181, 217

Ч

черный, 45, 83, 105, 125, 219–220, 256

читается, 237, 239

Щ

щеки, 156, 158

Э

эксперимент, 12, 27, 132, 147,

152, 179, 185, 190–191, 194–195, 230, 233, 241, 252–253, 264

эскиз, 78, 85, 102–103, 108, 124–125, 127, 147–148, 150–152, 167, 169–170, 174–175, 190, 211–214, 230, 232, 237

Я

яйца, 148, 232, 235, 237–239, 242–245, 247

яркость, 13, 17–18, 21–23, 26, 45, 57, 68, 91, 110–111, 113, 116, 125–127, 132, 135–136, 141, 159, 180, 187, 193, 196, 198, 201–202, 215–216, 221–225, 229–230, 233, 235–236, 240–241, 256

В

Blender, 252–253, 272

Р

Photoshop, 210, 252

Procreate, 84, 146

УДК 741:004
ББК 85.15+32.973.2
Т67

Art Fundamentals: Theory in practice: How to critique your art for better results
© 3dtotal Publishing

Russian translation rights arranged with 3DTotal.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 © 2021 3dtotal
Publishing or the featured artists. All artwork that is not copyright of 3dtotal Publishing or the featured
artists is marked accordingly

Во внутреннем оформлении использована
иллюстрация:
Pozdeyev Vitaly / Shutterstock.com
Используется по лицензии от Shutterstock.com

3dtotal

T67 Рисунок. От теории к практике. Мастер-классы по развитию чувства цвета, света, композиции и отработке анатомии, перспективы, сторителлинга / 3dtotal ; [перевод с английского К. Кирилловой]. — Москва : Эксмо, 2023. — 288 с. — (Учимся рисовать на компьютере и планшете).

ISBN 978-5-04-170088-1

Эта книга научит вас не только работать с рисунком, но и критически относиться к своим прошлым работам. Вы узнаете базовые принципы иллюстрации, определите проблемные места в изображениях профессиональных художников, а затем вместе доработаете их и исправите ошибки, чтобы поднять технику исполнения на новый уровень. Авторы руководства покажут, как применять на практике усвоенную теорию, на что стоит обращать внимание в разных видах иллюстрации и как довести простой набросок до ума. Вместе с ними вы сможете развить чувство цвета, света и композиции, а также закрепите полученные знания по анатомии, перспективе и сторителлингу на практике.

УДК 741:004
ББК 85.15+32.973.2

ISBN 978-5-04-170088-1

© Кириллова К., перевод на русский язык, 2022
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023

Все права защищены. Книга или любая её 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 её части без согласия издателя является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание для досуга

УЧИМСЯ РИСОВАТЬ НА КОМПЬЮТЕРЕ И ПЛАНШЕТЕ

ZDTOTAL

РИСУНОК. ОТ ТЕОРИИ К ПРАКТИКЕ
Мастер-классы по развитию чувства
цвета, света, композиции и отработке
анатомии, перспективы, сторителлинга

Главный редактор *Р. Фасхутдинов*
Руководитель направления *М. Терёшина*
Ответственный редактор *И. Мещерякова*
Литературный редактор *Ю. Шнайдер*
Научные редакторы *М. Иванова*
Младший редактор *Д. Левандовская*
Художественные редакторы *Е. Анисина*
Компьютерная верстка *С. Пяташ*
Корректоры *Д. Можаяева, И. Пилецкий, М. Пищаева*

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: «ЭКМО» АҚБ Баспасы.

123308, Ресей, қала Мәскеу, Зорге көшесі, 1 үй, 1 ғимарат, 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

Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы»
Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибутор и представитель по приему претензий на продукцию,
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»
Қазақстан Республикасындағы дистрибутор және өнім бойынша арыз-талаптарды
қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС,
Алматы қ., Дембровский 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

Өндіріс пен мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Дата изготовления / Подписано в печать 29.12.2022. Формат 64x108^{1/16}.
Тарнитура «Myriad Pro». Печать офсетная. Усл. печ. л. 30,24.

Тираж экз. Заказ

16+

Москва. ООО «Торговый Дом «Эксмо»
Адрес: 123308, г. Москва, ул. Зорге, д.1, строение 1.
Телефон: +7 (495) 411-50-74. E-mail: reception@eksmo-sale.ru

По вопросам приобретения книг «Эксмо» зарубежными оптовыми покупателями обращаться в отдел зарубежных продаж ТД «Эксмо»
E-mail: international@eksmo-sale.ru

International Sales: International wholesale customers should contact Foreign Sales Department of Trading House «Eksmo» for their orders.
international@eksmo-sale.ru

По вопросам заказа книг корпоративным клиентам, в том числе в специальном оформлении, обращаться по тел.: +7 (495) 411-68-59, доб. 2261.
E-mail: ivanova.ey@eksmo.ru

Оптовая торговля бумажно-беловыми и канцелярскими товарами для школы и офиса «Канц-Эксмо»:
Компания «Канц-Эксмо»: 142702, Московская обл., Ленинский р-н, г. Видное-2, Белокаменное ш., д. 1, а/я 5. Тел./факс: +7 (495) 745-28-87 (многоканальный).
e-mail: kanc@eksmo-sale.ru, сайт: www.kanc-eksmo.ru

Филиал «Торгового Дома «Эксмо» в Нижнем Новгороде
Адрес: 603094, г. Нижний Новгород, улица Карпинского, д. 29, бизнес-парк «Грин Плаза»
Телефон: +7 (831) 216-15-91 (92, 93, 94). E-mail: reception@eksmonn.ru

Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Санкт-Петербурге
Адрес: 192029, г. Санкт-Петербург, пр. Обуховской обороны, д. 84, лит. «Е»
Телефон: +7 (812) 365-46-03 / 04. E-mail: server@szko.ru

Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Екатеринбурге
Адрес: 620024, г. Екатеринбург, ул. Новинская, д. 2ц
Телефон: +7 (343) 272-72-01 (02/03/04/05/06/08)

Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Самаре
Адрес: 443052, г. Самара, пр-т Кирова, д. 75/1, лит. «Е»
Телефон: +7 (846) 207-55-50. E-mail: RDC-samara@mail.ru

Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Ростове-на-Дону
Адрес: 344023, г. Ростов-на-Дону, ул. Страны Советов, 44А
Телефон: +7(863) 303-62-10. E-mail: info@rndeksmo.ru

Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Новосибирске
Адрес: 630015, г. Новосибирск, Комбинатский пер., д. 3
Телефон: +7(383) 289-91-42. E-mail: eksmo-ns.k@yandex.ru

Обособленное подразделение в г. Хабаровске
Фактический адрес: 680000, г. Хабаровск, ул. Фрунзе, 22, оф. 703
Почтовый адрес: 680020, г. Хабаровск, А/Я 1006
Телефон: (4212) 910-120, 910-211. E-mail: eksmo-khv@mail.ru

Республика Беларусь: ООО «ЭКМО АСТ Си энд Си»
Центр оптово-розничных продаж Cash&Carry в г. Минске
Адрес: 220014, Республика Беларусь, г. Минск, проспект Жукова, 44, пом. 1-17, ТЦ «Outlet»
Телефон: +375 17 251-40-23; +375 44 581-81-92
Режим работы: с 10.00 до 22.00. E-mail: exmoast@yandex.by

Казахстан: «РДЦ Алматы»
Адрес: 050039, г. Алматы, ул. Домбровского, 3А
Телефон: +7 (727) 251-58-12, 251-59-90 (91,92,99). E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz

Полный ассортимент продукции ООО «Издательство «Эксмо» можно приобрести в книжных магазинах «Читай-город» и заказать в интернет-магазине: www.chitai-gorod.ru.
Телефон единой справочной службы: 8 (800) 444-8-444. Звонок по России бесплатный.

Интернет-магазин ООО «Издательство «Эксмо»

www.book24.ru

Розничная продажа книг с доставкой по всему миру.
Тел.: +7 (495) 745-89-14. E-mail: imarket@eksmo-sale.ru

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ!

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.

мы в СОЦСЕТЯХ:

   [bomborabooks](https://www.bomborabooks.com)  [bombora](https://www.bombora.com)
bombora.ru

В Электронном виде книги издаются во всех
книгах на www.litres.ru

ЛитРес:
Большая книга для всех!



**ЧИТАЙ
ГОРОД**

book 24.ru

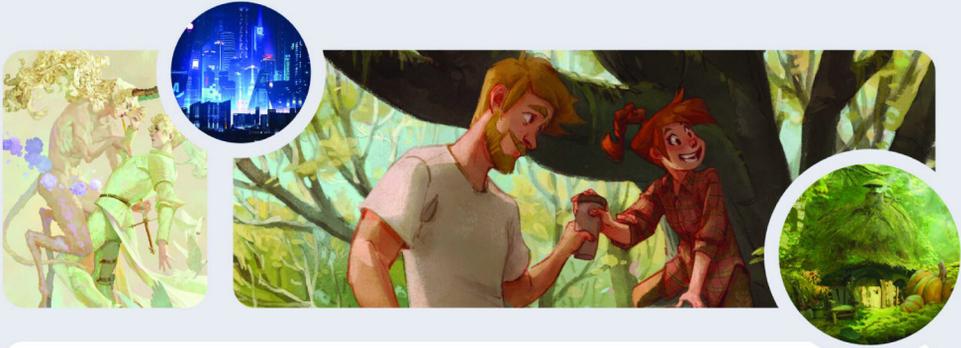
Официальный
интернет-магазин
электронной торговли
«ЭКМО АСТ»

ISBN 978-5-04-170088-1

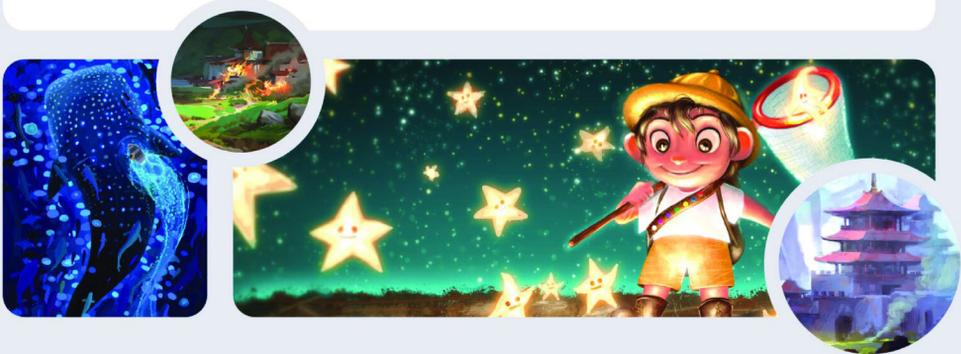


9 785041 700881 >

ЧТО ТАКОЕ ХОРОШИЙ РИСУНОК? КАК РАБОТАТЬ С ЦВЕТОМ И СВЕТОМ?
ПОЧЕМУ КОМПОЗИЦИЯ — ОДНА ИЗ КЛЮЧЕВЫХ СОСТАВЛЯЮЩИХ
ЛЮБОЙ РАБОТЫ И ЗАЧЕМ КАЖДОМУ ХУДОЖНИКУ ЗНАТЬ АНАТОМИЮ?
И ПРИ ЧЕМ ЗДЕСЬ СТОРИТЕЛЛИНГ?



В книге девять иллюстраторов, концепт-художников и аниматоров со всего мира проведут мастер-классы по созданию работ в разных техниках и стилях. Художники проведут вас через весь творческий процесс: они разберут свои старые рисунки и на их основе создадут новые работы, выявив прошлые ошибки, усовершенствовав технику и подачу и уделив внимание деталям. Вместе с ними вы сможете поработать над цветом, светом, композицией, анатомией и сторителлингом в собственных работах, узнать секреты профессиональной иллюстрации, а также усвоить основы, необходимые каждому художнику.



ISBN 978-5-04-170088-1



9 785041 700881 >

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.

📧 bombora.ru 📖 [bomborabooks](https://bomborabooks.com) 📱 [bomбора](https://bomбора.com)

3dtotalPublishing