

ДОПОЛНЕННОЕ
ИЗДАНИЕ

+22

НОВЫХ УРОКА



РИСУЙТЕ КАК FASHION- ДИЗАЙНЕР

Уроки визуального стиля

Елена Астахова

МИО

Fashion-иллюстрация

Елена Астахова

РИСУЙТЕ КАК FASHION- ДИЗАЙНЕР

Уроки визуального стиля

Москва
МИФ
2024

УДК 741
ББК 85.15
А91

Астахова, Елена

А91 Рисуйте как fashion-дизайнер. Уроки визуального стиля / Елена Астахова. – Москва : МИФ, 2024. – 238 с. : ил. – (Fashion-иллюстрация).

ISBN 978-5-00214-261-3

Книга Елены Астаховой уже продана тиражом более 20 000 экземпляров, но она продолжает затягивать в мир моды, завораживать своей атмосферой показов и подиумов, обучать искусству создания стильных рисунков с акцентом на ключевые детали модного образа в обновленном формате. Благодаря пошаговым урокам Елены Астаховой вы освоите необходимые приемы, которые помогут начать творить. Вы можете рисовать для души или же впоследствии продолжить обучение и сделать иллюстрацию своей профессией, сотрудничать с дизайнерами и модными изданиями – в этом вам помогут советы автора по профессиональному развитию и работе с заказчиками. А в дополненном издании вы найдете новые разделы о рисовании детской фигуры и теории цвета, советы о поисках вдохновения, работе с мудбордами и составлении портфолио.

УДК 741
ББК 85.15

*Издание для досуга
Fashion-иллюстрация*

Елена Астахова

РИСУЙТЕ КАК FASHION-ДИЗАЙНЕР

Уроки визуального стиля

Шеф-редактор *Ольга Архипова*
Заведующий редакцией *Павел Буранов*
Ответственный редактор *Галина Кучина*
Редактор *Ольга Нестерова*
Арт-директор *Анастасия Новик*
Дизайн-макет и верстка *Юлия Анохина*
Дизайн обложки *Ольга Поплавская,*
Александр Мануйлов
Корректоры *Вероника Ганчурина,*
Олег Пономарёв, Анна Быкова

В книге используются изображения по лицензии shutterstock.com.

В тексте неоднократно упоминаются названия социальных сетей, принадлежащих Meta Platforms Inc., признанной экстремистской организацией на территории РФ.

Все права защищены.
Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

ООО «Манн, Иванов и Фербер»
Россия, 123104, г. Москва,
Б. Козихинский пер., д. 7, стр. 2

mann-ivanov-ferber.ru
vk.com/miftvorchestvo

ISBN 978-5-00214-261-3

© Елена Астахова, 2019
© Оформление. ООО «Манн, Иванов
и Фербер», 2024



ОГЛАВЛЕНИЕ

От автора 6

ВВЕДЕНИЕ

Инструменты и материалы 10

ЧЕЛОВЕК

Женская фигура 20

Мужская фигура 58

Детская фигура 66

Части тела 76

Быстрые наброски 88

Голова 98

ТЕОРИЯ ЦВЕТА

Цветовой круг Иттена 118

ОДЕЖДА

Основы работы маркерами 128

Светотень на одежде 152

Принты 158

Деним 170

Прозрачная ткань 174

Отражающие текстуры 184

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Дизайнер как профессия 220





От автора

Если вы держите в руках эту книгу, у вас на то есть одна из двух причин:

- вас просто тянет к прекрасному;
- вас тянет к прекрасному, и вы хотите использовать это в работе.

Если вы относитесь к первой категории, можете сразу переходить к практике. Если же ко второй, вам будет интересно узнать о видах фэшн-скетчинга (иллюстрации).

Модная иллюстрация, или фэшн-иллюстрация, делится на два типа.

1. Рисунок, передающий концепцию

Его используют в работе дизайнеры одежды, художники по костюму, имиджмейкеры, стилисты, и так далее. В этом случае прорисовка может быть достаточно условной, ведь наша цель – объяснить идею изделия. В этом виде рисунка техническая точность важнее эстетичности. Основным инструментом обычно служит карандаш. Иллюстратору с такой специализацией легко найти работу – дизайнеры часто заказывают рисунки будущих изделий. У некоторых брендов даже есть штатные иллюстраторы, которые каждый день создают подобные эскизы. Но обычно они совмещают эту профессию с графическим дизайном.



Если вы хотите работать в таком стиле, вам не обойтись без знания текстур и умения рисовать от руки. Также будет нелишним изучить программу Photoshop, так как она очень ускоряет работу. Например, можно один раз нарисовать голову и использовать ее как шаблон во всех эскизах.

2. Художественная иллюстрация

Такие рисунки используются в журналах и книгах, в рекламных кампаниях, а также для других оформительских задач. Для работы в этом жанре уже нужно быть художником и иметь хорошее представление об изобразительных приемах.

Иллюстратору с такой специализацией сложнее найти заказы. Во-первых, вам нужны углубленные знания, а также легко угадываемый стиль. Во-вторых, таких заказов попросту меньше. Часто новички рассылают письма с портфолио в различные компании, но это редко приносит плоды. В современном мире заказчики ищут иллюстраторов в Instagram* (чаще всего) или в базе фрилансеров.

К этой классификации можно добавить третий вид, но он очень специфичен и имеет опосредованное отношение к фэшн-иллюстрации – это ивент-скетчинг. Речь о скетчах, которые изображают гостя на мероприятии в характерной манере фэшн-иллюстрации. При этом основной акцент делается не на портретное сходство, а на общий образ. Такой эскиз делается очень быстро, за 3–4 минуты, и помогает сохранить приятные воспоминания. За это его и любят заказчики.

Эта книга предназначена для новичков, и сейчас не нужно задумываться над тем, какое направление вам ближе и какой стиль выбрать. В любом случае вам понадобятся базовые знания, о которых пойдет речь дальше.

Так что просто рисуйте и наслаждайтесь процессом!

* Название социальной сети, принадлежащей Meta Platforms Inc., признанной экстремистской организацией на территории РФ. *Прим. ред.*

ВВЕДЕНИЕ

| | |
|--------------------------------|----|
| ИНСТРУМЕНТЫ И МАТЕРИАЛЫ | 10 |
| Маркеры | 11 |
| Линеры и ручки | 14 |
| Карандаши | 15 |
| Клячка и ластик | 16 |
| Бумага | 16 |

ИНСТРУМЕНТЫ И МАТЕРИАЛЫ

Начнем с самого важного – с маркеров. Существует огромное количество маркеров, и мы подробно разберем самые лучшие – они выпускаются под брендом Copic.

Маркеры



Copic Ciao



Copic Sketch



Copic Classic



Copic Wide

Из всего ассортимента нам больше всего подходят маркеры Copic Sketch. У них два наконечника – широкий скошенный и кисточка; кроме того, они отличаются большим объемом чернил и долговечными перьями.



Эти маркеры можно заправлять, если купить заправку того же номера (цвета). Процесс прост: вынуть стержень – для этого не нужны никакие инструменты – и залить чернила.

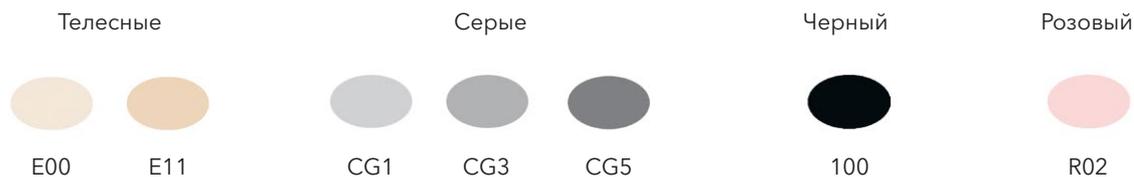
Хорошей альтернативой продукции Copic можно назвать маркеры Touch – у них тоже есть кисточка, и их можно заправлять.



БАЗОВАЯ ПАЛИТРА

Маркеры каких цветов стоит приобрести в первую очередь? На рисунке показаны оттенки, которые будут нужны вам постоянно. Эти семь маркеров в вашем наборе должны быть с кисточкой (Copic Sketch или Copic Ciao)*.

Остальная цветовая гамма может варьироваться в зависимости от вашего вкуса. Главное – не покупать яркие маркеры всех цветов радуги. Обращайте внимание не только на «чистые» цвета, но и на более сложные оттенки.



* Здесь и далее номера оттенков приведены для маркеров Copic.

Любой цвет лучше покупать в двух-трех градациях. Например:



W2

W5

W7



E35

E37

E47



YG93

YG97

YG99



BG72

BG75

BG78



V20

V22

V25



B00

B02

B05



R21

R22

R24

Также вместо темного маркера подойдет цветной карандаш более темного тона. (Кстати, приведенный на следующем рисунке цвет хорошо использовать для рисования светлых волос.)



E31



Цветной
карандаш



Линеры и ручки



Кроме маркеров вам понадобятся линеры – это инструмент для рисования тонких линий. Линеры бывают со стержнем или с кисточкой, водостойкие или неводостойкие. Для работы по этой книге вам будут нужны неводостойкие, поскольку проведенные ими линии легко размывать.

Белая ручка – незаменимый инструмент для создания бликов. А еще с ее помощью можно замазывать незначительные ошибки, а затем рисовать сверху маркером.



Карандаши



Я использую механический простой карандаш, чтобы не тратить время на заточку, и грифели средней мягкости (HB).

Цветные карандаши здорово помогают при работе с мелкими элементами. Вам понадобятся как минимум два цветных карандаша (телесный и черный) и один пастельный (белый, им можно немного высветлить тон маркера). Обратите внимание: телесный карандаш должен быть темнее маркера E11. Если вы точно решили, что будете заниматься рисова-

нием, будет нелишним купить большой набор карандашей (например, из 24 цветов – марки Faber Castell или Koh-I-Noor).

И акварельные карандаши, и обычные цветные прекрасно смешиваются с маркером. Таким образом, вы можете приобрести по два оттенка каждого цвета, а третий – самый темный – смешивать с помощью карандаша (того же цвета или черного). Это особенно актуально, если учесть, что темными оттенками мы делаем точечные акценты.

Клячка и ластик

Клячка – незаменимый инструмент. В отличие от ластика, она не оставляет катышков и не стирает верхний слой бумаги. Благодаря мягкой консистенции клячка впитывает в себя частицы карандашного графита. Если скатать ее в колбаску, можно равномерно осветлить тон рисунка. Клячку можно использовать и как ластик, но стирает она слабее.



Ластик понадобится, если вы чересчур сильно нажмете на карандаш и клячка с ним не справится. Чтобы этого не случилось, старайтесь не давить на карандаш.



Бумага

Для рисования маркерами нужна специальная бумага – не пропускающая чернила и при этом достаточно тонкая, чтобы ее можно было использовать как кальку. Когда вы кладете такую бумагу на карандашный эскиз, то легко можете обвести его начисто.

У бумаги для маркеров есть рабочая и нерабочая стороны. Рабочая сторона более шершавая, она оказывается пе-

ред вами, когда вы открываете альбом или удаляете обложку у склейки. Другая сторона отличается еле заметным глянцем. И именно он не позволяет чернилам протекать насквозь.

Если вы вырываете лист из альбома, поставьте на всякий случай галочку на рабочей стороне, чтобы не запутаться.

СПИСОК ПОКУПОК

Маркеры:

- Copic Sketch / Copic Ciao E00;
- Copic Sketch / Copic Ciao E11;
- Copic Sketch / Copic Ciao CG1;
- Copic Sketch / Copic Ciao CG3;
- Copic Sketch / Copic Ciao CG5;
- Copic Sketch / Copic Ciao 100;
- Copic Sketch / Copic Ciao R02;
- любой коричневый маркер для волос;
- цветные маркеры любой марки – несколько градаций каждого оттенка (с кисточкой).

Линер 0,05 мм

Белая гелевая ручка

Карандаши:

- цветной черный;
- цветной телесный;
- пастельный белый soft/medium;
- простой механический.

Точилка

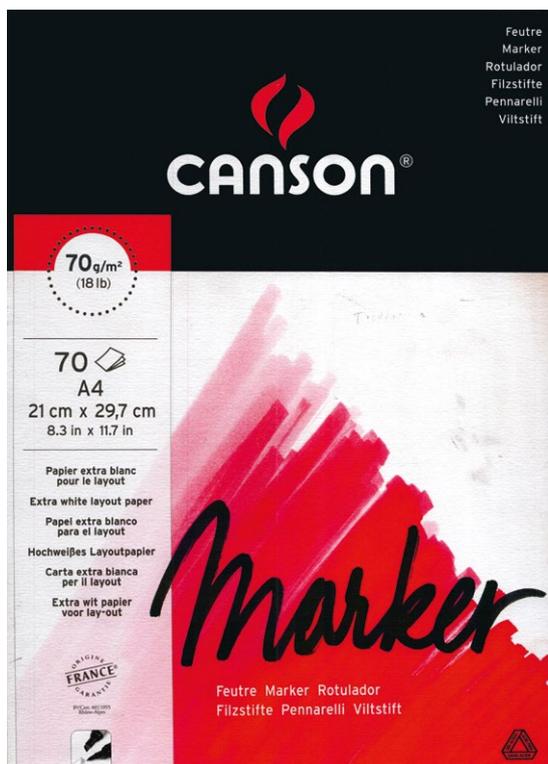
Стержни для карандаша HB

Ластик

Клячка

Бумага для маркеров Canson

Обычная бумага (офисная)



Бумага бывает разной плотности. Имейте в виду, что чем плотнее лист, тем больше чернил он в себя впитает, следовательно, их расход будет больше.

Я рекомендую бумагу Canson плотностью 70 г/м².



ЧЕЛОВЕК

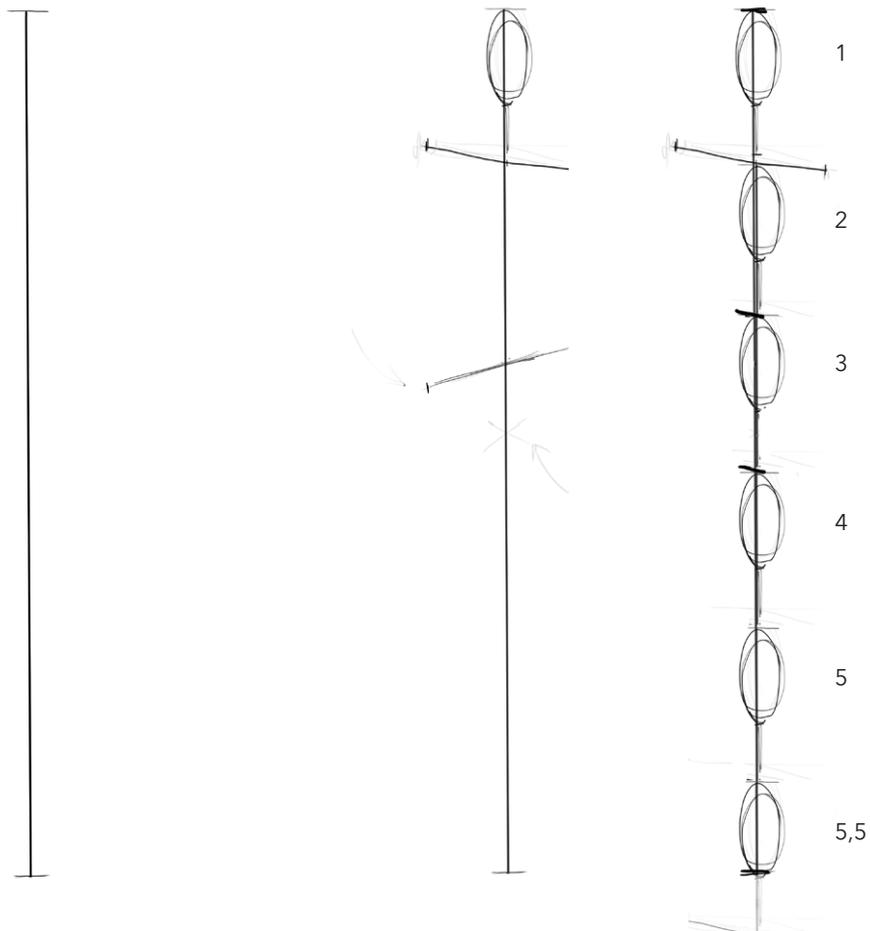
| | | | |
|-----------------------------------|-----------|-------------------------|-----------|
| ЖЕНСКАЯ ФИГУРА | 20 | ЧАСТИ ТЕЛА | 76 |
| Рисуем модель анфас | 21 | Торс | 77 |
| Рисуем модель в профиль | 36 | Кисти рук | 80 |
| Рисуем модель вполоборота | 40 | Ноги | 82 |
| Типы фигур | 46 | Стопы | 85 |
| Светотень на фигуре | 54 | | |
| Рисуем темнокожую модель | 56 | БЫСТРЫЕ НАБРОСКИ | 88 |
| | | Рисуем быстрые наброски | 89 |
| МУЖСКАЯ ФИГУРА | 58 | | |
| Рисуем мужскую фигуру | 59 | ГОЛОВА | 98 |
| | | Рисуем глаза | 100 |
| ДЕТСКАЯ ФИГУРА | 66 | Рисуем губы и нос | 101 |
| Рисуем фигуру ребенка 8–10 лет | 67 | Макияж | 104 |
| Рисуем детей в цвете | 73 | Рисуем лицо | 108 |
| | | Типы лица | 112 |
| | | Волосы | 114 |

ЖЕНСКАЯ ФИГУРА

Женская фигура в фэшн-иллюстрации – это основа основ. Чтобы правильно рисовать одежду, необходимо иметь четкое представление о пропорциях тела. Существует мнение, что рисовать человека очень сложно. У меня для вас хорошая новость: это не так. В фэшн-иллюстрации пропорции фигуры искажаются по вкусу художника. Главное при этом – соблюдать общие правила.

Повторяйте за мной, и у вас все получится!

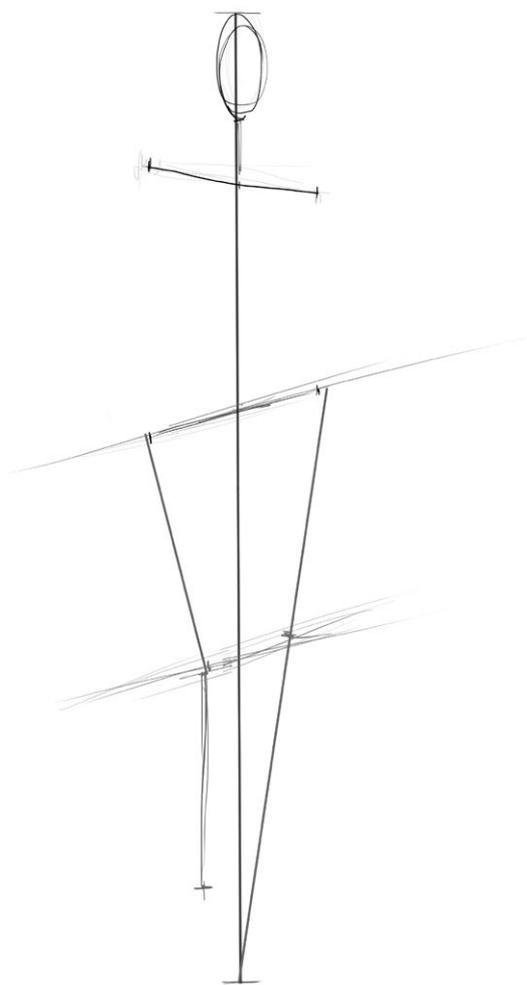
Рисуем модель анфас



1. Нарисуйте ось. Для этого отступите примерно 2 см от верхней границы листа и 4 см – от нижней (дополнительное место нужно для стоп).

Чтобы провести прямую линию, положите руку с карандашом в верхней части листа и потяните локоть вниз, зафиксировав запястье. Не старайтесь сделать все идеально с первого раза и не давите на карандаш.

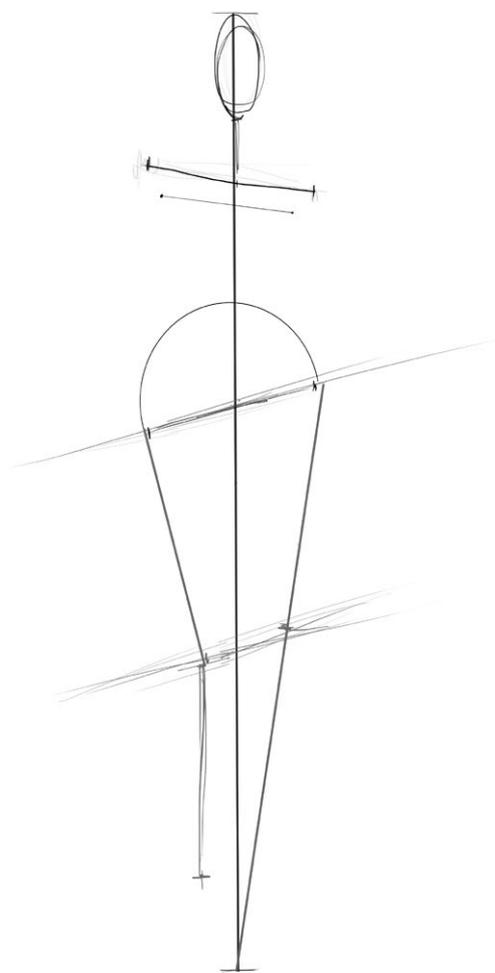
2. Наметьте бедра – они находятся немного выше середины оси. Ширину бедер сначала определите на глаз, а потом проверьте пропорции: получившийся отрезок должен помещаться на общей оси чуть меньше пяти раз. Это не строгое правило – вы можете рисовать бедра немного уже или шире. Плечи тоже советую рисовать на глаз – для этого набросайте голову и шею. По ширине плечи сделайте такими же, как и бедра. Голова с шеей помещаются на общей оси пять с половиной раз.



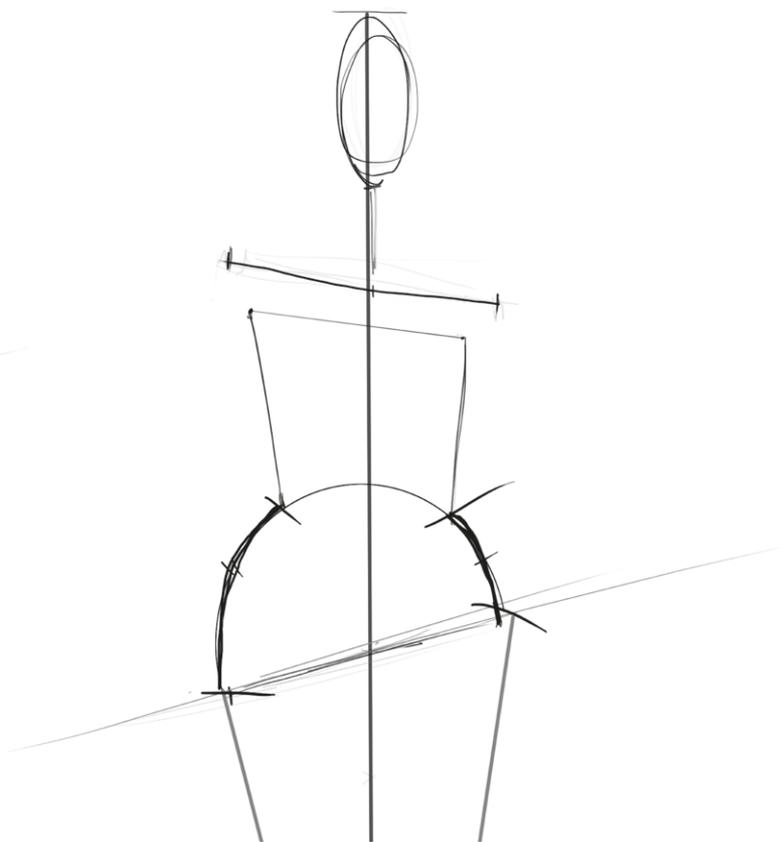
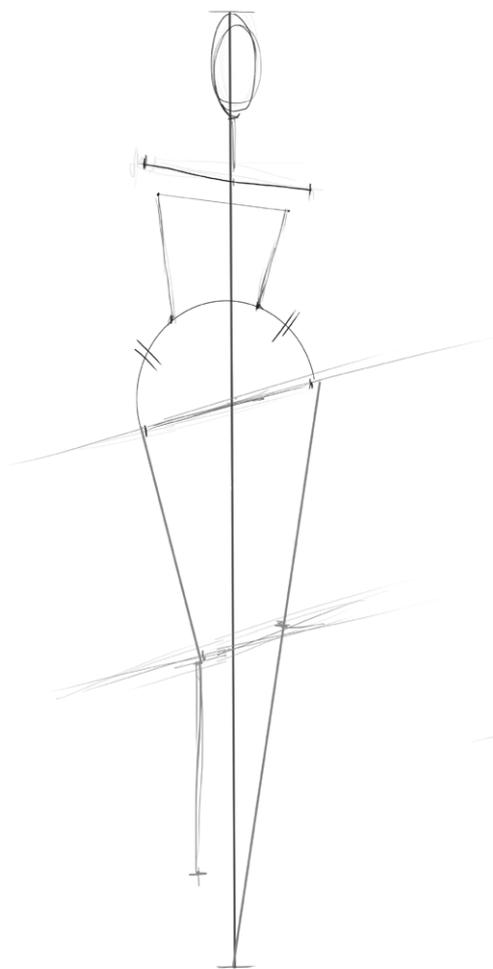
3. Точка, на которой стоит опорная нога, находится прямо на оси. Проведите прямую линию от бедра к щиколотке.

Наметьте колено – немного выше середины ноги. Бедро второй ноги направлено к колену, но они не соприкасаются. Длину второй ноги измерьте по первой.

Вторая нога согнута и уходит в перспективу, поэтому ее не нужно рисовать до конца.



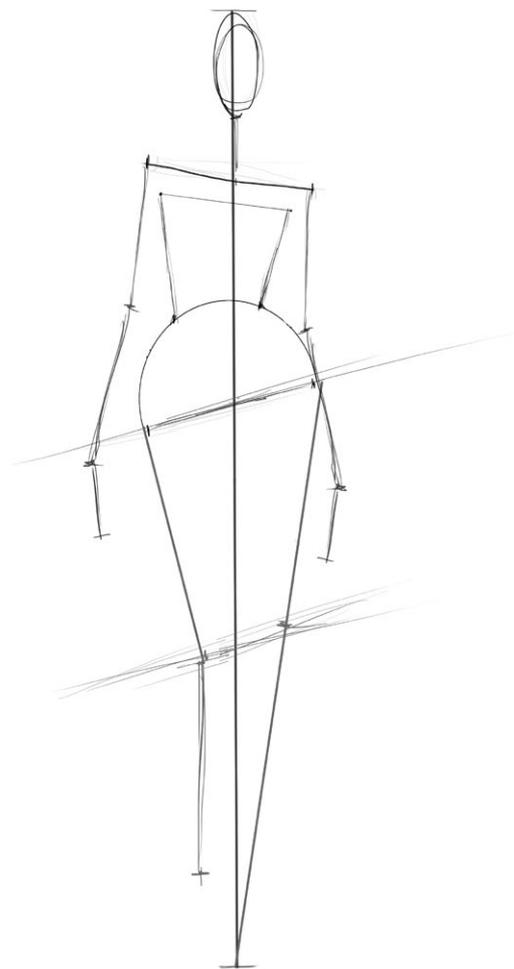
4. Женские бедра имеют округлую форму, поэтому наметьте их половиной окружности (должна получиться большая часть круга). Проведите ось для корпуса – она короче, чем ось плеч.



5. От линии корпуса проведите прямую линию к бедрам – у вас получится отрезок, идущий от подмышки до талии.

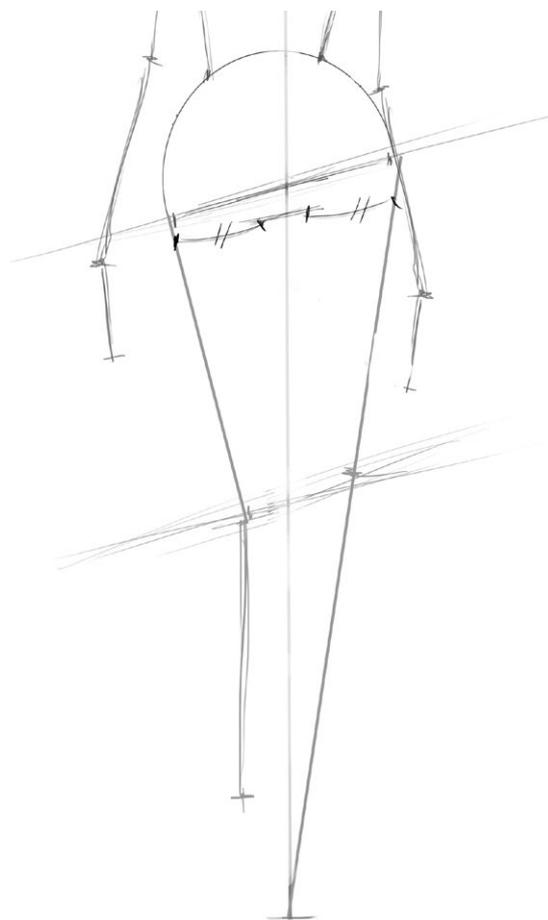
Когда проведете линии с обеих сторон, убедитесь, что талия сужается, а отрезки окружностей, образующие линию бедер, имеют одинаковую длину.

Вот так выглядят несимметричные бедра. Если у вас получилось что-то похожее, удлините или сократите одну из дуг.



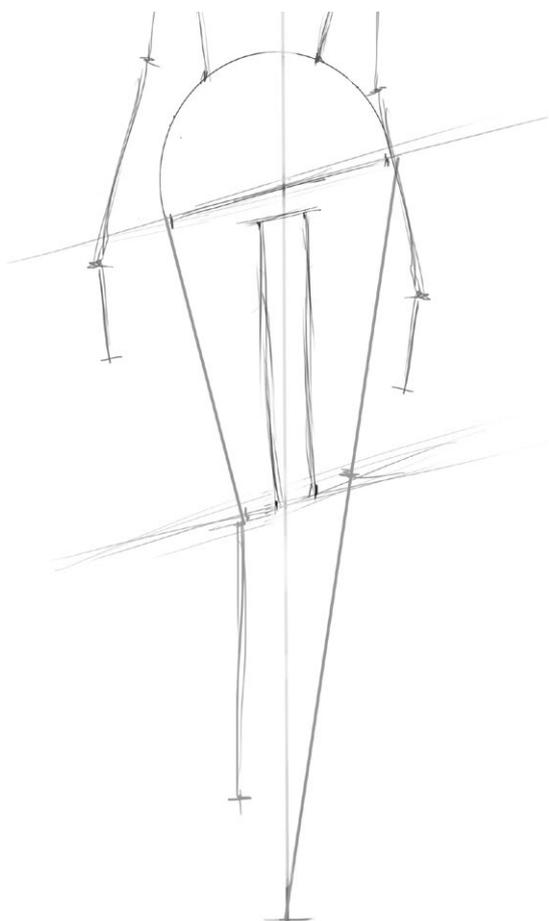
6. Перейдем к рукам. Внешние линии рук ведите непосредственно от засечек, которыми обозначили плечи, – иными словами, плечи не должны стать шире. Чтобы фигура выглядела изящнее, изогните руки модели в локте и запястье. Локоть находится выше талии. Кончики пальцев доходят до середины бедра. Кисть по размеру должна быть меньше головы.

Постройте сначала одну руку, а вторую нарисуйте по аналогии с предыдущей, измеряя каждый отрезок карандашом и перенося его на другую сторону.



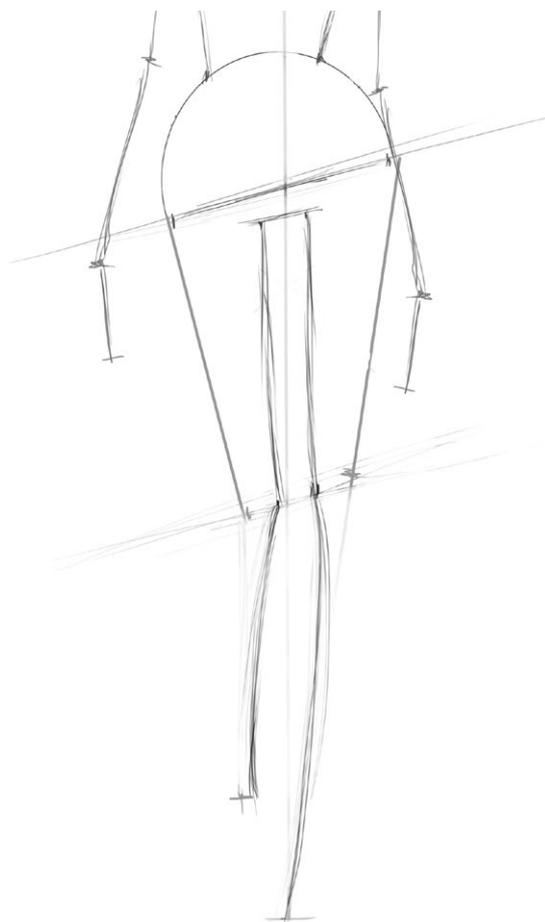
7. Осветлите весь рисунок с помощью клячки. Чуть ниже линии бедер проведите линию паховой области и отметьте просвет между ногами. Проверьте, чтобы ширина ног получилась одинаковой.

У вас получился каркас – именно с него мы всегда начинаем строить фигуру человека.



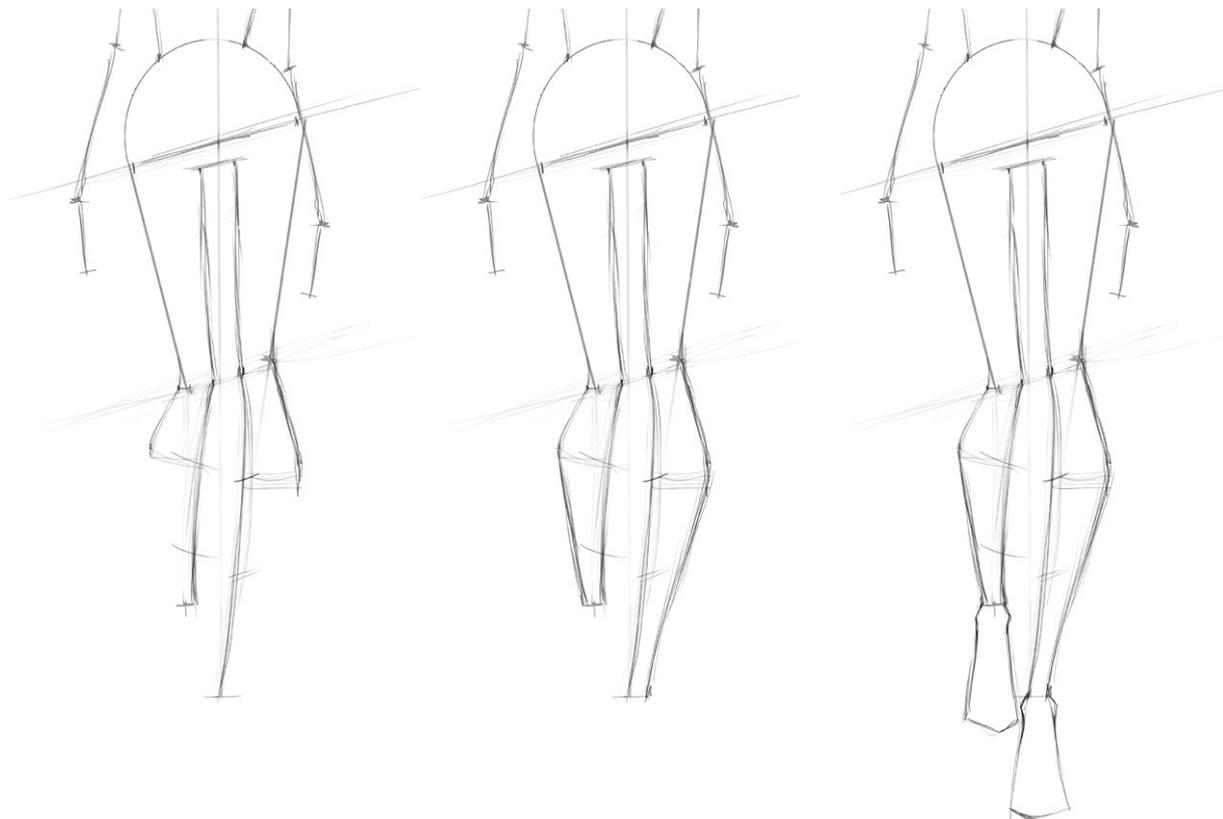
8. Нарисуйте внутреннюю часть бедра, соединив паховую область и колено.

Ось для голени можно максимально осветлить, а засечка на конце вам еще понадобится.



9. От внутренней части колена проведите дугообразную линию к голени. Для этого работайте запястьем – рука должна вращаться как циркуль.

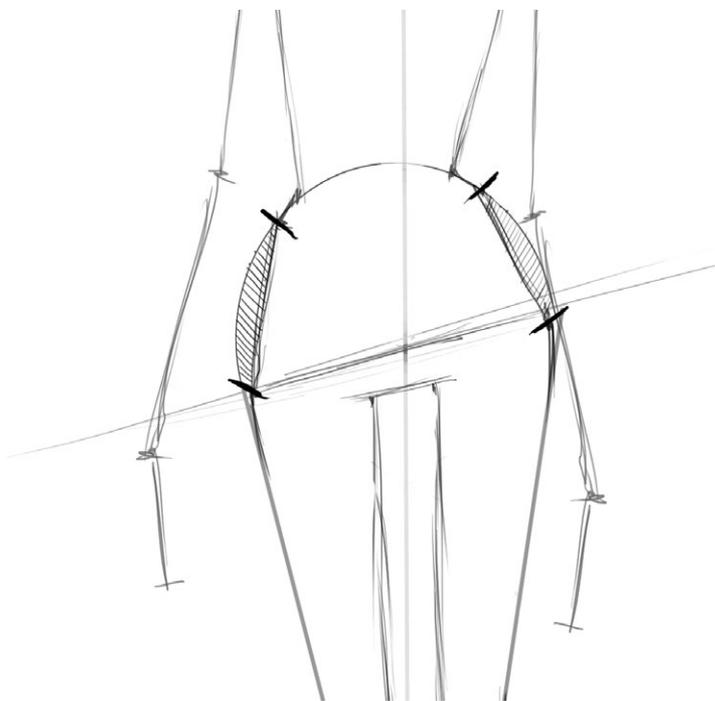
Разделите линию на три части.



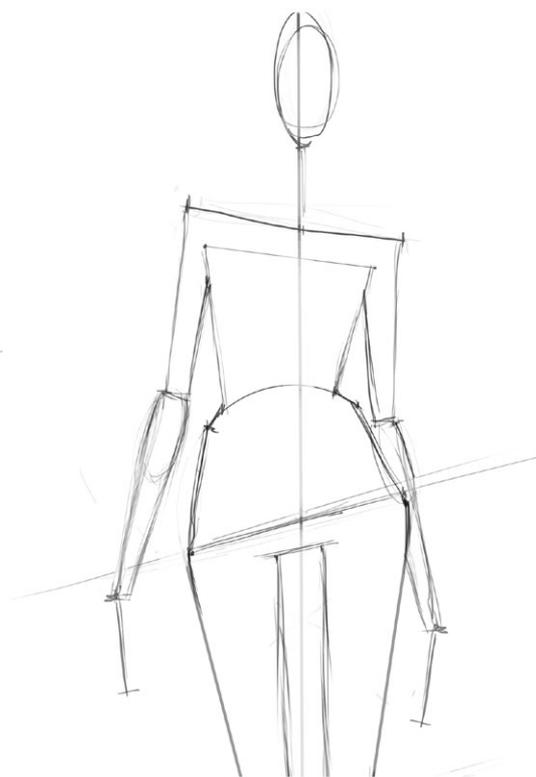
На первой засечке находится самая широкая часть икры.

От икры к голени проведите прямую линию.

Стопа рисуется очень просто: сначала наметьте общую форму, потом добавьте симметричные косточки.

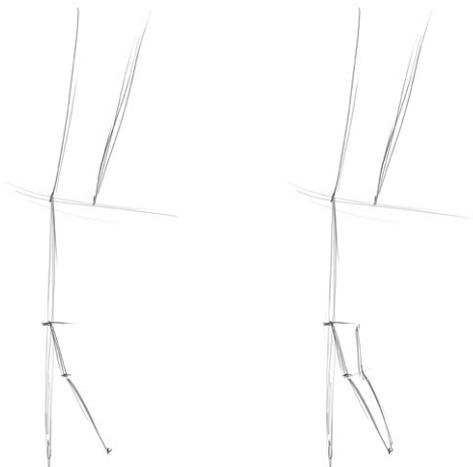


10. Таз имеет прямоугольную форму, поэтому необходимо сделать очертания бедер более четкими. Поставьте засечки недалеко от талии – это ширина самой кости. Засечки соедините с линией таза (можно немного ниже – на уровне паха) и таким образом отсеки­те часть полукруга.

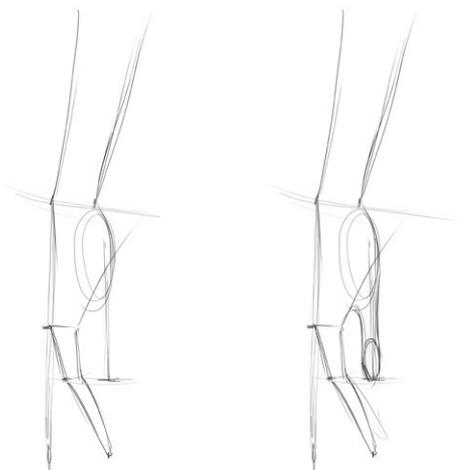


11. Ведите линию так, чтобы она сужалась к локтю. Ниже локтя рука снова расширяется – можете сначала нарисовать овал, а затем обвести его дугообразной линией. Руки необязательно изображать от подмышки – в такой позе они стыкуются с корпусом немного ниже. К запястью рука еще раз сужается.

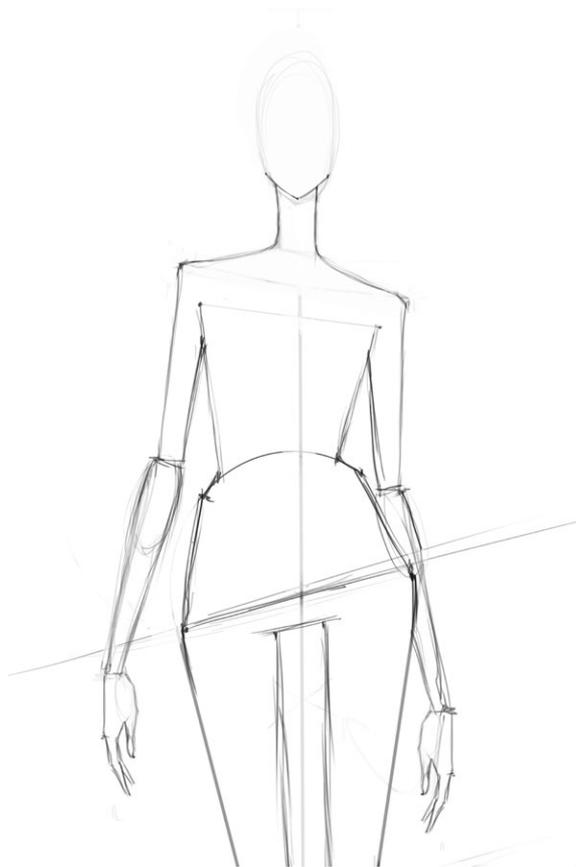
На этой стадии вы можете скорректировать ширину таза, как это сделала я.



Отрезок кисти разделите на две части – ладонь и пальцы. Пальцы сгибаются в одной фаланге, при этом заложенная изначально длина кисти сохраняется. Нарисуйте указательный палец.

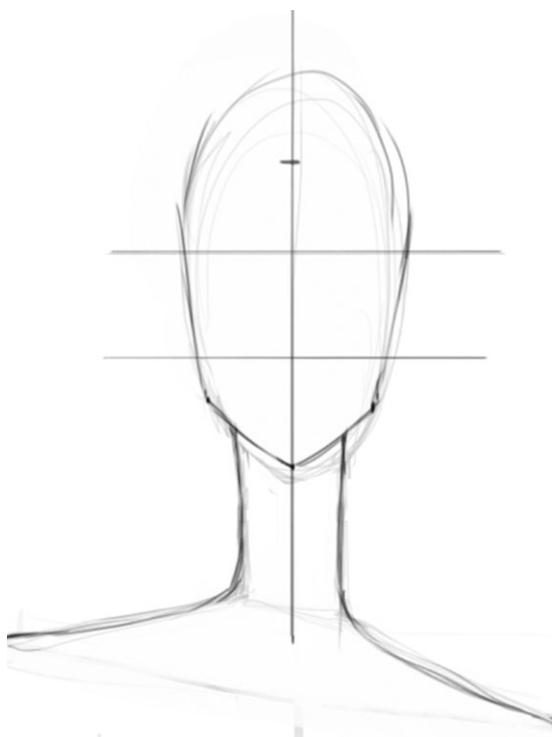


Обозначьте толщину ладони. Большинство ошибок происходит на этом этапе – ладонь не должна сразу переходить в запястье. На месте их соединения есть изгиб, от которого отходит большой палец. Наметьте для него ось. Нарисуйте основу для большого пальца – выступающий овал. От него палец идет вниз по прямой.



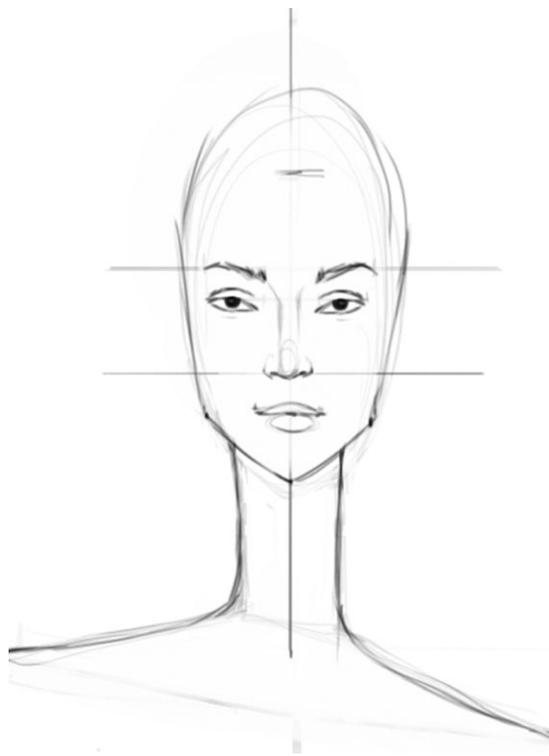
12. Обозначьте ширину шеи – проведите прямые линии слева и справа от оси. Затем добавьте трапециевидные мышцы прямыми отрезками – должны получиться симметричные треугольники. Только когда вы завершите геометрическое построение, можно немного сгладить углы.

Рисуя человека в полный рост на листе формата А4, очень сложно детализировать лицо. Так что не уделяйте ему много внимания.



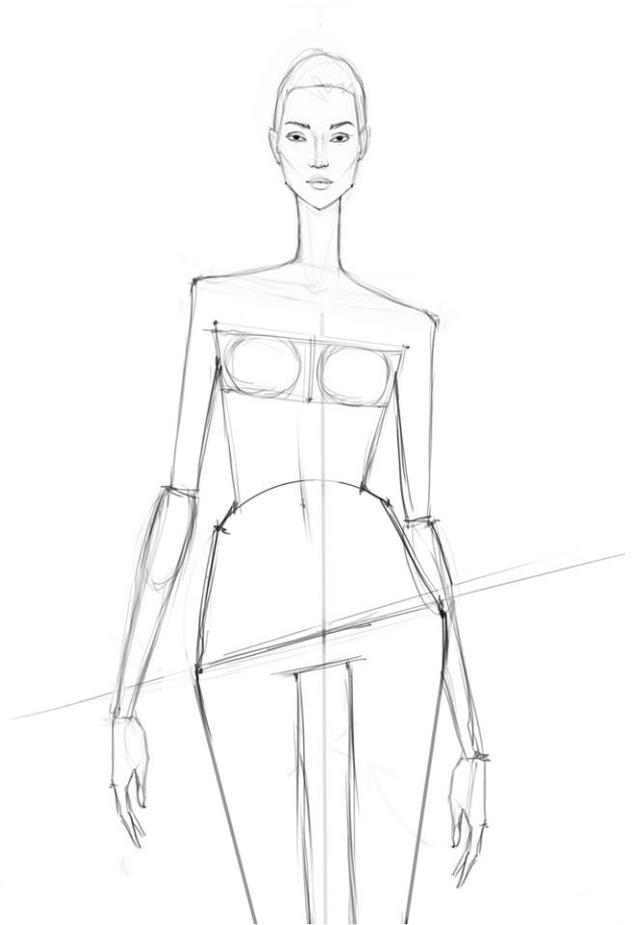
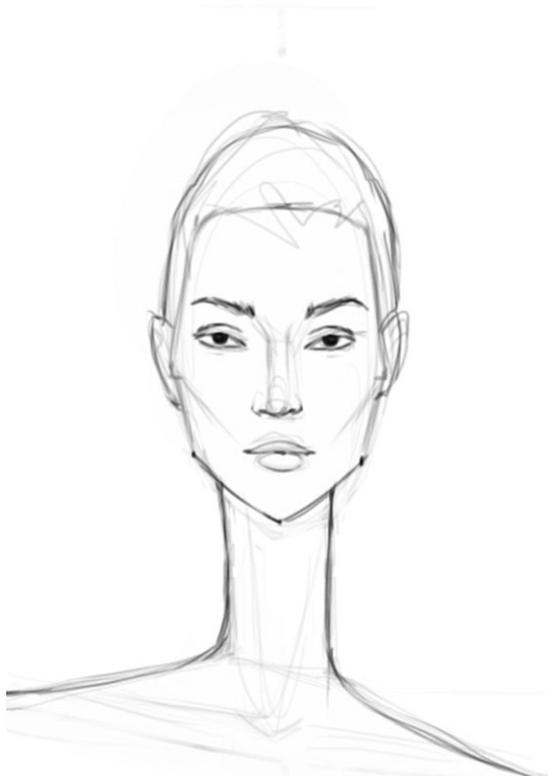
13. Общую форму головы вы уже наметили, пришло время ее детализировать. Поставьте точку на подбородке и нарисуйте две расходящиеся линии.

Проведите еще две линии, направленные вверх, и нарисуйте макушку. Отметьте линию роста волос (на глаз), все остальное разделите на три равные части. Это ключевой момент – черты лица не так важны, как их расположение.



Итак, вы провели две линии: на первой будут находиться брови, на второй – кончик носа.

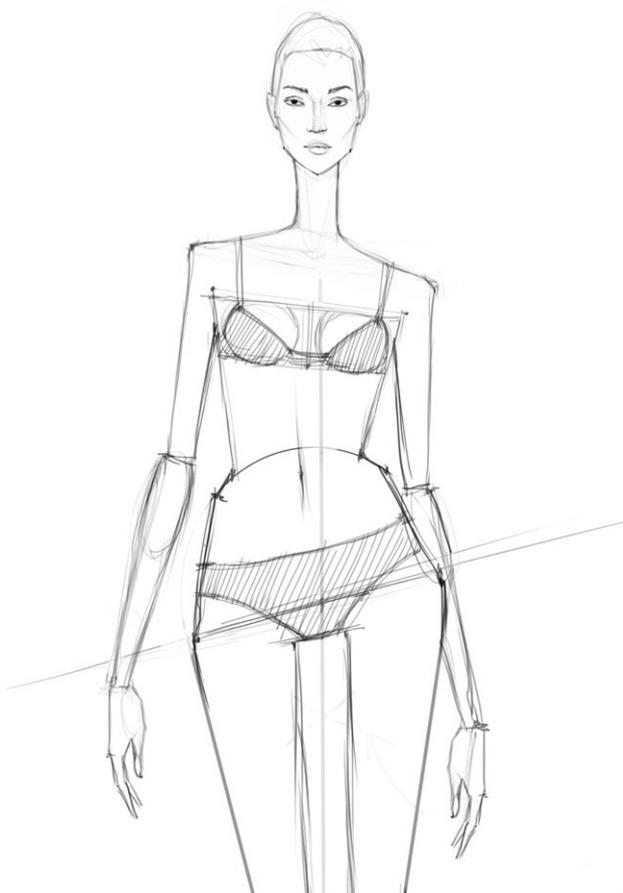
Для глаз проведите дополнительную ось значительно ниже бровей. Не уделяйте глазам много внимания, иначе вы сделаете их слишком большими. Губы также нарисуйте упрощенно: разрез рта обозначьте линией, а сами губы наметьте полукругиями. При этом линия разреза рта должна быть самой интенсивной. Можете добавить тень под нижней губой.



Теперь необходимо подкорректировать виски, чтобы выделить скулы. Поставьте точки на скулах (напротив середины носа) и нарисуйте сужающиеся линии. Если не сделать этого, самой широкой частью лица останется лоб, а должны быть скулы.

Нарисуйте уши и волосы. Чуть заострите форму макушки.

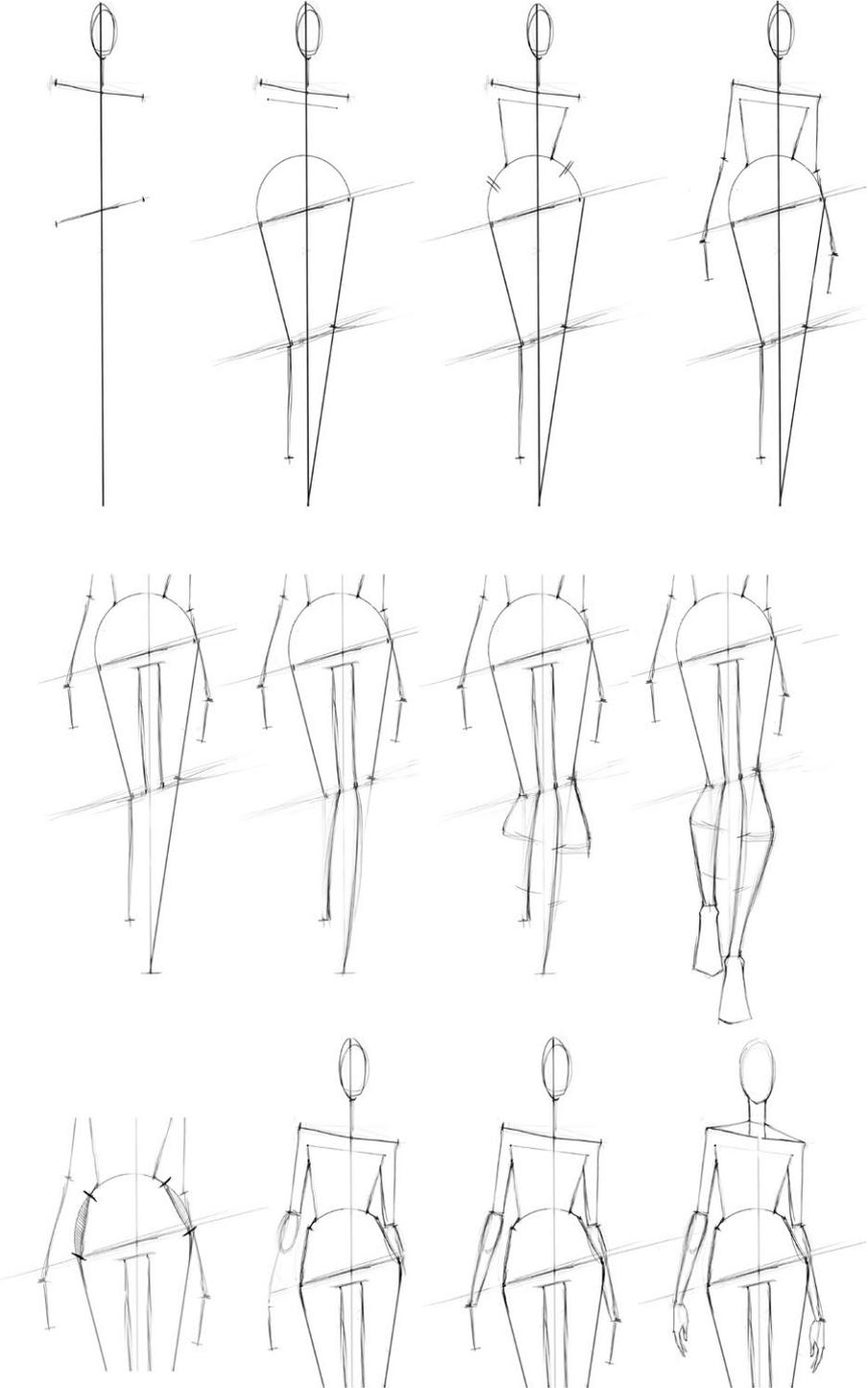
14. Грудь начинается немного ниже подмышек. Проведите две оси параллельно плечам и разделите получившийся прямоугольник пополам. В прямоугольники впишите окружности. Следите за тем, чтобы они не выходили за верхнюю ось.



15. Перед тем как одеть модель в нижнее белье, можно немного почистить рисунок, но, если вы рисуете в первый раз, это делать необязательно – лучше оставьте оси для удобства.



ОБЩАЯ СХЕМА РИСОВАНИЯ ФИГУРЫ

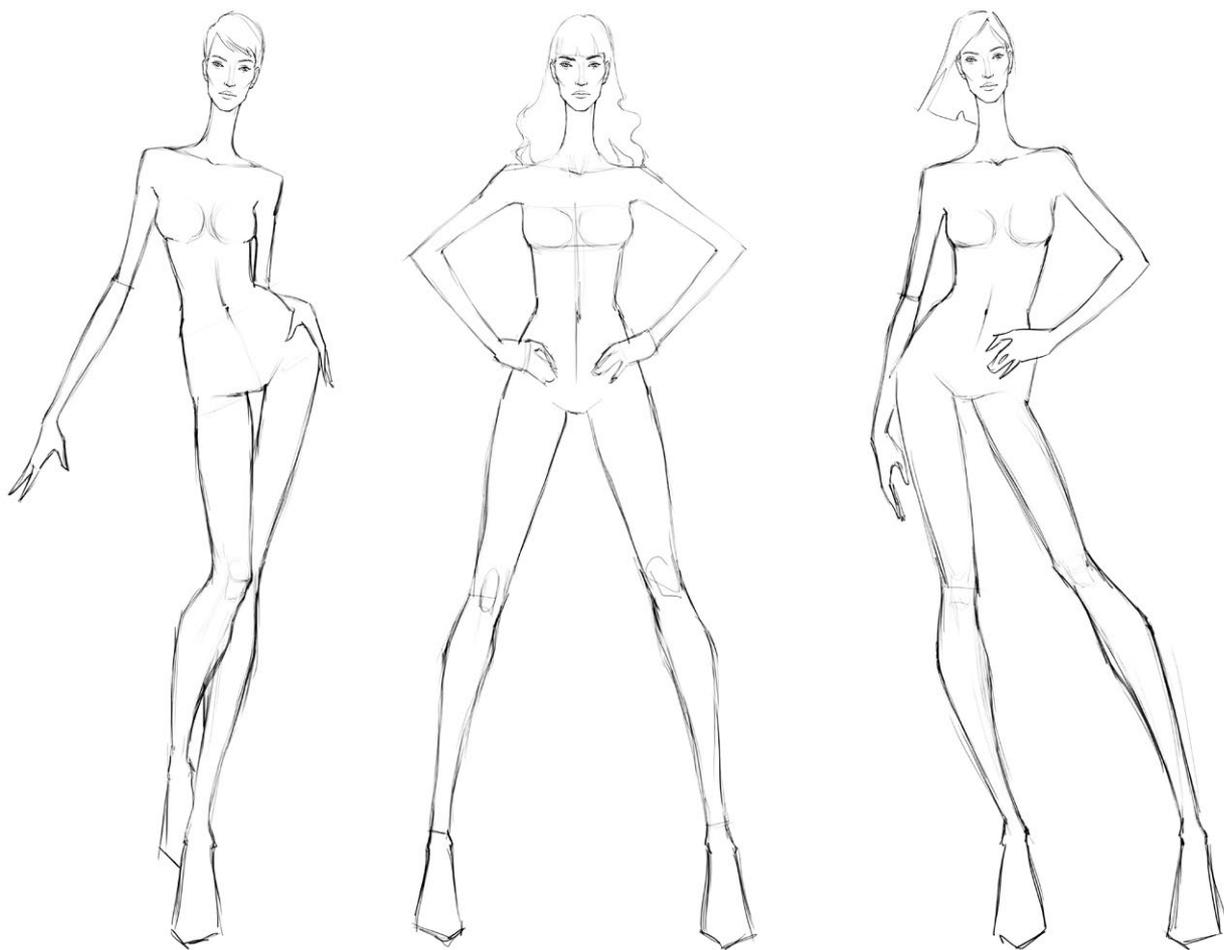


ПРОСТЫЕ ПРАВИЛА

- Всегда ставьте засечки на концах отрезков.
- Не давите на карандаш, рисуйте так, чтобы линии можно было стереть клячкой.
- Всегда делайте построение на основе четких геометрических форм.
- Сначала стройте скелет, потом все остальное.
- Построение начинается снизу: главное – это правильно поставить ноги.
- Точка, на которой стоит опорная нога, всегда находится под точкой, расположенной между ключицами.



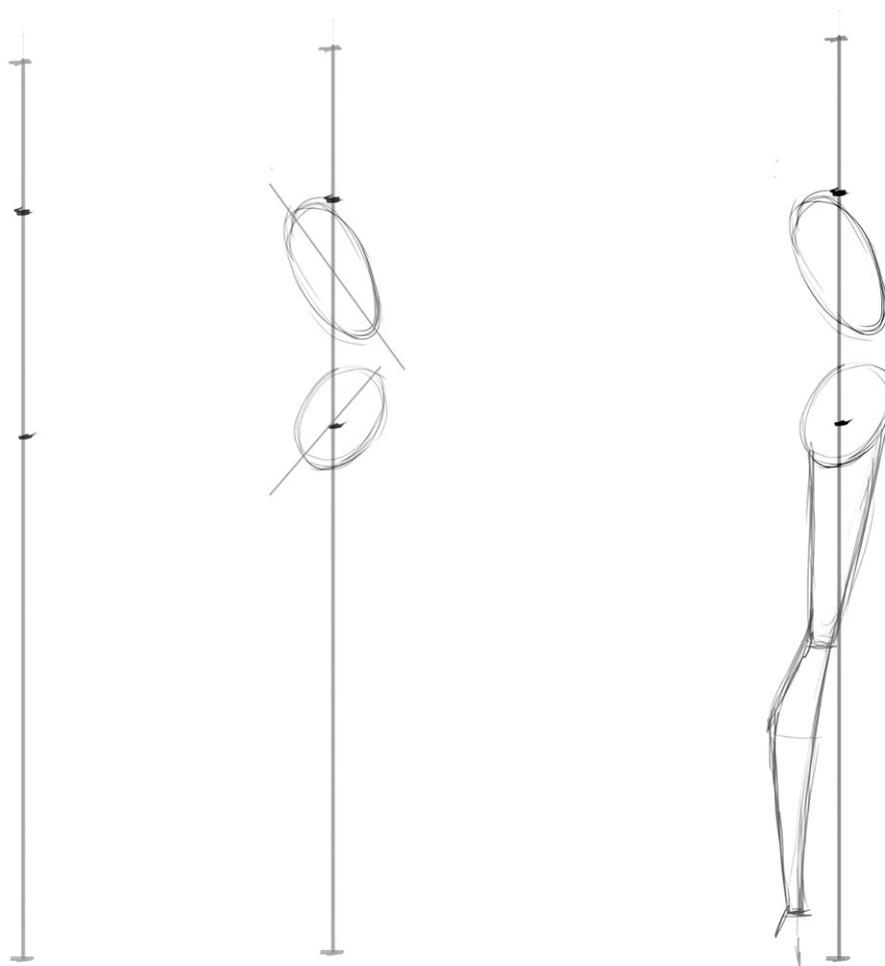
ЭСКИЗЫ ДЛЯ СРИСОВЫВАНИЯ





В рамках проекта #нетакимекаквсеЛена

Рисуем модель в профиль



1. Начните с оси. Обозначьте верхнюю и нижнюю границы фигуры, точками отметьте, где начинаются бедра и плечи.

Нарисуйте два наклоненных овала – для корпуса и бедер. Овал для бедер должен быть более округлым, а для корпуса – более вытянутым. Со стороны живота оба должны заканчиваться на одной вертикали. Именно от расположения этих овалов будет зависеть изгиб в пояснице.

2. Как всегда, начинать нужно с ног. Стопа должна находиться под плечами – для равновесия. Ногу постройте так же, как строили ее, рисуя фигуру анфас. Главная ошибка на этом этапе – это когда бедро рисуется по оси, а голень – под наклоном. Таким образом получается изгиб в колене. Вся нога находится под наклоном и стремится к точке под плечами.



3. Теперь соедините овалы: со стороны живота – плавной линией, в пояснице – более резкой. Нарисуйте шею – она должна быть немного наклонена вперед (это ее естественное положение).

Руку постройте по уже хорошо знакомому принципу (локоть немного выше талии, кончики пальцев находятся приблизительно на середине бедра, размер кисти примерно соответствует размеру лица).



Чтобы в локте рука получилась толще, нарисуйте отрезок, соединяющий внутреннюю и внешнюю части локтя, под небольшим углом.

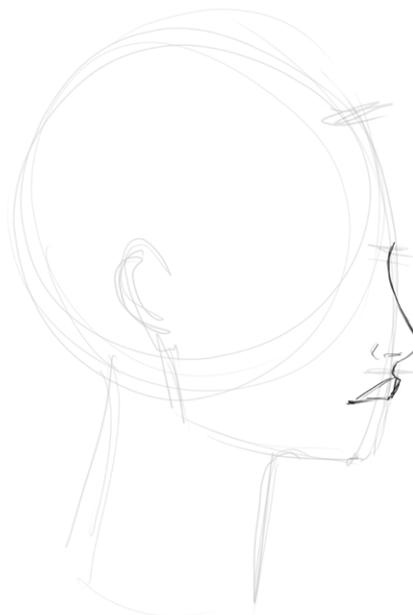
Построить лицо на этом рисунке может быть сложно. Рекомендую отдельно набросать голову с шеей, примерно 5 см в высоту, чтобы вам было удобнее работать.



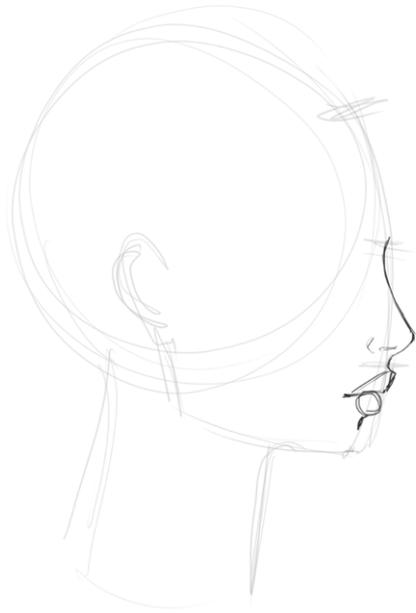
4. Нарисуйте окружность, добавьте набросок лица и проведите под небольшим углом линии шеи. Отметьте линию роста волос, а все остальное лицо разделите на три части.



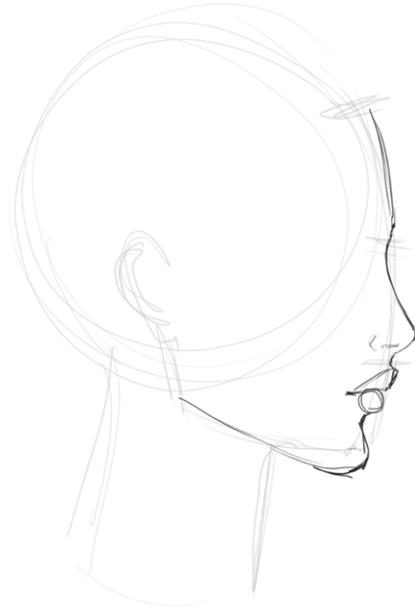
5. Далее нужно обозначить переносицу и добавить нос. Обратите внимание: ноздря и крыло носа не соединяются друг с другом.



6. Рот наметьте немного выше середины нижнего отрезка, под углом. Верхняя губа должна выступать вперед.



7. Чтобы изобразить нижнюю губу, нарисуйте маленький кружок. Его не нужно соединять с линией разреза рта.



8. От нижней губы отступите назад, формируя ямочку под губой. Если продолжить эту траекторию, у модели не будет подбородка. Нарисуйте его, уведя линию вправо.

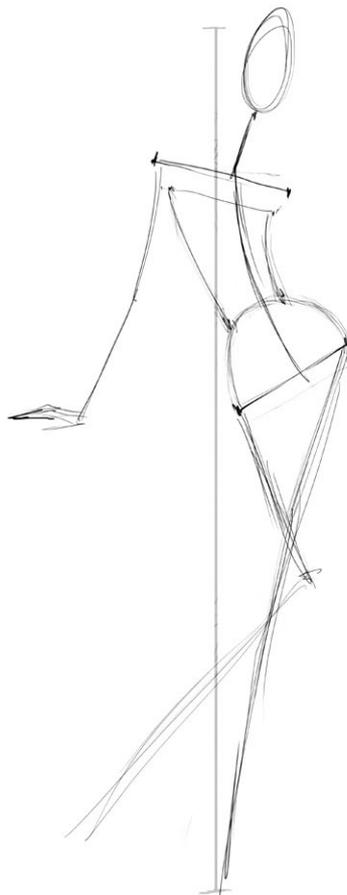
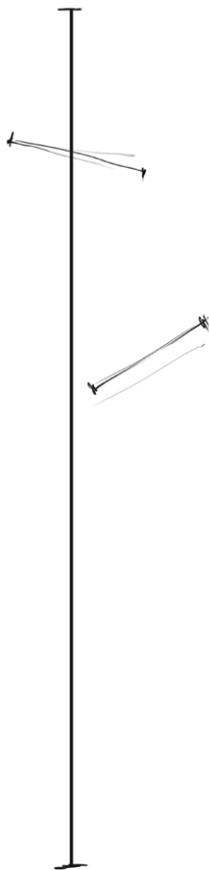


9. Глаз разместите напротив изгиба переносицы. Нарисуйте глазное яблоко – то есть окружность, затем галочку – разрез глаз. Бровь не соприкасается с линией профиля, и она короче, чем анфас.



10. Рисуя волосы, немного спрямите макушку. На этой стадии вы можете менять пропорции и черты лица на свой вкус.

Рисуем модель в повороте



1. Давайте попробуем изобразить более сложную и динамичную позу. Для этого вынесите ось бедер за основную вертикаль.

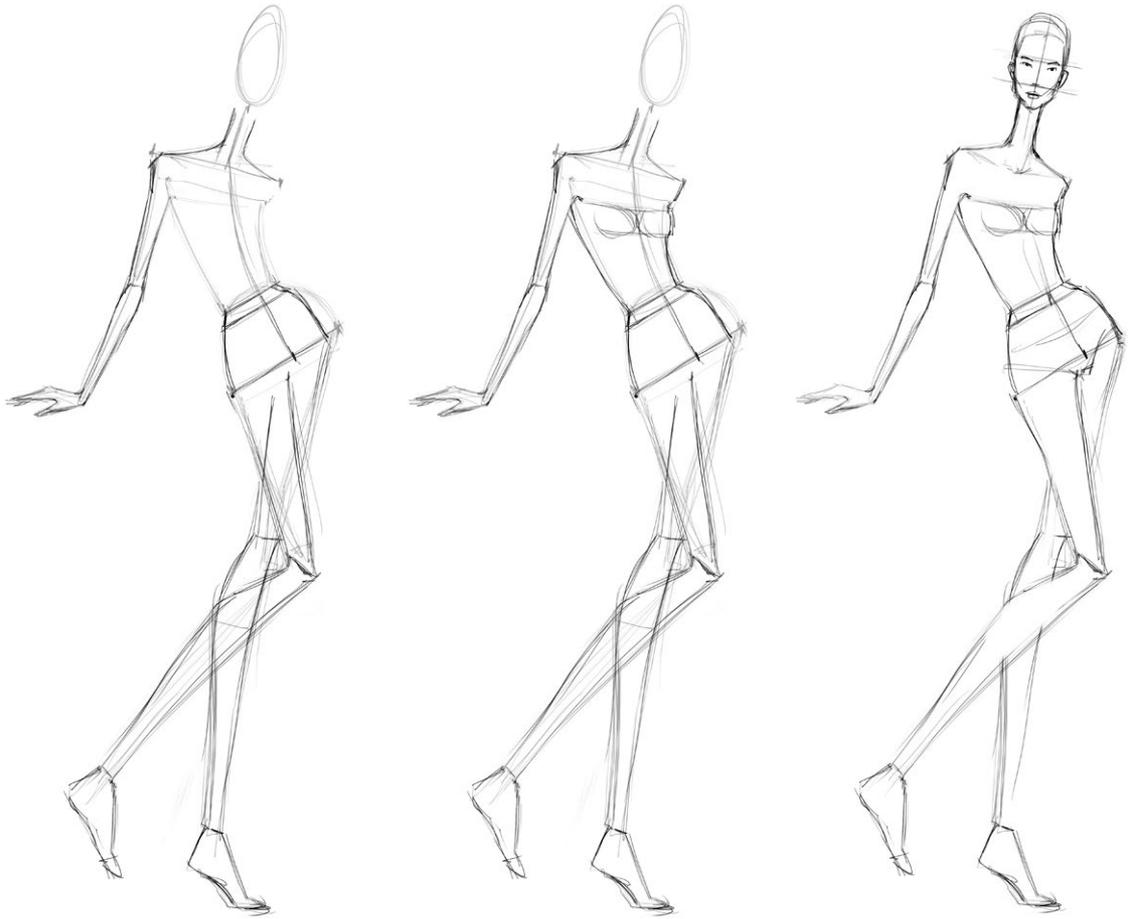
2. После этого постройте остальной скелет, следя за равновесием фигуры, — она не должна заваливаться.

Самое сложное в этом эскизе – ноги.
Поэтому их нужно нарисовать первым
делом.



3. Очерчивая бедра, учитывайте, что левая сторона фигуры (она же правая, если смотреть со стороны зрителя) видна меньше, так как она немного отвернута. В этом ракурсе лучше просматривается таз, поэтому его форму можно сделать более резкой.

4. Мы видим только левую руку. Поскольку она немного заходит на корпус, можно заранее поставить точку плеча чуть ближе к шее.



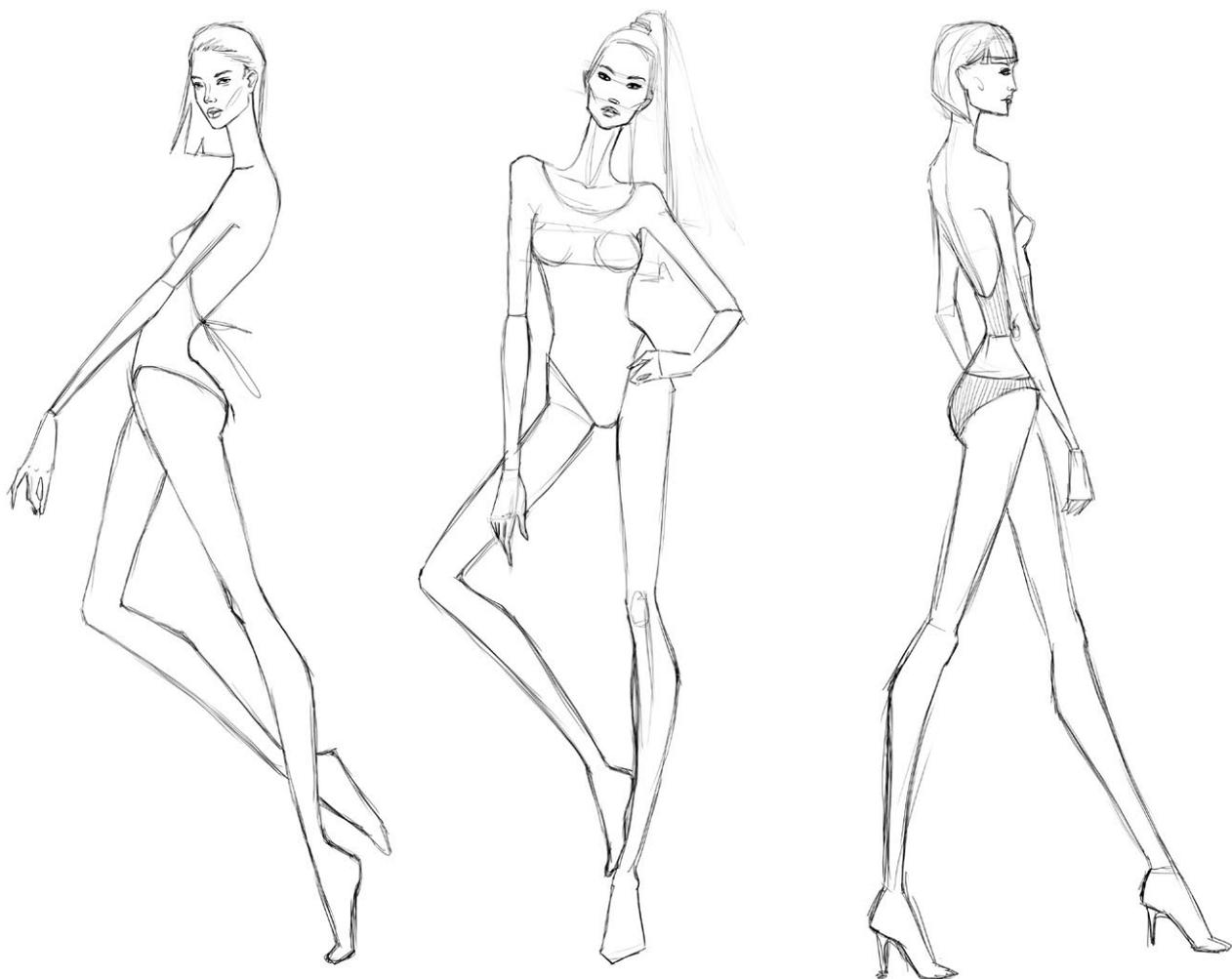
Далее последовательность будет такой же, как при рисовании фигуры анфас.

Нужно учитывать особенности ракурса: шея выходит не из середины плеч; грудь также смещена в левую сторону (а с правой стороны она выходит из линии подмышки).



5. Одевая фигуру в таком ракурсе, нужно учитывать, что симметрия заканчивается там, где на рисунке проходит красная линия.

ЭСКИЗЫ ДЛЯ СРИСОВЫВАНИЯ





В рамках проекта #нетакжекаквсеЛена



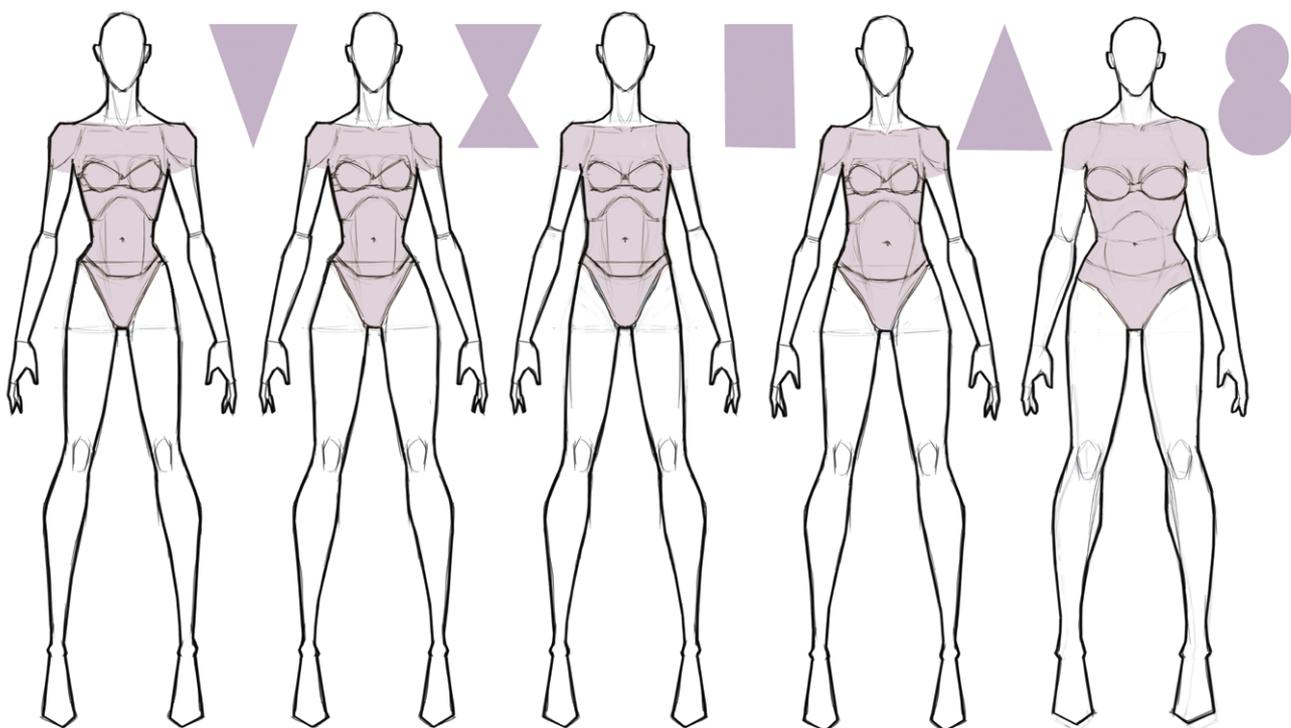
Типы фигур

В книге я не описываю пропорции подробно, потому что это не точная наука. Люди разные, у всех индивидуальные соотношения частей тела. Если вы считаете фэшн-иллюстрацию нереалистичной, потому что

модели слишком худые и с неестественно длинными телами, скажу, что фигура – это просто шаблон для одежды, а каждый рисует то, что ему привычно.

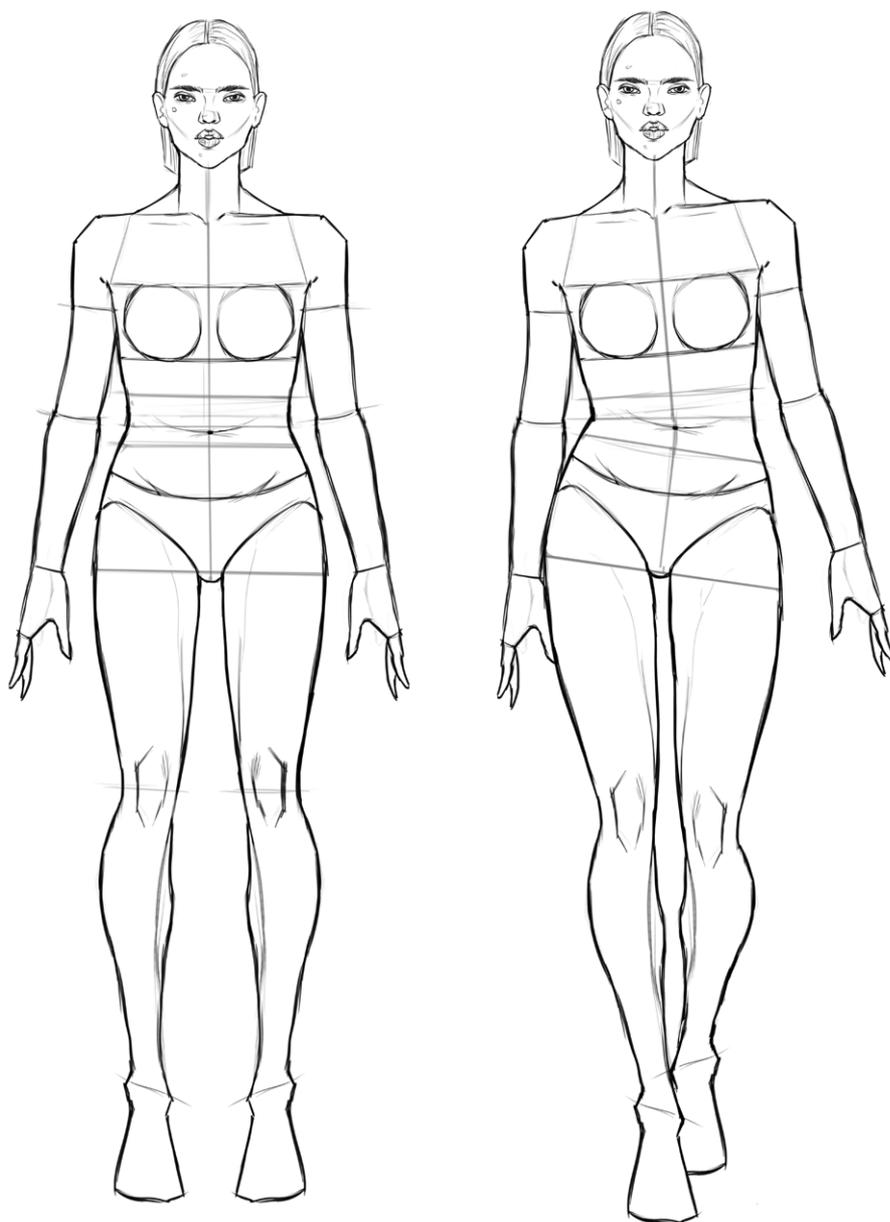


Пробуйте рисовать разные типы фигур, это умение может пригодиться.



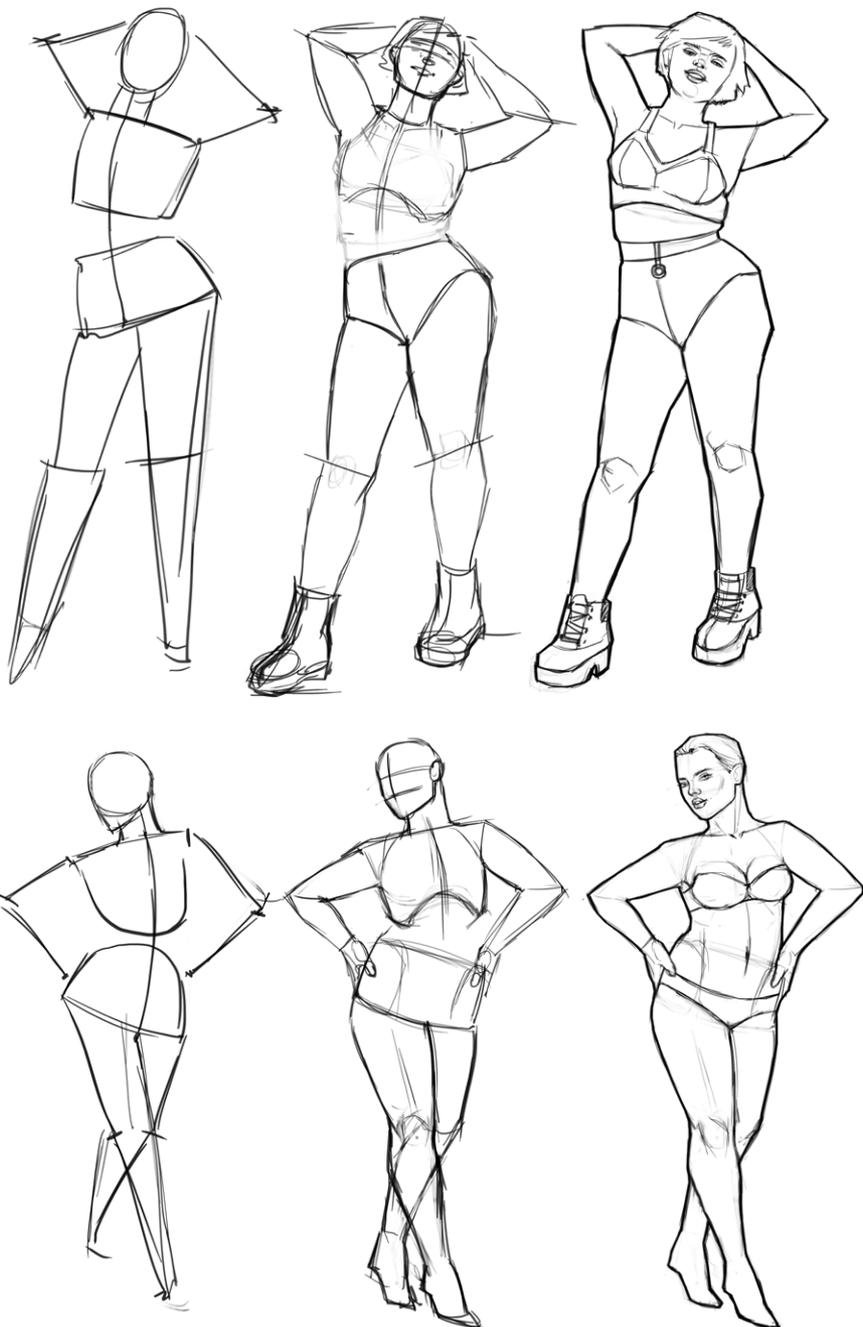
Стандарты красоты в модной индустрии заметно изменились в последние десятилетия. Модели чаще похожи на обычных людей с нормальными пропорциями. Надеюсь, эта тенденция продолжится, и к этому нужно готовиться.

БОЛЬШИЕ РАЗМЕРЫ

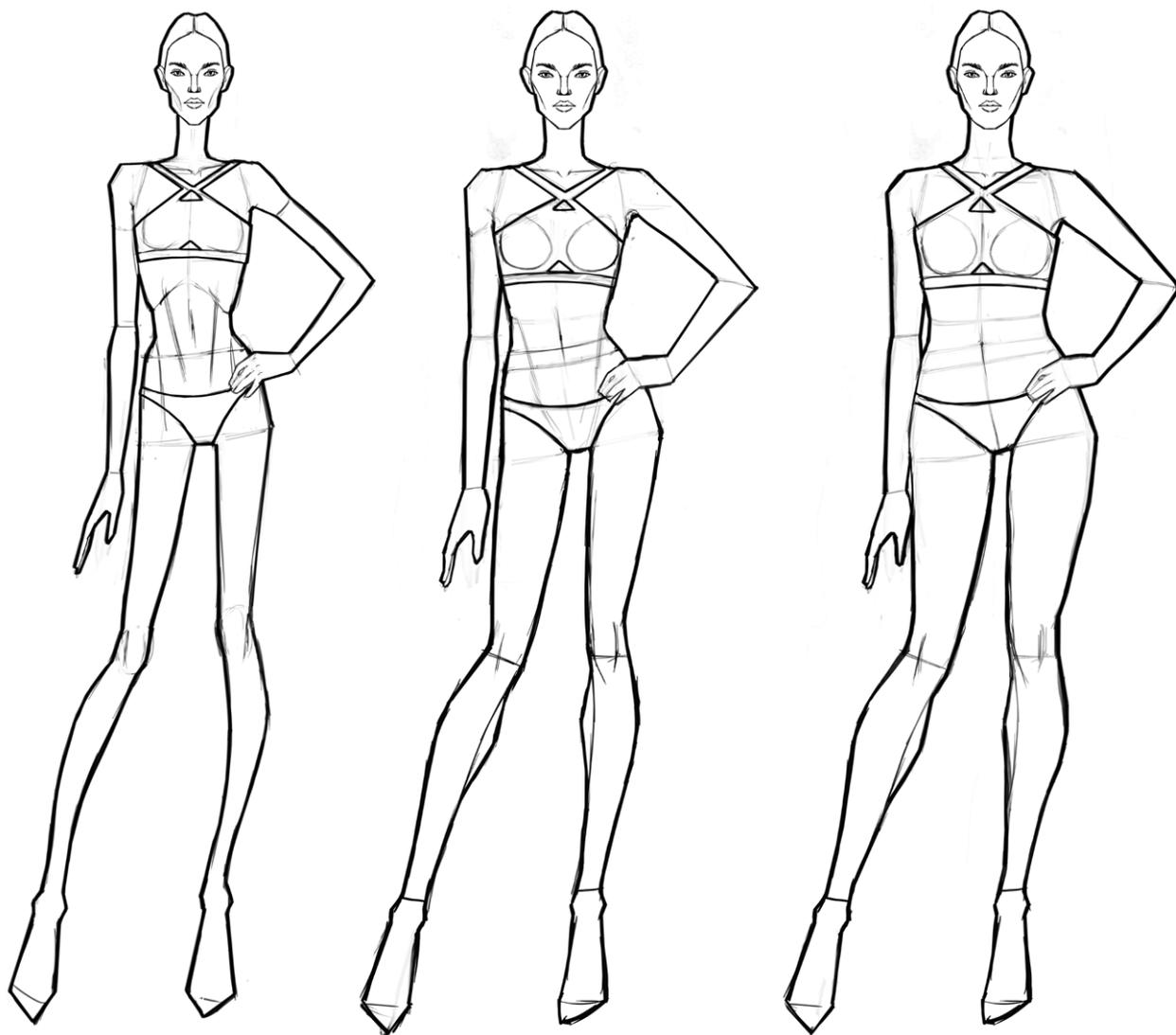


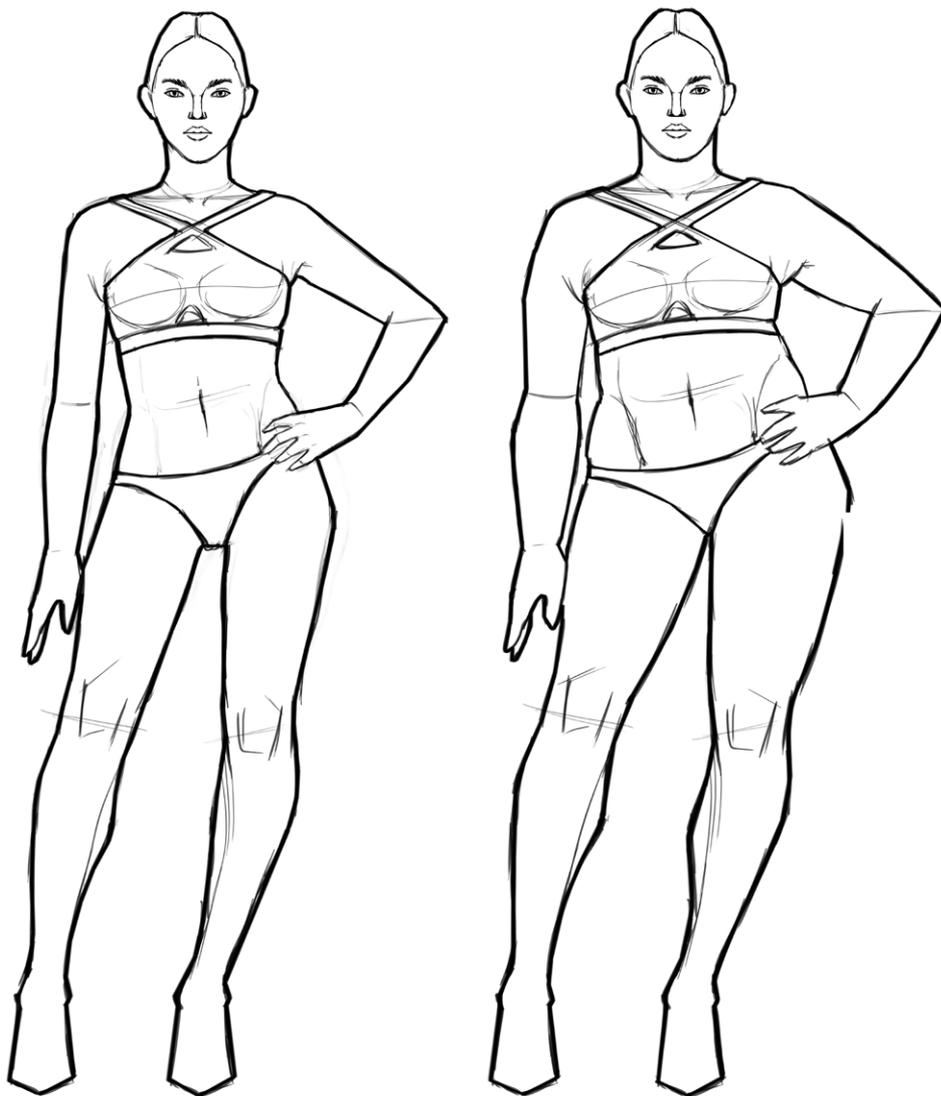
У полных фигур те же пропорции, просто все немного шире. Длинные ноги у моделей больших размеров выглядят неестественно, поэтому я рисую их короче.

Изображая разные позы, старайтесь передать общую форму; начинайте с ног. Несмотря на то что фигура более округлая, все равно упрощайте ее прямыми контурами – и помните о пропорциях.

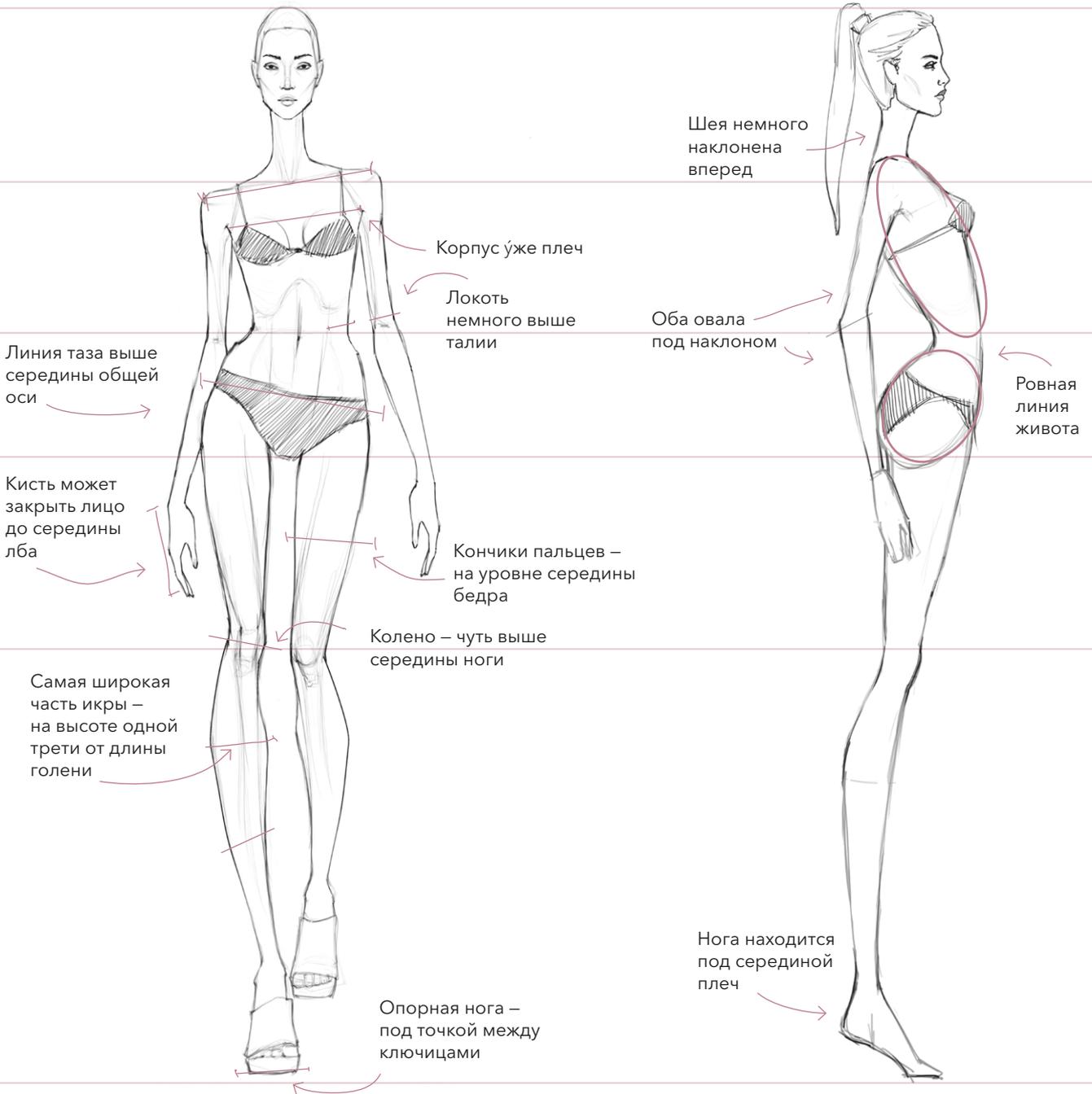


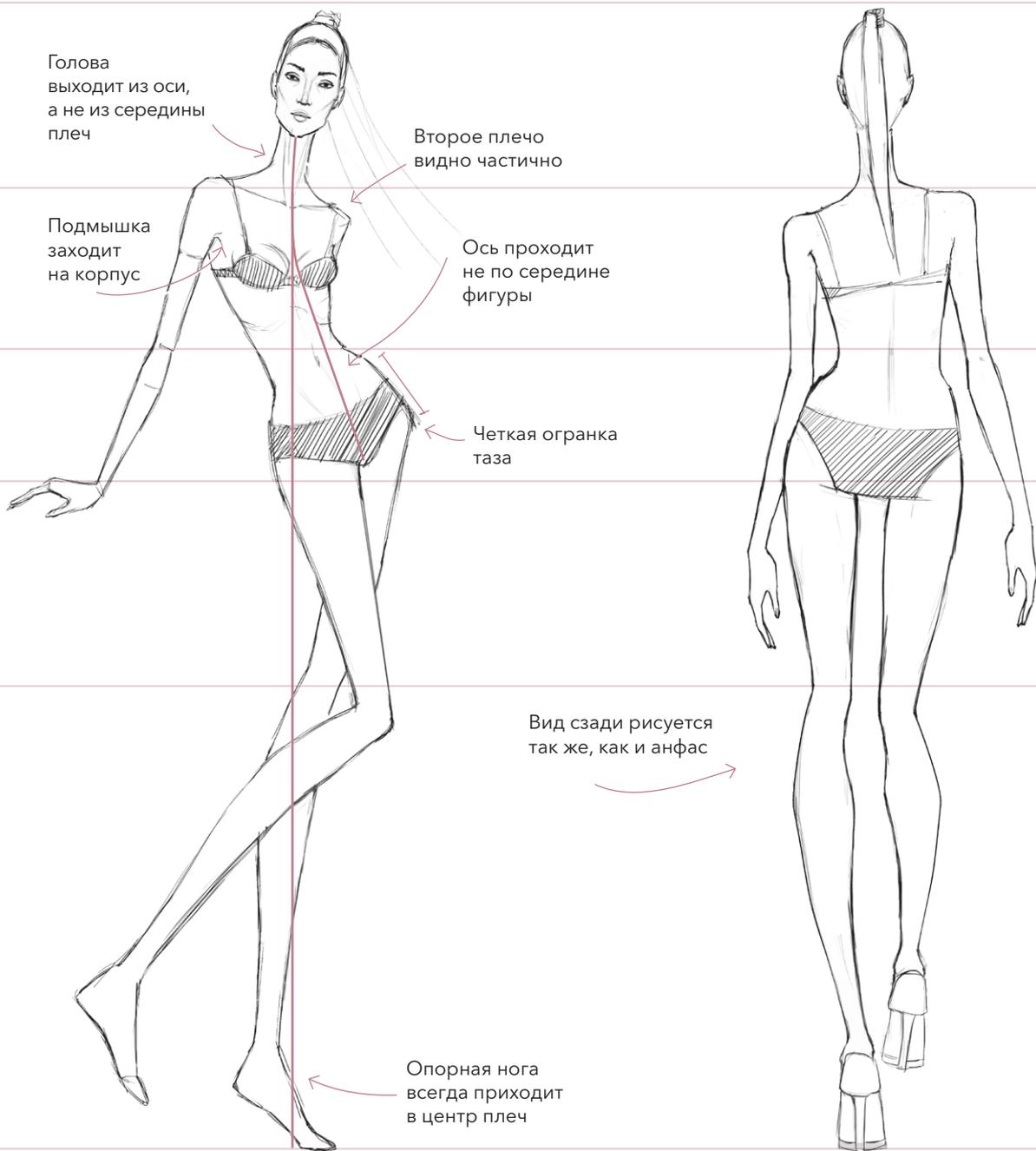
ЭСКИЗЫ ДЛЯ СРИСОВЫВАНИЯ





НА ЧТО НУЖНО ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

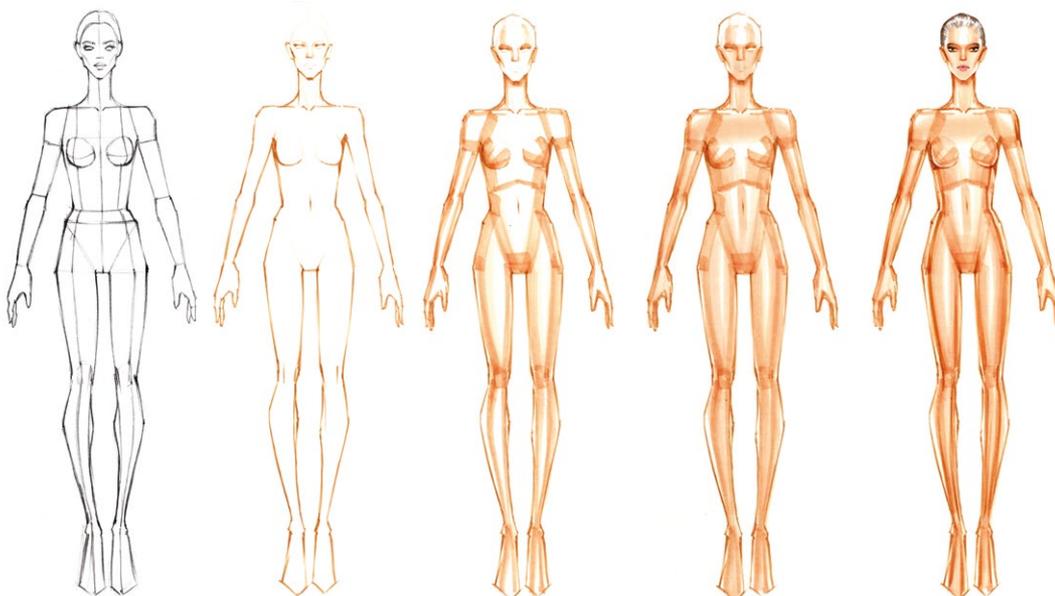




Светотень на фигуре

Светотень на фигуре вдохновляет на подробную проработку и помогает показать текстуру ткани. Если нужно продемонстрировать только дизайн одежды, светотень не нужна. В этом случае я советую нанести телесный цвет в один слой, без

деталей. Но учтите, что качество проработки светотени задает стиль всем вашим работам. На фигуре светотень всегда одинаковая, этапы ее рисования легко запомнить и применять как в реалистичном, так и в стилизованном изображении.



1. Нарисуйте контур фигуры.

2. Если боитесь стереть лишнее, обведите контур маркером E11 или E13. Там, где будет тень, проведите жирную линию.

3. Это самый сложный этап, потому что надо преодолеть страх чистого листа. Широкими уверенными штрихами маркером E11 по бокам нарисуйте тени, не бойтесь закрасить лишнее – это светлый цвет. Если получится, оставьте белые места вдоль контуров (это рефлексы). Добавьте падающую тень на шее, обо-

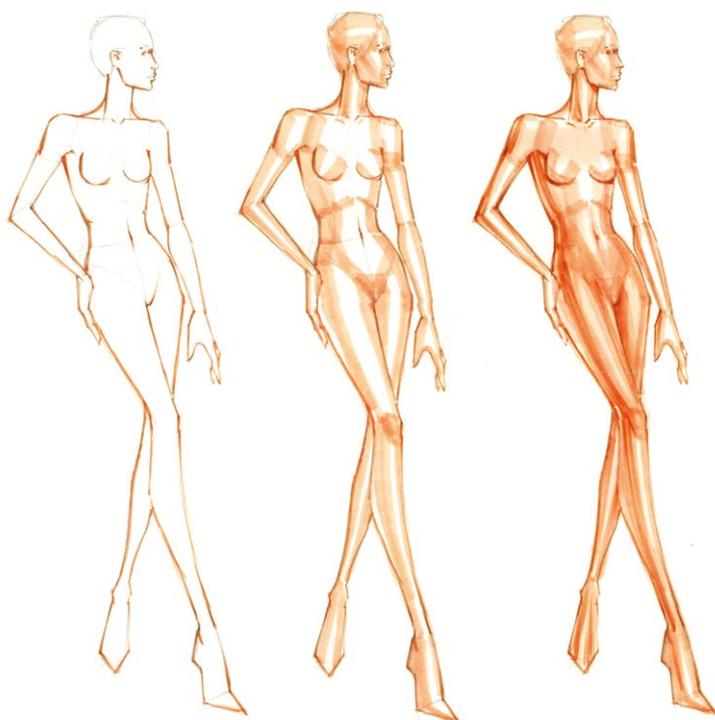
значьте черты лица (светотень на лице описана на с. 157). Голова маленькая, поэтому не увлекайтесь деталями.

4. Закрашиваем все, кроме бликов, маркером E00. Оставляйте как можно более узкие пробелы.

5. Маркером E11 (или E13) углубите тени по краям и добавьте белый контур ручкой. Важно вовремя остановиться – пока не «замучили» эскиз. Не добавляйте тени там, где не знаете, как они ложатся.



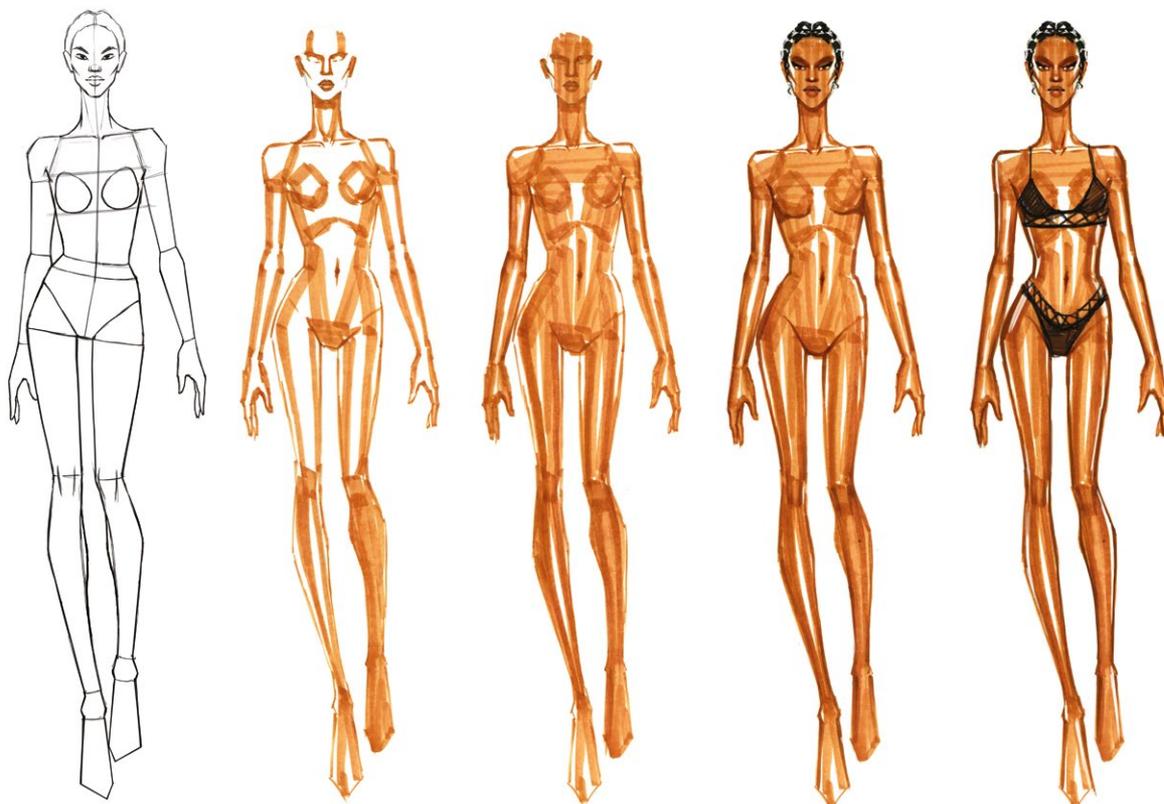
Упрощенная светотень



Светотень в ракурсе вполборота

Я пользуюсь собственными схемами, чтобы эскиз выглядел красивее. Первый набросок я рисую без деталей для экономии времени.

Рисуем темнокожую модель



1. Создайте скетч как обычно.

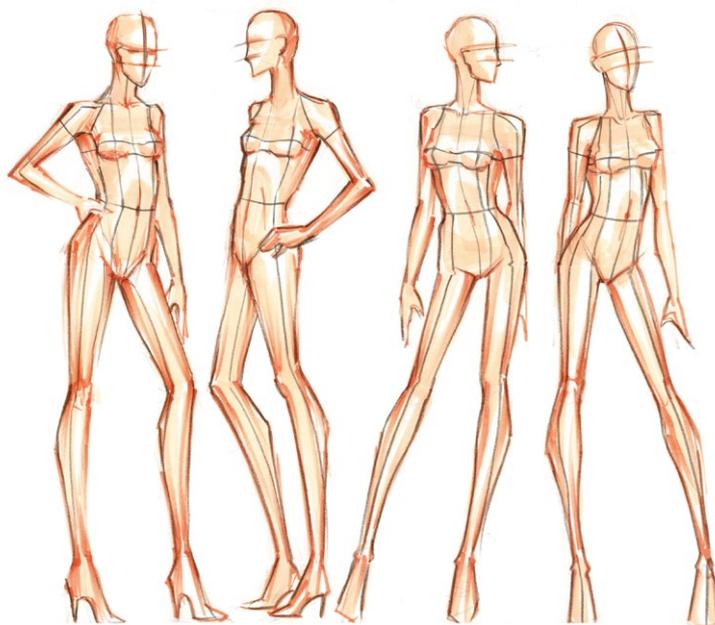
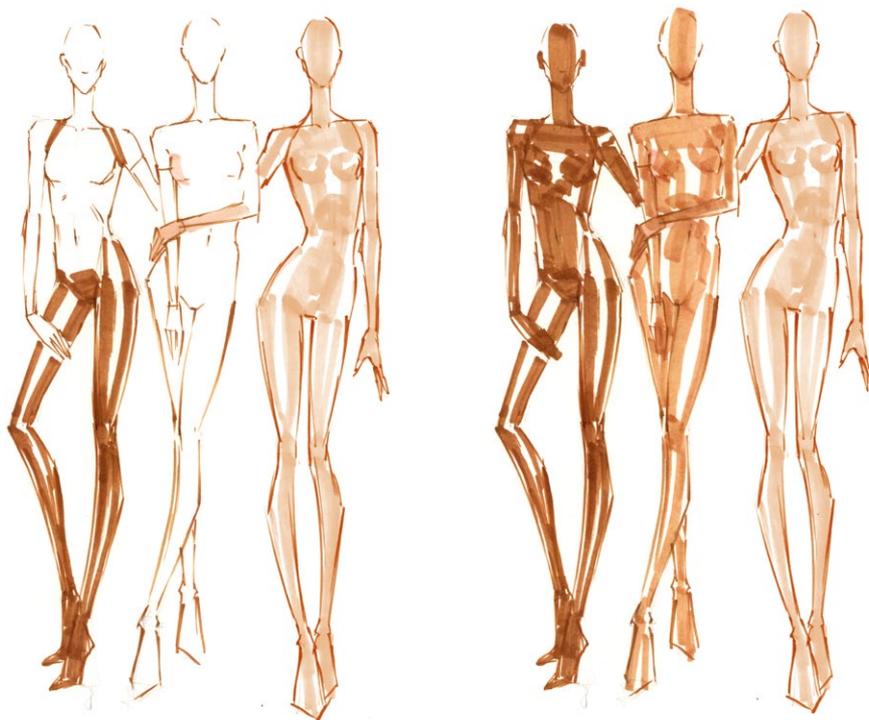
2. Темную кожу рисуют по той же схеме, что и светлую, но коричневым маркером. Сначала задайте объем: добавьте тени и обведите контуры фигуры маркером E35.

3. Теперь закрасьте все, кроме бликов, тем же цветом. По краям оставьте тонкие рефлекссы.

4. Возьмите маркер E57 и обведите тени по краям и в темных местах. Нарисуйте лицо и волосы. Для губ смешайте розовый или красный цвет со средним тоном (E35).

5. Для обозначения бликов на темной коже используйте белую ручку. Так вы создадите иллюзию многочисленных источников света, как на показах.

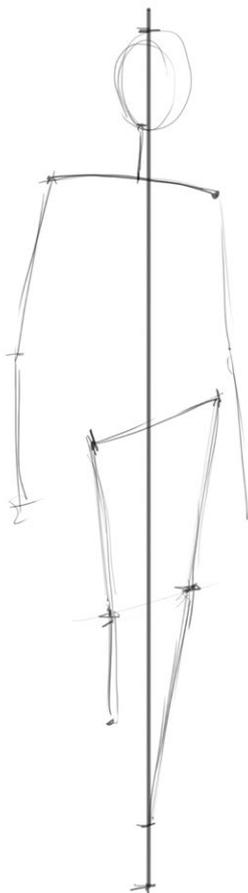
Светотень упрощают, если она отвлекает внимание от одежды.



МУЖСКАЯ ФИГУРА

Упражняться в изображении мужской фигуры стоит, даже если вы не планируете создавать мужские модели, – вы подметите особенности анатомии и сможете применить эти знания в рисовании женской фигуры. Кому-то мужская фигура дается проще, кому-то сложнее. Но запомните одно простое правило: рисовать нужно быстро. Наша задача – ухватить силуэт и избежать женских черт (к которым мы уже привыкли, рисуя женщину).

Рисуем мужскую фигуру



1. Уже на этапе построения скелета нужно обозначить более узкие бедра и более широкие плечи. Руки можно выгибать в другую сторону. Колени нельзя сводить вместе – старайтесь держать их подальше друг от друга.



2. Наметьте корпус, который полукругом идет от плеч, и прямоугольник, формирующий бедра. Ноги рисуйте более широкими, мышцы – более четкими, чем женские. Нога выше колена имеет относительно округлую форму. Икра с внутренней стороны ноги намного короче, чем у женской фигуры, и начинается сразу от колена.



3. Руки также изобразите более широкими, кисти – более крупными. Добавьте дельтовидные мышцы в верхней части рук.



4. Грудные мышцы нарисуйте немного ниже дельтовидных – они имеют форму мягкого квадрата.

Не делайте руки слишком мягкими. Шея у мужчины толще, чем у женщины, а трапециевидные мышцы более заметны.

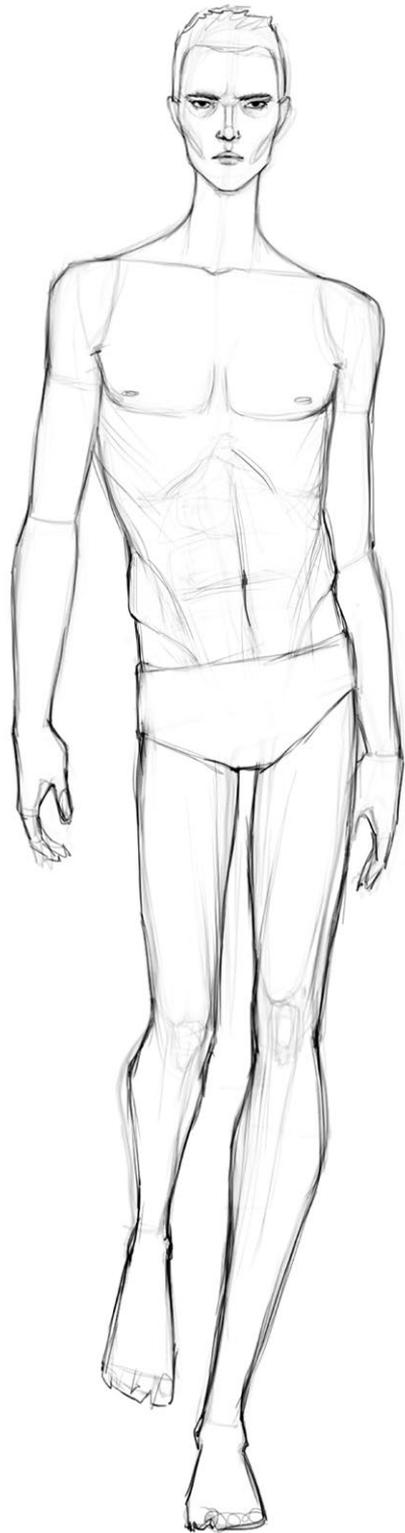


5. Дельтовидные мышцы необходимо очертить – провести линии от подмышки до начала ключицы. Это может понадобиться для работы со светотенью.



6. Оформите голову, можете немного увеличить ширину подбородка. Наметьте косые мышцы и ребра.

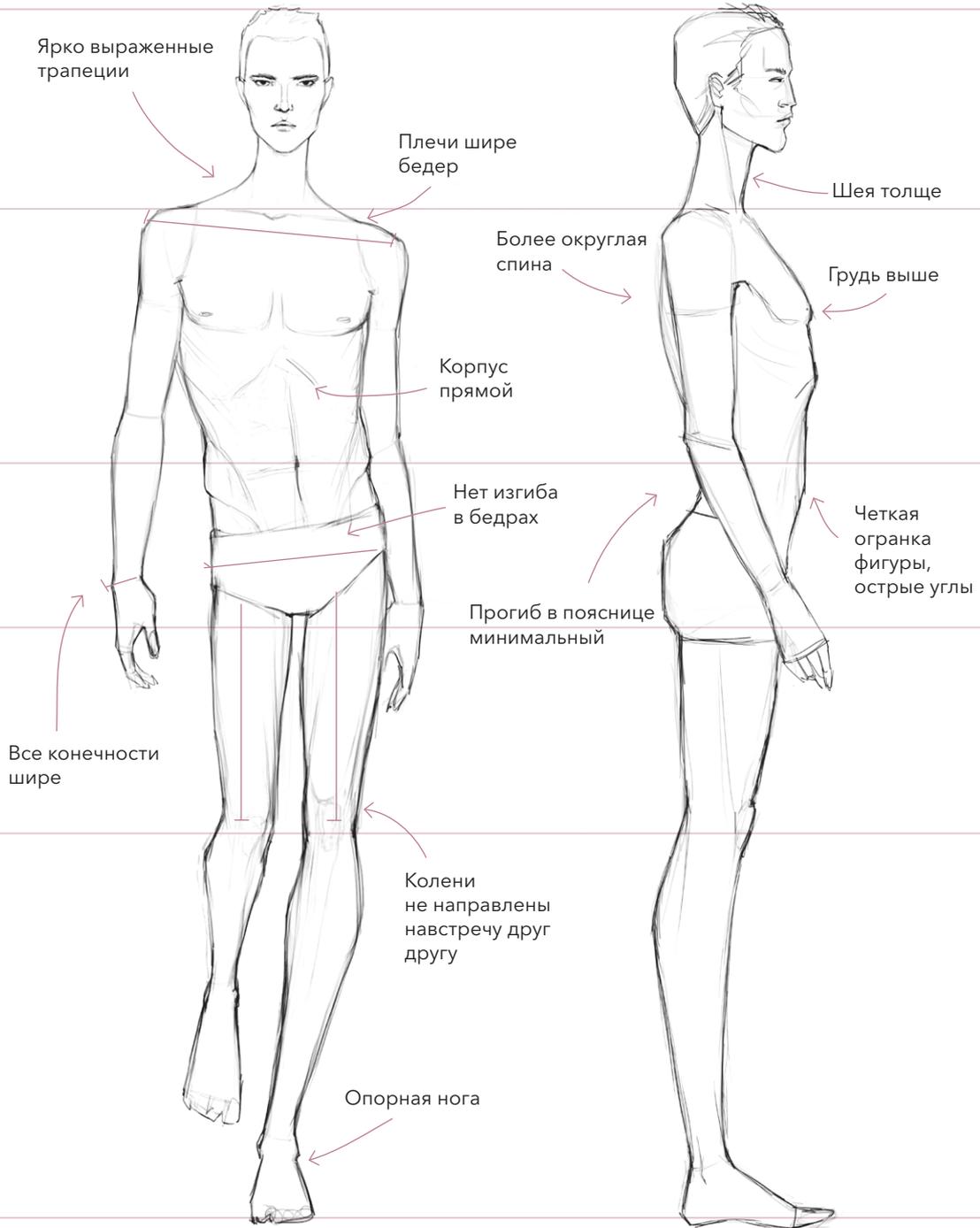
Не уделяйте много внимания прессу. Обычно новички набрасываются первым делом на него, вырисовывая четкие квадратики, которые перетягивают на себя внимание.

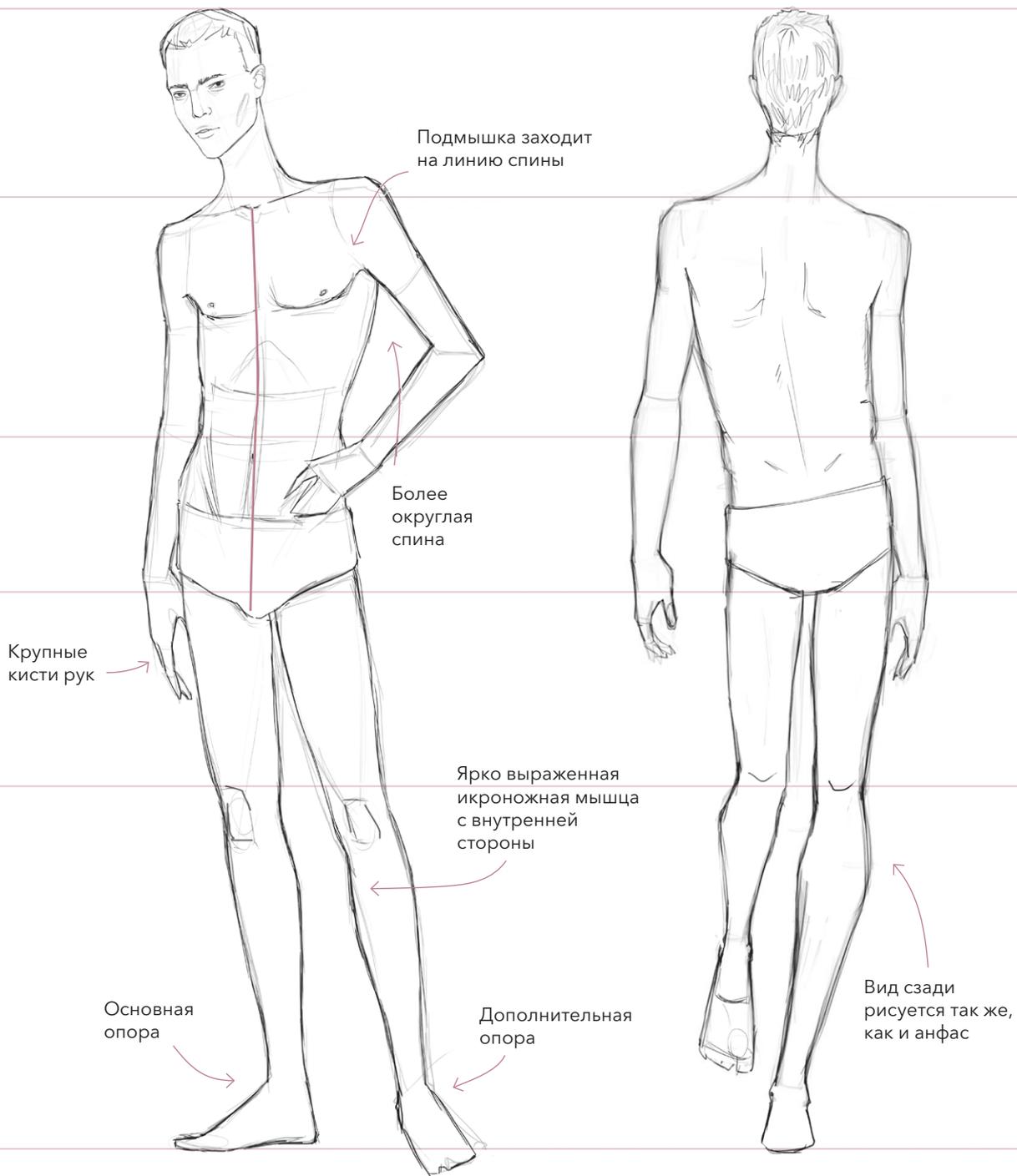


7. Чтобы наметить оси для черт лица, снова разделите голову на три части. После этого немного опустите линию бровей, а глаза поставьте максимально близко к бровям. Нос рисуйте четкими линиями. Подбородок можете немного продлить вниз.



НА ЧТО НУЖНО ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ



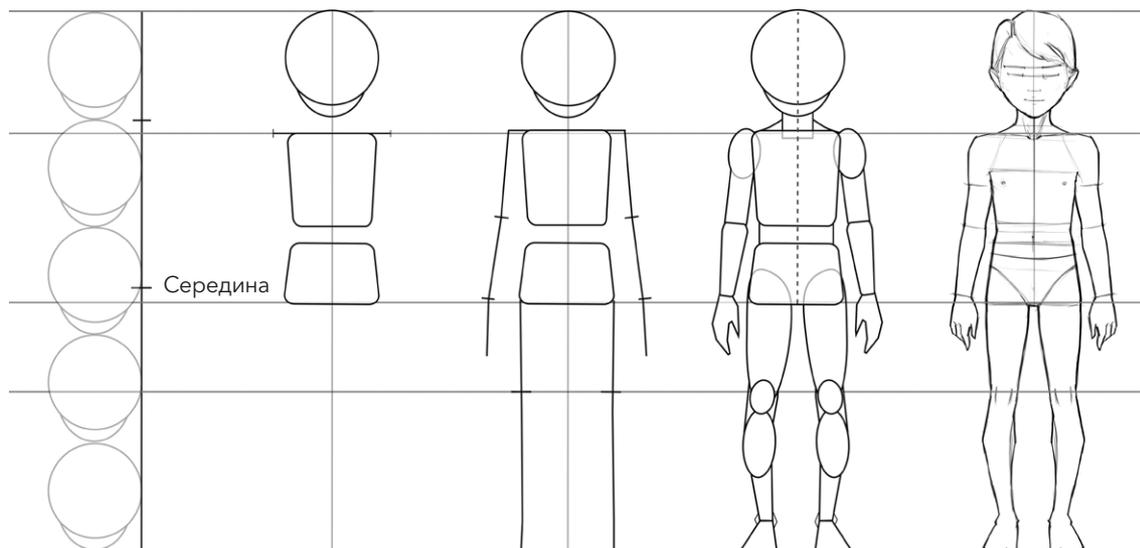


ДЕТСКАЯ ФИГУРА

Пропорции человека меняются с возрастом. Так, у младенца очень большая голова, а туловище длиннее ног. Но чем старше ребенок, тем меньше голова относительно тела и тем длиннее ноги.

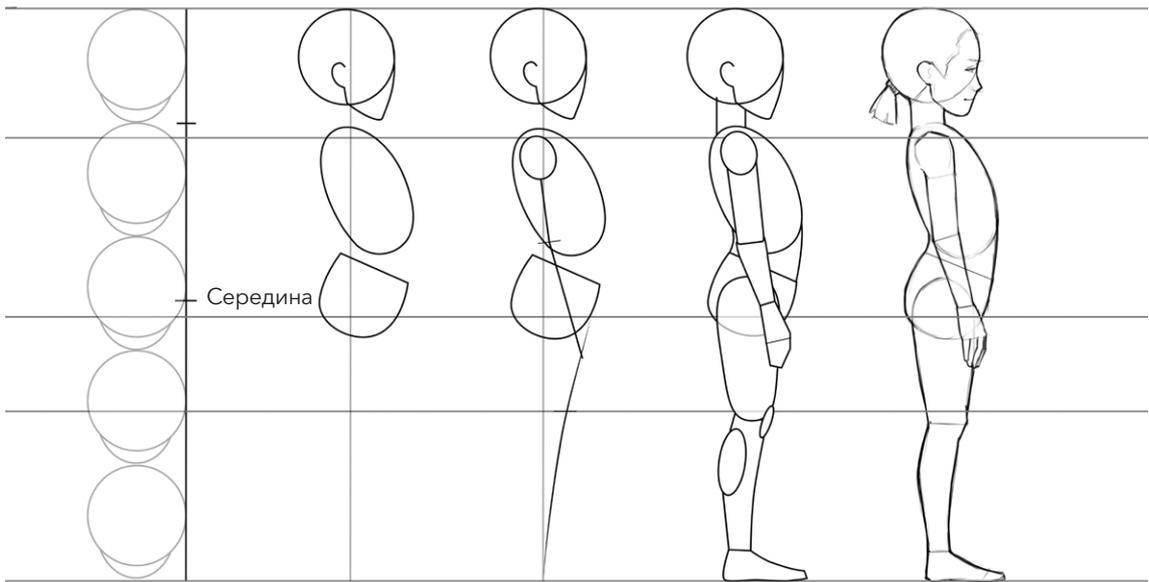
Длинные ноги, большие губы и макияж для фигуры ребенка неуместны. Изображение должно быть реалистичным и упрощенным. Вдохновение можно почерпнуть в мультфильмах и аниме.

Рисуем фигуру ребенка 8–10 лет

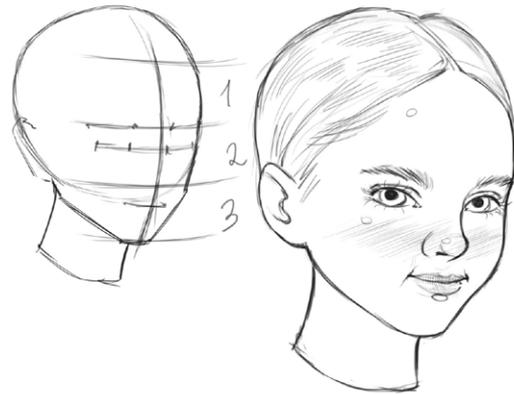
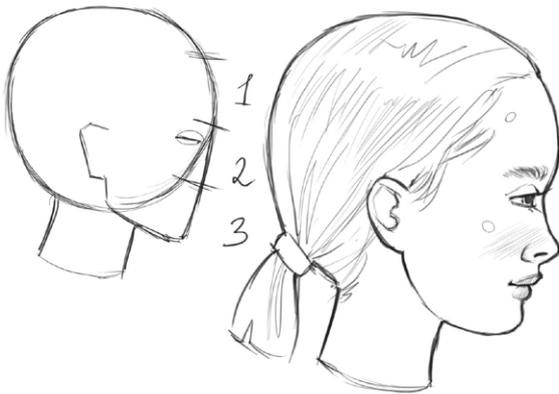
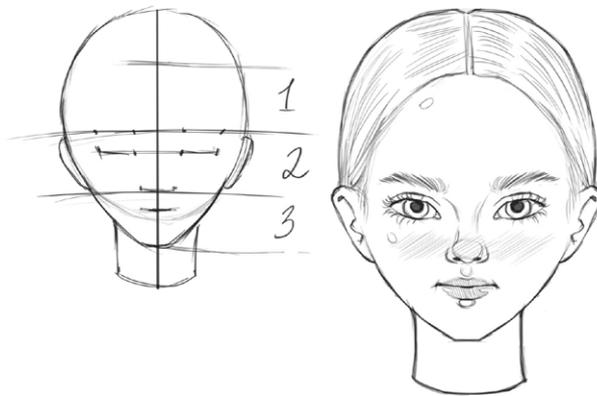


1. Начнем с основной оси. Разделите ее на пять частей, верхняя – голова. Ноги начинаются от середины роста или немного ниже, грудная клетка и таз одинаковой ширины. Локти на уровне талии,

руки достигают середины бедра. Строение ног и рук такое же, как у взрослых, но контуры более гладкие, а мышцы менее выражены.



2. Чтобы изобразить ребенка в профиль, нарисуйте два овала, наклоненных в противоположные стороны. Таз скругленный, талии нет.

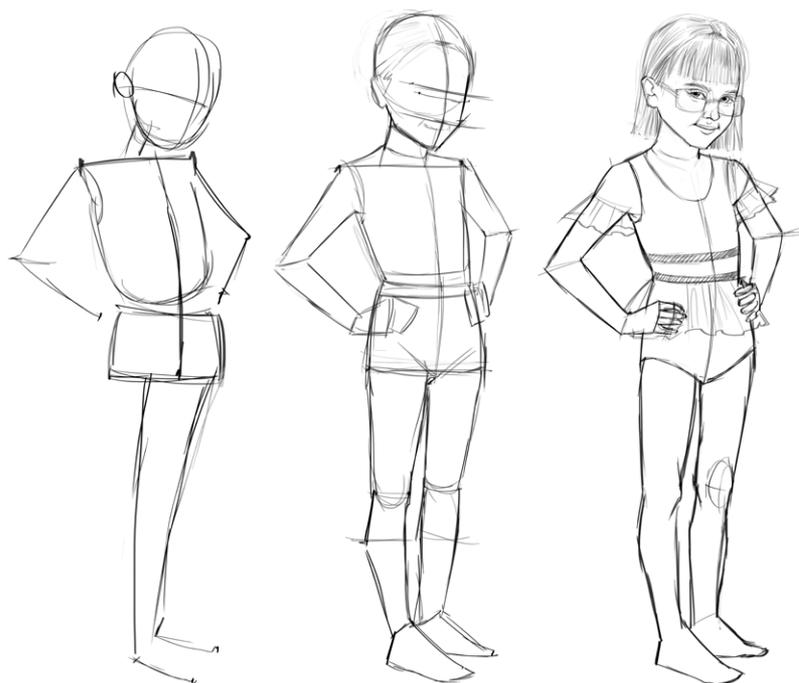
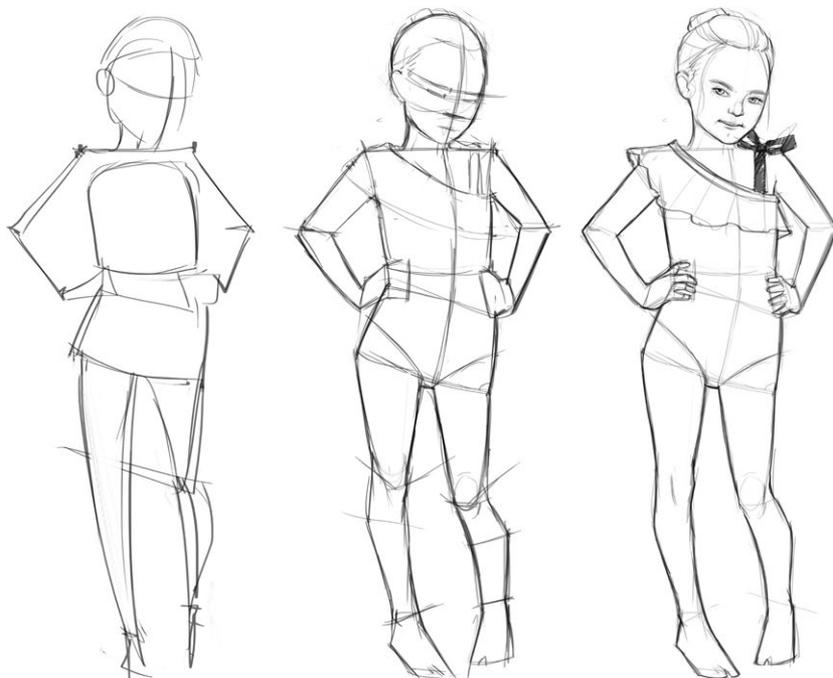


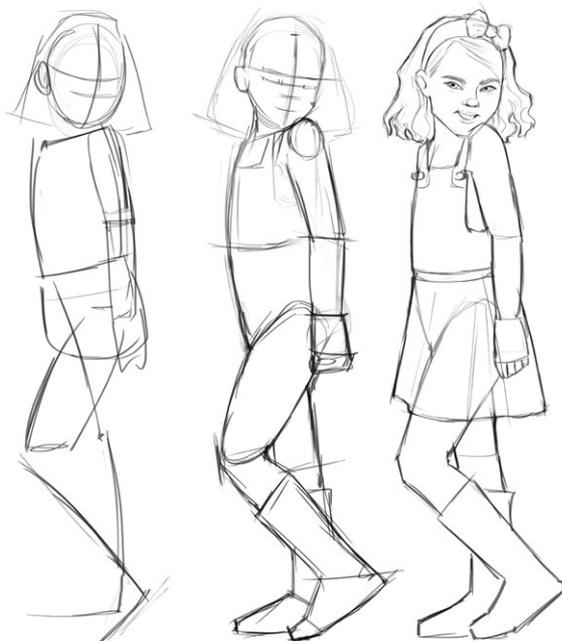
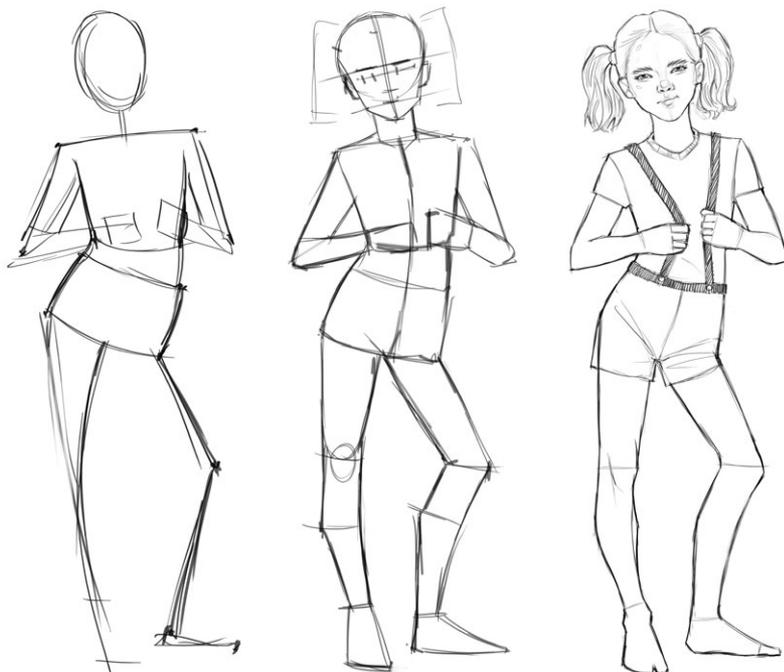
3. У младенца гладкое, круглое и широкое лицо. Череп еще не полностью развит, лицо занимает всего половину головы. Брови расположены посередине головы, на полпути от них к подбородку – основание носа. Поделите

верхнюю половину головы пополам и получите линию роста волос. У вас есть три равные части: лоб, нос и подбородок. Если лицо вам не дается, отложите это упражнение и оставьте голову без черт.

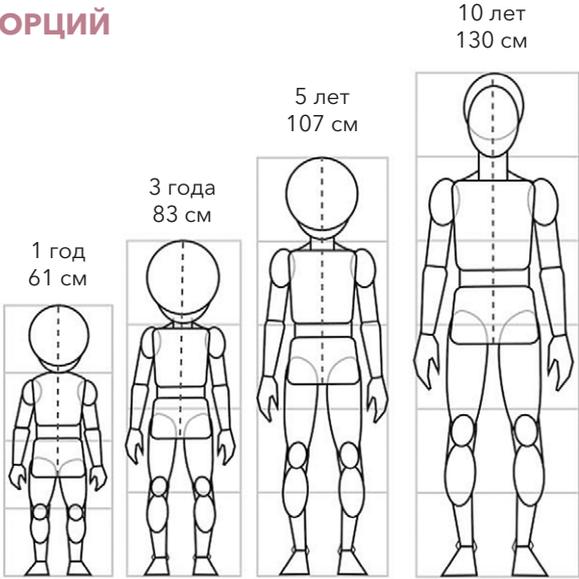
Сначала нарисуйте приблизительный силуэт, а потом добавляйте детали.

ЭСКИЗЫ ДЛЯ СРИСОВЫВАНИЯ

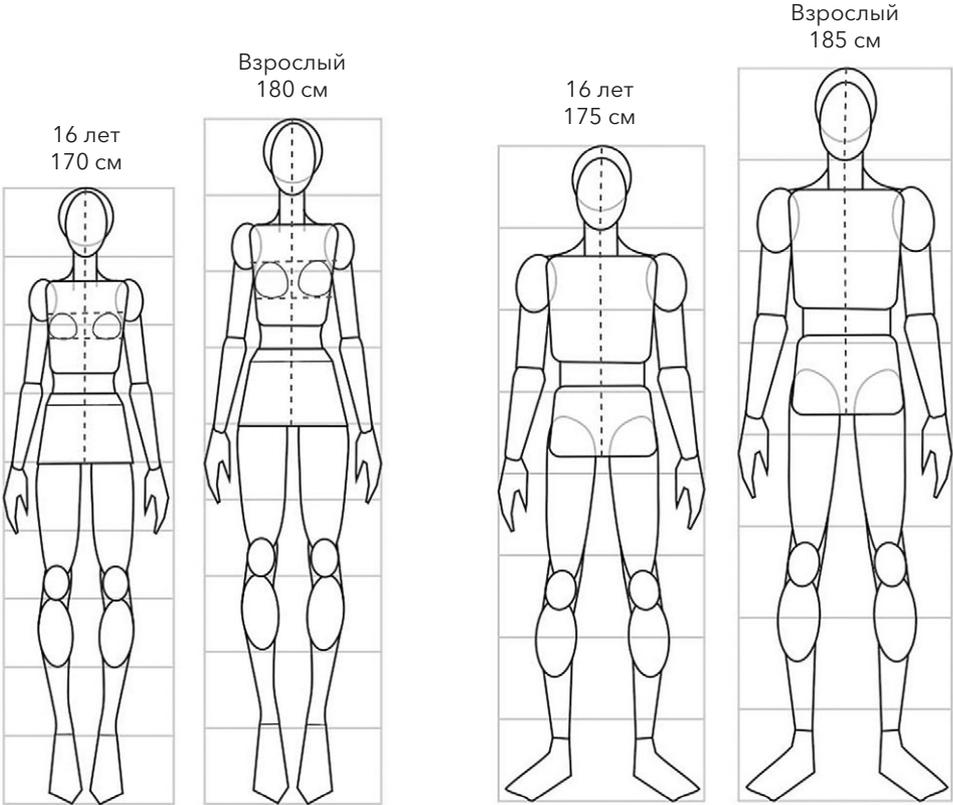




СРАВНЕНИЕ ПРОПОРЦИЙ



ДЕТИ



ЖЕНЩИНЫ

МУЖЧИНЫ

Рисуем детей в цвете



1. Изобразите простую позу анфас. Не забудьте стереть карандаш перед тем, как раскрашивать скетч.

2. Сначала телесным цветом (E11) нарисуйте тени. Добавьте падающие тени на шее и на ногах (от платья).

3. Раскрасьте кожу E00. Щеки можно нарисовать телесным розовым (R20 или R32). Для платья используйте любой цвет (у меня V22 и V25 для теней). Проводите штрихи по всей длине платья, чтобы оно смотрелось цельным. Одного слоя достаточно.

4. Углубите тени по краям тем же цветом. Старайтесь делать плавные переходы от краев к середине всех деталей платья. Проработайте лицо – нарисуйте глаза и губы (любым естественным розовым оттенком, маркером или карандашом). Если подходящего цвета нет, смешайте телесный с красным или розовым. Белой ручкой обозначьте блики на щеках и на носу.

5. Раскрасьте волосы, оставляя блики. Падающие тени на платье всегда темнее, возьмите темно-фиолетовый карандаш или маркер.

E00

E11

R32

B99

B05

E39

N5



1. Нарисуйте простой силуэт, точность анатомии здесь не важна.

2. Ноги и руки почти прямые, торс не сгибается и плавно переходит в ноги.

3. Чтобы не потерять важные линии, начинайте с теней на лице (E11). Для костюма возьмите B05, сначала нарисуйте складки, а потом весь комплект.

4. Затените края каждой формы: рук, ног и торса. Для самых темных мест используйте маркер B99; для круглой тени на лице – маркер E11 или E00.

5. Для панамки я взяла N5, но можно использовать любой цвет.

6. Обозначьте тень на шее. При необходимости добавьте розовый цвет на щеки маркером или карандашом. Узоры на костюме нарисуйте маркером N5. Обратите внимание, как узор деформируется в складках и по краям.

7. Закончите лицо и нарисуйте волосы. Мальчик готов!

E11

Это более сложная иллюстрация с прозрачной тканью.
На с. 175-177 такой метод рисования описан подробнее.

E13

W3

W5

N3

N5



1. Эта поза не вызовет затруднений, если вы уже рисовали идущую модель. Для контраста с белой прозрачной тканью тон кожи будем делать темнее. Подготовьте маркеры E11 и E13.

2. Маркером E11 нарисуйте тени. Части фигуры, скрытые тканью – на ногах и плечах, – оставьте белыми.

3. Чтобы подчеркнуть белизну ткани, а светло-серый тон складок платья не казался грязным, необходим контраст с кожей – она должна быть темнее. Для заливки кожи используйте маркер E11, а для фигуры под тканью – более светлый цвет.

4. Добавьте фон маркером N5. Это второстепенная часть рисунка, ей много внимания не требуется. Нанесите один слой.

5. Прорисуйте лицо – не забудьте про блики. Маркером N3 обозначьте тени на банте.

6. Осторожно рисуйте тени на платье, они не должны быть темными. Юбка двухслойная, нижний слой светлее. Белой ручкой добавьте прозрачность по краям, заходя на фон.

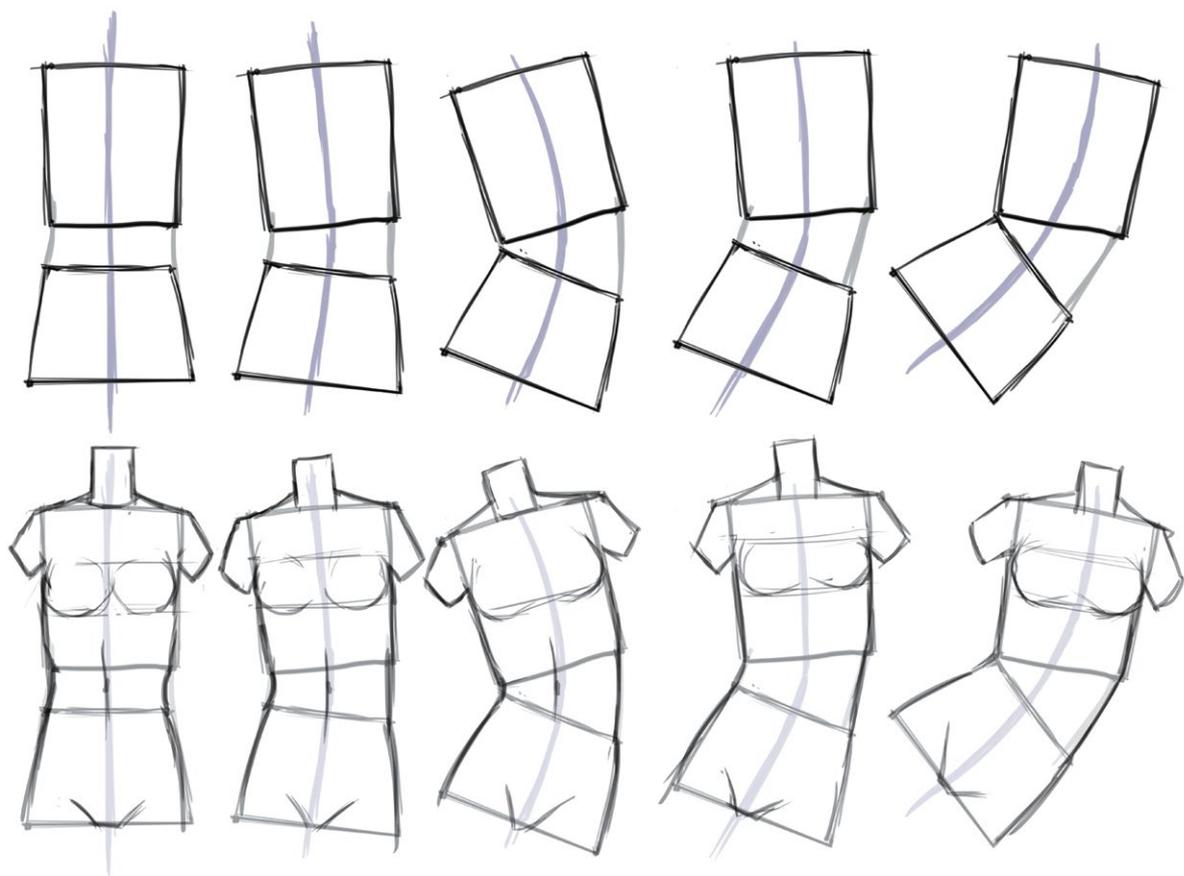
ЧАСТИ ТЕЛА

Ранее мы разобрали принципы построения человеческой фигуры, при желании ими можно ограничиться. Эта глава для тех, кому хочется добавки.

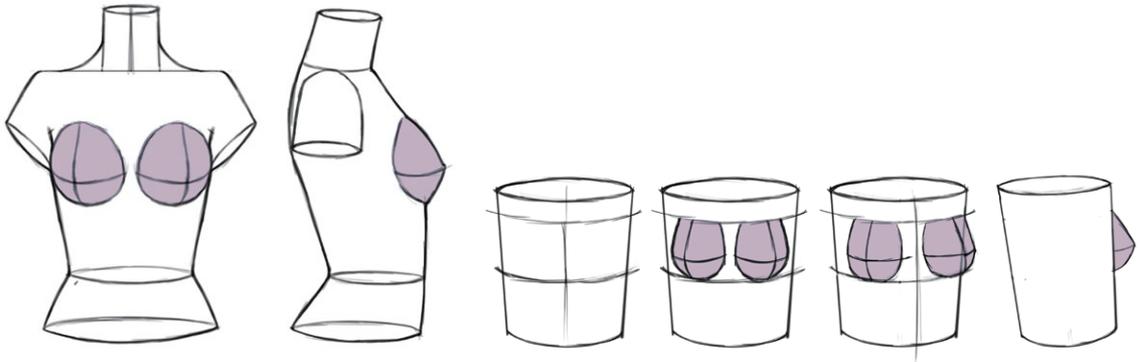
Однако не стремитесь к совершенству, помните, что количество перерастает в качество. Рисуйте как можно больше, чтобы увереннее себя чувствовать.

Торс

Можно найти более экспрессивную и динамичную позу, экспериментируя с положениями таза и грудной клетки (для лучшего понимания фигуры целиком). Рисуйте их под разными углами.



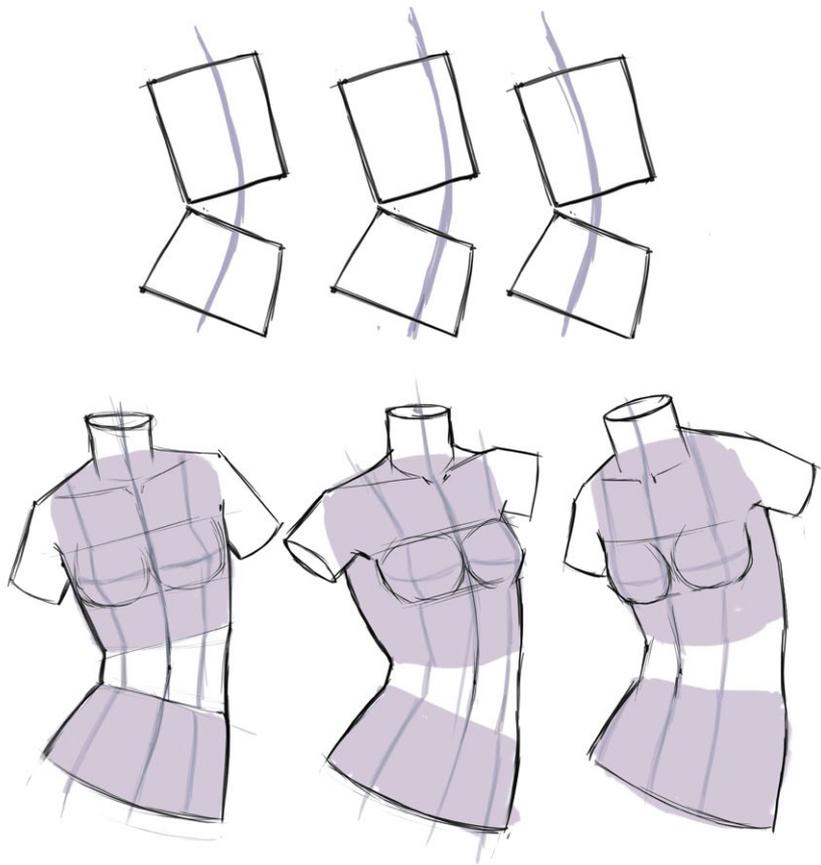
На иллюстрации показан фронтальный ракурс, это легко определить по основной оси, которая делит тело на две равные части.



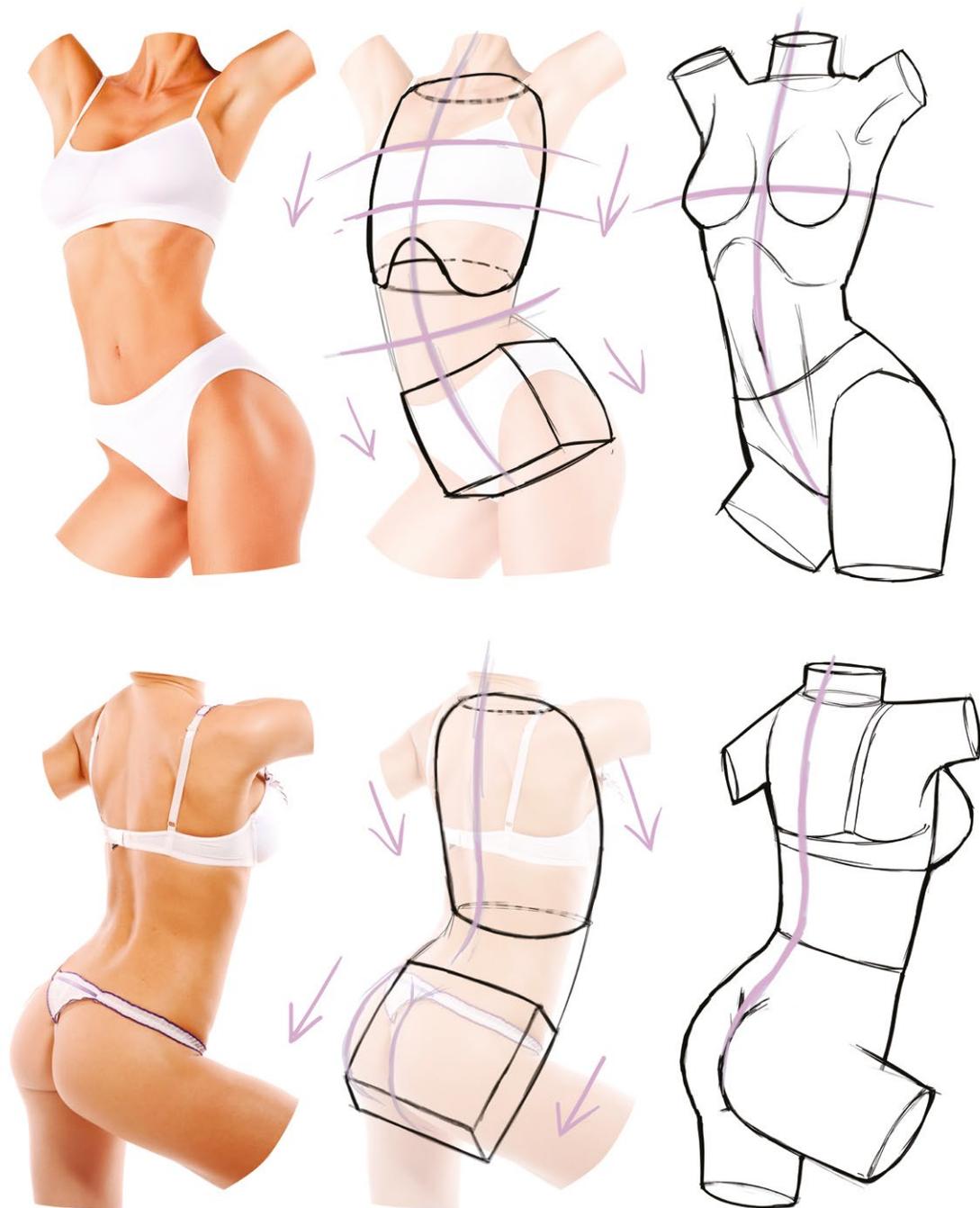
Грудь в разных ракурсах

В одинаковом положении тела будем менять только ось. Когда мы ее сдвигаем, ракурс меняется, половина тела уходит в перспективу. Мы вращаем тело, сохраняя изгиб.

Итак, у вас есть два способа рисовать разные позы: сгибать основную ось и туловище или смещать ось в сторону.



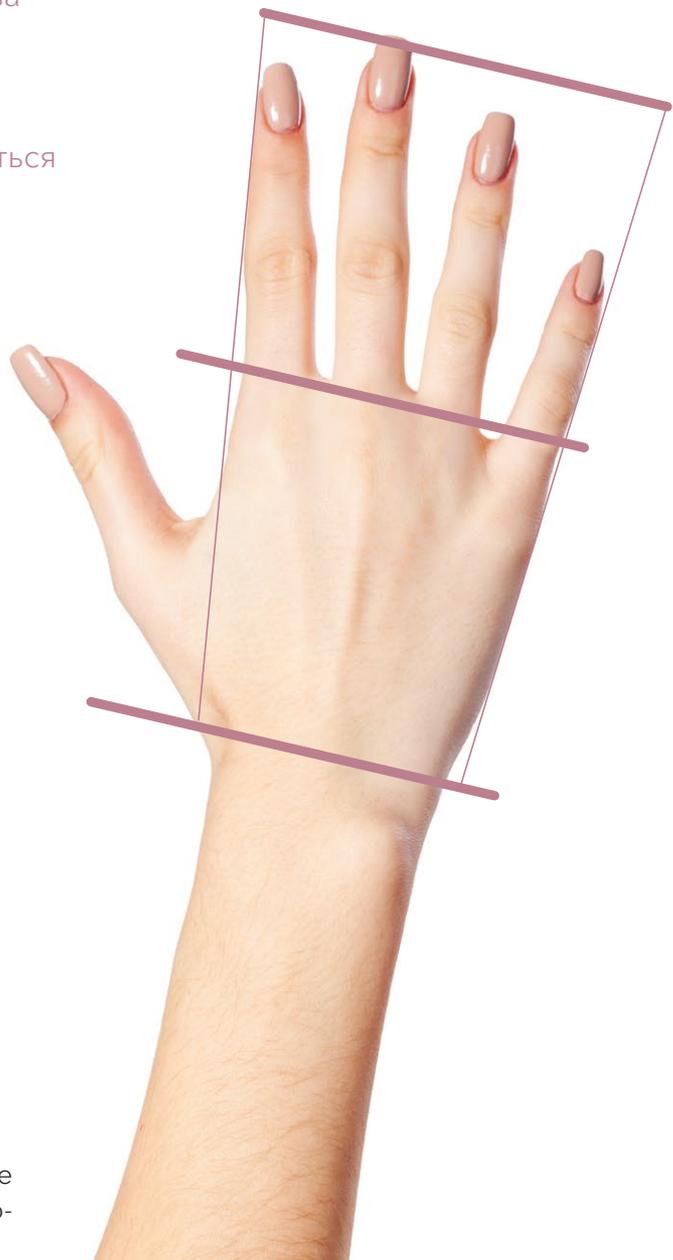
Далее займемся прорисовкой рук и ног.



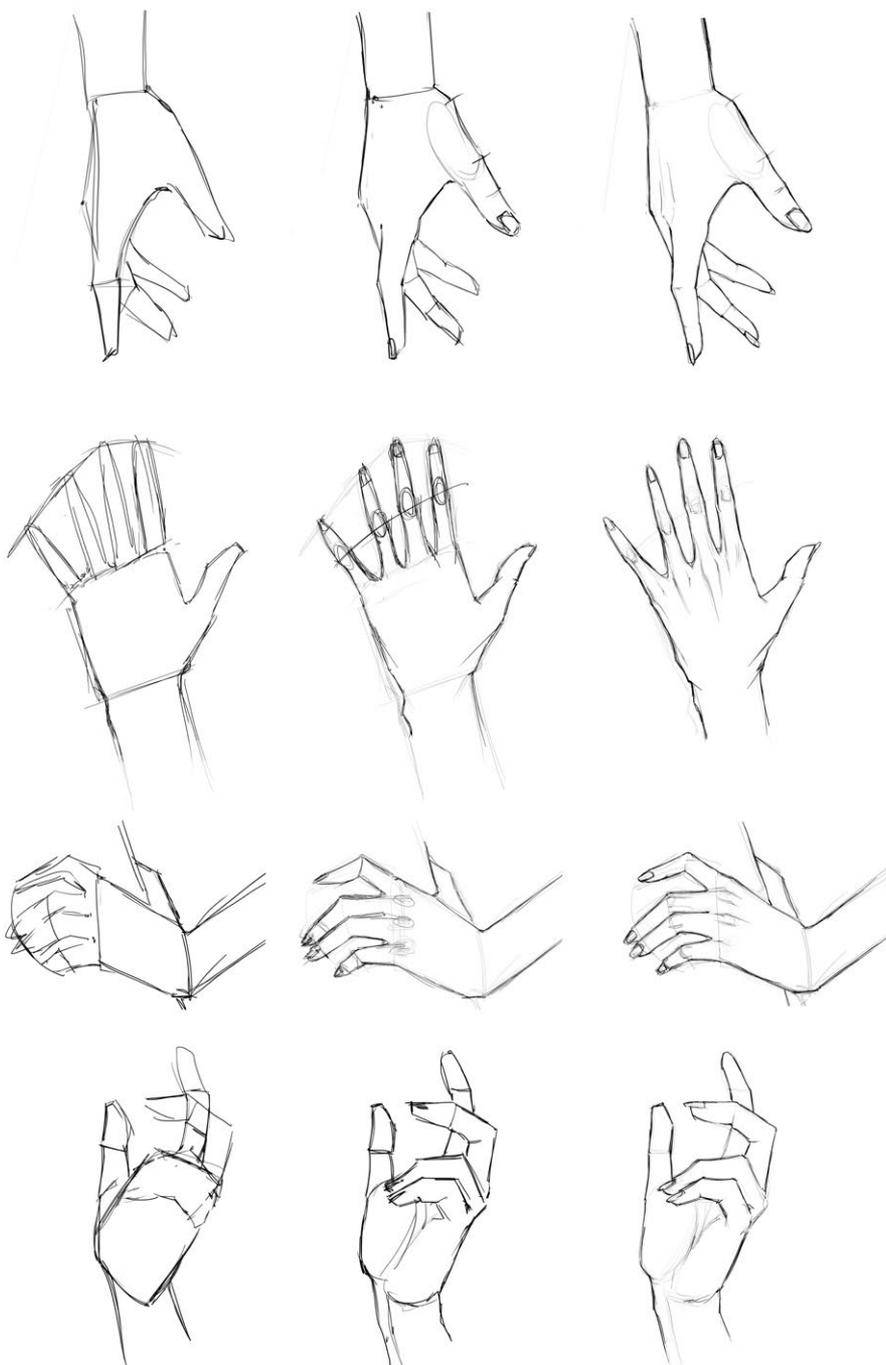
Кисти рук

Кисть руки – сложная структура, состоящая из большого количества костей, мышц и суставов.

Мы не будем углубляться в дебри анатомии – полезнее запомнить несколько положений рук и научиться рисовать их на достойном уровне.



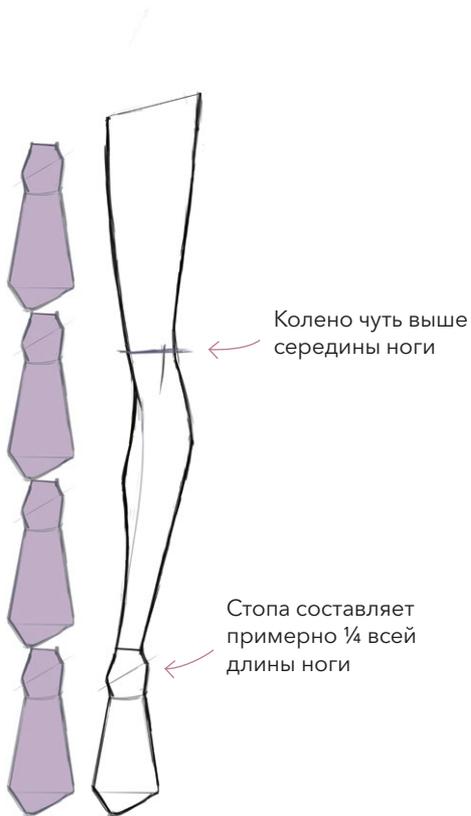
Чтобы нарисовать любое положение руки, для начала нужно разделить ее пополам – на ладонь и пальцы.



При воспроизведении сложных форм всегда важно найти самую крупную ее часть и отталкиваться от нее. В нашем случае это будет ладонь. Пальцы игра-

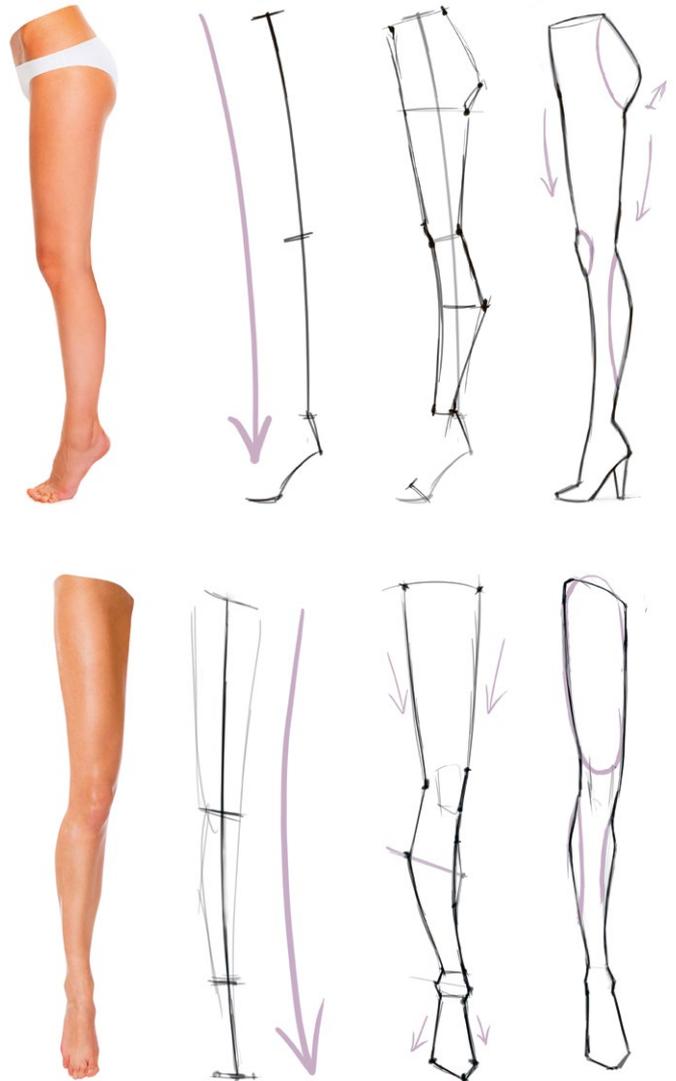
ют второстепенную роль, поэтому насчет них не переживайте. Помните, что простота – залог успеха!

Ноги

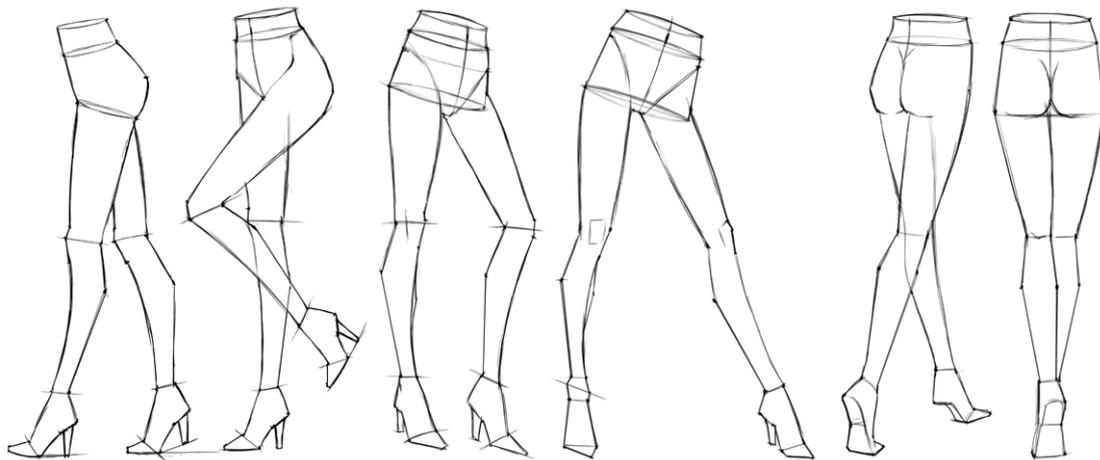


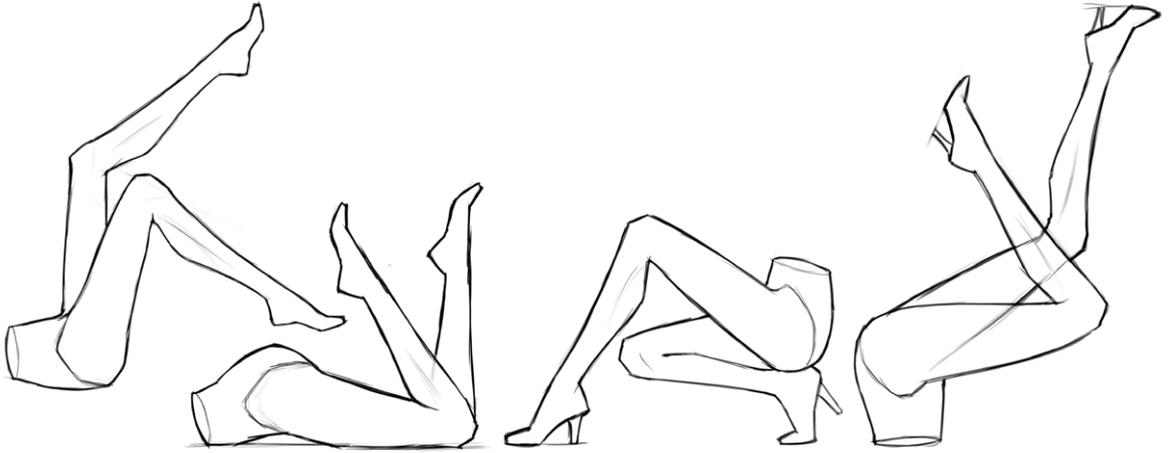
Помните, что нога всегда слегка выгнута. Не обращайтесь внимания на мелкие детали, сосредоточьтесь на общей форме.

На иллюстрации ниже видно упрощение фотографии до рубленых линий.

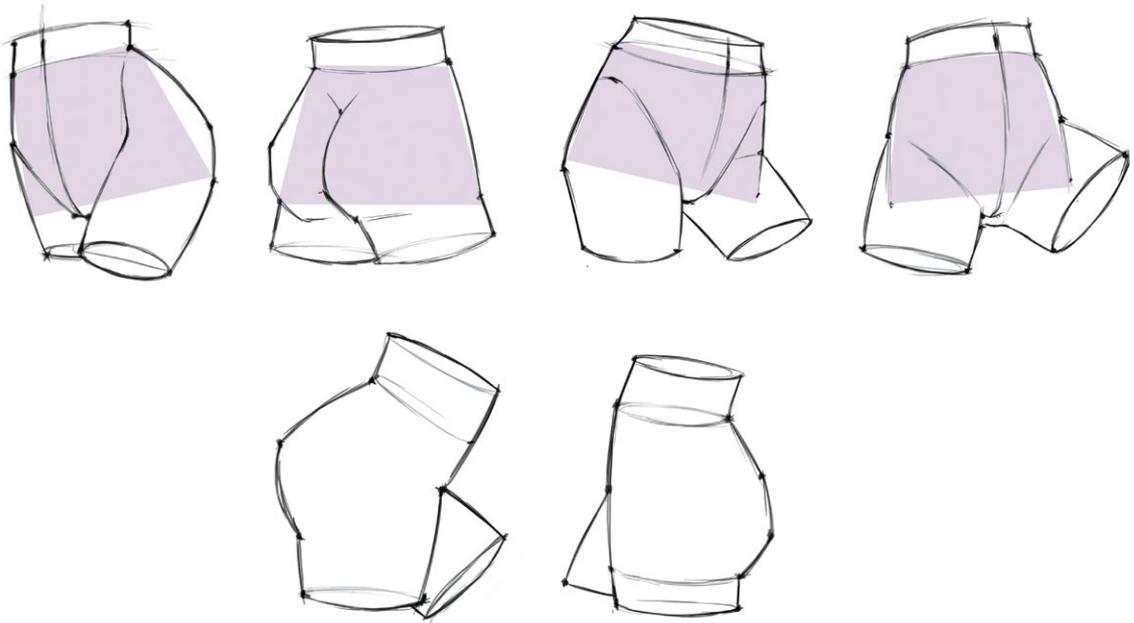


Икра делает ногу изящной – под ее спортивной выпуклостью голеностоп кажется более хрупким.



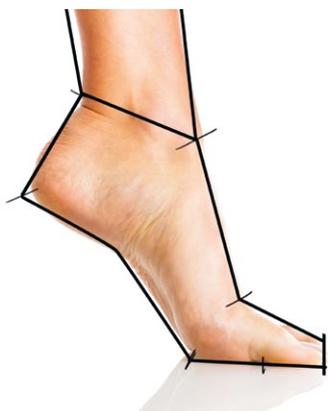


Поворачивайте лист бумаги, когда рисуете ноги, расположенные горизонтально.



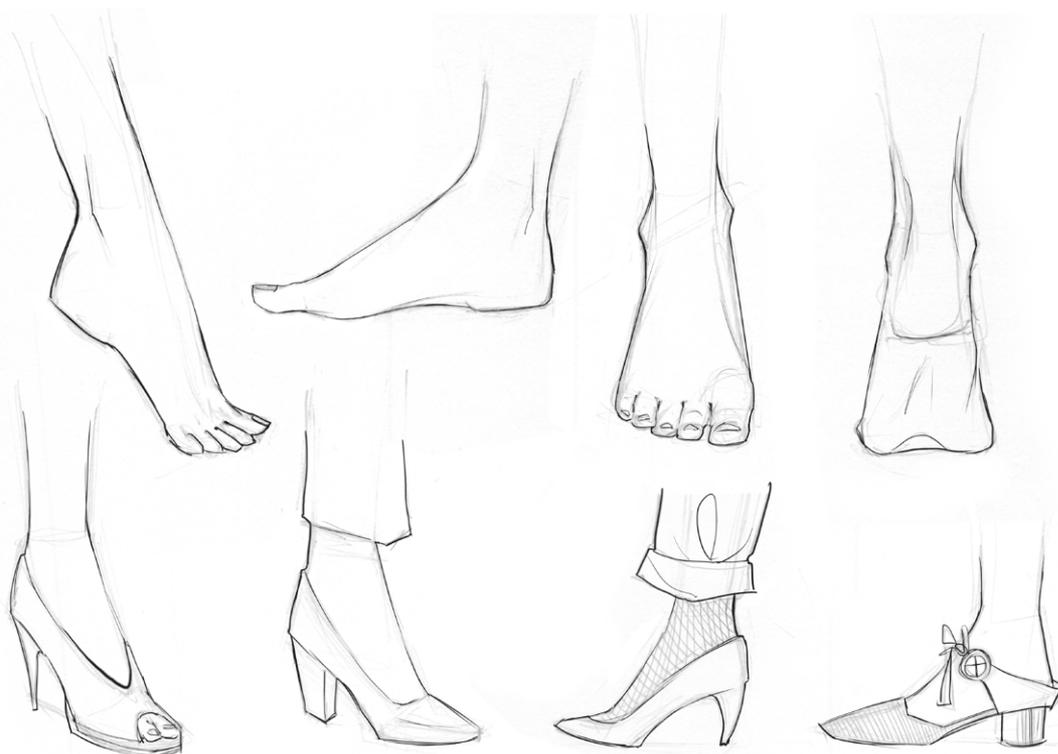
У бедер прочное строение, хотя снаружи этого не видно. Рисуйте их прямыми линиями, помня о строении таза.

Стопы



Построение любого объекта начинается с четких геометрических форм. Стопа делится на три сегмента: пятка, свод стопы и пальцы.

Вам будет проще, если вы начнете рисовать от щиколотки и первым делом наметите пятку. Нога в обуви на каблуке рисуется по такому же принципу.





Каблук изображается под небольшим наклоном. Следите, чтобы каблук и опорная часть стопы встали на одну прямую (то есть на пол).

Всегда начинайте с опорных точек и прямых граней. Вам не обязательно вникать в анатомию стопы – больше внимания уделите обуви.



БЫСТРЫЕ НАБРОСКИ

Делать быстрые наброски – очень полезная практика. Во-первых, вы будете лучше понимать композицию. Во-вторых, сразу научиться рисовать «из головы» невозможно, изображение не будет выглядеть живо и натурально. Поэтому вы будете постоянно подсматривать, как тот или иной фасон сидит на фигуре, как драпируются разные ткани. Только пройдя длинный путь и создав огромное количество эскизов, вы научитесь обходиться без подсказок.



Референс, то есть картинка-образец, служит исключительно для переработки, а не для полного копирования. Ваша задача – создать собственную иллюстрацию. Убирайте все детали, которые вам не нравятся, и упрощайте все, что выглядит слишком сложным и запутанным.

Я поменяла поворот головы, так как он слишком сложный, и добавила прогиб в поясице.



На фотографии модель сильно заваливается вбок и ракурс головы опять слишком сложный. Кроме того, левая рука закрывает часть платья, что ничем не оправдано. Все это я убрала.



Иногда позы можно утрировать, то есть усиливать основную идею композиции. Я сильнее вытянула модель в диагональ (отставила ее ногу дальше) и снова изменила поворот головы.



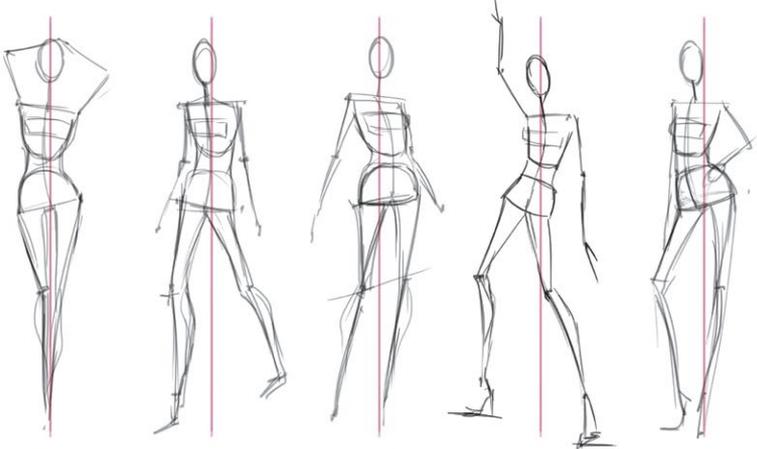
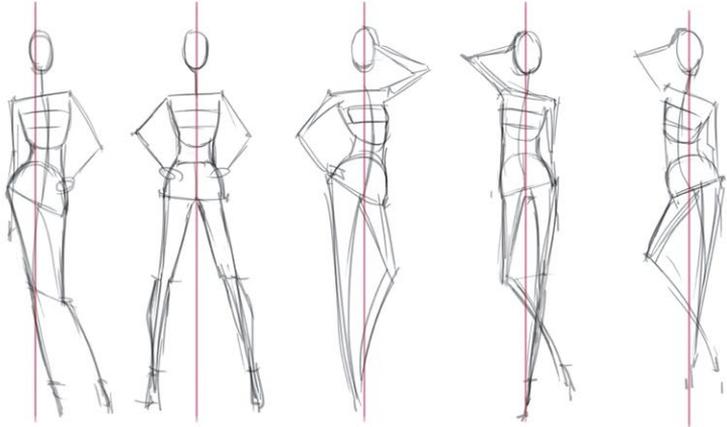
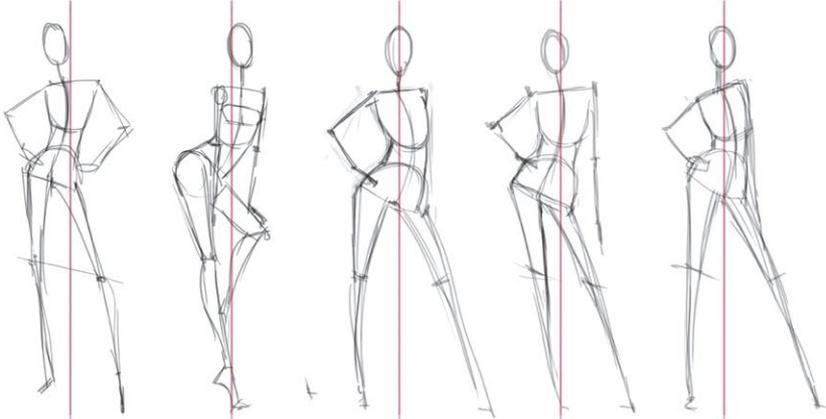
Когда модель перекрещивает руки или ноги, внимание зрителя сразу устремляется к этому пересечению. Поэтому я решила не убирать акцент, а усилить его за счет утрированной прямизны корпуса.

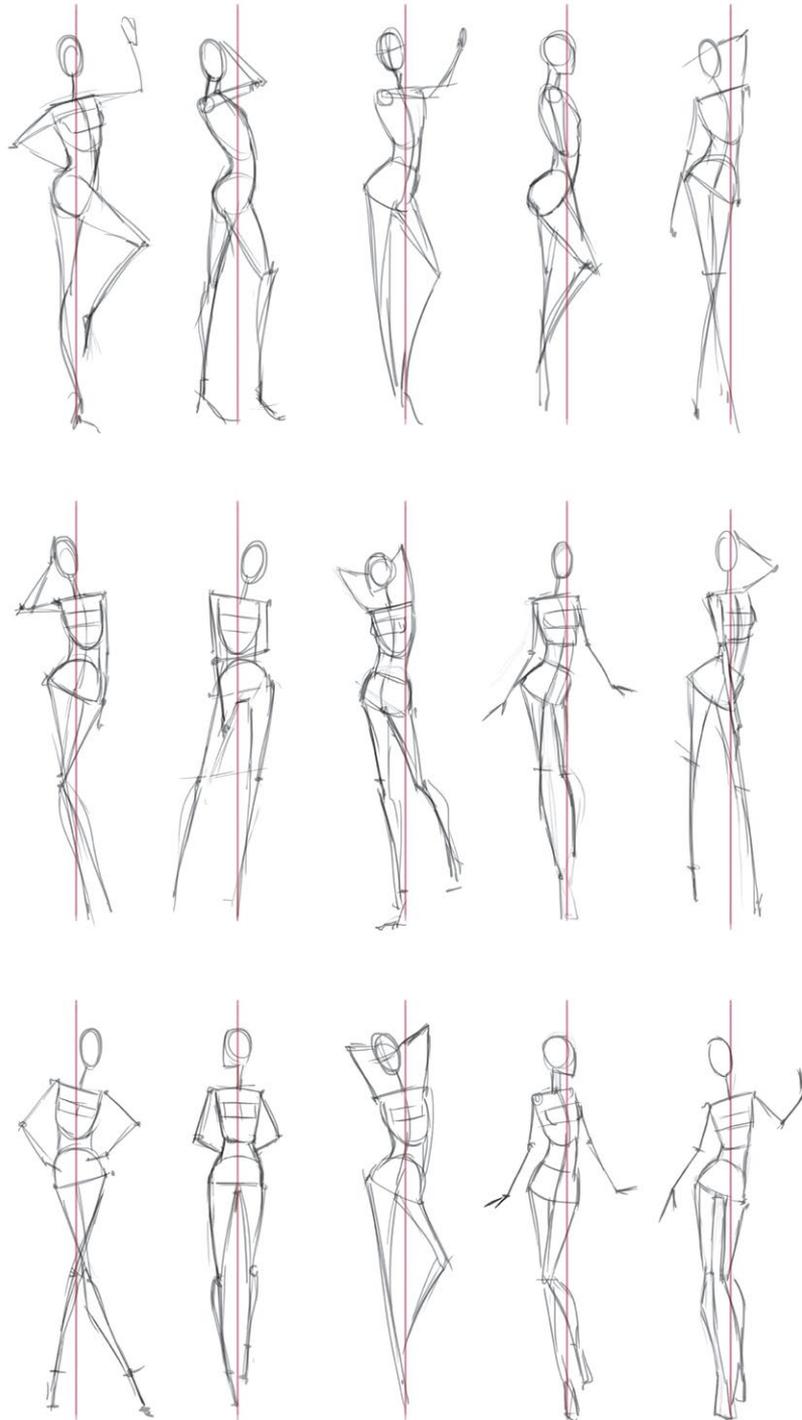
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

- Всегда упрощайте посадку головы, если вы неуверенно владеете ракурсами.
- Утрируйте идеи, которые вам нравятся.
- Убирайте все лишнее и сложное.
- Не закливайтесь на неважных деталях (лишние крупные складки, сложные ракурсы и т. д.).
- Делайте много набросков, простых и быстрых. Так вы скорее поймете правила композиции.
- Рисуйте объемную одежду, не делайте полного построения фигуры, достаточно одной чертой показать бедра, талию и колени – то есть создать себе ориентиры.



ОБЩАЯ СХЕМА РИСОВАНИЯ ПОЗ





Чаще смотрите на профессиональные
фэшн-съемки, и тогда у вас разовьется чутье.
Вы будете понимать, что хорошо смотрится,
а что не очень.





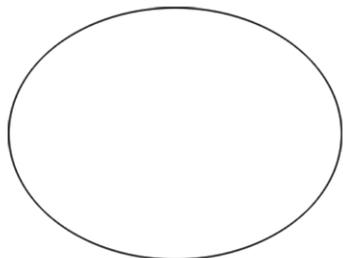
ГОЛОВА

Некоторые дизайнеры и иллюстраторы обходятся без прорисовки головы – одна ресница, губы или очки... То есть лишь обозначают лицо. Но если вам хочется добавить к образу макияж или просто нравится рисовать портреты, эта глава для вас.

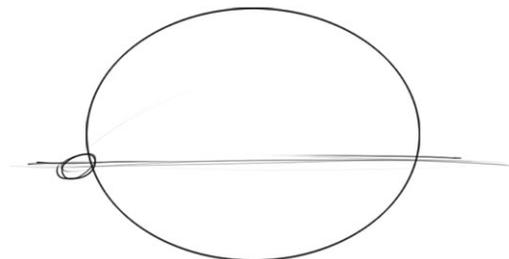


Прежде чем мы научимся строить голову полностью, давайте посмотрим, как рисуются черты лица по отдельности.

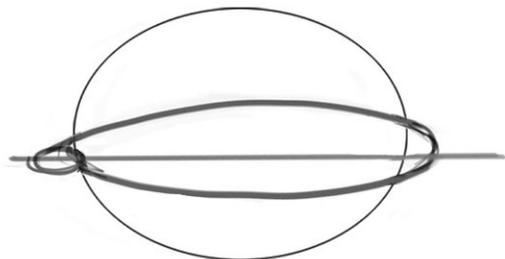
Рисуем глаза



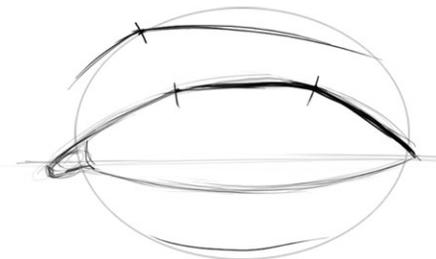
1. Наметьте овал.



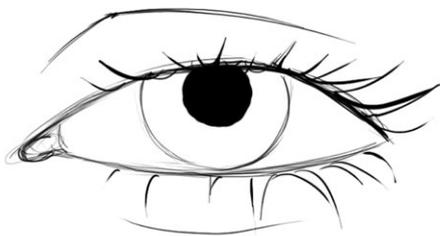
2. Разделите его на две части, снизу оставьте меньшую. Добавьте слезный проток.



3. Нарисуйте разрез глаза: верхнее веко более круглое, нижнее – более прямое.



4. Протрите набросок клячкой и задайте изгибы.

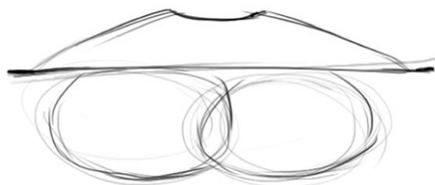


5. Зрачок должен быть достаточно крупным – чтобы его частично накрывало верхнее веко. Ресницы – это самое сложное. Чтобы они выглядели естественно, придется попрактиковаться.

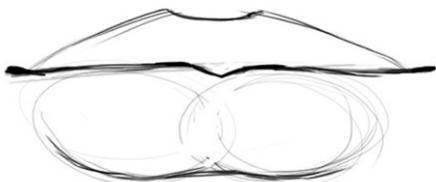
Рисуем губы и нос



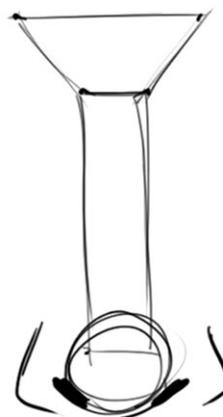
1. Начните с наброска – верхняя губа должна быть тоньше нижней.



2. Уточните форму губ. Нижняя формируется из двух овалов, заходящих друг на друга.

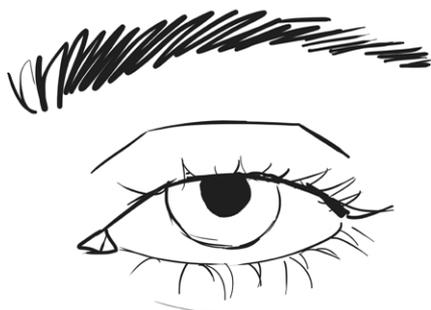
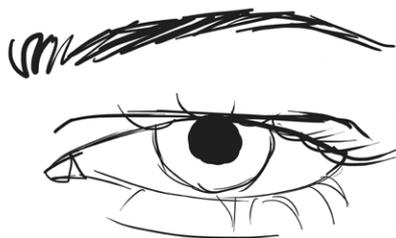
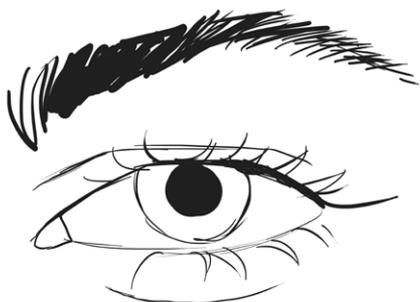
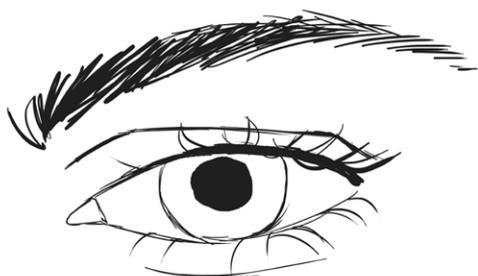


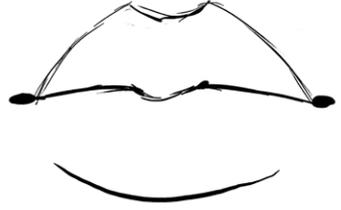
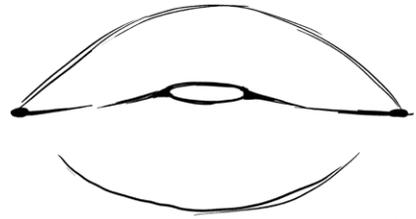
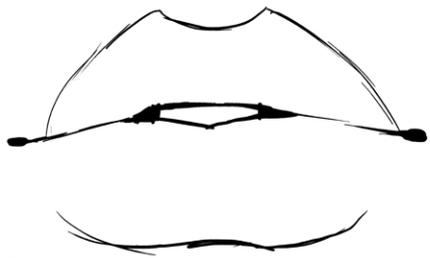
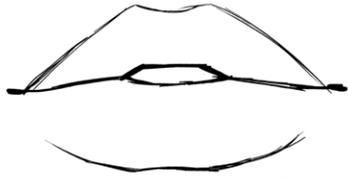
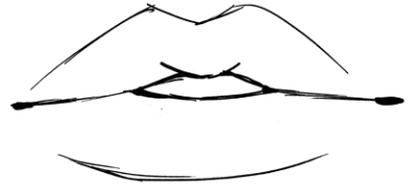
3. Обведите нижнюю губу плавной линией, не доводя ее до уголков рта. Разрез рта рисуется самой жирной линией.



Главное при рисовании носа – наметить его грани. Нос состоит из переносицы, носовой кости и хряща (кончика носа). Все эти элементы необходимы для изображения светотени. Обратите внимание на крылья носа – они закругляются в самом низу.

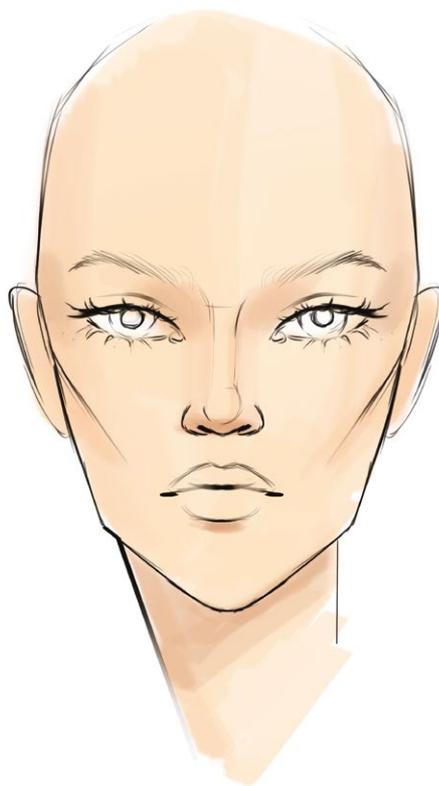
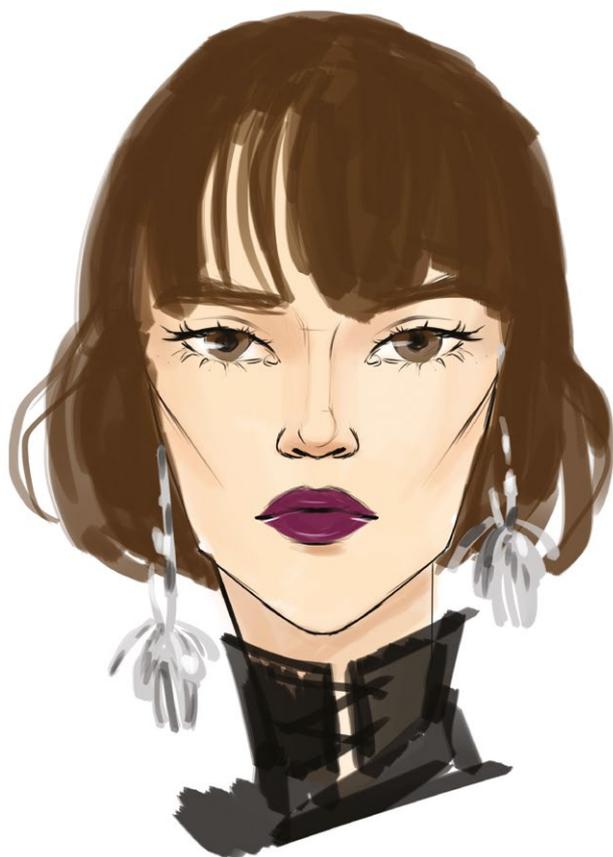
Поэкспериментируйте с разной формой глаз и губ.



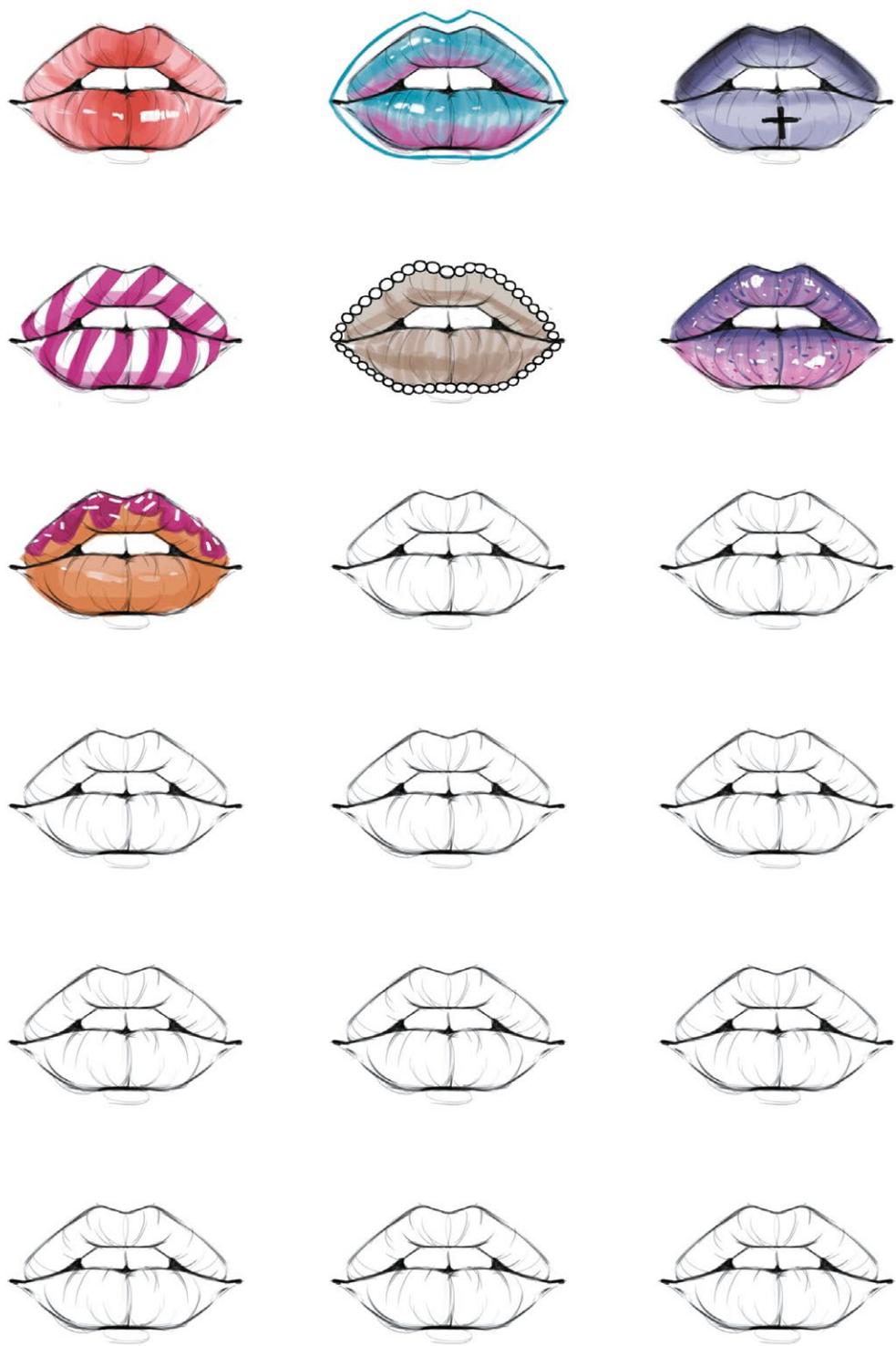


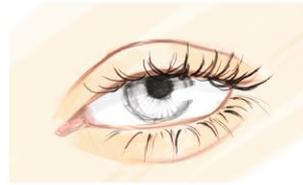
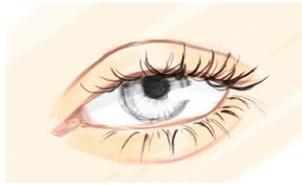
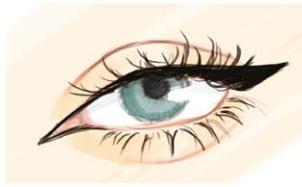
Макияж

Попробуйте раскрасить глаза и губы по-разному – натурально или броско и фантазийно. Лицо – ваш холст.

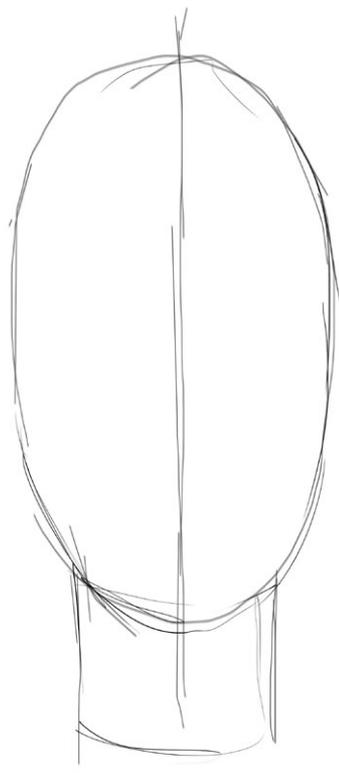








Рисуем лицо

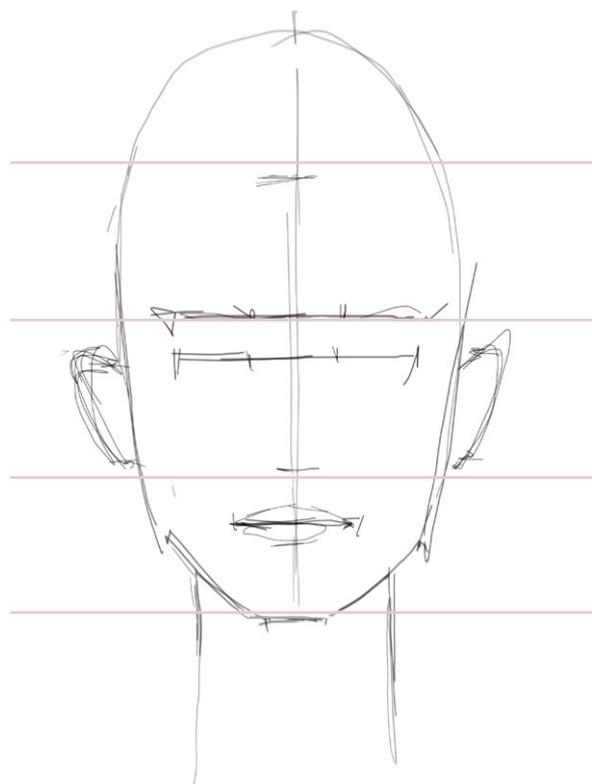


1. Начинаем с наброска. Не делайте его слишком большим – половины формата А4 вполне хватит. Наметьте овал и ось симметрии.

1

2

3



2. Линию роста волос проведите на глаз. Затем разметьте черты лица: расстояние от линии роста волос до подбородка разделите на три одинаковые части. Первая – брови, вторая – нос, третья – подбородок. Очень важно, чтобы все три части были одинаковыми – в этом секрет успеха.

Ось для глаз размещается ниже бровей. Разделите ее на три одинаковые части, чтобы расстояние между глазами было равно ширине глаза.

Рот находится выше середины отрезка между носом и подбородком.



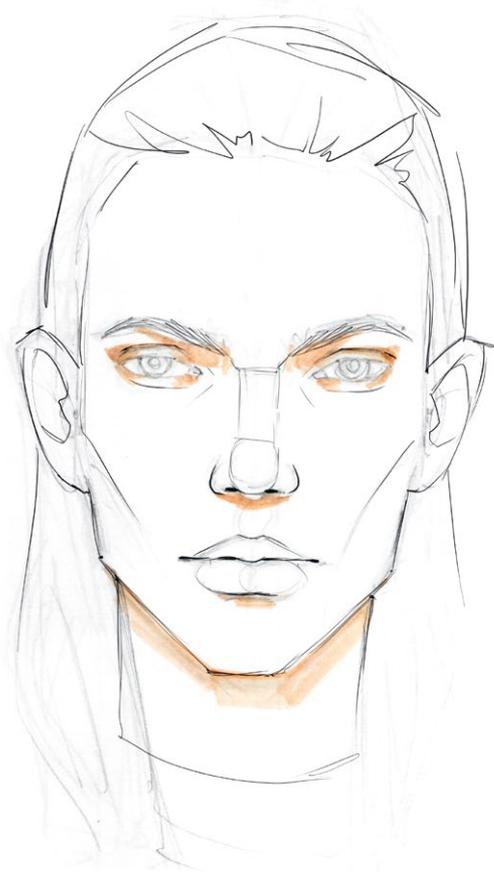
3. Очень важно правильно «подрезать» виски. Если этого не сделать, самой широкой частью будет лоб, а должны быть скулы. Поэтому поставьте точки на скулах и от них проведите линии, очерчивающие виски.

Перед тем как прорисовывать черты лица, я обычно набрасываю их тонкими линиями без нажима, чтобы понять – красиво получается или нет.



4. Нарисуйте черты лица, как мы делали ранее. Секрет симметричных глаз состоит в том, чтобы одновременно рисовать оба глаза, то есть каждую линию проводить сначала на одном, потом сразу на другом. Если постоянно следить за тем, чтобы все точки были на одной параллели и на одинаковом расстоянии от оси, – получится ровно.

Макушка, по сравнению со лбом, имеет более острую форму.



5. Заливку лица можно делать в нескольких стилях, я покажу самую универсальную.

Маркером E11 (темным телесным) закрасьте самые темные места. Их всегда минимум три: глазные впадины, под носом и на шее под подбородком. Участок под нижней губой можно закрашивать только на большом формате и только если губы светлые. Сейчас эта тень не необходима – она подчеркивает контур губы. А красные губы, наоборот, вполне самостоятельны, и тень будет лишней.



6. Остальные тени можно закрасить маркером E00. Будьте осторожны со скулами – новички часто делают их слишком темными. На носу оставьте немного света внизу – это рефлекс, который отделяет кончик носа от падающей тени.

Для губ используйте маркер R02. Верхняя губа всегда будет темнее нижней. Самая темная линия – это разрез рта.

Лицо можно сделать более выразительным, если показать легкие «мешочки» вокруг глаз. Не беспокойтесь, это не сделает вашу модель старше, зато прибавит ей реалистичности.

7. Чтобы оживить глаза, можно добавить легкую тень на глазной белок. Половину белка закрасьте маркером CG1. После этого обозначьте тонким линером ресницы. Карандашом телесного цвета можно показать, где заканчивается верхнее веко.

Чтобы закрасить нижнее веко, макните маркер E00 в черный, это позволит выполнить растушевку. Для радужки выберите любой цвет. А зрачок и ноздри обозначьте черным линером.



Типы лица

Если вы только учитесь дизайну, то наверняка уделяете много внимания правильности пропорций, и это хорошо. Если вы уже не новичок, то вам, скорее всего, хочется разнообразия – можно, например, попробовать рисовать различные типы лица.



НАТУРАЛ

Провинциалка

Этот тип живет в гармонии с природой, ему подходит стиль хиппи. Такое лицо бывает у исторических персонажей, оно выглядит не очень современно.

Дизайнерам необязательно прописывать лица, но не помешает знать о их типах. В конце концов, у каждого бренда есть целевая аудитория. Существуют четыре основных типа и множество подтипов. Угадайте, какая одежда кому подойдет.



РОМАНТИК

Рожденная для любви

Это героини фильмов про любовь. Они эмоциональные, добрые и красивые. Большие глаза чуть что наполняются слезами, а губы всегда готовы к поцелуям.

Умение рисовать разные лица – практический навык. Удачно подобранный тип лица улучшает результат и дополняет дизайнерский замысел.



ДРАМАТИК

Смотри на меня

Этот тип любит внимание, не прочь поскандалить и предпочитает быть лидером. Черты лица обычно острые. Сильная личность, которая знает, чего хочет.



ГАМИН

Вечно юная

По-детски круглое личико с маленьким подбородком, глаза – самая выразительная его часть.

Волосы

Волосы в фэшн-иллюстрации считаются не такой уж важной деталью. Иногда их и вовсе не обязательно рисовать. Тем не менее если вы освоите эту технику, то сможете и изображать волосы детально, и набрасывать их легкими штрихами.

Блики на волосах лежат перпендикулярно направлению их роста, то есть на вертикальной пряди будет горизонтальный блик.

Для начала отработаем технику штриховки. Чтобы линия получалась толстой в начале и тонкой в конце, нужно делать движение «навыхлест», то есть так, чтобы его амплитуда была длиннее, чем сама линия. Маркер при этом держите максимально близко к перу и почти вертикально. Так проще контролировать инструмент.



Когда начнет получаться, постарайтесь делать линии немного разными – какие-то толще, какие-то тоньше.

Теперь нарисуем массу волос. Хитрость в следующем: подрисовывая к одной пряди другую, меняйте положение блика, так вы визуально отделите их друг от друга. Когда немного освоитесь, начните варьировать направление самих прядей. Чтобы делать это аккуратно, меняйте положение руки, вращая локоть. Так вы получите натуральную текстуру волос или меха.

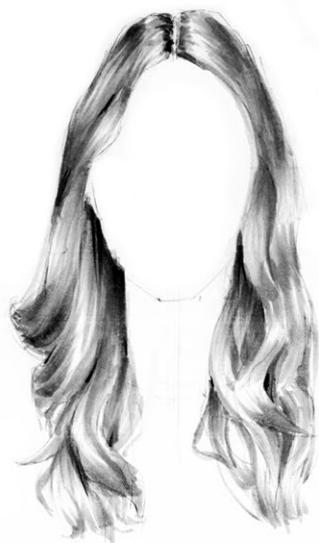


Кудри изображать сложнее – их нужно закручивать. Главная ошибка при рисовании кудрей – это когда линии, направленные навстречу друг другу, пересекаются. Держите дистанцию с помощью бликов, и тогда этого не случится.



Прическу лучше начинать рисовать с глубоких теней – они формируют пряди, и от них легче отталкиваться. Воспользуйтесь маркером CG5. Затем

возьмите оттенок CG3 или CG2 и уточните блики. В конце можно добавить несколько выбившихся из прически волосков.



ТЕОРИЯ ЦВЕТА

ЦВЕТОВОЙ КРУГ ИТТЕНА

Очень важно понимать, как цвета взаимодействуют друг с другом. Без знания теории цвета модные дизайнеры и иллюстраторы испытывают много трудностей. Изучите ее, и она не раз пригодится в жизни.

Вероятно, вы слышали про цветовой круг. Я объясню, как им пользоваться, на примере картинок, которые нравятся и понятны всем.



Красиво, правда? На основе этих цветовых сочетаний можно придумать костюм или рисунок для ткани. Эти оттенки кажутся привлекательными, потому что они есть в природе. Много подобных

комбинаций можно найти в Pinterest, а на официальном сайте Pantone советуем посмотреть цвета года (палитра составляется ежегодно).

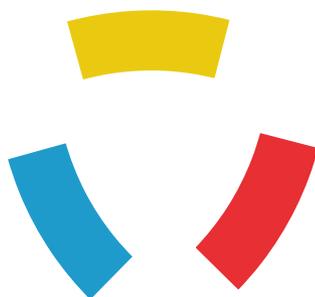


Цветовой круг Иттена

Цветовой круг Иттена объясняет взаимодействие цветов. Это пересечение искусства и науки (потому что цвет – это физическое явление).

На круге представлены не все оттенки (в системе Pantone, например, их 2100),

но любой цвет получается смешиванием в разных пропорциях трех основных: синего, желтого и красного. Красивые сочетания называют цветовой гармонией и используют в разных целях. Далее рассмотрим цветовые схемы, которые помогут вам в дизайнерских проектах.





ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЦВЕТА

Два цвета, лежащие на цветовом круге напротив друг друга, – самое популярное сочетание. Обычно один – основной, а другой добавлен в качестве акцента.



МОНОХРОМНЫЕ ЦВЕТА

Если к одному цвету пришивать другие, в том числе черный или белый, получится монохромная схема. Очень простая схема. Очень простая схема – всего один цвет.



АНАЛОГОВЫЕ ЦВЕТА

Сочетание соседних оттенков обладает невысоким контрастом, потому что в основе лежат одни и те же базовые цвета (что и дает гармонию).





ТРИАДА

Три цвета, расположенные на цветовом круге на равных расстояниях друг от друга, создают яркий контраст. Беспроигрышное сочетание. Два цвета будут акцентными, а третий – основным (или три – акцентными, а основной возьмите из тетрады).



ТЕТРАДА

Четыре цвета, расположенные на цветовом круге на равных расстояниях друг от друга, сложнее сочетать. Берите их в одинаковой насыщенности (в примере она довольно высокая).



Вернемся к иллюстрациям и сочетаниям цветов в начале главы. Почему они красивые?



Оранжевый + синий



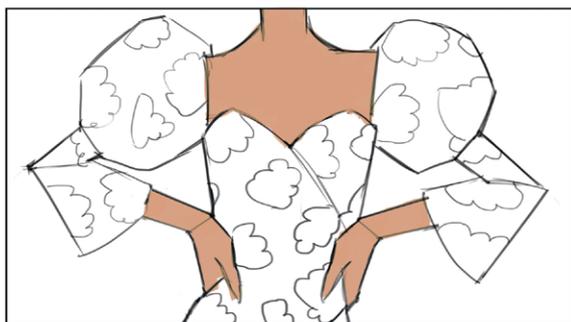
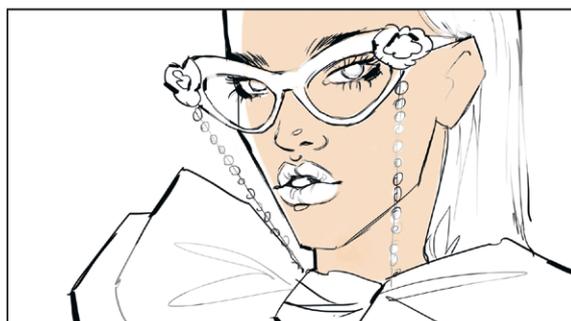
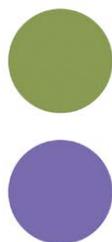
Зеленый + розовый

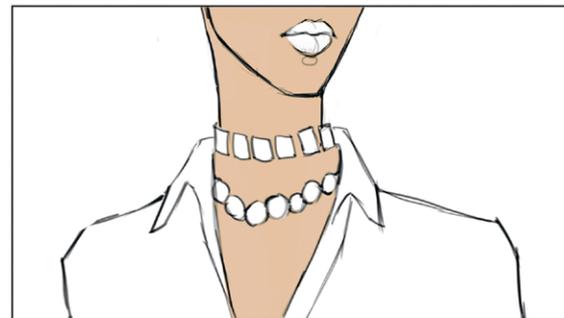
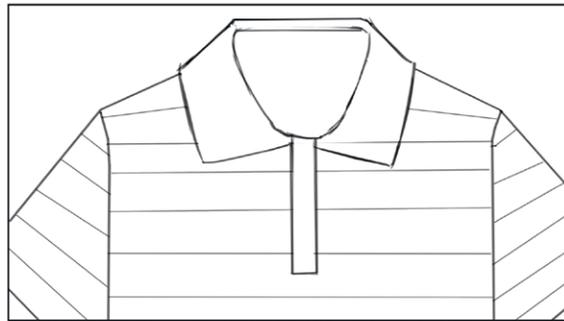
Это сложные цвета, но, если посмотреть на цветовой круг, мы увидим, что они расположены напротив друг друга, то есть это дополнительные цвета. Дополнительными называются цвета, которые при смешивании дают нейтральный серо-черный цвет.

Маркерами или цветными карандашами раскрасьте скетчи ниже, используя сочетания дополнительных, монохромных, аналоговых цветов или триаду (а также черный, белый и серый, они подходят ко всему).

Природа – лучший источник вдохновения, цветовая гармония окружает нас повсюду. Чтобы придумать новые идеи, смотрите красивые фотографии.

УПРАЖНЕНИЕ





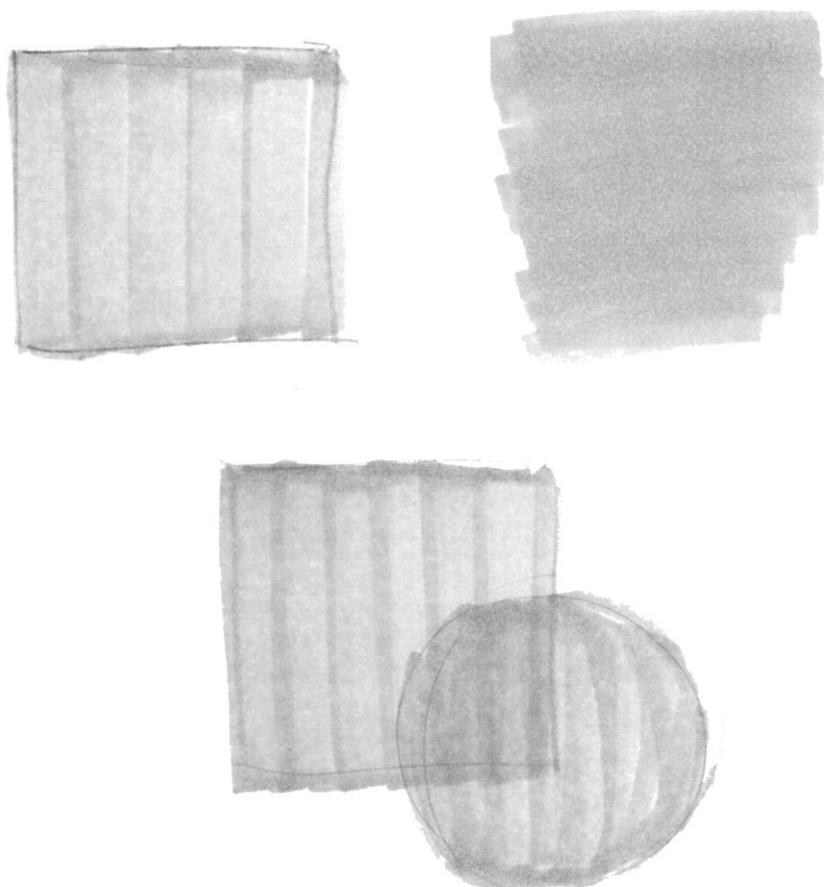
ОДЕЖДА

| | | | |
|--|------------|---|------------|
| ОСНОВЫ РАБОТЫ МАРКЕРАМИ | 128 | ОТРАЖАЮЩИЕ ТЕКСТУРЫ | 184 |
| Заливки | 129 | <i>Латекс</i> | 186 |
| Смешивание цветов | 131 | <i>Золото</i> | 189 |
| Светотень | 133 | Рисуем модель в блестящем платье | 190 |
| Основные правила | 134 | <i>Пайетки</i> | 192 |
| Базовые формы и складки | 135 | Рисуем модель в платье с пайетками | 193 |
| Типы складок | 137 | <i>Кожа</i> | 196 |
| Как показать плотность ткани | 146 | Рисуем модель в кожаной юбке | 197 |
| СВЕТОТЕНЬ НА ОДЕЖДЕ | 152 | Рисуем одежду из текстурной кожи | 200 |
| Рисуем модель в однотонном костюме | 155 | <i>Мех</i> | 202 |
| ПРИНТЫ | 158 | Плюшевое пальто | 206 |
| Как рисовать принты | 160 | Рисуем модель в шубе | 207 |
| Рисуем модель в полосатом костюме | 161 | <i>Бархат</i> | 210 |
| Рисуем сложные принты | 165 | Рисуем модель в бархатном платье | 211 |
| ДЕНИМ | 170 | <i>Шелк</i> | 214 |
| ПРОЗРАЧНАЯ ТКАНЬ | 174 | Рисуем модель в шелковом платье | 215 |
| Основные правила | 177 | Шелковое платье со сложной драпировкой | 216 |
| Рисуем модель в платье с прозрачной юбкой | 178 | | |

ОСНОВЫ РАБОТЫ МАРКЕРАМИ

При рисовании одежды вам пригодятся знания по работе с цветом, поэтому давайте начнем именно с этого.

Заливки



Есть две техники нанесения заливки маркерами – с отрывом руки и сплошная. При использовании второй заливка получается более темной, поскольку слои накладываются друг на друга. Мы будем в основном работать в первой технике – заливка не такая ровная, зато выглядит более легкой.

Попробуйте обе техники, чтобы понять, как работает маркер. При наложении одной заливки на другую создаются пересечения. С одной стороны, это свойство маркера мешает нам делать исправления в рисунке – они могут быть заметны. С другой стороны, его можно использовать. Как именно, поговорим позже.

Растяжки (или градации) – это переход из одного тона в другой.

Возьмите маркер оттенка CG1 и, не отрывая руки от бумаги, сделайте заливку по прямой.



Затем, немного отступив влево, поставьте засечку и всю левую часть покройте еще раз тем же тоном.



Маркер каждого тона дает три градации, поэтому можно снова отступить на одну засечку и сделать еще одну заливку.



Теперь возьмите следующий маркер – CG3. Повторите предыдущие шаги и переходите к следующему оттенку CG5.



В конце можно использовать черный или близкий к нему тон (CG7, CG78, CG79). Если получается жесткая граница, ее всегда можно растушевать предыдущим тоном, то есть более светлым.



Таким образом мы можем переходить от темного оттенка к светлому. Но основная задача состоит не в том, чтобы сделать переход незаметным (в этом нет необходимости), а в том, чтобы добиться правильных градаций.

Смешивание цветов

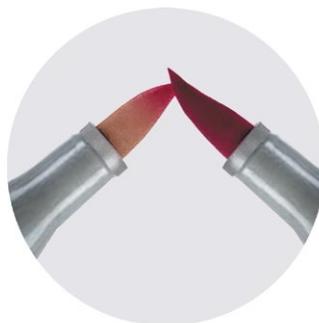
Большой плюс маркеров в том, что их можно смешивать друг с другом и с цветными карандашами. Карандаши лучше брать того же цвета, но более темного тона: например, к голубому маркеру добавлять синий карандаш.

Можно смешивать и разные цвета, но не все. Так, переход от синего к красному не получится, потому что между ними нужен фиолетовый.



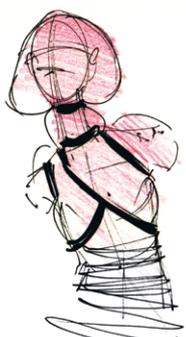
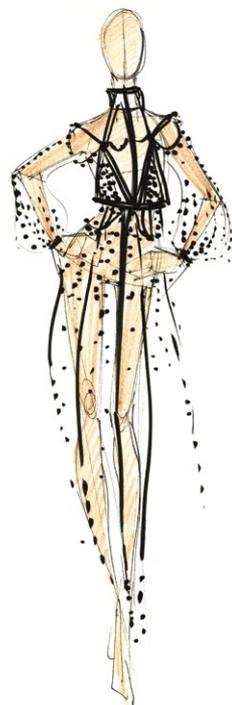
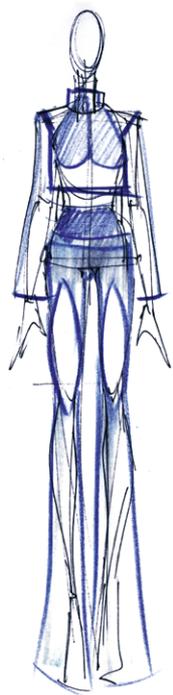
Потрите наконечники.

Приложите наконечники маркеров друг к другу и подержите, пока чернила не начнут смешиваться. Я использую этот прием для натурального цвета губ и румянца.



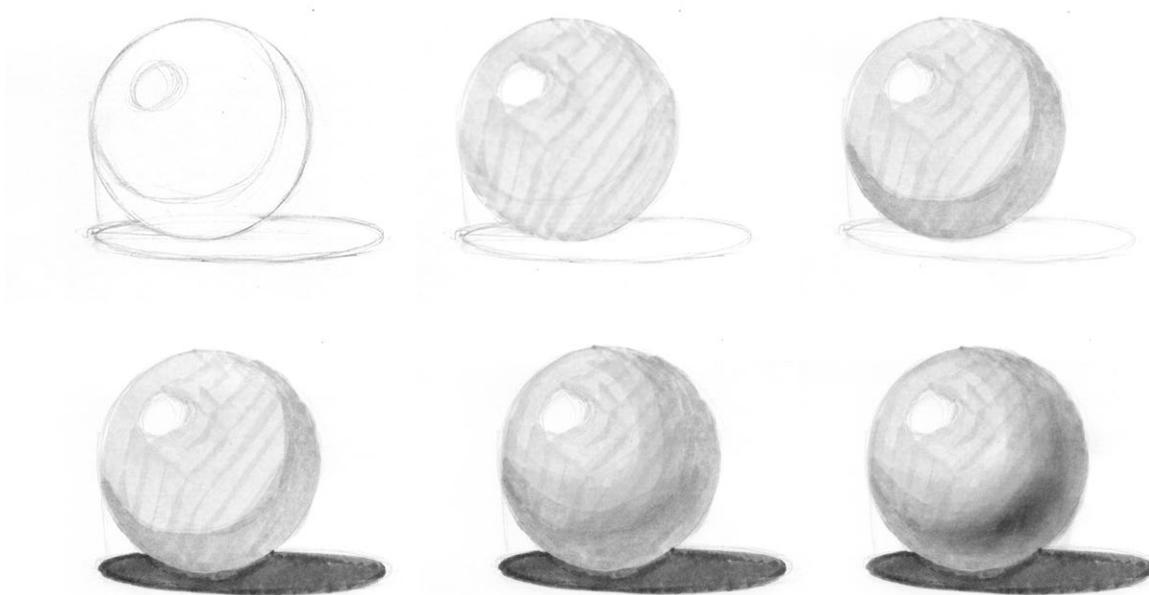
Теперь вы готовы рисовать!

Не теряйте идеи. Как только что-нибудь пришло в голову, сразу рисуйте. Уже два часа спустя важное забывается. Сейчас вы уже умеете воплощать идеи! Чтобы рисовать визуальные заметки, не нужно быть профессиональным иллюстратором. Не стремитесь к совершенству, пока вы нуждаетесь в практике.



Светотень

На примере шара мы разберем основные правила и стадии работы со светотенью.

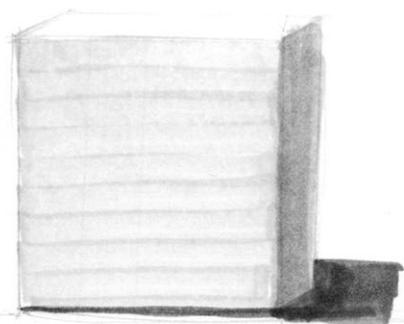


1. Сделайте легкий набросок в карандаше.
2. Возьмите маркер CG1 и закрасьте всю поверхность шара, кроме намеченного блика. Красьте в одно наложение, то есть не проходя два раза по одному и тому же месту.
3. Собственную тень (то есть тень на шаре) залейте оттенком CG3.
4. Падающую тень закрасьте оттенком CG5, поскольку падающая тень всегда темнее собственной.
5. Сделайте растяжку тона на освещенной части шара, которая закрашена оттенком CG1 с помощью этого же маркера.
6. Согласно правилу «в тени что ближе, то темнее» затемните ребро тени. Ребро – это крайняя точка собственной тени. Затемнение делается через градации: сначала нужно нарисовать большое пятно маркером CG3, затем сузить его, а в конце поставить маленькое пятнышко маркером CG5.

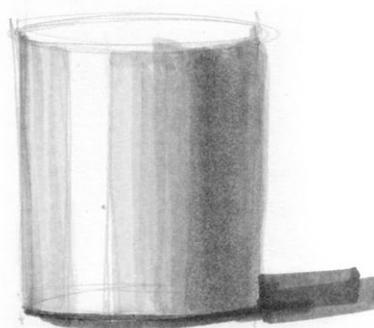
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

– Сначала закрашивается все, кроме блика, затем тени.

– Падающая тень темнее собственной.
– В тени что ближе, то темнее.



На рисунке куба никаких градаций не будет. То есть если предмет круглый, нужно работать с градациями и растяжкой. Если предмет имеет острые грани, в этом нет необходимости.



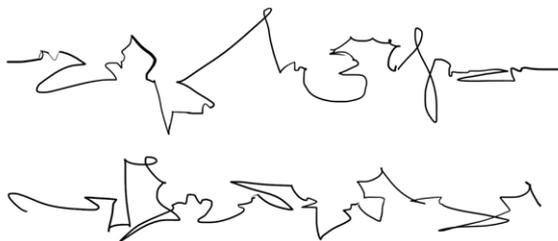
Важнее всего научиться делать градацию как на цилиндре, поскольку многие предметы одежды, многие части тела в обобщенном виде имеют похожую форму.

Базовые формы и складки

У взрослых людей есть такая проблема: мы любим придумывать для себя правила и следовать им. Если я попрошу вас провести линию, которая постоянно меняет форму, у вас, скорее всего, получится что-то вроде этого:



А должно получиться вот так:

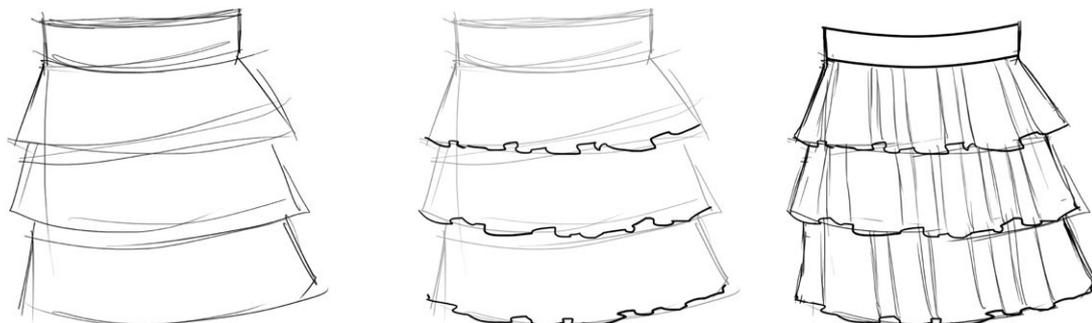


Все характеристики формы и линии здесь непрерывно меняются. Кажется, что это просто? А вы попробуйте повторить.

Вы спросите – зачем нам эти каракули? Дело в том, что то же самое мы делаем, рисуя складки: изобретаем для себя удобный вензель и повторяем его.

Попрактикуйтесь в этом упражнении, чтобы раскрепостить руку.

Теперь давайте испробуем этот метод на складках юбки. Обратите внимание, что нужно менять нажим карандаша: на краю форм он сильнее, а внутри слабее.



Чтобы нарисовать то или иное изделие, начинайте от опорных точек. Например, если нужно изобразить топ с широкой горловиной, поставьте две симметричные точки на плечах и соедините их дугой. Если вы рисуете глубокое треугольное декольте, поставьте точку внизу

и соедините ее с двумя точками на плечах. Таким же образом задается длина рукава, тип кроя и т. п.

Чаще срисовывайте с натуры, тогда вы будете знать, как лежат складки на разных тканях и при разном крое одежды.



Типы складок



Ниспадающие складки



Трубчатые складки

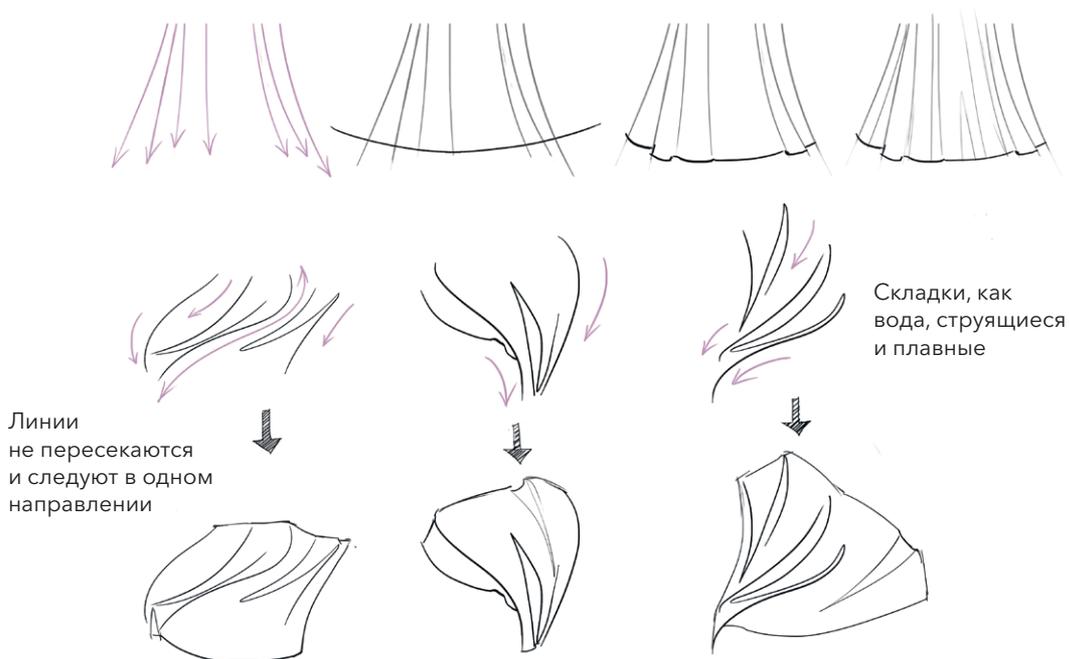


Складки-качели



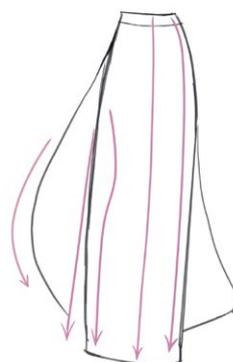
Складки-зигзаг

НИСПАДАЮЩИЕ СКЛАДКИ



Такие складки расходятся от одной точки и струятся вокруг тела. Рисуя по референсу, обращайте внимание на анатоми-

ческие особенности модели, заметные под одеждой, особенно из светлой и тонкой ткани.



Тонкие
линии

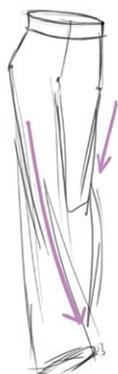
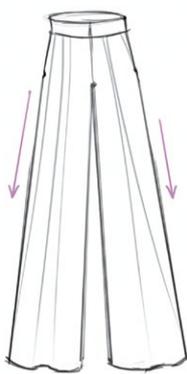
Жирные
линии

1. Сначала найдите три крупные формы (одну в середине и две по бокам). Это основные элементы, разграничьте их на рисунке жирными линиями.

2. Нарисуйте свободно ниспадающие от талии складки. Не копируйте их в точности, потому что ткань всегда в движении.

Можно пользоваться референсом, а изображать по-своему.

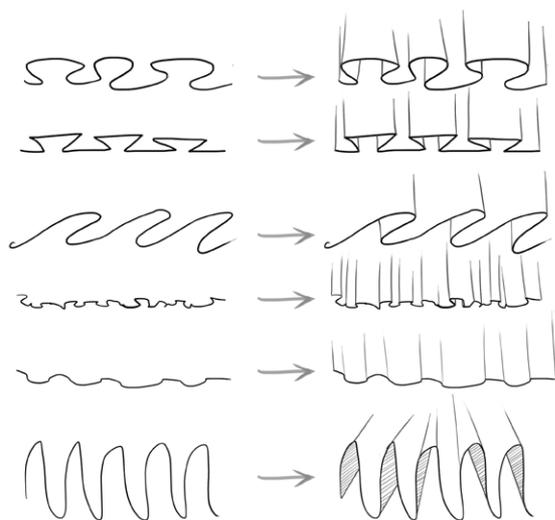
3. В последнюю очередь обозначьте приподнятое колено и складки вокруг него. Это должен быть только намек – тонкими линиями.



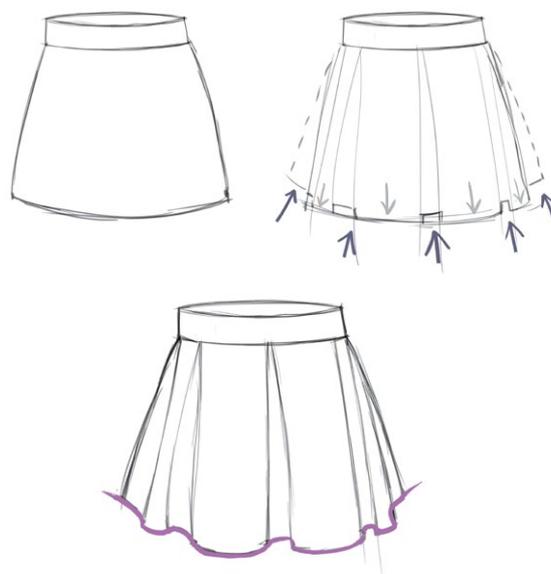
На одежде свободного кроя много ниспадающих складок, их вид и форма зависят от толщины ткани.



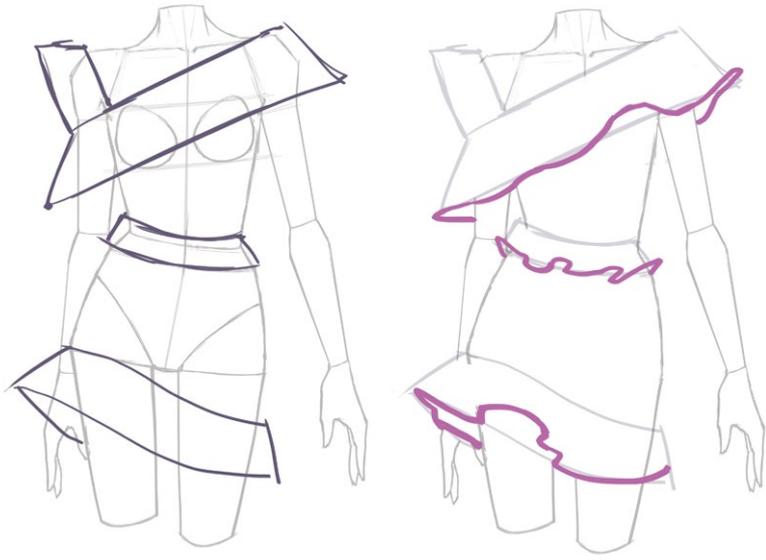
ТРУБЧАТЫЕ СКЛАДКИ



Прежде чем приступить к изучению трубчатых складок, предлагаю размяться: нарисуйте случайные волнистые линии и превратите их в складки. Обычно это чередование выпуклых и вогнутых элементов.

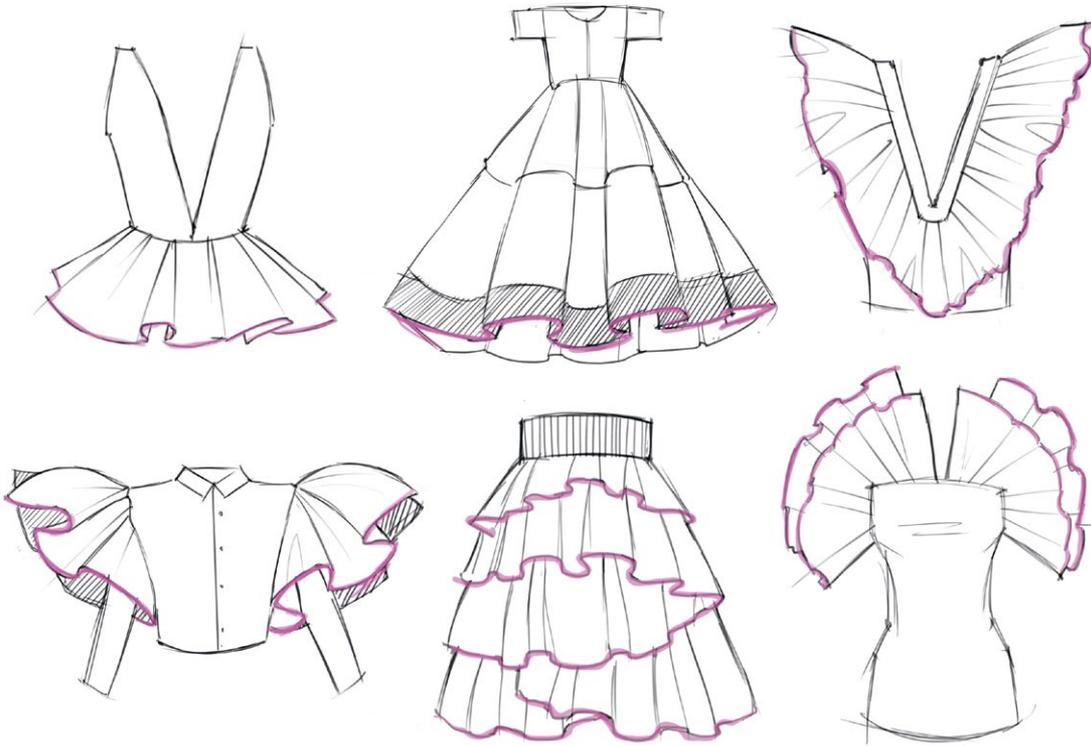


Изобразите юбку в форме сужающегося цилиндра и на ней – ниспадающие от пояса до самого низа складки. Так формируются трубчатые складки: мелкие – вогнутые, крупные – выпуклые. Добавьте складки по краям. Они видны только частично, поэтому не нужно их тщательно прорисовывать.

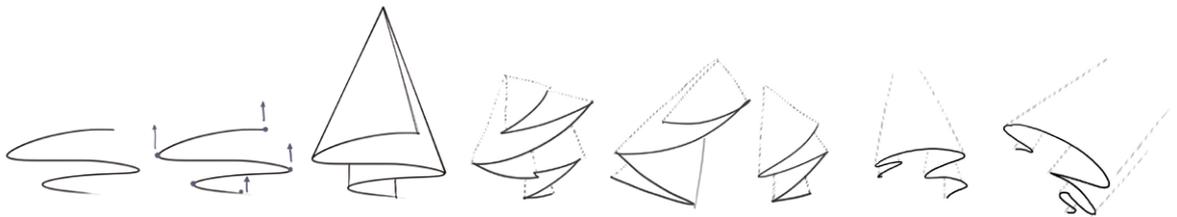


1. Нарисуйте платья базовых форм со складками. Это самая сложная задача для новичков, потому что они стараются равномерно распределить складки, что выглядит неестественно.

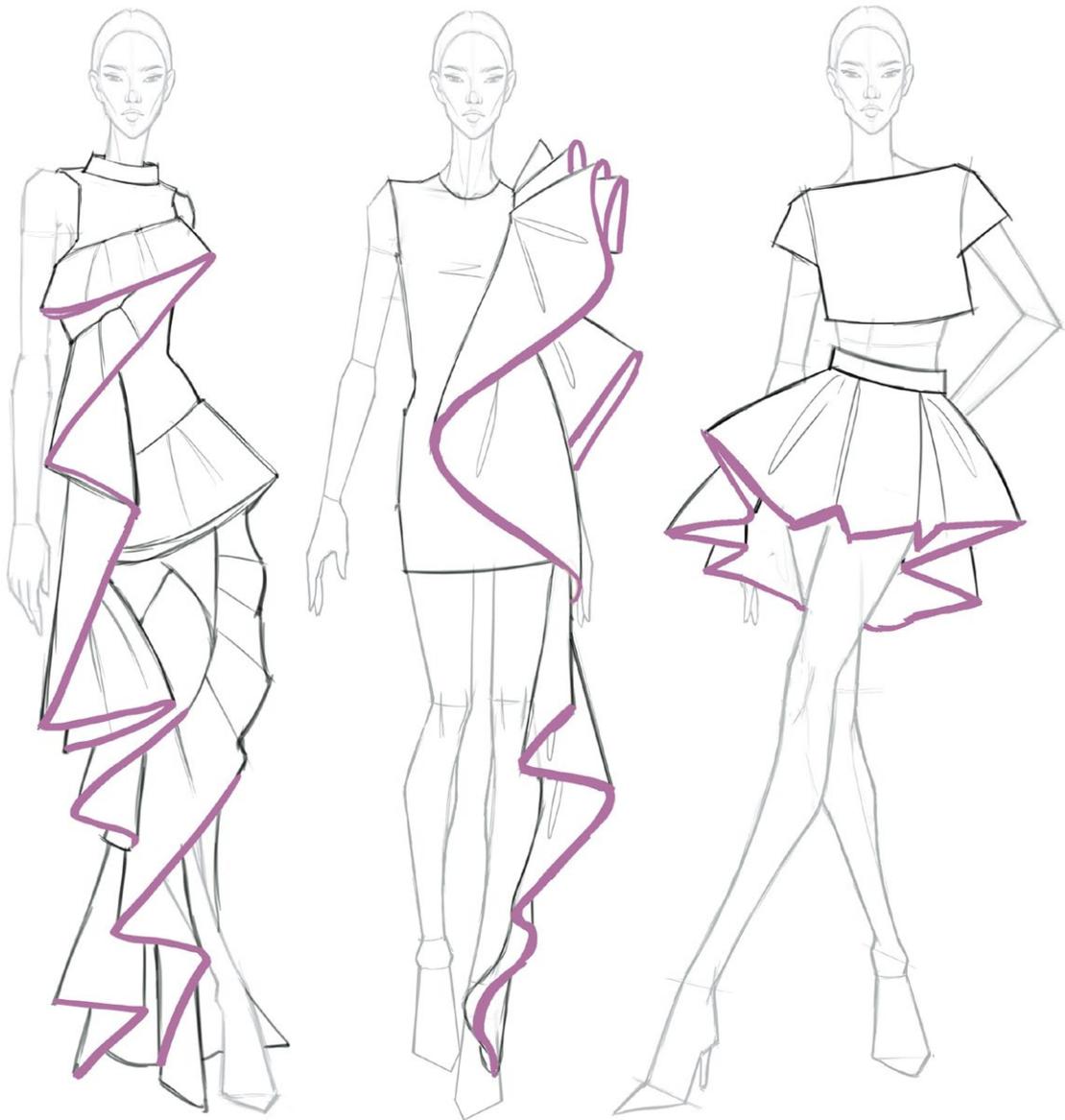
2. Завершите скетч направляющими линиями.



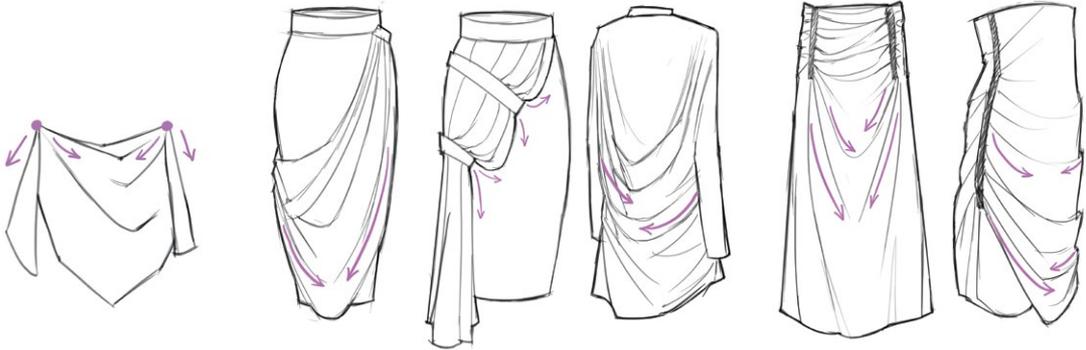
Складки всегда соединены с направляющими линиями, исходящими из точек натяжения. На этих примерах видно, что там, где нет натяжения, нет и складок.



Иногда дизайнеры делают из ткани оригами: складывают ее, как бумагу. Это сложные для рисования складки, их устройство надо разбирать индивидуально.



СКЛАДКИ-КАЧЕЛИ



Между двух точек натяжения ткань провисает складками-качелями. Если между точками маленькое расстояние, складки пересекаются, а если большое, они плавно распрямляются, не соприкасаясь.



СКЛАДКИ-ЗИГЗАГ

Складки-зигзаг образуются на любой ткани, если ее хорошо натянуть. Отличительный признак таких складок – острые края. Сильное натяжение перекашивает даже самую плотную ткань, и складки не доходят до краев. Больше всего складок образуется в местах сгиба тела и конечностей:

на талии, в локтях, на коленях и в промежности. Зигзаг легко рисовать: просто заполняйте пространство линиями и слегка корректируйте контур. Не всегда стоит обозначать блики и тени, чтобы складки не отвлекали на себя все внимание.

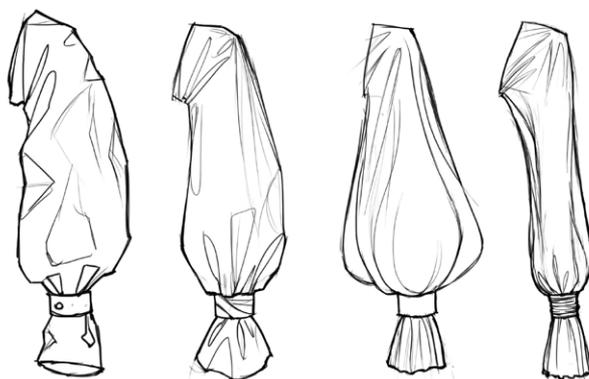
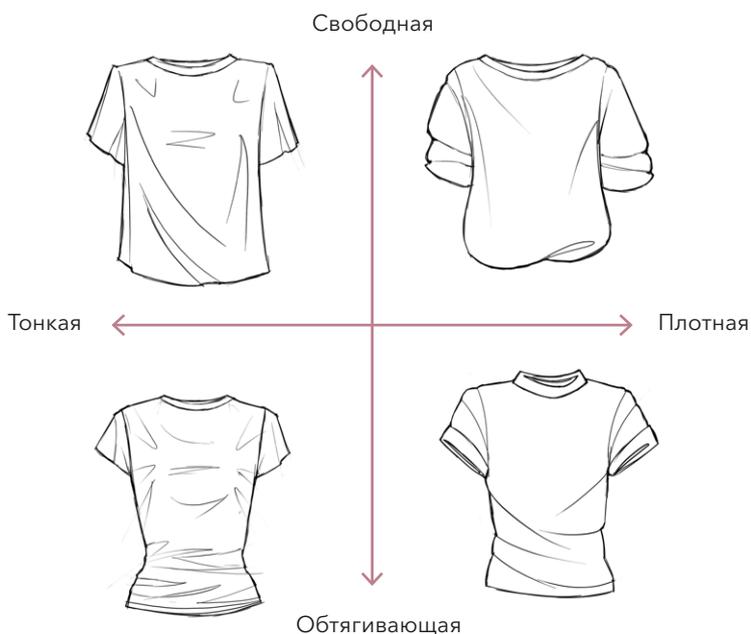
Варьируйте линии и нажим – и помните, что складки всегда светлее контуров.



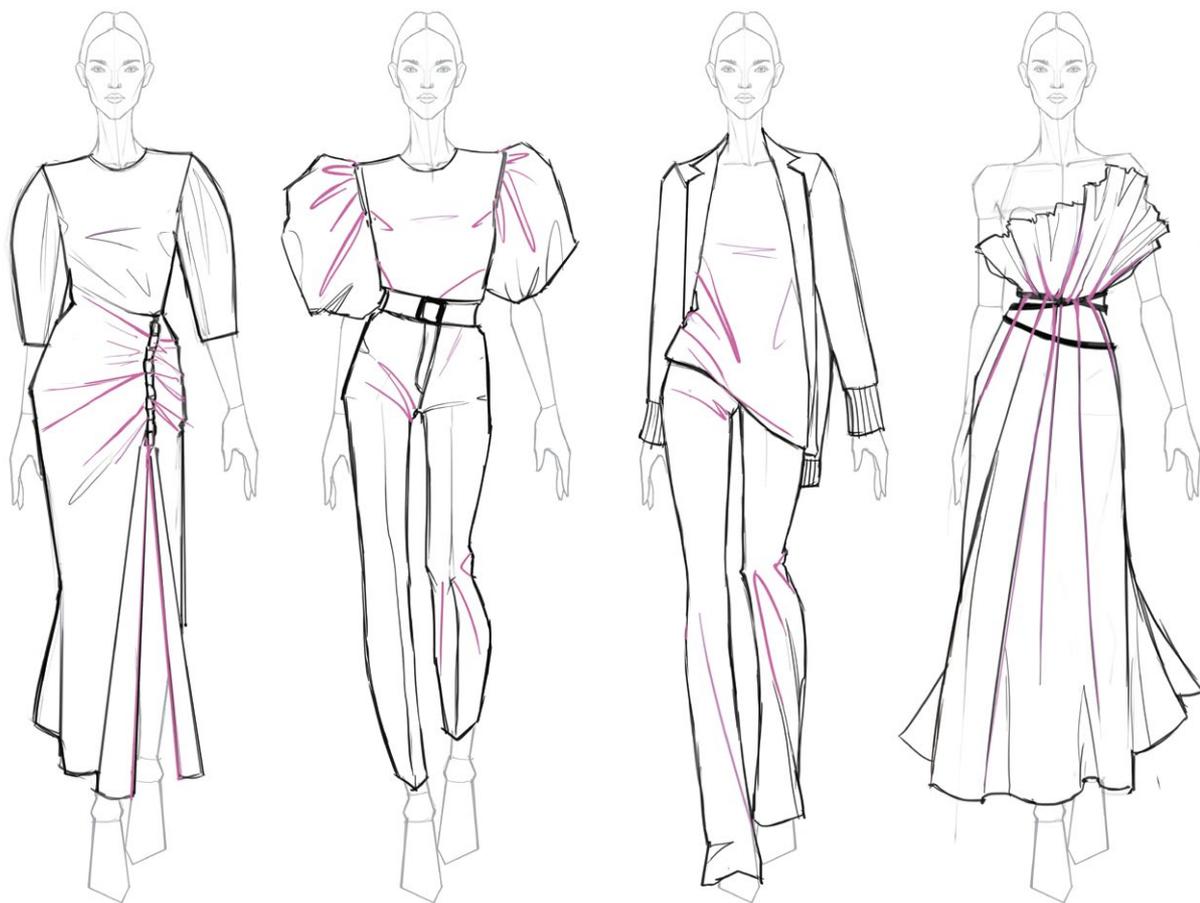
Как показать плотность ткани

Ткань свободной одежды всегда двигается вокруг тела, ровно ложась на плоскости и свисая складками от точек натяжения. Плотная ткань свободной одежды дает крупные мягкие складки, а тонкая – мелкие и многочисленные.

На обтягивающей одежде из плотной ткани складок больше, чем на свободной, так как она соприкасается с телом. В основном это складки-зигзаг с неострыми краями.



Один и тот же рукав,
сшитый из разной
ткани

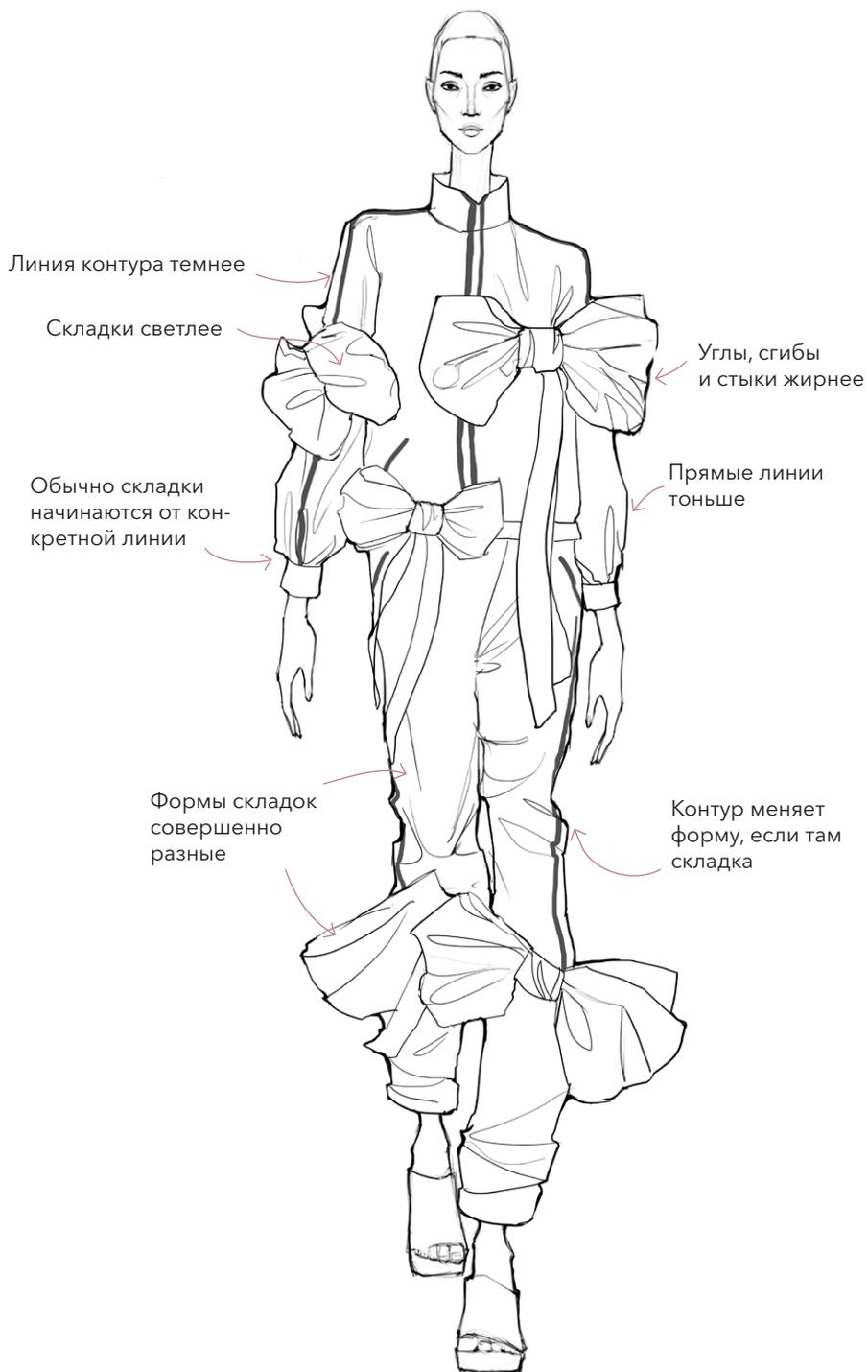


И последнее, но не менее важное: надо уметь рисовать складки, но не стоит этим умением злоупотреблять. Дизайнеры не изображают все реалистично, потому что показывают не наряд, а впечатление от него. Всего нескольких линий бывает

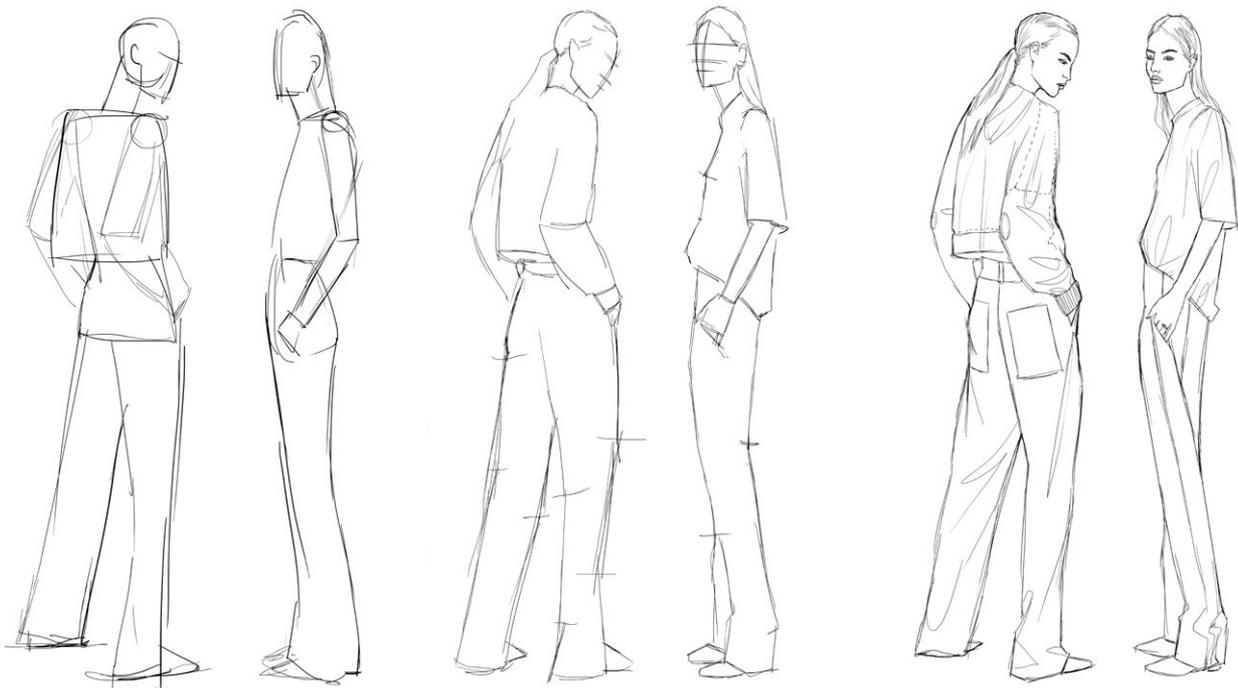
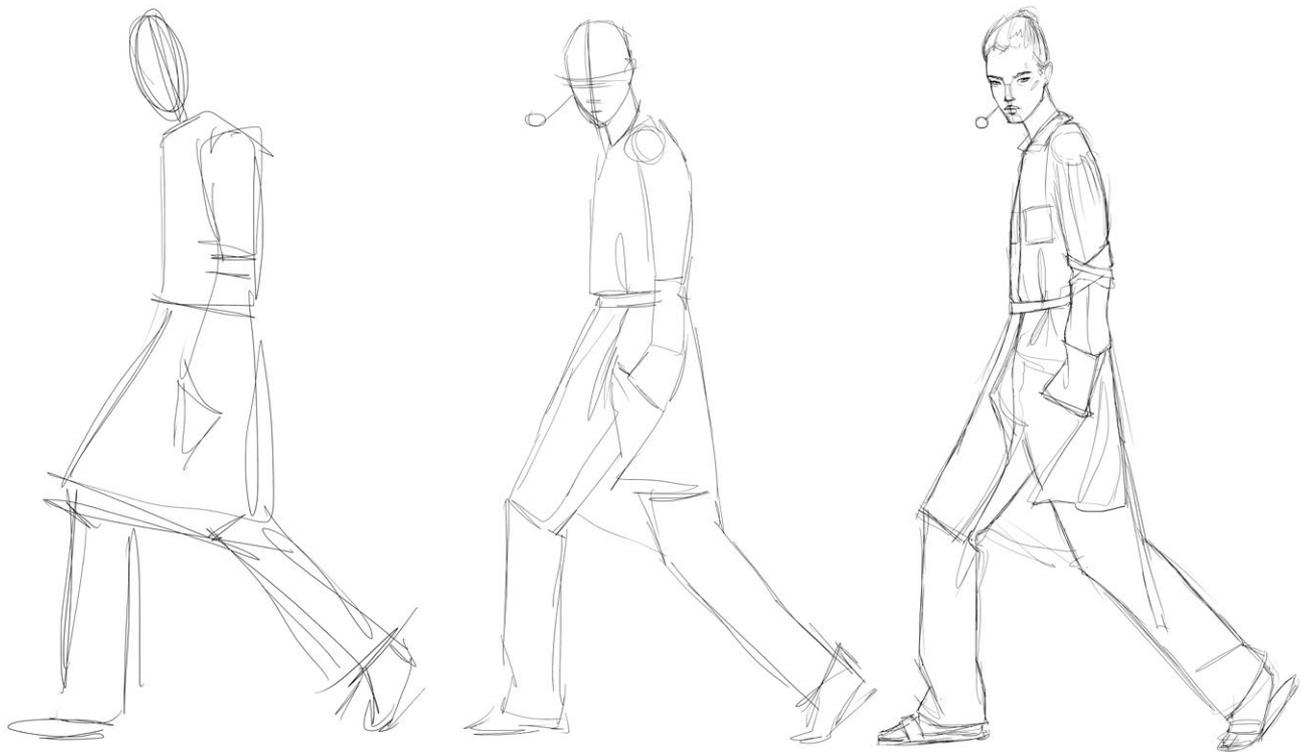
достаточно, чтобы продемонстрировать динамику и текстуру ткани. Профессиональные художники воплощают замысел несколькими штрихами, и это тот идеал, к которому мы стремимся.

Не забывайте менять нажим карандаша и не бойтесь экспериментировать!

НА ЧТО НУЖНО ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ









СВЕТОТЕНЬ НА ОДЕЖДЕ

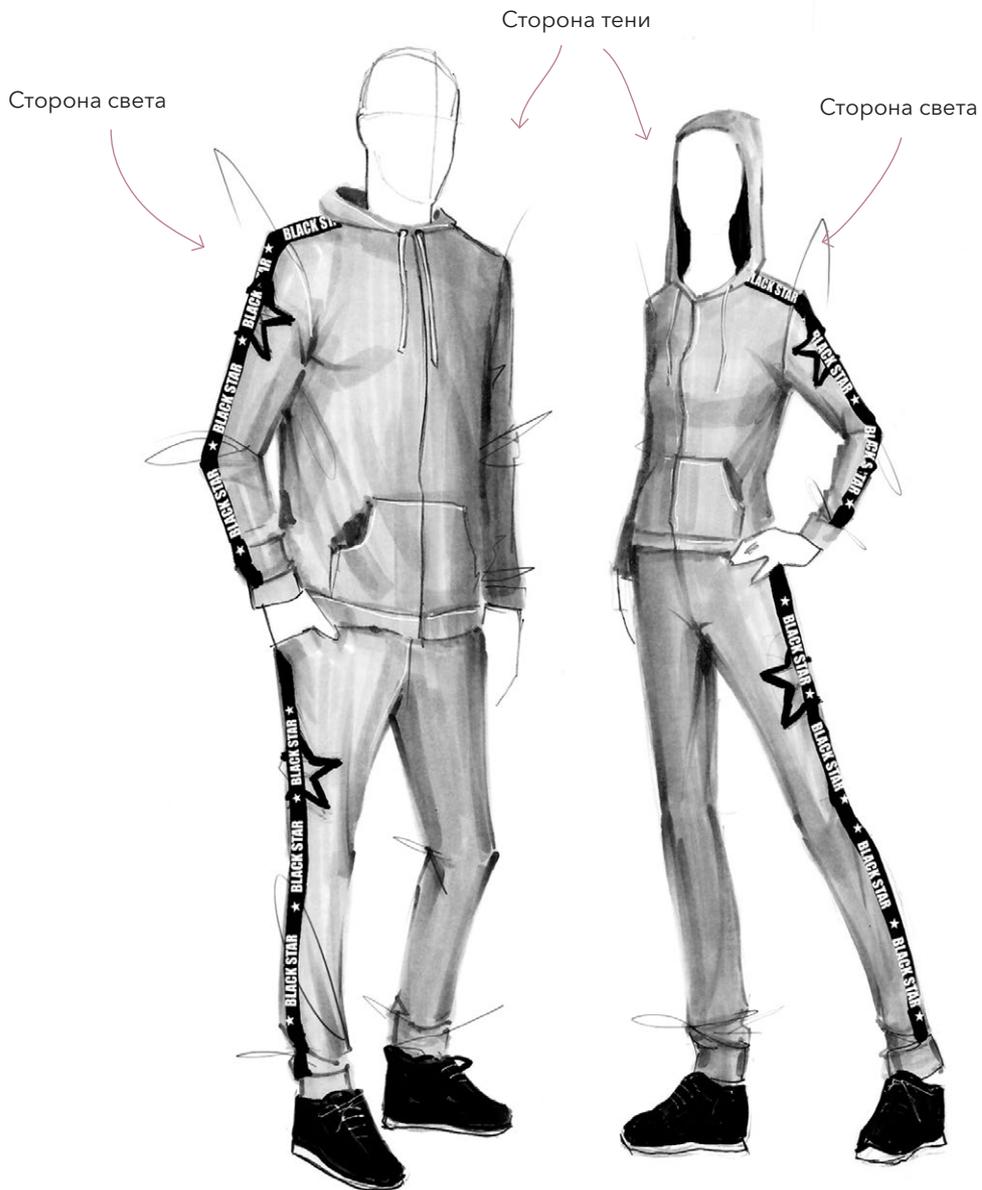
Светотень на одежде – одна из самых сложных тем, так как натура нас обычно обманывает: мы видим слишком много складок, которые нас путают.



Чтобы правильно изобразить светотень, главное – найти общие тени, расположение которых зависит от источника света.



Рисую изделие любой сложности, всегда вспоминайте цилиндр и просто затемняйте его справа и слева. При этом светотень нужна только в том случае, если на изделии нет орнамента, большого количества складок или интересной текстуры.



В следующем упражнении мы рисуем модель в обычной позе – шаг с опорой на одну ногу. Ткань жесткая, поэтому она не повторяет изгибов тела.

Бант лучше изображать асимметричным, чтобы он выглядел естественно. Обратите внимание на складки, которые образуются на сгибе колена.

Рисуем модель в однотонном костюме

Чтобы не «потерять» черты лица, нужно сразу детализировать их маркером. Помните про три самых темных места на лице – глазные впадины, под носом и под подбородком на шее. Падающие тени на кистях рук тоже нужно сделать темнее. Все это закрасьте маркером E11. Остальные тени: справа и слева от носа, скулы, тени на шее и на лбу – маркером E00. В целом рисунок лица будет упрощенным, так как сделать его подробным на маленьком формате невозможно.



1. БАЗОВЫЙ ТОН. Ткань всегда закрашивайте по направлению складок. Можно делать это не очень старательно, оставляя пробелы, – тогда у иллюстрации будет более непринужденный вид. Старайтесь не проходить по одному и тому же месту более одного раза.

Работайте маркером CG3 (закрашивайте всё, так как костюм серого цвета и белых бликов на нем не будет).



2. ВСЁ, КРОМЕ БЛИКОВ. Этим же маркером (CG3) пройдитесь слева и справа по всему костюму. Работайте смело, закрашивайте большие поверхности. Согнутую ногу уведите в тень – от колена и до щиколотки. Таким образом вы покажете резкий изгиб формы.

3. ТЕНИ. Для теней возьмите маркер CG5. Им нужно обозначить только самые темные места. Старайтесь делать линии с острым кончиком, «навыхлест». Так тени будут выглядеть более естественными. Для волос используйте маркер E43 (и E44 для теней на волосах).

4. РАСТУШЕВКА И ДЕТАЛИ. Растушуйте темные тени маркером CG3. Добавьте объема, слегка затемнив фигуру справа и слева. При желании расставьте акценты белой ручкой.

Чтобы реалистично изобразить губы, поставьте на них три черные точки самым тонким линером (0,05) – одну посередине и две по бокам. Сделайте небольшую растяжку цвета розовым маркером. Будьте аккуратны, иначе получится огромное черное пятно в самом неподходящем месте. Процесс проще контролировать, если маркер немного сухой. Если маркер новый, в нем много чернил – лучше вообще не делать эту растяжку.

Такую же растушевку можно применять, если нужно изобразить легкий макияж. Для верхнего века: поставьте точку черным линером во внешний уголок глаза и сделайте растяжку цвета любым телесным тоном. Нижнее веко нарисуйте этим же, уже испачканным маркером. Телесный маркер впитает в себя немного черного и даст мягкую тень. Чтобы очистить маркер, просто поведите им на черновике, и черный уйдет.

В волосах уделите внимание теням рядом с лицом – они идут от начала шеи и до мочек ушей. Таким образом вы подчеркнете овал лица и создадите глубину.



ПРИНТЫ

Ткани с рисунком – излюбленный материал дизайнеров. Каждый сезон появляются новые коллекции с трендовыми принтами, иногда отражающими события в мире. Благодаря принту обычная вещь выглядит интереснее, поэтому дизайнеры любят экспериментировать с мотивами в поисках идеального воплощения замысла. Многие великие дизайнеры разрабатывают собственные принты. Кто знает, может быть, и вы когда-нибудь этим займетесь?

Дизайнеру подчас трудно выбрать подходящую ткань для коллекции. Покупка – серьезный шаг, поэтому важно визуализировать образ прежде, чем потратить деньги.

Есть три способа визуализации рисунка.



Коллаж



Ручной рисунок



Цифровой рисунок

1. КОЛЛАЖ. Обычно коллаж делают из лоскутов ткани или распечатанного на бумаге узора. Недостаток этого способа в том, что на одежде в натуральную величину узор будет мельче, чем в коллаже. Например, высота розового цветка 3 см, а на коллаже он кажется огромным.

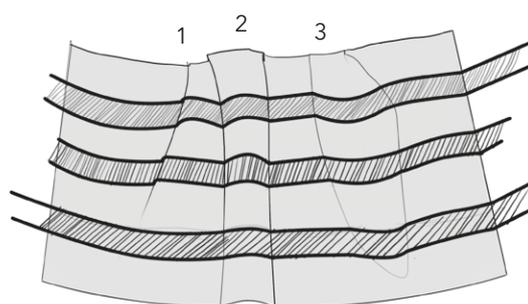
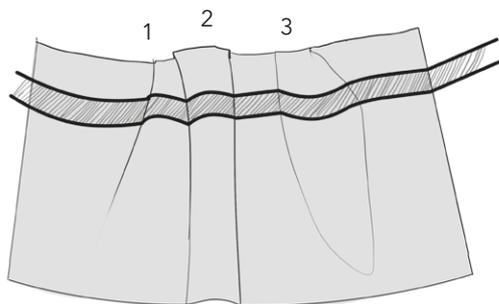
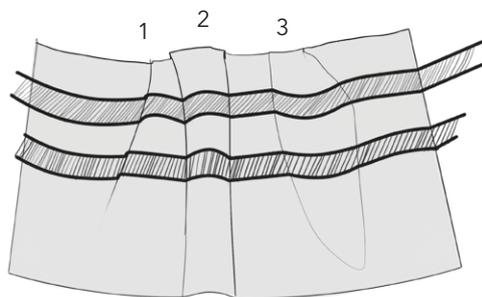
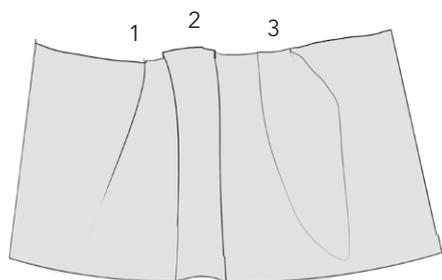
2. РУЧНОЙ РИСУНОК. Этот вариант гораздо лучше, особенно если узор простой. Сложные узоры трудно прорисовывать детально. Рисовать руками полезно, чтобы отточить навык. Даже если вы будете работать в Photoshop, умение рисовать всегда пригодится.

3. ЦИФРОВОЙ РИСУНОК. Оптимальный способ для выбора ткани. В Photoshop все готово за 2–3 минуты. Если нужно выбирать из большого количества тканей, определенно стоит обратиться к цифровой визуализации. Один раз рисуешь предмет одежды – и можно бесконечно пробовать разные ткани. Это очень экономит время.

Как рисовать принты

Эту тему мы разберем на примере полосок – так будет проще понять, каким образом рисунок на ткани повторяет ее изгибы и складки.

Рассмотрим три принципиально разные складки.



Первая – «исчезающая», вторая – «цилиндрическая» и третья – «круговая». При рисовании «исчезающей» складки важен нажим – интенсивный вначале и ослабевающий в конце. Остальные просто должны быть разными по форме, длине и глубине.

Идущая поперек складок полоса повторяет все их изгибы. По мере того как складки сходят на нет, полосы распрямляются.

Рисуем модель в полосатом костюме



Прежде чем создавать эскиз, всегда смотрите на референс и задавайте себе вопрос: можно рисовать так же или стоит что-то поменять? В нашем случае поза модели слишком статична. На иллюстрации ее движение подчеркнуто изгибами в корпусе и плечах.



Сейчас мы не будем рисовать модель от и до и немного уменьшим детальность книзу. При этом важно показать опорную линию, на которой модель стоит. Секрет такой «тающей» иллюстрации состоит в том, чтобы все полоски заканчивались на разных уровнях.

1. Особое внимание на этом рисунке нужно уделить рукавам, так как на них больше всего складок. Полоски на корпусе можно просто срисовать. Начинать лучше с центральной полосы, так как она задает основной изгиб и помогает не сбиться. К краю любой формы полоски визуально сужаются.

Задайте изгибы на корпусе, в районе паховой области и на колене. В этих местах полоски обязательно должны изогнуться.

На рукавах тонкими линиями наметьте направление полос.



2. Доработайте складки на рукавах и переходите к цвету. Светотень на лице рисуется по тому же принципу, что и в прошлый раз.



3. Закрашивая полосы средним зеленым (YG97), не нажимайте сильно на маркер. Изгибы будут видны лучше, если, заканчивая каждую полосу, отрывать маркер от бумаги. Небольшие пробелы между штрихами придадут эскизу более экспрессивный вид.

Большое внимание уделяйте началу и концу каждой полосы, иначе они будут выглядеть неаккуратно.



4. Добавьте немного теней самым светлым серым (CG1). Это можно было сделать и до рисования полос, но тогда нам было бы сложно сориентироваться. Впоследствии старайтесь накладывать тени на белую ткань до нанесения принта, чтобы он не смазался. Более темным серым (CG3) акцентируйте самые темные места и добавьте немного глубины на стыке форм и на падающих тенях.

5. После этого остается пройтись более темным зеленым (YG99) по тем же участкам, которые до этого вы затемняли серыми маркерами. Следите за тем, чтобы контраст не получился слишком сильным. Если это все же произошло, можете сделать растушевку светлым зеленым.

Не бойтесь изгибать полоски, именно так вы показываете форму костюма.

Рисуем сложные принты



1. На этом этапе узор не нужен, и, поскольку он простой, предлагаю нарисовать его сразу маркером.

2. Нанесите базовый розовый цвет (V12) и добавьте тени тем же цветом (или V15). Самые темные тени обозначьте черным карандашом.

3. Добавьте голубые листья на равном расстоянии друг от друга (B05). По краям видны только половинки.



4. Нарисуйте остальные элементы узора, следуя правилам, описанным в начале главы.



5. Добавьте объем: поработайте с тенями в средних тонах, затемните там узор. Темно-синим маркером или карандашом затемните голубые листья, темно-розовым – розовые и темно-зеленым – зеленые. Немного терпения – и волшебным образом появится объем!



На этом платье мало теней, потому что мне хотелось сохранить цветочный узор нетронутым. Если нет возможности добавить тени на сложные узоры, не беспокойтесь, скетч и так хорош. Его задача в том, чтобы привлечь внимание к одежде, и этого можно добиться разными способами.



Одновременно работайте над всеми частями узора, понемногу тут и там. Рисовать один рукав вы устанете за три минуты, за второй возьметесь уже устав, и рукава получатся разные.



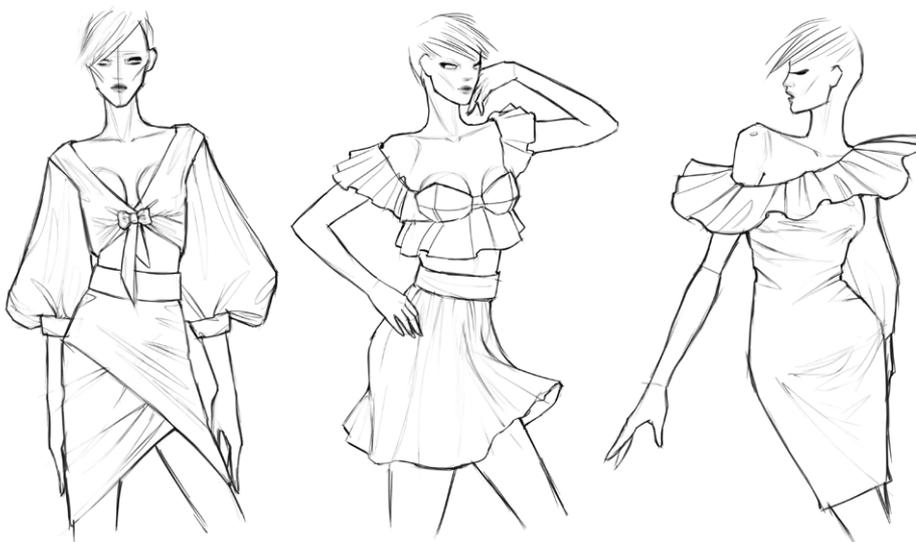
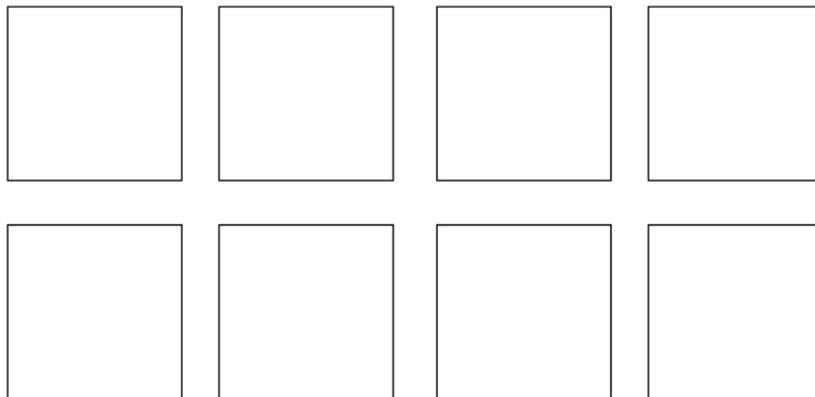
Предположим, у нас есть красивое сочетание цветов, но мы хотим добавить еще один оттенок. Вы нарисовали цветок, а теперь выберите для него фон. Можно взять телесный E11 или E37, а можно желтый или розовый (как на иллюстрации) или любой другой. Сначала на отдельном листе проверьте, как цвета сочетаются друг с другом. Маркером можно сделать плавный переход от низа юбки.

Следите за тем, чтобы ноги и платье были разного тона, иначе скетчу не хватит контраста. Его всегда можно усилить – сделать темнее либо обвести жирным контуром ноги или платье (если он есть в одном месте, его надо добавить и в другие).

УПРАЖНЕНИЕ

Придумайте принты, пользуясь цветовыми схемами. Нарисуйте восемь принтов, выберите три лучших – и раскрасьте шаблоны ниже.

Сложным принтам не нужны тени.



ДЕНИМ

Мне нравится эта текстура. Ее легко передать на бумаге, что идеально для начинающих. На джинсовой одежде есть отстрочка, заклепки и крупные стежки – эти детали помогут создать иллюзию текстуры денима. К тому же они привлекают много внимания, поэтому нет необходимости долго возиться с тенями. Еще один плюс в том, что на этой ткани не бывает морщинок, потому что она толстая и плотная.

Главное – швы, они есть на всех иллюстрациях ниже.



1. Нарисуйте пунктирную линию вдоль всех элементов.

2. Добавьте темные пятна на швы для имитации окраски.

3. С белыми черточками детали выглядят более выступающими.



Необработанный край имитируйте штрихами маркера и черного линера.

Создать эффект состаренности поможет белая ручка, но помните, что ее видно только на темном фоне. Добавляйте под белыми строчками падающие тени для усиления объема.



Белые заклепки потеряются, если не нарисовать под ними тени.

Простая формула рисования денима:
базовый цвет + тени + декор.



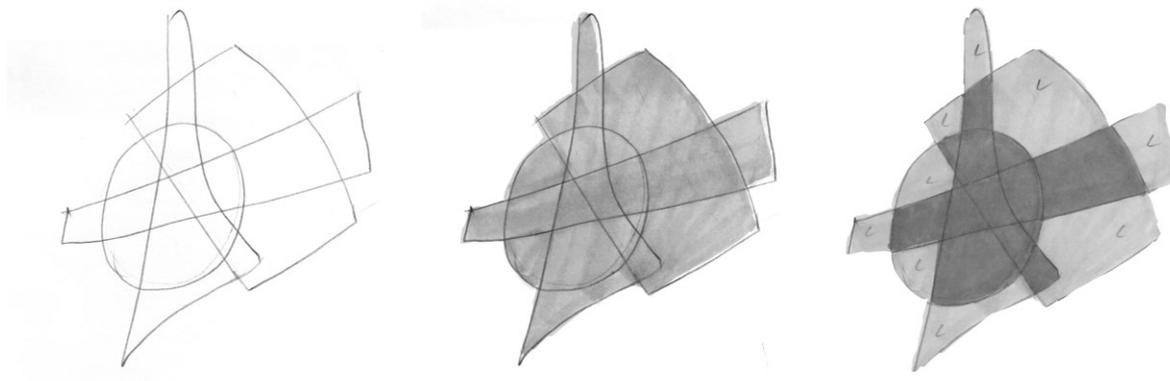
- 1.** Нарисуйте комплект оверсайз уверенными прямыми линиями.
- 2.** Раскрасьте весь комплект, оставляя случайные пробелы.
- 3.** Темным цветом добавьте тени. Они показывают границы элементов и деталей, например карманов и складок.

- 4.** Аккуратнее со швами, от них зависит иллюзия текстуры денима. Теперь остановитесь. В этой и других текстурах важно не перестараться.

ПРОЗРАЧНАЯ ТКАНЬ

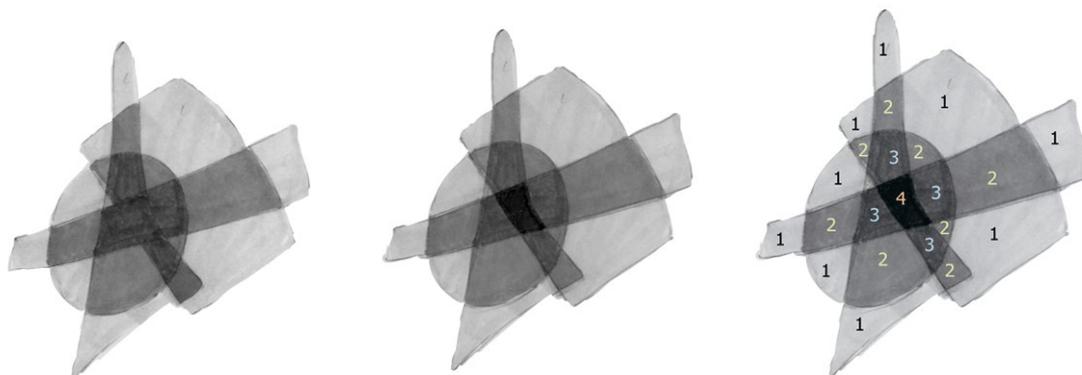
Прежде чем приступить к рисованию одежды из прозрачной ткани, давайте разберемся, как изобразить маркерами ее складки и наложения.

УПРАЖНЕНИЕ 1



1. набросайте несколько произвольных фигур, так чтобы они пересекались. После этого закрасьте все фигуры самым светлым маркером (CG1).

2. Теперь отметьте галочками места, где фигуры не накладываются друг на друга. Назовем эти однослойные участки одинарными наложениями. Закрасьте все, кроме них (то есть двойные наложения), тем же маркером.



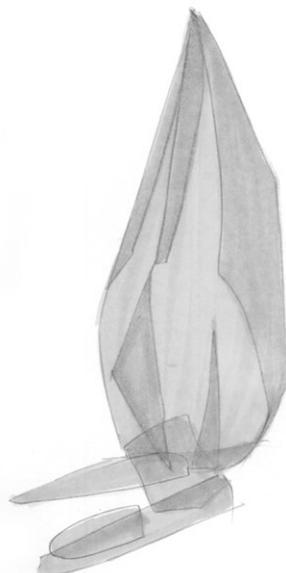
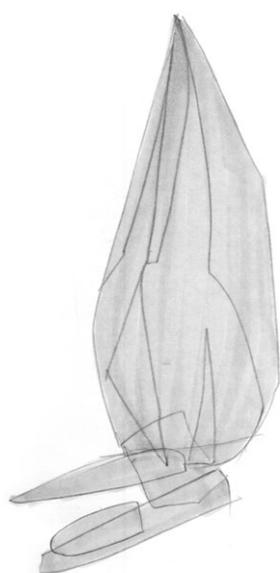
3. Теперь усильте тройные наложения маркером потемнее (CG3). Вам будет проще, если на этот раз вы отметите галочками двойные наложения.

4. Участок с самым большим количеством наложений обычно находится посередине, его можно закрасить черным.

Итак, теперь каждое наложение видно насквозь благодаря разнице в тонах.

Теперь давайте рассмотрим случай посложнее и представим, что рисуем не просто фигуры, а прозрачную ткань. Будем опираться на те же правила, но соблюдать их не так буквально.

УПРАЖНЕНИЕ 2

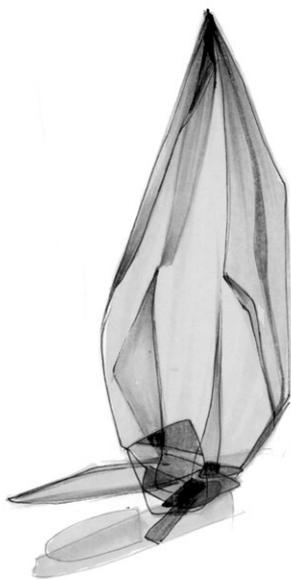


1. Закрасьте все наложения, кроме одинарных, маркером CG1.

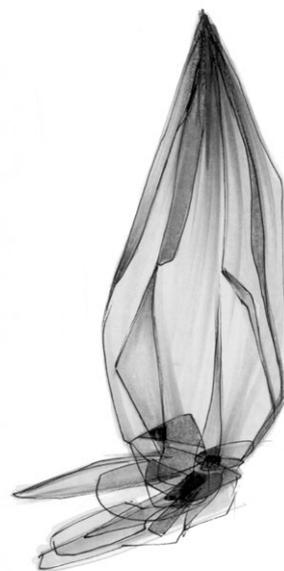
2. Когда ткань перекручивается, она становится темнее. Используйте сразу маркер CG5. Внизу можно подбирать тона отчасти произвольно – например, я закрасила маркером CG3 треугольник посередине.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

- Учитывайте наложения и прозрачность.
- Там, где ткань перекручивается, она становится темнее.
- Не бойтесь черного. Его контраст со светлыми тонами создает воздушность.

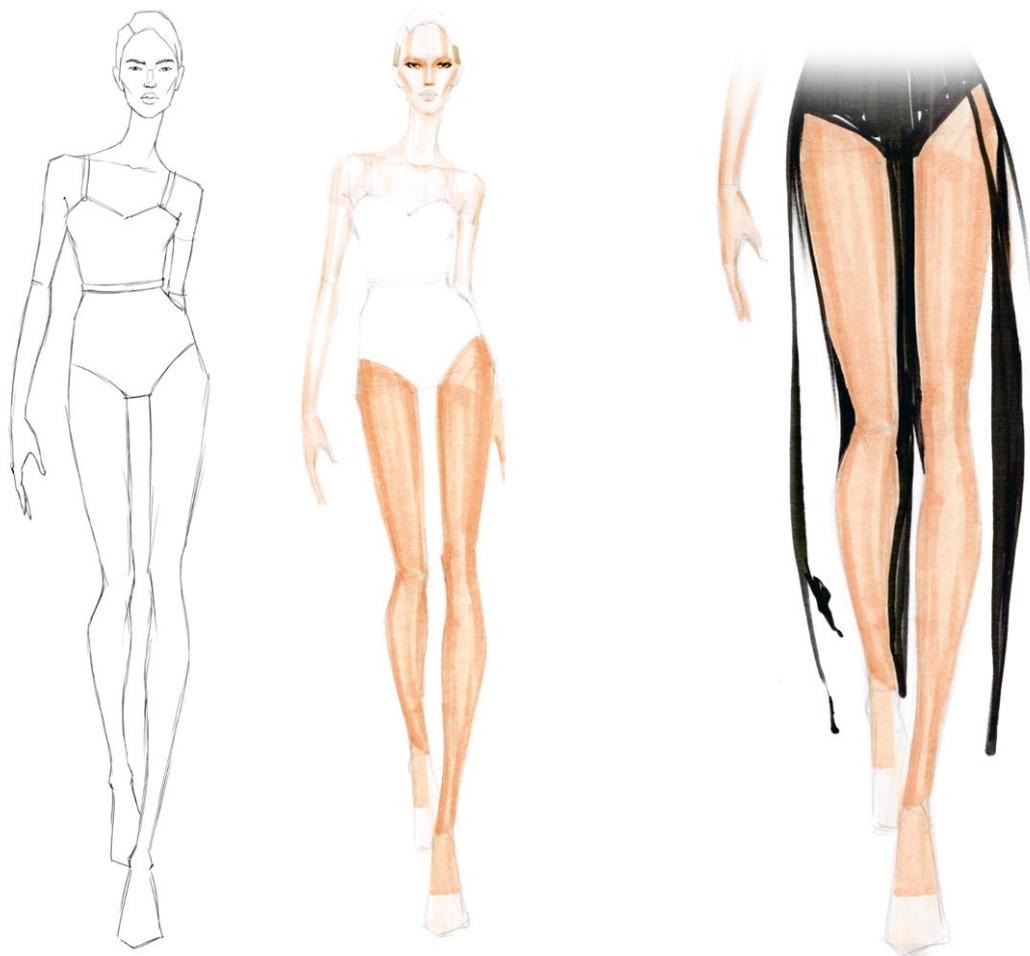


3. Возьмите линер толщиной 0,05 мм и обведите каждую фигуру. Черным маркером сразу обозначьте самые темные места – наложения тонов.



4. Маркер имеет свойство размазываться, и мы используем это, чтобы изобразить складки: тоном CG1 растушуйте сверху и снизу немного черного. Внизу с помощью ручки можно добавить побольше складок. После этого проследите за всеми наложениями тонов, как мы делали это в предыдущем упражнении.

Рисуем модель в платье с прозрачной юбкой



1. Сделайте карандашный набросок и заливку тона кожи. При этом в местах, где будет прозрачная ткань, сразу возьмите более насыщенный цвет – Е11.

2. Когда прозрачной ткани много, она образует плотный цвет. В нашем случае это черный. Прорисуйте им самые темные складки. Им же закрасьте топ.

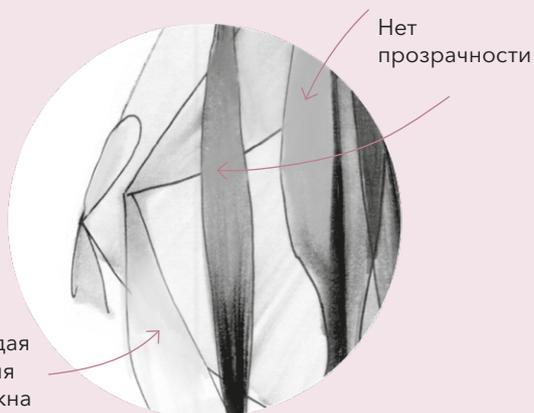


3. Еще несколько складок нарисуйте ближайшим к черному тоном – это CG5 или CG7. С помощью линера (толщиной 0,05 или 0,1 мм) добавьте очертание складок. И это один из самых сложных моментов, так как правильно нарисовать их «из головы» почти невозможно. Поэтому при работе с прозрачной тканью пользуйтесь фотографиями реальных изделий.



4. Дальше будем работать всеми маркерами, чтобы создать наложения. Если вы сделали два предыдущих упражнения, для вас это будет несложно. Обязательно следите за тем, чтобы каждая складка выходила из черного пятна и им же заканчивалась. Это прозрачная ткань, и мы должны видеть каждый элемент от начала и до конца.

Как нельзя делать:



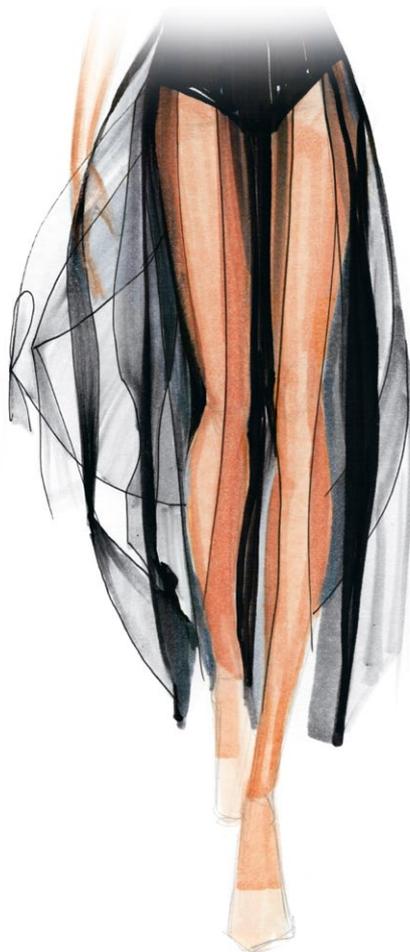
Каждая линия должна быть видна насквозь

Как должно быть:



ПРОВЕРЬТЕ СЕБЯ!

- Каждый кусочек ткани должен быть виден насквозь.
- Каждый кусочек ткани отличается от соседнего по тону.



5. В местах, где прозрачная ткань падает на ноги, используйте маркер E11 или CG3, CG5. Самый светлый серый не будет виден – он просто размывает телесный цвет.



6. Добавьте больше складок с разбором наложений. И не забывайте сделать растяжку черного тона сверху быстрыми штрихами – так вы покажете, что вверху ткань собралась плотнее.

Белая прозрачная ткань рисуется по другому принципу: тут необходим фон. На данном примере фон сделан маркером Copic Wide CG5, а в местах, где он просвечивает через прозрачную ткань, – CG3. Таким образом, прозрачная белая ткань при наложении на фон делает его светлее.





ОТРАЖАЮЩИЕ ТЕКСТУРЫ

Такие ткани, как шелк, атлас, сатин, чесуча, кожа и латекс, отражают свет. Отражающие материалы используются и в декоре – это металл, стекло, драгоценные камни.



Глянцевые поверхности блестят, то есть имеют яркие блики. В случае матовых текстур белые блики могут появляться только на белых тканях. Для отражающих текстур не важно, какого цвета или тона объект. Блик будет белым всегда, даже на глубоком черном цвете.

Также на блестящих поверхностях более выраженными будут рефлексы: мы видим, как один предмет отражается в другом.



Латекс

Мы начинаем изучать глянцевые текстуры с латекса, потому что на нем четко видно тени и блики. Научившись рисовать латекс, вы справитесь с любой отра-

жающей поверхностью. К тому же латекс облегает тело без складок – идеально для начинающих!



Матовая текстура

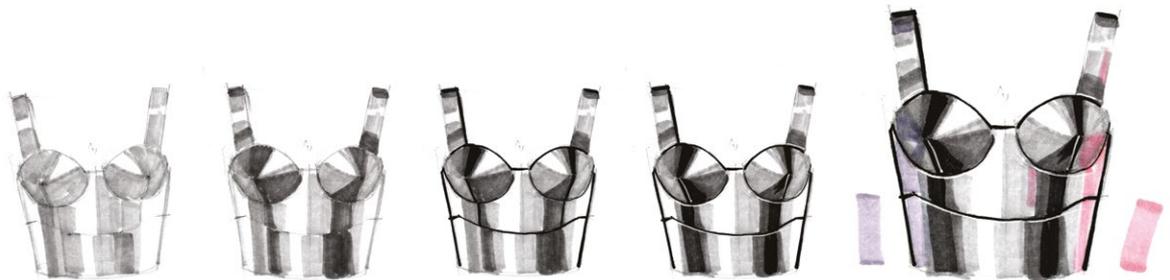


Глянцевая текстура

Выше контраст = больше блеска.

Сравним матовый и блестящий цилиндры. На первом плавный тональный переход от белого к серому тону 1, затем 3, затем 5. Самое темное место не граничит с бликом. Фиолетовое пятно почти не отражается. На блестящем цилиндре только блики и темные тени, без пере-

ходов. Черные тени рядом с бликами создают высокий контраст. Фиолетовое пятно отражается почти без потери насыщенности. Нарисуйте любой блестящий цилиндр, а лучше скопируйте этот рисунок.



Торс тоже цилиндрической формы, тени на него ложатся похожим образом. Начните с N3 и закрасьте все, кроме бли-

ков. Далее углубите тени N5, затем N7 и черным.



Текстура выглядит интереснее, если добавить по бокам рефлексы одного или двух цветов.



Иллюзия блестящей поверхности здесь создает соседство черного с белым. Нарисуйте черную тень, оставив посередине тонкую полоску блика. Маркером N7 или N5 раскрасьте легинсы, оставляя по краям случайные белые полосы, и обведите черной ручкой или маркером.

На примере латекса понятен принцип рисования любых блестящих поверхностей, и сейчас вы узнаете почему.

Следуя вышеперечисленным правилам, нарисуем платье из латекса. Тени будут по бокам, а блики – посередине и вдоль контуров.



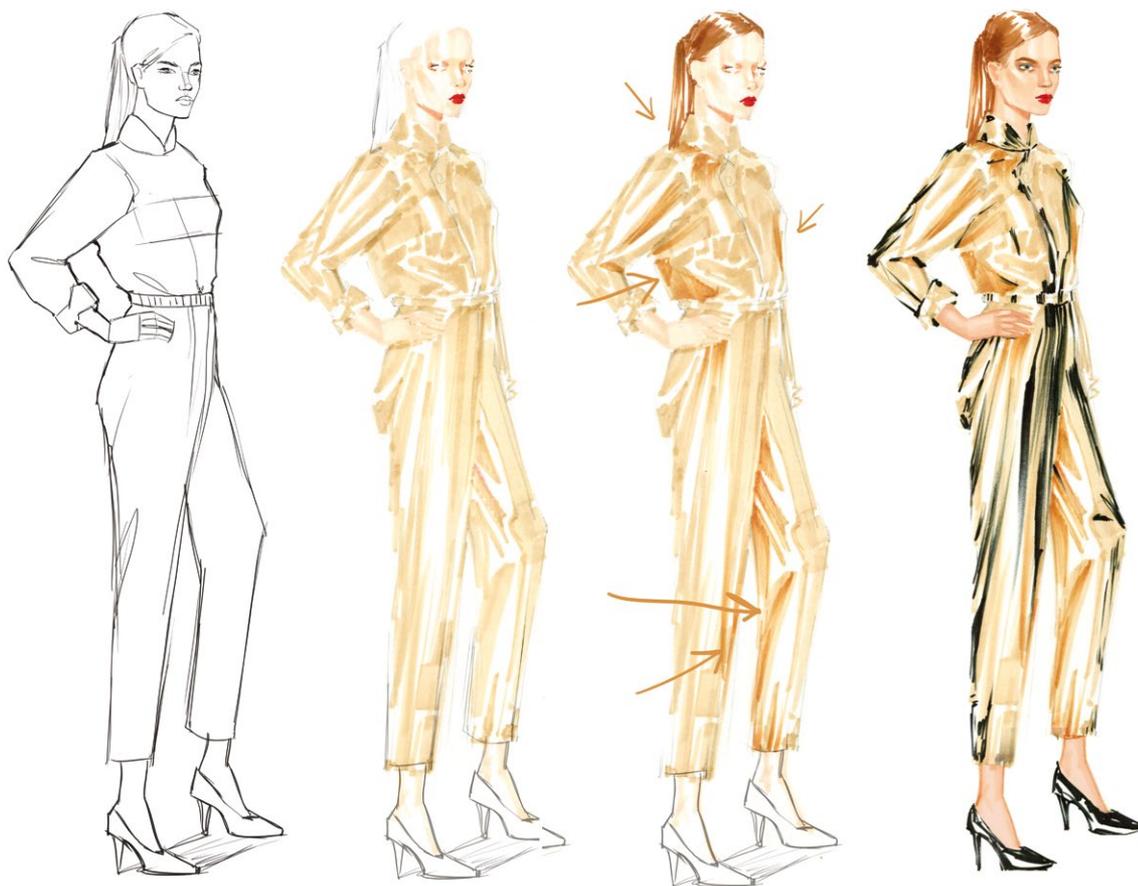
Эти платья из других материалов, но нарисованы по тем же правилам, только текстура немного иная. Платье слева из кожи, на нем приглушенные блики, а по морщинкам можно судить о толщине материала. Платье справа сшито из пайеток, черным маркером обведена их квадратная форма.



Работая с металлическими элементами, можно случайным образом рисовать темные и светлые полосы, оставляя несколько бликов.

Золото

Золото у всех ассоциируется с желтым цветом. Но сам по себе он не создает иллюзию золотого блеска. Нам понадобятся три цвета: E44, Y23 и черный.



1. Раскрасьте все, кроме бликов.
2. Добавьте желтые рефлексy, начиная слева.

3. Аккуратно нарисуйте черные тени – не перестарайтесь. Это быстрый скетч, тональные переходы делать не нужно.

Рисуем модель в блестящем платье



1. В карандашном наброске постарайтесь передать объем – так у вас будет больше пространства для изображения текстуры. Сначала набросайте саму девушку и только потом одевайте ее, так вы не исказите анатомию.

Теперь найдите блики и заштрихуйте их карандашом, чтобы потом случайно не закрасить маркером. Форма бликов не должна повторяться.

2. Работая маркером, обходите заштрихованные места. В основном используется маркер оттенка CG5, а для средних тонов (которых тут очень мало) – CG2. Старайтесь даже на больших площадях не делать больше двух наложений. Если у вас останутся пробелы – не закрасивайте их, пусть бумага немного «дышит».



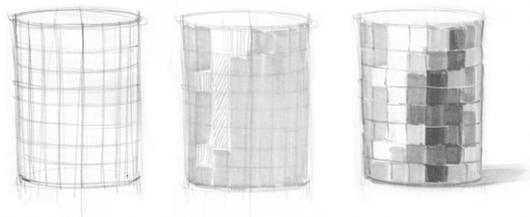
3. Бликов не должно быть много, иначе они потеряют яркость. Чем меньше бликов, тем они ярче, и наоборот. Также сохраняйте четкость форм. Они могут быть не такими, как на этом рисунке. Главное, чтобы линии получались четкими.

Мы создаем легкий, воздушный эскиз, и фигура девушки должна соответствовать этой концепции. Чтобы было гармонично, не дорисовывайте ее до конца. Опорная нога важнее, поэтому ее пропишите немного четче. Волосы лучше наметить в той же легкой манере.

Пайетки

Пайетки рисуются по тем же принципам, что и любая отражающая поверхность, но с одним уточнением: объект делится на сегменты. Отдельные пайетки могут отражать свет под другим

углом, поэтому для естественного эффекта некоторые сегменты должны выбиваться из общего ряда: на светлых участках рисуйте одиночные темные пайетки, и наоборот.



Рисуем модель в платье с пайетками



1. В этом наброске постарайтесь выгнуть фигуру дугой. При этом опорная нога все равно будет стоять там, где проходит вертикальная ось от точки между ключицами.



2. Расчертите пайетки. Начните с центральной линии. Помните, что к краям они должны сужаться. Закрасьте пайетки, которые бликуют, карандашом – сначала те, что расположены группами, затем одиночные. Следите за локализацией бликов – не разбрасывайте их по всему платью.



3. Серым маркером оттенка CG3 закрасьте средний тон. При этом не стоит делать локальную заливку. Старайтесь попадать в пайетки и не бойтесь оставлять пробелы.



4. Маркером потемнее (CG5) пройдитесь рядом со светлыми участками. Это тень, которая отделена от левого края рефлексом. Таким образом, тень садится сразу рядом со светом.

Срисовывать пайетки с натуры – одно удовольствие. При изображении матовых текстур приходится думать – нужна нам та или иная складка или нет. А с пайетками все просто – берем и срисовываем.



5. Сделайте небольшую растяжку от тени к рефлексу с помощью маркеров оттенков CG5 и CG3. Возьмите маркер еще темнее (CG7) и углубите тень. Прерывистой линией пройдитесь по контуру платья. Далее можно немного подчеркнуть горизонтальные линии черным карандашом или маркером CG5. В тени слегка поработайте белой ручкой – так же прочертите горизонтали.



Кожа

Текстуру кожи или лакированных поверхностей можно назвать самой простой для воспроизведения на бумаге. Ее так же, как и пайетки, достаточно просто перерисовать, уделяя особое внимание бликам и рефлексам.



Рисуем модель в кожаной юбке



1. В наброске не прорисовывайте низ юбки – мы будем моделировать его маркером.



2. Проработайте белую футболку маркером оттенка CG1. Но не переборщите – она должна оставаться белой. По юбке пустите блик любым светлым цветом маркером (я использовала B02). Серым маркером оттенка CG3 сразу можно наметить рефлексы.



3. Смело беритесь за черный цвет и обходите блики. Мы с вами уже делали нечто похожее.

Вся дальнейшая работа будет связана с бликами. Затемните их, вооружившись маркерами оттенков CG3, CG5 и CG1. Бликов не должно быть много: двух-трех будет достаточно. Раскрашивая низ юбки, можно немного расслабиться и нарисовать его толстой стороной маркера.



Гладкая кожа требует плавных переходов, бликов и ярких рефлексов.

Более матовые изделия можно просто подробно прорисовать, вплоть до стежков и пуговиц. При сильной детализации светотень не нужна. Вооружайтесь белой ручкой – она поможет показать границы объектов.

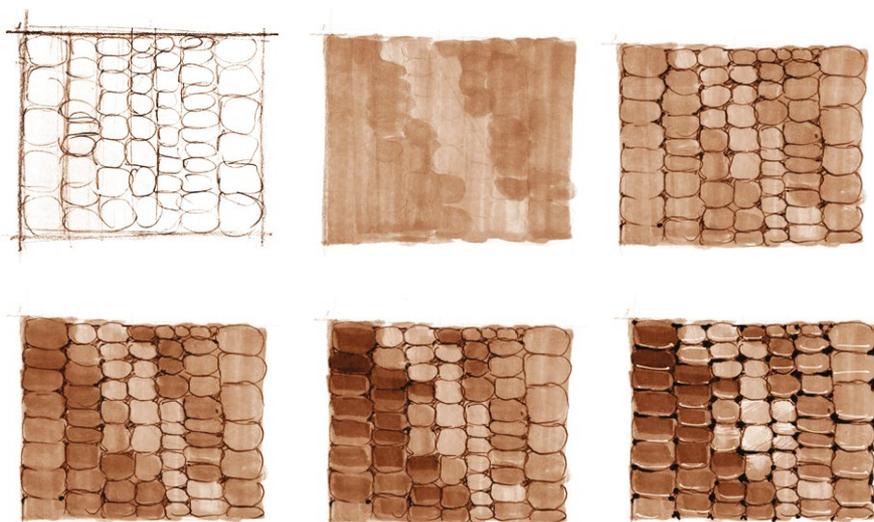


Для изображения текстурной кожи нужно больше скрупулезности. Техника будет почти такой же, как при работе с пайетками, – чешуйки тоже могут отражать свет под разными углами. Металлическая поверхность колец изображается с помощью контрастных белых бликов и черных теней.



Рисуем одежду из текстурной кожи

Кожа рептилий тоньше, и на ней есть маленькие квадратные чешуйки.



1. Нарисуйте квадрат коричневым карандашом, а внутри него – маленькие квадратики со скругленными углами. Проводите тонкие линии и старайтесь не смазать их.

2. Закрасьте весь квадрат маркером E35, затем нанесите второй слой, обходя блик в середине. Блик состоит из маленьких квадратов.

3. Заполните расстояния между квадратами.

4. Следите за тенями, они должны располагаться одинаково. Раскрасьте несколько мест одним цветом.

5. Углубите тени оттенком E57 (я сделала это только на левом крае).

6. Белой ручкой обведите низ каждого маленького квадрата. На светлом фоне белые линии едва видны, там можно не рисовать. Добавьте несколько штрихов, имитируя блики.



1. Раскрасьте все, кроме бликов, маркером E35. Для большей реалистичности можно нарисовать градиент серым маркером (я сделала его в Photoshop). Для пояса возьмите любой другой коричневый или черный цвет.

2. Нарисуйте горизонтальные и вертикальные полосы карандашом, повторяя форму куртки. Добавьте тем же маркером тени на рукава рядом с бликом (потому что рукава узкие) и на торс под поясом и по бокам. Если хотите сделать плавный переход, используйте темный серый на сером и темно-коричневый на коричневом.

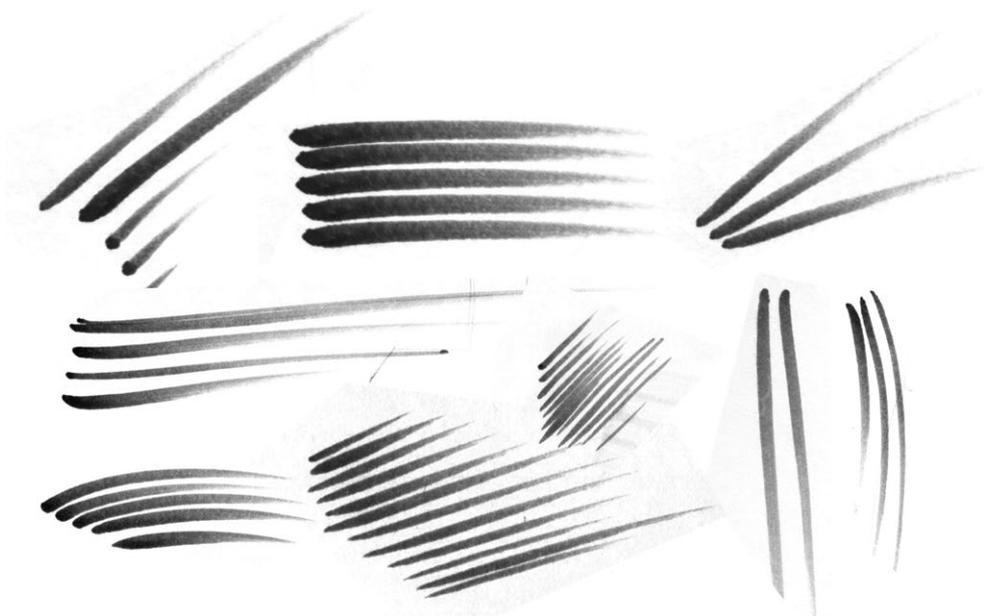
3. Углубите тени оттенком E57 слева и справа на каждой форме. Проведите полосы темным коричневым или черным карандашом. Белой ручкой обозначьте металлические детали пояса и добавьте тень вокруг них.

4. Раскрасьте металлические детали желтым маркером (Y23). Для объема добавьте тени по краям и белые блики на квадратах.

Мех

Мех очень похож на волосы и рисуется такими же штрихами. Поэтому просто еще раз загляните в раздел, посвященный этой теме. Мех обычно короче волос и, как правило, прописывается менее детально. Изображая мех, не стоит добиваться абсолютной реалистичности – красивее смотрится более лаконичный и чистый рисунок.



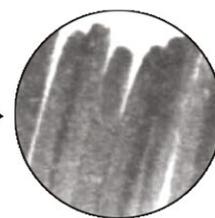
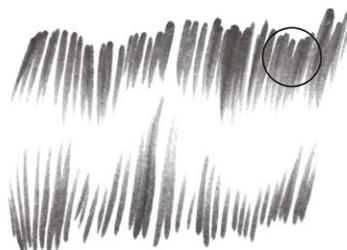


Вам понадобится маркер с кисточкой (в крайнем случае можно обойтись без него). Для начала поупражняемся в штрихах. Возьмите лист бумаги и рисуйте быстрые прямые штрихи, длинные и короткие, варьируя нажим и скорость. Старайтесь минимизировать нажим к концу штриха, так получается реалистичнее.

Это очень полезное упражнение, советую изрисовать весь лист. У одного на это уйдет пять минут, у другого – пятнадцать, но оно того стоит!

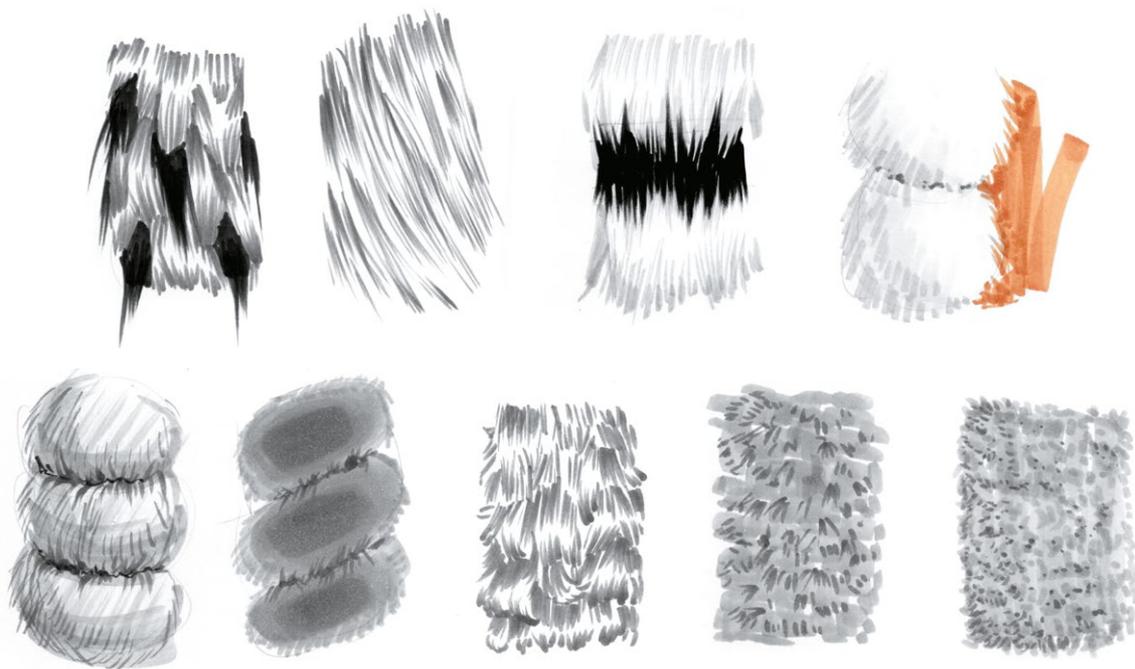
Теперь попробуем изобразить полоску меха. Нарисуйте штрихи с одной стороны, потом с другой. Штрихи не пересекаются! В середине блик (про него часто забывают, и вы, вероятно, тоже забыли бы).

Штрихи прямые, параллельные друг другу.



У оснований штрихи лежат плотнее

Волоски могут быть разной длины, торчать прямо или закручиваться. Используйте весь потенциал маркера, это идеальный инструмент для рисования меха.



Сложную меховую текстуру делите на части, иначе запутаетесь, где свет, где тени (тени по краям, блик посередине). Такая текстура выглядит обманчиво сложно, но на деле подчинена строгим правилам.





1. Нарисуйте скетч карандашом. Сейчас не тратьте время на рисование меха, оставьте его для маркера. Цвет на фотографии мне показался скучным, и я взяла сиреневый.

2. Нарисуйте платье средним тоном V22. У подола рваный край, его легко имитировать штрихами маркера. Сотрите карандаш и возьмите для меха маркеры потемнее. Рисуйте короткими тонкими штрихами. Можно вместо маркера взять цветной карандаш, если вы не уверены в себе.

3. Добавьте тени на меху по краям и внизу (V25).

4. Теперь оставим только блики на блестящем меху. Используйте средний тон (V22). Нарисуйте тени на платье по краям и падающую тень под мехом.

Плюшевое пальто



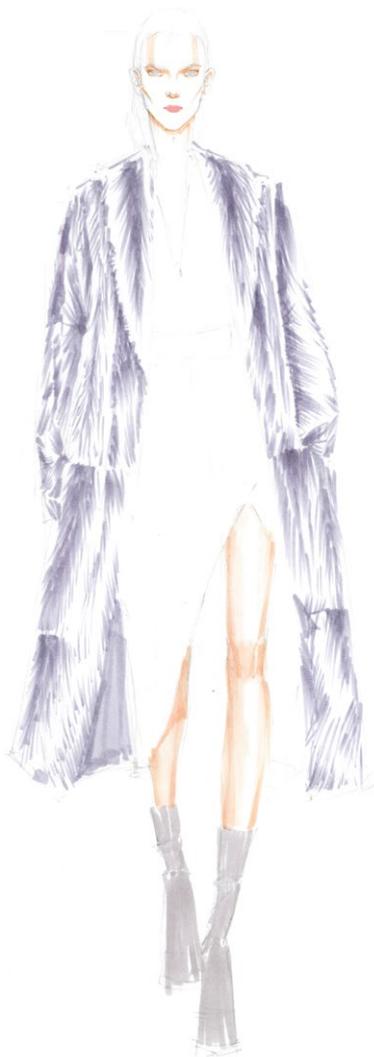
1. Такой мех проще рисовать, потому что на нем нет бликов. Нанесите слой W3, нарисуйте тени W5, на самые темные тени добавьте W7.

2. Белой ручкой нарисуйте колготки в сеточку поверх слоя маркера.

Рисуем модель в шубе



1. При создании наброска не детализируйте контур и ни в коем случае не вырисовывайте мех. Гораздо удобнее изобразить его сразу маркером.



2. Сейчас вам понадобятся два любых маркера с разницей примерно в 2–3 тона. Я использую оттенки V25 и V22. Начните с темного – заштрихуйте им самые темные места на стыках форм и в их середине. При этом обязательно следите, чтобы форма каждого сегмента считывалась. Для этого нужно уделить особое внимание контурному штриху.



3. Продолжайте заполнять пространство, не забывая выделять края. Ваша задача – закрасить как можно больше. Используйте тот же маркер. Лицо залейте маркером E00 и только потом нарисуйте губы.



4. Перед тем как перейти к платью, обозначьте черным маркером внутренний контур, показывая им текстуру меха.

Поскольку платье здесь не главное, я изобразила его в экспрессивной манере.

5. Рядом с черным цветом шуба выглядит недостаточно контрастной. Чтобы это исправить, еще раз местами пройдитесь по рисунку темным маркером или цветным карандашом (того же цвета, но немного темнее). Углубите тон на самых темных участках.

Затем возьмите светлый маркер, чтобы немного приглушить блики. Это лучше делать широким пером.



Бархат

Посмотрите на любое изделие из бархата и подумайте: как его рисовать? Чем он отличается от других тканей?

Ответ прост: бликами. Во-первых, они довольно яркие; во-вторых, они расположены на складках. Тени на бархате можно усиливать темно-серым или даже черным цветом.



Рисуем модель в бархатном платье



1. Сделайте набросок. Для этого рисунка нам понадобятся три маркера: светлый (BG72), средний (BG75) и темный (BG78 или CG5).



2. Сразу обозначьте блики самым светлым тоном. Лучше делать их более широкими, чем они должны быть на готовом рисунке, так как мы обязательно заденем эти участки, когда будем закрашивать тени.



3. Более темным маркером (средним) сделайте заливку всего остального. Смотрите на то, какими получаются блики, – при рисовании бархата это главное.



4. Теперь найдите самые темные места и углубите цвет темно-серым или темно-зеленым. Подробно прорисуйте лиф, а к ногам детальность можно немного уменьшить – таким образом мы расставляем акценты.

Бархат выглядит правдоподобно благодаря глубине темных тонов, поэтому не скупитесь на них! Обратите внимание, что тень ведет себя необычным образом: она ложится между двумя бликами.



Шелк

Шелк – гладкий, эластичный и тонкий материал. Как вы помните из предыдущей главы, мягкая ткань ложится мягкими складками. Я рекомендую рисовать шелк плавными волнистыми линиями (за исключением сложных драпировок).



Яркость бликов варьируется от белого до среднего тона, в зависимости от отражающей способности конкретного вида ткани. По сравнению с другими блестящими текстурами шелк почти матовый. Рисуйте обычную светотень, но немного усиливайте контраст и оставляйте мень-

ше бликов (чем меньше света, тем он заметнее).

Посмотрите на эти блузки: левая из обычной матовой ткани, а правая из шелка (сатина). На шелковой блузке ярче блики и больше складок.



Рисуем модель в шелковом платье



1. Сначала нарисуйте контуры складок и фигуры (WG3).

2. Тем же маркером постепенно добавляйте тени справа и слева.

3. Закрасьте все платье маркером WG1, обходя блики. Темным цветом WG5 обведите контуры и обозначьте тени. Помните, что это мягкая ткань и на ней мало бликов.

Шелковое платье со сложной драпировкой



1. Это светло-серое платье, поэтому нам понадобятся маркеры N3 и N5. Начинайте с теней по всему платью. На груди тень в середине. На выпуклостях коленей, бедер и груди ткань натянута, там нет теней.

2. Теперь нанесем средний тон (N3) вокруг бликов. На торсе много мелких скла-

док, они темнее (use N5). На второй иллюстрации видно отражение руки (рефлекс телесного цвета на бедре).

3. На любой блестящей ткани по бокам могут быть рефлексы.

Это платье из ткани со смешанным составом, поэтому на нем более острые складки.



1. Рисуя, не забывайте про прямые линии бедер, не скругляйте их, чтобы показать свои знания анатомии. Ног не видно, но должно быть понятно, где колени, чтобы правильно расположить блики и тени. Обозначьте блики, чтобы случайно не закрасить их. Это важный этап, потому что белое пятно показывает складки платья и форму тела. Много складок на талии, вокруг паха и под коленями – здесь блики мелкие. Там, где ткань натянута (например, на бедре), они крупные.

2. Возьмите серый цвет N5 и закрасьте все, кроме бликов. Рисуйте короткими штрихами и в один слой, так эскиз будет

выглядеть живым. Небольшие пробелы между штрихами допустимы.

3. Черным маркером нарисуйте тени короткими штрихами. Проводя линию, постепенно отрывайте наконечник от бумаги, чтобы штрих светлел к концу и плавно переходил в серый. Идеальный переход не нужен, черный и белый (серый) должны быть близко друг к другу для правильного воспроизведения текстуры.

4. Теперь можно местами перекрыть белые блики N3 и добавить мелкие блики белой ручкой. Рисуйте по направлению складок.

ЧТО
ДАЛЬШЕ?

| | |
|-------------------------------|------------|
| ДИЗАЙНЕР КАК ПРОФЕССИЯ | 220 |
| Что значит быть дизайнером | 222 |
| Насмотренность | 224 |
| Источники вдохновения | 226 |
| Мудборд | 230 |
| Как собрать портфолио | 232 |
| Стратегия развития | 234 |

ДИЗАЙНЕР КАК ПРОФЕССИЯ

Если вы дочитали книгу до конца, значит, у вас хватило целеустремленности и упорства. Это ваша первая победа, поздравляю!

Но на ней не надо останавливаться. Теперь перед вами стоит новая задача – сохранить и приумножить полученные навыки.

Главный секрет успеха любого художника – это постоянная практика. Вам повезло, если вам не нужно себя мотивировать и вы постоянно рисуете для удовольствия. Но большинство людей (и я не исключение) прибегают к «искусственным стимуляторам». Так можно назвать все способы, которые мы используем в поиске вдохновения.

Самый действенный – это наблюдение за коллегами. Смотрите, как работают другие художники (благо в наше время это легко делать через социальные сети). Таким образом вы убьете двух зайцев: будете развивать насмотренность и поддерживать в себе дух конкурентной борьбы. Насмотренность – это опыт, который мы получаем, изучая чужие произведения. Именно она помогает нам формировать свой индивидуальный стиль. А конкурентная борьба – это постоянный стимул для прогресса в любом деле.

Кому-то помогает музыка, кино, путешествия. Прислушайтесь к себе и ищите то, что пробуждает в вас вдохновение.



Что значит быть дизайнером

Цель дизайнера – в реализации своих замыслов. Созидание – самое интересное в мире занятие, и теперь вы готовы нести свои идеи в мир. Дизайн моды – сложный предмет, этому учатся не один год. Я расскажу вам, как развивать воображение и придумывать уникальный дизайн.

Все начинается с простых форм. Любой сложный цвет состоит из нескольких

базовых, и надо их знать, чтобы стать профессиональным колористом. То же касается и дизайна. Любой сложный дизайн состоит из базовых форм: круга, цилиндра, квадрата и т. д. Это формы без лишних деталей, и, глядя на скетч, вы только анализируете пропорции одежды. По ним можно предположить, кто будет ее носить.



Придумывайте как можно больше предметов одежды на базе простых форм – прямоугольников и кругов. Вы удивитесь тому, сколько новых силуэтов изобретете!



Выберите самые интересные силуэты и развивайте идею дальше. На базе одного силуэта можно создать множество предметов одежды. Например, взять те или другие ткани, узоры и декор. Помните, что у дизайна и фэшн-иллюстраций разные задачи: вы придумываете сотни

идей, рисуете их и выбираете лучшие. Не останавливайтесь на одном варианте, даже если он вам очень нравится.

Подстегните творческое воображение коллажем: нарежьте иллюстрации из журналов и склейте из них фигуру.

Насмотренность

Настоятельно рекомендую 15 минут в день посвящать Pinterest (или Vogue) и сохранять вдохновляющие картинки и последние тренды. Не зная, что делают другие, не создашь ничего интересного. Модные показы, уличная мода, журналы, витрины магазинов – все собирайте в копилку!

Если кажется, что для создания нового вам не хватает опыта, попробуйте переработать чужие идеи. Есть разница между плагиатом и изучением. Копируя чужой дизайн, вы поступаете плохо – вам предъявят заслуженные претензии. Но вдохновляться идеей не возбраняется.

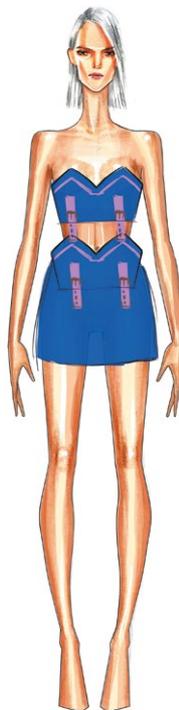
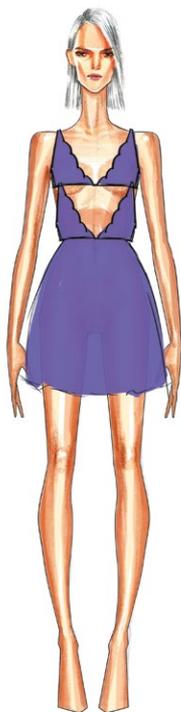
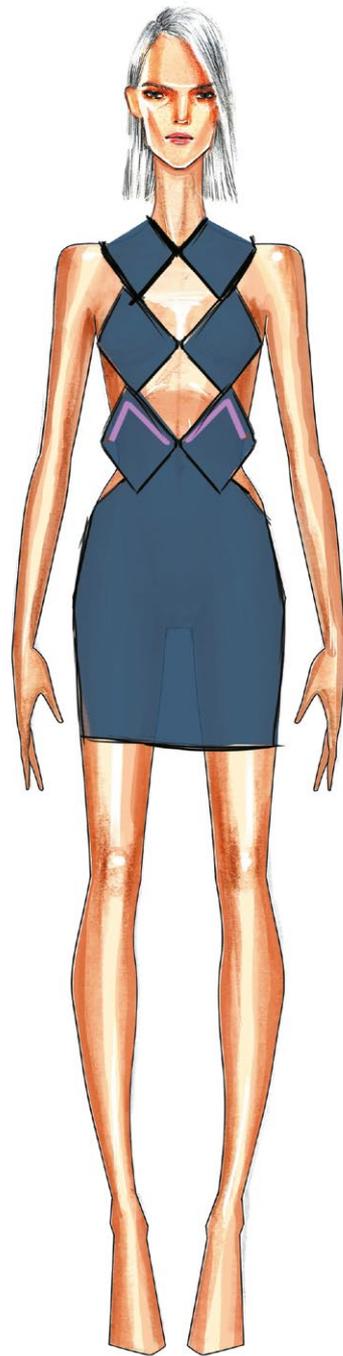
Посмотрите на это платье, у него на груди два повторяющихся элемента. Идея повторения весьма популярна, и вы тоже можете ее использовать.

Я придумала платье по мотивам этого (см. фото справа), но совсем не похожие на него. Разработать новую концепцию на основе существующего дизайна – необходимый навык.

В сфере моды работают люди, в чьи обязанности входит развитие идей другого дизайнера или пополнение существующей коллекции новыми моделями.

Это хорошая практика, потому что мас-маркету – крупнейшему игроку рынка – не нужно ничего нового и особенного: тренды и концепции кутюрье реализуют в повседневной одежде.





Я часто придумываю одежду именно так, потому что клиенты обычно приходят ко мне с картинками и просят сделать что-нибудь похожее, но другое.

Источники вдохновения

Развитие креативности – путь к оригинальности, что очень хорошо для мира моды. Ищите вдохновение во всем, что вас окружает. Вы удивитесь, сколько всего интересного можно придумать, глядя на простые вещи.

– **Природа** – это чистая красота и непревзойденный источник вдохновения. Она подскажет настроение для дизайна: дождь, буря, закат или солнечный свет пробудят идею. У природы можно позаимствовать гармоничные сочетания цветов. А сколько у нее интересных текстур: камни, лед, дерево, вода и многое другое.



Когда собираетесь фотографировать то, что вас вдохновило, сначала определите, что именно привлекло ваше внимание: цвет, текстура, форма.

– **Животный мир**: птицы с яркими перьями, страшные пауки, опасные хищники с узорчатыми шкурами – вдохновляет на создание неповторимых образов.

– **Архитектура разных стилей и времен** тоже кладезь идей. Как и мода, она отражает мировые тенденции, это важно для дизайнера.

– **Микромир** – фантастическая сокровищница. Посмотрите макроснимки песка, глаз или фруктов – привычные вещи предстают в необычном ракурсе.



Например, посмотрите на этот цветок. Как его можно описать? Что вам в нем нравится? Стоит заодно сделать скетч – для пробы цвета.

У цветка длинные острые листья, в нем сочетаются два дополнительных цвета (грязно-зеленый и красный). Листья похожи на перья или другие декоративные элементы. Вспомните платье из квадратов и овалов. Здесь тот же принцип, толь-

ко вместо геометрических форм мы используем листья.

Посмотрите на референс и угадайте, как платья связаны с источником вдохновения.



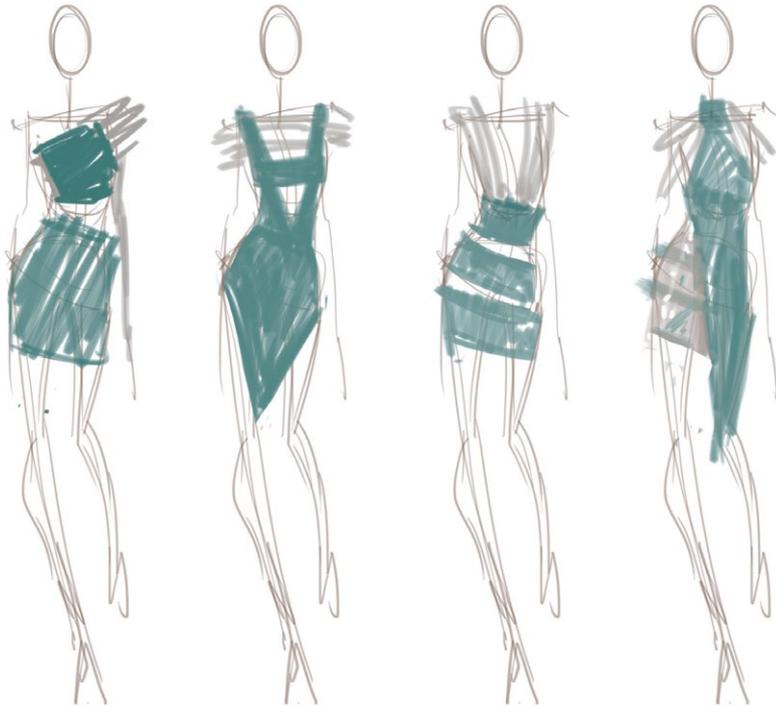
УПРАЖНЕНИЕ 1

Набросайте не менее двадцати предметов одежды, потом выберите лучшие и завершите их. На первом этапе не стремитесь к совершенству, рисуйте быстро и как можно больше скетчей. Если используете Photoshop (очень рекомендую), сделайте примитивный шаблон фигуры. Если он будет слишком качественный, вы будете рисовать медленно из навязчивого желания соответствовать его уровню.



УПРАЖНЕНИЕ 2

Сохраните несколько вдохновляющих картинок и нарисуйте как минимум десять скетчей к каждой. Если идеи не приходят (такое бывает, это нормально), посмотрите одежду в Pinterest и используйте чужой дизайн для переработки.



Мудборд

Вы когда-нибудь пробовали описать свои идеи в словах? Это очень трудно, особенно если речь о дизайне. Гораздо эффективнее показать. Вместо того чтобы говорить: «Хочу сделать что-нибудь из 70-х», покажите фотографии этого времени. К тому же так вы узнаете много нового на интересную вам тему.

Мудборд – это коллаж идей, первый этап любого дизайн-проекта. Это цветовая палитра, текстуры, формы, варианты макияжа, общее настроение. Подборка отражает эстетику дизайна и помогает сформулировать концепцию для целевой аудитории.



Пример мудборда



Кратко записав идеи, проанализируйте их. Покажите коллегам или друзьям, спросите, что им нравится. Выберите лучшую идею и нарисуйте подробную иллюстрацию.

Как собрать портфолио

Многие интересуются модным дизайном и вообще искусством. Профессия дизайнера, безусловно, креативная. Но вы должны понимать, что, выполняя заказы, вы не просто реализуете свои экстравагантные идеи, а удовлетворяете запросы определенной аудитории. Поэтому необходимо знать ее потребности, неважно, в компании вы работаете или самостоятельно. Фэшн-индустрия – это бизнес, и первое правило предпринимателя – знай своего клиента. Какими бы блестящими умениями вы ни обладали, вы производите продукт для конкретных людей с конкретными потребностями.

В своей профессии вы решаете две задачи: художественное воплощение замыслов и производство одежды для реальных людей. Давайте посмотрим, что нужно для решения обеих.

1. Вы хотите стать знаменитым кутюрье, а значит, производить оригинальные вещи ограниченным тиражом, иметь свое ателье и каждый сезон выпускать новые коллекции. Или работать в модном доме и придумывать что-то свое – об этом мечтают многие. В этом есть и плюсы, и минусы – решать вам. А я просто рассказываю, как собрать портфолио.

Искусство дизайна одежды подразумевает глубокое понимание моды и социальных трендов. Вы должны предчувствовать изменения в мире на несколько лет вперед и выдавать результат, который выглядит современно. Такая одежда не всегда подходит для повседневной носки, она призвана нести определенный посыл. Если вы хотите этим заниматься, нужно быть очень плодовитым творцом и идеально владеть визуальным языком. Это очень приветствуется в лучших университетах моды, и, если хотите получить степень в этой сфере, стоит развивать свой творческий потенциал.

2. Если вас интересует что-то более приземленное, задумайтесь о потенциальных клиентах. Как вы опишете человека, который пришел в магазин и обратил внимание на вашу вещь? Сколько ему лет? Чем он живет, как выглядит, сколько зарабатывает? Если не знаете, попробуйте проанализировать целевую аудиторию брендов массмаркета.

Составляя портфолио, вы должны точно знать, для кого создаете одежду. Сосредоточьтесь на том, чтобы сделать ее удобной, практичной, несложной в производстве и привлекательной в магазине.



Стратегия развития

Куда двигаться дальше? Это зависит от того, куда вы планируете попасть в конечном счете. У меня никогда не было стратегии: я делала то, что считала актуальным, и развивала те навыки, которые пользовались успехом.

Вам могу посоветовать примерно то же самое. Сначала проанализируйте свое положение – в какой сфере вы могли бы применить свои способности? Техническая иллюстрация, ивент-скетчинг, фэшн-иллюстрация, визуализация образов для стилистов, имиджмейкеров, ателье... Отталкивайтесь от того, в какой среде вы работаете уже сейчас, и ищите самое близкое вам направление. Расскажите (а лучше покажите) всем знакомым, чем вы занимаетесь, чтобы заработал самый лучший в нашем деле механизм – сарафанное радио.

Кому-то, вероятно, помогает размещение своего портфолио на различных сервисах. Но я ни разу не получала заказов таким образом.

КЛЮЧЕВЫЕ ПРАВИЛА ПРИ РАБОТЕ С ЗАКАЗЧИКОМ

Будьте внимательны к описанию задания. Лучше пятьсот раз спросить, чем упустить какой-то момент и потом узнать, что вы всё сделали не так.

Показывайте примеры. Чтобы избежать недопонимания, всегда подкрепляйте объяснения на словах наглядными при-

мерами. А еще лучше – попросите заказчика сделать подборку иллюстраций, похожих на то, что он хочет получить.

Вырабатывайте уникальный стиль. Заказчик должен четко представлять, какой результат он получит, обратившись к вам. Это позволит вам избежать разногласий.

Работайте последовательно. Не бросайтесь рисовать чистовик, пока не согласовали черновой эскиз.

СОВЕТЫ ДЛЯ НОВИЧКОВ

Первое время вам придется работать на условиях заказчика. Если вы еще учитесь, беритесь за любую работу, даже без предоплаты. Вам нужно собирать базу клиентов и делать себе имя.

Как найти этих клиентов? Начинайте со знакомых: если кому-то понадобятся ваши услуги, хватайтесь за эту возможность. Рассылка своего портфолио обычно не работает, и вот почему.

Во-первых, люди которые принимают подобные решения, просто не получают вашего письма – оно не уйдет дальше секретаря.

Во-вторых, иллюстрации заказывают не регулярно (как, например, наружную рекламу или воду для офисного кулера), а когда в них возникает необходимость. И тогда заказчик не роется в почте, а ищет исполнителя сам.



В рамках проекта #нетактикакаксеЛена

Как он его ищет? В основном через социальные сети или специальные агентства. Поэтому вместо того, чтобы тратить время на рассылки, потратьте его на свое портфолио.

СОВЕТЫ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ

Если у вас уже покупали работы, но вы еще не до конца разобрались в тонкостях профессии, тогда вам пригодятся следующие советы.

Научитесь брать деньги. Мне это всегда давалось сложнее всего. Я думала про себя: «Ну, у них, наверно, бюджет небольшой, да и я не гений...» – и не решилась требовать достойной оплаты.

Вот несколько причин побороть скромность и начать выставлять достойную цену за свои услуги.

- К вам будут серьезнее относиться. Если заказчик платит внушительную сумму и уже внес предоплату, он будет вдумчиво и ясно формулировать свои пожелания. А вам, в свою очередь, необходимо вдумчиво эти пожелания изучить, показать примеры и убедиться, что у вас установилось взаимопонимание. Это очень важный момент.
- Компания, которая привыкла честно работать, знает, что любому специалисту надо платить за его труд. Некоторые компании выделяют бюджет и на оплату тестовых заданий.
- Это важно для вашего личного комфорта. Мы работаем не так эффективно, если чувствуем, что нам недоплачивают.

Разработайте четкий порядок работы и заранее обговаривайте с заказчиком все детали.

В ходе работы могут возникнуть любые ситуации: например, вчера заказчик хотел зеленый фон, а сегодня настаивает на синем. Это называется корректировка. Я обычно договариваюсь так: мелкие поправки входят в стоимость заказа, крупные я вношу за дополнительную плату. О таких вещах обязательно нужно предупреждать в переписке, чтобы потом не возникало споров.

«Давайте вы нарисуете, а если нам понравится, мы купим» – бегите от заказчиков, которые предлагают что-то подобное. Скорее всего, они сами не уверены, что им вообще нужна иллюстрация. Плюс они, скорее всего, не станут тщательно продумывать формулировку задания и понадеяются на ваши телепатические способности. А из этого обычно ничего хорошего не выходит.

Ставьте хештег #Astahova_students и делитесь с нами своими результатами! Отмечайте аккаунт @Lena_astah, чтобы получить от меня комментариев по поводу своей работы. Будем на связи! А по хештегу #astahovatutorial вы найдете короткие видеоуроки.

СКОЛЬКО СТОИТ МОЯ РАБОТА?

Этот вопрос возникает у всех, кто задумывается о том, как заработать на своих навыках. Вы, наверное, уже пробежались глазами по этому абзацу и убедились, что цифр тут нет.

Рынок фэшн-иллюстрации очень узкий, поэтому его сложно проанализировать и назвать средние показатели. Самый простой способ оценить свою работу – это решить, сколько стоит ваш рабочий день, и прикинуть, сколько дней уйдет на исполнение заказа.

Продолжайте рисовать, и вы сами удивитесь, когда поймете, на что способны!



БОНУС: скачайте и распечатайте шаблоны для рисования фигур на сайте моей школы <https://www.art-immersion.com/online>.

МИО∞ Арт

РИСОВАНИЕ И ХЭНДМЕЙД

ИСКУССТВО

КИНО И ФОТО

КРЕАТИВ

ДИЗАЙН И РЕКЛАМА

ВДОХНОВЕНИЕ

#miftvorchestvo

Подписывайтесь
на полезные книжные письма
со скидками и подарками:
mif.to/cr-letter

Все творческие книги
на одной странице:
mif.to/creative

 **miftvorchestvo**



Книга Елены Астаховой уже продана тиражом более 20 000 экземпляров, но она продолжает затягивать в мир моды, завораживать своей атмосферой показов и подиумов, обучать созданию фэшн-иллюстраций в обновленном формате.

Новое издание дополнено уроками по рисованию светотени, разных типов фигур и частей тела, материалами о динамических позах, типах лица и тканях. Вас ждут разделы о детской фигуре и теории цвета, а также советы о том, где дизайнеру искать вдохновения, как работать с мудбордом и от чего оттолкнуться при составлении портфолио.

Подробно, наглядно и доступно Елена Астахова расскажет о процессе создания фэшн-иллюстрации: от выбора материалов, построения фигуры, особенностей ракурса до проработки сложной фактуры тканей и других материалов. Выполняя упражнения из каждого раздела, вы создадите законченные проекты, а ваши рисунки станут более профессиональными и приобретут собственный стиль.



Елена Астахова окончила художественную школу им. Рихтера и Московское государственное академическое художественное училище памяти 1905 года, основатель школы скетчинга и дизайна Art Immersion. Работала с брендами Chanel, Ralph Lauren, Mercury, Infinity, LALIQUE, Artistry Flora, Lancôme, Reserved, Renault и др. Практикующий дизайнер одежды.

#Рисуйтекакфэшндизайнер

