

An anime-style illustration of a young girl with long, flowing pink hair and bangs. She is shown in profile, looking down at a dark book she is holding. A small, glowing blue butterfly is perched on the book. The background is a soft, ethereal mix of pink and blue with floating white stars and a large, faint white butterfly on the right side. The overall mood is dreamy and artistic.

АСИЯ ЛАДОВСКА

Sketch with Asia

РИСУЕМ В СТИЛЕ АНИМЕ И МАНГА

АСИЯ ЛАДОВСКА

Sketch with Asia

РИСУЕМ В СТИЛЕ АНИМЕ И МАНГА



TO MAT

УДК 75:929(470)
ББК 85.143(3)
Л15

SKETCH WITH ASIA
MANGA-INSPIRED ART AND TUTORIALS BY ASIA LADOWSKA

Печатается с разрешения издательства 3dtotal Publishing.

Издание подготовлено ООО «Издательство АСТ».

Все права защищены.

Ладовска, Асия.

Л15 Sketch with Asia. Рисуем в стиле аниме и манга / Асия Ладовска; перевод с английского Зои Томиной. — Москва : Издательство АСТ, 2021. — 176 с. — (Мастера манги).

ISBN 978-5-17-133704-9

Асия Ладовска — современная художница, которая создает яркие иллюстрации в стиле аниме и манга и регулярно проводит в своём Инстаграме вдохновляющий челлендж по рисованию под хештегом #SketchwithAsia. В этой книге она описывает свой творческий путь: от первых шагов до невероятной популярности в Интернете, а также делится своими техниками и секретами мастерства. В книгу вошли мастер-классы и полезные советы по рисованию, а также уникальные иллюстрации, на которые точно стоит обратить внимание художникам и поклонникам аниме и манги.

На Инстаграм Асии (@ladowska) подписано более 1 миллиона человек.

УДК 75:929(470)
ББК 85.143(3)

ISBN 978-5-17-133704-9

Copyright © 3dtotal Publishing

Russian translation rights arranged with 3DTotal.com Ltd
through AST Publishers.

All rights reserved.

No part of this book can be reproduced in any form or by
any means, without the prior written consent of the publisher.

All photography is copyright © 2019 Asia Ladowska.

All artwork, unless stated otherwise, is copyright © 2019
Asia Ladowska.

All artwork that is not copyright of 3dtotal Publishing or the
featured artist is marked accordingly.

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	04	НАЧАЛО РАБОТЫ	
ВВЕДЕНИЕ	06	Рабочие инструменты	58
ЗА КУЛИСАМИ		Скетчинг	62
Обо мне	10	Скетчинг для разминки	66
Моё рабочее место	12	Скетчинг миниатюр	70
ТВОРЧЕСКИЙ ПУТЬ		Концепт-скетчинг	72
Что оказало влияние	16	Скетчи с натуры	74
Первые работы	18	Ошибки в скетчинге, и как их избежать	76
Гиперреализм	20	ТЕХНИКИ И СОВЕТЫ	
Вдохновение	23	Лица и черты лица	82
Социальные сети	28	Выражения лица	92
Прогресс	30	Руки	96
Мотивация	37	Рисование волос	102
Стиль	41	ПРОЦЕССЫ	
ГАЛЕРЕЯ	45	Покраска волос	112
		Традиционал в диджитал	126
		Диджитал в традиционал	134
		Традиционная иллюстрация	144
		Цифровая иллюстрация	154
		Иллюстрация с обложки	162
		БЛАГОДАРНОСТИ	167



ПРЕДИСЛОВИЕ

В 2017 году я провёл презентацию для Copic South Africa в местном арт-магазине Herbert Evans, трансляция которой проходила в Инстаграме. Вскоре я начал получать бесконечные вопросы от некоего пользователя с ником Ladowska. Она очень заинтересовалась тем, как я рисую, и мы продолжили общение после презентации. С тех пор мы показываем друг другу свои работы, даём обратную связь, советы, делимся своими переживаниями и опытом, поддерживаем друг друга в тяжёлые моменты и просто болтаем почти каждый день.

Сейчас я могу с уверенностью сказать, что Асия — самый важный человек в моей жизни художника. Жизни, которая была бы без неё... скажем так, куда более пустой. Мы с Асией через многое прошли, поэтому мне повезло увидеть, как сильно она выросла — не только как профессионал, но и как личность. Асия приняла пугающее решение оставить комфортную работу штатного графического дизайнера, чтобы стать художником-фрилансером и посвятить себя собственному творческому пути.

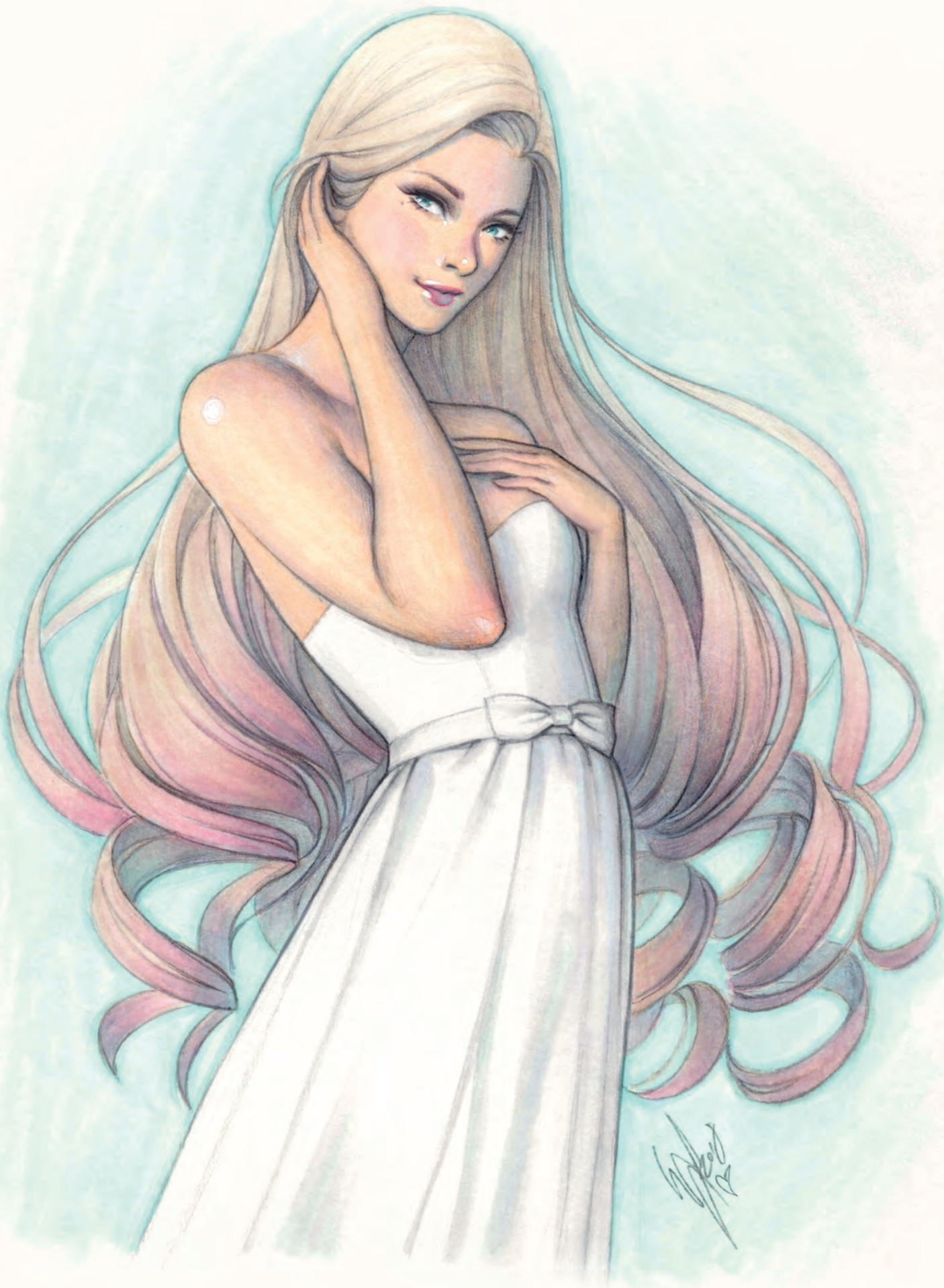
Невозможно описать словами то, как сильно вдохновляет тесное общение с тем, кто настолько страстно увлечён творчеством и постоянно выводит его на новый уровень. Асия невероятно трудолюбива, постоянно учится и бросает вызов собственному мастерству. Она достаточно целеустремлённая, чтобы достичь своих целей несмотря на любые препятствия.

Я имею честь представить вам невероятно важную веху в её творческой жизни — потрясающее олицетворение всей напряжённой работы и пылкой любви Асии, которой она поделится с вами и всем миром в своём первом артбуке.

Во время создания этой книги было потеряно много сна и здравомыслия, но Асии удалось показать, что это — следующий уровень, к которому она стремится. Я убеждён, что вы насладитесь каждой страницей и вынесете из книги ценную расширенную художественную грамотность, которая и вам поможет перейти на новый уровень мастерства.

Асия, ты на вершине и поднимаешься всё выше.

С любовью, Уоррен Лоу



ВВЕДЕНИЕ

Моё увлечение персонажами с большими глазами и острыми подбородками началось в раннем детстве, когда я ещё даже не знала, что такое «манга». Там, где я жила, этот стиль не был популярным, поэтому научиться ему мне казалось нереальным.

Я помню, как принесла свои первые, вдохновлённые мангой рисунки на обзор портфолио к одному признанному и уважаемому преподавателю рисования в 2004 году, за несколько лет до подачи документов в старшую школу искусств. Тогда я услышала лишь это: «Если ты продолжишь рисовать мангу, то не поступишь ни в одну художественную школу». Мне стало стыдно, я спрятала свои рисунки и много лет не рисовала в таком стиле. Вместо этого сосредоточилась на рисовании пейзажей и натюрмортов, ведь именно к ним меня подталкивали окружающие.

Где-то в 2014-м я нашла в интернете несколько художников, чьи работы абсолютно поразили меня. Каждый раз, когда они выкладывали новые рисунки, моё сердце бешено колотилось, и я могла разглядывать их шедевры часами. В то время я ещё не осознавала, что это и стало тем моментом, когда я снова влюбилась в стиль «манга». Не успела я опомниться, как начала рисовать сама, пытаясь подражать любимым художникам и в то же время постепенно создавая собственные проекты.

Я регулярно практиковалась и, наконец, в январе 2016 года, после плохого дня на работе (и не самого лучшего в университете), решила сделать то, что помогло мне пережить не столь приятный момент — сделала свою первую публикацию в Инстаграме ([Instagram.com/ladowska](https://www.instagram.com/ladowska)). Новый аккаунт стал символом нового периода в моём творчестве. Я создала его, чтобы выкладывать туда исключительно рисунки в стиле «манга». Решила наконец-то заняться тем, о чём всегда мечтала, и это сделало меня такой счастливой.

Решение завести страницу в Инстаграме стало лишь маленьким шагом, но именно он привёл меня к большим позитивным изменениям. Конечно, в самом начале я не получала никакой обратной связи, но и занималась больше для себя, так что не сильно переживала. Было здорово просто начать всё с чистого листа. Когда появились первые комментарии от незнакомых людей, я почувствовала себя лучше и действительно воодушевилась, потому что

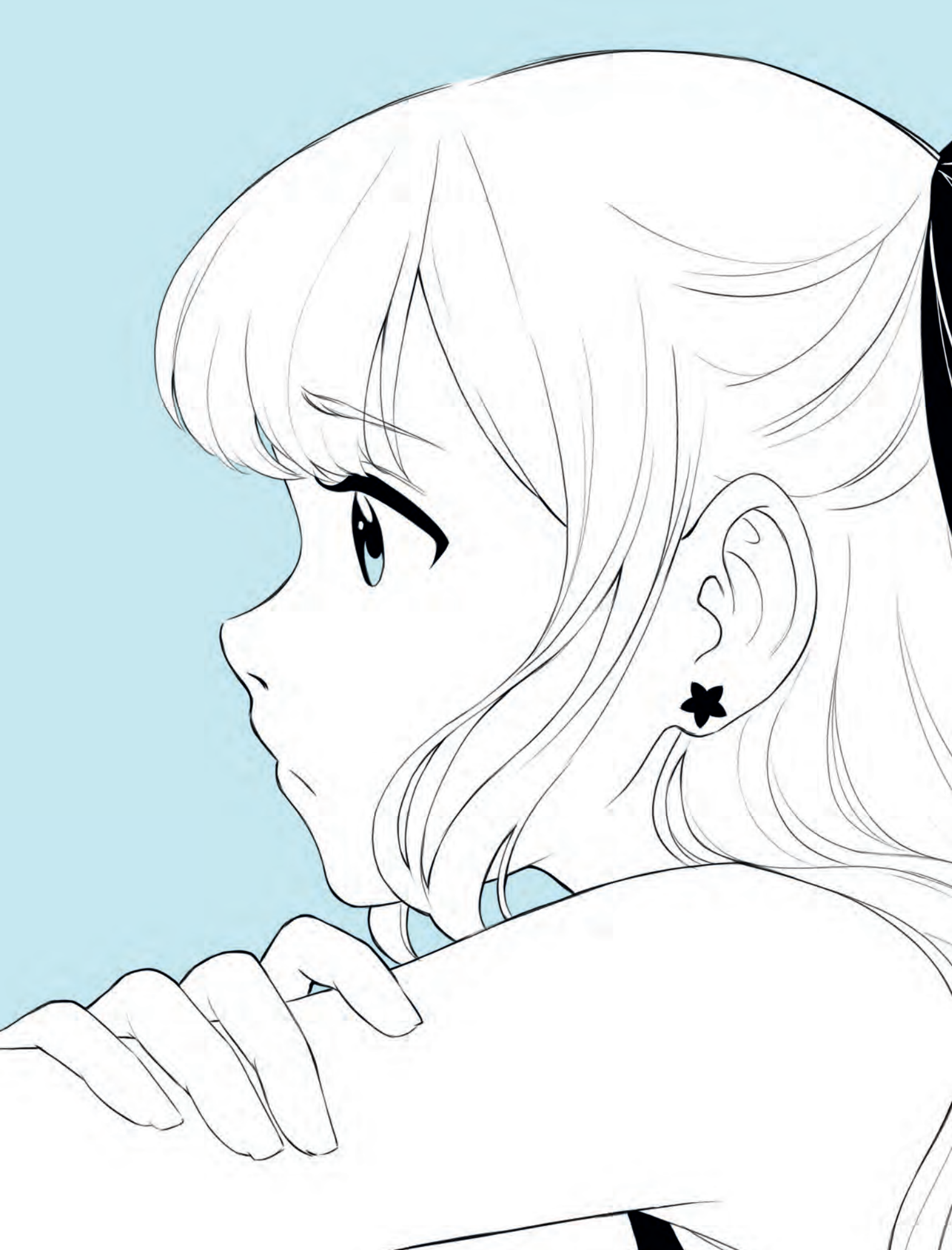
впервые в жизни людям нравились мои рисунки в стиле «манга»! Это было потрясающе, особенно после всех тех негативных слов, которые я слышала о манге. Я была не особо знакома с поклонниками этого стиля, но внезапно у меня появилось целое сообщество единомышленников в интернете. Теперь моя страсть — поддерживать людей, побуждая их заниматься любимым делом и следовать зову сердца. Всё потому что я верю: так мы создаём лучшее из возможного и становимся счастливыми.

В 2018 году я начала еженедельный Инстаграм-челлендж #SketchwithAsia, идея которого заключалась в том, чтобы найти влюблённых в своё дело людей со всего мира и замотивировать их на усердную работу и практику. Поскольку челлендж предполагает, что мы публикуем работы раз в неделю или две, это помогает нам (в том числе и мне) перестать откладывать рисование на потом — «когда у нас будет больше времени». Зачастую этот момент так и не наступает! То, что мы следуем определённой теме, спасает многих от страданий из разряда «Я хочу рисовать, но не знаю что!» Кроме того, челлендж помогает мне узнавать о проблемах, с которыми сталкиваются люди во время рисования, и позволяет мне рассказать, как избежать частых ошибок и улучшить конкретные навыки. И, наконец, благодаря соответствующему хештегу #SketchwithAsia я могу взглянуть на множество потрясающих работ и обрести собственную мотивацию!

Не могу поверить, что всего через три года после своей первой публикации в Инстаграме я могу представить вам свою первую книгу. В ней вы найдёте подборку моих иллюстраций, обзор подхода к созданию изображений, вдохновлённых мангой, а также немного мудрых слов о том, где я черпаю вдохновение и мотивацию. Кроме того, я рассказываю о проблемах, с которыми столкнулась на своём пути и предлагаю советы, которые сама была бы рада услышать перед тем, как начать путешествие в мир иллюстраций.

Это огромная честь — иметь возможность вдохновить так много людей своими работами, и я надеюсь, что с помощью этой книги смогу воодушевить других так же, как воодушевляла сама себя.





A stylized illustration featuring a large, solid black silhouette on the left side, which appears to be a hand or a part of a figure. From this silhouette, a series of white, flowing, and swirling lines emerge, resembling smoke or liquid, filling the lower and right portions of the frame. The background is a solid, light blue color. The overall style is graphic and minimalist.

ЗА КУЛИСАМИ

ОБО МНЕ

Я родилась и выросла в Польше, и искусство было важной частью моего детства (почти такой же важной, как попытки догнать бездомных кошек, чтобы погладить их, и рыбалка с папой!). Мне нравилось рисовать, потому что в детстве мало чем можно было занять свободное время. У нас не было компьютеров, смартфонов, планшетов или приставок, а на просмотр телевизора отводилось всего полчаса в день (всё равно там почти нечего было смотреть!). Нормальным считалось встречаться с другими детьми, чтобы поиграть на улице или вместе порисовать дома. И хотя наши возможности были ограничены, должна признать, что создание чего-то нового из ничего — будь то строительство городов из склеенных между собой спичечных коробков или заполнение чистых листов бумаги каракулями — чрезвычайно приятно, и мне нравилось этим заниматься.

Семья всегда поддерживала мой интерес к искусству наряду с множеством других видов деятельности. Мама записала меня в разные кружки: плавание, пианино, катание на коньках и английский язык... Однако больше всего мне нравились кружки по искусству. В конце концов я перестала ходить на остальные занятия и записалась в ещё несколько кружков по рисованию, которые должны были помочь мне сдать экзамены в художественный колледж.

Родители никогда не говорили мне, что я должна стать адвокатом или врачом, поэтому когда я решила стать художником, то не услышала никаких возражений. Все колебания и сомнения на тему, смогу ли я так состояться в жизни, были лишь у меня в душе.

Закончив колледж, я поехала в Англию, чтобы продолжить заниматься рисованием в университете. Я решила изучать графические коммуникации (дизайн) и иллюстрацию. С тех пор там и живу. Несколько лет я работала графическим дизайнером, но уволилась в 2018 году, когда стала популярнее и у меня появились другие источники дохода. Это значит, я могла стать художником-фрилансером!



МОЁ РАБОЧЕЕ МЕСТО

В основном я работаю в так называемом «домашнем рабочем кабинете», что всегда вызывает у меня смех, потому что эта комната никогда не задумывалась как кабинет, но в итоге им стала. Это крохотная каморка с двумя столами: один предназначен для создания традиционных рисунков, а второй — обычный компьютерный стол, за которым я отвечаю на сообщения, монтирую материалы для Патреона и Ют्यूба, записываю обучающие видео и создаю цифровые изображения.

Здесь у меня висят оригинальные рисунки и подписанные копии иллюстраций художников, которые меня вдохновляют: Ильи Кувшинова, Уоррен Лоу, Artgerm, Омара Догана, Loish, Cyarin, Ross Draws и Minmonsta. Смотреть на их творения каждый день не просто приятно: они являются напоминанием и мотивацией начинать каждый день с усердной работы. А ещё у меня полно артбуксов и множество томов манги.

На столе, за которым я рисую традицинал*, стоит стенд с маркерами Copic, краски-заправки для них, куча лайнеров и маркеров Sharpie в стаканах и банках и две светодиодных лампы. Я часто работаю по ночам, поэтому свет всегда включён. И последняя, очень важная для моей работы вещь — это держатель для телефона. На него я записываю процесс создания своих рисунков.

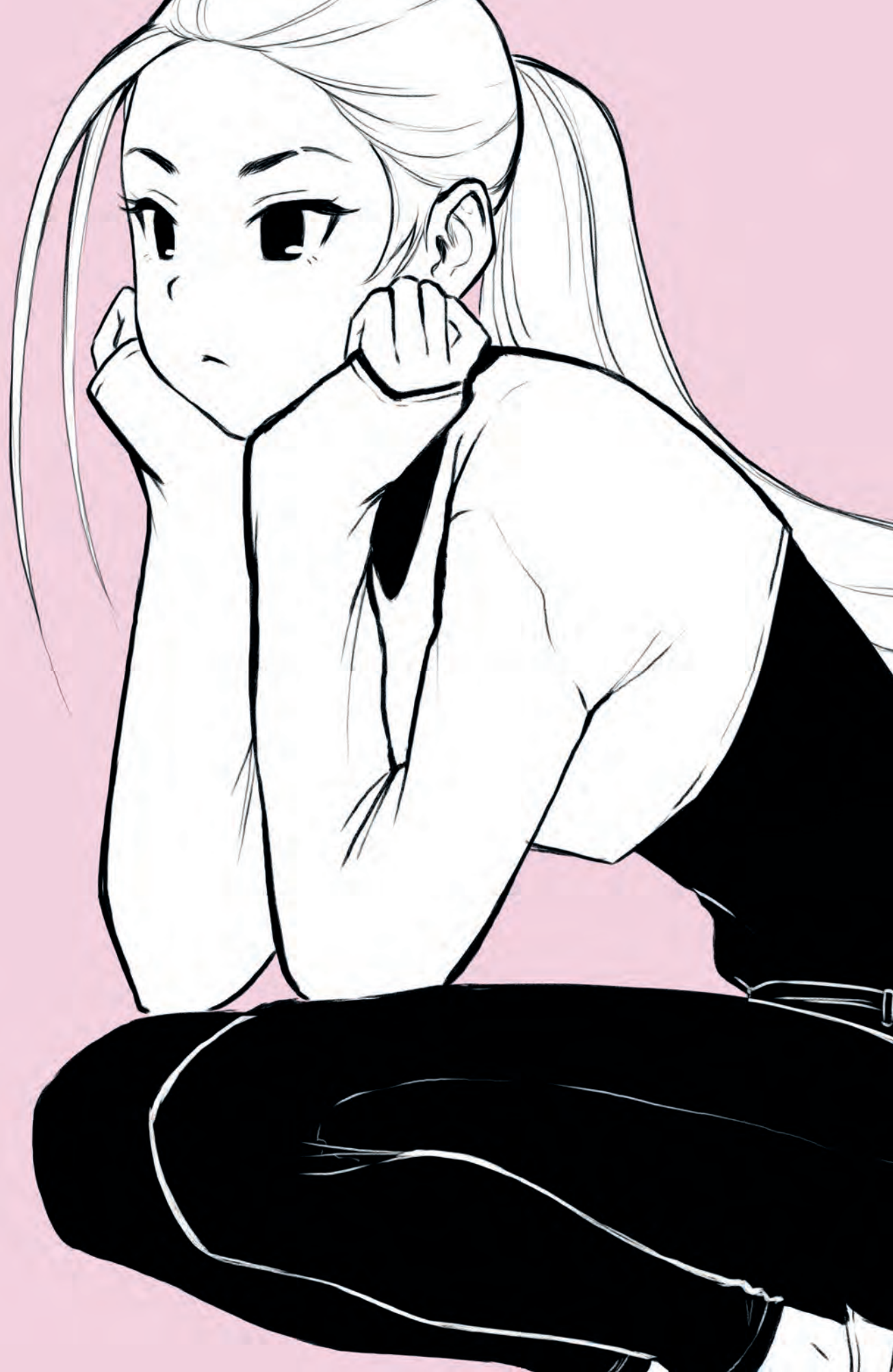
На компьютерном столе стоят два монитора (три, когда я рисую на планшете Cintiq), сканер, мышь и клавиатура. А ещё клейкие стикеры. Куча стикеров. На самом деле, они разбросаны по всей комнате и наклеены на стены. Я пишу на них маленькие заметки и рисую дудлы, иногда маленькие комиксы и анимации.

А ещё в моей сумке лежит пенал с карандашами и скетчбук. Они всегда наготове, когда я вне дома. Никуда без них не выхожу.

* От англ. traditional, рисунок, созданный без использования цифровых технологий.









ТВОРЧЕСКИЙ ПУТЬ

ЧТО ОКАЗАЛО ВЛИЯНИЕ



С чудесным миром искусства меня познакомила моя двоюродная сестра, которая училась в художественной школе, когда я была маленькой. Она научила меня строить целые города из спичечных коробков и клеить крохотных человечков из желудей. С ней я впервые рисовала масляными красками и пастелью. Позднее она помогала мне создавать линогравюры, а во время игры рассказывала о других техниках нанесения изображения типа гравировки.

Следующее, что оказало на меня огромное влияние — это мультсериал *Pokémon*, который я смотрела по телевизору с самой первой серии. Я до сих пор являюсь его фанатом и даже сохранила блокнот, в который вклеила все наклейки с покемонами из жвачек. У меня получилось собрать все 150 — какое достижение!

Ещё одним источником вдохновения в моём подростковом возрасте была итальянская фэнтезийная серия комиксов «Чародейки» (написанная Элизабетт Гноун, Алессандро Барбуччи и Барбарой Канепа). Когда этот комикс начал выходить, я сразу же «подсела» на него. В нём есть что-то от манги, и я помню, что немного пыталась рисовать в те времена. Влияние «Чародейек» на мои работы трудно не заметить.

Также я просто обязана рассказать о моей самой любимой (и первой прочитанной) манге «Чобиты»

японского художественного коллектива CLAMP. Очаровательные персонажи, платья с оборками, струящиеся волосы и множество деталей на каждой панели восхищают. Да и сама история близка моему сердцу. На протяжении восьми книг она прекрасно показывает развитие персонажей и их попытки понять, почему они испытывают те или иные эмоции, когда мир вокруг осуждает всё, что выходит за рамки стереотипов, вынуждая их подавлять истинные чувства.

Мои преподаватели внушили мне, что рисование мультяшных персонажей и персонажей в стиле «манга» — это что-то постыдное. Мне говорили, что я никогда и никому не должна показывать свои рисунки, что это второсортное искусство, у которого нет будущего. К несчастью, я приняла их советы близко к сердцу и всегда буду сожалеть об этом. Я скрывала всё то, что так сильно любила, в течение десяти лет. Мне понадобилось огромное мужество, чтобы наконец-то преодолеть чувство стыда и начать рисовать от всего сердца, и за это я должна поблагодарить интернет. Если бы не чудесное сообщество художников, которые создают и делятся работами в этом великолепном жанре, возможно, я бы до сих пор стыдилась рисовать в стиле, который нравится мне больше всего.

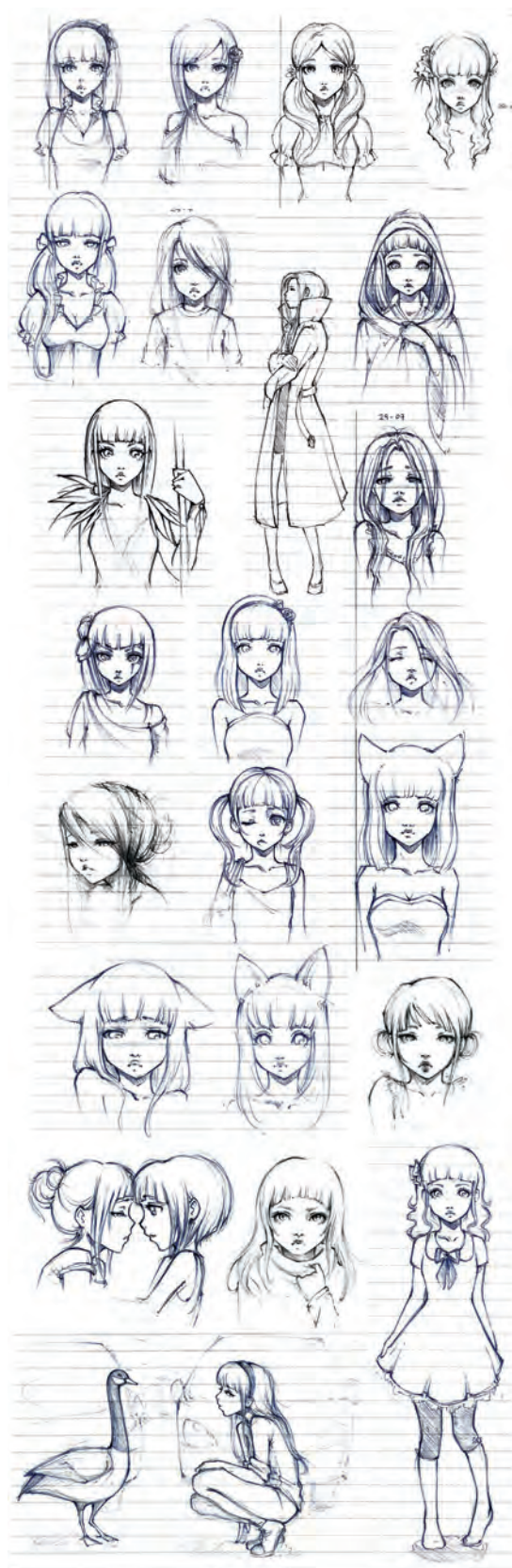


ЭТА СТРАНИЦА: Панель из короткой манги, которую я нарисовала в рамках учебного проекта в университете. Это история об уникальной живой кукле, которая чувствовала себя загнанной в ловушку и несчастной из-за того, что ей не позволяли делать то, что она хотела. На стиль работы повлияли «Чобиты». В то время я чувствовала, что преподаватель даёт мне неконструктивную обратную связь, советуя сменить проект. Сейчас я вижу, что не очень хорошо справилась с поставленной задачей, и именно поэтому у преподавателя сформировалось такое мнение. Тем не менее, тогда мне хотелось, чтобы эта работа тогда получила больше одобрения, а я — больше помощи и руководства.

ПЕРВЫЕ РАБОТЫ

Судя по моим ранним рисункам, я увлекалась рисованием воображаемых персонажей и животных и созданием небольших комиксных стрипов с забавными историями. Я до сих пор люблю это делать, но мой подход очень изменился. За эти годы я получила знания, которые сейчас оказывают огромное влияние на процесс рисования. Когда я только начинала, то концентрировалась на том, чтобы реализовать идею, появившуюся в голове, и зачастую, когда ничего не получалось, просто сдавалась. Однако если подобное случится со мной сейчас, я легко смогу понять, почему так происходит и что нужно сделать, чтобы всё исправить.

Многие художники не понимают, что для рисования, как и для любого навыка, нужны практика и развитие. Нужны страсть и самоотдача, это путешествие со множеством проб и ошибок. Но, конечно, я не стала бы говорить такое маленькой себе! Я бы всё равно сказала: «Рисуй от всего сердца и не останавливайся». Думаю, слова «Тебе нужно поработать над анатомией и пропорциями» убили бы всё веселье и не особо вдохновили. Хотя, конечно, изучение основ рисования — это очень важно!





СПРАВА: Комишн* для моей подруги из Польши. Анжелика и её муж.

* От англ. commission — рисунок на заказ.



ГИПЕРРЕАЛИЗМ

Гиперреализм — стиль, который мне легко давался, и я быстро поняла, как добиться в нём лучших результатов. Я брала комишны и копировала фотографии, которые находила в интернете, а затем выкладывала работы в своих социальных сетях. Процесс создания таких рисунков разительно отличается от рисования в других стилях. На доведение изображения до идеала можно потратить бесчисленное количество часов, у меня их создание занимает от 50 до 200 часов! И хотя мне нравится, что работа в гиперреализме не требует спешки, очень сложно превратить её в стабильный заработок, так как оплата не соответствует времени, которое тратится на создание рисунков.

Рисовать в таком стиле я начала в тринадцать лет, когда ходила на уроки рисования. Обычным практическим заданием, которые давали мне преподаватели, было нарисовать объект прямо передо мной. В то время я не знала ничего о теории цвета, перспективе и композиции, поэтому изо всех сил старалась максимально похоже изобразить предметы передо мной, просто следуя интуиции. В течение следующих четырёх лет обучения в художественной школе я познакомилась и с другими стилями рисования, но продолжала использовать ту же

технику, стараясь нарисовать предметы как можно точнее. Я частенько обводила контуры, чтобы избежать возможных ошибок в процессе создания наброска и использовала фотографии в качестве референсов**. Когда я опиралась на фотографии, мне не приходилось думать о композиции или освещении, потому что об этом уже позаботились фотографы.

Оглядываясь назад на мои способы рисования и практики, я понимаю, что таким образом мало чему научилась. Методы, которые я использовала, были неэффективны и поверхностны. Цель работы заключалась в том, чтобы создать изображение как можно ближе к оригиналу, а не в изучении принципов рисования. Я не научилась разбивать процесс на части для определения форм, света, полутонов или теней. Я не пыталась подойти к текстурам так, как следовало бы, а просто терпеливо заполняла страницы графитом, полагаясь на референсы. Однако я научилась владеть карандашом. Я вдоль и поперёк изучила этот инструмент, различия между разными карандашами и методы их использования. И по сей день карандаш является тем инструментом, с которым мне легче всего работать, потому что он больше не таит для меня никаких секретов.

** От англ. reference — вспомогательное изображение или предмет, который используется для получения информации об изображаемом объекте.





ВДОХНОВЕНИЕ

Почему кому-то нравится белый цвет, кому-то — красный, а кому-то — синий? Почему какую-то еду любим, а какую-то — нет? Почему рисование, а не езда на велосипеде? Почему манга? Некоторые вещи просто есть, их сложно объяснить. Мне трудно сказать, почему я нахожу стиль «манга» таким захватывающим и почему всё японское занимает особое место в моём сердце. Я не знаю, почему так случилось, но зато отлично знаю, что именно ощущаю, когда разглядываю мангу, и какой спокойной и счастливой чувствую себя, когда рисую её сама. Может, дело в цветах, линиях, больших глазах или в чём-то ещё, а, возможно, сразу в нескольких факторах. Читая мангу, я чувствую вдохновение и хочу рисовать. Когда смотрю аниме, могу быть очень критичной и незаинтересованной в сюжете и обращать внимание только на линии и стиль анимации. Я часто бесконечно пересматриваю конкретные сцены в замедленном режиме, чтобы понять, как они были анимированы. Несмотря на то, что преподаватели рисования настраивали меня против этого стиля, я с тоской в душе восхищалась мангой каждый раз, когда сталкивалась с ней.

Меня вдохновляет так много вещей, что не нужно много времени, чтобы начать: это могут быть цветочные схемы, которые хорошо смотрятся вместе, запоминающийся момент, слово, песня, интересный звук, чей-то рисунок, запах, навевающий воспоминания... что угодно!

Большой частью моего творческого пути было знакомство с работами Ильи Кувшинова ([instagram.com/kuvshinov_ilya](https://www.instagram.com/kuvshinov_ilya)). Он публиковал новые работы примерно в одно и то же время каждый день. Это было в то время, когда я полностью отказалась от рисования, но каждый день просматривала его иллюстрации. Сначала я просто любовалась ими, но в какой-то момент мне захотелось вновь взять в руки карандаш. На тот момент я работала графическим дизайнером на полную ставку и пыталась закончить университет. Тем не менее я решила каждое утро уделять полчаса рисованию одного скетча*. Для меня это стало маленьким, но очень важным шагом к созданию рисунков в стиле «манга».

Этот новый ритуал просуществовал около года, и постепенно я не только научилась рисовать более сложные скетчи за те же полчаса: мне стало сложно остановиться, когда полчаса истекали. В конце концов я начала рисовать во время перерывов на обед, по дороге на работу и в любой свободный момент. Я рисовала просто для себя, поэтому не публиковала ничего в интернете и никому не показывала свои работы. Я открыла для себя кое-что, что делало меня счастливой и чего я ждала каждый день, и всё это благодаря Илье.

* От англ. sketch — карандашный набросок, эскиз.





Ещё один художник, который сыграл важную роль в моём вдохновении — это Омар Доган ([instagram.com/omardogan1976](https://www.instagram.com/omardogan1976)). Его работы ошеломляют: мы можем чётко видеть стиль художника, сильные цветовые палитры, а также совершенную анатомию, перспективу, освещение и композицию. Манга Омара «5th Capsule» оказала на меня невероятное влияние, читая её, я не спала неделями, и гадала, что же случится с персонажами в следующих главах и как мне самой достичь такого уровня мастерства. Омар был очень добр ко мне и стал первым художником из числа тех, кем я восхищаюсь и кто подарил мне свой рисунок. Этот жест заставил меня почувствовать себя частью прекрасного и дружелюбного сообщества. С тех пор я каждый день смотрю на рисунок, который висит над экраном моего компьютера. Он придаёт мне сил и служит ежедневным напоминанием о том, что надо относиться к людям с добротой и помогать им, а также мотивирует меня усердно работать и никогда не сдаваться.

Я думаю, что важно иметь образец для подражания, художника, на которого можно равняться, который вдохновляет вас и помогает следовать своей мечте. Для меня этим человеком стал Уоррен Лоу ([instagram.com/artofwarrenlouw](https://www.instagram.com/artofwarrenlouw)). Влияние Уоррена выходит за рамки рисования. Какое-то время я восхищалась его творениями — выбором цвета, идеально сбалансированными композициями, историями и мастерством как в традиционном, так и цифровом рисовании, а потом наткнулась на онлайн-трансляцию, во время которой он отвечал на вопросы. У меня их было так много, что часа не хватило! Мне невероятно повезло, что он согласился ответить на них после окончания трансляции.

Разговор с Уорреном был одновременно удивительным и кошмарно удручающим опытом: я поняла, как мало знала и как много мне предстояло узнать и открыть. Это было одновременно захватывающе и ужасно! Со временем Уоррен стал моим наставником, помогал мне преодолевать трудности и не позволял сдаваться, одновременно становясь лучшим другом. Я считаю, что процесс обучения никогда не заканчивается. Кроме того, встреча с настолько же увлечённым своим делом человеком, как и я, который готов помогать, сотрудничать и делиться своим опытом, открыла для меня новое значение искусства.

НАПРОТИВ: «Зачарованная» — моя совместная работа с Уорреном Лоу. Иллюстрация © Асия Ладовска и Уоррен Лоу, 2018



Asia
2013



Работа с Уорреном принесла пользу нам обоим. Мы обменялись взглядами на процесс рисования и смогли поделиться друг с другом знаниями. Через некоторое время мы стали делиться незавершёнными работами, просили обратной связи и даже работали над некоторыми рисунками вместе. Изучение и принятие своих сильных и слабых сторон очень важно для улучшения творческой практики.

Работы других почти всегда являются вдохновением для художников, укрепляют наше желание рисовать, но мы должны быть осторожны. В новую цифровую эпоху, когда художником и преподавателем может стать кто угодно, мы должны помнить, что большинство из них — самоучки, которые могут допускать ошибки. Конечно, обучение и вдохновение чужими работами — ценно, но важно этично использовать полученные знания. Если вы копируете чьи-то работы, чтобы чему-то научиться, я бы посоветовала держать получившиеся рисунки при себе и не делиться ими в интернете.

СОВЕТ

Когда вы только начинаете, создание произведения искусства может оказаться невыполнимой миссией. Вы так много думаете о том, что нарисовать, что начинаете чувствовать себя истощёнными ещё до начала! Помните, что в процессе рисования важно само путешествие, а не пункт назначения, главное — улучшение техники и совершенствование, а не создание идеальной работы (по крайней мере, не на первых порах). Чтобы приступить к работе, надо всего лишь начать рисовать ручкой или карандашом по бумаге. Не давите на себя слишком сильно; вам следует практиковаться и совершенствовать собственный стиль в своём темпе.

Изучение работ других художников может вдохновить вас, помочь научиться использовать новые материалы и техники и показать, как другие художники решали проблемы, с которыми сталкиваемся мы все. Однако я не рекомендовала бы начинающим художникам использовать это как самостоятельный метод. Прежде всего должна сказать, что под изучением имею в виду рисование, а именно — копирование. Простое разглядывание иллюстраций ограничивает вас, вы начинаете понимать нюансы создания той или иной работы лишь тогда, когда пытаетесь скопировать её. Кроме того, стоит учитывать и изучать основы, как я упоминала ранее в отношении гиперреализма (стр. 20).

Чтобы придумать, что нарисовать, можете не только изучать работы других художников и вдохновляться своим окружением, но ещё и обращаться к книгам. Когда всё вокруг становится серым и скучным, и я изо всех сил пытаюсь найти вдохновение, я тянусь к тайнику с книгами, которые привезла из своих поездок в Японию. Это толстые тома, наполненные работами разных художников. (В такие моменты мне приходится напоминать себе, что я должна рисовать, а не разглядывать их часами!)

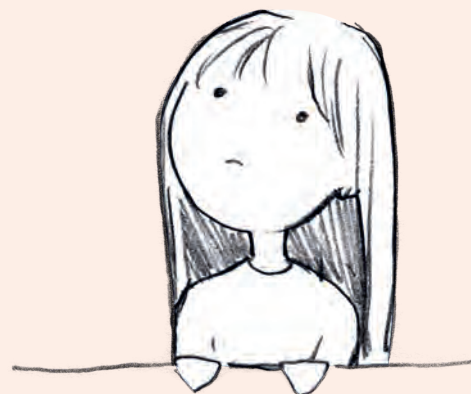


СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ

Социальные сети могут кардинально изменить жизнь, и именно это произошло со мной. Работая полный рабочий день, я могла рисовать только по ночам, но постоянно делилась своими работами в интернете. Я невероятно рада, что, благодаря потрясающей поддержке, которую я получила, и захватывающим возможностям, появившимся после роста моей аудитории в интернете, я смогла покинуть свою основную работу и стала рисовать постоянно. Виртуальное художественное сообщество — это чудесный мир, в большинстве своём состоящий из воодушевляющих и добрых людей, многие из которых поддерживают меня, когда у меня не хватает мотивации.

Однако социальные сети могут быть очень разными. Там можно как потеряться, так и обнаружить себя. Каждый говорит там все, что думает, и свободно высказывает своё мнение. Социальные сети очень похожи на джунгли. Да, это отличный источник вдохновения и прекрасное место, чтобы продвигать сообщество и завести друзей на всю жизнь, но, к сожалению, в социальных сетях очень много токсичности. Новая дружба, возможность поучиться у других, приятные комментарии и порой конструктивная обратная связь — это очень ценно и более чем стоит прилагаемых усилий, но в интернете есть и завистливые и недобрые люди. Они могут обвинить вас в плагиате и грубо указать на ваши слабые места.

Публичная платформа социальных сетей создает давление, с которым трудно справиться, предъявляя требования к вашим работам и сурово оценивая вас. Среди нас, художников, много чувствительных людей, которые



только-только нашли в себе смелость опубликовать свои работы, поэтому столкновение с онлайн-травлей может быть очень обескураживающим. В такие моменты важно помнить, что рисование — это то, что делает нас счастливыми, что мы рисуем для себя и что никто не имеет права убеждать нас в обратном.

Есть ещё кое-что, что таит для многих из нас интернет — простор для прокрастинации! Я могу часами разглядывать красивые картинки только затем, чтобы заметить, что моё вдохновение давно пропало. Однако если вы сможете найти здоровый баланс между социальными сетями и временем, которое вы тратите на личные и профессиональные аспекты жизни, вы сможете использовать интернет с пользой для себя. Благодаря социальным сетям я последовала за своим увлечением, но всегда ставлю искусство на первое место. Грустно видеть людей, которые измеряют свою ценность и успех количеством лайков и подписчиков и хотят расширить аудиторию вместо того, чтобы лучше рисовать.

Прекрасно, что у нас есть возможность общаться с сообществом таких же страстно увлечённых своим делом людей. Социальные сети — идеальное место для общения, где можно учиться и делиться своими знаниями, вдохновляться и вдохновлять других и заводить друзей. Я всегда стараюсь быть активной в интернете, общаться с другими художниками, отвечать на вопросы или делиться советами касательно своих техник рисования. Мне нравится быть частью творческого сообщества, и я стремлюсь помогать другим достичь своих мечтаний так же, как многие помогали мне, когда я только начинала.



ПРОГРЕСС

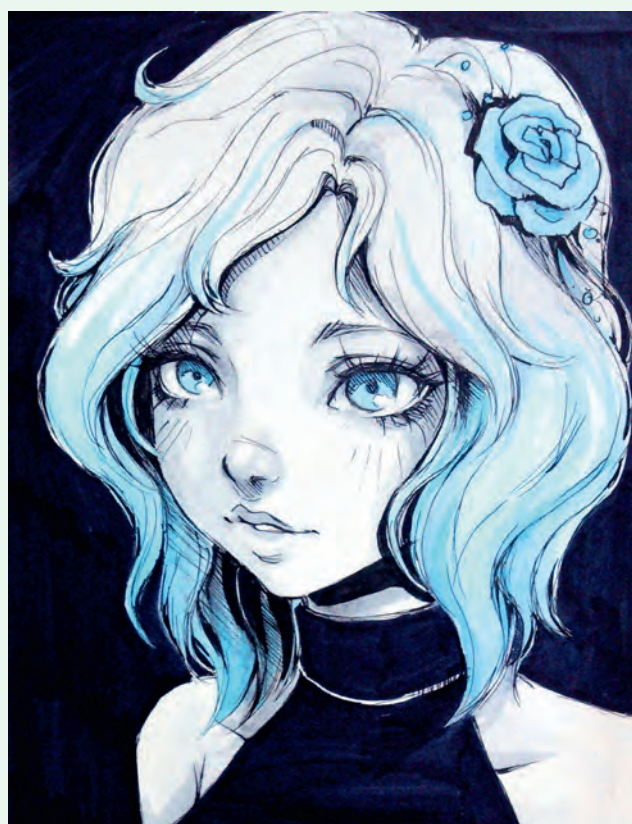
Я очень люблю интернет-челленджи, будь это челленджи конкретных художников или популярные сезонные, в которых принимает участие много людей: #Inktober (inktober.com) в октябре или #mermay (mermay.com) в мае. Участвовать в них полезно как начинающим художникам, так и профессионалам. Даже у последних есть слабые места и вещи, которые они не любят рисовать.

Челлендж Inktober был основан Джейком Паркером в 2009 году и стал невероятно популярным явлением в социальных сетях. Если кратко, он заключается в том, чтобы весь октябрь рисовать по одному рисунку чернилами в день. Существует официальный список тем для тех, кому сложно находить идеи для работ, а также множество альтернативных списков, созданных разными художниками, но я считаю, главное — это сосредоточиться на том, чтобы создавать по рисунку в день. Это может оказаться довольно сложным: найти время, оставаться замотивированным и креативным, и при этом придумывать простые работы, чтобы успеть закончить их в определённые сроки. В мой первый год пребывания в Инстаграме, когда у меня не было ни плана, ни направления, в котором я могла бы двигаться, Inktober не только подпитывал мотивацию, но ещё и помог мне улучшить свои навыки, вынуждая рисовать регулярно. На этих страницах вы можете увидеть, как изменились мои работы для Inktober с 2015 по 2017 год.

Жизнь подбросит вам столько причин не продолжать участие в челлендже, что вы даже можете начать сомневаться в важности рисования в целом! Я всегда стараюсь принять участие в Inktober. Это вдохновляет меня бросить себе вызов на год и сконцентрироваться на задачах и целях, которые я ставлю перед собой, включая развитие в рисовании.

В конце концов я решила создать свой собственный челлендж в Инстаграме: #SketchwithAsia. Идея заключается в том, чтобы обратиться к увлечённым художникам по всему миру и замотивировать их усердно работать, практиковаться и улучшать свои навыки, ведь я верю, что челленджи могут помочь каждому. Раз в неделю или две, по пятницам, я выбираю тему, к которой может присоединиться любой желающий и опубликовать свои рисунки.

НАПРОТИВ: Работы с Inktober 2015





«НЕОБХОДИМОСТЬ СООТВЕТСТВОВАТЬ ТРЕБОВАНИЯМ МОЖЕТ ПОВЫСИТЬ ВАШУ КРЕАТИВНОСТЬ».

Этот челлендж стал для меня отличным источником мотивации, и, даже если у меня нет настроения рисовать в какую-то из пятниц, я не хочу разочаровывать участников, не предлагая им новую тему. Просмотр всех удивительных работ даёт мне силы оставаться позитивной и никогда не сдаваться. Мне очень греет душу, когда я вижу, как быстро улучшаются навыки некоторых постоянных участников челленджей!

И хотя необходимость соответствовать конкретным требованиям может казаться неприятным ограничением, это отличная практика для тех художников, которые планируют работать с заказчиками в будущем. Ведь эти требования очень похожи на технические задания, которые вы можете получить, будучи иллюстратором-фрилансером. К примеру, тема, объект и материалы зачастую выбирают именно заказчиком, и вам остаётся лишь изобразить своё видение чужой идеи.

Кроме того, необходимость соответствовать требованиям может повысить вашу креативность. У меня часто возникали трудности, когда передо мной оказывался чистый лист и полная свобода действий. В таких ситуациях я испытывала стресс и давление, мне казалось, я должна создать что-то великолепное, лучше всех моих предыдущих работ. Если у меня не было конкретной темы, я рисовала снова и снова, надеясь, что следующий скетч будет выглядеть лучше, чем предыдущий. Это было похоже на ожидание чуда! В конце дня я сидела с мусорным ведром, полным смятой бумаги, чувствуя разочарование в себе. Я часто испытывала это, когда только начинала, и не понимала, почему так происходит. Когда я стала воспринимать рисование серьёзнее и приняла свои первые заказы, то внезапно стала более креативной и замотивированной, и могла легко отметить слабые стороны.





**«ЧТОБЫ УЛУЧШИТЬ СВОИ НАВЫКИ РИСОВАНИЯ
БЫСТРЕЕ, СОВЕТУЮ ИЗУЧИТЬ ОСНОВЫ».**

СОВЕТ

Иногда полезно ограничить себя способом, который позволяет вам оставаться креативными. Важно продолжать работать над поставленной задачей и стараться реализовать идею, особенно если вам кажется, что это невозможно. Однако если это является для вас проблемой и вам всё так же трудно рисовать наброски, нет ничего плохого в том, чтобы взять перерыв и поработать над чем-то другим. Подталкивайте себя к рисованию разных скетчей, вместо того чтобы оставаться в зоне комфорта или следовать чётким указаниям.

Возможно, вы избегаете рисования сложных форм. Не сдавайтесь и пробуйте, снова и снова. Например, были времена, когда я всегда рисовала волосы персонажа поверх ушей, чтобы скрыть их. Поняв, что мне нужно больше попрактиковаться, я стала изучать уши и фокусировалась на том, чтобы нарисовать их как можно лучше до того, как перейти к остальному изображению.

Чтобы улучшить свои навыки рисования быстрее, советую изучить основы: композицию, анатомию и перспективу. Используйте формы, которые видите вокруг себя, в природе или повседневных ситуациях. Хотя я точно знаю, что такой совет точно не замотивировал бы меня на рисование! Поэтому рекомендую начинающим художникам рисовать как можно больше, особо не задумываясь об основах: просто следуйте своему увлечению. Когда вы точно будете уверены, что рисование — то, что вы любите, и захотите развить свои навыки, тогда и придёт время заняться заполнением пробелов.

НАПРОТИВ: Работы с Inktober 2017







МОТИВАЦИЯ

Я нахожу радость и мотивацию в упорной работе. Чувствую себя удовлетворённой и счастливой, если усердно тружусь, и жду следующего дня, чтобы опять упорно работать. Я слышала два высказывания о превращении своего увлечения в работу. Мысль первого такова: если вы будете делать то, что любите, и превратите это в свою работу, то вы больше никогда не почувствуете, что работаете. Смысл второго прямо противоположен: если вы превратите своё хобби в работу, то внезапно у вас не останется свободного времени, и вы будете работать семь дней в неделю. Правда есть в каждом из них, что ближе именно вам, решайте сами. Кроме того, важно соблюдать здоровый баланс.

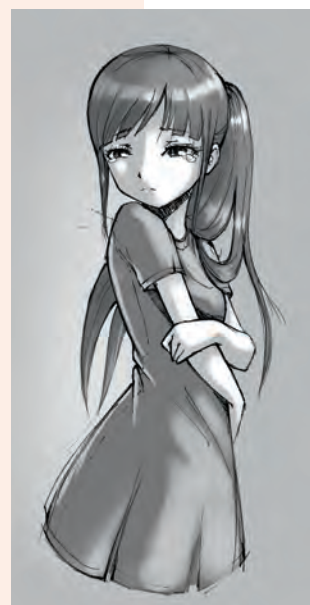
Для меня самым большим источником мотивации является тот факт, что каждый день дарит новые возможности, новые идеи и новые проекты, над которыми можно работать. Даже если работа над одним из них длится долго и занимает целый год, в нём всё равно можно найти разнообразие и удовольствие. Вы всегда столкнётесь с какими-нибудь вызовами и найдёте, чему научиться. Мне не нужна другая мотивация рисовать — меня питает неугасимый огонь! Однако в жизни самозанятого художника есть множество других аспектов, требующих внимания, и мне сложно найти на них время. Если вы художник-фрилансер, такие задачи, как редакция обучающих материалов, ответы на сообщения, покупка материалов для рисования, подача налоговых деклараций и другие административные обязанности так же важны, как и само рисование. В идеальном мире я бы рисовала днями напролёт, но в реальности должна заботиться и о других вещах.

Ещё у меня были проблемы с мотивацией, когда я работала в офисе. Я чувствовала себя выдохшейся, и каждый день был для меня испытанием. Когда я осознала это и обрела возможность рисовать постоянно, я решила уволиться из офиса, чтобы упорно работать над тем, чем увлечена больше всего — рисованием и живописью.



Некоторые дни тяжелее остальных: я недовольна своими навыками или погрязая в работе, но знаю, что, когда преодолю это, то вновь почувствую себя сильной. Будто нет такой горы, которую я не могу свернуть. Я стараюсь не забывать об этом чувстве и вспоминаю о нём каждый раз, когда наступает сложный день. Моменты, когда на вас накатывает ощущение никчёмности и веры, что вы не умеете рисовать, называются арт-блоком. Вы можете легко найти упоминания такого состояния в онлайн-сообществе художников.

Низкая самооценка появляется из-за того, что мы по-другому воспринимаем собственные рисунки. Невозможно внезапно начать хуже рисовать! Это чувство часто появляется, когда мы сталкиваемся со стрессовой ситуацией, например, сложный или важный заказ, который никак не получается. Это нормально. Недавно я прочитала о Пьере Огусте Ренуаре, известном художнике-импрессионисте, и о том, как он получил заказ от Министерства искусства. Ставки были так высоки, что он начинал рисовать финальную картину шесть раз. Мысль о серьёзном заказе заставила его усомниться в себе и парализовала страхом. И хотя это произошло в 1891 году, подобное знакомо современным художникам. Такие поворотные моменты могут быть как хорошими, так и плохими: они побуждают нас учиться и становиться лучше, но, с другой стороны, могут быть разрушительными и привести к тому, что человек бросит рисование совсем. Такое происходит и со мной, и я не нашла какого-то единого решения, но некоторые вещи помогают мне в подобных ситуациях. Они подробно описаны на следующей странице.



ВЫШЕ: Иллюстрация 2014 года
НАПРОТИВ: Перерисованная в 2014 работа

СОВЕТ

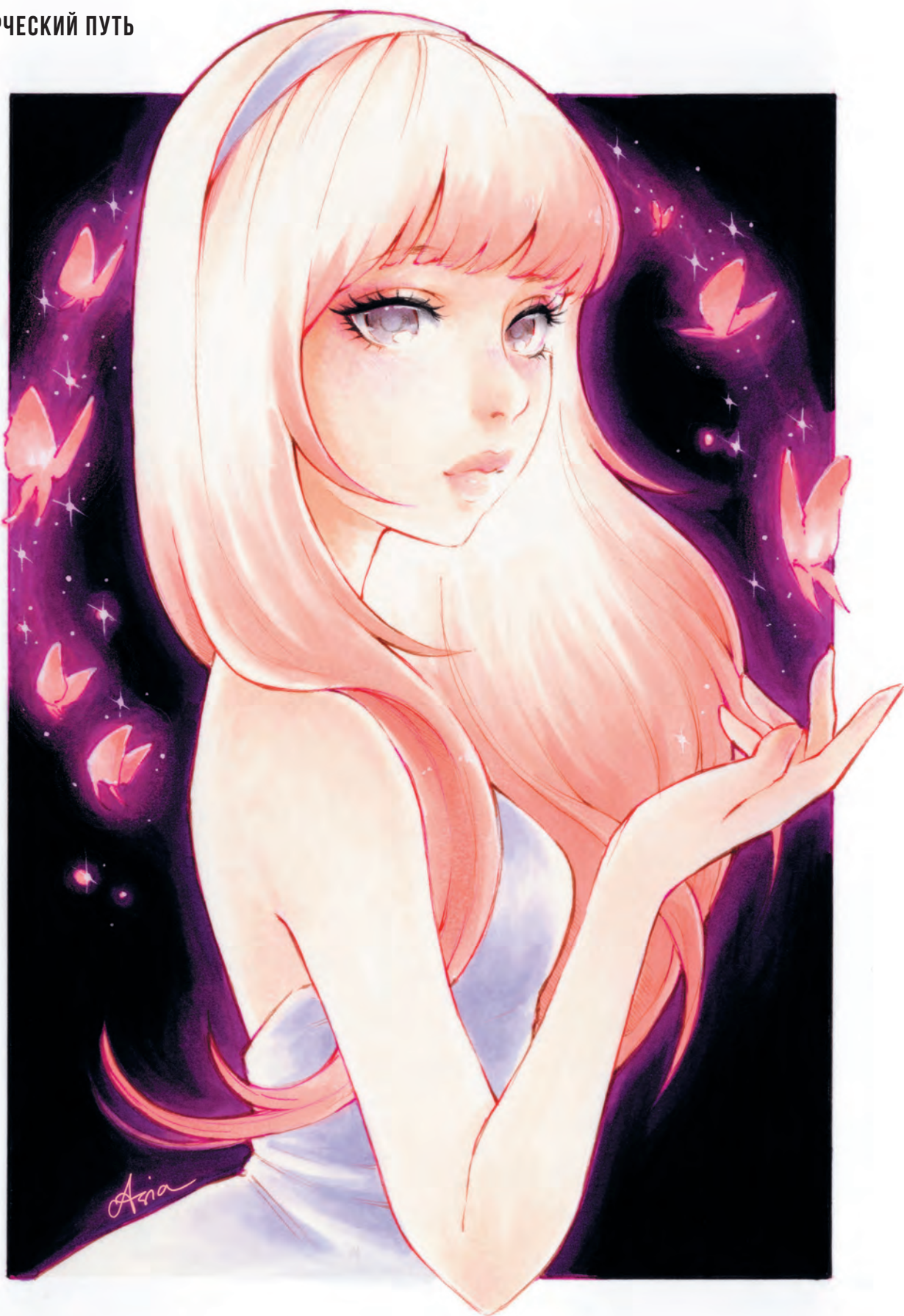
Сначала я делаю шаг назад и вспоминаю, сколько счастья мне дарит рисование, и почему я так его люблю. Во-вторых, я перестаю сравнивать себя с другими. Когда видишь в Интернете потрясающие работы, сложно не сравнивать себя с опытными и высококлассными художниками и не думать, что ты недостаточно хорош. Вы можете быть нетерпеливы в желании овладеть отточенной техникой, но стоит остановиться и вспомнить о всём том прекрасном опыте, который у вас был во время обучения. Почти всегда важен не результат, а само путешествие.

Иногда я разглядываю свои старые рисунки — они всегда заставляют меня смеяться и поднимают настроение! Я стараюсь перерисовывать их, чтобы посмотреть, как далеко продвинулась. Чтобы достичь наилучших результатов, советую использовать этот метод не чаще, чем раз в несколько лет, чтобы увидеть заметные изменения в своём уровне и стиле.

Ещё один полезный инструмент для прохождения творческого кризиса — это учёба. Изучение природы и фотографий позволяет мне поработать над теми областями рисования, в которых я хочу развиваться и совершенствоваться. Некоторые художники рекомендуют взять перерыв, чтобы отвлечься от негативных мыслей и поразмышлять о своём творчестве потом, но лично я предпочитаю работать над теми моментами, которые меня беспокоят, развивать свои навыки, чтобы справиться с тем, что мешает. А вот перерыв, особенно на недели или месяцы, оказывает негативное влияние на мои работы. Выберите подходящий вам способ и сохраняйте позитивный настрой. Самые страшные критики — это мы сами, и мир никогда не станет лучше, если мы будем усложнять жизнь себе и друг другу.

Чтобы избежать выгорания и сохранить интерес к рисованию, как можно больше исследуйте и экспериментируйте. Можно попробовать нарисовать столько всего: пейзажи, людей, животных, погоду, свет, натюрморты, архитектуру, фантастические миры, существ, духов и ещё много всего! Кроме того, существует большое количество техник и материалов, с которыми можно попрактиковаться. От цифрового и традиционного рисунка до скульптуры и рукоделия — возможности безграничны, и через исследования вы можете вновь разжечь свою страсть.







СТИЛЬ

Мне часто задают вопросы о моём стиле, вдохновлённом мангой, но мне очень сложно на них ответить. Я считаю, что стиль очень зависит от наших склонностей и от того, как и что мы рисуем. Существует теория, что стиль — лишь набор повторяющихся ошибок. Я верю, что он рождается из ваших источников вдохновения, техник, которые вас привлекают, и подходящего вам рабочего процесса. Конечно, разные внешние факторы тоже оказывают влияние на формирование стиля.

Я знала, что всё, чего я когда-либо хотела — это рисовать, и рисовать хорошо. Я изучала то, что меня интересовало: природу и моих любимых живописцев и иллюстраторов. У меня есть лишь один ответ начинающим художникам, которые часто спрашивают меня, как им найти собственный стиль: не ищите его. Продолжайте рисовать и развивать свои навыки, так он и появится. Однако если вы будете просто копировать одного художника, то навсегда останетесь в его тени, так что обязательно собирайте как можно больше источников вдохновения. Моя цель — не рисовать как кто-то другой, а всегда учиться новому и становиться лучше в том, что я делаю.







СОВЕТ

Невозможно найти свой стиль в одночасье, и если чувствуете, что у вас не получается, перестаньте искать: уверена, он сам найдёт вас.

Когда вы хорошо изучите основы и свыкнетесь с ними, большая часть процесса рисования будет происходить интуитивно. Я знаю, как тяжело может быть поначалу. Не отчаивайтесь. Оставайтесь увлечёнными и стремитесь узнать больше, достигая небольших целей шаг за шагом. Эта книга описывает начало моего творческого пути. Я далека от идеала в том, что делаю, но продолжаю совершенствоваться и рисовать несмотря ни на что, потому что люблю это делать больше всего.







ГАЛЕРЕЯ





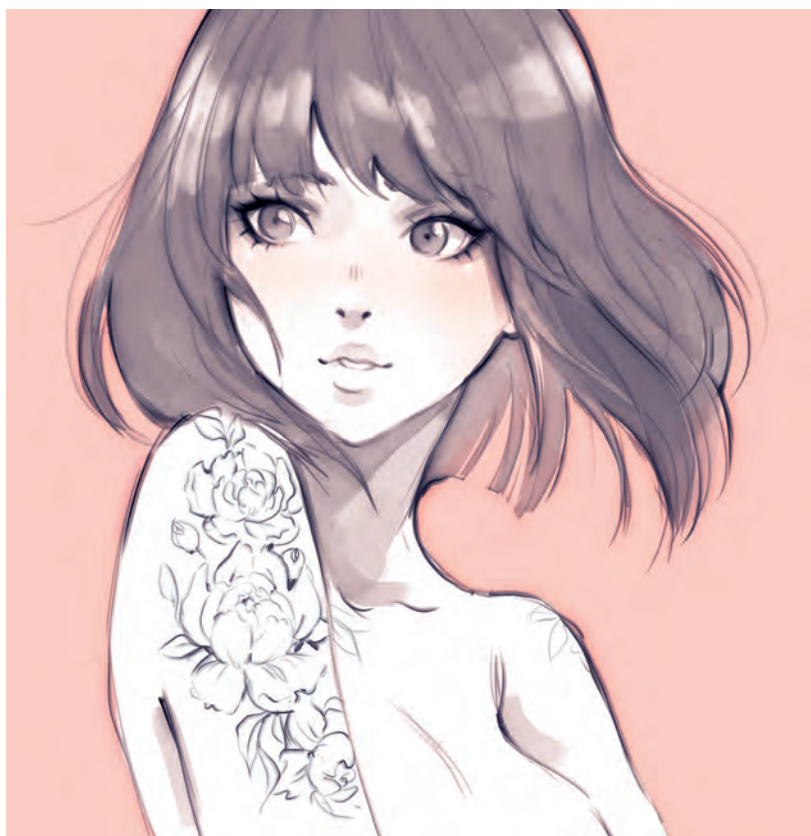








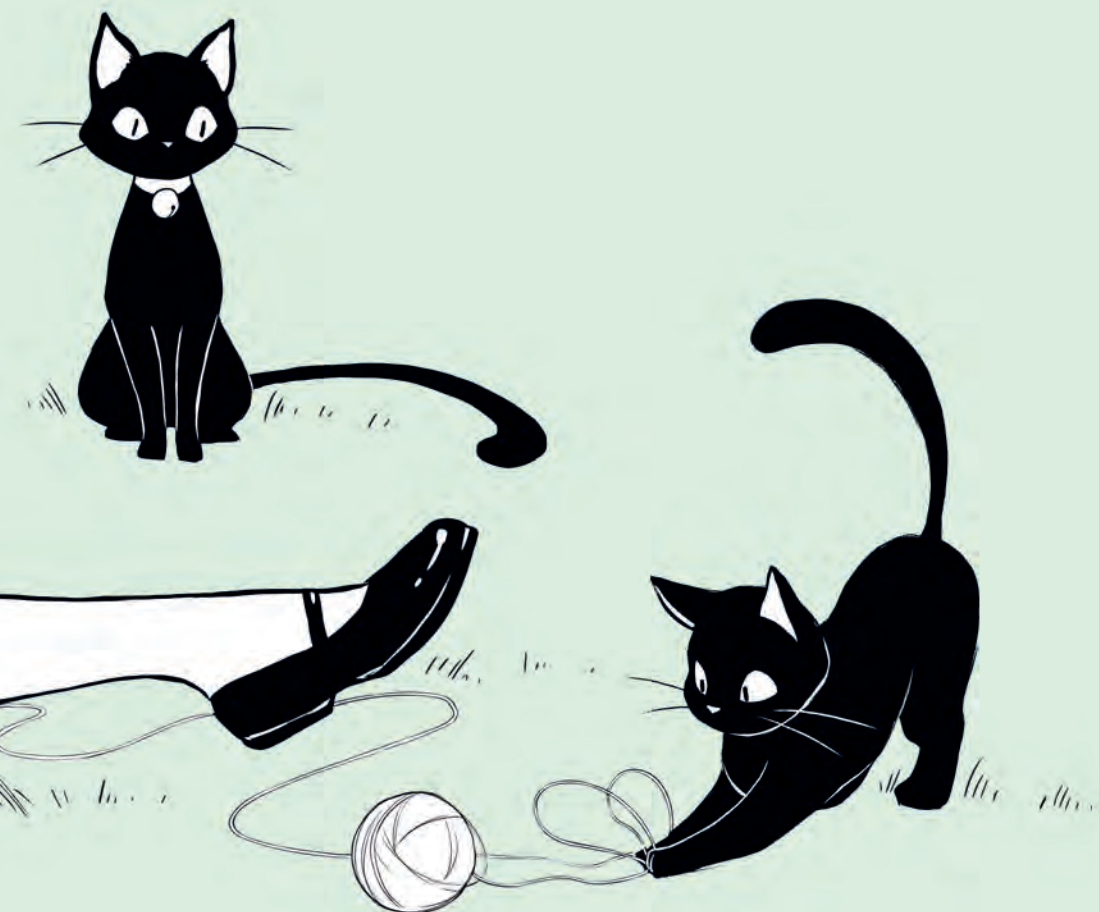












**НАЧАЛО
РАБОТЫ**

НАЧАЛО РАБОТЫ

РАБОЧИЕ ИНСТРУМЕНТЫ

Чаще всего я получаю вопросы о том, какие инструменты и бренды использую. Но прежде чем перейти к конкретным инструментам, сначала стоит отдать должное своим рукам! Они держали столько разных инструментов, их столько раз резали, они много раз болели от слишком долгого рисования. Они научились работать с любыми инструментами, и даже несмотря на то, что я отдаю предпочтение некоторым маркам, я всегда подчёркиваю, что при должной практике вы сможете освоить любой инструмент.

ПЛАНШЕТ

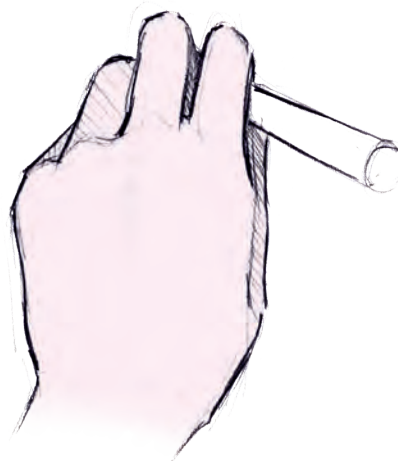
Я использую 13-дюймовый цифровой графический планшет Wacom CintiQ, а ещё у меня есть iPad Pro, который позволяет практиковаться в рисовании, когда я не дома. И я до сих пор учусь пользоваться обоими планшетами!

КОМПЬЮТЕР

Его собрал мой муж: он сделал так, чтобы я могла рендерить любое длинное видео высокого качества! Понятия не имею, как это работает, но он быстрый!

МАРКЕРЫ Copic

У меня получилось собрать почти все цвета маркеров Copic, кроме зелёных. По какой-то причине я забыла купить их, когда была в магазине в Японии. Зелёный — мой самый нелюбимый цвет, так что, возможно, это не было простым совпадением!



МУЛЬТИЛАЙНЕРЫ/ФАЙНЛАЙНЕРЫ

Я использую чернильные ручки различных марок. Я всё ещё экспериментирую с маркерами-кистями, но обычные тонкие линии чаще всего рисую мультилайнерами Copic, файнлайнерами Uni Pin и капиллярными ручками Sakura Micron.



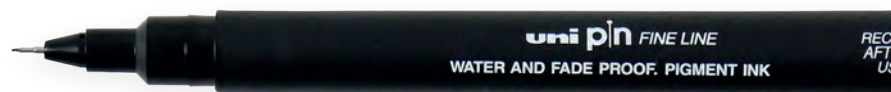
Капиллярная ручка Sakura Pigma Micron, чёрная, – 0.05 мм – 0.1 мм



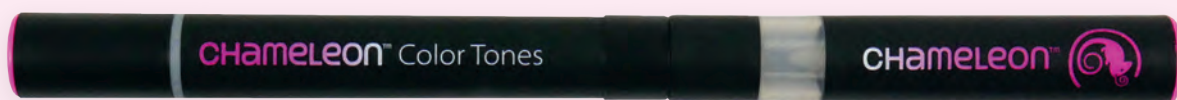
Мультилайнер Copic, сепия, – 0.05 мм – 0.3 мм



Мультилайнер Copic, чёрный, – 0.05 мм – 0.3 мм



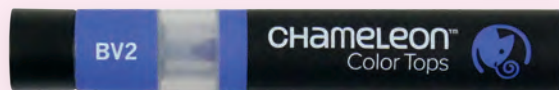
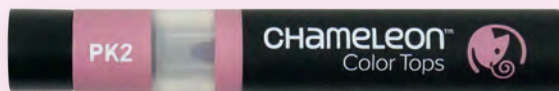
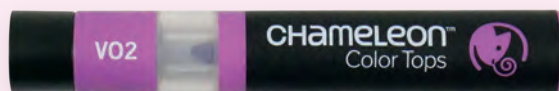
Файнлайнер UniPin, чёрный, – 0.05 мм – 0.3 мм



Chameleon — ColorTones

CHAMELEON

Не так давно я открыла для себя потрясающие маркеры, которые предназначены для создания градиентов, и они очень мне нравятся! Они создают цветовые переходы внутри одного цвета, а также в сочетании с другими.

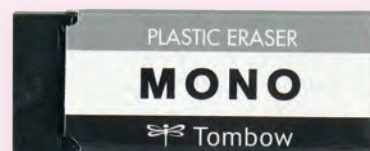


Chameleon — Color Tops

НАЧАЛО РАБОТЫ

ЦВЕТНЫЕ КАРАНДАШИ

Я не использую цветные карандаши сами по себе, как десять лет назад, но они прекрасно дополняют рисунки, выполненные маркерами Copic. Они шли в комплекте с моими маркерами Chameleon.



Ластик Моно



Грифели для механического карандаша Uni Nano Dia Color — 0,5 мм

БУМАГА

Я использую скетчбуки Moleskine, бумагу для принтера для карандашных набросков и учебных работ, стикеры для всего и акварельную бумагу горячего прессования Canson Moulindu Roy для рисунков маркерами Copic.

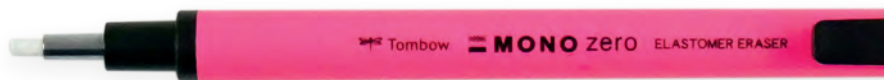


ПРОСТЫЕ КАРАНДАШИ

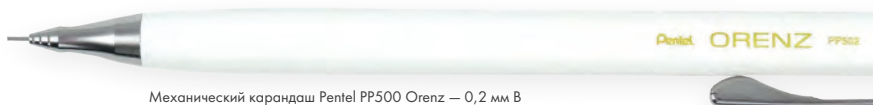
Большинство моих карандашей — механические. Основная причина, по которой я их использую: у всех есть сентиментальная ценность. Один из них я получила от матери, один привезла из первой поездки в Японию (и купила такой же во время второго визита), а один достался мне от друга со старой работы. Я почти могу сказать, что «рисую воспоминаниями»!

Если говорить конкретнее, у меня есть карандаши разных диаметров (0,2, 0,35, 0,5 и 0,7 мм) и разной жёсткости (HB, B, 2B и 3B). Я использую цветные грифели Uni Nano Dia для создания подмалёвков.

Напротив представлены несколько примеров карандашей, которыми я пользуюсь.



Ластик с круглым наконечником Tombow MONO Zero



Механический карандаш Pentel PP500 Orenz — 0,2 мм B



Механический карандаш Faber-Castell, TK-FINE 9713 — 0,35 мм HB



Механический карандаш Pentel SS445 — 0,5 мм 2B



Механический карандаш Uni Kuru Toga — 0,5 мм HB



Механический карандаш Staedtler Night Blue серии 925 35-07 — 0,7 мм B



Механический карандаш Staedtler Silver 925 25-05 серии с розовым грифелем — 0,5 мм



Механический карандаш Sheaffer Sentinel — 0,7 мм 2B

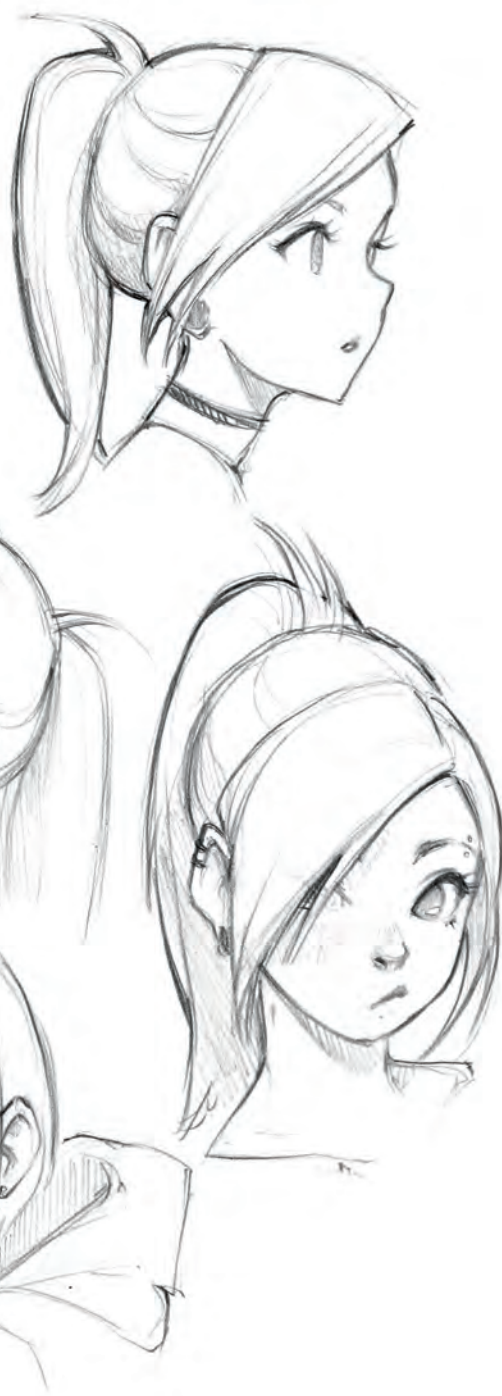


Карандаш «Ведьмина служба доставки» студии Ghibli — 2B

СКЕТЧИНГ

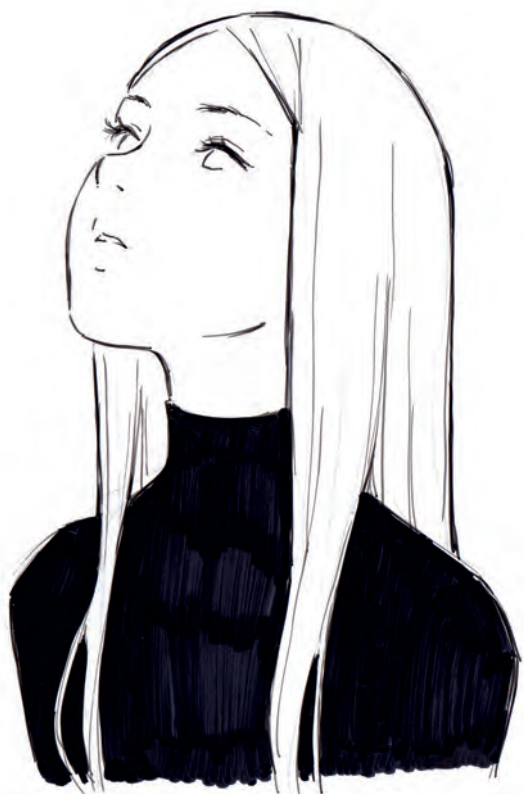
Я считаю, что скетчинг — самая важная, а также самая приятная и приносящая удовлетворение техника рисования. Мне нравится чувство свободы и бодрости, которые дарит скетчинг — наброски не обязаны быть идеальными и законченными. И, возможно вас это удивит, но мне кажется, что иногда они выглядят интереснее итоговых отшлифованных работ. Наброски отражают изначальную задумку и идею, которая зачастую теряется в финальной версии.

Если у вас есть первоначальная идея, вокруг которой вы создаете рисунок, это помогает сосредоточиться. Вам будет тяжело, и вы потратите много времени, если будете пытаться создать что-то впечатляющее с первой попытки. Когда я начинала рисовать, то не осознавала подавляющей силы собственного упрямства, пытаюсь нарисовать всё правильно сразу. Вследствие этого я часто ставила крест на своих скетчах. После этого пыталась нарисовать что-то другое, надеясь, что рисунок чудесным образом окажется лучше, но этого не происходило. Теперь я знаю, что, когда испытываю трудности, худшее, что можно сделать — это забросить работу, а лучшее — поискать подходящие референсы и продолжить рисовать. Ключ ко всему — настойчивость. Она выталкивает вас из зоны комфорта, чтобы вы могли улучшить свои навыки рисования.









Скетчинг — это то, чем я могу заниматься где угодно. У меня в сумке всегда лежит скетчбук и что-нибудь, чем можно рисовать. Я не смотрю в окно, когда еду в поезде или потягиваю кофе в кофейне, а рисую. Своё путешествие в художественный мир я начала, рисуя по тридцать минут перед работой, и этот опыт научил меня ценить каждую секунду. Выкроенные в течение дня там и тут минуты складываются в часы практики. Кроме того, вас окружают бесконечные источники вдохновения, которые только и ждут, чтобы их изучили и нарисовали.

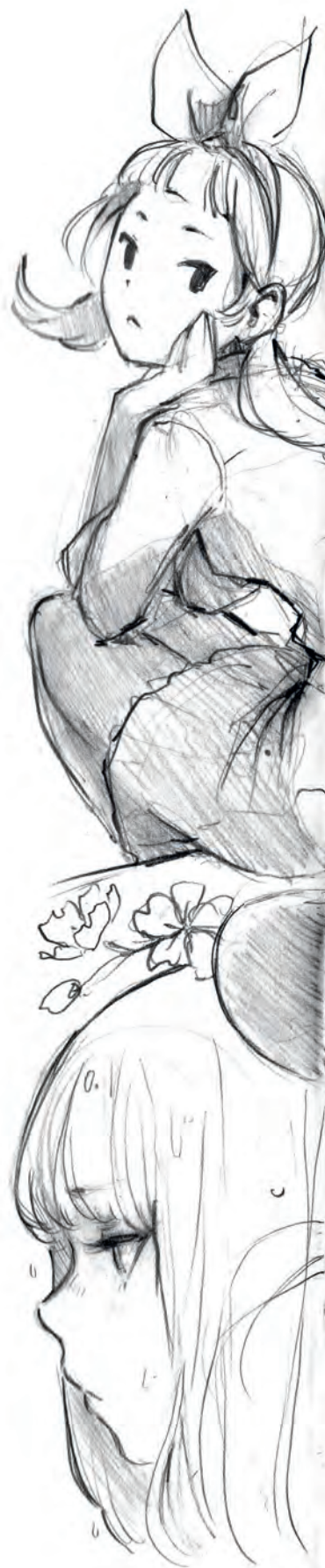
Не так важно, сколько времени вы тратите на каждый набросок. Иногда достаточно всего пары минут, но порой скетч превращается во что-то неожиданное, так что потратить на него несколько часов вполне оправданно.

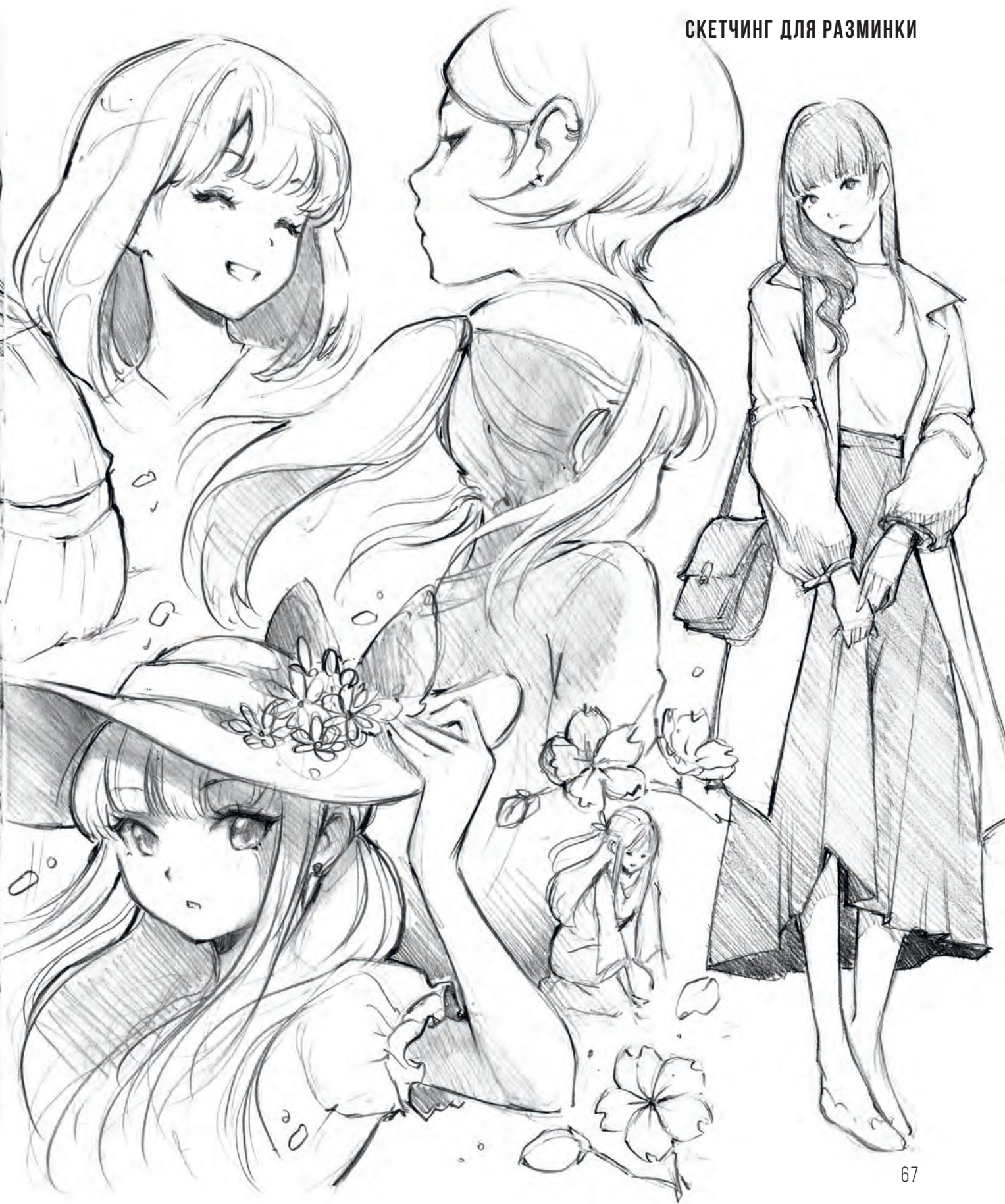


СКЕТЧИНГ ДЛЯ РАЗМИНКИ

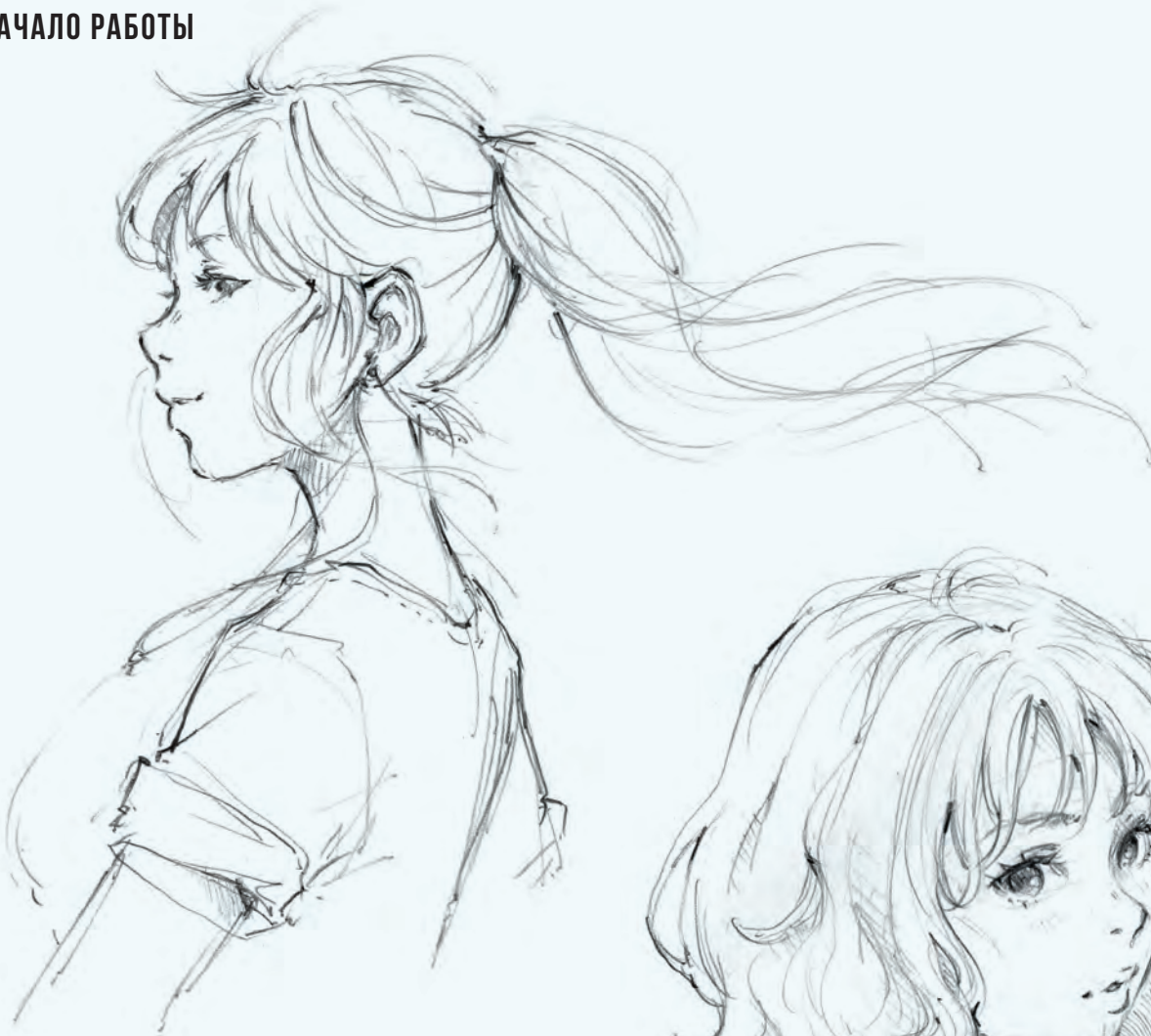
Важный вид скетчинга, с которого я часто начинаю — это скетчинг для разминки. Я рисую «разминочные» наброски перед началом работы над любым рисунком, включая учебные рисунки и полноценные иллюстрации, и даже перед тем, как продолжить работу над чем-то ещё. На этой стадии я позволяю себе рисовать как можно свободнее и расслабленно и ограничиваю время. Разминка помогает рукам почувствовать себя комфортно и проверить давление карандаша. А ещё я часто выполняю простое упражнение, закрашивая прямоугольники техникой «тушёвка» разными карандашами, чтобы подготовиться к скетчингу.

Я говорю себе, что просто разогреваюсь, потому что осознание того, что этим рисункам суждено отправиться в мусорную корзину, снимает напряжение! В те времена, когда я ещё не открыла для себя силу набросков для разминки, рисование часто выматывало меня, и я не могла понять, почему мои рисунки выглядят неинтересными и бездушными. Для меня стало настоящим облегчением увидеть, как многие художники используют эту технику как стадию рисования, на которой можно совершать ошибки. Полчаса разогрева — даже если это просто спирали и зигзаги — может настроить вас на рисование, а если этого не происходит, возможно, сегодня вам стоит заняться чем-нибудь другим. Я бы, например, выбрала фотографию или монтаж видео.





НАЧАЛО РАБОТЫ



Делая наброски, думайте о давлении, которое оказываете на бумагу. Вы можете контролировать свою руку? Линии выходят той толщины, которой вы хотите? Если ответ на эти вопросы — «да», значит, ваши мускулы разогрелись и готовы к следующей стадии.

А как обстоит дело с вашим сознанием? Попробуйте подумать, к чему вы готовитесь, делая разминку. Такие наброски могут быть не связаны с тем, что вы нарисуете дальше, но полезно задуматься о направлении, в котором вы хотите пойти. Существует шанс, что вы нарисуете скетч, который понравится вам настолько, что захочется продолжить работу с ним, но такое случается редко, поэтому не переживайте, если вам охота выбросить свои «разминочные» наброски. Когда почувствуете, что готовы, и определитесь с идеей, можно приступать к настоящему рисованию.



НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ, КОТОРЫЕ ПОМОГУТ ВАМ НАЧАТЬ:

ПРАВИЛЬНО:

- Следите за тем, чтобы разминки не длились долго, а наброски были свежими и схематичными.
- Рисуйте что угодно: круги, вашу руку, держащую карандаш...
- Тратьте на разминку от тридцати минут до часа.
- Рисуйте маленькие скетчи, можно даже на стикерах. Количество — вот, что важно!
- Сосредотачивайтесь на целом объекте и ходе линий.



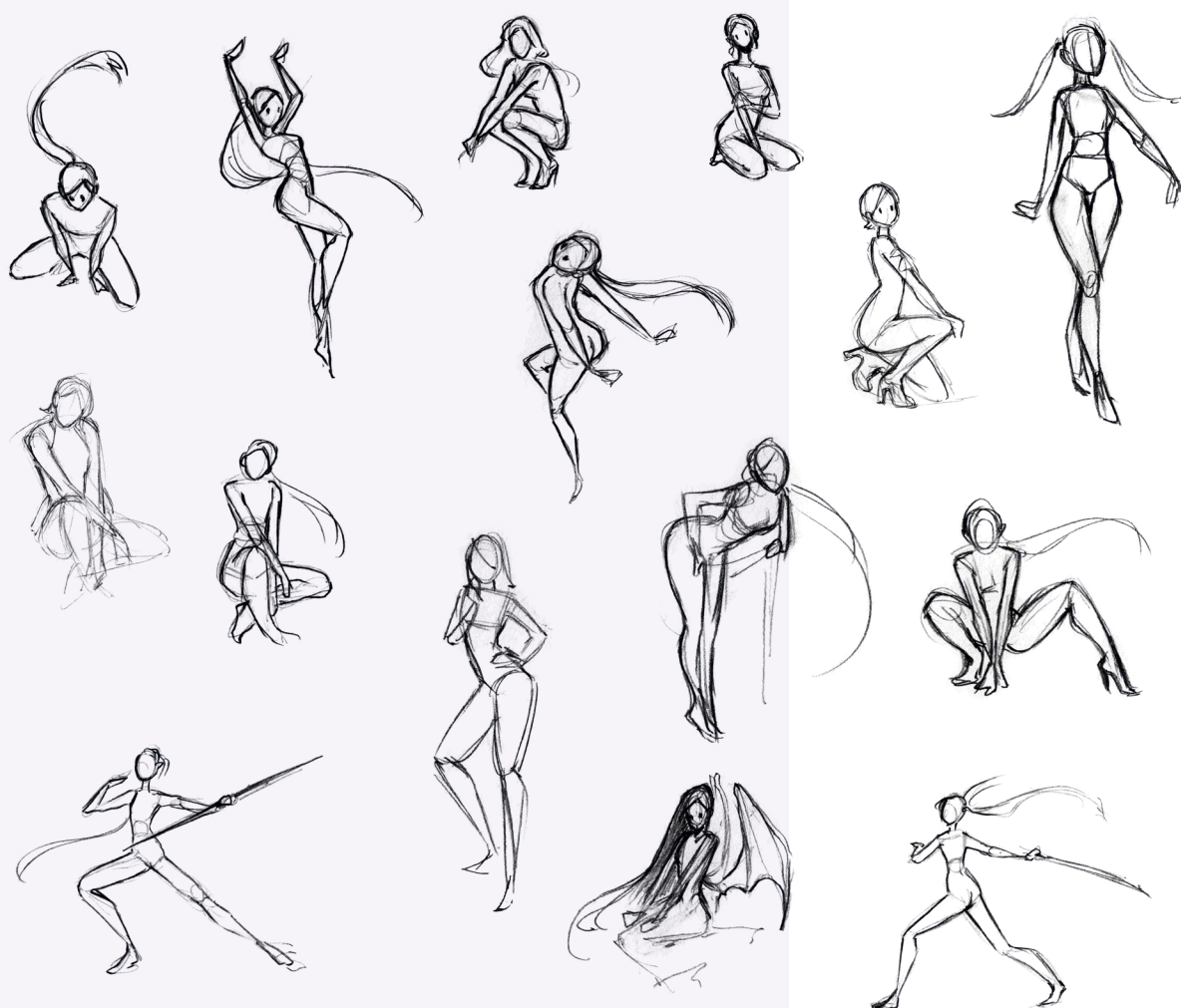
НЕПРАВИЛЬНО:

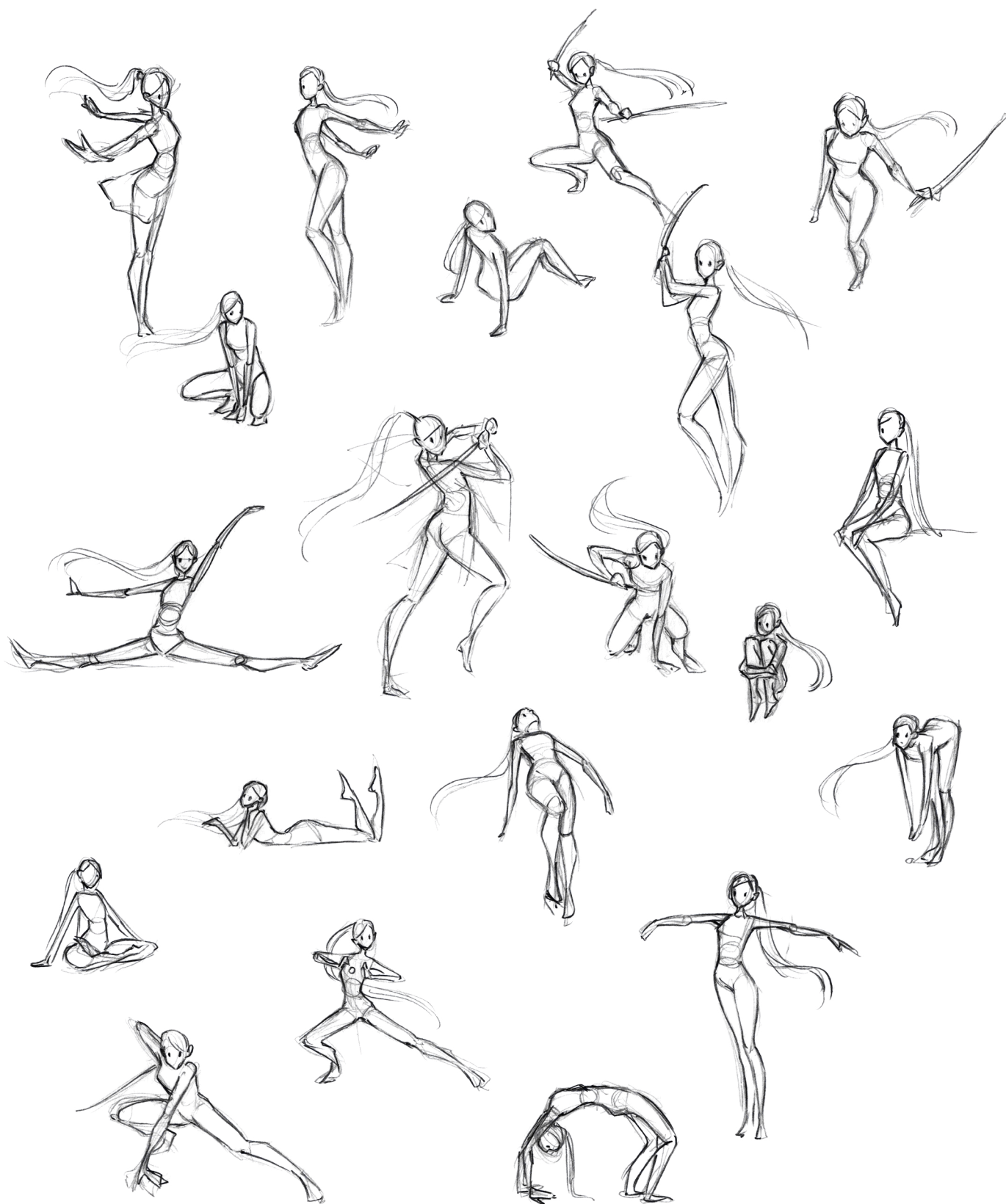
- Не переусердствуйте с разминками!
- Не тратьте время на раздумья о том, что рисовать!
- Не тратьте на один скетч больше получаса.
- Не рисуйте слишком большие скетчи.
- Не концентрируйтесь на мелких деталях.



СКЕТЧИНГ МИНИАТЮР

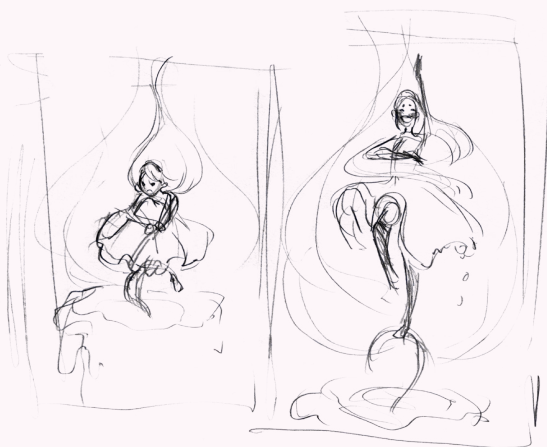
Перед созданием скетчей для иллюстрации я придумываю концепцию. Закрываю глаза и представляю законченную сцену или персонажа, а затем рисую крохотный скетч композиции — такие наброски называются скетчами-миниатюрами. Если рисую на планшете, то уменьшаю масштаб холста и использую широкую кисть, чтобы не добавлять слишком много деталей. Создание скетчей-миниатюр помогает сосредоточиться на композиции и начальных этапах идеи. Обычно я создаю несколько вариантов рисунка размером в несколько сантиметров.





КОНЦЕПТ-СКЕТЧИНГ

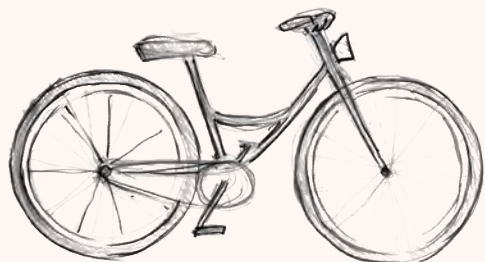
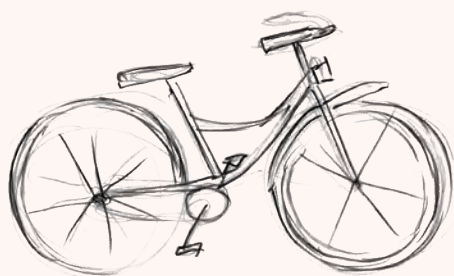
Для каждой своей работы я рисую множество концепт-скетчей, у которых своя цель. Некоторые из них — миниатюрные (как на странице 70), а другие — побольше. Я рисую их для того, чтобы зафиксировать идею — оставить зарисовки, которые помогут ничего не забыть. Идеи обычно берутся прямо из головы и разобраться в них могу только я. Другим людям они могут показаться бессмысленными линиями, но когда я смотрю на них, то сразу вспоминаю, как выглядела идея в моей голове. Затем я использую их для того, чтобы сформировать основу законченной работы, как показано на странице.

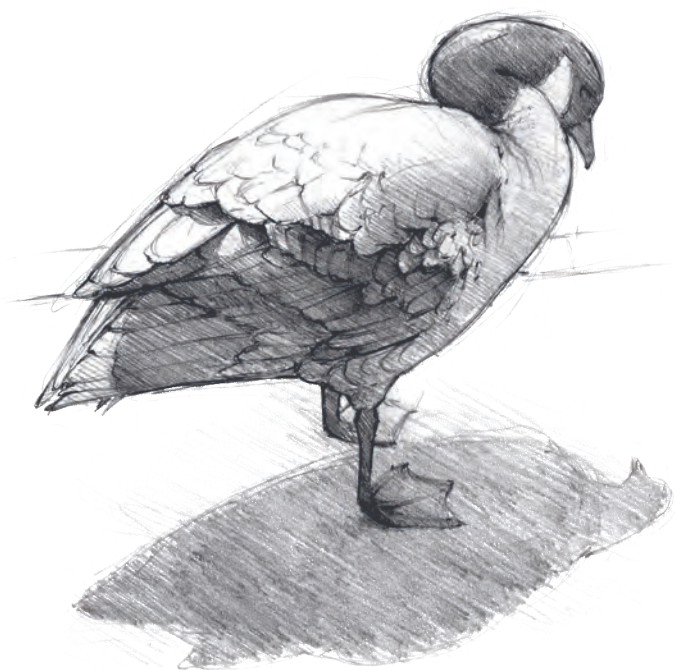




СКЕТЧИ С НАТУРЫ

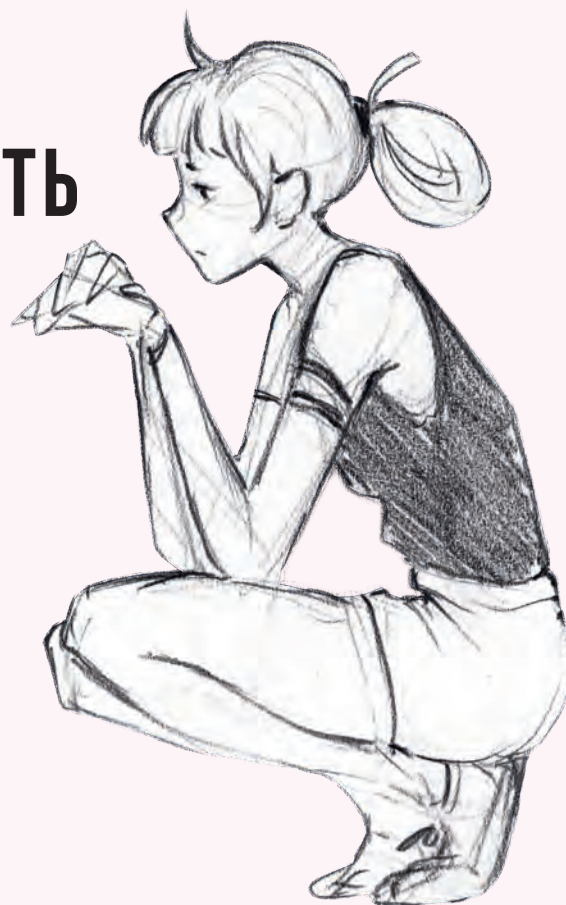
Ещё один тип скетчинга, которым я часто занимаюсь, но ещё не освоила в совершенстве, — учебные наброски с натуры. Обычно я рисую скетчи одного и того же элемента: руки, мышцы или конкретную позу. Нет лучшего способа научиться рисовать отдельную форму, чем повторение. Этому я научилась у Уоррена Лоу. Когда я поделилась с ним своими переживаниями о том, что не могу нарисовать что-то, он спросил меня, сколько раз я пыталась это сделать. Когда я осознала, что ответ на вопрос — «нисколько», то поняла свою главную ошибку: я пыталась нарисовать всё идеально с первого раза. Умение рисовать — такой же навык, как и любой другой, и его нужно отрабатывать. Я помню, как рисовала руки своих одноклассников во время занятий по японскому языку. Теперь я понимаю, что мои способности наблюдать и быстро зарисовывать увиденное улучшились, потому что «модели» постоянно меняли своё положение, и мне приходилось успевать за ними!





ОШИБКИ В СКЕТЧИНГЕ, И КАК ИХ ИЗБЕЖАТЬ

Полезно узнать, как улучшить свою технику скетчинга, избегая распространённых ошибок. Без наброска невозможно достичь хорошего результата, и я уверена, что скетчинг — самая важная часть в рисовании. Надеюсь, это руководство поможет вам обратить внимание на некоторые наиболее распространённые ошибки и научиться избегать их в будущем. Смысл в том, чтобы понимать, что вы делаете, а не пытаться сделать всё правильно с первого раза. Не забывайте практиковаться и используйте время с умом.



ОШИБКА 1: ИЗБЕГАНИЕ КОНСТРУКЦИЙ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛИНИЙ ОДИНАКОВОЙ ТОЛЩИНЫ

Начать скетч с линий построения — хорошая идея, не стоит этого избегать. Но не нужно делать линии одной и той же толщины. Некоторые торопятся закончить рисунок и не меняют нажим используемого инструмента, фокусируясь на том, чтобы нажим был постоянным и зачастую слишком сильным. Это приводит к тому, что линии имеют одну и ту же толщину и насыщенность, что делает рисунок «жестким», с бросающимися в глаза ошибками. Из-за того, что построение недостаточно проработано, сложно сосредоточиться на всей картине.



ОШИБКА 2: ЗАЦИКЛЕННОСТЬ НА ЛИНИЯХ

Эта ошибка похожа на предыдущую: вы слишком «мудрите» с линиями. Построение здесь тоже не проработано. Подобное может случиться, когда вы слишком концентрируетесь на изображении-референсе. Копирование чего-то с чёткими линиями, например, лица из аниме, означает, что вы сосредотачиваетесь на точном копировании каждой линии, но когда вам не хватает уверенности для нанесения жирных линий, получается эффект штриховки. Чтобы избежать этого и создать более структурированное изображение, рисуйте линии уверенно и не проводите по одним и тем же по несколько раз.

ОШИБКА 3: НАЧИНАТЬ С САМЫХ МАЛЕНЬКИХ ДЕТАЛЕЙ И ДЕЛАТЬ НЕЭФФЕКТИВНОЕ ЗАТЕНЕНИЕ

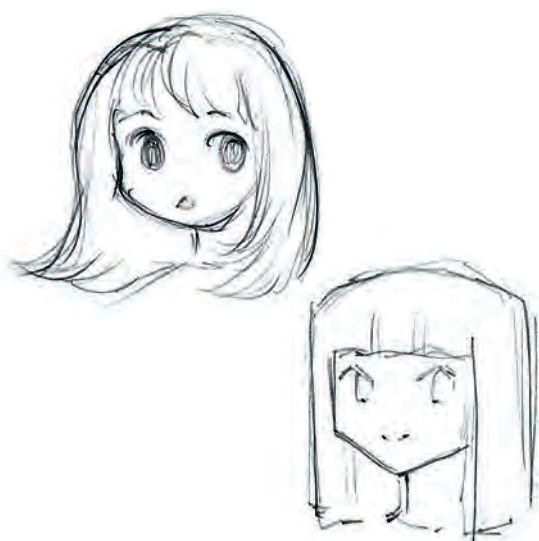
Тенденция начинать рисунок с самых маленьких деталей типа глаз — очень распространённая ошибка даже среди профессиональных художников. Со временем вы научитесь. В данном случае тоже нет построения и ощущения полной картины. Рисуя скетчи, вы должны сделать построение базовых форм, а затем добавлять дополнительные формы и детали. Если вы начнёте с деталей, это скажется на всём рисунке. Кроме того, карандашное затенение с перекрёстной штриховкой и рисование линий в разных направлениях может дать плохой результат, поэтому старайтесь рисовать линии в одном направлении.



ОШИБКА 4: СЛИШКОМ МНОГО ЛИНИЙ НА СКЕТЧЕ

Другая распространённая ошибка — это рисование слишком большого количества линий, пользуясь неправильным инструментом. И, как и в случае ошибки под номером один, где линии построения вообще отсутствуют, не надо делать линии слишком жирными.





ОШИБКА 5: СЛИШКОМ ОСТРЫЕ ИЛИ СЛИШКОМ ЗАКРУГЛЁННЫЕ ЛИНИИ

Опять же, эту ошибку можно допустить, если вы не контролируете свои линии. Такая техника может сработать, если вы опытный иллюстратор, но она испортит рисунок, если вы не освоите её на достаточно высоком уровне. Если слишком сильно сосредотачиваться на линиях и делать их чересчур прямыми или округлыми, это мешает создать идеальный баланс рисунка. Такой подход оправдан при рисовании конкретных элементов и объектов, например, прямые линии в архитектуре, но при создании персонажей следует делать линии разнообразными, используя прямые и закруглённые там, где это требуется.

ОШИБКА 6: РИСОВАНИЕ НА БОЛЬШОМ ЛИСТЕ

Довольно распространённой ошибкой является работа со слишком большим форматом. Отсутствие возможности рассмотреть весь рисунок крупным планом может сказаться на общем результате. Кроме того, большие форматы вынуждают добавлять больше деталей, чтобы заполнить страницу, а вот при работе с небольшими рисунками потеряться в деталях гораздо труднее. Помимо этого, пропорции вашего изображения будут точнее, потому что объекты проще рассмотреть на листе меньшего формата. Я рекомендую начинающим художникам рисовать на бумаге формата А5 и меньше, постепенно переходя к масштабу побольше.

ПРИМЕР

Для развития навыков рисования требуется самосознание, мотивация и много практики. Вместо того чтобы ждать, когда у вас будет много свободного времени, которое можно потратить на развитие своих навыков, извлекайте максимум из маленьких промежутков времени — практикуйтесь.

Этот итоговый скетч я нарисовала всего за двадцать минут. Работала с форматом удобного размера и рисовала лёгкие линии построения розовым карандашом. Ещё я добавила затенение, рисуя линии, направленные в одну и ту же сторону. Потом мне нужно было сделать более чёткий контур, и для этого я использовала карандаш потемнее. В результате получился скетч с разными линиями.







ТЕХНИКИ И СОВЕТЫ

ЛИЦА И ЧЕРТЫ ЛИЦА

Рисование лица — это простой процесс. Однако сначала это может быть очень пугающим и непонятным. В этой главе я расскажу о принципах рисования лица и о том, как создавать собственных стилизованных персонажей. Если вы будете регулярно практиковаться, обещаю, рисование лица станет одной из самых простых вещей!

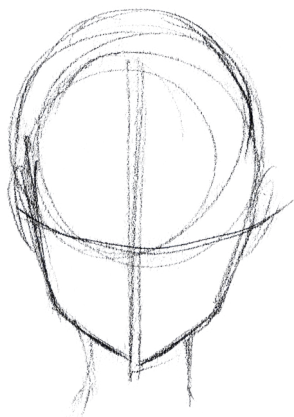
Вы, вероятно, уже знаете наиболее часто используемый метод построения лица: сначала рисуете круг, затем вертикальную линию по центру и две дополнительные горизонтальные линии, указывающие расположение глаз, носа и рта. Пропорции могут меняться в зависимости от стиля,

в котором вы рисуете. Например, на лицах в стиле «манга» глаза очень большие и детализированные, а нос и рот — маленькие и простые. Такой метод для начального этапа рисования лица эффективный, и данное руководство основано на нём, но есть кое-что ещё, что может помочь.

Важно понимать строение головы и лица, лежащее в основе, а не просто рисовать круг и несколько линий, создавая лишь лица в анфас (вид спереди). В этой главе я хотела бы подчеркнуть важность наблюдения, понимания и стилизации при создании персонажей.

ОСНОВНОЙ СПОСОБ

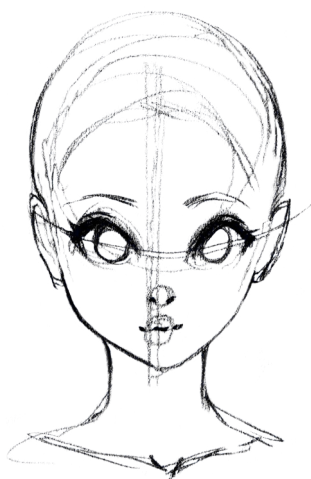
Если вы раньше не слышали об основном способе построения лиц, то вот его краткое описание. Не бойтесь следовать этим базовым шагам, чтобы ознакомиться с упрощённым методом построения головы и лица. Это подарит вам основу, освоив которую, вы сможете следовать остальной части главы, в которой мы подарим жизнь и душу нашим персонажам.



1. Постройте основную фигуру: круг с треугольным подбородком под ним, прямую вертикальную линию по центру и горизонтальную дугу, которая поможет определить положение глаз.



2. Набросайте очертания глаз (я считаю, что для них идеально подходит миндалевидная форма), носа и рта несколькими кругами. Глаза должны пересекать горизонтальную дугу, которую вы нарисовали в первом шаге, а нос и рот — располагаться на вертикальной линии в нижней части лица.



3. Придайте глазам, носу и рту более чёткую форму и добавьте брови. Чтобы проверить, хорошо ли выглядит лицо, я переворачиваю лист и смотрю на него против света. Далее в этой главе приводятся и другие примеры, касающиеся форм и размеров элементов.

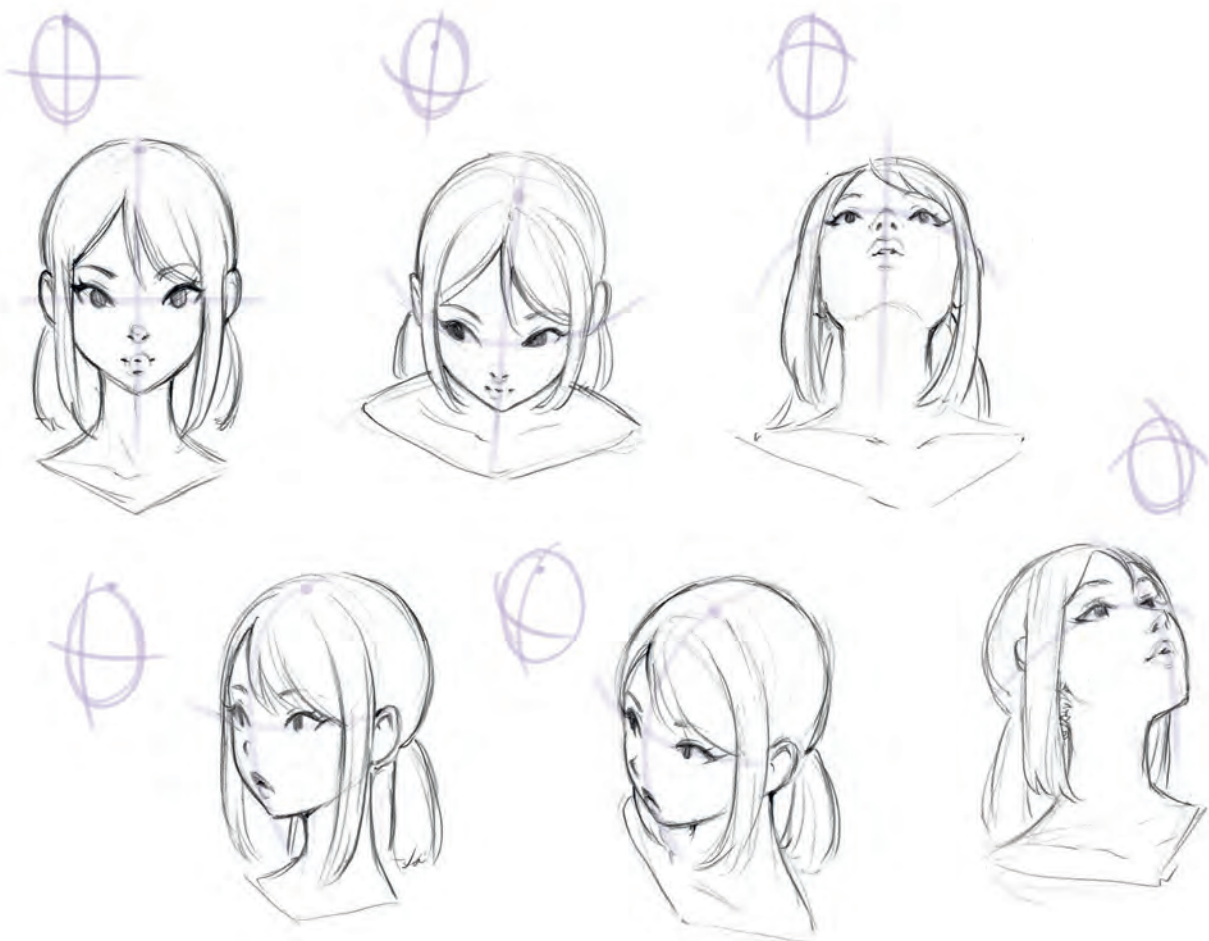


4. Нарисуйте волосы и сотрите линии построения. В главе, посвящённой рисованию волос (стр. 102-109), вы найдёте информацию о том, как создавать разные типы причёсок.



5. После этого можете перенести набросок на бумагу более высокого качества, обвести и раскрасить.

Если мы будем следовать этим шагам, не задумываясь о том, что рисуем, скетчам будет не хватать динамичности. На следующих нескольких страницах мы рассмотрим, как выйти за пределы каждого из этих шагов, начиная с наблюдения и разминки, чтобы создавать лица интуитивно.



НАБЛЮДЕНИЕ, РАЗБОР, ИЗУЧЕНИЕ

Полезно понаблюдать за людьми перед тем, как начать рисунок, а ещё лучше — быстро сделать несколько портретных скетчей, если получится. Можете использовать шаги, описанные на предыдущей странице в качестве отправной точки, но обязательно рисуйте то, что видите, в каком бы стиле ни вышел рисунок. Обратите внимание на разнообразие форм лица и мельчайшие детали каждой черты, чтобы создать стиль, к которому больше всего склоняетесь.

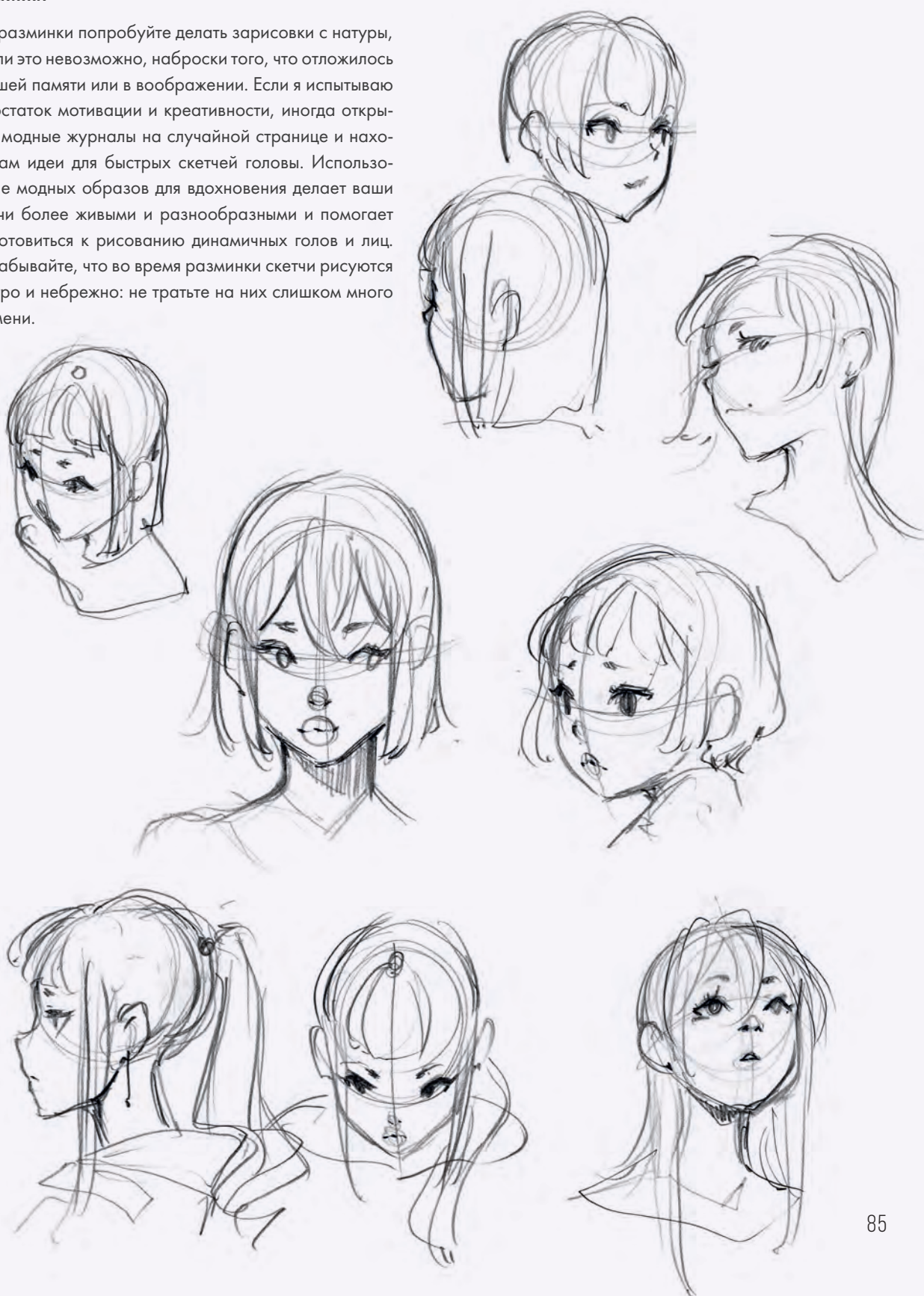
Вы видите лица повсюду, каждый день, но задумываетесь ли вы о том, какие формы они напоминают больше всего? Из каких элементов состоят? Где лежат тени? Каковы взаимосвязи между элементами: линиями, углами, расстояниями, длинами и размерами?

Вы не будете знать ответы на все эти вопросы, рисуя кого-то или что-то в первый раз, но, если начнёте чаще смотреть на мир осознанно, это окажет положительное влияние на ваши будущие рисунки. Знание рождает уверенность.

**«ЗНАНИЕ РОЖДАЕТ
УВЕРЕННОСТЬ».**

РАЗМИНКА

Для разминки попробуйте делать зарисовки с натуры, а если это невозможно, наброски того, что отложилось в вашей памяти или в воображении. Если я испытываю недостаток мотивации и креативности, иногда открываю модные журналы на случайной странице и нахожу там идеи для быстрых скетчей головы. Использование модных образов для вдохновения делает ваши скетчи более живыми и разнообразными и помогает подготовиться к рисованию динамичных голов и лиц. Не забывайте, что во время разминки скетчи рисуются быстро и небрежно: не тратьте на них слишком много времени.

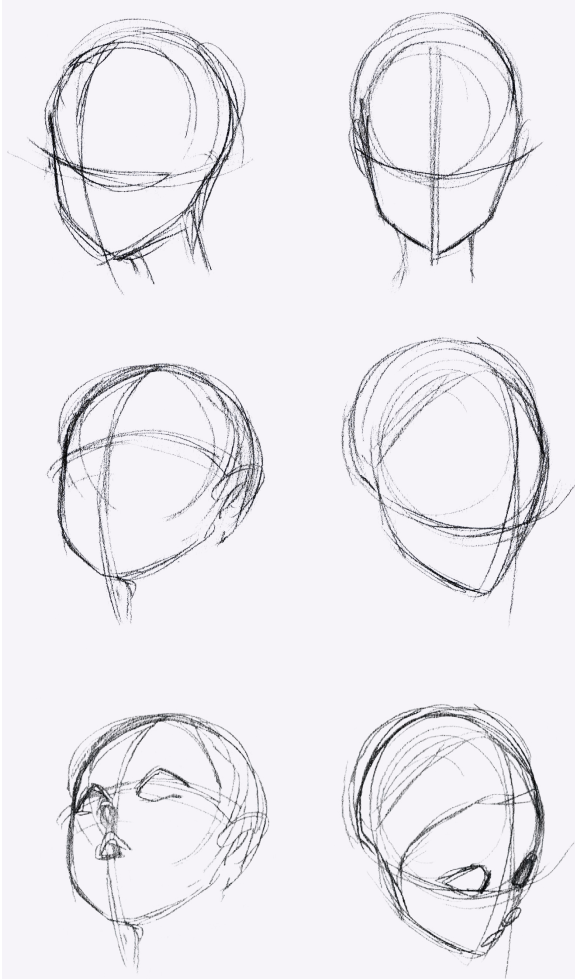
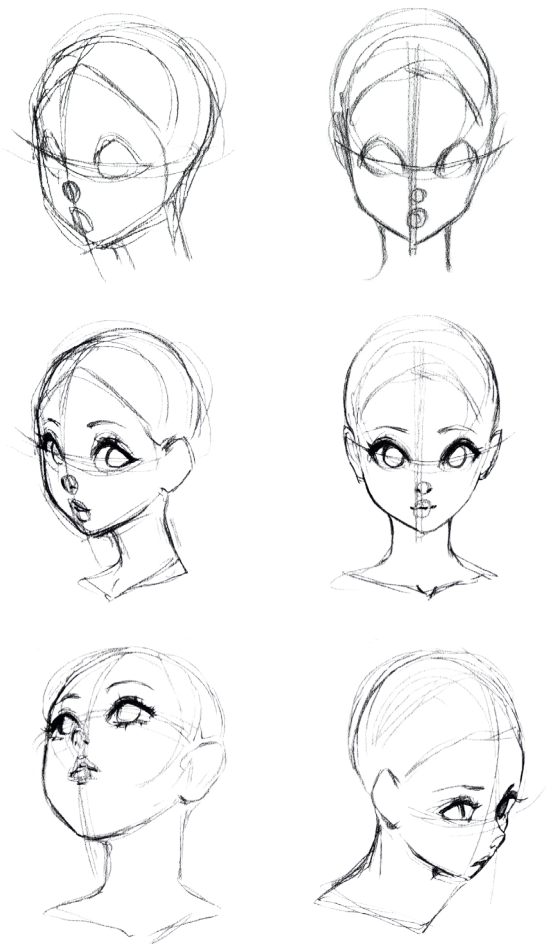


ТЕХНИКИ И СОВЕТЫ

ПОСТРОЕНИЕ ВАШЕГО РИСУНКА

Мы наконец-то подошли к этапу «нарисуй круг и линию»! Но если вы следовали предыдущим шагам и сделали разминку, то форма, с которой вы начинаете рисунок, теперь имеет иное значение. Круг — это не просто круг, который кто-то сказал вам нарисовать, а форма, которую вы определили сами и которая напоминает объект, который вы рисуете. Теперь можете заложить более эффективную основу рисунка с использованием овалов, разнообразных кругов и треугольников или любых других форм, которые вам потребуются.

В большинстве случаев голова может быть упрощена до деформированной сферы, которая выглядит как круг или овал на плоскости. Когда мы рассматриваем круг как голову, он становится объемнее. Очевидно, требуется нечто большее, чем просто плоский круг. Вы можете изобразить эти элементы на бумаге, используя знания, полученные в ходе предыдущих наблюдений.



ДОБАВЛЕНИЕ ЧЕРТ ЛИЦА

С успешно заложенной базой нам нужно лишь добавить несколько свободных деталей, чтобы отразить ключевые черты лица, сохраняя при этом глубину формы. После размещения глаз, носа, ушей и рта на правильных местах определите расположение линии роста волос и обозначьте черты лица. Обязательно учитывайте направление, в котором повернута голова, а также расположение глаз, носа и рта.



ОБОЗНАЧЕНИЕ ДЕТАЛЕЙ

Теперь можете вытереть пот со лба, потому что дальше вас ждёт легкий путь! Эта стадия очень увлекательна, если вы позволите себе быть свободными. Добавьте больше деталей, чтобы уточнить формы, стили и размеры каждого элемента. К примеру, я могу добавить дополнительные детали в области глаз и ресниц, а также нарисовать волосы. Но как я это делаю? Откуда берутся все эти формы?

Они приходят с опытом — после разминок, практики и экспериментов. Моя библиотека образов полна различных идей дизайнов лица и головы, которые я запомнила во время предыдущих сеансов рисования, но чтобы и у вас появилась такая библиотека, важно экспериментировать с разными стилями и рисовать много разных версий.

Если вы не знаете, с чего и как начать, всегда можете скопировать мои рисунки. Я советую развивать свой собственный стиль и способ рисования этих элементов, но вам нужно много практики и экспериментов.

ЭКСПЕРИМЕНТЫ

Ключевой совет: не забывайте экспериментировать! Развлекайтесь с формами, размерами и пропорциями всех черт лица. Поскольку предполагается, что рисунки будут стилизованными, нет правильного или неправильного способа рисовать. Чтобы сформировать свой собственный стиль, нужно пробовать разное, а ограничиваете себя только вы сами. Вы можете попробовать рисовать глаза разной формы, отходя от реальной жизни в плане уровня детализации и точности, и отразить разные настроения и эмоции, которые вы хотите передать. Некоторые примеры моих экспериментов вы можете увидеть на следующих страницах. Работая над дизайном головы, я создаю множество различных версий, чтобы решить, что хочу сделать дальше.

Эта освобождающая стадия экспериментов очень важна, потому что мно-

гие и боятся что-то пробовать, чтобы не допустить ошибку и не нарисовать плохой рисунок, который убьёт желание рисовать. Кроме того, нас сдерживает знание о том, что правильно, и мы отказываемся от попыток сделать новое, потому что не уверены в результатах.

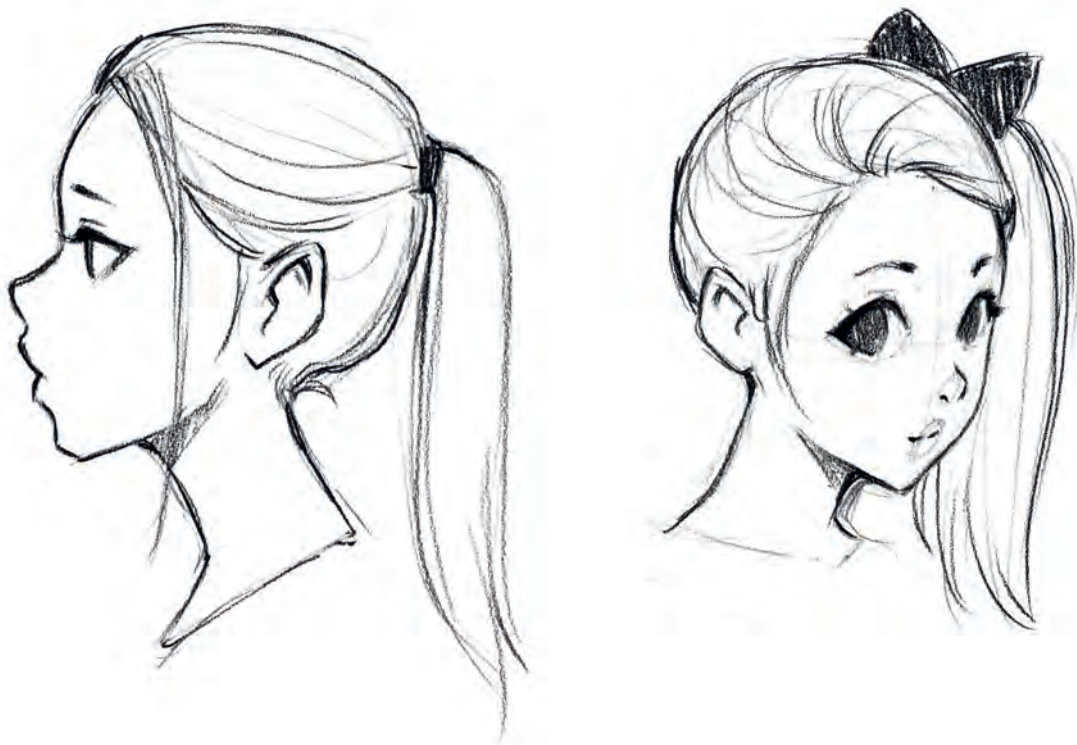
Такое экспериментирование может быть немного обескураживающим процессом, поскольку существует бесчисленное количество возможностей и тонких деталей, с которыми можно играть. Порой результат действительно получается плохим, но иногда я рисую что-то, будучи уверенной в том, что выйдет плохо, а в результате получается скетч, который становится моим любимым. Это говорит о том, что счастливые случайности действительно случаются, а рисунки должны находиться на бумаге, а не в голове, полной ложных предположений.

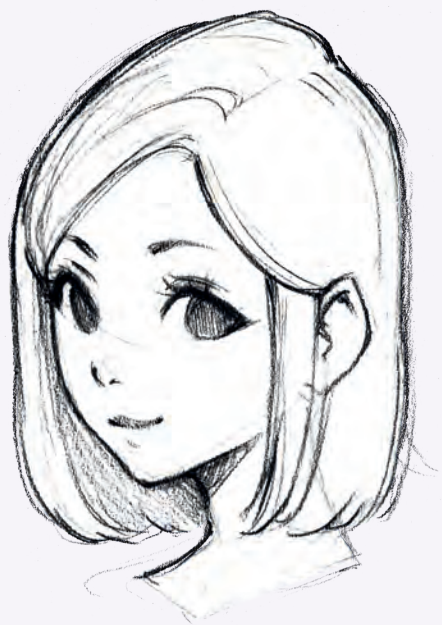
В конечном счёте экспериментирова-

ние чрезвычайно полезно для креативности, если вы даёте себе свободу совершать ошибки и извлекать из них уроки. Это часть бесценного накопления знаний, которые лягут в основу ваших будущих творений.

Вооружившись базовым пониманием анатомии головы и лица, можете вывести свои рисунки на новый уровень.

Экспериментировать — весело. Это может привести к открытию некоторых ваших любимых работ и даже помочь сформировать собственный стиль рисования! Как и с любым другим рисунком, как только вы поймёте базовые вещи касательно объекта и того, как он ведёт себя, легко сможете повысить свой уровень, практикуясь. Я призываю всех учиться и экспериментировать. Первый рисунок никогда не бывает идеальным, а если вы думаете, что он получился именно таким, нарисуйте ещё десять версий, и увидите, что это не так!









ВЫРАЖЕНИЯ ЛИЦА

Больше всего я люблю рисовать выражения лица! Это очень весело. Выражение лица полностью меняет персонажа, наделяя его чувствами и эмоциями.

Есть много методов и советов, которые вы можете использовать при рисовании выражения лица и определить, насколько сильным и понятным получится результат.

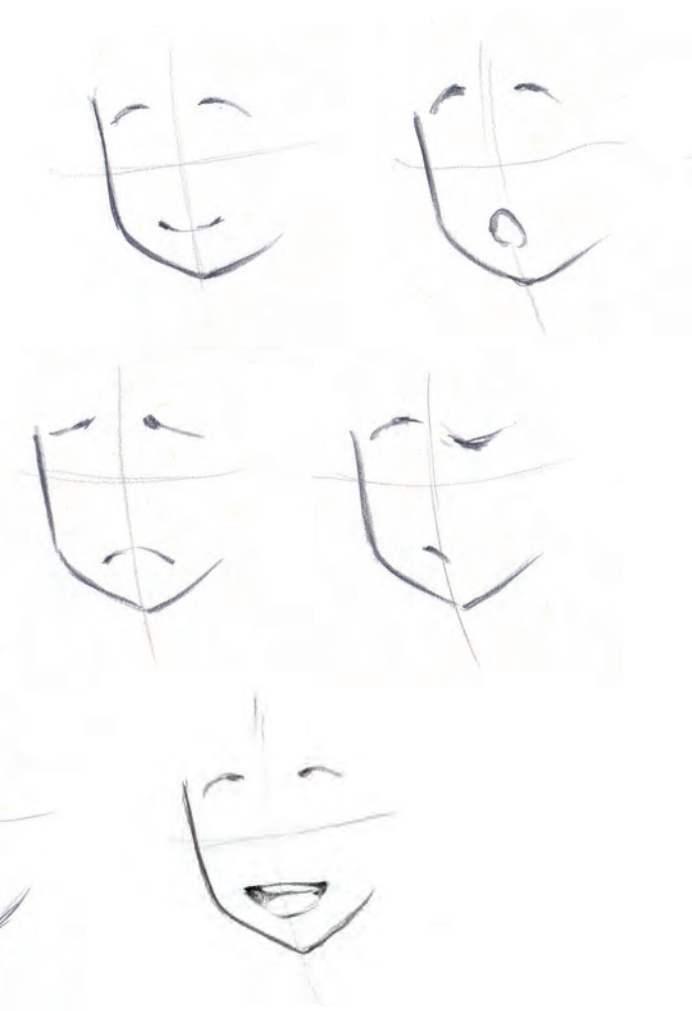


РОТ И БРОВИ

Меньшее, что можно сделать, чтобы изменить выражение лица — изменить форму и положение рта и бровей. Посмотрите на изображения справа. Даже несмотря на то, что на них нарисованы только рты и брови, по ним мы можем моментально определить выражение лица.

Это важная деталь, которую надо отметить и запомнить, изучая лица реальных людей и рисунки вдохновляющих нас художников, **но это ещё не всё.**

Помимо рта и бровей есть ещё много всего, что поможет передать выражение лица.



ОФОРМЛЕНИЕ ДРУГИХ ЧЕРТ ЛИЦА

Вот некоторые детали, которые вы можете учитывать при рисовании выражения лица:

ГЛАЗА — их размер, размер зрачка, угол и форма. Одни глаза могут рассказать целую историю!

ЛИНИИ И ФОРМЫ — стиль линий и округлые или угловатые формы могут отражать разные чувства.

ВОЛОСЫ И АКСЕССУАРЫ — вы можете использовать творческий подход, «оживляя» волосы и аксессуары, чтобы помочь отразить настроение на лице.

УГОЛ НАКЛОНА ГОЛОВЫ — например, когда человеку грустно, он обычно склоняет голову вниз, а когда чувствует себя уверенным и счастливым, то держит её высоко. Когда кто-то сердится, он смотрит на вас исподлобья, наклонив голову.

ПЛЕЧИ — рисуя портрет, вы можете изображать и плечи — это небольшая, но выразительная часть тела. Язык тела может многое сказать о настроении персонажа.

СОВЕТ

Все элементы выражения — волосы, форма аксессуаров, изгиб линий и углы наклона — должны дополнять основное выражение лица.

ПРИМЕРЫ ТОГО, КАК МОЖНО ПОДЧЕРКНУТЬ ОСНОВНОЕ ВЫРАЖЕНИЕ ЛИЦА



СЧАСТЬЕ

В этом простом примере небольшое движение волос поднимает общее настроение, и всё изображение излучает счастье. А бантик похож на распутившийся цветок!



ГРУСТЬ

В этом выражении лица, напротив, все линии направлены вниз. Это касается не только рта и бровей. Волосы добавляют грустного настроения. Даже лента в волосах выглядит подавленной, не желая стоять гордо.



ЗЛОСТЬ

Эта девушка выглядит не просто сердитой, а разъярённой! Выражение лица подчёркивается соответствующей формой рта с утрированно острыми зубами, которые делают её похожей на кошку, а также не детализированными глазами и торчащими волосами. Резкие, заострённые формы делают выражение лица ещё более злым.

УСИЛЕНИЕ ИЛИ ОСЛАБЛЕНИЕ ЭФФЕКТА

Вы можете изменить степень выраженности эмоций, добавляя те или иные элементы. Вот несколько примеров разных стадий трёх основных выражений лица:

СЧАСТЬЕ

Счастливое выражение лица всегда сопровождается улыбкой. Чем шире открыт рот, тем счастливее выглядит персонаж. Степень выраженности счастья усиливается подъёмом головы и плеч персонажа. Волосы струятся, указывая на движение и показывая, что девушка смеётся. Там, где глаза открыты, можете нарисовать зрачки побольше: предположительно, зрачки человека расширяются, когда он чувствует себя счастливым. Может, именно поэтому счастливые персонажи выглядят более естественно с большими глазами.



ГРУСТЬ

Рисование грустного персонажа — это не просто добавление слёз, но ещё и определённые линия рта. Когда мы плачем, рот открывается естественным образом, чтобы мы могли дышать и громко рыдать, но в то же время пытаемся держать его закрытым, чтобы не шуметь. Из-за этого рот становится немного похож на раздавленную восьмёрку. В таких ситуациях брови тоже поднимаются наверх, но при этом выглядят напряжёнными. Глаза сужаются по мере того, как персонаж становится всё более печальным.



ЗЛОСТЬ

Стадии злости показаны небольшими наклонами головы и движением плеч (как и в случае с выражением счастья). На этот раз голова опускается, а плечи поднимаются. На рисунке B, где персонаж высвобождает гнев, напряжение уходит из плеч, но мы можем увидеть движение в других местах. Мне нравится изображать злые и угрюмые выражения лица, используя простую форму рта, похожую на перевёрнутую букву «V». Здесь глаза меньше, потому что персонаж жмурится из-за наспуленных бровей и наморщенного лба. Кроме того, глаза человека в гневе более чёткие и угловатые, чем у счастливого.



ДОБАВЛЕНИЕ ЦВЕТА

Что ещё мы можем использовать, чтобы добавить больше глубины отражённой эмоции? Ответ таков: цвет.

Мы по природе своей склонны ассоциировать определённые цвета с чувствами. К примеру, бледно-синие и серые тона могут ассоциироваться со страхом, зелёный может говорить о том, что персонажу нехорошо или он устал, красные цвета говорят о смущении или злости, а тёплые оттенки жёлтого делают персонажа более позитивным и счастливым. Сочетание соответствующих цветов с элементами, которые мы рассмотрели ранее, делает выражение лица яснее даже при беглом взгляде.



Почему бы вам самим не попробовать нарисовать разные выражения лиц, экспериментируя с элементами? Развлекайтесь!

РУКИ

В этой главе представлены советы и подходы, которые я нахожу полезными, когда дело доходит до рисования рук. Когда я рисовала гиперреалистичные работы, то тратила часы на создание рисунков, полностью основанных на референсах. Когда законченная работа выглядела точно так же, как и референс, я верила, что могу нарисовать что угодно. И хотя я создавала эффектные рисунки, я не узнавала ничего о том, как рисовать собственные творения, потому что

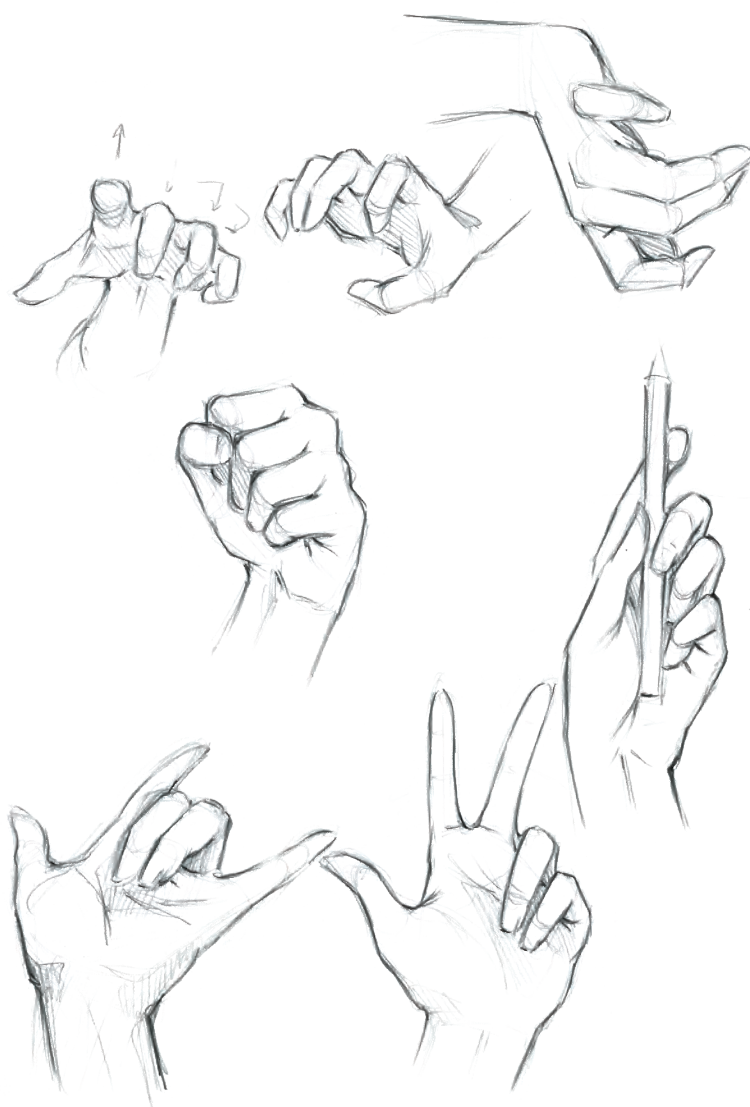
не понимала основ строения тела. Я не сосредотачивалась на создании правильных пропорций, на том, как свет влияет на внешний вид объекта, и на анатомии. Однако кое-что полезное я вынесла: лучше нарисовать тысячу незавершённых набросков, чем долго работать над одним рисунком, потому что это подарит вам бесценное знание и понимание структуры и основ.

ТЕХНИКА РИСОВАНИЯ

При рисовании рук я стремлюсь создавать очень утончённые композиции, поэтому использую карандаш HB для лёгких линий построения и мягкий тёмный карандаш B или 2B для итогового контура и тёмных деталей. Некоторые из моих рисунков рук основаны на референсах, а некоторые я создаю по памяти или с помощью воображения. Я часто использую свою левую руку в качестве референса, пока рисую правой.

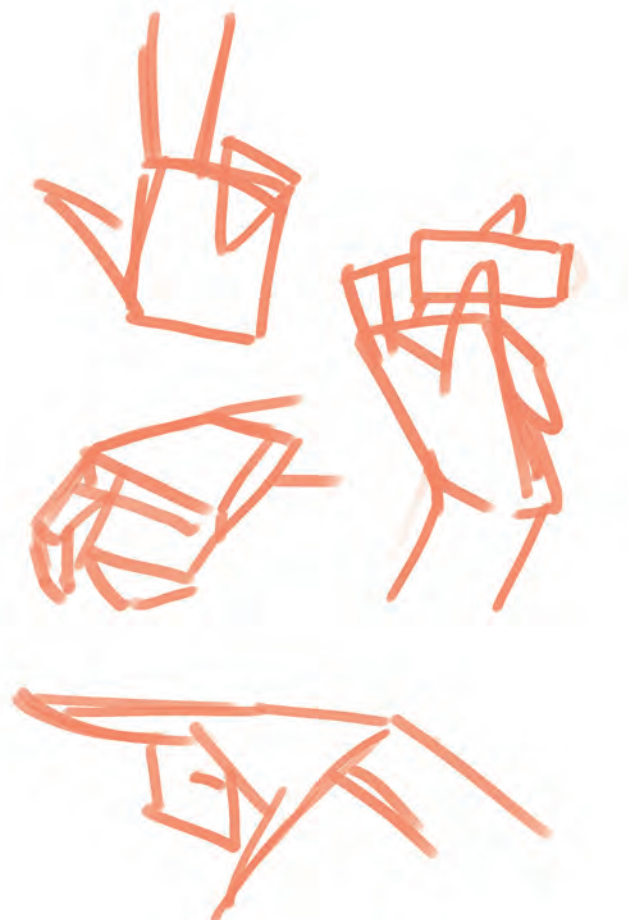
Чтобы добавить области тени и придать руке некоторую глубину, я определяю положение теней, добавляя тонкую и лёгкую линию затенения с помощью своего карандаша HB.

Очень важно практиковаться, чтобы развить собственный стиль и чувствовать себя комфортно при рисовании рук: это поможет вам понять общую форму и конструкцию руки. Чем больше вы практикуетесь, тем больше совершенствуетесь!



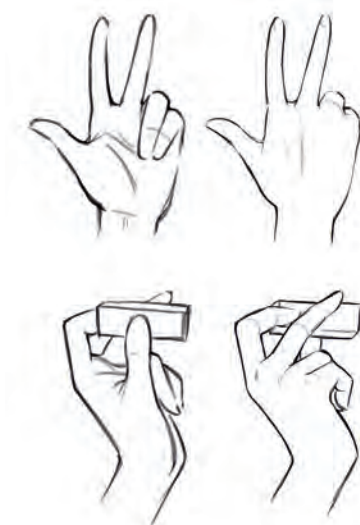
РАЗМИНКА

Один из самых полезных методов рисования скетчей — это начать с упрощённых форм. Сначала я рисую квадратную фигуру с пальцами, представленными прямоугольниками или треугольниками. Разбивка формы, которую вы хотите нарисовать, на более простые объекты облегчает понимание всей конструкции. Разминочные наброски, подобные этим, расслабляют вашу руку и придают рисункам больше энергии.



КОНТУР

Следующим шагом после разминки и рисования рук с помощью блочных фигур является определение контура руки. Очертания тыльной стороны ладони иногда могут быть одинаковыми, и именно тонкие детали помогут вам указать разницу между ними.



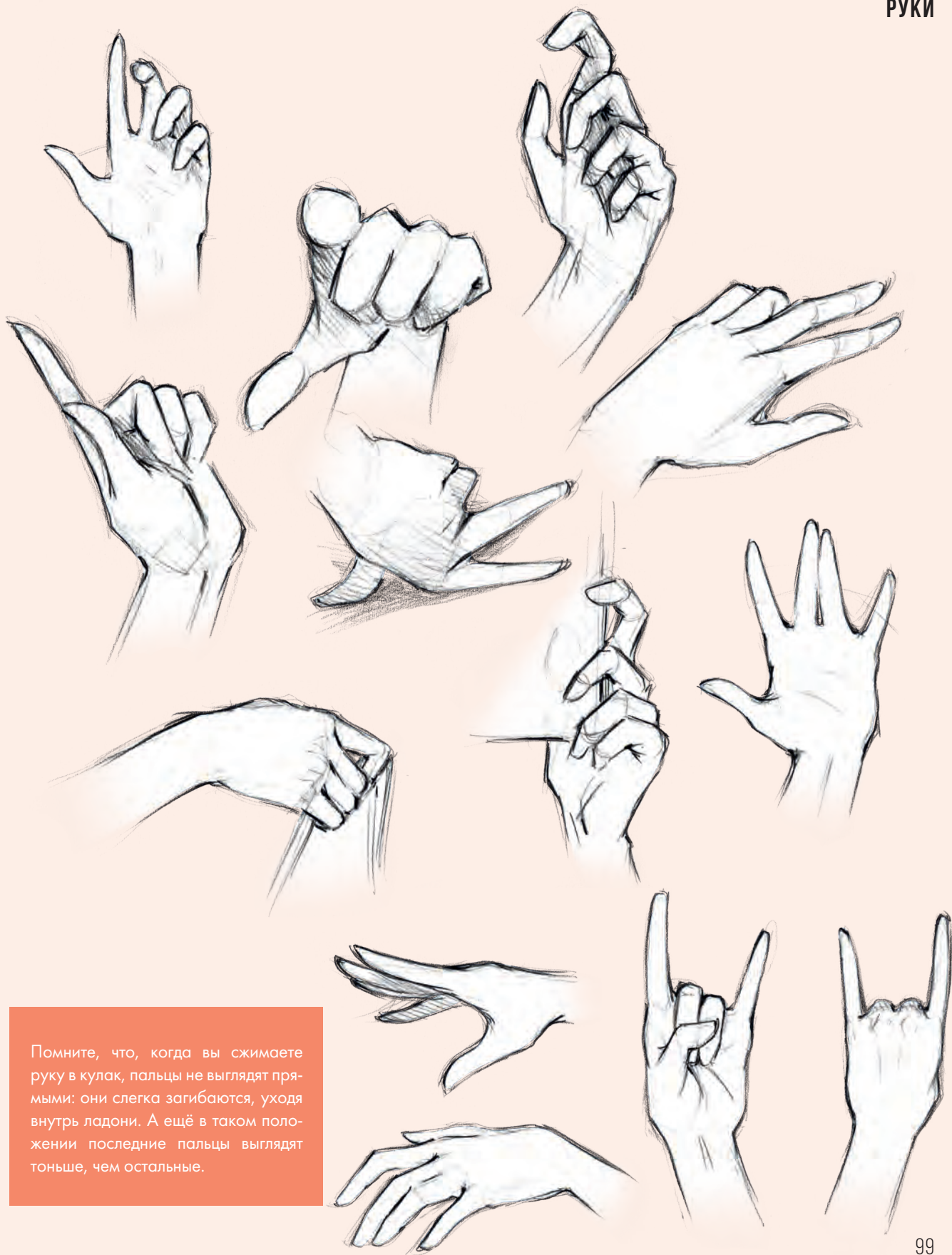


РИСОВАНИЕ ПАЛЬЦЕВ

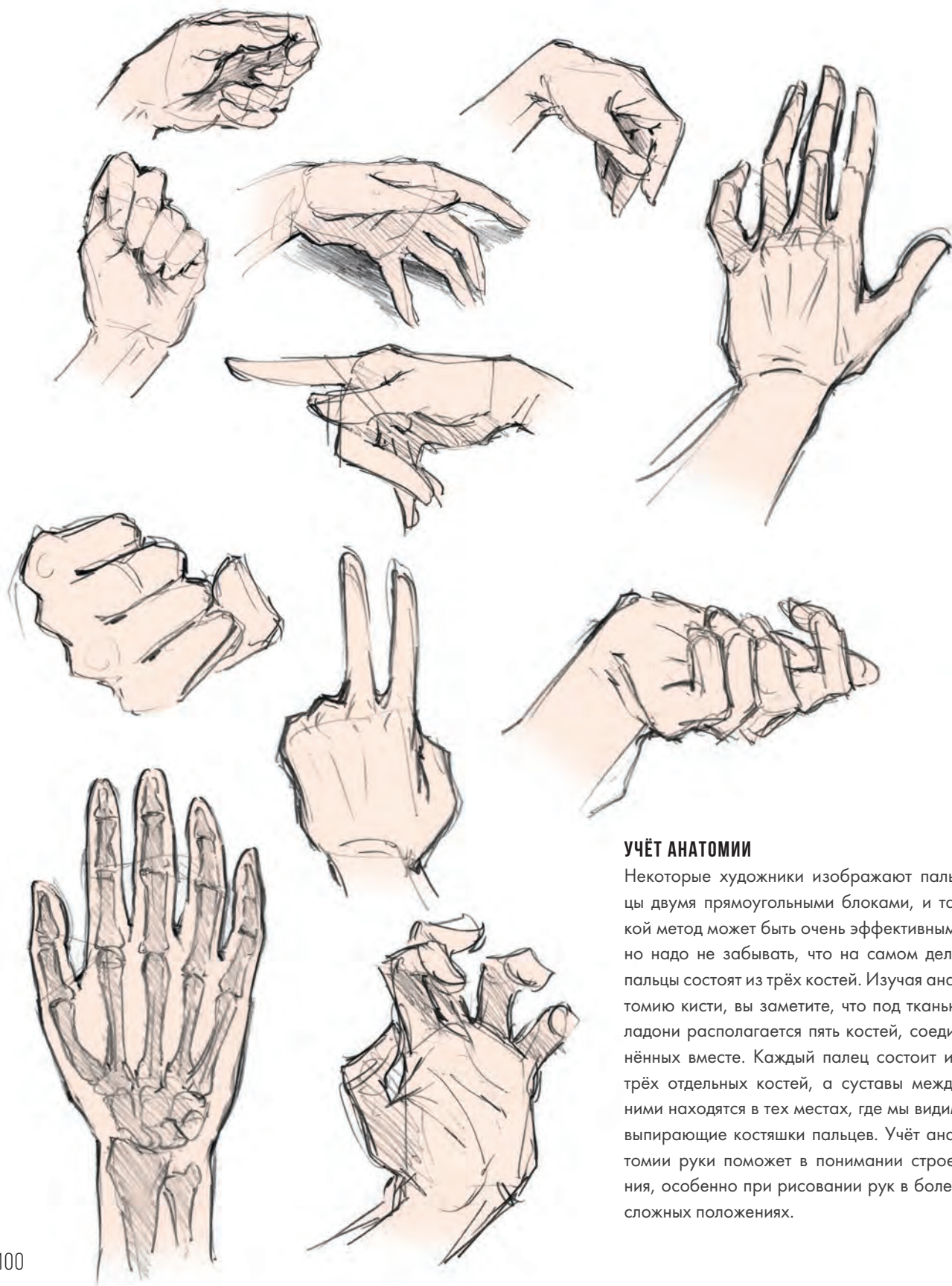
При рисовании пальцев нужно иметь в виду, что не все они одинаковой длины. Кроме того, не все пальцы начинаются на одном и том же уровне ладони. Самый длинный палец — это средний, который начинается в верхней части дуги ладони. Второй по длине палец — безымянный, за ним идёт указательный, затем мизинец (четвёртый палец в ряду), и последний палец — большой. Большой палец не только самый короткий, но ещё и растёт в совершенно другом направлении.

Рисуя тыльную сторону ладони на плоскости, нужно учитывать расположение ногтей: ноготь на большом пальце нужно будет нарисовать немного сбоку. Чтобы обозначить ногти на своих рисунках, я часто рисую кончики пальцев угловатыми, а не овальными. Как правило, я не люблю рисовать ногти, потому что мне кажется, что они делают руку грубее, и это может отвлечь зрителя от остального рисунка.

Чтобы сделать построение пальцев, полезно начать с дуги и нарисовать пальцы, слегка расходящиеся веером от ладони. Кроме того, важно помнить, что пальцы не совсем прямые, поэтому обязательно изучайте свои руки при рисовании.



Помните, что, когда вы сжимаете руку в кулак, пальцы не выглядят прямыми: они слегка загибаются, уходя внутрь ладони. А ещё в таком положении последние пальцы выглядят тоньше, чем остальные.



УЧЁТ АНАТОМИИ

Некоторые художники изображают пальцы двумя прямоугольными блоками, и такой метод может быть очень эффективным, но надо не забывать, что на самом деле пальцы состоят из трёх костей. Изучая анатомию кисти, вы заметите, что под тканью ладони располагается пять костей, соединённых вместе. Каждый палец состоит из трёх отдельных костей, а суставы между ними находятся в тех местах, где мы видим выпирающие костяшки пальцев. Учёт анатомии руки поможет в понимании строения, особенно при рисовании рук в более сложных положениях.

РАЗЛИЧИЯ МЕЖДУ ЛАДОНЬЮ И ТЫЛЬНОЙ СТОРОНОЙ РУКИ

Существует несколько характерных различий между тыльной стороной руки и ладонью. Одной из главных особенностей тыльной стороны руки является кожа между пальцами, которая не видна, когда мы смотрим на ладонь. Ещё одно ключевое отличие заключается в том, что на тыльной стороне руки отчётливо видна расположенная ниже костная структура, например, костяшки пальцев, в то время как ладонь — лишь мягкая ткань с характерными морщинами на коже. Имея рисунок контура руки, вы можете просто добавить несколько дополнительных линий, чтобы отразить тыльную сторону руки или ладонь.



ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ОБЪЕКТАМИ

При рисовании руки, взаимодействующей с объектами, важно обращать внимание на углы, образующиеся между объектом и рукой, и на изменение общей формы руки. Посмотрите на то, где будут располагаться пальцы по отношению к объекту и другим пальцам. Как и в других случаях, начинайте с упрощённых форм, чтобы прийти к общему очертанию руки.

РИСОВАНИЕ ВОЛОС

Здесь я расскажу, как рисую разные причёски в своём стиле. Я люблю экспериментировать с волосами персонажей; причёска может полностью изменить внешний вид персонажа, даже если лицо и форма головы остаются прежними.

Взгляните на некоторые приведённые здесь примеры и попробуйте нарисовать свою собственную причёску.

Вы можете быть настолько смелыми, насколько хотите. Волосы могут быть короткими, кудрявыми или длинными и свободно струящимися, или, например, с бантиками и банточками. Экспериментировать — это весело!

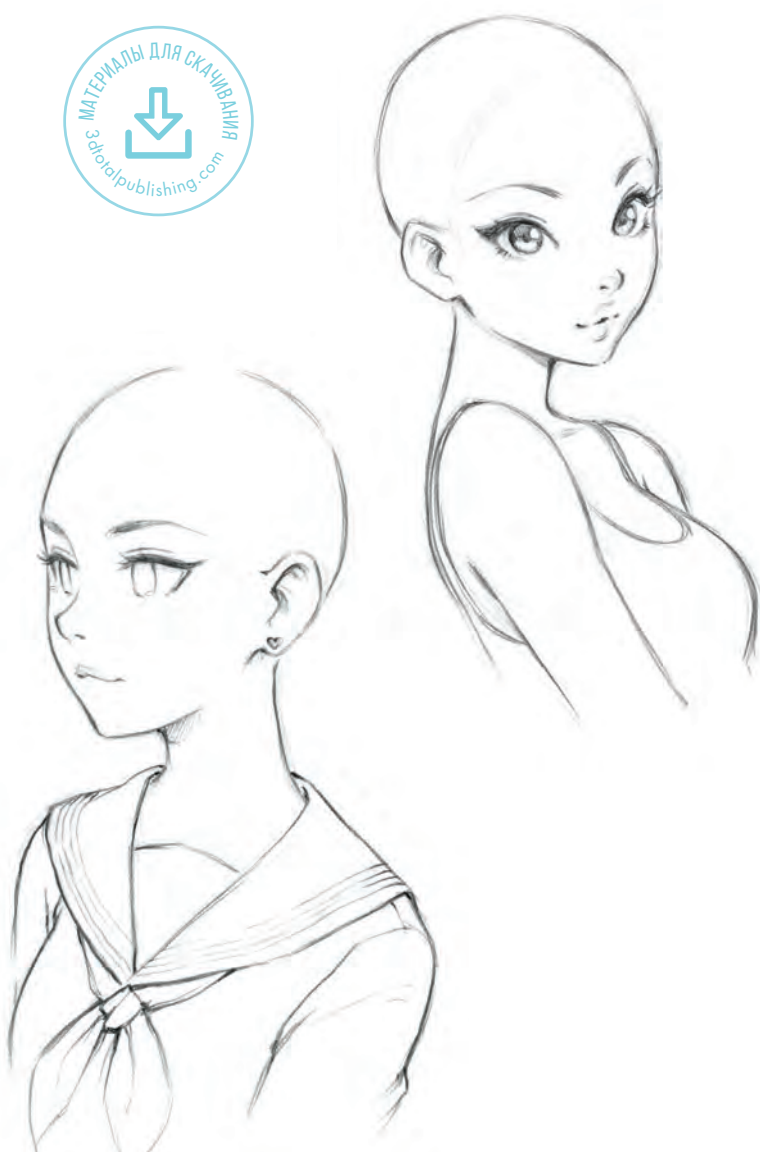
СКЕТЧИ И ШАБЛОНЫ

Я начинаю с того, что рисую голову без волос, шею и плечи. Мне нравится рисовать голову под углом, а не лицом вперёд. Затем я несколько раз перерисовываю этот дизайн головы, чтобы попробовать разные причёски. Не стесняйтесь и обводите мои дизайны головы, чтобы попрактиковаться, или же можете скачать и распечатать шаблоны на 3dtotalpublishing.com/resources.

Прежде чем приступить к рисованию причёсок, я рекомендую сначала хорошо представить, что именно вы хотите нарисовать. Иначе задача будет трудной. Это применимо к началу любого рисунка (конечно, кроме разминочных). Сделайте начальные наброски, чтобы попрактиковаться в рисовании причёски перед тем, как приступить к итоговому скетчу.

Самая простая причёска — это боб, поэтому мы начнём именно с него. Затем я покажу примеры других причёсок: длинных, коротких, кудрявых, волнистых и прямых волос. Конечно, это не все существующие стили причёсок: останется много всего, с чем вы сможете поэкспериментировать. Наблюдайте за людьми, которых видите вокруг себя, и используйте социальные сети и журналы для вдохновения и в качестве референсов.

Я специально не стала рисовать брови в тех местах, где они скрываются под волосами, хотя иногда на рисунках в стиле «манга» брови рисуются поверх волос.





1.



2.



3.

ПРЯМОЙ БОБ

1. Для начала я нахожу середину головы и отмечаю её точкой. Это определит, откуда растут волосы. Помните, что голова округлая, поэтому волосы, которые вы нарисуете, должны расти из середины головы или же из пробора и распределяться по голове. Именно поэтому линии не являются ни дугами, ни прямыми. Сначала я рисую упрощённый контур причёски, а затем добавляю пряди. Форма контура является наиболее важной, поскольку определяет длину волос. Если хотите, можете изменить толщину и объём волос, поднимая контур причёски выше исходного контура головы.

2. Я делаю некоторые линии толще, чтобы добавить детализации и сделать стиль интереснее. Обычно я делаю линии толще в тех местах, где есть закруглённая область или угол, где одна линия встречается с другой или на конце линии. В этом примере я оставила ухо на рисунке, потому что волосы довольно тонкие и гладкие, так что оно, вероятно, будет выглядывать наружу.

3. Как только у меня появляется общая форма причёски, я стараюсь не перегружать рисунок, добавляя слишком много дополнительных линий. Чтобы остановить себя и не добавлять дополнительные детали и затенение, я сканирую скетч и добавляю плоские цвета* в Photoshop.

4. А дальше меня заносит с добавлением деталей в цифровом варианте! Этот пример — один из способов, которым вы можете закончить рисование скетча. На страницах 126-133 можете посмотреть, как я раскрашиваю нарисованные на бумаге скетчи в цифровом виде. Эта цветная иллюстрация была сделана способом попроще с использованием всего двух дополнительных слоёв — Multiply (Умножение) для теней и Normal (Нормальный) для световых эффектов.



4.

* Плоский цвет — область цвета сплошного, однородного и идентичного тона и оттенка.



1.



2.

КУДРЯВЫЙ БОБ

1. Поскольку у меня самой прямые волосы, для лучшего понимания того, как ведут себя вьющиеся, я смотрю референсы в интернете. Я сосредотачиваюсь на коротких вьющихся причёсках пятидесятых годов и вижу очень аккуратную причёску в верхней части головы со слегка волнистыми прядями. Завитки появляются только внизу, придавая волосам большой объём в области кончиков волос. Именно это я и рисую, используя несколько S-образных линий, которые внизу переходят в большие спирали. Для этого использую механический карандаш HB 0,5 мм.

2. Я делаю некоторые линии толще и прорисовываю отдельные пряди, чтобы они больше выделялись. Для этого лучше всего подходят мягкие карандаши (здесь я использую механический карандаш 2B 0,5 мм). Я обвожу весь контур причёски, чтобы убедиться, что вижу не только отдельные локоны, а всю её целиком.

3. Добавление плоских цветов в цифровой версии оживляет персонажа. Когда я смотрю на эти закрученные линии, мне хочется, чтобы и у меня были кудрявые волосы!



3.



1.



2.

ВОЛНИСТЫЕ ВОЛОСЫ

1. Чтобы начать нарисовать эту причёску, я рисую линию, располагающуюся немного за пределами головы на шаблоне. Волнистые волосы всегда ассоциируются у меня с пышностью и объёмом, и для этого стиля нам понадобится нарисовать много волос. Я рисую их струящимися по плечам и щекам, прикрывающими ухо и шею. Несколько «свистящих» линий, и база готова. Не забудьте использовать твёрдый карандаш для рисования лёгких линий (я использую HB 0,5 мм).

2. Этот шаг очень важен, и с ним легко переусердствовать. Я стараюсь не рисовать слишком много прядей, сохраняя пышную форму волос. Чтобы немного облегчить причёску, рисую тонкие одиночные волнистые волоски с обеих сторон.

3. Волосы окружают лицо и «обнимают» плечи, придавая изображению тёплое настроение. Из-за этого персонаж кажется мне Снежной королевой! Вот почему, раскрашивая её, я выбираю яркий морозный синий цвет, смешивая его с более тёмным оттенком.



3.

Дальше я приведу ещё несколько примеров причёсок, чтобы вы могли посмотреть разные стили.

ТЕХНИКИ И СОВЕТЫ

ДЛИННЫЕ ПРЯМЫЕ ВОЛОСЫ

В отличие от предыдущей причёски с длинными волнистыми волосами здесь мы видим длинные и прямые. Во-первых, волосы лежат ровно, очень близко к контуру головы, поэтому нет необходимости создавать дополнительный объём. Линии очень важны: в то время как волосы прямые, ни одна линия не является прямой. Они повторяют округлую форму головы, и, падая на плечи, пряди также образуют плавную дугу. Вызов при создании этой причёски может заключаться в том, чтобы сделать её интересной, так как она очень проста: для этих целей я добавляю несколько заколок и выделяю две отдельных пряди у лица.



ХВОСТИК С ПРЯМОЙ ЧЁЛКОЙ

Такой тип чёлки называется himecut («срез принцессы» с японского) и характеризуется двумя длинными прядями по сторонам от лица, срезанными под углом. Эти рисунки демонстрируют то, как ведут себя прямые волосы, если собрать их в хвост. Я рисую исключительно прямые линии (за исключением дуг в тех местах, где волосы лежат на голове) и нигде не оставляю непослушных прядей. Чтобы закончить причёску, добавляю ленту и повязку на голову.



ОТКРЫТАЯ ЛИНИЯ РОСТА ВОЛОС

Здесь я в основном хотела показать вам, как рисую причёски с открытой линией роста волос. Общая форма линии роста может меняться, потому что у разных людей она отличается. Я начинаю с того, что рисую едва заметный набросок линии роста, решая, где волосы будут убраны в хвост.

Я рисую дополнительные линии, чтобы обозначить пряди, следующие от линии роста волос по направлению к тому месту, где они собраны в хвост. Ещё я добавила несколько свободных прядей, чтобы обрамить лицо и сделать причёску интереснее.



ДВА ПУЧКА

Пучки — очень популярная причёска. Они могут заставить персонажа выглядеть элегантно, игриво или серьёзно в зависимости от того, как вы их нарисуете. Нарисованные здесь пышные пучки расположены очень высоко, от чего мой персонаж выглядит дружелюбным и игривым. Я делаю их немного неправильной формы и рисую торчащие волоски. Стоит отметить направление линий и выделение основных форм жирным контуром и обратить внимание на аккуратные тонкие детали, нарисованные твёрдым карандашом.



ЭЛЕГАНТНАЯ ПРИЧЁСКА

Я объединяю два пучка из предыдущего примера в один и добавляю цветочное украшение. Это сразу придаёт персонажу элегантности. Кроме того, тёмный цвет волос и эффект свечения на цветке создают атмосферу вечеринки.



1.



2.



3.

ПАНК-ПРИЧЁСКА

Для контраста с элегантной причёской я выбрала нечто совершенно противоположное. Думаю, яркие торчащие волосы и несколько аксессуаров, таких как заострённая серьга, чокер и несколько татуировок, делают персонажа более «развязным».



1.



2.



3.

Представленные здесь причёски — это лишь вершина горы, если говорить об идеях, которые бесконечны. Тем не менее, они отлично демонстрируют то, насколько увлекательным — и простым — может быть весь процесс! Я надеюсь, что это даст толчок креативности и подарит вам желание достичь большего на своём пути рисования.







ПРОЦЕССЫ



ПОКРАСКА ВОЛОС

Узнайте, как я крашу волосы спиртовыми маркерами, используя четыре разных подхода.

Для начала распечатайте несколько рисунков головы на толстой бумаге для акварели: вы можете скачать созданные мной шаблоны на 3dtotalpublishing.com/resources или использовать свои собственные. Так вы сможете сконцентрироваться на покраске, не переживая о том, как нарисовали форму причёски.

Обратите внимание: важно использовать бумагу хорошего качества, чтобы не допустить сильного растекания маркеров. Если вы будете использовать свой собственный шаблон, не забудьте снизить непрозрачность до 30% перед печатью, так цвета перекроют распечатанные линии.

Чтобы решить, какие комбинации цветов вы хотите использовать на волосах, для начала используйте тестовый лист, делая заметки о том, какие цвета вы выбираете. Обращайтесь к цветовому кругу или таблице доступных вам маркеров, чтобы решить, какие цвета дополняют друг друга — например, оттенки одного семейства часто хорошо смотрятся вместе.

Создайте свой справочный лист с цветами на бумаге того же типа, как и та, с которой вы будете работать, чтобы понять, как поведут себя маркеры. Цвета смешиваются по-разному в зависимости от используемой бумаги, что может привести к различным оттенкам цвета при использовании одного и того же маркера.

В этом обзоре процесса я буду ссылаться на систему нумерации маркеров Soric, чтобы вы могли увидеть, как я сделала выбор в пользу тех или иных маркеров. У маркеров Soric каждого цвета есть собственный код, состоящий из одной или нескольких букв и двух чисел. Буквы указывают на цветовое семейство чернил, к примеру, буква R означает красный цвет, а BG — сине-зелёный. Первое число в последовательности указывает на насыщенность чернил — чем меньше это число, тем насыщеннее будет цвет. Второе число отражает яркость цвета — чем оно меньше, тем светлее будет цвет.

Я включила нумерацию маркеров Soric в эту главу в качестве дополнительной информации для тех, кто использует эти маркеры, но, даже если вы работаете другими, нумерация всё равно поможет вам получить представление о том, как выбрать цвета для смешивания. (Если используете маркеры другой фирмы, убедитесь, что понимаете их цифровые коды).

ШАБЛОНЫ ПРИЧЁСОК

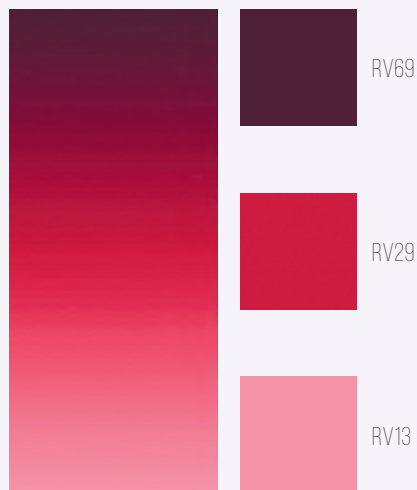


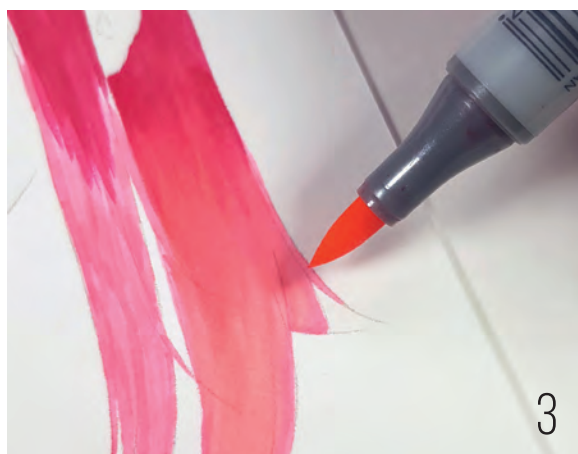
ТЕСТОВЫЕ ЛИСТЫ



ПОДХОД 1: ОТ СВЕТЛОГО К ТЁМНОМУ

Для первой причёски я выбрала маркеры Soris из одного семейства цветов, чтобы цвета смешались более связно. Тестовый лист с цветами, который я создала на предыдущей странице, помогает определиться с выбором.





СОВЕТ

Даже несмотря на то, что вам нужно работать относительно быстро, постарайтесь быть терпеливыми, наращивая слои. Обратите внимание: чем больше слоёв вы нанесёте, тем темнее будет тон. Важно иметь в виду эту особенность маркеров, чтобы не сделать рисунок слишком перенасыщенным, но в тоже время она является полезной, поскольку с её помощью вы можете достичь широкого диапазона значений, используя всего одни чернила.

1. Используя один из распечатанных шаблонов волос (стр. 113), я наношу самый светлый цвет на нижнюю часть волос. Начинаю снизу и крашу так, будто использую кисть, а не маркер. Поднимаясь выше, я уменьшаю давление, прикладываемое к кончику маркера, чтобы достичь градиентного перехода от более насыщенного цвета к менее насыщенному.

2. Затем я использую маркер среднего тона для окрашивания середины волос. Хитрость заключается в том, чтобы одновременно использовать маркер среднего тона и самый светлый маркер и создать гладкий переход. Я продолжаю работать обоими маркерами, чтобы добавить объём средней части волос и чёлке. Если получится, лучше работать быстро, потому что когда чернила высыхают, их сложнее смешать.

3. Вместо того чтобы бесконечно наслаивать оттенок RV13 и затемнять цвет на концах для достижения плавного перехода, я использую светлый оттенок розового в качестве смешивающего цвета. В данном случае у меня закончился RV10, поэтому я выбрала следующий светлый оттенок, который у меня был — RV21.



4. Я добавляю более тёмный цвет в центре головы и под линией подбородка, где тень будет наиболее заметной. Использую маркер среднего тона, чтобы создать переход, как делала это с двумя более светлыми маркерами ранее.

5. На этом этапе напечатанный контур не виден под чернилами. Как только я добиваюсь цвета, который меня устраивает, прорисовываю контур, используя чёрный и тёмно-розовый файнлайнеры и добавляя детали. Здесь легко ошибиться, используя файнлайнер неподходящего цвета: чёрный является безопасным вариантом, в противном случае используйте более тёмную версию базового цвета.

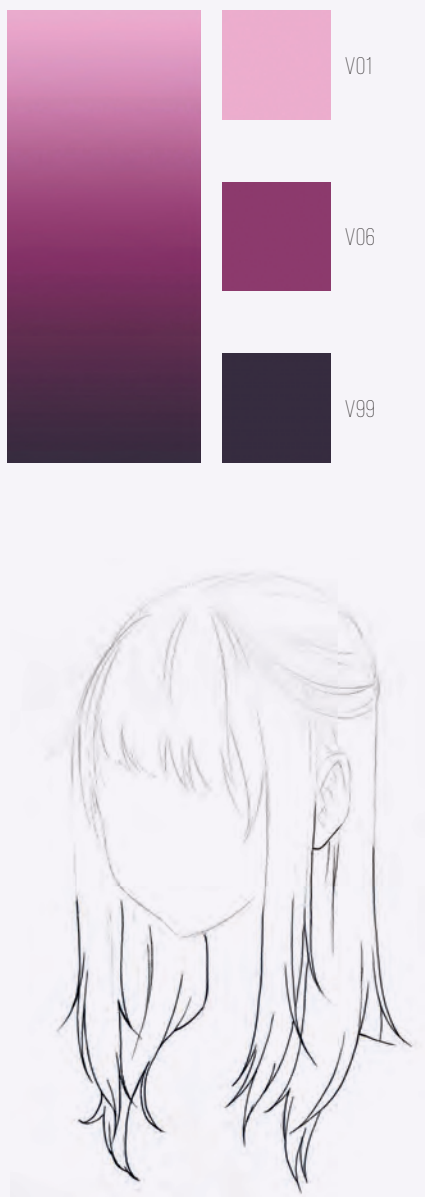
6. По завершении этапов рисования контура и покраски волосы могут выглядеть немного тусклыми, поэтому я беру белый карандаш, чтобы нарисовать блики поверх чернил. Кроме того, использую голубой карандаш, чтобы добавить дополнительный свет, создавая более интересный эффект. Использование референсов помогает мне наносить блики более точно.

СОВЕТ

Добавление контура после покраски означает, что чернила файнлайнера не размажутся при последующей покраске. Спиртовые маркеры могут растворять присутствующие на бумаге чернила и создавать пятна при использовании более светлых цветов. Недостатком использования этой техники является то, что на протяжении большей части процесса рисунок выглядит не совсем правильно. На сегодняшний день я уже научилась доверять своим инстинктам и навыкам и не отказываться от рисунка, если он выглядит не очень правильно, поэтому верьте в себя и продолжайте практиковаться!

ПОДХОД 2: ОТ ТЁМНОГО К СВЕТЛОМУ

Здесь я использую обратный метод, переходя от тёмного оттенка к светлому. Я опять беру маркеры из одного семейства. В отличие от прошлого метода, я сначала рисую контур внизу рисунка, потому что маркер очень тёмный, а я хочу, чтобы детали были видны даже после нанесения цвета. Остальной контур в местах, где цвет будет светлее, может быть прорисован и позже, чтобы линии не размазались: пятна поверх тёмного цвета не так страшны, потому что менее заметны.





1. Здесь мы начинаем так же, как при переходе от светлого к тёмному (стр. 115), с нанесения краски для достижения градиента, на этот раз работая от тёмного оттенка к светлому. В местах, где я собираюсь сделать смешивание двух цветов, я наношу только один слой чернил. Наслаивая тёмный маркер в нижней части волос, вы можете достичь нескольких значений, используя всего одни чернила.

2. Теперь я начинаю добавлять следующий маркер, нанося цвет поверх более тёмного маркера, чтобы сделать цвет однородным. Опять же, я стараюсь наносить минимум слоёв в тех местах, где собираюсь добавлять более светлый цвет на следующем шаге.

3. Нанеся средний тон, я использую ту же технику для добавления самого светлого цвета. Чтобы создать плавность линий при покраске волос, я работаю по прядям, добиваясь динамичного эффекта и реалистичного окрашивания.



4



5



6

4. При работе с чёлкой я добавляю несколько слоёв среднего тона в нижнюю часть, делая его менее интенсивным в тех местах, где он будет смешиваться с более светлым цветом. За счёт добавления более тёмного цвета в центре головы причёска выглядит менее плоской.

5. После нанесения всех цветов можно приступить к добавлению контура в верхней части головы. Поскольку волосы там светлее, я использую лайнер тёмно-фиолетового цвета, а не чёрного. Ещё одно преимущество добавления контура в конце заключается в том, что вы можете переопределить границы причёски: иногда при покраске рисунка с готовым контуром можно заступить за линии, и это бывает сложно исправить. А при добавлении контура в конце такой проблемы легко избежать. Чтобы исправить ошибки в контуре в тех местах, где вы заехали за линию маркером, можете сделать линию потолка. (Лучше использовать светлые файнлайнеры для добавления деталей на бледных участках волос, потому что чёрный цвет может оказаться слишком резким для нежного стиля).

6. В качестве последнего штриха я снова добавляю блики, используя белый и синий карандаши. Подсвечиваю округлые части причёски — чёлку и «корону». А ещё добавляю блики на изгибы в тех местах, где волосы ниспадают на плечи.

СОВЕТ

Оба подхода — от светлого к тёмному и от тёмного к светлому — работают хорошо, главное — обеспечить плавное смешение цветов.

ПОДХОД 3: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОДНОГО ОТТЕНКА

Этот метод немного отличается от первых двух подходов: здесь мы видим волосы тёмного оттенка. В предыдущих подходах я использовала цвета из одного и того же семейства, а для этой техники одинаковым является ещё и уровень насыщенности. Использование маркеров с такими параметрами приводит к гармоничному результату, потому что они были разработаны, чтобы дополнять друг друга.





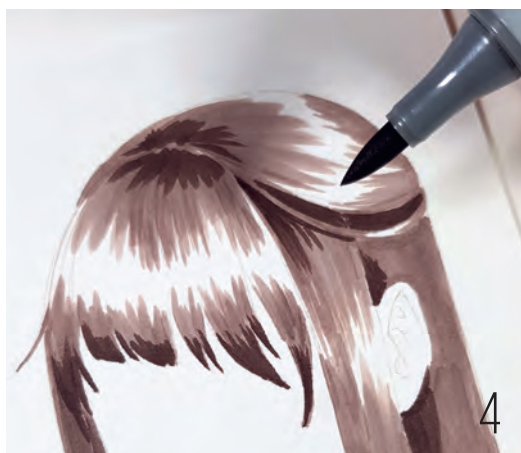
СОВЕТ

Имейте в виду, что бумага некоторых видов не очень хорошо реагирует на несколько слоёв чернил, поэтому вам придётся подойти к этому методу осторожно.

1. Поскольку в данном примере цвет волос темнее, не важно, в какой момент вы нарисуете контур, но рисунок получится аккуратнее, если вы добавите его после покраски. В этом методе я начинаю с цвета среднего тона (E74), чтобы обозначить основной цвет волос, оставляя бумагу белой в тех местах, куда будет падать свет. Это придаёт более выразительный вид всему рисунку.

2. Я продолжаю наносить цвет среднего тона. Поскольку цвет волос должен казаться одним оттенком коричневого, в этом методе меньше смешивания цветов. Значит, нужно уделить особое внимание мазкам маркера, чтобы обеспечить плавную текстуру и переходы. Я постепенно наращиваю интенсивность, создавая более тёмные области вокруг кончиков волос, вокруг центра головы и в затенённых областях.

3. Теперь, когда основной объём определён, я использую тёмный маркер в областях интенсивной тени. Наблюдение за реальными объектами и людьми может помочь вам понять, какой эффект на предметы оказывает свет и как отразить это при покраске. К примеру, здесь волосы у шеи будут темнее, поскольку на них не падает прямой свет.



4. Я продолжаю рисовать тень с помощью тёмного маркера. Помещаю тени в логичные места, создавая реалистичное изображение, а не что-то выглядящее неправильно. Это требует большой практики и наблюдения за реальными объектами. Первый слой тёмных чернил выглядит очень резко, но я возвращаюсь к светлому маркеру, чтобы сгладить переход.

5. На этом этапе я использую самый светлый маркер, чтобы смешать средние тона с бликами и создать мягкий цельный образ. Чтобы блики были отчётливыми, обязательно оставляю некоторые участки белыми. Контраст между светом и тенью придаёт волосам объём, делая их интереснее.

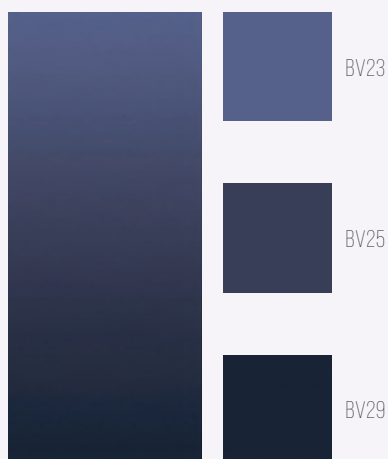
6. Я заканчиваю рисунок, используя файнлайнер для детализации волос. Если потребуется, можно добавить дополнительные блики с помощью белого карандаша. Я вновь использую голубой карандаш, чтобы добавить подсветку, таким образом согласовывая этот рисунок с другими изображениями.

СОВЕТ

Не забывайте, что бумага не приклеена к вашему столу! Поворачивайте лист так, как потребуется, чтобы свободно двигать запястьем и рукой по дуге, достигая плавных штрихов. Возможно, какое-то время вам даже будет проще рисовать с перевернутым вверх ногами листом.

ПОДХОД 4: ПЛОСКИЙ ЦВЕТ

Для этого подхода я обычно использую дешёвую бумагу, например, бумагу для принтера, потому что плоские цвета хорошо на неё ложатся. Они лучше распределяются по ней, чем по бумаге для акварели, но могут растекаться, поэтому работайте быстро и старайтесь не использовать слишком много чернил. Этот метод вдохновлён творчеством Эйсаку Кубоноичи (twitter.com/EISAKUSAKU), потрясающим японским художником манги, которого я очень люблю. Цвет на таких рисунках выглядит более плоским, чем на работах, выполненных в предыдущих техниках, но результат получается образным и смелым. Как и в третьем подходе (стр. 120), я использую маркеры из одного семейства и с одним и тем же уровнем насыщенности.





1. Начиная с маркера среднего тона, я прокрашиваю пряди волос, используя широкие мазки, и заполняю первоначальную форму. Этот метод чуть сложнее, поскольку блики на белой бумаге играют значительную роль, и непросто увидеть, где их нужно разместить. Может быть полезно слегка прорисовать эти блики карандашом перед тем, как приступить к покраске.

2. Я продолжаю быструю работу, используя широкие штрихи, чтобы закрасить волосы. Стараюсь оставить области бликов белыми, поскольку в этом методе мы не будем использовать такое же смешение цветов, как до этого, и эти блики помогут придать волосам графический вид.

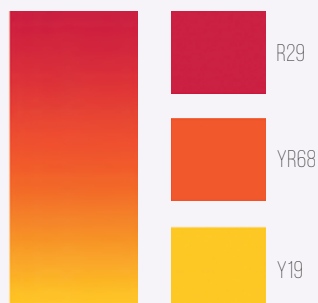
3. Я использую тёмный маркер, чтобы добавить интенсивные тени, усиливая контраст между светом и тенью. На этом этапе также можно использовать светлый маркер, чтобы смягчить некоторые переходы, блики же при этом остаются белыми. Я прокрашиваю волосы, нанося гладкие штрихи по длине прядей, таким образом избегая грязных следов.

4. Поскольку при этом методе покраски используется меньшее количества чернил и почти нет смешивания, итоговые цвета могут выглядеть немного плоско — именно на этом этапе детализация с помощью линий оживляет волосы. Чтобы закончить и преобразить причёску, я использую карандаш.

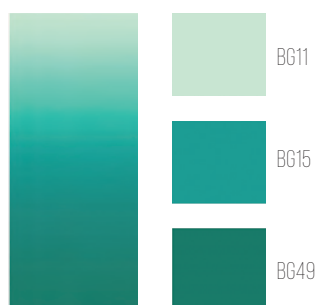
Поэкспериментируйте с этими техниками и найдите то, что подойдёт для вашего собственного стиля, но не забывайте быть смелыми при покраске и, самое главное, получайте удовольствие и наслаждайтесь творческим процессом!

ПРИМЕРЫ

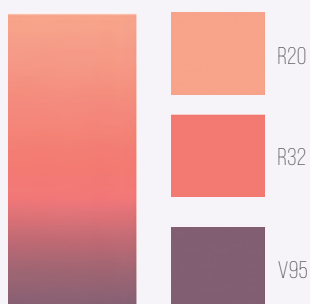
Получайте удовольствие и экспериментируйте с различными палитрами, используя эти четыре метода. Вот несколько примеров.



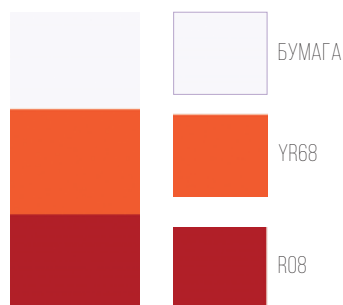
ПОДХОД 1:
ОТ СВЕТЛОГО К ТЁМНОМУ



ПОДХОД 2:
ОТ ТЁМНОГО
К СВЕТЛОМУ

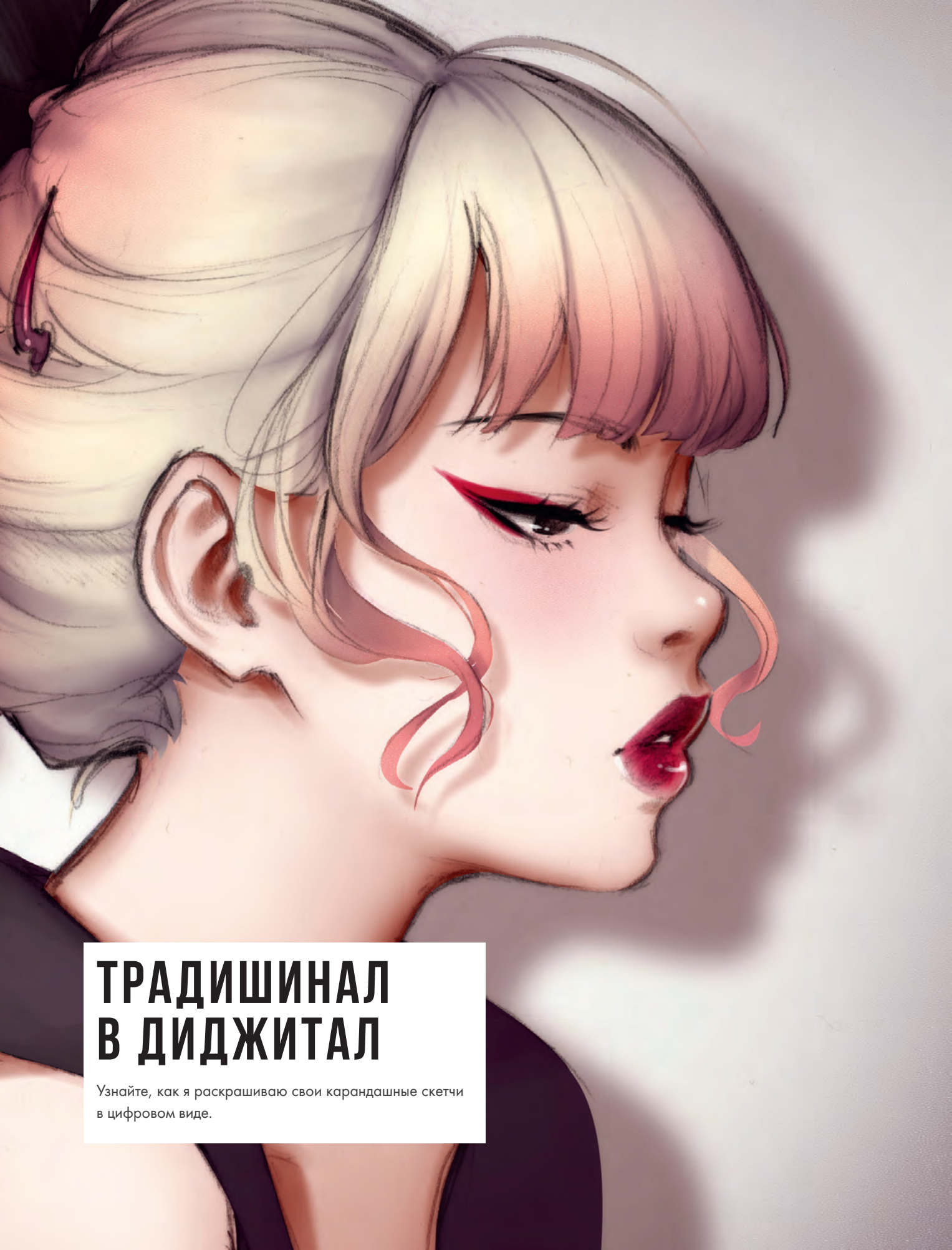


ПОДХОД 3:
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
ОДНОГО ОТТЕНКА



ПОДХОД 4:
ПЛОСКИЙ ЦВЕТ





ТРАДИЦИОНАЛ В ДИДЖИТАЛ

Узнайте, как я раскрашиваю свои карандашные скетчи
в цифровом виде.

При рисовании скетчей я всегда предпочитаю бумагу и карандаш. Я использую этот метод дольше всего, и мне комфортнее работать таким образом, но в течение долго времени я не знала, как придать моим карандашным наброскам завершённый вид. Именно тогда я узнала, что другие художники в интернете раскрашивают свои скетчи в цифровом виде. Я подумала, что это отличная идея, и разработала собственный метод, чтобы использовать данный способ по максимуму.

Для рисования в цифровом формате я буду использовать программу Photoshop. И хотя я не буду вдаваться в особые подробности касательно инструментов, планирую дать вам представление о процессе. Если же вы хотите узнать больше о цифровом рисовании, существует множество отличных ресурсов в интернете и книг по этому вопросу.

1. РИСОВАНИЕ СКЕТЧА КАРАНДАШОМ

Здесь я нарисовала персонажа в своём скетчбуке Moleskine размером A5, в основном используя механические карандаши 2B 0,5 мм и B 0,7 мм. Этот скетч был нарисован в один из тех моментов, когда я не собиралась рисовать, но всё же достала скетчбук и начала калякать!



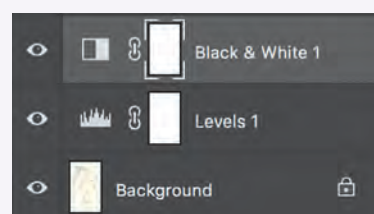
1



2A



2B



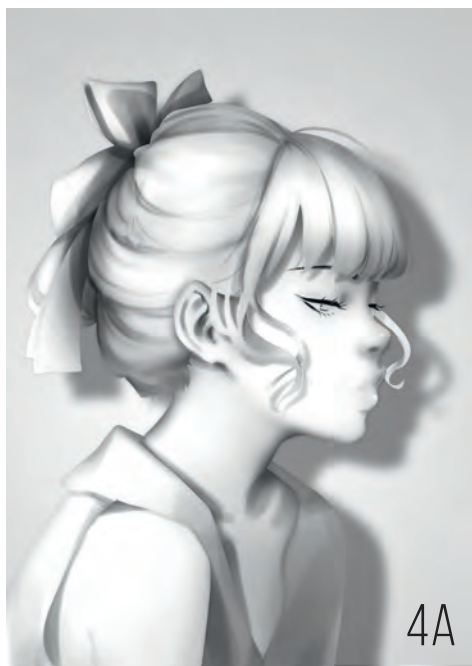
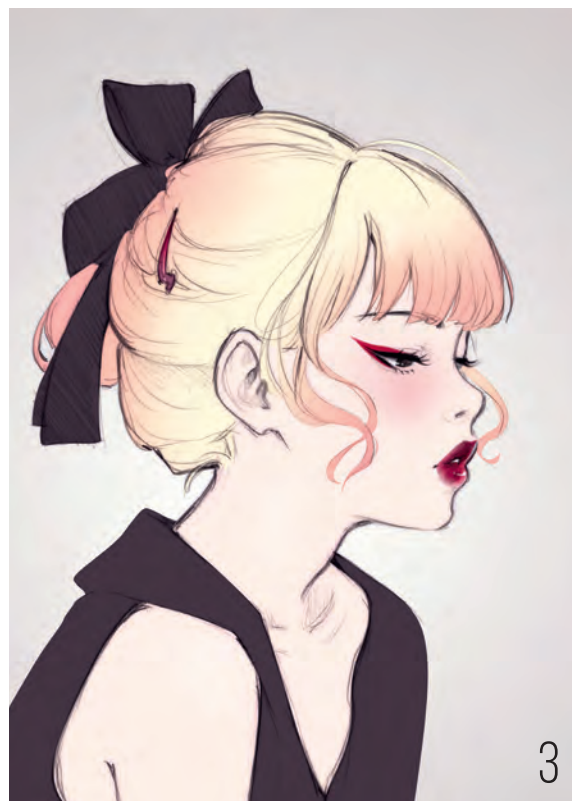
2B

ПРОЦЕССЫ

3. ГРУППИРОВКА ЦВЕТОВ

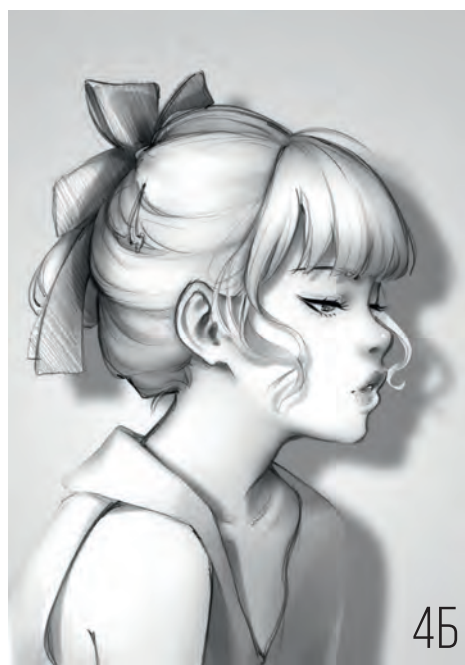
Тем, кто раньше не работал в цифровом формате, расскажу, что многие художники используют слои в Photoshop, которые позволяют вам работать отдельно с разными элементами, что немного похоже на работу с отдельными листами кальки, положенными друг на друга.

На отдельных слоях я наношу плоские цвета на все части иллюстрации: фон, волосы, ленту, кожу и рубашку. Конечно же, при рисовании более сложных рисунков используется большее количество слоёв! Сами цвета на данном этапе не особо важны — их легко можно изменить. А ещё я не могу удержаться от добавления небольших штрихов, например румянца на щеках, макияжа и второго цвета на слое с волосами, но всё это можно добавить и позже.



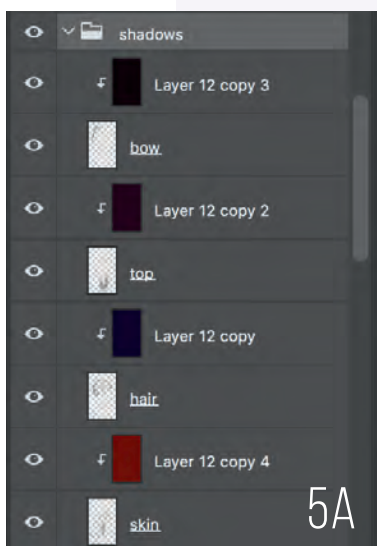
4. СОЗДАНИЕ ТЕНЕЙ

Я отключаю видимость всех слоёв с цветом и группирую их в папку. Затем создаю ещё одну папку и снова на отдельных слоях рисую тени для конкретных слоёв с цветами (на рисунке 4А показаны слои, на которых я работала с тенями). Конечный результат должен выглядеть так, как показано на рисунке 4Б. На данном этапе важно определиться с источником света: я выбираю мягкий свет, исходящий от источника спереди слева.



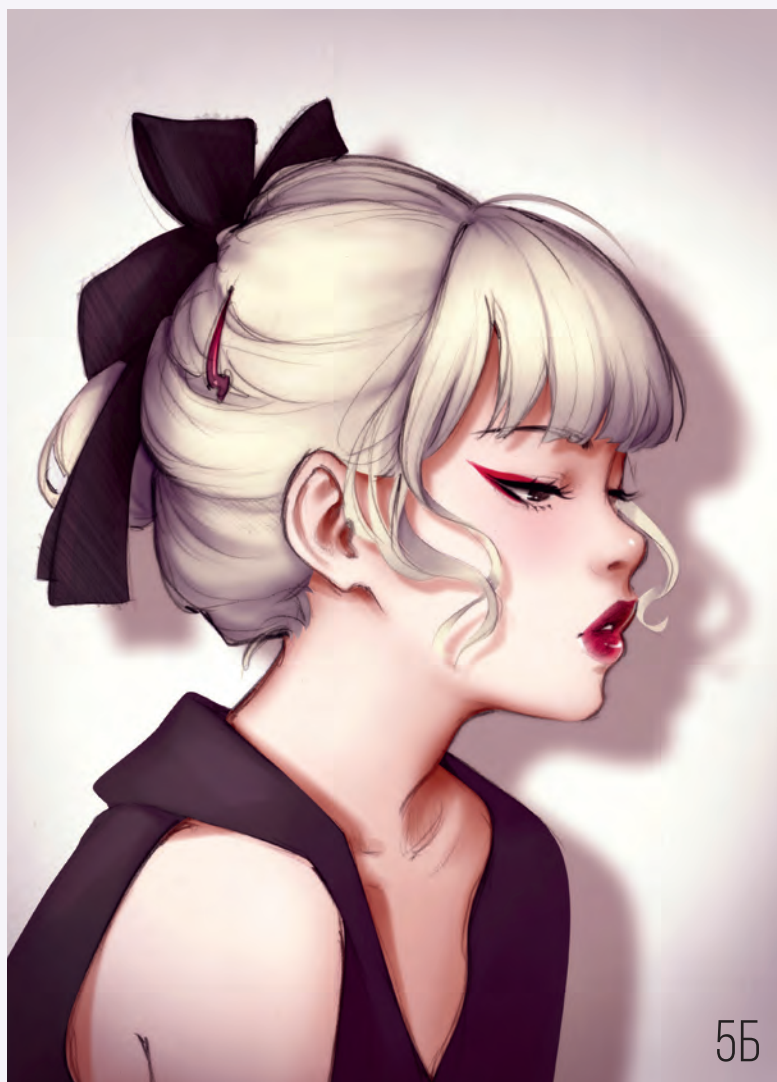
5. НАЛОЖЕНИЕ ТЕНЕЙ

Самый простой способ наложения теней на рисунок заключается в применении ко всем слоям режима наложения Multiply (Умножение), но в данном случае он работает плохо. Иллюстрация становится серой, и кажется, что в процессе что-то пошло не так. Именно поэтому мои тени тоже расположены на отдельных слоях (5А). Это может показаться немного сложным и ненужным (а, может, так и есть!), но я нахожу добавление слоёв с цветом Clipping Mask (Обтравочная маска) к конкретным слоям с тенями идеальным решением для меня. Я выбираю более тёмные и насыщенные цвета, чем плоский цвет иллюстрации (5Б). Больше всего в этом методе мне нравится то, что цвета легко изменить в любой момент!



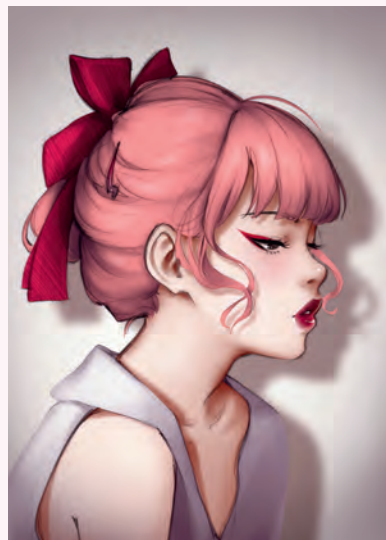
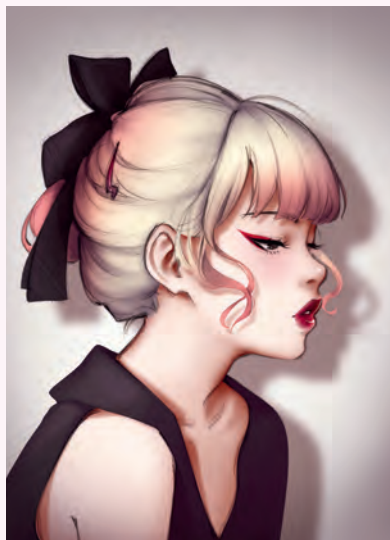
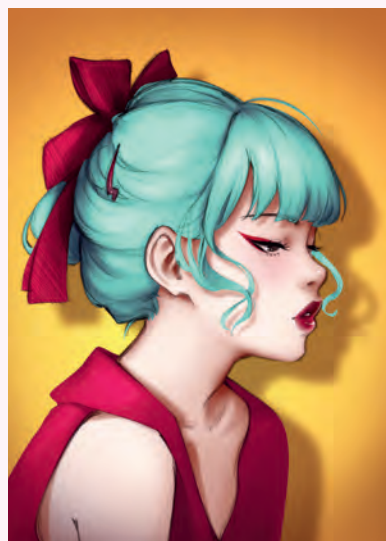
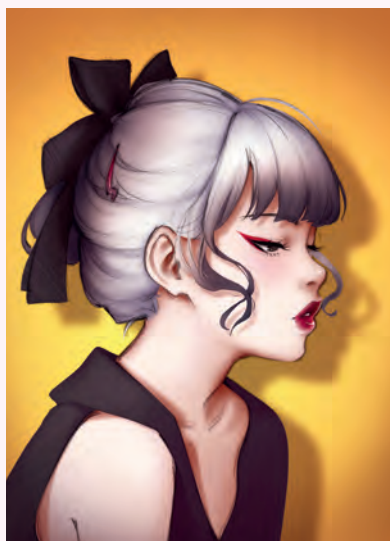
СОВЕТ ПО РАБОТЕ С PHOTOSHOP:

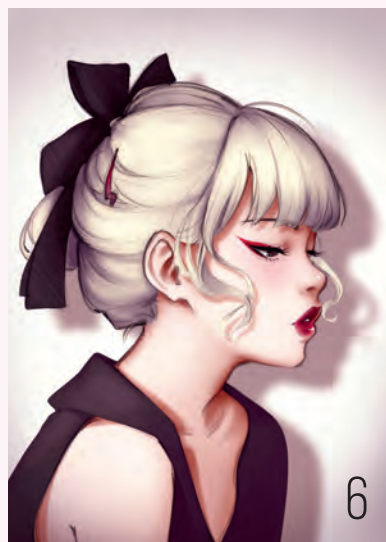
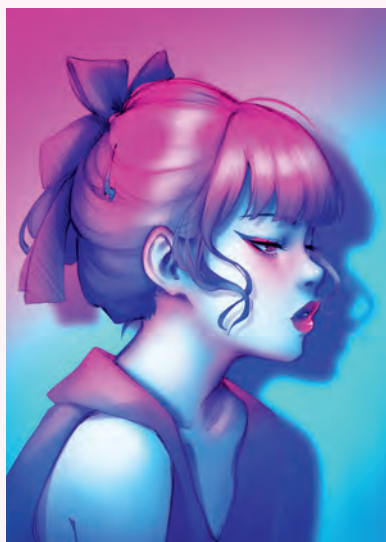
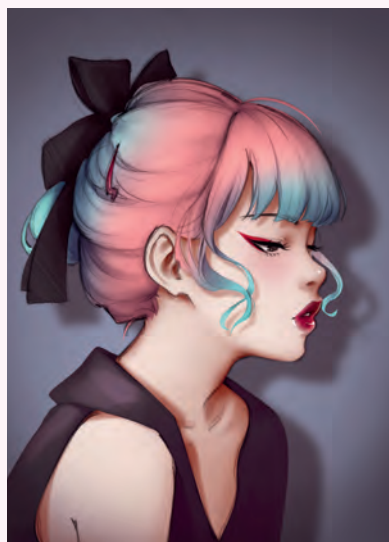
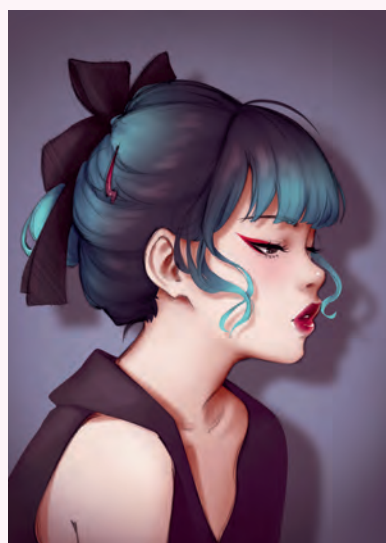
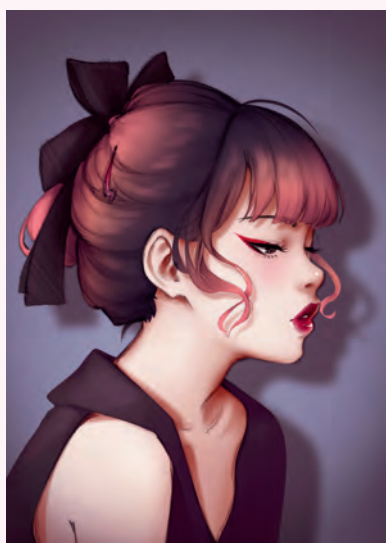
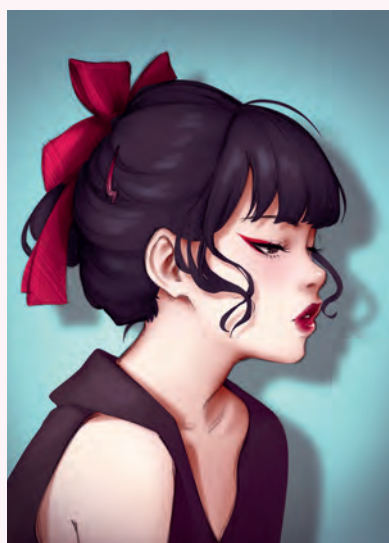
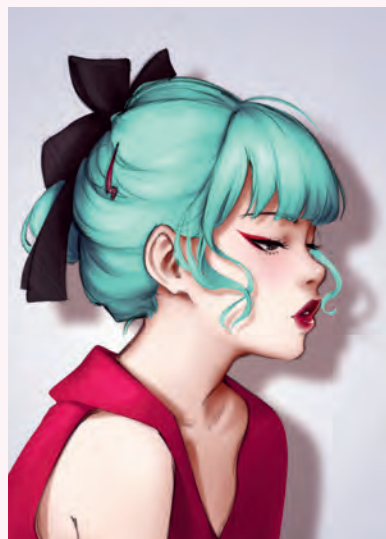
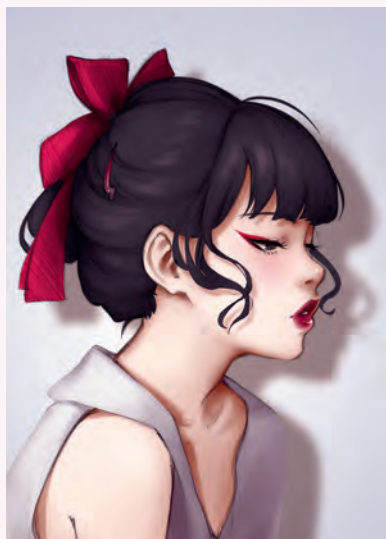
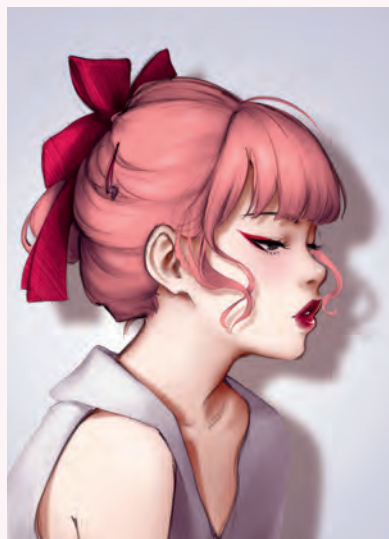
ЧТОБЫ БЫСТРО ВЫБРАТЬ ЗАЛИТУЮ ЦВЕТОМ ОБЛАСТЬ НА ОТДЕЛЬНОМ СЛОЕ (КАК МОИ СЛОИ С ПЛОСКИМИ ЦВЕТАМИ), ПРОСТО НАЖМИТЕ НА ИКОНКУ СЛОЯ, ЗАЖАВ КЛАВИШУ CTRL/CMD.

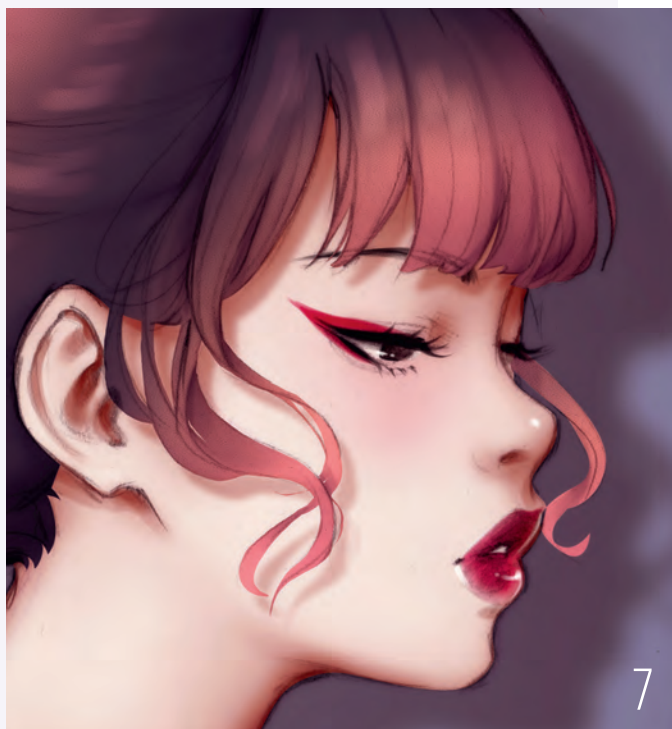


6. ВЫБОР ЦВЕТОВ

Это может показаться необычным, но я не обращаю особое внимание на выбор цветов до этого момента. Вот тут-то и начинается самое интересное! Иногда я теряюсь во всевозможных цветовых комбинациях, но очень интересно замечать, как разные палитры дарят разное настроение целой иллюстрации. Моя единственная проблема — вопрос выбора любимой версии!





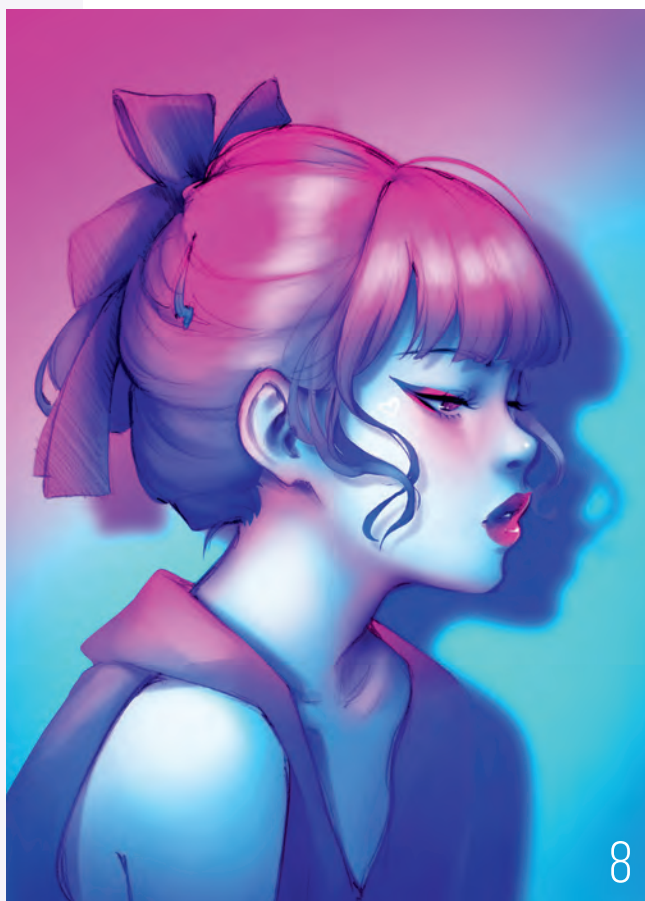


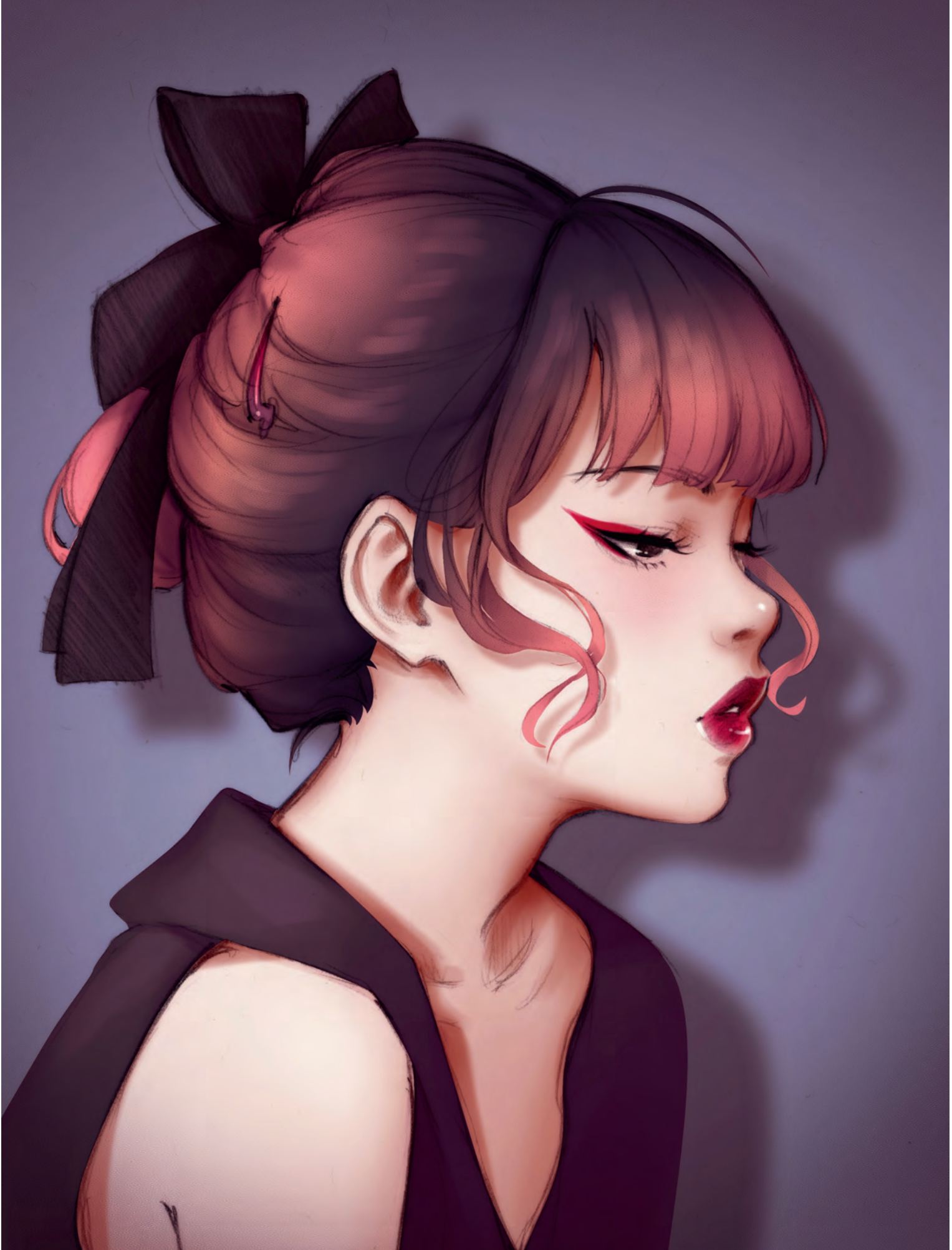
7. ДОБАВЛЕНИЕ ДЕТАЛЕЙ

Когда мне удаётся выбрать любимый вариант, я иногда создаю ещё один слой поверх остальных и рисую детали, такие как блики на волосах, носу или в глазах, перекрывая некоторые карандашные линии. Можно нарисовать много всего, на самом деле я могла бы нарисовать на одном слое всю иллюстрацию от начала до конца, но смысл этой демонстрации не в этом! Этот процесс хорош для тех, кому не хватает уверенности, чтобы реализовать идею от начала и до конца. Он включает в себя эксперименты, и результат не выглядит слишком вылизанным, как бывает с некоторыми цифровыми иллюстрациями. Это всё ещё очень даже традиционный рисунок, только с цифровым всплеском цвета!

8. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ НЕОНОВАЯ ВЕРСИЯ

Вот пример более экспериментальной версии, при создании которой нужно ещё и рисовать, а не только менять плоские цвета и тени. Используя созданные ранее слои, я могу быстро выбрать области и заполнить их основным цветом, но большинство цветов, света и тени должны быть выбраны и нанесены вручную.



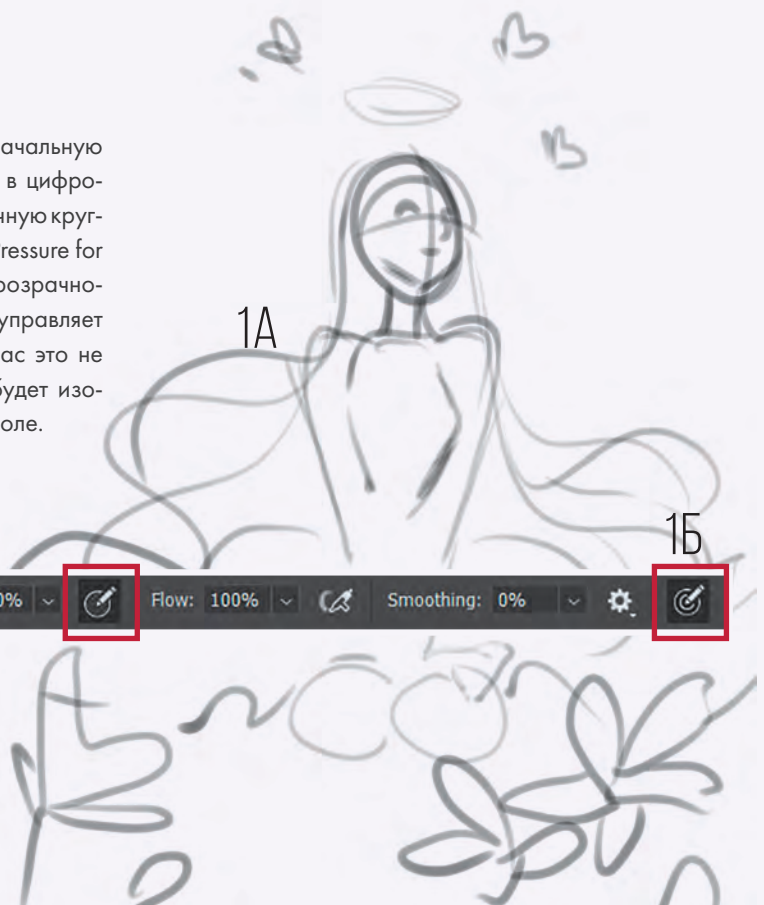


ДИДЖИТАЛ В ТРАДИЦИОНАЛ

Проследите, как я превращаю цифровой скетч в полноцветную традиционную иллюстрацию.

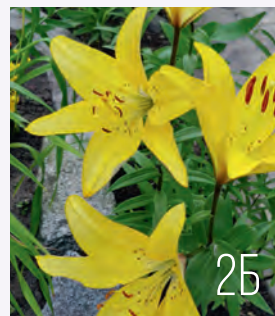
1. ИДЕЯ

Очень важно зарисовать первоначальную концепцию. Я набрасываю идею в цифровом варианте (1А), используя обычную круглую кисть с нажатыми кнопками Pressure for Opacity (Нажим управляет непрозрачностью) и Pressure for Size (Нажим управляет размером) (1Б). Возможно, сейчас это не особо заметно, но на рисунке будет изображена девушка на цветочном поле.



2. ОТДЕЛЬНЫЕ СЛОИ

Я создаю скетч, рисуя девушку и одиночные цветки на отдельных слоях (2А). Использую разные цвета, чтобы дифференцировать элементы композиции, и рисую, опираясь на фотографии-референсы, сделанные в саду у моей мамы (2Б и 2В).



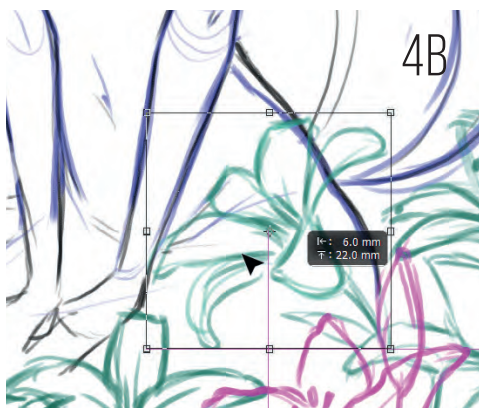
3. БОЛЕЕ ТОНКИЕ ЛИНИИ

Я создаю новый слой и использую кисть поменьше, чтобы сделать изображение девушки чётче. Как только нарисованные детали начинают меня устраивать, удаляю небрежный скетч. Я смотрю на то, как расположила цветы, и вижу, что что-то в композиции меня беспокоит, поэтому займусь этим в следующем шаге.



4. КОМПОЗИЦИЯ

Композиция рисунка кажется слишком тяжёлой в нижних углах, и, хотя волосы нарисованы в движении, мне всё ещё кажется, что иллюстрация выглядит статичной. Я переделываю цветы и волосы (4А и 4Б) таким образом, чтобы смотрелось, словно девушка сидит на холме и смотрит на небо. Чтобы уравновесить композицию, на которой очень много элементов расположено справа, я добавляю ветерок из лепестков, летающих вокруг девушки по спирали.





5. ПОДГОТОВКА К РИСОВАНИЮ

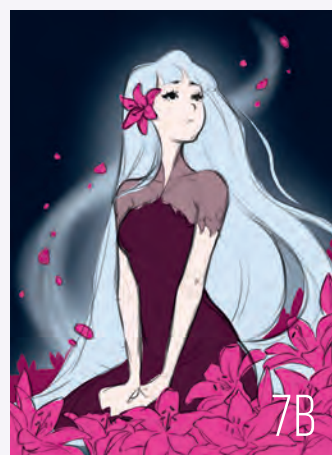
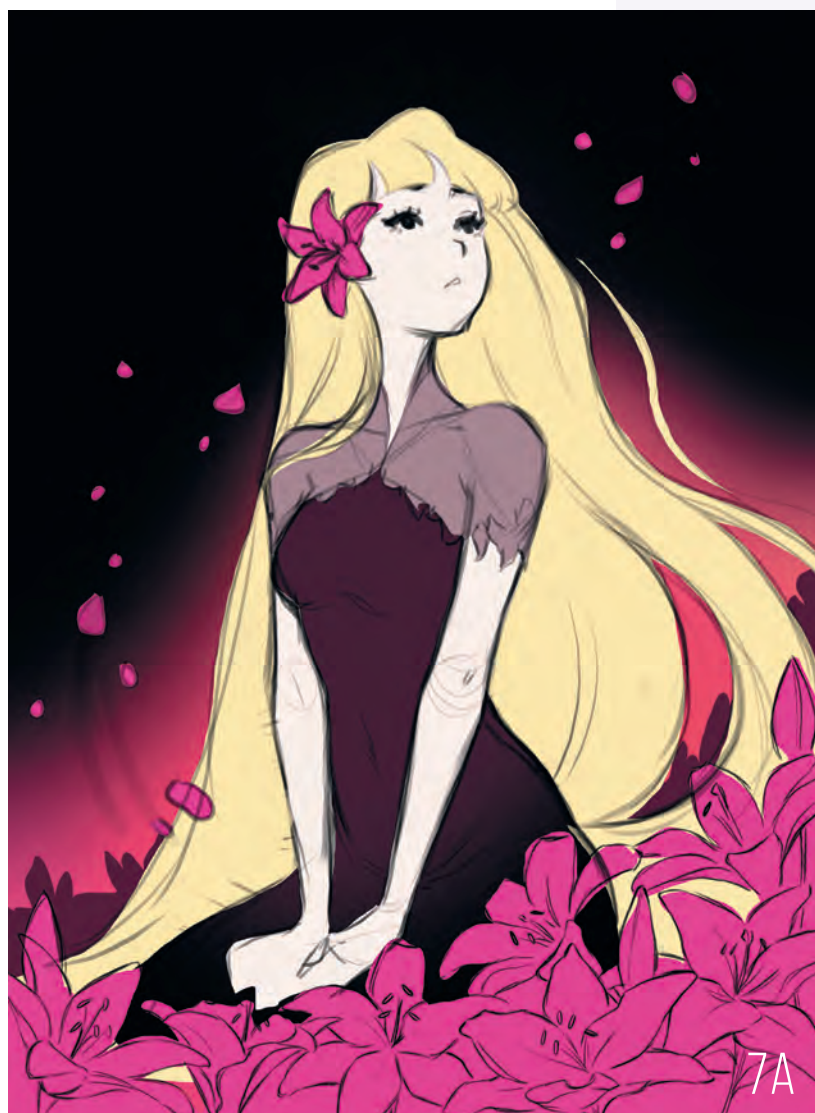
Затем я применяю цветовой режим Grayscale (Оттенки серого) к цифровому скетчу (5А), и распечатываю его в том формате, в котором хочу получить рисунок на бумаге. Используя светодиодный лайтбокс, переношу цифровой скетч на итоговый лист бумаги (5Б).



6. РИСОВАНИЕ СКЕТЧА НА БУМАГЕ

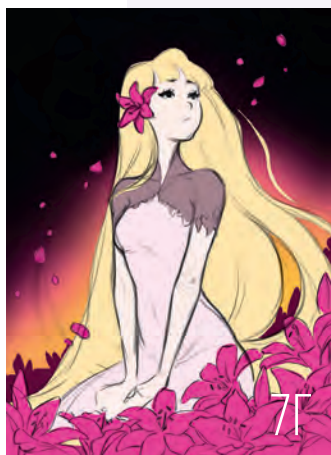
Скетч, который я распечатала, всё ещё выглядит грязно, поэтому делаю контур поаккуратнее уже на бумаге. Я использую бумагу для акварели горячего прессования Canson Moulin du Roy для большинства рисунков, выполненных с помощью маркеров Copic, а для рисования контура беру механический карандаш с розовым грифелем Nano Dia (6А и 6Б). Карандаши имеют тенденцию размазываться и пачкать бумагу, поэтому использую розовый цвет: его легче стереть, он куда светлее и помогает сохранить бумагу чистой (6В).





7. ПЕРЕД РИСОВАНИЕМ КОНТУРА

Для удобства и скорости я возвращаюсь к своему цифровому скетчу, чтобы попробовать разные цветовые решения (7А-7Д). Для рисования контура я предпочитаю не ограничиваться чёрным цветом, а использовать разноцветные лайнеры, и их цвета должны сочетаться с цветами маркеров, которые я буду использовать позднее, поэтому сначала мне нужно определиться с цветовой палитрой!



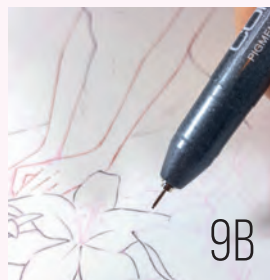
8. ПЕРЕВОД ДИДЖИТАЛА В ТРАДИЦИОНАЛ

Чтобы решить, какие цвета я хочу использовать в своей итоговой работе, я распечатываю маленькие версии цифрового скетча и тестирую цвета маркеров в соответствии с сочетаниями, которые получила цифровым способом. Обнаруживаю, что некоторые из цифровых цветов очень сложно воспроизвести с помощью маркеров и мне придётся импровизировать!



9. НАНЕСЕНИЕ КОНТУРА

Определившись с цветовой палитрой, я выбираю лайнеры для контура, соответствующие тем маркерам, которые будут использоваться для покраски всего рисунка (9А и 9Б). Моё правило состоит в том, чтобы чернила лайнера, которым я рисую контур, был темнее цвета маркера: к примеру, с кожей персикового цвета я использую мультилайнер сепия, а тёмно-красное платье обвожу чёрным. Для некоторых деталей я взяла мультилайнер винного цвета, но чуть позже мне пришлось заменить его на чёрный, потому что винный цвет оказался слишком светлым для того маркера, который я использовала (9В).



10. СНАЧАЛА СВЕТЛЫЕ ЦВЕТА

Я всегда начинаю покраску с самых светлых из выбранных мной маркеров. На это есть две причины: во-первых, светлые тона могут вобрать в себя тёмные чернила, которые уже находятся на бумаге, и создать нежелательные пятна, и, во-вторых, сделать светлый цвет темнее гораздо проще, чем осветлить тёмный, что иногда бывает вообще невозможно. Именно поэтому я начинаю с покраски кожи, используя маркеры Copic R0000, R000, R00 и R11.



СОВЕТ: НЕ ДЕЛАЙТЕ КОНТУР СЛИШКОМ ЯРКИМ. ЕСЛИ ПЕРЕСТАРАЕТЕСЬ С ЧЕРНИЛАМИ, ОНИ МОГУТ РАЗМАЗАТЬСЯ, КОГДА ВЫ БУДЕТЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ МАРКЕРЫ.

11. ПОКРАСКА ВОЛОС

Для покраски светлых волос я использую маркеры из линейки светло-жёлтых и персиковых тонов (YR30, E50, E51, R20, R30 и даже более холодный B60), работая с тонами и объёмом так, как это было показано в описании процесса покраски волос на страницах 112-125.

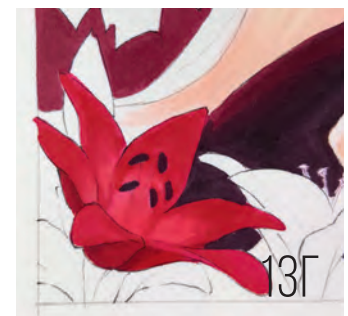
12. ПОКРАСКА ПЛАТЬЯ

На начальном этапе покраски платья я использую маркер холодного серого цвета (C7), чтобы сначала добавить тёмные участки (12А), создавая сильные тени и контраст в конечном изображении. Затем делаю небольшой градиент на платье, смешивая красный и фиолетовый оттенки (R39 и RV99). Я несколько раз касаюсь конца красного маркера (R39) самым тёмным фиолетовым маркером (RV99), чтобы затенить чернила достаточно для достижения желаемого эффекта и плавного перехода (12Б).



13. ПОКРАСКА ЛИЛИЙ

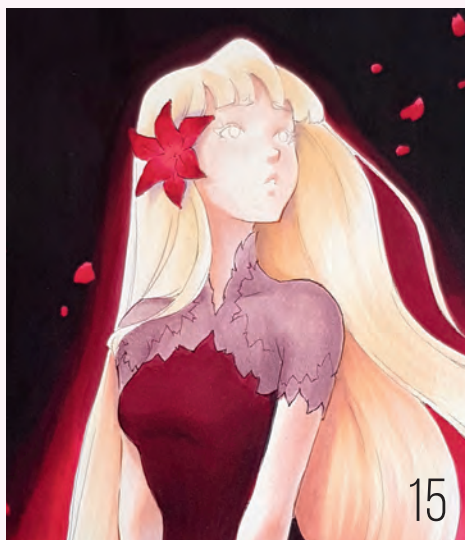
Чтобы получить хороший результат покраски лилий, смешиваю ярко-розовый, глубокий красный и фиолетовый оттенки (RV29, RV25 и R39). Они гармонично сочетаются, а разные тона придают цветам больше объёма и утончённости. Я использую насыщенный цвет на внешней части лепестков (13А) и светлый — внутри цветка (13Б). Тёмно-красные лилии дополняют платье девушки, создают эффект сияющего тепла и область интереса в нижней части изображения (13В и 13Г).



ПРОЦЕССЫ

14. СОЗДАНИЕ ФОНА

Когда я перехожу к фону, мне требуется использовать много чернил, чтобы создать плавный градиент. Для этого нужно постоянно менять маркеры, чтобы чернила не высохли до того, как я их смешаю.



15. СОЗДАНИЕ ЭФФЕКТА СВЕЧЕНИЯ

Я использую чёрный цвет для внешней и верхней частей фона, оставляя красное свечение вокруг нижней части изображения и волос девушки. Раскрашиваю парящие лепестки, используя те же цвета, что и для лилий.

16. УТОЧНЕНИЕ ДЕТАЛЕЙ

Как только я убеждаюсь, что фон меня устраивает, то добавляю на рисунок детали с помощью лайнера: к цветам, одежде, лицу. Для этого использую чёрный мультилайнер. Я не тороплюсь и делаю всё, чтобы убедиться, что каждый штрих находится на своём месте и вносит свой вклад в итоговый рисунок.



17. ФИНАЛЬНЫЕ ШТРИХИ

Я заканчиваю, добавляя на рисунок финальные штрихи и блики с помощью цветных карандашей, например, во внутренней части лилий и у контура платья девушки. Это делает изображение контрастнее и интереснее. Финальный результат вы можете увидеть справа.







ТРАДИЦИОННАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ

Узнайте, как карандашные скетчи превращаются в цветные рисунки с помощью маркеров.

1. СКЕТЧ

У меня есть огромная коллекция набросков, которые я нарисовала за эти годы, чтобы попрактиковаться или для других целей. Эти скетчи спасают меня от необходимости начинать с пустой страницы и придумывать что-то новое для рисунка. Эта идея провела в моём скетчбуке больше года, ожидая того, чтобы я нашла её и превратила в полноценную иллюстрацию, раскрашенную маркерами Copic!



2. ПЕРВЫЕ ШАГИ

Я переношу набросок из своего скетчбука на плотную бумагу, которую обычно использую для маркерных иллюстраций (бумага для акварели горячего прессования Canson Moulin du Roy 300 г/м²). Сделать это можно различными способами. Продвинутые художники могут просто перерисовать его от руки, но я выбираю простой метод: сканирую и масштабирую скетч на компьютере, печатаю его и обвожу с помощью лайтбокса.



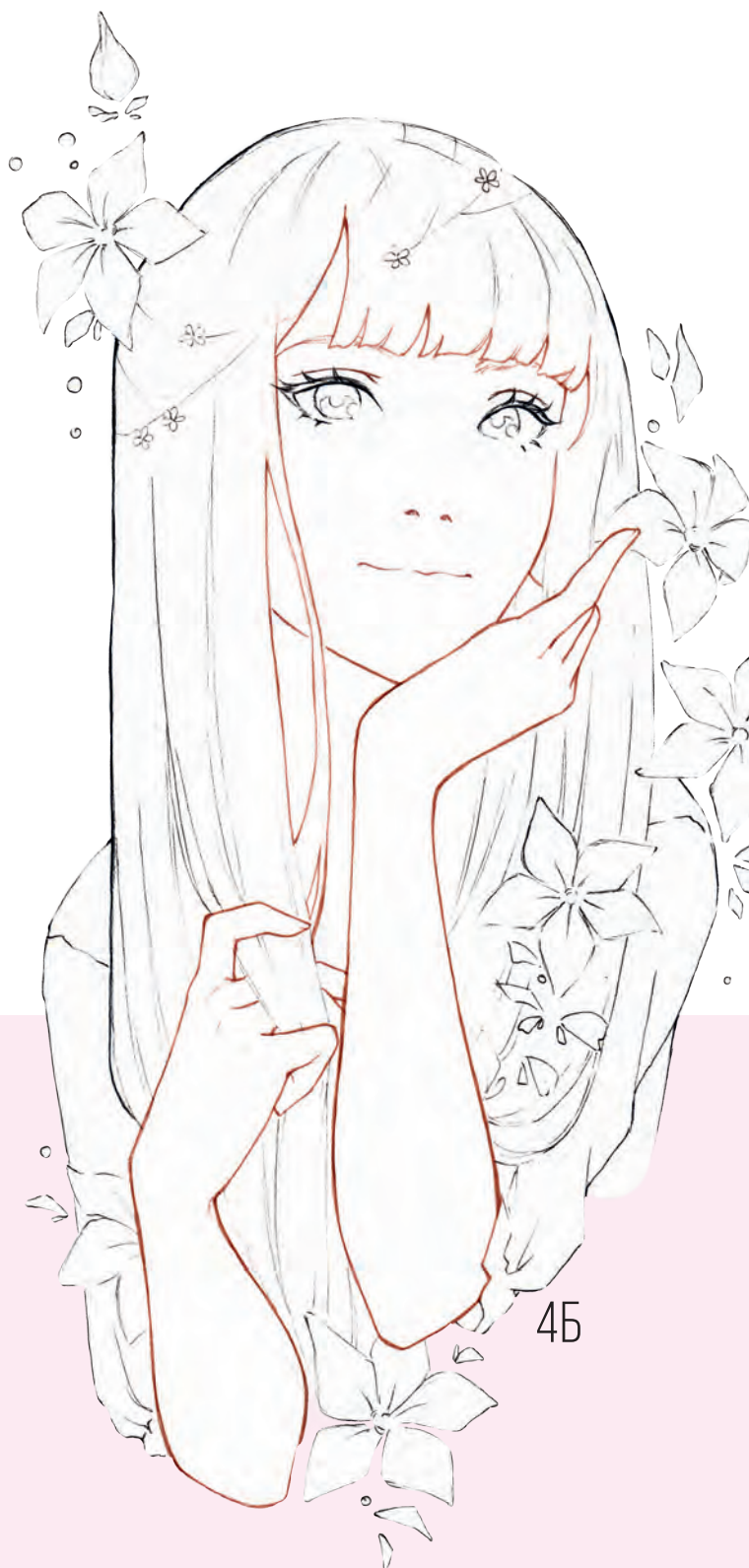
3. ЦВЕТНОЙ КАРАНДАШ

Обычно при рисовании контура я использую механический карандаш с цветным грифелем (розовым, голубым или красным). В результате линии получаются лёгкими, а карандаши некоторых марок, которые я использую (например, UniNanoDia), гораздо проще стереть, не оставляя никаких следов.



4. ОБВОДКА КОНТУРА

Я использую тонкие (0,05 мм) цветные мультилайнеры Soric для лёгкой обводки контура (4A), а затем стираю карандаш. Использование лайнера оттенка сепия делает оттенки кожи выделяющимися и тёплыми (4Б). Я стараюсь пока не рисовать слишком толстые контуры, поскольку чернила лайнера находятся на поверхности бумаги для акварели, рискуя быть размазанными спиртовыми маркерами. Нарисую более толстые линии ближе к концу всего процесса рисования.



5. ПРОБА ЦВЕТА

Я сканирую получившийся рисунок, печатаю его в маленьком размере на обычной бумаге для принтера и делаю быструю пробу цвета, чтобы определиться с цветовой палитрой. Если у меня нет идеи касательно цвета, этот процесс может занять у меня больше всего времени! Но в этом случае я отлично знаю, какие цвета хочу использовать, и рада видеть, что они хорошо смотрятся вместе на моей тестовой миниатюре.



6. ПОКРАСКА КОЖИ

Я склонна использовать эту комбинацию цветов почти во всех своих рисунках маркером, потому что нахожу её очень эффективной. Я определяю, с какой стороны идёт свет, и затем использую маркер Copic R000 (Cherry White), чтобы медленно нанести цвет кожи. Один слой практически не виден после высыхания, но наложение маркера усиливает цвет и создаёт красивые плавные переходы. Чтобы получить более тёмный цвет, использую Copic R00 (Pinkish White) и смешиваю его, используя R000. Кроме того, на фотографии вы можете видеть ещё и маркер Chameleon NU00 (Nude), который я сильно разбавляю и наношу всего в один слой. На некоторые места я вообще не наношу цвет, оставляя бумагу белой.

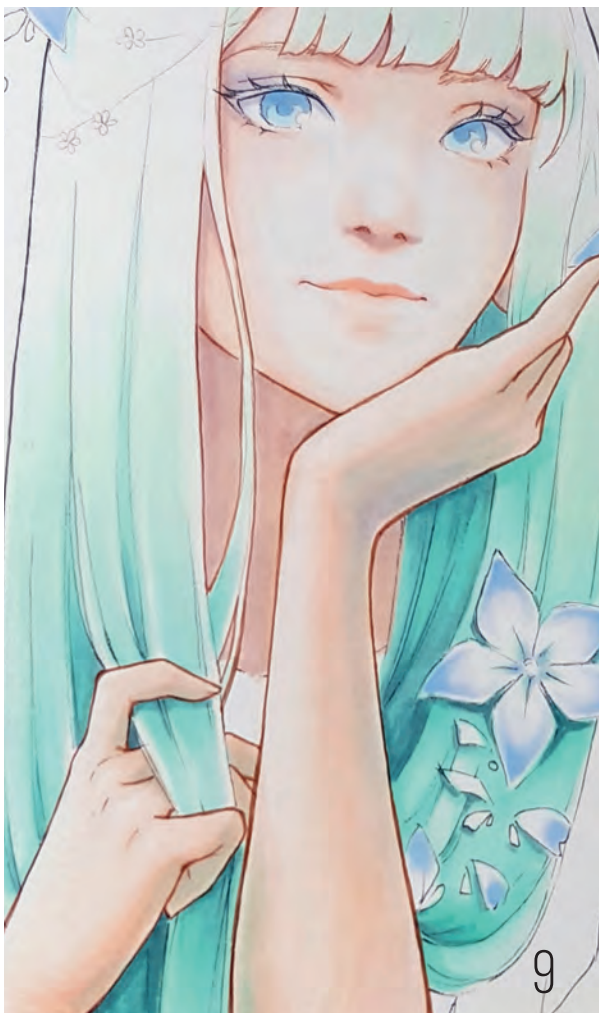
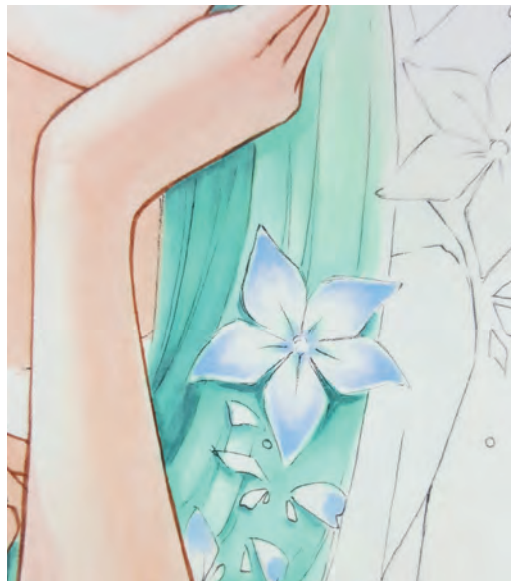




7. ПОКРАСКА ВОЛОС

Мой подход к покраске волос примерно похож на то, как я крашу кожу. Выбираю три дополняющих друг друга маркера Copic: BG10 (Cool Shadow), BG11 (Moon White) и BG72 (Ice Ocean). Я накладываю их медленно, начиная с самого светлого цвета. Чтобы создать плавное смешивание, часто переключаюсь между маркерами, смешивая BG78 с BG10, пока чернила ещё влажные (7A-7B). На этом этапе кожа и волосы всё ещё выглядят незаконченными, но я перейду к рисованию цветов и вернусь к детализации персонажа позднее.





8. ГОЛУБОЕ НАСТРОЕНИЕ

Для цветов я решаю использовать очень нежные и гармонично сочетающиеся между собой голубые цвета: B41 (Powder Blue), смешанный с B60 (Pale Blue Gray), переходящие в кремово-белый цвет бумаги (8Б). Теперь, думаю, вы видите, что я работаю с осторожностью! Я часто начинаю с самых светлых цветов и затемняю их вместо того, чтобы сразу наносить тёмные цвета в надежде сэкономить время. Мне нравится наблюдать за процессом создания рисунка шаг за шагом, и я не тороплюсь с получением результатов.

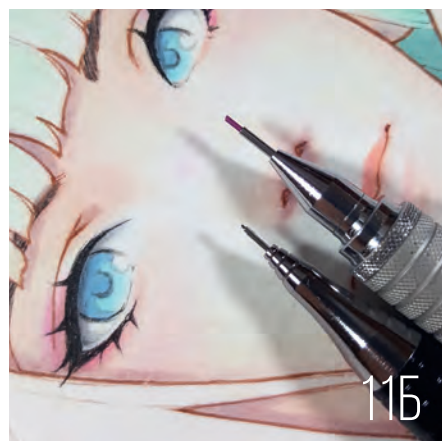
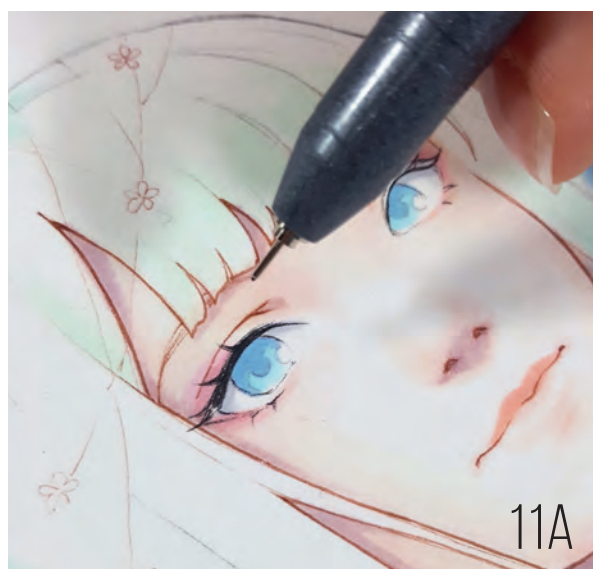
9. ГАРМОНИЯ

Цвета влияют друг на друга как в природе, так и в иллюстрации, и часто отражаются друг в друге. Я наношу некоторые из зелёных и синих цветов, которые использовала раньше, на самые тёмные участки кожи (и вскоре нанесу немного цвета кожи на волосы), чтобы достичь цветовой гармонии. Я делаю глаза персонажа голубыми, чтобы создать привлекательную композицию вместе с цветами.



10. КОМПЛЕМЕНТАРНЫЙ РОЗОВЫЙ

В теории цвета розовый — это комплементарный к зелёному цвет, поэтому выбор розового для рубашки персонажа — сознательное решение. Розовый поможет зелёному выглядеть ярче, а зелёный в свою очередь усилит розовый. Здесь я использую RV11 (Pink) и RV10 (Pale Pink), на этот раз стараясь не смешивать их слишком плавно — вместо этого хочу создать видимый контраст, чтобы складки на одежде выглядели правдоподобно.



11. КРАСОТА В ДЕТАЛЯХ

На данный момент иллюстрация может выглядеть достаточно тусклой — цвета бледные, и рисунок выглядит незаконченным, — но как только я начинаю добавлять мелкие детали, всё резко меняется. Наношу несколько слоёв маркера V91 (Pale Grape) на кожу, чтобы создать резкие тени, как в манге, а затем добавляю немного макияжа тем же розовым цветом, который использовала для рубашки (RV10) и розовым карандашом. Я рисую слой ресниц очень тонким чёрным мультилайнером (0,03 мм), и рисунок начинает оживать (11A-11B).



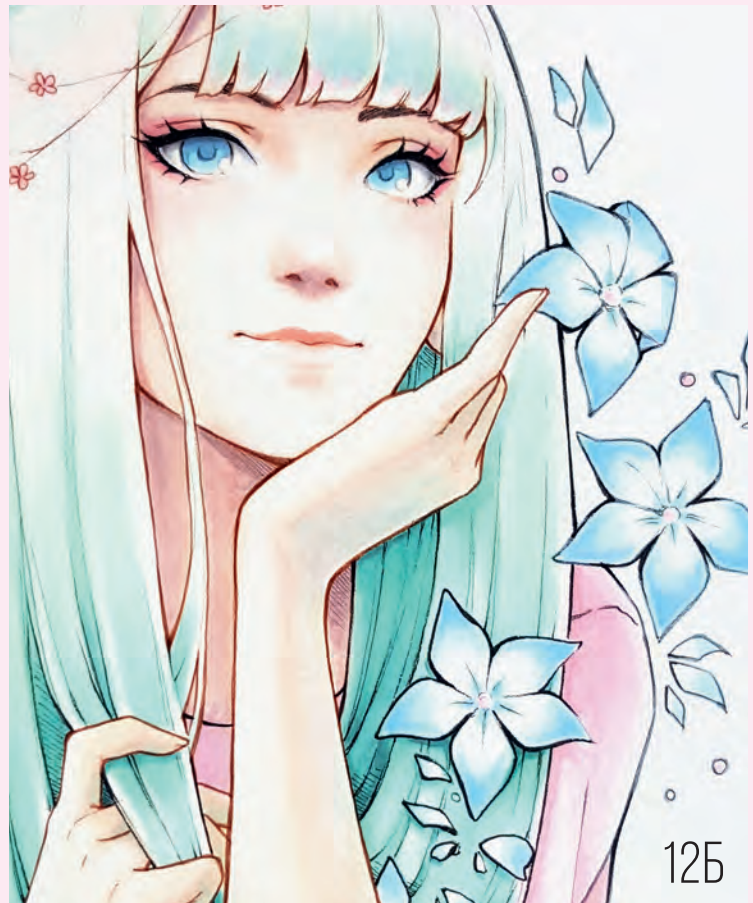
12. ОБВОДКА

Самая приятная часть процесса — это когда я начинаю добавлять обводку и вижу, как иллюстрация начинает приходить к завершённому виду. Именно поэтому делаю это в последнюю очередь! Если бы я закончила с обводкой в самом начале, то не только рисковала бы получить грязные цвета, размазывая и стирая линии спиртовыми маркерами, но могла бы переусердствовать с цветами, добавляя всё больше и больше и делая иллюстрацию тёмной. А когда я завершаю работу с обводкой на этом этапе, результат оказывает большее влияние на всю иллюстрацию: рисунок выглядит завершённым, и я удерживаюсь от бесконечного добавления цвета. Использую серый, сепиевый и чёрный мультлайнеры в тех местах, где, как мне кажется, они будут выглядеть лучше всего (12A и 12B).



12A

СОВЕТ: ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЦВЕТОВОЙ КРУГ И ИЗУЧАЙТЕ ТЕОРИЮ ЦВЕТА, ЧТОБЫ ВЫБРАТЬ ЦВЕТА, КОТОРЫЕ БУДУТ ХОРОШО СМОТРЕТЬСЯ ВМЕСТЕ.



12B

13. ФИНАЛЬНЫЕ ШТРИХИ

Когда я рисую иллюстрацию на белом фоне, последнее, что делаю — создаю мягкий контур вокруг всей фигуры. Для меня этот шаг ознаменует конец всего процесса и смягчает переход между резким контуром и чистой белизной фона. Для этого изображения я использую маркер Copic C2 (Cool Gray), но иногда стараюсь выбрать маркер, более соответствующий иллюстрации по цвету.

СОВЕТ: ЦВЕТА МАРКЕРОВ ЧАСТО МЕНЯЮТСЯ ПОСЛЕ ВЫСЫХАНИЯ. ХОРОШО ИМЕТЬ ЛИСТ ТАКОЙ ЖЕ БУМАГИ, КАК ТА, НА КОТОРОЙ СДЕЛАНА ИЛЛЮСТРАЦИЯ, ГДЕ ВЫ ПРОВЕРИТЕ ЦВЕТА, ИЛИ ЖЕ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ГОТОВОЙ ПРОНУМЕРОВАННОЙ ПАЛИТРОЙ ИМЕЮЩИХСЯ У ВАС ЦВЕТОВ.







ЦИФРОВАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ

Узнайте, как я создаю цифровые иллюстрации.

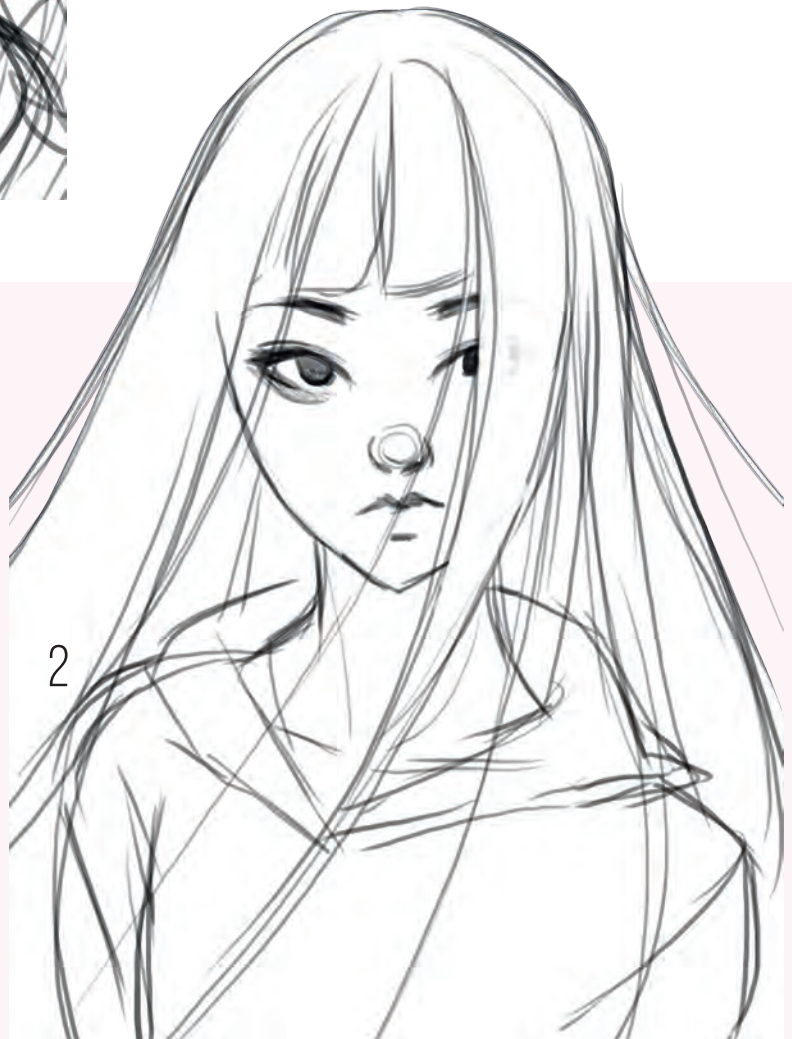


1. КОНЦЕПТ-СКЕТЧ

Для этого рисунка я создала только один исходный скетч в Photoshop, потому что мне понравилась идея, и я решила не экспериментировать дальше. Представила себе девушку с розовыми волосами, освещённую ярким источником света, будто она стоит спиной к солнцу.

2. НЕБОЛЬШИЕ ИСПРАВЛЕНИЯ

Первоначальный набросок выглядит неаккуратно, поэтому я перерисовываю его на отдельном слое, рисуя меньше линий, но чуть больше деталей. Использую стандартную круглую жёсткую кисть в Photoshop с включённой настройкой «Нажим управляет непрозрачностью».





3Б

4. MULTIPLY И COLOR DODGE

Чтобы сделать элемент темнее, создайте дополнительный слой и включите режим наложения Multiply (Умножение). Покраска тем же цветом обеспечит единообразие. Я использую эту технику, чтобы добавить объём волосам и лицу. Затем выбираю слой с режимом наложения Color Dodge (Осветление основы), чтобы осветить самый тонкий слой волос, на который падает расположенное за спиной солнце, и добавить немного тёмного розового. Кроме того, я быстро рисую бабочек, чтобы понять, смогу ли создать хорошую композицию с их помощью. Затем отключаю видимость слоя, чтобы он не отвлекал меня от того, что я делаю.





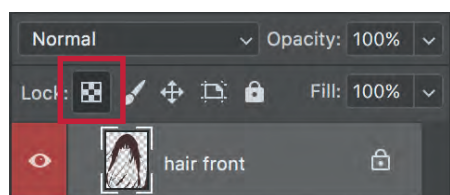
5. ПОКРАСКА

Затем я объединяю копии выделенных слоёв на конечный слой, используя комбинацию клавиш `Cmd/Ctrl+Alt+Shift+E` и корректирую форму лица с помощью фильтра *Liquify* (Пластика). Рисую вместо того, чтобы использовать корректирующие слои, и начинаю перекрывать линии скетча цветом.

6. ДОБАВЛЕНИЕ СЛОЁВ ВЫДЕЛЕНИЯ

Я решаю сменить подход. Вместо того чтобы нарисовать волосы от руки, я создаю два плоских выделения и заливаю их плоскими цветами. Я использую светлый оттенок для подсвеченной части волос и тёмный — для передних участков волос, которые находятся в тени.





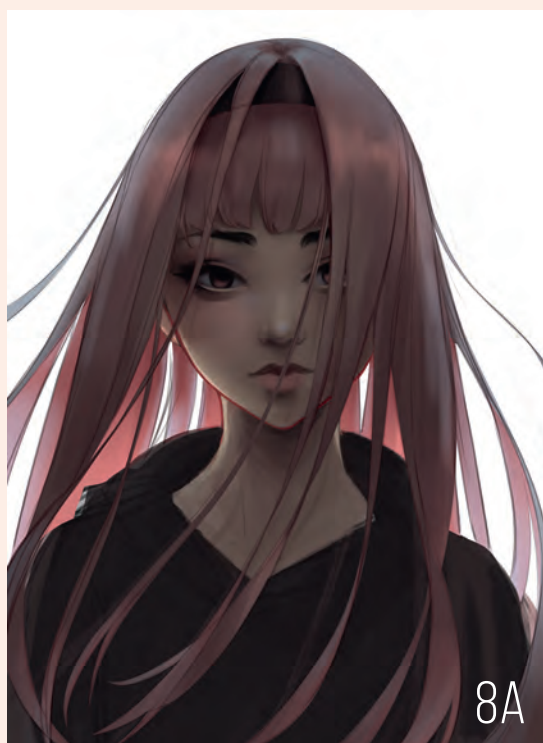
7А

7. НЕ ПЕРЕСЕКАЙТЕ ЛИНИИ!

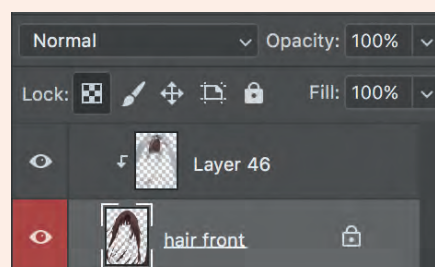
Блокировка прозрачных точек позволяет вам рисовать поверх слоя, не заступая за линии: именно поэтому я предпочитаю рисовать отдельные элементы на разных слоях. Добавляю блики и тени и затемняю кожу, используя дополнительный слой с наложением Multiply (Умножение), рисуя мягкой кистью там, где хочу сделать цвет темнее (7Б).



7Б



8А



8Б

8. ЗАДНИЙ СВЕТ

Когда вы смотрите на кого-то, стоящего на фоне яркого источника света, вы не можете видеть контур чётким. Для того, чтобы сгладить края, я создаю Clipping Mask (Обтравочные маски) для всех слоёв с волосами и наношу светлый цвет в те места, где формы встречаются с областями яркого белого фона (8А и 8Б).

9. РИСОВАНИЕ ШЕИ

И хотя этот рисунок был порождён моим воображением, я изо всех сил пыталась понять, как будет выглядеть шея. Для референса сфотографировала себя, стоя спиной к окну. Фотография помогла мне определить, как освещена шея, и, кроме того, была очень полезна при рисовании одежды вокруг шеи.

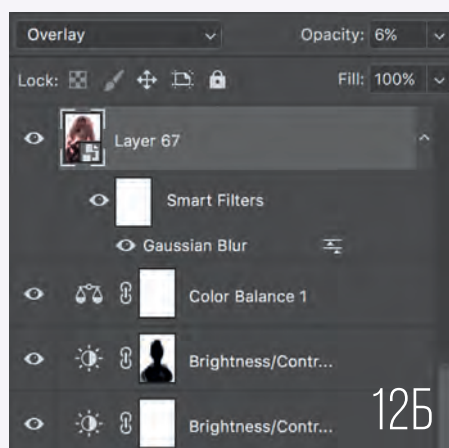
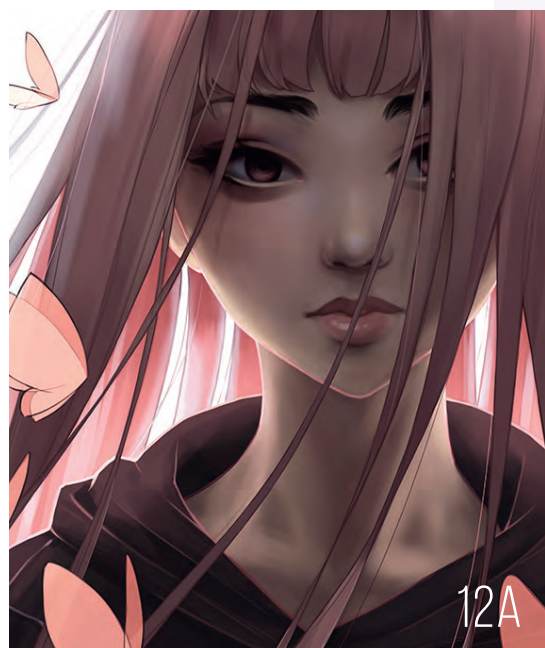


10. ОБВОДКА

В своих рисунках мне нравится уделять особое внимание контуру. Так как меня очень сильно вдохновляет манга, то я считаю, что обводка — самая важная составляющая. Я использую ту же кисть, что и раньше, но меньшего размера и с включённой настройкой Shape Dynamics (Динамика формы) на Pen Pressure (Нажим пера). Я решила использовать более яркие цвета вместо тёмных оттенков, чтобы создать блики по краям прядей волос.

11. БАБОЧКИ

Возможно, вы заметили несколько дополнительных округлых фигур на первоначальном скетче. Эти линии были добавлены для обозначения бабочек. Теперь, когда остальная часть рисунка завершена, я готова добавить их на иллюстрацию. Использую цвет светло-розовых волос и решаю придерживаться простых утончённых форм, которые выглядят практически прозрачными.



12. КОРРЕКЦИЯ

Чтобы завершить иллюстрацию, я добавляю несколько корректирующих слоёв, включая Color Balance (Цветовой баланс) и Brightness/Contrast (Яркость/Контрастность) (12A и 12B). Самый последний слой — слегка размытая копия итогового изображения: я выставляю Opacity (Непрозрачность) слоя в режиме наложения Overlay (Перекрытие) на 6%.





ИЛЛЮСТРАЦИЯ С ОБЛОЖКИ

Посмотрите, как я создаю обложку для этой книги.

1. КОНЦЕПТ-СКЕТЧИ

Я рисую плоское горизонтальное изображение, которое полностью встанет на обложку. Часть рисунка справа будет расположена на лицевой стороне.

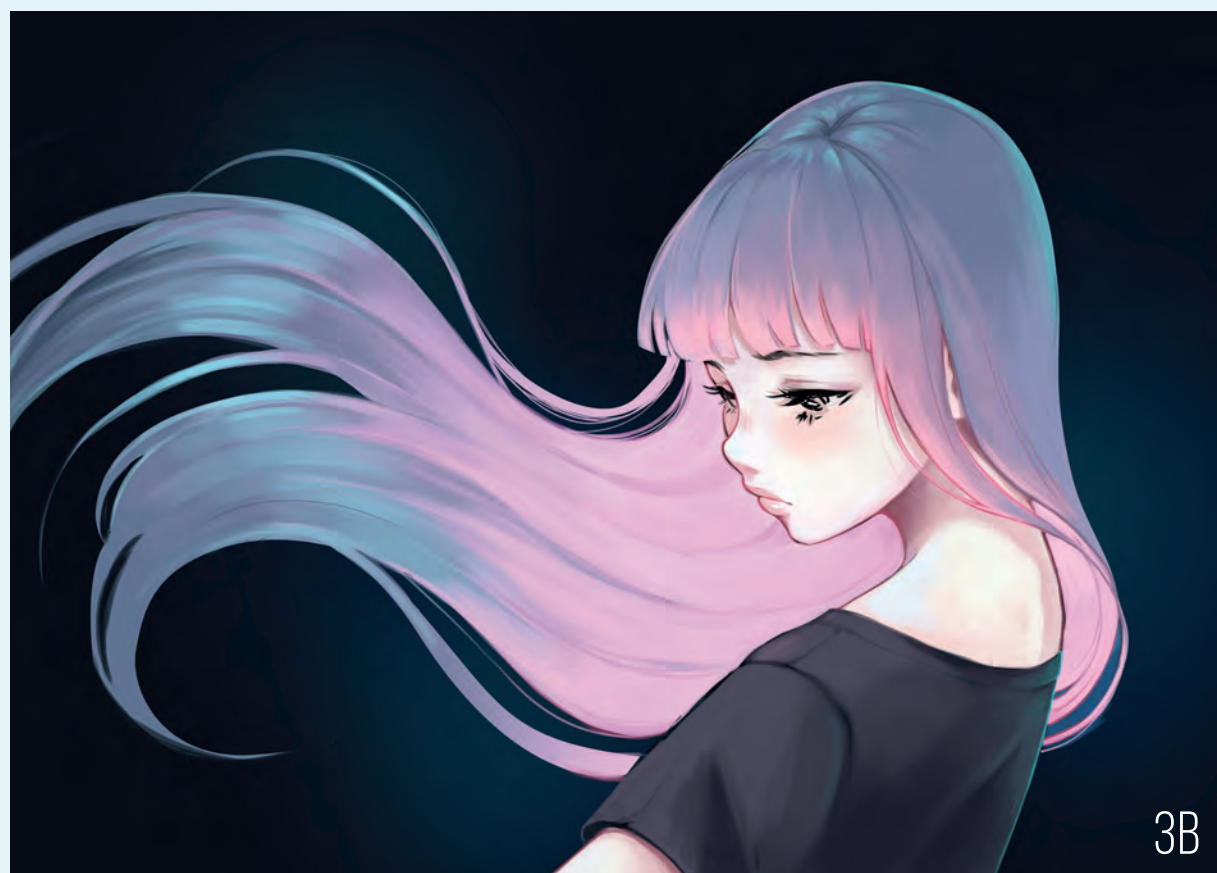
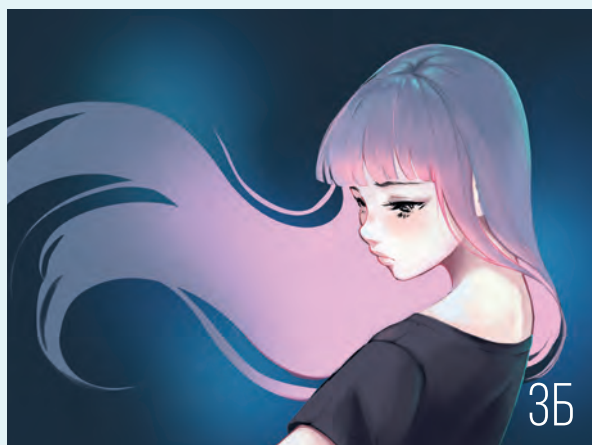
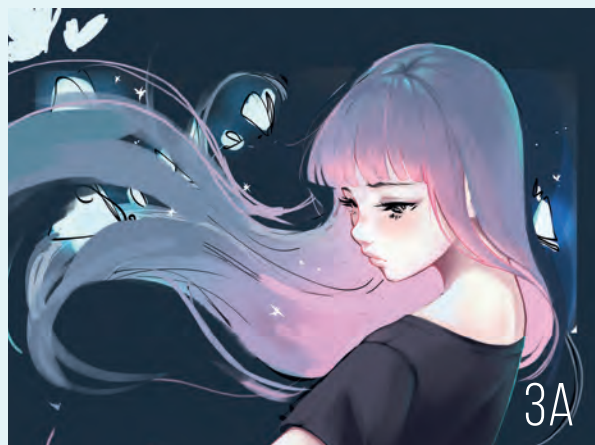
Я придумываю четыре концепции, в конце концов выбирая изображение, расположенное в левом нижнем углу, и начинаю придавать ему те же пропорции, что у набросков 1А-1В, используя очень простые кисти, базовые цвета и эффекты.



2. ПРОПОРЦИИ

Как только размеры книги определены, я настраиваю размер холста так, чтобы он соответствовал книге. Я также уменьшаю размер персонажа, что означает значительное расширение холста с каждой стороны и добавление деталей за пределы тех мест, где изображение будет обрезано для печати.

ПРОЦЕССЫ



3. РИСОВАНИЕ

Я впервые проектирую обложку, поэтому, вместо того, чтобы как обычно рисовать контур, я начинаю наносить цвета сразу поверх скетча (3А). По большей части использую стандартную круглую кисть и меняю режимы «Нажим управляет непрозрачностью» и «Нажим управляет размером» при необходимости. На данный момент каждый слой имеет режим наложения Normal (Нормальный).

В итоге этот подход оказывается довольно трудным,

поэтому я возвращаюсь к старому методу, создавая отдельное выделение для струящейся части волос (3Б). Использую инструмент Pen (Перо), заполняя волосы цветом на отдельном слое. Это всё ещё необычно для меня, так как на рисунке нет контура, но, имея конкретную форму, рисовать уже проще.

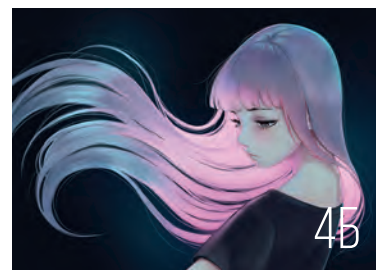
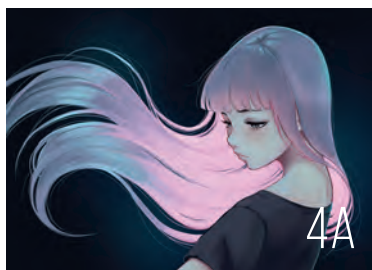
Когда я делаю фон темнее, рисунок внезапно начинает нравиться мне гораздо больше (3В)! Медленно прорисовываю волосы, используя цвет морской волны в качестве светлого тона, чтобы нанести блики.

4. ТЕНИ, СВЕТ И СВЕЧЕНИЕ

Чтобы сделать изображение более объёмным и отделить лицо от светящихся волос, я добавляю персонажу тень: так он выходит на передний план, а яркие волосы становятся как бы частью фона (4А). Это я делаю с помощью простого слоя с серым цветом в режиме наложения Multiply (Умножение).

Затем добавляю немного вторичного света на ту часть лица, которая ближе всего к волосам, на шею и переднюю часть футболки (4Б). Поскольку в иллюстрации много контраста, яркие волосы выглядят так, будто светятся: естественно, свет сильно влияет на те области, куда достигает.

Теперь я возвращаю бабочек с первоначального скетча (4В). Добавление слоя с режимом наложения Screen (Экран), окрашенного в яркий розовый цвет волос и голубой цвет бабочек, создаёт эффект свечения. Кроме того, добавление крошечных звёзд и светящихся голубых бликов на лице придают изображению более завершённый и волшебный вид.

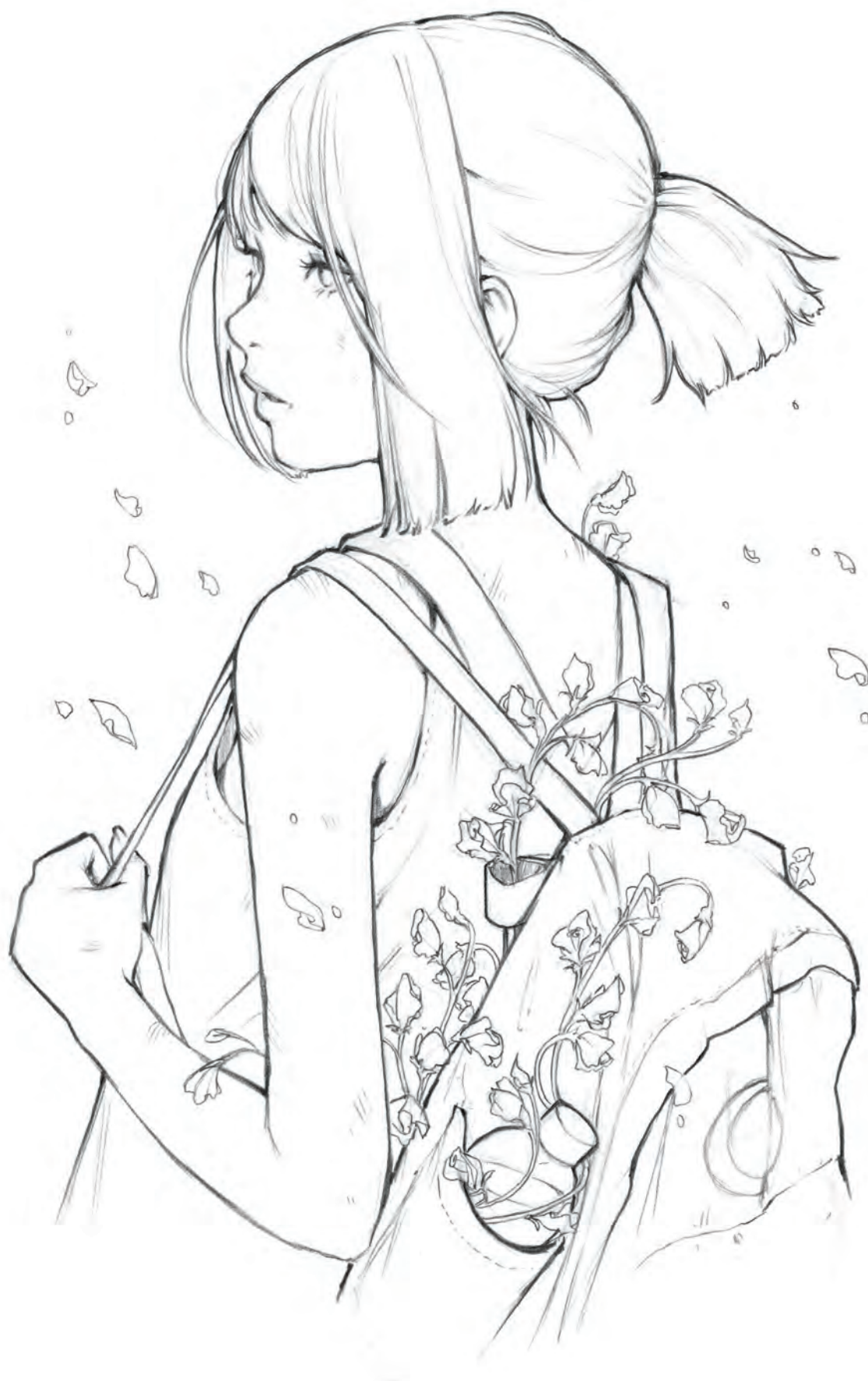


5. ФИНАЛЬНЫЕ ШТРИХИ

Я добавляю «кляксу», проходящую от верхнего левого угла к нижнему правому. Изначально думаю покрасить её в неоновый цвет, но в конце решаю оставить частью иллюстрации.

Наконец, убираю двух бабочек с головы девушки, чтобы они не мешали при размещении названия.

Вот как выглядит финальная иллюстрация, обрезанная до размера обложки книги, но без названия.



БЛАГОДАРНОСТИ

Спасибо вам. Вам, держащим эту книгу в руках, за то, что высоко оцениваете работу всех, кто был вовлечён в её создание. Спасибо всем, кто поддержал кампанию Sketch with Asia на Kickstarter или поделился новостью о ней — без вас я бы даже не мечтала претворить этот проект в жизнь.

Спасибо всем, кто следит за мной в социальных сетях, связывается со мной и поддерживает меня как художника на Patreon или любимым другим способом. Без вас я бы не смогла творить то, что является сутью этой книги — само искусство. Каждый день вы помогаете мне и вдохновляете двигаться вперёд, и я надеюсь, что в этой книге вы найдёте мотивацию и для себя. Спасибо вам!

Огромное спасибо команде 3dtotal за вашу тяжёлую работу, тепло и поддержку, и, конечно, за физическое воплощение и распространение этой книги.

Самое главное: спасибо тебе, Мэт, за все те вещи, для описания малой части которых наверняка понадобилось бы ещё 168 страниц. Огромное спасибо, отсюда до конца Вселенной и обратно.

И, наконец, спасибо, Уоррен, за... всё. Особенно за твою помощь и поддержку при создании этой книги и за то, что не дал мне сойти с ума.





Литературно-художественное издание
Әдеби-көркем басылым

Для широкого круга читателей
Оқырмандардың кең ауқымына арналған

Серия «Мастера манги»

Асия Ладовска

Sketch with Asia.
Рисуем в стиле аниме и манга

Заведующий редакцией Сергей Тишков
Ответственный редактор Елизавета Нефедова
Переводчик Зоя Томилина
Редактор Дарья Жаркова
Корректор Ирина Данэльян
Компьютерная вёрстка: Екатерина Климова
Оформление обложки: Ирина Данэльян

Подписано в печать 22.09.2021. Формат 84х108/16
Печать офсетная. Гарнитура Futura. Бумага мелованная. Усл. печ. л. 9,77
Тираж экз. Заказ

Произведено в Российской Федерации
Дата изготовления: ноябрь 2021 г.
Изготовитель: ООО «Издательство АСТ»
129085, г. Москва, Звёздный бульвар, д. 21, стр. 1, ком. 705, пом. I, этаж 7
Адрес места осуществления деятельности по изготовлению
продукции: 123112, Москва, Пресненская наб., д. 6, стр. 2,
Деловой комплекс «Империя», 14, 15 этаж.
Наш электронный адрес: www.ast.ru
Интернет-магазин: book24.ru

Общероссийский классификатор продукции ОК-034-2014 (КПЕС 2008);
58.11.1 - книги, брошюры печатные

Өндіруші: ЖШҚ «АСТ баспасы»
129085, Мәскеу қ., Звёздный бульвары, 21-үй, 1-құрылыс, 705-бөлме, I жай, 7-қабат
Өндіріс орнының мекен-жайы: 123112, Мәскеу қаласы, Пресненская жағалауы,
6-үй, 2-құрылыс, «Империя» бизнес кешені, 14, 15 қабат.
E-mail: ask@ast.ru
Интернет-магазин: www.book24.kz Интернет-дүкен: www.book24.kz
Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».
Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибьютор и представитель по приему претензий на продукцию в республике Казахстан:
ТОО «РДЦ-Алматы»
Қазақстан Республикасында дистрибьютор
және өнім бойынша арыз-талаптарды қабылдаушының
өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Домбровский көш., 3«а», литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 2 51 59 89, 90, 91, 92
Факс: 8 (727) 251 58 12, вн. 107; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz
Тауар белгісі: «АСТ» Жасалған күні: 2021 жылдың қараша айы
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.
Өндірген мемлекет: Ресей



3dtotalPublishing

ISBN 978-5-17-133704-9



9 785171 337049 >

Асия Ладовска — современная художница, которая создает яркие иллюстрации в стиле аниме и манга и регулярно проводит в своём Инстаграме вдохновляющий челлендж по рисованию под хэштегом #SketchwithAsia. В этой книге она описывает свой творческий путь: от первых шагов до невероятной популярности в интернете, а также делится своими техниками и секретами мастерства. В книгу вошли мастер-классы и полезные советы по рисованию, а также уникальные иллюстрации, на которые точно стоит обратить внимание художникам и поклонникам аниме и манги.

На Инстаграм Асии (@ladowska) подписано более 1 миллиона человек.