

Практическое пособие
по графическому
дизайну

FANTASY & SCI-FI DIGITAL ART
ImagineFX



ИСКУССТВО
ФЭНТЕЗИ

FANTASY & SCI-FI DIGITAL ART
ImagineFX

ИСКУССТВО
ФЭНТЕЗИ

УДК 77(035)
ББК 37.94я2
И86

First published in the United Kingdom in 2009 by Collins & Brown
10 Southcombe Street
London
W 14 0RA

An imprint of Anova Books Company Ltd

Copyright © Future Publishing Limited and Collins & Brown 2009
The articles in this publication are translated or produced from ImagineFX and are the copyright of or licensed to Future Publishing Limited, a Future plc group company, UK 2009. Used under licence.
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior written permission of the copyright owner.

ISBN 978-1-84340-472-9

И86 Искусство фэнтези: пер. с англ. — М.: Астрель: АСТ, 2009. — 195, [13] с., ил.

ISBN 978-5-17-058756-8
(000 «Издательство АСТ»)
ISBN 978-5-271-23414-9
(000 «Издательство Астрель»)

УДК 77(035)
ББК 37.94я2

Подписано в печать 13.02.2009.
Усл. печ. л. 15,2.
Гарнитура OfficinaSansBookC.
Тираж экз. Заказ

Общероссийский классификатор продукции ОК-005-93, том 2;
953000 — книги брошюры
Санитарно-эпидемиологическое заключение
№ 77.99.60.953.Д.009937.09.08
от 15.09.2008 г.



ИСКУССТВО ФЭНТЕЗИ

FANTASY & SCI-FI DIGITAL ART
ImagineFX

Практическое пособие
по компьютерному дизайну

Москва
АСТ • Астрель

Содержание

8 ГЕРОИ

- 10 Точность воспроизведения изображения
Джейхан Чу
- 18 Современная классическая живопись
Мария Дахлиг
- 26 Рисуем уши. Как добиться предельной реалистичности
Катярина Соколова
- 30 Рисуем губы — совсем как настоящие
Катярина Соколова
- 34 Цифровое моделирование причесок
Джон Клири
- 40 Рисуем руки
Мария Дахлиг
- 48 Рисуем воинственную деву валькирию
Лорланг Чан
- 56 Рисуем и раскрашиваем драконов
Джеймс Ширэль
- 62 Создаем 3D изображения
Лойс Уилмерман
- 70 Рисуем мифических животных
Джозель Карло
- 78 Собираем армию воинов
Майк Корвиро
- 86 Создаем орков из трилогии Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец»
Джефф Мерси
- 92 Быстрое создание образа
Фрэнсис Уай
- 98 Изображения, наводящие ужас
Майк Митчелл

- 106 Как быстро нарисовать зомби

Патрик Рэйли

- 110 Вопросы-ответы

116 СЦЕНЫ И СЮЖЕТЫ

- 118 Рисуем кошмары
Сирил Ван Дер Хеген
- 126 Как нарисовать эффектный второй план
Мелани Дэлон
- 134 25 основных советов в использовании кистей
Патрик Рэйли
- 140 Принцип драматических изображений
Дэвид Леви
- 150 Как создать «темный» городской пейзаж
Ли Картиер
- 158 Вопросы-ответы

164 МАНГА

- 166 Создаем персонажи в стиле Манга
Майкл Чомиси
- 174 Создаем фэнтези Манга
Крис де Лара
- 182 Огненный дракон и принцесса
Светлана Зелингов
- 190 Вопросы-ответы

196 ГАЛЕРЕЯ



Введение



Раз уж вы читаете эти строки, видимо, вы заинтересованы в создании собственных цифровых произведений в стиле фэнтези. В наши дни, учитывая широкий круг возможностей компьютерного моделирования, стало, как никогда, проще создавать настоящие шедевры цифрового искусства – собственные эскизы к видеоиграм и мультипликационным фильмам либо просто рисунки, которые потом можно оформить в рамку и повесить в холле. Естественно, такие компьютерные программные приложения, как Photoshop и Painter, не сделают из вас первоклассного художни-

ка сами по себе. Несомненно, обучение основным навыкам компьютерного моделирования будет хорошим подспорьем, но никогда не заменит классического художественного образования, в которое входит и живопись, и рисунок, и композиция, и анатомия, и перспектива.

Журнал Imagine FX был создан в 2005 году, чтобы объединить все перечисленные выше – обеспечить как новичков, так и профессиональных художников исчерпывающим консультационным изданием по вопросам цифрового искусства. В издании содержатся советы ведущих художников и дизайнеров, а также освещаются теоретические вопросы, различные приемы и детали техники. В издании «Искусство фэнтези» информационный материал тщательно подобран; в итоге только лучшие работы на эту тему попали в книгу.

Нет ничего ценнее для начинающего художника, чем возможность обучаться напрямую у настоящего профессионала. Эта книга для тех, кто долгие годы оттачивал свое мастерство, множество раз рисуя один и тот же эскиз, для тех, кто проводил бесконечные часы в совершенствовании своего мастерства, для тех, кто не представляет своей жизни без любимого дела.

Список художников, принимавших участие в создании книги, слишком велик, чтобы приводить его здесь. Посмотрите потрясающие работы каждого из них, зайдите на их web-страницы для более полного восприятия.

Клэр Хазлетт,
редактор журнала Imagine FX

Мелани Делон



Мелани родилась в 1980 году и рисует сколько себя помнит. Занималась дизайном компьютерных игр в течение двух лет после изучения археологии и истории искусств. В то время и открыла для себя эту чудесную программу Painter. В дополнение к рисованию она обожает читать научную фантастику и героическое фэнтези.

www.melaniemelon.com

Фрэнсис Цай



Фрэнсис изучал физическую химию и архитектуру, прежде чем полностью посвятить себя искусству фэнтези. Сейчас он главным образом работает в сфере рекламы игр, комиксов и телевидения. Среди его заказчиков такие брэнды, как DC Comics, Rockstar Games,

Warner Brothers и Upper Duck.

www.teamgt.com

Бобби Чин



Бобби является обладателем многочисленных наград за достижения в области искусства. Он издает книги на эту тему и преподает в Sheridan College в Оквилле, штат Онтарио, Канада. Свою карьеру он начал, будучи юношей, в компании Thinkway Toys и делал эскизы для Disney, WB и Star Wars Toys.

www.imaginismstudios.com

Баронтьери



Тьерри «Баронтьери» Дузон – концептуальный художник, который рисует и создает необычные произведения. Так он работает уже тринадцать лет и приобрел хороший опыт. Это время он считает самым веселым и интересным, порой новых открытий, но, конечно, не без разочарований. Кроме того, он увлекается экстремальными видами спорта, такими как сноубординг, скэйтбординг и альпинизм.

www.barontieri.com

Куанг Хон



Куанг – художественный директор и концептуальный художник, живущий в Пекине. Занимается рисованием с детства и получает от этого колоссальное наслаждение. Первое знакомство с цифровым дизайном произошло в 2001 году, с тех пор он сотрудничает с множеством изданий. Его любимый ресурс? Wacom Intuos2, Painter и Photoshop CS2.

www.zemotion.net

Джонни Дагл

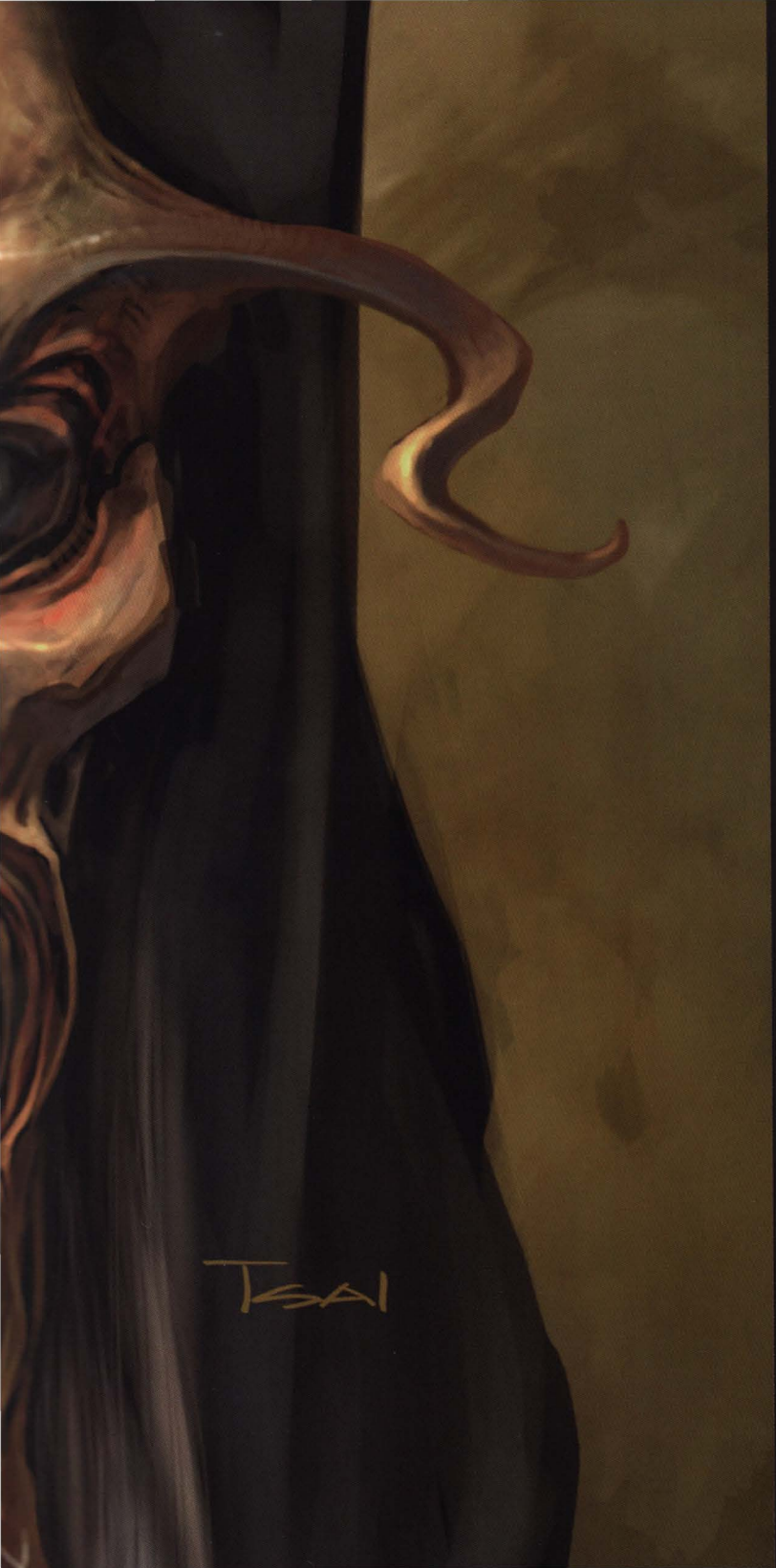


Джонни – художник-оформитель и концептуалист, главным образом работающий в сфере игр. Он испробовал массу профессий, включая ведущего детских программ и учителя.

www.duddlebug.com



LEPORN



Photoshop

ТОЧНОСТЬ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ ИЗОБРАЖЕНИЯ

Джейхан Чу делится советами создания рисунка в Photoshop

Как нарисовать именно то, что вообразил себе? На самом деле это одна из сложнейших задач, которую я ставил перед собой с самого начала. Конечно, иногда бывает очень забавно рисовать задуманного героя и наблюдать, как он трансформируется в совершенно другой образ. Но бывают ситуации, когда нужно воспроизвести конкретного героя, рожденного воображением, ничего не меняя и не добавляя. Вот что на самом деле сложно!

Этот мастер-класс представит вам некоторые методы, которыми я пользуюсь для изображения таких исключительных образов. Мы обсудим также несколько приемов работы слоями, рассмотрим, как создавать визуальные подсказки по последовательности этапов рисования, постараемся научиться изображать эмоции на лицах героев, в особенности зловещие

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Jehan Choo



СТРАНА: США

ЗАКАЗЧИКИ: Imagine FX первый клиент Джейхана

WEB-СТРАНИЦА: [www. Jehanchoo.com](http://www.Jehanchoo.com)

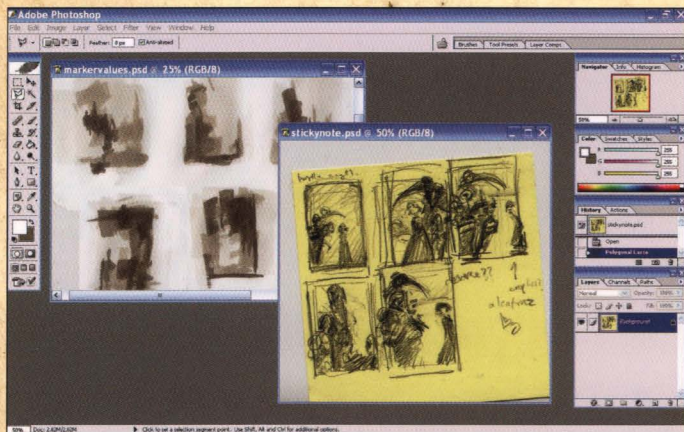
Джейхану нравятся темные, сказочные направления фэнтези, стиль которых таинственно ускользает. Неясно, для кого он рисует, то ли для детей, то ли для взрослых. Джейхану гораздо больше импонирует создание рисунков, понятных всем. Он мечтает, чтобы в будущем ему представилась возможность нарисовать эскизы для кинофильмов подобного направления.

и мрачные выражения. Я поведаю вам о неординарном способе точного воспроизведения образа, о том, как «заблокировать» вымышленный образ в памяти и не потерять его.

Я надеюсь на то, что этот мастер-класс вдохновит вас на создание чего-то нового, а также откроет вам глаза на очевидное, но до сих пор не замечаемое.

В основе создаваемых здесь образов лежит сюжет, об эпидемии в викторианском поместье. Это мрачная история для детей, которая не выходит из моей головы последнее время. В ней задействованы четыре героя, которых я буду изображать, наглядно демонстрируя при этом методы и приемы, которыми я пользуюсь для достижения правдоподобности образов и их соответствия первоначально задуманным персонажам. Итак, приступим!





1 Начало

Я начинаю с создания нескольких эскизов. Создавая набросок, я намерен воспроизвести то, что рождено моей фантазией. Можно контролировать этот процесс и рисовать либо быстро, либо наоборот медленно, так, как вы сами этого желаете. Чтобы научиться этому, я потратил годы.

Старайтесь не заставлять себя рисовать или думать быстрее, чем вы способны, или действовать чрезмерно аккуратно, если рисовать быстро и раскованно вам удобнее. Этот этап может занять в любом случае от трех набросков до тринадцати, поэтому не бойтесь и рисуйте до тех пор, пока не добьетесь безоговорочного успеха, пока не поймете, что максимально приблизились к воображаемому результату.

Я задумал выполнить это необычное изображение в приглушенных тонах. Выбрал тот эскиз, который наиболее этому соответствовал.

Да, и всегда помните, что вы сможете максимально приблизиться к своему замыслу, делая наброски совершенно разных композиций и идей, путем проб и ошибок. Вы получите совершенно непредсказуемые потрясающие результаты! Но если в конечном итоге вы все равно склоняетесь к самому первому варианту, изначальному эскизу – это не значит, что вы зря потратили время: теперь вы точно уверены, что сделали правильный выбор. Все познается в сравнении!

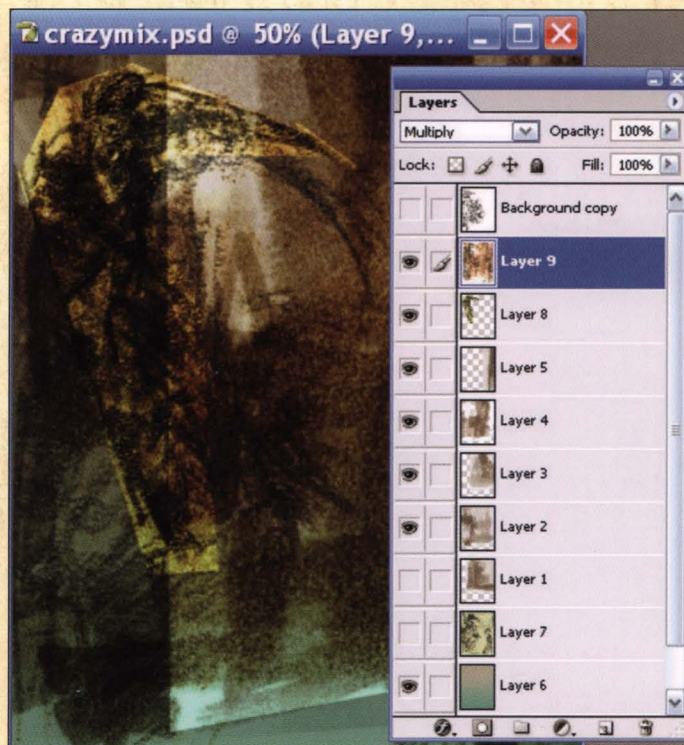
2 Создаем подсказки сами себе

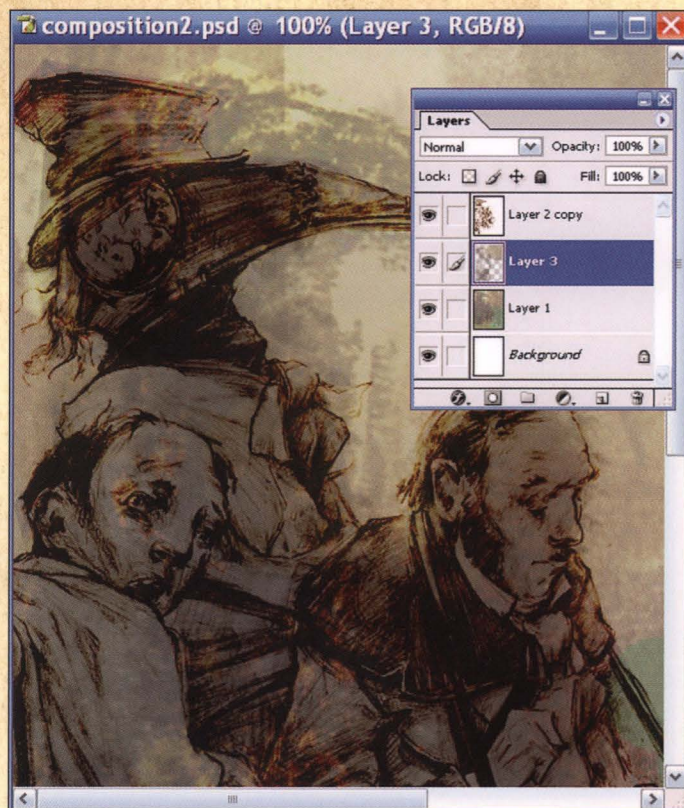
Карандаш при создании наброска в Photoshop используется наряду с маркером. Маркер и карандаш кладутся разными слоями. Затем я добавляю плавный переход одного цвета в другой по схеме существующей в моем воображении.

Выполняя эти шаги, я как будто собираю пазл. Я уточняю контрастность, яркость, насыщенность цвета (путь к команде: Image-Adjustments). Рисую первый слой карандашом, затем маркером, пока не получаю результат, к которому стремлюсь. Я всегда стараюсь менять настройки сочетаемости, так называемые Blend Modes каждого слоя, выбирая из установленных по умолчанию наиболее подходящий, хотя чаще я использую Multiply слой.

Эти действия приводят к тому, что появляется что-то вроде коллажа, отображающего созданный в воображении образ. Такой коллаж служит мне графической памяткой, наглядным примером того, что я запланировал изобразить. Используя этот прием, вы избегаете пустых бесцветных набросков, что является несомненным преимуществом.

Проявите терпение, оттачивая мастерство, так как вашей целью является не воспроизведение идеальной картины в один момент, а создание отвлеченного образа, в котором проявится, чего не хватает и что рисовать дальше. Сейчас то, что изобразил я, говорит мне примерно следующее: «Обрати внимание на группу людей слева, область, окрашенную зеленым внизу справа, и пустое пространство над ними».





③ Страшный отпугивающий персонаж

Используя наброски, которые я сделал карандашом, в качестве основы, я схематично изображаю силуэты трех персонажей. Я заканчиваю общую картину, нарисовав одному из героев шлем, внутри которого видны крысы, для усиления ужаса. Это своеобразная гипербола. Другой персонаж наблюдает за происходящим и делает пометки в своих бумагах, третий персонаж – застыл с выражением страха и трепета. Все в совокупности создает угнетающую атмосферу. Сейчас самое время придать расплывчатым образам четкие границы. Но если вы сомневаетесь, то лучше доработайте набросок.

СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

ОБЯЗАТЕЛЬНО ВЫЯСНИТЕ ДЛЯ СЕБЯ

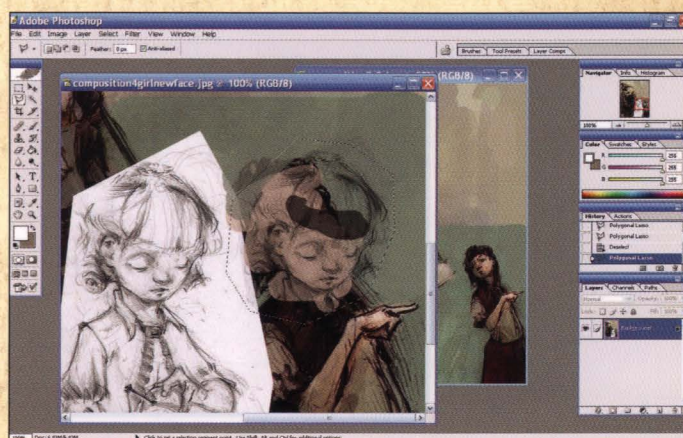
Определите, как вам работать. Естественно, очень важно изучить традиционную школу рисунка, но в конечном счете экспериментировать самому просто необходимо. Вы откроете такие способы, которые окажутся интересными и уникальными, на которые вы будете тратить гораздо меньше времени. Главное, не использовать одну и ту же технику снова и снова. Не останавливайтесь на одном приеме, будьте разнообразней!

④ Если рисунок не нравится

Я решил ввести четвертый персонаж, маленькую девочку, которая поможет мне раскрыть первоначальный замысел картины и будет выгодно контрастировать с уже созданной мною группой странных мужчин.

Маленькая, а доставила мне больше хлопот, чем кто-либо из героев! Так бывает со многими моими рисунками: всегда наступает момент, когда я начинаю безвольно и бесцельно водить карандашом, в то время как мои мысли заняты совершенно другим. Не получается сосредоточиться на той или иной части рисунка, обычно на руке или лице героя. Есть только один простой способ справиться с этой проблемой, стереть эту часть полностью и нарисовать заново.

После нескольких не устроивших меня вариантов я стер и нарисовал девочку заново. Вскоре после этого я понял, что мне не понравилась только ее голова, а тело было вполне приемлемым, лучше чем вышло потом. Сделав такие выводы, я изобразил девочку, взяв понемногу из каждого рисунка, и остался очень доволен.

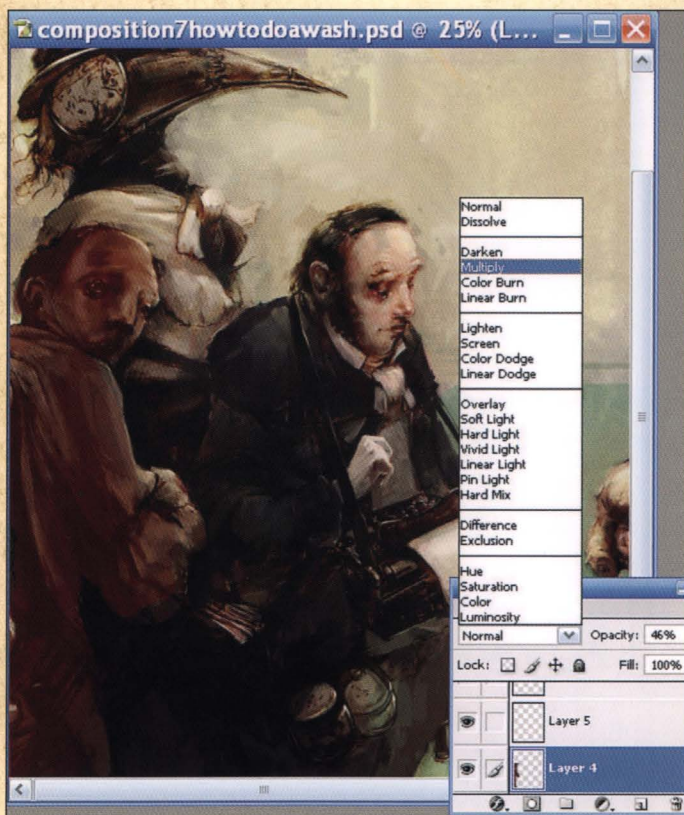


5 Прием Lasso

Увеличив изображение, я осознал, что на этом мои проблемы не закончились. Я решил приоткрыть девочке глаза. Прежде они были опущены. (Да, и никогда не работайте долго над одной деталью!) Я упустил из вида форму скул. Чтобы исправить этот недостаток, я выделил с помощью Polygonal Lasso область вокруг глаза и скопировал его в другом слое.

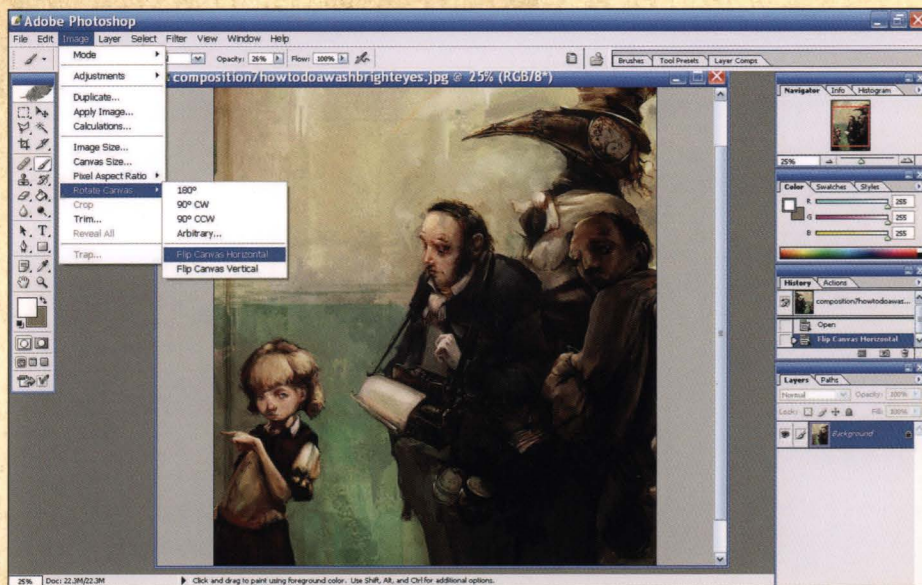
Затем щелчком правой кнопки выбирал функцию Free Transform (свободное видоизменение). Теперь в моем распоряжении есть функции Scurve & Distort, позволяющие растягивать и придавать глазам форму, наиболее подходящую к ее скулам.

Если вам кажется, что глаза не соответствуют лицу персонажа, не подходят ему, проблема, скорее всего, кроется в разрезе глаз, их форме и размере или в неправильном расположении (возможно, как в данном случае, действуют все вместе взятые факторы). Этот прием, также как и в технике наброска, используется для подсказки последующих действий. После того как вы определите, что все же было неверным, и внесете все правки, следует выделить рисунок цветом.



6 Заливка рисунка

Я понимаю, что персонаж на рисунке, выражающий тревогу, начинает сливаться с общим тоном изображения. Для устранения этого недостатка я решил покрыть его еще одним цветным слоем. Для этого вам всего-навсего требуется создать новый слой поверх героя и залить его светлым или темным тоном. Установите Blend Mode на Multiply и отрегулируйте четкость изображения после заливки.



7 Зеркальное изображение

Чтобы посмотреть на рисунок свежим взглядом, я поворачиваю его горизонтально. Этот метод довольно часто используется для быстрого определения тех участков, которые нужно улучшить. И хотя этот прием считается клише у художников, я все же настоятельно его рекомендую. Если вы не использовали его до этого, попробуйте так сделать и, вполне возможно, результаты приятно удивят вас! Особенно этот прием эффективен при работе над портретами и над жестами героев.

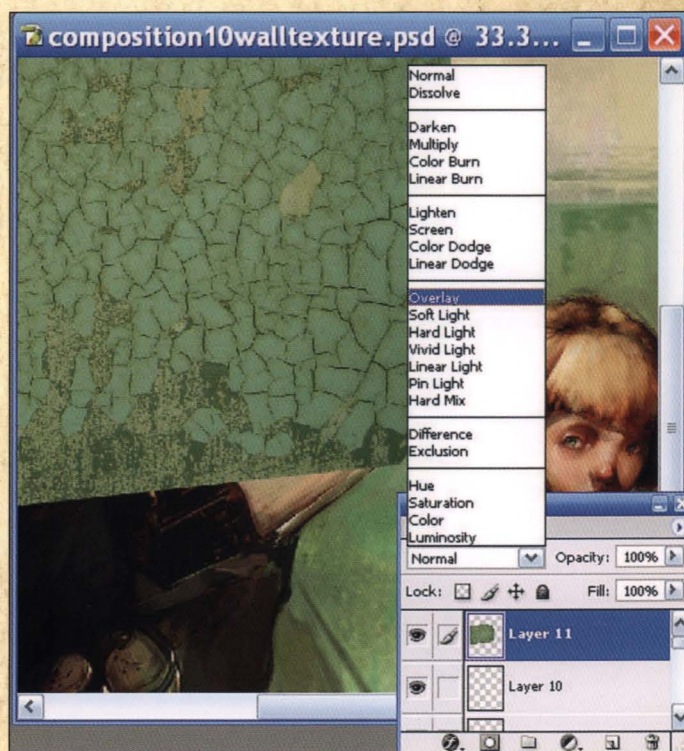
8 Фото-текстура

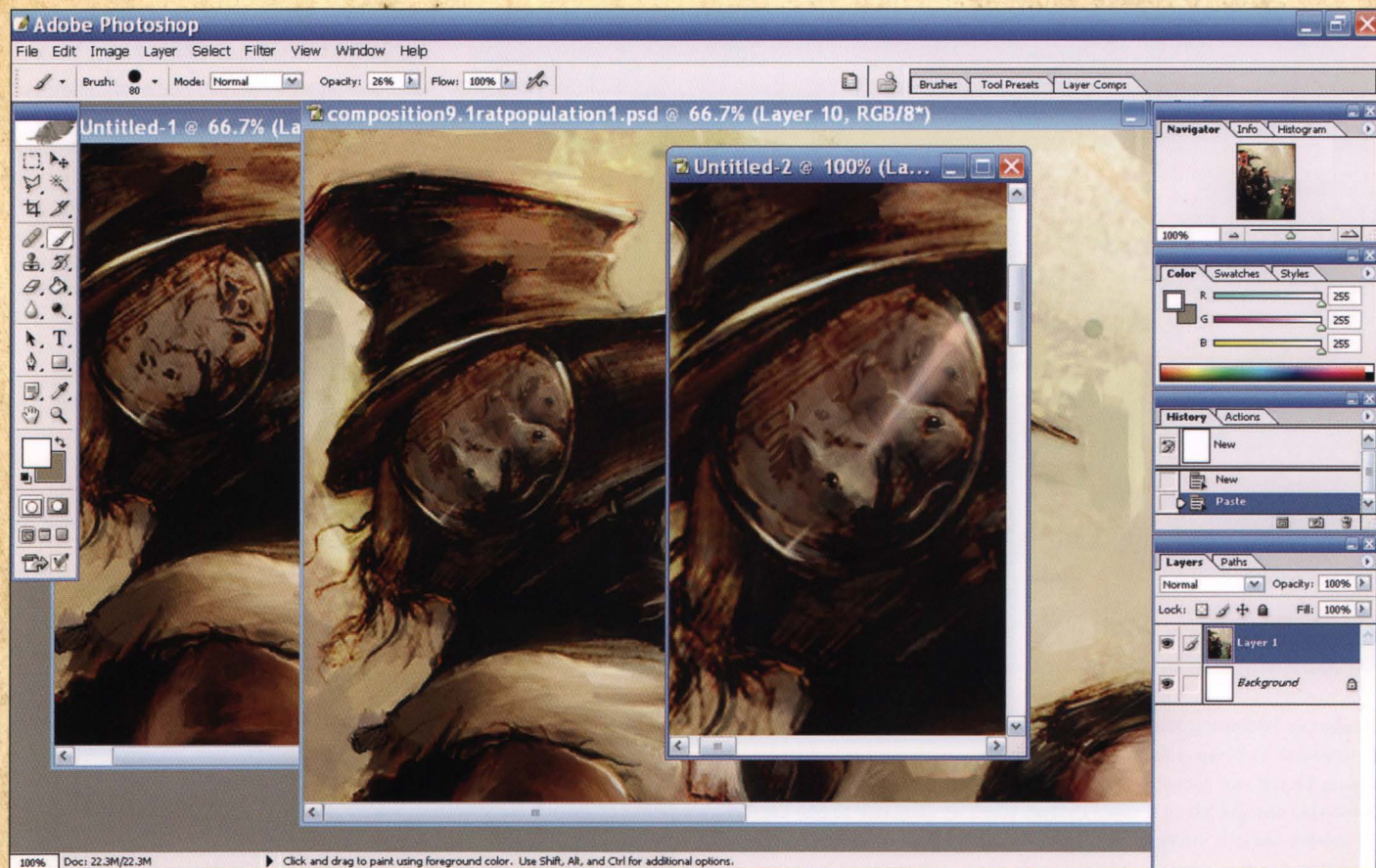
Вернемся к Photoshop. Иногда я использую вырезки из сделанных мною фотографий и накладываю их на объект или фон, используя функцию Overlay tool. В этот рисунок я вставил фрагмент обшарпанной стены. Обычно я помещаю такие вставки на фон, чтобы не нарушать общую картину. Вы можете увидеть, что получилось в конечном рисунке. Если вы хотите поместить текстуру с перспективным искажением, используйте функцию Transform tool.

СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

ЧТО СЛЕДУЕТ ДЕЛАТЬ, ЧТОБЫ ПРИДАТЬ РИСУНКУ РЕАЛИСТИЧНОСТЬ

Чтобы рисовать в цифровом формате успешно, нужно не только хорошо владеть программой Photoshop или Painter – вы должны знать основные правила рисунка кистью. Навыки цифрового изображения очень быстро можно развить, а затем поддерживать их, работая кистью.





9 Карандаш не испортит картину

Многие художники уверены, что не стоит оставлять штрихи от карандаша на конечном изображении. Это решение зависит от твоих собственных соображений и взглядов. Вполне приемлемо оставить некоторые штрихи, если тебе кажется, что они приносят в рисунок силу и эмоции. Наглядный пример этому – человек в шлеме. Чтобы различить силуэты крыс, я оставил штрихи карандаша и использовал минимальное количество цветной краски.

10 Компары

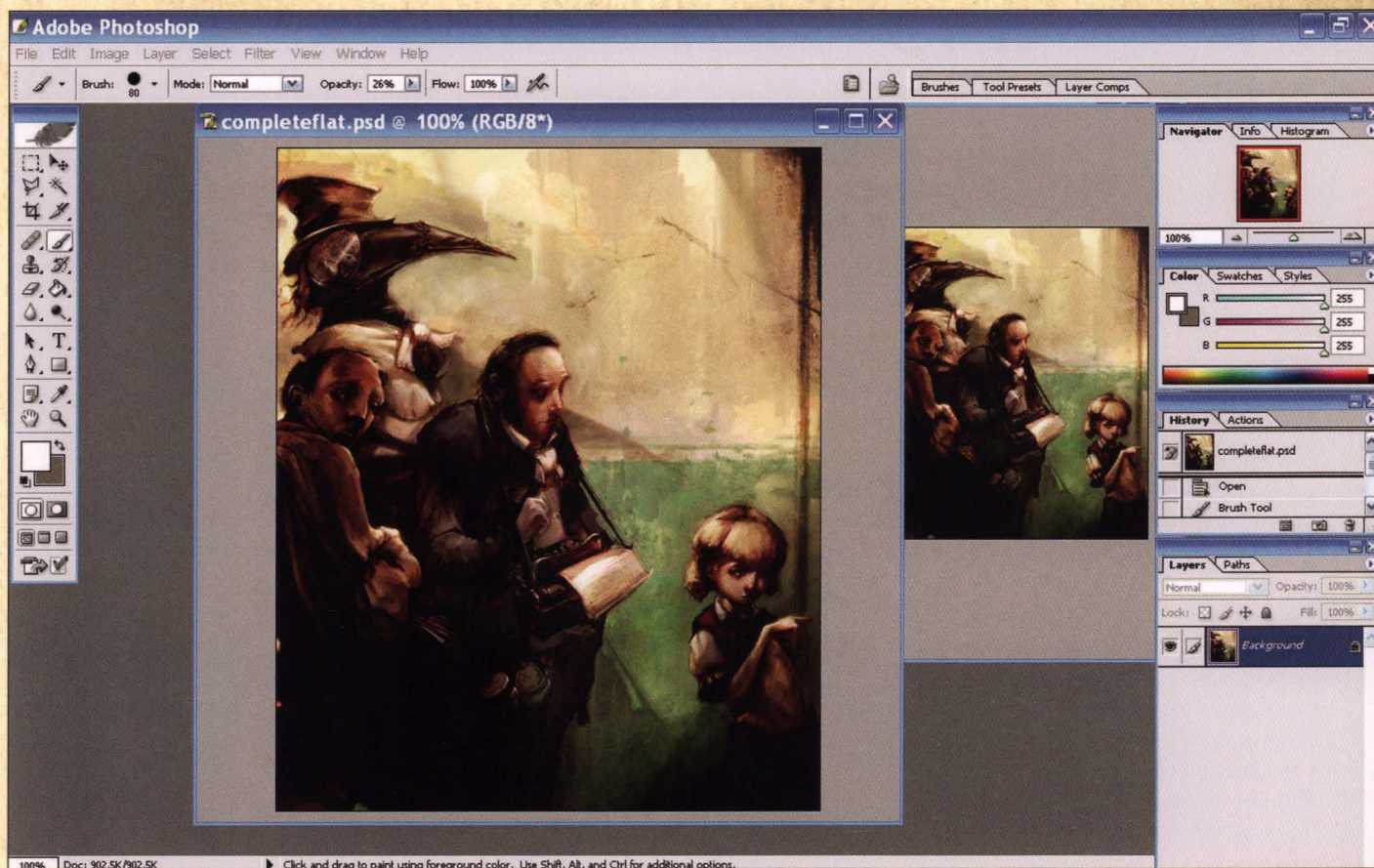
Я постепенно усиливаю контрастность изображения. Я хочу добиться эффекта резкого контраста в соотношении цветов, тем самым нагнетая ощущение чего-то плохого. Чтобы не упустить ни одну деталь, которую вы задумали, начните с общей темы, расставьте смысловые акценты. Я всегда дополняю расставленные акценты, чтобы максимально приблизиться к изначально задуманной атмосфере всей сцены.



Критическое мнение и последние штрихи

Всегда во время создания новой картины я прислушиваюсь к советам своих друзей-художников. Постороннее мнение всегда очень весомо, так как помогает выявить слабые места в рисунке, что-то доработать, улучшить. Очень полезно спрашивать мнение окружающих, когда вы практически закончили рисунок и не видите, чего же в нем не хватает. Человек, посмотревший рисунок свежим взглядом, подскажет, что именно упущено.

Иногда все, что требуется до полной готовности изображения, – это всего несколько штрихов. Я чувствовал, что в этом рисунке не хватает каких-то деталей. После обсуждения с другом я выяснил, что тени героев требуют доработки. Я закончил рисунок, отбросив на силуэт девочки большую тень и удлинив тени остальных персонажей в разных направлениях. В итоге, поработав над тенями и подкорректировав цвета, я получил окончательный вариант изображения.



ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Marta Dahlig



СТРАНА: Польша

ЗАКАЗЧИКИ: Complexx Arts, PosterLounge, Ballistic

WEB-СТРАНИЦА: www.marta-dahlig.com

Марта Дахлиг родилась в 1986 году. Молодая и талантливая Марта работает с программой Painter уже долгое время. Она свободный художник.

Photoshop

СОВРЕМЕННАЯ КЛАССИЧЕСКАЯ ЖИВОПИСЬ

Марта продемонстрирует, как совмещать современную живопись с классикой.

Несмотря на то что люди изобретают все новые и новые технологии, которые меняют способы работы над изображениями, по прошествии времени шедевры классической живописи остаются неизменными. Даже в наши дни они являются первым источником вдохновения для целого поколения начинающих и успешных художников как традиционной школы, так и компьютерного искусства.

Эти картины с многовековой историей обладают уникальными достоинствами. Они занимают почетное место и среди современных произведений искусства.

Естественно, возникают вопросы. Какова сущность этого стиля? Что за школа классической живописи? И как овладеть техникой классической живописи?

В отличие от современного реализма, классическая стилизация превышает технические возможности нашего времени. И это зависит не от используемых кистей. Ее секрет заключа-

ется в концентрации и дальнейшем воплощении всех ключевых элементов, которые составляют сущность искусства старой школы, а именно выбор темы и соответствующей цветовой гаммы, строение и понимание анатомии.

Так как большая часть работы формируется в голове у художника на уровне создания образа, этот мастер-класс будет в большей степени теоретическим. На этот раз я сосредоточусь не на том как, а на том, что рисовать. Я поделюсь некоторыми подсказками касательно вышеупомянутых ключевых элементов в процессе создания картины. И расскажу о различиях между современным и классическим способами изображения определенных деталей. Также я постараюсь объяснить, как имитировать традиционные приемы посредством цифрового изображения.

В качестве предмета изучения я выбрала живопись конца 19 — начала 20 века и уделила особое внимание работам Лорда Фредерика Лейтона и Вильяма Бугеро.

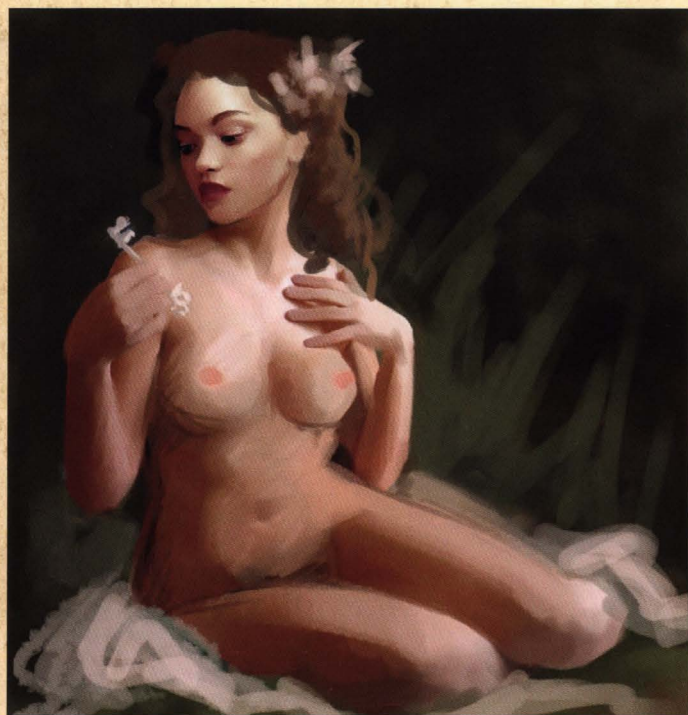
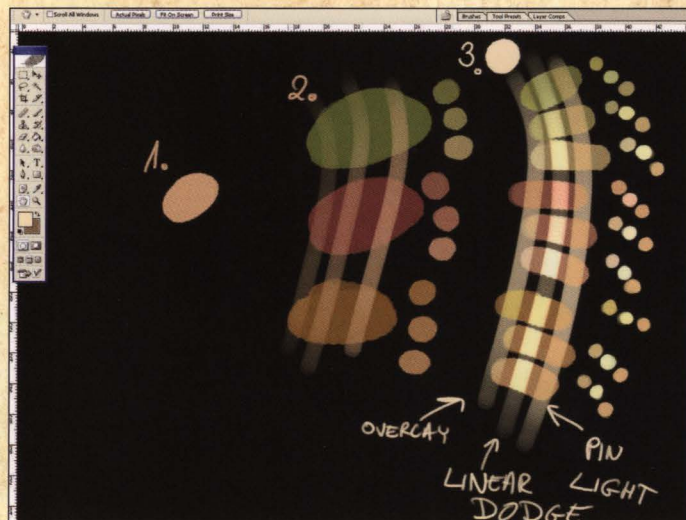


① Начало

Первым делом требуется выбрать тему будущего изображения. Классическая живопись изобилует различными сюжетами. Я выбрала тот, который, по моему мнению, является сутью классической живописи – обнаженная женская фигура в пленэре.

② Выбор цветовой гаммы

Хотя очень легко обдумывать цвета у себя в голове, гораздо труднее выбрать определенные оттенки. Однако у меня есть несколько приемов, которые значительно облегчают эту задачу. Начните с выбора основного тона, который впоследствии станет основным оттенком кожи (1). Затем смешайте этот цвет с примерными тонами, которые вы выберете для переднего и заднего планов (2). Чтобы подобрать верные оттенки для выделения деталей и теней, примените функцию brush modes из Photoshop поверх всех используемых оттенков, полученных ранее (1, 2 уровень).



③ Делаем набросок

Когда основной тон определен, можно приступить к работе. Хотя следует уяснить пару вещей перед началом. Понятие красоты сильно изменилось за последние века и то, что считалось верхом совершенства сто лет назад, совершенно не обязательно будет являться образцом стиля сегодня. Более того, строение женской фигуры действительно изменилось по прошествии веков.

Я буду делать акцент на подобных различиях на протяжении всего мастер-класса, но на три основных отличия можно указать сразу. Раньше женщины были ниже, что непосредственно влияет на пропорции тела: руки и ноги были короче, бедра шире и, в общем, у женщин было более плотное телосложение. Предостерегаю вас от изображения тонких, гибких моделей – постарайтесь придать вашей героине типические женские черты.

4. Продолжаем делать набросок

Иногда, как было в моем случае, недостаточно одного наброска. Моя героиня вышла чересчур крупной и выполнена, как мне показалось, «не достаточно в манере Бугеро». Причины две – скованность позы и плотное телосложение. Очень важно не потерять изящество и естественность образа. Чтобы тело не выглядело слишком полным и непривлекательным, нарисуйте хрупкий стан (длинная шея, изящные руки и т.д.) и придайте округлости в определенных местах.

СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

ПРОВЕДЕМ ИССЛЕДОВАНИЕ

Пробуя рисовать в новом, незнакомом стиле, изучите его досконально. Поверхностное понимание может привести к плохим результатам и неинтересным идеям. Поэтому не ленитесь и не бойтесь затратить больше времени на сбор и анализ различной информации, перед тем как приступить к работе.



5. Смешиваем и структурируем

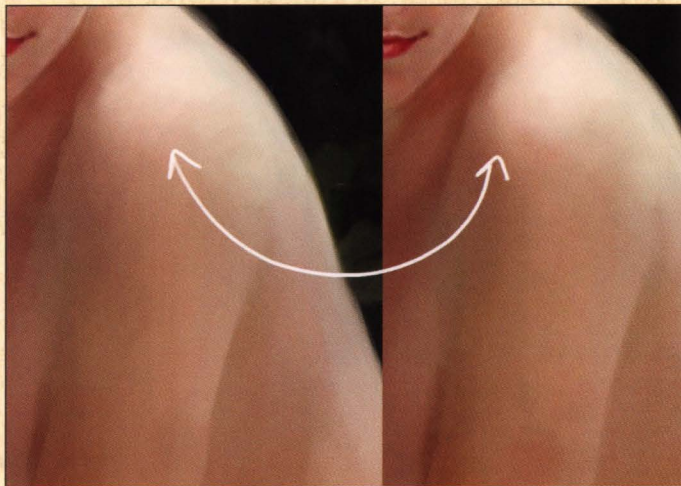
Сейчас в реалистическом искусстве очень распространена манера не использовать аккуратную штриховку и смешивать различные фактуры. Эти эффекты часто имеют ошеломительный успех и значительно облегчают работу художника. Но в случае с классической стилизацией я советую все же воздержаться от подобных приемов. Смысл этого стиля – акцентировать внимание на деталях спокойными мазками кисти и не злоупотреблять упрощенными средствами, такими как photo brushes. Берите пример с мэтров искусства.

Так как фигура располагается в центре, наша задача добиться реалистичного изображения: цвет кожи должен быть максимально приближен к натуральному.

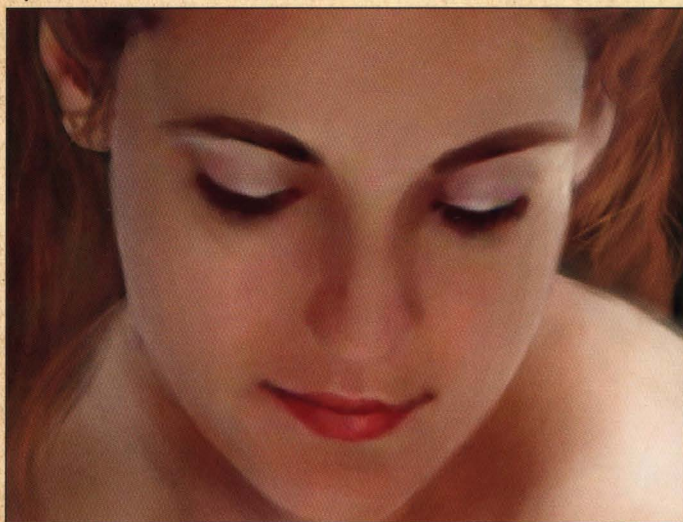
Слияние разных цветовых участков осуществляется с помощью Blender, но может понадобиться дальнейшая растушевка с помощью airbrush либо использование функции Add Water в пэинте.

Очень важно использовать эти методы синхронно. Ограничиваясь только одним приемом, вы рискуете получить слишком затемненный рисунок.

Пухлые части тела (руки, бедра) следует выделять более мягко, а такие выпуклые части тела, как колени, грудь, а также ноги и шею, – более резко, акцентируя внимание на тональных различиях между тенями тела и основным фоном.



6 Наносим черты лица



Теперь давайте перейдем к лицу. Прежде всего избегайте любых отчетливых, выделяющихся деталей, таких как выдающийся подбородок, резкие скулы, пухлые губы или большой нос. Лицо должно быть мягким и чувственным, поэтому придайте ему округлость, нарисуйте маленькие губки и аккуратный носик.

Что касается выражения лица, воздержитесь от передачи бурных эмоций и установите визуальный контакт персонажа со зрителем. Большинство классических героинь изображены с кротким или просто спокойным выражением лица.

Всегда нужно помнить об одной вещи: очень популярный сейчас способ изображения женских губ слегка приоткрытыми художники в прошлом строго избегали!



7 Рисуем шелковистые волосы



Когда вы рисуете волосы, не забывайте два важных правила. Первое – волосы всегда должны выглядеть чистыми и расчесанными и никогда не прибранными и не опрятными. Избегайте выдуманных причесок. Простота – залог успеха!

Второе – нужно добиться общего ощущения мягкости, в этом случае важна каждая прядь. Чтобы добиться такого эффекта, доверьтесь функции airbrush. Начните с подбора общего среднего тона волос и очертите форму прически. Затем выберите более мягкий оттенок и нанесите отдельные пряди.

8 Выравнивание прядей

Наконец, уделите какое-то время выделению более светлых и мелких прядей. Чем больше прядей вы нарисуете, тем более натурально будет выглядеть прическа. Не забывайте периодически менять оттенки, если вы работаете в Photoshop используя функции brush modes.

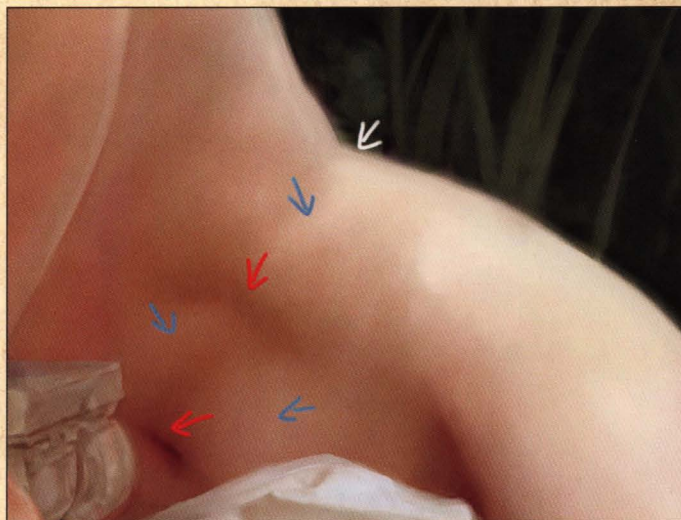
9 «Яблоки», «груши» и тонкие слои

Так как нашей целью является отметить пышность форм героини, важно не переборщить с этим, естественно, если вы преднамеренно не желаете изобразить женщину в стиле Рубенса.

Когда речь идет о пышных дамах, выделяют два типа фигуры: «яблоко» и «груша». Если жирок скапливается в районе талии, фигура называется «яблоко». А если плюшки и ватрушки откладываются прямо на бедрах, этот тип фигуры называют «груша». Дамы с фигурой типа «груша» несомненно более женственны, поэтому советую выбирать именно этот тип для наших целей.

Выделите мягкость и выпуклость живота с помощью тени (красные стрелки). Специальный тонкий слой придаст выпуклости плоским частям (голубые стрелки).

Чтобы подчеркнуть общую мягкость тела и в то же время не слить основное изображение с фоном, пройдите кистью airbrush (там, где показана белая стрелка) по контуру тела, чтобы создать сияющий контур.



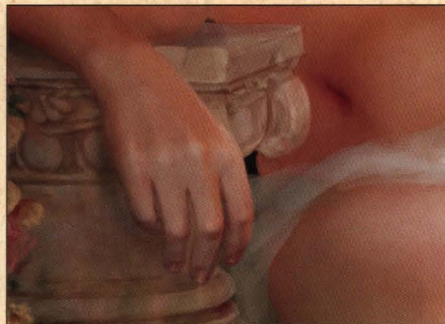
10 Для улучшения изображения

Классический способ изображения бюста сильно отличается от современного. Вместо удвоенного D, остановитесь на размере A или лучше B, не очерчивая четких границ. Женская грудь должна выглядеть правдоподобно. Это жировая ткань, поэтому избегайте силиконовой упругости. Соски должны быть небольшими.



11 Руки и ноги

Ноги должны быть миниатюрными, а руки нежными и изящными, кисть руки не очень широкая, пальцы длинные, сужающиеся к концам.



СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

ИНСТРУМЕНТ CROP (КАДРИРОВАНИЕ)

Иногда, очень эффективен способ работы не с полным изображением, а только с его фрагментом. Художнику нужно определить какую именно часть изображения обрезать. Всегда хочется изобразить героя наиболее полно, но нередко лучше опустить некоторые детали в угоду композиции.

12 Рисуем задний фон

Так как обнаженная женщина является у нас центральным образом, роль заднего плана – заполнить пространство вокруг. Фон не должен быть слишком детализированным и отвлекать внимание от героини. Поэтому лес великолепно подходит для наших целей. Естественно, мы не будем рисовать деревья и

листья – это займет слишком много времени, но создать стилизацию, образ леса, не вдаваясь в подробности, – это то, что нам требуется.

Рисуя живописный лес, выберите темно-зеленые оттенки, какие вам больше по душе, и нанесите несколько произвольных пятен на заднем фоне, отмечая глубину. Если у вас возникают проблемы с фоном, просмотрите несколько классических картин для вдохновения. В моем случае очень познавательным было проанализировать живопись Бугеро.



13 Правдивые детали

Итак, возьмите более светлый оттенок и с помощью Chalk (мела) или Charcoal brush (уголя) – при этом Jitter должен быть установлен примерно на отметке 4 – в Photoshop сделайте несколько размытых мазков, которые будут имитировать листья. Играйте цветами, меняйте направления мазков и размеры кистей. Советую понизить Jitter до единицы по краям листьев и добавить еще несколько более мелких штрихов разных оттенков, чтобы обогатить зеленую гамму.



14 Трава – ничего сложного

Нарисовать травку не составит особого труда, техника схожа с той, что мы использовали при создании фона. Сначала сделайте несколько неконцентрированных мазков разных цветов с помощью Jittered brush. Теперь создайте новый слой (который понадобится для следующих шагов) и одним за другим мазками нарисуйте сначала листья разных цветов, затем травку, веточки и т.д.



15 Rendering water

А вот нарисовать воду не так-то просто, особенно когда перед вами стоит выбор цвета. Когда рисуете реку, например, нужно использовать сочетание серо-голубого оттенка и добавить немного зеленого. Для нашего рисунка создадим чуть видимый ручеек, протекающий среди травы, и воспользуемся функцией Eye Dropper, чтобы подобрать цвета.

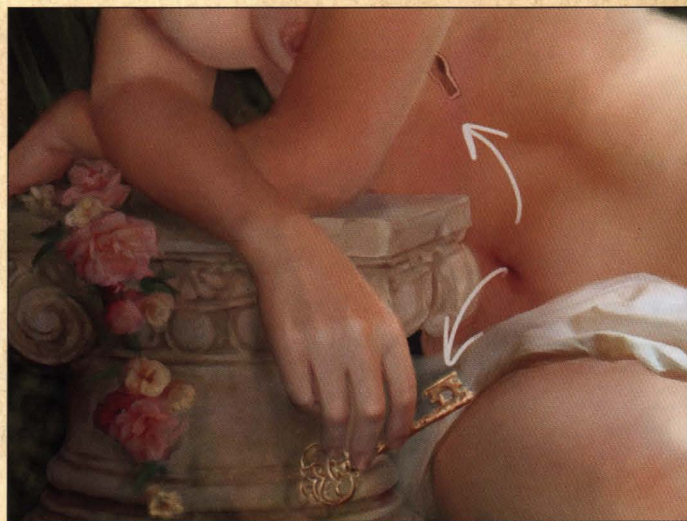
Добавьте отблеск на поверхности ручья менее яркого цвета, чтобы показать движение воды. Для лучшего качества вы можете скопировать слой из предыдущего пункта, цвета листьев и травы (не первоначальные мазки), смешать с цветом воды и сменить яркость на Soft Light. Также вы можете отрегулировать насыщенность и светлоту цветового тона.



16 Как добавить сюрреалистичности

Великолепной идеей является добавление какого-либо повествовательного элемента в ваше изображение для того, чтобы обогатить его содержание. Есть огромное количество способов это сделать, начиная с описания глубоких настроений, оригинальных поз и заканчивая добавлением вызывающих интерес элементов.

В этом мастер-классе я стремилась, чтобы картина вышла в духе 20 века, но все же не потеряла своей самобытности. Это решение и навело меня на мысль о добавлении почти незаметного сюрреалистического элемента. Моей изначальной задачей было отразить то, что касается практически каждого человека, — поиск настоящего счастья в жизни.



17 Углубляем смысл

Если вы все еще не посоветовались ни с кем — вы можете закончить изображение, развивая собственные идеи. В моем случае я чувствовала, что для полной реализации оригинального замысла недостаточно замочной скважины и ключа, так как они не

оставляют достаточно места для воображения. Я хотела сделать упор именно на печальной, тайной стороне данного вопроса, на том, что не так-то легко обрести счастье, а иногда практически невозможно. Я нарисовала еще несколько ключей, которые моя героиня отвергла, потому что они не подходили к ее замку.



18 Изображение готово!

После того как вы расположили все по местам — проработали светотени, второй план, добавили элементы повествования, взгляните на свою работу в последний решающий раз. Есть ли что-то еще, что вы хотели бы доделать? Поиграйте с вашей работой: поверните горизонтально, подумайте, достаточно насыщены ли цвета и нельзя ли улучшить результат с помощью Colour Balance Tools.

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Katarina Sokolova



СТРАНА: Украина

ЗАКАЗЧИКИ: Bullistic Publishing

WEB-СТРАНИЦА: www.katarinasokolova.com

Катарина работает в области компьютерной графики уже пять лет, и ее работы принимают участие в ряде выставок, различных экспозициях и специальных изданиях. Она принимает частные заказы.

Painter

РИСУЕМ УШИ. КАК ДОБИТЬСЯ ПРЕДЕЛЬНОЙ РЕАЛИСТИЧНОСТИ

Очень часто, рисуя портреты, художники не акцентируют внимание на ушах. Катарина Соколова покажет, как они могут дополнять общий образ героя...

Уши являются очень важной частью характеристики героя, но зачастую про них просто забывают или прикрывают волосами. Это очень жаль! Открытое ухо, украшенное изящной серьгой, визуально удлиняет шею и неуловимо придает модели шарм, утонченность и изысканность.

Уши у людей, как и другие черты лица, очень сильно отличаются по форме, размеру и имеют свои особенности. Однако, несмотря на различия, у всех ушей одинаковое строение и крайне важно учитывать это при создании образа. Ушная раковина, называемая обычно просто ухом, образована эластическим хрящом, покрытым кожей. Этот хрящ определяет внешнюю форму ушной раковины и ее выступы: свободный загнутый край — завиток, и параллельно ему — противозави-

ток, а также передний выступ — козелок, и лежащий сзади него противокозелок. Внизу ушная раковина заканчивается не содержащей хряща мочкой. В отличие от остальных частей уха форма мочки весьма разнообразна. Она может быть пухлой, плоской или угловатой. Мочка может даже практически отсутствовать, сливаясь с нижней частью уха.

Набросок уха следует начать с выяснения формы. Определите осевую линию, которая поможет расположить ухо правильно. В то же время, выстраивая форму ушной раковины при повороте головы в три четверти, обратите особое внимание на ее положение в пространстве. Наружные линии уха похожи на эллипс. Не забывайте, что есть уши оттопыренные, а есть прижатые.



1. Набросок карандашом

Рисуем уши в промежутке от уровня глаз до уровня нижней части носа. Верхняя часть уха должна совпадать с линией бровей, в то время как та часть, где ухо прикрепляется к голове, должна быть на уровне глаз. Очертите эллипсовидную часть ушной раковины. Не забывайте, что ухо по сути является связующим звеном головы и шеи. Обратите внимание на пропорции – ширина уха равна половине его высоты.

Обведите общий контур уха и нарисуйте его составные части. Распространенной ошибкой является несоблюдение пропорций и, как результат, уши выглядят деформированными. Следите за толщиной уха, общей формой и отдельно за формой завитка.

Думайте о перспективе с самого начала. Чтобы лучше передать пространство, я рекомендую обводить более удаленные части линиями светлее, а ближние части – более темными линиями.

Сложность изображения, в частности, заключается в соблюдении пропорций, перспективы и правильной передаче особенностей объемной формы, тональных контрастов и насыщенности цветов, а также анатомических деталей.

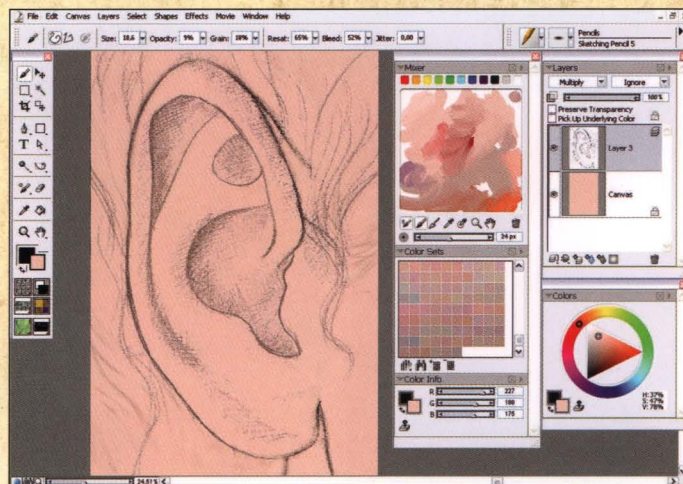
БЫСТРЫЕ КЛАВИШИ

ЧТОБЫ ДОБАВИТЬ ЛОКАЛЬНЫЙ ЦВЕТ В ОБЩУЮ ЦВЕТОВУЮ ГАММУ, НАЖМИТЕ КЛАВИШИ CTRL/CMD+SHIFT+T

Это может пригодиться при работе над оттенками кожи.

2. Форма уха

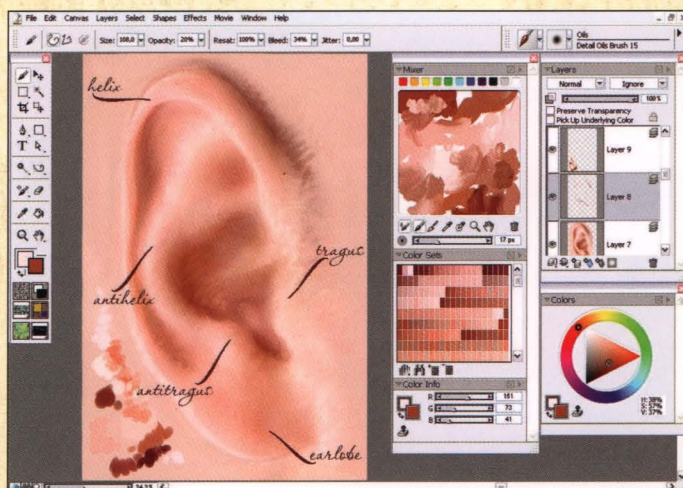
Отсканируйте набросок и откройте Painter. При моделировании формы уха уделите внимание основному цвету; важно сохранить соотношение между линиями и тоном. Линии уха являются границами формы, у которых должны быть разные цвета и тона. Сначала обрисуйте самые темные участки, затем создайте объем с помощью различных тонов. Очень важно подобрать верные оттенки цвета, чтобы получить привлекательное ушко.



СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

ЦВЕТОВАЯ ПАЛИТРА

Я всегда использую Colour Mixer, особенно когда рисую портреты. Это одна из моих излюбленных функций в Painter. Эта функция очень удобна тем, что идентична традиционной Media Painter палитре. Вы можете добавить теплые или холодные цвета к основному тону кожи для придания реалистичности или же, наоборот, созданию особых оттенков кожи, в зависимости от вашего стиля.



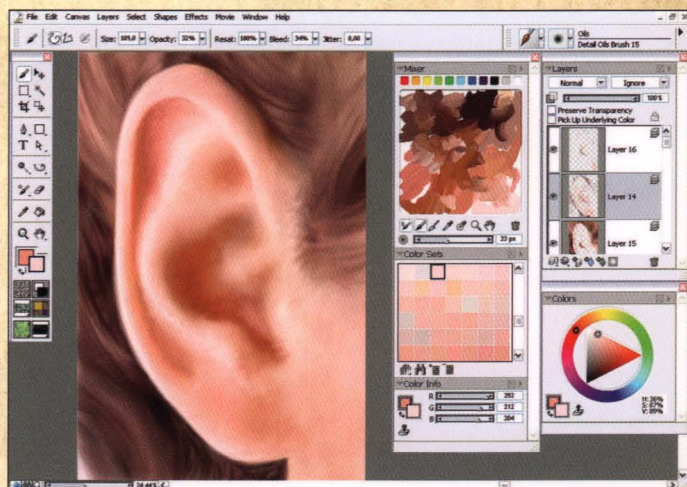
3 Тени

Работая над тенями, вы должны помнить, что падающая тень отображает не только форму предмета, но также и поверхность, на которую она падает. Изображая одну часть уха, не забывайте про ее совместимость с другими и с общей формой ушной раковины. Эти правила нужно строго соблюдать на всех стадиях работы.

Давайте теперь поработаем над светотеневым решением.

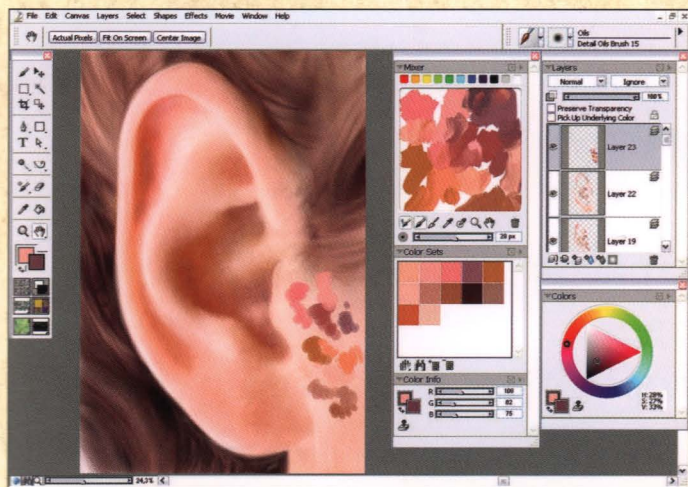
Сначала выделите светлые и темные тона. Я работаю большой, мягкой кистью, чтобы показать мягкость и округлость уха.

Убедитесь, что все части соответствуют друг другу и подходят общей форме уха. Рефлекс (отраженный свет) не должен быть ярче освещенного участка. Те части уха, которые находятся в глубине пространства, не должны выделяться за счет контрастов.



4 Насыщенность красок

Я добавляю слабый сиреневый оттенок на углубленные части ушной раковины. Затем холодный неяркий розовый на мочку. Кладу световой блик на поверхность скулы, чтобы подчеркнуть место прикрепления уха. На конечной стадии работы вы должны придать изображению завершенность, собрать все компоненты воедино, в законченную форму.



5 Последние штрихи

Завершая рисунок, уберите наиболее выделяющиеся темные места и интенсивно очерченные края и обрисуйте то, что еще недостаточно выделено. В область между антизавитком и козелком я добавила штрихи насыщенного розово-оранжевого оттенка и сделала более светлыми края.

Если форма разделена на множество частей, объедините ее сдержанным освещением. Свет должно падать на всю форму равномерно. Не наносите слишком темные тона, чтобы они не выделялись. Участки переднего плана должны быть светлее тех, что находятся в глубине пространства.



Painter

РИСУЕМ ГУБЫ – СОВСЕМ КАК НАСТОЯЩИЕ

Катарина продемонстрирует, как нарисовать сочные губы, ведь губы выражают чувственность человека. По ним можно определить, какие эмоции испытывает человек в определенный момент.

Мне очень нравится рисовать портреты привлекательных, сексуальных, магических женщин. Красивые губы придают женщине еще больше соблазнительности. Губы – определяющая черта сексуальной привлекательности и чувственности, а размер губ играет важную роль в женском образе. Губы могут быть обаятельными, нежными и страстными, на самом деле, они являются индикатором чувственности и теплоты.

Но губы, как известно, одна из самых сложных частей портрета, особенно если вы рисуете реалистичный персонаж. Большинство моих моделей изображены с пухлыми, чувственными губами. Обычно у них яркий макияж: мне нравятся губы с красной, как вино, или коралловой помадой. В этом случае вы сосредотачиваете максимум внимания на губах. Макияж придает лицу некоторую театральность и декоративность.

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Katarina Sokolova



СТРАНА: Украина

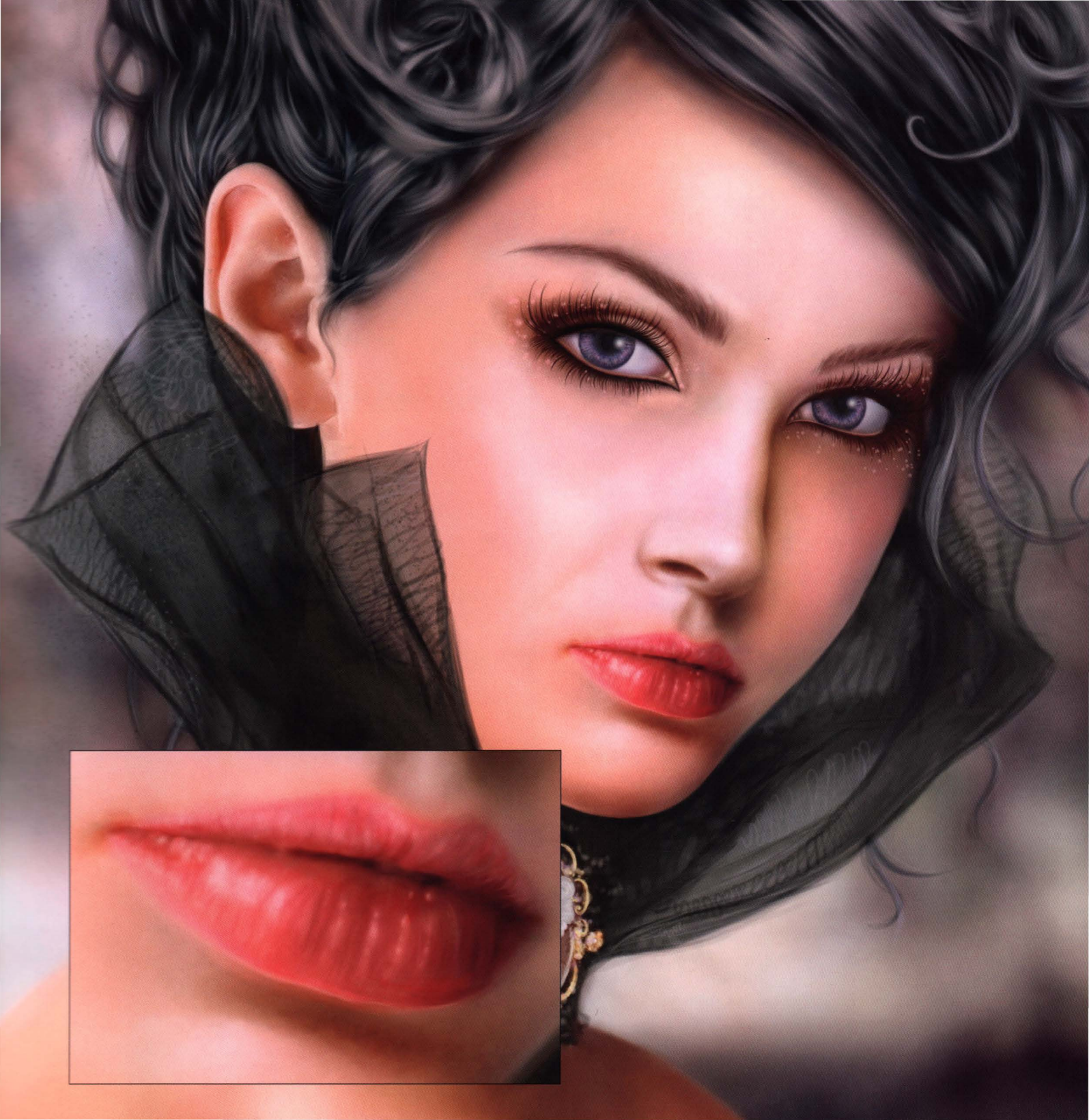
ЗАКАЗЧИКИ: Bullistic Publishing

WEB-СТРАНИЦА: www.katarinasokolova.com

Катарина работает в области компьютерной графики уже пять лет и принимает участие в выставках, ее работы печатаются в специальных изданиях. Она принимает частные заказы.

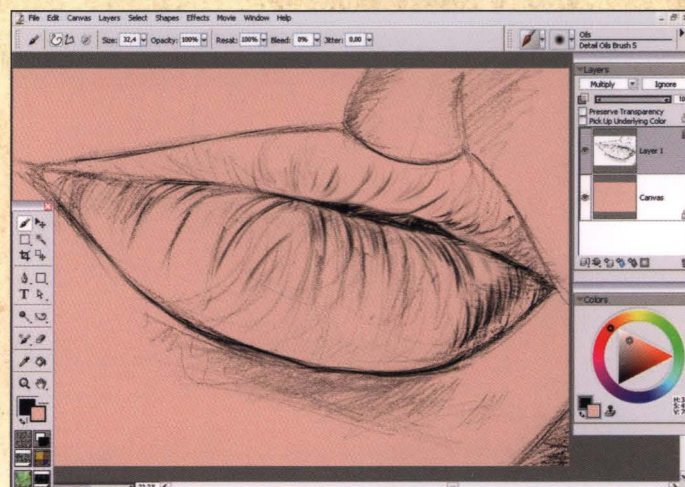
Рот, как и глаза, определяет общий тип лица. Губы должны быть округлыми, симметричными и сходиться в одной точке в уголках, а контур верхней губы должен быть более четким. На моих рисунках я часто изображаю героинь с верхней губой чуть меньших размеров, чем нижняя. Делаю это намеренно, чтобы придать наивности выражению лиц. Если же вы желаете изобразить волнующие и страстные губы, просто придайте им больший объем.

Важно знать строение губ прежде, чем браться их рисовать. Губы, как и все черты лица, бывают разных форм, в зависимости от особенностей человека, его национальности и мимики. Но, несмотря на эти различия, все губы имеют одно и то же строение. Это достаточно важно, поэтому посмотрите в зеркало и внимательно изучите ваши губы.



① Начнем с наброска

Я собираюсь делать набросок губ в перспективе и начну с общей формы. Сначала обозначим положение губ в пространстве, не забывая про пропорции. Используя вспомогательные линии, я очерчиваю форму, соответствующую общему облику героини. Верхняя губа немного оттопырена. Следовательно, на ней будет больше темных оттенков. Нижняя губа, как правило, светлее, так как ее поверхность обращена вверх. Цвет губ на концах немного темнее. Кроме того, выпуклость верхней губы добавляет пластичности и выразительности формы. Добавляю тень, оставляя светлые места в центре нижней губы и на концах верхней губы. В уголках губ наносим более темные тона.



СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

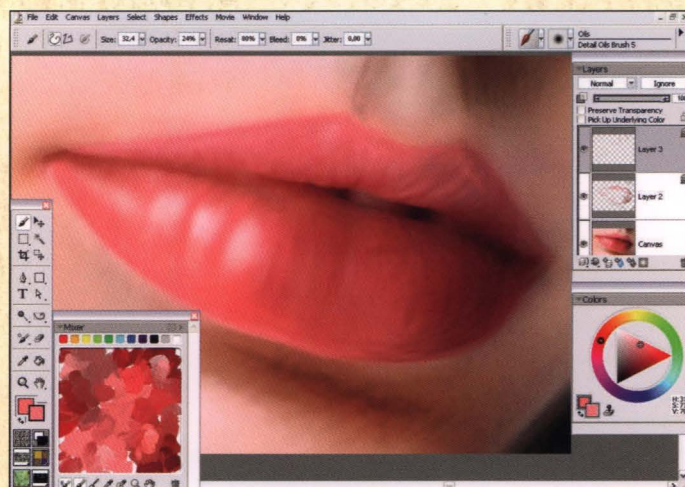
КАК СДЕЛАТЬ ГУБЫ БОЛЕЕ ВЫРАЗИТЕЛЬНЫМИ

Подчеркнем очертания губ. Проведем четкую линию верхней губы в середине, в то время как концы оставим практически нетронутыми, линии здесь должны быть еле заметными. Акцентируем нижнюю губу, особенно заметную линию в центре.

② Переносим изображение в Painter

Самое время добавить цвет: я выбрала насыщенный холодный розовый для этого примера. Создаю цветовую палитру. Используя оттенки, я стараюсь подчеркнуть пухлость губ. Я накладываю тень под нижнюю губу, одновременно обозначая подбородок. Наношу тень на правую часть рисунка, так как свет на портрете падает слева.

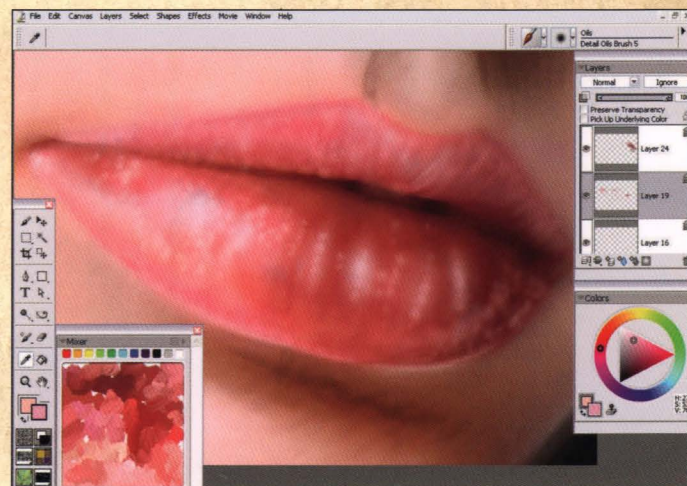
Губы немного приоткрыты: если присмотреться, то можно увидеть зубы. Также обозначим и левый внешний уголок, но будьте внимательны, не переборщите, тени не должны бросаться в глаза. Метод, которым я пользуюсь, – потихоньку сываю ярко-красный цвет, превращая его в основном в розовые расцветки. Также я наношу немного бликов в некоторых местах нижней губы, чтобы добавить объемности форме.



3 Мягкость губ

Я избегаю резких линий, потому что губы сами по себе мягкие. Используя кисть наибольшей прозрачности (лессировку), я накладываю световые блики по всей поверхности верхней губы маленькими аккуратными мазками. Кроме того, вокруг губ я также наношу световые блики. Я добавляю холодный сиренево-розовый цвет на концы верхней губы и под нижнюю губу, ближе к более освещенному уголку рта. На этой стадии я работаю только светлыми оттенками цветов. Используя большую мягкую кисть, я добавляю светло-персиковый цвет на освещенную сторону нижней губы.

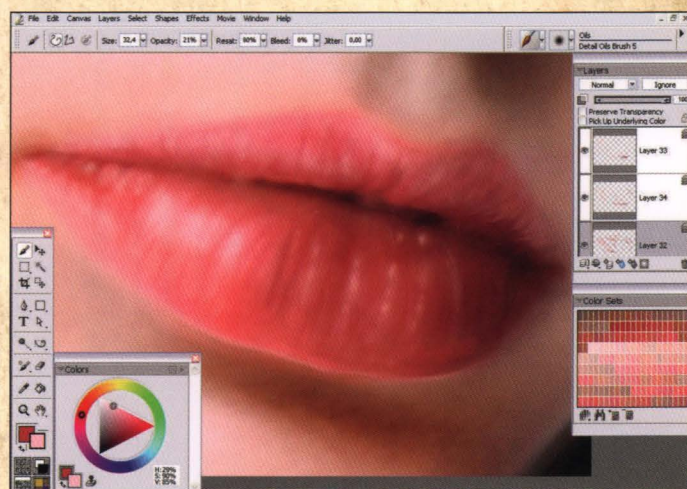
Затем, используя мягкую кисть меньшего диаметра, я накладываю поверх этого слоя более светлые и мягкие мазки. Используемый цвет – смесь голубого, персикового и холодного малинового. Я выбрала кисть с мутноватым эффектом для нижней губы и практически прозрачную кисть для верхней губы. Чтобы придать губам нежности, применим темно-розовые оттенки для верхней губы. Также добавим мягкого цвета на темную сторону нижней губы и светлые, резкие оттенки в центре нижней губы.



4 Тень в уголках рта

Сейчас я дорисую тень в уголки рта. Я делаю ее очень светлой, но без нее губы будут выглядеть просто и ненатурально. Я использую темно-коралловый цвет и маленькую мягкую кисть 30-процентной прозрачности для обозначения вертикальных линий на губах.

Представьте вертикальные штрихи, которые есть на поверхности губ и добавьте их (только не очень много, иначе молодые губы превратятся в старые и морщинистые). Рисуйте непосредственно на бликах, таким образом, чтобы разделить их. На нижней губе я нанесла меньше штрихов, но сделала их четче и заметнее.



5 Акценты

На финальной стадии следует верно расставить акценты. То, что хочу сделать я, – подчеркнуть основные, тонкие контуры формы губ. Я создаю новый слой, используя функцию Soft Light и используя Airbrush, делаю несколько светло-розовых штрихов на губах. Это придает губам натуральность, а цветам мерцание.

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

John Kearney



СТРАНА: Великобритания

ЗАКАЗЧИКИ: Konami, Sky, ITV, Empire Interactive

WEB-СТРАНИЦА: www.brushsize.com

Стаж Джона в области 3D графики цифровых игр – более семи лет. Временно он работает фрилансером в различных проектах.

Photoshop

ЦИФРОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ ПРИЧЕСОК

Джон Кирни будет руководить процессом создания причесок в Photoshop, научит подбирать нужные кисти и поможет расставить приоритеты в рабочем процессе.

Вы всегда хотели научиться рисовать волосы в Photoshop, но не знали с чего начать и как приняться за дело? В этом мастер-классе я продемонстрирую процесс создания причесок моим вымышленным персонажам. Я буду вводить вас в курс дела постепенно и дам вам несколько хороших советов для успешной начальной работы. Я настоятельно рекомендую работать в цифровом формате, потому что для создания аккуратного и убедительного рисунка понадобятся некоторые тонкости пера, которые при работе с мышью просто отсутствуют, либо – это будет очень долгий, утомительный и трудный процесс. Продолжая консультацию, хочу сделать упор на вашем умении создавать

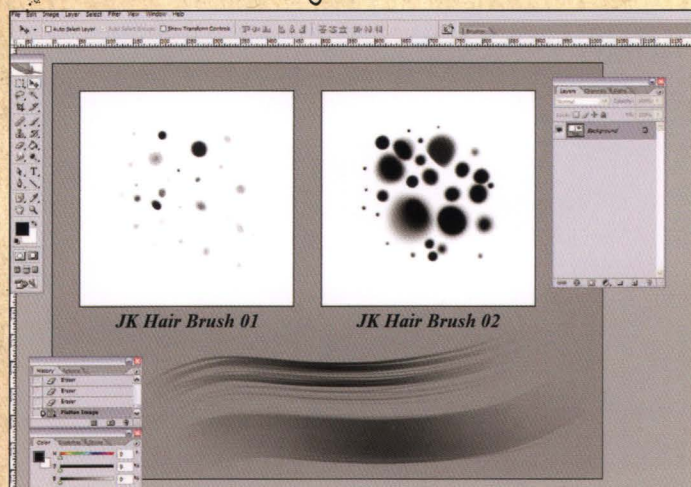
специальные кисти (custom brushes). Если до сих пор вы не знали, как это делается, прошу освоить это самостоятельно.

Прически бывают самых разных цветов, форм и стилей, поэтому будет просто невозможно снабдить вас исчерпывающей информацией о том, как создавать все прически, начиная от кудрей и заканчивая дредами. Но в этом мастер-классе я сконцентрируюсь от начала до самого конца на создании такой прически, что это будет объединять многие способы, применимые к любому воображаемому стилю. Научившись основным навыкам, вы сможете применить множество технических приемов, подходящих вашим собственным целям.



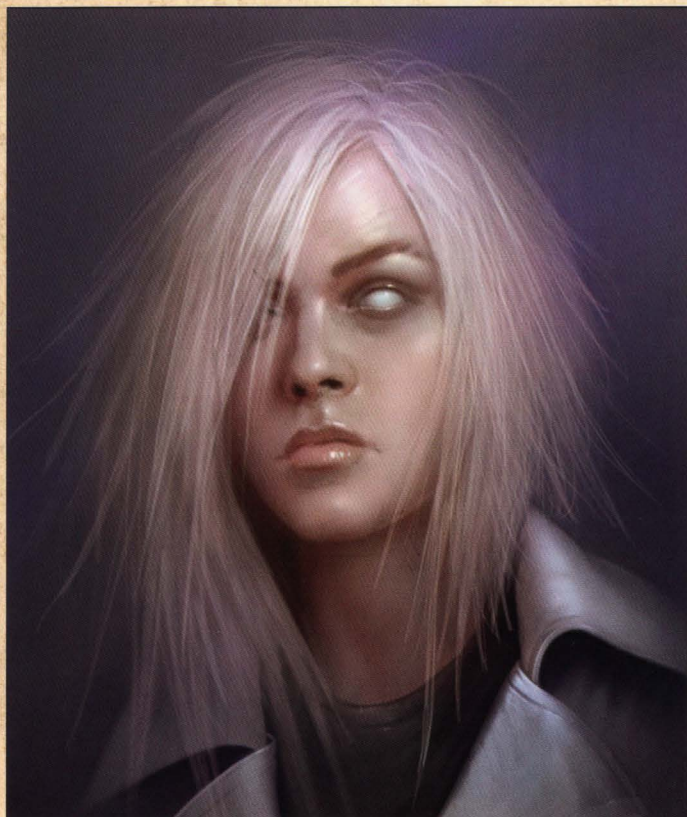


1 Работа со специальными кистями



Для начала создайте несколько специальных кистей у себя под рукой. Их очень легко создать, и это не займет много времени. Кроме формы кисти, основными параметрами, которые нужно не забыть установить, являются Brush Spacing 1–2%, Smoothing on (разглаживание) и Opacity/Flow Jitter (мутность/корпусность), установленные на Pen Pressure.

Когда кисти готовы, важно продумать тему и сюжет, обдумать свойства поверхности, на которую будет нанесен рисунок. Не пренебрегайте этими пунктами, иначе рисунок получится не достоверным. Волосы, безусловно, отражают свет. Нужно учесть тот факт, что волосы, независимо от собственного цвета, реагируют на окружающие источники света. Блики, которые появляются на таких поверхностях, известны художникам как анизотропные отражения. Говоря простым языком, волосные волокна имеют склонность удлинять световые блики. Вдобавок не забывайте, что волосы слегка прозрачны. Учитывайте это, если изображаете сильное освещение на втором плане.



2 Обдумываем стиль

Теперь требуется подобрать подходящий материал. Представьте, что вы парикмахер-авангардист. Если вы хотите быть похожим на Видала Сассуна, сделайте несколько креативных зарисовок. При этом чётко определите, откуда будет падать свет. Тогда вы сможете легко определиться с формой прежде, чем приметесь за финальный рисунок.

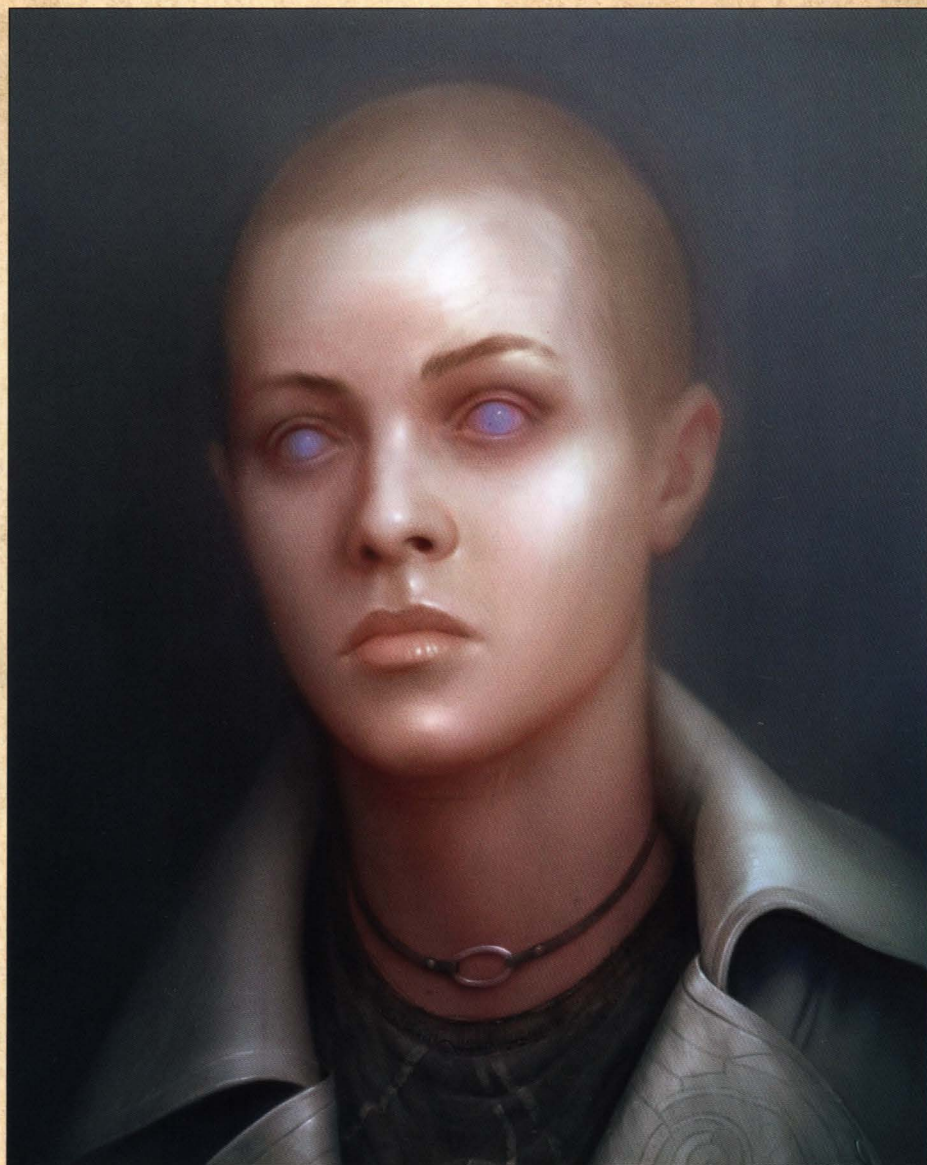
3 Основные принципы

Практически всегда я начинаю рисовать своих персонажей без волос. Изображая их лысыми или просто определяя границы черепа, я добиваюсь правильных пропорций, что впоследствии значительно облегчает выбор прически. Когда я доволен изображением героя, я создаю новый слой, где и буду рисовать волосы. Это нужно для того, чтобы не нарушить другие части основного рисунка, если я остаюсь недоволен рисунком волос. Например, вы сможете стереть челку, при этом не испортив изображения лба. Работая таким способом, вы ограждаете себя от многих неприятностей, что предоставляет вам свободу действий. Экспериментируйте!

СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

ФОРМА ПРИЧЕСКИ

Если грамотно использовать функции и опции программы Photoshop, можно добиться разных форм причесок. К примеру, вы сможете легко создать кудри и завитки, активировав функцию Size Jitter, либо в опции Brush Options, установив Fade amount. Форму можно подправить вашими кистями для волос в совокупности с опцией Smudge tool.

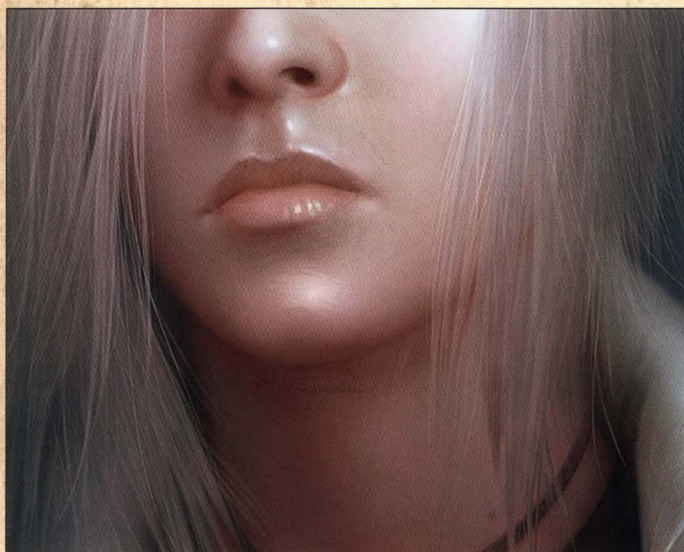


6. Переходим к наброску

На этой стадии я уже имею четкое представление о том, что буду рисовать. Я определился с цветом волос, формой прически, стилем, а набор хороших кистей поможет добиться желаемого результата.

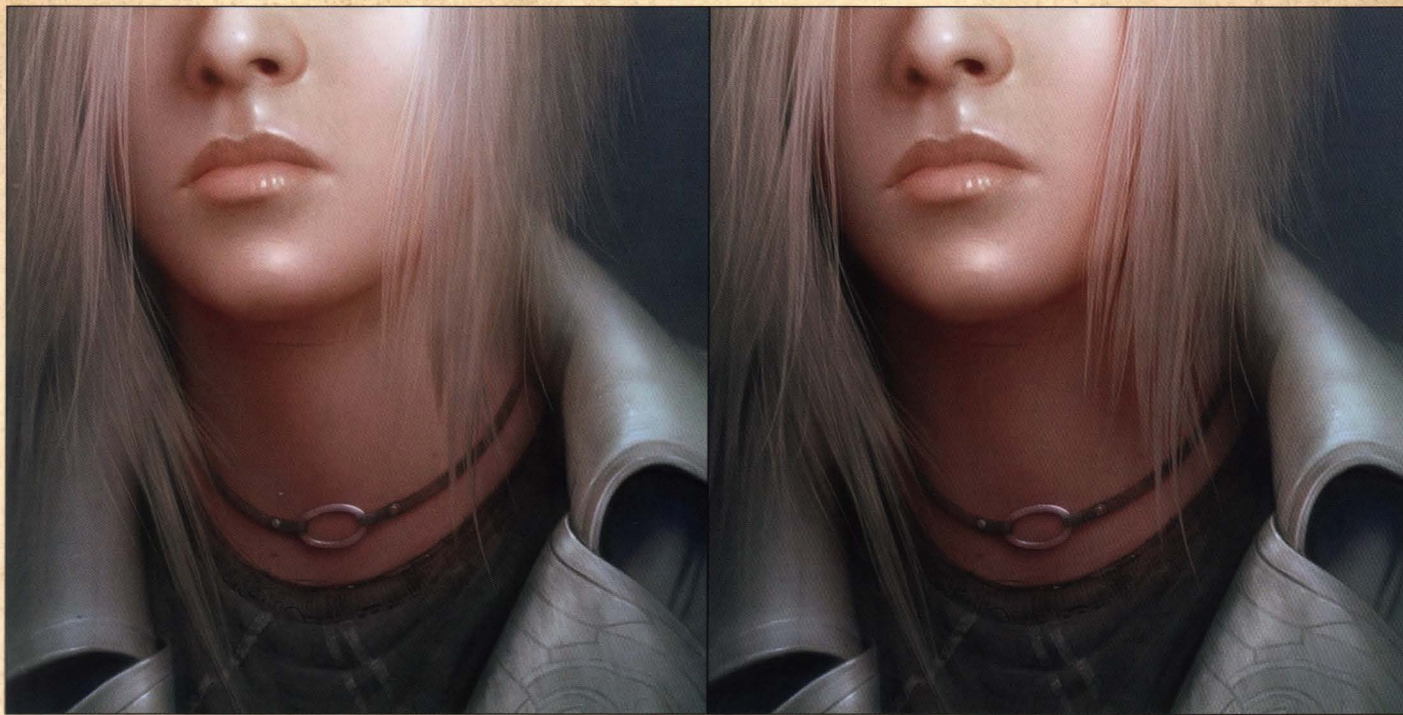
Качественная подготовка всегда положительно влияет на итог работы. Когда я начинаю рисунок, я пользуюсь одной-двумя кисточками. Принимаюсь за работу мягкой кистью и увеличиваю жесткость, когда нужно обрисовывать детали. Когда работа с жесткой кистью закончена и нарисована тень, волосы приобретают объем.

Я не хочу излишеств и стремлюсь к простоте стиля и элегантности. Главная задача – создать форму, тон и цвет. Вырисовывание каждой пряди от корня до кончика займет слишком много времени и, вполне возможно, будет выглядеть хуже. Как и вообще в искусстве, изначально выбранные правильные пропорции приведут к наилучшему результату.



7. Совершенствуем прическу

Когда я доволен общим стилем, я принимаюсь за специальные кисти и начинаю работать над деталями. Я увеличиваю изображение и использую функцию Pen Pressure, чтобы выписать каждую прядку повторно одним нажатием (кнопка Alt на PC и Option на Mac). При этом использую цветовую гамму, созданную заранее. Обычно очень хорошо смотрится, когда оставляешь темные места менее контрастными и детализированными, делая акцент на более светлых участках. Не переусердствуйте с прядями, они могут выглядеть безвкусно и вычурно, поэтому обдумайте, на чем стоит заострить внимание.



8 Работа с тенью

Если есть свет, значит, должна быть и тень. Еще одно преимущество изображения волос в отдельном слое – возможность работать над тенью героя и тенью прически раздельно. Если у вас плотный рабочий график, вы оцените это преимущество. Удивительно легко выбрать кисть с мягкой щетиной; используйте функцию Multiply для вашего нового слоя, затем добавьте темного оттенка прямо под наиболее выделяющиеся прядями. Это придаст волосам плотность и густоту. Затем получившуюся копну волос поместите на голову.

9 Теория хаоса

Волосы, естественно, могут быть в беспорядке. Ветер либо головной убор могут растрепать их. Поэтому, чтобы прическа была правдоподобной, я всегда добавляю немного запутанные пряди на финальной стадии изображения. Это придает рисунку экспрессивности. Удачи!

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Marta Dahlig



СТРАНА: Польша

ЗАКАЗЧИКИ: Complexx Arts, PosterLounge, Ballistic

WEB-СТРАНИЦА: www.marta-dahlig.com

Марта Дахлиг родилась в 1986 году. Молодая и талантливая Марта работает с программой Painter уже долгое время. Она свободный художник.

Photoshop & Painter

РИСУЕМ РУКИ

Марта Дахлиг покажет, как без особых трудностей добиться наибольшей реалистичности, и расскажет про основные анатомические особенности рук.

Не только у новичков, но и у опытных профессиональных художников часто возникают проблемы при изображении рук. Они являются одними из самых сложных объектов для изображения, особенно в реалистическом стиле. Причина — строение рук. Когда хотите нарисовать их правдоподобными, нужно учитывать два основных фактора для того, чтобы получить хорошие результаты: знание анатомии и подбор тональности кожи.

Эти два момента должны быть строго соблюдены и идеально сбалансированы — даже отличная техника не скроет допущенные ошибки в анатомическом строении рук. Но и великолепное знание анатомии не спасет при неверном цветовом выборе. Хотя этим навыкам можно научиться только

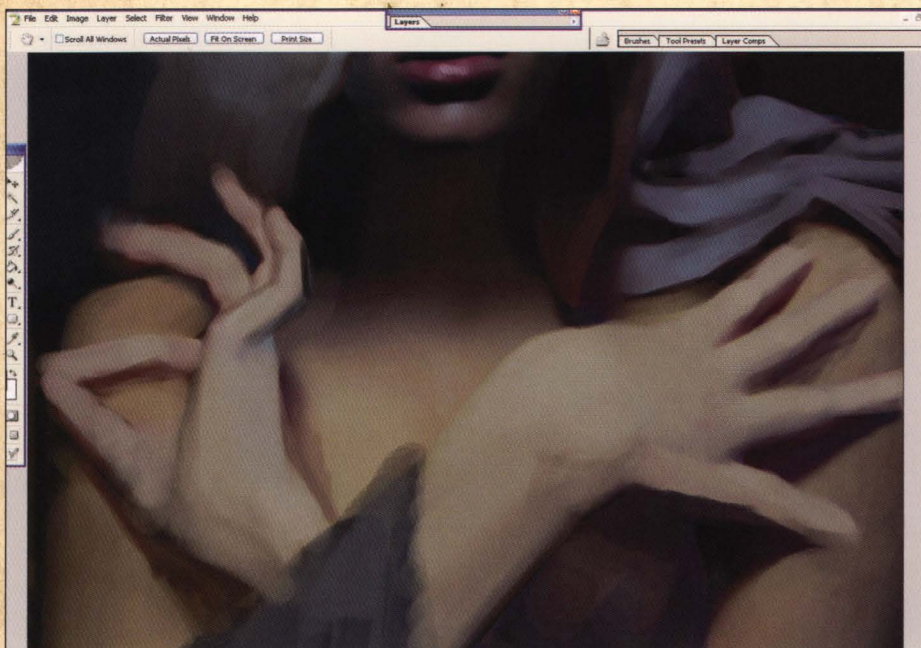
со временем, на практике существуют несколько правил, освоив которые однажды, вы облегчите себе жизнь.

В этом мастер-классе я постараюсь объяснить и описать методы, которые впоследствии ускорят и улучшат процесс изображения рук.

Чтобы освоить максимум информации, вы должны владеть основными навыками профессионального изобразительного искусства, работая с такими программами, как Painter и Photoshop и доступным электронным планшетом.

Мы будем рисовать героиню, используя Photoshop и частично Painter, но я все же объясню, как работать кистями в обеих программах одновременно в продолжение всего творческого процесса.





1 Делаем набросок

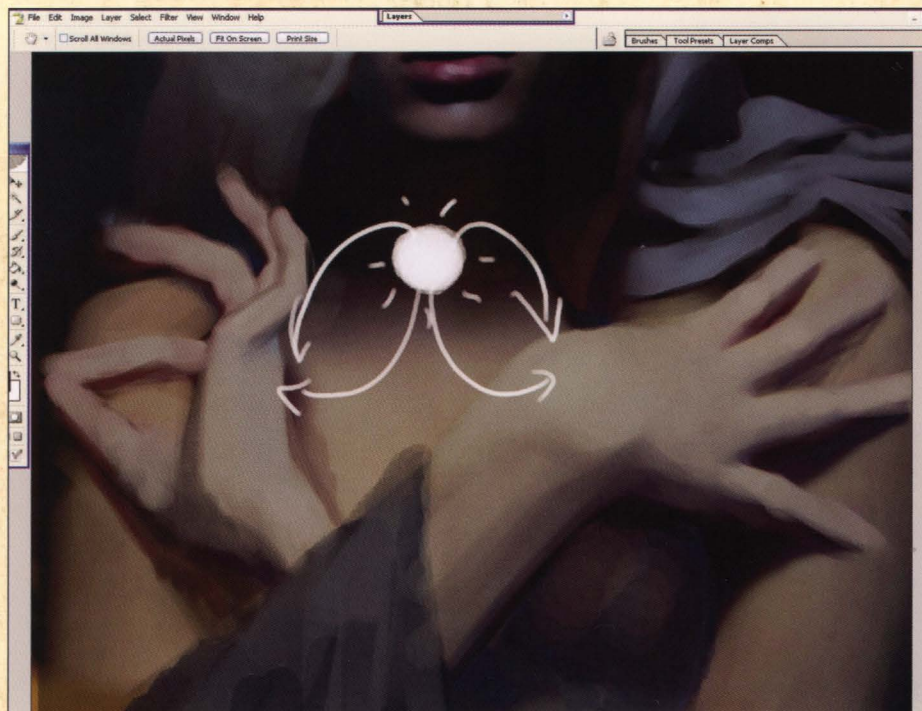
Придумайте какую-нибудь интересную позу, создайте новый файл и быстро обрисуйте героя. Чтобы добиться реалистичности изображения рук, нужно учитывать малейшие детали. По моему опыту, изучить анатомическое строение рук на живом примере оказалось гораздо эффективнее разглядывания фотографий и картинок. Конечно, если у вас нет возможности изучить чьи-либо руки в реальности, возьмите за пример свои, понаблюдайте за ними при разном освещении. И соберите столько фотографий с желаемым положением рук, сколько возможно.

Далее попытайтесь сделать набросок рук с выразительной тенью. Не закрашивайте определенные участки слишком светлыми или, наоборот, темными тонами. Выбирайте что-то среднее, чтобы потом была возможность углубить тени и добавить блики.

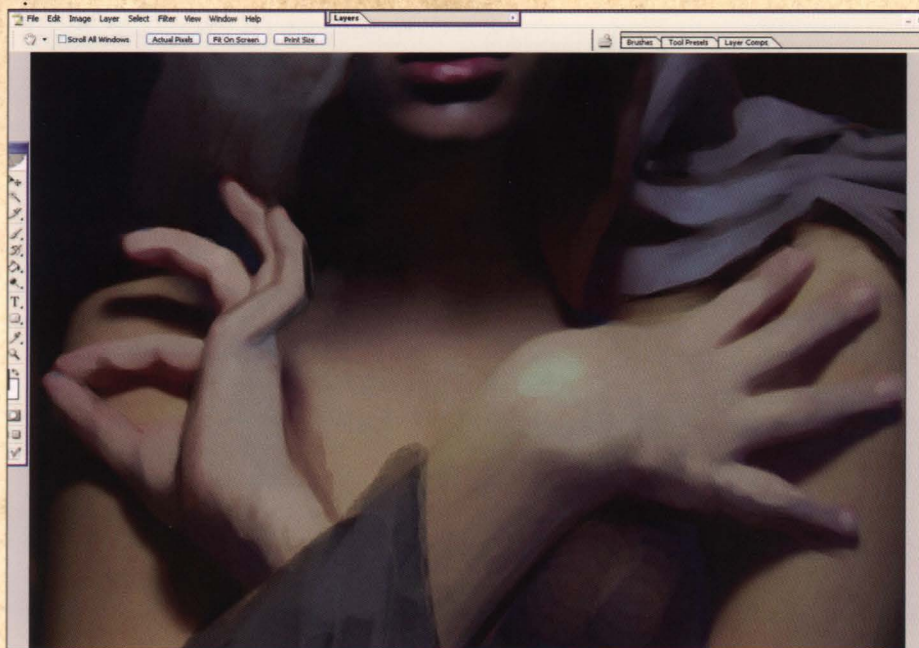
2 Источник света

На каждом изображении должен быть четко определен источник света. Если возник вопрос, откуда падает свет на ваш рисунок, сейчас самое время разобраться в этом. Выбор определит общий вид и настроение картины, но самое важное – цветовой ряд. Для своей работы я выбрала самое простое местоположение источника света – спереди, над героем. В принципе это несложно передать, но все же очень интересно.

Как только вы выбрали, где расположен источник света, и определились с цветовой палитрой, добавьте тень и блики. Не забывайте менять оттенки бликов и тени, сверяя их со средним тоном. Чтобы придать разнообразия темно-бежевому цвету средней тональности, я добавляю кое-где немного ненасыщенного фиолетового, голубоватую тень и зеленые блики. Не имеет особого значения, какими кистями вы пользуетесь, поэтому выбирайте самую удобную на ваш взгляд.



3 Закрепление цвета

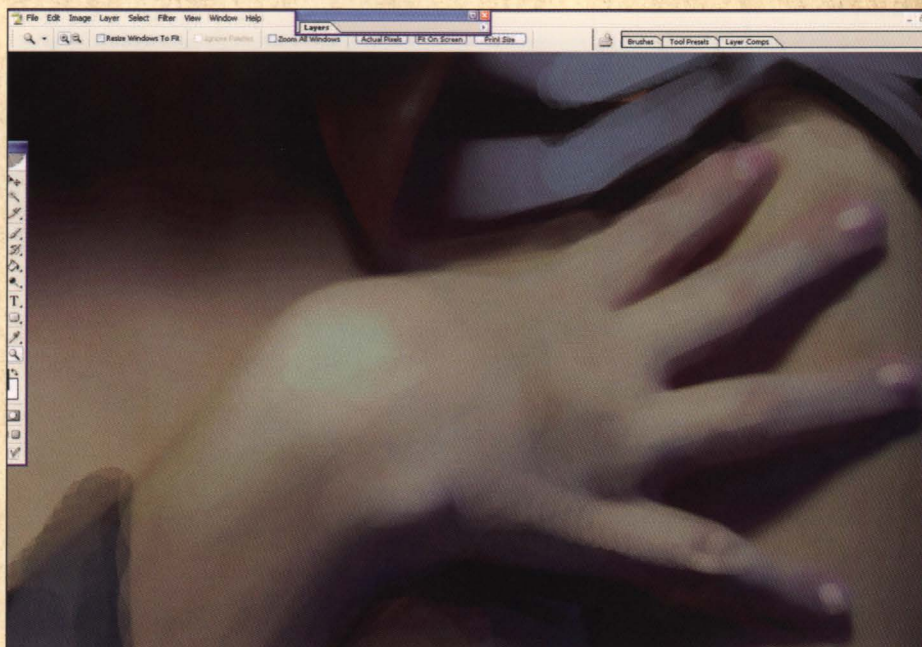


Обогатить цветовую гамму кожи можно смешивая средний тон с цветовым тоном второго плана и цветом одежды. Получите интересный результат. Также пользуйтесь функцией Colour Balance в Photoshop. Нет определенных правил для этого этапа работы, но не забывайте одну вещь: кончики и основания пальцев обычно более насыщенного розового цвета, чем остальная кожа рук. Эта незначительная деталь очень важна для достижения эффекта натуральности, поэтому добавьте немного красного в эти места.

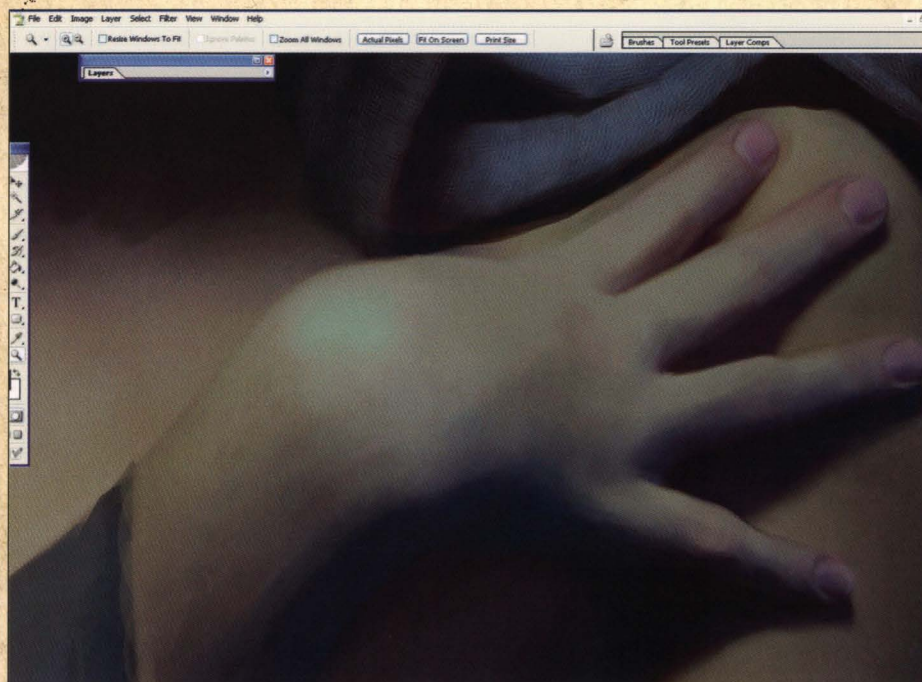
С этого момента я пользуюсь специальной кистью из программы Photoshop, которая похожа на обыкновенную круглую кисть с жесткой щетиной, но с мутным эффектом, Кисть Hard Round из программы Photoshop и кисть Basic Round из программы Painter идеально подходят для этого. Работа над внутренней и внешней частью рук немного отличается, поэтому я разделяю процесс на две стадии.

4 Добавляем глубину

Не забывайте обогащать цветовую палитру. Также придайте контрастности, применив яркие смелые тона и блики. После того как вы добились желаемого цвета, смешав несколько оттенков, приступайте к следующему шагу.



5 Придаем рукам форму и создаем тень



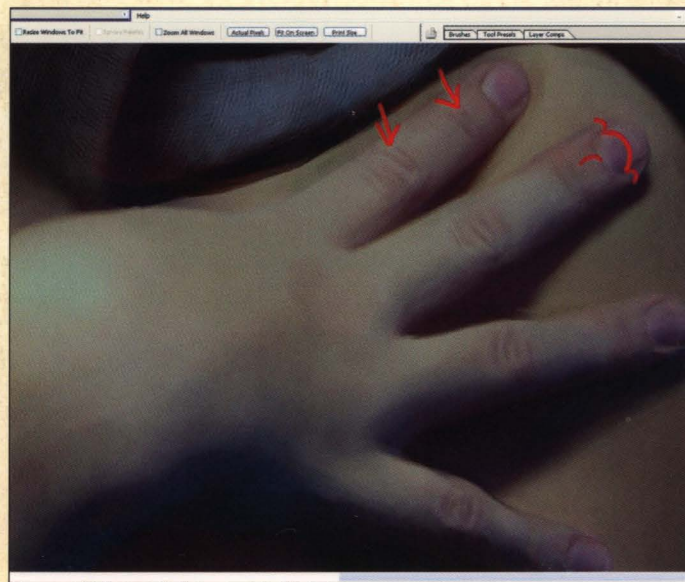
Обрисовывая контур, не забывайте про анатомию рук. Помните, что палец – это не прямая палочка, что он состоит из костей и поэтому толщина пальца меняется. На сгибе в середине и около ногтя поверхность пальца приподнимается. Обрисовывая форму руки, не забудьте начать смешивать разные, уже созданные оттенки кожи, для того чтобы получить основной тон и нужную фактуру. Есть масса способов это сделать: можете использовать Hard Round кисти с очень низкой Opacity (мутностью), от двух до восьми процентов, в Photoshop или создайте Spackled brush и используйте ее в сочетании с высокой прозрачностью, чтобы тень заметно отличалась от основного оттенка. Если вы работаете в программе Painter, ваша задача упрощается – в установках Tinting (изменение оттенка) выберите функцию Blender – это придаст поверхности шероховатость.

6 Забытые секреты



Эта и следующая стадии состоят из нескольких шагов, которые являются ключевыми в достижении реалистичности. Их очень легко осуществить, но по какой-то причине про них часто забывают. Сначала напишите ногти: если источник света достаточно яркий, сделайте их гладкими, отполированными. С помощью лессировочной кисти нанесите легкий полупрозрачный тон. Такой же кистью обведите внешние концы ногтя, чтобы определить его длину. Помните, что ногти – не плоские пластины, поэтому их поверхность будет темнее в некоторых местах, чем кожа вокруг ногтя.

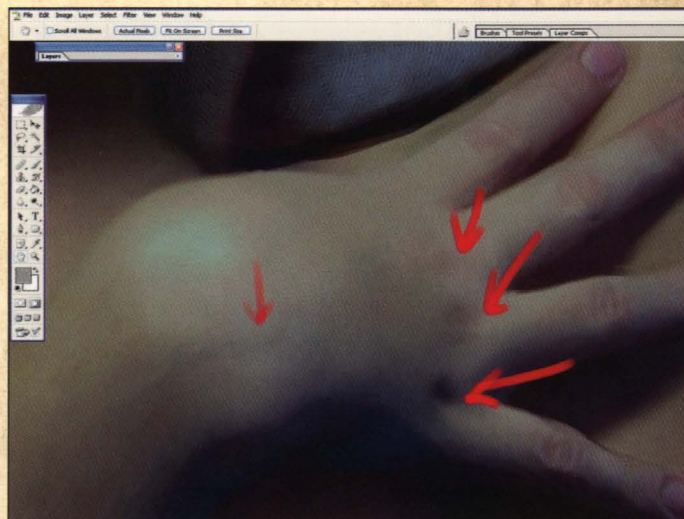
Человеческие пальцы покрыты множеством складок кожи, чтобы пальцы могли сгибаться и разгибаться. В том положении, в котором находятся пальцы на моей работе, кожа не натянута и образует несколько складочек в местах сгибов. Чтобы это изобразить, следует взять кисть Hard Round/Basi с Round низкой прозрачности и нарисовать более темным оттенком, чем основной тон кожи круглые, фигурные линии на среднем сгибе пальца и более прямые линии на сгибе около ногтя.



7 Вены и поры

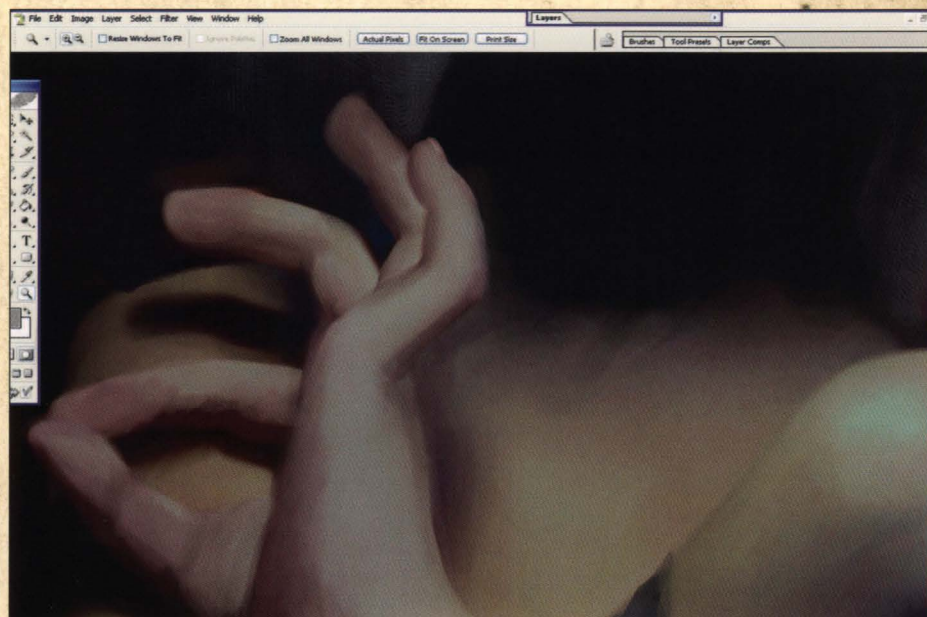
Наложив розовый прозрачный цвет в предыдущем этапе, мы выровняли все складки и неровности. Также следует добавить более мелкие морщинки наряду с явными, сильно выделяющимися. Когда пальцы напряжены и выпрямлены, можно заметить небольшие углубления на пястно-фаланговых изгибах. Они выглядят, как ямки. Воспользуйтесь кистью Airbrush более темного цвета и сделайте несколько мазков на руке у каждого пальца.

Если вы все еще не довольны фактурой кожи, возьмите кисть для шпаклевки (Spackled brush), если вы работаете в Photoshop, или шпатель (Variable Splatler) из Airbrush установок и создайте новое поле и примените функцию Soft Light (мягкий свет). Пройдитесь кистью по всей поверхности руки, иногда переключаясь на тона из функции Eyedropper. Если вы проделаете это долгое время, то добьетесь эффекта пористой кожи. Не забудьте про вены, дорисуйте несколько с помощью темной прозрачной тени.



8 Внутренняя сторона руки

Внутренняя сторона руки имеет более насыщенный розовый оттенок, чем ее внешняя часть, поэтому добавьте в вашу палитру розовый сразу же, как только начнете обводить контур. Добавьте немного красноватого цвета на кончики пальцев. Если вы закончили работу над пальцами и поняли, что именно этого оттенка вам и не хватает, вы всегда сможете добавить его, создав новое поле, в режиме Colour.



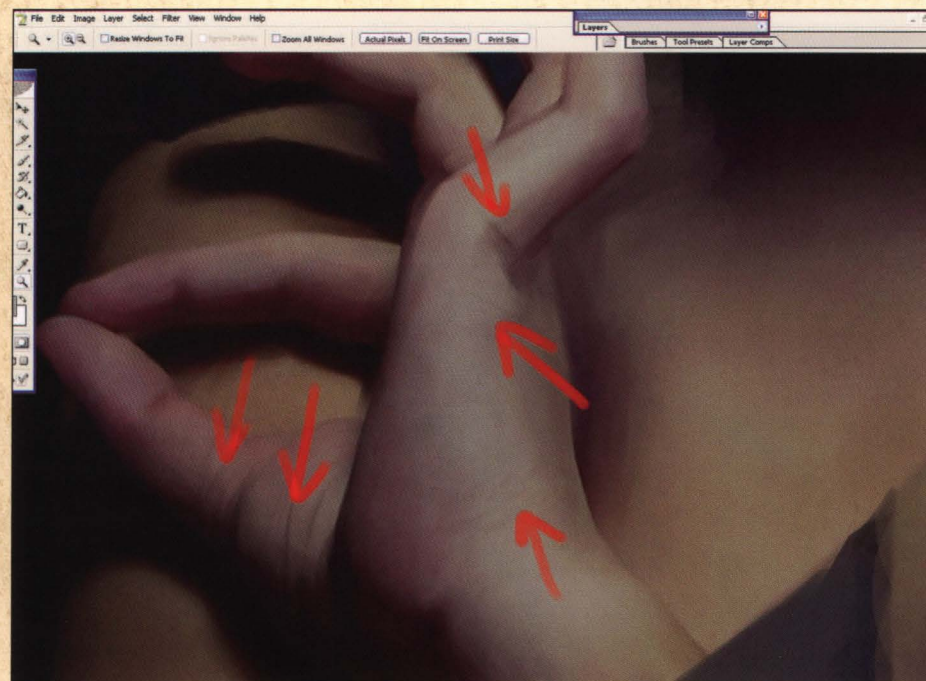
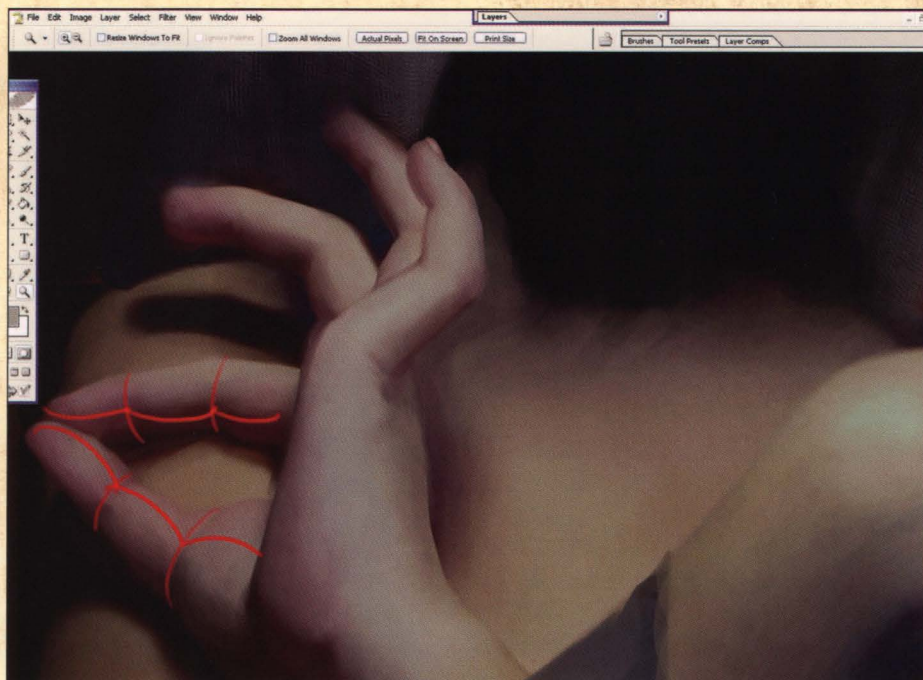
СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

ДВОЙНОЙ ВЗГЛЯД

В Photoshop есть чудесная опция, которая заметно улучшает процесс работы, – возможность открыть рисунок в новом окне (Window-Arrange-New view for). Таким образом, если ваше первое открытое окно остается неизменным, вы сможете увидеть, как, внесенные вами изменения, смотрятся на изображении уменьшенного размера.

9 Прорабатываем линии изгибов

Как я говорила ранее, пальцы состоят из нескольких костей и, когда один палец согнут, другие также немного сгибаются, при этом кожа на фалангах снизу вздувается (красные отметки на рисунке). Чтобы передать это, сделайте пальцы в этих местах потолще и добавьте тень.



10 Морщинки

Теперь время самых мелких деталей! Кожа на внутренней стороне руки гораздо мягче, и если повернуть ее к лицу, можно увидеть огромное количество морщинок, особенно на ладони и большом пальце. Еще раз взгляните на руку, которую вы рисуете, и на отдельном поле нанесите темные штрихи.

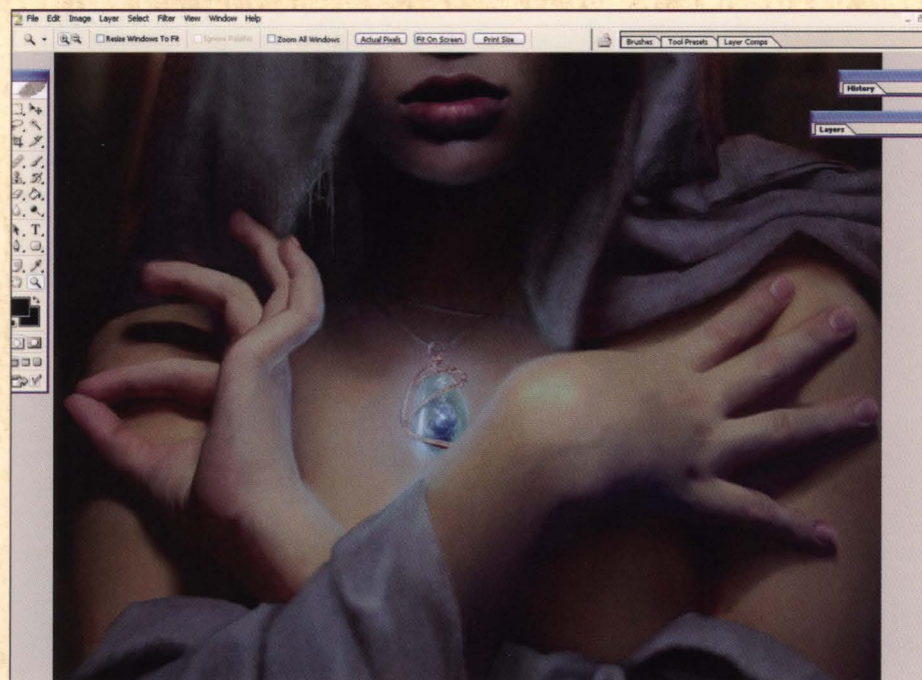
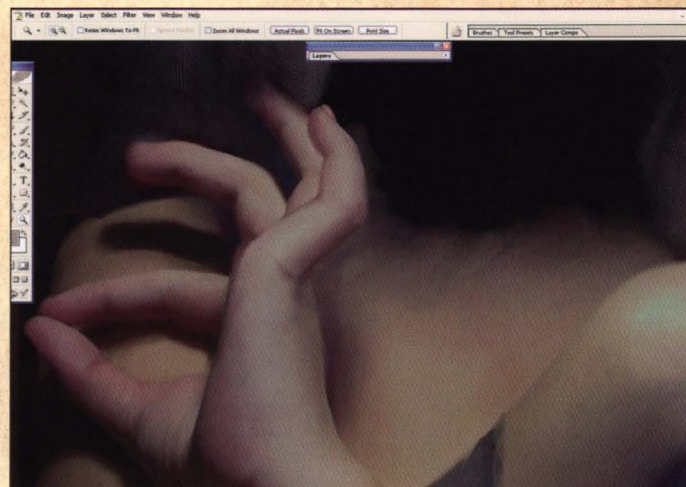
11 Сглаживаем переходы

Теперь смягчим переходы между линиями и кожей вокруг для более естественного вида прозрачным розовым тоном с помощью кисти Hard Round.

СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

РАЗРЕШЕНИЕ ФАЙЛОВ

Иногда рациональным бывает пожертвовать скоростью компьютера ради работы с более тяжелыми файлами (весом не менее 2,000×3,000px), так как качество печати будет гораздо лучше и работа фактурными кистями будет эффективнее. Кроме того, если вы откроете легкий файл, чтобы добавить какую-нибудь закорючку, которой не хватало для блестящего результата, вы, скорее всего, останетесь разочарованы. Не рискуйте и возьмите в привычку создание больших файлов.



12 Последние штрихи

Вот мы и закончили! Бросьте последний оценивающий взгляд и подумайте, не хотели бы вы исправить какую-нибудь деталь. Лично я решила добавить небольшой дополнительный источник света, чтобы рисунок выглядел интереснее. Такие небольшие добавления могут очень положительно повлиять на общий вид рисунка, и к тому же это очень просто (просто воспользуйтесь функцией Airbrush). Нет причин избегать экспериментов! Получайте удовольствие от своей работы!

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Lorland Chen



СТРАНА: Китай

ЗАКАЗЧИКИ: Tencent, Civilization, Chinese National Geography, Manyou, CCTV, Sega

WEB-СТРАНИЦА: <http://flowercity.ppzz.net>

Лорленд Чен работал в качестве художника фэнтези на компании, выпускающие компьютерные игры, и различные издательства. Также преподавал в Chengdu Academy изобразительных искусств в провинции Сишуань, Китай. Сейчас большую часть времени занят как художник-фрилансер.

Photoshop & Painter

РИСУЕМ ВОИНСТВЕННУЮ ДЕВУ ВАЛЬКИРИЮ

Лорланд Чен продемонстрирует читателям, как возрождать древние мифы и великолепные образы.

Многие думают, что современные цифровые технологии вскоре совсем вытеснят традиционные виды искусства. Некоторые люди даже говорили мне, что выбросили свои карандаши и кисти. Сейчас их основным инструментом является электронный планшет с цифровой графикой. Но за счет чего мы создаем столько сложных линий и цветовых оттенков, которые впоследствии становятся великолепными образцами изобразительного искусства? Ясно, что это ваш творческий опыт, а не хорошее знание компьютера. Поэтому советую сначала повысить художественный уровень,

работая на бумаге и холсте, если вы действительно хотите создать отличную работу.

Валькирия — наша главная героиня. Это дева-воительница в скандинавской мифологии. Она вобрала в себя души смелых героев всего мира, чтобы подготовиться к финальной битве. Женская нежность и мужская сила слились воедино в ее образе.

Я создал изображение, используя программы Photoshop и Painter. После ознакомления с моим мастер-классом вы увидите, что я использую самые простые методы от начала до конца.





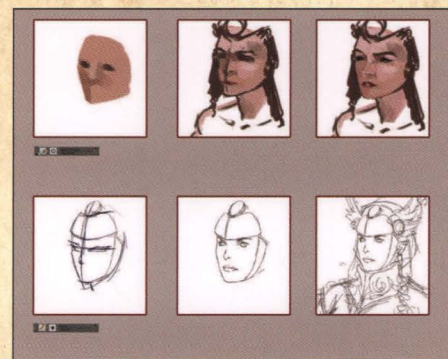
1 Правильное начало

Я считаю, что моя героиня должна быть красивой, смелой и не глупой. Перед тем как приступить к рисованию, я провожу небольшое исследование, для того чтобы составить исчерпывающий образ моей героини: какое оружие у нее должно быть и так далее. Потом я делаю беглую зарисовку.

Обычно я делаю несколько эскизов. Если кто-то их увидит, наверное, подумает: «О, что за беспорядок!» – и даже не поймет, что на них изображено. Но для меня все предельно ясно, и цвет, и форма, и даже композиция. Когда все это укладывается в моем сознании, я откладываю в сторону эскизы и приступаю к компьютерной графике (CG process).

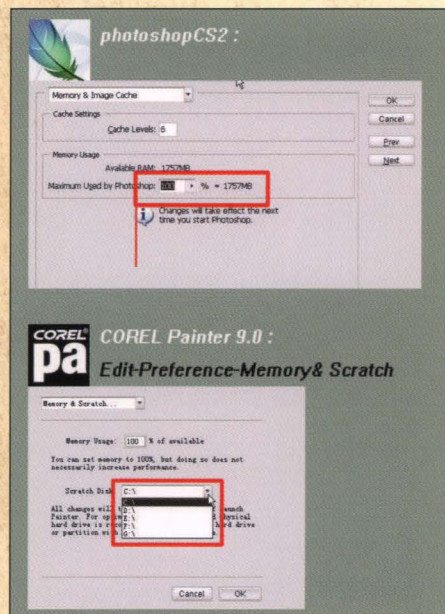
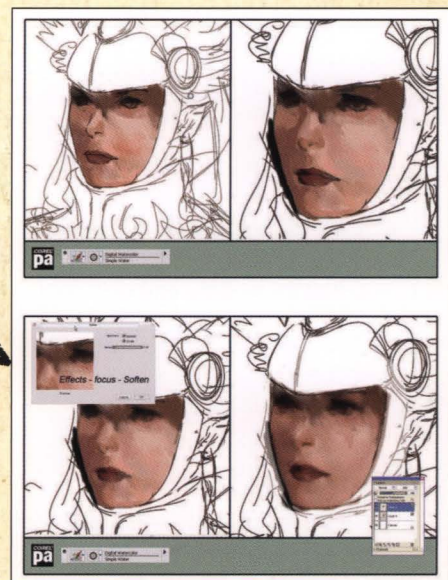
Основной принцип компьютерной графики – не просто изобразить, скопировать человека или животное, то, как он выглядит в реальной жизни, а сосредоточиться на индивидуальных особенностях образа. После этого обдумайте позу, которая бы максимально отражала характер вашего персонажа. Во всем образе должна просматриваться индивидуальность. Я использую сенсорный электронный планшет.

Что же дальше? Иногда я продумываю цветовую гамму, а иногда работаю над линиями. Я считаю, что не имеет особого значения, то, к чему вы приступите далее. Главное – четко знать то, к чему вы стремитесь. В данном случае я начинаю с линий. Я наношу основные контуры с помощью 2В карандаша, используя программу Painter. После этого я беру кисть потолще невысокой мутности (корпусности цвета) для тени и освещенных участков, чтобы показать направление света.



2 Программные средства

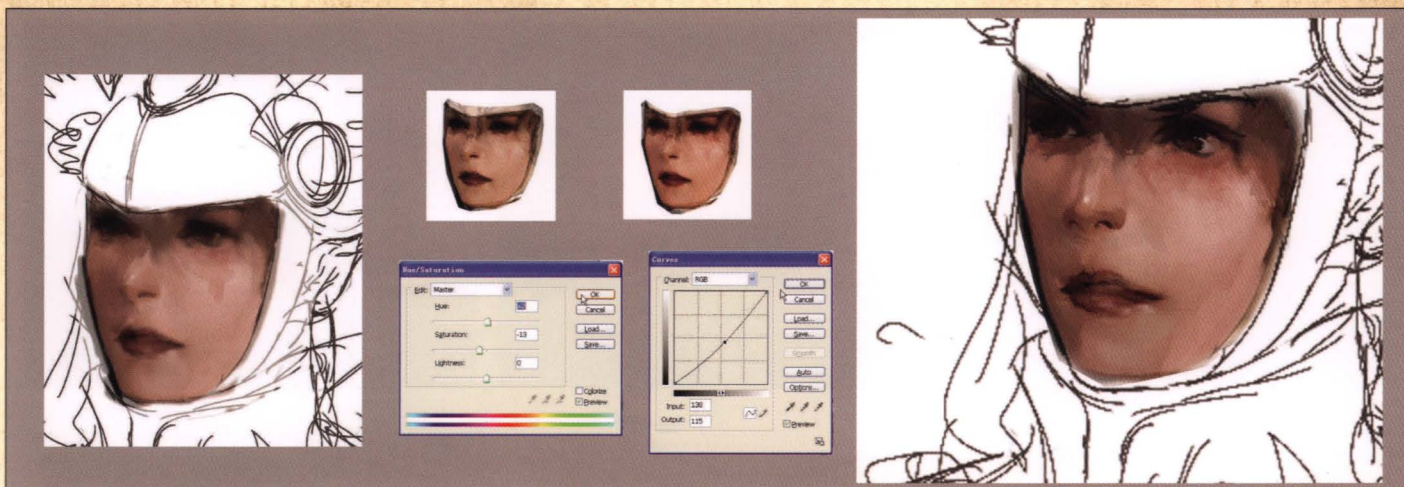
Каким программным обеспечением я пользуюсь? Я не думаю, что это имеет большое значение. Это зависит от возможностей вашего компьютера. Чтобы сократить время работы и повысить ее эффективность, убедитесь, что вы оптимально используете вашу систему – возможно, вам удастся приобрести профессиональный Soft. Как в Photoshop, так и в Painter, пользуйтесь установками Preference Panel и освободите немного памяти на компьютере.



3 Лицо

Я пользуюсь программой Painter для того, чтобы раскрасить рисунок. За основные тона я беру светло-коричневые и желтые оттенки. Я нанес основные тона и создал новое окно с более детальным изображением, чтобы добавить Opacity (мутность) до 60 % для дополнительной тени.





4 Доработка изображения

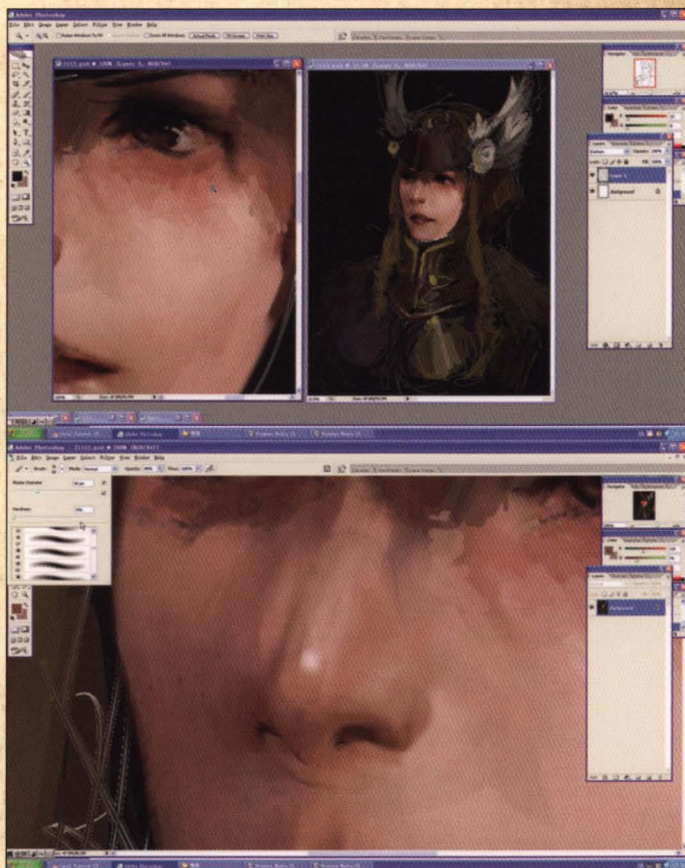
Теперь я обрабатываю рисунок в программе Photoshop. Сначала придаю насыщенности тонам с помощью опции Saturation, а для лица применяю функцию Curves. Затем кистью выделяю впадины глаз, нос и кончики рта.

5 Подчеркиваем форму

Я увеличиваю отдельный участок рисунка и более мелкой кистью дорабатываю черты лица, обрисовываю все детали.

6 Добавляем детали

Вы можете создать великолепную сложную композицию, при этом пользуясь простым набором кистей. Я использовал всего две кисти из программы Photoshop – Аэрограф (Airbrush) с простыми концами и Аэрограф (Airbrush) с неровными концами.





7 Добавляем фактуру

Сходство с настоящим лицом можно добиться путем различных деталей. Я хочу, чтобы кожа моей героини выглядела красивой и натуральной, для этого я вставляю фотографию лица модели с идеально чистой кожей. С помощью инструментов Overlay и Curves Down я применяю ее фактуру к моей героине. Затем удаляю лишний материал с рисунка и получаю отличный результат.

СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ФОТОГРАФИИ В КАЧЕСТВЕ ФАКТУРЫ

Многие используют фотографии, когда рисуют картинки. Используйте подходящие функции: Multiply, Overlay либо Softlight и растушуйте фото 2–3 пикселями перед выравниванием.

8 Шлем

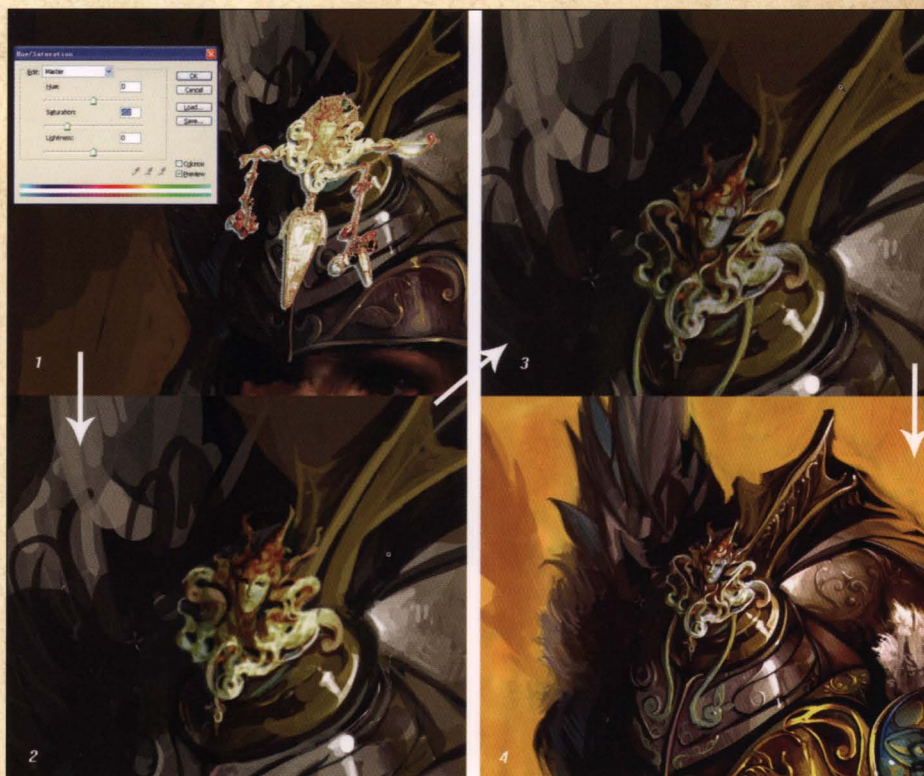
Как воплощение храбрости Валькирии я использую стальной блестящий шлем. Я небрежно раскрашиваю шлем, затем рисую золотое украшение на нем и заканчиваю обрисовкой контуров. Для лучшего восприятия рисунка всегда нужно обращать внимание на контуры. В каких-то местах – это четко выраженные линии, в других – еле заметные. Я комбинирую несколько коричневых, желтых и красных оттенков для шлема. Используя широкую цветовую гамму, вы добьетесь ощущения глубины.





9. Материал

Подбор подходящего материала, особенно для сложного изображения, – залог успешного результата. В данном случае я воспользовался фотографией драгоценного изделия. Используемая опция – Colour Range panel.



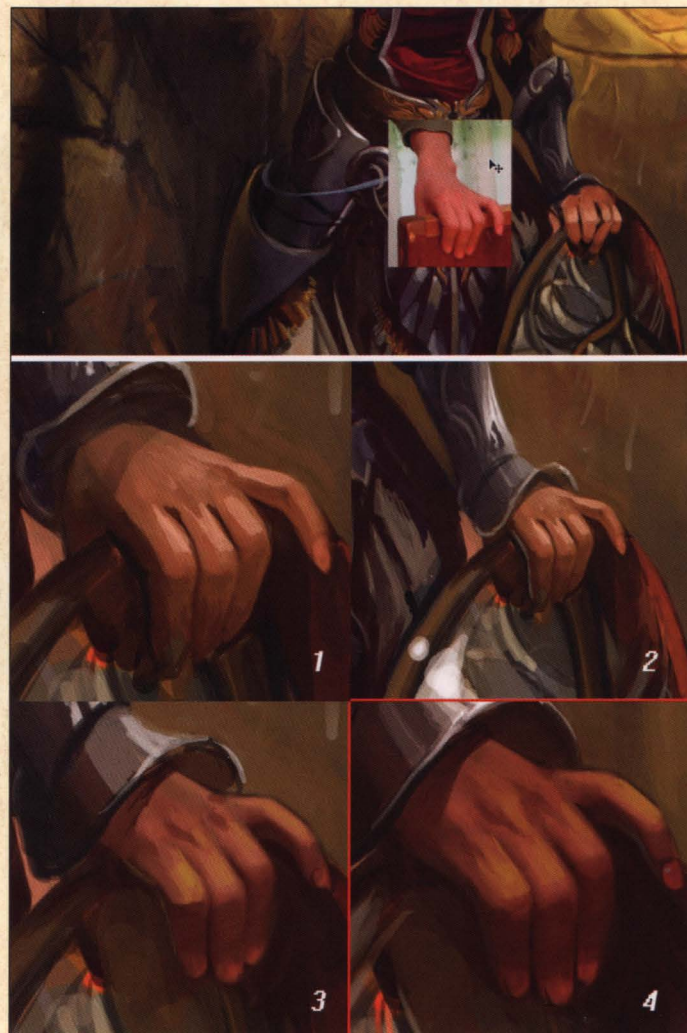
10 Правая рука

Руки довольно сложно рисовать. Нужно правильно разместить тени, чтобы руки получились натуральными. Воспользуйтесь фотографией, если вам сложно нарисовать руки по памяти. Здесь я воспользовался фотографией моей собственной руки. Это помогло мне с определением ракурса и даже цвета. Подберите фотографию, похожую на набросок, и добавьте цвет, пользуясь функциями Curves (Ctrl/Cmd+M) и Colour Balance (Ctrl/Cmd+B). Наконец воспользуйтесь кистями для того, чтобы подчеркнуть контраст тени и бликов.



11 Левая рука

Лично мне гораздо сложнее рисовать левую руку, чем правую. Я нашел несколько фотографий и выбрал одну с перспективой, подходящей к моему рисунку. Теперь следует обрисовать руку и придать ей форму. Не забывайте про второй план. Цвет руки должен соответствовать всей окружающей цветовой гамме; свет на руку должен падать с той же стороны, что и на остальные предметы. Соблюдайте общий колорит картины.

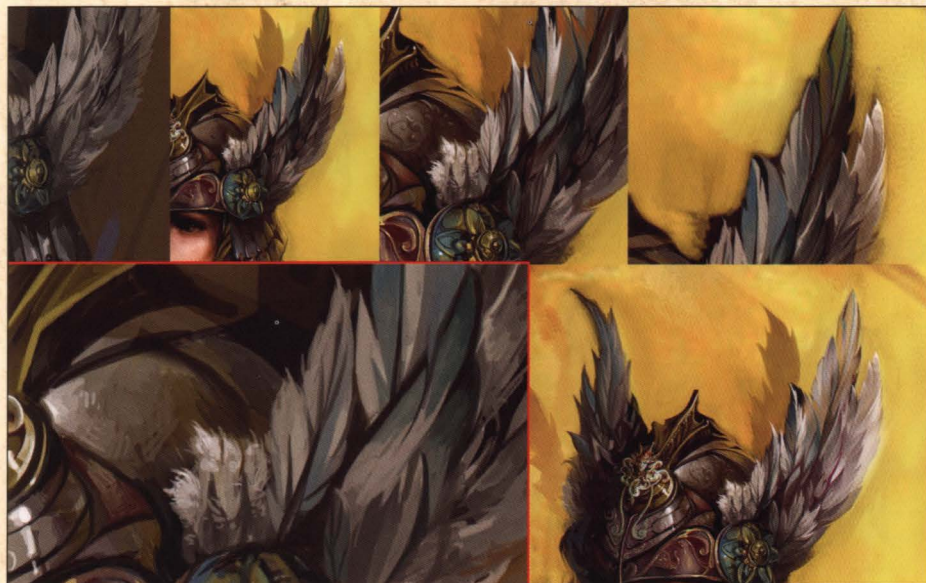


12 Чего я не люблю

Для придания образу величия и силы – в руке у моей героини трость. Если быть честным, я не особенно люблю рисовать такие тонкие предметы. Сначала я использовал функцию Polygonal Lasso, чтобы выбрать область расположения, а затем для ее заполнения воспользовался функцией Paint Bucket. Чтобы добиться должного эффекта, воспользуйтесь опциями Gradient и уже потом кистями для конечного результата.

14 Перья

Итак, мы подошли к заключительной стадии – нам осталось нарисовать только перья. У меня это получается очень хорошо. В некоторых местах я использую сильно насыщенные тона. Следя за направлением света, я делаю концы перьев более светлыми, а основание – темным, выделяя яркие места.



13 Щит

Чтобы нарисовать щит, сначала быстро сделаем набросок. Большой жесткой кистью наметим форму щита, а затем тонкой кистью пройдемся по краям. После этого нанесем широкие штрихи и как будто скрепим их между собой более мелкими штрихами.

Украшение в виде цветочного орнамента не так легко изобразить, как кажется. Щит должен идеально смотреться в левой руке. Центральная часть щита сделана из золота и украшена орнаментом. Цвет золота состоит из нескольких – желтого, красного и даже зеленого. Я смешиваю эти цвета таким же способом, как и масляные краски.



15 Финал

Изображение готово! У нас вышла прекрасная величественная Валькирия. Она утонченна и в то же время достаточно смела, чтобы охранять врата дворца Одина. Она меня покорила. Я бы хотел такого телохранителя. А вы?

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

James Strehle



СТРАНА: США

ЗАКАЗЧИКИ: Paradise Arts, Chemical 7 и очень много частных проектов

WEB-СТРАНИЦА: www.jamiestrehle.com

Джеймс недавно закончил бостонский художественный институт и получил квалификацию аниматора-иллюстратора. Он уже успел добиться успехов в этой области. Сейчас временно работает «вольным стрелком» на разных проектах.

Проницательность художника РИСУЕМ И РАСКРАШИВАЕМ ДРАКОНОВ

Джеймс Штрэль поможет вам создать мистическое существо — дракона и подскажет, как изобразить то, что таится в вашем воображении!

Драконы — это огнедышащие существа из мира фантастики. Эти могущественные чудовища захватили умы многих писателей и художников всего мира. На протяжении веков люди слагают легенды и мифы о драконах. Отсюда и столько культурных вариаций на эту тему. Я собираюсь

рассказать вам о традиционной европейской идее о драконах, чтобы наше обсуждение было понятным. С помощью набросков и вдохновения я помогу вам осознать основную идею изображения драконов. Также я постараюсь объяснить анатомию этих фантастических животных.



1 Общее представление

Прежде всего убедитесь, что вы составили полный мысленный образ, продумали каждую деталь, будь то большой рог, крылья или сложная цветовая палитра. Мне очень нравится присваивать драконам черты других животных, например льва. Ваш персонаж получится тогда уникальным и позволит вам фантазировать дальше.

3 Соотношение с животными

Рисуя дракона, неплохо одновременно наблюдать за каким-либо животным. Это действительно поможет вам в достижении образа. Вот некоторые звери, на которых я периодически ориентируюсь: львы, слоны, птицы, летучие мыши, вараны, змеи и ящерицы. Я даже иногда прибегаю к рыбам для пробуждения творческих идей.

4 Пропорции

Так как драконы – это фантастические создания, пропорции могут быть совершенно разными. Есть несколько основных параметров, которые следует соблюдать: в длину он должен достигать примерно 10 голов, при этом 6 из них – хвостовая часть. Ширина туловища составляет примерно 1,5 головы дракона. Размах крыльев у дракона – удвоенная длина туловища, включая хвост. У более крупных экземпляров размах крыльев может быть больше, в то время как мелким требуется гораздо меньший размах, чтобы удержаться в небе.

2 Окружающая обстановка

Рисуя дракона, не забывайте про окружение, которое играет очень важную роль в целостности изображения. Я люблю рисовать дракона в окружающей среде, как и другие существа. Голодный ярко-красный дракон должен быть очень заметным в зеленых зарослях леса. Иногда пейзаж вдохновляет на определенный образ. Постарайтесь изобразить дракона в суровых условиях обитания: у вас может выйти что-то интересное. Обстановка является дополнением животного и влияет на общий образ и динамичность.



5 Размер

Высота дракона – примерно два или три человеческих роста. Что касается общей массы, то, не учитывая голову, шею и хвост, дракона можно сравнить со слоном.



6 Скелет

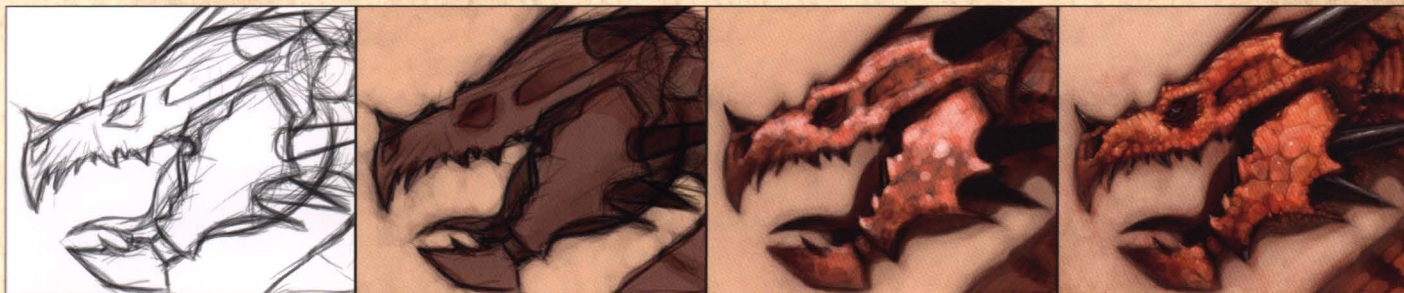
Важно знать расположение костей у дракона. Легче изобразить тварь, сначала нарисовав скелет, а потом обрисовать контур туловища. Не нужно знать отдельные кости, требуется просто понимать, где они наиболее выпуклые и широкие. Основные кости: ключица, лопатка, тазовые кости, позвоночник (хребет), ребра и т.д. Знание скелета поможет вам нарисовать нужные детали и добиться красивого и убедительного изображения дракона.



7 Череп

Чтобы нарисовать череп, вы должны иметь точное представление о наиболее важных его частях – это скуловая кость, носовая полость и челюсти. Когда скелет готов, нарисовать все остальное не составит особого

труда. За образец, как сказано выше, я могу взять череп любого животного. Например, крокодила, птицы или динозавра... и даже человеческий череп!



8 Мускулы

У каждого животного есть мышцы. От вас требуется понимание того, как они крепятся на костях и работают, чтобы правильно изображать подвижные части тела. Вы можете придумать и нарисовать любые дополнительные конечности, важно изобразить их правдоподобно за счет мускулов.

9 Зубы

Зубы определяют целостный образ существа. Представьте себе дракона с выдающимися верхними клыками или с маленькими острыми зубами, как у ящерицы. Удачный пример – устрашающие зубы крокодила.

10 Набросок

Первое, что я делаю, когда рисую набросок дракона, это изображаю S-образную линию позвоночника. Это основная форма изгиба тела дракона. Затем обрисовываю овальное туловище и голову. Голова дракона должна быть в два раза меньше туловища.

11 Конечности

Лучшее, что я могу посоветовать в данном случае, изучить конечности ящериц, крокодилов и даже львов. Ваш дракон должен крепко стоять на земле за счет правильно изображенных конечностей.

12 Верхние конечности

В некоторых случаях лапы дракона должны быть достаточно большими, чтобы удержать его, когда он передвигается на четырех конечностях. В других случаях они совершенно не нужны ему для поддержки. Поэтому определите, какие будут у вашего дракона. Лапы должны заканчиваться примерно у основания хвоста, когда они вытянуты вдоль тела.

13 Крылья



Первый шаг при создании крыльев – это определение их функциональности. Если ваше существо проводит большую часть времени в воздухе, то крылья должны быть сильными и мускулистыми. Если крылья демонстративные, они не обязательно должны быть мускулистыми. Крылья летучей мыши подойдут как образец.

13 Нижние конечности



Ноги дракона имеют Z-образную форму и состоят из трех костей. Это очень распространенная форма ног среди животных, поэтому вы без труда найдете пример. Я стремлюсь брать пример с птичьих ног. Например, у страуса очень сильные и мускулистые ноги, то, что как раз нам нужно. Ноги ящериц не очень подходят в этом случае.

14 Смысловая нагрузка

Каждая нарисованная деталь должна нести смысловую нагрузку. Ведь вы же не хотите закончить рисунок и осознать, что изображенные крылья никогда не поднимут животное в небо. Если у вас огнедышащий дракон, может быть, имеет смысл оставить место для мощных железных челюстей.

15 Цветовая гамма

Включите воображение, раскрашивая тело дракона. Я люблю использовать прохладные голубые и розовые оттенки, что придает мягкость существу. Я всегда думаю о форме тела. Будет ли видна голова, если посмотреть на него снизу вверх, и, если посмотреть на него сверху, будет ли бросаться в глаза его черная макушка. Делайте цветовой акцент на определенных частях дракона.

14 Возраст



Определение возрастных рамок помогает составить образ: поношенная кожа с шрамами от сражений, туманный взгляд, который придаст вашему персонажу загадочности и мудрости. Эти элементы внесут повествовательную линию в общую картину, и вы сможете со временем развивать ее.



18 Глаза

Глаза дракона похожи на глаза змеи, но у рептилий бесконечное множество типов глаз. Маленькие глазки придают злобность и враждебность, в то время как большие глаза производят впечатление любопытства.

19 Кожа под чешуей

Изображая кожу, я пользуюсь большой темной кистью, равномерно распределяя цвета по округлой форме. Я беру темный цвет для придания объемности и различные оттенки для блеска кожи. Затем наношу пятна, накладывая мазки беспорядочно, без каких-либо закономерностей. Очевидно, что темные цвета я использую для теней, а светлые – для рефлексов и бликов.

20 Чешуя

Нарисовать чешую на готовой коже не окажется трудоемким процессом, потому как неровный окрас кожи сам по себе создает иллюзию чешуи. Достаточно будет сделать несколько мазков, не нужно вырисовывать чешуйки на каждом сантиметре. Для этого нужно создать определенную фактуру. Я покрываю точками поверхность, пользуясь полупрозрачной кистью, акцентируя внимания на местах, где особенно выделяется форма, потому что туда падает боковой свет.

21 Отличительные характеристики

Придумайте, какими отличительными чертами будет обладать ваш дракон. Если вы затрудняетесь и не можете ничего выдумать, используйте окружающую дракона обстановку, как подсказку. Например, если ваш дракон обитает в воде, его следует изобразить худым и обтекаемым. Изучите разных необычных животных, их облик выведет вас на соответствующий образ вашего дракона.

22 Раскрашиваем второй план

Когда я создаю второй план, я стараюсь использовать его для усиления общей атмосферы и настроения. А иногда я просто закрашиваю его для красоты. Я преподношу живых существ как неотделимую часть природы, поэтому они должны гармонировать с ней.

23 Продвигаемся дальше

Если вы увлеклись созданием вашего дракона, сочините для него историю, которая поможет вам развить образ. Подумайте над такими вопросами: Зачем он здесь? Он добрый или злой? Если так, то почему он именно такой? Может быть, его поймали и мучили и поэтому он нервничает и т.д.

24 Общие знания о драконах

Если вы не можете придумать свою историю, почитайте мифы и легенды о драконах. Если, вы собираетесь рисовать это животное, было бы не плохо узнать немного о его происхождении.

25 Другие драконы

Существует множество различных видов драконов. Традиционный европейский дракон – крылатая огнедышащая тварь. Еще один – восточный дракон – создание, имеющее тело змеи и четыре маленьких лапы. И это только два вида наиболее часто изображаемых драконов.



Photoshop

СОЗДАЕМ 3D КАРТИНКИ

Лойк поделится своей уникальной техникой создания трехмерных образов.

Я черпаю вдохновение как из реального мира, так и из мира цифровых изображений. Обычно я начинаю свою работу с незатейливого фона. Я никогда не стремлюсь к досконально законченному изображению, так как не это главное. Я концентрируюсь на отдельных сценах, заслуживающих внимания, добиваясь идеального освещения. Я использую одну и ту же топологию из раза в раз, так как с ее помощью очень быстро получаю достойный результат (особенно, когда можно применять ультрафиолет, спецодежду и т.д.).

В этом мастер-классе я собираюсь поделиться моими любимыми опциями из программы Photoshop, работая с разными слоями (layers). Надеюсь, что это простимулирует вас на поиски собственного метода работы. Я разделю мастер-класс на несколько основных частей: импортирование источников

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Loïc Zimmermann



СТРАНА: Франция

ЗАКАЗЧИКИ: Quantic Dream, Autodesk, Sparx Animation, les Gobelins, 263 film, Alias Wavefront, Art motionlab, le CNNITH

WEB-СТРАНИЦА: www.e338.com

Лойк окончил университет изобразительных искусств и работал преподавателем, графическим дизайнером, ведущим художником, специалистом по созданию образов, художественным директором и искусствоведам. Сейчас он свободный художник. По большей части рисует 3D героев, ведет мастер-классы и выполняет много частных заказов: пишет картины, оформляет выставки и книги.

(это может быть как компьютерная графика, так и фотографии), закрепление изображенных артефактов, корректировка формы и работа с оттенками цветов. Затем я поработаю над насыщенностью цветов в изображении, добавляя контрастность в некоторых местах, доведу до совершенства тени и блики. После этого я использую ряд фактур для создания деталей, чтобы изображение приобрело правдивость. Также я хочу, чтобы мои герои сливались с окружающей обстановкой благодаря цветовой гамме.

За идею картины я взял классический сюжет — девушка и оружие. Я хотел, чтобы это изображение вышло холодным, моментами фантастическим и с явно обозначенным ключевым элементом. Надеюсь, что у меня это получилось. Давайте посмотрим, как все создавалось...



1 Применяем альфу (alpha)

Откройте программу компьютерной графики, которую вы найдете на специальном DVD, и загрузите alpha, чтобы открыть файлы с имеющимися там героями. Назовем их Characters. Я покажу, как я работаю, на примере своих персонажей.

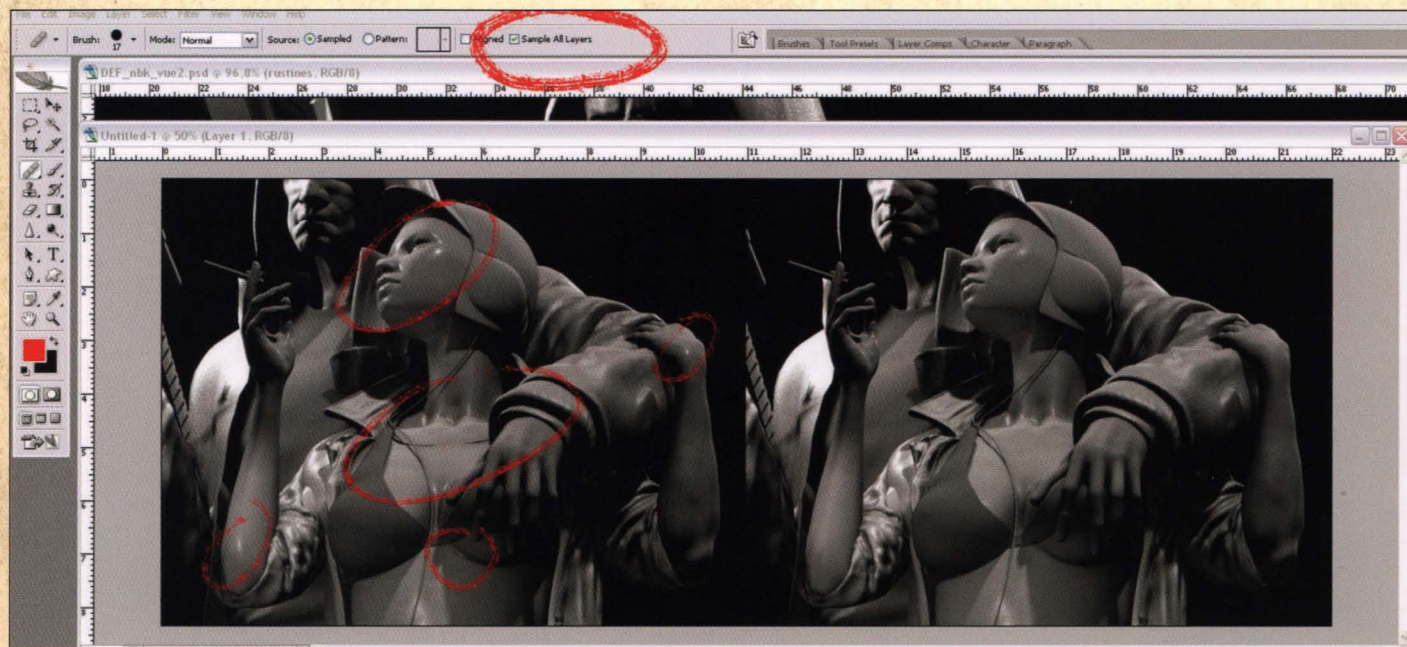
Когда вы творите на черном фоне, то альфа преумножается черным. Это означает, что когда вы загрузите альфу обратно в Photoshop, вы закончите немного размытыми, неровными очертаниями. Избавиться от этого, при составлении блоков (модулей), будет очень легко, за счет опции преумножения (насыщения) цвета. Я не нашел такой функции в Photoshop. Итак, загрузите ваших героев, затем нажмите Select-Modify-contrast и type 1. Создайте шаблон. Вы можете смягчить (понизить) ваши примеры, перед тем как создать шаблон, нажав Select-Feather и type 1, либо нажать правую кнопку мыши, выбрать опцию Lasso или активировать функцию Rectangle. Здесь я использую разрешение 4000 × 4000 px. Часто довожу до 5000 × 5000 и гораздо лучше сделать это вначале. Когда картинка завершена, она имеет резкость того формата, который вы установили изначально: формата A4 300 dpi.

2 Вставки

Создайте окно в верхней части рабочего стола и сохраните его как Patches (Вставка). Всегда начинайте с закрепления различных фактур: морщин, шрамов и т.д. В моем случае голова и туловище девушки являются двумя разными геометрическими формами, поэтому я сглаживаю этот дефект и с помощью функции Smooth закрепляю результат. Чтобы исправить недостатки, используйте функцию Clone Stamp (S) и функцию Healing Brush (J). Эти функции отлично друг друга дополняют: в то время как функция Clone Stamp копирует и полностью имитирует исходную область, функция Healing Brush копирует информацию текстуры и накладывает ее на вновь созданную область.

3 Небольшие уточнения

Итак, сначала воспользуйтесь функцией Clone Stamp, чтобы отобразить все углубления фактуры, а затем функцией Healing Brush, чтобы усовершенствовать детали. Нажмите клавиши Alt/Option key, чтобы активизировать одну из двух опций. Чтобы перейти на другое окно-слой (layer), нажмите Alt/Option+щелкните левой кнопкой мыши для выбора окна, затем опять вернитесь в исходную вставку (Patches) и начните копировать область, либо перейдите на опцию Sample All Layers в верхней части меню. Когда процесс закончен, вы можете слить две вставки.



4 Доводим изображение героев до совершенства

Теперь пришло время внести некоторые исправления. Сейчас мы начнем работать с функцией *Liquify* из программы *Photoshop*, которая позволит нам плавно менять формы изображения. Эта функция нужна для сдвигов деталей на картинке и изменения формы, пропорций, изгибов и т.д. Выберите окно (*Characters layer*) для внесения изменений, затем перейдите к функции *Filter*, затем — *Liquify*.

Сначала вы можете задать изменение прямоугольных форм, чтобы ускорить процесс и контроль. Даже если вы остались довольны результатом после использования функции *Liquify*, вы не добьетесь желаемого результата, когда будете вносить искажение, если картинка останется с некоторыми погрешностями, поэтому постарайтесь исправить как можно больше, перед нанесением фактуры.



5 Обрисовываем изображение

Теперь можно начать работу с тенью и освещенными участками. Не забывайте очерчивать контуры и выделять важные детали, такие как углубления, впадины, шрамы и маленькие морщинки. Чтобы закончить это исходное изобра-

жение, создайте еще несколько окон-слоев (*layers*). Возьмите основную кисть с установкой ширины в *px*. (два, максимум три *pxs*.) и контролем мутности.



6 Приступаем к добавлению фактуры

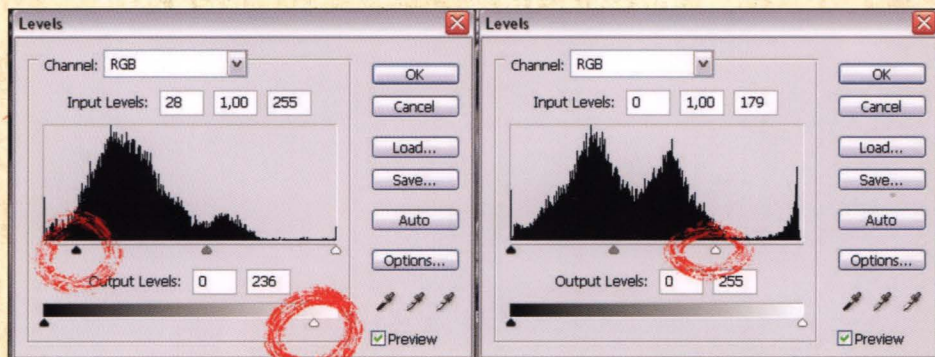
Я не выношу чистых, гладких рисунков. Мне требуются песчинки, придающие изображению реалистичность. Вместо того чтобы использовать Grain filters, хотя они очень неплохи в работе, в большинстве случаев я стараюсь использовать натуральную текстуру. У меня есть, так называемый банк фактур, где хранятся макроизображения поверхностей стен, полотен, картин и тому подобное. Их я и использую с помощью опций Blending. В этом изображении я использую три текстуры: коричневую картонную бумагу, перекрашенную в белый и черный цвета, смятую бумагу и что-то наподобие абстрактного рисунка. Включаю функцию смешения Overlay или Soft Light и работаю с каждой текстурой поочередно. Смысл в том, что я использую не одну основную текстуру для всего рисунка, а применяю кусочки бумаги для отдельных элементов: кусочек для одежды, кусочек для тела и т.д. Я перемещаю бумагу, выбираю разные области на картинке и стараюсь избегать повторений.



7 Дополнительные слои

Сейчас пришло время улучшить качество изображения. Давайте сделаем это с помощью нескольких дополнительных слоев. Вместо того чтобы закрашивать изображение стандартными красками, используйте опции Levels или Curves, чтобы придать темные и светлые оттенки. Вот почему предыдущий шаг был крайне важным. Есть широкий ряд вариаций Levels, которые содержат гораздо больше информации, чем похожая на клинические диаграммы компьютерная графика. Создайте дополнительное окно для функции Level (Layer-New Adjustment Layer-Levels или просто нажмите иконку Layer tab в нижней части рабочей панели) и установите опцию Dark, а во втором окне установите опцию Bright. Степень яркости на обеих панелях будет разная. Используйте рисунок как пример.

Когда вся работа проделана, закрасьте шаблон черным цветом и воспользуйтесь аэрографом для бликов и тени либо Sharp Brush для отражений и контуров.



8 Одежда

Когда все вышеизложенное сделано, создайте новые окна-слои для работы с основной кистью и цветами. Больше внимания я уделяю одежде девушки,

фокусируясь на линии бюста. Вы можете добавить столько деталей, сколько захотите, в зависимости от того, чего вы добиваетесь.

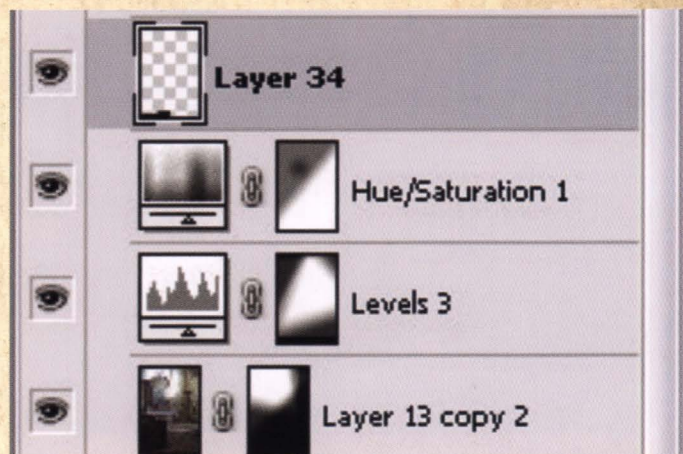


9 Второй план

Сначала создайте опять несколько дополнительных слоев, чтобы окончательно настроить общее освещение и добиться объединения наших героев с фоном. Используйте разные углы наклона.

10 Еще детали

Теперь уделим внимание деталям второго плана. Я предпочел цифровую фотографию без какого-либо освещения. На фотографии изображена церковь изнутри. Поверхность достаточно шероховата и очень схожа с той, которую я использовал для моих героев. Поэтому не требует особой подгонки. Я беру ту же картонную бумагу, накладываю верхним слоем на картинку и рисую несколько экземпляров, чтобы выбрать лучший. Расставьте акценты и начните растушевку цветов.

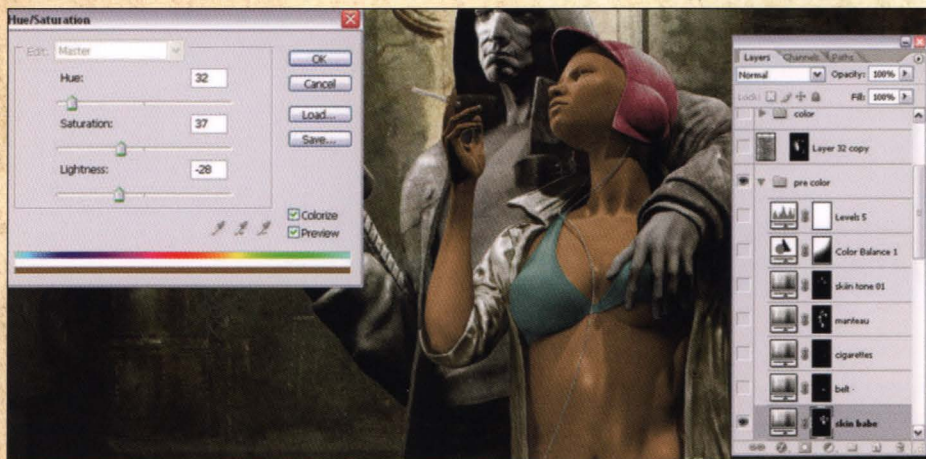




11 Краски

Первым делом я покрываю одним основным тоном все изображение, чтобы задать нескольких тонов. Затем я применяю дополнительные слои, чтобы довести цветовую гамму до совершенства. Текстура, которой я добавляю, – металлическая пластина холодного тона с царапинами. Вы можете

использовать любую, которая вам нравится. Постарайтесь быть аккуратными на этой стадии. Ведите строгий отбор каждого элемента, будь то одежда, тело, оружие, головные уборы. Создавайте отдельные окна-слои для каждого элемента.



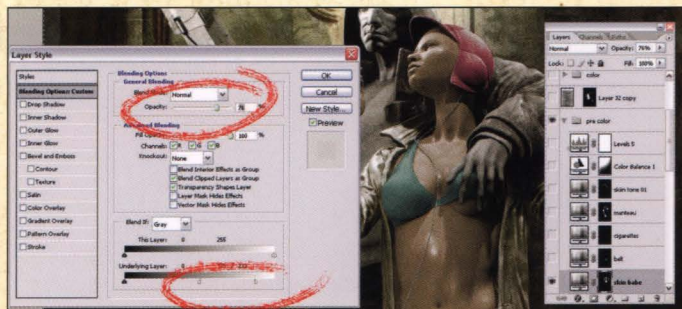
12 Оттенки и насыщенность

Чтобы закрасить рисунок, используйте опцию Hues (Оттенки) и опцию Saturation (Насыщенность). Играйте оттенками цветов, чтобы расставить наиболее важные акценты. Есть вероятность потерять некоторые блики, но не беспокойтесь, их очень легко восстановить.

13 Опции прожвинутого смешения цветов (Blending Options)

Просто дважды нажмите на набросок в постоянном окне, и высветится строка меню. Выберите опцию смешения цветов (Blending Options). Когда вы нажимаете дважды на рисунки в дополнительных окнах, то автоматически попадаете в их настройки, что очень удобно, но в данном случае не актуально.

Нижний слайдер позволяет постепенно объединять ваши дополнительные слои с фоном. Яркость вы выставляете самостоятельно. В данном случае отметка яркости на слайдере расположена левее, и она означает, что я вернул блики на кожу девушки. Когда вы останетесь довольны результатом, верните слайдер в исходное положение, нажав Alt/Option key. Я использую эту функцию в 80% случаях работы с дополнительными слоями-окнами.





14 Основные цвета

Тщательно выполнив все вышеизложенное, убедитесь, что на вашем изображении присутствует палитра основных, выделяющихся цветов. Так как вы работаете с дополнительными слоями, вы можете быстро настроить сочетаемость цветов. Когда с этим закончено, совместите все дополнительные слои (Ctrl/Cmd+G) и введите название Primary Colours (Основные цвета).

15 Второстепенные цвета

Создайте еще несколько подходящих оттенков различных уровней яркости, как вы делали до этого. Используйте функцию смешения цветов на определенных участках изображения. Таким образом вы сможете, например, создать дополни-

БЫСТРЫЕ КЛАВИШИ

ГАУССОВСКИЕ НЕЯСНЫЕ ОЧЕРТАНИЯ

Я не пользуюсь предоставленными инструментами-feather, а попросту делаю шаблон размытым для достижения желаемого эффекта. Выберете шаблон, затем Filter-Blur-Gaussian Blur. Вы можете отметить определенные участки на вашем шаблоне, изменить установки Feather на самый гладкий уровень и добавить еще больше нечеткости.

тельное слой с установками Цвета (Colour) и Баланса (Balance), чтобы придать бликам и средним тонам более холодные оттенки. Затем, нажав и удерживая Ctrl/Cmd+I, обрисуйте аэрографом эти участки.



СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

LIQUIFY (ЗАЛИВКА)

Вы можете сохранять внесенные изменения. Это делается тогда, когда вы работаете с несколькими слоями-окнами и временно не хотите их объединять. Выберите один слой, затем используйте функцию Liquify, затем функцию Save Mesh и нажмите ОК для сохранения внесенных изменений. Затем создайте новый слой, используйте ту же функцию Liquify, но теперь нажмите кнопку Load Mesh. И, о чудо! У вас те же изменения. Наслаждайтесь результатом!

16 Правила старой школы

Наконец, добавьте больше дополнительных оттенков и текстур, сделайте больше дополнительных слоев, пока не придете к желаемому результату. Конечно, вы будете пропускать некоторые шаги, а к некоторым наоборот возвращаться, но я перечислил только основные. Как вы убедились, я использую минимальное количество инструментов и функций и не забываю про технику старой школы, следуя интуиции и экспериментируя. Вот так я работаю!

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Joel Carlo



СТРАНА: США

ЗАКАЗЧИКИ: The Ayzenberg Group, NASCAR, Dodge, Toyota и Fox Television

WEB-СТРАНИЦА: www.joelcarlo.net

На протяжении многих лет Джоэль работает художником и разработчиком мультимедийных технологий, временно проживает в Денвере, штат Колорадо.

Photoshop

РИСУЕМ МИФИЧЕСКИХ ЖИВОТНЫХ

Джоэль продемонстрирует, как, используя анатомию различных животных, без особого труда создать невиданное существо.

Я расскажу вам, ничего не скрывая, как создать свое собственное фантастическое животное. Перед началом работы вы должны узнать и освоить основные моменты. Изначально требуется определиться с типажом будущего героя. Вспомните из фольклора бесчисленное количество мифических созданий. У каждого из них существует своя история происхождения. История каждого существа позволит нам лучше понять его сущность и силу.

Создавая свой оригинальный персонаж, вы можете зайти так далеко, насколько позволяет ваша фантазия. Вы самостоятельно решаете вопрос деталей. Все сводится к тому, какое впечатление должен произвести ваш герой.

Решите, какими физическими особенностями должен обладать ваш герой. Будет ли он умным или просто сильным? Или в нем будет сочетаться и то и другое? Где он обитает: в воздухе или в воде? Все выбранные вами характеристики являются очень важными составными частями целостности образа.

В этом мастер-классе я буду работать в программе Photoshop, используя набор кистей, созданный IFX любимчиком Тьерри Баронтьери. Вы можете также использовать эти кисти, взяв их с его сайта — www.barontierri.com. В этот набор кистей также входят текстуры, которые можно бесплатно скачать себе. Эти великолепные закругленные кисти отлично подойдут для нашего мастер-класса. Итак, начнем...



Набросок

В своем воображении я создал образ страшного, мощного и свирепого существа из таинственных джунглей. Идея заключается в воплощении в жизнь ужасного животного, которым, вполне возможно, раньше в африканских племенах запугивали детей, если они не хотели спать. Что-то наподобие Буки, крадущего детей. Я составил список животных, которые могут подходить данным характеристикам, и выделил три главных образа: лев, горилла и орел. Я поразмышлял над различными анатомическими комбинациями и пришел к выводу, что у моего существа будет львиная голова, торс гориллы и задние лапы орла.

СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

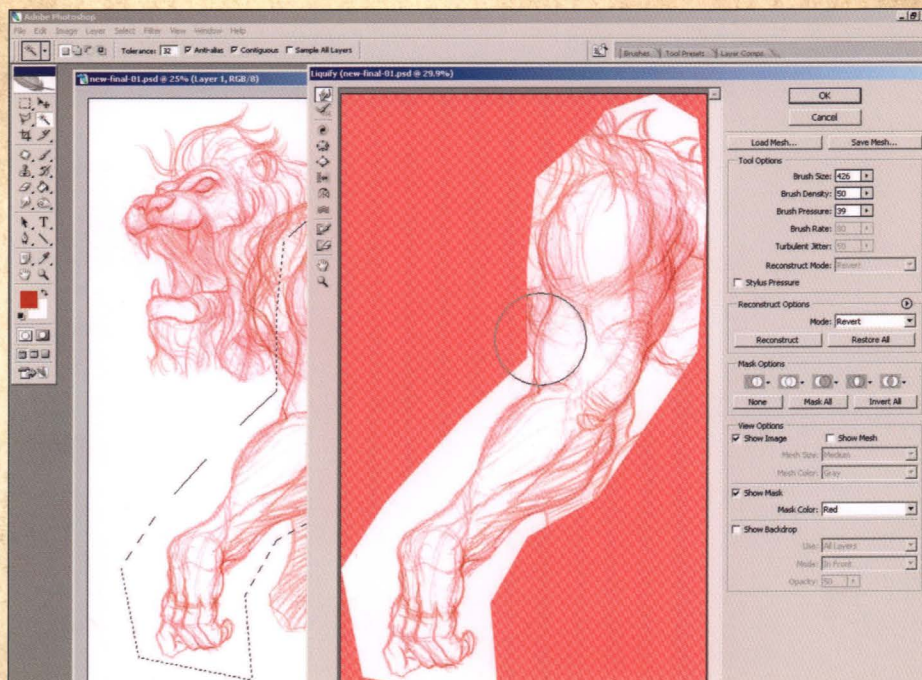
ПОЛЬЗУЕМСЯ ГОТОВЫМИ ИЗОБРАЖЕНИЯМИ

Хорошие изображения могут сыграть важную роль в создании образа. Конечно, очень важно включить воображение, но картинки дают вам возможность рассмотреть животное детально и помогут в создании монстра. У меня есть папка, куда я храню все картинки, которые я использовал для того или иного образа. Папка с такими картинками весьма полезна и может пригодиться в дальнейшей работе, особенно когда время ограничено.



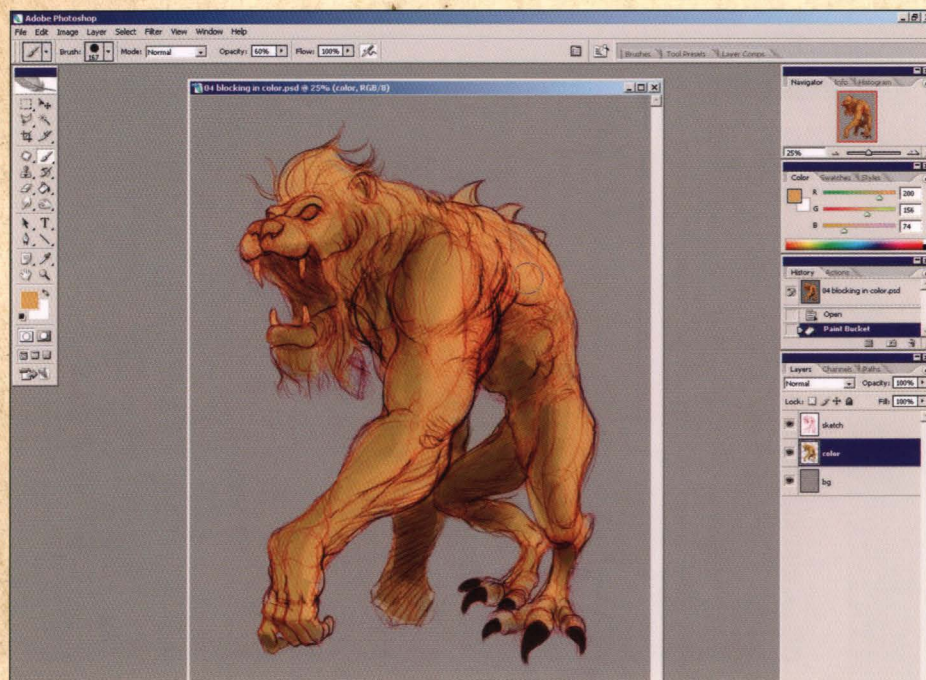
2 Пропорции и расположение в пространстве

Я люблю делать небрежные наброски карандашом, затем сканировать их и переносить в Photoshop. После того как я получаю отсканированный набросок, я проверяю и исправляю все несоответствия в пропорциях. Я сразу стараюсь избавиться от тех мест, которые позже могут доставить неприятности. Внушительные корректировки я вношу в отдельных слоях с помощью функции Lasso. Если в некоторых местах требуются незначительные изменения, я использую функцию Liquify. Эта функция позволяет вносить изменения в отдельные области, не влияя на качество изображения.



3 Подготовка набросков

Итак, когда я доволен общим видом наброска, я использую установку Multiply и прибавляю Levels. Теперь линии рисунка не такие четкие. Я создаю новое окно-слой (layer) для второго плана и помещаю этот слой под набросок, выбирая нейтральный серый цвет. И опять создаю слой, который помещаю между фоном и наброском, а потом закрепляю на нем основной цвет персонажа.

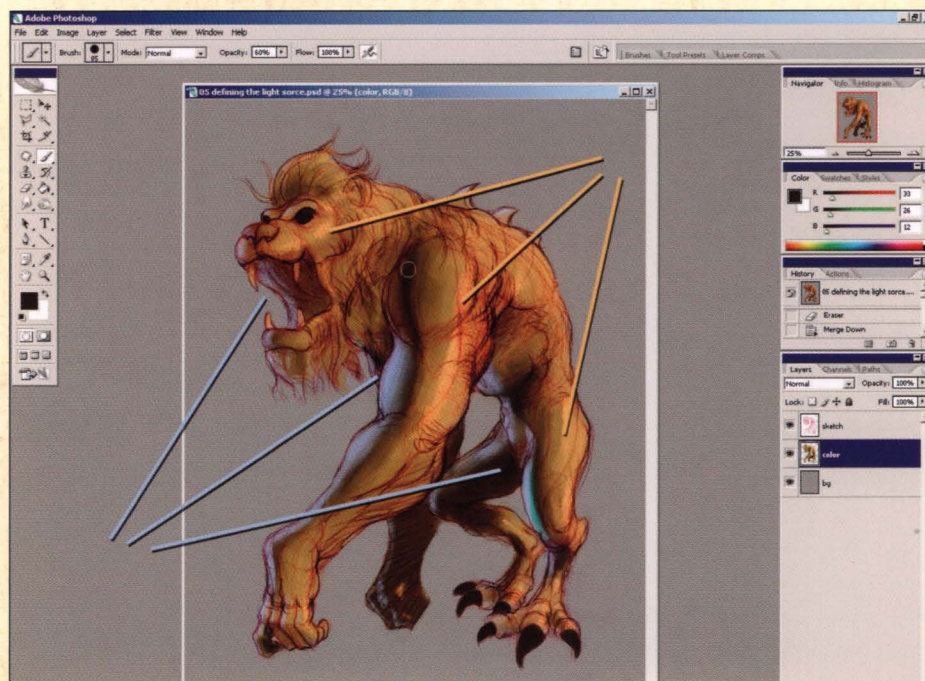


4 Закрепление цвета

Я беру две кисти Round и мастихин Palette Knife и начинаю распределение цвета по всей поверхности существа. На этой стадии я экспериментирую с различными цветовыми сочетаниями, пока не нахожу подходящее. Я работаю кистями разной прозрачности, но обычно придерживаюсь 60%, повышая интенсивность цвета последовательными мазками, одним поверх другого. После этого я продумываю расположение тени и света.

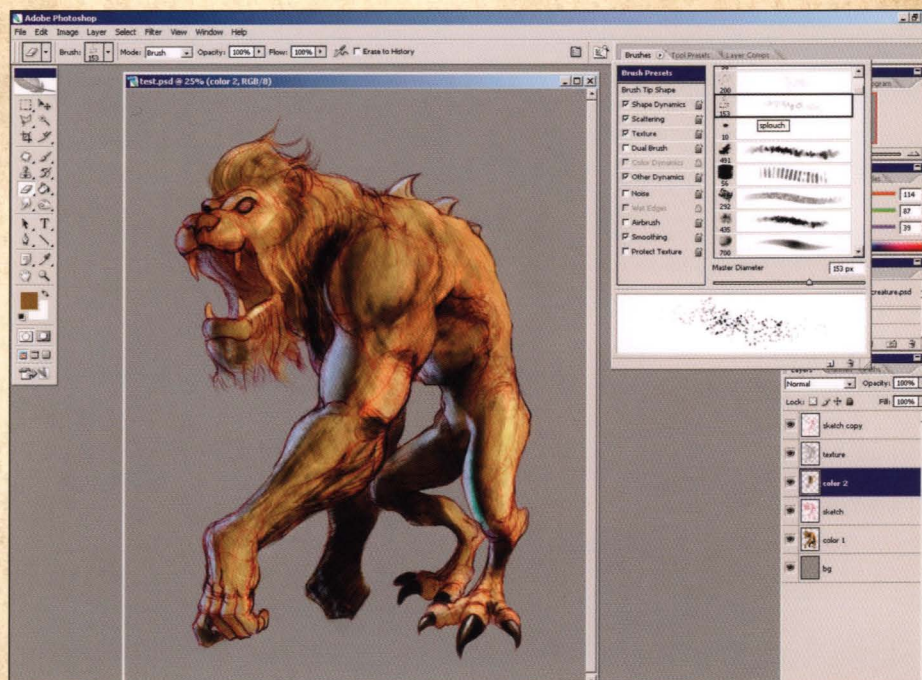
5 Определяем источники света

Откуда должен падать свет? Я выбираю двойную схему освещения: почти прямо падающий свет, как основной источник, и свет с противоположной стороны, как дополнительный. Так как основным тоном существа я выбрал теплый, я использую холодный оттенок для второго источника света. Это поможет добавить рисунку контрастности.



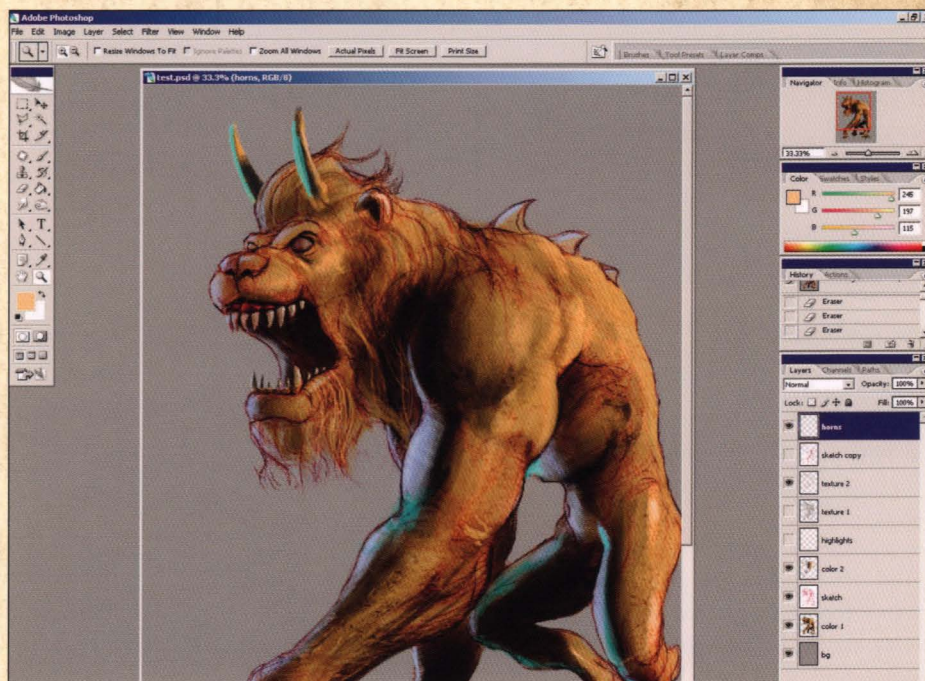
6 Детали

Теперь начинается настоящее веселье. Я принимаюсь ретушировать изображение, расставляя световые акценты. Выбрав источник света, я рисую освещенную участки с бликами и тень в отдельном слое (layer). Когда я добиваюсь нужного результата, я накладываю этот слой на первый. Нужно приучать себя работать с несколькими слоями, т.к. это позволяет вносить дополнения и накладывать их на изначальный слой только тогда, когда вы остаётесь полностью довольны результатом. Если вы заметите ошибку, то слой можно снять и подкорректировать, не испортив сделанную до этого работу. Затем я беру кисти, чтобы подчекнуть контур изображения. Для этих целей лучше всего подходят кисти Round brush и Palette Knife. Spackle кисти идеально подходят для текстуры и придания легких изменений различным поверхностям.



7 Полная моделировка

На этой стадии я оцениваю свои результаты, насколько я продвинулся вперед. Я досконально изучаю образ, ищу участки, которые можно было бы доработать и сделать лучше. Обдумывая рисунок, я решил добавить чудовищу рога, а на спину — шипы, как у рептилии, и посмотреть, что из этого получится. Нужно быть очень аккуратным, совмещая черты разных животных, чтобы не нарушить правдоподобие. В моем случае я понял, что и рога и шипы дополнили образ и придали моему существу характерные особенности. Поэтому я решаю их оставить.



8 Баланс элементов

Чтобы посмотреть на изображение под разными углами, мы поворачиваем его, а цифровому художнику, чтобы проверить равновесие всех элементов композиции следует уменьшить изображение до величины ногтя большого пальца. Затем следует понизить насыщенность цвета, чтобы оценить тональное решение.

БЫСТРЫЕ КЛАВИШИ

РАЗМЕР КИСТИ

Уменьшить: [- (Mac&PC)

Увеличить:] - (Mac&PC)

Чтобы с легкостью менять размеры вашей кисти, используйте опции [и].



9 Последние штрихи

Я в последний раз смотрю на рисунок и отмечаю недоработанные участки. Если в одной небольшой области окажется слишком много деталей, я использую функцию Smudge, чтобы немного обесцветить этот участок. И предпринимаю противоположные по характеру действия в обратном случае, если не хватает описания. На последней стадии доработки я пользуюсь инструментами Burn и Dodge, чтобы осветлить или затемнить некоторые участки. Если нужна корректировка в каких-либо местах, я использую функцию Curves (Adjustments-Curves).



Выводы

Я надеюсь, что этот мастер-класс был полезным для вас или, по меньшей мере, убедил вас в том, что нет пределов возможных вариаций, когда вы создаете фантастический образ. Все что нужно – немного терпения и хорошее воображение.

БЫСТРЫЕ КЛАВИШИ

БЫСТРОЕ УВЕЛИЧЕНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ
Ctrl(+), Ctrl(-) (ПК)
Cmd(+), Cmd(-) (Mac)

Используйте этот набор, вместо заданных функций в строке меню.

СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

Основные навыки

Освоение и применение основных навыков являются главными аспектами в области создания рисунков. Изучение анатомии и использование соответствующих приемов может быть очень нудным, но вам потребуется время и терпение для хорошего результата. Все зависит только от вас и вашего упорства. Итак, рисуйте!



Photoshop

СОБИРАЕМ АРМИЮ ВОИНОВ

Майк Корьеро верит в то, что настроение изображения напрямую зависит от цветового решения и динамики мазков кисти. В этом мастер-классе он поделится мыслями о процессе создания динамичного изображения.

Динамичность действия в рисунке можно изобразить с помощью мазков кисти и направления линий. Если внимательно посмотреть на картину, где изображено какое-либо действие, то можно заметить, что они достигаются с помощью размытых, нечетких линий, усиленной перспективы, искажения анатомии и скорости исполнения рисунка. Сам образ не обязательно должен быть в движении, чтобы передать чувство динамики. Фигура может пребывать в спокойствии, в то время как вы мазками кисти и особыми средствами придаете картине живость, динамику.

Слову «действие» можно дать несколько определений, так как оно означает не только движение объектов, но и жестикуляцию.

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Mike Corriero

СТРАНА: США



ЗАКАЗЧИКИ: Radical Entertainment, Liquid Development, Breakway Games, Asorson Studios

Майк – художник и дизайнер. Работает фрилансером в индустрии видеоигр и фильмов. Майк создает качественные концептуальные изображения.

Настроение, которое должно выражать то или иное действие, изображается с помощью различных цветовых сочетаний и мазков. Я нахожу, что легче добиться определенного настроения за счет несложных сочетаний цветов.

Лично меня определенная цветовая схема снабжает достаточными вариациями оттенков, сохраняет целостность, единство образа и создает эффект плавности тональных переходов. Этот прием часто используется для фильмов и видеоигр.

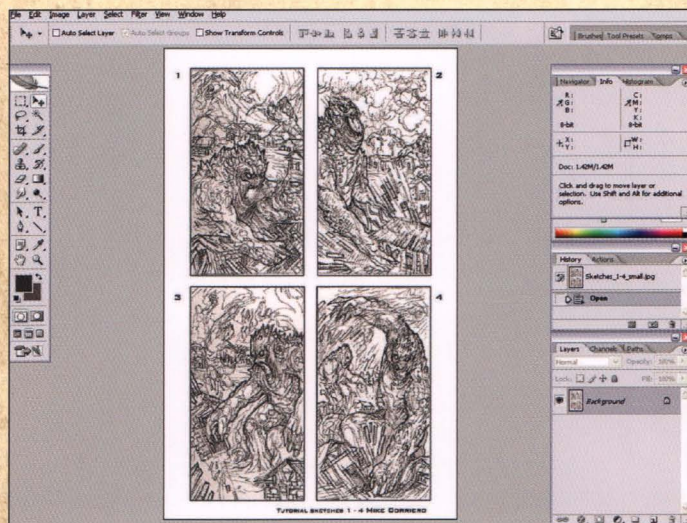
На примере изображений воды и огня вы убедитесь, что чем проще цветовая схема, тем лучше работа. Например, общая концепция изображения подводного мира будет основываться на холодных оттенках.





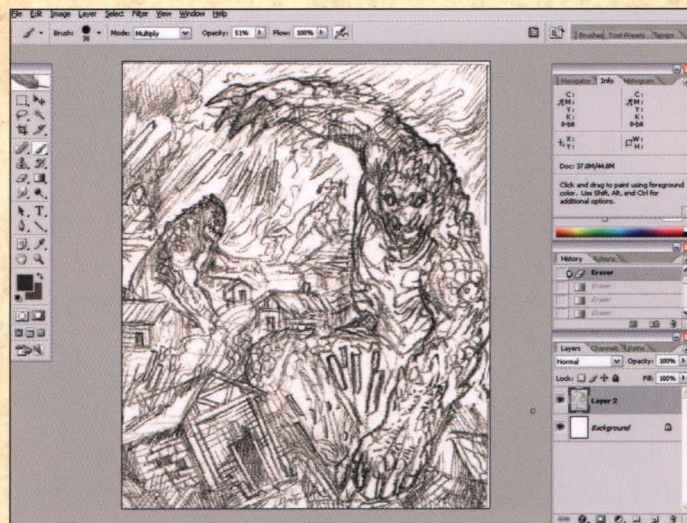
1. Наброски

Я делаю несколько зарисовок, чтобы выбрать лучшую. Все элементы одни и те же, различие в слегка измененных позах. На небольшом наброске значительно легче определиться с композицией.



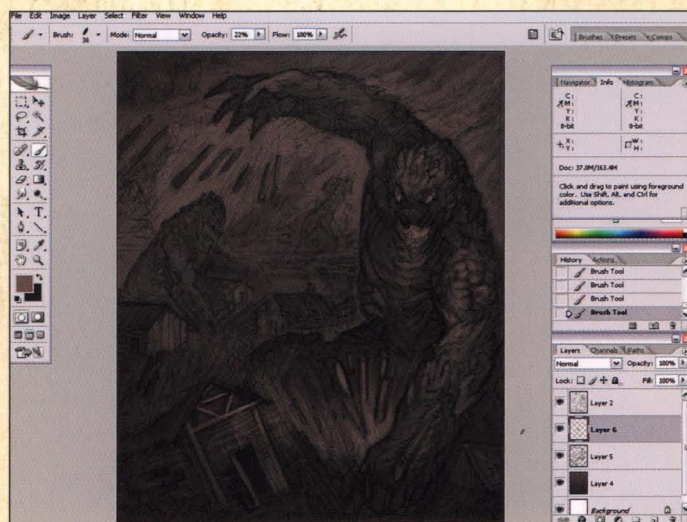
2. Меняем форму

После выбора наброска, я должен обдумать дальнейшую сюжетную линию, чтобы понять направление основных линий. Я делаю эскиз, придерживаясь заданной темы и используя набросок, немного поменяв местами основные элементы и добавив пару новых, чтобы заполнить как можно больше пустого пространства. Мне нравится гигант из моего первого наброска, поэтому я копирую и вставляю его в следующий эскиз.



3. White not all right

Не важно, работаю ли я над одним персонажем или над всей картиной, я всегда покрываю набросок средним тоном, близким к планируемой цветовой гамме, чтобы не осталось никаких пробелов. Установите функцию Multiply для наброска, который мы установили как основной слой, затем в другом окне, расположенном ниже, используйте функцию Gradient Fill, установленную для Linear Gradient и протяните сверху вниз, используя приглушенный темно-красный и светлый оттенок этого же цвета. В новом слое поверх полученного эскиза нанесите тень вокруг главных героев, используя темный оттенок из выше выбранных цветов. Также я пользуюсь круглой кистью (Round Brush) и разбрызгиваю капли поверх основных цветов.



4 Наносим блики

Поверх слоя, где уже есть тень, создаем новый слой для нанесения цветовых пятен и бликов. Я выбрал более светлый оттенок и насыщенный цвет. Я хочу добавить яркие блики на область огня, либо участки, освещенные им. Небо будет основным источником подсветки, чтобы гигант на переднем плане имел ясное очертание. На этот слой я наношу более насыщенный оранжевый оттенок, который впоследствии превратится в огненное пламя.

5 Интенсивность цвета

Затем я выравниваю цвета основных слоев. Чтобы обеспечить целостность цветовой схемы, нужно создать новый слой с настройками на Overlay. Воспользуйтесь функцией Gradient Fill с установкой на линейный уклон и выделите область рисунка от верхней границы к нижней, при этом верхний участок изображения должен быть более интенсивного цвета, чем нижний. Воспользуйтесь инструментом Eraser (ластик) и сотрите компоненты второго и переднего планов, так как нам требуется сохранить сделанные изменения только для основных элементов рисунка, которыми являются гигант на первом плане и огонь повсюду.

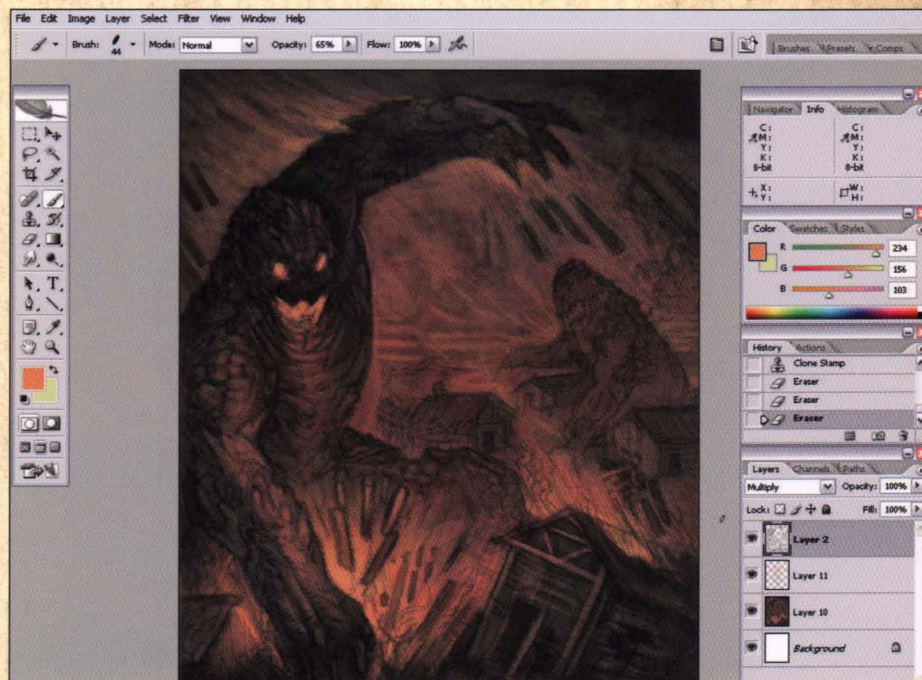
6 Зеркальное изображение

Я щелкаю по рисунку мышкой, чтобы проверить стыки. Затем я разглаживаю картинку Overlaylayer, перед тем как придать огню реалистичность, используя дополнительные цвета, и разбрызгиваю голубые и зеленые крапинки на те участки, где есть тень, для лучшего контраста. Теперь я стираю некоторые линии карандаша и наношу больше ярких оттенков цвета непосредственно на главном герое.

СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

КЛЮЧЕВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

В изображении всегда присутствуют элементы, которые играют важную роль в замысле картины. Иногда это главный герой, иногда – общий вид. Цель каждого художника – добиться единства деталей на стадии общего замысла картины, а не отдельных элементов. Как раз к этому я отношу все, что изображают на белом фоне.



7 Второй план

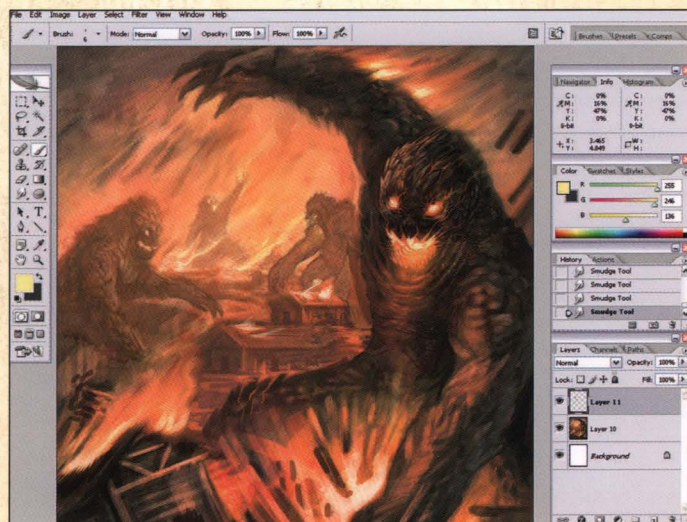
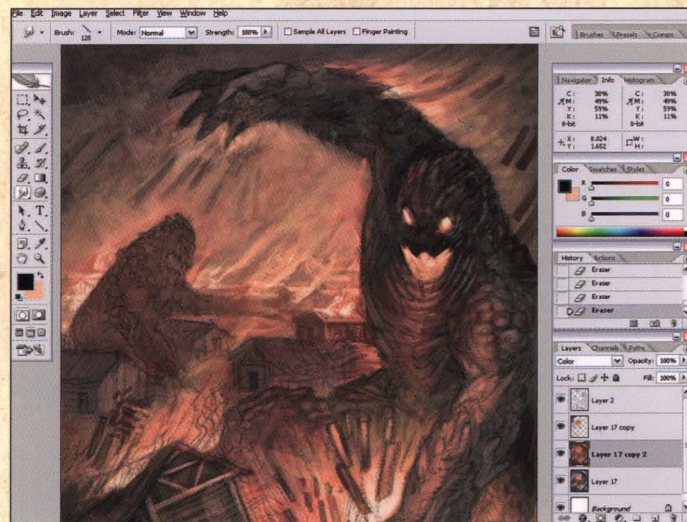
Теперь я работаю со слоями, на которых изображен бэкграунд (фон). Я стираю все заметные штрихи карандаша и делаю упор на светотеневых эффектах, чтобы подчеркнуть силуэты домов и бушующее пламя. Я использую опцию Rake brush, чтобы устранить плоскость текстуры и создать реалистичный образ бушующего пожара. Теперь я хочу придать более четкий образ домам, что на втором плане, но в то же время я не хочу приковывать к ним особое внимание зрителя. Они скорее должны наводить на определенные размышления. Итак, на дополнительный слой в отдельном окне, установленном на опции Screen, я наношу насыщенный яркий желто-оранжевый, чтобы осветить бэкграунд и визуально отдалить его.

8 Работа с эффектами (Levels)

Я сглаживаю все слои и копирую картинку. Верхний скопированный слой я устанавливаю на Colour и применяю настройки Image-Adjustments-Auto Levels к самому нижнему слою, что поможет нам расставить смысловые акценты и сохранить прежнюю цветовую схему, а элементы иллюстрации сделать более отчетливыми и определенными. Я копирую слой Colour и стираю все кроме неба. Затем я беру кисть Rake Bruh, чтобы смазать бэкграунд и частично лапы гиганта, которые находятся в движении.

9 Насыщенность цвета

Далее я повторяю то, что проделал в 5 шаге, только теперь я использую функцию Radial Gradient теплого оттенка и холодного голубого оттенка для тени. Затем я включаю функцию Eraser, чтобы отретушировать гиганта и некоторые элементы первого плана. Перейдите в раздел Image-Adjustments-Levels и экспериментируйте, повышая насыщенность белого и понижая черного. Используя функцию Smudge, я беру кисть Rake и смешиваю и добавляю цвета неба на втором плане. Эта функция усиливает эффект подвижности и направленности огня из правой руки гиганта. Я сохраняю набросок, при этом повышаю уровень прозрачности и использую функцию Motion Blur, установленную по диагонали.



10 Очерчиваем основные детали

Сейчас я выделяю из общей массы основные элементы. Некоторые из них я оставляю нечеткими специально, чтобы не потерять эффект движения. Я пользуюсь кистью Tilted Oval с установленными параметрами на Shape Dynamics. Опция Rotation нужна здесь для контроля изменения углов и колебаний. Круглая кисть Round brush – также очень полезный инструмент для нас сейчас. С ее помощью мы изобразим тлеющие угольки вокруг рта гиганта. Не забудьте в установках включить функцию Scatter для этой работы.

12 Еще гиганты

Основное изменение на этой стадии – я добавляю двух гигантов на заднем фоне. Одного я скопировал из неиспользованного наброска, второго – быстро очертил силуэт. Это придаст пространственную глубину изображению.

11 Анатомия

Подведем краткий итог используемой цветовой гаммы: больше всего оранжевых, зеленых и желтых оттенков. Для них используем опцию Channel Mixer. Затем выбираю поднятую руку гиганта и с помощью функции Lasso, копирую и вставляю руку в новое окно-слой (layer). Я хочу немного приподнять и отдалить руку гиганта, а также усилить перспективу. После того как я выбрал скопированный участок руки, я использую следующие настройки – Edit-Transform-Warp, увеличиваю масштаб и перспективу, уменьшая длину руки.

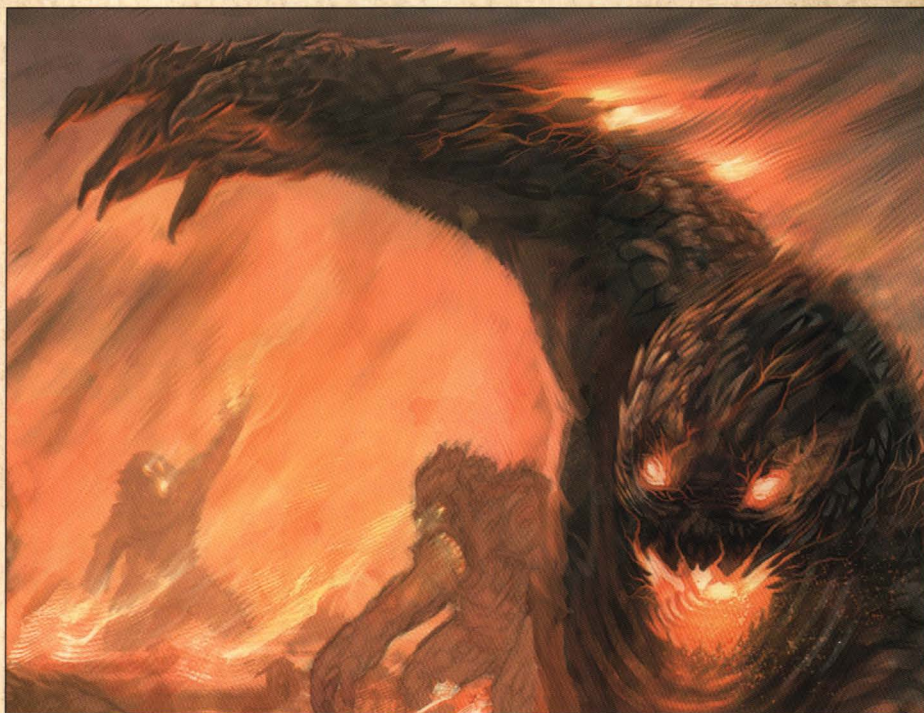
13 Трещины (Cracks)

Я уделил слишком много внимания руке гиганта, не заметив, как сковал некоторые важные детали изображения. Чтобы вернуться к ощущению движения, я использую кисть Tilted Oval: рисую ей на стыках огня. Я придаю неровные контуры руке, добиваясь эффекта колебания и собираюсь применить функцию Motion Blur светлого оттенка в другом слое.

СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

МАЗКИ КИСТИ

Техника нанесения мазков может помочь добиться очень много. Начиная от направления и динамики, до фактуры и стиля. Например, используя кисть Rake brush, применяя ее в функции Smudge, можно смазать изображение и получить эффект картинки из программы Painter. Если мазки кисти заметны при заданном размере экрана, они могут создать основной эффект и должны всегда иметь конкретное назначение в идее картины.





14 Особые приемы

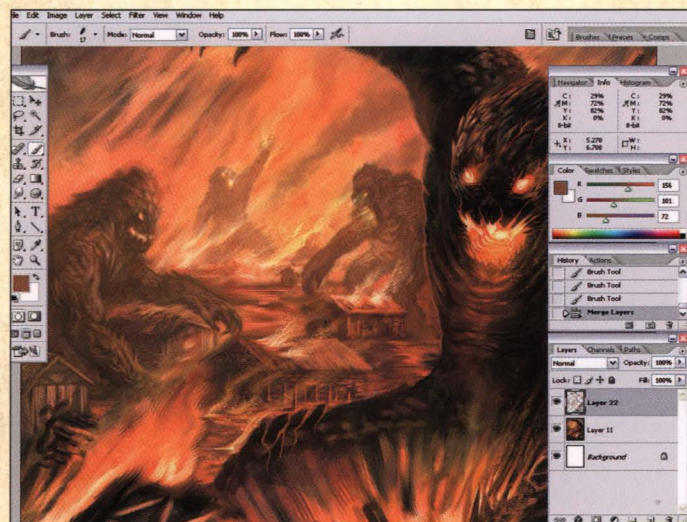
Мой герой должен иметь примечательные детали, допустим татуировки. Я отпечатал несколько произвольных букв, разбил на части тип и обрезаю буквы пополам. Затем, используя функции Edit-Free Transform-Warp, я добавил буквы на изгиб по окружности руки. Потом включил функцию Motion Blur по диагонали, добавил цвета и с помощью кисти Colour Burn добился полной сочетаемости этой надписи с общим фоном картины.

15 Незначительные изменения

Я внес незначительные изменения в силуэты домов. Также добавил дыма. Делая это, я просто играю с картинкой, ищу лучший вариант.

16 Усиление изображения

Рост и силу героев можно увеличить. Добавим для сравнения две маленькие фигурки людей. Таким образом, мы добавили жизненности в изображение. Я набрасываю примерные очертания, затем изменяю размеры и формы с помощью настроек Edit-Free Transform (естественно, для двух дополнительных героев я использую отдельный слой).



17 Объединение героев

Я хочу добиться ощущения полной причастности героев ко всему происходящему, хочу, чтобы они были частью картины. Я оставляю их контуры не совсем четкими. Очень важно, чтобы они были освещены тем же пламенем, тем же цветом, что и все вокруг, и чтобы при этом они не сливались с общей картиной хаоса. Где-то я оставляю просто одни очертания. На заднем плане добавляю яркости горящему дому, за счет этого выгодно выделив мужской силуэт. Кисти, которыми я пользуюсь для достижения вышеописанных эффектов – Rake brush и Tilted Oval brush. Когда я рисую силуэты людей, чтобы наиболее четко отобразить их положение, я пользуюсь своими собственными фотографиями, затем размещаю картинку рядом с изображенной фигурой в отдельном слое и сравниваю.



18 Расставляем акценты

Щелкаем левой кнопкой мыши на изображение. Я сразу же нахожу рисунок недостаточно насыщенным, поэтому я вношу последние дополнения и проверяю изображение на предмет трещинок. Я заметил, что когда рисунок не совсем насыщен красками, я могу добавить немного светлых тонов на некоторые участки изображения, и тогда эти места будут выделяться, а темные тона, наоборот, снижают внимание, ими мы подкрасим тень. Итак, все что я собираюсь сделать – это повысить уровни (boost levels) и осветлить область вокруг двух человеческих фигур, рот гиганта и горящий дом на переднем плане.



19 Последние штрихи

Чтобы зритель обратил внимание на происходящее сверху изображения, я немного отодвигаю бэкграунд и уменьшаю разницу в тонах между первым и вторым планами. Я выравниваю изображение и копирую слой, затем добавляю зеленый цвет на детали второй план с помощью функций Image-Adjustments-Channel Mixer. Уменьшаю насыщенность цвета и контрастность. Затем с помощью опции Soft Airbrush eraser я удаляю те

части изображения, которые хочу оставить без изменений. Я снова выравниваю изображение. Теперь измененными остаются только детали фона.

Я завершаю изображение такими элементами, как маленькие птицы в небе, оружие, обувь и головные уборы. Я еще немного обыгрываю Levels и контрастность и получаю готовый шедевр.

Photoshop

СОЗДАЕМ ОРКОВ ИЗ ТРИЛОГИИ ДЖ. Р. Р. ТОЛКИНА «ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ»

Джефф объяснит, что является неотъемлемыми составляющими убедительного изображения.

В этом мастер-классе я продемонстрирую постепенное развитие образа орка для игры в стиле LOTR («Властелин колец»). Работая над проектом игры «Властелин колец: Тени Ангмара» онлайн, я соблюдал определенную стилистическую линию. Алан Ли, Джон Хоу, Хилдебрандт Бразерзо, и, конечно, трилогия LOTR Питера Джэксона уже задали определенное отношение публики к «Властелину колец». Соответствующие стилистические требования должны выполнить и мы, что будет не очень легко. Перед тем как взяться за воплощение всем известной идеи, истории или образа, нужно выявить основные стилистические элементы популярных

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Jeff Murchie



СТРАНА: США

ЗАКАЗЧИКИ: Turbine Inc, LucasArts, Stormfront Studios, Atari и Wizards of the Coast

WEB-СТРАНИЦА: www.turbine.com

Джефф является выпускником Колумбийского колледжа изобразительных искусств и дизайна с квалификацией иллюстратора. Его первая работа была в компании LucasArts. Он работал над художественной концепцией к игре Jedi Starfighter. Сейчас он работает на компанию Turbine Inc в Бостоне на проекте «Властелин колец» (The Lord of the Rings online).

героев и их мира. Я постараюсь объяснить, как лично я начинаю работу, создавая некий концепт, и как заканчиваю работу.

Существуют различные приемы и правила, которых нужно придерживаться, разрабатывая идею, которая впоследствии попадет к аниматорам. Концепты — это, конечно, уже законченные художественные работы, но прежде всего это основные идеи будущего рисунка. Создание концепта — это первый шаг к продвижению задуманного образа. Если замысел не определен до конца, то результат работы может быть неожиданным. Я все еще развиваюсь как художник и всегда в поиске новых решений.



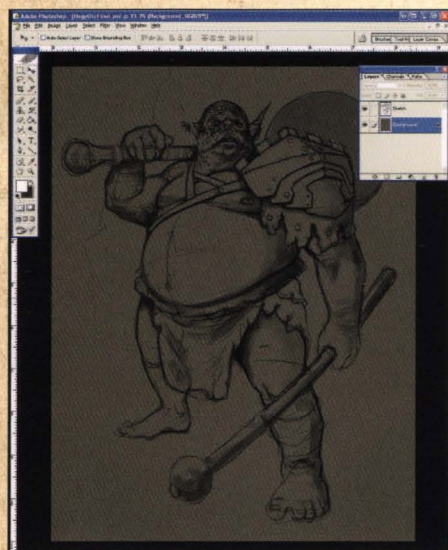
1. Набросок

Перед началом работы стоит обдумать много деталей. Делая набросок, я размышляю над тем, какая у заданных героев культура, склад ума, интеллект, поведение, физическое строение. Поразмыслив над этими пунктами, я делаю быстрый набросок в новом окне (layer). Я всегда рисую героев и бэкграунд в разных слоях. За счет этого я получаю две разные картинки: фон и персонаж, что очень удобно в моем случае. Когда я рисую первый набросок, я обдумываю позу героя. Она должна отражать его характер. Также сразу определяю, какую часть изображения будет занимать герой. Обычно самый оптимальный вариант — это три четверти. В этом случае и персонаж, и первый план находятся в выгодном положении.



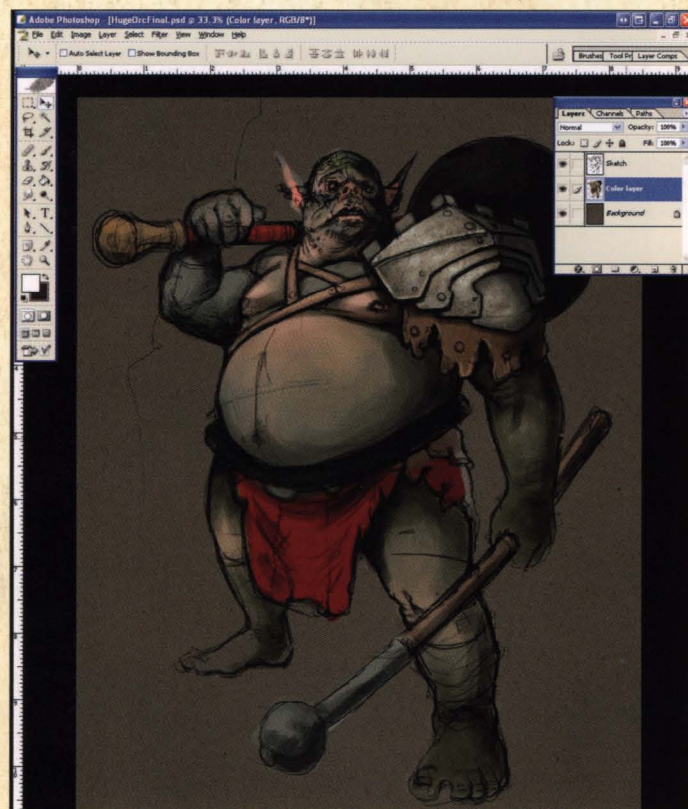
2. Незаметливый Бэкграунд

Не долго думая, выберите нейтральный фон для главного героя. Когда я приступаю к рисунку, фон помогает мне оптимально использовать светлые и темные тона.



3. Основной цвет

Затем я создаю новый слой между фоном и наброском. Помните: всегда очень полезно именовать слои, поэтому я называю этот слой Base Colour (Основной цвет). Я выбираю некий цветовой тон, чтобы иметь представление об общей цветовой гамме изображения. Также я наношу здесь основные тени. Так как этот слой находится под слоем наброска, кажется, что он нарисован акварелью, потому что он тонирует весь рисунок, в то время как вы накладываете отдельные мазки.



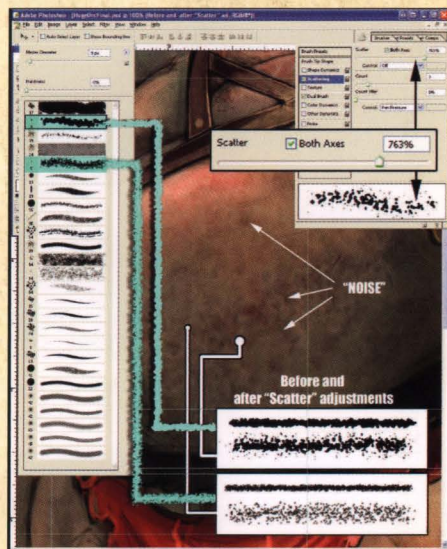
4 Закрепляем форму

Мне очень нравится этот процесс – закрепление цвета и формы изображения. Рисунок практически сразу обретает новую жизнь. Я создаю новый слой поверх всех ранее созданных и накладываю средние тона, добавляю тени и свет, чтобы отодвинуть в глубину или наоборот приблизить каждую отдельную форму. Для моего героя я сначала закрепляю крупные формы, а затем только работаю с менее значительными. На этой стадии я имею четкое представление только об общих формах моего героя. О деталях позаботимся чуть позже. Выставите значение Непрозрачности Opacity на 70%. Чем корпуснее вы обрисуете формы, тем убедительнее они будут выглядеть.

5 Какие кисти использовать

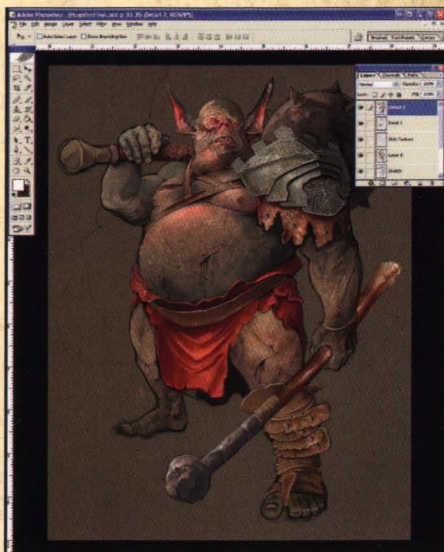
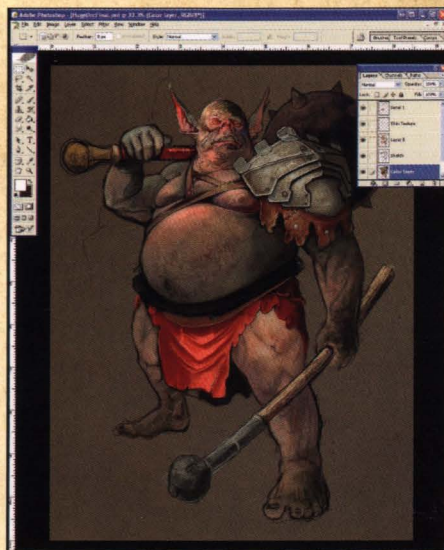
Мне еще многому надо научиться в работе с кистями и инструментами программы Photoshop. В процессе моего становления как художника я получаю удовольствие и развиваю не только полезные, но и вредные привычки.

Одна из них – это то, что я использую минимальное количество кистей. Моя излюбленная кисть Air-brush Pen Opacity Flow. Я пользуюсь этой кистью в 95% случаев работы. Приятно работать кисточками, использование которых комфортно, но для качества работы необходимо расширять их набор. Мне стало нравится работать с Wet Media Brushes, особенно кистью Drippy Water и Heavy Stipple в режиме Multiply mode. В меню, в закладке Brush Presets, можно найти массу опций, которые помогают изменять форму, угол и распыление вашей кисти. Мне нравится манипулировать ползунком рассеивания (Scatter Slider). Я меняю настройки Wet Media brushes так, чтобы кожа, ржавчина и т.п. выглядели натурально.



6 Создаем «шумы»

Когда я начинаю работать над текстурой определенного участка, я просто рисую завитки в беспорядочном порядке, чтобы создать «шумы». Они придают плавность и органичность изображению. Еще один способ – наложить слой Multiply вокруг того участка, где я создаю текстуру и слегка подрисовать с помощью кистей Drippy Water и Heavy Stipple с установкой на любую подходящую непрозрачность (Opacity). Эти и другие кисти вы найдете во вкладке Wet Media brushes. Мне также нравится функция Scatter в настройках Brush Editor. В зависимости от того, над какой текстурой я работаю, после добавления шумов я акцентирую внимание на складках, потертых концах и т.д.



7 Текстура

После того как я внес основные элементы каждой текстуры, я приступаю к деталям. Для этого я создаю новый слой. Уже внесенные компоненты помогут определить материал, с которым предстоит работать, а также отличить спину великана, допустим, от его руки, или одежду с кожными вставками от дубинки.



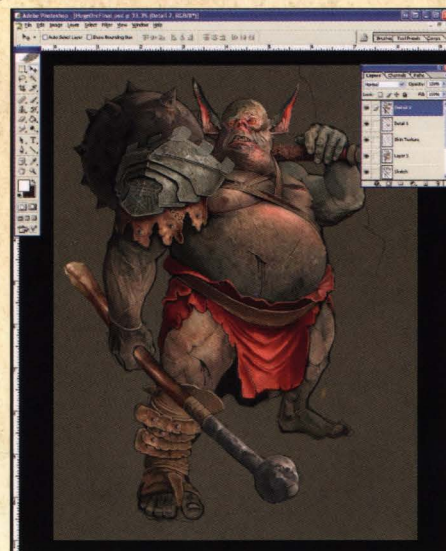
СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

СОБЛЮДАЙТЕ СТИЛИКУ

Очень важно придерживаться общего стиля, на основании которого вы разрабатываете концепт. Я всегда читаю книги, по которым изучаю костюмы, утварь и т.д. Я считаю, что мой основной инструмент в работе – это знания, которые я приобрел. Понимание миров, которые создаешь и в которые заставляешь поверить людей – вот что действительно важно!

8 Зеркализация изображения

После некоторого времени работы над рисунком глаза привыкают к изображению. Даже очень восприимчивому взгляду иногда трудно определить несоответствия, ошибки в анатомии, перспективе и т.д. С помощью функции Flip вы сможете посмотреть на свой рисунок при ином освещении, которое поможет выявить много ошибок. Если не выявлено ни одной ошибки, значит flip-тест вы прошли удачно. Еще один хороший способ проверить все соответствия – это распечатать изображение и показать кому-нибудь. Я очень часто показываю нарисованное своим друзьям. Они делятся со мной впечатлениями. Это очень хороший способ улучшить рисунок и почерпнуть что-то новое для себя.



9 Поправки

Когда я повернул изображение орка, оказалось, что правая нога великана нарисована немного вне перспективы. Я увеличил и чуть опустил ногу и ступню. Также я понял, что не видно верхней части ноги, хотя наша точка зрения позволяет это.

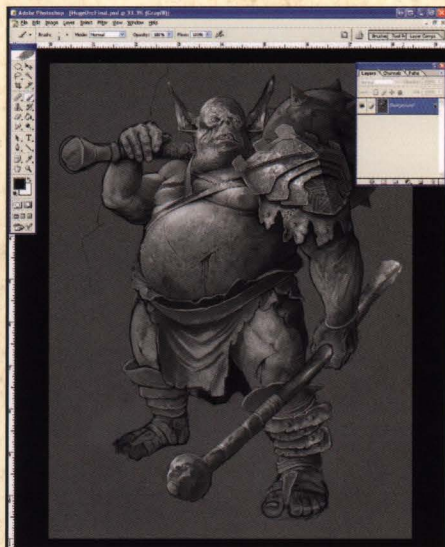


10 Добавляем тени

Чтобы добавить еще теней, я пользуюсь кистью Multiply brush. Раз это только задумка героя, я не использую много теней, сосредотачиваясь на основном. Всегда помните об источнике света и то, как его расположение отражается на каждой детали.

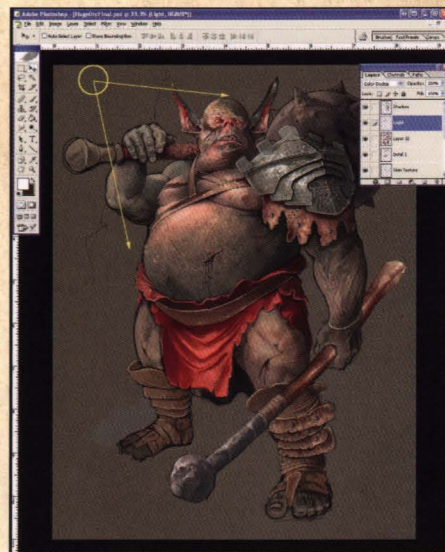
Добавляем свет

Я работаю над светами примерно так же, как и над тенями. Не забывайте про источник света. Я пользуюсь кистью Colour Dodge brush, либо создаю новый слой и задаю интенсивность цвета с помощью функции Opacity. В режиме Colour Dodge вы сможете осветлить образ, не утрачивая нарисованных деталей.



Проверка

Иногда очень важно проверить правильность цветовых акцентов. Можно сделать это, перейдя по ссылке Image на панели инструментов и выбрав функцию Mode и greyscale (серый экран) в соседней колонке. Это позволяет, не отвлекаясь на оттенки и насыщенность цветов, сосредоточиться на светах и тени. Вы также увидите, где стоит прибавить контраста.



БЫСТРЫЕ КЛАВИШИ

**БЫСТРОЕ УВЕЛИЧЕНИЕ/УМЕНЬШЕНИЕ
ИЗОБРАЖЕНИЯ – CTRL+[+] OR [-] (MAC)
CTRL+[+] OR [-] (PC)**

Пользуйтесь этими клавишами, чтобы быстро увеличивать и уменьшать изображение.

Последние штрихи

Я объединяю все слои кроме фона с помощью функции Flat. Иногда я пересматриваю историю слоев только для того, чтобы убедиться, что в будущем смогу мысленно вернуться к замыслу. После объединения слоев я подчищаю контур героя – местами я использую функцию Tweak, – чтобы придать блеска волосам или отдельным бликам.

Иногда я пополняю цветовую гамму. Путь: Image – Colour – Adjustment – Colour Balance.

Итак, мой концепт закончен. Я надеюсь, что вы вынесли хотя бы несколько полезных советов из всего вышеизложенного. Естественно, дисциплина, способности и повторение — лучшие помощники художника. Самые важные уроки вы преподаете сами себе. Существует много умозрительных способов работы, у каждого художника свой подход, свой собственный стиль. И вы открывайте в себе новые способности. Экспериментируйте!



ArtRage

БЫСТРОЕ СОЗДАНИЕ ОБРАЗА

Вместе с Френсисом мы сотворим несложный концептуальный проект. Также он поделится некоторыми советами, которые, по его мнению, являются основополагающими в работе с программой ArtRage и проведет параллель между традиционным и цифровым искусством.

Такие цифровые программы, как Photoshop и Painter, в сочетании с электронными планшетами Wacom вывели коммерческую иллюстрацию на совершенно иной уровень работы и результативности. Теперь в нашем распоряжении такие опции, как Undo (отмена сделанного выбора) и режим Multiple (который позволяет перейти в режим многократного выполнения команды). Можно даже сочетать две эти функции. Великолепная панель инструментов, которая позволяет редактировать практически все 2D иллюстрации и даже сочетать фотографии с цифровыми изображениями формата 3D и 2D.

Но несмотря на все преимущества, эти цифровые программы имеют и свои недостатки. Например, когда я рисовал в программе Stylus на планшете, большая часть штрихов, обычно оставляемых карандашом на бумаге, была потеряна.

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Francis Tsai



СТРАНА: США

ЗАКАЗЧИКИ: Playboy, Mattel, Motion Theory, Privateer Press

WEB-СТРАНИЦА: www.teamgt.com

Френсис работает художником-иллюстратором и дизайнером в области развлечений: компьютерные игры, комиксы, телевизионные коммерческие проекты и кинофильмы.

Конечно, это не является основным моментом в творчестве, но вам требуется добиться таких же очертаний и контуров, как при рисовании на бумаге. Более того, вы не можете поворачивать монитор, как листок бумаги, хотя в Painter существует функция Rotate, которая имитирует что-то подобное, ну и конечно сам процесс рисования на компьютере отличается от традиционного.

Поэтому когда я впервые услышал о цифровых планшетах с встроенным диджитайзером с функцией Pressure-sensitive, меня поразили возможности, приближенные к рисованию карандашом на бумаге. Работать на цифровом планшете должно быть так же удобно, как рисовать в альбоме. Хотя я много работаю с монитором Wacom Cintiq, он все же кажется мне довольно громоздким.



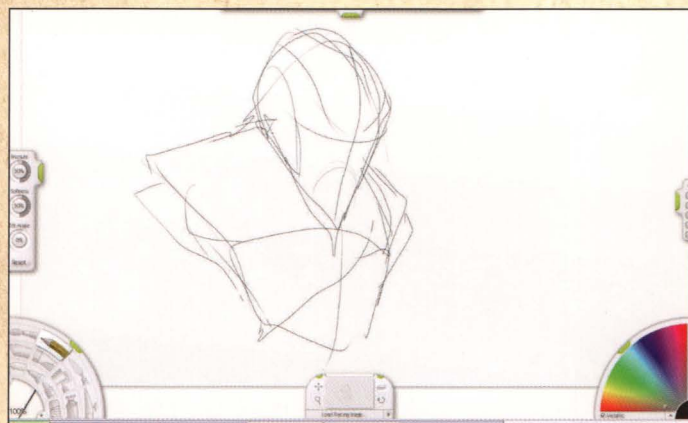
1 Приспугаем

Я не хочу усложнять задачу и буду рисовать, как рисую простым карандашом на бумаге. Наша цель – изобразить голову и плечи пришельца в три четверти. Обычно в подобных случаях я делаю зарисовку на бумаге, затем сканирую и добавляю цвет под слой наброска, используя программу Photoshop. Первым делом, открывая программу ArtRage, я создаю новый слой поверх слоя второго плана. Это прозрачный «плавающий» слой, на котором и будет располагаться наша зарисовка. Затем, на слой ниже, я могу добавить цвет, при этом не ослабляя линий карандаша.



2 Основной силуэт

Я выбираю такой традиционный инструмент рисования, как Pencil (карандаш) с установкой на цвет не совсем черный, а имитирующий цвет грифеля, что-то вроде серого. Набрасываю контуры головы и плеч. На этой стадии я не увеличиваю рисунок, поэтому вижу все поле целиком. Зато потом будет возможность увеличить изображение и поработать над деталями.



3 Делаем набросок второстепенных форм

Когда основная форма намечена, я немного увеличиваю изображение и принимаюсь за второстепенные очертания. За произвольный визуальный мотив я решаю взять образ, отдаленно напоминающий птицу. На этой стадии мы все еще в поисках образа, поэтому он пока свободный, исследовательский. Я ищу линии, которые будут сочетаться и дополнять друг друга. Зафиксировать их никогда не поздно, важно сначала добиться гармоничности.



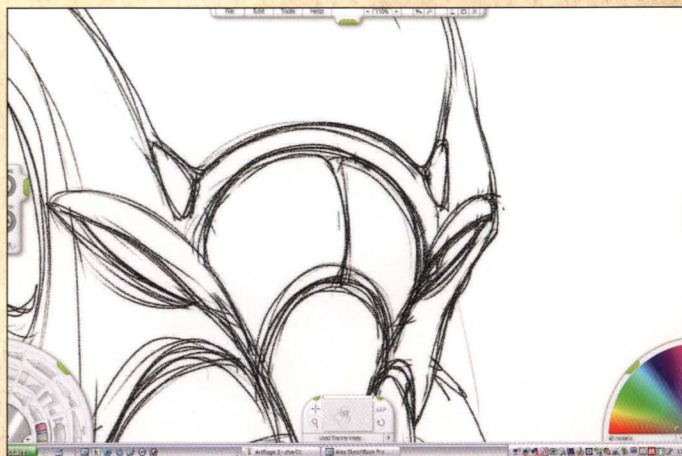
4 Детализируем

На рисунке показано, как я обвожу более заметно только некоторые линии. Я сделал набросок, избегая наносить много ненужных штрихов. Я также пользуюсь функцией Eraser (Ластик), чтобы удалять лишние линии. Вообще-то я люблю, чтобы штрихи от карандаша были видны, они создают особую энергетику рисунка, которой сложно добиться в цифровом искусстве.

СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

Выбор правильной бумаги

Во вкладке слоев при активации Edit Paper Settings появляется окошко настроек фактуры поверхности, на которую наносится рисунок. Начиная работу, вы можете выбрать фактуру бумаги. В настройках вы найдете массу вариаций бумаги и холстов. Чтобы добиться действительно четких линий, используйте бумагу с низким показателем фактуры, либо просто гладкую. Путь: Tools-Layer-Options-Edit Paper Settings ...и выбирайте подходящую бумагу.



СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

АЛЬТЕРНАТИВА PALETTE KNIFE (ШПАТЕЛЮ)

Palette Knife используется так же, как и Stylus, что затрудняет работу в местах, где много линий. Легче в данном случае контролировать направление инструментом Paint Roller, когда нужно обрисовать или наоборот убрать контуры.

5 Подбираем оттенок цвета

Больше всего деталей я решил нарисовать на физиономии, чтобы сконцентрировать внимание зрителя именно на этой части изображения. Я взял за основную форму клюв, изобразил его на лице пришельца и повторил в складках одежды. Я понял, что такой прием придает рисунку

некоторую завершенность. Чтобы начать работу с Layers Palette, нужно открыть вкладку Layers в правом верхнем углу панели инструментов, которая в свою очередь находится в центре экрана внизу. В диалоговом окне Layers функция Line art располагается в прозрачном слое над фоном,

который я закрасил серо-зеленым цветом. Чтобы создать нейтральный теплый оттенок на этом слое, я воспользовался инструментом Paint Roller, который идеально подходит для этих целей, потому что с его помощью можно быстро покрыть значительный участок изображения.



6 Фиксируем цвет

Программа ArtRage позволяет имитировать мазки кисти маслом или акриловой краской. Я хочу применить эту технику на моем рисунке, поэтому я выставляю опцию Thinner (Рельефность мазка) на отметку 100%. При нажатии кнопки Insta-Dry-Off на панели настроек инструментов мы включаем функцию, которая позволяет виртуальной краске не высыхать, едва коснувшись холста, а какое-то время оставаться «свежей». Тогда цвет каждого мазка будет получаться автоматически, в зависимости от того, на какой цвет мы наносим новый слой краски. Итак, я достаточно быстро закрасил большую область изображения, не применяя Extra Blending (Экстра-Смешивание).



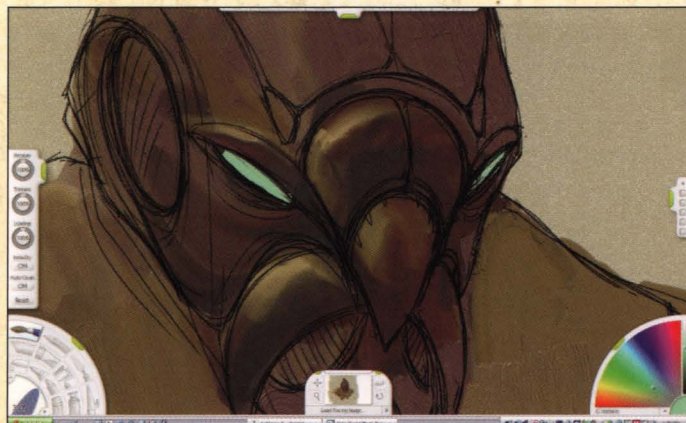
7 Рисуем

Когда основной тон положен, я добавляю цвета для передачи объемных форм. Я слегка подкрасил некоторые участки изображения бледно-желтым цветом и применил инструмент Palette Knife, чтобы смешать краски. Эта функция наиболее эффективна, когда опция Insta-Dry выключена, чтобы краска не высыхала. Инструмент Palette Knife очень полезен, когда нужно смешать краски, но в то же время оставить четкие контуры. Прорези глаз я решил закрасить зелено-голубым цветом, который контрастирует с теплыми оттенками головы. Когда я снова уменьшаю изображение, я понимаю, что хотел бы изменить изначальную цветовую схему – вместо того, чтобы сделать тело светлее, чем голова, я решаю затемнить его, чтобы сконцентрировать внимание на физиономии.



8 Смешиваем техники

В традиционном искусстве есть такие технические приемы, которые в цифровом режиме выглядят гораздо лучше. Например, используя цветной карандаш, наносим блики поверх рельефных мазков краски.



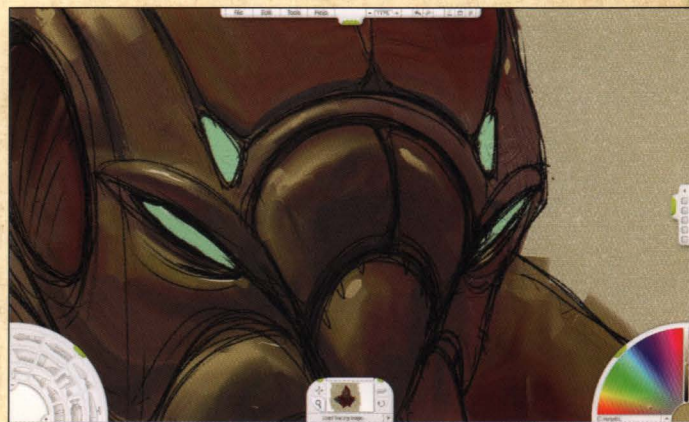
9. Переходим к туловищу

Я снова уменьшаю рисунок и начинаю закрашивать плечи и корпус. Добавляю холодные оттенки под стать тем, которые я использовал для глаз прищельца. Я пользуюсь приглушенным серо-голубым цветом. Чтобы не переносить акцент с глаз на плечи, я не использую яркий цвет для окантовки одежды героя. Я смогу воспользоваться инструментом Palette Knife для смешения цветов позже, если это понадобится.



10. Детали

Теперь, когда у меня появился уже более или менее сформировавшийся образ, я могу вернуться к работе над деталями. Я комбинирую инструменты Brush (Кисть), Coloured Pencil (Цветной карандаш) и Palette Knife (Шпатель), добавляю тени и свет и дорабатываю глаза. Когда смотрю на изображение в целом, оно кажется мне немного скучноватым. Глаза – зелено-голубого оттенка, но кажется, что сделай я их тоном светлее, они бы выглядели эффектнее. Также я добавляю светло-красный цвет на макушку, чтобы персонаж был больше похож на птицу. Получилась реминисценция птицы красный кардинал и по цвету, и по форме, так что, кажется, это удачный ход.



11. Последние штрихи

Работа над головой закончена. Я возвращаюсь к плечам и, используя те же инструменты, что и в предыдущем пункте, добавляю такие же световые эффекты и фактуру, не забывая, что главный акцент нужно оставить на голове героя. В новом слое я осветляю зелено-голубые тона и добавляю такой же цвет на рот, чтобы шея не сливалась с подбородком.

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Mike Mitchell



СТРАНА: США

ЗАКАЗЧИКИ: Threadless, Skyline Design, Image Comics

WEB-СТРАНИЦА: www.SirMikeofMitchell.com

Майк Митчелл недавно закончил Американскую академию искусств с квалификацией иллюстратора. Он работает как концептуальный художник в компании RavenSoft в Мэдисоне, штат Висконсин.

Photoshop

ИЗОБРАЖЕНИЯ, НАВОДЯЩИЕ УЖАС

Майк покажет вам, как создать портрет, который не останется без внимания. Вам придется включить фантазию.

Способность создавать реалистичные портреты достойна уважения, но рисовать портреты, которые рождены вашей фантазией, гораздо забавнее. Проявляйте креатив, пользуйтесь вашим воображением, творите!

Хотя я не в особом восторге от своей профессии, я все же иногда получаю наслаждение от работы. Я совмещаю юмор, фантазию и немного творчества, чтобы добиться оригинальности своих портретов. Мне нравится заставлять людей задумываться о том, что же они чувствуют, когда

смотрят на мои портреты. Это интригует в какой-то мере, это лучше, чем просто рассказать им, что им следует чувствовать и думать. Я всегда помню об этом, когда создаю свои работы.

В этом мастер-классе вам понадобятся лишь карандаш, бумага, электронный планшет Wacom и программа Photoshop с ее инструментарием, в частности кисть Round brush с функцией Default. Вам также пригодятся основные понятия из области анатомии и знание пропорций человеческой головы.





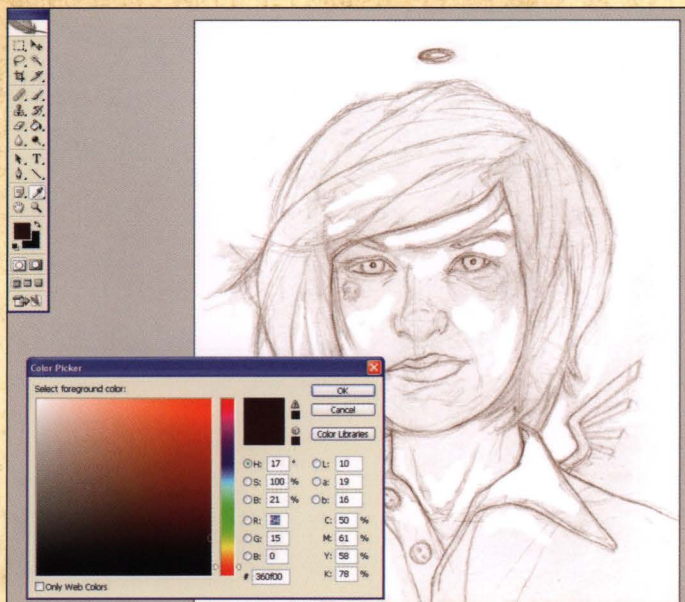
① Набросок

После того как я продумал свой персонаж, я беру карандаш, бумагу и приступаю к работе. Когда я рисую портреты, я делаю наброски простыми и незамысловатыми, соблюдая основные пропорции. Если набросок не выходит по каким-либо причинам, не важно, сколько времени я на него потратил, я рву его и начинаю новый. У меня всегда выходит так, что удачные портреты получаются, если процесс налачился с самого начала. Убедитесь, что вас полностью устраивает набросок, проверьте все пропорции, чтобы избавить себя от дальнейших мучений.

СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

ПОДГОТОВЬТЕ РАСПЕЧАТАННЫЙ ВАРИАНТ

Можно распечатать увеличенное изображение, чтобы доработать его традиционным способом, но это займет немало времени и терпения — нужно потом отсканировать его заново и наложить верхним слоем на цифровую картинку. Распечатайте изображение с установкой в 300 dpi и доработайте щетинной кистью. После нового сканирования я накладываю последний вариант на изначальный цифровой рисунок. Непрозрачность я устанавливаю на отметку 50%. Используя функцию Transform, я подгоняю рисунок идеально под первый слой. Особое внимание обратите на черные контуры изображения, которые являются ориентиром точного совпадения первого и последнего вариантов.



СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

ИНСТРУМЕНТ LOCK TRANSPARENT PIXELS

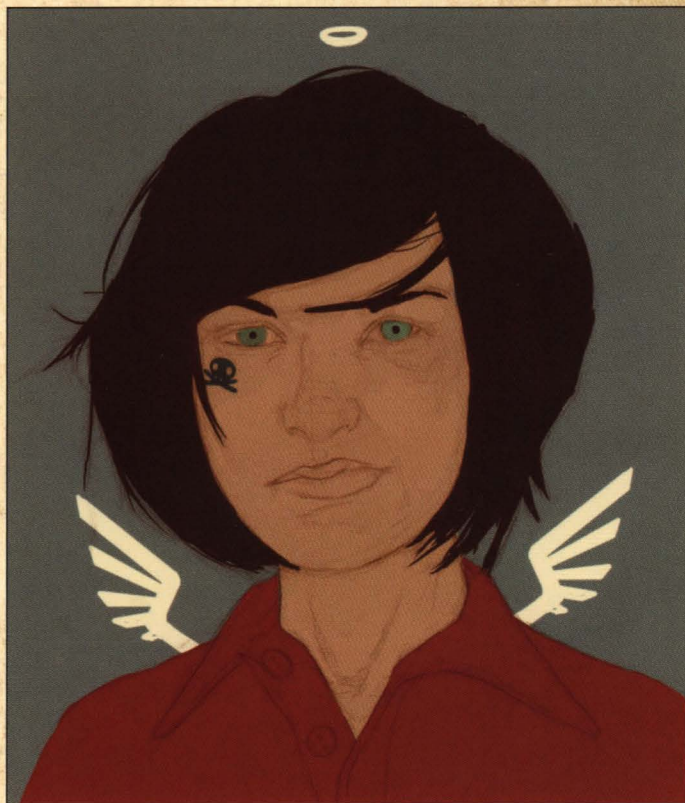
Вспользуйтесь данным инструментом и поймите все его преимущества. С его помощью вы сможете зафиксировать, а затем редактировать или перекрашивать только непрозрачные точки слоя, а пустые области останутся неизменными.

③ Закрепляем цвет

Сейчас я готов заполнить участки внутри линий локальным цветом. Я хочу зафиксировать цвет каждого из основных элементов рисунка (волосы, лицо, рубашка и т.д.) в отдельном слое. Затем я применю функцию Lock Transparent Pixels для каждого слоя. После чего каждому из слоев следует присвоить отдельное имя. Это сделает процесс дальнейшей работы более организованным, что позволит впоследствии сэкономить время. Приступая к созданию цветовой схемы изображения, я могу изменить цвет того или иного слоя, если он покажется мне не подходящим.

② Сканируем рисунок

Я сканирую изображение и переношу в программу Photoshop. Затем несколько раз внимательно проверяю, чтобы все выглядело идеально. Наношу линии на отдельный слой, чтобы потом рисовать под ними. Я предпочитаю использовать функцию Load Channel, чтобы линии получались плавными. Путь: Selection-Select Inverse-Copy/Paste. После этого я закрашиваю линии темно-красным или коричневым цветом, используя функцию Lock Transparent Pixels (Блокировать прозрачные точки), которая редактирует и перекрашивает только непрозрачные точки слоя. Если вы еще не пользовались этой функцией, то вперед! После того как я закрасил линии, я щелкаю по вкладке Unlock Transparent Pixels (Разблокировать прозрачные точки), чтобы разблокировать функцию, и начинаю подчищать эти линии. Насколько аккуратными будут ваши линии, зависит только от вас, но я предпочитаю оставлять некоторые погрешности. От этого мой цифровой портрет приобретает схожесть с обычным наброском.



4 Смотришь правде в глаза

Сначала я дорабатываю лицо персонажа, убеждаясь в целостности портрета и наношу собственные тени, чтобы выявить форму. При выборе цвета теней требуется помнить, что они прозрачны и должны быть того же оттенка, что и поверхность, на которой лежат. Лучше избегать темно-серых тонов, так как они выглядят не очень эстетично. Работая с лицом, на которое падает свет, я обычно использую для тени более темный, насыщенный оттенок телесного цвета, чтобы придать портрету жизни.

5 Да будет свет!

Когда работа с тенью закончена, я приступаю к следующему этапу – добавляю ярко освещенные участки, чтобы визуально приблизить лицо. Для этого я использую очень светлый, теплый оттенок желтого с высокой прозрачностью. Затем я концентрируюсь на бликах в глазах — самое главное не переусердствовать! Следует помнить, что белки глаз не совсем белого цвета, а имеют оттенок кожи.



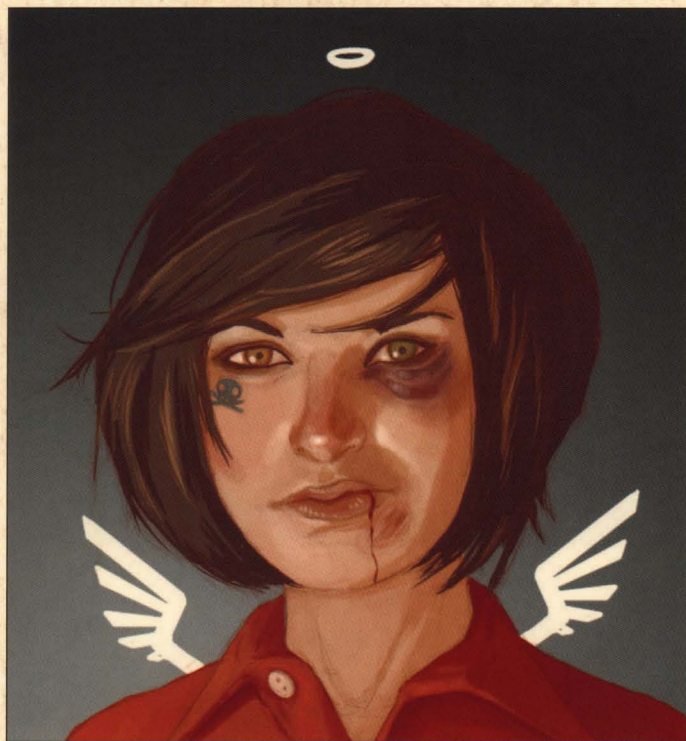
6 Основные черты героя

На этой стадии, когда базовый рисунок завершен, я могу добавить некоторые забавные элементы. Для этого я создаю новый слой. Я решил добавить несколько четких линий, а именно стрелки глаз, более четкие брови и царапины и синяк для создания предистории. Как я уже говорил, мне интересно создавать такие портреты, где зрителю приходится самому размышлять и делать выводы о главном герое.



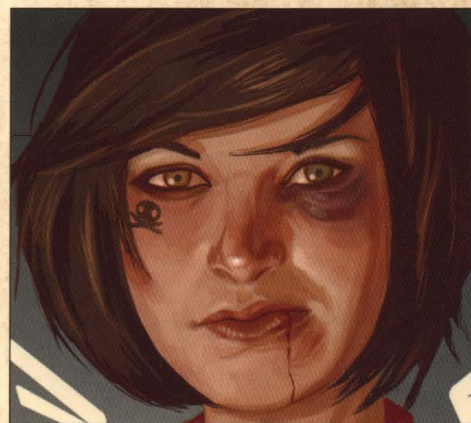
7 Другие детали

Когда лицо практически готово, я начинаю работу над другими частями изображения, которые до сих пор оставались в стороне. Я добавляю тень и свет волосам, так, чтобы они были на одном уровне с лицом. Также я добавляю градиент на фон, чтобы добавить глубины изображению.



8 Дорабатываем изображение

Этой стадии я стараюсь уделять больше всего времени. Я повышаю контраст между светом и тенью на лице. Также я добавляю отраженный свет (рефлекс) в область тени. Сейчас самое время заняться корректировкой разных участков изображения и внимательно изучить и доработать детали.

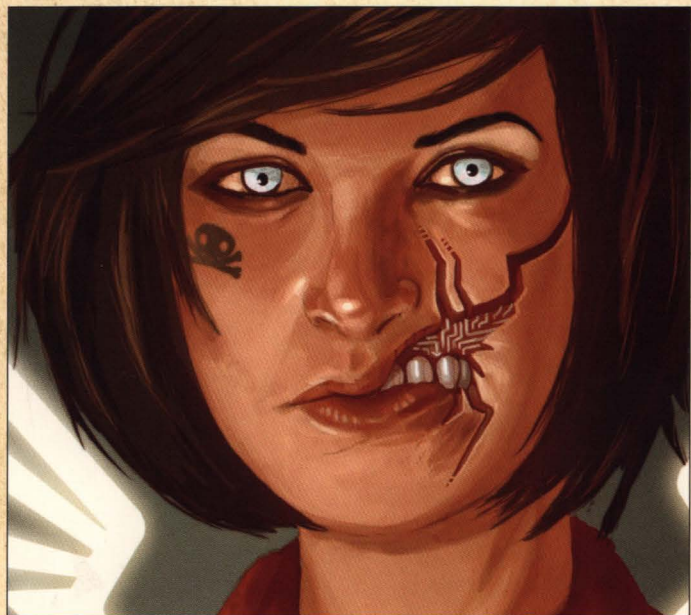


9 Время блеснуть

Сейчас пришло время поработать над нимбом и крыльями. Я люблю плоскую графику с эффектом яркой подсветки, поэтому первым делом я осветляю эти элементы. Потом я дублирую этот слой дважды, и на каждом я использую функцию гауссова размытия с помощью инструмента Gaussian blur. Получается отличный эффект сияния. Я пока всем доволен, однако следует сделать перерыв и посмотреть на портрет позже свежим взглядом.

10. Корректировки еще не закончились

После возвращения я увидел некоторые ошибки. Во-первых, нужно повысить контрастность тонов, поэтому я исправляю этот недостаток с помощью специальной функции: Adjustment-Brightness/Contrast. Также лицо выглядит очень широким и нарушает всю композицию. Я выбираю каждый слой, кроме фона, и меняю размер. Я исправляю каждую замеченную, даже совсем незначительную ошибку. У меня возникло такое ощущение, что в моем рисунке чего-то не хватает. В общем, он мне нравится, и я знаю, что это удачный портрет, но он не бросается в глаза и не вызывает ужаса, как мне хотелось с самого начала, и чего, в принципе, я добивался. Поэтому я стал размышлять о том, что я могу сделать, чтобы исправить ситуацию.



11. Как создать изображение, вызывающее неподдельный страх

Так как я не в полной мере добился устрашающего вида моего пострадавшего в битвах ангела, я решил добавить элементы киборга. Удалил синяк под глазом и текущую из губы кровь, чтобы портрет не выглядел перегруженным различными деталями. Я вношу изменения, чтобы придать коже пластиковую фактуру, делаю тени на лице более мягкими и добавляю полосы на одежду.



12 Атмосфера

Я не фанат изощренных задних планов. В некоторых случаях замысловатый фон просто необходим, но я чувствую, что в данном случае выразительность образа зависит именно от выражения лица персонажа. Я решил оставить фон незамысловатым, просто добавив темные градиенты. Тогда все внимание обращено на лицо ангела.

СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

БЫСТРЫЕ КЛАВИШИ

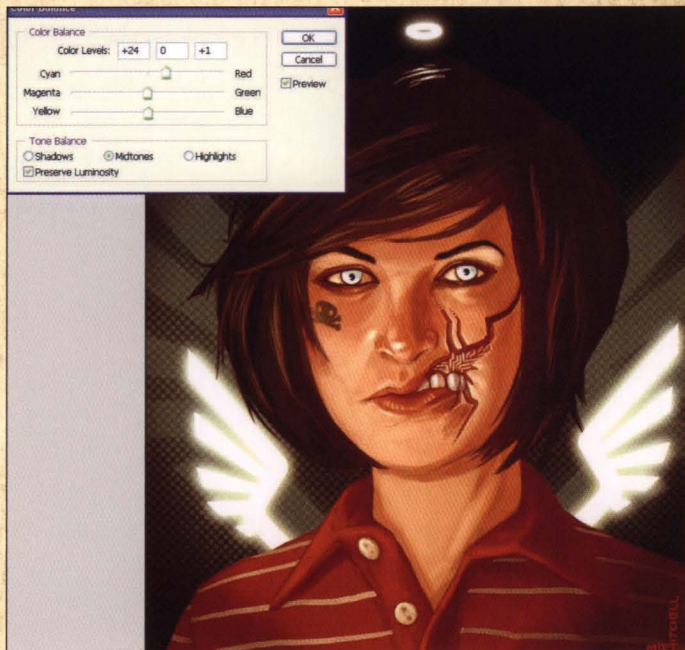
Не забывайте про быстрые клавиши – очень полезно знать клавиши инструментов, которыми вы пользуетесь чаще всего. Это сокращает время работы и не отвлекает вас от работы над картиной.

13 Последние штрихи

Очень важно пользоваться функцией Adjustments, чтобы привести все части изображения к одному целому. Но если вы воспользуетесь этими настройками некорректно, то сможете испортить изображение. На последних стадиях работы я обращаюсь только к нескольким инструментам. В этом случае я немного прибавляю контрастности и перехожу к функции Colour Balance, чтобы действительно создать единство всех деталей рисунка. Просто это еще и мой любимый из всех инструментов, который действительно помогает добиться гармоничности цветовой палитры. Для полутеней я добавляю красных оттенков, а для освещенных участков немного зеленого.

14 Изображение готово!

Я закончил работу и могу сказать, что напуган в достаточной степени тем, что создал, а самое главное – мне очень нравится получившийся результат!



ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Patrick Reilly



СТРАНА: США

ЗАКАЗЧИКИ: Disney, United Artists, Bacardi, Truth, Coca-Cola

WEB-СТРАНИЦА: www.preilly.deviantart.com

Патрик живет в Майами, штат Флорида. Сколько Патрик себя помнит, он рисует героев фэнтези и иллюстрации к научной фантастике. Сейчас он занят на временных проектах для видеоигр, коммерческих проектах и фильмах. Но однажды он хочет рискнуть и посвятить все свое время на разработку основных концептов к играм.

Painter

КАК БЫСТРО НАРИСОВАТЬ ЗОМБИ

Патрик Райли объяснит, как за считанное время сотворить жуткого персонажа — зомби.

Я считаю цифровое искусство самым полезным и интересным способом быстрого рисования. Можно делать простые цветные скетчи (наброски), и они будут достойными конкурентами полноценным изображениям, на которые пришлось затратить немало времени.

Цифровое искусство позволяет рисовать действительно в темпе. Учитывая возможности современных технологий и цифровых программ для графической работы, сейчас фактически отсутствуют такие процессы, как смешивание красок, чистка кистей, подготовка холста, занимающие так много драгоценного времени художника. Особенно если у художника появилась блестящая идея, которую нужно немедленно запечатлеть на полотне. Кроме того, что ускоренное рисование — это быстрый способ создания изображений, это также и

отличное практическое упражнение. Лично я с его помощью разрабатывал свой собственный стиль. Я заметил, что долгая и кропотливая работа может все испортить, потому что изображение выйдет не живым, слишком жестким.

Когда я замечаю, что мои рисунки выходят неинтересными, слабыми, я беру чистый лист бумаги, задаю себе временные рамки (примерно от 30 до 60 минут) и делаю быстрый набросок, чтобы в итоге приобрести легкость стиля. А иногда я рисую таким образом потому, что у меня просто есть свободное время.

Итак, хватит разговоров. Давайте перейдем к мастер-классу, где я поделюсь своими методами и приемами ускоренного рисования в программе Painter IX, на примере комичного и отпугивающего персонажа.



1 О чем следует помнить

Первая вещь, о которой вы никогда не должны забывать в процессе создания вашего героя, – это то, что вы рисуете в ускоренном темпе. Поэтому не останавливайтесь на незначительных деталях и элементах слишком долго. Не тратьте много времени на увеличение и добавление мелочей, которые не будут заметны в масштабе 1:1. Не перегружайте ваше изображение. Подключите вашу творческую интуицию и посмотрите, что выйдет. Помните, вы под контролем у рисунка, а не наоборот.

3 Фон

Я начинаю работу с широких мазков кисти, не задерживаясь на этом этапе. Я создаю новый холст с достаточно низким разрешением (примерно 100 dpi). Я увеличу разрешение позже. Я работаю с фоном, но в то же время думаю о переднем плане. Так как мы хотим сделать подобие старинного портрета, я выбираю фон в традиционном стиле, с темными оливковыми оттенками. Теперь я с помощью инструмента Paint Bucket выбираю красноватые краски и наношу их на холст. Беру мягкую кисть Soft Oil brush и тонирую верхнюю часть рисунка в более темный тон сепии. После этого я беру краску на тон светлее и наношу ее на нижнюю часть изображения.

4 Силуэт Зомби

После того как работа над фоном закончена, я перехожу к фигуре главного героя и решаю, какой она будет. Я снова беру мягкую кисть Soft Oil brush и темным, почти черным, тоном наношу силуэт. Пусть вас не смущает мое предпочтение работать в одном слое, можете делать все то же самое в нескольких слоях, если так вам удобнее.

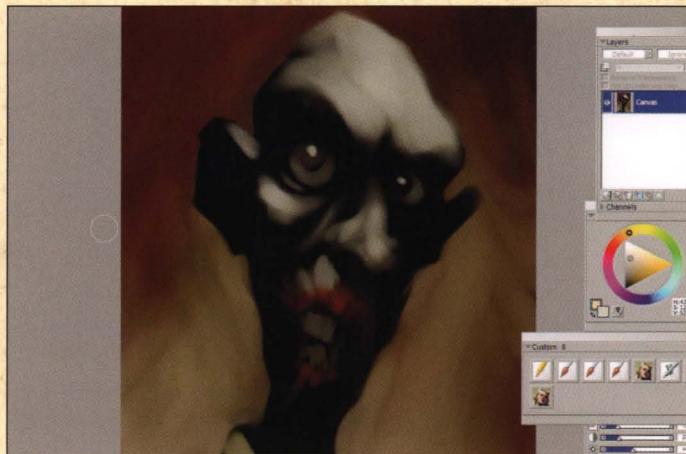
2 Предмет изображения

В данном случае я решил создать героя, основанного на образе зомби, одного из моих любимых персонажей. Я хочу, чтобы мой герой был анимационным, поэтому я увеличиваю ему голову и черты лица. Я хочу, чтобы он как будто сошел с картины, которую мы могли бы найти в старом замке с привидениями, поэтому выбранная цветовая гамма – унылые тона сепии.



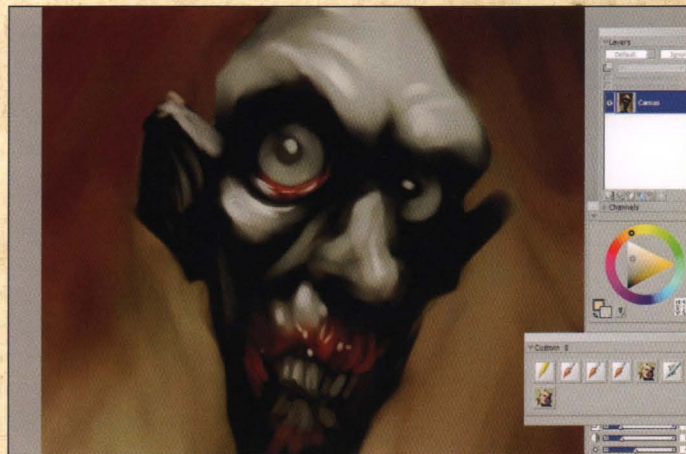
5 Средние тона

Для кожи зомби я выбрал серо-коричневый цвет (чтобы придать персонажу вид мертвеца) и затем добавил темные тона на тени в соответствии с направлением света. Я решаю добавить запекшуюся кровь, для этого я беру темно-красную краску и заштриховываю область вокруг рта и у глаз.



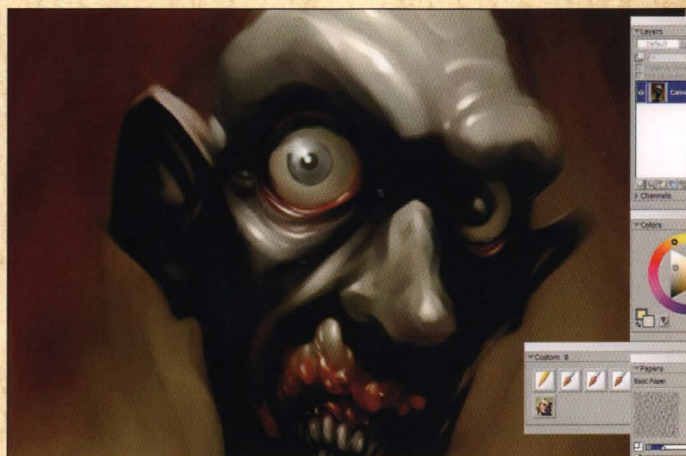
6 Влажные глаза

Сейчас я буду работать мелкими мазками кисти. Я увеличиваю изображение до 3000 dpi. Приступаю к световым акцентам. Я уменьшаю размер кисти Soft Oil brush и начинаю с рубашки, а заканчиваю у глаз и зубов. Я хочу добиться, чтобы определенные участки (губы, глаза) имели влажный, даже склизкий вид. Для этого я делаю блики мягче и светлее на этих участках.



7 Последние штрихи

Мои окончательные шаги в работе над рисунком заключаются в том, что с помощью кисти Soft Oil brush я в различных участках рисунка уменьшаю или, наоборот, усиливаю тени. Затем я беру кисть Round Camelhair Wide brush и волнистыми мазками по форме заканчиваю рисунок. Я выполнил семь шагов и уложился в 30 минут.



БЫСТРЫЕ КЛАВИШИ

ДЛЯ ОПЦИЙ BRUSH (КИСТЬ), PAINT BUCKET (ЗАЛИВКА) И EYEDROPPER (ПИПЕТКА)

Следует просто нажать на клавиатуре кнопку B для опции Кисть, K – для опции Заливка и D – для опции Пипетка.

Когда я переношу нарисованный карандашом рисунок в программу Photoshop, мои цвета не получаются четкими и чистыми, потому что они смешиваются с серым карандашом, в результате — много серых потер-тостей и «шумов». Как добиться чистого изображения? Louis Dixon, US

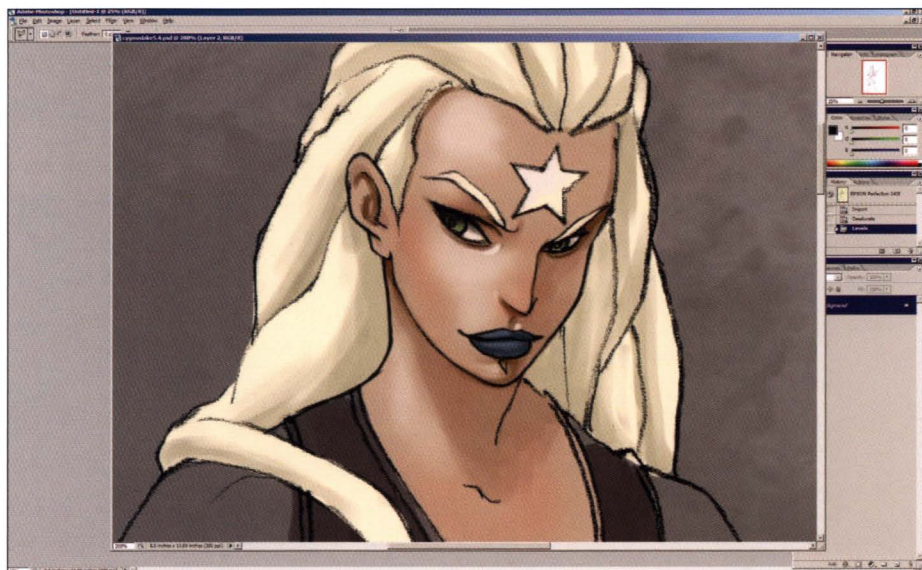


Отвечает Фрэнсис

У большинства сканеров есть специальные установки, которые позволяют очистить сканируемый рисунок. Я никогда сам не пользовался данными установками, они кажутся мне немного чужеродными. Гораздо лучше получается справиться с этой проблемой, используя программу Photoshop.

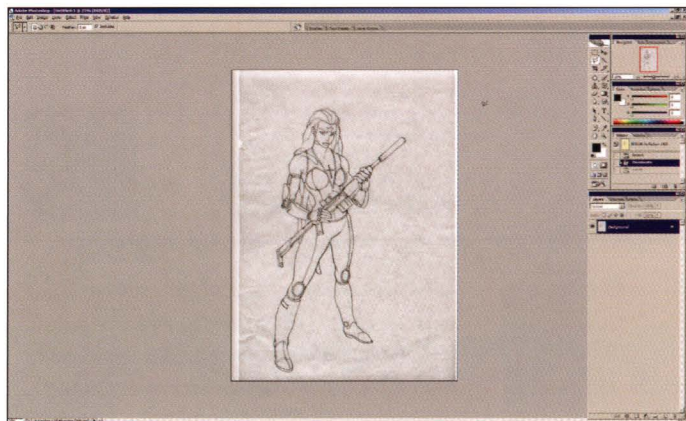
С помощью черных и белых линий мне удается расставить правильные акценты на темных и светлых участках. В зависимости от текстуры бумаги, на которой вы рисуете, сканер считывает текстуру бумаги как часть рисунка, что и является причиной грязи на

отсканированном изображении. Самая высокая концентрация темных пикселей в отсканированном изображении получается от темных линий карандаша, а меньше всего темных точек образуется на этих помехах в рисунке. Как практически со всем, что вы делаете в программе Photoshop, эту ситуацию можно разрешить несколькими способами. Подход, который продемонстрирую я, заключается в распределении черных пикселей на изображении таким способом, что большинство из них будут получаться от рисунка, а не от текстуры бумаги.

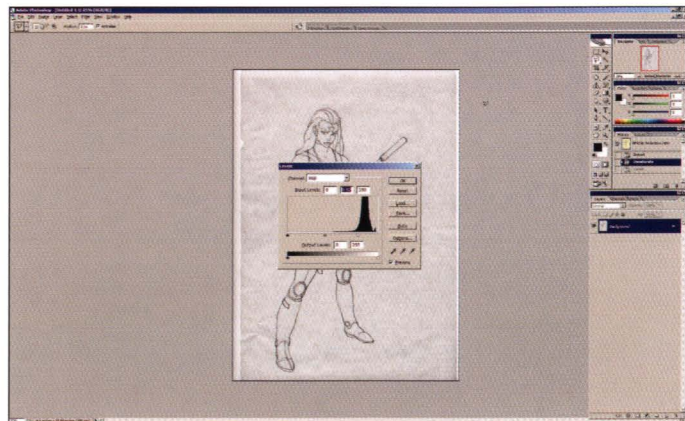


КОГДА ОТСКАНИРОВАННОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ «ПОДЧИЩЕНО», МОЖНО ПРИМЕНИТЬ ЦВЕТОВУЮ ГАММУ И НЕ БОЯТЬСЯ, ЧТО РИСУНОК БУДЕТ ИСПОРЧЕН НЕЖЕЛАТЕЛЬНЫМИ ПОМЕХАМИ, ПРОИСХОДЯЩИМИ ОТ БУМАГИ.

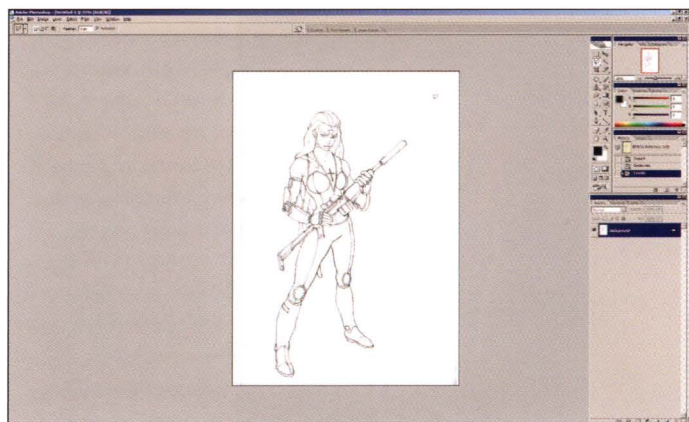
Шаг за шагом: Подчищаем отсканированные линии



1 ЭТОТ РИСУНОК ДЕМОНИСТРИРУЕТ ИЗНАЧАЛЬНО ОТСКАНИРОВАННОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ. СКАНЕР РАСПОЗНАЛ ТЕКСТУРУ БУМАГИ И ИЗОБРАЗИЛ ЕЕ В ЦИФРОВОМ ФОРМАТЕ СЕРЫМИ КРАПИНКАМИ. ЕСЛИ ПРИГЛЯДЕТЬСЯ, ТО МОЖНО ДАЖЕ УВИДЕТЬ МОРЩИНКИ И КАПЕЛЬКИ В ЛЕВОМ ВЕРХНЕМ УГЛУ, ОТ КОТОРЫХ МЫ МОЖЕМ ИЗБАВИТЬСЯ.



2 ДИАЛОВОЕ ОКНО LEVELS СОДЕРЖИТ ГИСТОГРАММУ, КОТОРАЯ ОТРАЖАЕТ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПИКСЕЛЕЙ НА ИЗОБРАЖЕНИИ. Я ПЕРЕДВИНУЛ САМЫЙ ПРАВЫЙ СЛАЙДЕР ВЛЕВО ТАК, ЧТО БОЛЬШАЯ ЧАСТЬ БУМАГИ СТАНОВИТСЯ ПРАКТИЧЕСКИ БЕЛОЙ.



3 ЭТО ИЗОБРАЖЕНИЕ ПОСЛЕ ВНЕСЕННЫХ НАМИ С ПОМОЩЬЮ ОПЦИИ LEVELS BOX ИЗМЕНЕНИЙ. СЕРЫЕ ТОНА УДАЛЕНЫ, ОСТАВИВ ЛИНИИ РИСУНКА ОСНОВНЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ «РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ТЕМНЫХ ПИКСЕЛЕЙ». ВСЕ, ЧТО ОСТАЛОСЬ, – ЭТО ТОЛЬКО НЕМНОГО ГРЯЗИ НА ЛЕВОМ ВЕРХНЕМ ПОЛЕ, КОТОРУЮ МОЖНО УДАЛИТЬ С ПОМОЩЬЮ ЛАСТИКА.



Как изобразить реалистично текстуру кожи? Jake Guy, US



Отвечает Мелани

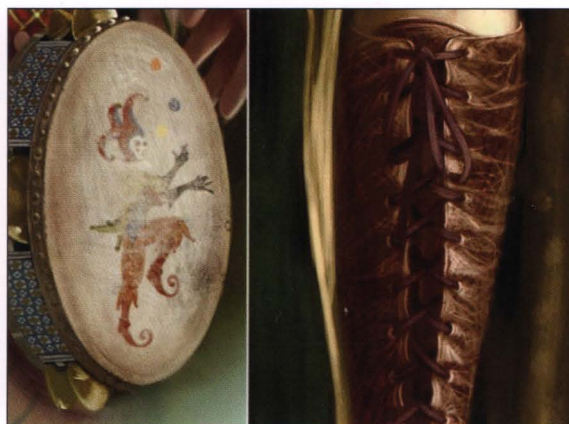
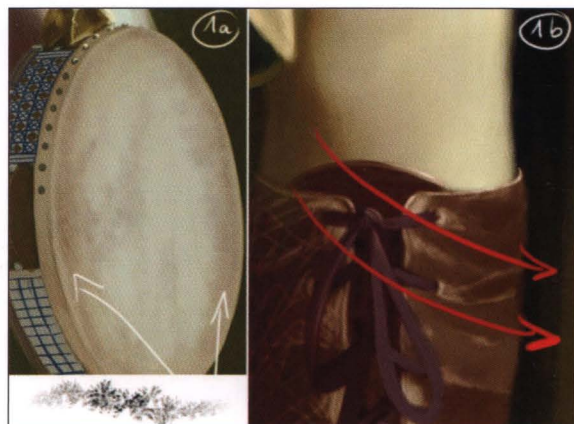
Сначала вы должны определиться с тем, какую именно кожу вы хотите изобразить. Проведите небольшое исследование, найдите фотографии обуви и одежды или найдите настоящие эквиваленты того, что вы хотите получить.

Кожу можно подразделить на два типа: матовая и блестящая, словно глянцевая. Приемы для изображения каждого типа кожи также разные. Давайте сначала рассмотрим матовую кожу, в нашем случае кожу бубна. Как можно увидеть на изображении

1a, я постаралась изобразить его несложно, только ту его часть, которая обтянута кожей, с помощью кисти Custom brush и с замутнением мазков первой кисти. Это шкура животного, поэтому цветовые вариации здесь невелики. Сейчас мы просто обязаны нарисовать текстуру без погрешностей. Я продолжаю рисовать кистью Custom brush (можно любой другой) на разных слоях, пока не останусь довольна конечным результатом. Кожу этого качества можно сравнить с кожей оленя, она особо не отражает

свет, а на ощупь должна быть мягкой, как персик.

Рисовать блестящую кожу немного труднее. Как обычно я начинаю накладывать основные цвета с помощью кисти Round Edge brush, затем добавляю первые грубые штрихи (рис. 1b), которые будут основой текстуры. Чтобы придать коже натуральный блеск, я добавляю блики по краям и увеличиваю контрастность. Также обогащаю цветовые оттенки. Здесь я опять использую кисти Round Edge brush и Custom brush.



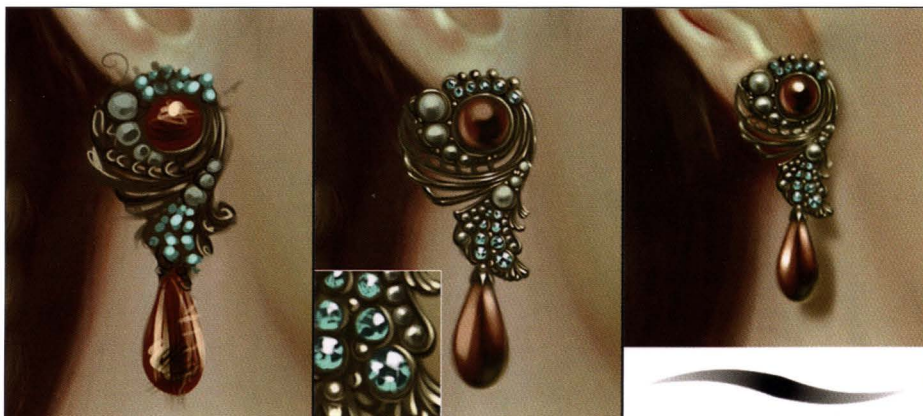
Я стараюсь рисовать красивые украшения. У вас есть какие-нибудь полезные советы? Kerrin Shepherd, New Zeland



Отвечает Мелани

Если вы хотите нарисовать украшение детально, вам нужен холст больших размеров, т.к. представляется практически невозможным изобразить все элементы на холсте маленького размера. Первым делом следует продумать дизайн будущего украшения. Это довольно легко, ведь здесь не нужно соблюдать пропорции. Просто отнеситесь к этому творчески и сделайте так, чтобы украшение подходило вашему персонажу. Когда я решила, что за украшение собираюсь изобразить, я делаю быстрый набросок в отдельном слое. Мне не нужно стараться быть предельно аккуратной на этой стадии, нужно определиться с цветами и добиться их сочетаемости. Затем я обрисовываю каждый элемент украшения. Накладываю тень, возможно, это самая сложная задача, потому что металл отражает свет очень хорошо, поэтому каждый элемент украшения взаимодействует друг с другом.

Затем я уделяю внимание голубоватым драгоценным камням. Добавляю насыщенный голубой цвет, а на белые жемчужинки наношу световые блики. Не забывайте, что белый на рисунке никогда не бывает чисто белым, всегда пытайтесь придать ему тот или иной оттенок. В данном случае — голубоватый пастельный тон.



- 1 Сначала сделайте набросок украшения простой и незатейливый. Затем наложите основные цвета и немного бликов. Дизайн не обязательно должен быть предельно точным: все, что нам нужно — основные линии и общая цветовая гамма.
- 2 Теперь работаем над формой украшения. Стираем некоторые лишние линии и дорабатываем остальные элементы. Чтобы добиться такого мягкого голубоватого оттенка, нужно воспользоваться инструментом Blur tool и нанести мазки максимальной корпусности в 15%. Я добавляю света на маленькие камушки и белые жемчужины.

Есть ли какие-нибудь советы, которые вы можете дать, чтобы изобразить монстров с признаками ума? Johny Johnston, England

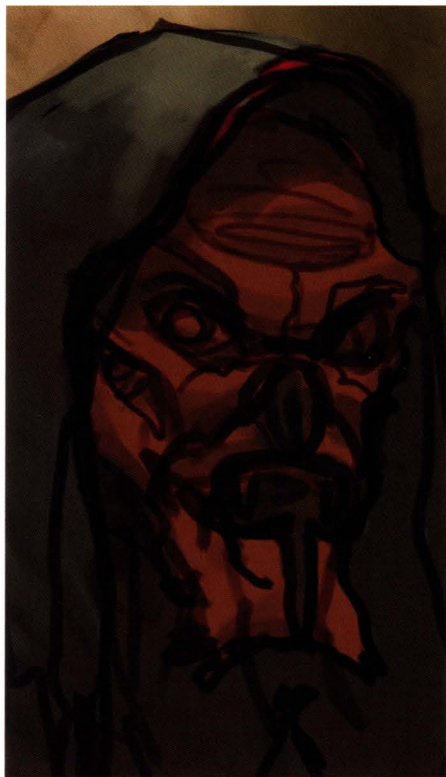


Отвечает Фрэнсис

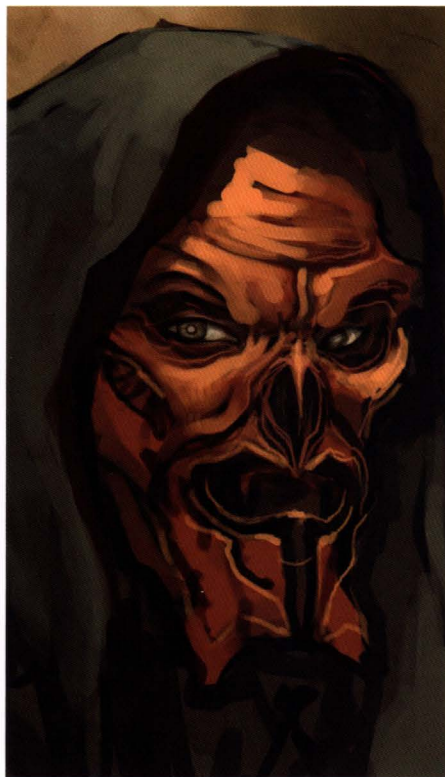


Я считаю, что самым трудным моментом в изображении аномальных существ и пришельцев является выражение каких-либо эмоций на их физиономиях. Но это не значит, что их не стоит рисовать. Просто нужно справиться со сложным заданием — придать монстру рассудок. Один из способов добиться этого на интеллектуальном и эмоциональном уровнях — присвоить ему типичные черты разумного существа, а именно двустороннюю симметрию, ясные глаза (на них вы обращаете внимание в первую очередь), возможно рот. Как только вы отобразили эти основные моменты, которые подсознательно воздействуют на зрителя и наталкивают его на мысль о том, что герой наделен разумом и даже, возможно, у него есть сердце, вы можете приступать к следующему шагу. Эту стадию можно формально назвать увлекательной. Вы добавляете интересные формы и фактуры, а также элементы, которые могут быть совсем неприятными. Балансируйте, добиваясь неуловимой схожести с каким-либо известным существом.

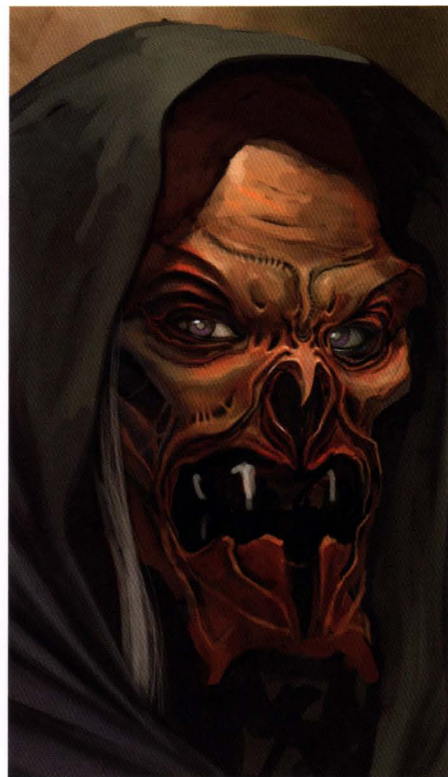
Шаг за шагом: Добиваемся отпечатка разума



1 Начните с обрисовки формы лица, которая не должна сильно отличаться от человеческой – изобразите два глаза, нос и рот в том или ином расположении. Тогда у вас получится создать абстрактное лицо, как описано выше.



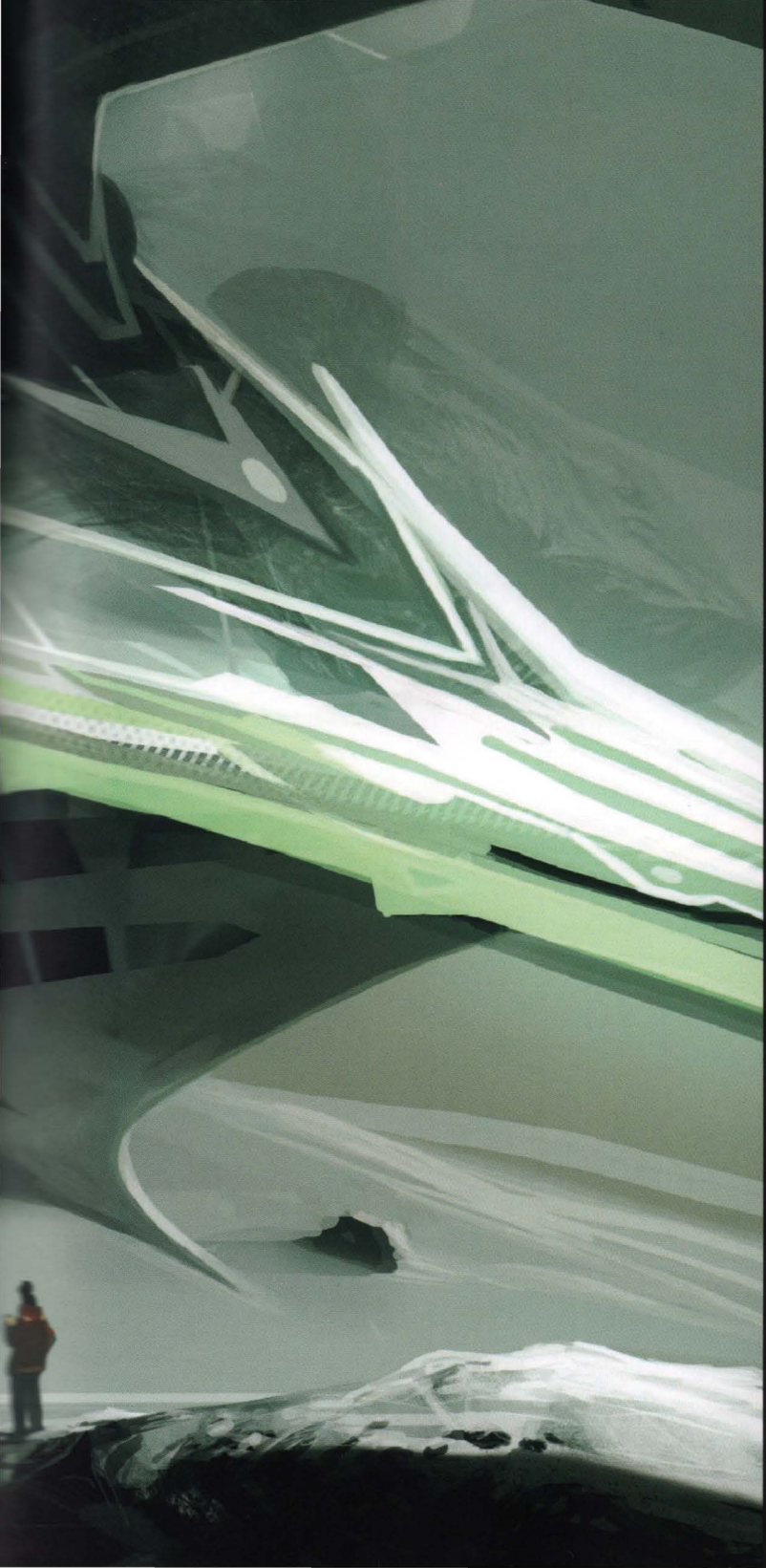
2 Теперь, когда основная структура готова, можно пофантазировать над теми чертами, которые люди ожидают увидеть у монстра – раздвоенный рот, провалившийся нос и т.д. Но старайтесь соблюдать симметрию, т.к. эти черты будут являться частью физиологии героя.



3 Теперь можно внести дополнения. Найти баланс между чертами обыкновенного лица и физиономией пришельца становится трудным заданием. Я акцентирую внимание на глазах, они все же являются самой «схожей чертой».



СДЕТЪН СХОКЕТЪН



ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Cyril Van Der Haegen



СТРАНА: США

ЗАКАЗЧИКИ: Blizzard Entertainment, Interscope-Geffen-A&M Records, Wizards of the coast, Leo Burnett, Fantasy Flight Games, Sony, Microsoft

WEB-СТРАНИЦА: www.tegehel.org

Painter

РИСУЕМ КОШМАРЫ

Сирил ван дер Хэген использует в работе ночные кошмары — вместо того, что проснуться и кричать, не лучше ли нарисовать?

Когда меня попросили провести мастер-класс, основанный на моей работе «В хирургическом кабинете психиатрической больницы», я решил поставить себя на место оперируемого пациента и нарисовать изображение именно с этой точки зрения, вероятно еще до лоботомии.

Замысел у меня такой — продемонстрировать мыслительный процесс при создании изображений, вдохновленных Г. Ф. Лавкрафтом.

Я люблю рисовать ужасы и эротику (среди всего прочего) и постараюсь визуально совместить эти элементы, чтобы вызвать у зрителя сильные эмоции. Не важно — положительные или отрицательные, любая реакция приветствуется. Я также хочу сохранить стиль написанной красками картины, избежать ощущения цифрового изображения. Самые важные компоненты — это простота композиции, грамотно расставленные акценты и тщательно подобранные тона. Это и самые сложные моменты, с которыми я практически вынужден вести борьбу. Идеи и цвета легче подчинить своей воле.

Я работаю в программе Painter, так как думаю, что с ее помощью легче добиться эффекта традиционной живописи, время от времени прибегая к помощи программы Photoshop, которая обладает явными преимуществами в настройках (работа с красками, в нашем случае). Обычно я делаю первоначальный набросок на бумаге, а потом сканирую его, потому что считаю, что карандаш и бумага все же дают больше свободы, чем опция Stylus. Но для этого мастер-класса я сделаю его в цифровом формате.

Проведите хорошую подготовительную работу — это первый залог успеха! Просмотрите фотографии, даже видео подойдет. Если вы правильно выберете ракурсы и освещение, вы уже на трети пути к желаемому результату. Однако я не рекомендую рисовать поверх фотографии, если вы хотите, чтобы изображение оставалось похожим на рисунок по памяти. Пользуйтесь фотографиями только как примерами. Срисуйте и воспользуйтесь функцией Scratch, тогда изображение будет наилучшим.



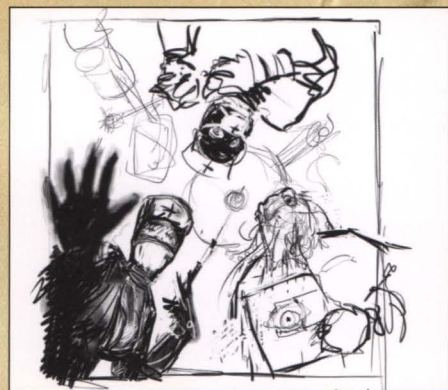
1 Рисуем машинально

Итак, воображение включено, я начинаю: если я пациент, что я увижу, перед тем как подвергнуться мерзкой анестезии? Возможно, я на операционном столе, недвижим, но в сознании. Изначально, был только один хирург, но я решил добавить двух симпатичных ассистенток, чтобы чуть-чуть приукрасить пытку и сделать ее менее ужасной. Или наоборот, хуже, как будто под рассмотрением... Я решаю положить в основу композиции треугольник и нарисовать героев ровно в 120 градусах друг от друга. Получилась пирамида с яркой лампой в центре.



2 Тона

Когда композиционная схема готова и определены источники света (я решил добавить мягкое освещение за рукой медсестры), я определяюсь с тональностью (Tonal values): на темном изображении в глаза будут бросаться светлые элементы. Мне также нужно отделить образы от общего фона, меняя тона серого цвета. Я задаю сам себе вопросы. Все ли понятно из моего наброска? В достаточной ли степени отделены герои от заднего плана и, возможно, от переднего? Что сразу бросается в глаза? Эти вопросы помогут в развитии основной идеи и подскажут, в каком направлении двигаться дальше.



СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

БЫСТРЫЕ КЛАВИШИ

Для инструментов, которыми вы пользуетесь чаще всего, я рекомендую выделить определенную область на клавиатуре, таким образом, у вас будет доступ к быстрым клавишам, и вы сможете работать, не отвлекаясь на опции меню (примеры для программы Painter):

A: уменьшает размер кисти в процентном соотношении

D: увеличивает размер кисти

X: замена цветов

Shift A: увеличивает изображение

Shift S: увеличивает изображение до нужного размера

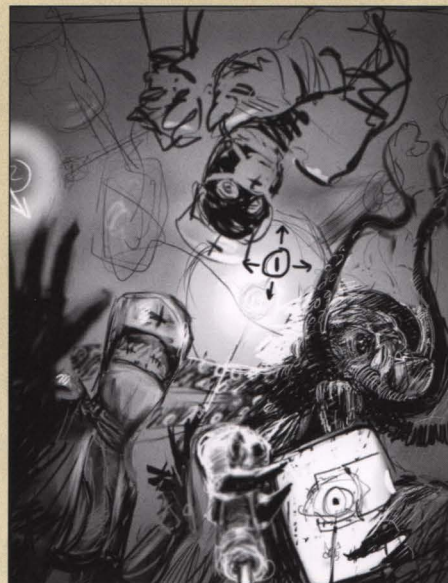
Shift D: уменьшает изображение

Shift X: меняет цвет фона (F in PS)

Ctrl+Shift+X: разбивает группу (после создания группы с помощью Ctrl+G)

3 Набросок

Сейчас я перехожу от произвольных линий к наброску, добавляя идеи и очерчивая определенные элементы. Так как у меня нет четкого представления о том, как выглядит Доктор Кальмар, самое время экспериментировать. Я нахожу и рассматриваю изображения осьминогов, кальмаров и других моллюсков. В конечном счете, Док становится более отчетливым и, как итог, устрашающим. Он пытается вколоть шприц с инъекцией, целясь в шею или куда-то еще. В общем, работать с одним источником света гораздо легче, но в операционной это редкость. Дополнение этого наполняющего комнату света создаст очень интересные эффекты. Сейчас я владею достаточной информацией, чтобы развивать образы моих героев.

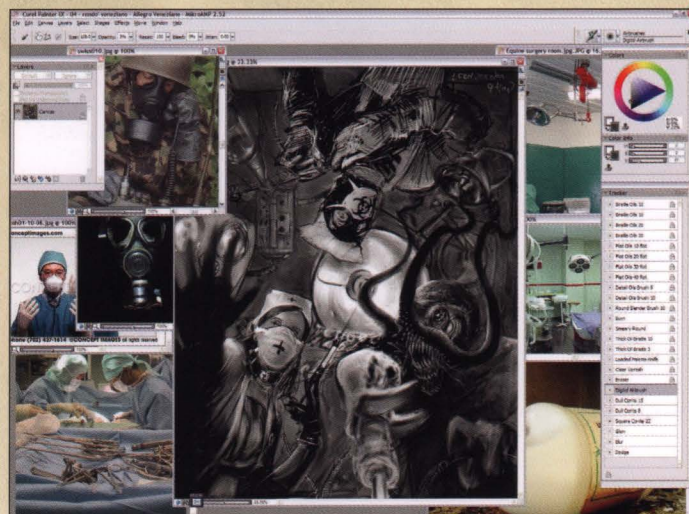


4 Вспомогательные материалы

Я использую фотографии своих друзей или свои собственные снимки, чтобы рисовать людей в разных позах при правильном освещении. Так как у меня не нашлось одежды медсестер и врача, как наглядного пособия, мне пришлось воспользоваться книгами и Интернетом. Я просматриваю фотографии и срисовываю подходящие мне образы и элементы одежды. Я прорисовываю каждую деталь, пока не остаюсь полностью удовлетворен изображением.

5 Второй план

Когда я доволен внешним видом героев, я выбираю подходящий фон и только затем принимаюсь за очистку рисунка. Я не хочу терять акцент, сделанный на героях, поэтому фон должен быть простым. Как и с любым спецэффектом, вы его видите, но не замечаете. Вот теперь-то я и применяю настройки тона. Я добавляю света и продолжаю работу над образом врача. Шприцы, которые я планирую заполнить радиоактивной зеленой жидкостью, основаны на мультике 1985 года «Реаниматор», где также присутствовал доктор Чулху с головой осьминога. Все это дань искусству Г. Ф. Лавкрафта.



БЫСТРЫЕ КЛАВИШИ

**ДОСТУП К ФУНКЦИИ Brush Creator
(СОЗДАНИЕ КИСТЕЙ)**
Command+B (Mac) и Ctrl+B (PC)

Используйте эти клавиши для быстрого доступа к функции Brush Creator и к настройкам вашей кисти.

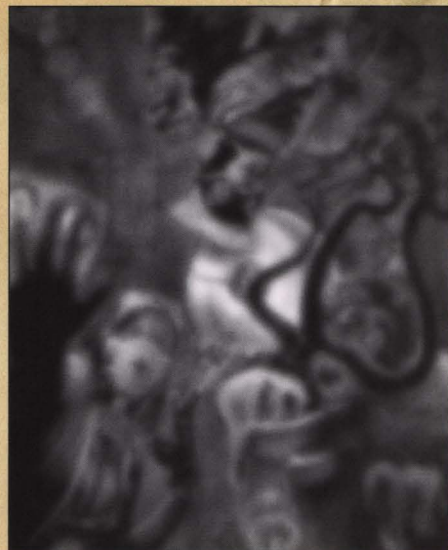
6 Неясное изображение

Тона и расстановка акцентов являются для меня сложными моментами. Но есть один способ: вместо того, чтобы щуриться и косить глазами, сделайте ваше изображение нечетким, чтобы было видно только силуэты. Если и так понятно, что за композиция изображена, значит, вы успешно сделали рисунок. У меня впечатление, что изображение грязновато в сравнении с первым наброском. Мне нужно внести корректировки: провести четкое разделение между первым планом, средним планом, главными героями и фоном. Требуется больше контраста и, думаю, что дополнительные цвета не помешают. Но сначала нужно оценить изображение медсестер.



7 Непристойные медсестры

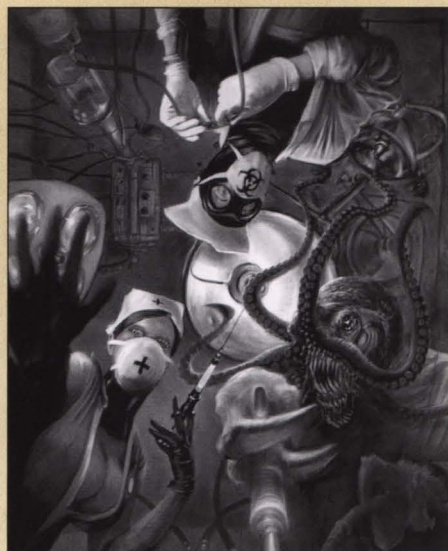
Две медсестры вносят в композицию эротику: форма из латекса и принадлежности, причиняющие боль, воссоздают атмосферу B-movies. Еще в самой первой зарисовке можно увидеть, что я хотел развить эту идею странной мазохистской фантазии. Надеюсь, что вы назовете это «психотерапия посредством холста». Образы медсестер почти закончены. Заметьте, что в композиции есть надпись «Я вижу, как ты умираешь», которую я увидел на стене заброшенной психиатрической больницы. Мне понравилась это, и я запомнил надпись, чтобы в будущем где-нибудь применить.



8 Хирург Чулху

Я дал своему доктору имя Чулху, хотя оригинальный Чулху – это огромное полубожественное создание высотой в милю из истории «Зов Чулху» Г. Ф. Лавкрафта.

Я все еще дорабатываю детали (животное уже нервничает) и снабжаю доктора всем необходимым настоящему хирургу в противовес легкому садомазохизму и виду пришельца. Одна голова внушает дикий ужас: попал к доктору с такой головой, я бы упал в обморок. Я экспериментирую с руками и приступаю к присоскам на щупальцах.



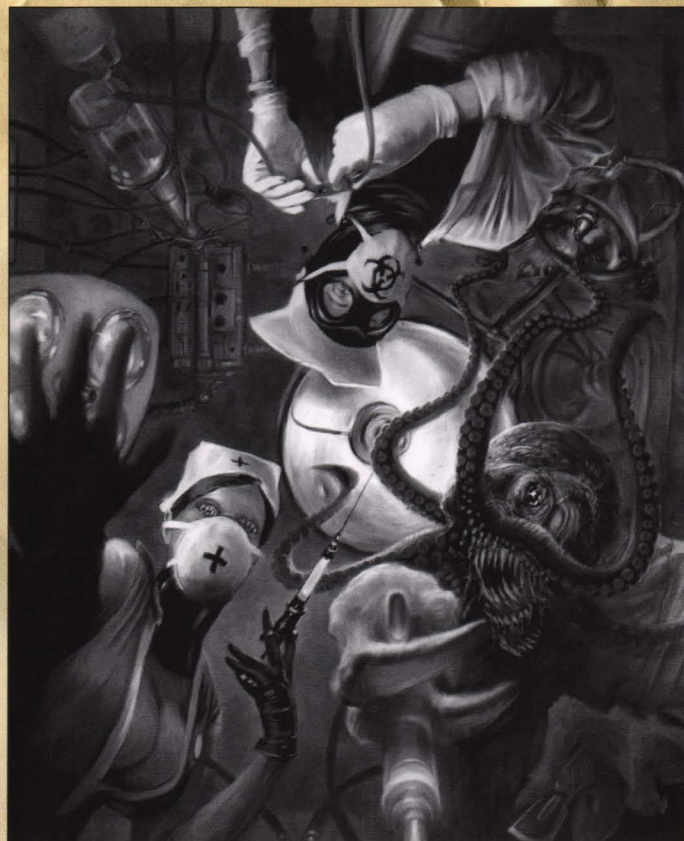
9 Объединение

Я не знаю, где должно было быть правое щупальце, но сейчас оно позади. Я затемняю второй план, тем самым делаю светлые участки изображения более заметными. Я дорабатываю руки, вручаю героям инструменты, трубки и решаю добавить хирургу скальпель. Я мог бы придумать какой-нибудь ужасный инструмент для пыток, но я подумал, что скальпель, который наготове, когда вы еще в сознании, – это достаточно страшный момент и, может быть, скальпель в руке такого доктора выглядит эффектнее, чем какой-нибудь невиданный аппарат. На первый взгляд, картина кажется готовой, на ней не осталось следов былой зарисовки. Но это еще не значит, что все смотрится, как следует...

СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

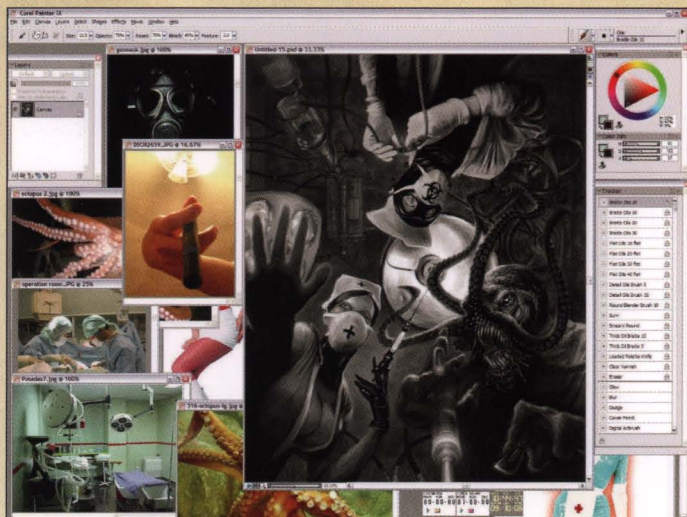
ДЕРЖИТЕ ДИСТАНЦИЮ

Когда вы работаете на холсте, вы можете приближаться и удаляться от него. Но, работая в цифровом формате, вы вынуждены пользоваться функцией Zoom. Если вы увеличиваете изображение не вовремя, вы рискуете перенасытить его деталями, которые окажутся не только лишними, но и могут все испортить. Сначала доработайте всю композицию и только затем приступайте к деталям.



10 Новые примеры

Очень действенно обращаться к кому-нибудь за критикой, а вот соглашаться или нет с ней – это уже ваше право. Я ждал мнения других художников и осознал, что мне нужно найти и запечатлеть настоящие руки с идентично падающим освещением и применить эти фотографии к моему образу, потому что предыдущие руки не смотрелись. Эта ситуация демонстрирует важность использования различных опорных материалов. Я также приглушил белые тона, таким образом яркий свет исходит прямо из центра. В дополнение ко всем изменениям я внес корректировки в облик Дока – открыл его пасть еще шире, наводя ужас на зрителя.



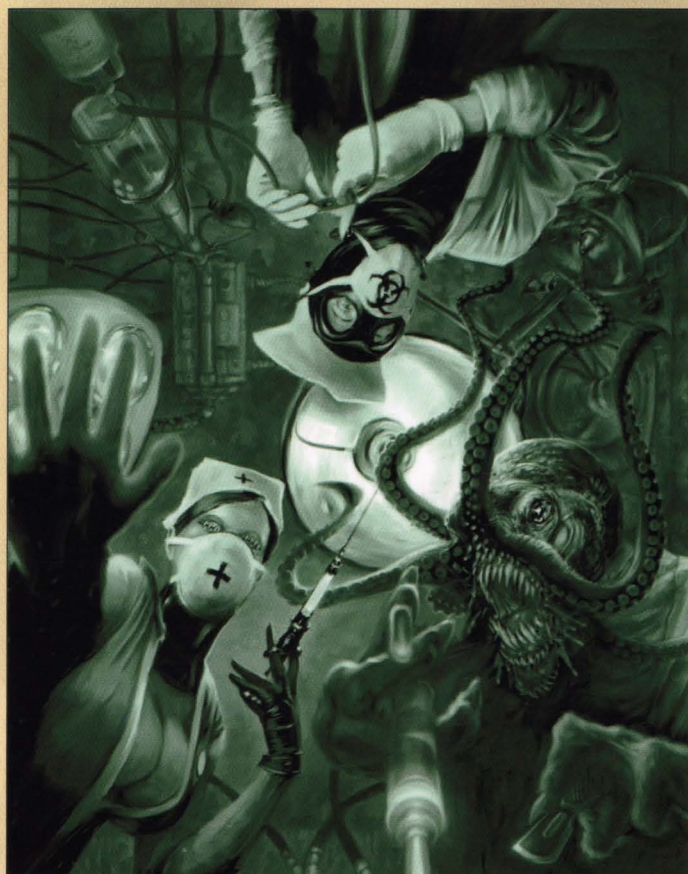
И Двойной контроль

Теперь следует повернуть наше изображение, чтобы посмотреть на него совсем другим взглядом, как в пункте 6 с замутнением изображения. Теперь все невидимые до этого ошибки укажут сами на себя. Если вы перевернете изображение, то увидите композиционный центр с совершенно новой точки зрения. Если что-то радикально неверно, это станет явным. Любопытно, что повороты, как мне кажется, придают 3D эффект моему кальмару.

БЫСТРЫЕ КЛАВИШИ

ИСПОЛЬЗУЙТЕ F КЛАВИШИ: F1, F2, F3 и т.д. (Mac+PC)

Установите инструменты, для которых еще нет таких клавиш сами на F клавиши (например, функция Повернуть горизонтально [F2]).



И Цветовая палитра

Я нахожу работу с программой Photoshop более легкой и интуитивной, когда дело доходит до колорита. Я переношу свой рисунок в эту программу, добавляю цветовой слой поверх изображения и подстраиваю колорит до тех пор, пока не нахожу серо-зеленый, с оттенком голубого цвета. Это очень подходящий больничный цвет. Может быть, это психовизуальный эффект, но когда я закрашиваю изображение, мне кажется, что меняется глубина восприятия и расставленные световые акценты. Поэтому я не вношу добавлений в серо-зеленую гамму, так как дополнительные цвета непременно повлияют на рисунок. Зеленый символично означает цвет надежды, вот почему его так часто можно встретить в больницах. Но я думаю, что в данном контексте он смотрится холодным и депрессивным.

13. Смягчаем цвета

Я приступаю к следующему этапу окрашивания – выбору оттенков и насыщенности цветов. Как было сказано, я решил, что шприцы будут флуоресцентно-зелеными. Хотя наш Док пришелец, его рот будет красным и розовым, потому что это как раз одна из деталей схожести. Смягчаем общий тон, потому что в таком помещении, как операционная, окружающий свет будет отражаться во всем и смешиваться с любым цветом. Если вы до сих пор не заметили, то у медсестры без маски сшиты веки, ее кожа напоминает кожу трупа, но мне опять требуются примеры, поэтому я снова обращаюсь к Интернету.



14. Последние изменения и добавления

Когда я остаюсь доволен цветовой палитрой, я снова переношу изображение в программу Painter и создаю новый слой поверх предыдущих. Я дорисовываю детали на коже, глазах, губах, лицах, на световых пятнах и т.д. Я еще больше отдаляю второй план с помощью теней и приближаю источник света за счет большего сияния. На шприц, который ближе всего, я наношу деления, а надпись «Я вижу, как ты умираешь» помещаю на стену за рукой медсестры. Я делаю все элементы нечеткими, немного размытыми. Все внимание направлено на голову нашего доктора. Основной желтоватый свет создает желтые блики вокруг него. Медсестре с зашитыми веками я добавил кровавые подтеки на глаза и свежие швы на руке.

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Melanie Delon



СТРАНА: Франция

ЗАКАЗЧИКИ: частные проекты

WEB-СТРАНИЦА: www.melaniedelon.com

Проницательность художника КАК НАРИСОВАТЬ ЭФФЕКТНЫЙ ВТОРОЙ ПЛАН

Мелани поделится секретами мастерства создания великолепного фона. Изображение пейзажа в живописи является очень важным элементом и требует от художника полного сосредоточения.

Изображение пейзажа в качестве фона для рисунка является ключевым моментом в создании композиции, но очень часто добиться хороших результатов не получается. В большинстве случаев из-за недостатка обучения, не говоря уже о том, что некоторые просто забывают о значении пейзажа.

Уделите время и внимательно рассмотрите картины великих художников, и вы поймете, какую важную роль играет фон. С помощью фона вы сможете донести до зрителя много дополнительной информации по теме, изобразить окружение, создать определенное

настроение и саму историю, которая изображена на переднем плане.

Существует несколько вариантов решений для фона, но я предпочитаю пейзаж, уголок природы, и дам вам несколько советов для удачного решения такой задачи.

Я начну с первых набросков, а потом уже расскажу вам о разных фактурах и некоторых деталях. Отдельные советы являются для меня правилами, которых я придерживаюсь постоянно, чтобы работать правильно, в то время как другие будут тратить свое время на рисование каждого листика или травинки. Итак, вы готовы? Начнем!



1 В чем заключается важность фона

Я рискую повториться, но я должна подчеркнуть еще раз важность фона. Этот момент не нужно обходить или забывать. Если вы не будете усердно работать над фоном, вы рискуете вообще его не получить. Второй план должен иметь качества, схожие с основным изображением. Он должен быть дополнением к главному объекту и придавать пространственную глубину всей композиции. Так же он должен служить сценой для действия. Если фон получится неудачным, это, несомненно, отразится на всем изображении.

3 Смешиваем краски

Цветовая гамма очень важна не только для основного изображения, но и для пейзажа. Создайте палитру для главного героя, а вокруг нее подберите цвета для второго плана, чтобы вы сразу могли видеть колористическое решение полностью.



2 Наблюдение

Наблюдать за природой и понимать ее – вот залог успешного изображения пейзажа. Я даже подскажу вам наилучший способ: прогуляйтесь в лес или по пляжу и понаблюдайте, как меняются цвета и формы. Фотографируйте все, что только посчитаете интересным и достойным рассмотрения.

4 Второй план/передний план

Вам потребуется поработать над совместимостью первого и второго планов, чтобы передать глубину изображения. Пространственной глубины можно добиться с помощью красок в самом начале: все, что вам нужно – это использовать контрасты холодного/теплого и светлого/темного... Если сделать все правильно, то пейзаж выйдет правдоподобным и в дальнейшем вам не составит труда внести необходимые дополнения.

5 Не усложняйте задачу

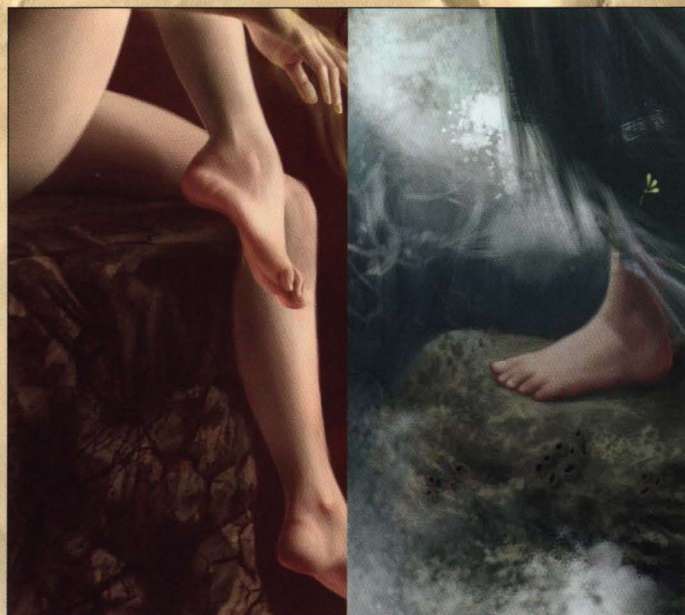
Всегда начинайте с эскиза задуманной картины, все остальные элементы вносите позже. Нет необходимости изображать все детали – только те, что на первом плане и близко к главному герою. Например небрежного наброска леса или гор, которые просматриваются вдали, будет достаточно для общего вида.

6 Проверьте формы

Каждая деталь имеет свою неповторимую форму и уникальность даже среди себе подобных. Например пик горы не будет похож на утес, расположенный у моря. Очень важно провести исследование и создать образ, где учтены все различия.

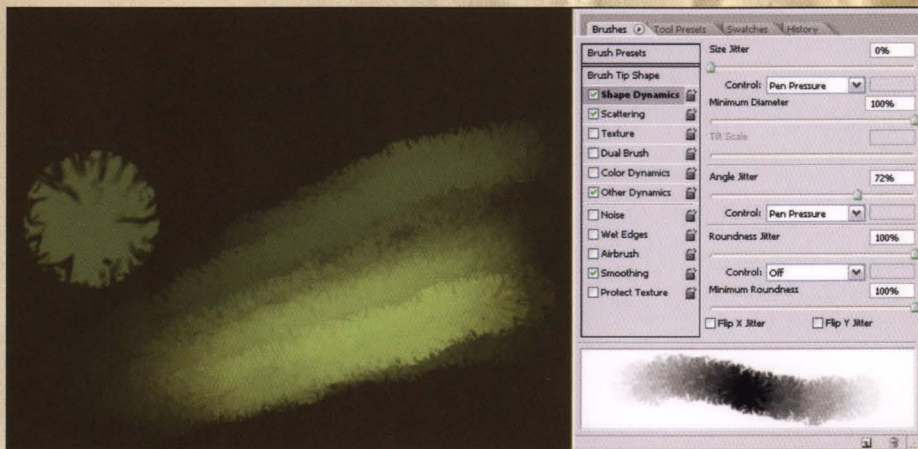
7 Добавляем фактуру

Невероятно важно воспроизводить фактуру каждого элемента, который вы изображаете. Без этого картина потеряет конкретность и будет выглядеть неправдоподобно. Конечно, не стоит тратить три дня на вырисовывание гор вдаль. Но, некоторое время потратить на это стоит.



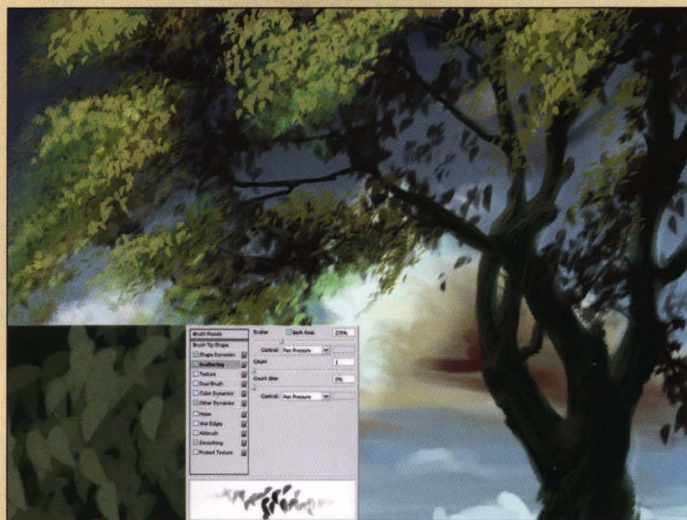
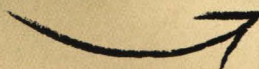
8 Возьмите правильную кисть

Практически для всего подходит стандартная кисть Basic Round edge brush, но для изображения второго плана на первых набросках лучше использовать разные кисти, особенно те, что приспособлены для покрытия больших поверхностей.



9 Небо

Небо не должно быть плоским — опять же это зависит от того, каким мы хотим его изобразить. На самом деле, цвета неба плавно перетекают один в другой. Если на горизонте оно светлее, то ближе к звездам — темнее. Такие оттенки у неба практически всегда, будь оно облачным, или чистым, или даже ночным. Плавность и цветовые вариации добавляют изображению глубины и реалистичности.



10 Цвет облаков

Облака не белого цвета, они могут быть голубыми, серыми, желтыми... любого цвета, потому что они отражают окружающую среду. Если небо серое, значит и облака соответствующих оттенков. Важно придать облакам движение.

11 Форма облаков

У облаков нет определенной формы, но вы можете создать их легкими, воздушными и придать им неповторимые формы. Сначала с помощью кисти Basic brush придайте им свободные очертания, затем добавьте объем и свет с помощью кисти Textured brush. Не забудьте подчеркнуть контуры и варьировать их как можно чаще (если вы посмотрите на настоящие облака, вы редко увидите правильные формы), затем придайте им размытость, за счет чего добьетесь подвижности.

12 Листья

Есть масса способов и приемов для того, чтобы не вырисовывать каждый листик, при этом добиваясь правдоподобности изображения. Опять же достаточно только привести образ листвы, используя легкие светлые мазки, как стандартной кистью, так и вашей собственной.

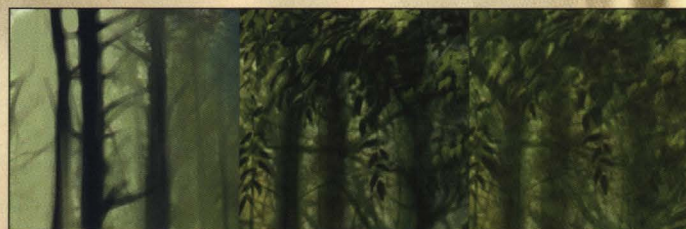


13. Ствол и кора деревьев

Дерево редко бывает прямым: ствол может быть немного изогнут, и в общем контур дерева не четкий. Не забывайте про кору. Все эти детали можно изобразить с помощью кисти Basic brush и довести до конца с помощью кисти Textured brush.

14. Лес

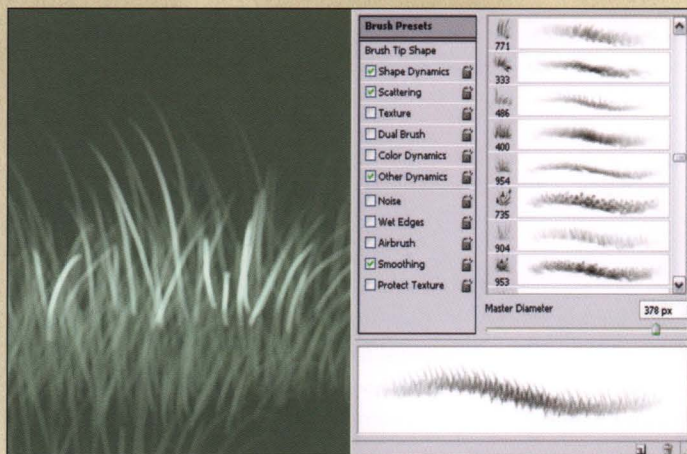
Чтобы нарисовать лес, вы должны провести четкое разделение между фоном и первым планом. Элементы первого плана будут ясными и четкими, в то время как фон – размытым. Нужно только создать общую форму. Начните с белого наброска контуров деревьев, затем откорректируйте вашу работу и нарисуйте ветви и листву. Свет в лесу рассеянный, нанесите блики на верхушки деревьев, оставив просветы для неба.



15. Трава

Трава, скорее всего, – самый сложный из элементов пейзажа. Вырисовывать каждую травинку – неблагоприятный и практически непосильный труд для любого художника. Легче создать несколько кистей для изображения травы и затем копировать получившуюся фактуру.

Когда основа готова, все, что от вас требуется, – выделить несколько травинок впереди, используя кисть Basic brush.



16 Растительность

Чего только нельзя встретить в природе! Чем только она не богата! Вот почему важно использовать разные формы, а не только один вид растений.

Например, вы можете добавить длинные стебли диких растений около ствола дерева. Такой тип растений можно быстро нарисовать с помощью нескольких штрихов разной четкости.



17 Флора и Фауна

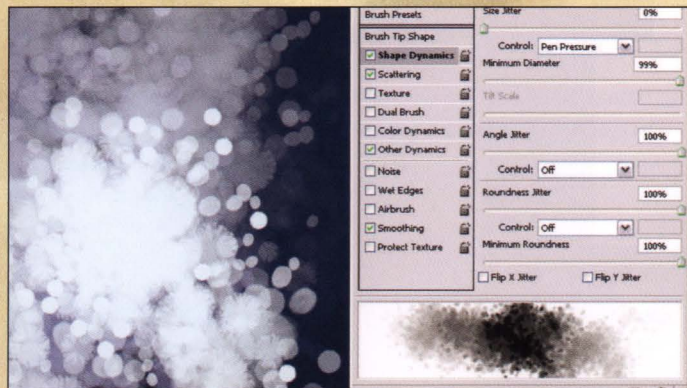
Пейзаж состоит не только из зеленой травы и деревьев. Вам понадобится добавить цветы легкими штрихами (нет необходимости рисовать их часами), грибы, птиц или падшую листву... сначала все это может показаться ненужными деталями, но все это обогащает пейзаж и делает его правдоподобным.

18 Скалы

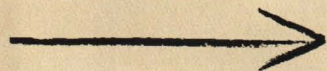
Скалы очень похожи друг на друга, но их очень сложно рисовать. Самый легкий путь — начать с изображения общих очертаний, а затем высекать на скалах трещины и создавать острые пики, чтобы добиться желаемого визуального эффекта. В этом вам поможет кисть Textured brush. Не стоит перенасыщать скалы текстурой, особенно те, которые находятся вдалеке.

19 Частичное наложение

Это техника подходит для усиления целостности вида. Создайте копию вашего изображения (или лучше несколько копий) и воспользуйтесь кистью Textured brush, затем поменяйте настройки скопированного слоя на Soft Light с большей прозрачностью. Результат – рисунок получится светлее, но краски будут разнообразнее и ярче.



20 Море и волны



Чтобы имитировать волны или воду (каскады, водопады...), вам снова понадобится кисть, созданная специально для этих целей. Следует избегать аккуратности. Волна никогда не пребывает в покое, она не статична, поэтому чем больше движения вы изображаете, тем реалистичнее выглядит волна. Только не перестарайтесь! Не забывайте, что вода – основной светоотражатель в природе. Она как зеркало. Поэтому все предметы, которые находятся в непосредственной близости с водой, должны в ней отражаться – небо, облака, скалы и т.д.

Проницательность художника

25 ОСНОВНЫХ СОВЕТОВ В ИСПОЛЬЗОВАНИИ КИСТЕЙ

Патрик поделится своими секретами создания, настройки и использования кистей в программе Photoshop.

1 Настройки графического планшета

Часто настройки планшета влияют на качество работы кистей. Как правило, после приобретения нового планшета и его установки художники считают, что он полностью готов к работе. Но это заблуждение. Чтобы добиться великолепного качества ваших кистей, убедитесь, что драйвера вновь приобретенного планшета работают в полной мере, и проверьте настройки вашего планшета, подстройте их под ваш собственный стиль.

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Patrick Reilly



СТРАНА: США

ЗАКАЗЧИКИ: Disney, United Artists, Bacardi, Truth, Coca-Cola

WEB-СТРАНИЦА: www.preilly.deviantart.com

Патрик живет в Майами, штат Флорида, и занимается искусством фэнтези.

2 Библиотека кистей программы Photoshop

Чтобы получить доступ к библиотеке кистей программы Photoshop, вам нужно зайти по вкладке Brush Preset Picker. Выбирайте в настройках опцию Brush tool, затем щелкните правой кнопкой мыши по холсту. Теперь на панели инструментов Brush Preset щелкните маленькой черной стрелкой на правый верхний угол. Перед вами откроется список различных установок кистей в программе Photoshop. Загрузите несколько настроек и поэкспериментируйте.

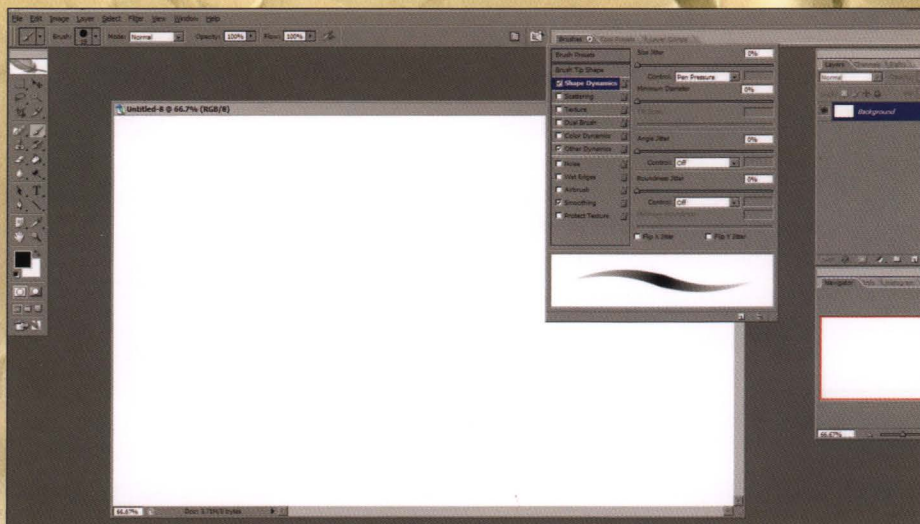


3 Самые часто используемые кисти в программе Photoshop

Если вам не хочется тратить время на создание кистей самостоятельно, а хочется сразу приступить к рисованию, вы можете с полной уверенностью довериться одной из наиболее часто используемых библиотек программы Photoshop. Кисти Natural Brushes – это ряд кистей, которые прошли настройки программы Photoshop и могут смело быть использованы, создавая при этом полное впечатление традиционного способа работы.

4 Настройки кистей

Иногда люди удивляются, почему их сенсорные планшеты не реагируют на нажатие кистью. Нужно просто внести некоторые изменения. Зайдите в настройки кистей – главная панель меню Photoshop – затем выберите вкладку Кисти Brushes. Появится новое окно с настройками. Поэкспериментируйте с этими настройками и поймите, как они работают.



5 Сохраняем кисти

Когда вы останетесь довольны внесенными изменениями, вы можете сохранить результаты, вернувшись в настройки Brush Preset Picker и нажав маленькую черную стрелку в правом верхнем углу, а затем настройки New Brush Preset. Помните, что, если вы не сохраните предварительные настройки вашей кисти, они будут сброшены, когда вы перейдете к другой кисти.

6 Самые популярные настройки

Самая широко используемая кисть – Hard Round brush с настройками непрозрачности Opacity Jitter, установленными на функции Pen Pressure. Зайдите в настройки кисти Hard Round brush по вкладке Other Dynamics, затем измените настройки прозрачности Opacity Jitter и установите функцию Pen Pressure.

7. Текстура кисти

Текстуру кистям можно добавить из вашей электронной библиотеки. Зайдите в основное меню программы Photoshop по вкладке кисти (Brushes)- текстура (Texture). Сейчас просто выберите нужную текстуру из представленных. Затем, с помощью слайдера, вы сможете изменить настройки Depth и Scale.

8. Основные характеристики формы кисти

Чтобы придать толщину кисти, используйте функцию Diameter slider. Угол кисти можно изменить с помощью настроек Angle и Roundness. Поменять жесткость и мягкость кисти можно посредством слайдера Hardness. Чтобы линии, которые вы проводите, выходили размытыми, внесите корректировки в Spacing slider. Иногда вы будете встречать кисти с эффектом запаздывания. Чтобы устранить этот дефект, поменяйте настройки Spacing.



9. Динамика мазков

Форма кисти позволяет контролировать динамику мазка с помощью силы нажима и наклона вашего инструмента. Например, если вы хотите, чтобы толщина линии зависела от силы нажима, вы можете изменить в настройках Minimum Diameter до 0% и воспользоваться опцией Set Size с установкой Pen Pressure.



10. Как пользоваться наклоном кисти

Эту опцию можно найти во вкладке Shape Dynamics. Лучше всего она работает с кистями продолговатой формы. Просто наклоните ваш инструмент и двигайте им в указанном направлении. Таким образом, в зависимости от выбранной формы кисти вы будете рисовать либо широкой, либо узкой стороной волосяного пучка.

11. Создание кисти из изображения

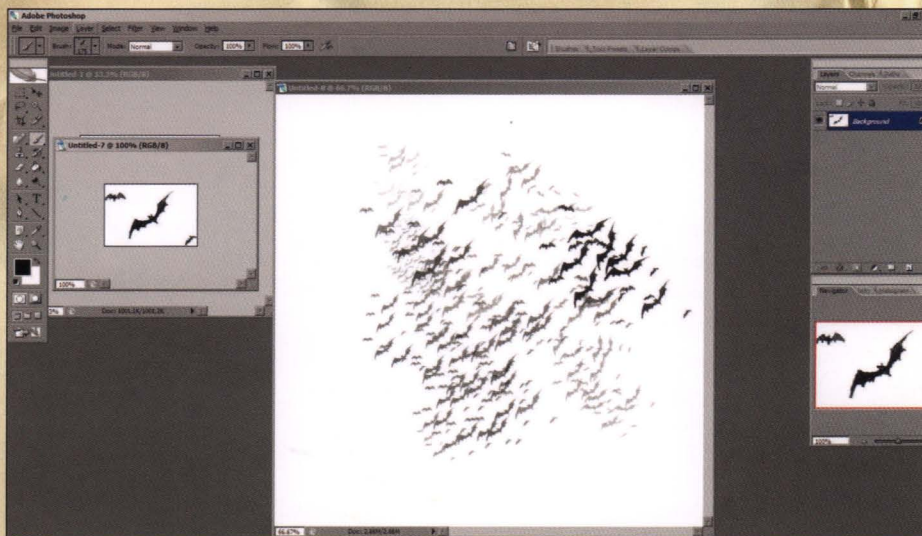
Сделайте черно-белый или серый рисунок (возможен набросок или даже фотография). Затем обрежьте изображение до 72dpi и сохраните рисунок в таком формате, чтобы не использовать много памяти и избежать запаздывания. Зайдите во вкладку Photoshop's Edit и нажмите на функцию Define Brush Preset. И в вашей библиотеке новая кисть!

12 Зачем создавать кисти?

Создание кистей необходимо для изображения некоторых деталей, фактуры и повторяющихся элементов за короткий отрезок времени. Допустим, вы хотите нарисовать стаю летучих мышей и вместо того, чтобы потратить несколько часов на вырисовывание каждой мыши, вы можете создать специальную кисть, которая позволит вам нарисовать всю стаю за несколько минут.

13 Пример кисти для летучей мыши

Сделайте зарисовку нескольких летучих мышей в полете. Преобразуйте картинку в кисть. Зайдите во вкладку Other Dynamics и установите функцию контроля Pen Pressure. Теперь зайдите во вкладку Brush Tip Shape, активизируйте функцию Spacing и установите слайдер на отметку 30%, а опцию Scattering на отметку 137%. Затем в настройках Shape Dynamics выставите опцию Angle Jitter на 11%.



14 Кисть для имитации облаков

Изобразите облако дыма. Создайте такую кисть. Зайдите во вкладку Other Dynamics и измените опцию Opacity Jitter и Flow Jitter на опцию Pen Pressure. Теперь перейдите во вкладку Shape Dynamics и измените функцию Size Jitter на Pen Pressure, установите функции Angle Jitter, Roundness и Minimum Roundness на отметку 30%, затем включите Flip X Jitter и Flip Y Jitter.

15 Шпатель

Нарисуйте очень тонкий вертикальный овал и создайте новую кисть. Теперь перейдите по вкладке Other Dynamics и измените Opacity Jitter на Pen Pressure. Теперь перейдите по вкладке Shape Dynamics и установите все указатели на 0%. Поменяйте Angle Jitter Control на Pen Tilt. Вы получили шпатель (Palette knife). Потребуется немного практики, чтобы научиться пользоваться как следует таким инструментом.

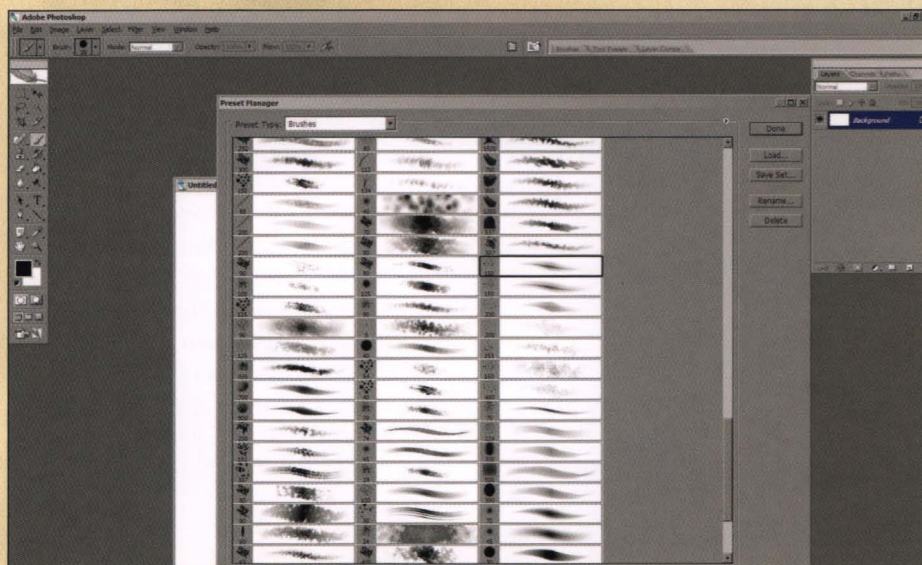
16 Прем №1

Когда вы начинаете рисовать новыми кистями, старайтесь экспериментировать как можно больше. Например, изобразите цепочку гор с помощью специально созданной для этого кисти (Rock brush), затем превратите эту кисть в ластик и придайте горам интересные очертания. Теперь попробуйте создать кисть «Опавшие листья» и с помощью этой кисти создайте еще одну той же тематики, например «Опавшие листья на скамье», а с помощью этой кисти еще одну для листьев на деревьях и т.д.



17 Прем №2

Импровизируйте и используйте подсказки из этого мастер-класса, чтобы создать специальные кисти для текстуры. Посмотрите еще раз шаг 13 и замените мышей на брызги грязи с песком. Такая кисть великолепно подойдет для создания кисти для гор (Rock brush).



18 Как внести кисти в Библиотеку

Очень скоро вы заметите, что создали свой собственный набор кистей и, возможно, вы захотите их сохранить. Это элементарно сделать: перейдите по ссылке Brush Preset picker, нажав маленькую черную стрелку в правом верхнем углу, и затем нажмите опцию Сохранить (Save Brushes).

19 Загрузка библиотек

Чтобы загрузить библиотеку, зайдите по ссылке Brush Preset picker, нажмите маленькую черную стрелку в правом верхнем углу, затем нажмите Загрузить (Load Brushes). Эти функции Сохранить и Загрузить очень удобно использовать, когда вы работаете не на одном компьютере. Вы можете скопировать сохраненные кисти на флэш-память и перенести на другой компьютер.

20 Как организовать вашу библиотеку

Когда вы ощутите, что в вашей библиотеке для кистей творится полный беспорядок, вы с легкостью сможете это поправить. Зайдите по ссылке Brush Preset Picker, нажмите сначала эту маленькую черную стрелку, а затем опцию Preset Manager. Теперь вы можете удалить или поставить кисти в определенную последовательность.

21 Быстрые клавиши для ваших кистей

Если вы используете кисть и вам нужно зайти в меню выбора цветов, вместо того, чтобы обращаться к панели инструментов, просто нажмите и удерживайте кнопки Alt/Option и ваша кисть автоматически перейдет в инструмент для выбора цвета. Отпустите кнопки Alt/Option и кисть снова у вас. Потребовалось нарисовать прямую вертикальную или горизонтальную линию? Нажмите и удерживайте клавишу Shift и получите нужную линию.

22 Как создать уникальные кисти

Хотя я поделился основными принципами создания и настройки кистей, самый эффективный способ научиться и узнать больше об этом – это экспериментировать самому. Существует огромное количество комбинаций и неисчислимое количество кистей, которые вы можете создать сами, включив ваше воображение.

23 Кисть для скалы

Используйте эту кисть для быстрого создания скалистых гор. Сделайте набросок и превратите его в кисть. Во вкладке Other Dynamics установите Opacity Jitter и Flow Jitter на опцию Pen Pressure. Во вкладке Shape Dynamics поменяйте Size Jitter на Pen Pressure с отметкой в 60%. Angle Jitter установите на отметку 40%, Roundness Jitter – на 100%, Minimum Diameter – на 20% и включите Flip X Jitter и Flip Y Jitter.



24 Дополнительные Горячие клавиши

Вам требуется изобразить прямую линию, но не горизонтально и вертикально? На холсте поставьте кистью точку, затем нажмите и удерживайте клавишу Shift и поставьте другую точку. Теперь вы получите линию, которая пройдет между этими двумя точками. Хотите поменять диаметр кисти? Наберите] для увеличения или [уменьшения размера. Чтобы откорректировать функцию Flow, нажмите число на клавиатуре.

25 Изображение, сделанное исключительно собственными кистями

Для этого рисунка я использовал несколько собственных кистей. Кисть Texture brush – для имитации скалы, кисть Girder brush – для имитации булыжников, кисть Cloud brush – для имитации облаков и пыли, Palette knife (шпатель) для светового отражения на камнях и Rain brush – для эффекта дождя.

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

David Levy



СТРАНА: Канада

ЗАКАЗЧИКИ: Disney Channel, Massive Black, The Gnomon Workshop

WEB-СТРАНИЦА: www.vyle-art.com

Дэвид начал свою карьеру художника, работая в компании, выпускающие видеоигры. Он уже мастер в области концептуального искусства и недавно, совместно со своим другом Barontieri, открыл ряд студий Steambot Studios.

Photoshop

ПРИНЦИП ДРАМАТИЧЕСКИХ ИЗОБРАЖЕНИЙ

Дэвид Леви, ведущий концептуальный художник, продемонстрирует, как создать, образ полный драмы, используя собственные кисти, на примере изображения ядерной зимы.

Чтобы создать драматический концепт, первоначально требуется осознать настроение будущего рисунка. То, что хочу изобразить я в данном мастер-классе, — ядерная зима, которая все же не потеряла своей поэтичности. Парадоксальные идеи всегда задают интересную тему для искусства, а лютая зима — не совсем стандартный сюжет. Итак, сначала мы изобразим хаос на первом плане, затем ненавязчиво придадим ему смысл и более конкретную перспективу, освещение и настроение.

Я начну с кистей, которые я создал для Gnomon DVD «От быстрого рисования к концептуальному искусству», но так же в процессе создам и новые варианты с помощью установок Dual Brush.

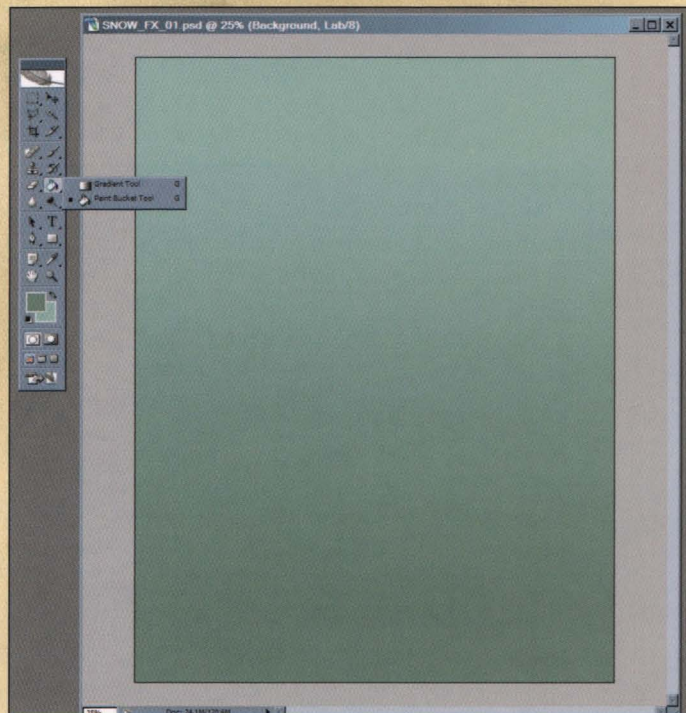
Для этого упражнения требуются хорошие знания перспективы, композиции и световых решений. Без этих основ быстрое рисование может быть тщетным: скорость и техника приходят с практикой. Тем не менее существуют правила, которые значительно облегчат нашу работу, и воздушная перспектива — одно из них. Я буду использовать это правило, чтобы сделать акцент на воздушной среде в моем изображении. Я постараюсь представить, как плохое настроение может сочетаться с футуристическими моментами.

Функция Dual Brush поможет мне в создании силуэтов, затерянных в тумане. Инструменты, которыми я пользуюсь, могут показаться сложными, но их применение напрямую зависит от классических знаний технологий.



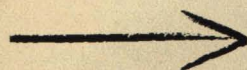
1 Эскиз

Давайте начнем с того, что покроем светло-зеленой краской все поле, используя функцию Gradient. При этом верхняя часть поля будет светлее нижней, что позже отразится на световом решении. Сейчас я еще не имею ни малейшего представления о том, как развернется картина перед моими глазами. Одно только точно, композиция будет вертикальной, так как в этом случае у меня будет возможность создать большое здание на заднем фоне. Самое главное – не нервничать и не переживать, когда начинаете рисунок.



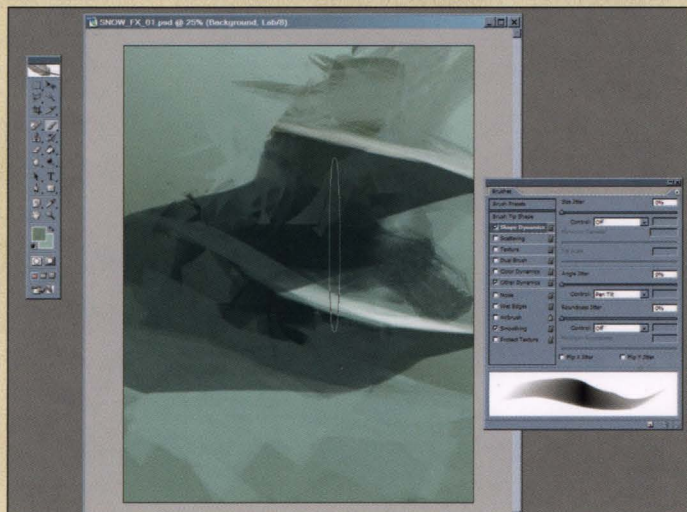
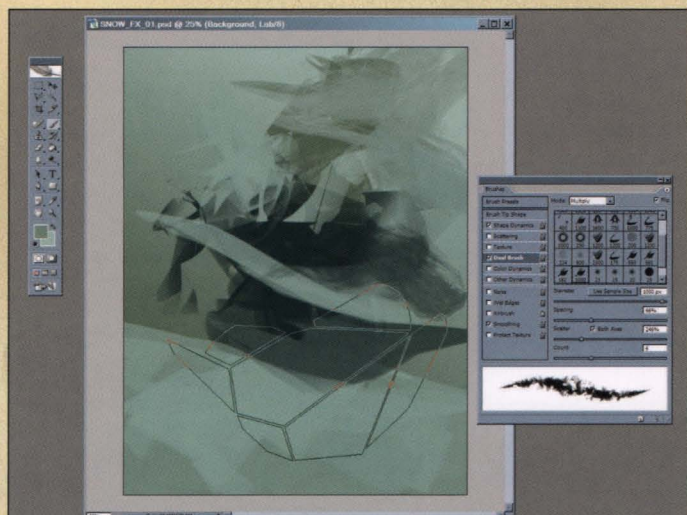
3 Формы обретают жизнь

С помощью кисти Palette Knife я добавляю два смелых штриха, темно-голубого и зеленого цветов. Внезапно громоздкая масса обретает очертания и усложняется с помощью тени. Возникает ощущение, что нечто высокотехнологичное пробивается сквозь туман. Острый угол с правой стороны напоминает мне корму.



2 Основные формы

Я стараюсь работать кистями свободно и непринужденно: я знаю, что мне нужно несколько скал, металлическая конструкция-каркас для корабля и несколько мягких цветовых переходов для снега. Я даже не смотрю на поле, когда рисую, хочу удивиться сделанному в конце. Когда я смотрю на то, что вышло, я уже четко могу разделить очертания первого и второго планов. Это произошло благодаря вариациям функции непрозрачности и контрастам, создающим иллюзию глубины. Я также чувствую, что ассиметричность композиции впоследствии мне поможет.



4 Перспектива

С помощью функции Selection и кисти, имитирующей скалу (Rock brush), я решил отодвинуть перспективу и изобразить скалы подо льдом, ближе к зрителю. В то же время я убеждаюсь в том, что асимметрия остается в центре внимания, открывая получившуюся перспективу, подобно вееру справа налево. Эти скалы придадут плавность между переходами от второго плана к первому. Меня уже интересует следующий этап: как я смогу совместить этот сверхъестественный участок композиции с другой частью.

СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

ВАЖНОСТЬ ОСНОВНЫХ ЗНАНИЙ

Я заметил, что большинство начинающих пытаются прыгнуть выше головы. Цифровые инструменты, с помощью которых мы сейчас рисуем, конечно, очень удобны. Тем не менее есть одно правило, которое нужно всегда соблюдать – даже если у вас в настройках все самые новые цифровые инструменты, вы сможете использовать их на все 100% только по прошествии определенного времени, с приобретением хорошей практики.

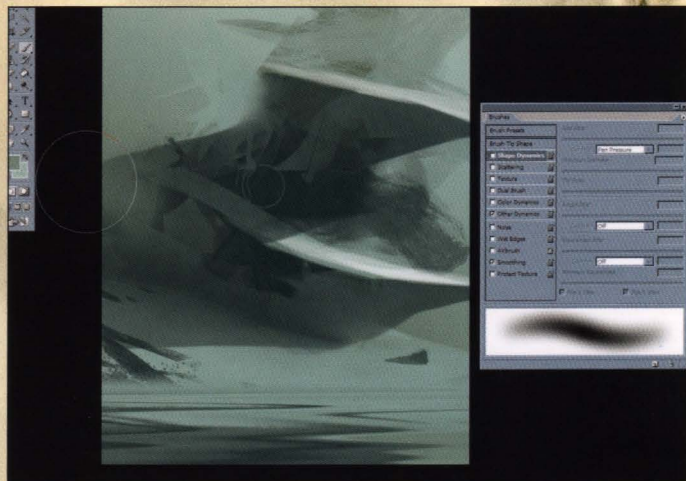
6 Связующий круг

Я акцентирую внимание на том, что свет падает с правой стороны. Для этого я создаю белые контуры и добавляю блеска на те участки, которые полагаю, станут льдом – спасибо функции отражения света. Я полагаю, что светлый связующий круг в центре композиции должен привлекать внимание зрителей.



5 Изображение тумана

Я решил немного доработать идею тумана. Теперь силуэт корабля как будто плывет в легкой дымке. Лучший способ уравновесить композицию – это изобразить ровную горизонтальную плоскость в самом низу. Теперь композиция выглядит сбалансированной и острый угол справа еще больше походит на корму. Думаю, что сейчас самое время добавить реализма.



7 Снежная буря

Я добавляю небольшие фактурные участки с помощью инструмента Selection и только что созданной кисти Dual brush. Я также решил имитировать радиацию под кораблем, с помощью мягких, но заметных линий аэрографа. Около кормы я усиливаю светлые тона, так как она ближе всего находится к снежной массе. Чтобы придать ощущение снежной бури, я смягчил края между снегом и льдом, опять же с помощью аэрографа.

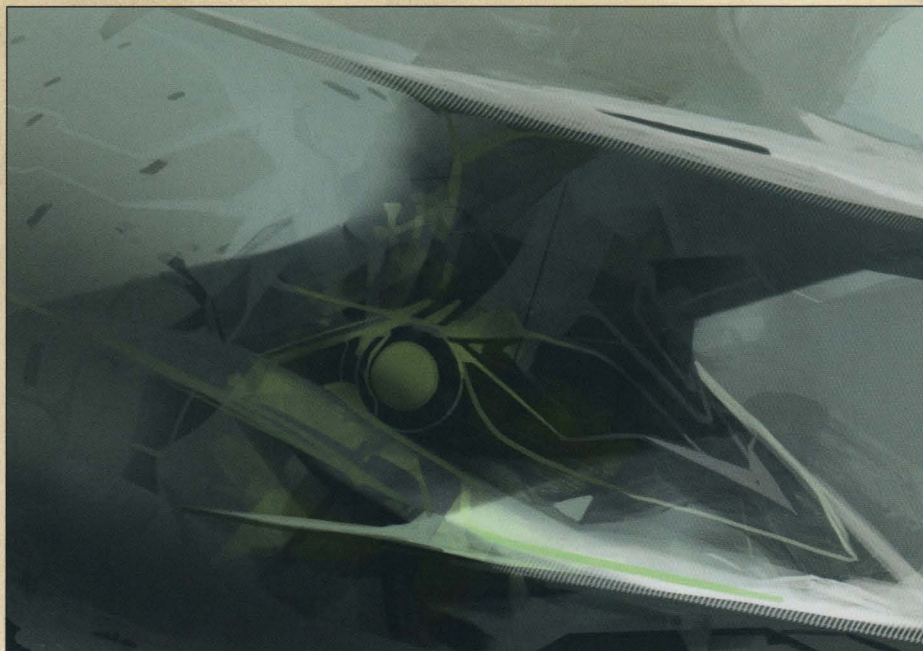


8 Добавляем очертания

Итак, пришло время придать четкие формы тому, что сейчас напоминает космический корабль из будущего. В верхней правой части я дорисовываю некоторые элементы, чтобы создать перспективу, и теперь кажется, что этот корабль человеческих рук дело. Я повторяю те же действия в нижней части рисунка и придаю четкие очертания тени. Так же внизу я добавляю двух персонажей.

9. Связующий круг

Как я уже говорил в 6 шаге, я думаю, что связующий круг привлечет внимание зрителей, поэтому я дорабатываю детали, находящиеся в тени. Световые эффекты создают атмосферу призрачности, каких-то неизвестных отражающих материалов. Яркий желто-зеленый цвет хорошо смотрится и поможет в дальнейшей разработке фактуры корабля. Я берусь за совсем мелкие детали, чтобы внести множество неожиданных вариаций цветов и фактур.

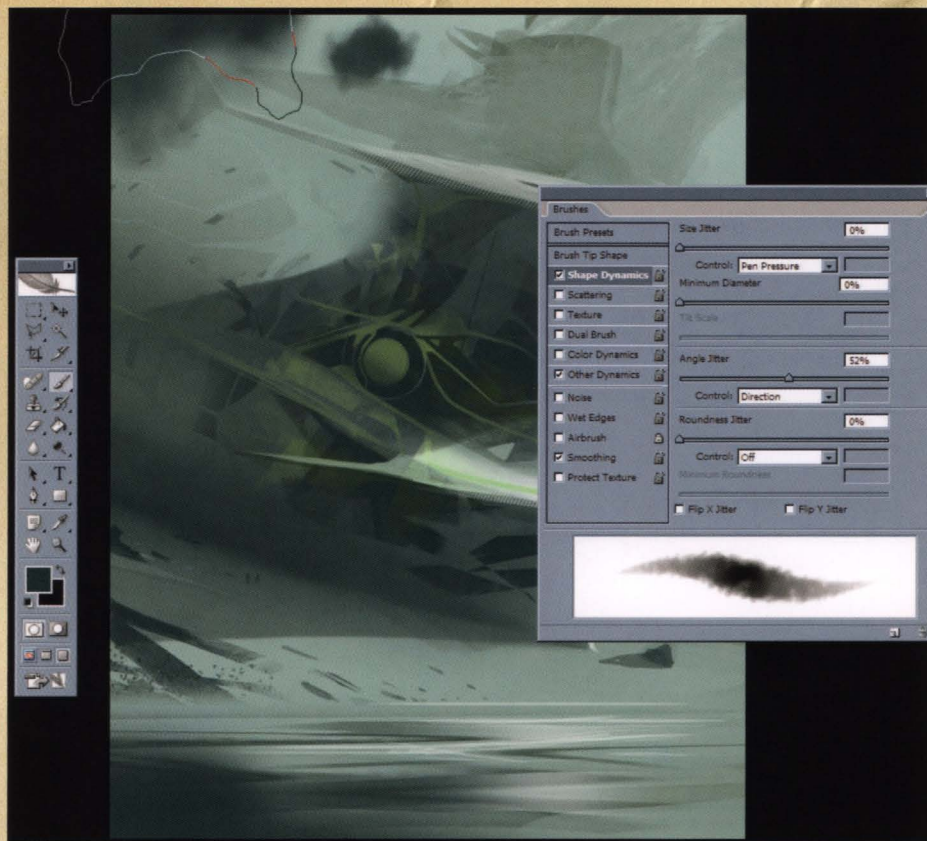


10. Фактуры

Работа над фактурами не кажется такой же захватывающей и полной адреналина, как работа над формами и очертаниями, выплывающими из хаоса. Формы получаются сами собой, но сейчас я должен проверить соблюдение всех запланированных заранее масштабов с плавных тональных переходов. Также нужно быть аккуратным с тенями на светлых частях корабля. Формы опять приобретают реалистичность сами по себе, а круг теперь похож на глаз мистического чудовища.

11 Образ кита

Я усложняю образ корабля, делая его похожим на выброшенного, на зеленые снега кита. Мне так же пришлось поработать над моделью, поместившейся наверху корабля. Это придаст объем изображению и так же заставит зрителя поверить, что здесь должно быть что-то большее, чем то, что он видит. Это очень важный аспект: после всего, когда вы дорисовали все детали, следует задаться вопросом, как может зритель проявить свою фантазию. Я рисую облака в левом верхнем углу, чтобы еще больше подчеркнуть формы.



12 Фокусируем внимание на втором плане

Пришло время подумать о втором плане. Мне нужно так много места, сколько возможно, чтобы в конечном итоге добавить персонажей и тем самым помочь зрителю проникнуть в изображение. Снежная плита – отличный способ добавить глубины пространству и на мгновение сделать ее ведущим элементом первого плана. Я использую некоторые элементы фактуры на передней стороне корабля. Яркие блики на месте стыков снега и корабля играют замечательную роль, указывая на источник света. Я поворачиваю изображение вертикально и с помощью инструмента Palette knife (шпатель) сглаживаю тени на скале и под ней.

13 Крошечный корабль

Я решаю добавить еще один корабль на первый план, чтобы его крошечные размеры по контрасту отражали гигантскую мощь первого.

Я использую уже найденную цветовую гамму с помощью опции выбора цвета и добавляю оттенок красного. Теперь композиция имеет немного иной фокус, становится ближе к зрителю. Я подчеркиваю светлые тона в правом верхнем углу и добавляю некоторые детали механизмов. Затем я изображаю на льду тень от нового корабля.



14 Свежий взгляд

Чтобы убедиться в необходимости нового корабля в общей композиции, я уменьшаю изображение. Я переворачиваю изображение несколько раз, чтобы каждый раз по-новому взглянуть на рисунок. Самое время передохнуть (выпить чашечку кофе), так как очень важно сохранить объективный взгляд на работу. Это особенно существенно, когда вы рисуете в темпе и ход мыслей очень быстрый. На данный момент картинка, созданная ускоренными темпами готова. С этого момента работаем над шлифовкой изображения и деталей в частности.

Я добавляю слой Multiply на все изображение, что позволит мне слегка затонировать рисунок, не теряя деталей.



15 Добавляем свет

Теперь, когда изображение стало темнее, лучше всего обозначить блики на острых углах корабля. Свет, который исходит сверху справа, помогает мне справиться с этой задачей.

16 Добавляем фигуру

Я добавляю нового персонажа на первый план, чтобы позаботиться о визуальной связи зрителя с картиной, а также чтобы вдвойне акцентировать внимание зрителя на центральной части изображения. Скала – самое подходящее место, я считаю. Возможно, он ищет какую-то информацию в своем компьютере или просто проверяет изображение.

СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

КАК УПОРЯДОЧИТЬ КЛАВИШИ

Мне нравится выставлять «Быстрые клавиши» по своему усмотрению. Для этого перейдите по вкладке Edit>Create Shortcuts, так же и для опции Actions в программе Photoshop. Здесь представлены несколько клавиш, которые я сам установил, и хотя для них есть идентичные клавиши, я предпочитаю, чтобы они располагались в определенном логическом порядке для удобства работы. Нажатие кнопки F9 позволяет создать новый документ. При этом размер и формат файла уже заданы, как и название файла, но вы можете пойти дальше и установить цвет второго плана и т.д. Когда я нажимаю кнопку F5, то автоматически создаю новый слой (Layer-New Layer). Я объединяю Быстрые клавиши в той области клавиатуры, где это наиболее эффективно, удобно и разумно для работы. Вы также можете установить их на вашем планшете Wacom.





17 Добавляем отражение

Я уменьшаю изображение для того, чтобы нарисовать берег и добавить мерцания на поверхность воды. Трехмерное пространство картины – очень полезный прием. Даже несмотря на то, что я решил добавить элементы, которые сильно контрастируют с бэкграундом.



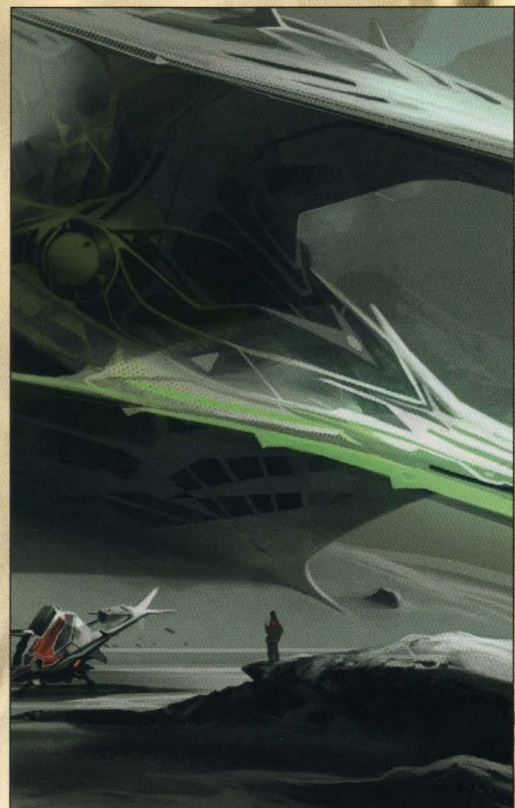
18 Последние штрихи

Теперь все, что осталось, – это подчистить изображение. Я корректирую скалу на первом плане, приблизив ее на возможное расстояние, и сглаживаю все детали, которые рассеивают внимание зрителя. Самое время воспользоваться аэрографом или сделать это с помощью круглой кисти.



19 Изображение готово

Я добился желаемого результата: волнующий вид с очень странным настроением в совокупности с иноземной обстановкой, весьма привлекающей тем не менее. Чувство того, что у героя нет ни малейшего предвкушения опасности, помогает убедить зрителя в спокойствии сюжета, если бы не порывы ветра, которые время от времени поднимают в воздух облака токсического снега.



ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Lee Carter



СТРАНА: США

ЗАКАЗЧИКИ: Bizarre Creations, Boom Studios, Games Workshop Fantasy Flight games, Mam Tor Publishing

WEB-СТРАНИЦА: www.myspace.com/carterworld

Ли — ведущий концептуальный художник в студии Bizarre Creations в Ливерпуле.

Photoshop

КАК СОЗДАТЬ «ТЕМНЫЙ» ГОРОДСКОЙ ПЕЙЗАЖ

Ли Картер продемонстрирует, как придать изображению зловещую атмосферу, добавляя слои с новой текстурой.

Страх за жизнь и исследование городских пейзажей — два моих любимых сюжета. Я люблю посещать различные сайты, рассказывающие о городах, а также исследую заброшенные психиатрические больницы, старые заводы и разрушенные усадьбы. Я считаю, что мой интерес основан на том, что когда-то эти здания были населены и в них кипела жизнь, а сейчас время оставило все позади.

Когда я брожу по таким местам, у меня возникает чувство, что цивилизации пришел конец, и страшные злые силы встают из преисподней. Я провел некоторое время, изучая огромные старые викторианские купальни; это фантастическое место с потрескавшейся плиткой, разрушенными потолками и глубокими темными подвалами. Эхо прошлых лет все еще звучит там. Я ни в коем случае не агитирую вас на подоб-

ные «подвиги» в вашем районе, но если вы все же решите нарушить запрет и попасть в заброшенное здание, не забудьте прихватить с собой камеру для того, чтобы запечатлеть атмосферу того места. Просмотр таких фильмов, как «Человек-Омега», «Рассвет Мертвецов» или «28 дней спустя» вызвали во мне вкус к борьбе за выживание. И опять же чувство, что цивилизация гибнет, и все, что в наших силах — это наблюдать ее распад.

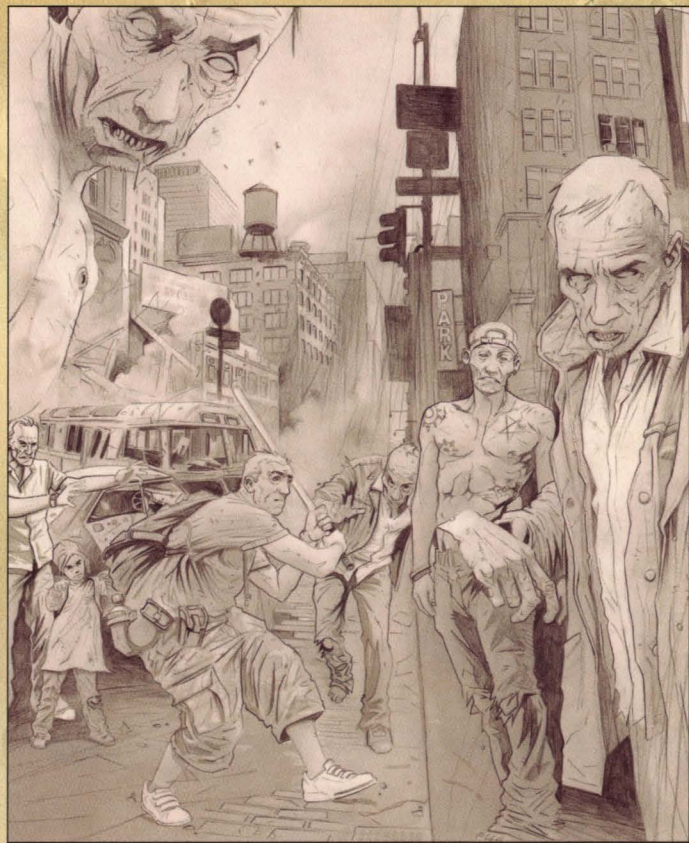
В этом мастер-классе вы увидите, каким образом я попытаюсь достигнуть эффекта предзнаменования и ужаса от того, что мир будет захвачен зомби. Я начну с рисунка карандашом и закончу его обработкой в программе Photoshop. Я буду работать со слоями, добавлять текстуру и не бояться вносить смелые элементы в изображение.



1 Начинаем зарисовку карандашом

Для «разогрева» перед крупной работой я обычно провожу ночь перед телевизором, рисуя в альбоме невнятные линии; вы можете попробовать перенести на бумагу просто формы и идеи в надежде на то, что придет хорошая мысль. Если вы используете светлые штрихи, вам будет гораздо проще править и вносить изменения в ваше изображение. Используя темно-серый маркер, я могу добавить тени.

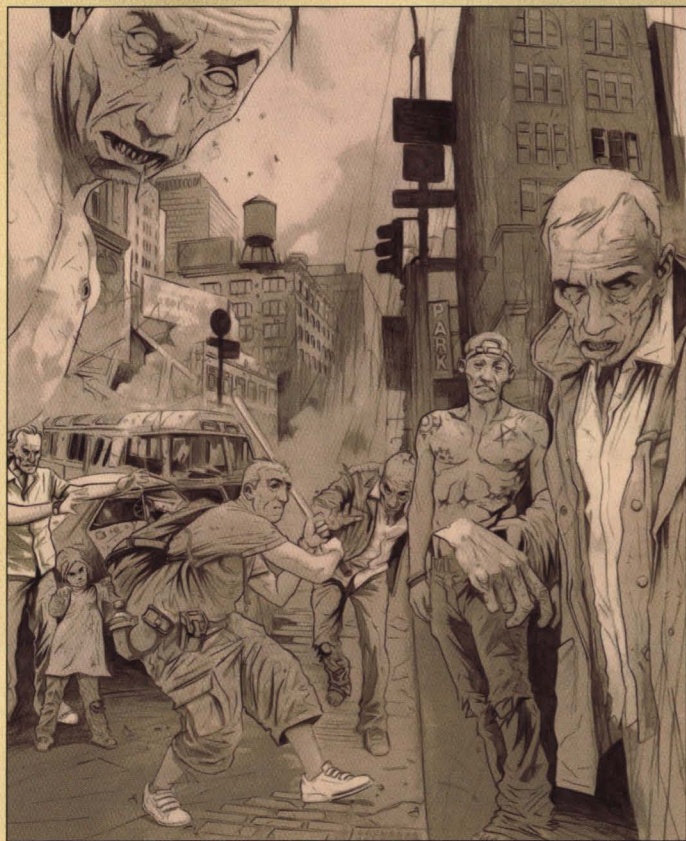
Когда вы закончили рисунок, лучше всего отсканировать изображения до того, как вы расставите тональные акценты. Это будет хорошей резервной копией и даст вам возможность наложить слой карандашом позже. Холодный серый маркер лучше всего подходит для того, чтобы наложить падающие тени, а белой гелевой ручкой вы сможете нанести световые блики и увести таким образом серые объекты на второй план.



2 Сканируем изображение

Следующий шаг, после того как вы полностью остались довольны рисунком – это его сканирование. Расширение должно быть установлено не меньше чем на 3000dpi, а размер вы устанавливаете сами. Я уменьшаю насыщенность тона и делаю копию. Затем я усиливаю линии карандаша с помощью команды коррективки уровней яркости и контраста (Brightness and Contrast levels). Я дублирую изображение несколько раз. При этом настройки Непрозрачности установлены на отметке 100%, а копии основного изображения будут использованы, чтобы добавить больше тона к серым карандашам.

Фильтр Cutout (Аппликация) – фантастический инструмент, для того чтобы ваш рисунок быстрее был готов. Воспользуйтесь этим инструментом поверх слоев вашего основного изображения. Я обычно поддерживаю число уровней примерно около восьми и с каждым новым слоем я меняю настройки Edge Simplicity и Edge Fidelity в диалоговом окне фильтра Cutout. Воспользуйтесь функцией Multiply для каждого из слоев и понизьте уровень непрозрачности. Это прибавит другому слою тона и создаст ощущение глубины.



3 Цвет смерти

Создайте чистый белый слой и установите его на функцию Multiply. Вот сейчас я начинаю добавлять цвет. Пусть краски будут простыми, накладывайте их быстро, особо не задумываясь. Слой Colour Multiply должен быть установлен на низком уровне непрозрачности, и опять я объединяю слои и использую фильтр Cutout. Таким способом я добиваюсь ощущения страха. Добавлять цвета на монохромное изображение проще, чем сразу работать в цвете на белом листе.

БЫСТРЫЕ КЛАВИШИ

РАСТУШЕВКА (FEATHER SELECTION)
CTRL+ALT+D (PC/ПК), CMD+OPTION+D (MAC)

Используйте клавиши для того, чтобы сделать края выбранного изображения мягкими.



4 Добавляем текстуру

На данном этапе изображение выглядит довольно плоским, т.к. я добавил только локальные цвета. Теперь с помощью красок я дописываю множество деталей на плотную акварельную бумагу с четко выраженной фактурой. Сохранить в отдельную папку используемые в этом изображении текстуры кажется мне хорошей идеей. Вы даже можете распечатать ваше изображение и оперативно сделать дополнительные пометки на отпечатанный рисунок. Это поможет вам сохранить плавность, текучесть рисунка, а штрихи должны быть выразительными и подходить к стилю изображения. Наложите текстуру на ваш рисунок и поэкспериментируйте со слоями. Мне нравится, как на этом рисунке смотрится мягкий свет слоя Multiply.

5. Очень мутно

Теперь ваш рисунок, под напором всех слоев текстур, станет темным и мутным. Не переживайте, т.к. это всего лишь эффект так называемого «подрисунка». У меня есть изначальные наброски, которые я делал карандашом, поэтому я с легкостью определю те детали, которые потерял в процессе работы над изображением. Используя краски, жесткие кисти, наждачную бумагу и фактуру листов для акварели, я добиваюсь эффекта традиционного рисунка.

БЫСТРЫЕ КЛАВИШИ

РЕЖИМ СМЕШИВАНИЯ КРАСОК Shift+[-]/[+] (Mac & PC)

Выберите инструмент Marquee (Прямоугольное выделение) и нажмите кнопку Shift и +/-, чтобы оперативно поменять настройки смешивания красок.



6. Больше красок

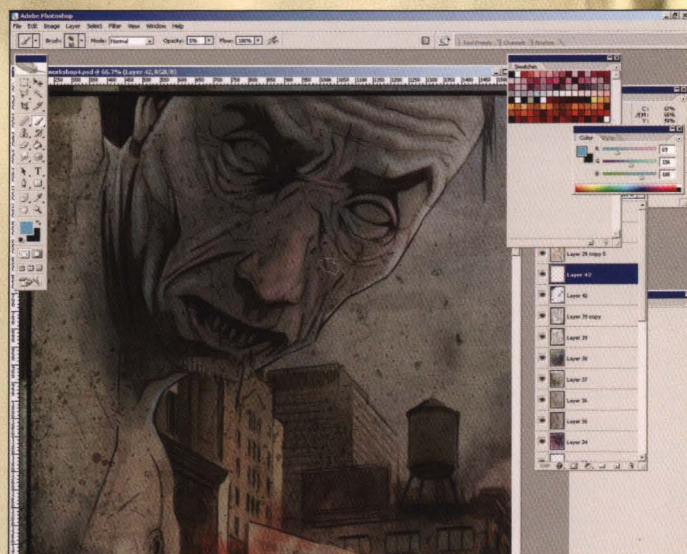
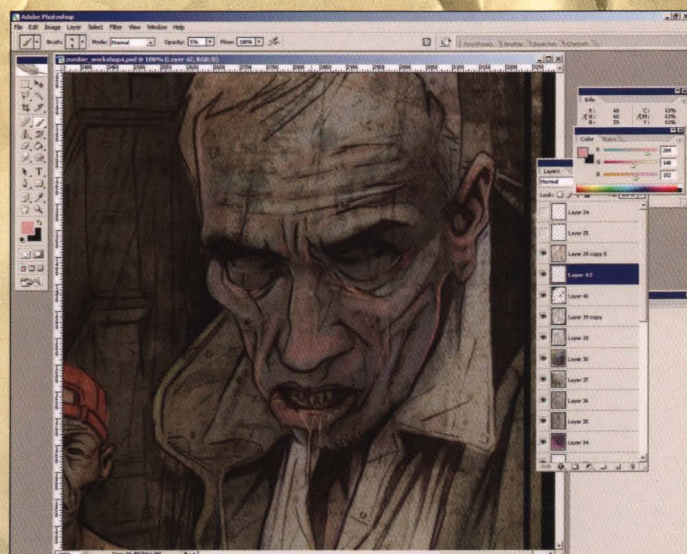
Следующий шаг – колористическое решение. Я выбираю те области, которые хочу изменить, и экспериментирую с помощью настроек Hue (Оттенки) и Saturation (Насыщенность). Я хочу, чтобы зомби выглядели еще отвратительнее. Итак, используя обыкновенный телесный цвет, я насыщаю его оттенками голубого и зеленого, чтобы он стал ненатуральным, скорее могильным. Изображение все еще достаточно темное и неясное, но я считаю, что темные тона исправлять легче.

7 Осветление изображения

Я дописываю детали в отдельном слое, используя кисть с высокой прозрачностью, при этом выделяя определенные цвета и уходя от темной общей тональности изображения. У меня есть мои собственные кисти, но на данном этапе работы я предпочитаю относительно прозрачную стандартную кисть Hard Edge brush, с установкой на 8%. Я не тороплюсь, работаю над деталями. Я использую кистью Textured brush как ластиком и слегка прохожусь ею по только что сделанным изменениям. С ее помощью я избавляюсь от ровных контуров и в то же время сохраняю жесткий, неприкрашенный взгляд на картину.

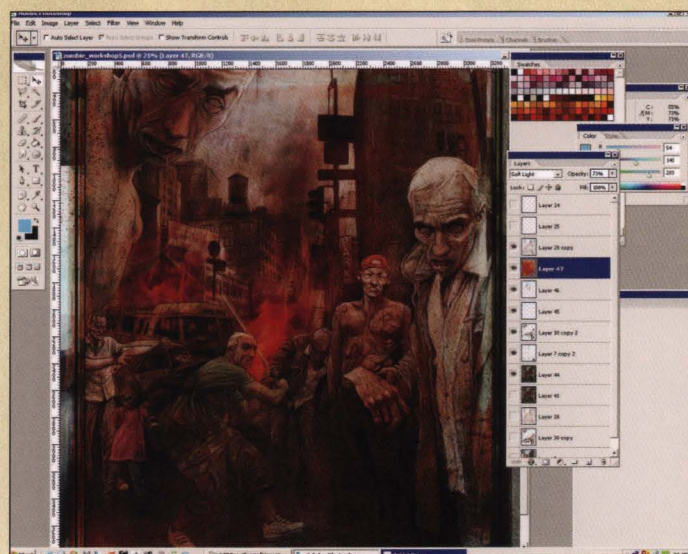
8 Добавляем детали

Я всегда работаю только в средних тонах и затем использую осветление, поэтому два первых шага должны были затемнить вашу картинку. Пришло время вернуть яркость изображению. Я продолжаю выстраивать детали и цвета. Я хочу сохранить линии карандаша, поэтому я копирую первый набросок и накладываю его верхним слоем на последний вариант. Слой с линиями карандаша должен быть установлен на функции Multiply. На рабочем слое я продолжаю пополнять цветовую гамму и добавлять детали. Данный этап похож на раскраску комикса, только здесь еще присутствует игра текстурами.



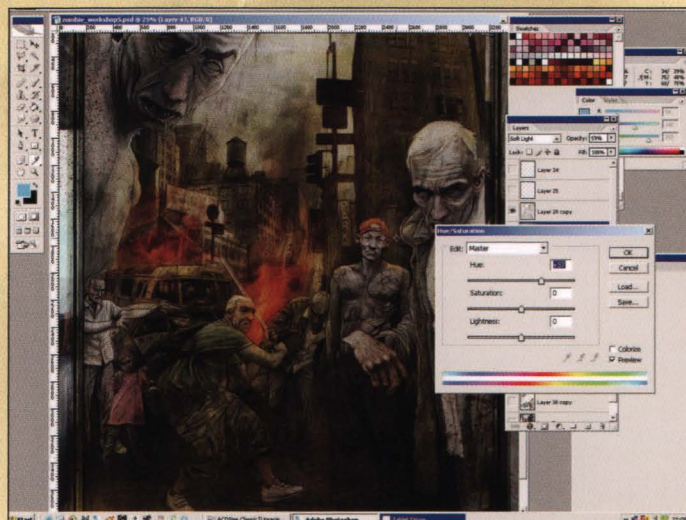
9 Общий взгляд

Сейчас изображение начинает принимать оформленный вид, но все же еще нуждается в устранении серого монотонного подмалевка. Распечатайте изображение и взгляните на него по-новому. Вы сразу заметите, какие детали недостаточно выделены.



10 Немного красного

Посмотрите схему распределения основных текстур по вашему изображению. Установите слой на функции Multiply; это затемнит картинку, но добавит красных тонов. Красный хорош для огня и немного приукрасит кожу зомби. Воспользуйтесь кистью Textured brush как ластиком и уберите красноватые оттенки в местах, где они не нужны.



12 Фильтры

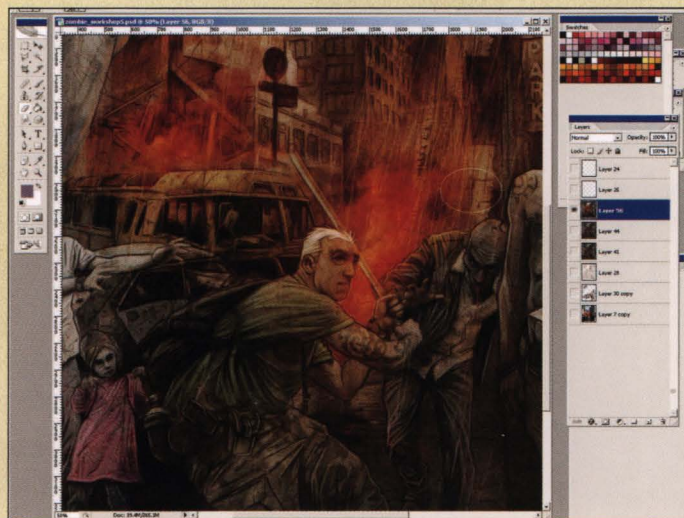
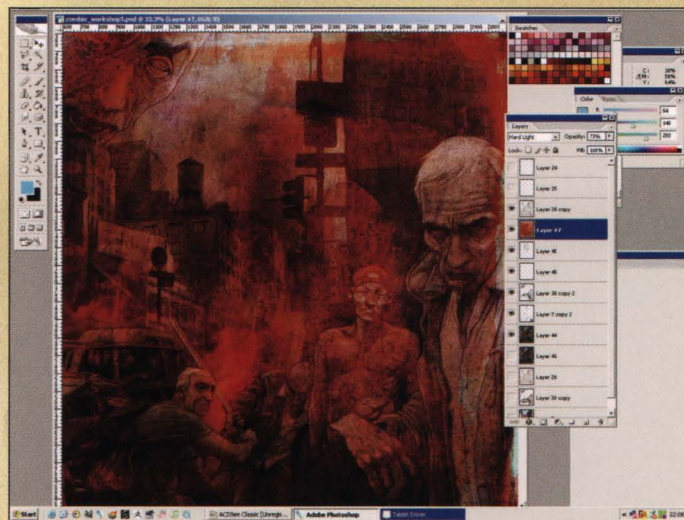
Хорошо поэкспериментировать с оттенками цвета. Когда так много слоев как у нас, следует пользоваться функциями фильтров. Будьте аккуратны, чтобы не переборщить с ними. Вы не можете одним нажатием кнопки доверять системе работать за вас. Попробуйте скопировать изображение и использовать фильтры поверх последнего слоя, изменяя опцию смещения цветов. У вас может получиться фантастический эффект.

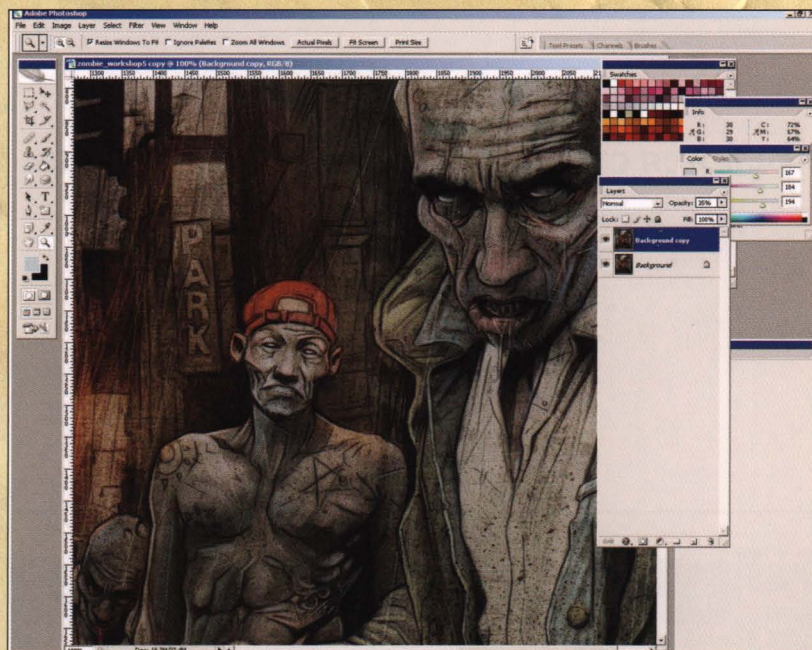
БЫСТРЫЕ КЛАВИШИ

ЧТОБЫ ПОНИЗИТЬ НАСЫЩЕННОСТЬ ИЗОБРАЖЕНИЯ
CTRL+SHIFT+U (PC/ПК), OPTION+SHIFT+U (MAC)

11 Добавляем шум

Переключаем слои с установки Multiply на Soft Light и корректируем насыщенность и светлоту цветов заднего плана. Измените их так, как вам кажется лучше всего. Я опять дублирую изображение и использую фильтр Add noise (Добавление шумов). Я уменьшаю насыщенность цветов и сохраняю слой на отметке Normal, затем понижаю непрозрачность примерно до 20%. Функция Diffuse Glow (Рассеянный свет) хорошо имитирует сияние вокруг объектов.





В Смешивание слоев

Я опять экспериментирую с типами слоев. В светлых местах на передний план выходит текстура бумаги. Я часто добавляю эффект дождя в мои картины. Создайте новый слой с установкой на Soft Light и, используя тонкую мягкую кисть добавьте линии дождя, а с помощью ластика «раздробите» их.

СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

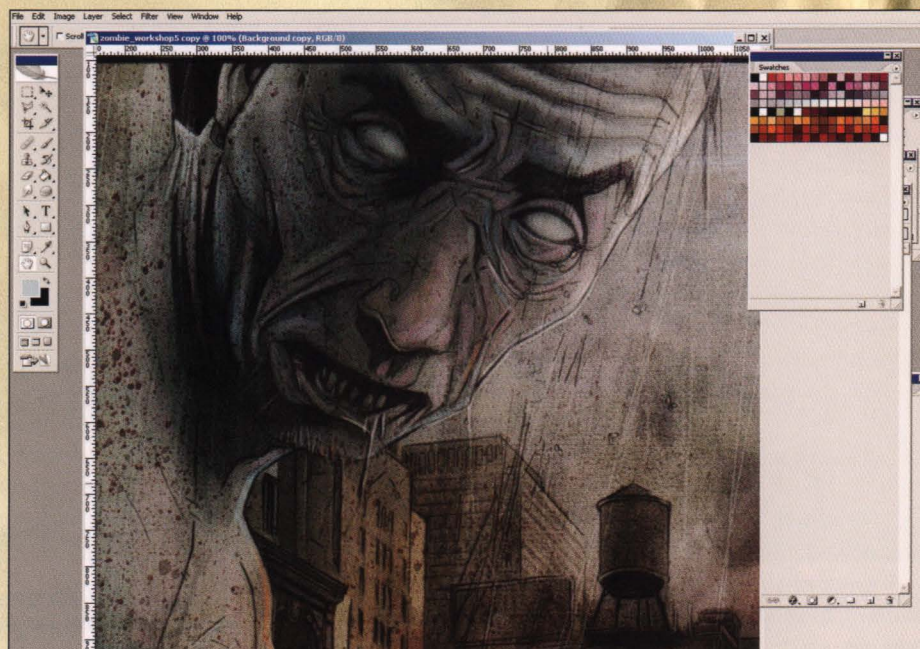
КАК ВЫПОЛНЯТЬ КОМАНДЫ В НЕСКОЛЬКИХ СЛОЯХ

Вы можете выбрать сразу несколько слоев двумя способами в программе Photoshop CS2. Щелкните по первому слою, который вы хотите выбрать, нажмите и удерживайте кнопку Shift и нажмите на последний слой, с которым вы хотите работать: слои между ними автоматически попадают в эту же категорию. Также нажмите и удерживайте кнопку Ctrl и выберите слои, которые находятся не рядом.

14 Последние штрихи

Последние детали обычно самые увлекательные, но и трудоемкие. Я рисую татуировки, используя инструмент Path (Контуры). Я растушевываю контуры 1–2 пикселями, что позволяет избежать слишком четких линий. Я пользуюсь черной краской, а слой установлен на функцию Soft Light с копией слоя для татуировки с установкой Multiply и низкой непрозрачностью. Меня также беспокоит контур лица, поэтому я провожу кистью Soft Brush для плавности и мягкости линий.

Я закрепляю и сглаживаю все слои, когда изображение готово. Делаю копию рисунка на другой слой и применяю фильтр Poster edge по всей области рисунка. Этот слой я устанавливаю на непрозрачность с отметкой 8% или даже ниже. Это сделает рисунок плотнее и усилит текстуру.



Мои рисунки и герои на них получаются статичными, как я могу придать им динамики, движения? Morten Ebbesen, Norway



Отвечает Джонни

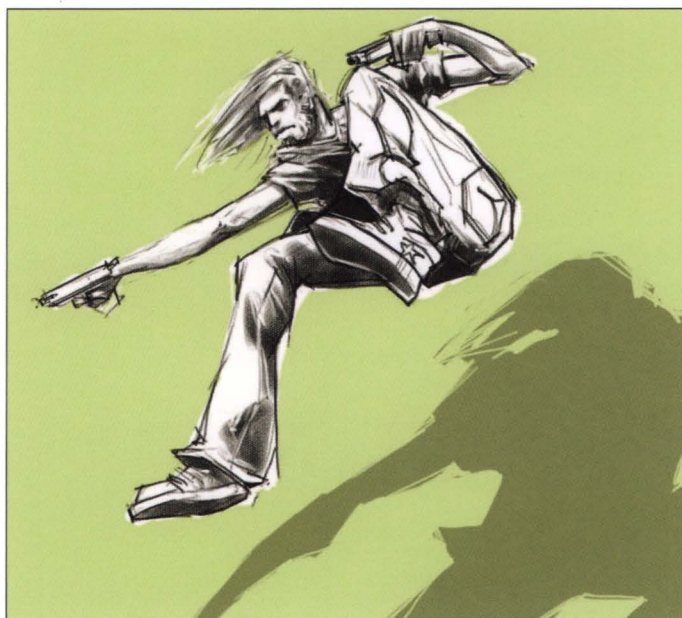
Очень легко обнаружить, что чем больше ты работаешь над одним персонажем, тем более статичным он выходит. Очень часто, делая набросок удачного персонажа в движении, я замечал, что в конце может выйти огорчающий результат, безжизненный и скучный. Но существуют способы избежать этого и сохранить изображение полное динамики.

Всегда нужно начинать набросок с положения героя в пространстве. Чтобы правильно передать движение, нужно рисовать персонажей в таких позах, которые выражают их характер. Например, агрессивный персонаж может быть согбенным, кулаки сжаты до напряжения и мускулы на шее вздуты.

Набросайте на бумаге фигуру, а затем видоизмените ее, пока не добьетесь интересного положения. Поработайте над основными движениями, в которых проявится характер героя. Используйте кальку, чтобы подправить некоторые части предыдущего изображения или сделайте цифровой набросок и сохраните разные версии. Вы можете пользоваться инструментами Transform tools программы Photoshop, чтобы растягивать, изменять размер или искривлять определенные части тела.

Очень важно взять что-нибудь за образец. Это могут быть фотографии, где присутствует динамика. Подборка фотографий из Интернета или журналов может в дальнейшем очень помочь вам с изображением людей в движении. Фотографии турниров по скейтбордингу — замечательный пример человеческой динамики, к тому же в состоянии напряжения.

В конце концов, посмотрите на работы художников и почитайте соответствующие учебные пособия, в которых даны советы и технические приемы. Такие художники, как Phil Hale и Jon Foster, являются



великими мастерами динамических картин. Приглядитесь к тому, как они выстраивают композицию, перспективу, очертания героев и какие элементы используют для передачи движения.

Набросайте вашего героя, затем придайте ему нужное положение. Движения скейтбордистов — очень хороший пример для изучения человеческой фигуры в движении и в напряжении.

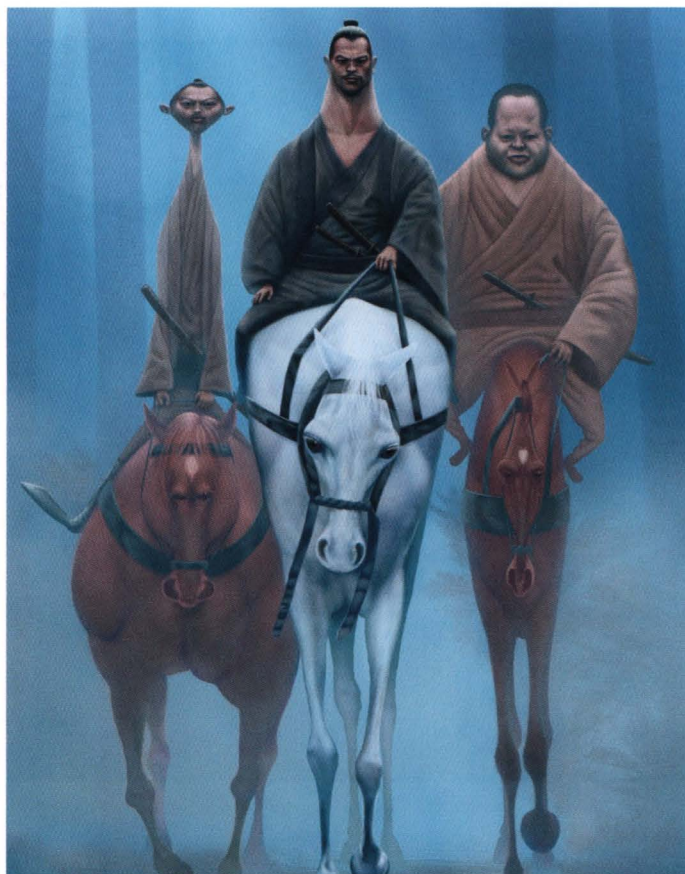


Для этого рисунка я использовал ряд приемов, чтобы отобразить движение. Например, нарисовал подпрыгивающие машины, неровные штрихи и развивающиеся на ветру флаги.

Объясните, пожалуйста, основные принципы изображения тумана на втором плане. Evie George, Англия



Отвечает Бобби



Туман часто ошибочно воспринимают как нечто, что можно нарисовать без особого труда нажатием кисти и матированием всех цветов с помощью белого полупрозрачного слоя.

Сначала нужно понять, что туман — атмосферное явление, которое по существу позволяет нам увидеть воздух и поэтому к его изображению нужно подходить вдумчиво и с расстановкой.

Разные природные явления проявляют себя по-разному. Туман — густой и поэтому оседает на землю; дымка обычно сопровождает теплый воздух, который поднимается вверх; легкий туман стелется чуть выше поверхности земли или моря. Наблюдательность — основное качество художника.

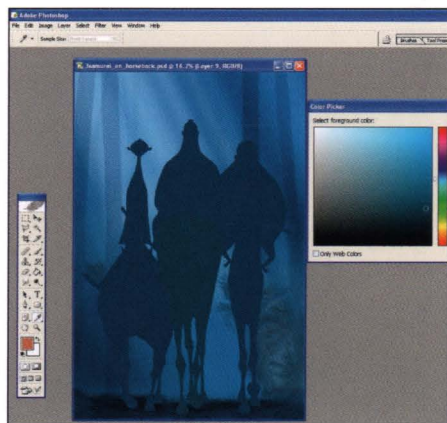
Воздух — подвижная среда, это означает, что когда мы передвигаемся в ней, мы создаем зыбь. Туман может сделать ее видимой. Чтобы правдиво изобразить туман, следует это учитывать.

Также из-за того, что туман состоит из крошечных капель воды, движущихся в атмосфере, он отражает свет и это может послужить причиной изменения освещения, используемого для нашего цифрового изображения.

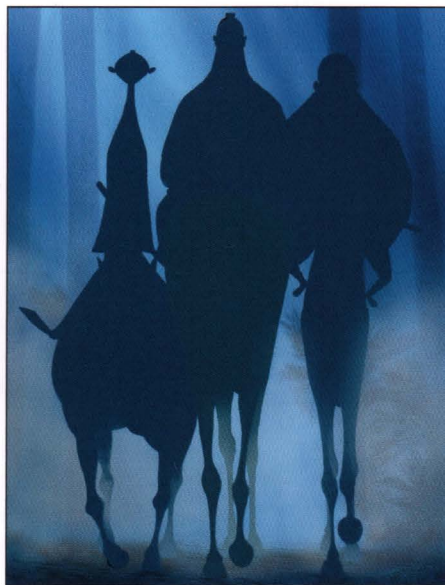
Из-за плохой видимости в тумане у зрителя могут возникнуть совершенно различные эмоции, начиная от интереса и любопытства и заканчивая трепетом и страхом. Но нужно позаботиться о том, чтобы применить его действенно.

Добавление эффектов тумана может так трансформировать ваше изображение, что из просто удачного рисунка вы получите незабываемый образ.

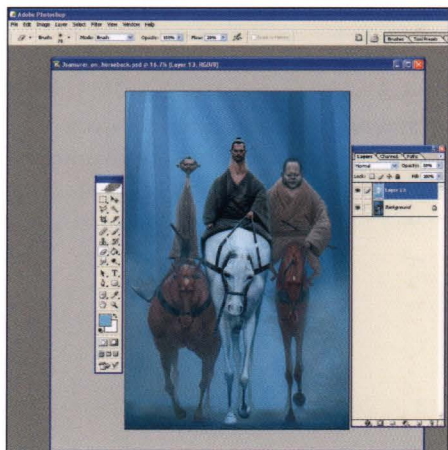
Шаг за шагом: Создаем настроение



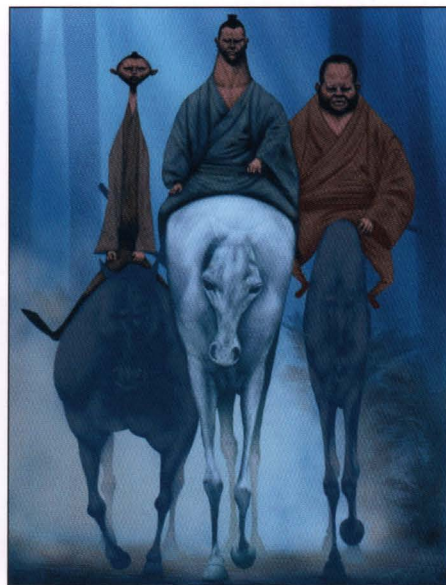
- ❶ Частицы воздуха способны рассеивать свет и, как следствие, приглушать резкость изображения.



- ❷ На динамическом изображении туман неравномерно распределится по земле. Нужно помнить, что чем глубже в тумане находится какой-либо предмет, тем менее выражен он будет на картинке. Задние ноги лошадей в тумане едва просматриваются.



- ❸ Наконец, я накладываю светло-голубой слой с низкой непрозрачностью для придания всему изображению эффекта туманности. Затем я стираю этот слой с фигур самураев и их лошадей, чтобы приблизить силуэты и акцентировать внимание именно на них.



- ❹ Я использовал оттенки голубого как основной тон. Чтобы добавить в изображение самураев и их лошадей, необходимо это учитывать. Чем светлее фигура, тем больше будет влияние голубого тумана на нее.

Как добиться масштабности при изображении окружающей обстановки? Andy Hoyles, US



Отвечает Куанг



Недавно я работал над изображениями с крупномасштабными вторыми планами по фантастическому роману. Я пользовался некоторыми визуальными эффектами, чтобы добиться ощущения глубокого пространства.

На картине изображена платформа для приземления маленьких летающих кораблей. Я использовал перспективу для того, чтобы обозначить архитектурные формы строений вдали. Часто повторяющиеся элементы хорошо смотрятся в перспективе, а специфическая постройка, формы которой меняются, великолепно создает правильное ощущение.

Расстановка фигур — еще один инструмент для убеждения зрителя в реальности глубины. Почти каждый имеет хорошее представление о средних размерах всего, среди чего мы живем. Это знание поможет распределить формы на картине. Я изобразил нескольких стражников на передней дорожке и несколько фигур вокруг корабля посередине. Это помогает зрителю представить платформу в отдалении.

Другой прием — добавление воздушной перспективы. На слое между первым и вторым планами я с помощью аэрографа изобразил легкий светло-голубой туман, чтобы отодвинуть постройки второго плана.

Шаг за шагом: Используем визуальные способы изображения пространства



1 Это зарисовка, где на первом плане темный тон превалирует над светлым. Элементы первого плана будут подсвечены сзади, так как я хочу добавить много искусственного света в затененных местах.



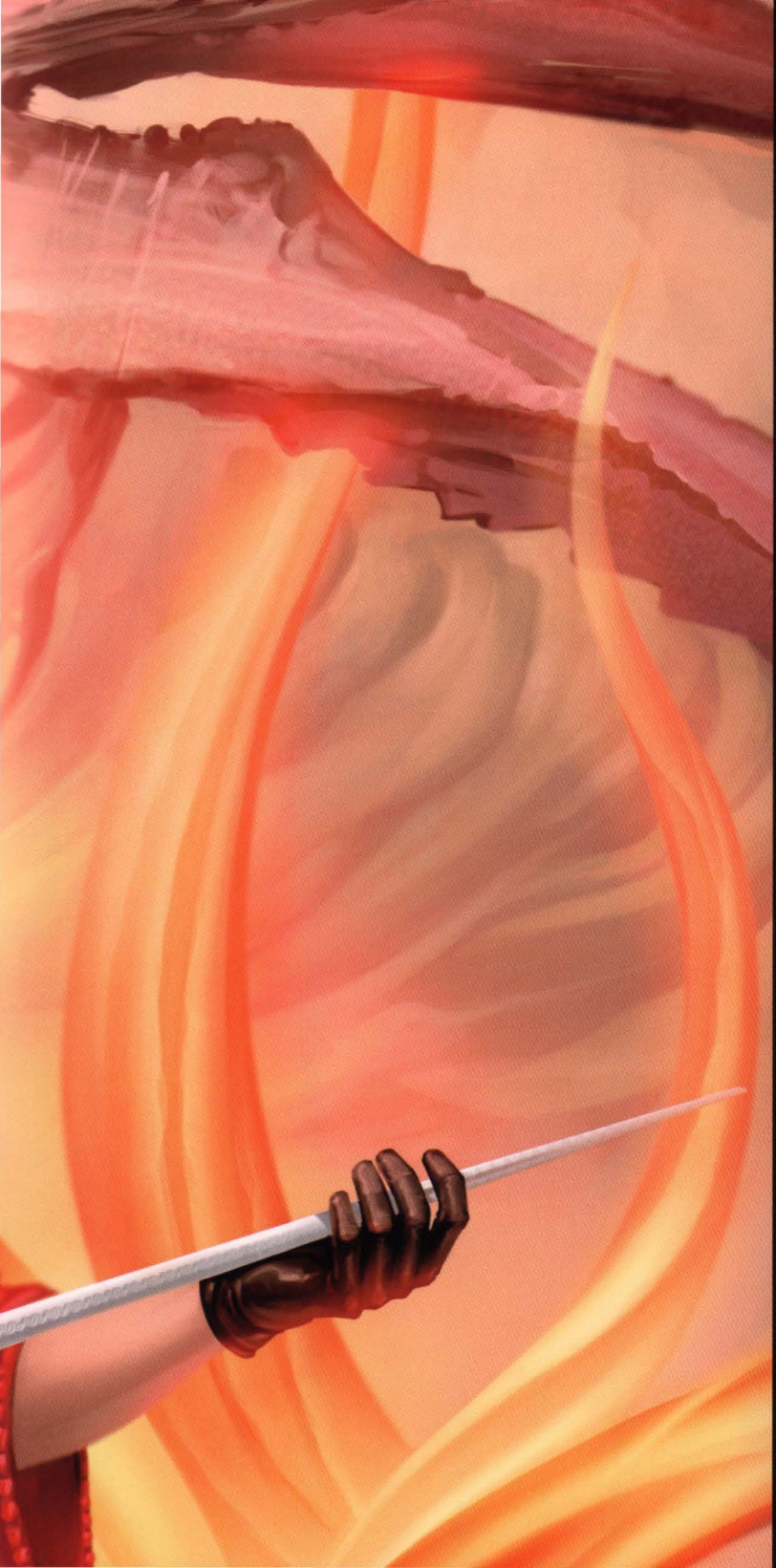
2 Я рисую повторяющиеся элементы, которые помогут мне передать пространственную глубину. Я также намечаю несколько фигур на втором плане, однако в конечном варианте они совершенно исчезнут.



3 Этот шаг демонстрирует некоторые детали, которые совершенно не будут видны впоследствии. Я изображаю загадочные силуэты в нескольких слоях так, что свет будет проникать сквозь них, с эффектом подсветки. Я решил, что так некоторые элементы первого плана будут выглядеть еще лучше (см. главное изображение).



МАТІРЬ



ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Michael Chomicki



СТРАНА: Canada

ЗАКАЗЧИКИ: Exotique, 3D World

WEB-СТРАНИЦА: www.studioqube.com

Майкл серьезно увлекся рисованием, когда попал под влияние японского анимэ и европейского графического дизайна. Он окончил отделение иллюстрации и компьютерной анимации, прежде чем приступил к работе в индустрии видеоигр.

Photoshop

СОЗДАЕМ ПЕРСОНАЖЕЙ В СТИЛЕ МАНГА

Майкл Чомики продемонстрирует, как рисовать героев японского анимэ в стиле Манга в программе Photoshop.

В этом мастер-классе я покажу вам, как рисовать в стиле Манга. Главным образом я сосредоточусь на особых методах рендеринга, которые в процессе создания рисунка позволят сохранить четкие линии и формы.

Также я рассмотрю различия между материалами и соотношение теплых и холодных тонов, а также удачную светотень для создания объемных форм из простых линий. Вы должны понять решающую роль теней. Я буду работать с плоским белым фоном, при этом сохраняя в воображении виртуальную атмосферу. Не обойдется и без световых бликов, которые я собираюсь изобразить на различных материалах и объектах.

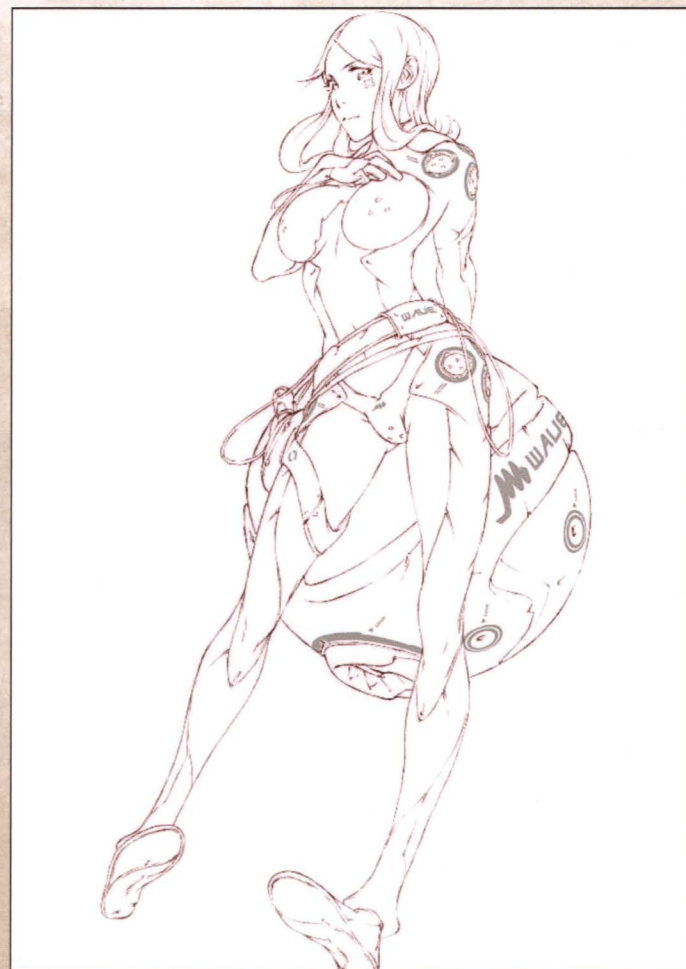
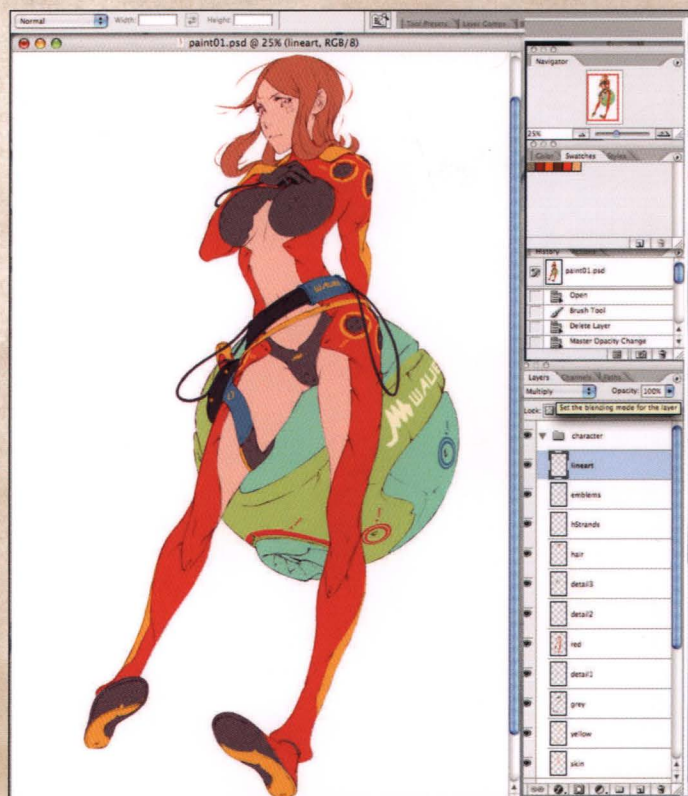
Не меньшее значение имеет своеобразная японская техника письма. Также я буду предельно внимательно вырисовывать глаза и волосы моих героев — основные детали в иллюстрациях Манга. Чтобы правильно изобразить их, я всегда буду держать в памяти образы японских анимэ.

Система распределения теней используется во всем мире, но в японском искусстве тени приобретают немного иное значение и изображаются особо. Так как в данном мастер-классе я подхожу к очертаниям теней традиционно, то они будут такими же, как во многих классических анимэ.



1 Сканируем линии карандаша

Я сканирую набросок с высоким расширением, примерно 600dpi. После этого я изменяю картинку до 300–400dpi, в зависимости от размера. Я подчищаю линии и фон с помощью инструмента Colour Range; путь: Select–Colour Range. Это поможет мне в дальнейшем обрисовать линии четко. Я крашу линии в желаемый цвет с помощью опций Hue/Saturation; путь: Image–Adjustments–Hue/Saturation. Далее я переношу графику из Illustrator на слой, предшествующий первому слою, с помощью инструментов Free Transform и Warp; путь: Edit–Free Transform. Наконец с помощью функции Blending Mode я устанавливаю слои изначального рисунка на опцию Multiply, что позволит мне оставить линии видимыми, когда я буду затушевывать их краской. Я завершаю этот этап, систематизируя и называя каждый слой в соответствии с целесообразностью каждого.

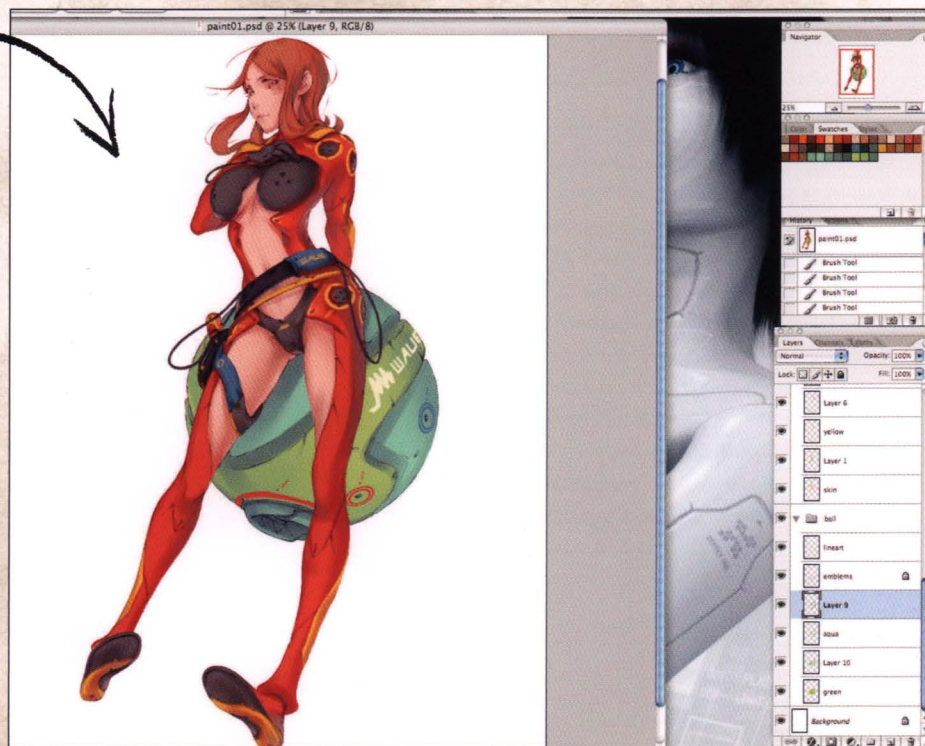


2 Система слоев

Когда основа готова, я сортирую краски для разных стадий работы. Например, на отдельный слой я помещаю тона, имитирующие телесный цвет, красные краски для костюма – на другой слой, и т.д. На этой стадии я не особо забочусь о правильности цветовой гаммы, как показывает практика, я всегда возвращаюсь на несколько шагов назад и изменяю и добавляю тона. Также я всегда стремлюсь наиболее четко и ясно называть слои с красками для лучшей организации работы. Работая со слоями в режиме Multiply, я изменяю определенные участки рисунка на поздних этапах, не затрагивая при этом остальную часть.

3 Добавляем объем

Я придаю изображению объемность главным образом с помощью тени. Назвав каждый отдельный слой по-своему, я сделал процесс рисования гораздо легче. Я выбираю цветовой слой, нажимаю и удерживаю кнопку Cmd (Mac) или Ctrl (PC/ПК) и нажимаю на набросок данного слоя. Теперь пришло время функции Marquee, итак, я нажимаю Cmd/Ctrl+N, чтобы получить нужный результат. Когда я начинаю рисовать, я пользуюсь мягкой кистью для тонировки и более жесткой, когда выписываю детали.



4 Дополнительные цвета

Когда я подбираю цветовую гамму, я всегда помню о том, что светлые оттенки должны быть относительно теплыми, а темные тона и отраженный свет – более холодными. Это правило основывается на традиционных принципах изобразительного искусства: теплый свет должен быть дополнен холодной тенью и наоборот. Это нужно для того, чтобы освещенные элементы первого плана казались ближе, а находящиеся в тени – дальше от зрителя.

5 Определяем расположение теней

Я хочу наметить четкие границы тени на рисунке. Я стараюсь не работать над одним участком изображения слишком долго. Хотя часто хочется побыстрее закончить с одним участком и приступить к следующему, но лучше работать над всей иллюстрацией сразу. Для рефлексов в тенях я пользуюсь оттенками серого цвета.

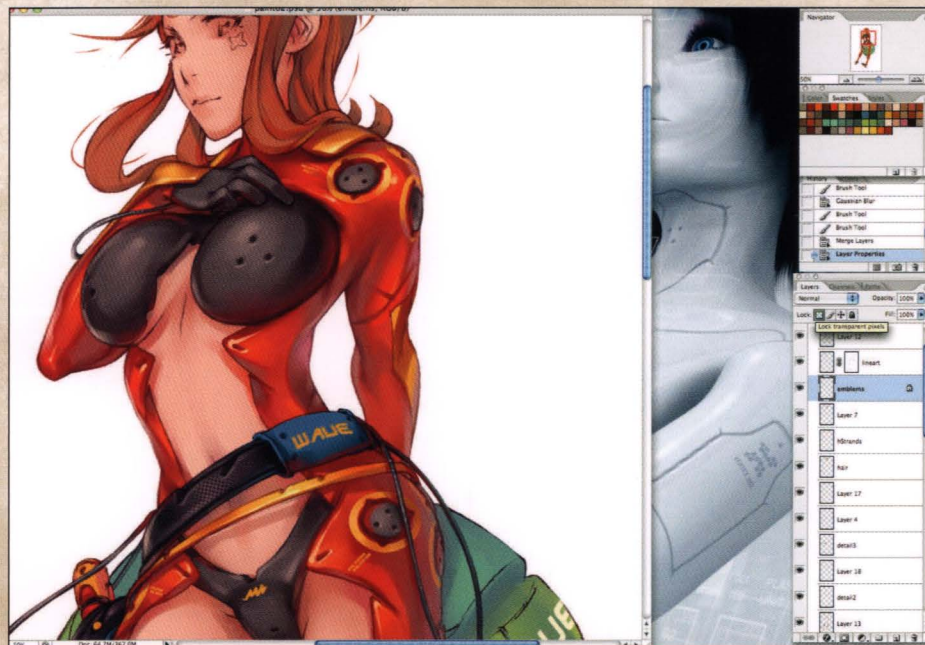
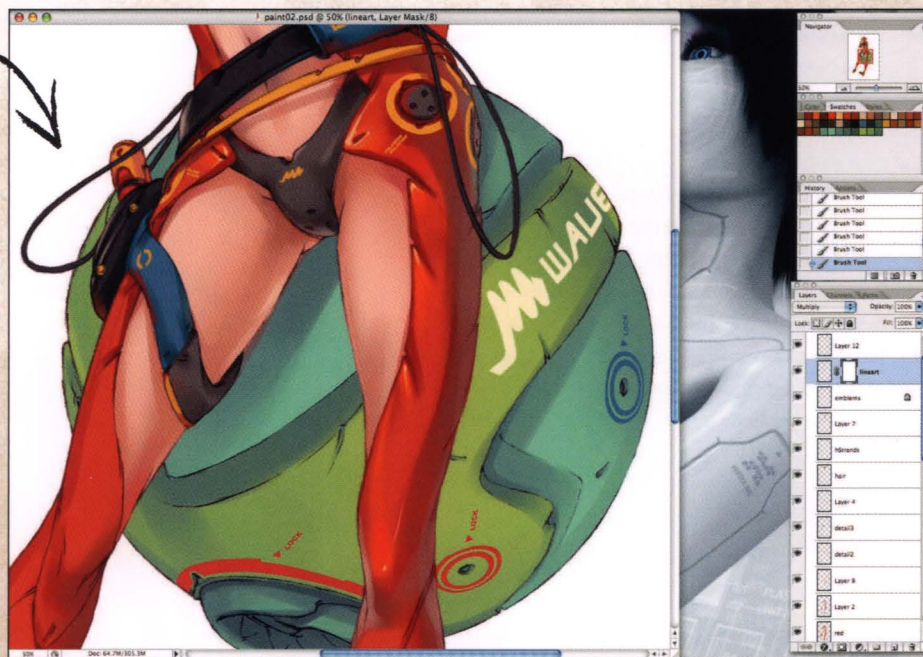
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ СЕКРЕТЫ

СЛОИ – ЭТО ВАШИ ДРУЗЬЯ

Убедитесь, что вы дружите со слоями и получаете выгоду от этого. Один из наиболее частых способов применения системы слоев – это их использование в сочетании с инструментом Eraser (Ластик). Я создаю новый слой и с помощью кисти наношу нужный цвет. Затем беру ластик с теми же установками, что и у кисти, и стираю орехи, не затронув изображение в нижнем слое. Это еще один способ придать вашему рисунку наилучшие формы и очертания.

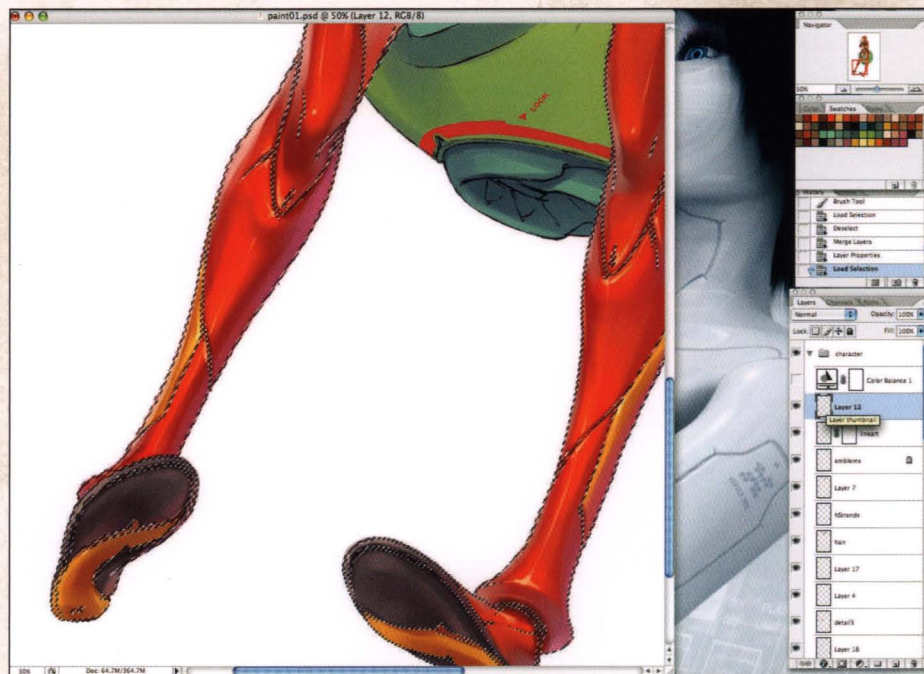
6 Материалы с которыми я работаю

Когда я закончил работу над тенью, я приступаю к светлым частям и детализирую их. На этом этапе я хочу определиться с материалами и их отражающей способностью. Например, кожа не обладает такой высокой отражаемостью, как красный пластик костюма. Так как я стремлюсь добиться глянцевого блеска, я фокусирую свое внимание на тональных контрастах. Этого можно добиться с помощью светлых бликов идущих вдоль темных складок костюма. И в конце, чтобы костюм выглядел по-настоящему блестящим, я прохожусь кистью Sharp brush с установкой на чувствительность нажима. При этом некоторые самые четкие детали костюма приобретают яркий отражающий эффект.



7 Моя любимая резина

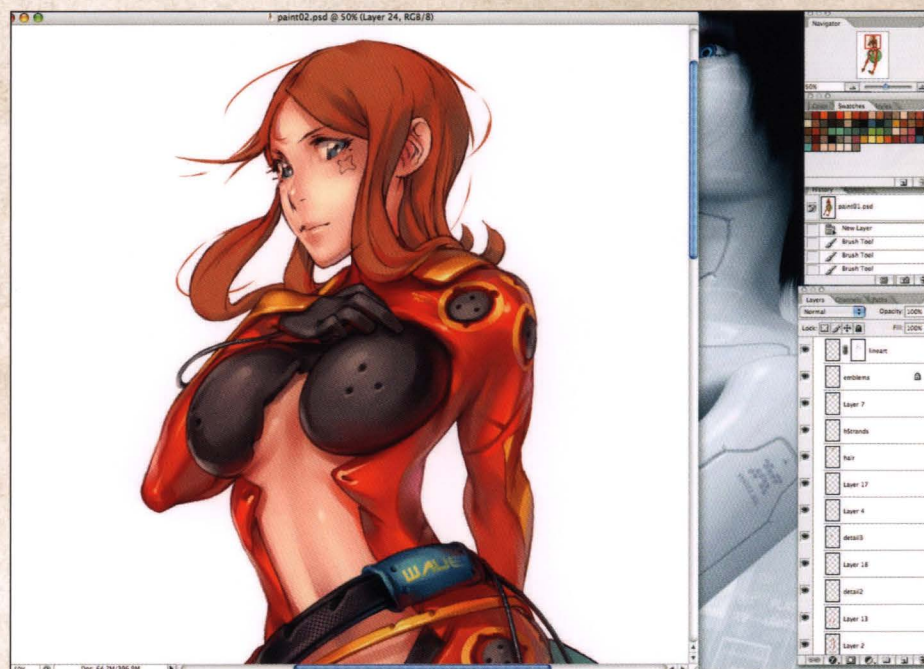
Для резиновых вставок костюма я делаю все с точностью наоборот. Отражающая способность этих деталей, схожих по текстуре с водолазным костюмом, гораздо ниже, чем у сверкающего пластика, что подразумевает плавные цветотональные переходы.



8 Окрашиваем изображение

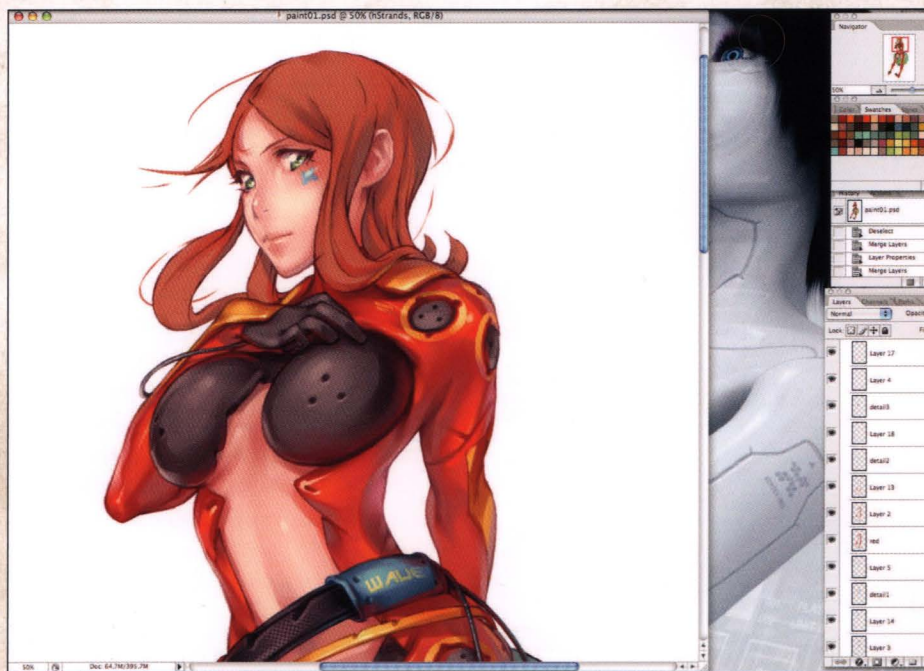
Я продолжаю работать над деталями иллюстрации. Я создаю еще один слой поверх последнего слоя. В этом слое я буду окрашивать линии. Я могу поступить, как считаю нужным: либо закрасить линии в произвольном порядке, либо создать для каждой линии отдельный слой.

Это процедура будет эффективна только в том случае, если белый фон был удален из графического наброска на самой первой стадии. Там, где я хочу избавиться от линий, я использую функцию Layer Mask, которую можно активировать нажатием третьей иконки слева в палитре слоев. Затем я добавляю белый цвет в Layer Mask. Так, для удобства, я могу легко скрыть линии. В принципе, можно удалить их не до конца.



9 Отличительные черты Манга

Когда я закрашиваю лицо, я должен помнить о том, что это герой анимэ. Все сводится к мягкому взгляду и избирательному упрощению. На этой стадии я твердо уверен в том, что должен добиться впечатления объемных форм. Мне нужно избегать простого взгляда, хотя вскоре вы поймете, что взгляд и черты лица у героев в стиле Манга гораздо проще, чем в других современных стилях.

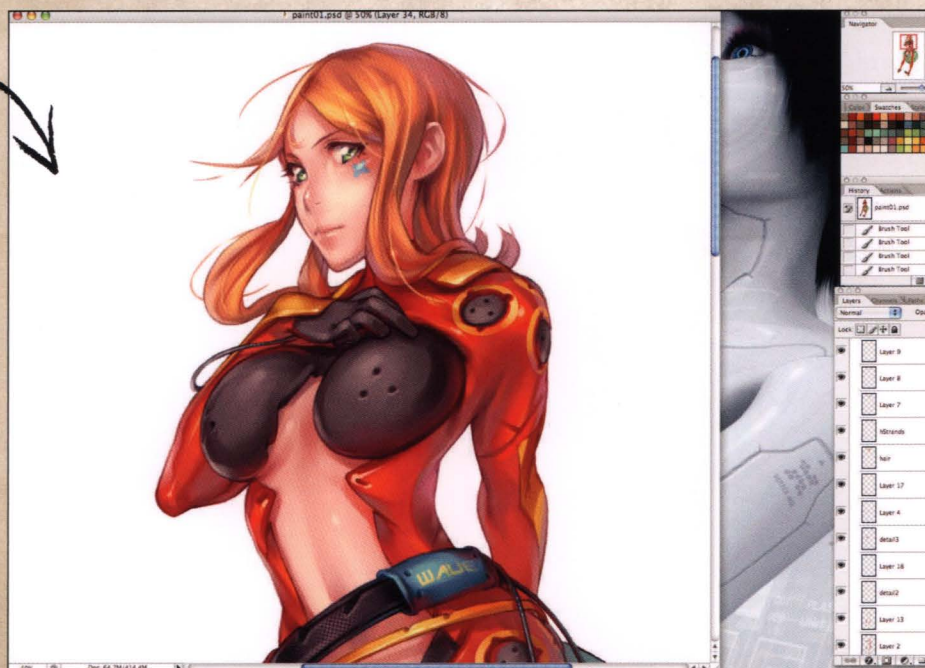


Посмотри в мои глаза

Так как взгляд зрителя всегда главным образом останавливается на лице, я должен сделать его идеальным. Это очень важно для меня еще и потому, что я пытаюсь добиться истинно японского взгляда. Я добавляю блики на нос, губы и щеки, но особое внимание уделяю глазам, которые наряду с волосами являются крайне важными элементами.

Работа над прической

Когда я начинаю прорисовывать волосы, я избегаю приглаженных аккуратных причесок, волосок к волоску. С помощью кисти Sharp Pressure Sensitive brush я беспорядочно добавляю несколько прядей, но большую часть волос я окрашиваю в один цвет, с помощью чего и добиваюсь истинно японского стиля. И заканчиваю прическу, нанося глянец.





12. Последние штрихи

Я добавляю холодные оттенки на надувной шар: хочу, чтобы тона оставались яркими и красочными, но в то же время отличались от цветов героя. Также нужно учесть, что мячик находится сзади. Чтобы урегулировать все перечисленные моменты, я наношу последние мазки на те участки изображения, которыми я все еще недоволен.

СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

УБЕДИТЕЛЬНЫЕ ЛОГОТИПЫ

Одна очень важная задача при переносе графических элементов в ваше изображение – убедительность логотипов, эмблем, надписей и т.д. Для этого можно воспользоваться функцией Free Transform и Warp tool, чтобы переносимая графика приняла форму объекта, на которую она помещается. Воспользуйтесь инструментом Free Transform для того, чтобы выдержать масштаб и перспективу, а затем инструментом Warp tool, чтобы подправить мелочи. Путь: Edit-Transform.

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Cris de Lara



ЗАКАЗЧИКИ: Globo TV, Reall Buzz, 360ep
Trepidation Comics and commissions in GHG
WEB-СТРАНИЦА: www.glasshousegraphics.com

Крис владеет своей студией цифрового искусства и иллюстрации в Бразилии с 1995 года. Она принимает заказы от многих клиентов, включая издательства, газеты и рекламные агентства. Последние три года она специализируется на комиксах.

Painter & Photoshop

СОЗДАЕМ ФЭНТЕЗИ МАНГА

Крис де Лара продемонстрирует, как сочетать японские комиксы с темой фэнтези с помощью референсов в стиле Манга.

Красивые женские образы фэнтези приятно как создавать, так и рассматривать. Я хочу нарисовать красивую девушку, вроде тех, что изображают Frazetta и Vallejo, с теми же атрибутами, только в особом повороте. Я буду использовать такие примеры, как комиксы и картинки в стиле Манга, чтобы получить эффектную молодую и сильную девицу в магической атмосфере. Я разделю этот мастер-класс на два шага: первый — концепт героини, второй — бэкграунд. Сначала я буду разрабатывать образ девушки, я учту

такие моменты, как строение тела, чувственность, сексуальные формы и одежда. Я сделаю акцент на оттенке кожи и мускулах, учитывая при этом освещение.

Для фона я придумаю что-нибудь незатейливое, что можно просто нарисовать. Совершенно необходимо присутствие магии и необыкновенного источника света, вроде ворот в другие измерения, светотеневых эффектов, а также богатой цветовой палитры. Этот набор придаст персонажу героизма.



1 Первоначальный концепт

Моя изначальная задача – создать привлекательный женский образ – сильную девушку, чувственную, окруженную магической обстановкой. Поэтому я решаю создать образ девы-воительницы с сексуальными формами, используя стиль Манга и комиксы как вспомогательные материалы. Мне нравится выразительность, которая присутствует в комиксах, и энергетика, которую излучают героини на иллюстрациях Манга. Я делаю набросок воинственной девушки на бумаге, а затем корректирую на столе с подсветкой.



2 Очерчиваем контуры и сканируем

Следующий шаг после определения аппетитных формы девушки – создание костюма для нашей героини. Я воспользуюсь интернет-ресурсом в данном случае и просмотрю образы воинственных дев, чтобы иметь представление об их одежде. Затем я решаю добавить яркие блики к ее фигуре, чтобы подчеркнуть ее принадлежность к миру фэнтези. Я преобразовываю картинку до 300dpi, чтобы увеличить, и распечатываю ее. Я возвращаюсь к столу с подсветкой для полного завершения рисунка и снова перевожу его в цифровой формат. Более крупный, очерченный вариант – финальный результат процесса создания персонажа. Этот рисунок и будет основой для моего цифрового изображения.

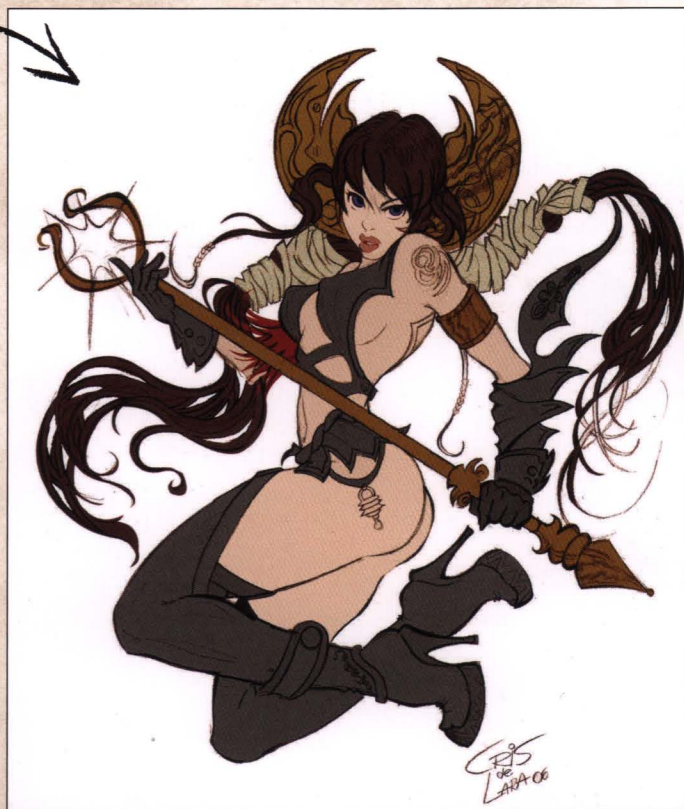
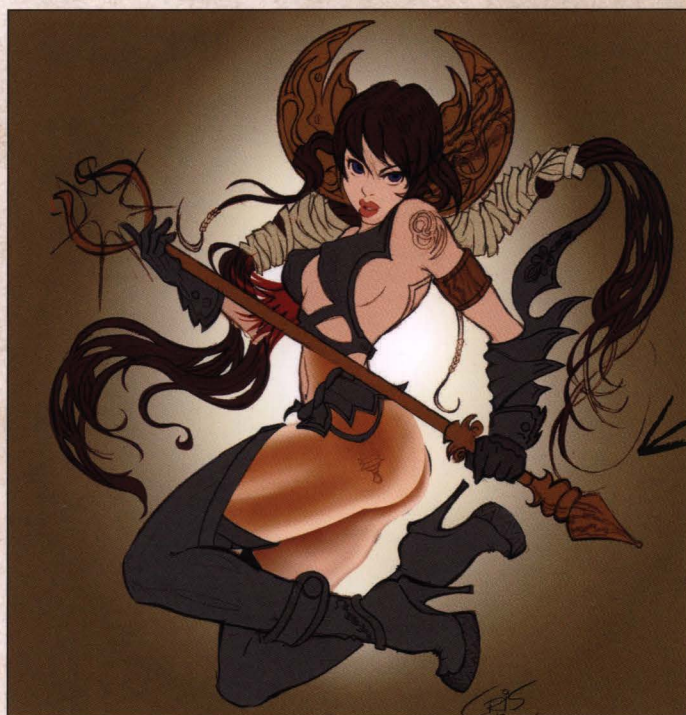
3 Добавляем цвета

Я работаю с программами Photoshop и Painter. Я обдумываю, какой конечный результат я хотела бы получить, какую цветовую гамму я использую, какие эффекты и детали. Выбираю изначальный цвет такой же, как и в примере, но во время работы всегда вносятся корректировки. Я использую простую цветовую гамму и инструмент Lasso, чтобы выделить области моего наброска и заполнить их цветом в новом слое поверх контуров; путь: Edit-Fill (или кнопка Shift+F5). Этот слой будет основным для всей последующей работы.

СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

СОБСТВЕННЫЕ КИСТИ

После определения основных цветов, имитирующих оттенки кожи, одежды и т.д., я люблю поработать с собственными кистями (широкими и мягкими), используя оттенки более светлые и темные, чем основные цвета. Я заранее готовлю собственные кисти и использую основные инструменты на панели инструментов.

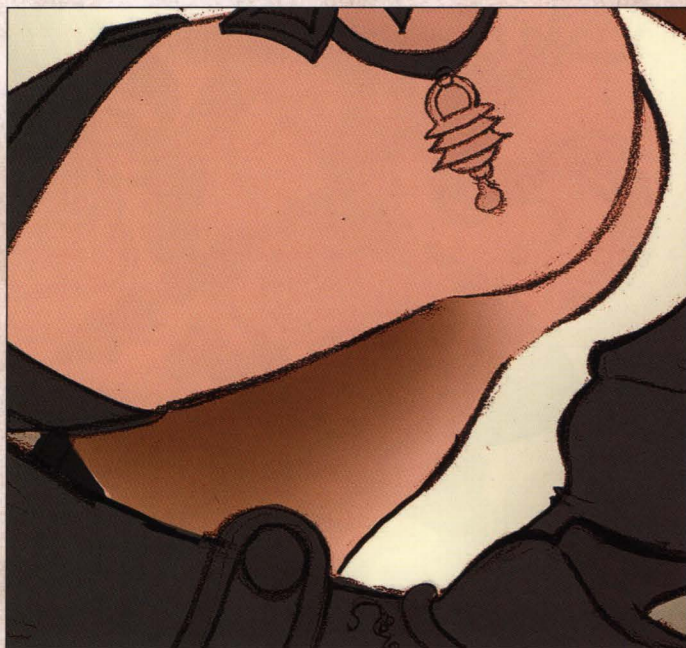


4 Свет и тени

Когда образ закрашен локальным цветом, мне нужно обдумать светотеневое решение. Тема играет очень важную роль в этом случае, потому что я решила расположить очень мощный источник света как раз позади девушки, чтобы преувеличить магизм окружающей обстановки. Я думаю, свет будет белым, чтобы добиться эффекта исходящего из глубины изображения яркого излучения.

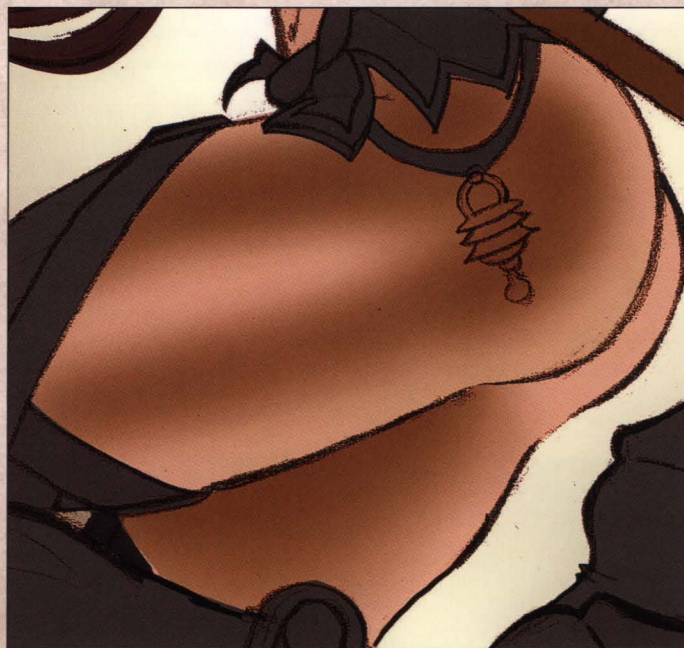
5 Цвет тела

Дальше начинается моя любимая часть работы – создание объемной формы, изображение тени и света, подчеркивающих мускулы. Чтобы это сделать, я пользуюсь инструментом Lasso, чтобы выбирать те области тела, на которых будет тень.



6 Блики на мышцах

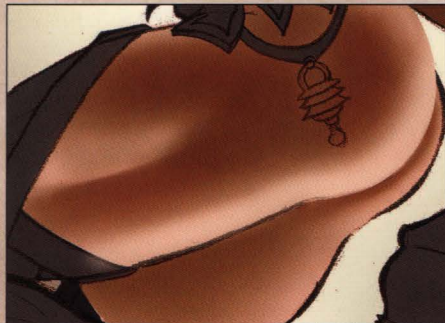
Для оттенков кожи я использую мягкую кисть и обрисовываю светлые области на мышцах, сообразуясь с основным светом, который исходит сзади.



7 Тени

Я продлеваю ту же самую процедуру, чтобы наметить тени на мышцах. Используя такую же кисть, но шире и с установкой на темный тон, я делаю

упор на тех местах, где хочу подчеркнуть объем мышц. Я делаю это на всех участках изображения, где видна кожа.



СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

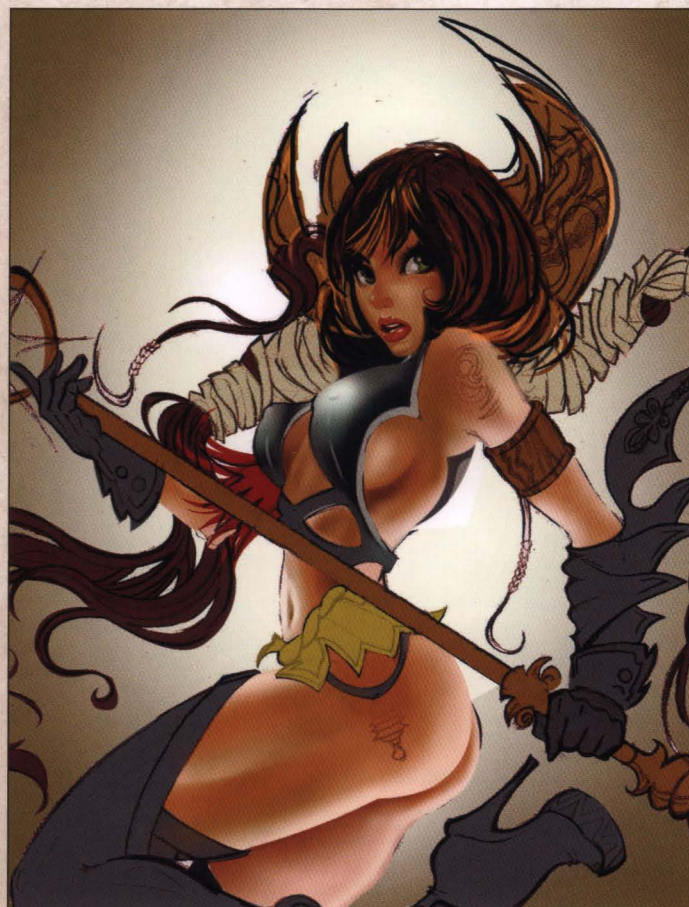
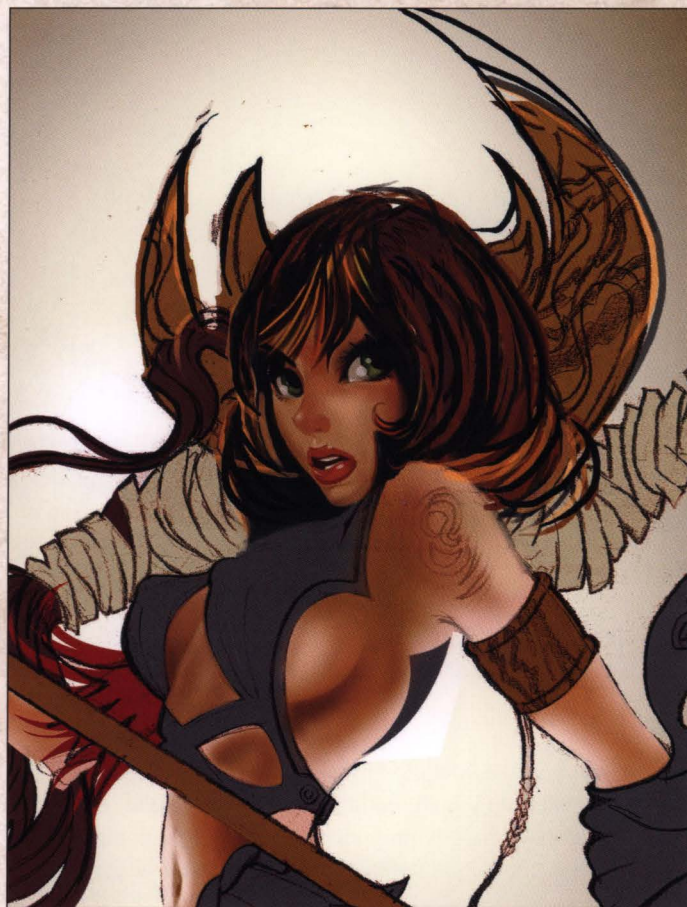
ИСКАЖЕНИЕ КИСТИ

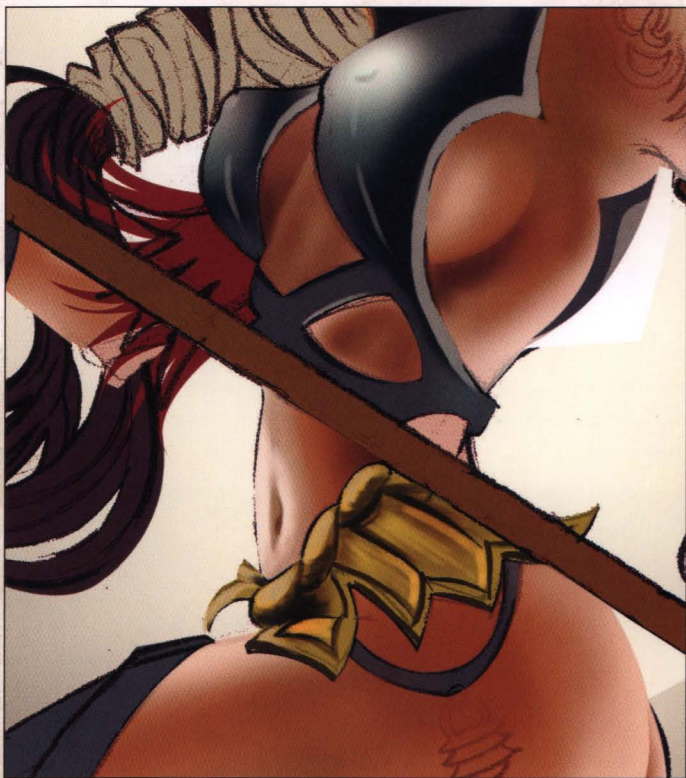
Используя программу Painter, вы можете экспериментировать с разными типами кистей и попробовать вариант кисти Hurricane с установкой на Distortion Variant для изображения облаков дыма – я придумала их для магических ворот – без лишней детализации.

8 Дорабатываем голову девушки

Пока я рисовала ворота, я поняла, что недовольна положением головы девушки, как ниспадают волосы и т.д. Я решила исправить это, перед тем как продолжить дальнейшую работу. В отдельном слое я перерисовываю заново

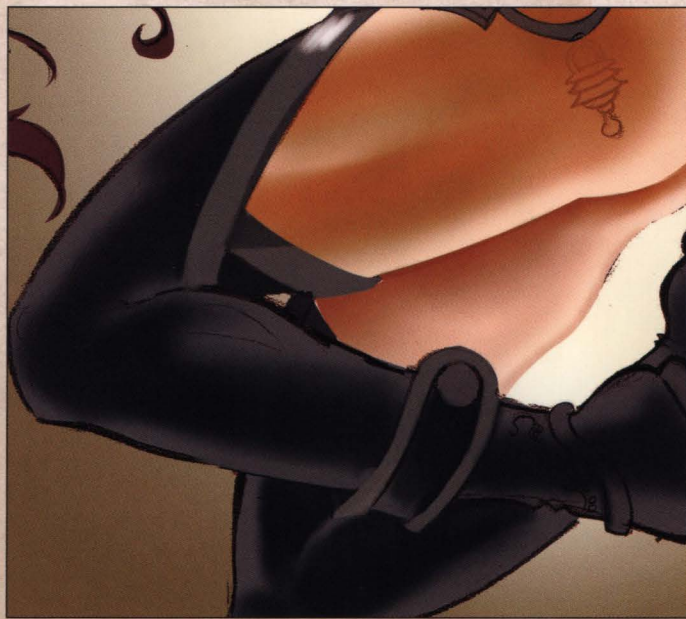
ее лицо и изменяю поворот головы. Я заканчиваю работу над этим этапом более мягкими кистями, немного корректируя те участки, куда я внесла изменения.





9 Одежда девушки-воина

Мне нравится идея одеть девушку в кожаный костюм, обтягивающий фигуру. Я думаю, что она будет очень привлекательной, и это придаст ей большей чувственности. На другом слое поверх отсканированного рисунка я выбираю область для одежды и заполняю ее серым, ровным цветом. После этого я использую мягкую широкую кисть и начинаю работать над объемом с помощью более светлых оттенков. Так как я использую светло-серые тона для определения объема, темно-серые тона я использую на темных участках одежды. Мне нравится уделять особое внимание тому, как падает свет на одежду, и я могу нарисовать тени с помощью мягкой непрозрачной кисти. Чтобы свет и тени выглядели наиболее реалистичными, я установила непрозрачность кисти на отметку 50–80%.

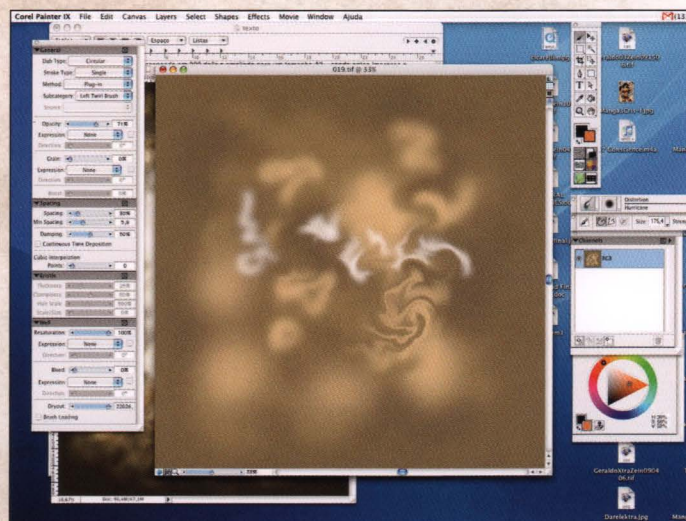


10 Границы

На своих рисунках я обычно рисую тонкие контуры. Это дело профессионального выбора – мне нравится такой тип очертаний. Я создаю новый слой поверх готового рисунка, чтобы обвести контуры одежды. С помощью инструментов Path tool и Stroke tool с расширением в 4px и непрозрачностью 80%, я наношу черные линии.

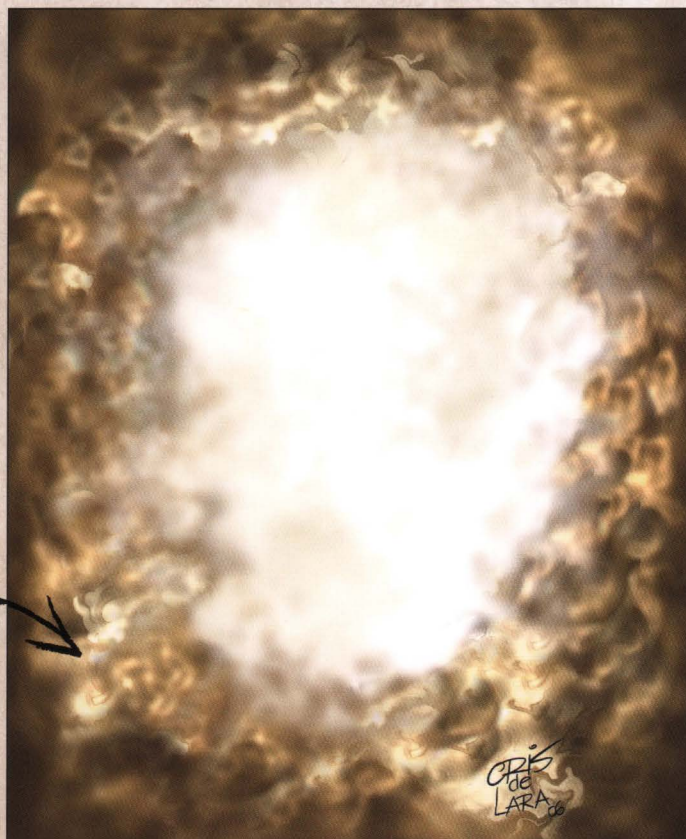
Фон

Для создания фона я использую программу Photoshop. Я применяю основной цвет по всему изображению. Затем я беспорядочно ставлю темные кляксы, не задумываясь о их форме, с помощью широкой кисти и полупрозрачных темных тонов. После того как я получила нужный визуальный эффект, я использую Painter IX. С помощью функции Brush tool, установленной на Distortion (используя кисть Hurricane), я изображаю несколько облаков на втором плане.



Ворота в другие измерения

После того как я нарисовала второй план, я переношу изображение снова в программу Photoshop, чтобы осветлить области в центре рисунка и, наоборот, сделать более темными края, с помощью инструментов Dodge и Burn. В центре я распыляю что-то вроде тумана, используя широкую и мягкую кисть. Это и есть ворота в другие измерения в магическом окружении, где изображена моя девушка-воин.



ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

svetlin Velinov



СТРАНА: Болгария

ЗАКАЗЧИКИ: Konami, Backbone Entertainment, Keen Games, Blizzard, Games Workshop, Wizkids, Imaginary Friends

WEB-СТРАНИЦА: www.velinov.com

Photoshop ОГНЕННЫЙ ДРАКОН И ПРИНЦЕССА

Светлин Велинов продемонстрирует то, как изобразить героя с предысторией, но не лишённого таинственности.

Как художник, я не могу описать словами, какие эмоции испытываешь, когда творишь, но одно я могу сказать точно — все зависит от того, что у тебя в сердце и на душе — это что-то сугубо личное.

Для меня каждая новая работа — очередная сложная задача, с которой непременно нужно справиться и которая вовлекает меня в новое удивительное путешествие. Это задание для ума и воображения, преодоление границ, сложностей и комплексов, которые я сам создаю. Материалы не имеют значение. Можно использовать как традиционные, так и цифровые техники изображения. Но что ценится так это игра воображения и энергетика, которые вы используете для воплощения идеи в изображение.

У каждого героя, которого я рисую, есть своя предыстория. Но я скорее заставлю зрителя включить воображение, чем предоставлю готовый материал, где не нужны никакие выводы и

догадки. Для меня очень важна таинственность. Такая, чтобы зритель мог строить собственные предположения. У меня есть сформировавшийся представление о сексуальности и шарме, но я хотел бы добиться чего-то большего в этом изображении.

Я хочу, чтобы моя героиня была воплощением нежности и милосердия, но в то же время была сильной и решительной. Все это должно быть в сочетании с нетипичной обстановкой.

Вскоре у меня появились основные сюжетные линии: великолепная героиня, дракон, огонь. Теперь я должен продумать, как слить воедино все эти элементы и выбрать верную цветовую гамму.

Я решил изобразить свою героиню в центре, окружённую языками пламени, что придает ей силу и непобедимость. У нее все под контролем. Дракон незамедлительно занимает второстепенную позицию, потому что его самое сильное оружие это огонь.



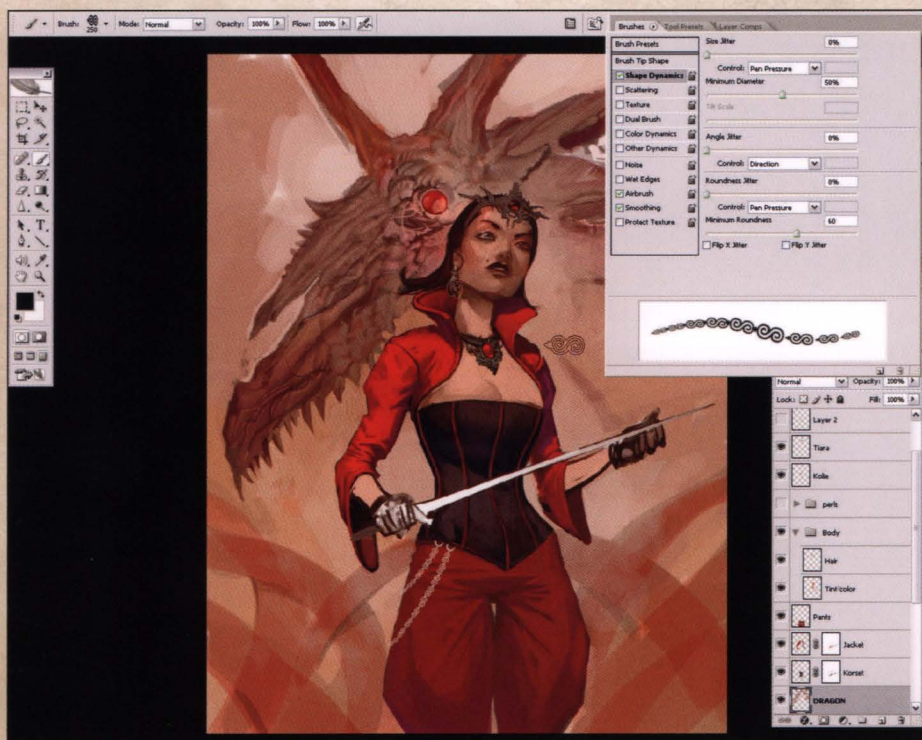
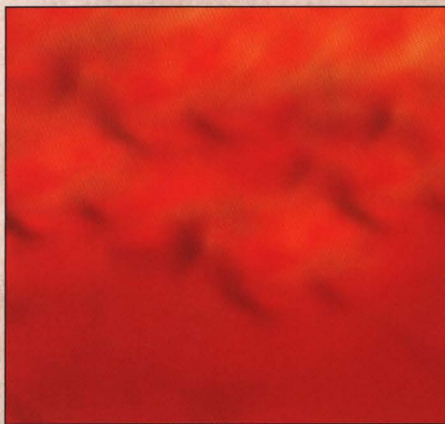


1 Основной набросок и образ композиции

Я делаю зарисовку. Я не люблю работать с карандашными набросками, а предпочитаю сразу переходить к цветам. Я обрисовываю силуэт с помощью стандартной кисти Hard-edged brush с установкой Spacing на отметке 2. Режим смешивания у данного слоя установлен на опции Multiply. Когда форма начинает проявляться, я уменьшаю изображение и работаю над объемом, используя светлые тени, прежде чем сделать окончательные выводы об освещении.

2 Создаем цветовую схему

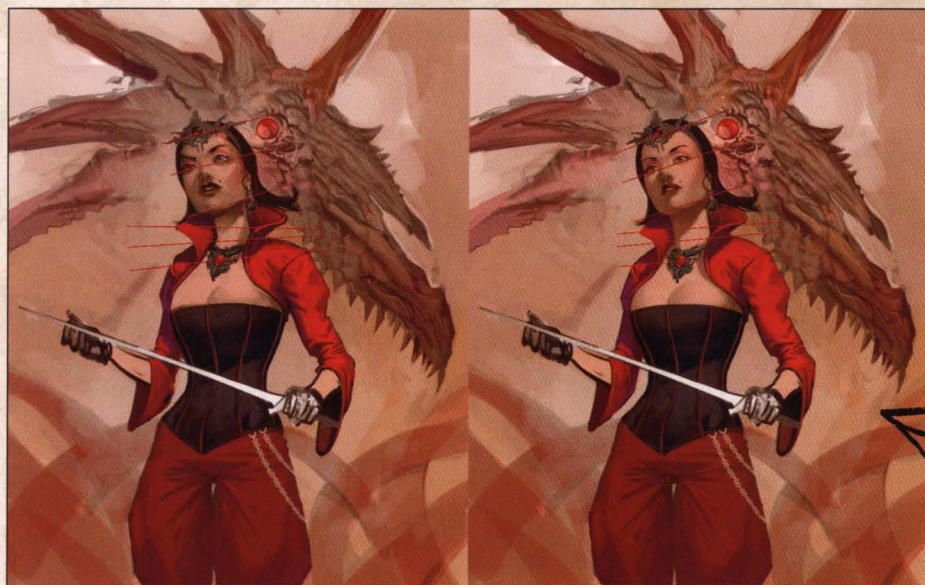
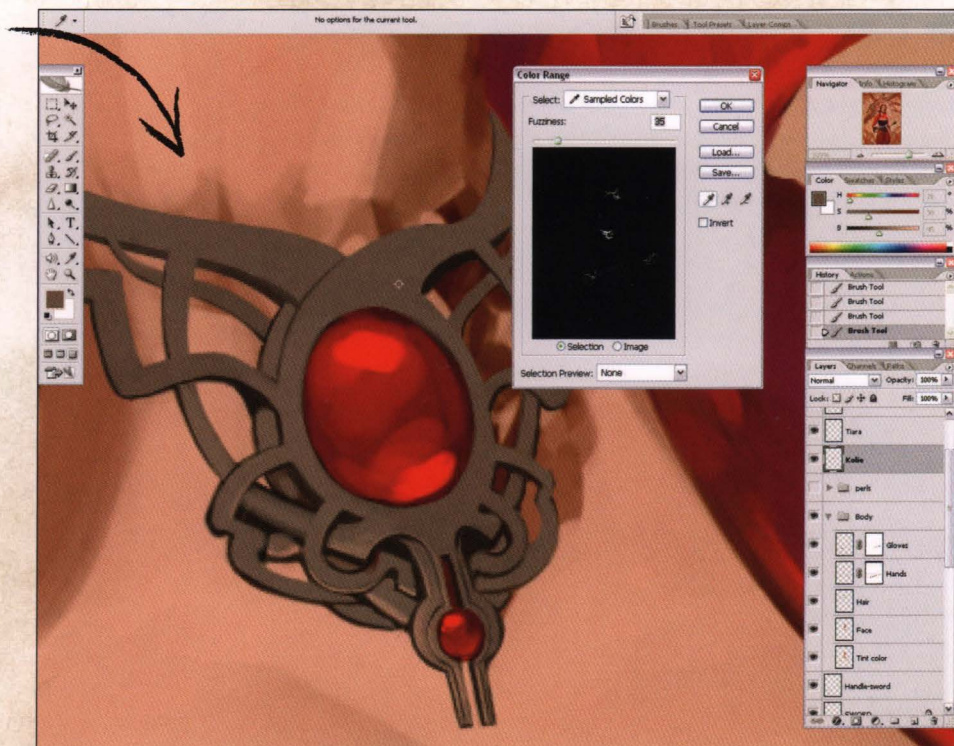
Очень важная ступень в работе над изображением – процесс определения цветовой гаммы. Первое, что приходит на ум при упоминании дракона, – огонь. Огонь для реалистичности я изображу красно-оранжевым цветом, который также вызывает чувство опасности. Получается неплохой сюжет, а в совокупности с невинной, но целеустремленной натурой принцессы, разнообразия красок и динамики мы добьемся отличного результата.



3 Декоративные элементы

Аксессуары и другие дополнительные элементы помогают выразить сущность характера персонажа. Я выбрал орнамент, который включает в себя органические элементы, переплетенные с металлом. Я хочу, чтобы украшение вышло полутемным и матовым. Теперь я приступаю к работе с объемом, потому что локальные цвета пока плоские. Я определяю, какие области я хочу затенить, и делаю это с помощью функции Colour Range определенным полутоном.

Для цепочки я использую собственную кисть. Я вношу некоторые корректировки, и у меня получается отличное украшение.

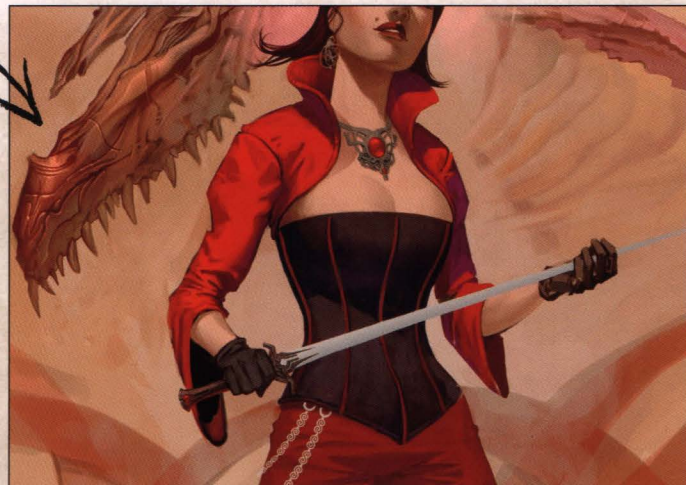


4 Работаем над положением головы

Я переворачиваю изображение несколько раз, чтобы увидеть ошибки и недоработки, и понимаю, что что-то не так с положением головы героини. Я подправил форму и провел линии построения. Я увидел, что есть области, где надо кое-что исправить. Глазные впадины искажены и не соответствуют повороту головы. С короной примерно та же проблема. Я дорабатываю все эти моменты.

5 Повторяющиеся элементы

Я повторил некоторые элементы рисунка в нескольких местах. Повсюду красные круглые камни, которые напоминают о всевидящем оке дракона. Это обязательный элемент изображения, который я внес еще в первом наброске. Теперь одежда выглядит реалистично.



6 Корректируем образ дракона

Есть несколько вещей, которые меня раздражают. Их доработка занимает у меня некоторое время, но в итоге я добился того, чего хотел: дракон слишком близко расположен к голове принцессы и большой камень в ее короне находится на одном уровне с глазом дракона, что приводит к некоему конфликту. Я не уделял много времени дракону до этого момента и сейчас решаю приподнять его немного и сдвинуть левее, но холст оказывается слишком узким для этого. Приходится обрезать рога, т.к. они попадают за границу изображения. Я все равно меняю формат и увеличиваю размер холста на несколько сантиметров, что в итоге помогает найти оптимальные пропорции. Немного сдвинув корону, я решил, что с головой все в порядке. Я добавляю больше декоративных цепочек на шею, и теперь моя героиня выглядит примерно так, как я ее задумал.



Огонь

Теперь мне нужно добиться того, чтобы элементы первого плана немного выдвинулись вперед. Для этого мне нужен еще один элемент, чтобы добавить объем и внести иерархию в элементы композиции. Мне нужно создать стихию огня. Первоначальной идеей было поместить принцессу в эпицентр огня, который ее не обжигает. Это помогло бы мне отделить дракона от ее образа и добавило бы глубины в композицию.

Я решил развивать эту идею и окутал в языки пламени дракона. Если пламя не только позади принцессы, а в то же время спереди дракона, это визуально отделит задний план и придаст изображению пространственной глубины. Я не хочу, чтобы языки пламени выглядели как обыкновенный огонь, я хочу что-то больше похожее на поток плазмы, но контролируемый силой мысли. Поэтому я создаю собственную кисть с

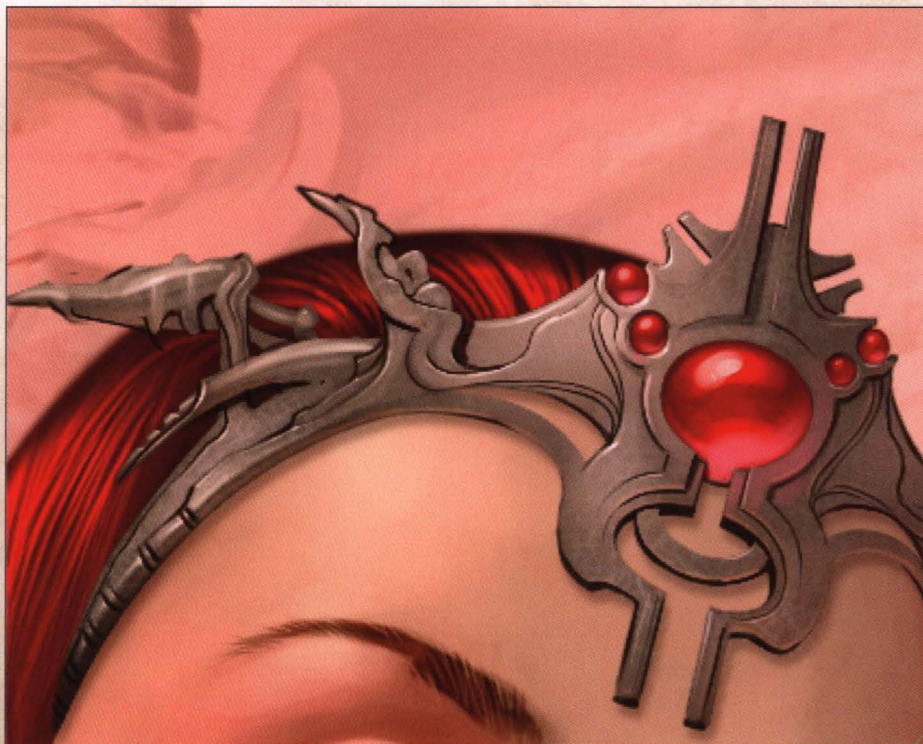
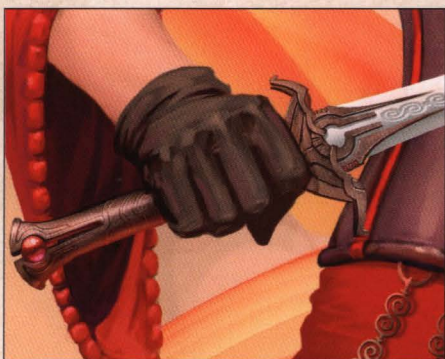
градиентом 90 градусов от черного до полупрозрачного. Я также включаю функцию Direction на панели установок. В зависимости от движения кистью градиент следует ее траектории или принимает вертикальное положение. В комбинации с функцией цвета заднего/переднего планов – default X – процесс придания картинке пространственной глубины становится гораздо проще.

СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

БЛЕКЛОСТЬ ЦВЕТОВ

Когда вы используете фильтры, заполняете какую-либо область краской или создаете шаблон с помощью кисти, вы можете изменить плотность и эффект последнего из ваших действий, используя функцию Fade. Путь: Edit-Fade или посредством горячих клавиш Cmd+Shift+F и установите значение во всплывающем окне. Это немного уменьшит детализированность рисунка.





8 Аксессуары

Пришло время доработать аксессуары. Я хотел, чтобы ее украшения были полуорганическими; смесь живого материала и металла – суть принцессы. Я ищу символизм и ассоциации. Я хочу показать силу ее духа и силу воли, закаленную горящим пламенем и синтезированной в драгоценных камнях и орнаменте.

Сейчас нужно вдохнуть жизнь в эти элементы и сделать их вид завершенным. Я доработал отражения и тени. Когда я подкорректировал элемент, я смотрю на него и, отталкиваясь от результата, иду дальше и исправляю следующие элементы.

9 Одежда

Затем я приступаю к костюму героини, который до сих пор был лишен внимания и поэтому выглядит неброско. Я должен сделать его правдоподобным, добавив тень и рефлексы. Очень важно не испортить очерченные до этого контуры, накладывая краски на одежду. Складки помогают подчеркнуть телосложение принцессы, плавно обтягивая формы и добавляя объем.

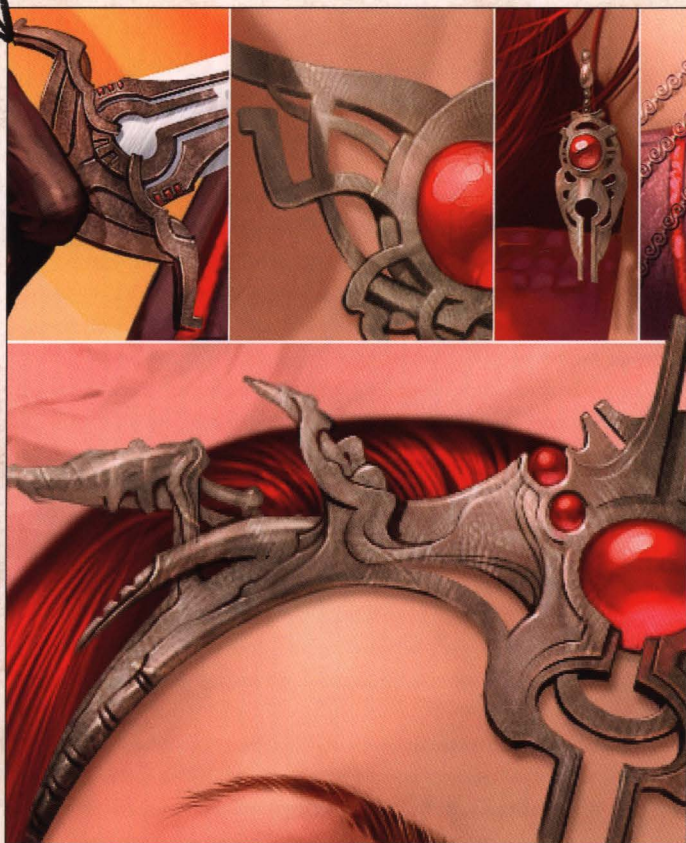
СЕКРЕТЫ ПРОФЕССИОНАЛА

LOCK TRANSPARENT PIXELS (БЛОКИРОВАТЬ ПРОЗРАЧНЫЕ ТОЧКИ)

Когда вы поместили некоторые элементы вашего изображения в разные слои и готовы приступить к работе над цветом, вы можете активизировать функцию Lock Transparent Pixels, нажав [/]. Также вы можете включить эту функцию через панель инструментов. С ее помощью углы и контуры изображения не будут выделяться пикселями, раздражая вас.

10 Рельеф

Я собираюсь доработать украшения. Я использую функцию Overlay и создаю Clipping mask. Существует два способа создать маску – с помощью клавиш (Ctrl+Alt+G или Cmd+Option+G) либо нажав и удерживая клавишу Alt/Option и щелкая между слоями. Затем просто создайте слой Mask и ретулируйте рельефные места. В нашем случае я добавляю рельеф металлическим частям и корсету, делая их более убедительными.



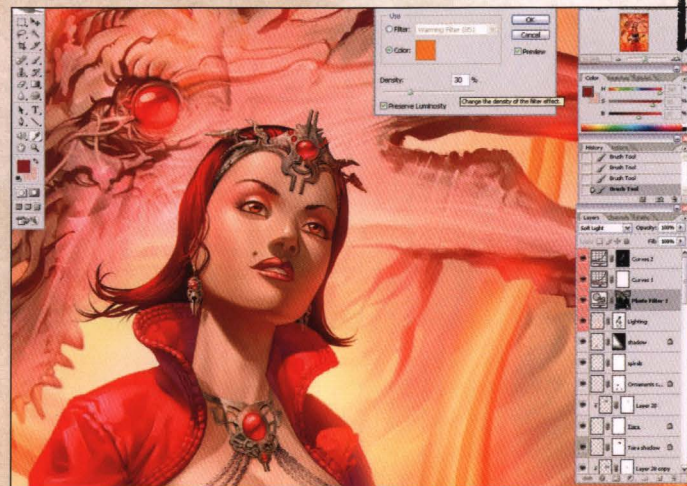
11 Финальный акцент

Поработаем еще немного над языками пламени – главным образом над идеей отделения дракона с их помощью от первого плана. Пламя само по себе разделено на несколько слоев, чтобы я мог работать с каждым по отдельности. Я ретуирую те части огня, которые мне не очень нужны и слегка размываю их очертания. Следующий шаг – эффект глянца. Я копирую все слои, где я работал над огнем и совмещаю их. Я пользуюсь функцией Motion Blur, установленной на 40 градусов и устанавливаю функцию Blending mode на Hard Light, затем подправляю некоторые части, не забывая про опцию Mask. После этого я добавляю немного свечения и отражения на каждый отдельный элемент, тем самым связывая их со светом. Окутав картину световыми бликами, я добился эффекта однородности изображения. Я использую инструмент Blur tool, чтобы расставить акценты на различные части композиции и сделать главный акцент на переднем плане.

12 Корректировка цвета

Использую фильтры Curves и Photo и из меню слоев выбираю опцию New Adjustment Layer. Таким образом, мы поместим на отдельный слой все внесенные дополнения и изменения. Здесь вы можете сами поэкспериментировать с разными настройками (непрозрачность, насыщенность и т.д.)

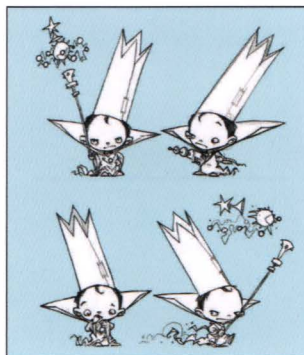
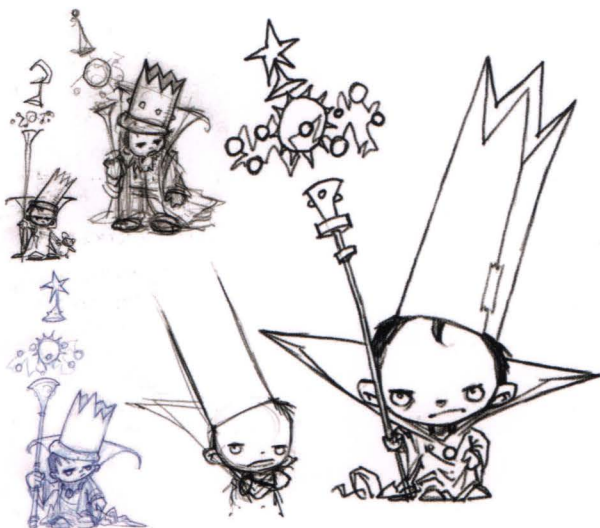
С помощью инструмента Dodge tool я выделяю те места, на которых следует акцентировать внимание. Я переключаю опцию на Highlights. Это обогатит цвет, только не увлекайтесь, а то все испортите!



Я создал комический персонаж, но каждый раз, когда я его рисовал, он выглядел совершенно по-разному. Можете ли вы посоветовать что либо, чтобы персонаж выглядел последовательно? Lisa Beattie, England



Отвечает Джонни



Самая сложная и порой разочаровывающая работа в создании повествовательной линии — добиться того, чтобы герой выглядел одинаковым на всех рисунках. Кажется, что малейшее отклонение в линиях может сделать героя практически неузнаваемым. Какой бы стиль работы вы ни выбрали, существует несколько основных шагов, которые помогут вам сохранить один типаж.

Когда вы сформировали образ героя, основательно проанализируйте его анатомию. Обдумайте основные формы и сделайте быстрый набросок, просто зарисовку контуров, которые помогут создать строение героя. Каждый раз, когда вы будете рисовать вашего героя, придерживайтесь этих линий и форм, пропорций и общей взаимосвязи, прежде чем начать детализировать изображение.

Когда вы приступаете к деталям, постарайтесь сконцентрироваться на том, что делает вашего героя уникальным. Если это продуманный, основательный образ, скорее всего у него будут такие особенности, как волосы и одежда. Следите за тем, чтобы эти признаки соответствовали друг другу.

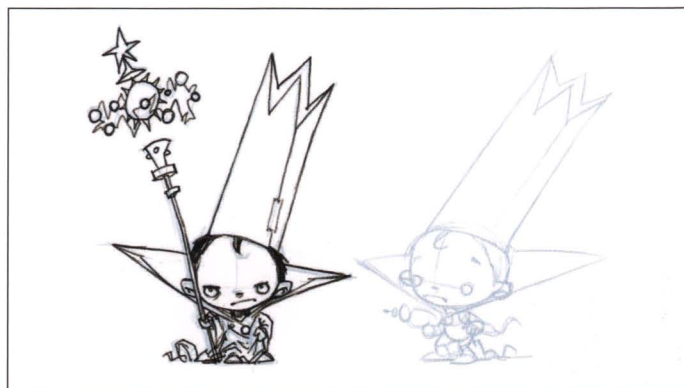
Возможно более важным, чем любые физические признаки, является ваше собственное восприятие героя. Нарисуйте его во всевозможных положениях и ситуациях, в разном настроении т.д. Прodelывая это, вы лучше узнаете свой персонаж, а это знание, в свою очередь, поможет вам заинтересовать зрителя и сделать героя запоминающимся.

В конце концов, ваш персонаж должен со временем развиваться. Возьмите за пример Гарфилда или Бэтмена или Tankgirl (девочку-танк). И вы увидите, что все эти персонажи очень часто меняются и значительно, а лучшие художники только приветствуют это.

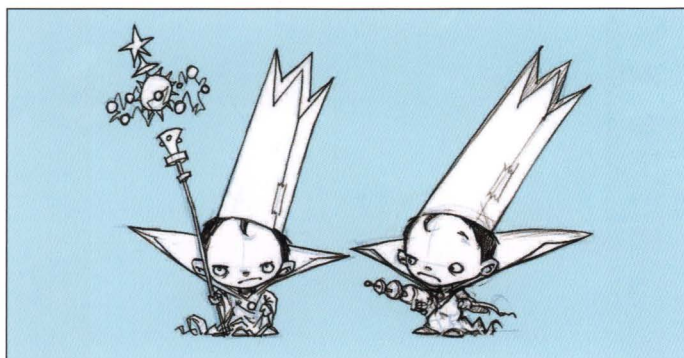
Шаг за шагом: как добиться «одинаковости», изображая одного и того же героя



- 1 Первое, что вам нужно сделать, – определиться с общим замыслом. Король Космоса немного изменился спустя годы. Я подумал о том, как я собираюсь его использовать и, решив, что это будет герой из комиксов, не стал усложнять его образ.



- 2 Незатейливый облик помогает мне изображать Короля Космоса в различных позах. Некоторые изменения в движениях, но пропорции все те же и их не сложно соблюдать. Лучше сделать ошибки в набросках, чем на стадии детализации.

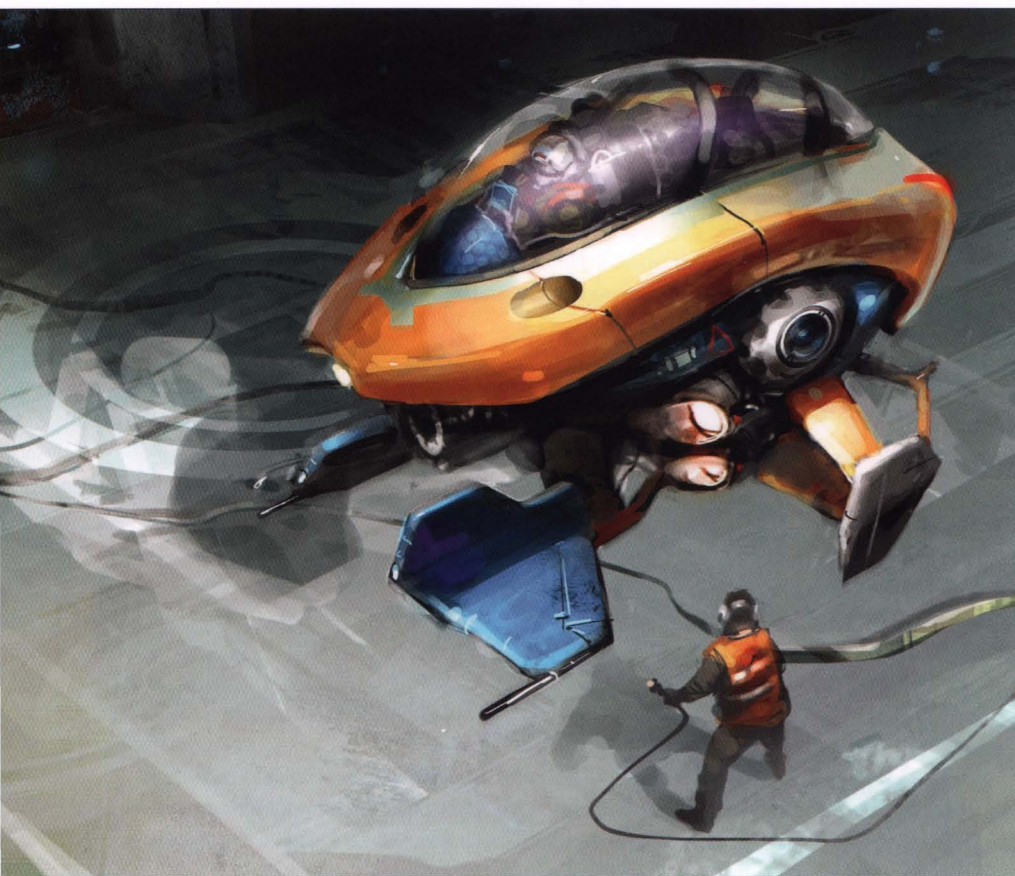


- 3 Когда я полностью доволен основными формами, я добавляю черты лица и одежду. Учитывая анатомическое строение и пропорции вашего персонажа, вам будет гораздо проще добиться «одинаковости» образа в различных положениях и эмоциональных состояниях.

Скажите, какие основные преимущества использования собственных кистей (Customised brushes) для создания цифровых рисунков? Nic Ferrand, France



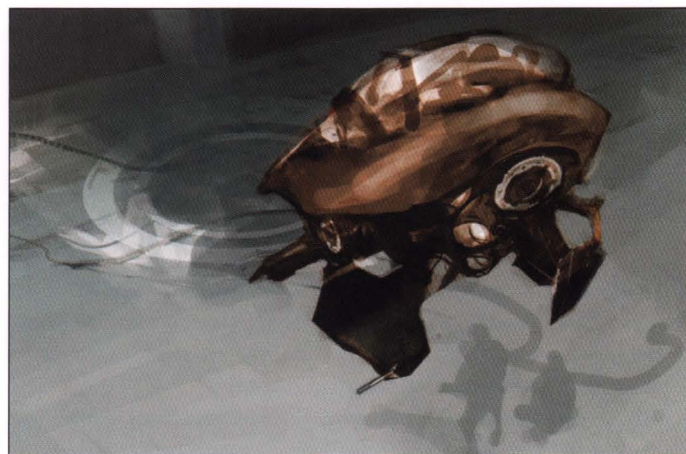
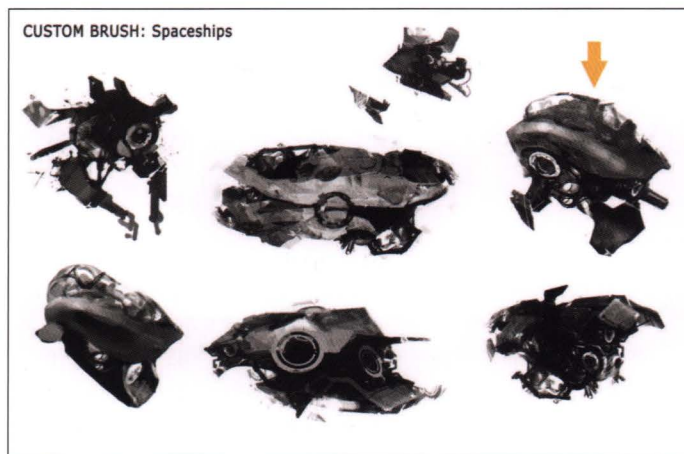
Отвечает Баронбьери



Преимущество цифровых инструментов — это то, что они дают безграничные возможности для улучшения рабочего процесса. Как раз функция Customised brushes великолепный пример этому. Эти кисти ускоряют процесс и увеличивают число деталей и форм изображения. Они помогают добавлять текстуру артефактам, что может быть очень интересно зрителю (как изображения, написанные маслом).

Начните с использования собственных кистей, рисуя деревья, листья, облака, пыль и т.д. У вас не займет много времени, чтобы убедиться в их истинном потенциале. Ниже приведен пример, как я изобретал и использовал кисть для космического корабля в моем последнем рисунке (слева).

Шаг за шагом: Используем собственную кисть от наброска до конечного изображения



1 Это пример быстрых зарисовок, когда на меня находит вдохновение и есть свободное время. Я использовал собственные кисти, сделанные в программе Photoshop. Я накладываю тон на эти зарисовки за пять минут. Кисть помогает отыскать мне необычные формы и изменить мои привычки, когда я вижу интересные формы, всплывающие из штрихов.

2 Теперь я выбираю один из набросков и помещаю его на второй план, используя мою новую кисть. Я разделяю композицию на планы; так же есть четкие границы и у частей корабля. Я хочу, чтобы он был достаточно простой и отличался от тех кораблей, к которым мы привыкли. Я хочу изобрести что-то вроде личного авиатранспорта.



3 Я использую и другие кисти для этого изображения, точнее для таких частей, как круг на земле. Некоторые кисти хороши для изображения текстуры, которая добавит в рисунок реализм и глубину. Чтобы закончить работу, я сосредотачиваюсь на освещении и деталях, таких как надписи, наклейки и т.д., с целью добиться полной правдоподобности.

Как я могу добиться улучшить зрительно-моторную координацию между моим планшетом и программой Corel Painter? Существуют ли какие-либо упражнения для этого? Martin Rutherford, England



Отвечает Эндрю

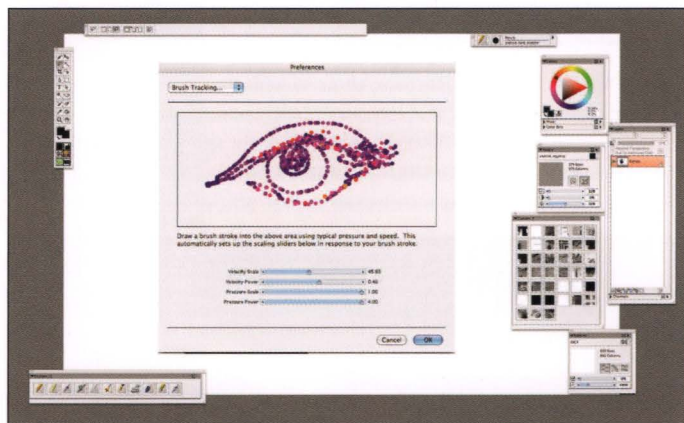
Я уже целое десятилетие пользуюсь цифровыми планшетами. Я помню, какими ужасными они были в самом начале; приносили одно разочарование. Спустя годы я пришел к выводу, что вырабатывается определенная привычка к рисованию на планшете.

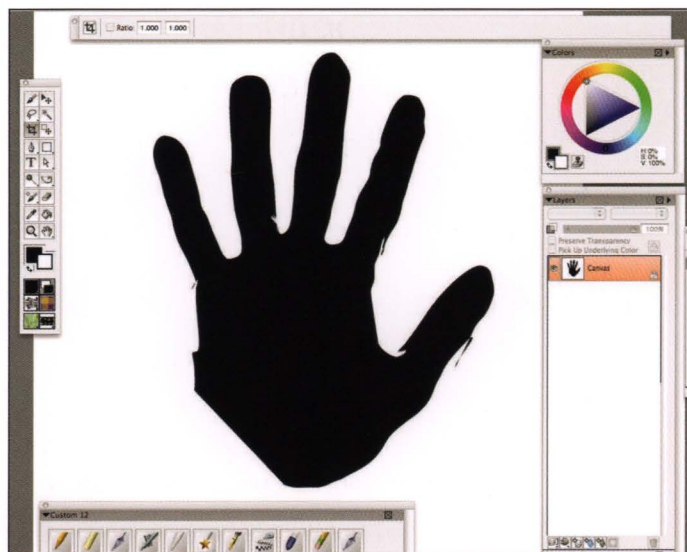
До сих пор в некоторых ситуациях мне приходится быть очень аккуратным в цифровом творчестве. Поэтому я разработал упражнения, которые помогают не только скоординировать глаза и руки, но также позволяют хорошенько разогреться перед началом работы. А также позволяют программе Painter настраиваться на ваши движения во время рисунка.

Чем больше практики, тем лучше становится ваша зрительно-моторная координация. К тому же, как бы вы ни начали очередной рисунок, подход к нему в процессе работы явно изменится. У вас появится больше уверенности и точности.

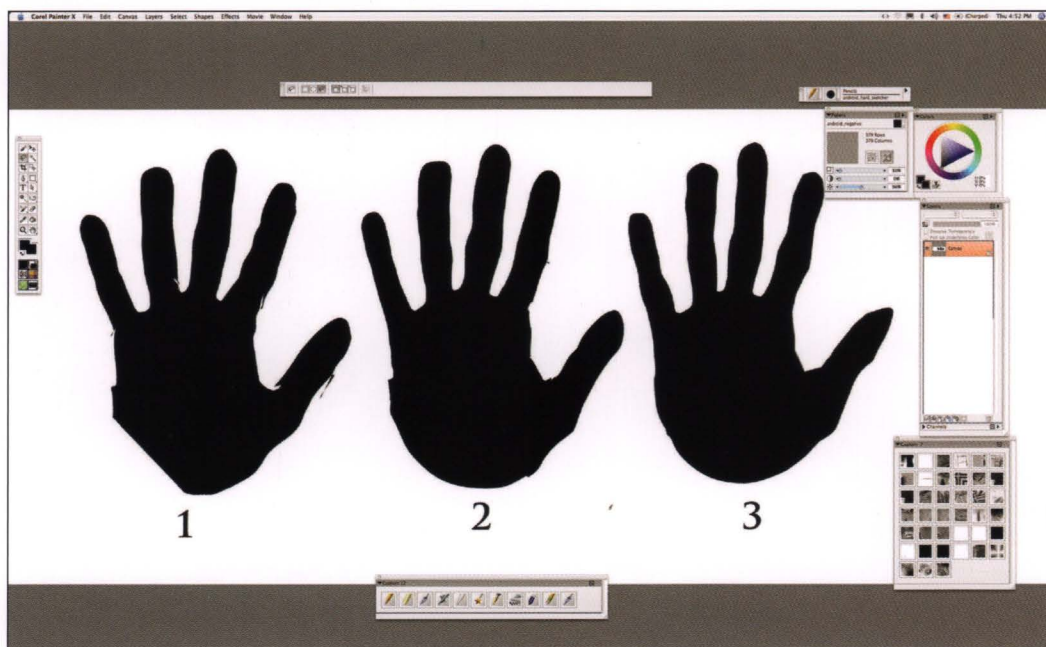
Шаг за шагом: объединяем глаза, мысли и руку

1. Перед созданием холста я выбираю Corel Painter X-Preferences-Brush tracking. Перед вами откроется диалоговое окно с экраном, которое поможет мне протестировать направление штрихов и силу нажима на кисть.





- 2 Я создаю слой и кладу свободную руку на экран. Выбираю инструмент Lasso и, начиная с запястья, обрисовываю ладонь неотрывной линией. Затем закрашиваю руку с помощью Paint Bucket tool.



- 3 Я повторяю предыдущий шаг, создавая новый слой для каждой ладони. Вы заметите, что с каждым разом рисунок будет лучше и аккуратнее. Вы должны чувствовать, как ваши глаза, мысли и рисующая рука объединяются.



FAIRFEST



Emrah Elmasli

www.partycule.com



Hoang Nguyen

www.liquidbrush.com

阮王
王木



Hoang
NGUYEN
© 2007

Eric R Martin

<http://ghostwolf82.deviantart.com>

<http://darklegacy.fantasy>



Mélanie Delon

www.melaniemelon.com



Katie De Sousa

www.yumedust.com





Jason Chan

www.jasonchanart.com



Soa Lee

www.soanala.com

Jehan Choo

www.jehanchoo.com



Dehong He



Patrick Reilly

www.preilly.deviantart.com



ИСКУССТВО ФЭНТЕЗИ

FANTASY & SCI-FI DIGITAL ART
ImagineFX

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

- 6 Loic Zimmerman – www.e338.com
8 Francis Tsai – www.teamgt.com
116 David Levy – www.vyle-art.com
164 Svetlin Velinov – www.velinov.com
196 Andrew Jones – www.androidjones.com
208 Eric R Martin – <http://ghostwolf82.deviantart.com>, <http://darklegacy.fantasy>

Зав. редакцией *А. Серов*
Ответственный редактор *А. Жабинский*
Технический редактор *Т. Тимошина*
Корректор *И. Мокина*
Компьютерная верстка *Н. Малышевой*

000 «Издательство Астрель»
129085, г. Москва, пр-д Ольминского, 3а

000 «Издательство АСТ»
141100, Московская обл., г. Щелково, ул. Заречная, 96

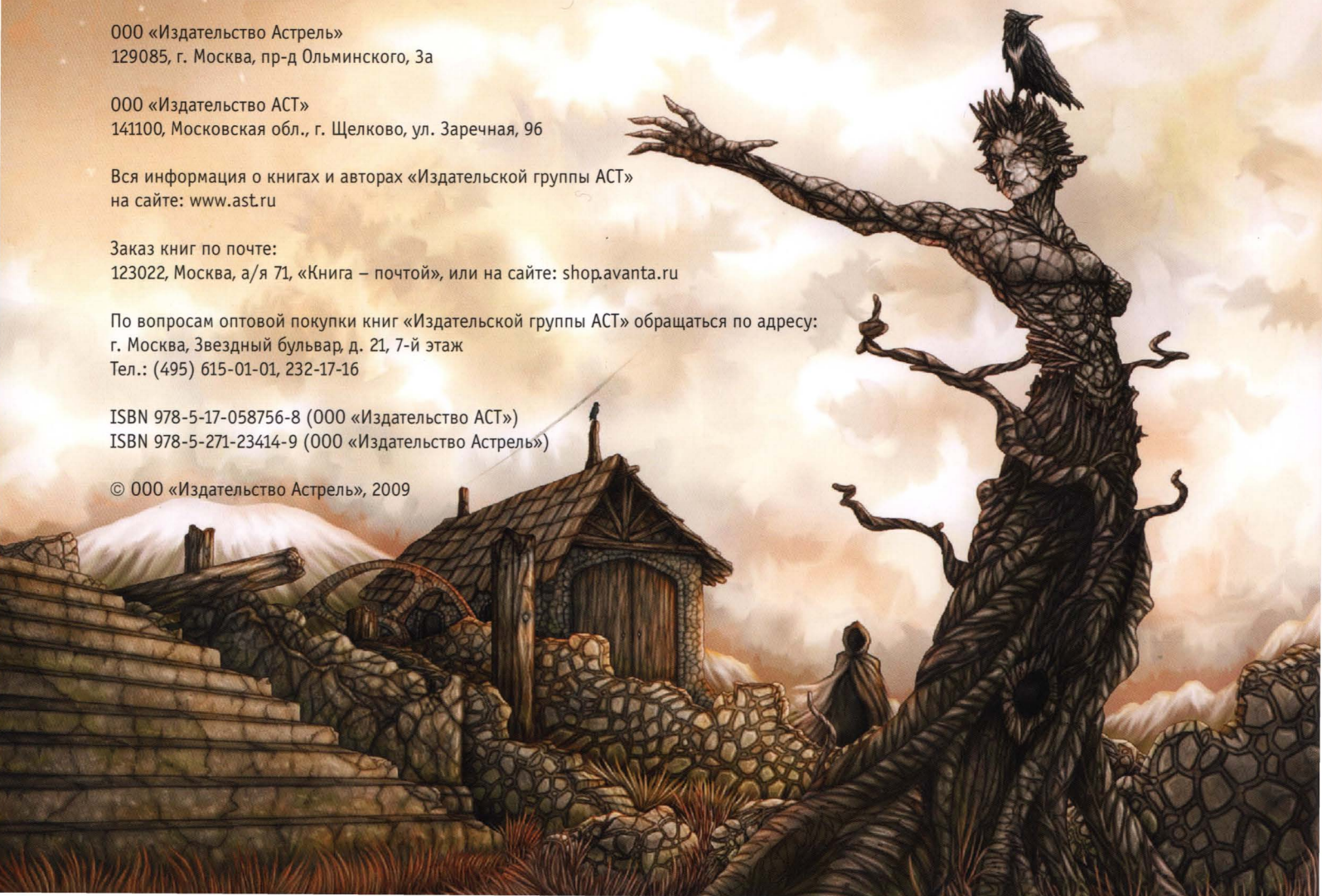
Вся информация о книгах и авторах «Издательской группы АСТ»
на сайте: www.ast.ru

Заказ книг по почте:
123022, Москва, а/я 71, «Книга – почтой», или на сайте: shop.avanta.ru

По вопросам оптовой покупки книг «Издательской группы АСТ» обращаться по адресу:
г. Москва, Звездный бульвар, д. 21, 7-й этаж
Тел.: (495) 615-01-01, 232-17-16

ISBN 978-5-17-058756-8 (000 «Издательство АСТ»)
ISBN 978-5-271-23414-9 (000 «Издательство Астрель»)

© 000 «Издательство Астрель», 2009



Электронный вариант книги:

Скан, обработка, формат: manjak1961

Компьютерные технологии в области цифрового рисунка активно совершенствуются в последнее время, и, как следствие этого, стиль искусства фэнтези становится популярным у все более широкого круга любителей.

Созданная при участии ведущего современного журнала фэнтези ImagineFX, книга послужит для вас пособием, которое шаг за шагом поможет вам освоить технику цифрового рисунка и добиться изображений высокого качества.

Образы, представленные в издании, весьма разнообразны — от стиля МАНГА до ГОТИКИ. Книга написана доступным языком, она поможет вам сделать из наброска полноценный цветной рисунок.

Все объяснения сопровождаются экранными схемами-примерами. Для удобства пособие разделено на три темы:
ГЕРОИ, СЦЕНЫ И СЮЖЕТЫ, МАНГА.

Вы найдете здесь образцы FX-анимации таких знаменитых мастеров, как Лоик Циммерман, Со Ли, Хон Ли и многих других. Не важно, новичок вы или специалист, — великолепные рисунки вдохновят вас на новые работы.



Практическое пособие, где шаг за шагом
объясняется техника создания цифрового
рисунка в стиле фэнтези

Руководство создано при поддержке
ведущего современного журнала фэнтези
ImagineFX

Лучшие современные художники-фантасты
раскрывают свои технические секреты
в этом издании

www.elkniga.ru

ISBN 978-5-17-058756-8



9 785170 587568

FANTASY & SCIENCE FICTION DIGITAL ART
ImagineFX

ИСКУССТВО ФЭНТЕЗИ