

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|---|-----|
| От автора | 6 |
| Перед началом работы | 7 |
| О программе | 7 |
| Холст | 8 |
| Кисти | 9 |
| НАРУТО | |
| Иллюстрация со сложной динамической позой | 10 |
| ВЕДЬМА | |
| Иллюстрация с авторским персонажем | 62 |
| КЛИНОК, РАССЕКАЮЩИЙ ДЕМОНОВ | |
| Иллюстрация-постер | 95 |
| Заключение | 126 |

ОТ АВТОРА

Привет. Меня Сергей зовут. Три года назад с этих слов я начал вести канал о рисовании. С тех пор я опробовал множество различных стилей и направлений. В этой книге я поделюсь опытом и покажу, как создаю свои работы. Я затрону три жанра аниме, ведь когда-то именно японская анимация подарила мне мечту и во многом повлияла на мое становление как личности и художника, дав возможность развиваться.

Каждая из трех работ, представленных здесь, относится к определенному аниме-тайтлу.

Первая иллюстрация вдохновлена сериалом **«Наруто»** – я нарисую его главного героя, продемонстрировав динамическую позу с акцентом на тип освещения.

Вторая иллюстрация – это мой собственный **авторский персонаж** в портретном ракурсе

Третья иллюстрация посвящена аниме **«Клинок, рассекающий демонов»** – за основу взята мрачная палитра и детализированная обработка персонажей в стихийных техниках.

В этой книге я покажу и объясню, как выстраивать большую иллюстрацию. Учиться рисовать всегда проще на знакомых и любимых образах.

Приступаем!

ПЕРЕД НАЧАЛОМ РАБОТЫ

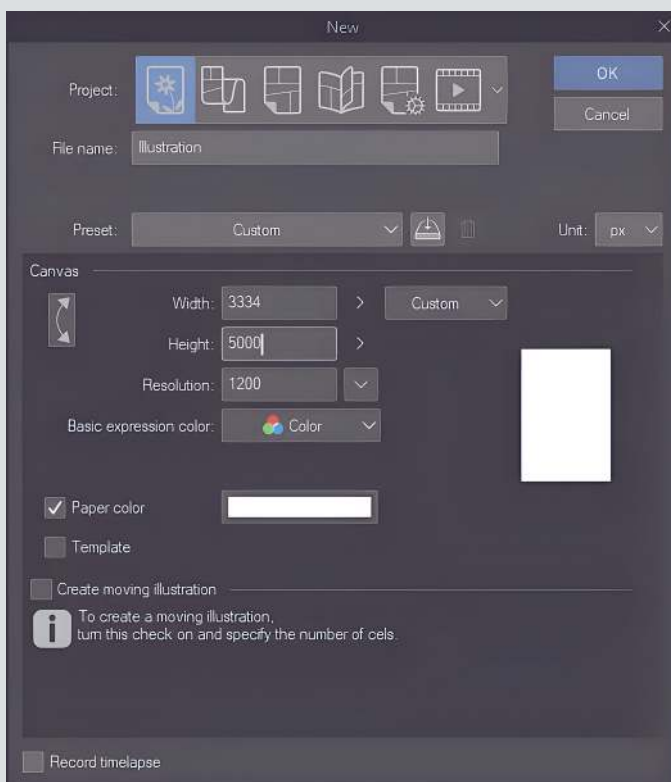
О ПРОГРАММЕ

Я рисую в приложении **Clip Studio Paint Ex.**

Это профессиональная японская программа для рисования, с помощью которой были анимированы многие культовые сериалы, например, «Атака Титанов».

Приемы и инструменты, применяющиеся в ней, универсальны и имеют аналоги в других графических редакторах. Если вы рисуете в Photoshop, Krita, SAI и т. д., то не столкнетесь с отсутствием функций, упоминающихся в книге.

Холст



Для начала нужно разобраться, как создать полотно, на котором предстоит рисовать.

В первую очередь я определяю **высоту и ширину** будущего холста, в зависимости от того, какова моя конечная цель. Например, будет ли моя иллюстрация использоваться в качестве заставки на телефон или станет обложкой книги? Отталкиваясь от этого, я выставляю параметры.



СОВЕТ: Не стоит выбирать большой формат без особой причины – вы просто будете зря перегружать систему.

Среднестатистические мониторы имеют разрешение 1920 на 1080 пикселей. Лично я рекомендую увеличить его в три раза (примерно 5000 на 3000 пикселей – оптимальный вариант). Для первой иллюстрации мне нужно сменить **формат** на вертикальный.

Следующий параметр – **DPI**, т. е. количество пикселей на дюйм. Он важен в основном при печати. Чем больше размер вашего будущего рисунка, тем выше должно быть это значение. Нормальным DPI считают 300, но поскольку мой компьютер позволяет выставить больше, я останавливаюсь на показателе в 1200.

Цвет фона не критичен, можно выбрать любой. Теперь двигаемся дальше.

Кисти



Еще один ответственный момент перед началом работы: найдите свою кисть. Вам должно быть удобно рисовать, ведь любой дискомфорт в процессе неизбежно скажется на результате. Я рекомендую выбирать кисть, ориентируясь на ее толщину. Чем сильнее вы давите на перо, тем толще получится линия. Незначительная разница между тонкой и толстой линиями усложнит процесс, особенно проработку мелких деталей. И наоборот, если они слишком отличаются, результат будет сложно контролировать. Попробуйте несколько кистей и выберите самый комфортный для вас вариант.

В разных программах – множество разных кистей, имеющих самые разнообразные настройки. Пример максимально удобных для меня показан на скриншоте.

Теперь, когда мы точно готовы, пришло время рисовать!

НАПУТ

ИЛЛЮСТРАЦИЯ СО СЛОЖНОЙ ДИНАМИЧЕСКОЙ ПОЗОЙ

СКЕТЧ

Создавать новую работу я начинаю со скетча.

Скетчинг – это создание наброска основных элементов будущего рисунка. На скетче художник определяет позу героя и другие основные черты. Я делаю набросок в несколько этапов и считаю такую последовательность максимально продуктивной. Благодаря ей я не отвлекаюсь ни на что лишнее. Каждый шаг решает конкретную задачу и не отвлекает внимание на сторонние процессы и детали.

На первом шаге я сосредоточиваюсь на силуэте. Грубыми линиями я намечаю примерную позу персонажа и расставляю акценты кадра.

Очень важно сразу разместить все элементы так, чтобы взгляд зрителя направлялся именно туда, куда вам нужно. Поза героя уже на этом этапе должна вам нравиться, а в кадре пока пусть находится только самое нужное.



Помните, что скетч не обязан выглядеть чисто. На этом этапе вы фантазируете и продумываете образ персонажа и все детали рисунка. Не бойтесь проводить много линий. Чем их больше, тем богаче у вас будет выбор на этапе чистовой обводки. Главное – не переборщить, чтобы не запутаться. И вы, и заказчик, если рисунок выполняется для кого-то, должны понимать, что изображено на картине. Сфокусируйтесь на позе героя и основных акцентах иллюстрации.

На втором шаге я прорисовываю сложные атрибуты. Нет смысла сразу максимально детализировать работу, но чем комфортней и структурированнее процесс, тем меньше риск что-то упустить.

К каждому шагу стоит относиться максимально серьезно. Лень – наш главный враг, чем бы ни занимались, ну а если вы хотите связать свою жизнь с рисованием, то помните, что самодисциплина – основа любого успеха. Я обозначил расположение волос, повязки, сферы в руках героя и его одежды. В дальнейшем я буду слегка корректировать все, выполненное ранее.





СОВЕТ: Если у вас «замылился» взгляд, то не бойтесь взять паузу, отдохнуть и позже посмотреть на иллюстрацию еще раз.



Третий шаг скетчинга подразумевает создание более чистых линий и определение динамики кадра. Я задаю ее с помощью сферы в руках героя и одновременно создаю визуальный магнит для зрителя. Очень важно научиться управлять его взглядом и буквально вести по рисунку. Глубоко проработанный пейзаж может послужить целой «экскурсией» для аудитории.

Все лишние линии, оставшиеся от предыдущих этапов (например, намеченную под одеждой руку), я убрал. Остальные обрели более свободную отрисовку за счет уже утвержденного расположения.

Я решил добавить кунай, который персонаж будет держать во рту. Это придаст иллюстрации нужное настроение.

Кроме того, на данном этапе мне очень важно понять, «попал» я в характер героя или нет.

На четвертом этапе скетчинга я более тщательно прорисовываю лицо, одежду и другие элементы.



СОВЕТ: В одной книге невозможно описать все тонкости прорисовки глаз, рта и так далее. По моему мнению, самый важный секрет рисования – насмотренность. Идеи сами приходят в голову, но мозг должен их генерировать, а точнее черпать из ранее увиденного. Поэтому, когда вы в следующий раз будете играть в игры или смотреть любимое аниме, можете всем говорить, что расширяете кругозор.



ЧЕРНОВОЙ ПОКРАС

Основные этапы скетчинга завершены. В ходе работы я использую 3-4 шага скетчинга, в зависимости от сложности рисунка. Для большей наглядности и упрощения процесса, а также для уверенности в результате иногда я решаю обратиться к цвету. Черновой покрас на этапе наброска помогает закрыть много важных вопросов и «прорепетировать» то, как будет выглядеть иллюстрация в итоге.



Обычным аэрозолем я распределяю серые тона, таким образом подчеркивая акценты. Огонь, задняя часть повязки и воротник работают на динамику рисунка, благодаря источнику света, находящемуся в руках героя. К моменту раскрашивания вы должны смотреть на скетч и понимать, что вас все устраивает. Еще раз повторю: не бойтесь дать себе время, глаз должен отдыхать.

Следующий шаг – это прорисовка акцентного света. Через параметр слоя «Жесткий свет» я накладываю светло-оранжевый оттенок на костюм, огонь и сферу в руках персонажа.