

C58 **Создание персонажей в Photoshop** : полное руководство по цифровому рисованию / [перевод с английского И. Ислентьева] . — Москва : Эксмо, 2022. — 224 с. : ил. — (Учимся рисовать на компьютере и планшете).

Эта книга подойдет художникам, которые хотят создавать убедительных и реалистичных цифровых персонажей. Профессионалы западной индустрии объяснят основные принципы их создания: от анатомии и пластики до отрисовки деталей костюма и морщин на лице. На примере различных героев авторы пошагово разберут процесс дизайна персонажа, а также помогут проработать композицию, фон и другие важные составляющие рисунка.

Книга также расскажет про функционал Photoshop, его инструменты и команды, особенности работы в нем и интересные приемы. С помощью пошаговых инструкций пособие научит ориентироваться в интерфейсе программы и поднимет ваши рисунки на новый уровень.

УДК 004.92
ББК 32.973.26-018.2

ISBN 978-5-04-156797-2

© Ислентьев И., перевод на русский язык, 2021
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2022

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание для досуга

Для широкого круга читателей

УЧИМСЯ РИСОВАТЬ НА КОМПЬЮТЕРЕ И ПЛАНШЕТЕ

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ В PHOTOSHOP ПОЛНОЕ РУКОВОДСТВО ПО ЦИФРОВОМУ РИСОВАНИЮ

Главный редактор *Р. Фасхутдинов*. Руководитель направления *М. Терёшина*
Ответственный редактор *И. Мещерякова*. Литературный редактор *Ю. Шнайдер*
Младший редактор *Н. Дьяконова*. Художественный редактор *Е. Анисина*
Корректоры *Д. Переплётлова, В. Шабанова, О. Амелюшкина*

Страна происхождения: Российская Федерация
Шығарылған елі: Ресей Федерациясы

ООО «Издательство «Эксмо»
123308, Россия, город Москва, улица Зорге, дом 1, строение 1, этаж 20, каб. 2013.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Өндүрүшү: «ЭКСМО» АҚБ Баспасы,
123308, Ресей, қала Мәскеу, Зорге көшесі, 1 үй, 1 ғимарат, 20 қабат, офис 2013 ж.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Тауар белгісі: «Эксмо»
Интернет-магазин: www.book24.ru
Интернет-магазин: www.book24.kz
Интернет-дүкен: www.book24.kz
Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».
Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибьютор и представитель по приему претензий на продукцию,
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»
Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды
қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС,
Алматы қ., Домбровский көш., 3-а, литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz
Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.
Сертификация туралы ақпарат сайты: www.eksmo.ru/certification
Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ
о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»
www.eksmo.ru/certification
Өндiрген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Официальный
интернет-магазин
Издательской группы
«ЭКСМО-АСТ»

book 24.ru

Дата изготовления / Подписано в печать 09.11.2021.
Формат 60x84¹/₈. Печать офсетная. Усл. печ. л. 26, 13.
Тираж экз. Заказ

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ!

БОМБОРА

ИЗДАТЕЛЬСТВО

БОМБОРА – лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг. Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

Мы в соцсетях:

[f](#) [w](#) [g](#) [b](#) [bomborabooks](#) [b](#) [bombora](#)
bombora.ru

ISBN 978-5-04-156797-2



9 785041 567972 >

12+

В электронном виде книги издательства Вы можете
купить на www.litres.ru
ЛитРес:
Один клик до книги









Содержание

Введение	08
Начало	10
Настройка холста	12
Как справиться с пустым холстом	20
Настройка кистей	28
Настройка палитры цветов	36
Создание персонажа	42
Форма и строение тела	44
Виды персонажей	54
Композиция	62
Повествование и настроение персонажей	72
Появление персонажа	80
Виды телосложения и кожи	82
Как нарисовать лицо	88
Как нарисовать волосы	96
Создание костюма	104
Поза и задний фон	112
Творческий рабочий процесс	120
Пустынный человек	122
Героиня Sci-fi	134
Средневековый шут	142
Торговец	150
Подсказки	160
Волосы	162
Кожа	167
Уши и глаза	172
Нос и рот/губы	176
Мех и материалы для одежды	181
Украшения и гаджеты	185
Галерея рисунков	188
Словарь	210
Знакомство с художниками	221
Алфавитный указатель	222

Введение

Основа индустрии развлечений — тяга к повествованию и правдоподобность героев, чья история и жизнь находятся в руках художника. Среди них самый популярный инструмент для создания уникальных и высококачественных персонажей — Photoshop с богатым выбором инструментов, которые легко настроить под себя. Программа предлагает не только удобство и быстроту, но и возможность кардинально менять цвета изображения, а также использовать различные кисти для создания впечатляющих и правдоподобных текстур. Это отличный способ отточить ваши творческие навыки.

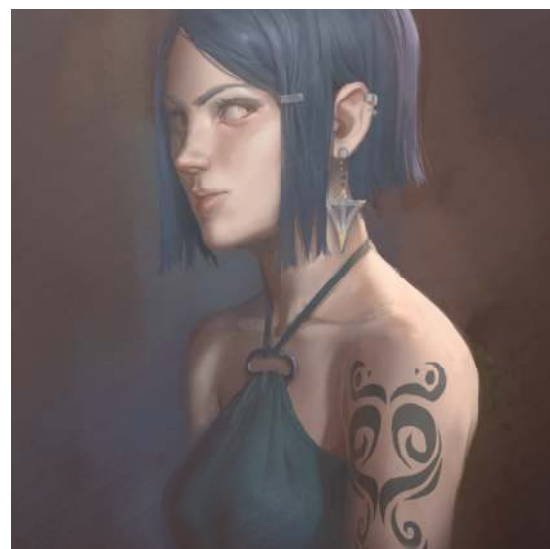
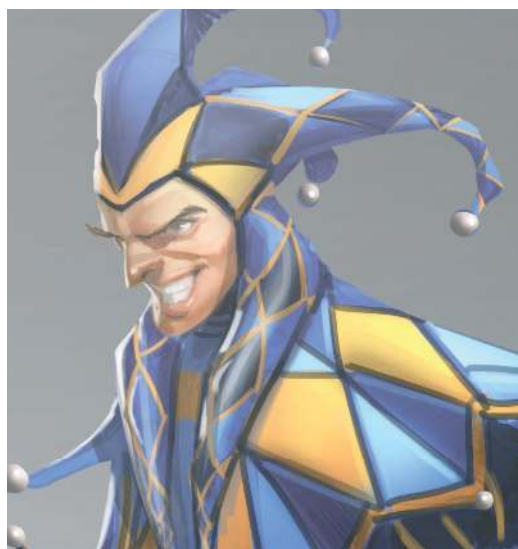
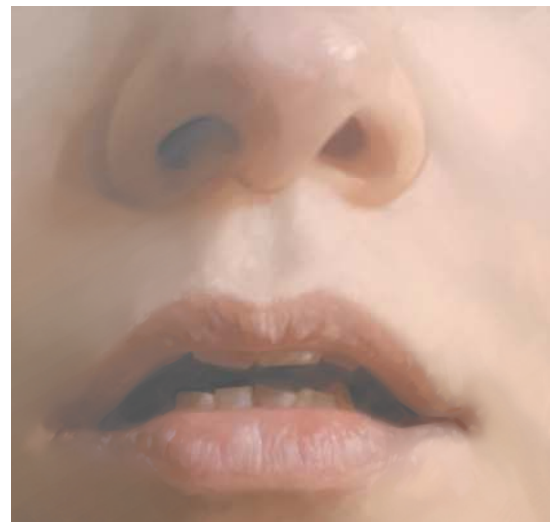
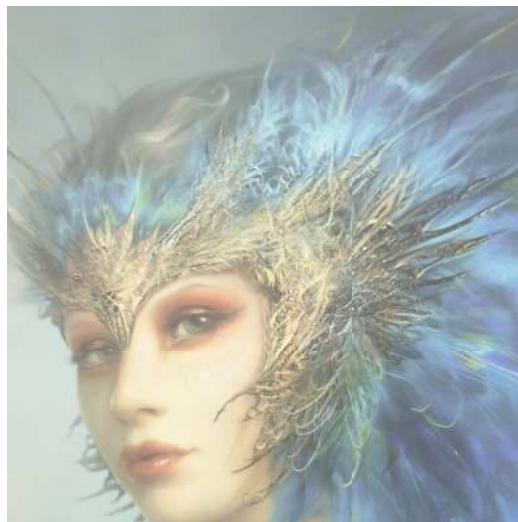
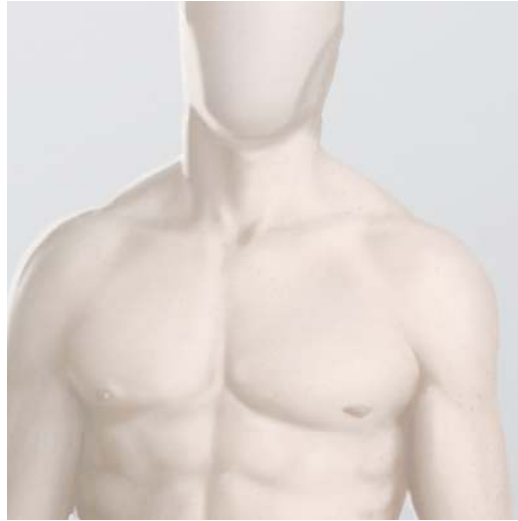
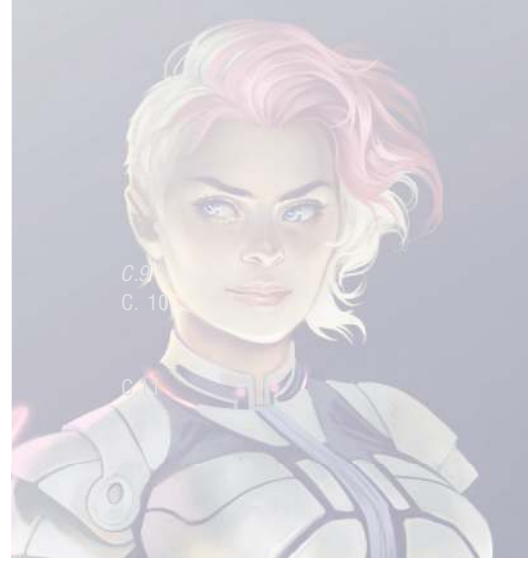
Изучив самые впечатляющие концепты 2D-персонажей в интернете, книгах, фильмах и играх, вы обнаружите довольно большое разнообразие дизайнов. Так как же найти правильный для вас стиль и воплотить ваши идеи? Выяснить, как персонаж будет выгля-

деть и вести себя — непростая задача. Для того чтобы он оставался узнаваемым, важно гармонизировать формы, цвета, текстуры и насыщенность. Перечисленные параметры могут с легкостью повлиять на настроение и способность героя рассказать свою историю.

Мы собрали команду обученных, профессиональных диджитал-художников. Они научат вас фундаментальным основам цифрового создания персонажей. В конце книги вы найдете замечательный словарь Брама «Боко» Селса с самыми необходимыми терминами. Кроме того, вы можете обращаться к нему, пока читаете книгу, чтобы разобраться в тонкостях цифрового рисунка.

Джесс Серьент-Типпинг
Заместитель редактора,
издательство 3Dtotal







Начало

Как лучше всего настроить рабочее пространство и функции в Photoshop

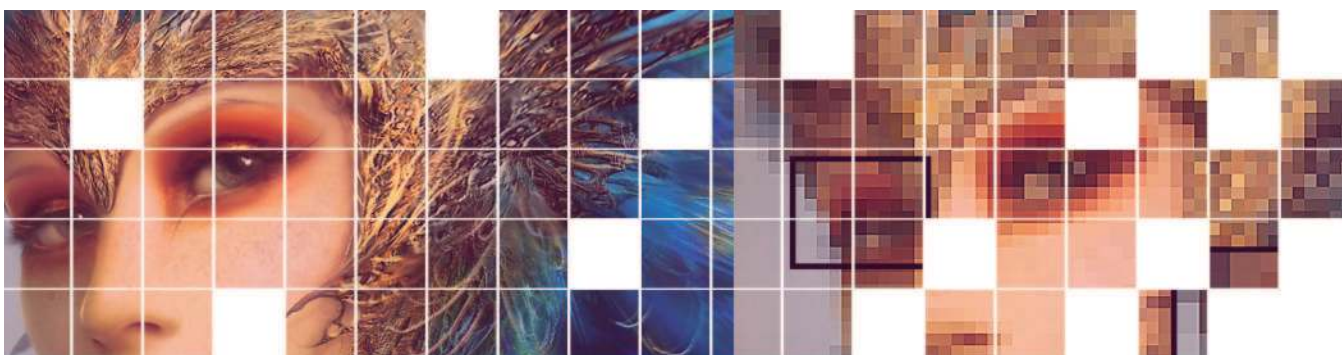
Создание персонажей в Photoshop может показаться пугающим. Бенита Винклер поможет вам подготовиться и начать рисовать. Она научит вас особенностям, инструментам и полезным функциям, которые станут основой рабочих процессов. В этом разделе Бенита расскажет вам о том, как настроить холст и слои для рисования, преодолеть страх чистого листа, создать библиотеку кистей и разобраться с цветовой палитрой. Это обеспечит надежный фундамент для того, чтобы окунуться с головой в обучение.



Настройка холста

Как подготовить рабочее пространство для создания персонажа

Бенита Винклер



Во вступительной главе мы обратим свой взгляд на Photoshop CC и узнаем, как его можно использовать для создания героев. Если вы художник-новичок или же обладаете небольшим опытом, но никогда не работали с такими программами, — отлично! Вы оказались в правильное время в правильном месте.

Перед тем как мы начнем, я хочу сказать: Photoshop — довольно объемная программа. На первый взгляд она может показаться настоящим монстром (довольно милым, между прочим). У вас не получится овладеть всеми тонкостями за один раз. Ведь мы пришли с вами за результатом, не так ли?

Для начала мы возьмем за образец уже созданный персонажа и на его примере настроим документ для рисования. Шаги, которые мы сделаем, дадут вам понимание и основу для дальнейшего обучения. Вот что вам понадобится:

- базовые знания рисования;
- Photoshop CC (если у вас более старая версия, например CS 5, — ничего страшного, только картинки-примеры могут выглядеть немного по-другому);
- хороший графический планшет, желательно с высокой чувствительностью к нажми; но, в любом случае, используйте то, что есть у вас под рукой;
- немного творческого безумия (очень полезно!)

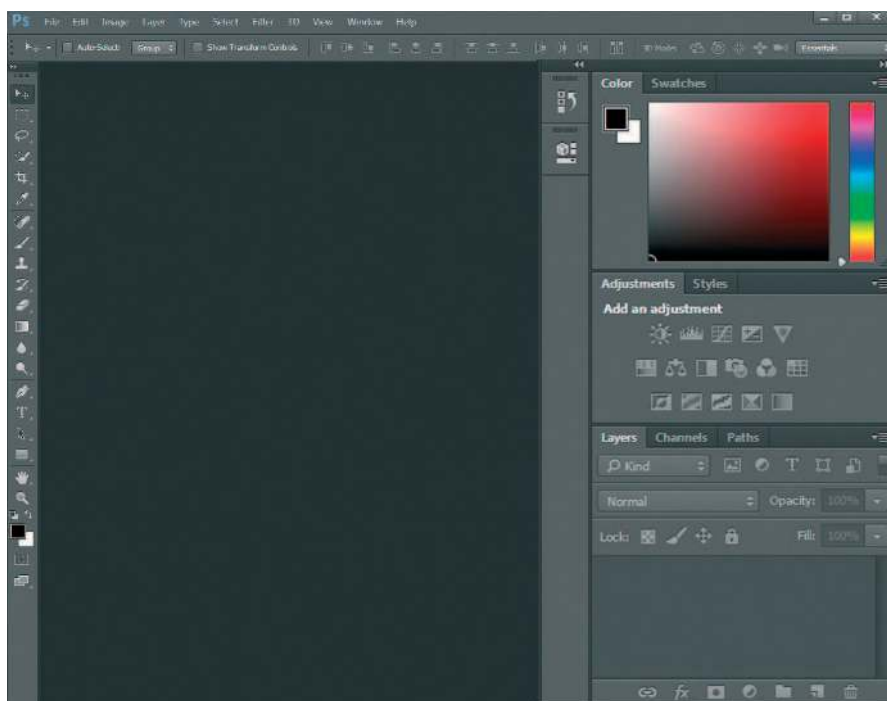
Вы научитесь:

- настраивать холст;
- настраивать слои для рисования;
- создавать собственную библиотеку кистей;
- разбираться с цветовой палитрой.



▲ Заставка Photoshop CC

01



▲ Так выглядит интерфейс Photoshop с оригинальными настройками рабочего пространства

02a

Шаг 01

Кто еще пользуется Photoshop?

Важно понять, что благодаря широкому функционалу Photoshop им пользуется большое количество профессионалов (теперь понятно, почему в этой программе так много всего!). Среди его пользователей есть: художники-иллюстраторы, художники-ретушеры, которые работают для гляцевых журналов, аниматоры онлайн-игр и художники-дорисовщики, которые должны уметь создавать работы согласно четким требованиям киностудий; модные дизайнеры, концепт-художники, стилисты, веб- и графические дизайнеры и, конечно же, фотографы.

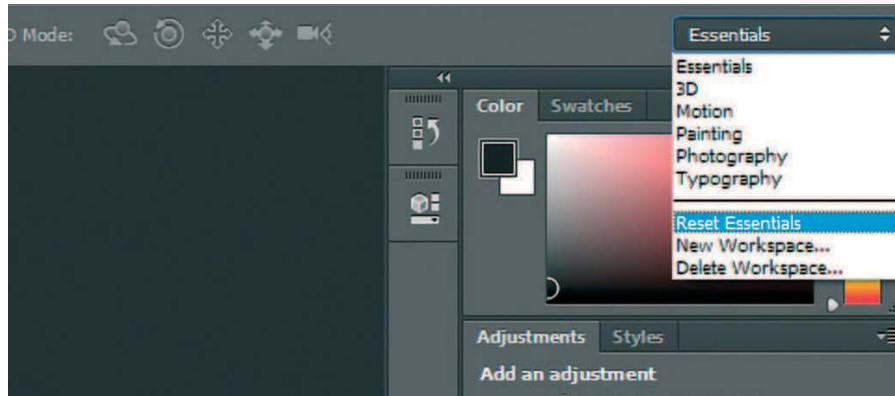
Почему же вам должен быть интересен список профессий? Просто такое разнообразие означает, что для создания персонажей вам не придется учиться абсолютно всем функциям — только лучшим и самым необходимым. Готовы начинать? Давайте откроем Photoshop.

Шаг 02

Настраиваем рабочее место

Если вы только установили Photoshop, то увидите стандартный интерфейс, который называется «Основная рабочая среда» (Essentials workspace). Он предлагает стандартный набор функций, которые используются чаще всего (картинка 02а).

Как мы выяснили ранее, Photoshop пользуются разные группы пользователей, и поэтому каждому из нас доступны разные наборы функций. Благодаря возможности глубокого редактирования, Photoshop позволяет создать максимально удобную именно для вас расстановку функций.



▲ Выберите «Основную рабочую среду», чтобы у нас был одинаковый набор панелей. Если есть необходимость — нажмите «Сбросить до Основной рабочей среды»

026

Пока «Основной рабочей среды» нам будет достаточно; мы будем часто использовать вкладку «Коррекция» (Adjustments panel), поэтому вы можете установить ее так, как показано на картинке 02а. (Мы взглянем на «Режим Рисования» (Painting mode) позже, так что вы сможете поэкспериментировать и с ним).

Не волнуйтесь, если вы раньше открывали Photoshop, меняли что-то или, может быть, убрали какие-то вкладки и не знаете, как их вернуть. В правом верхнем углу есть опция возврата, она называется «Сбросить до Основной рабочей среды» (Essentials) (картинка 02б). Нажмите кнопку «Восстановить Основную рабочую среду» (Reset Essentials), и вы вернетесь к стандартным установкам.

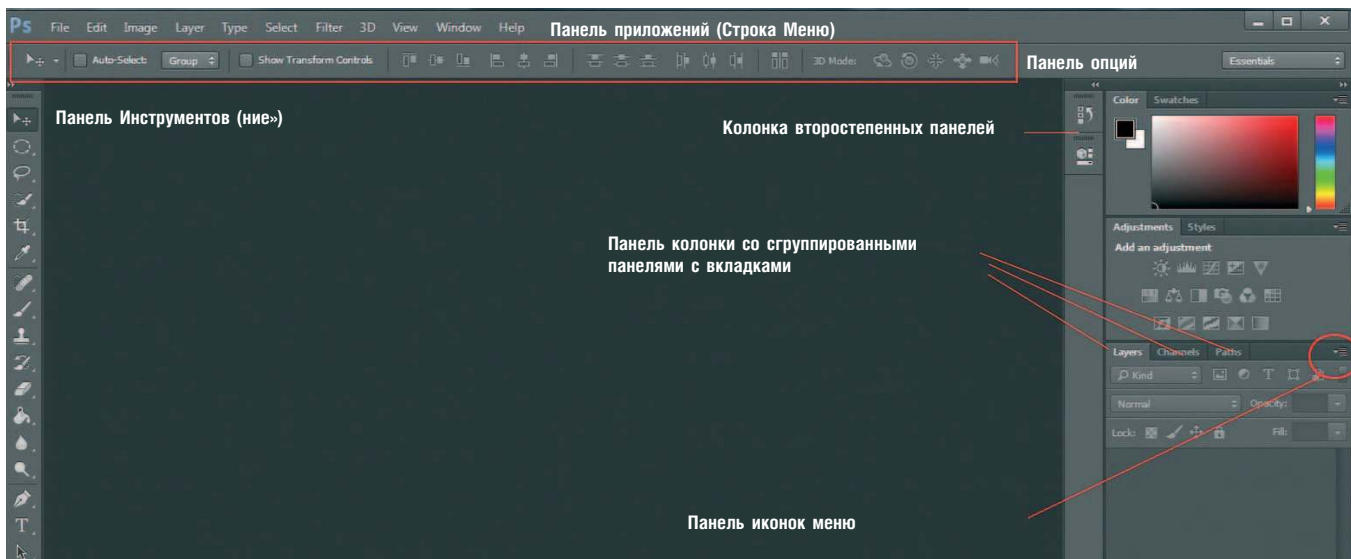
Шаг 03

Знакомство с интерфейсом

Давайте изучим интерфейс внимательнее. Где расположены все самые необходимые кноп-

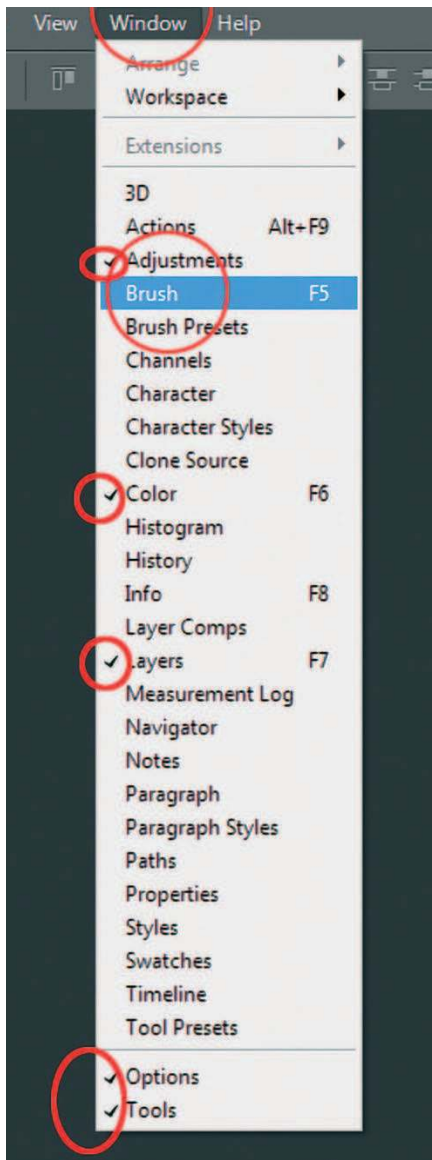
ки? В левой части у нас есть панель «Инструменты» (Tools bar); в правой части — панель колонок, где собраны часто используемые вами функции. Если вы нажмете на панель, она выведет соответствующую вкладку на экран и активирует ее (вы можете видеть активированную вкладку слоев на картинке 03а; она будет вам нужна постоянно).

В верхней части экрана находится «Строка Меню» (Menu bar), также ее называют панель «Приложений» (Application bar): она находится над панелью «Опций» (Options bar), которая отражает функции выбранного инструмента; как только вы поменяете инструмент, панель соответствующим образом изменится. Важно найти иконку «Строки Меню». Например, если вы захотите закрыть одну или группу панелей, то обнаружите возможность сделать это в панели выпадающего меню (точно так же можно поступать и с другими функциями в соответствии с тематикой определенной панели).



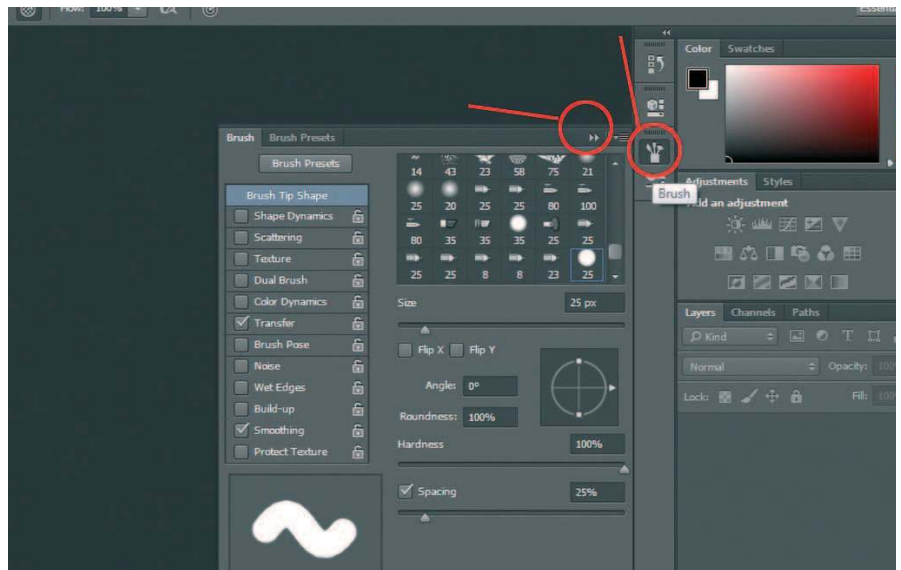
▲ Взгляните на интерфейс. На панели «Опций» отражены опции выбранного инструмента, в данном случае — инструмент «Перемещение»

03а



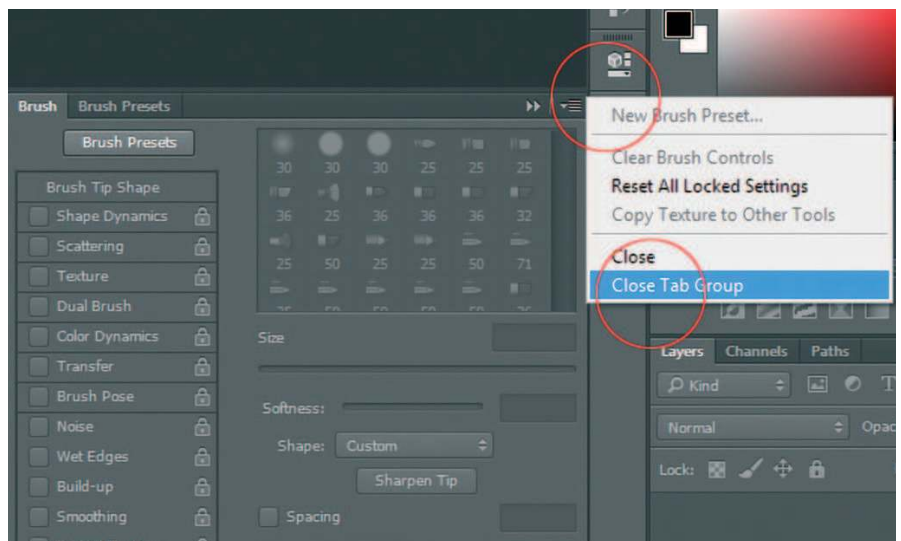
▲ Откройте новую вкладку, чтобы включить инструменты. Обратите внимание на то, что открытые вкладки уже отмечены

036



▲ Нажмите на стрелку, чтобы уменьшить панель

03в



▲ Как закрыть группу вкладок

03г

Если вы хотите открыть вкладку «Кисти» (Brush panel), просто нажмите «Окно» > «Кисти» (Window > Brush) (рисунок 036), тогда панель закрепит иконку на столбце, как на картинке 03в.

Если напротив опции стоит галочка, значит панель уже открыта на вкладках столбцов панели. Нажмите на стрелки, чтобы уменьшить кисть, и на стрелочку в правом углу панели, чтобы скрыть ее или показать (картинка 03в). Закройте панель групп кистей можно, нажав кнопку «Закройте группу вкладок» (Close Tab Group) (картинка 03г).

Шаг 04 Экранный формат или формат для печати?

В зависимости от того, что вы планируете нарисовать, нужно создать файл либо в экранном формате, либо в формате для печати. В начале работы вы еще не знаете, будет ли вам необходим позднее вариант для печати. Помните, если вы создаете и редактируете персонажа в разрешении для экрана (72 dpi), то потом не сможете распечатать его в более высоком качестве (картинка 04а). Документы для печати в высоком разрешении, тем не менее, могут быть конвертированы в экранный или интернет-формат без потери качества.

Давайте создадим файл в экранном разрешении (я объясню, как работать с форматом для печати, поэтому вы сможете выбрать наиболее подходящий вариант).

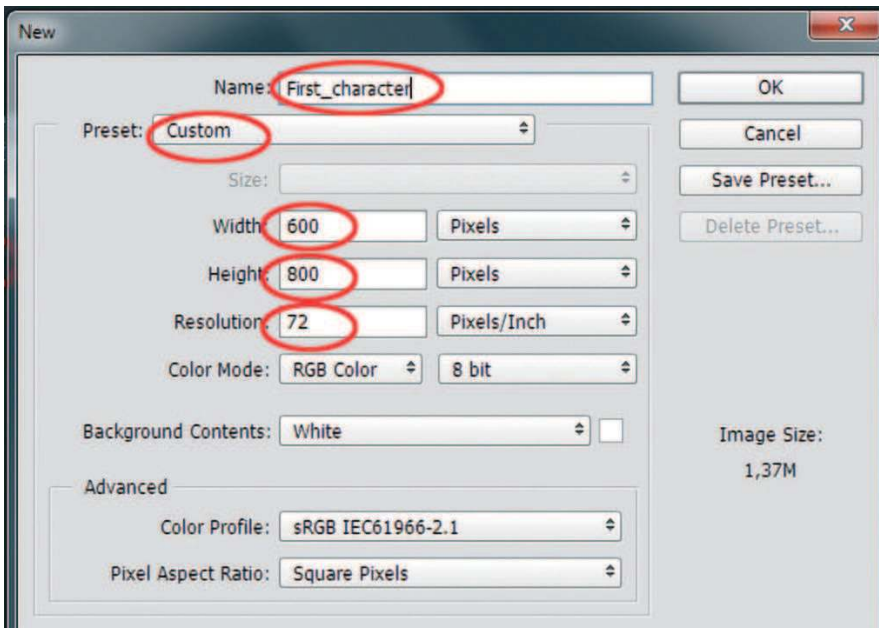
В верхней строке меню нажмите «Файл» > «Создать» (File > New), теперь в диалоговом окне выберите «Пресет: Для интернета» (Preset: Web) и дайте файлу имя. Мы будем создавать персонажа, который стоит, поэтому нам необходимы портретные размеры. Измените стандартные параметры до 600 пикселей в ширину, и 800 пикселей в высоту. Название набора поменяется на измененный, показывая настроенные параметры. Не меняйте другие значения и нажмите «Создать» (OK) (картинка 04б).

Для печатного разрешения нажмите «Пресет: Печать» (Preset: International Paper), тогда у вас получится документ A4, с качеством 300 dpi (картинка 04с). После этого перед вами появится новый документ. Нажмите «Файл» > «Сохранить как» (File > Save As), и оставьте стандартный формат PSD. Используйте инструмент «Масштаб» (Zoom tool) (Z) для перемещения (картинка 04д).



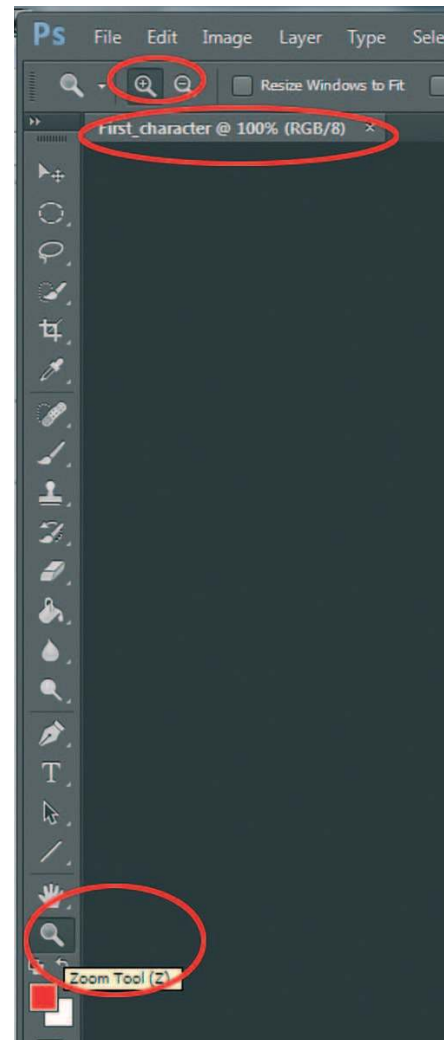
▲ Слева: оригинальное качество для высокого разрешения печатного документа (300 dpi); Справа: в результате попытки распечатать картинку в экранном разрешении (72 dpi) появятся заметные пиксели

04a



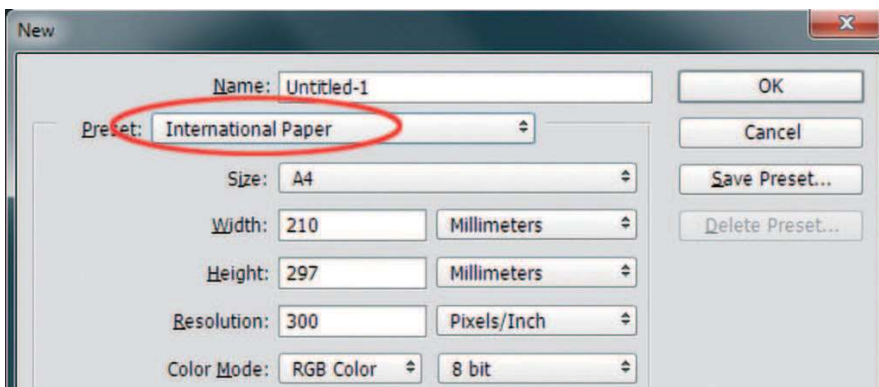
▲ Настройки для интернета/Экрана

04б



▲ Ваш новый документ (размер 600x800 пикселей) в масштабе 100%. Попробуйте использовать инструмент Масштаб (Z)

04r



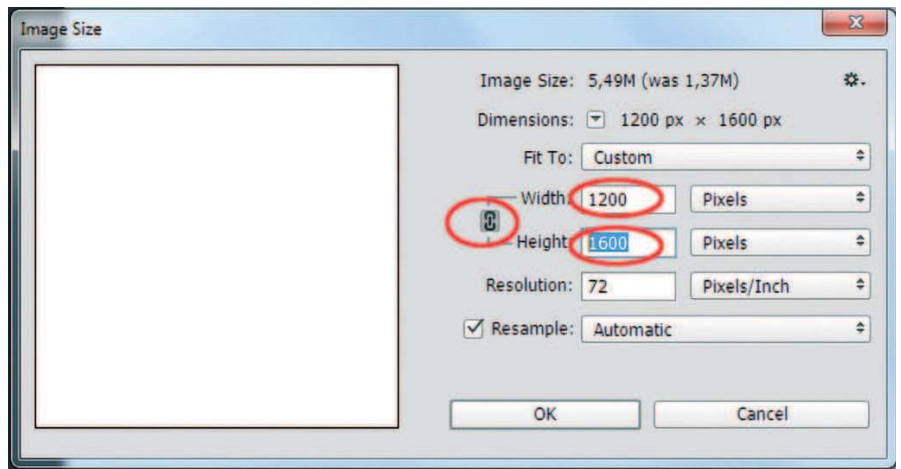
▲ Настройки для печатного варианта

04в

Шаг 05

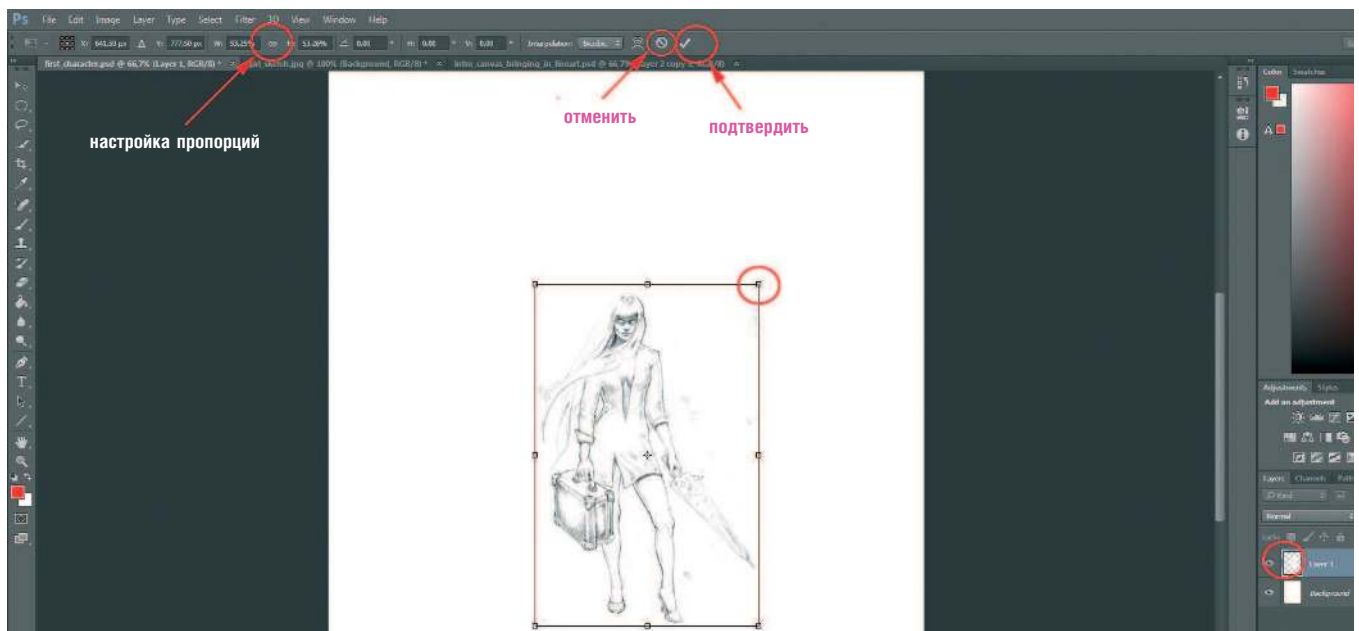
Секрет мелких деталей: размер холста

Как создать интересные детали? Вот маленький фокус: вне зависимости от размера холста, увеличьте его в два раза! Это даст возможность провести тонкую работу кистью, которую практически невозможно выполнить иначе. Как только вы закончите, верните размеры холста обратно. Вдобавок благодаря уменьшению масштаба исчезнут все шероховатости. Нажмите «Изображение» > «Размер Изображения» (Image > Image Size) и в верхней строке меню введите значение высоты 1600 пикселей. Так как параметры связаны между собой иконкой цепи, параметр ширины будет автоматически рассчитан до значения 1200 пикселей. Теперь нажмите ОК.



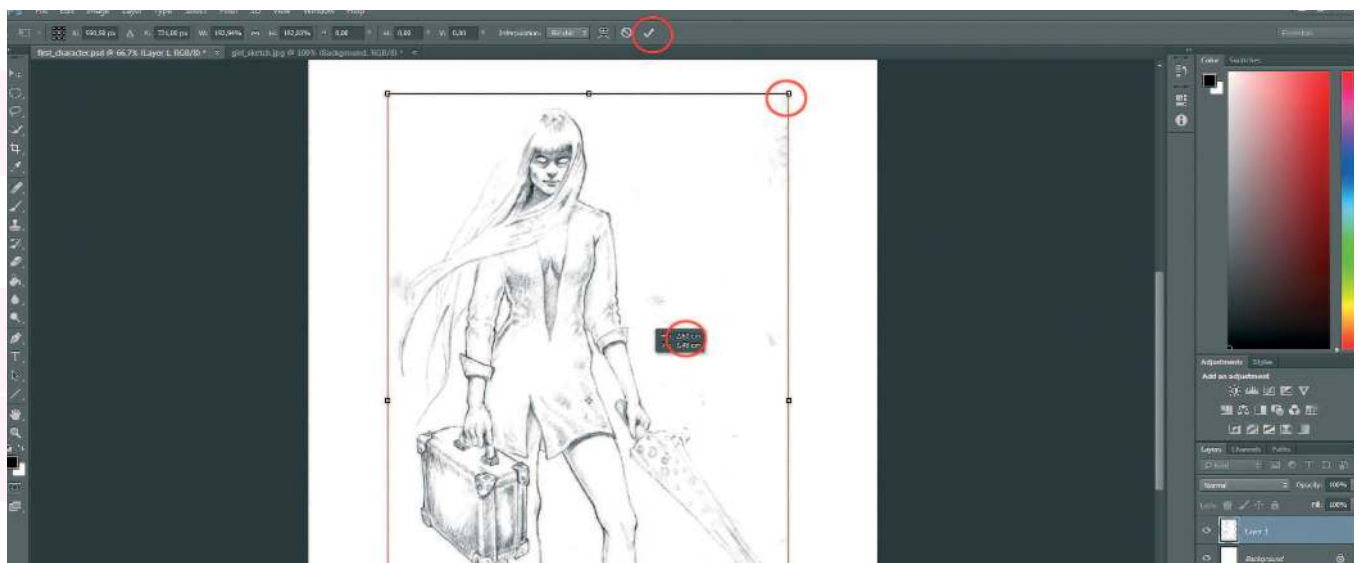
▲ Настройки для изменения размеров холста

05



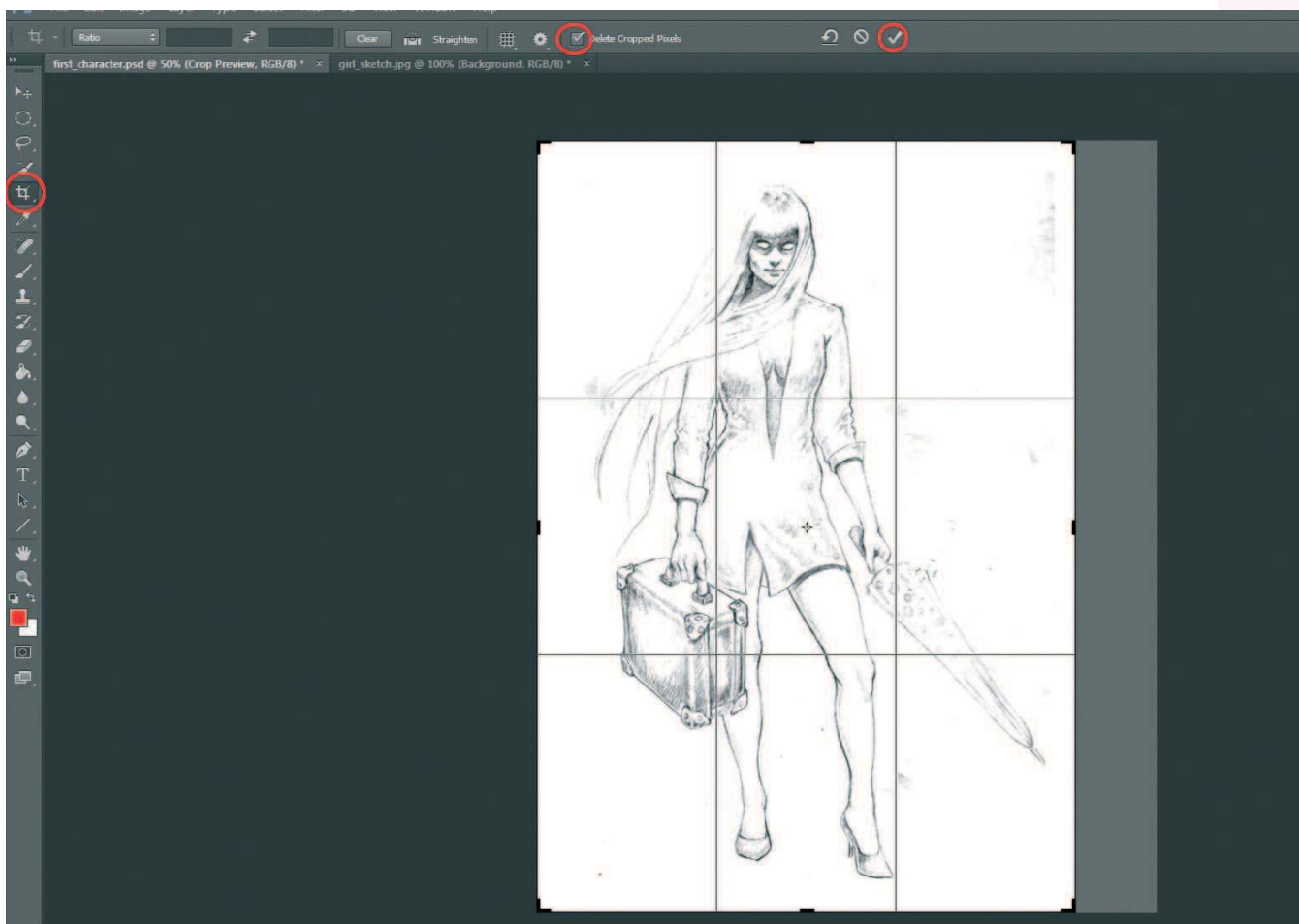
▲ Изменить слой эскиза (Ctrl + T)

06а



▲ Увеличение отсканированного изображения. Чтобы изменить пропорции, зажмите Shift, пока тянете за точки, или нажмите на иконку цепи

06б



▲ Уменьшение или увеличение вашего холста

Шаг 06

Как скопировать и вставить материалы из одного документа в другой

Основная цель следующего шага — научиться копировать и вставлять материалы из одного документа в другой и размещать материалы на холсте. Эта техника нам понадобится в дальнейшем.

Чтобы открыть скопированный рисунок, нажмите «Файл» > «Открыть» (File > Open) и выберите новый файл (Ctrl + A). Затем скопируйте выбранные материалы (Ctrl + C). Активируйте первую вкладку (главный документ), чтобы вывести на передний план, а затем нажмите Ctrl+V и вставьте их.

В зависимости от размеров отсканированного персонажа, он может показаться на холсте слишком большим или слишком маленьким. Нажмите Ctrl + T, включите инструмент «Свободное трансформирование» (Transform) и перетащите точки, чтобы изменить масштаб

и положение слоя эскиза, и подтвердите (взгляните на картинку 06б). Теперь сохраните файл.

«Используйте инструмент “Рамка” для изменения размеров вашего холста. Вам это понравится»

Шаг 07

Доработка размеров и положения холста

На данный момент перед нами портретный холст. Для одного персонажа — в самый раз. Но что, если позднее мы захотим поменять размеры прямо во время рисования? Может быть, нам понадобится больше места слева и меньше места внизу? Или мы захотим поменять размеры целиком и превратить портрет в пейзаж, на котором один персонаж будет изображен несколько раз, чтобы на одной и той же фигуре показать разные варианты одежды.

Самый удобный способ — использовать инструмент «Рамка» (Crop). Вам обязательно понравится — его можно использовать как для уменьшения, так и для увеличения холста.

Давайте посмотрим, как он работает. Выберите инструмент «Рамка» (горячая клавиша C), при помощи выделенной области определите необходимую зону (прямоугольник, который появляется, когда вы тянете курсор через холст), затем при помощи точек аккуратно растяните до того момента, пока не почувствуете, что вы довольны новыми размерами. Они будут установлены, когда вы нажмете кнопку «Возврат» (Return) (или галочку в верхней панели меню). Пиксели вне выделенной зоны станут серого цвета и будут удалены, если стоит флажок «Удалить Вырезанные Пиксели» (Delete Cropped Pixels) в верхней панели меню. Если же флажок не стоит, Photoshop превратит то, что вы вырезали, в новый слой, где ненужные пиксели будут спрятаны вне зоны видимости.