

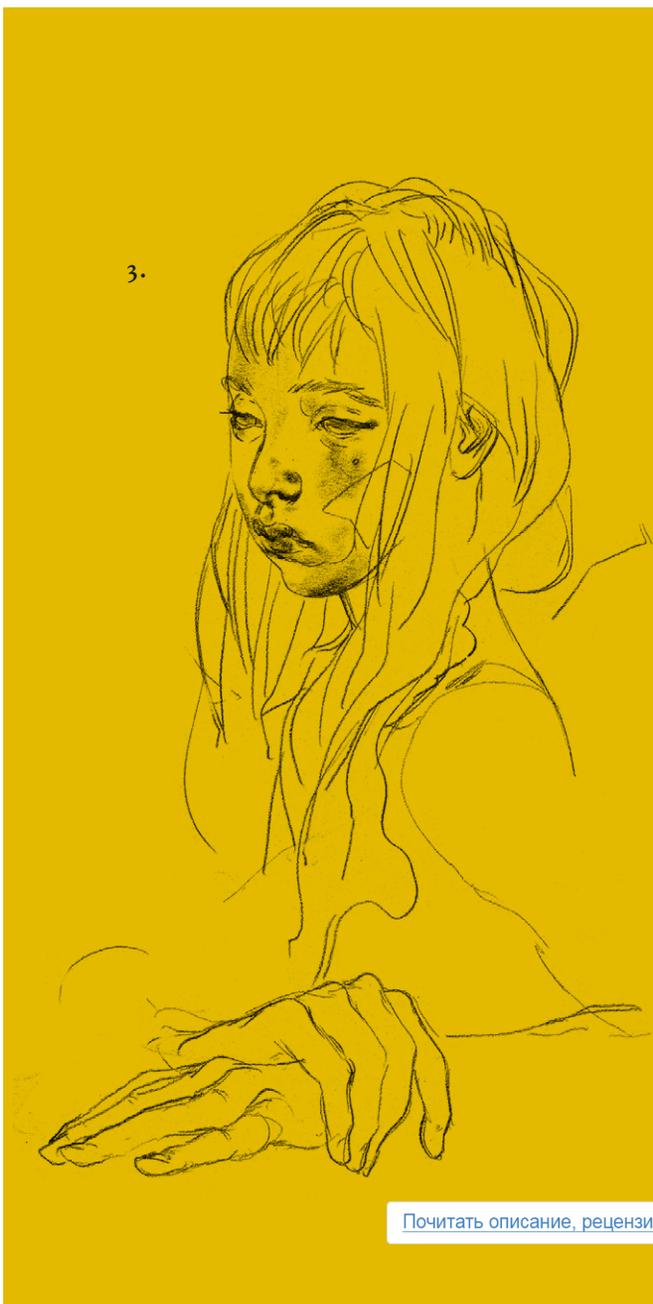


Филитрань и бабочки

В этом уроке я покажу вам, как замаскировать следы карандаша при цифровой обработке, чтобы у зрителя возникли сомнения в том, что картина выполнена традиционным способом. Из всех работ в этой книге здесь используется больше всего цифровой обработки. Она демонстрирует, как добиться разнообразия результатов с помощью одинаковых инструментов. Я — сторонница творчества, основанного на разумном принятии решений с использованием ограниченного набора инструментов. Избыток материалов и инструментов часто приводит к посредственным результатам.



▲ Переворачивая рисунок, я могу точно определить проблемы с размером и углом обзора.



1. Неуверенное начало

У меня не всегда есть четкое видение того, что я хочу нарисовать, зато есть порыв и общий настрой, к которому я стремлюсь. Здесь я хочу создать что-то изысканное и фантастическое, начиная с головы фигуры. Первые штрихи выходят не такими смелыми и уверенными, как планировалось, поэтому, прежде чем углубляться в детализацию линий, я хочу избавиться от ноющей неопределенности и поиграть с передачей объема с помощью теней.

2. Определяем лицо

Как только я перехожу к теням, все становится на свои места. Я нахожу искомый ритм. Я черпаю вдохновение и уверенность из хороших референсов. Если бы у меня их не было, я бы, вероятно, начинала все сначала. Я твердо верю, что результат зависит от того, насколько приятным будет старт. Если мне почти больно дорабатывать рисунок в определенном направлении, я начинаю все заново или пересматриваю его позже, уже свежим взглядом. Чтобы окончательно определиться, я переворачиваю рисунок и вижу не совсем правильные пропорции в глазах (а именно размер и угол наклона).

3. Построение позы

Теперь, после уверенного начала работы над лицом, я продолжаю прорисовывать позу, добавляя туловище и руки. Как вы увидите позже, в итоге я стираю несколько разметочных линий ради реализации своей задумки. Но основа, опирающаяся на уверенные знания анатомии, позволяет принять такое дизайнерское решение без потери целостности и правдоподобности фигуры.

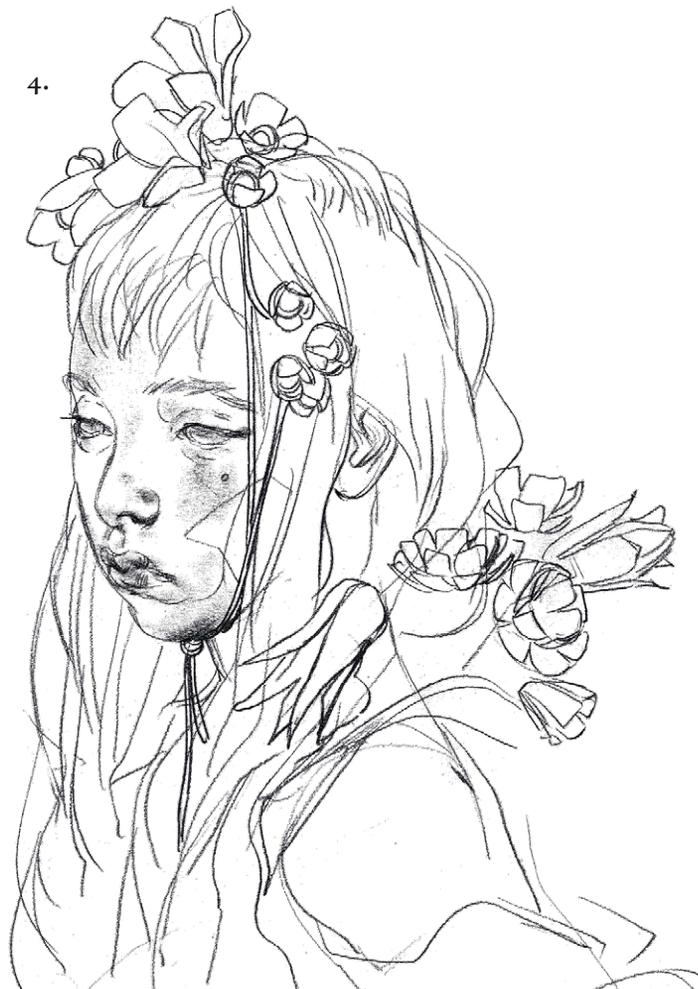
4. Цветочные элементы

В моей голове начинает формироваться общая идея произведения: фигура, которая одновременно оказывается садом и убежищем для бабочек. Итак, пора добавлять цветочные элементы с учетом идеи и заложенной основы. Эта часть выполняется свободно, от руки, и не предусматривает четкого плана. Я работаю инстинктивно, и если один участок начинает казаться слишком тяжелым и проработанным, то я добавляю украшения в другом месте, чтобы все уравновесить.

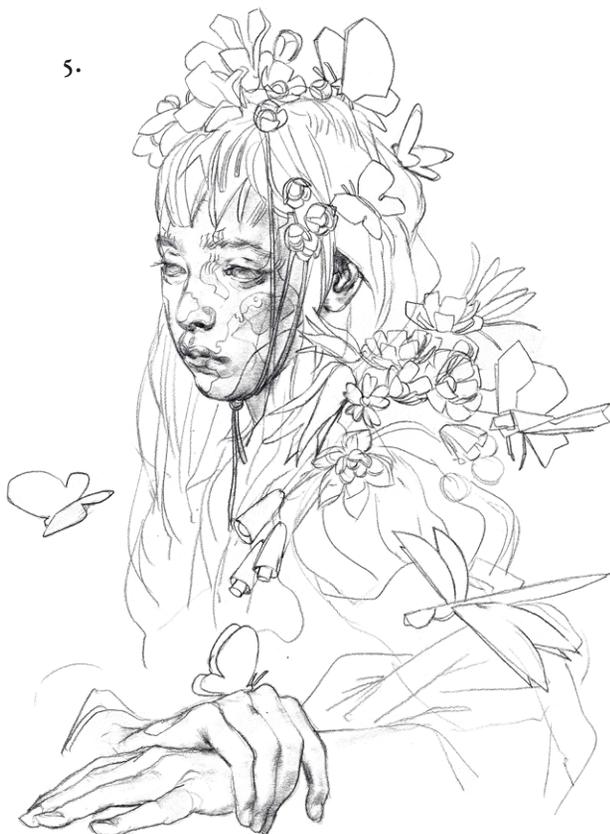
5. Разработка концепции

Как я уже упоминала, рисунок начинался с чувства, а не с концепции. Я продолжаю рисовать, и в моей голове проясняется образ. Тут я начинаю добавлять элементы сюжета, например бумажных бабочек (и разных жучков), которые используют фигуру девушки и цветы в качестве сада. Я хочу, чтобы жучки и цветы были стилизованными, а лицо и руки — более реалистичными. Выполняя наброски этих декоративных элементов, я начинаю заштриховывать руки и придавать больше четкости чертам лица.

4.



5.



6.

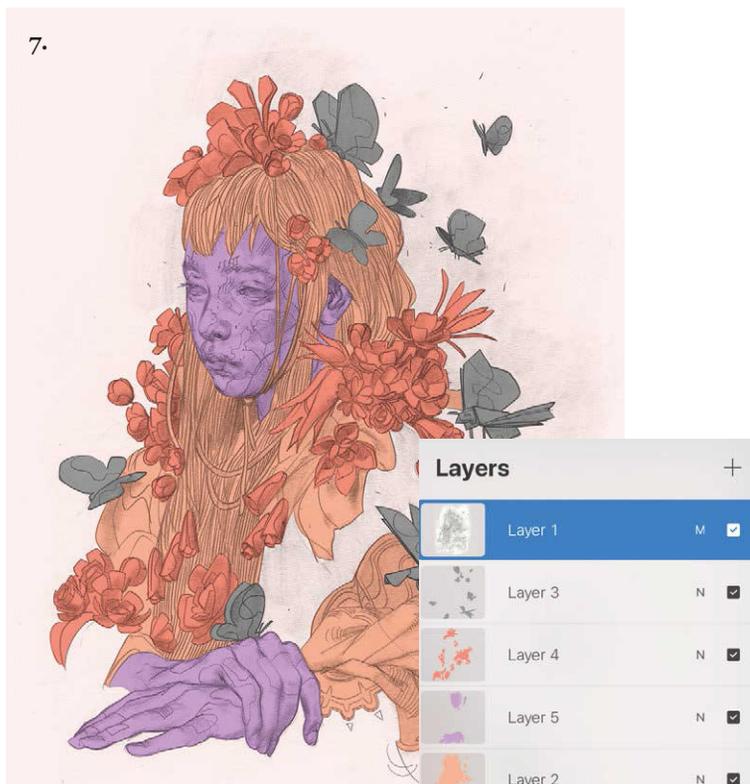


6. Важный этап затенения

Теперь я решаю довести все детали до относительно одинаковой стадии с помощью штриховки — бумажная растушевка и силиконовая кисть помогают мне очень быстро придать четкости и сложности теням. Я использую эту возможность, чтобы развеять сомнения в том, что нужно оставить, а что убрать. В результате я избавляюсь от целого участка между левым плечом и предплечьем фигуры, чтобы разбить композицию. Тем временем я добавляю объема и деталей декоративным цветам и бабочкам.

7. Начало цифровой обработки

Сейчас я довольна внешним видом рисунка, поэтому переношу его в Procreate, чтобы начать цифровую обработку. Как обычно, я буду работать с разными областями по отдельности и придавать каждой свой вид, поэтому разделю их, блокируя каждую на отдельном слое с цветовым кодом. Верхний слой — мой эскиз в режиме «Умножение» (Multiply).



▲ Разделение происходит не по принципу «передний, средний и задний план», а, скорее, по различиям в текстуре.



Я часто переключаюсь между наложением широких мазков и погружением в детали.

8. Цветовая гамма

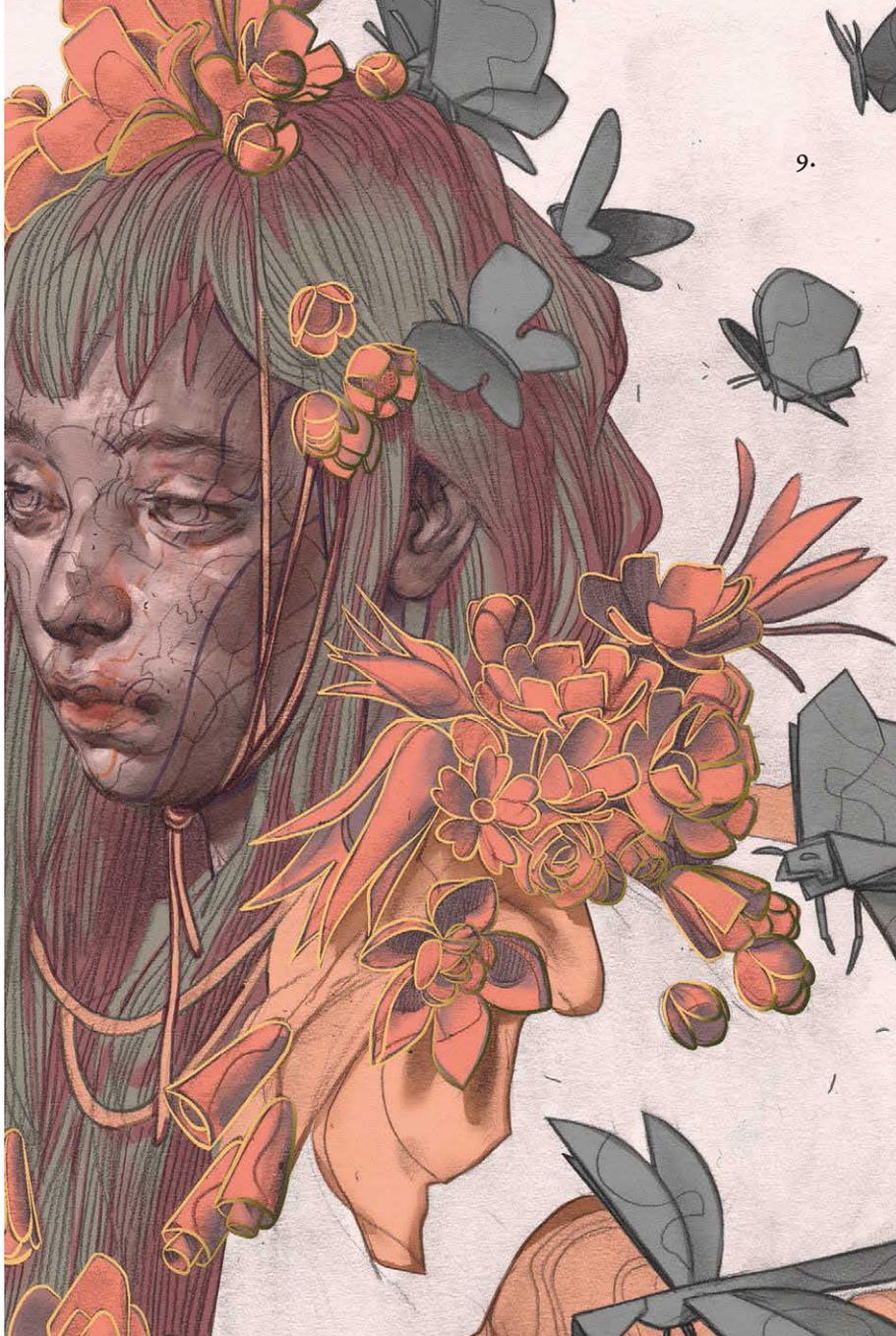
Слои подготовлены для раскрашивания, и я сразу приступаю к работе. Сначала я выбираю цветовую схему — сочетание персиковых пастельных тонов с серым. Последний подходит к концепции бумажных бабочек, а приглушенные пастельные тона не станут перегружать изображение и отвлекать много внимания от фигуры. Я ввожу серый в тени цветов и лица. Далее в процессе работы я добавляю персиковые тона к бабочкам, чтобы связать все воедино.

9. Никогда не рано добавить что-нибудь затейливое

Я часто переключаюсь между работой широкими мазками и погружением в детали. Этот импульс не основан на чем-то конкретном — всего лишь мои личные предпочтения и желание сменить вид деятельности. Кроме того, так я могу оценить, насколько далеко я зашла. Тогда, чтобы отделить цветы от остальной части изображения, я преобразовала их линии в бронзовый градиент, который выглядит так, словно его покрыли фольгой, что контрастирует с приглушенным освещением остальной части изображения.

10. Декоративные дополнения

Я хочу добавить на платье узор, состоящий из винтажных симметричных филигранных, которых не было на оригинальном карандашном рисунке. Для этого я использую функцию зеркального отражения в Procreate и создаю орнамент, который будет использоваться по всему изображению. Хотя этот шаг не особенно интересен с визуальной точки зрения, он показывает идею создания гибрида графического и цифрового рисунка, причем грань между двумя этими средствами размыта. В итоге важными оказываются именно незначительные на первый взгляд детали.



▲ Это основная декоративная форма, которая используется в филигранном дизайне.



11. Нанесение орнамента

Орнамент создан, и я копирую и вставляю его несколько раз в исходное изображение, затем размещаю фигуры в направлении, в котором они будут расположены на изделии. Я переворачиваю средний ряд, чтобы немного изменить рисунок. На этом этапе я не обрезаю излишки, которые выходят за пределы оборок рукавов, потому что собираюсь искажить их и имитировать складки на платье. В этом этапе мне больше всего нравится, что мыслительный процесс уходит от рисования к различным формам искусства, в данном случае к созданию узоров и декорированию ткани. Кроме того, я могу

вести определенную сюжетную линию, которая не столь очевидна на изображении, зато добавляет дополнительный слой глубины.

Я придаю форму каждой филигрань, чтобы она как можно точнее повторяла складки и изгибы ткани.

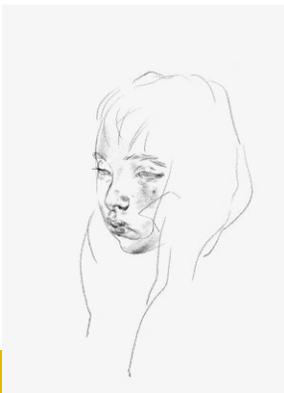
12. Деформируем узор

Этот этап напоминает процесс лепки с добавлением текстуры на поверхность. Каждый элемент филигранного узора я держу на отдельном слое для более точного деформирования. Используя инструмент деформации Warp в Procreate, я придаю форму каждой филигрань, чтобы она как можно точнее повторяла складки и изгибы ткани. На этом этапе некоторые края узора все еще выходят за контур, но если они закругляются по бокам и на задней части руки, то это не имеет значения. Я использую ту же технику по всему платью.



13. Создание шелковой вышивки

Когда узор обретает форму, повторяющую складки, я сливаю все слои с филигранью и дублирую общий слой. Затем я устанавливаю яркость верхнего слоя на максимум, чтобы он казался светло-светло-серым, почти белым. Используя мягкую круглую кисть как ластик, я начинаю удалять верхний слой везде, где есть тень, обнажая темно-серый цвет нижнего слоя. Для резких складок я использую жесткую кисть-ластик. Теперь я стираю и лишние линии за пределами формы оборок. Мягкие серые градиенты создают красивый эффект, похожий на блеск шелковой вышивки.



▲ Сравнивая раскрашенное лицо с оригинальным рисунком, можно заметить, что пропорции выглядят иначе: лицо слишком мало относительно головы.



15.



14.

14. Пропорции лица

На этом этапе, сравнивая раскрашенное лицо с оригинальным рисунком, я замечаю, что пропорции выглядят иначе: лицо слишком мало относительно головы. Такое иногда случается, когда переходишь от сравнительно плоской поверхности с легкой штриховкой к более интенсивной штриховке, создающей больший объем. Используя инструмент Freehand Selection, я аккуратно отделяю все слои лица, включая карандашный рисунок, и группирую их. Затем я очень осторожно деформирую сгруппированные слои вместе, чтобы добиться нужных пропорций без сильных искажений, которые могут привести к размытию. Прежде чем перейти к заключительному шагу, я перевожу нижний слой филигранного узора в режим «Умножение», чтобы он лучше сочетался с персиковой цветовой гаммой платья, но не меняя светло-серый оттенок.

15. Последние штрихи

Этот этап почти всегда связан с оценкой. Как и на предыдущем шаге, я добавляю текстурные детали декора поверх всего изображения и на отдельных слоях. Я могу включать и выключать слои, чтобы понять, нужны ли дополнительные детали, не перегружают ли они композицию. Наконец, я добавляю текстуры поверхности, чтобы смешать все воедино, нанося на рисунок своего рода цифровую штукатурку. Ключевую роль в превращении идеального попиксельного окрашивания в естественную на вид поверхность играет изменение текстуры.

Ключевую роль в превращении идеального
окрашивания в естественную на вид поверхность
играет изменение текстуры.





[Почитать описание, рецензии
и купить на сайте](#)

Лучшие цитаты из книг, бесплатные главы и новинки:

