

первые шаги

В детстве я ненавидел уроки рисования и изображал разве что примитивных человечков из палочек или рожицы в учебнике. Потом калякать так стало несолидно и я вовсе перестал рисовать.

Я хорошо помню первые иллюстрации, которые меня впечатлили. Это была старинная историческая энциклопедия, добротное издание. Меня изумила красота иллюстраций, я проникся уважением к искусству и понял, что оно способно оставлять след в душе и радовать. И это относится не только к картинам из музея.

На мой художественный стиль повлияли видеоигры. С раннего детства я считал их не просто веселым времяпровождением. Они рассказывали удивительные истории, пробуждали эмоции и преподавали мне важные жизненные уроки. Советую не упускать этот источник вдохновения; видеоигры многогранны, в них каждый найдет что-то для себя. Они сочетают множество элементов: нарратив, визуальную составляющую, звук. Это отдельный вид искусства, внутри которого существует множество поджанров и форматов. Возможности здесь почти безграничны, и этого преимущества лишены другие виды изобразительного искусства.

В детстве мне нравилось представлять, что когда-нибудь я придумаю игру, похожую на те, в которые играл, добавлю любых персонажей и события и оформлю так, как мне хочется. Именно видеоигры открыли мне дверь в мир творчества. Без них я бы вряд ли занялся тем, чем занимаюсь сейчас.

Я стал относиться к искусству серьезнее лет в семнадцать. Однажды я увидел простой пошаговый мастер-класс по портретам и попробовал нарисовать человека. И у меня сразу возник внутренний отклик. Хотя я просто следовал рекомендациям, рисование показалось мне чем-то волшебным. Последующие полгода я работал простым карандашом и копировал интересных мне персонажей, на которых наткнулся в интернете.

В конце 2013 года мне подарили маленький планшет Wacom и я начал работать в цифре. Именно тогда в моих иллюстрациях появился цвет; раньше я делал только карандашные наброски. Но рисование оставалось для меня хобби; все время отнимала школа.

В Сингапуре служба в армии для мужчин обязательна, как в Корее и на Тайване, и после школы я отправился туда на два года. Служба оказалась палкой о двух концах: с одной стороны, она отнимала много времени и физических сил, с другой — не требовала таких активных умственных усилий, как учеба в школе. По выходным я мог спокойно посвящать себя рисованию. Именно тогда я совершил самый большой скачок в творчестве и перешел от любительских рисунков к картинам, которые уже напоминали работы профессионала.

**С РАННЕГО ДЕТСТВА Я СЧИТАЛ
ВИДЕОИГРЫ НЕ ПРОСТО ВЕСЕЛЫМ
ВРЕМЯПРОВОЖДЕНИЕМ: ОНИ
РАССКАЗЫВАЛИ УДИВИТЕЛЬНЫЕ
ИСТОРИИ, ПРОБУЖДАЛИ ЭМОЦИИ
И ПРЕПОДАЛИ МНЕ ВАЖНЫЕ
ЖИЗНЕННЫЕ УРОКИ.**



ПОБЕГ

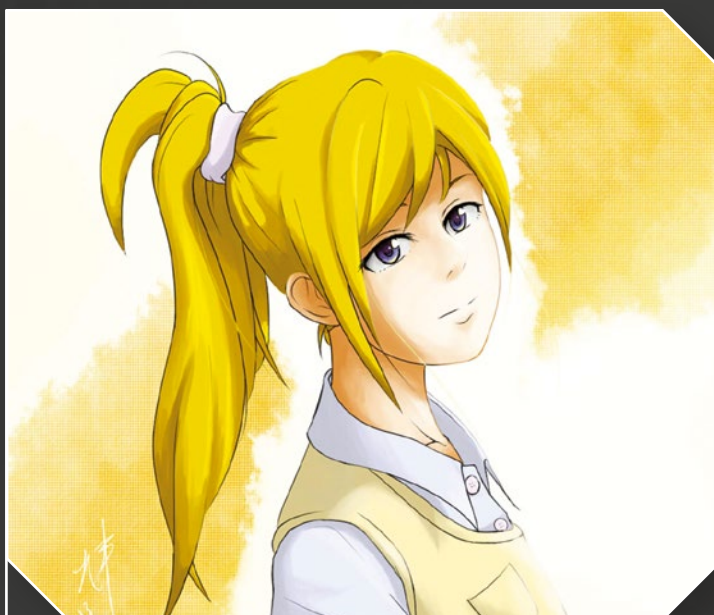
Я создал эту картину в 2016 году, когда начал экспериментировать с эффектами и образами, более свойственными для концепт-арта.

3 июля 2013 г.



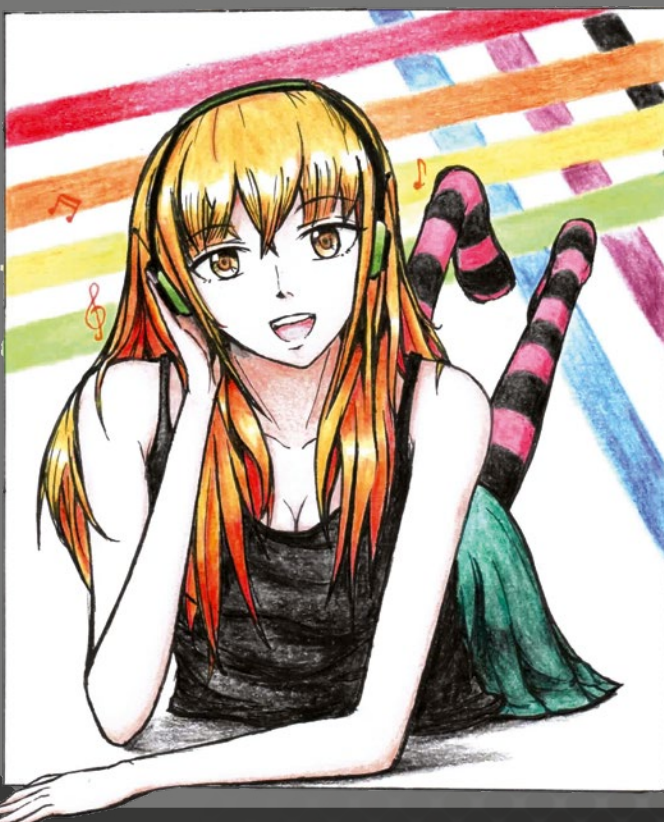
3 июля 2013 г. | Одна из первых серьезных попыток нарисовать портрет; мне было семнадцать. Сейчас мне кажется, что такое мог изобразить семилетний ребенок, но этот рисунок наверняка обнадешит начинающих!

14 декабря 2013 г.



14 декабря 2013 г. | В том году мне на день рождения подарили маленький планшет Wacom Intuos; карандаши тут же былиброшены ради новой блестящей игрушки. Это моя первая работа на планшете. Помню, как я обрадовался, когда закончил ее: наконец-то я смог раскрасить рисунок быстро, раньше мне приходилось часами штриховать бумагу. Тогда я и влюбился в цифровое рисование.

22 сентября 2013 г.



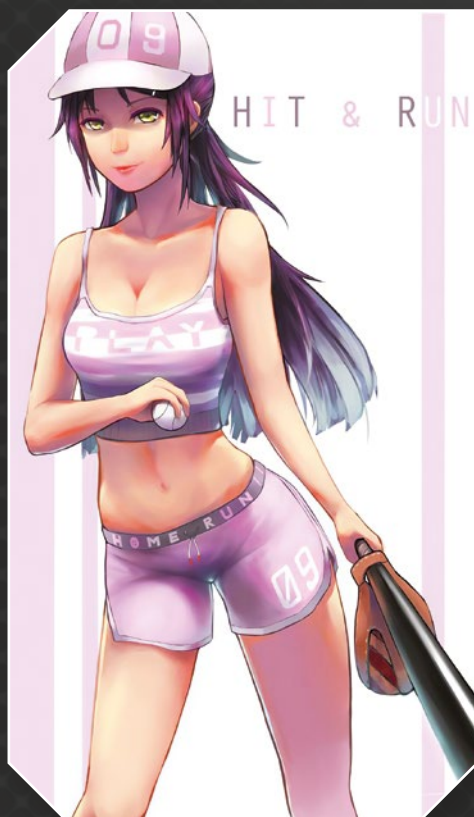
22 сентября 2013 г. | К тому моменту я рисовал уже два месяца и взялся за более сложные формы, хотя основной темой по-прежнему оставалась абстрактная девочка в стиле аниме. Тут я нашел старые цветные карандаши и попробовал придать работе объем.

22 ФЕВРАЛЯ 2014 Г.



22 февраля 2014 г. |

Это я нарисовал уже в армии. Как видите, я уже чуть лучше владею цифровыми инструментами и начал создавать полноценные сюжеты и обстановку. Но в изображении персонажей еще нужно попрактиковаться; девочка нарисована анфас, так проще всего.

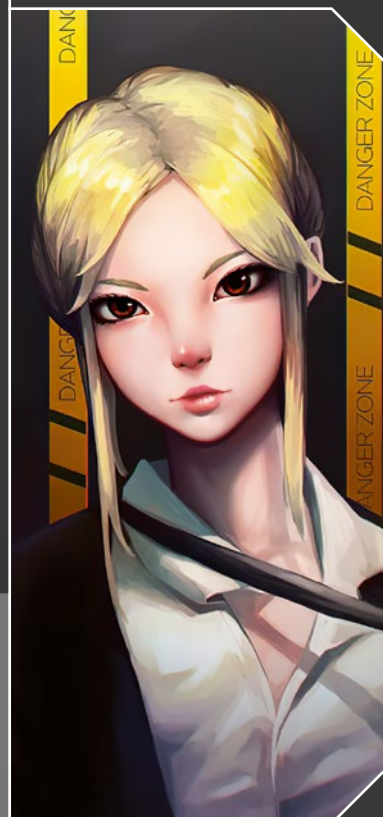


25 ИЮЛЯ 2014 Г.

25 июля 2014 г. | Постепенно я обретаю уверенность (возможно, чрезмерную) и пробую рисовать персонажей в разных позах. Как видите, я еще не очень хорошо владею анатомией и законами трехмерного изображения: например, тени срисованы с референса, я особо не задумывался над ними. Зато я перешел от плоского сел-шейдинга* к более реалистичному рендеру.

27 марта 2015 г. |

Я уже достаточно хорошо владею цветом и тоном, но над навыком изображения лиц еще нужно работать.



27 МАРТА 2015 Г.

* Сел-шейдинг (или тун-шейдинг) – стилизация трехмерного объекта под нарисованную ручную картинку с помощью особых настроек рендера. Активно используется в графическом дизайне, видеоиграх,



6 февраля 2016 г. | На этом этапе я стал работать с мистическими сюжетами и часто изображал персонажей под дождем, чтобы добавить текстуру. Приглядитесь, и вы заметите, что мне есть к чему стремиться: объем и перспектива переданы неточно. Но в целом я до сих пор доволен этой работой: мне нравится, как я эффективно задействовал освещение, применил размытие и приемы с глубиной резкости.

12 февраля 2016 г. | Я начал экспериментировать с новыми цветовыми палитрами и более смелыми темами. Сейчас я вижу, что именно этот рисунок ознаменовал переход к стилю фэнтези в рисовании. Здесь я еще плохо владею объемом, но образ и концепция останутся со мной надолго.



25 ФЕВРАЛЯ 2016 Г.



4 МАРТА 2016 Г.

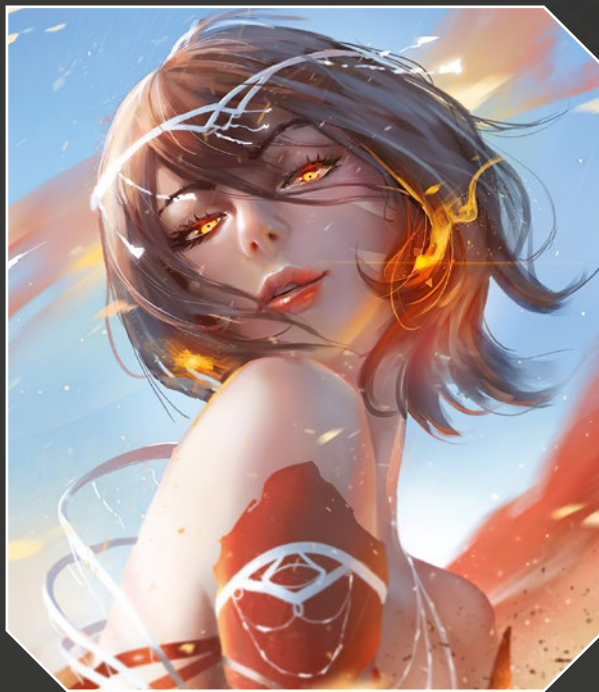


25 февраля 2016 г. – 4 марта 2016 г. | В этот период случилось что-то подтолкнувшее меня на эксперименты. Так возник мой первый рисунок, изображающий персонажа в полный рост в проработанном окружении; сразу за ним – рисунок на городскую тему в том же формате.

25 МАРТА 2016 Г.

25 марта 2016 г. | После серии предыдущих работ мне захотелось создать что-то с менее сложным сюжетом и более спокойной атмосферой. Но я по-прежнему с удовольствием обращался к сюжетам в стиле фэнтези; не ослабла и любовь к портретам, и в результате стали появляться работы вроде этой.

Здесь я срисовал позу героини с фотографии, остальное взял из головы. Этот портрет показывает пользу референсов. Сверяясь с ними, художник, особенно неопытный в передаче перспективы и объема, может легко править работу; референс композиционно ограничивает, но служит хорошей отправной точкой. Постепенно вы научитесь брать от референса только необходимое и создавать оригинальные сюжеты.



СЕЙЧАС

НЕПРЕРЫВНОЕ РАЗВИТИЕ

Сейчас. | Момент «сейчас» — не окончательный в моем творческом развитии. Я много работаю, постоянно совершенствуюсь и выделяю много времени на личные проекты.

Мне необходимо оттачивать навыки, но именно развитие — самое удивительное и приятное в творческом пути. Меня очень греет мысль, что с практикой я смогу улучшить свое мастерство и создать работы, о которых сейчас не могу даже помыслить. В этом мой основной источник мотивации.

С каждой работой я учусь новому. Без постоянного движения вперед я бы не оказался там, где я сейчас.

6 АПРЕЛЯ 2016 Г.

6 апреля 2016 г. | Пытаясь понять, как создать уникальный сюжет, я попробовал добавлять персонажей в простую обстановку без оптических искажений и сложных ракурсов. Затем, через два месяца после создания первого рисунка, я вернулся к нему, уже гораздо лучше владея навыками передачи объема. Переулок и поза героини придуманы мной; единственный референс — изображение этого же переулка с других ракурсов. Я сделал это, чтобы потренировать воображение. Я продолжил учиться и изменять рабочий процесс, решая проблемы по мере их появления.





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

Лучшие цитаты из книг, бесплатные главы и новинки:



[Mifbooks](#)



[Mifbooks](#)



[Mifbooks](#)