

Мастер-класс
РИСОВАНИЯ И ЖИВОПИСИ



*Полный гид
по рисованию*
МАНГА,
КОМИКСЫ,
ФЭНТЕЗИ



Издательство АСТ
Москва 2022

УДК 741
ББК 85.15я7
П51

Публикуется с разрешения издательства
Walter Foster Publishing, a division of Quarto Publishing Group USA Inc. All rights reserved.
Walter Foster is a registered trademark.



**The Art of
Drawing
Comic
Manga
Fantasy**

П51 **Полный** гид по рисованию. Манга, комиксы, фэнтези / пер с англ.
Л. Степановой. – Москва: Издательство АСТ, 2022. – 192 с.: ил. – Мастер-класс
рисования и живописи (цветная)

ISBN: 978-5-17-145753-2

В этом, самом полном самоучителе вы найдете множество увлекательных, разнообразных проектов, созданных опытными художниками и преподавателями рисования. Загадочный тролль и дерзкая девушка-ниндзя, жуткий зомби и отважный космический герой, зловещий оборотень и кровавый вампир... И еще много популярных героев манги, комиксов и фэнтези, которых вы так мечтали научиться рисовать!

Пошаговый способ обучения и наглядные иллюстрации помогут вам научиться рисовать с легкостью и удовольствием! Приятной и очень полезной особенностью этого самоучителя являются уроки цифровой иллюстрации в Photoshop. В отличие от рисования или живописи, создание цифровых иллюстраций позволяет вносить значительные улучшения всего несколькими щелчками мыши.

**УДК 741
ББК 85.15я7**

© Walter Foster Publishing, Inc., an imprint of Quarto Publishing Artwork
Cover (rechts), S. 2 (links), S. 4, S. 13-53, S. 56-59, S. 62-65 © 2013 Bob Berry
S. 8 © Diane Cardaci
Cover (Mitte), S. 160-169 © 2007 Michael Dobrzycki
S. 3 (rechts), S. 10, S. 54-55, S. 60-61, S. 110-159, S. 170-189 © 2010 Jacob Glaser
Cover (links), S. 2 (rechts), S. 66-109 © 2009, 2010, 2013 Jeannie Lee
S. 9 © William F. Powell
S. 6-7 (Bleistifte, Radiergummi) © Walter Foster Publishing
COVERFOTO: Michael Ruder, Lichtpunkt, Stuttgart
FOTOS INNENTEIL: Walter Foster Publishing, Inc., außer S. 12 © 2010 Mike Buttus, S. 7
© Shutterstock
PRODUKTMANAGEMENT: Julia Götzschel
ÜBERSETZUNG: Wiebke Krabbe
UMSCHLAGGESTALTUNG: Petra Theilfarth
INNENGESTALTUNG: WS – WerbeService Linke, 76185 Karlsruhe
SATZ: WS – WerbeService Linke, 76185 Karlsruhe
© ООО «Издательство АСТ», перевод, оформление

ISBN: 978-5-17-145753-2

Содержание



ЧТО НУЖНО ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ОСВОИТЬ ИСКУССТВО РИСОВАНИЯ 5

- Инструменты и материалы 8
- Другие способы тонирования 10
- Базовые формы 11
- Создание текстур 12
- Изображение людей в перспективе 13
- Создание цифровых иллюстраций 14
- Приемы нанесения чернил или туши 15

РИСУЕМ КОМИКСЫ 19

- Бионический герой 20
- Девушка-ниндзя 24
- Акула и Головастик 28
- Злой гений 32
- Шип 36
- Мега-парень 40
- Мисс Мега 44
- Дядя Хэши,
преступный клоун 48
- Балк 52
- Зомби 56
- Красный призрак 58
- Маньяк в маске 62
- Электрическая леди 64



МАНГА И МНОГОЕ ДРУГОЕ 69

- Мир манги 70
- Материалы 71
- Развитие персонажа 72
- Тонирование 75
- Рисуем головы 76
- Рисование волос 77
- Рисуем черты лица 78
- Наш герой 80
- Юная школьница 82
- Руководство по работе
с Photoshop 84
- Чихару 88
- Займ 92
- Злодейка 96
- Счастливая героиня 100
- Комический персонаж 104
- Взаимодействующие
персонажи 108

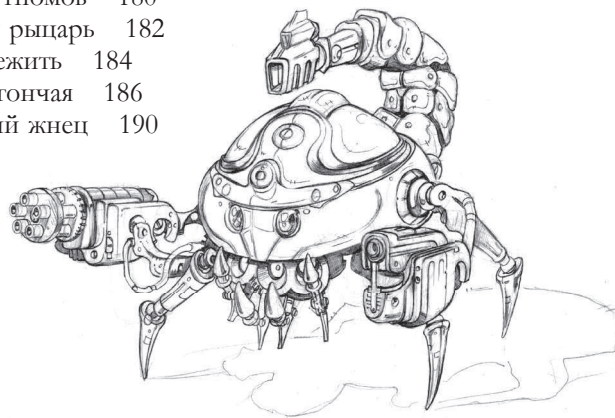


НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА И ОБРАЗЫ БУДУЩЕГО 113

- Космический герой 114
- Инопланетная героиня 118
- Серый инопланетянин 122
- Пилот истребителя 126
- Злодей-ученый 128
- Мозг в банке 132
- Космический воин-мистик 134
- Космический Папа римский 138
- Андроид 142
- Боевой робот 146
- Ктулху 148

ТАКОЙ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ЖАНР ФЭНТЕЗИ 153

- Оборотень 154
- Вампир 156
- Ведьма 158
- Гидра 162
- Циклоп 164
- Кентавр 166
- Троль 168
- Орк 170
- Фехтовальщик 172
- Кузнец 176
- Лучник 178
- Король гномов 180
- Черный рыцарь 182
- Воин-нежить 184
- Адская гончая 186
- Мрачный жнец 190





Что нужно для того, чтобы освоить *искусство рисования*

В этой книге вы найдете множество увлекательных, разнообразных, пошагово разобранных проектов, создание которых доставит вам истинное удовольствие! Сюжеты вы не будете рисовать с натуры, а создавать своим воображением. Чтобы начать работу над этими проектами, нужно обязательно подготовить подходящие инструменты. В этой главе вы познакомитесь с основными приемами рисования, а также узнаете, какие инструменты и материалы вам потребуются для работы. Вы узнаете об основных способах использования карандаша и о том, как создавать базовые формы. Вы также найдете объяснения того, как изображать различные структуры поверхности и текстуры, как использовать перспективу, чтобы можно было прямо сейчас начать рисовать и добиться успеха.

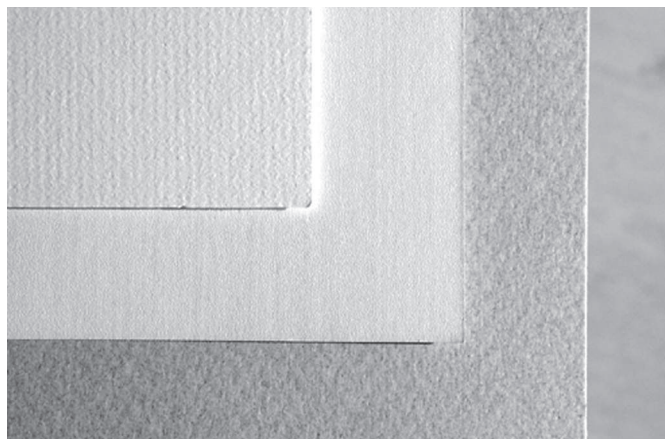


Инструменты и материалы

Рисование – это не только развлечение, но и важный вид искусства. Даже когда вы пишете или печатаете свое имя, на самом деле вы рисуете! Если вы упорядочите проводимые линии, получатся фигуры, а когда вы продвинетесь немного дальше и добавите темные и светлые тона, ваши рисунки станут объемными и будут выглядеть более реалистично. Одна из замечательных особенностей рисования заключается в том, что вы можете делать это где угодно, а материалы очень недорогие, однако постарайтесь купить лучшее, что можете позволить себе в данный момент, и по возможности обновляйте свои запасы. Хотя для рисования можно использовать все, что способно оставить след, вам наверняка захочется, чтобы результаты ваших усилий не исчезли со временем. Вот описание некоторых материалов, которых будет достаточно для хорошего старта.

Блокноты для рисования.

Блокноты для рисования бывают самых разных размеров, текстур бумаги, плотности, они выпускаются с разными удобными переплетами. Такие блокноты особенно удобны для выполнения быстрых набросков и для рисования на открытом воздухе. В студии можно использовать большой альбом для рисования, а для быстрой зарисовки впечатлений, возникших во время путешествия, можно взять с собой маленький альбом. Текстура бумаги также бывает разной, идеальный вариант – текстура от гладкой до средней шершавости.



Бумага для рисования углем. Существует бумага для рисования углем, она бывает разной текстуры. В некоторых случаях шероховатость поверхности довольно ярко выражена, и ее можно использовать для улучшения вида ваших рисунков. Иногда листы такой бумаги имеют разную окраску – это может придать вашим рисункам глубину и привлекательность.



Рабочее место. Рекомендуется создать рабочую зону с хорошим освещением и достаточным пространством для работы и размещения инструментов и материалов. Конечно, идеально подойдет целая комната с трековым освещением, мольбертом и столом для рисования. Но на самом деле, все, что вам нужно – это место у окна с естественным освещением. Если вы рисуете по вечерам, можете использовать лампочку с мягким белым светом и лампу с холодным белым флуоресцентным светом, чтобы у вас был как теплый (желтоватый), так и холодный (голубоватый) свет.



Бумага для рисования. Для качественных, завершенных работ лучше всего использовать отдельные листы бумаги для рисования. Выпускают такие листы с различной текстурой поверхности: гладкой (горячего прессования), средней (холодного прессования) и более или менее шероховатой. Самым универсальным вариантом является поверхность бумаги холодного прессования со средней текстурой – она не совсем гладкая, поэтому является хорошим вариантом для использования различных техник рисования.



СОБИРАЕМ БАЗОВЫЙ КОМПЛЕКТ

Чтобы начать рисовать, вам не нужно много материалов – достаточно карандаша № 2 или HB, точилки, винилового ластика и любого листа бумаги. Вы всегда можете позднее добавить карандаши, уголь, растушки и другое. Покупая карандаши, обратите внимание, что они помечены буквами и цифрами, которые указывают на степень мягкости или твердости грифеля. Карандаши, помеченные буквой В мягче, чем карандаши с обозначением H, поэтому они оставляют более темные штрихи. Грифель карандаша HB находится посередине диапазона мягкости, что делает его универсальным инструментом для начинающих. На рисунке справа показаны инструменты для рисования и виды штрихов, которые оставляют каждый из них. С помощью разных потренируйтесь в создании точек, линий и достижении различных эффектов с помощью каждого из них, меняя нажим.



Цветные карандаши. Слои штрихов цветных карандашей легко накладываются один на другой. Грифели этих карандашей делаются на восковой, масляной и водорастворимой основе. Карандаши на масляной основе прекрасно совмещаются с карандашами на восковой основе. Водорастворимые карандаши реагируют на воду аналогично акварели. Цветными карандашами можно создавать полноценные рисунки, но они также полезны для создания мелких деталей.



Перьевая ручка. Перьевые ручки обеспечивают некоторую гибкость при нанесении чернил. Можно приобрести перья разных размеров, но будьте осторожны при нанесении чернил с помощью этого инструмента – они часто оставляют линии, которым нужно время для того, чтобы высохнуть. Убедитесь, что вы оставили достаточно времени для полного высыхания чернил!

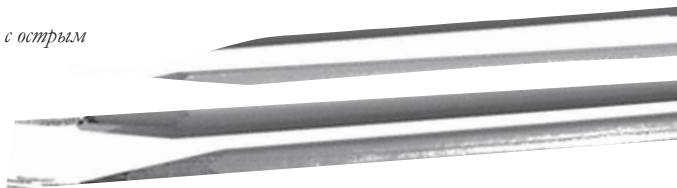


Кисть для нанесения чернил. Нанесение чернил кистью позволяет выполнять более плавные, живые линии и отлично подходит для создания широких и тонких штрихов. Работа с кистью занимает больше времени, чтобы овладеть этим методом рисования, нужно много практиковаться. Лучше всего купить соболиную кисть с острым кончиком. Чтобы нанести кистью краску или чернила, сначала обмакните ее в воду и прокатайте кисть по бумажному полотенцу, чтобы удалить излишки влаги, а затем обмакните кисть в чернила.



Карандаш HB с острым кончиком

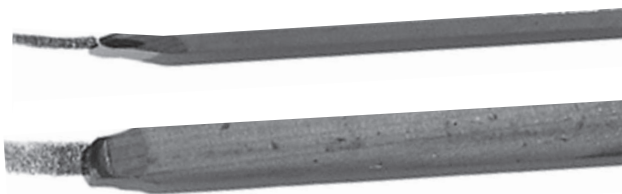
Карандаш HB с округлым кончиком



HB. Карандаш HB с острым кончиком позволяет провести четкие линии именно там, где вы это задумали. Карандашом с закругленным кончиком можно провести более толстые линии и заштриховать небольшие участки рисунка.

Карандаш 4B с кончиком, заточенным лопаточкой

Плоско заточенный грифель карандаша для набросков



Плоско заточенный грифель. Более широкие штрихи можно сделать острым кончиком плоско заточенного грифеля 4B. Большой карандаш для набросков с заточенным лопаточкой грифелем отлично подходит для тонирования больших площадей, но его острый край можно использовать и для того, чтобы провести более тонкие линии.

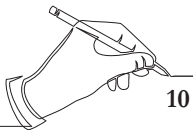


Художественные маркеры. Художественные маркеры на спиртовой основе идеально подходят для добавления штрихов смелых, ярких цветов, для тонирования и заполнения цветом больших участков рисунка. Маркеры и цветные карандаши можно использовать в сочетании с красками – это позволяет значительно улучшить ваши рисунки.

Тушь. Тушь – это черные чернила, изготовленные из газовой сажи. Различные виды туши использовались в различных формах с древних времен и стали в западном мире на рубеже XX века стандартным материалом для письма и печати. Тушь – материал, традиционно используемый художниками комиксов, но вам не обязательно применять ее в своей работе.



Ластики. Резинка-клячка вам понадобится в любом случае. От нее можно отщипывать небольшие кусочки и формировать из них острые кончики и шарики, которыми удобно работать на очень небольшой площади. Прямоугольные виниловые ластики лучше всего подходят для очистки больших площадей. Важно: никогда не трите ластиком бумагу слишком сильно, иначе вы повредите ее поверхность.



Другие способы

Тонирования

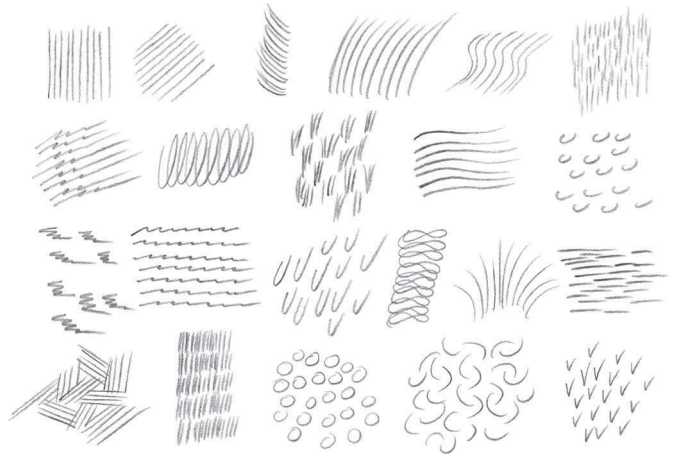
ПОТРЕНИРУЙТЕСЬ В РИСОВАНИИ ЛИНИЙ

Не всегда линии нужно проводить именно острым кончиком карандаша. На самом деле, иногда желаемый эффект достигается путем использования тупого кончика. Если взять тупой грифель большего диаметра, след от него становится еще более широким. Попробуйте поработать с разными вариантами заточки имеющихся у вас карандашей, чтобы понять, какие типы линий можно получить при их использовании.

Рисование грифелем с тупым концом. Стоит выполнить те же упражнения карандашом с грифелем с тупым концом. Даже если вы используете одни и те же положения рук и выполняете одни и те же штрихи, меняя карандаши, вы получите разные результаты. Взгляните на эти примеры. Двумя разными карандашами были нарисованы одни и те же фигуры, но изображения получились разными. Затупить кончик карандаша можно, потерев его о кусок наждачной бумаги или о шероховатый лист бумаги.

«Живопись» карандашом. При использовании живописных штрихов ваш рисунок заиграет новыми красками. Думайте о карандаше как о кисти и вкладывайте в штрих больше движения руки. Чтобы обеспечить этот эффект, попробуйте использовать хват карандаша «под ладонью», держа карандаш между большим и указательным пальцами и работая боковой стороной карандаша. (См. стр. 11.) Если вы будете вращать карандаш через каждые несколько штрихов, вам не придется часто затачивать его. Чем шире конец грифеля, заточенного лопаточкой, тем шире будет создаваемая им линия. Чем мягче грифель, тем более живописнее и ярче будет линия. Все показанные здесь

Проводите линии самого разного вида, какие только можете придумать, используя как острый, так и тупой кончик. Попробуйте в создании показанных ниже линий, которые помогут вам расслабиться. Поэкспериментируйте, и вы поймете, что некоторые из каракулей будут напоминать определенные образы или текстуры. Например, маленькие буквы «V» напоминают летящих птиц, в то время как волнистые линии наводят на мысль о воде.

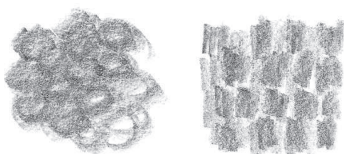


примеры были выполнены на гладкой бумаге карандашом 6В, но вы можете поэкспериментировать, рисуя на бумаге с шершавой поверхностью, чтобы эффект был более выраженным, а линия – рваной.



Простое начало

Сначала поэкспериментируйте с вертикальными, горизонтальными и изогнутыми штрихами. Выполняйте штрихи близко один к другому, и сначала постарайтесь сильно нажимать на карандаш. Затем постепенно, с каждым штрихом, уменьшайте давление на грифель.



Используйте небольшие штрихи

В первом примере выполните небольшие круги. Рисунок напоминает кожу животного. Во втором примере (крайний справа) выполните короткие штрихи, чередуя сильный и легкий нажим – получается узор, похожий на камень или кирпич.

Меняйте давление на грифель

Случайным образом покрывайте область рисунка тоном, местами изменяя давление на грифель. Не накладывайте линии слишком плотно.



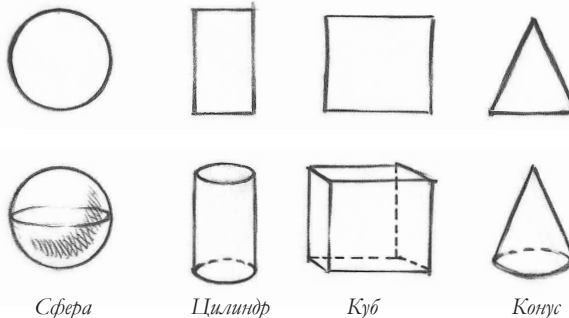
Разреженные штрихи

Рисуйте длинные вертикальные штрихи, меняя давление на грифель при выполнении штрихов, пока не получится рисунок длинной травы (справа). Затем выполняйте более свободные движения, которыми можно было бы рисовать воду (в крайнем правом углу). Сначала делайте короткие спиральные движения (вверху), а затем волнообразные движения, меняя нажим на грифель (внизу).



Базовые формы

Любой человек может нарисовать практически все что угодно, просто разбив объект на несколько основных фигур – круги, прямоугольники, квадраты и треугольники. Нарисовав контур вокруг основных форм объекта, вы получите его форму. Но у предмета также есть высота и глубина, то есть объем. Формами, соответствующими основным фигурам, являются сферы, цилиндры, кубы и конусы. Например, шар и грейп-фрут – это сферы, кувшин и ствол дерева – цилиндры, коробка и здание – кубы и параллелепипеды, а сосна и воронка – конусы. набросок фигур и разработка форм – это первый шаг при работе над любым рисунком. После этого, по сути, остается только соединить и уточнить линии, а затем добавить детали.



Сфера

Цилиндр

Куб

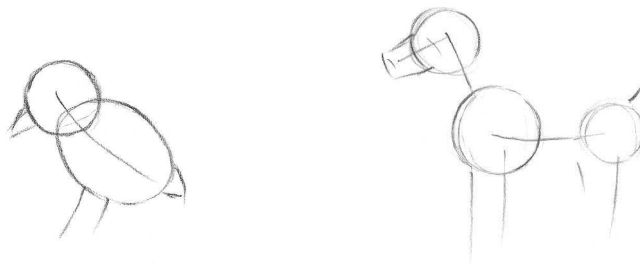
Конус

Создание форм

Здесь показано, как рисовать формы четырех основных фигур. Эллипсы показывают заднюю сторону круга, цилиндра и конуса, а куб нарисован путем соединения двух квадратов параллельными линиями.

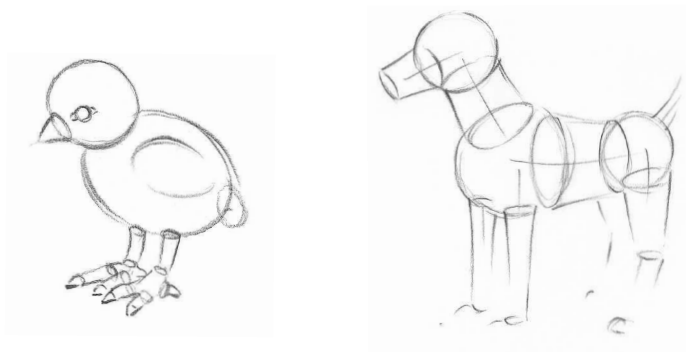
Комбинирование фигур

Здесь показано, как начинать рисование с базовых фигур. Начните с изображения каждой линии действия, а затем изобразите фигуры собаки и цыпленка с помощью простых овалов, кругов, прямоугольников и треугольников.



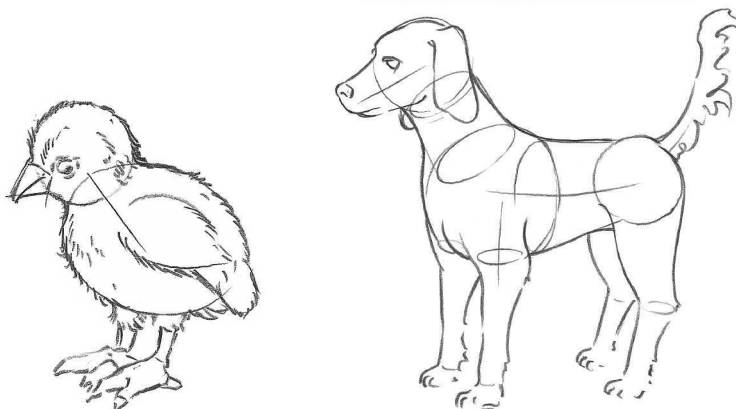
Создание форм

Как только вы изобразите фигуры, легко будет создавать формы с помощью цилиндров, сфер и конусов. Обратите внимание, что теперь предметы начинают обретать некоторую глубину.



Изображение скрытых линий

Изображение скрытых линий означает рисование полных форм, включая линии, которые в конечном итоге будут скрыты от глаз зрителя. При этом рисуется задняя сторона собаки и цыпленка – ведь даже если вы не видите эту сторону на готовом рисунке, объект должен казаться трехмерным. Чтобы закончить рисунок, просто уточните контуры и, рисуя тело цыпленка, добавьте немного пушистой текстуры.





Создание текстур

Текстуры не существуют сами по себе – они прикреплены к форме и подчиняются тем же основным правилам, что и сами формы. Вид текстуры зависит от того, как на нее влияет источник света, она должна использоваться для уточнения вида формы, на поверхности которой она располагается. Текстуру не следует путать с узором, который представляет собой тон

или окраску материала. Слепое заполнение области текстурой не улучшит рисунок, но использование текстуры для того, чтобы передать вид тени, придаст фигуре надлежащий вес и покажет ее расположение в пространстве. О текстуре следует думать как о серии форм (или их отсутствии) на поверхности предмета. Вот несколько полезных примеров текстур.



Ткань. Текстура ткани зависит от толщины и жесткости материала. Более тонкие материалы образуют большее количество складок. Складки распределяются по всей поверхности и по мере удаления от зрителя их число увеличивается, и они становятся более плотными (это является следствием ракурса).



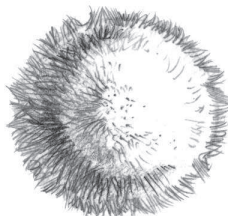
Длинные волосы. Длинные волосы, как и ткань, имеют направление и текучую текстуру. Узор поверхности зависит от веса прядей и точек напряжения. Длинные волосы разбиваются на более мелкие формы – просто считайте каждую такую форму как отдельную подформу. Каждую подформу будет освещать один и тот же общий источник света.



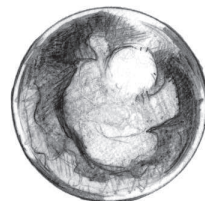
Чешуйки. Чешуйки изображаются в виде ряда взаимосвязанных наложенных друг на друга пластин. По мере удаления от зрителя они будут становиться более сжатыми, и размер каждой чешуйки будет уменьшаться. Эта техника используется для рисования доспехов и кольчуг.



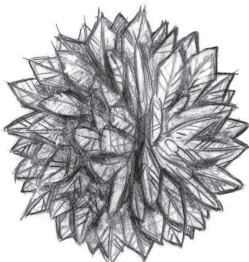
Древесина. Если древесина не отшлифована, она изображается закрученными линиями. В древесном узоре есть ритм и направление, которые нужно уловить и в дальнейшем соблюдать в рисунке.



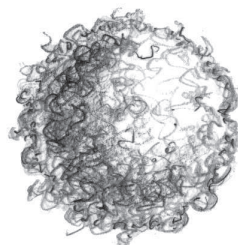
Короткая, тонкая шерсть. Начинающиеся в ближайшей к зрителю точке волоски направлены вперед и могут быть обозначены точками. По мере смещения к затененным областям штрихи становятся длиннее и плотнее.



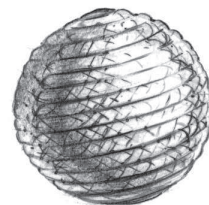
Металл. Металл – это зеркальная поверхность, на которой создается искаженное изображение всего, что окружает предмет. Поверхность металла может быть от слегка тусклой до яркой зеркальной. Отраженные формы будут выглядеть абстрактно и иметь четкие края.



Перья и листья. Как и в случае с короткой шерстью, жесткими перьями или длинными и немногими толстыми листьями формы, расположенные ближе всего к зрителю, укорачиваются, а те, что находятся дальше от зрителя, становятся длиннее.



Вьющиеся волосы. При рисовании вьющихся волос важно следовать схеме распределения бликов, падающей тени и отраженного света. Неопределенные произвольные узоры усилят впечатление спутанных волос или дредов.

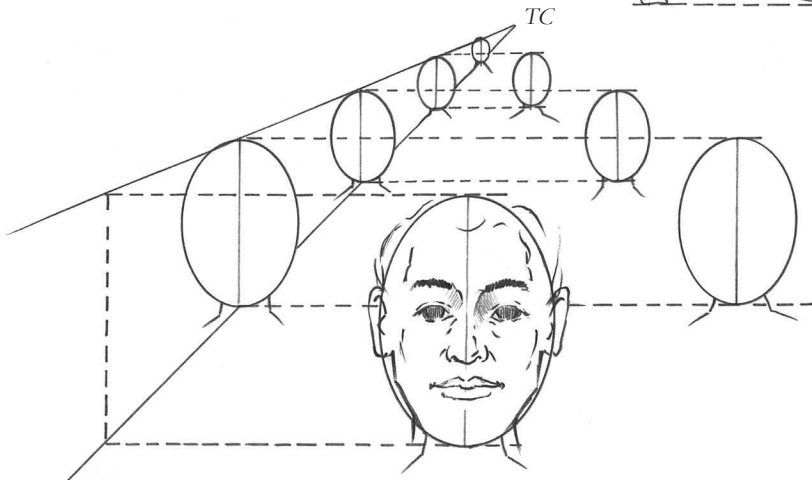
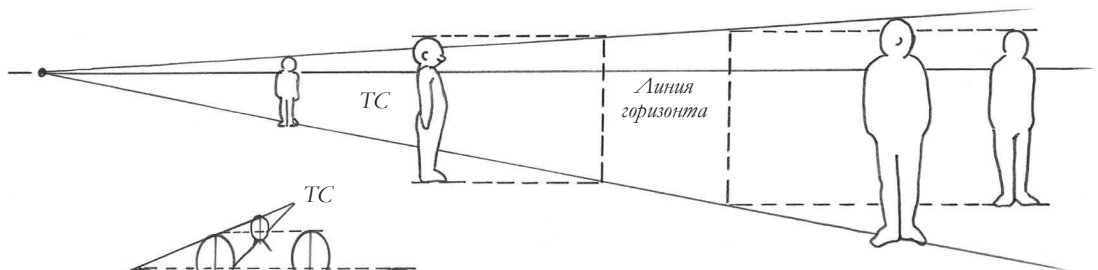
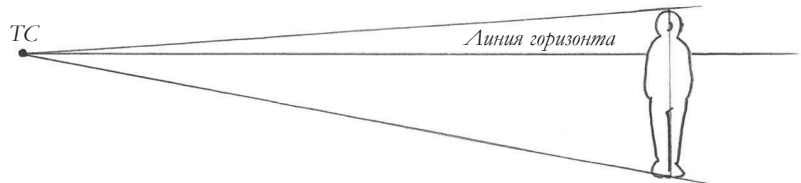
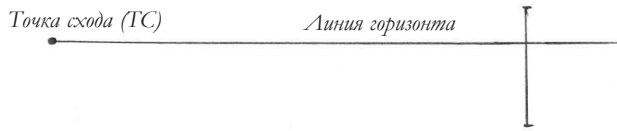


Веревка. Серия плетеных шнуров, составляющих веревку, образует узор, который сжимается, когда веревка, обернутая вокруг сферы, удаляется от передней плоскости изображения.



Изображение людей в перспективе

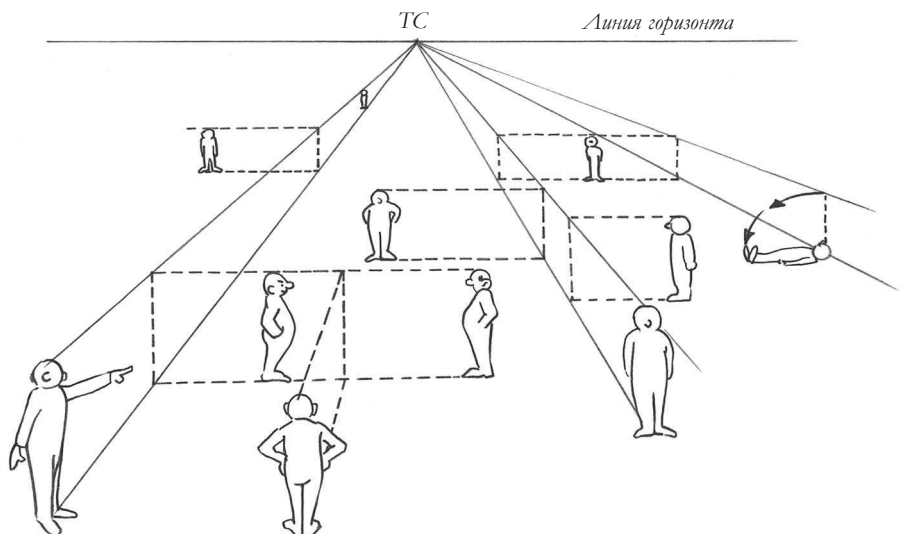
Знание принципов перспективы позволяет реалистично нарисовать сцену, в которой изображено более одного человека. Например, рисуя здание, сначала установите линию горизонта и задайте точки схода. Любые фигуры, нарисованные вдоль этих линий, будут подчиняться правилам перспективы. Рисунки справа и ниже помогут вам разобраться в применении этих законов.



Изменение размера и создание ощущения глубины. Попробуйте нарисовать несколько голов анфас, как если бы люди в театре смотрели на сцену. Начните с определения точки схода на уровне глаз. Нарисуйте одну большую голову ближайшего к вам человека и используйте ее в качестве ориентира для определения размеров других фигур.

Рисование фигуры в полный рост.

Как показано на рисунке справа, приведенная выше техника может быть применена и при рисовании фигур в полный рост. Хотя все эти примеры изображены с использованием всего одной точки схода, композиция может быть нарисована с помощью двух или даже трех точек схода.

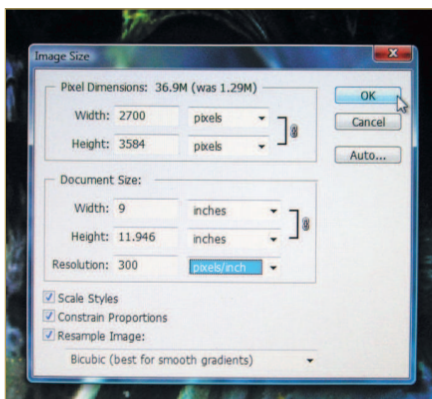




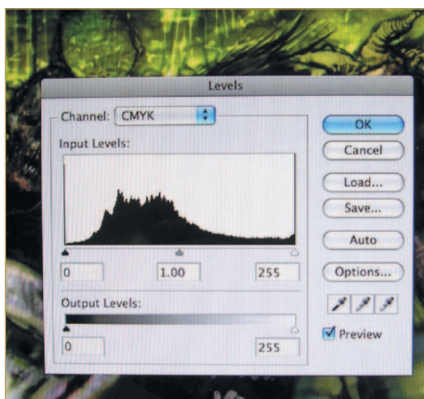
Создание цифровых иллюстраций

С помощью использования приемов создания цифровых иллюстраций можно получить динамичное изображение с большим количеством деталей. В отличие от рисования или живописи, создание цифровых иллюстраций позволяет вносить значительные улучшения всего несколькими щелчками

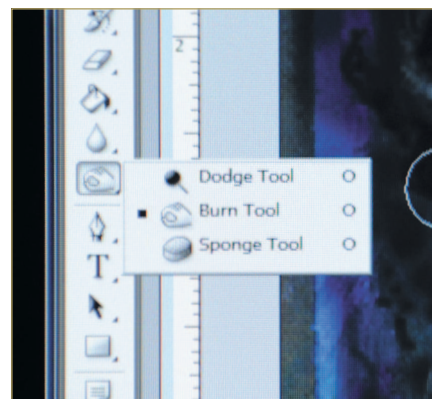
мыши. Для этого необходимо получить представление об основных инструментах и функциях программного обеспечения для редактирования изображений. В этой книге используется программа Photoshop. Здесь описаны некоторые основные функции Photoshop, которые будут вам полезны.



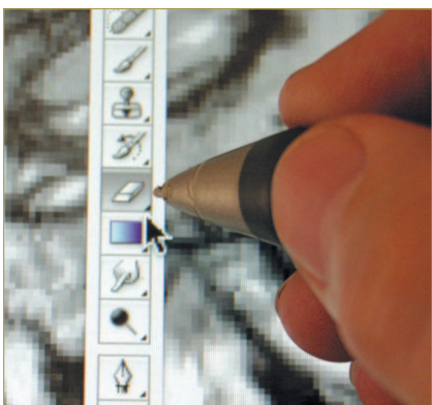
Разрешение изображения. При сканировании рисунка в Photoshop важно установить разрешение 300 точек на дюйм (dpi) и сканирование 100% оригинала. Более высокое разрешение (число точек на дюйм) дает больше информации о пикселях и определяет более высокое качество печати изображения. Однако, если вы хотите, чтобы изображение рассматривалось только на экране компьютера, установите разрешение в 72 dpi. Укажите значение dpi и размер изображения в меню Image ->Image Size.



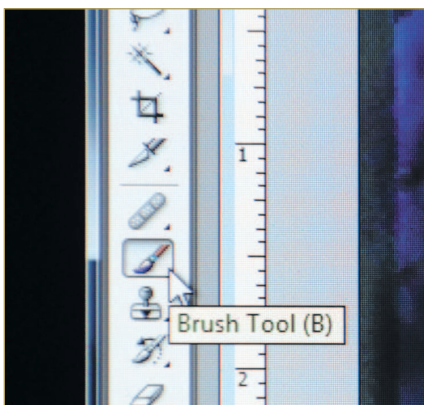
Уровни. С помощью инструмента (Image->Adjustment) вы меняете яркость, контрастность и диапазон значений тона. Черный цвет, белый цвет и средний тон представлены тремя маркерами в нижней части графика. Сдвигайте эти маркеры по горизонтали. Перемещение черного маркера вправо сделает изображение темнее, перемещение белого маркера влево светлее, а перемещение маркера средних тонов влево или вправо сделает соответственно средние тона темнее или светлее.



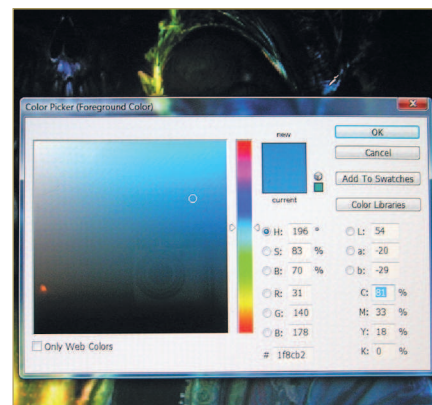
Инструменты Dodge и Burn (Осветление и Затемнение). Инструменты Dodge и Burn – фотографические термины, два метода ретуши, также находятся на основной панели инструментов. Dodge – осветление, Burn – затемнение. На панели настроек в разделе «Range» (Диапазон) можно выбрать блики, полутона или тени. Выберите, в каком из трех вариантов вы хотите применить инструменты Dodge и Burn, и будете воздействовать только в этом диапазоне. При необходимости отрегулируйте ширину и экспозицию (или яркость).



Инструмент «Ластик». Расположен на основной панели. При работе с фоновым слоем этот инструмент удаляет пиксели, открывая белый фон. Вы можете регулировать диаметр и непрозрачность кисти, чтобы контролировать ширину применения и силу ластика.



Инструмент «Кисть». Инструмент кисть позволяет наносить слои цветных мазков на холст. Подобно инструментам «Ластик», с помощью «Осветления» и «Затемнения» можно контролировать ширину и силу мазков.



Выбор цвета. Выберите цвет в окне «Выбор цвета». Выберите оттенок, щелкнув по цветовой полосе, переместите круглый курсор по цветовому полю, чтобы изменить оттенок цвета.



Приемы нанесения чернил или туши

Нанесение чернил или туши – такой же важный элемент создания великолепных комиксов и манги, как и создание персонажей, рисование их или сочинение их истории. Отличное раскрашивание чернилами или тушью способно сделать даже неидеальный рисунок более стильным и придать ему визуальную динамику.

Раньше использование чернил было необходимо, поскольку оно позволяло воспроизводить изображения при помощи недорогого и очень простого черно-белого фотографического процесса. В прошлом для имитации варьирования тона художники использовали методы, заимствованные из искусства гравюры. По большей части использовалась тушь, которую любили за ее чрезвычайно плотный чер-

ный цвет. Чтобы создать тонкие тональные переходы от сплошных черных теней к более светлым областям, художники использовали параллельную и перекрестную штриховку, а также «перистые» мазки кистью или пером (см. примеры ниже). По мере развития отрасли стали использоваться более чувствительные производственные технологии. Художники начали применять другие материалы, такие как фломастеры и даже мягкие карандаши. Тем не менее узнаваемый внешний вид рисунка в стиле манги и комиксов во многом обязан этим ранним техникам нанесения туши. Современные усовершенствованные методы воспроизведения рисунков также позволили художникам использовать различные стили нанесения туши, чтобы их творения выделялись из общей массы.

ТРАДИЦИОННЫЕ МЕТОДЫ

Овладейте этими основными техниками нанесения краски, и вы можете перестать считать себя новичком в изобразительном искусстве! Как только вы освоите эти традиционные методы, попробуйте поэксперимен-

тировать с различными материалами и инструментами и формами линий, однако вы можете добиться разнообразия рисунков с помощью всего нескольких инструментов и техник.



Параллельная штриховка. Это простая техника нанесения туши – процесс нанесения тонких или толстых линий для изображения различных форм объектов на рисунке. Можно изобразить тени с помощью штриховки, а линии должны различаться по толщине, передавая интенсивность теней или изменения формы объектов. Можно использовать линии параллельной штриховки, чтобы обозначить внутренние контуры фигур и изображаемых объектов, однако простую параллельную штриховку следует выполнять экономно – это может «переутомить» ваш рисунок. Лучше всего выполнять такую штриховку перьевой ручкой, хотя некоторые художники очень искусно выполняют параллельную штриховку кистью.



Перекрестная штриховка. Выполнение слоев штриховки под углом друг к другу для создания тени или отображения изменений формы поверхностей. Старайтесь избегать перекрестной штриховки под прямым углом – она выглядит как скучная сетка, которая может отвлекать зрителя от самого рисунка. Перекрестная штриховка может иметь вид гравюры и является хорошим способом графического представления постепенных изменений тона или тени. Как видно на приведенном здесь примере, перекрестная штриховка может выполняться вдоль контуров, чтобы еще сильнее подчеркнуть форму, а несколько слоев перекрестной штриховки, выполненных под разными углами, могут порождать очень тонкие переходы тона.