

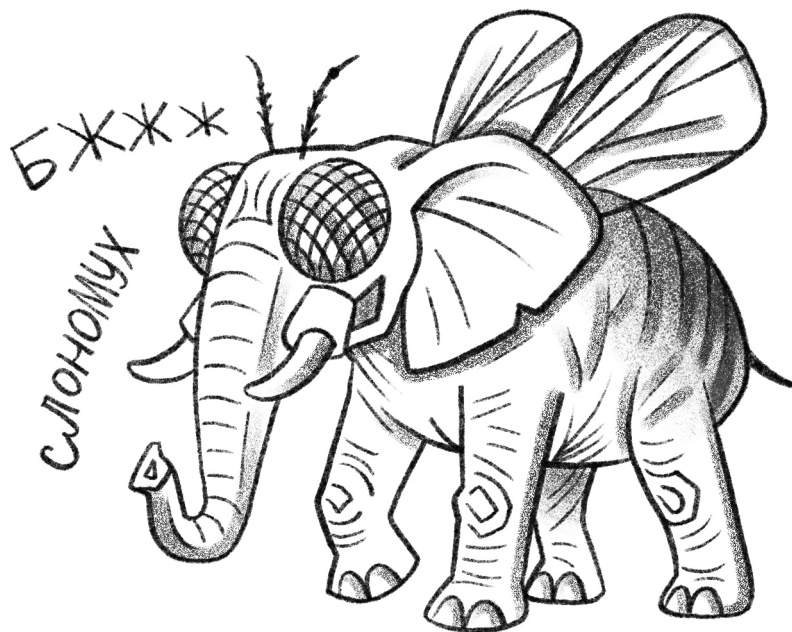
ОГЛАВЛЕНИЕ

УРОВЕНЬ I → СТР. 6

УРОВЕНЬ II → СТР. 28

УРОВЕНЬ III → СТР. 82

УРОВЕНЬ «БОССЫ» → СТР. 126



Иногда кажется, что жизнь иллюстратора — это настоящий квест, полный испытаний и неожиданных поворотов. Я приглашаю тебя пройти его вместе на страницах этой книги, чтобы в финале одержать победу над своими страхами и прокачать навыки.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ КНИГОЙ

Способ № 1. Рисуй от начала до конца, как в обычном скетчбуке. Сложность постепенно будет повышаться и приведёт тебя к «финальным боссам».

Способ № 2. Книга-квест. Начинай как обычно, а потом следуй подсказкам, на какую страницу завернуть. Квест обязательно приведёт тебя к финалу! Так у тебя получится свой путь по книге, а потом сможешь вернуться и доделать пропущенные упражнения.

Способ № 3. Каждый раз наугад открывай упражнение и рисуй, попутно заворачивая по указателям. Тут будут случайно смешиваться сложные и простые задания.

Ну что, готов отправиться в иллюстраторское приключение? Бери карандаш — и вперёд!





СИНДРОМ САМОВАНЦА

СТИЛІВ

ПОРТФОЛІО

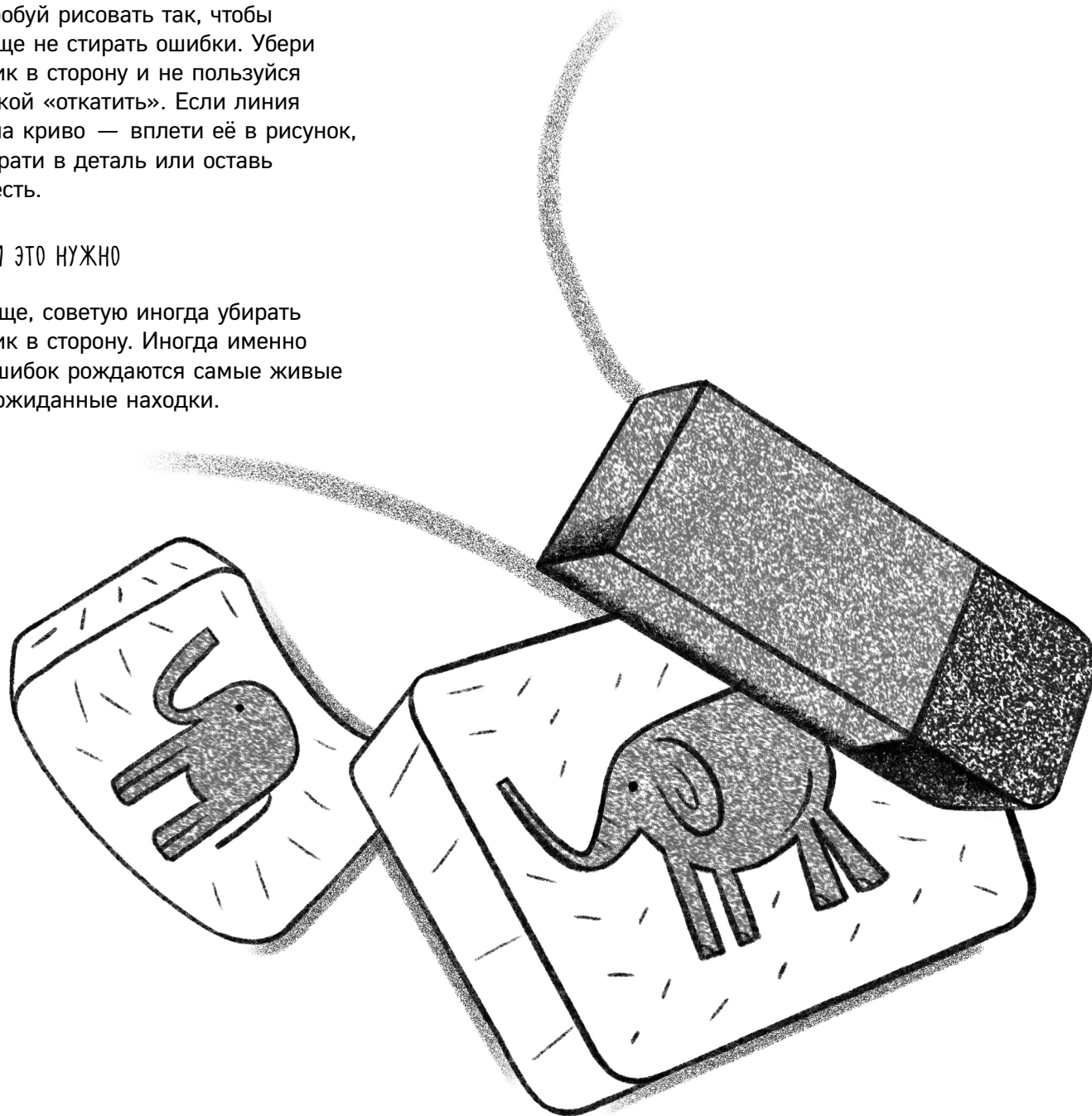
УРОВЕНЬ I «СКЕТЧ БЕЗ ЛАСТИКА»

СЛОЖНОСТЬ

Попробуй рисовать так, чтобы вообще не стирать ошибки. Убери ластик в сторону и не пользуйся кнопкой «откатить». Если линия пошла криво — вплети её в рисунок, преврати в деталь или оставь как есть.

ЗАЧЕМ ЭТО НУЖНО

Вообще, советую иногда убирать ластик в сторону. Иногда именно из ошибок рождаются самые живые и неожиданные находки.



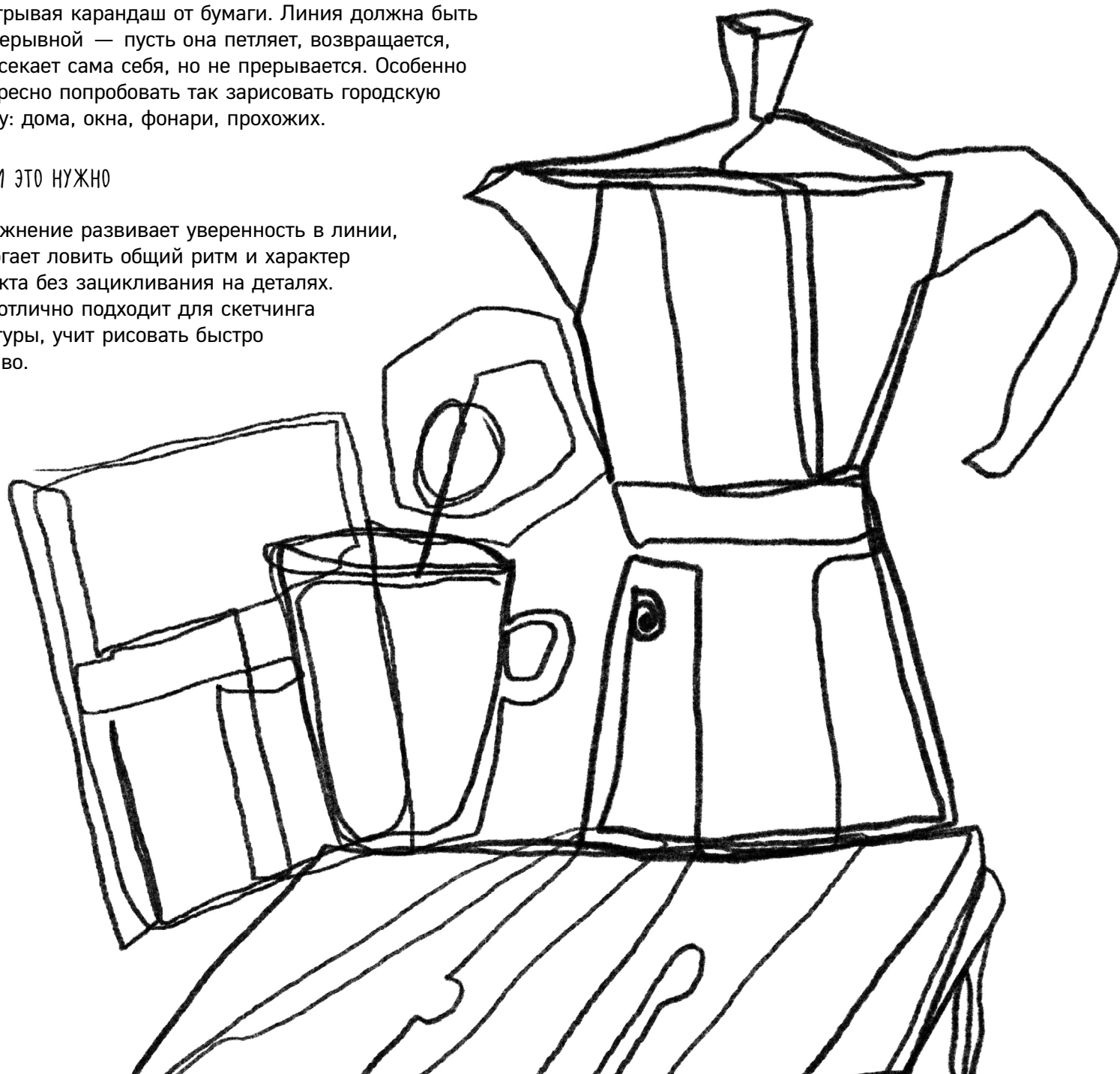
УРОВЕНЬ I «БЕЗ ОТРЫВА»

СЛОЖНОСТЬ

Попробуй нарисовать объект или целую сцену, не отрывая карандаш от бумаги. Линия должна быть непрерывной — пусть она петляет, возвращается, пересекает сама себя, но не прерывается. Особенно интересно попробовать так зарисовать городскую улицу: дома, окна, фонари, прохожих.

ЗАЧЕМ ЭТО НУЖНО

Упражнение развивает уверенность в линии, помогает ловить общий ритм и характер объекта без заикливания на деталях. Оно отлично подходит для скетчинга с натуры, учит рисовать быстро и живо.



УРОВЕНЬ I «ИДЁМ НАЛЕВО»

СЛОЖНОСТЬ

Сегодня рисуй только ЛЕВОЙ рукой
(или ПРАВОЙ, если ты левша).

Мы делаем из этого
конфетку дальше,
обещаю!



УРОВЕНЬ I «ДОРИСУЙ»

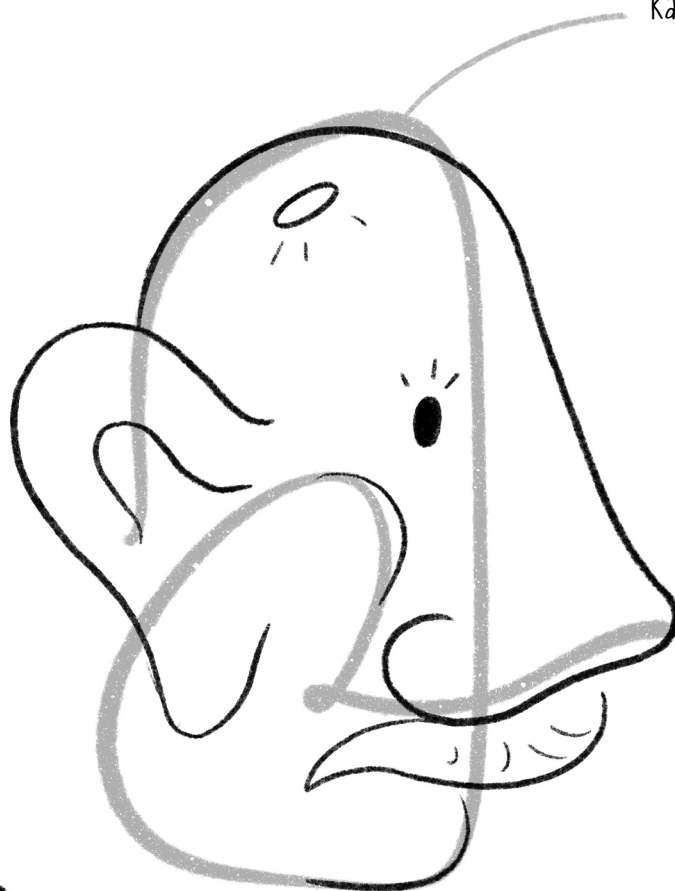
СЛОЖНОСТЬ

Каракуля друга

Попроси друга нарисовать любую случайную линию — кривую, зигзаг или даже корявую каракулю. Твоя задача — превратить её в осмысленный объект: предмет, персонажа или сцену.

ЗАЧЕМ ЭТО НУЖНО

Тренируем воображение — это помогает выходить из привычных шаблонов и учит находить смысл там, где его на первый взгляд нет.



ЕСЛИ ДРУГА НЕТ РЯДОМ:

- * НАРИСУЙ ПИНИЮ С ЗАКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ;
- * ИСПОЛЬЗУЙ НЕРАБОЧУЮ РУКУ;
- * ПОЛОЖИ ЛИСТ НА КОПЕНИ И ПРОВЕДИ КАРАНДАШОМ НЕ ГЛЯДЯ.

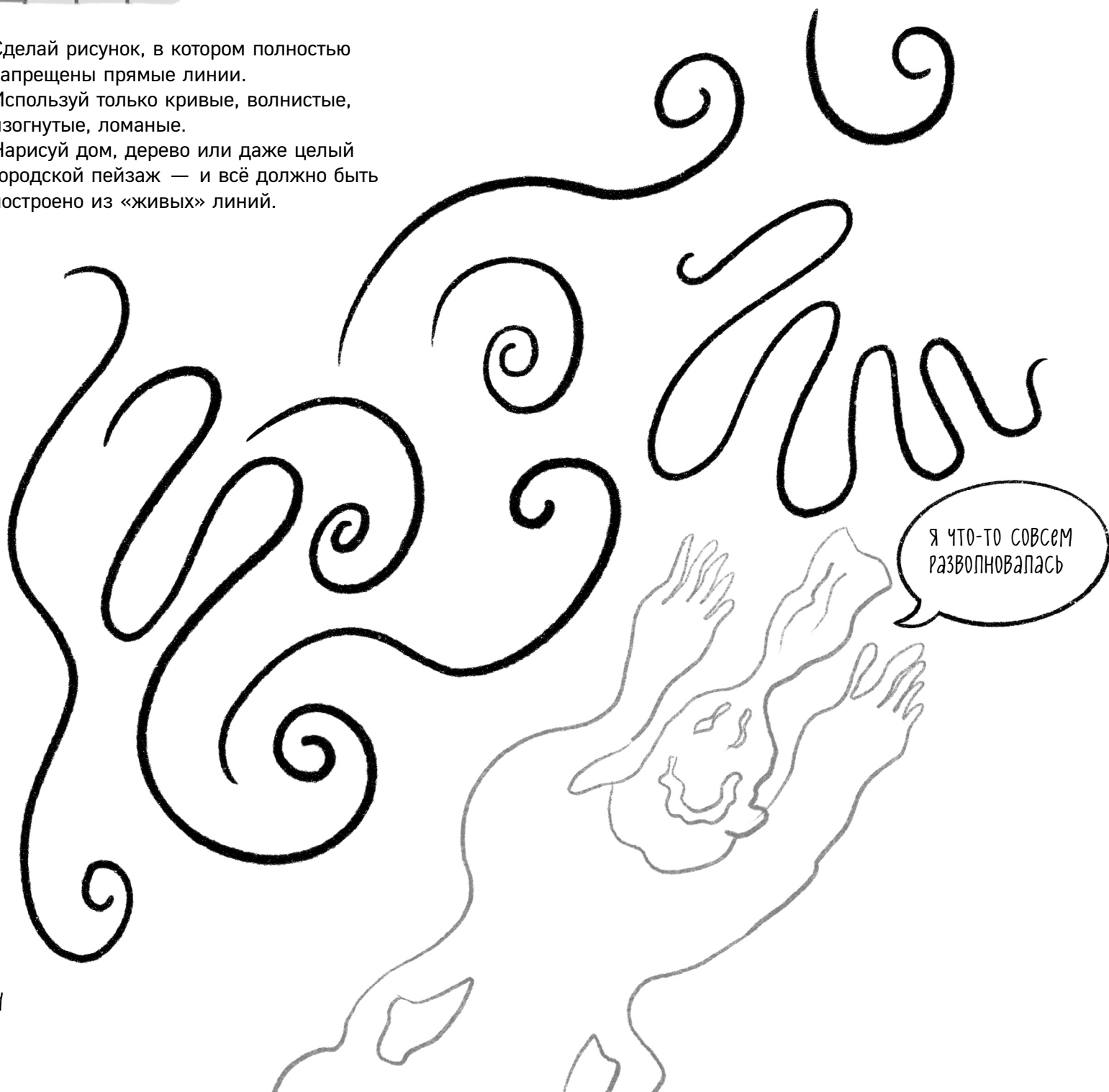
УРОВЕНЬ I «ЛИНИИ ВОЛНУЮТСЯ»

СЛОЖНОСТЬ

Сделай рисунок, в котором полностью запрещены прямые линии.

Используй только кривые, волнистые, изогнутые, ломаные.

Нарисуй дом, дерево или даже целый городской пейзаж — и всё должно быть построено из «живых» линий.



Я ЧТО-ТО СОВСЕМ
РАЗВОЛНОВАЛАСЬ

ТЫ СПРАВИЛСЯ С РАЗНЫМИ ОГРАНИЧЕНИЯМИ.
ХОЧЕШЬ ДАЛЬШЕ РАССЛАБИТЬСЯ ИЛИ УСПОЖНИМ?

ХОЧУ ЕЩЁ ПОИГРАТЬ И ПОБОРОТЬ ПЕРФЕКЦИОНИЗМ → ПЕРЕХОДИ
К СТР. 18 («БОРЬБА С ПЕРФЕКЦИОНИЗМОМ»)

ХОЧУ МИНИМАЛИЗМА → СТР. 22 («5 ЛИНИЙ»)

ХОЧУ ПОРАБОТАТЬ С НЕГАТИВНЫМ ПРОСТРАНСТВОМ → СТР. 32
(«НЕГАТИВНОЕ ПРОСТРАНСТВО»)



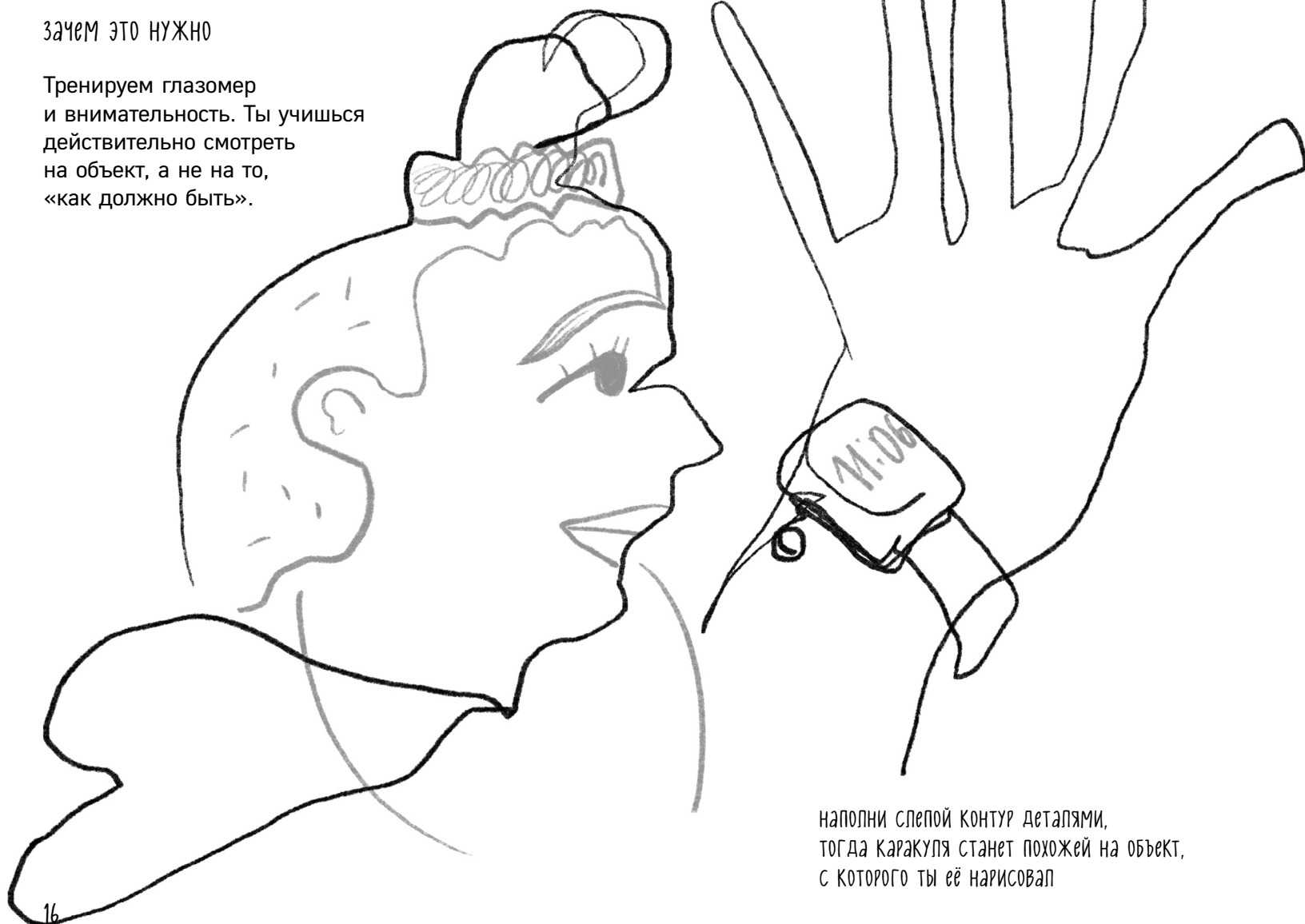
УРОВЕНЬ I «СЛЕПОЙ КОНТУР»

СЛОЖНОСТЬ

Выбери объект для зарисовки — чашку, руку, лицо или улицу. Начни рисовать, но смотри только на объект, не глядя в лист. Линия пусть идёт как получится, даже если всё съедет и будет выглядеть криво.

ЗАЧЕМ ЭТО НУЖНО

Тренируем глазомер и внимательность. Ты учишься действительно смотреть на объект, а не на то, «как должно быть».



наполни слепой контур деталями,
тогда каракуля станет похожей на объект,
с которого ты её нарисовал

