



УДК 379.8
ББК 77.056я92
Х77

SEUNGHEE HONG (PALGAK)
Web-novel Illustration Skill
웹소설 일러스트 작법서, 흥승희 (팔각)

Хон Сынхи (Пхальгак).
Х77 Рисуем обложки к веб-новеллам с Пхальгак / перевод с корейского П.С. Садиковой. —
Москва : Издательство АСТ, 2024. — 232 с. — (Мастера манги).

ISBN 978-5-17-158128-2

Секреты поразительных иллюстраций и обложек к веб-новеллам от Пхальгак!

Хон Сынхи (Пхальгак) — иллюстратор-фрилансер, специализируется на digital-рисунках для оформления разных изданий. Ее работы украшают многие обложки веб-новелл, например «The Villain’s Match Is Too Perfect».

Сейчас веб-новеллы — невероятно популярный жанр. Чтобы передать читателям атмосферу сюжета, образы главных героев и задумку автора, нужны иллюстрации с особым стилем и экспрессией. Советы Пхальгак по композиции рисунка, построению человеческого тела, прорисовке текстур и пошаговое руководство по разработке сюжета, наглядные примеры и техники помогут создать уникальную иллюстрацию!

Как получить свой первый заказ? С чего следует начать, чтобы создать обложку для веб-новеллы? На что обратить внимание, выполняя техническое задание? В книге вы найдете ответы на все вопросы и сможете почувствовать себя уверенно, выходя в мир оформления обложек!

ISBN 978-5-17-158128-2

УДК 379.8
ББК 77.056я92

В книге упоминается
соцсеть металлатформы
Meta Platforms Inc, Instagram,
деятельность которой запрещена на территории РФ.

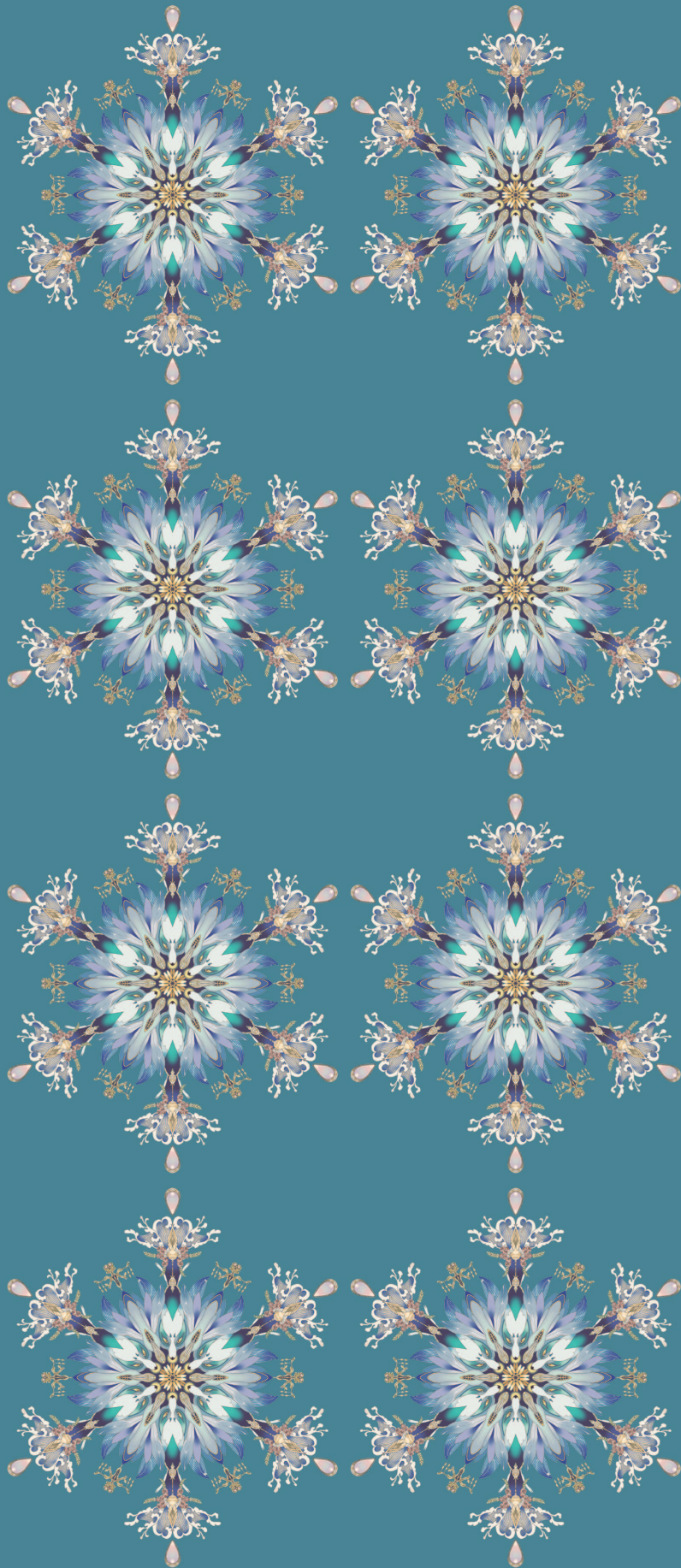
© Seunghee Hong (Palgak)
All Rights Reserved.
Russian translation rights © 2024 AST Publishers Ltd.
Russian translation rights are arranged with Digital Books through AMO Agency Korea.
© ООО «Издательство АСТ», 2024
© Садикова П.С., перевод на русский язык, 2024

Хон Сынхи

Рисуем обложки
к веб-новеллам
с Пхальтак



Издательство АСТ
Москва



ПРЕДИСЛОВИЕ

Здравствуйте, я иллюстратор-фрилансер Пхальгак. Я публикую свои работы в Интернете довольно спонтанно, по настроению, без какой-либо стратегии. Однако даже в моменты моего художественного отсутствия некоторые люди продолжают писать мне и спрашивать, как научиться рисовать или как сделать работу иллюстратора своей профессией. Всякий раз, когда подобное происходит, я задаюсь вопросом: могу ли я вообще хоть что-нибудь рассказать кому-то о рисовании или о жизни иллюстратора в целом?

Мне трудно было подобрать нужные рекомендации для моих читателей: с чего стоит начать или в какой форме лучше подать информацию. А пока я находилась в раздумьях, издательство Digital Books предоставили мне возможность собрать все мои знания воедино, и теперь мы с вами можем познакомиться поближе на страницах этого пособия по рисованию вебтунов. Рада знакомству!

Я очень старалась вложить весь свой опыт и знания в эту работу, но все же осталось еще много того, что не вошло в книгу. Мне кажется, что такие сожаления остаются после завершения любого дела, всегда хочется прыгнуть выше головы и сделать что-то еще! А пока Вы это читаете, хочу напомнить, что в мире есть и другие хорошие книги об иллюстраторах и их работах, так что обязательно прочитайте и их.

Надеюсь, что мои знания окажутся полезными для тех, кто прочитает эту книгу. Желаю успеха!

Автор:





Часть 1: **Основа рисунка**

1. ИНТЕРФЕЙС И НАСТРОЙКА КИСТЕЙ	10
1 Плотная акварельная кисть	11
2 Гуашь П	12
3 Гуашь Р	13
4 Гуашь П-Р	14
5 Инструмент «Перо» или G-pen	15

Часть 2: **Композиция и рисунок, работа с цветом**

1. ПРОРАБОТКА ИДЕИ	20
2. ОСНОВЫ КОМПОЗИЦИИ И КОМПОНОВКИ	22
3. ПЕРЕДАЧА СЮЖЕТА ЧЕРЕЗ РИСУНОК	26
4. ПРАКТИКА РАБОТЫ С ПЛОСКОСТЯМИ И СВЕТОТЕНЬЮ	30
1 Создание объема	30
2 Воздушная перспектива	33
5. ОСНОВЫ РАБОТЫ С ЦВЕТОМ	34
[СОВЕТ] КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАРТУ ГРАДИЕНТА	42

Часть 3 **Способы передачи**

1. ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ ТЕЛО И ЕГО ДЕФОРМАЦИИ	46
1 Позвоночник	46
2 Скелет	47
3 Мышцы	49
4 Кисти	55
5 Ноги и ступни	56
6 Лицо	59
7 Кровеносные сосуды	61
8 Особенности строения тела	62
9 Цвет	66

2. ТЕКСТУРА.....	67
① Кожа.....	67
② Волосы.....	68
③ Камень.....	70
④ Стекло.....	72
⑤ Металл/дерево/драгоценные камни.....	73
⑥ Хлопок/шелк/бархат.....	74
⑦ Кожа/латекс/джинса/голографический принт.....	76

Часть 4 Рисунок и сюжет

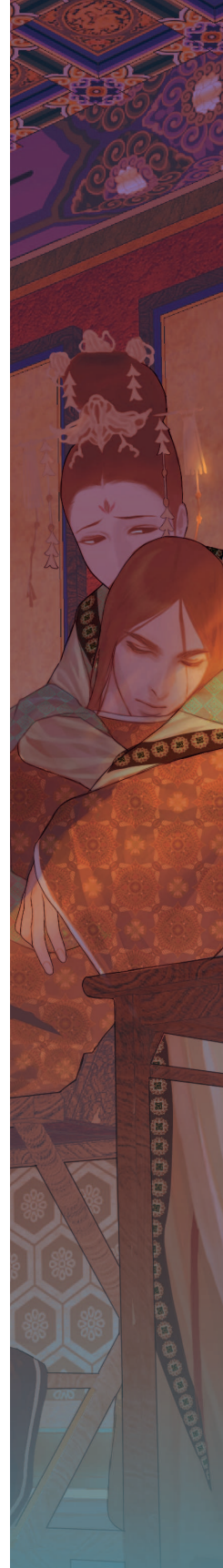
1. <ЧАША ЯДА> ПОШАГОВОЕ РУКОВОДСТВО.....	80
2. <ДЕВУШКА И СМЕРТЬ> ПОШАГОВОЕ РУКОВОДСТВО.....	92

Часть 5 Советы художника: Как рисовать персонажей и обложки

1. <КОРОЛЕВСКИЙ ПИСАРЬ> ПОШАГОВОЕ РУКОВОДСТВО....	114
2. <РОМАН СВЕТА И ТЕНИ> ПОШАГОВОЕ РУКОВОДСТВО.....	131
3. <ДВА ЦВЕТКА МИРТА> ОБЛОЖКА: ПОШАГОВОЕ РУКОВОДСТВО.....	164

Часть 6 Оформление обложки веб-новеллы

1. ОСОБЕННОСТИ ОБЛОЖЕК ВЕБ-НОВЕЛЛ.....	210
2. ПРОЦЕСС АУТСОРСИНГА.....	212
3. КАК ПОЛУЧИТЬ ЗАКАЗ И ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ.....	214
4. ГАЛЕРЕЯ.....	218
① «Цветок» (2020).....	218
② «Лампа» (2019).....	220
③ «Корона и лилии» (2022).....	222
④ «Аид в ожидании Персефоны» (2021).....	224
⑤ «Лето в камписсах» (2021).....	226







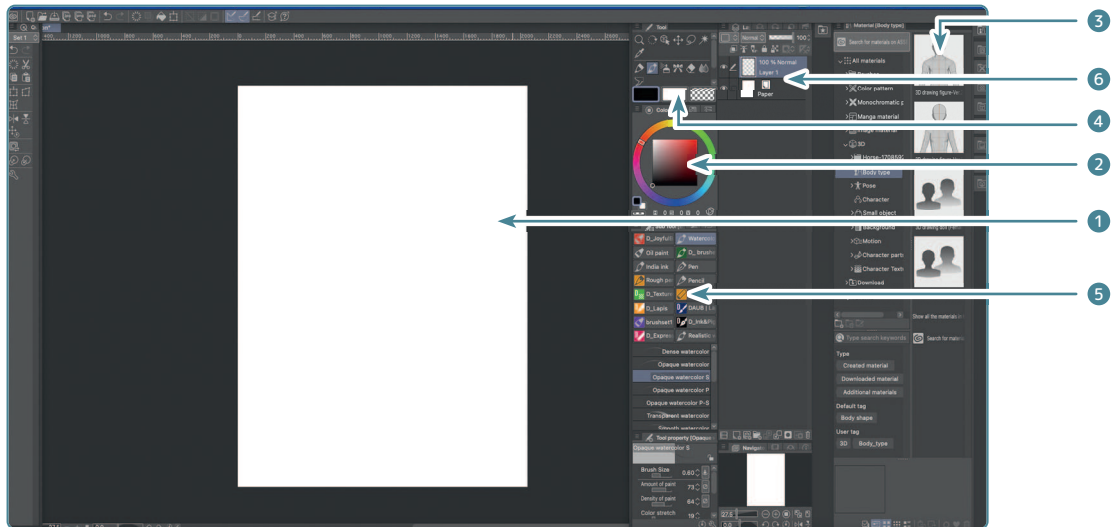
..... ЧАСТЬ 1:

ОСНОВА РИСУНКА



Основа рисунка

01 Интерфейс и настройка кистей



- 1 Холст: здесь Вы будете рисовать.
- 2 Цветовой круг: здесь можно выбрать цвет градиента или кисти.
- 3 Материал: лёгким движением мышки Вы можете просмотреть загруженные материалы.
- 4 Панель «Инструменты» (Tool): Вы можете выбрать и настроить карандаш, ластик, перо и градиент.
- 5 Дополнительно: Вы можете дать свое название любимому типу инструментов из панели 4.
- 6 Слои: Вы можете просматривать свойства и информацию о созданных слоях.

Обычно, за исключением разве что каких-то особых случаев, я использую для работы Clip Studio. Настройки в этой программе индивидуальны для каждого человека. Назову те из них, которыми пользуюсь я сама для создания своих работ.

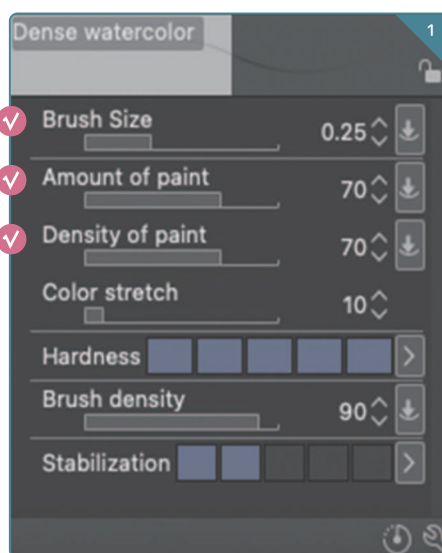
Слева находится панель инструментов, посередине — холст. Справа от холста у меня открыты вкладки в следующем порядке: окно «Материалы» (Material), «Слой» (Layer), «Навигация» (Navigator), «Палитра цветов» (Color Set), «Кисти» (Brush tool) и «Настройки кисти» (Tool property). В целом такие настройки и расположение больше подходят для рисования иллюстраций, нежели комиксов. Я также пользуюсь множеством различных кистей, поэтому окно «Кисти» довольно длинное и широкое. Чем шире и длиннее окно слоя — тем легче становится работать.

В своих работах я чаще всего использую четыре вида кистей. Все они были сделаны путем небольшой настройки базовых акварельных кистей Clip Studio. Названия кистей и мои настройки для каждой из них приведены ниже.

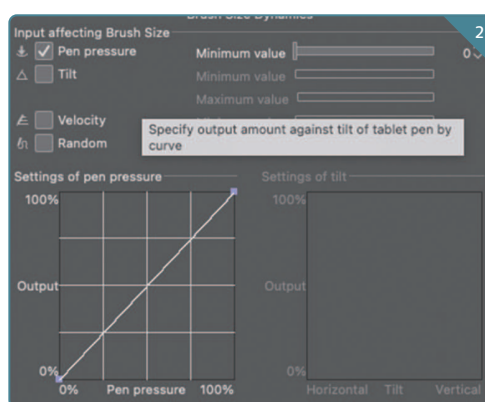
1) Плотная акварельная кисть (улучшенная)

Я настроила для себя инструмент «Акварельная кисть» (Dense watercolor) таким образом, чтобы ширина линии соответствовала давлению на перо. Использую такую кисть при выполнении черновых набросков или в тех случаях, когда нужно заполнить цветом небольшой участок.

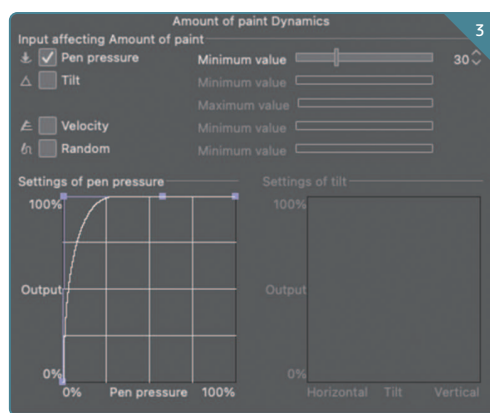
Размер кисти и плотность краски прямо пропорциональны силе нажатия на перо, и только количество поступающей краски настроено на быстрое увеличение при среднем давлении на перо.



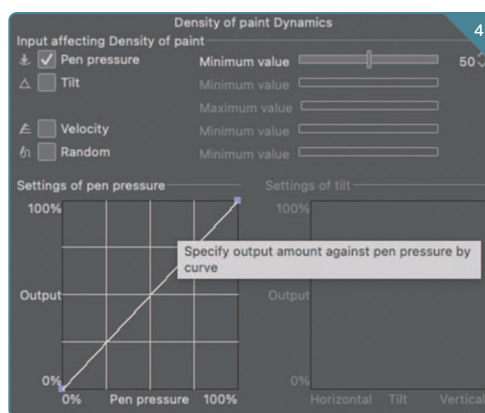
→ Плотная акварельная кисть



→ Размер кисти



→ Количество краски



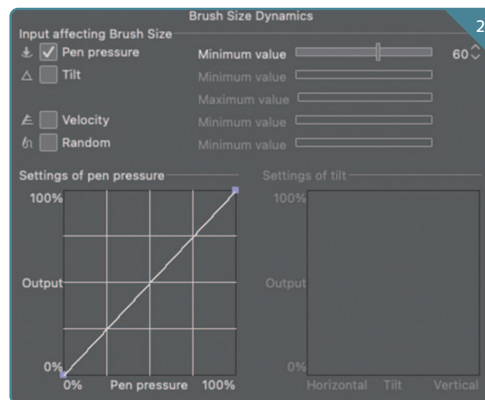
→ Плотность нанесения

2) Гуашь П (перманентная)

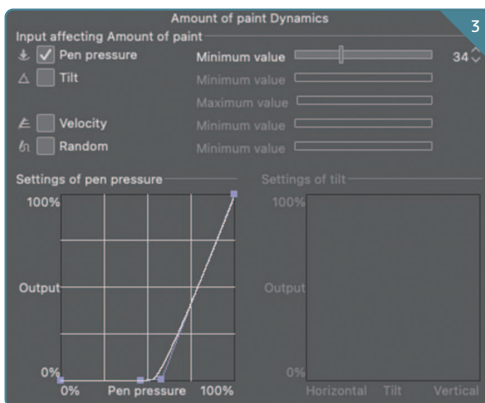
Эту гуашевую кисть (Opaque watercolor P) я полностью настраивала под себя, поэтому ее настройки отличаются от базовых. Ее толщина почти не меняется в зависимости от нажима на перо, а изменяется только плотность нанесения цвета. Я использую эту кисть, когда мне нужно нарисовать или закрасить сразу большую область, например, одежду. При этом с ее помощью можно создать ощущение угловатости и фактуру, а не передать эффект сплошного цвета, как в случае с инструментом «Аэрограф» (Airbrush). Если вы тоже хотите использовать эту кисть, просто настройте параметры следующим образом:



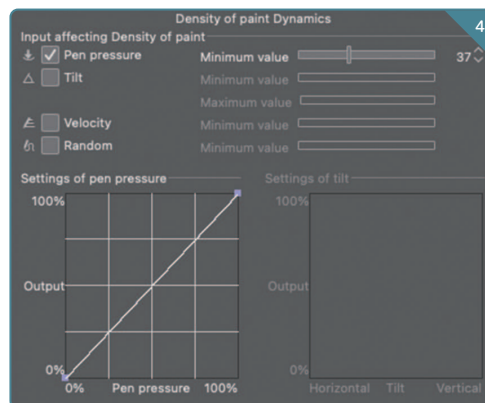
→ Гуашь П



→ Размер кисти



→ Количество краски

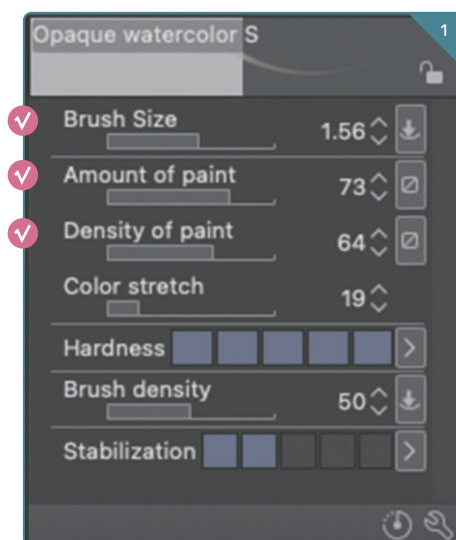


→ Плотность нанесения

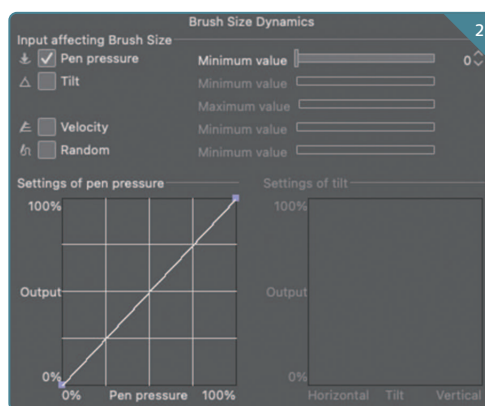
3) Гуашь Р (растворимая)

В отличие от Гуаши П, плотность этой кисти (Opaque watercolor S) почти не меняется в зависимости от нажима на перо, меняется только толщина. Эта кисть в основном используется для прорисовки волос и т. д.

Параметры плотности нанесения и количества краски нужно выставить так же, как показано на скриншоте, и только размер кисти увеличивается в зависимости от силы нажатия на перо.



→ Гуашь Р



→ Размер кисти

4) Гибридная гуашь P-П

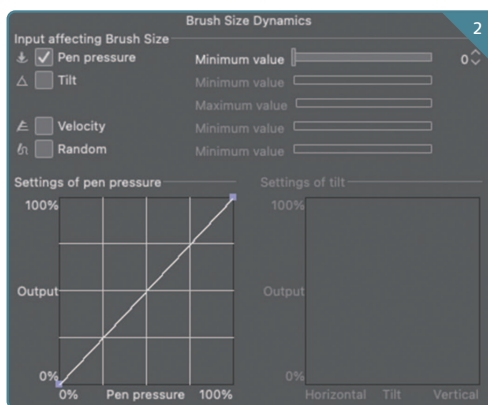
Эта кисть (Opaque watercolor P-S) меняет толщину и плотность в зависимости от давления пера. Ее можно использовать для окрашивания небольшой площади тонким слоем краски.

Плотность нанесения краски выражена числовым значением на скриншоте, сила нажатия на перо осталась без изменений.

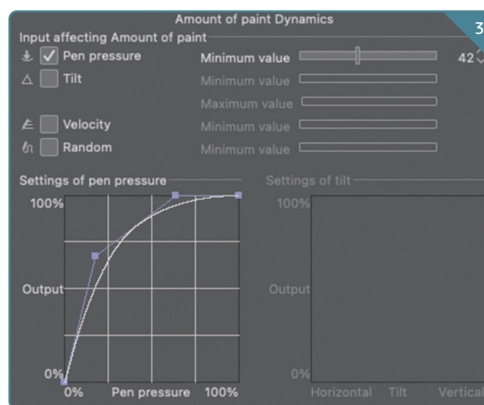
Вы можете настроить размер кисти пропорционально давлению на перо и установить плотность нанесения краски таким образом, чтобы оно увеличивалось только при равномерном давлении на перо.



→ Гибридная гуашь



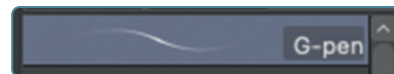
→ Размер кисти



→ Количество краски

5) Инструмент «Перо» или G-pen

Если я хочу использовать инструмент «Перо» (Pen), то пользуюсь стандартной кистью G-pen, предустановленной в Clip Studio, и не меняю ее настройки. Далее мы подробнее рассмотрим эту кисть в разделе «Способы передачи», однако стоит отметить, что эта кисть лучше всего подходит для прорисовки более детальных объектов, требующих тонких линий, например волос.



Кисть G-pen хоть и существует в цифровом варианте, но за ее основу были взяты вполне реальные перья, с помощью которых художники рисуют комиксы. Не так давно все комиксы выходили из-под кончика настоящего пера. На печати они получались очень четкими, с варьирующейся толщиной линий, что придавало рисунку глубину и ощущение пространства.



По такому принципу работает и G-pen — в зависимости от силы давления на перо меняется толщина нарисованной линии. Если вы научитесь управляться с этой кистью, то детали с тонкими аккуратными линиями, такими как складки одежды или волосы, будут получаться с закрытыми глазами!

→ Перья, которыми я раньше рисовала комиксы. Острое каллиграфическое перо слева, G-pen справа.