

УДК 004.4  
ББК 32.973.2  
Ф43

Published by Parramon Paidotribo, S.L., Spain

Все права защищены. Любое использование материалов данной книги, полностью или частично, без разрешения правообладателя запрещается

*Myriam Ferrón, Nilanjan Malakar*

*DEL PAPEL A LA PANTALLA:*

*La guía definitiva para dominar la pintura digital*

Перевод с испанского *Екатерины Симаниной*

**Феррон, Мириам, Малакар, Ниланджан.**

Ф43 Цифровая живопись. Полное руководство перехода с бумаги на экран / пер. с исп. яз. Е. И. Симаниной. — Москва : Издательство АСТ, 2025. — 160 с.: илл. — (Школа рисунка).

ISBN 978-5-17-162236-7 (рус.)

ISBN 978-84-342-6220-1 (исп.)

Раскройте художественный потенциал с помощью этой книги. Вы осуществите полный переход от традиционной живописи к цифровой. Попробуете в действии различные инструменты и техники, научитесь применять базовые основы классического рисунка в цифровой среде и создадите свой собственный уникальный стиль.

Наполненная четкими объяснениями, практическими упражнениями и советами опытных художников книга научит вас создавать невероятные произведения цифрового искусства и доводить их до совершенства, даже если вы совсем еще новичок.

Будь вы опытным художником, стремящимся расширить свои навыки, или начинающим, который пока только хочет познакомиться с миром цифровой живописи, особый подход авторов позволит вам начать это увлекательное путешествие уже сегодня. Смело откройтесь будущему мира цифровой живописи и дайте волю фантазии!

УДК 004.4  
ББК 32.973.2



Издание для досуга  
Серия «Школа рисунка»

Мириам Феррон, Ниланджан Малакар

**ЦИФРОВАЯ ЖИВОПИСЬ**

**Полное руководство перехода с бумаги на экран**

Перевод с испанского *Екатерины Симаниной*

Заведующая редакцией *Юлия Данник*, Руководитель направления *Анастасия Чудова*  
Ответственный редактор *Дарья Островская*, Литературный редактор *Юлия Ременец*  
Дизайн обложки *Анастасия Забора*, Технический редактор *Мариетта Караматозян*  
Корректоры *Юлия Графова*, *Алена Воробьева*, Компьютерная верстка *Анны Грених*

Общероссийский классификатор продукции ОК-034–2014 (КПЕС 2008): 58.11.1 — книги, брошюры печатные

Подписано в печать 20.11.2024. Формат 60x84/8. Усл. печ. л. 18,6. Печать офсетная. Бумага офсетная.

Гарнитура Museo Sans. Тираж экз. Заказ №

Произведено в Российской Федерации. Изготовлено в 2025 году

Изготовитель: ООО «Издательство АСТ»

129085, РФ, г. Москва, Звёздный бульвар, д. 21, стр. 1, ком. 705, пом. 1, 7 этаж

Наш электронный адрес: [www.ast.ru](http://www.ast.ru). E-mail: [ask@ast.ru](mailto:ask@ast.ru)

«Баспа Аста» деген ООО

129085, Мәскеу қ., Звёздный бульвары, 21-үй, 1-құрылыс, 705-бөлме, 1 жай, 7-қабат.

Біздің электрондық мекенжайымыз: [www.ast.ru](http://www.ast.ru)

Интернет-магазин: [www.book24.kz](http://www.book24.kz). Интернет-дүкен: [www.book24.kz](http://www.book24.kz)

Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».

Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Дистрибьютор и представитель по приему претензий на продукцию в республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»

Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды қабылдаушының өкілі

«РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Домбровский көш., 3«а», литер Б, офис 1.

Тел.: 8 (727) 2 51 59 89,90,91,92; Факс: 8 (727) 251 58 12, вн. 107; E-mail: [RDC-Almaty@eksmo.kz](mailto:RDC-Almaty@eksmo.kz)

Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген. Өндірген мемлекет: Ресей

ISBN 978-5-17-162236-7 (рус.)  
ISBN 978-84-342-6220-1 (исп.)

© Copyright ParramonPaidotribo–World Rights  
© Е. И. Симанина, перевод, 2024  
© Оформление. ООО «Издательство АСТ», 2025



©Nilanjan Malakar | youtube.com/TheGeekArtist



©Nilanjan Malakar | youtube.com/TheGeekArtist





# Содержание

*Арт*



# Введение

**Без страха перед переменами.** Программы для создания цифровых изображений появились в 1980-х годах. Одной из первых таких программ была *Paint*, разработанная в 1984 году для операционной системы *Atari ST*. Эта программа позволяла пользователям создавать изображения при помощи графического интерфейса.

С середины 80-х годов начали появляться первые программы компании *Adobe Systems*, *Core Painter* и *GIMP*, которые стали своего рода эталонами в мире редактирования изображений и цифровой живописи при работе с рисунками и графическим дизайном. Некоторые авторы уже в то время начали переходить в цифровой формат, поэтому графические программы совершенствовались с учетом их опыта и знаний до тех пор, пока не вышли на широкую аудиторию и не стали доступны для любых дизайнеров, иллюстраторов и художников, что позволило им воплощать в жизнь абсолютно все свои творческие идеи.

Как профессионал в создании гиперреалистичных работ я обучалась и совершенствовала свою технику с помощью аэрографии, применяя размытие и детализацию, используя в работе карандаши, кисти, маркеры и т. д. Около 15 лет назад я начала работать с компьютером и обнаружила, что он не только помогает достичь максимально реалистичного изображения, как в аэрографии, но и позволяет получить гораздо более яркие цвета, максимальную точность и, конечно же, помогает рационально расходовать время.

Традиционным художникам, привыкшим использовать физические материалы и непосредственно взаимодействовать со своей работой, не всегда легко перейти к цифровой живописи. Они могут воспринимать ее как лишенную тепла, менее естественную; однако благодаря компьютерной программе, оснащенной специальными кистями и палитрой цветов, процесс становится более похож на привычное взаимодействие с полотном и инструментами. Кроме того, рано или поздно страх перед переменами исчезает, и тогда мы, наконец, позволяем себе использовать все те преимущества программ для рисования, открывающие перед нами бесконечные перспективы и возможности. Мы можем воплотить в жизнь любую задумку, с любыми эффектами и деталями, которые только можем вообразить.



Дама червей.  
Гиперреалистичный портрет,  
созданный с помощью Photoshop.  
Мириам Феррон.



## Об авторах

Авторы этой книги — художники-иллюстраторы, специализирующиеся на цифровой живописи. Они вместе работали над этим проектом, опираясь на свои знания и опыт как личный, так и профессиональный.

### **Мириам Феррон Виньяс**

Выпускница Королевской академии изящных искусств Сант-Жорди в Барселоне, специализируется на живописи. Художница и автор статей по рисунку и живописи. Профессиональный иллюстратор, владеющая как традиционными техниками, так и аэрографией и цифровой живописью. Специалист в области медицинских изображений, анатомии, фигуры и портрета.

### **Ниланджан Малакар**

Выпускник 2018 года колледжа Святого Ксавьера в Калькутте в области массовых коммуникаций и видеосъемки. В 2018 же году получил диплом по 3D-анимации (AD3D EDGE) в Академии продвинутого кинематографа Майя (МААС), Парк Гириш, Калькутта. Цифровой иллюстратор и преподаватель, увлеченный творчеством, с более чем 8-летним профессиональным стажем. Освоил не только множество художественных стилей, но и управление проектами и концептуализацию. Ведет свой канал о цифровом искусстве — The Geek Artist, — на котором уже более 20 000 подписчиков.



# Искусство Внутри



*ФЭНТЕЗИЙНЫЕ СЦЕНЫ ОЧЕНЬ ПОПУЛЯРНЫ В ЦИФРОВОМ ИСКУССТВЕ. БЛАГОДАря ШИРОКОМУ СПЕКТРУ ИНСТРУМЕНТОВ, СЛОЯМ И ВОЗМОЖНОСТЯМ ОБЪЕДИНЕНИЯ ИЗОБРАЖЕНИЙ МЫ МОЖЕМ ВОПЛОТИТЬ В ЖИЗНЬ ЛЮБУЮ ИДЕЮ, ПЕЙЗАЖ ИЛИ СЦЕНАРИЙ, ДАЖЕ ЕСЛИ ИХ СУЩЕСТВОВАНИЕ ФИЗИЧЕСКИ НЕВОЗМОЖНО.*



# каждого из нас

## Цифровое искусство

Открывает перед нами новый мир,

**ПОЛНЫЙ ВОЗМОЖНОСТЕЙ.** При этом не будем забывать, что основной и самый сильный инструмент художника — его разум и знания в области пластических искусств (рисунок, цвет, композиция, перспектива...), которые он должен освоить и которыми следует научиться управлять, поскольку компьютер способен выполнять лишь то, что решит художник, движимый интуицией и чувствами. Итак, давайте познакомимся с новым видом искусства, позволяющим отбросить ограничения и наслаждаться потрясающими эффектами.



# Цифровой рисунок:

## экспрессивный и могущественный

Обладая визуальными ресурсами, у вас появляется возможность открыть перед собой мир безграничных возможностей. Цифровая живопись абсолютно чиста, в ней нет ни пятен, ни мазков, любая ошибка может быть исправлена, любая деталь увеличена, а любой материал преобразован в другой. Это целая художественная мастерская внутри вашего компьютера с красками, кистями и холстами. Давайте рассмотрим ее самые главные преимущества.

### ОБЩЕДОСТУПНОСТЬ

Цифровая живопись доступна абсолютно каждому, у кого есть компьютер или планшет, на который установлена специальная программа. Вам не нужно иметь художественную мастерскую или большое разнообразие материалов и холстов для живописи. Цифровые файлы можно дублировать в облаке или на флеш-карту, что значительно облегчает их хранение и перемещение. Кроме того, цифровыми работами всегда можно поделиться в Интернете, тем самым привлекая к ним внимание аудитории по всему миру.



Программы для создания графических изображений способны воспроизводить множество художественных материалов: акварель, масло и т. д. Они позволяют воссоздать структуру холста и бумаги.



Разнообразие кистей позволяет делать различные размытия и мазки. Плоские кисти или кисти с заостренными кончиками могут имитировать мазки маслом или акриловыми красками.

### УНИВЕРСАЛЬНОСТЬ

Вы можете создать великое множество художественных работ: от иллюстраций и элементов графического дизайна до настоящих картин, экспериментируя со стилями и техниками. Большинство программ цифровой живописи обладают специальными продвинутыми инструментами для рисования и редактирования, которые помогают в прорисовке сложных деталей или создании особых визуальных эффектов.

### ГИБКОСТЬ

Вы можете экспериментировать с различными стилями и техниками, не боясь ошибиться, потому что легко сможете переделать или стереть то, что вам не понравится. Инструменты редактирования позволяют удалять, перемещать и переделывать выбранные элементы, что значительно упрощает весь процесс работы. Кроме того, вы имеете возможность сохранять множество вариантов одной и той же работы, возвращаясь к ним в любой момент, когда захотите продолжить работу.

## ЭФФЕКТИВНОСТЬ

В этом случае она куда выше, чем при работе традиционными методами. У вас есть возможность вносить любые изменения моментально, без тягостного ожидания, когда картина высохнет, чтобы начать все заново. Существенная экономия времени! Кроме того, программы для создания цифрового рисунка позволяют вносить быстрые и точные исправления, в том числе скорректировать инструменты выделения: вы сможете копировать, вставлять и перемещать любые необходимые элементы.

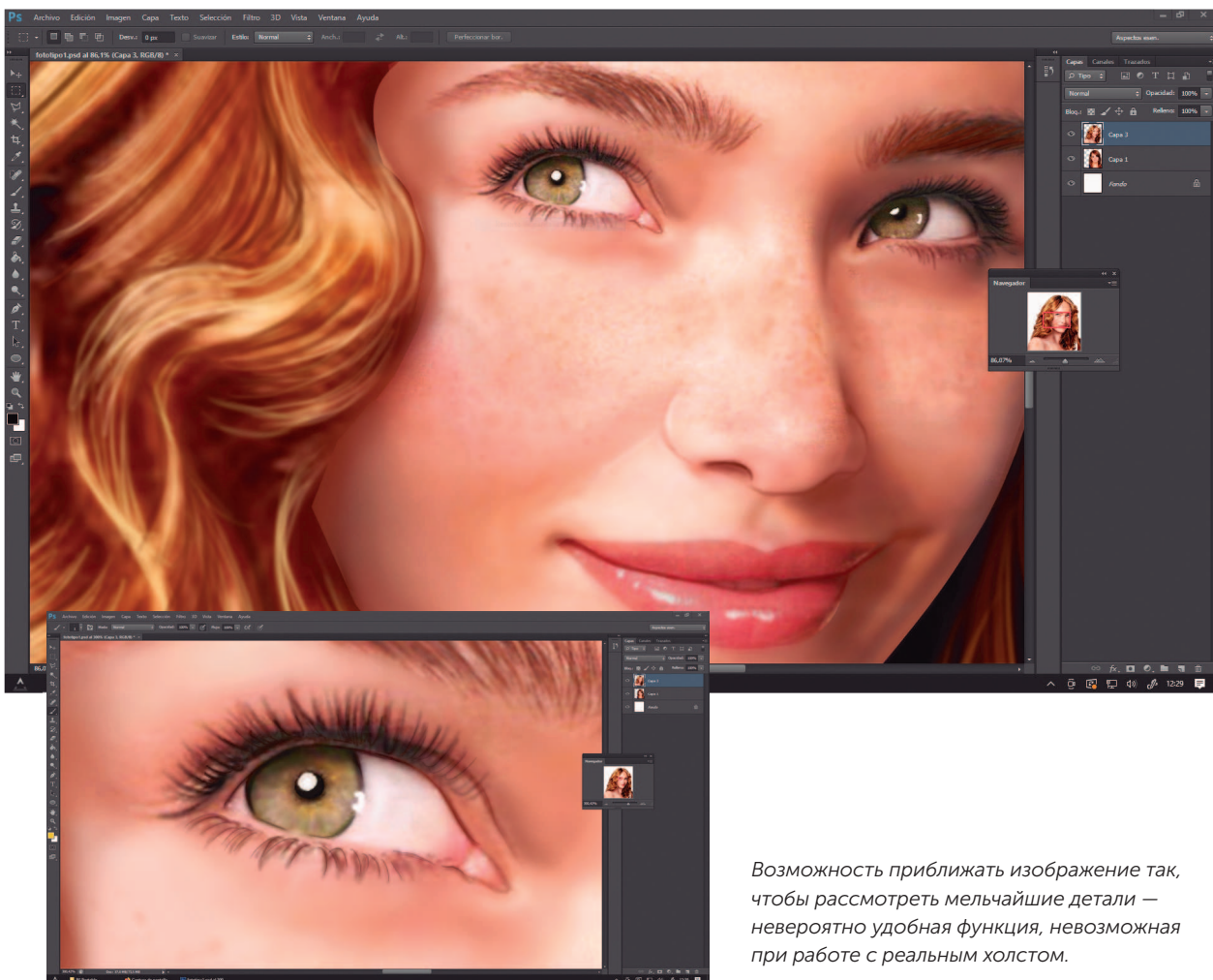
## ТОЧНОСТЬ И КОНТРОЛЬ

Инструменты цифровой живописи позволяют художнику создавать невероятно точные линии и максимально детализированные изображения, добиться чего было бы в разы труднее при традиционном подходе. Цифровая кисть никогда случайно не смажет краску, поскольку мы вольны выбрать для нее нужный диаметр в пикселях, настроить твердость или ширину.

## ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТЬ

Цифровая живопись позволяет вам выразиться через такие формы, которые едва стали бы возможны при использовании традиционных методов. У вас есть возможность играть с перспективой, глубиной и цветами, создавать эффектное освещение и реалистичные тени, добавлять уникальные текстуры и узоры. Также вы можете использовать эти технологии для создания анимаций, объектов и персонажей в 3D-формате.

Резюмируя, цифровой вид живописи обладает большой выразительностью и потенциалом. Он предоставляет возможность расширить набор инструментов для создания художественных произведений. Самое главное — иметь четкое понимание и видение идеи. наброски от руки могут быть эффективны, когда мы хотим зафиксировать нашу задумку, после чего мы переносим ее в цифровое рабочее пространство и доводим работу до ума.



*Возможность приближать изображение так, чтобы рассмотреть мельчайшие детали — невероятно удобная функция, невозможная при работе с реальным холстом.*

# ОСНОВНЫЕ

## ПОНЯТИЯ

**Р**бота художника начинается еще до того, как перед ним окажется лист бумаги. Задумка, композиция, выбор цветов, освещение... Со всеми этими элементами мы должны досконально ознакомиться, чтобы хорошо выполнить работу независимо от того, что мы хотим получить в результате: очень реалистичное и объемное изображение или обычный рисунок. Важным критерием всегда будет служить наличие определенных знаний у автора. В этой книге мы рассмотрим лишь некоторые базовые понятия, но самостоятельно вы также можете изучить другие техники и концепты. Экспериментируйте и ищите свой собственный стиль и форму художественного выражения. А сейчас мы вкратце рассмотрим некоторые ключевые аспекты.

### ЦВЕТ

Говорить о цвете означает показать, как мы ощущаем реальность. Художники используют линии, чтобы наметить объекты, но то, за что в действительности цепляется наш глаз, и то, что отличает один объект от другого, — это цвет. Другими словами, то, как свет отражается от объекта. Теория цвета объясняет, как именно цвета распределяются на хроматическом круге, какие из них первичные, вторичные, или дополнительные, как их смешивать, какова степень чистоты цвета, его яркость и т. д. Кроме того, в цифровой живописи мы используем цветовую модель *RGB*, которая отличается от пигментной краски.

*На хроматическом круге отображены все цвета светового спектра.*



*Зеленый и красный — это противоположные цвета на цветовом круге. Использование дополнительных оттенков крайне эффективно при создании контрастов: здесь по правилам противопоставлению цветов задается тон кожи и радужная оболочка глаза.*

### Теория цвета

Это совокупность принципов и концептов, которые нужны, чтобы понять, как передавать на холст, сочетать и воспринимать цвета. Эта теория используется во многих дисциплинах, таких как графический дизайн, живопись, фотография, архитектура, моделирование. Это важный инструмент для понимания того, как работают цвета, как их комбинировать и использовать наиболее эффективно для передачи нужных эмоций.

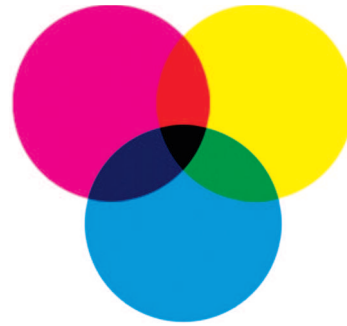
Рассмотрим несколько ключевых понятий теории цвета.

### Дополнительные цвета

Это противоположные друг другу цвета на цветовом круге. В сочетании они создают высокий контраст, подчеркивают интенсивность и яркость цвета. Согласно теории, комплементарные цвета считаются противоположными и, как правило, усиливают цветовое восприятие друг друга.



RGB



CMYK

Смешивание всех первичных цветов в RGB в результате дает белый цвет, в то время как сочетание цветов CMYK дает черный.

### Цветовой режим

Цветовой режим — это система, которая используется для описания и организации цветов. Наиболее распространенные модели — это RGB (красный, зеленый, синий), светлые цвета, с которыми работают наши программы, и CMYK (голубой, пурпурный, желтый, черный), пигментные цвета для создания рисунков от руки.

### Цвета первичные и вторичные

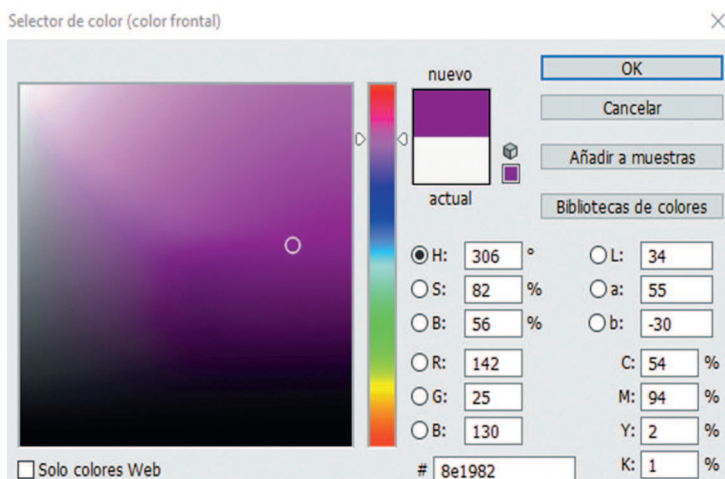
Первичные цвета — чистые и неделимые, их невозможно получить путем смешивания других оттенков. Традиционно это красный, голубой и желтый, однако в аддитивной цветовой модели RGB это красный, зеленый и синий. Из суммы двух первичных цветов мы можем получить вторичный. Вторичные цвета в светлых оттенках — это первичные в пигментных цветах и наоборот.

### Сочетание цветов

Это способ смешивания цветов для того, чтобы получить новые. Наиболее частые сочетания — комплементарные (противоположные цвета на круге), аналогичные (близко расположенные на круге) и монохроматические (варианты одного цвета).

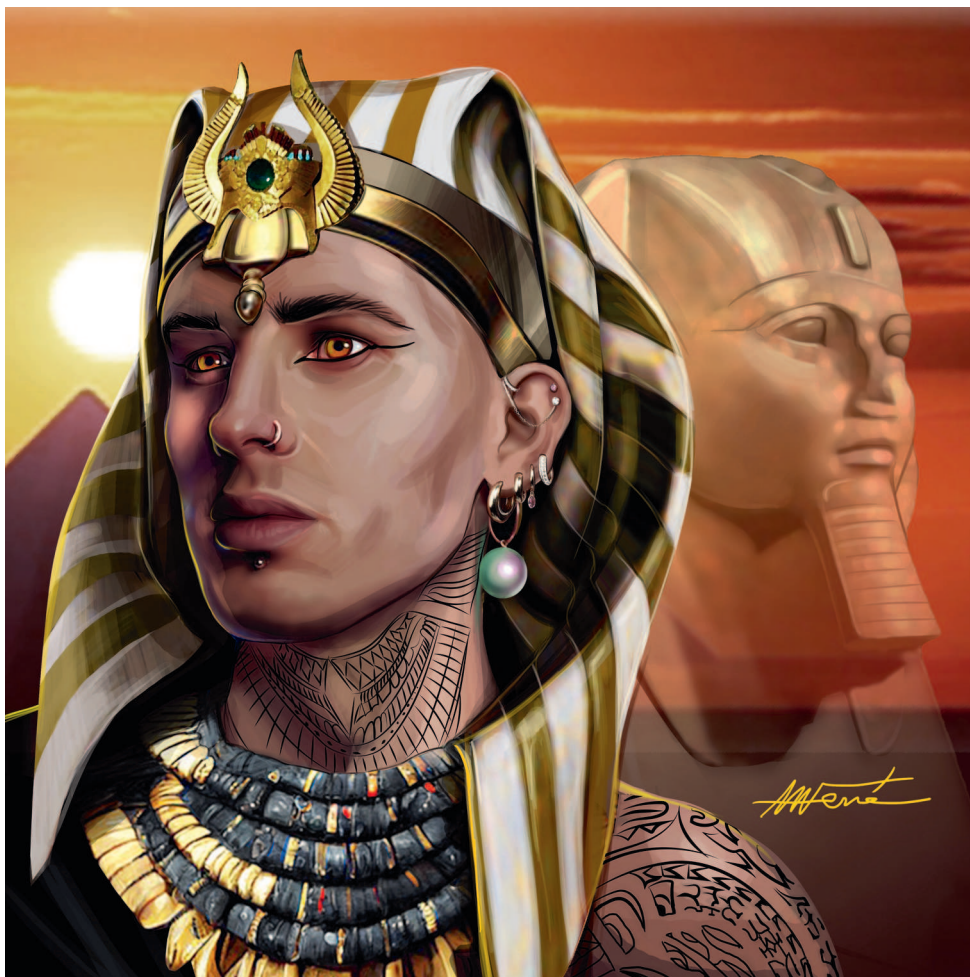
### Тон, яркость и насыщенность

Это три основных свойства цвета. Тон обозначает расположение цвета на цветовом круге. Яркость — количество отражаемого света. И насыщенность — интенсивность и чистота цвета, измеряемая по серой шкале. Более насыщенные цвета всегда более сияющие и яркие, в то время как менее насыщенные — наиболее приглушенные и мягкие.



В цифровых программах мы можем выбирать любой цвет из бесконечного спектра и нам будет открываться окно со всеми оттенками выбранного цвета, пока мы не дойдем до белого или черного. Т. е. мы можем получить любой желаемый оттенок как самый освещенный, так и наиболее затемненный.

Египетский фараон. Пустыня, золото, песок, загорелая кожа и закат — все эти элементы отлично сочетаются на иллюстрации в теплых тонах. Мы не злоупотребляем чистотой цвета, таким образом коричневые и нейтральные оттенки занимают наибольшую часть сцены, поэтому точно используемый чистый желтый приобретает большую значимость.



#### Температура цвета

Здесь идет речь о том, является цвет теплым или холодным. **Теплые цвета**, как правило, придают произведению ощущение энергии и температуры, в то время как **холодные** воспринимаются на расстоянии и создают чувство спокойствия. Цвет оказывает психологическое воздействие на людей и может влиять на эмоции, поведение и восприятие. Например, красный цвет ассоциируется с энергией, силой, страстью или опасностью, а синий — со спокойствием, уверенностью и профессионализмом, а также с грустью и меланхолией. Обычно в сложной иллюстрации сочетаются две цветовые гаммы, но преобладающей является та, которая определяет палитру ансамбля, а внедрение противоположных тонов обычно делается точно и для создания контраста.

**Теплая гамма** состоит из желтого, красного и оранжевого цветов, а в качестве нейтральных тонов мы рассматриваем коричневый и охру; последние два как раз содержат в составе красный и желтый, поэтому всегда гармонично смотрятся в изображении. В этой гамме мы не должны исключать возможность добавления какого-либо другого оттенка (даже холодного). Например, фиолетовый, если он больше насыщен красным, чем синим, или близок к розовому, вполне может стать частью теплой гаммы. Зеленый с желтым подтоном также будет принадлежать к теплой гамме, поэтому теплота цвета зависит от того, насколько он насыщен теплыми тонами, даже если они и смешиваются, чтобы образовать новые.

**Холодная гамма** состоит из зеленого, синего и фиолетового. Серые тона так же могут хорошо сюда вписаться. Хотя, как бы странно это ни звучало, серый — это смесь черного и белого, а значит он с таким же успехом может быть и частью теплой гаммы, но при этом все же лучше оставить его среди холодных оттенков. Так он будет составлять часть нейтральных цветов, отлично сочетаясь с синим и зеленым, особенно если этот серый будет оттеняться добавлением одного из холодных оттенков.



Средневековый рыцарь. Дождливые пейзажи с грозой и серебристо-серая броня — отличный пример холодной гаммы. Доминируют оттенки синего, однако фиолетовый (с переходами в красный) дает контраст, что придает иллюстрации гармонии. И хотя в общем это изображение выполнено преимущественно в холодной гамме, в ней присутствуют некоторые цветовые контрасты, которые насыщают ее хроматически.

## ЭЛЕМЕНТЫ И ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЕ ПРИНЦИПЫ ДИЗАЙНА И КОМПОЗИЦИИ

Композиция изображения представляет собой такой способ организации и сочетания всех элементов, который позволяет достигнуть определенной эстетики и максимально эффективной визуальной коммуникации со зрителем. Хорошая композиция может значительно улучшить общее восприятие, ясность и единство композиции и даже повысить привлекательность изображения. Она варьируется в зависимости от рассматриваемой нами художественной дисциплины и цели произведения, хотя в большинстве случаев применяют и общие рекомендации. Важно всегда иметь четкое понимание принципов и элементов дизайна и не бояться экспериментировать до тех пор, пока не будет найдена наиболее удачная композиция. К этим элементам относят следующие:

### Линия

Это форма, с помощью которой задается форма фигуры. Линия может быть прямой, волнистой, кривой, ломаной и т. д. Используется для обозначения и выделения контуров описываемого объекта как первый шаг работы над картиной.

### Форма

Физический облик объекта или фигуры, обладающего контурами и структурой. Может быть трехмерным или двухмерным.

### Текстура

Визуальное или тактильное восприятие поверхности объекта или представляемого материала. С помощью текстур можно воссоздавать различные поверхности.

*Негативное пространство. Черное или белое пространство вокруг элементов может использоваться для создания ощущения чистоты и ясности изображения, что крайне важно, например, при работе над логотипами.*

### Цвет

Это свойство отражаемого от объекта света и то, как его воспринимает человеческий глаз. Пространство помогает разделять объекты или фигуры, которые его заполняют, от их среды.

### Фокальная точка

Область или элемент изображения, который привлекает внимание зрителя. Фокальная точка должна быть четко определена, чтобы избежать путаницы. Ее расположение варьируется в зависимости от цели произведения.

### Баланс композиции

Визуальное распределение элементов в произведении должно быть сбалансированным и гармоничным, чтобы избежать сбивающих с толку ощущений. Баланс может быть как симметричным, так и асимметричным.

### Контраст

Это визуальные различия между двумя или более элементами. Контраст может быть в цвете, свете, формах, размерах, текстурах и т. д. Этот прием может быть использован, чтобы выделить определенные элементы и создать ощущение глубины и ясности изображения.

