



**ТЕНИ
НА ПЕРСОНАЖАХ**

Рис. 3.1



Рис. 3.2

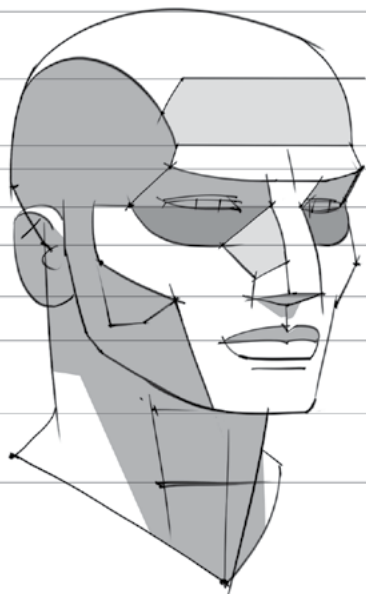


Рис. 3.3

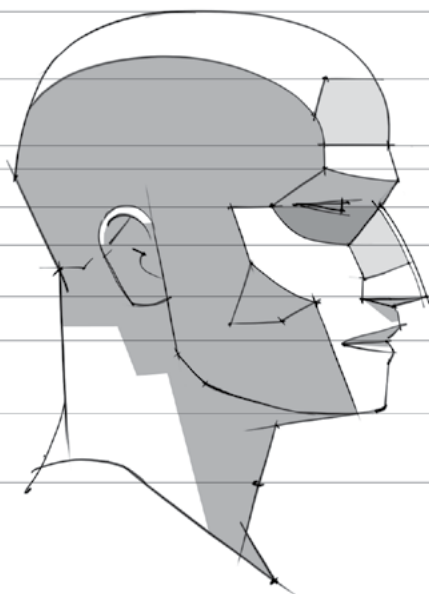


Рис. 3.4

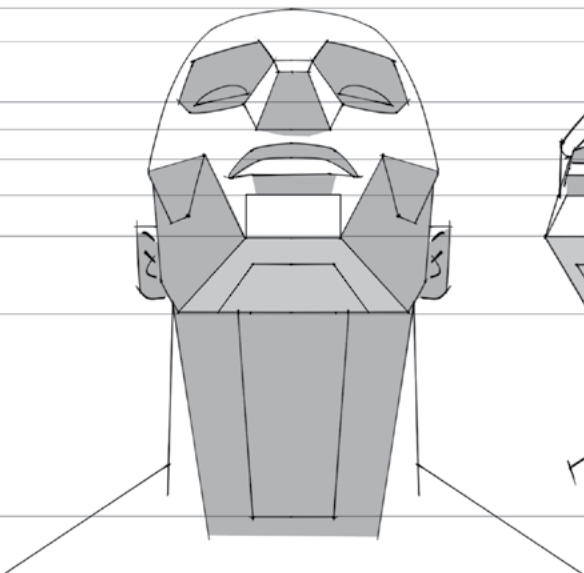


Рис. 3.5

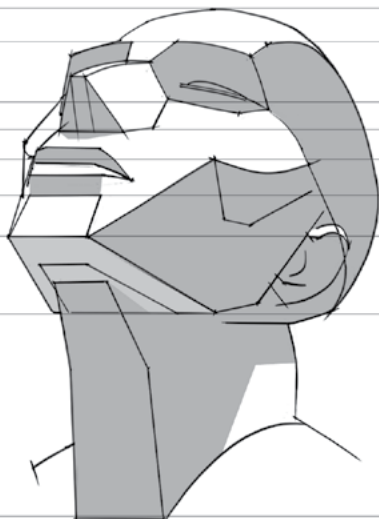


Рис. 3.6

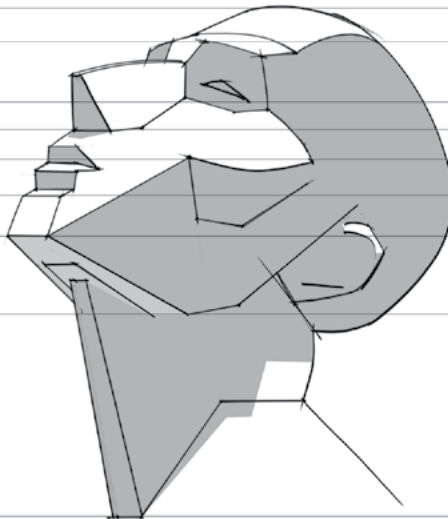


Рис. 3.7

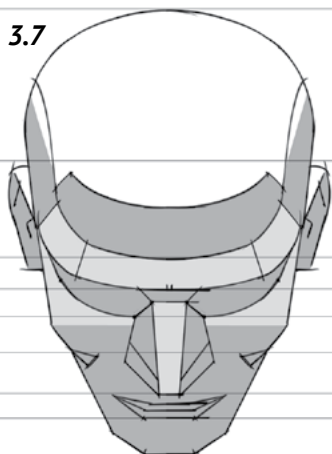


Рис. 3.8



Рис. 3.9

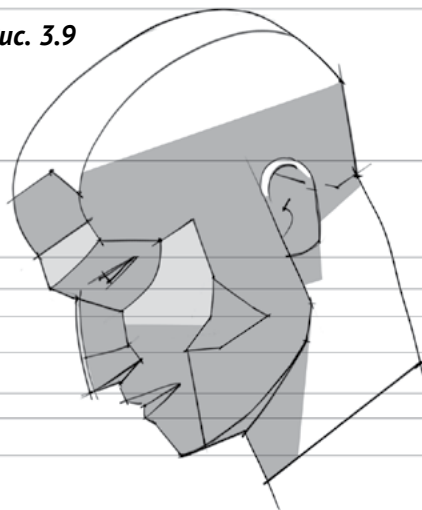


Рис. 3.10

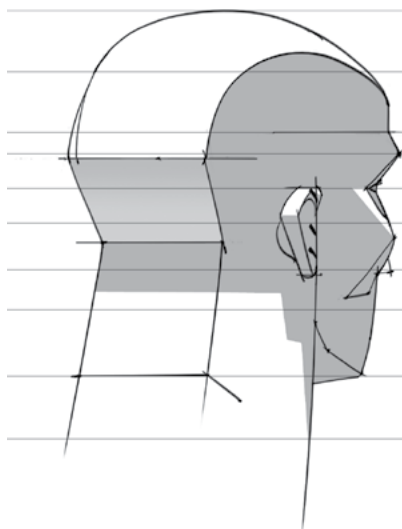


Рис. 3.11

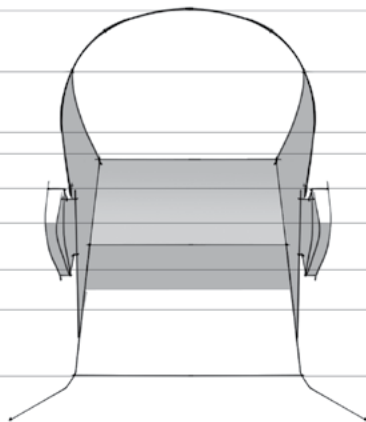


Рис. 3.1–3.11: Мы уже обсудили, как тени падают на объекты, а теперь давайте рассмотрим, как работать со светом, изображая человека. И начнем мы с наиболее часто встречающейся в любых иллюстрациях части тела — с головы.

Чтобы рисунки воспринимались легче, голова на них представлена в виде геометрически упрощенного объекта. Так вам будет проще понять, как лучше выстраивать работу.

Источник света расположен прямо над каждой из одиннадцати голов.

Рис. 3.12–3.14: Формы в этих трех примерах упрощены еще больше.

На самом деле рисование во многом похоже на перевод. Рисунок — это не точная копия объекта, а скорее интерпретация того, что художник видит и считает необходимым изобразить на бумаге, чтобы передать собственное восприятие реальности. Поэтому стиль художника может быть совершенно разным — от фотореализма до абстракционизма.

Все, что оказывается на бумаге, — фантазия. Чтобы эта фантазия произвела должный эффект, художнику необходимо сначала обобщить увиденное на модели, интерпретировать и пропустить через себя полученную в процессе наблюдения информацию и лишь потом приступить к рисованию.

Поэтому прежде чем изображать линии или пятна (см. мою предыдущую книгу «Framed Ink: Рисунок и композиция для визуального сторителлинга»), постарайтесь упорядочить и структурировать свои мысли, насколько это возможно. Так вы почувствуете большую уверенность и определенность, когда возьметесь за карандаш.

Вне зависимости от того, начнете вы сразу прорабатывать детали или, наоборот, выберете более минималистичный подход, необходимо действовать грамотно и осознанно.

Показанный на этой странице процесс упрощения поможет вам добиться лучших результатов.

Рис. 3.12

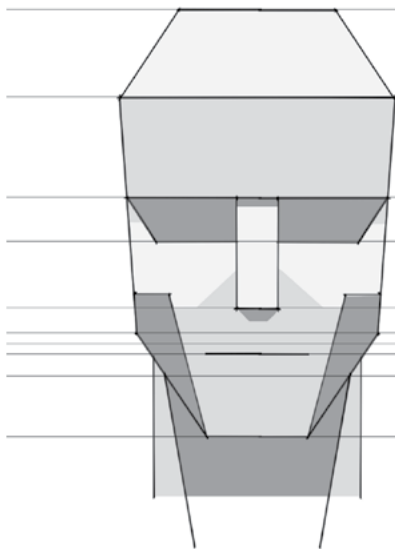


Рис. 3.13

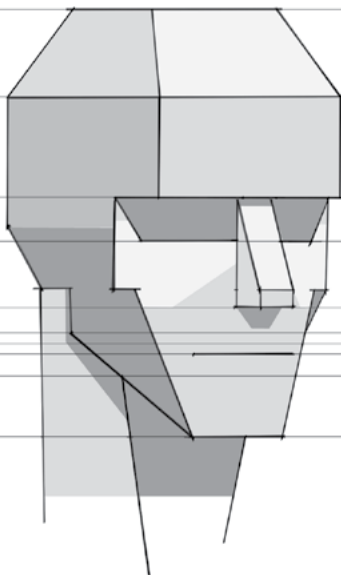


Рис. 3.14

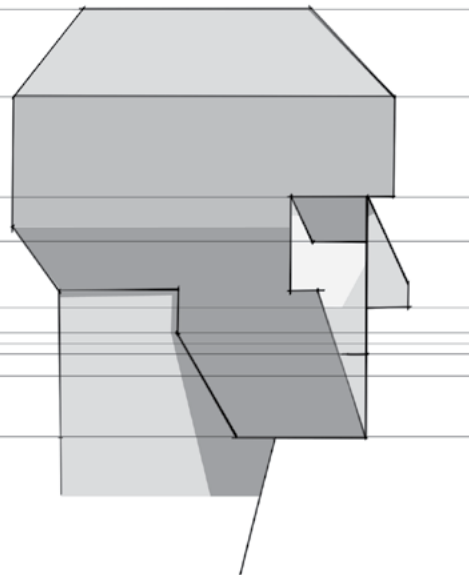
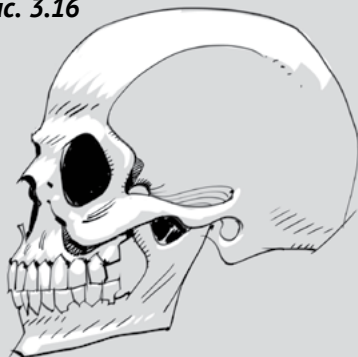


Рис. 3.15



Рис. 3.16



Чтобы разобраться, как свет влияет на изображение человека, необходимо сперва понять, какие у тела очертания и рельефы. Их мы и рассмотрим далее, начав с головы.

Рис. 3.15 и 3.16: На этих рисунках представлена самая основа, то есть череп...

Рис. 3.17 и 3.18: ...к которому крепится мышечная ткань.



Рис. 3.19



Рис. 3.20



Рис. 3.21



Рис. 3.22



Рис. 3.17

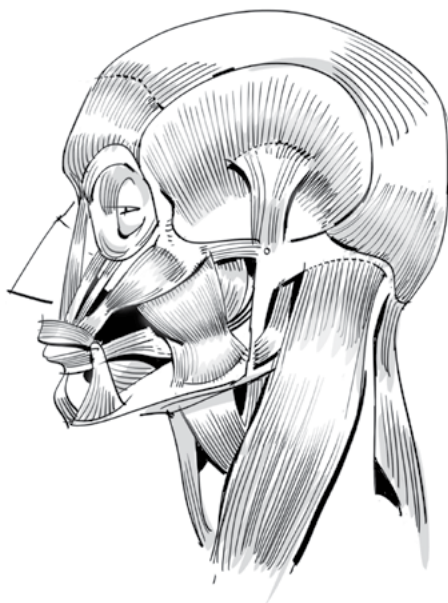


Рис. 3.18

Рис. 3.19–3.22: На этих четырех набросках отдельно представлена динамика форм головы и лица.

Рассмотрев все четыре рисунка, вы увидите, что динамика всех форм, выразительная область глазных яблок и контур скул в чем-то похожи между собой и придают лицу и голове в целом индивидуальный характер.

Рис. 3.23



Рис. 3.24



Рис. 3.25



Рис. 3.28



Рис. 3.29



Рис. 3.30

Рис. 3.23–3.25: Еще несколько примеров черепов...

Рис. 3.26 и 3.27: ...и мышечной ткани в разных ракурсах.

Рис. 3.28–3.30, 3.31–3.32: На этих набросках с помощью динамических линий показано устройство частей черепа и вместе с тем обозначено, на что следует обратить особое внимание. Разобравшись с основой, вы сможете затем выстроить правдоподобную структуру.

На примере следующих рисунков вы можете понаблюдать, как эти знания применяются для решения задач с освещением.

Рис. 3.26

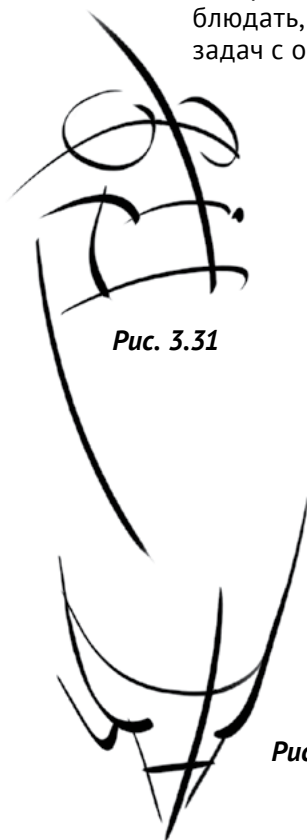


Рис. 3.31

Рис. 3.32



Рис. 3.27

Рис. 3.33



Рис. 3.34

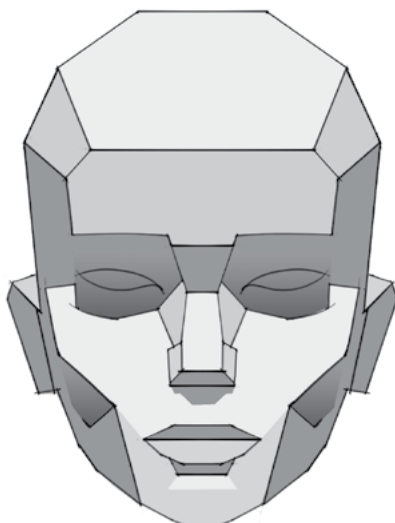


Рис. 3.35



Рис. 3.36



Рис. 3.37

Если разместить источник света прямо над головой, то у вас получится довольно драматичное освещение, особенно при работе с черно-белыми изображениями, для которых характерна ярко выраженная контрастность.

Рис. 3.34 и 3.35: На составленной из плоскостей голове мы видим несколько оттенков серого.

Рис. 3.36: Что получится, если по этой же схеме распределения объема изобразить голову в черно-белом варианте? Если того требует история, мы можем показать отдельные детали лица персонажа. Для этого достаточно совсем немного подсветить глаза, чтобы они стали видны чуть лучше. В других случа-

ях не жалейте черного цвета, обозначьте акценты светом, сделайте голову практически похожей на череп, если нужно.

При этом будьте осторожны с тенями на нижней части лица и подбородка. Мы изображаем женщину, поэтому тени не должны быть похожи на бороду. Один из способов избежать этого — добавить немного отраженного света под лицом.

Рис. 3.37: Другой вариант — пустить черный не только вокруг лица и подбородка, но и в окружающее лицо пространство. При этом почти все участки черного сливаются так же, как и светлые области, которые теперь словно парят в темноте.

Рис. 3.38



Рис. 3.39

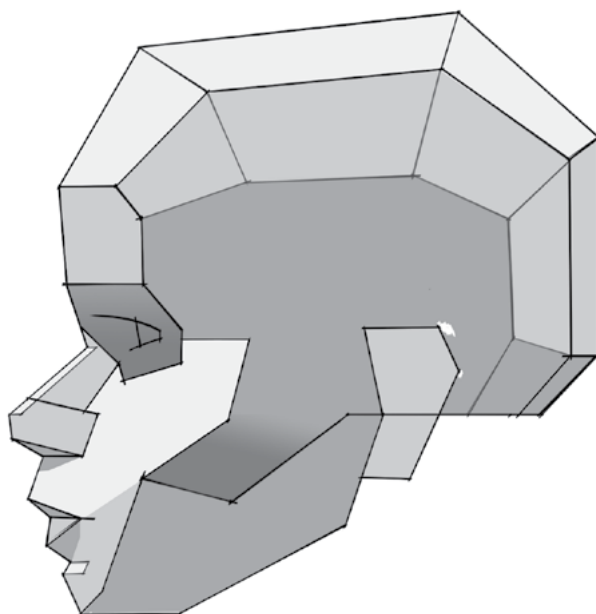


Рис. 3.40

Рис. 3.40: Здесь вы видите профиль, освещенный точно так же, как на рис. 3.36 и 3.37. Такой способ заполнения теней чернилами отлично подходит для эмоционально насыщенных и драматичных сцен.

Рис. 3.41: Если история не предполагает настолько грубого стиля, можно обозначить область тени линиями, а затем затонировать ее серым...

Рис. 3.42: ...или же ограничиться только контуром тени и оставить саму область белой. Воображение заполнит пустующее пространство, и зритель поймет, что здесь должна быть тень.



Рис. 3.41



Рис. 3.42

Рис. 3.43



Рис. 3.44



Рис. 3.45



Рис. 3.46



Рис. 3.47



Рис. 3.48



Рис. 3.49



Рис. 3.50



Рис. 3.51



Рис. 3.52



Рис. 3.53



Рис. 3.54



Как видно на примерах выше, изображая с разных точек зрения одну голову с единым источником света, очень важно быть внимательным и последовательным. Поэтому лучше всего отталкиваться от изображений реальных голов, делая наброски с натуры или по фотографиям, а затем упрощать их

и доводить рисунок до более графичного и точного финального вида. Если большая часть лица скрыта тенью, вы можете либо работать с оттенком серого, чтобы показать зрителю выражение лица персонажа, либо использовать сплошные черные пятна и белые акценты.

Рис. 3.55



Рис. 3.56



Рис. 3.57



Рис. 3.58



Рис. 3.59



Рис. 3.60



Рис. 3.61



Рис. 3.62



Рис. 3.63



Рис. 3.64



Рис. 3.65



Рис. 3.66



Свет влияет на всю локацию (о том, как работать со светом в композиции полноценных иллюстраций, можно узнать в книге «Framed Ink: Рисунок и композиция для визуального сторителлинга»), но примеры на этих двух страницах пока изолированы от окружения, чтобы вы могли сосредоточиться на самих головах.

На следующей странице вы увидите примеры освещения с учетом тонов ближайшего окружения.

Рис. 3.67



Рис. 3.68



Рис. 3.69



Рис. 3.70



Рис. 3.71



На этой и двух последующих страницах показано, как заполнять тенями голову и лицо персонажа.

Рис. 3.67–3.69: С помощью контурного освещения с обеих сторон можно эффектно подчеркнуть края головы, сместив таким образом фокус с выражения лица, которое обычно находится в центре внимания (см. рис. 1.52 на с. 34).

Перед вами три разных решения. На рис. 3.67 выражение лица считывается легче благодаря тому, что центральная часть затонирована серым. На рис. 3.68 центр лица залит сплошным черным, а фон максимально засвечен (т. е. белый). На рис. 3.69 фон полностью черный, из-за чего контурное освещение получается ярко выраженным.

Рис. 3.70: Если осветить голову, тело или локацию снизу, то объект приобретает весьма необычный вид. Поскольку источники света (солнце, луна, уличный свет или люстра), как правило, находятся над объектом, их непривычное расположение сбивает зрителя с толку. Поэтому освещение снизу так часто используют в фильмах ужасов.

Рис. 3.71: При более графичном подходе получается довольно набросочный, резкий и рельефный образ.

Рис. 3.72



Рис. 3.72: Если контурный свет будет падать только на одну сторону лица, то получится более мягкий, загадочный и даже немного романтический образ. Лицо героини затонировано серым и поэтому не выглядит таким строгим.

Рис. 3.73



Рис. 3.73: Полностью подсвеченный сзади силуэт позволяет подчеркнуть уникальные очертания персонажа.

Рис. 3.74



Рис. 3.74: Яркий свет, падающий на персонажа спереди сверху, подчеркивает грубую текстуру кожи молодого лица.

Рис. 3.75



Рис. 3.75: Падающее сверху и сбоку освещение создает приятный глазу треугольник света на неподсвеченной щеке персонажа. Эффект можно усилить с помощью контурного света, который добавит изображению детализированности.