

РИСУНОК

ОТ
ТЕОРИИ

К
ПРАКТИКЕ

3dtotalPublishing

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва 2023

3dtotalPublishing

Электронный адрес:
publishing@3dtotal.com
Сайт: www.3dtotal.com

Основы искусства: Теория на практике
© 2021, 3dtotal Publishing. Все права защищены. Никакая часть этой книги не может быть воспроизведена или передана в любой форме или какими-либо электронными или механическими средствами без предварительного письменного разрешения издательства. Все иллюстрации, если не указано иное, принадлежат художникам. Все иллюстрации, не принадлежащие художникам, помечены соответствующе.

Были приложены все усилия, чтобы обеспечить правильность и актуальность сносок и контактной информации. В случае обнаружения каких-либо ошибок, издательство с уважением перенаправляет читателей на сайт www.3dtotalpublishing.com для ознакомления с обновленной информацией и/или исправлениями.

Впервые опубликовано в Великобритании, 2021, издательством 3dtotal Publishing.

www.gutenberg.com.mt

Посетите сайт www.3dtotalpublishing.com, чтобы ознакомиться с полным списком доступных книг.

Управляющий директор: Том Гринвей
Руководитель студии: Саймон Морс
Ведущий дизайнер: Фиона Тарбет
Ведущий редактор: Саманта Ригби
Редактор: Мариса Льюис
Дизайнер: Мэтью Льюис







СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	6	Безглазые драконы	144
Симон Грюневальд		Эльдар Закиров	
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ	8	Аполлион	166
		awanqi (Анджела Ван)	
ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ	10	Чудеса на дне моря	186
Дэвин Корвин		Джулия Блаттман	
Зачем изучать основы?	12	Таинственный лес	208
Свет	14	Йевон Парк	
Цвет	18	Паучья Пещера	228
Композиция	22	Джеффри Эрно	
Перспектива	26	ГАЛЕРЕЯ	250
Анатомия	30	2:47 пополночи	252
Нарратив	34	Кристофер Скоулз	
КРИТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ	38	Космос	256
Дэвин Корвин		Кристиан Райске	
ПРОЕКТЫ	52	Домик в лесу	260
Храм в Эдфу	54	Даниэль Романовский	
Дом Лэй		Мир грез	264
Ловец звезд	76	Леся Лукьяненко	
Майке Шнайдер		Предательство	268
Путешествие сердец	100	Тин Трунг	
Ахмед Рауи		Лачуга на болотах	272
Борец	122	Ритунджой Хазарика	
Йенс Классенс		ГЛОССАРИЙ	276
		СОАВТОРЫ	278
		УКАЗАТЕЛЬ	282

ПРЕДИСЛОВИЕ

Я рисую столько, сколько себя помню. Когда я была маленькой, я училась рисовать, копируя диснеевские и не только мультфильмы и комиксы, а со временем под села на аниме и мангу. Мои учителя по рисованию пытались научить меня некоторым основам, но я мало что усвоила — рисование само по себе было достаточно сложным! Я помню, что почувствовала, когда начала учиться в художественной школе — я будто погрузилась в новый мир и впитывала информацию, как губка. Меня познакомили со многими основами: построением фигуры, композицией, светом и тенью. Я чувствовала, что делаю огромные скачки, что мои работы улучшаются — от очень статичных изображений до более насыщенных и глубоких сцен.

После учебы я начала работать в компании, производящей игры, где я приобрела важные рабочие навыки, например, как работать в команде. Мои иллюстрации продолжали постепенно улучшаться, но я чувствовала, что прогресс затормозил. Затем, спустя десять лет после начала учебы, я снова ощутила необычайный рост мастерства. Почему? Я начала обучать других людей основам рисования, которые знала сама. Каждую пятницу на Patreon я выкладывала tutorial, посвященный основным понятиям, для своих подписчиков, и это оказалось одним из лучших решений, которые я принимала.

Для того чтобы обучать других, мне пришлось заново изучать, исследовать и полностью осмыслить всю информацию; ранее эти знания были в значительной степени интуитивным. Возвращение к основам подтолкнуло меня к более глубокому изучению таких тем, как цвет и свет, в которых, как мне казалось, я не была так уверена, и я значительно улучшила свои познания в данных областях. Этот опыт научил меня всегда находить время для изучения чего-то нового и продолжать углублять уже имеющиеся знания. У меня всегда было хорошее творческое чутье, особенно когда речь шла о формах и органических структурах, но упор на фундаментальные принципы рисования никогда не перестает продвигать мою работу вперед и может помочь продвинуться и вам.

СИМОН ГРЮНЕВАЛЬД

Дизайнер персонажей и художник по визуальному развитию





ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ

Итак, вы только начинаете или же у вас уже есть какой-никакой опыт. Вы видели цветовой круг, слышали о полутонах и знаете, что у вашей картины должна быть точка фокуса. Возможно, вы чувствуете, когда иллюстрация получается хорошо, а когда нет, но не уверены, почему именно. Куда двигаться дальше? Как начать сочетать все ингредиенты, необходимые для создания одного-единственного удачного изображения?

Цель этой книги заключается не в том, чтобы обучить вас работе с конкретной программой для рисования или набором инструментов. Вместо этого она продемонстрирует вам, как критически мыслят различные художники в процессе создания изображения, и как вы можете улучшить свои работы, построив их на прочном фундаменте концепций теории искусства.

Независимо от того, уверены ли вы в своем понимании основ теории искусства, мы рекомендуем начать с главы «**Основные понятия**» (стр. 10), где Дэвин Корвин затрагивает ключевые темы и терминологию, повторяющиеся на протяжении всей книги.

Затем следует глава «**Критическое мышление**» (стр. 38), где Дэвин рассказывает о самосовершенствовании, лучших способах попрактиковаться, мотивации и осознанности, которые стоит запомнить для работы над лю-

бой творческой задачей независимо от вашего текущего уровня подготовки.

В главе «**Проекты**» (стр. 52) девять художников, работающих в различных стилях и техниках, концепт-художники, иллюстраторы и аниматоры, представляют девять пошаговых инструкций по созданию изображения. Каждое изображение — это ремейк старой работы: художник перерабатывает идею в соответствии со своим нынешним уровнем мастерства, применяя те знания теории искусства, которыми обладает на данный момент. Попутно вы увидите, как художники планируют ход иллюстрации с учетом основных художественных принципов, оценивают сильные и слабые стороны своей работы и выявляют ошибки и проблемы по мере их возникновения.

В «**Галерее**» (стр. 250) представлены шесть художников, работающих в различных стилях и обладающих разным опытом работы; каждый из них демонстрирует, как переделывает старое изображение. Загляните в эту главу, если требуется быстро замотивировать себя и вспомнить, как сильно все могут изменить несколько лет или даже месяцев практики!

Наконец, «**Глоссарий**» (стр. 276) — это удобный справочник, содержащий часто встречающуюся терминологию. Перелистните на эту страницу, если вы не знакомы с каким-либо термином или если вам нужно вспомнить, что он значит.

БОНУСНЫЕ СОВЕТЫ

Продвигаясь от одного tutorials к другому, вы будете находить цветные окошки с советами, подобные этому. Помимо того, что опытные эксперты в этой книге подробно рассказывают о процессе преобра-

зования иллюстраций, они используют эти окошки для подсказок, чтобы дать вам еще больше полезной информации, почерпнутой за время своего непрерывного обучения и самосовершенствования. Не пропустите их!





Основные понятия

ДЭВИН КОРВИН

Прежде чем приступить к выполнению учебных проектов, давайте начнем с обзора самой важной информации. В этой главе преподаватель рисования и профессиональный концепт-художник Дэвин Корвин проведет для вас экскурсию по основам искусства, которые необходимо знать всем.

Зачем изучать основы?

Что именно является основами живописи и рисунка? Ученики часто слышат мантру «Отрабатывайте основы!», повторяемую без дальнейших объяснений; она вызывает в воображении образы занятий до поздней ночи, когда нужно корпеть над пугающей грудой учебников по перспективе и анатомии, чтобы усвоить заумные знания.

На деле, к счастью, все намного проще и гораздо веселее. Живопись — это визуальный язык, а ее основные понятия — это его языковые средства: слова, которые мы выбираем, грамматика и синтаксис, которые мы используем. Любой может выучить новый язык, если достаточно погрузится в него и будет практиковаться. Можно добиться особо быстрого прогресса, если есть сильная мотивация общаться на этом языке.

Основная причина, по которой изучение основ может быть изнурительным и удручающим, — ложное представление о том, что их необходимо выучить, прежде чем вы сможете начать выражать свои собственные идеи. Это словно ставить телегу впереди лошади. Например, если вы, прежде чем попытаетесь создать картину с перспективой и анатомическим построением, сначала будете изучать книги по данным темам, не используя ничего в своей работе, то это будет равно чтению словаря с целью выучить иностранный язык, никто не ожидает особого успеха при таком подходе.

Не существует «продвинутых» принципов живописи и рисунка, основы и так настолько продвинуты, насколько возможно. Чем опытнее я становлюсь как художник, тем больше силы получаю от возвращения к основам и тем больше радуюсь тем возможностям, которые они предоставляют для работы и выражения.

Изучать рабочие процессы и способы, конечно, может быть полезно, но это ответы на вопросы другого художника, которые он, скорее всего, задавал на протяжении десятилетий, решая поставленные задачи. Изучая основы, а не процесс, вы получаете свободу и предвкушение неизвестности: у вас будут необходимые инструменты, чтобы выразить все, любую идею, которая у вас возникнет в будущем, любой интерес, охвативший вас в художественном путешествии. По мере того, как у вас будет зарождаться все больше идей и вы будете экспериментировать с тем, как их выразить, вы будете приобретать все больше инструментов в свой арсенал.

СВЕТ Страница 14

Ключевой фактор, который делает все наши предметы видимыми; форма и объем придают с помощью света и тени.

ЦВЕТ Страница 18

Длина световых волн, воспринимаемых человеческим глазом, придает различные свойства поверхности объектов, которые мы видим.

КОМПОЗИЦИЯ Страница 22

Взаимосвязь между всеми элементами, которые мы выбираем для изображения на холсте, а также правила, которые могут помочь нам принять взвешенное решение.

ПЕРСПЕКТИВА Страница 26

Иллюзия трехмерной глубины на двухмерном холсте, достигаемая с помощью линии горизонта и точки схода.

АНАТОМИЯ Страница 30

Изучение форм, ориентиров и движений фигуры для создания убедительных и динамичных персонажей.

НАРРАТИВ Страница 34

Цель, которой служат все художественные основы, — создание истории или подтекста, которые вовлекают зрителей в создаваемые нами сцены.

Основы в действии (напротив):

Эта картина демонстрирует, как используются некоторые ключевые художественные основы. В зависимости от сюжета или от цели проекта, могут быть задействованы другие аспекты, например, анатомическое построение для создания персонажа крупным планом. Мы рассмотрим больше примеров в этом разделе.

СВЕТ:

Солнечный свет используется для создания графических форм, при этом объем передается с помощью света, а тени остаются плоскими.

НАРРАТИВ:

Нарратив — загадочный и открытый для интерпретации контраст цветов костюмов используется, чтобы разграничить фигуры и предложить зрителю более масштабную историю.

КОМПОЗИЦИЯ:

Тут используется треугольная композиция, где фигуры, расположенные в нижней части изображения, уравновешены статуями в верхней части.

ЦВЕТ:

Белый солнечный свет позволяет достичь ярких цветов одежды, травы и цветов, а также сильно подчеркивает различия материалов. Голубой свет неба и теплый, «отраженный» от земли, заполняют тени.



Свет

Свет претворяет волшебство живописи в жизнь: он сводит все сложные вещи, которые мы знаем о предмете, к простым, воспроизводимым формам. Изобразив отношения, которые видим, мы можем создать иллюзию объема на плоской поверхности.

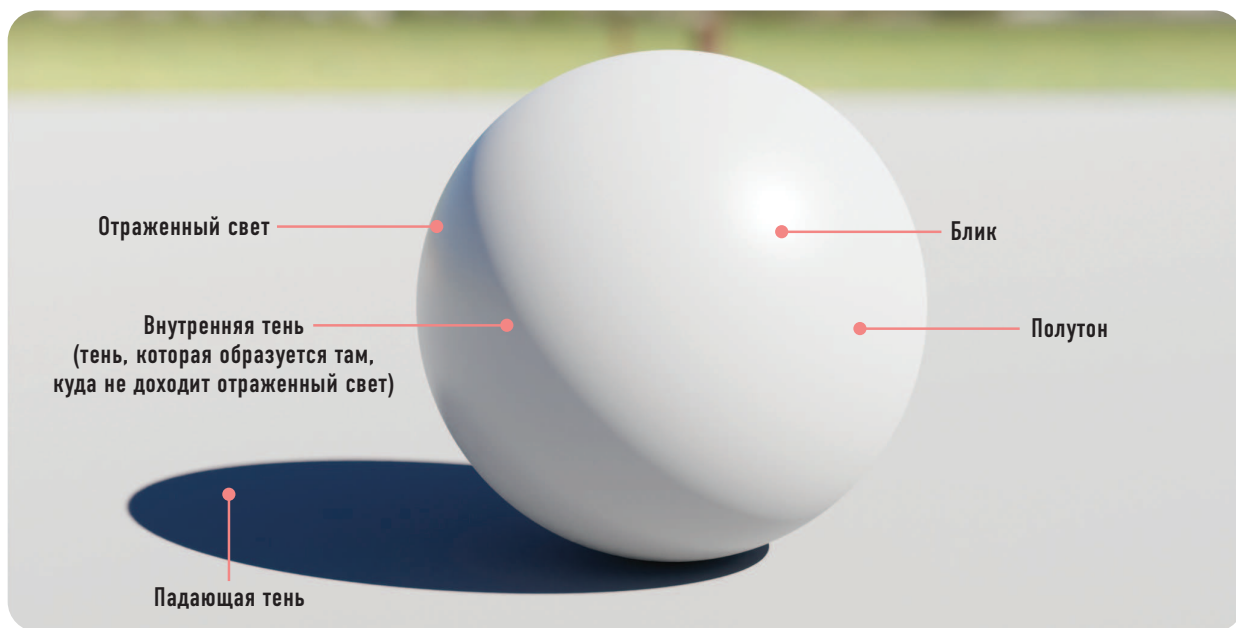
В качестве примера представьте классический портрет. Если рассматривать модель на уровне различных концептов, то мы можем проанализировать разные составляющие: структуру лица и его плоскости, лежащую в основе анатомии, то, что нас может заставить почувствовать выражение лица, но как только над персонажем включается направленный яркий свет, то остается только взаимодействие света и тени, которые мы можем написать.

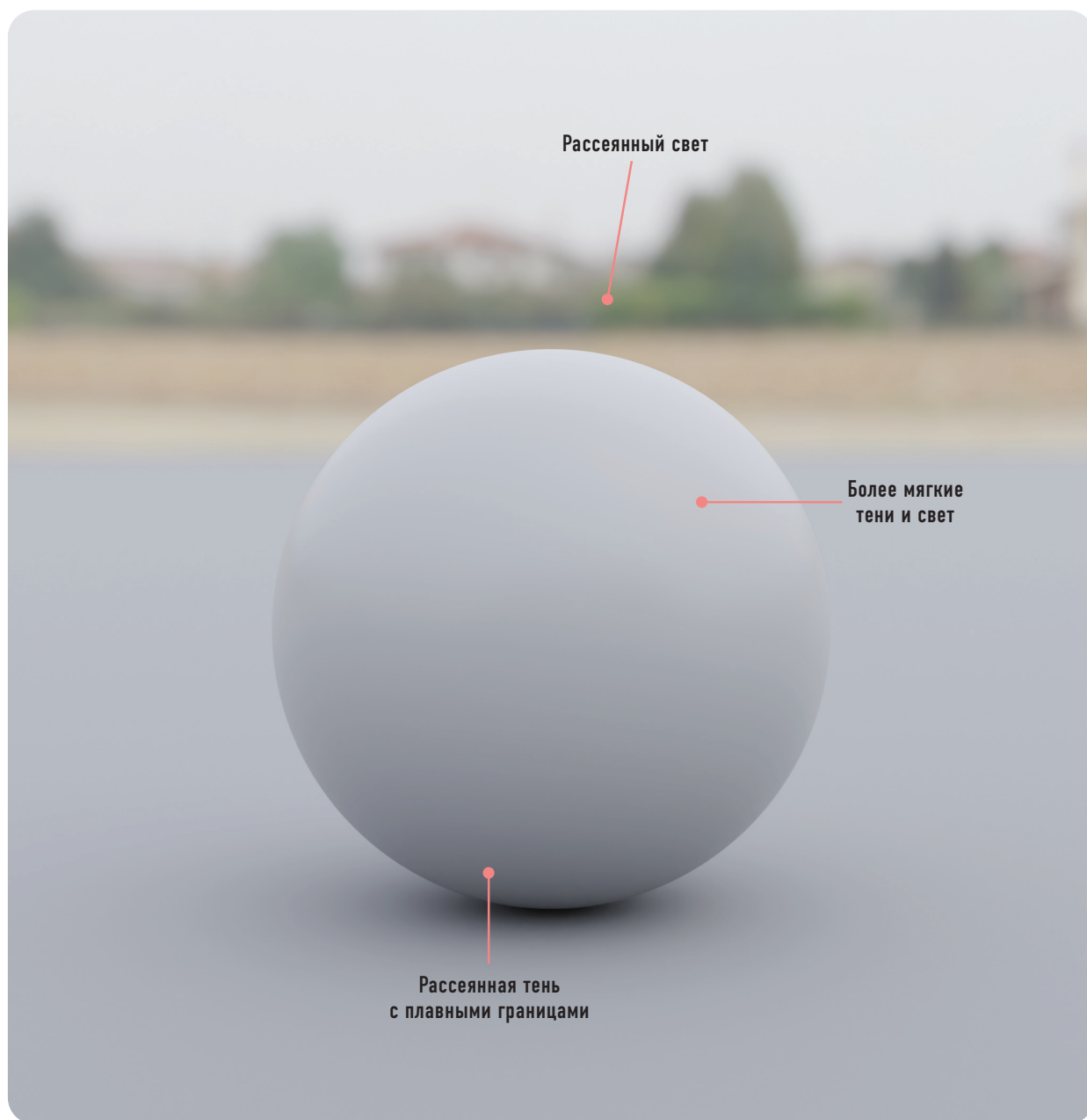
Это оптическая сторона живописи: визуальный образ, который появляется на нашей сетчатке, когда свет попадает в глаз. Эта необработанная информация проходит через множество органов чувств, которые ее анализируют. Например, наше чувство осязания сообщает нам о твердости предметов и нашем положении относительно них, что позволяет нам успешно ориентироваться в пространстве. Невозможно полностью разделить эти чувства — они являются основополагающими для человеческого восприятия. Подумайте о карте, которую вы просматриваете в интернете: на нее од-

новременно наложены такие слои информации, как данные о дорожном движении, спутниковые снимки и параллельно появляющиеся ориентиры — все это части большого целого.

Художественные учебные заведения предпочитают сосредоточиться строго на том или ином, игнорируя контекст. Это ограничивает инструменты, которыми располагает художник. Как следствие, сужается круг идей, которые у него могут быть или которые он может выразить. Другие же учебные заведения изобразительного искусства, например художественные студии, полностью сосредоточены на воспроизведении оптического изображения (светотеневого рисунка) именно в том размере, в котором его видят. Одновременно с этим большинство учебных программ по любительскому творчеству фокусируются только на создании изображений на основе идей. Как правило, живопись опирается на тот или иной подход в зависимости от склонностей художника, но, изучив концепции, лежащие в основе обеих методик, мы сможем раскрыть все возможности художественного языка.

Свет — это то, что позволяет использовать оптическую сторону живописи в полной мере. Все, что мы видим, становится таковым благодаря тому, как объекты по-разному отражают свет по отношению к нашим глазам. Без света мы бы получили информацию только с помощью других органов чувств.



**Свет передает форму (слева):**

Эти составляющие света и тени — эффективные инструменты для передачи объема. Сторона, на которую падает яркий солнечный свет, состоит из полутонов и бликов. Отраженный свет и внутренняя тень, куда не попадают ни основной, ни отраженный свет, составляют теньевую сторону. Падающая тень — область, закрытая от света сферой.

Рассеянный свет (сверху):

Когда у вас есть крупный источник света, области, до которых свет не может добраться, становятся менее четкими, что приводит к появлению мягких, рассеянных теней. В обычный солнечный день на объект влияет как основной яркий солнечный свет, так и рассеянный вторичный свет от неба.