

ΛΟΥΙΣ ΒΑΗ ΒΑΡΛΕ

· LOISH ·

РУСУЕМ ШАГ ЗА ШАГОМ

УДК 75:929(470)
ББК 85.143(3)
Б25

THE SKETCHBOOK OF LOISH: ART IN PROGRESS

Печатается с разрешения 3dtotal Publishing.
Издание подготовлено ООО «Издательство АСТ».
Все права защищены.

Барле, Лоис, ван.

Б25 LOISH: Рисуем шаг за шагом / Лоис ван Барле; перевод с английского Анастасии Крючковой.
— Москва : Издательство АСТ, 2024. — 152 стр. — (Мастера манги).

ISBN 978-5-17-147033-3

Лоис ван Барле — голландская художница, известная под творческим псевдонимом Loish. Она много лет работает над концепт-артами для ведущих компаний, дизайном персонажей для мультфильмов, видеоигр и комиксов, а также проводит лекции и мастер-классы по рисованию. Ее уникальный стиль, в котором сочетается реалистичность и яркие фантазии, легко узнать из тысячи.

Перед вами книга художницы, в которой, помимо невероятно красивых иллюстраций, скетчей и вдохновляющих историй о творческих процессах, вы найдете практические советы для начинающих художников, а также пошаговые руководства по цифровой иллюстрации, которые помогут вам нарисовать своих первых персонажей и потрясающие пейзажи.

На соцсети Loish подписано 2,4 миллиона человек.

ISBN 978-5-17-147033-3

УДК 75:929(470)
ББК 85.143(3)

В книге упоминаются соцсети метаплатформы Meta Platforms Inc, Facebook и Instagram, деятельность которых запрещена на территории РФ.

Copyright © 3dtotal Publishing
Russian translation rights arranged with 3DTotal.com Ltd
Through AST Publishers.
All rights reserved.

No part of this book can be reproduced in any form or by any means,
without the prior written consent of the publisher.

All artwork, unless stated otherwise, is copyright © 2018 Lois van Baarle.
All artwork that is not copyright of 3dtotal Publishing or the featured artist is marked accordingly.

© А. Крючкова, перевод на русский язык, 2021

© ООО "Издательство АСТ", 2024

· Содержание ·

Вступление	4	От наброска к картине	76
В моем скетчбуке	6	Отъезд	92
Обучение по скетчам	8	Руководство по рисованию	116
Скетчинг и анимация	14	Рисуем цифровую иллюстрацию	118
Быстрые наброски и анатомия	20	Быстрые зарисовки пейзажей	128
Стилизация	24	Простые советы	140
Цифровые скетчи	28	Передаем движение и жесты	142
Спидпейнт	30	Толщина линий	144
Вдохновение	32	Текстурные кисти	146
Рисование персонажей	34	Тени и детализация	148
Обучение и практика	50	Благодарности	150
Концепт-арт	64	О художнице	151

· Вступление ·

Вы держите в руках мою вторую книгу по рисованию, о необходимости создания которой я задумывалась уже давно. Пока я писала свою первую книгу *The Art of Loish*, самое большое удовольствие мне доставлял процесс подбора материалов для раздела «*Наброски и обучение*». Я доставала старые скетчбуки, перелистывала странички с давно позабытыми набросками и зарисовками, нашла стопки изрисованных листов А4 и множество школьных тетрадей с рисунками на полях, просмотрела студенческие работы, сделанные во время обучения анимации, откопала свои первые цифровые наброски. Даже незаконченные, они казались гораздо забавней и интересней других моих работ. Материала было очень много, и с тех пор я начала думать о новой книге, в которой смогла бы сконцентрироваться исключительно на набросках.

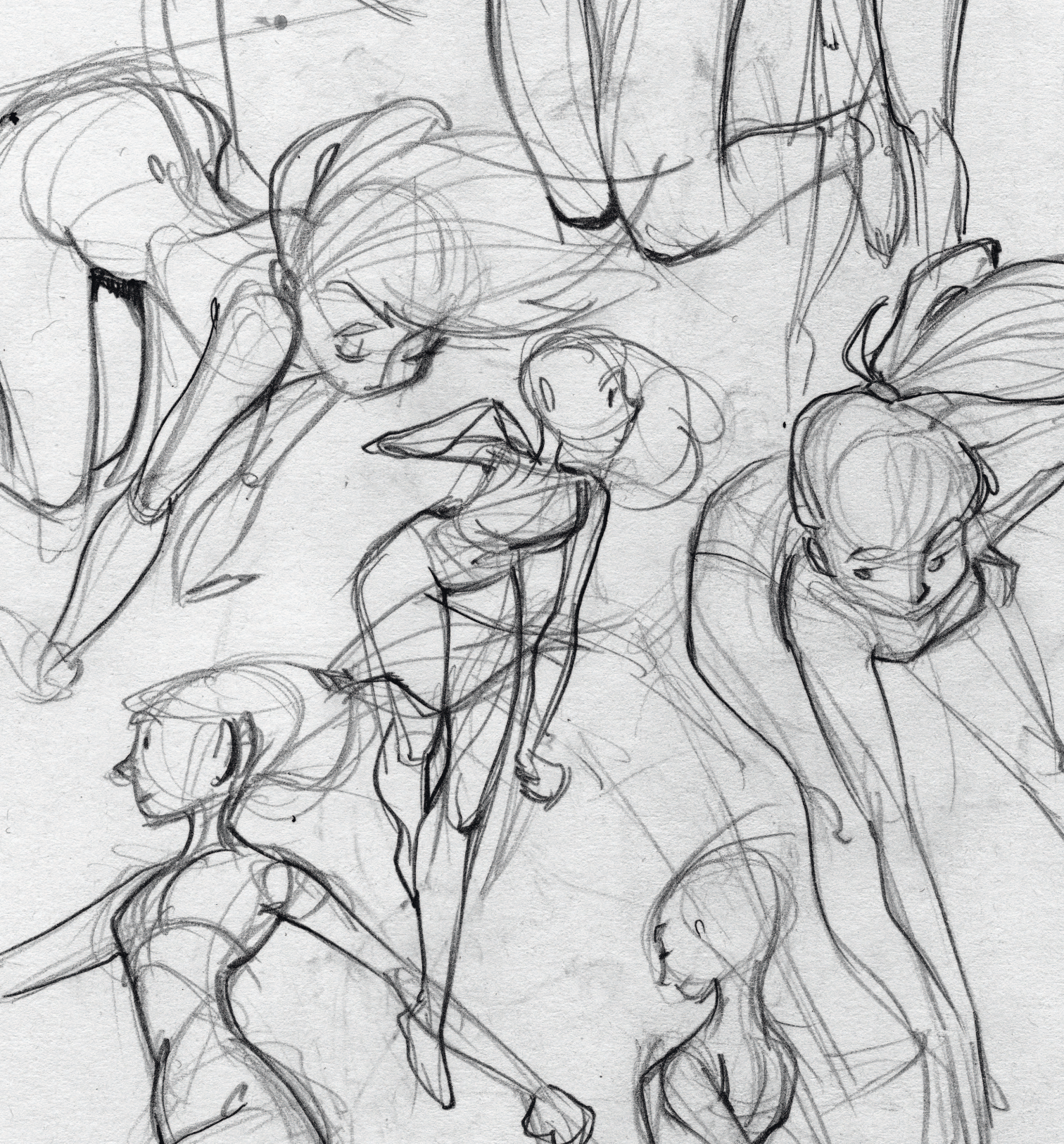
Скетчи и наброски я люблю больше остальных форматов, ведь они помогают ухватить самую суть объекта без лишних деталей. Именно со скетчей художник начинает работу, и не важно, сделаны они просто для практики или же являются первым шагом в создании картины или анимационного проекта. Идеально цельные, они становятся самым первым воплощением авторской задумки. По этой же причине они разнообразнее законченных работ. Большинство моих скетчей рождаются в результате экспериментов, проб и ошибок, поэтому в книге вы сможете увидеть более широкий спектр стилей и техник, чем в моих обычных законченных работах.

Грубые наброски могут быть интереснее законченных работ главным образом из-за того, что они дают возможность взглянуть на сам процесс создания рисунка. Зачастую скетч — лишь первый шаг в творческом процессе не только в рамках цифровой живописи, анимации и других крупных проектов, но и в художественном развитии художника. Наброски могут стать недостающим кусочком пазла, способным более полно раскрыть его мысли, философию и идеи.

Особенно интересно изучать наброски диджитал-художников, ведь зачастую создание цифрового рисунка кажется мистическим и непонятным для тех, кто еще не знает основных техник диджитал-рисования. Скетчи и незаконченные наброски позволяют взглянуть на создание работы от первого и до последнего штриха, приподнимают завесу таинственности самого процесса создания рисунка.

Я надеюсь, эта книга позволит вам лучше понять меня как художника. Вы не только проследите за эволюцией стиля с течением времени, но и познакомитесь с первичными набросками, сырыми идеями, концепт-артами и первыми шагами к более сложным работам. В книге вы также найдете советы и пошаговые объяснения, иллюстрирующие роль быстрых набросков и скетчей в создании моих цифровых рисунков. Я очень надеюсь, что эта книга доставит вам удовольствие и создаст впечатление, будто вы листаете мой скетчбук.







· В моем скетчбуке ·

· Обучение по скетчам ·

Мне кажется, что все художники начинают со скетчей. Еще ребенком, задолго до того, как я научилась создавать законченные работы, я брала карандаши, пастель, маркеры, да вообще все, что попадалось под руку, и рисовала первое, что придет в голову. Тогда это были принцессы, динозавры или и то и другое сразу.

Однако с возрастом мы часто теряем способность рисовать так же свободно, как в детстве, несмотря на то, как важна для художественного процесса эта самая свобода. Сохранить такую способность можно, лишь создав для себя безопасные условия, при которых вы сможете экспериментировать, учиться и просто дурачиться, прямо как в детстве.

Для меня скетчи воплощают в себе именно свободу экспериментировать, хоть я и отношусь к художникам, которые не рисуют в скетчбуке регулярно. Обычно я рисую на компьютере и часто перескакиваю с традиционных материалов на цифровые. Из-за этого мои зарисовки разбросаны повсюду. Часто набросок так и остается наброском. Но иногда, если я понимаю, что идею можно преобразовать во что-то большее, я пересаживаюсь за компьютер, трачу несколько дней на до-

ведение задумки до конечного результата, а скетч теряется в слоях цифрового рисунка.

Иногда я рисую на отдельных листках бумаги, иногда на компьютере. Скетчами я называю все: от карандашных зарисовок и быстрых набросков до цифровых рисунков. Все эти форматы объединяет одна общая черта — я ничем не ограничиваю себя во время их создания. Я не пытаюсь создать шедевр, а просто погружаюсь в творческий поток и получаю удовольствие от процесса.

Самое большое преимущество наброска в том, что он помогает в обучении. Именно благодаря наброскам я смогла прочувствовать пропорции, поняла базовую анатомию и развила умение стилизовать рисунок. Еще ребенком на занятиях в художественной школе я училась рисовать с натуры и фото-референсов. Думаю, именно благодаря этим занятиям сейчас я смогу нарисовать все что угодно.

Когда мне было одиннадцать, я узнала о методе перекрестной штриховки — эта техника позволяет обозначить тени в рисунке за счет параллельных и пересекающихся линий.

На соседней странице приведены рисунки из моей тетради за третий класс, 1993 г.

stories

express a sequence of events
usually meant to emphasize
the difference between good and
evil by means of

- telling the story of a conflict
that occurs between
[symbols, characters that
stand for] good and evil;
- teaching morals that teach
one how to behave according
to the author/storyteller's
opinion of what is good.

examples

- Lord of the Flies: purely symbolic
story, mainly good vs. evil.
- Homer's Odysseus: shows one what
it takes to be a brave hero, teaches
morals to his readers.

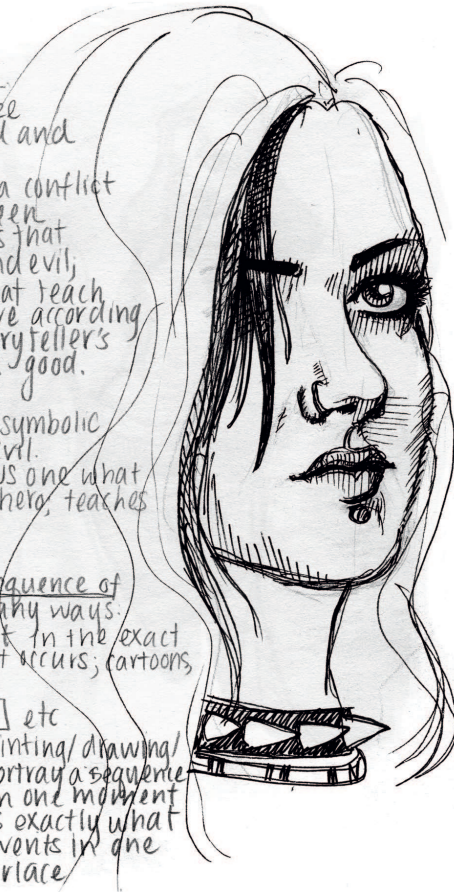
how stories apply to ART

Images can also express a sequence of
events (def. of story) in many ways.

- illustrate each event in the exact
sequence in which it occurs; cartoons,
movies, etc.

① ② ③ etc

- illustrate one large painting/drawing/
etc that manages to portray a sequence
of events occurring in one moment
so that one can guess exactly what
is happening; many events in one
moment which interlace



Набросок в школьной тетради, 2001.

Перевод: Истории представляют собой последовательность событий, как правило, несущих в себе цель подчеркнуть разницу между добром и злом посредством:

- описания конфликта, который происходит между [через знаки и персонажей] добром и злом,
- обучения морали, которая прививает человеку принципы поведения в соответствии с представлениями автора/рассказчика о добре и зле.

Примеры:

- «Повелитель мух» — чисто символический сюжет, в основном добро противопоставлено злу.
- «Одиссея» Гомера показывает, чего стоит стать храбрым героем, учит читателя морали.

Как история применима к искусству.

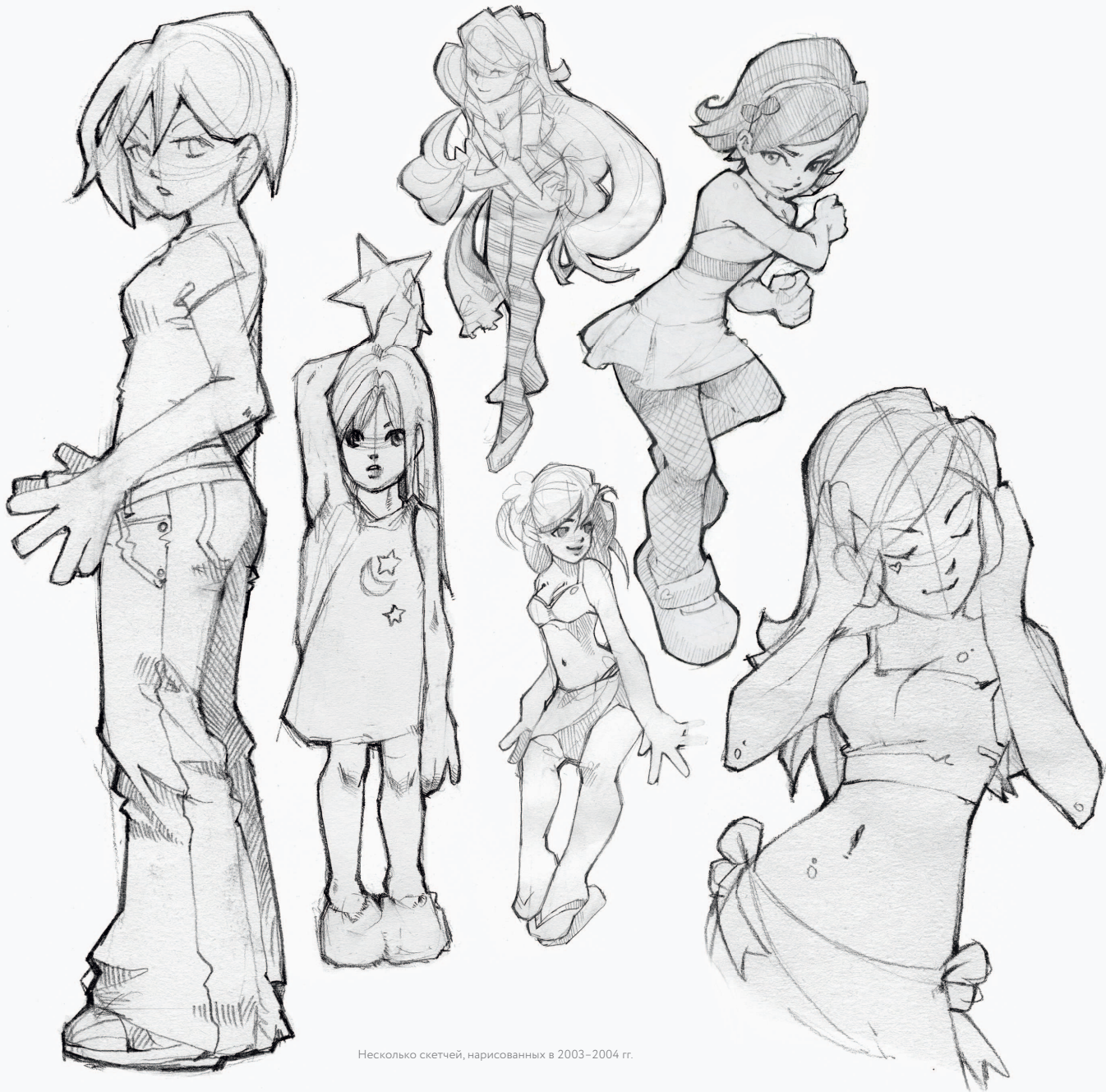
Изображения также могут выражать последовательность событий (определение «истории») разными способами:

- иллюстрируем каждое событие в точной последовательности, в которой оно происходит; мультфильмы, фильмы и т. д. 1-2-3 и т. д.
- иллюстрируем одну большую картину/рисунок и т. д., которое изображает последовательность событий, происходящих в один момент времени таким образом, чтобы было сразу понятно, что происходит; много событий в один момент, которые переплетаются между собой.

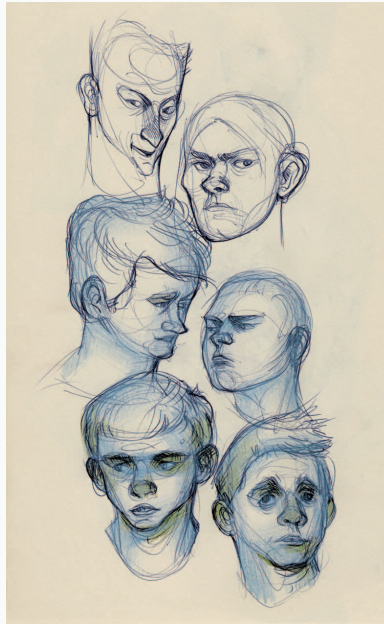
Мне нравилась текстура, которую создавала штриховка, и я применяла ее везде. Она стала определяющей деталью моего стиля того времени и даже сейчас оказывает большое влияние на то, как я изображаю фактуры и накладываю мазки кистью во время рисования.

До того, как я открыла для себя цифровое искусство, мне не очень хотелось доводить их до ума и заливать цветом. Мне нравилось рисовать ручкой и карандашами и оставлять рисунок в лайне. В редких случаях я разрисовывала скетч цветными карандашами, но всегда старалась сохранить эффект, создаваемый штриховкой.

Мне трудно давалась работа с красками: особенно тяжело было добиться оттенков, которые не создавали бы грязь на рисунке при смешении, а ведь больше всего я люблю яркие радужные цвета. Возможно, если бы компьютеров не существовало, я в своей всевозрастающей тяге к цвету смогла бы подружиться с красками пораньше. Однако в пятнадцать лет я открыла для себя Photoshop и цифровое искусство и с головой погрузилась в игру с цветом, не прибегая к традиционным материалам.



Несколько скетчей, нарисованных в 2003–2004 гг.



Photoshop мгновенно покорила меня своими возможностями! В самом начале я не тратила на рисунок больше пары часов. Мне нужно было многому научиться, поэтому хотелось побыстрее приступить к следующей работе. Я была очень нетерпелива и увлечена. Я начала ежедневно делать быстрые зарисовки на пиксельном холсте и полях школьной тетради. Параллельно я пробовала внедрять техники работы с цифровым рисунком на бумаге, делала линейные наброски маркерами и копировала эффект сэл-шейдинга, при котором тени наносятся одноцветными блоками, а не плавными градиентами от темного к светлому. Все это многому научило меня.

Позднее я стала посвящать все больше времени одному рисунку и разработала свою собственную стратегию работы. Именно тогда я научилась создавать рисунок с нуля и добавлять в него больше деталей. Но чем больше времени у меня уходило на одну работу, тем больше я скучала по свободе, которую дарил быстрое и интуитивное рисование. И это неумное желание рисовать быстрее и учиться большему периодически возвращается, придавая моему творческому росту цикличность.

У меня часто бывают моменты, когда мне надоедает рисовальная рутина, и я начинаю чувствовать сковывающие границы моего собственного стиля. Решение всегда одно: брать скетчбук, делать быстрые наброски и рисовать первое, что придет в голову. По сути, я всегда рано или поздно возвращаюсь к обычным скетчам как на бумаге, так и на компьютере. Именно благодаря цикличному подходу я достигла текущих высот и сохраняю мотивацию и вдохновение. Для меня такая цикличность всегда становится источником креатива и радости.





• Скетчинг и анимация •

Закончив среднюю школу в восемнадцать лет, я поступила в школу анимации, где в первый же день мне выдали задание вести скетчбук. Мы должны были рисовать в нем на протяжении всего курса, от него даже зависели наши оценки! Таким нехитрым способом до нас пытались донести мысль о важности скетчинга для аниматоров. С годами скетчбук и правда стал играть ключевую роль в развитии моих навыков. Я научилась быстро рисовать, за секунды схватывая движения животных и человека. Я училась понимать свой стиль, рисуя утрированные формы и пробуя разные инструменты, училась воспринимать свои рисунки как кадры одной истории.

Школа анимации сильно изменила мой подход к рисованию. Раньше мой стиль характеризовался объемными рублеными формами, в основе которых лежали геометрические фигуры. Мне нравились толстые, тяжелые линии и угловатые очертания; я всегда обводила персонажей толстой черной линией, словно запечатывая героя рисунка внутри силуэта. Преподаватели критиковали этот стиль, и я, помнится, совершенно не понимала, что делаю не так и почему мой стиль вызывает такую отрицательную реакцию. Мне-то рисунок очень нравился!

