

Цифровая живопись. Упражнения для улучшения навыков.

Тема: «Обзор упражнений для навыков цифровой живописи».

Задание: прочитать данную статью и ответить на вопрос.

Срок выполнения – 1 неделя с момента появления статьи на сайте учебного заведения или YARHELP.RU



What You'll Be Creating

Рисуем только со светом

Обычно мы начинаем с белого полотна, но это просто остатки традиционной среды. Это «по умолчанию» положение заставляет нас рисовать как свет, так и тень, хотя тень на самом деле не вещь - это просто недостаток света.

Начиная с черного холста, вы заставляете себя рисовать только светом, создавая тень, какой она должна быть - областью *без* света.

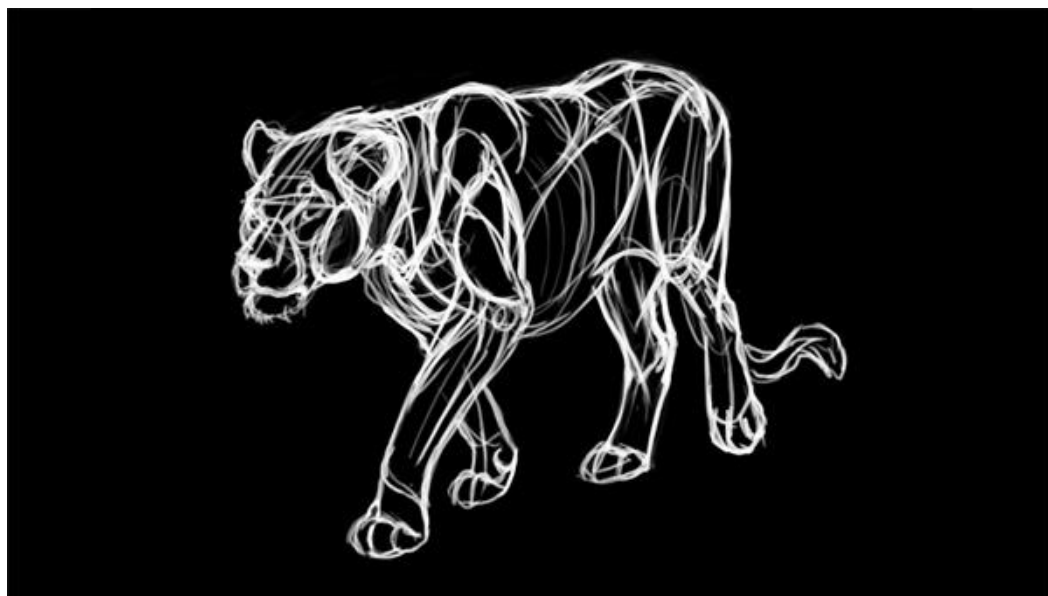
Шаг 1

Подготовьте эскиз вашего объекта.



Шаг 2

Инвертируйте свои цвета (в Photoshop вы можете использовать сочетание клавиш **Control-I**) и залейте фон черным.



Шаг 3

Опустите **прозрачность** эскиза (сделайте его почти прозрачным).



Шаг 4

Здесь начинается самое интересное. Определите свой источник света, догадайтесь, какие области он достигает, и закрасьте их белым.



Шаг 5

Этот основной свет отскакивает от земли, поэтому он создает окружающий свет под объектом. Используйте его, чтобы затенять объект еще раз, на этот раз с более темным оттенком.



Шаг 6.

Вот оно! Вы можете закончить свое упражнение здесь, или пойти дальше и добавить в картину деталей. Вы можете оставить все как есть, или использовать его как теневой слой (в режиме **Multiply**) для слоя цвета, чтобы создать «нормальный» рисунок.



Ограничьте свои цвета

В подборщике цветов Photoshop так много цветов, что это может вызвать у вас головокружение! Там нет руководства по их использованию, либо - все они выглядят одинаково, поэтому какой цвет вы должны выбрать для начала? Зеленый? Желтый? Желтовато-зеленый?

Правда, большинство объектов имеют ограниченную цветовую палитру. Обычно это два или три основных цвета, и один или два цвета для деталей. Если вы используете больше, он может быть фальшивым.

Чтобы практиковаться в работе с цветами, не тратя слишком много времени на их выбор, подготовьте ограниченную цветовую схему перед тем, как начать:

1. Основной цвет 1
2. Основной цвет 2
3. Цвет детали 1
4. Цвет детализации 2



Чтобы сделать это еще проще, создайте оттенки для каждого цвета:

1. Полусвет (темнее, голубовато)
2. Тень (еще более темная и голубоватая)
3. Отраженный свет (немного ярче полусвета, более голубоватый и менее насыщенный)

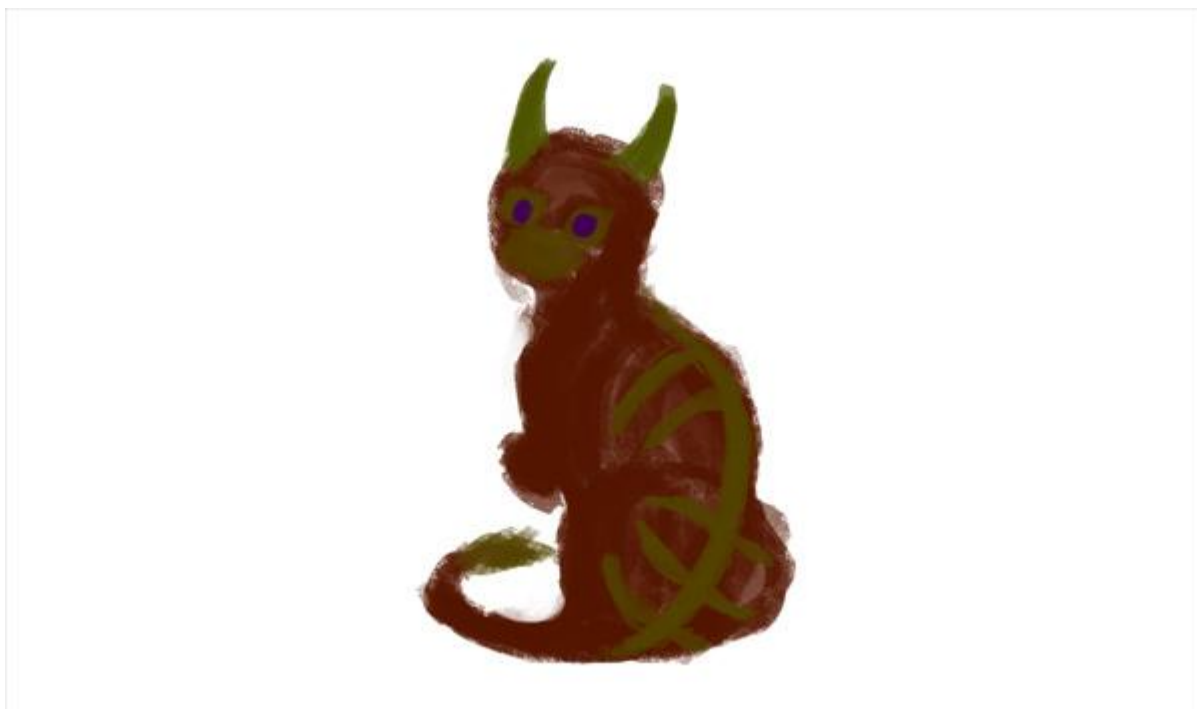
Используйте настройку Photoshop **Hue/Saturation (Control-U)** для создания этих оттенков из основной схемы.



Теперь забудьте о сборщике цветов и начните рисовать!

Шаг 1

Покрасьте свой объект цветами теней.



Шаг 2

Используйте полусветовые цвета, чтобы нарисовать все области, которые не являются расщелинами.



Шаг 3

Используйте основной цвет, чтобы нарисовать непосредственно подсвеченные области.



Шаг 4

Используйте цвет отраженного света для рисования на противоположной стороне источника света.



Шаг 5

Закончите картину. Теперь вам разрешено добавлять другие цветные акценты здесь и там, но это не должно быть резкими изменениями.

Как вы можете видеть, планирование вашей цветовой палитры в начале делает весь процесс более быстрым и удобным. Вы также можете легко протестировать любую комбинацию цветов, прежде чем вкладывать время и усилия в подробный объект.



Копирование цветов из реальности

Вы можете слышать, как профессионалы говорят: «Фотографии не являются хорошими ссылками, вместо этого используйте реальность - вы узнаете больше». Это правда, но они редко упоминают, как это тяжело!

Предположим, вы хотите покрасить определенный объект. Для рисования мы рассматриваем его как набор цветов различных областей. С чего начать? Какой цвет вы выбираете первым? И как выбрать его, когда он выглядит по-другому в зависимости от его соседей?

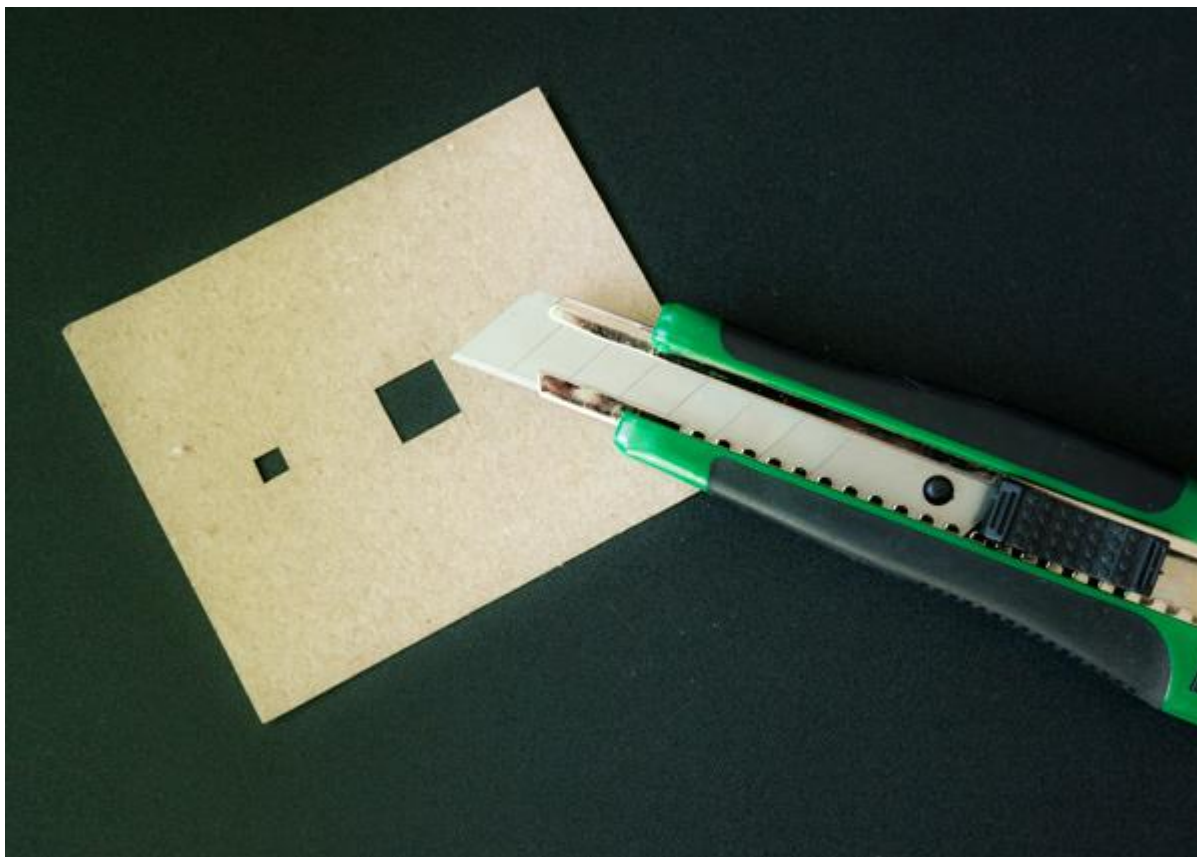
Если вы использовали фотографию, вы можете использовать инструмент «Пипетка» и посмотреть, какие оттенки есть на картинке. Вы, наверное, удивитесь - вы найдете оттенки, которые вы никогда не ожидали увидеть там! Черный объект может содержать оттенки синего и желтого, белую кожу человека можно заштриховать зеленью и фиалками ... Ваши глаза лгут вам!

Давайте отложим инструмент Eyedropper Tool и используем нечто более образованное вместо этого.

Шаг 1

Вам понадобится карта, возможно, жесткая и с нейтральным цветом. Если у вас этого нет, вы можете распечатать ее, используя 50% K.

Используйте ножницы или резак, чтобы вырезать в нем два квадратных отверстия. Один из них должен быть около 10 мм в высоту, а другой около 5 мм в высоту.



Шаг 2

Найдите сцену, которую хотите нарисовать. Если вы относитесь к этому исключительно как упражнению, не стесняйтесь фотографировать и готовить линии искусства из него. Однако, если вы планируете опубликовать результат как нечто большее, чем просто исследование, ваши поклонники могут чувствовать себя обманутыми!



Шаг 3

Используйте свою карту, чтобы отделить цвет от других. Затем попробуйте выбрать тот же цвет в вашей программе. Попробуйте взглянуть на карту так, как если бы на ней были напечатаны цвета (закрытие одного глаза может помочь).

Используйте большее отверстие для больших областей, а маленькое для областей поменьше. Вы также можете использовать их как для сравнения, когда два оттенка на первый взгляд выглядят одинаково. Если оттенок слишком мал, чтобы его можно было отделить даже от меньшего отверстия, это означает, что его следует нарисовать позже, когда будут определены все более крупные оттенки.



Начните с цветов, которые являются наиболее распространенными в сцене. Как только вы их установили, вам может и не понадобится карта - ваши глаза будут иметь достаточную поддержку в вашей живописи, чтобы помочь вам выбрать цвета оптически.



Это оно! Сначала это может быть ужасно сложно, но со временем вы будете настолько эффективны, что увидите цвета, которые вам больше не нужны. Это упражнение - лучшее, что нужно, чтобы узнать цвета и отношения между ними. В отличие от инструмента «Пипетка», здесь вы сознательно решаете, какой цвет использовать и где, и это решение запоминается.

Вы можете заметить, что после завершения этого упражнения ваш ум начнет анализировать цвета вокруг вас. Это забавный опыт, но если он вас раздражает, не волнуйтесь - он уходит со временем!



Покраска с помощью большой кисти

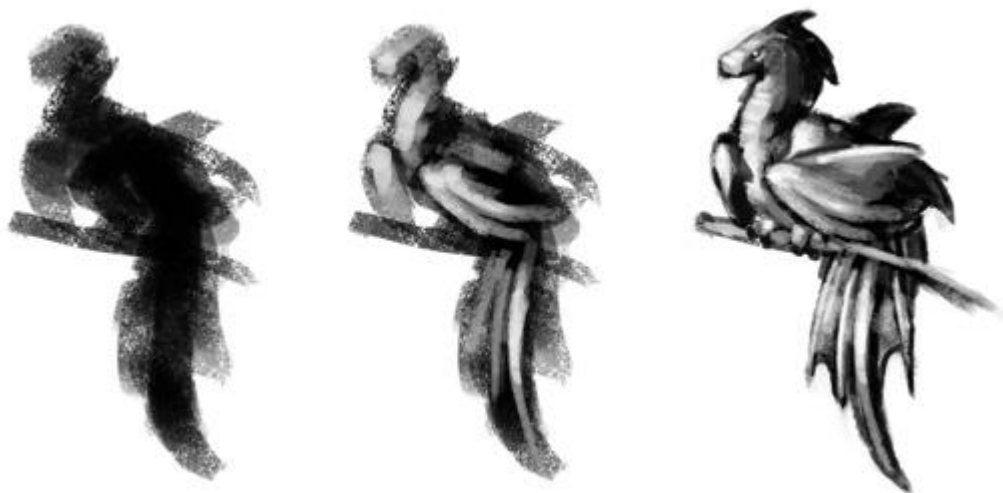
Мы рисуем, чтобы воплотить наши мысли и видение их. Хотя это видение кажется полным с самого начала, живопись - это процесс, и вы должны делать это шаг за шагом - нет способа сделать все так просто.

Это создает еще одну проблему. Если я хочу нарисовать дракона, с чего мне начать? Должен ли я сначала нарисовать крылья, или, может быть, глаза? А как насчет масштаба? И когда я затенил все это?

Решение этих проблем - это уровень детализации. Вы начинаете большую и свободную, затем вы становитесь все меньше и детальнее. Это позволяет сохранить однородность изображения - у вас никогда не будет детальной головы с одной стороны и недоделанной лапы с другой стороны. Вы также не тратите время на поиск «идеальной кисти». Возьмите большую и начинайте рисовать!

Это упражнение очень короткое. Просто с этого момента начинайте все ваши картины с большой нерегулярной кистью. Затем используйте ее, чтобы заблокировать свет, и если вы видите, что рождается что-то хорошее, продолжайте, как обычно. Если нет, вы можете начать заново - это не займет много времени. Этот метод не гарантирует, что каждая работа будет успешной, но она даст вам возможность узнать о неудаче, *прежде* чем вы потратите время.

Чтобы уточнить, когда я говорю «большая кисть», я не имею в виду огромные мазки - они просто должны быть большими по отношению к объекту. Итак, если вы хотите подготовиться к рисованию с помощью серии «эскизов миниатюр», ваша кисть может быть совсем маленькой!



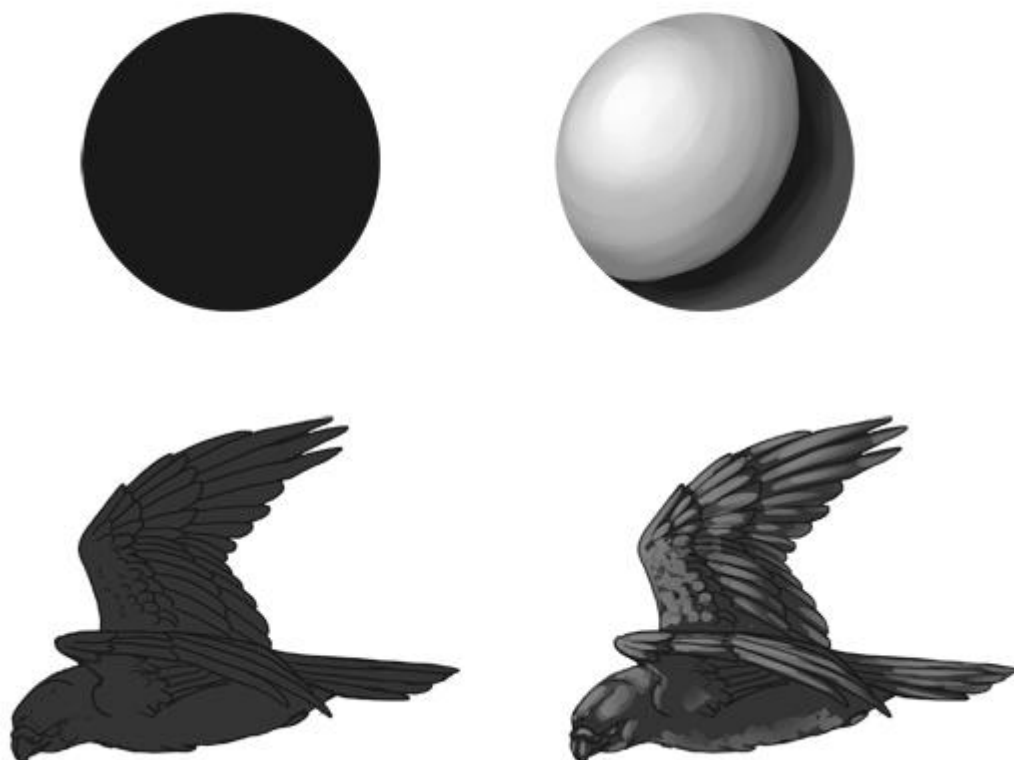
Тень без направленного источника света

Когда вы узнаете о затенении и освещении, вы обычно начинаете с выбора источника света. Когда вы знаете, где он, вы знаете, какие части объекта должны быть освещены, а какие затемнены тенью.

Однако, если вы посмотрите вокруг, вы увидите, что объекты редко так аккуратно освещены одним источником света с четким направлением. Они обычно залиты окружающим светом - это свет, который может исходить из одного направления, но потом отскакивает от всего, что заставляет его выглядеть так, будто это просто «вокруг».

Если вы хотите затенять ваши объекты естественным образом, то вам необходимо осваивать этот способ освещения. Это действительно просто, как только вы это знаете!

Чтобы использовать это упражнение, вам нужно просто понять одно правило. Обычно мы затеняем объект двумя источниками света: основным и отраженным. Все между ними - тень.



Эта птица летит в темноте, освещенная сильным светом, идущим от одного направления

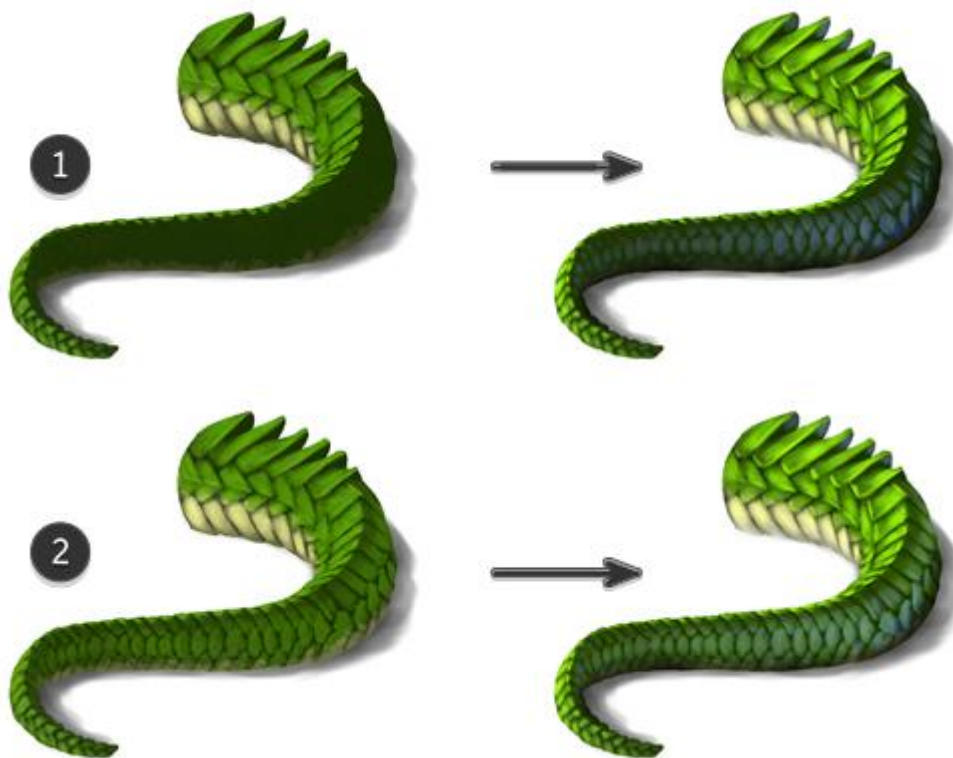
Лучшая идея для более реалистичных сценариев - закрасить объект еще до того, как будут введены источники света. Чтобы сделать это, используйте немного более яркий оттенок цвета тени и нарисуйте все, что не является щелью или чем-нибудь подобным.



Эта птица

освещена не только основным источником света, но и окружающим светом, приходящим с неба

Если вы сделаете все правильно, ваш объект во время первой фазы освещения должен выглядеть больше как 2, а не 1.



Это все упражнение! Если вы пропустили правило, здесь повторим его еще раз: перед тем, как вы начнете затенение классическим способом, представьте тонкий свет вокруг и осветите объект в соответствии с ним. Только тогда вы можете начать затенение. Вы можете обнаружить, что вашей картине не нужен даже такой сильный свет, как вы ожидали!

Исследование перед рисованием

«Вау, это такая [удивительная птица](#), я собираюсь нарисовать грифона с этими цветами! Это будет потрясающе! " Вы открыли Photoshop и ... остановились! Не начинайте рисовать. Спросите себя: я когда-нибудь рисовал птицу? Или большого кота? Гриффин может быть воображаемым существом, но его части сделаны из реальных. Вы не можете что-то нарисовать и сказать кому-то, что это клюв грифона, когда он *не похож* на клюв, только потому, что «грифы не существуют, откуда вы знаете ...»

Если вы никогда не рисовали что-то, не ожидайте, что вы поймете это правильно с первого раза. Вы можете распознать орла, когда видите его, но это не значит, что вы сумеете нарисовать что-то узнаваемое как орел. Если вы никогда не обращали на это внимание, вы просто не можете этого знать!

Если вы думаете, что можете рисовать, проверьте это перед началом. Нарисуйте крыло орла или ноги льва. Было ли это легко? Отлично, вы можете начать свой новый потрясающий кусок. Было ли это трудно/невозможно сделать? Отлично! Вы только

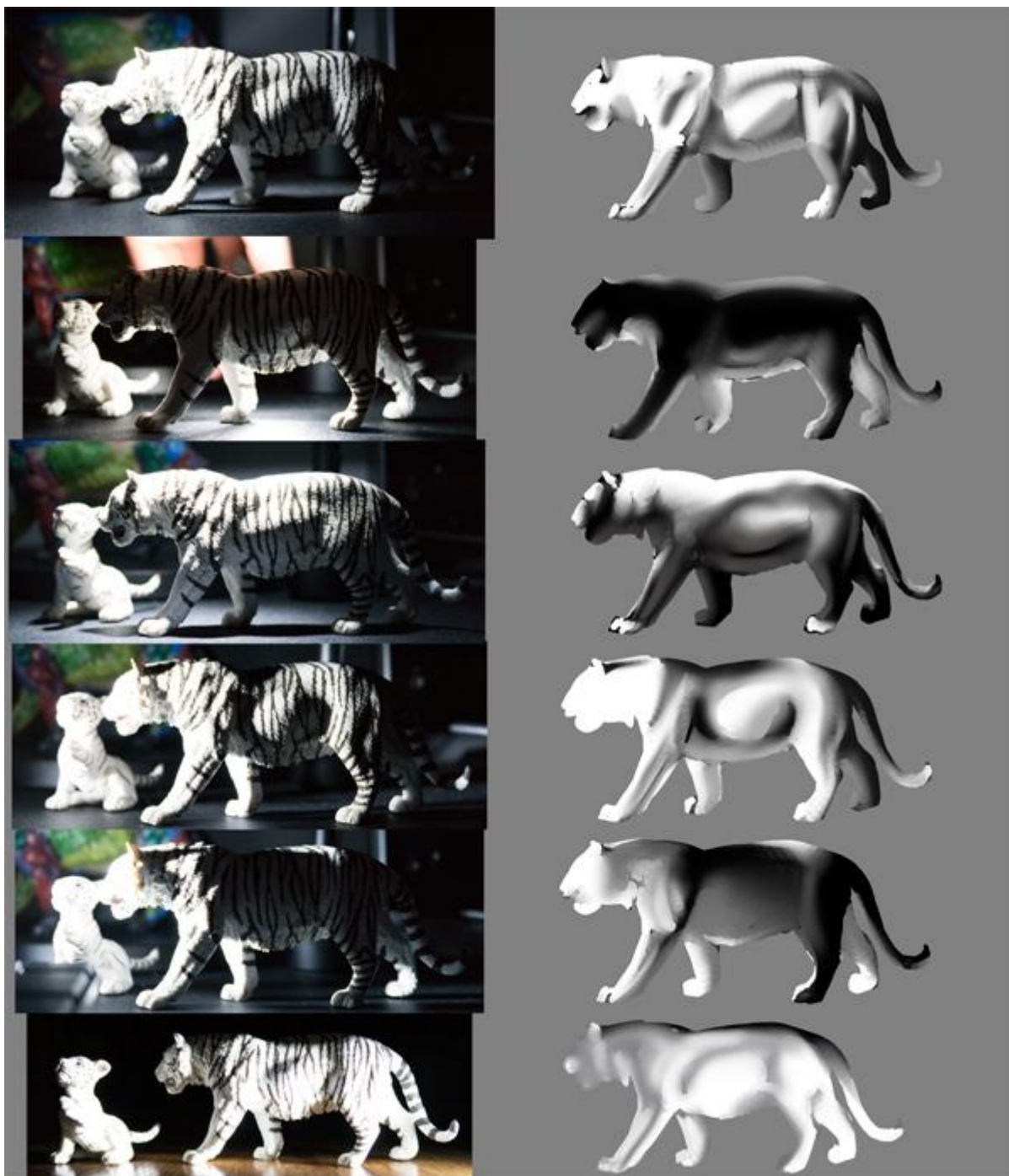
что спасли себе часы работы над картиной, которую вы *не умеете правильно рисовать* (пока).



Выполняйте это упражнение каждый раз, когда вы хотите написать какую-нибудь новую прекрасную идею. Выясните, из каких элементов он будет построен, затем нарисуйте их отдельно. Если они выглядят правильно, вы можете начинать. Если нет, нужно собрать много ссылок и просто рисовать, много.



Тема не единственная вещь, которую вы должны изучить перед живописью. Практика освещения, цвета, композиции ... Не позволяйте вашему будущему шедевру быть простым полигоном для ваших навыков!



Изучите значения цветов

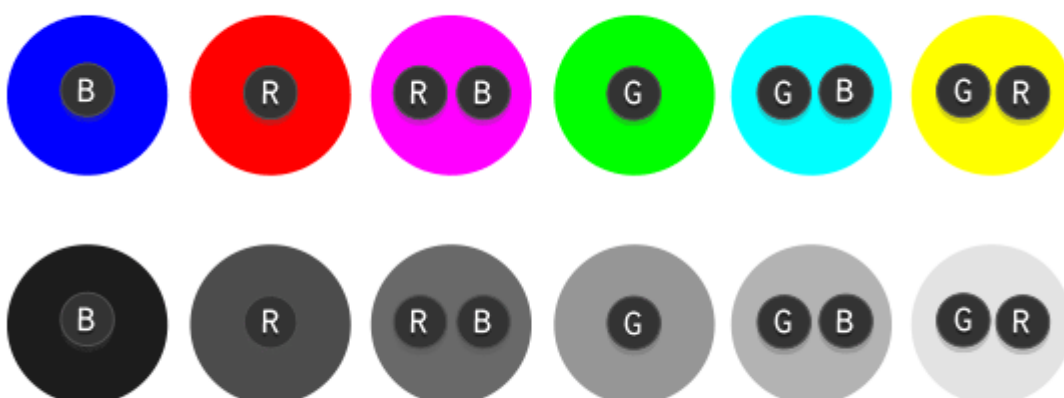
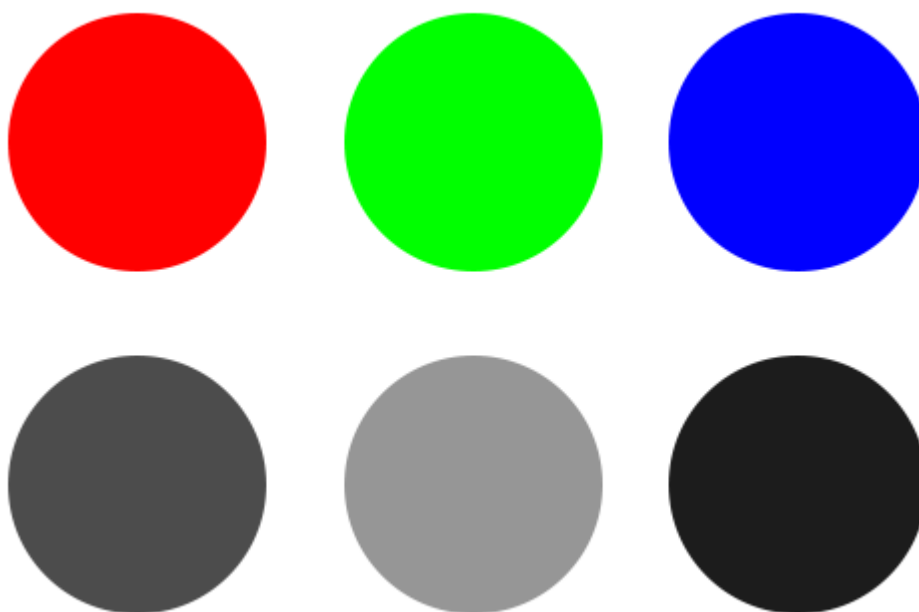
Начав рисование в оттенках серого и добавив цвета позже, вы можете сделать процесс более легким и менее запутанным. Однако это может заставить вас пропустить важную часть композиции - ценность.

Цвета имеют определенную яркость, но они также имеют значение - самый яркий синий цвет всегда будет темнее самого яркого желтого.

Если вы превратите классическое колесо цвета в оттенки серого, вы увидите следующее:



Это может показаться запутанным, но вам нужно понять, что зеленый - ярко-серый, красный - серый, а синий - темно-серый. Другие цвета, которые являются их смесями, также являются смесями их значений, поэтому их легко рассчитать.



Почему это так важно? Допустим, вы нарисовали эту птицу в оттенках серого:



Теперь вы хотите добавить в него следующие цвета:



Вы продолжаете рисовать эти цвета на отдельном слое, а затем вы меняете **режим наложения** на **цвет**. И ... происходит это:



Почему? Цвета были настроены на затеняющий слой, который не содержит никакой информации о значении. Например, синяя сверху яркого оттенка осветляется, понижая его насыщенность. И это работает - синий становится ярче, просто не так, как вы хотели. Но Photoshop не может читать ваши мысли!

Чтобы исправить это, перед добавлением цветов используйте Multiply Layer, чтобы «покрасить» объект в серые тона. Используйте темно-серый вместо синего, светло-серый вместо зеленого и так далее.



Если вы добавите свои цвета сейчас, они будут работать!



Самое лучшее в понимании ценностей - это то, что они позволяют планировать окончательное воздействие цветов. Наши глаза сначала ищут контраст, и цвета менее важны. Независимо от того, насколько красочна ваша картинка, если вы получите неправильные значения, она не будет «работать» должным образом для зрителей.

Ценности важны не только для рисования в оттенках серого - даже если вы рисуете цветом сразу, вы должны понимать четвертый атрибут, скрытый за оттенками, насыщенностью и яркостью. Помните: для ваших глаз это не только «синий» или «желтый» - это «темный» и «яркий»!



Это все!

Для подтверждения прочтения пришлите словосочетание «ПРОКАЧАТЬ СКИЛЛ» и/или его значение в терминологии живописи, а также свои фамилию, имя и номер группы:

либо по адресу ngrachev@list.ru,

либо через [WhatsApp](#), [Viber](#), [Telegram](#), [СМС](#) по номеру +7 910 6622663 (Грачев Николай Львович).
