

Яна Франк
Тайные
знания коммерческих
иллюстраторов



Издательство
Студии Артемия Лебедева

Коммерческая иллюстрация — с чего начать?

Коммерческий иллюстратор — художник, создающий за деньги оригинальные иллюстрации к произведению. Так написано в издательском словаре. Однако иллюстратор и художник — это разные профессии. Основное различие между ними заключается в том, что иллюстратор подстраивается под пожелания заказчика, моду и предпочтения целевой аудитории, в то время как художник рисует то, что считает нужным, а потом ищет покупателей, готовых приобрести его произведение в первозданном виде.

Те, кто желает сделать иллюстрацию своим основным занятием, должны понимать специфику этой профессии и приобретать специальные навыки, позволяющие создавать не просто красивые картинки, а товар, который удобно продавать и подстраивать под запросы клиентов. Ведь речь идет о регулярном создании сотен и тысяч красивых изображений, объединенных узнаваемым стилем, имеющих товарный вид, готовых к воспроизведению, — и так в течение многих лет. Причем желательно, чтобы работа за годы не превратилась в рутину и продолжала быть творческим процессом, доставляющим иллюстратору удовольствие.

С чего начать? Учебники по рисунку и графике предлагают стандартный вариант: делать наброски и рисовать людей с натуры. Безусловно, академические навыки пригодятся любому рисующему человеку, но это не первое, о чем стоит задуматься, примеряя на себя профессию иллюстратора. Почему многие прекрасные художники не могут сделать иллюстрацию работой, в то время как иные покоряют мир

коммерческой графики, едва научившись рисовать несколько простых форм? Чтобы начать зарабатывать деньги картинками, необходимо:

- понять, зачем иллюстратору нужен собственный стиль;
- выбрать степень условности изображения, оценив свои амбиции и цели;
- решить, в какой степени будет прорабатываться объем;
- оценить, что дает использование контуров, и выбрать любимую форму штрихов и линий либо подходящую технику для работы без контуров;
- научиться обеспечивать определенное качество и никогда не опускаться ниже уровня, представленного в портфолио.

Эта книга написана для всех, кто хочет сократить сложную и скучную часть иллюстраторской работы до минимума и найти кратчайший путь к хорошим результатам, чтобы на творчество и собственные проекты оставалось как можно больше сил и времени. Разобраться с вопросами стиля и принять важные решения в отношении техники исполнения помогут главы раздела «Стиль изображения».

Что делает иллюстратора продаваемым?

Профессиональный иллюстратор должен:

- быстро создавать качественные иллюстрации, имеющие законченный, товарный вид;
- уметь делать эскизы — так, чтобы на них не уходило слишком много времени, но было понятно, как будет выглядеть результат;
- трезво рассчитывать свои силы, справляться с работой в срок и показывать эскизы в нужный момент;
- уметь предложить два значительно различающихся варианта законченной картинке, не проделывая двойной работы;
- быть готовым вносить в картинку изменения на любом этапе проекта.

И главное, он должен иметь ярко выраженный и предсказуемый стиль.

Безусловно, можно зарабатывать деньги иллюстрацией, не имея своего стиля. Более того, многие живут именно способностью копировать любые образцы по просьбе заказчика. Такие иллюстраторы мастерски владеют своим ремеслом и могут нарисовать что угодно, не имеют собственных предпочтений и покорно выполняют любой каприз клиента. Подобной работы всегда хватает. Однако у этого варианта есть большой недостаток: труд подражателя всегда оплачивается по самым низким тарифам, а сам иллюстратор не становится со временем знаменитым и дорогим, потому что для популярности нужна узнаваемость. Причем крупные проекты ему не доверяют из-за непредсказуемости результата.



Иллюстрации Олега Пащенко



Несколько работ из портфолио автора

Значит, чтобы прокормить себя, иллюстратору без стили придется всю жизнь выполнять очень много мелких заказов. Опыт показывает: чтобы зарабатывать таким способом среднюю иллюстраторскую зарплату, нужно рисовать значительно больше восьми часов в день. Кому же работа над мелочами — самая тяжелая. Если в крупных проектах есть этапы разной сложности, существует возможность группировать похожие процессы и на все вместе дается больше времени, то при выполнении мелких заказов каждый день все приходится начинать сначала. Ни одного дня нельзя отдохнуть от поиска идей, отрисовки чистовиков или многочасовых раскрасок.

Пока иллюстратор молод, ему легко работать сутками и не спать ночами. Однако со временем люди взрослеют, у них появляются семья и дети, необходимость помогать стареющим родителям, проблемы со здоровьем и потребность иногда заниматься чем-то кроме работы. В двадцать лет работать сразу на пару десятков заказчиков и делать кучи дешевых картинок легко и романтично, в тридцать—сорок уже сложнее, а после пятидесяти почти невозможно. Чтобы с годами труд иллюстратора не стал низкооплачиваемой каторгой, он должен сделать карьеру, как и в любой другой профессии. То есть добиться того, чтобы за его работы начали

платить гонорары выше среднего. Получить несколько серьезных заказов и продемонстрировать способность осилить монументальный проект. Набраться опыта, позволяющего руководить начинающими или делиться с ними знаниями в форме книг или курсов. В творческих профессиях ценят прорыв и громкое имя, и добиться этого невозможно без узнаваемости.

Кроме того, наличие ярко выраженного стиля значительно упрощает работу с клиентом. Показывая эскиз будущей работы, нарисованный за десять минут, иллюстратор не должен объяснять: «Когда будет принят сюжет, контур будет сделан такими-то линиями, а фон закрашен живописными разводами и покрыт мелкими точками». Глядя на работы в портфолио, заказчик понимает, каким примерно будет окончательный вариант. Также отпадает необходимость обсуждать степень условности изображений или технику исполнения.

Решив работать в единой манере, иллюстратор принимает ряд решений и ставит заказчиков перед фактом. Если в портфолио представлены только простые фигуры, лишённые теней, значит, ничего более сложного он рисовать не собирается. Стиль дорогого и известного иллюстратора — это не прихоть, а как раз то, что делает его дорогим и известным. Сокрушаться о том, что «картинки были бы хороши, когда бы не эти его руки (лица, люди, цвета)», — нелепость: не нравится какая-то индивидуальная черта стиля художника — не связывайся с ним вовсе.

Для любителей подведения итогов перечислим плюсы и минусы, которые даёт иллюстратору наличие собственного стиля.

Плюсы:

- благодаря узнаваемости работ проще сделать карьеру и прославиться;
- можно показывать заказчикам очень условные эскизы — по работам в портфолио и так понятно, каким будет результат;
- иллюстратору скорее доверят большой заказ, когда легко предсказать, что получится, и можно быть уверенным, что все работы будут смотреться однородно;
- при знакомой и отработанной технике проще оценить объём работы и спланировать проект.

Минусы:

- через некоторое время может стать скучно рисовать «одно и то же»;
- некоторым будет трудно бороться с желанием перепробовать все на свете;
- от ряда заказов придется отказываться, чтобы оставаться последовательным и не тратить силы и время на копирование чужих работ за деньги.

Если своего стиля еще нет, но хочется стать самостоятельным иллюстратором

Придется из всего, что получается хорошо, выбрать одно. Остальное — отложить и забыть, простившись с надеждой рисовать одновременно и «пупсиков», и «почти фотографии», раскрашивать их то живописно, то в два цвета и при этом иметь

запоминающийся оригинальный стиль. Теоретически возможность объединить все эти эксперименты в узнаваемое целое существует, но я не знаю удачных примеров.

Стоит помнить, что технику исполнения можно со временем изменить либо, если работы выполнены очень характерным почерком, добавить в свой репертуар разные варианты проработки линий или раскраски. Однако форму объектов и их пропорции менять не рекомендуется. Если иллюстратор неожиданно начинает рисовать реалистичные фигуры вместо стилизованных или наоборот, этого часто бывает достаточно, чтобы агент немедленно расторг договор, да и заказчиков обычно такие метаморфозы приводят в смятение.

Поэтому с самого начала художнику следует понять, что он хочет рисовать больше всего. Персонажей мультфильмов? Человеческие фигуры реалистичных пропорций и форм? С индивидуальными искажениями, вроде сочетания кукольных лиц и реалистичных тел, нужно обращаться осторожно. С одной стороны, это хороший способ сделать свои работы узнаваемыми, с другой — стоит подумать, не будет ли слишком скучно годами рисовать одних и тех же «инопланетян».

Если стиль для работы избран, но у художника остались удачные картинки, выполненные иначе, расставаться с ними навсегда не обязательно. Можно переделать их в выбранной манере, сохранив идею, композицию или что-то еще, составляющее их ценность. Так же стоит поступить с работами, выпадающими из общего ряда.

Если стиль найден, работы хорошо продаются, но все ужасно надоело

Можно изменить свой стиль, но делать это стоит постепенно. Чаще всего творческому человеку надоедает все сразу. Однако глобальные перемены в рисунках могут не только подорвать бизнес, но и оказаться чрезмерной нагрузкой для иллюстратора, потому что трудно работать надо всем одновременно. Лучше вносить изменения по одному, а не менять сразу большое количество деталей, тени, штриховки, характерные линии, обводки и способы раскраски.

Не стоит помещать в портфолио свои спорадические попытки сделать что-то по-другому. Лучше сначала накопить нужное количество иллюстраций в другом стиле, желательно не меньше двадцати, а затем заменить старые работы в портфолио новыми. Прошлые достижения могут оставаться «на вечную память» на личных сайтах, но в коммерческом портфолио им делать нечего.

Если художник решительно не может работать в одном стиле

Можно создать «виртуальную личность» и публиковать работы, сделанные в разных стилях, под разными именами. Но при этом следует учитывать, что иметь более двух творческих псевдонимов может быть очень обременительно, особенно если дела пойдут хорошо у всех «авторов» — тогда работать придется много и во всех направлениях сразу.

К тому же наличие «альтер эго» часто не приветствуется ни заказчиками, ни агентами. Многие агенты вообще отказываются сотрудничать с псевдонимами и расторгают контракт с иллюстратором, узнав, что он работает под разными именами. В такой ситуации приходится изворачиваться, делать вид, что второй автор — это супруг, или придумывать что-то еще.

В некоторых странах подобные приемы приходится хранить в тайне всю жизнь, потому что сообщение о том, что два известных автора — всего лишь разные ипостаси одного иллюстратора, вероятнее всего, моментально положит конец его карьере.

Если все вышесказанное не по вкусу

Тем, кто уверен, что в этой главе описан вернейший путь к убийству вдохновения, а работа в таком режиме отменяет всякое удовольствие от рисования вообще, лучше рисовать, как хочется, сделать это любимым занятием, а деньги зарабатывать иначе и не пытаться прокормить себя коммерческой иллюстрацией. Либо искать клиентов, готовых покупать работы такими, как есть, не предъявляя к ним никаких требований.

Зачем иллюстратору агент

Всем лучшим, что произошло в моей карьере, я обязана хорошим агентам. Мой любимый агент в Германии всегда говорил: «Я ничего не умею, кроме как наживаться на чужом труде». На самом же деле он каждый день являлся на работу в девять утра, идеально одетый, с чемоданом, полным презентаций, и ноутбуком, и в одиннадцать вечера он был там же, выторговывал у кого-то наилучшую цену за проект, между делом аккуратно уклоняясь от звонков потерявшей его жены. Все свободное время он куда-то бежал: выпить пива с директором первого канала телевидения, поиграть в теннис с директором телекома, поболтать в перерыве с хозяином большого дизайн-агентства. Всех полезных знакомых он постоянно ублажал: устраивал дискотеки, вечеринки, ужины, презентации и выставки, печатал и дарил красивые брошюры и каталоги, рассовывал по карманам сувениры со своим именем, на все праздники рассылал открытки, не забывая поздравить с днем рождения жену, детей и кота каждого. Продавая проект любого калибра, он обещал позаботиться обо всем, как только получит деньги, и действительно сам находил всех исполнителей, от программиста и дизайнера до завода, готового произвести товар. Для многих это был шанс взяться за большой заказ: за недобросовестно выполненную кем-то работу отвечал головой агент, зато участники успешного проекта приглашались к сотрудничеству в следующий раз.

Таким образом, хороший агент всегда окружен счастливыми людьми, делающими исключительно то, что им нравится, ровно столько часов в неделю, сколько они хотят. Вокруг него царит настоящая идиллия. До тех пор пока исполнитель не начинает задаваться вопросом, сколько процентов от заработанных им денег агент забирает себе.

Всем известно, что чужая работа всегда выглядит легче своей собственной, а к хорошему быстро привыкаешь. Если знакомство с клиентом уже состоялось, он готов сотрудничать и платить, иллюстратору легко и приятно с ним работать. Теперь не нужно доказывать, что ты хороший, показывать свои работы, напоминать о себе, набивать цену и торговаться. После нескольких выполненных заказов кажется, что можно продолжать в том же духе бесконечно, и становится непонятным, зачем в этой гармоничной упряжке третий. Совсем не хочется думать о том, каких трудов стоило агенту привлечь этого клиента к сотрудничеству, и возникает вопрос: «Сколько месяцев, лет или веков я теперь должен делиться с ним своим заработком только за то, что он нас познакомил?»

На самом же деле хороший агент не только знакомит клиента с исполнителем — он поддерживает контакт с важными людьми, регулярно рекламирует достижения иллюстратора, публикует его работы в важных каталогах и представляет на выставках. Он берет на себя всю бюрократическую часть работы: договаривается

о деньгах, заботится о том, чтобы заказчик вовремя заплатил, переводит гонорар иллюстратору, следит за дальнейшей судьбой картинок — если кто-то их использует не по праву, судится, добиваясь компенсации.

Некоторые думают, что могли бы заработать вдвое больше, если бы не нужно было делиться с агентом. Это не так: решив работать самостоятельно, большинство иллюстраторов рисуют гораздо меньше, потому что половину времени им приходится тратить на встречи и переписку с заказчиками. К тому же выясняется, что постоянное напоминание о себе, реклама и участие в выставках тоже стоят денег. Не говоря уже о том, что умение продавать дано далеко не каждому и большинство творческих личностей как раз этим искусством владеет крайне плохо.

Многие очень известные иллюстраторы тратят огромное количество времени, нервов и здоровья, чтобы избавиться от своих агентов, не расставшись при этом с заказчиками. Пройдя через многолетние тяжбы из-за невыполнения условий контрактов, они жалуются коллегам на несправедливость этого мира. Забывая упомянуть, что своей популярностью и самыми лучшими заказами обязаны именно агенту.

Агенты, в свою очередь, пугают иллюстраторов зверскими контрактами и, еще не начав сотрудничать, расписывают страшные расправы, ожидающие иллюстраторов в случае непослушания. Это происходит потому, что подавляющее большинство иллюстраторов в начале своей карьеры ведут себя как беспомощные дети, срывая сроки и совершая ошибки по неопытности, а добившись первых успехов, норовят стать вольными птицами. Желательно, прихватив всех клиентов, с которыми успели посотрудничать. Таким образом, половину рабочего времени агент помогает разгребать проблемы новеньким и борется с обнаглевшими суперзвездами, пытаясь сохранить самое дорогое, что у него есть, — своих клиентов.

Прежде чем вступать в такую борьбу, иллюстратору не мешает подумать, может ли он добиться всего сам. Если он считает, что это возможно, стоит попробовать. Однако в таком случае ему предстоит обнаружить, что некоторые потенциальные заказчики даже не рассматривают предложения отдельных иллюстраторов, потому что им тоже проще иметь дело с одним связующим звеном, нежели с тремя десятками свободных художников. Если же иллюстратор уже работает с агентом, ему следует вспомнить все, что тот делает полезного, прежде чем попрекать его гонораром.

Со многими потенциальными клиентами нужно встречаться. Не всякий вольный художник решится пригласить главного редактора журнала в свой дом, где среди разбросанных бумажек бегают коты и дети. Можно снимать комнаты для совещаний и презентаций, но все это стоит денег, а встреча в кафе неподалеку от офиса заказчика, как правило, занимает половину рабочего дня. Также рекомендуется подсчитать, во сколько обойдется покупка или печать ста открыток для своих клиентов к празднику, раскладывание их в сотню конвертов, желательно не худшего качества, и отправка по почте. Плюс к этому несколько раз пригласить клиента в кафе на чашечку кофе, заплатить за рекламу на самых посещаемых порталах в интернете, купить страничку в каталогах вроде «Американ иллюстрейшн» — и сэкономленные на агенте деньги потрачены.

Иногда агент пытается переманить к себе иллюстратора, обещая более выгодные условия, — к таким предложениям, конечно, стоит прислушаться. При этом нелишне проанализировать, чем именно вызвано то или иное предложение. Возможно, конкурент заметил, как работа иллюстратора выросла в цене, когда тот еще не осознал своего роста в полной мере и не потребовал повысить оплату. Многим в такой момент проще уйти к новому агенту, чем попросить больше денег у старого, переступая через свою застенчивость или гордость. Однако честный разговор

с прежним агентом о причинах ухода часто приводит к тому, что иллюстратору предлагают лучшие условия на старом месте.

Часто иллюстратор концентрируется на том, что ему не нравится в сотрудничестве с агентом, и, только уйдя от него, понимает, что совершил ошибку. Начинающие художники, как правило, пытаются понравиться любой ценой: выполняют все капризы, позволяют звонить себе домой ночью и в выходные, демонстрируют безграничное терпение. Проработав в таком режиме несколько лет, устают и понимают, что нужно учиться говорить «нет». Но люди быстро привыкают к комфорту и неохотно расстаются со своими привилегиями. У многих не хватает духа перевоспитывать избалованных работодателей, им проще построить новые отношения, начав диктовать свои условия с самого начала. Прежде чем согласиться на этот, безусловно, более простой вариант, стоит вспомнить все достоинства своего теперешнего агента. А если все же принято решение уйти, лучше выбрать мирный путь, оставляющий возможность вернуться в случае разочарования.

Некоторые молодые агентства не имеют хороших контактов и зазывают клиентов, обещая им сотрудничество с известными иллюстраторами. Есть опасность, что иллюстраторов они переманят, а хороших клиентов так и не получат. Также стоит опасаться «доброжелателей», обещающих помочь выйти из уже имеющегося контракта, нарушив его условия. Возможно, завтра такой агент применит свои недобросовестные приемы и к самому иллюстратору.

Права и обязанности агента

Хорошее агентство, представляющее иллюстратора, размещает его портфолио у себя на сайте или в бумажном каталоге, рекламирует его, рекомендует клиентам, добывает заказы, регулирует вопросы оплаты, берет на себя всю бюрократическую рутину и за это получает до половины гонорара за каждый заказ.

Некоторые агентства в Европе получают двадцать пять процентов от гонорара за иллюстрации в журналах и газетах и тридцать пять — за плакаты и картинки для рекламы. Обычно это молодые агентства или агенты, обслуживающие в основном клиентов, платящих очень небольшие гонорары.

«Звездные» агентства, обещающие очень дорогие заказы от именитых фирм, могут брать себе до шестидесяти процентов. Это допустимо, только если после всех выплат агентству иллюстратор получает гонорар, значительно выше принятого в этой категории.

Многие агентства запрещают иллюстраторам общаться с заказчиками напрямую, чтобы они не могли познакомиться, подружиться и договориться о прямом сотрудничестве. Обычно после расторжения контракта с агентом иллюстратору запрещено выполнять какую-либо работу для заказчиков, с которыми он познакомился через агентство, в течение года.

Стиль изображения

Стилизация и упрощение форм, классические каноны

Самыми важными приемами иллюстратора являются стилизация и упрощение. Существует множество вариантов изображения любых объектов, от реалистичного

до схематичного. Пытаясь свести очертания людей, животных и предметов к более простым формам, художники столетиями создавали каноны — наборы правил, которым нужно следовать, изображая определенные объекты.

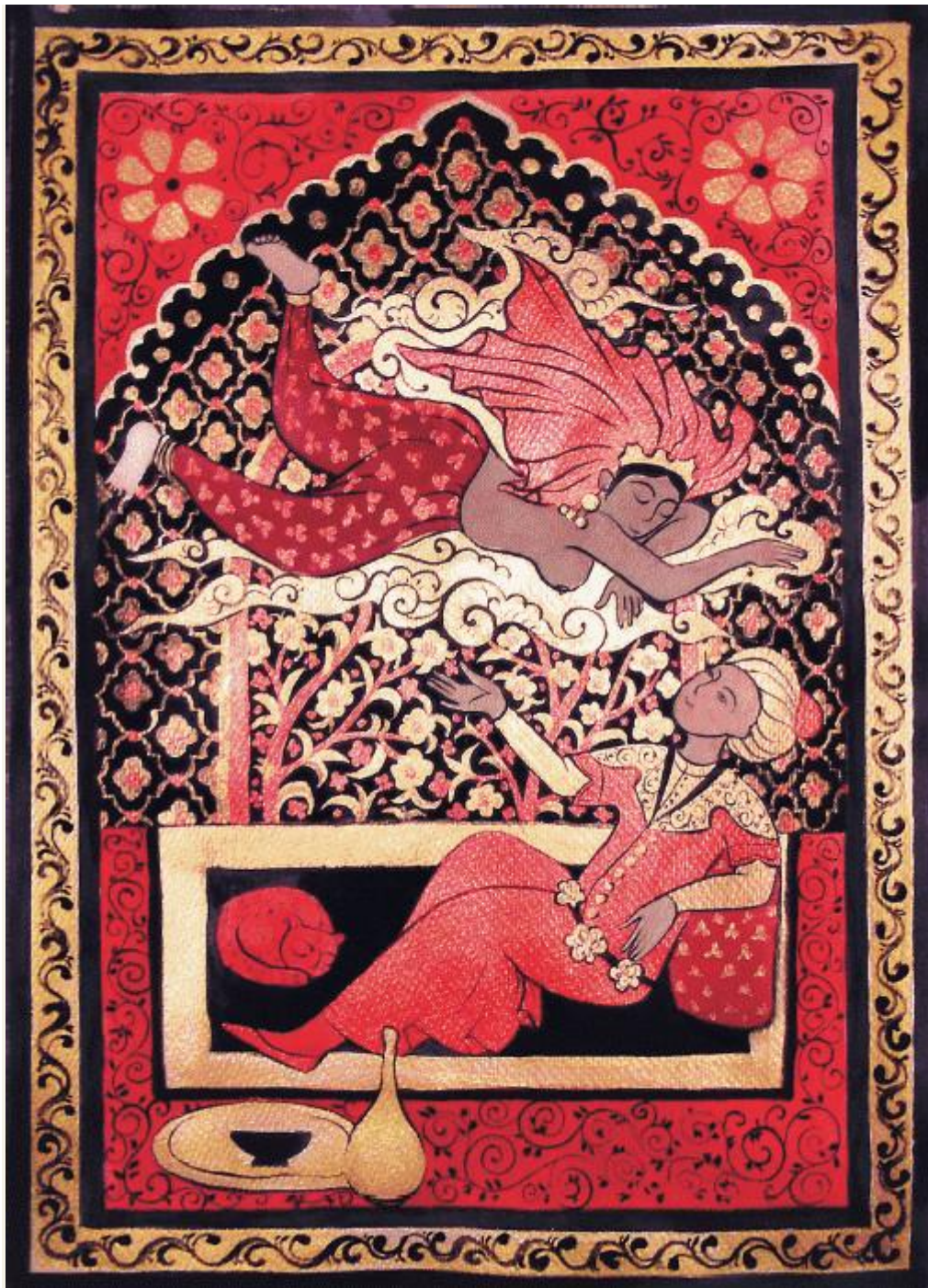
Современные иллюстраторы часто следуют классическим канонам (иконопись, восточная миниатюра, лубок, японская гравюра) или современным (манга, диснеевский мультфильм, американский комикс), а также создают свои собственные, смешивая разные приемы и правила или придумывая новые. В следовании известным канонам есть преимущества и недостатки.

Хороши они тем, что в них все продумано, для всего найдены гармоничные пропорции и созданы модели изображения. Однако они узнаваемы и тем самым навязывают картинкам определенную атмосферу, национальный колорит или дух эпохи, которой принадлежат. В работе с разными заказчиками и темами это часто становится помехой.

Собственный канон — гарантия оригинальности, но порой в погоне за необычным решением иллюстраторы неудачно скрещивают элементы и создают комбинации, вызывающие у зрителя неприятные чувства и негативные ассоциации. Не стоит бездумно использовать и тем более смешивать между собой религиозные, мистические и национальные символы, потому что многие заказчики боятся оскорбить чувства определенных групп читателей. В данном случае полезно задаться вопросом: если этого до сих пор никто не сделал, возможно, тому есть веская причина?



Восточная миниатюра. Фрагмент



Иллюстрация, выполненная в стиле восточной миниатюры. Автор — Марина Михайлошина



Японская гравюра



Иллюстрация, сделанная по канонам японской гравюры



Русский лубок



Иллюстрация, стилизованная под русский лубок. Автор — Андрей Кузнецов

Многие каноны освобождают иллюстратора от ответственности. Например, рисуя руки с тремя пальцами, иллюстратор делает беспредметной дискуссию о том, знает ли он анатомию: нарисованные им герои вообще не люди. Изображая телефон в виде прямоугольника с тремя кнопками, а компьютер — в виде ящика с торчащими винтами и болтами, автор уклоняется от необходимости разбираться в тонкостях устройства сложных предметов. Обозначая объем или тени с помощью совершенно одинаковых темных линий, проходящих всегда на одной стороне у всех объектов, он отменяет правила света и тени. Эти элементы у него символические и не обязаны быть академически правильными.

Степень условности изображения желательно выбрать в самом начале работы над собственным стилем, исходя из личных художественных амбиций. Если требуется модель, на основании которой будет легко и просто изображать любые сюжеты, а дальнейшее улучшение работ планируется только за счет количества деталей и спецэффектов, лучше остановиться на простом и далеком от реализма каноне. Если художнику нравится реалистичная манера и он мечтает развиваться в этом направлении, нужно начинать с правдоподобных вариантов. Например, взять модель изображения человека, на которой хотя бы условно обозначены все важные суставы (локти, колени) и отсутствуют «мутации» вроде нестандартного количества пальцев или пуговиц вместо глаз.

Стилизованное изображение человеческого тела и окружающих предметов

Количество возможных вариантов изображения человеческого тела бесконечно. Однако существует несколько основных моделей стилизации, помогающих разложить все по полочкам. От них можно сколько угодно отклоняться в разных направлениях, но использовать в рамках одного и того же стиля несколько разных моделей не рекомендуется.

Дудлик

Английское слово *doodle* означает «машинально чертить или рисовать», а произошедший от этого слова «дудлик» — это фигура, нарисованная простейшим способом, безо всякой попытки изобразить человека правдоподобно. Самый примитивный вариант дудлика рисуется по принципу «точка, точка, запятая»: нечто с точками вместо глаз и черточками вместо рук и ног. Дудлики не обязаны подчиняться законам анатомии — они могут быть оснащены произвольным количеством конечностей, ушей и глаз любой формы, а также моторами, пропеллерами, окнами и дверьми, частями механизмов или предметами домашней утвари. Руки и ноги могут быть без суставов вообще или в форме зигзага с бесчисленными углами.



Здесь налицо полная свобода для фантазии, однако картинки с дудликами часто имеют несерьезный или «игрушечный» вид, не очень популярный среди заказчиков. Иллюстраторов, рисующих только дудликов, часто обвиняют в неумении рисовать и осуждают за избрание «пути наименьшего сопротивления».

Пупсик

Пупсик — это правдоподобно нарисованный человек с сильно искаженными пропорциями, которые делают его похожим на новорожденного ребенка. У пупсика очень маленькое тело и большая голова. Лицо при этом «детское» — круглое, с широко расставленными глазами, большим ртом и маленьким носиком.



Карикатура

Если нарисовать пупсика со «взрослой» головой, получится карикатура. Карикатура — это не жанр коммерческой иллюстрации, а самостоятельная дисциплина. Большинство глянцевого журналов, работающих с иллюстрациями, принципиально не публикуют карикатуры, чтобы избежать возможных юридических

проблем. Сознательно их используют в основном издания, специализирующиеся на политической сатире. Делая карикатуру своим основным жанром, иллюстратор должен понимать, что он обрекает себя на выполнение заказов для определенного сорта изданий и во многие места вход для него будет закрыт. Карикатурист должен уметь шутить на политические темы и следить за жизнью политиков и суперзвезд.



Мутант

Мутантами называют человекообразные фигуры с пропорциями, близкими к реалистичным, но содержащие какие-то значительные отклонения от обычных человеческих форм. Классический образец мутанта — «инопланетянин» — человек с лысой головой, заостренным подбородком и чрезмерно большими, косо поставленными глазами. Также к числу мутантов относятся существа с головами животных, звериными лапами вместо рук и ног, нереальными глазами, ушами или лицами и человекоподобные создания, отдельные «части» которых заменены геометрическими фигурами, механизмами и прочими предметами. Продукты скрещивания людей с растениями тоже относятся к этой категории.



Манга

Манга — японское слово, означающее «история в картинках», или попросту «комикс». Типичная манга-фигурка довольно реалистична, имеет большое количество правдоподобных деталей и хорошо прорисованных мелких суставов. При этом пропорции искажены, а лица упрощены до схематичного изображения.

В то время как головы манга-фигур «игрушечные» и «детские», тела имеют утрированно взрослые формы: у женщин большая грудь, очень тонкая талия и массивные бедра, у мужчин — мощный торс и гипертрофированные мышцы. Манга-лица нарисованы очень кукольно и по четкой схеме: огромные глаза, маленький крючок вместо носа и крупный рот специфической формы.



В Японии запрещено изображать определенные сцены с участием людей, зато все можно, если лица у людей «игрушечные». Чтобы не выяснять каждый раз, что именно подпадает под эту категорию, было решено использовать для всех комиксов одинаковую маску, признанную допустимой.

Человек

Художники часто спорят, какое изображение человека действительно является реалистичным. В самом деле, здесь возможны сотни градаций, но в коммерческой иллюстрации все довольно просто: фигура с антропологическими признаками (правильным количеством рук, ног, пальцев на руках и ногах и прочих частей тела), пропорциями, близкими к реальным, и наличием локтевых изгибов и коленных суставов — человек.



О художественной слепоте

Пытаясь правдоподобно изобразить человека, иллюстраторы часто допускают ошибки, совершенно их не замечая. Даже при более внимательном рассмотрении собственной работы они не могут понять, что не так. Этот феномен называется художественной слепотой.

Студенты художественных вузов много рисуют с натуры. При этом в самом начале обучения они умудряются изображать совершенно кривых и неправильных людей, глядя на живую модель. Если им велят исправить работу, они всматриваются в собственный рисунок, но не замечают грубейших ошибок — искаженные, изломанные люди с нарушенными пропорциями не режут им глаз. С опытом это меняется, с каждым разом студенты рисуют правильнее, но появляется новая проблема: они срисовывают позу и ракурс, придумывая все остальное, вместо того чтобы посмотреть, как выглядит живая модель. Часто профессора ловят их за руку и просят: «Покажи, где ты это увидел». Тогда, присмотревшись к натурщику, студент вынужден признаться, что изобразил несуществующую тень или провел отсутствующую линию. Вооруженный определенным опытом, художник настолько уверен в своем знании предмета, что не трудится сверить рисунок с реальным объектом.

Откуда берется эта уверенность в несуществующих деталях? Еще в детстве мы начинаем хвататься за предложенные схемы, не желая от них отступать. Все помнят, как в детстве рисовали солнце в виде четверти круга в уголке листа, начиная с этого каждый свой рисунок. Многие из таких приемов с возрастом перестают казаться привлекательными, но некоторые остаются на долгие годы.

Часто неправильное высказывание авторитетного человека надолго запоминается. Указав на ничем не примечательный набросок, учитель говорит: «Вот этот художник умел рисовать людей!» — а в результате ученики десятки лет думают, что именно эта картинка — образец для подражания.

Иногда иллюстратор заимствует где-то понравившуюся линию и легкой рукой соединяет ее с немого иным ракурсом или позой, не проверив, останется ли она такой в новых условиях. Если результат сразу не вызвал сомнений у автора или публики, он включается в репертуар художника и повторяется в многочисленных его работах.



Я построила эту женщину, не глядя на натуру, и она показалась мне вполне правильной. Однако все знакомые мужчины хором говорили: «С ее попой что-то не то» и «Линия не может быть такой». Я долго не могла понять, к чему они придираются, но они настаивали на своем, добавляя, что чаще, чем я, рассматривают женщин с такого ракурса, и с моей картинкой однозначно что-то не так



После долгих обсуждений вопроса с рассматриванием меня и моих сестер перед зеркалом я поняла, какую линию они имеют в виду, и нехотя исправила ее. Только позже, сделав целую серию фотографий самой себя в этом ракурсе, убедилась, что линии в этом месте действительно не получается ни при каких условиях

Выясняя, откуда берется слепое следование неправильному образцу, я обнаруживала много интересных историй, корни которых часто кроются в детстве иллюстраторов.

Одна из историй — моя собственная.

Среди знакомых моих родителей была женщина, с удовольствием позировавшая многочисленным друзьям-художникам. Я с детства была окружена ее портретами. Все считали ее интересной и привлекательной, она всегда была хорошо одета, и у меня никогда не возникало сомнений в ее красоте, ведь она годами служила музой художникам, обладавшим в моих глазах большим авторитетом. Позже я часто рисовала девушек, похожих на эту модель, слегка изображая по памяти знакомый овал лица. Комментарии зрителей меня удивляли, все они говорили примерно одно и то же: «некрасивое лицо», «какая-то странная щека», «с ней что-то не то», «чего-то не хватает», «скула неестественная». Я всматривалась в собственные картинки и не понимала, чего от меня хотят, ведь я изображала лицо таким, каким оно мне запомнилось, и женщину эту в моем детстве все считали красавицей! Я перестала рисовать это лицо, желая избежать негативных отзывов. Только позже, изучая лица разных людей, поняла, что в лице этой женщины действительно содержался какой-то изъян.

Спустя пятнадцать лет мы заговорили о ней с родителями, и тут всплыла старая и очень странная история. Лишившись в молодости большей части зубов, прекрасная дама настолько не подружилась с советскими дантистами, что не нашла в себе сил обзавестись протезами и приспособилась жить практически без зубов. Как ей удавалось при этом потрясающе выглядеть, «не вылезать из гостей» и вдохновлять всех знакомых художников на подвиги, остается за кадром — я тогда была слишком мала, чтобы разгадать эту загадку. Но факт остается фактом: я записала в свои идеалы красоты беззубую женщину и годами рисовала лицо с свалившимися щеками, не понимая, что в нем такого ужасного. На вопрос, почему ни один из художников не счел этот беззубый рот ужасным, мама возразила, что, вероятно, в этом уродстве они видели некоторую пикантность.

Похожая история случилась с моей подругой. Мы учились вместе в художественном училище, и она все время рассказывала о своей несчастной маме, жизнь которой якобы не сложилась. В молодости она была очень красива и наивна, а красавицам всегда не везет: женщины их презирают и видят в них потенциальную соперницу, мужчины стремятся обмануть и использовать. Пытаясь устроить свою жизнь, мама исчезла, оставив дочь на воспитание бабушке, поэтому мне никогда не довелось ее увидеть. Спустя десять лет подруга стала иллюстратором, но картинки ее не пользовались спросом, несмотря на твердую руку и хорошую технику, а я все время задавалась вопросом, почему она рисует такие злобные лица, с маленькими глазками и мелкими чертами лица. Встретившись в Москве, мы снова вспомнили о ее маме, и я попросила показать мне фотографии легендарной красавицы. На пожелтевших карточках я увидела неприятное лицо, напоминающее малопривлекательных героинь картинок моей подруги. Видимо, она очень любила маму и не подвергала сомнению ее взгляды на жизнь и на саму себя.

Итак, иногда люди делают своим идеалом красоты ущербные и злобные лица, грубые формы или откровенные уродства, никогда больше не сверяя их с другими образцами.

Выявить подобные вещи можно, только спрашивая мнения дружелюбно настроенных людей о своих работах. Ошибки могут найти не только коллеги, хорошо знающие анатомию, и врачи, знакомые с предметом в силу образования, но и просто наблюдательные друзья. Если несколько зрителей высказали одинаковое замечание в адрес картинки или какого-то элемента, повторяющегося в работах, стоит отнестись к этой критике очень внимательно. Верным признаком художественной слепоты является подсознательное нежелание иллюстратора что-то менять. Услышав критику, он честно пытается «исправиться», но на деле оказывается способным лишь на незначительные изменения. Часто возникает типичный конфликт: после десятка попыток советчик теряет терпение и надежду на исправление, а иллюстратору кажется, будто он уже изменил все, что мог. Преподаватели или коллеги могут решиться поправить рисунок своей рукой либо заставить иллюстратора перемещать неудачную линию до тех пор, пока она не окажется на своем месте. Когда все наконец будет в порядке, результат покажется иллюстратору противоестественным и несуразным. Но это лечится внимательным сравнением собственных рисунков с образцами из реальной жизни.

Иногда автор самозабвенно спорит и готов драться насмерть за свой неправильный рисунок. Я частенько приводила множество логических доводов, отстаивая свою ошибочную точку зрения, пока меня не сажали на стул, чтобы сфотографировать в спорной позе. Только положив собственную фотографию рядом с работой и увидев, что промахнулась на полметра, я признавала свое поражение.

Главное — перебороть ощущение, что исправленная картинка крива и уродлива, и попытаться посмотреть на нее свежим взглядом.

Часто, освободившись от любимых ошибок, иллюстратор некоторое время думает, что ему навязали новые правила, сам он не видит ничего плохого в привычках, от которых пришлось отказаться. Он рисует правильно, делая одолжение критикам. Позже он натывается на старую работу, впервые видит, как ошибка режет глаз и восклицает: «Как же я мог такое рисовать?»

Утешает то, что эта слепота лечится, нужно только чаще смотреть на вещи, вместо того чтобы рисовать их по памяти или воображению. Однако ни один художник не застрахован от повторного приступа. Спасение можно найти только в критике наблюдательных друзей и проверке рисунков с помощью моделей. У многих иллюстраторов есть доверенное лицо — коллега, всегда готовый проверить эскиз и помочь найти ошибку.

Выбор вспомогательных средств для изображения человека

Чтобы правильно нарисовать человеческое тело, нужно хорошо знать анатомию, но даже опытный художник часто не может изобразить человека в сложной позе или необычном ракурсе без вспомогательных средств.



Фигуры людей и животных имеют настолько сложную форму, что трудно охватить все детали одновременно. Во многих школах для решения этой проблемы предлагается упростить слишком сложную фигуру и попытаться «разбить» ее на несколько понятных частей, с которыми удобно обращаться. Когда правильно нарисованы очертания предмета, изображение легко дополнить нужным количеством мелких деталей.

Самый простой способ нарисовать человека — по фотографии или трехмерной модели.

У этого способа есть одно преимущество: не нужно тратить время и усилия на изучение анатомии человека и строить свою модель. При этом существует и ряд недостатков.

Готовая модель человека — это обычно не голый скелет, а фигура с мышцами и плотью, определяющими тип и телосложение. Сделать такую фигуру толще можно, хотя это не так просто; превратить ее в более стройную модель гораздо сложнее, особенно если опыта в рисовании человека мало. По-настоящему изменить тип человека без грубых нарушений не удастся практически никогда, потому что для этого мало просто убавить или прибавить «мяса» — тип определяется скелетом, толщиной костей, пропорциями фигуры и многими другими параметрами.

Придется искать фотографию или модель человека в подходящей позе. Чаще всего не удастся найти именно то, что нужно, и приходится идти на компромиссы, изменяя идею картинка. Сотни тысяч фотографий, найденных в интернете, бесконечно повторяют одни и те же мотивы. Иногда на поиски подходящей фотографии уходит больше времени, чем на создание собственного рисунка.

Рисунок по фотографии

Если при создании иллюстрации просто обвести фотографию, зритель с легкостью это замечает, потому что такие изображения имеют характерный вид. С этим можно бороться, пытаясь оторваться от первоисточника и меняя детали в ходе перерисовывания, но это тоже требует некоторой тренировки. Чем больше иллюстратор импровизирует, тем реальнее опасность, что он допустит ошибку в анатомии, если он не изучал ее законы.

Тем не менее самый распространенный способ рисования по фотографии именно таков: снимок служит только основой изображения и используется для проверки главных точек. По нему ориентируются, где расположены основные суставы, в какой степени видны части тела, расположенные на заднем плане. Во время работы иллюстратор может упрощать модель, менять ее характер и пропорции, раскрашивать разными способами.

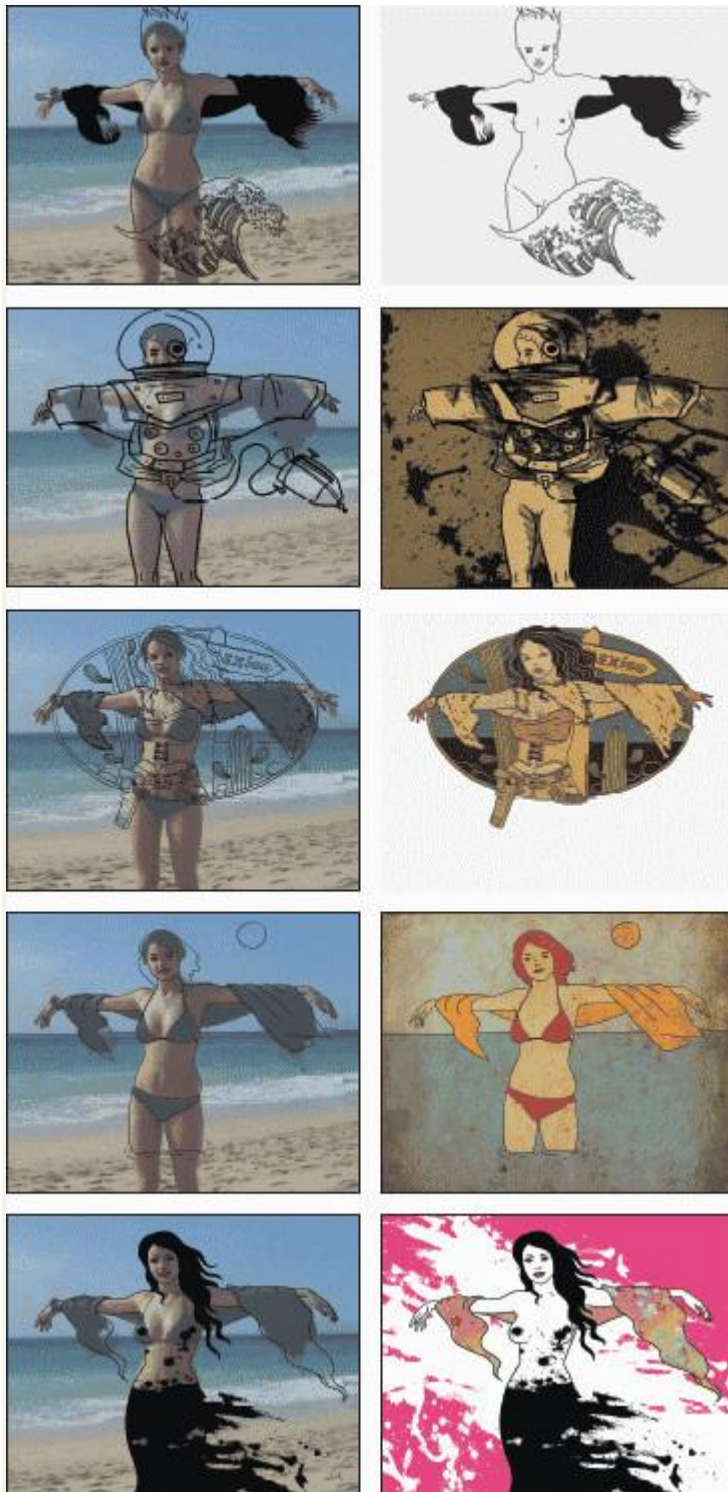
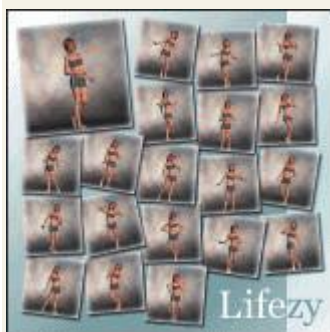


Рисунок по трехмерной модели

Готовых трехмерных моделей человека в интернете великое множество. Достаточно запустить поиск по ключевым словам *poses* и *poser*, чтобы найти десятки тысяч образцов.

Обычно помимо обложки компакт-диска в интернет-магазинах выставлены таблицы с изображением всех поз, входящих в коллекцию; их вполне достаточно, чтобы нарисовать иллюстрацию. Но и здесь нужно быть осторожным! Многие трехмерные модели искажены и не являются абсолютно реалистичными, а главное, все они очень разные. Если не использовать всегда модели одного и того же типа, будет трудно выдержать все иллюстрации в одном стиле.

Наиболее удачные картинки любого жанра очень быстро становятся узнаваемыми, поэтому их использование без особых изменений чревато тем, что зрителей заинтересует не столько сама иллюстрация, сколько вопрос, с чего ее срисовали.



Обложка компакт-диска 90 Poses of Laura, найденная на сервере renderosity.com по ключевому слову poses

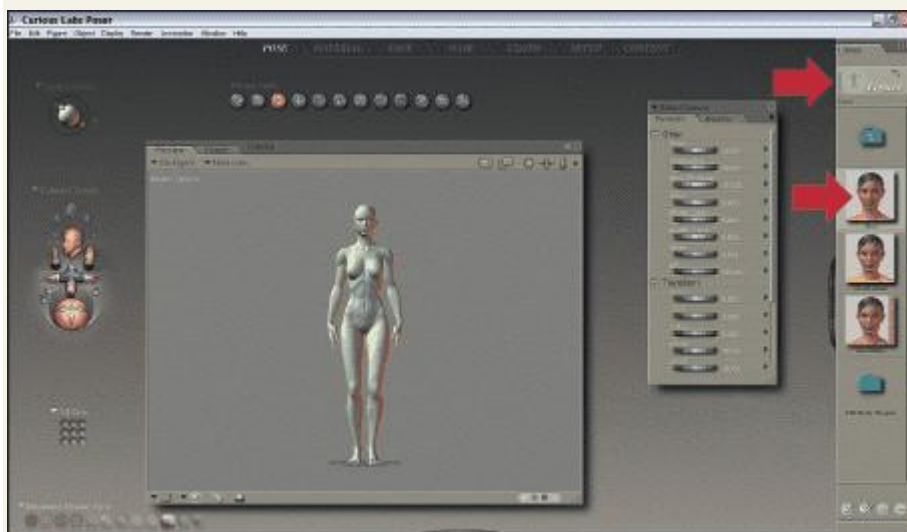
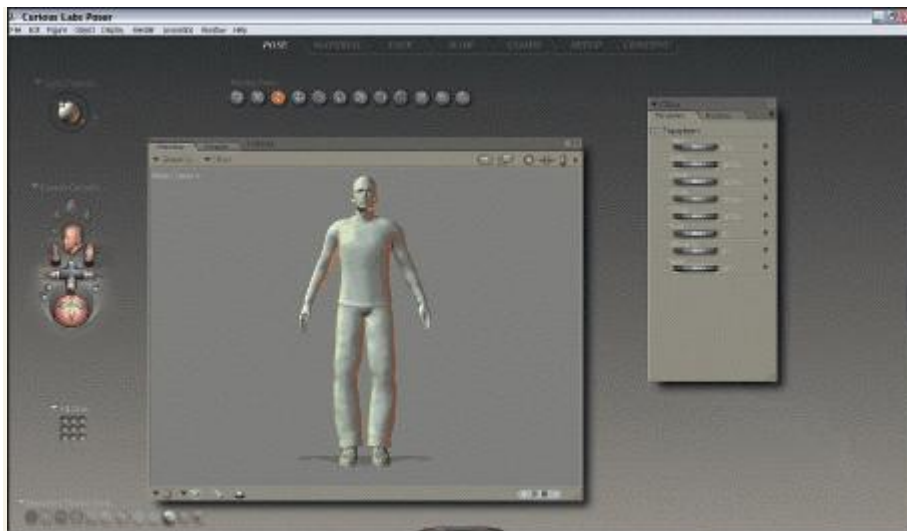
Выбирая основу для изображения человека, важно остановиться на чем-то одном. Нельзя для одной работы использовать фотографию, для другой — рукотворную модель, а для третьей — трехмерную куклу. Это делает невозможным создание работ в одном стиле. Любой черновик оставляет свой отпечаток на готовой работе. Лучше всего использовать модель, полностью построенную самостоятельно. Не только потому, что «ручная работа» ценится выше всего и путь наибольшего сопротивления всегда самый полезный, но и потому, что в «самодельных» фигурах лучше всего просматривается почерк автора, делающий его иллюстрации неповторимыми и узнаваемыми.

Построение модели с помощью программы «Позер»

Программа «Позер» изначально разрабатывалась для создания правдоподобных моделей человека. Хотя она освобождает пользователя от необходимости долго и мучительно строить человеческое тело из множества деталей, прикрепленных друг к другу сложными способами, создать в ней реалистичное изображение очень трудно. Это связано с тем, что трехмерного человека непросто покрыть «живой» фактурой, чтобы кожа и волосы выглядели как настоящие. Гладкая поверхность тела похожа на пластмассу, и нужно очень искусно выверять освещение, чтобы результат напоминал фотографию. Также трудно передать движение развевающихся частей одежды или волос. Если иллюстратор использует модель только как основу для своего рисунка, все это не имеет никакого значения. Единственное, что требуется, — это правильная человеческая фигура и естественная поза.

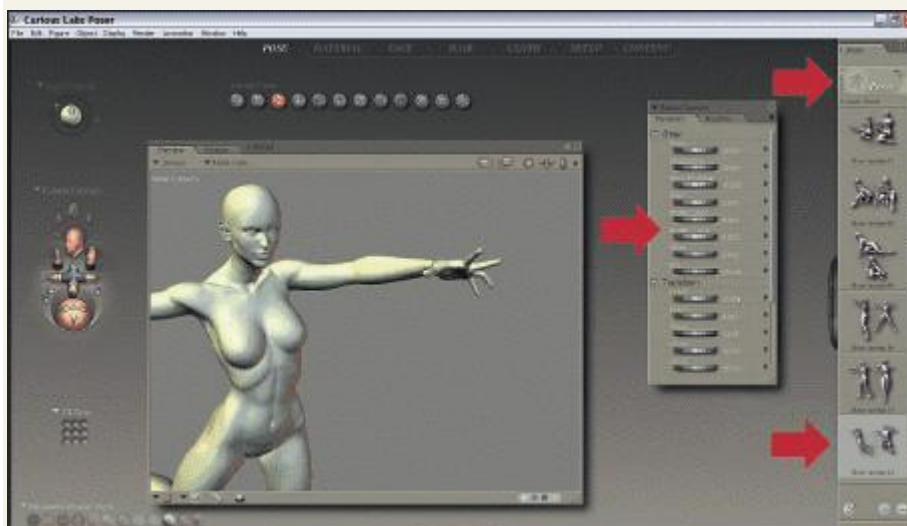
Интерфейс программы красиво оформлен, но обслуживать ее совсем без предварительных знаний трудно. Иллюстратору, использующему модели «Позера» только как основу для рисунков, нужны очень немногие функции программы. Поэтому я опишу в этой главе несколько шагов, с помощью которых можно быстро получить рабочую модель человека.

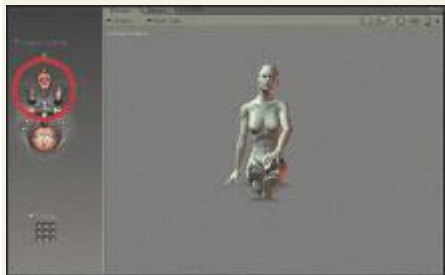
При первой же загрузке программы на экране появляется фигура одетого мужчины. Ее можно удалить, выделив курсором любую его часть и нажав на delete. После этого рекомендуется выбрать из библиотеки обнаженную модель человека, потому что «одеть» обнаженное тело проще, чем угадать невидимые части тела под одеждой.



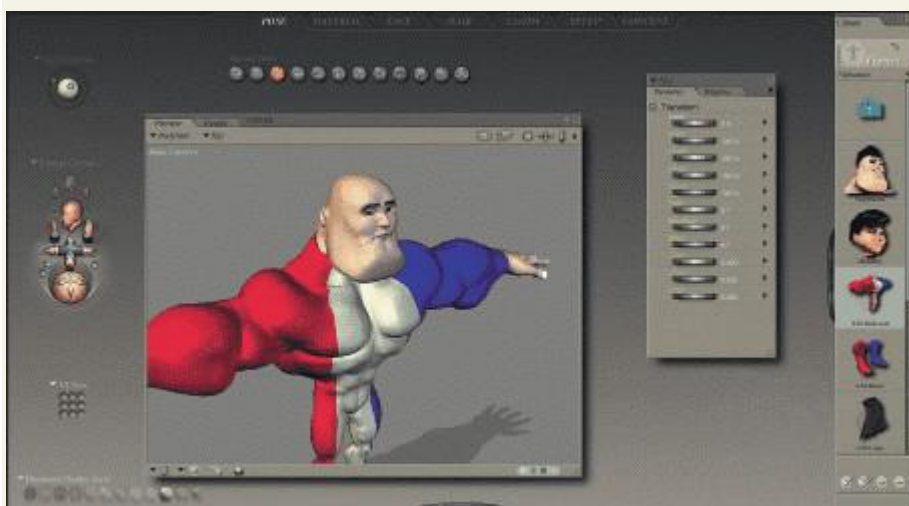
В библиотеке есть готовые позы на все случаи жизни. Хотя некоторые кажутся банальными, лучше начинать работу с них и изменять только отдельные части тела. Не стоит тянуть курсором руки и ноги в разные стороны, хотя технически это возможно: изменяется слишком большое количество параметров одновременно, что затрудняет контроль и возвращение в исходное положение. Лучше вызывать двойным щелчком на нужных частях тела специальные меню и изменять по одному параметру.

Камеры позволяют посмотреть на тело в разных проекциях и со всех сторон. Фигуру можно крутить, пока не найдется подходящий ракурс.





К программе прилагаются среднестатистические «шаблоны» фигур: взрослые мужчина и женщина, дети примерно восьми лет, младенцы и несколько животных. Эти заготовки можно модифицировать, любые части тела делать толще и тоньше, но кардинально изменить тип человека трудно. Зато интернет полон готовых изображений, которые интегрируются в программу: от реалистичных человеческих персонажей до фигур, стилизованных под манга, роботов и даже дудликов.



Дудлик, загруженный в программе «Позер»



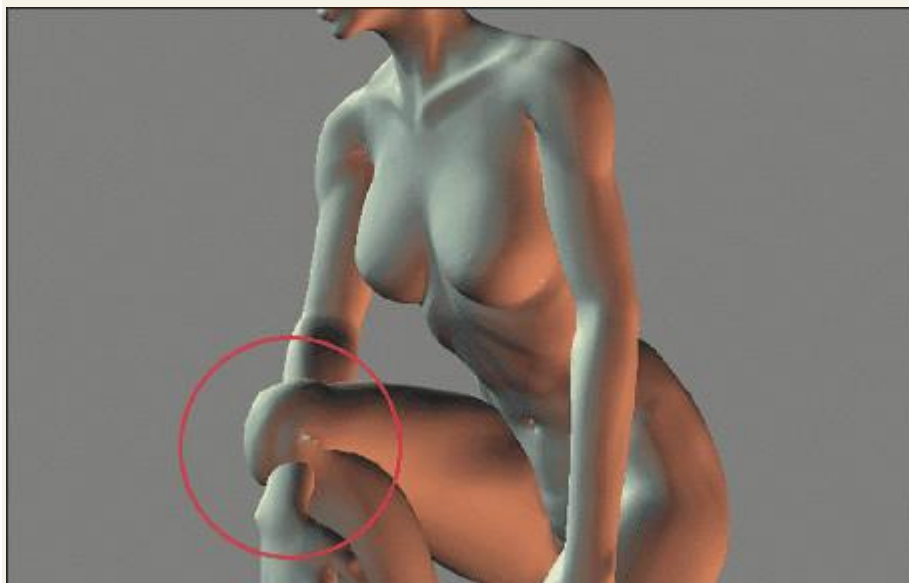
Очень популярная модель Аико. У нее типичные пропорции манга-фигуры, и производители «поз» часто раздают эту модель бесплатно в интернете

У трехмерной модели есть большое преимущество перед живой натурой: она способна застыть в неудобном движении или прыжке, ее можно осмотреть с самой

немыслимой точки, покрутить в полете или оставить в подвешенном состоянии. В настоящей студии для изображения некоторых сложных ракурсов натурщиков даже подвешивают под потолком, чтобы разглядывать снизу, или заставляют замирать в неудобных позах. У современного иллюстратора для этого есть трехмерный «натурщик», его можно мучить сколько угодно без всяких угрызений совести.

Однако у «Позера» есть и несколько недостатков.

Хотя в программу встроены «предохранители», некоторые части тела выворачиваются больше, чем это возможно в реальной жизни. Также в определенных сложных позах коленные и локтевые суставы неестественно выпирают или выглядят неправильно. Поэтому не стоит доверять трехмерной модели на сто процентов.



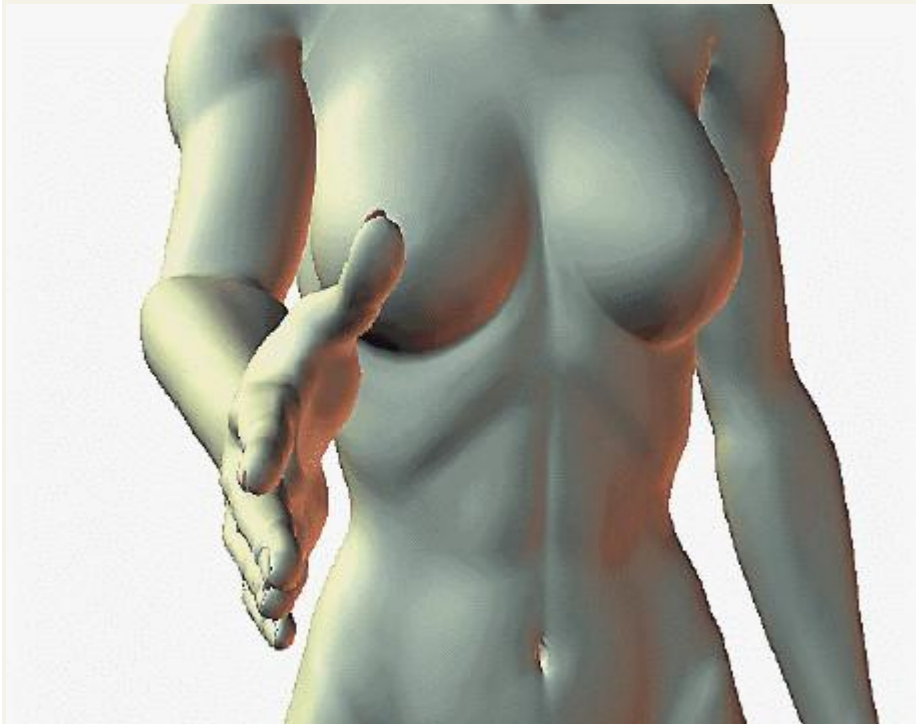
В интернете продаются и раздаются бесплатно многочисленные дополнительные изображения тел и поз, некоторые из них сделаны не разработчиками программ, а частными пользователями (хотя иногда электронные магазины выглядят очень солидно, их владельцы — подростки, состряпавшие десяток трехмерных кукол в домашних условиях). Такие модели могут содержать ошибки и неправильно двигаться, а позы — оказаться «деревянными» и со смещенным центром тяжести.



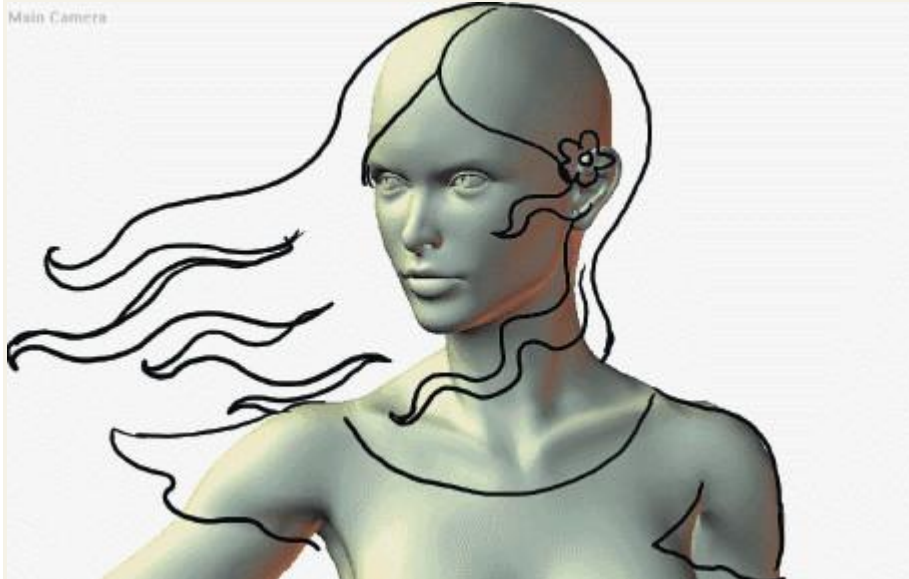
Поза, найденная в интернете. Вероятнее всего, она разрабатывалась на модели, которой нет в стандартной библиотеке. Когда заданные координаты накладываются на объект с неподходящими габаритами, некоторые части тела оказываются не на своем месте

Некоторые позы анатомически абсолютно правильны, но нарисованные с их использованием иллюстрации выглядят некрасиво. Даже если контур четко и безошибочно повторяет очертания модели, рисунок смотрится плохо. У этого явления даже есть название: «опасный ракурс». Выбирая кадр в трехмерной программе, нужно сразу представлять себе, как будет выглядеть фигура, если обвести ее с гораздо меньшим количеством деталей или без теней.

Выбрав подходящую позу и нужный ракурс в программе, картинку можно экспортировать в графический файл. Простого бесцветного варианта достаточно, чтобы сделать на его основе иллюстрацию. Саму позу рекомендуется сохранить в формате, которым пользуется «Позер». Это важно в первую очередь из-за описанных выше опасных ракурсов. Иногда только во время работы выясняется, что какая-то часть тела или поворот смотрятся плохо. В таком случае придется вернуться к трехмерной модели, чтобы повернуть ее или изменить положение.



Если иллюстратор точно обводит трехмерную модель, картинки часто получаются безжизненными и искусственными. Поэтому нужно помнить, что эскиз служит всего лишь подсказкой. Важно не забывать о развевающихся и легких частях одежды и волосах: трехмерные программы справляются с ними плохо, и нужно самостоятельно искать красивые изгибы для передачи движения.



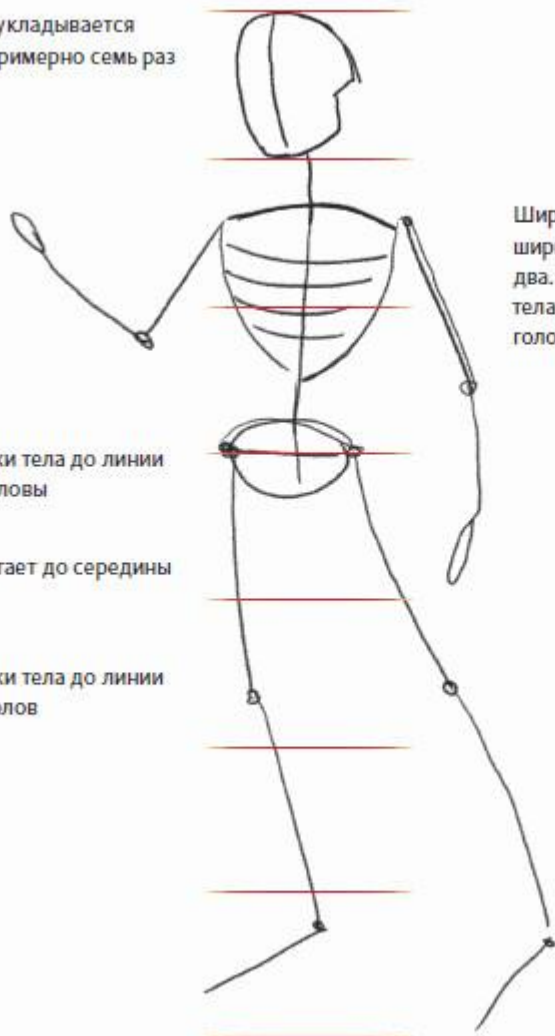
Послойное построение модели

Этот метод требует изучения анатомии и считается самым сложным. Здесь автор полагается только на себя, что сильно повышает вероятность ошибок. Тем не менее это самый популярный у иллюстраторов метод, потому что с ним связано множество преимуществ:

- Фигуры, построенные таким способом, всегда выглядят живее.
- Иллюстратор совершенно свободен в реализации идей, поскольку он не должен искать подходящие позы в библиотеках изображений или подбирать их в программах. Он может нарисовать все в точности, как задумал.
- Нет опасности, что избранная для работы основа отразится на индивидуальном стиле иллюстратора. Рисуя фигуру с нуля, художники обычно используют тип человека, который им наиболее симпатичен. Все части тела сразу приобретают характерную форму и очертания, у иллюстратора формируется почерк.
- Избрав самый тяжелый путь, иллюстратор завоевывает зрительские симпатии, тогда как использование вспомогательных средств не поощряется. Правда, если результат великолепен, уже не важно, с помощью каких средств удалось его добиться. Тем не менее даже Дюрер скрывал, что постоянно изобретал приспособления для перенесения рисунка на холст и прибегал к разнообразным ухищрениям, чтобы обвести, построить или нарисовать человека без ошибок.

Для начала рисуется очень условный скелет, где череп, тазовые кости и грудная клетка обозначены простыми фигурами, руки, ноги и позвоночник — линиями, а мелкие части тела отсутствуют совсем.

Высота головы укладывается
в высоту тела примерно семь раз



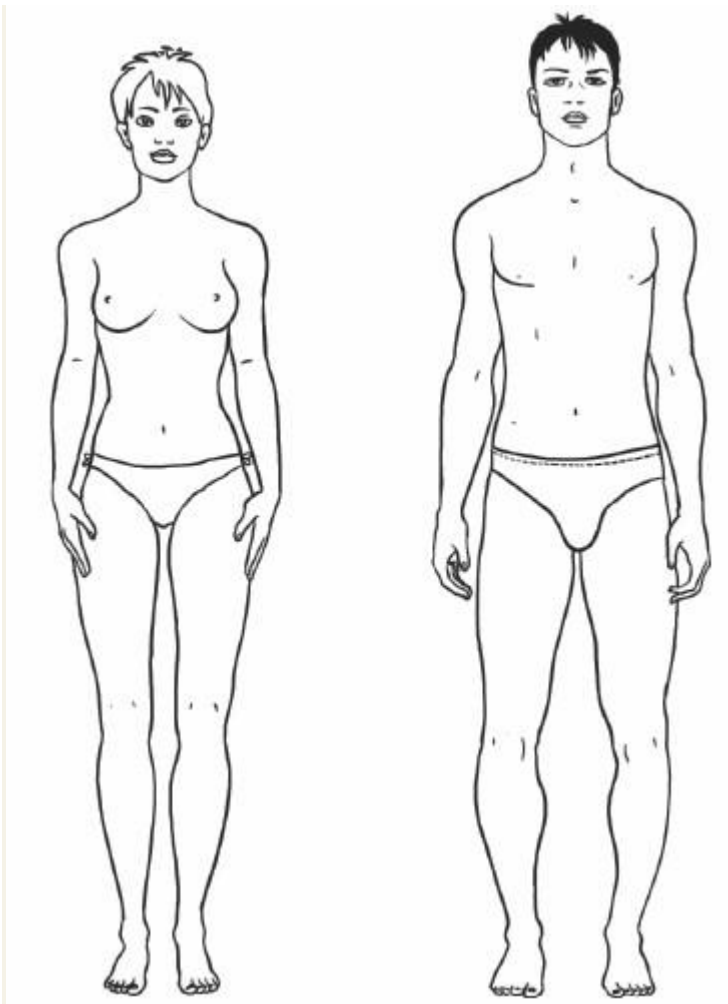
Ширина плеч примерно равна
ширине черепа, умноженной на
два. Расстояние от верхней точки
тела до линии плеч — полторы
головы

От верхней точки тела до линии
бедер — три головы

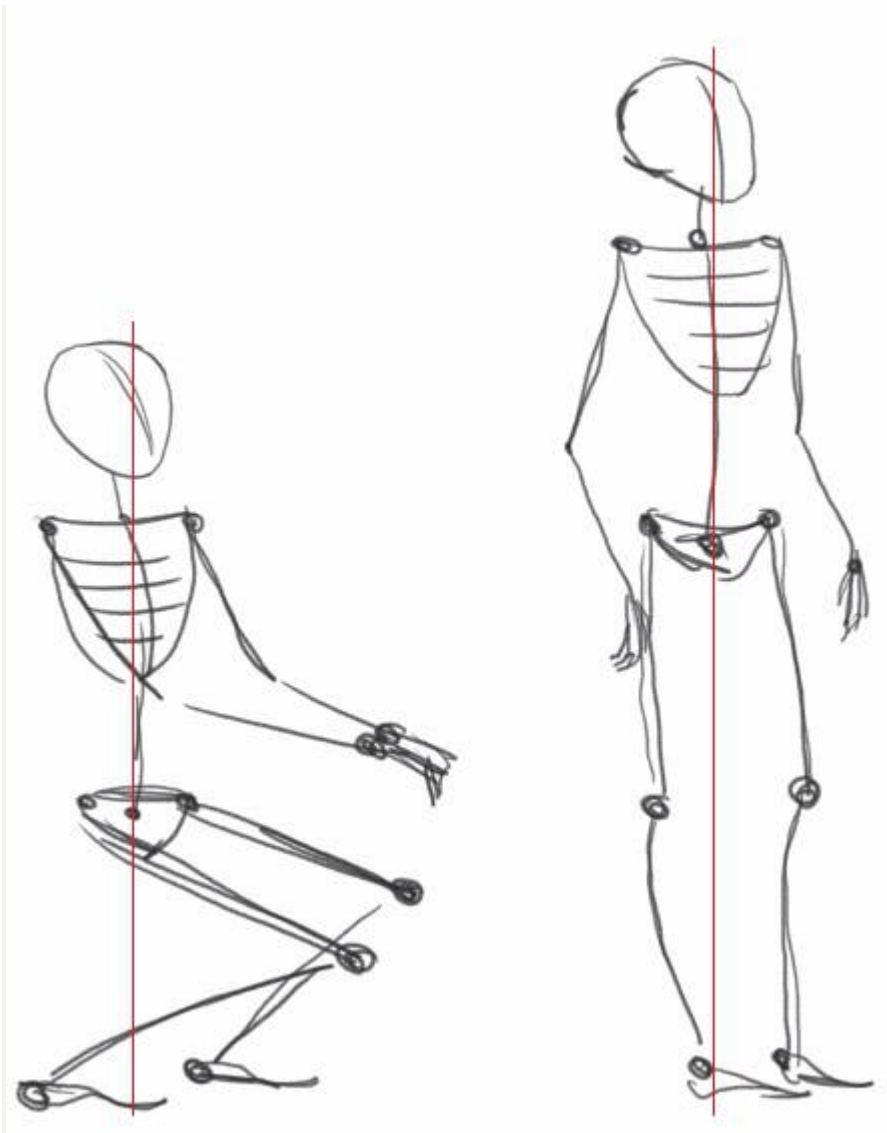
Кисть руки достает до середины
бедра

От верхней точки тела до линии
колен — пять голов

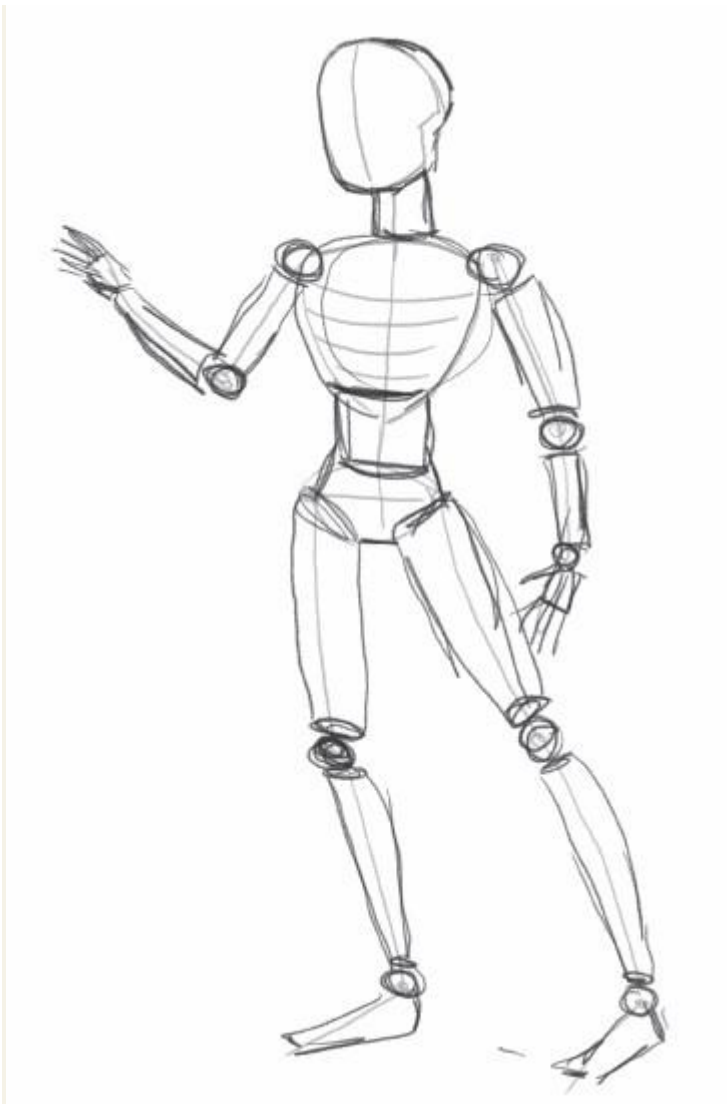
У мужского и женского тела разные пропорции. У мужчины плечи значительно шире бедер, в то время как у женщины ширина плеч и бедер одинакова либо бедра шире плеч. «Середина» тела у мужчин находится ниже, чем у женщины, женские ноги относительно более длинные. Для проверки этого правила в художественных школах часто приводится такой пример: если поставить рядом среднего телосложения мужчину ростом метр восемьдесят и женщину ростом метр семьдесят, у них, скорее всего, будет почти одинаковая длина ног, при этом разница в длине торса составит около десяти сантиметров.



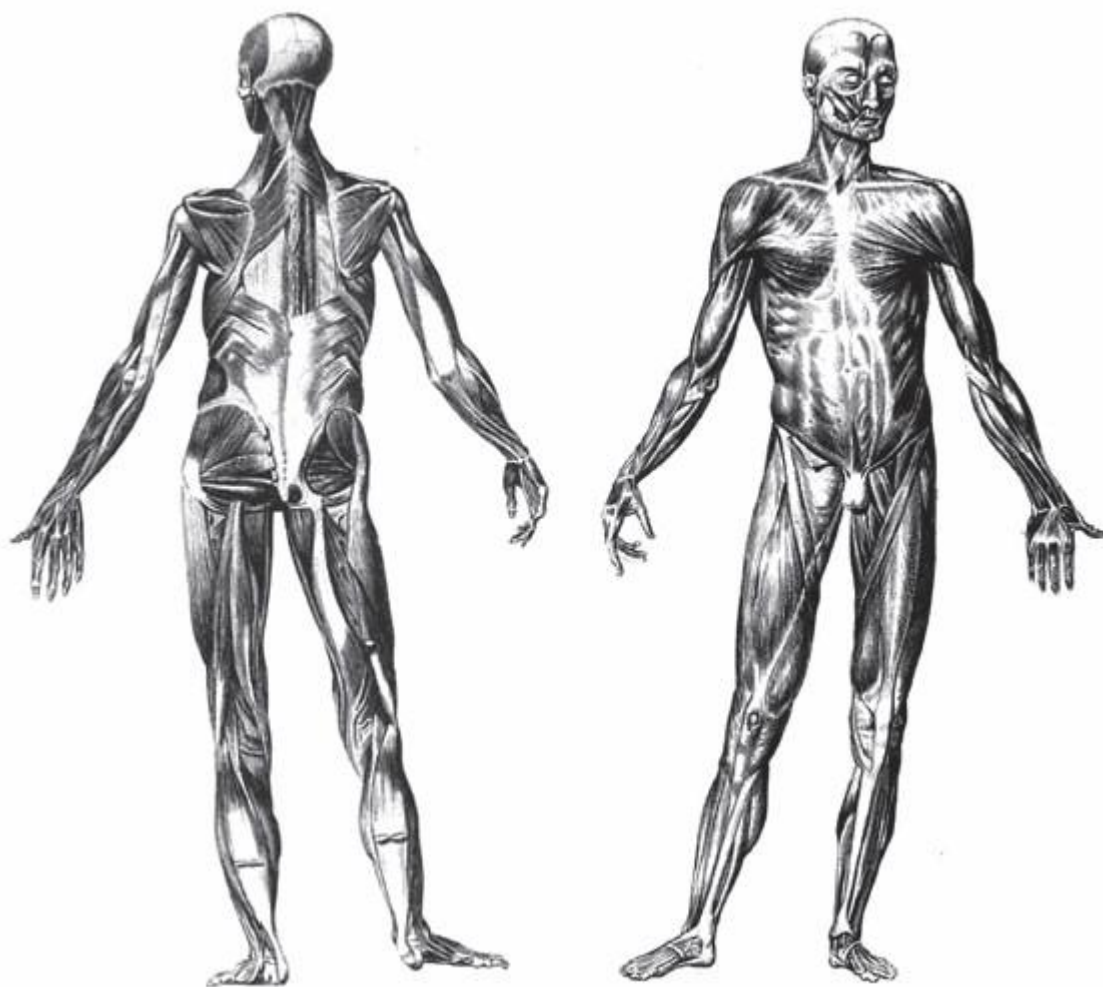
Центр тяжести человека расположен в середине таза. Чтобы человек выглядел твердо стоящим на ногах, между серединой таза и пятками должна проходить воображаемая вертикальная линия. Остальные части тела должны располагаться так, чтобы общая масса была равномерно расположена относительно линии опоры. При некотором смещении центра тяжести человек может удержаться на ногах за счет мышечной силы. При значительном смещении человек падает.



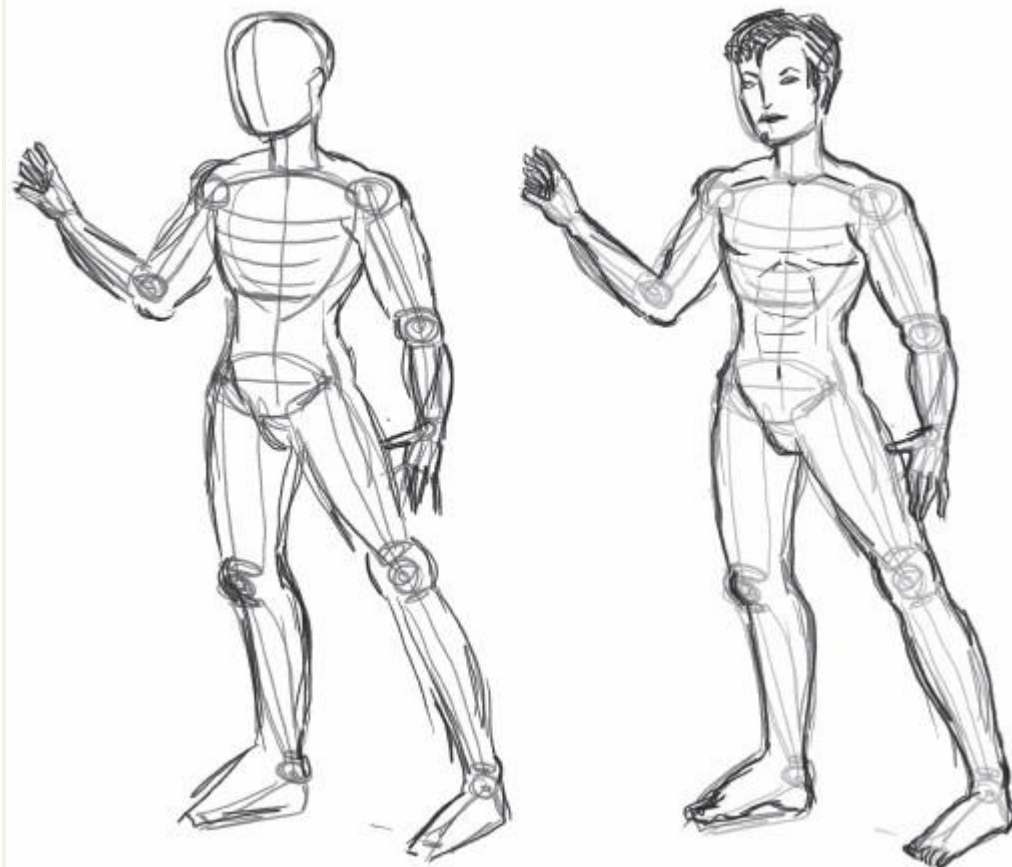
На следующем этапе на месте всех суставов нужно нарисовать шары. Они помогут позже правильно обвести фигуру в тех местах, где руки и ноги изогнуты и суставы выступают. Следует помнить, что даже у тучных людей видны выступающие суставы на щиколотках и запястьях. Затем все части тела покрываются «плотью». Общую массу каждой части можно условно изобразить в виде цилиндра.



В дальнейшем отдельным мышцам нужно придать более правдоподобную форму. Все мышцы сужаются в месте прикрепления к сухожилиям и расширяются в середине. Чтобы узнать, к каким местам крепятся большие мышцы, достаточно внимательно рассмотреть схему.



Далее модель можно уточнять и наполнять деталями до требуемого состояния.

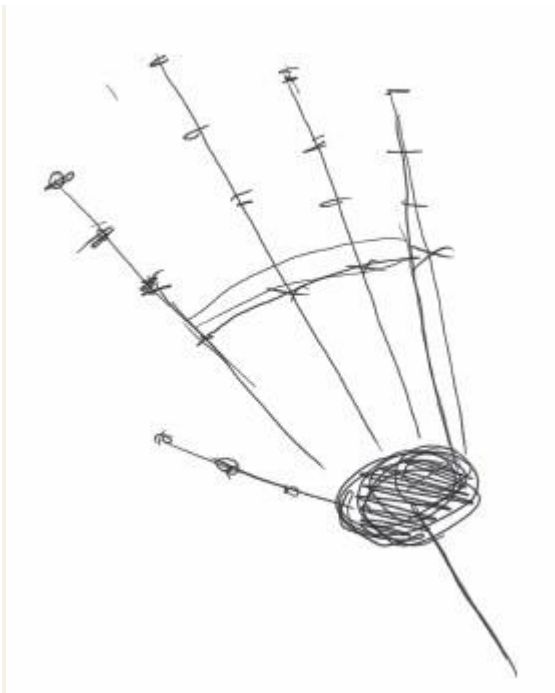


Рисование рук

Художник Густаво Фернандес как-то сказал, что можно сделать карьеру только за счет умения хорошо и выразительно рисовать руки. Поэтому не рекомендуется выбирать для изображения позы, при которых кисти рук не видны, — лучше сделать из них умело нарисованный элемент, придающий особую ценность каждой иллюстрации. Хотя у многих художников на рисование рук уходит половина времени, отведенного для создания эскиза, эти мучения всегда окупаются.

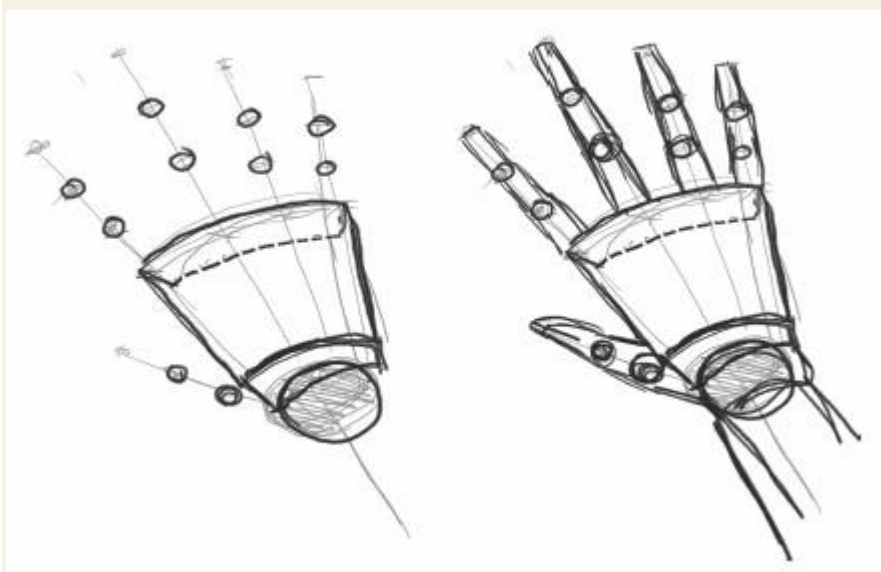
Для построения модели руки можно использовать тот же принцип: сначала каркас, потом плоть.

Из запястья лучами расходятся четыре кости, продолжением которых являются пальцы, разделенные на три фаланги. Средний палец самый длинный, указательный и безымянный — примерно одинаковой длины. Большой палец прикреплен к кисти руки у самого запястья:

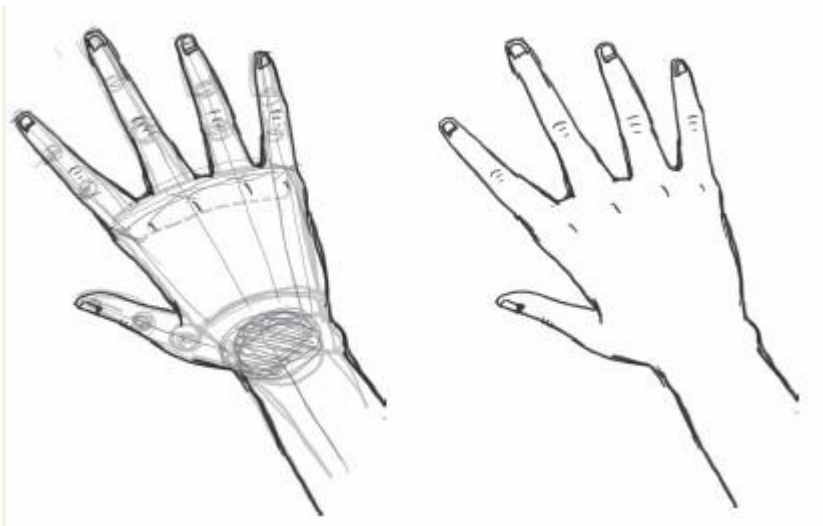


Один из самых трудных моментов в построении ладони — места прикрепления к ней пальцев. Самый удобный прием мне подарила Наташа Ратковски: нужно обозначить ладонь в виде сегмента кокосовой скорлупы, сразу определив ее объем.

На месте всех суставов тоже нужно нарисовать шары. Пальцы намечаются цилиндрами подходящей толщины:



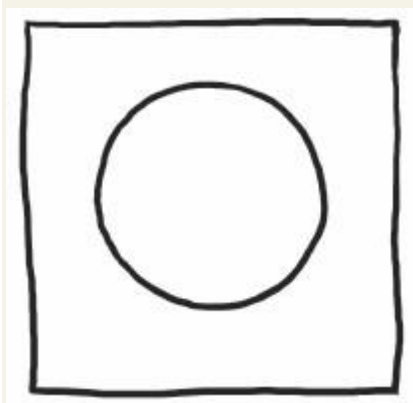
Полученная таким образом условная модель обводится, в нужных местах обозначаются фаланги пальцев и выступающие костяшки:



По такому принципу можно построить руку в любом положении. Обводя основу, нужно стараться придать кончикам пальцев и ногтям красивую естественную форму. Если ладонь сжата, следует нарисовать складки, образующиеся в середине. Вокруг большого пальца есть мышца, которая не сжимается и всегда обозначается дугой.

Линейный рисунок или трехмерное изображение?

Определившись со степенью стилизации фигур и предметов, иллюстратор должен принять второе важное решение: ему следует сделать выбор между линейным рисунком и трехмерным изображением.



Линейный рисунок



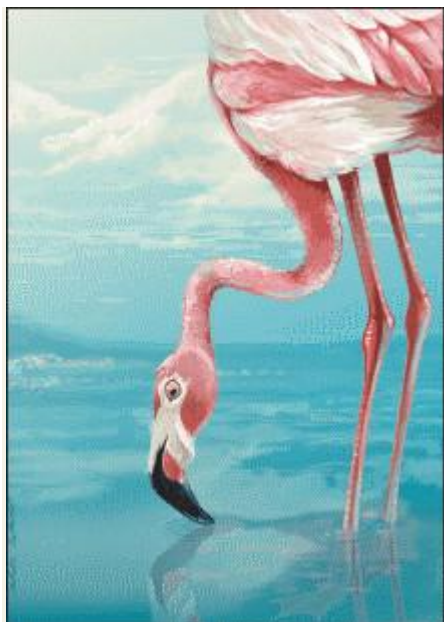
Трехмерное изображение

Создавая трехмерное изображение, иллюстратор должен следовать законам академического рисунка: на освещенной стороне объект светлее фона, на теневой — наоборот, за счет этих контрастов мы видим предмет.

Чтобы грамотно рисовать свет, тени, объем и блики, нужно изучить целую дисциплину, а также чаще сверять иллюстрацию с реальными объектами и фотографиями. К тому же этот жанр обязывает к проработке фона.



Если живописный объект окружен непроработанным фоном, иллюстрация имеет незаконченный вид



Та же иллюстрация, но с проработанным фоном. Автор — Наташа Ратковски

Многие утверждают, что трехмерные и фотографичные работы продаются лучше, чем графика. Этот миф связан с тем, что правильно нарисовать реалистичное изображение сложнее, чем дудлика. На самом деле нарисовать удачную, выразительную линию тоже не просто, и на это уходит немало времени. К тому же работа иллюстратора ценится не только за техническую сложность. В первую очередь важна фантазия автора и способность придумать что-то оригинальное. Поэтому не стоит выбирать реалистичную манеру, руководствуясь исключительно предположением, что это принесет больше денег. Делая выбор в пользу объема, живых бликов и теней, иллюстратор берет на себя ряд пожизненных обязательств и забот:

— На реалистичной картинке объемы, свет и тень нужно рисовать правильно. Публика и критики относятся с непониманием к любым попыткам сделать что-то более простое или обобщенное, пренебрегая законами природы, и любые заметные отклонения от реальности квалифицируются как ошибки.

— На каждой иллюстрации нужно прорабатывать все, включая фон. Если в графической работе большое цветное пятно может поддерживать композицию, при реалистичной технике любая непроработанная плоскость выглядит как халтура.

— Даже при наличии большого мастерства и опыта проработка реалистичных работ занимает больше времени, чем линейные рисунки. Иллюстратор-реалист всегда должен трезво оценивать сроки и хорошо планировать работу.

Есть единственная причина, по которой имеет смысл решаться на использование фотографичных техник: работа с объемом и формой, проработка бликов и изучение законов академической живописи доставляют иллюстратору большое удовольствие, которого он не хочет лишиться, несмотря на все трудности. Желающие научиться рисовать реалистичные картинки найдут ответы на все свои вопросы в обычном учебнике по академическому рисунку.

Культурная линия и товарный штрих

Услышав слово «рисунок», многие представляют себе набросок или зарисовку, в то время как иллюстрация должна быть законченным произведением, пригодным

для публикации, даже если в ней нет практически ничего, кроме контуров. Что же придает рисунку «товарный вид»? Не в последнюю очередь это линия.

Самое главное — осознать, что линия — это один из самых важных элементов графического рисунка. Ей нужно уделить особое внимание. Иллюстратору стоит с самого начала выбрать определенный стиль и характер линии и впредь придерживаться его.

Разумеется, на свете столько же сортов линий, сколько и почерков. Каждая имеет свой характер, изгиб, толщину и окончания. Пытаясь разложить все по полочкам, люди и тут создали множество классификаций, чтобы хоть как-то ориентироваться. Приведу самую распространенную модель сортировки.

Простая набросочная линия



Автор — Светлана Франк

Обычно рисуется с первого раза, без черновика, или ей специально пытаются придать такой вид. Чтобы усилить впечатление, что рисунок сделан на белом листе без каких-либо вспомогательных конструкций, такую линию часто изгибают в неожиданных местах или утрируют естественные изгибы на изображаемых предметах.

Классический набросок делается мягким карандашом или углем; если используется перо или тонкий фломастер, то на концах каждой линии видно утолщение, возникающее оттого, что при остановке руки на бумагу вытекает больше чернил.

Сложная набросочная линия



Автор — Наташа Ратковски

Делается на белом листе и без вспомогательных элементов, но каждый контур описывается несколькими линиями. Каждая последующая линия прорабатывает контур более правильно и детально, таким образом, есть возможность немного уточнить рисунок. Все рисуется быстро и без исправлений, поэтому все линии сохраняют «дикий» вид.

Преподаватели старой школы рекомендуют избегать использования таких линий в коммерческой иллюстрации, потому что они изначально выглядят довольно небрежно и несолидно и это трудно исправить даже с помощью разных ухищрений в раскраске.

Тем не менее некоторые профессиональные иллюстраторы выбрали линии именно этого типа как наиболее живые. «Несерьезный» рисунок при этом компенсируется сложной и профессиональной раскраской и тем, что на самом деле форма людей и предметов в таких работах хорошо продумана и рисуется не на белом листе, а по тщательно проработанной модели (см. главу «Создание линейного рисунка»).

Набросок кистью



Очень живой и спонтанный, однако выглядит гораздо солиднее. Требуется умение рисовать и твердая рука, чтобы научиться делать красивые линии разной толщины.

К сожалению, работы с использованием этой линии лучше всего смотрятся без раскраски, и лишь немногие иллюстраторы нашли удачную модель раскрашивания подобных рисунков. Такая линия всегда должна быть рукотворной — еще не придумано компьютерного инструмента, способного изобразить живую кисть правдоподобно.

Псевдогравюра





Автор — Наташа Ратковски. Карандаш, бумага

Имеет мало общего с настоящей гравюрой — это понятие охватывает все сорта упрощенных линий, где мало дуг и много углов и очень велик контраст между началом и концом линии. В экстремальных случаях контур составляется из клиньев.

Должен быть карандашным, но сейчас появились способы изобразить нечто подобное на компьютере. Линия похожа на сложную набросочную, но очень четко описывает форму объектов и строго выверена. Часто рисуется набело поверх более грубой модели (см. главу «Создание линейного рисунка»).

Рисунок для комикса



Имитирует линию кисти, но не такой спонтанный. Чаще всего выполняется кистью, но не на белом листе, а по наброску либо делается на планшете или пером. При этом толщины рисуют и заливают вручную, а потом исправляют на компьютере, пока не получится идеальная дуга с красивым изгибом.

Однородный контур



Рисуют рапидографом или фломастером с постоянной толщиной. Для чистоты рисунка рекомендуется следить за тем, чтобы в конце линий не возникал «шарик» от растекающейся туши, либо «чистить» концы линий в компьютере. Однородный контур особенно удобен для быстрого закрашивания цветом.

Многие виды линий можно нарисовать в векторных программах, что придаст им более гладкий и аккуратный вид, однако большинство иллюстраторов выбирают рукотворный вариант, потому что он выглядит не столь искусственно. К тому же при определенной сноровке ручной рисунок занимает меньше времени.

Штрих

Самый простой элемент для обозначения объема. Иллюстратору желательно сразу решить, будет ли он использовать штрих в своих работах, потому что это важная составляющая стиля. Выбрав штрих, он должен всегда использовать штрихи одного сорта.

Беспорядочный штрих



Автор — Наташа Ратковски

Наносится в любых направлениях и может накладываться в несколько слоев; главное — показать форму объекта и набрать нужный тон на теневой стороне. Выглядит очень живо, но мало пригоден для коммерческой иллюстрации, потому что плохо сочетается с большинством разновидностей раскраски.

Гравюрный штрих



Наносится в произвольных направлениях и любым количеством слоев, но ровными рядами.

Однослойный штрих



Накладывается ровными рядами и только в один слой. Тень и свет усиливаются за счет разной толщины штриха.

Штрих-пунктир



Наносится в один слой, линия становится пунктирной в тех местах, где больше света.

Штрих-бокс

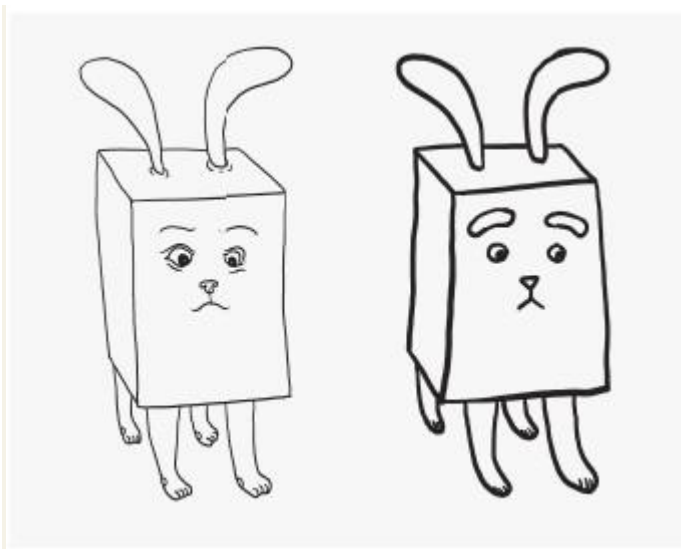


Новомодное явление, при котором теневые части рисунка очерчиваются собственным контуром, заполненным ровными штрихами.

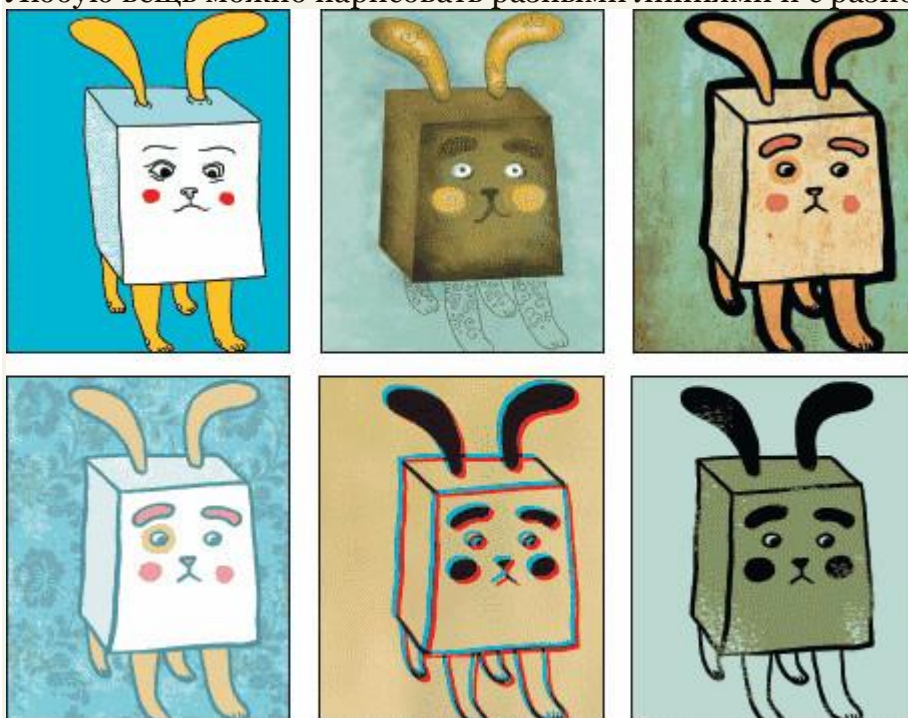
Техника иллюстрации

Выбор техники

Описанные в предыдущих главах категории и классификации были приведены для того, чтобы сузить стилистические рамки, в которых будут выдержаны иллюстрации. Чтобы описать будущий стиль еще конкретнее, нужно решить, каким именно образом избранные элементы будут собираться воедино. Как раскрашивать? Прозрачными цветами или «глухими»? Накладывать ли на иллюстрации фактуры или фотографии? Каким именно будет характер фигур, атмосфера иллюстраций?



Любую вещь можно нарисовать разными линиями и с разной степенью детализации



Также любую картинку можно раскрасить разными способами

Чтобы получить представление о том, что такое однородный стиль и профессиональные работы, полезно изучать портфолио известных коллег. Однако здесь мы подходим к одной из главных проблем коммерческих иллюстраторов. Перебирая мастеров, каждый рано или поздно натывается на сборник, устраивающий его всецело, и тут возникает вопрос: не перенять ли этот стиль вместе со всеми приемами и спецэффектами? Идея заманчивая — ведь кто-то уже подобрал наилучшим образом цвета, фактуры и линии, создал с помощью разных мелочей настроение. К тому же всегда проще подчиниться готовым правилам, чем создать свои.

Раньше все решала этическая сторона вопроса: каждый иллюстратор считал делом чести придумать свое, а не копировать чужое. Однако за последние сто лет у каждого более или менее удачного направления появилось столько последователей, что люди просто устали драться за авторство и посвятили себя зарабатыванию денег. Особенно безнадежны споры из-за украденных идей: на стиль и манеру исполнения

невозможно заявить права, а значит, все крики и волнения напрасны. Сейчас можно спокойно перенимать приемы понравившегося мастера, не боясь серьезных последствий, однако стоит помнить, что для коммерческого успеха важна уникальность. Что-то должно остаться единственным и неповторимым.

Вторая мысль, приходящая на ум в поиске собственного стиля, — скрестить приемы и идеи нескольких любимых авторов. В подавляющем большинстве случаев именно этим все и кончается. Главное — не начать снова разрываться на части от желания попробовать всего понемножку. Также не стоит слишком легко отрекаться от принятых ранее решений. Например, иллюстратор решил, что он хочет рисовать простые фигуры без теней и объема. Однако, влюбившись в работы гиперреалиста, он начинает сомневаться, правильно ли выбрал для себя столь легкий путь. Брать пример с более сильных художников и завышать себе планку похвально, но при этом нужно трезво оценивать свои силы. Если определенная техника дается иллюстратору слишком большим трудом либо занимает чересчур много времени, использование ее для зарабатывания денег может превратиться в кошмар. Некоторые вещи приятнее рассматривать у других, чем делать самому.

Существуют приемы, не поддающиеся скрещиванию; какие — выясняется только опытным путем. Например, толстая обводка замечательно смотрится на простеньких дудликах, но совершенно не подходит к реалистичным фигурам, потому что под ней некрасиво выглядят мелкие изгибы и детали. Подобные открытия — тоже не повод рушить все свои планы. При выборе собственного стиля всегда действует правило: лучше не отказываться от глобальных решений из-за мелочей.

Формирование индивидуального стиля художника также зависит от его естественной предрасположенности к динамичности или «наивности» изобразительного стиля. Одни рисуют тела, сильно искаженные в перспективе, вывернутые сверх меры суставы и гипертрофированные черты, чтобы придать иллюстрации больше живости, другие не могут побороть в себе желание рисовать ровно и правильно. Кто-то стремится даже на самом простом лице поставить несколько лишних черточек, обозначающих веки, ресницы и морщинки, в то время как его коллега не глядя упрощает все формы до минимума. На самом деле стремление к упрощению или усложнению рисунка — одно из немногих качеств, которое нельзя просто выбрать. Можно стремиться к развитию в определенном направлении, но сделать что-то через силу не получится. Если у художника есть внутренний барьер, не позволяющий ему изобразить человека в искаженной перспективе, преодолеть его до конца не получится.

Многие художники, владеющие разными техниками, не могут выбрать для себя что-то одно, потому что им не хочется себя ограничивать. Однако прежде чем говорить: «Я все могу, но не знаю, что выбрать», — стоит перепробовать все варианты самому. Люди часто заблуждаются, искренне считая, что могут нарисовать нечто, потому что часто наблюдали процесс, пробовали похожее, точно знают, как это делается. При первой же попытке самостоятельно исполнить все от начала до конца выясняется, что смотреть и представлять проще, чем рисовать. Кроме того, во многих техниках художник может неожиданно разочароваться, обнаружив, что для достижения хорошего результата ему не хватает терпения, места, техники, инструментов, денег, времени или чего-то еще.

Инструменты иллюстратора

Карандаши

Бывают разной жесткости. 6Н, 7Н, 8Н настолько твердые, что не используются для обычного рисования. Н, 2Н, 3Н, 4Н, 5Н, F дают серую, жесткую линию и годятся для четких рисунков и чистовиков. Карандаши с пометкой В — мягкие, их грифель более темный и рыхлый. Очень мягкие карандаши 6В и 5В используются для рисования теней и набирания тона, менее мягкие 4В и 3В хорошо подходят для эскизов и набросков. 2В, В и НВ считаются универсальными. Более мягкие карандаши быстрее стачиваются и легче размазываются по листу в процессе работы, зато они дают более черную линию и не оставляют следов на бумаге после стирания. Твердые карандаши долго остаются острыми, что позволяет рисовать очень тонкие линии, но ими невозможно набрать темный тон. При стирании на бумаге остаются следы от давления.

Восковые карандаши

Отлично подходят для рисования поверх краски. Их пигмент светится почти так же ярко, как у масляной пастели, но при этом они достаточно жесткие, чтобы некоторое время давать тонкую линию. Для особо хозяйственных иллюстраторов, желающих использовать эти дорогие игрушки до последнего сантиметра, придуманы наконечники, удлиняющие сточившиеся экземпляры.

Перья

Бывают писчие и плакатные. Существует много разных вариантов с кончиками различной толщины и формы. Перьями интересно не только делать красивые надписи, но и рисовать, однако нужна некоторая сноровка, чтобы линии получались однородными. В современной иллюстрации перья часто используются для создания «художественных клякс» и подчеркнута рукотворных надписей.

Кисти

Есть синтетические и натуральные. В последние годы синтетические кисти покорили рынок, потому что они дешевле натуральных, практически не стираются и хорошо держат форму. Чтобы рисовать толстые линии сочень тонкими концами, стоит покупать самую тонкую кисть, буквально состоящую из нескольких волосков (при нажиме линия от такой кисти может расширяться до 5 мм и больше). Многие иллюстраторы покупают японские кисти для каллиграфии, потому что они дают очень «мохнатую» и живую линию, хотя быстро теряют форму и ими трудно управлять.

Фломастеры

Делятся на водорастворимые и водостойкие, или «перманентные». Водостойкие, как правило, больше растекаются, сильно пахнут ядовитыми растворителями и «пробивают» бумагу, оставляя следы на обратной стороне листа (что делает их непригодными для рисования в тетрадках). Зато после нанесения рисунка таким фломастером его можно спокойно красить водорастворимыми красками — он

не растечется. Фирма «Копик» (Copic) производит специальные фломастеры для иллюстраторов. В ассортимент входят полупрозрачные и металлические лаки и все цвета палитры «Пантон». Хотя их розничная цена значительно выше средней, в постоянном использовании «копики» обходятся дешевле. Один фломастер можно бесконечно заправлять специальными дешевыми чернилами, заправки хватает надолго, а фитиль снашивается значительно медленнее, чем у фломастеров других производителей. С одним корпусом можно использовать несколько разных наконечников.

Фломастеры-кисточки

Довольно новое изобретение. Изначально их наконечник повторял форму кисти, но был сделан из кусочка поролона. Сейчас появились кисти-фломастеры с настоящими волосками. Они отличаются от обычной кисти только тем, что не нужно разводить краску и макать в нее кисточку. Поролоновые кисти очень быстро теряют форму и с космической скоростью расходуют чернила. Дольше всего и здесь живут товары фирмы «Копик», благодаря стабильным наконечникам и возможности заправлять их.

Бумага

Сегодня существует около семидесяти сортов бумаги с бесчисленными подвидами. Она может стоить копейки или целое состояние: десятиметровый рулон японской бумаги для набросков можно купить за доллар, в то время как специальные сорта продаются отдельными листами стоимостью до двадцати долларов. Большинство чистовиков можно сделать на обычной бумаге для принтеров. Она легко впитывает тушь, на ней хорошо рисуют фломастеры, плотности хватает, чтобы чисто отсканировать рисунок, но при этом она достаточно прозрачна, чтобы перенести контур через копировальный стол. Из дорогих сортов иллюстраторам стоит обратить внимание на специальную бумагу для фломастеров — она продается в альбомах, отличается ослепительной белизной и тонкостью (около 60 г/м²), но через нее не пробиваются даже самые черные и жидкие фломастеры. Краска моментально впитывается, так что нет опасности размазать ее руками, и даже самая черная заливка не оставляет никаких следов на обратной стороне листа. Этого эффекта производители добились, поместив между тонкими слоями бумаги слой пластика.

Калька

Это прозрачная бумага, на которой можно делать чистовик, подложив черновой рисунок снизу. Калька бывает гладкая и рыхлая, разной степени прозрачности и толщины. Удобнее всего работать на гладкой кальке — не только потому, что через нее лучше просвечивает рисунок, но и потому, что на ней меньше растекается тушь. Чем толще калька, тем она дороже, реже рвется и меньше заворачивается на углах.

Многие иллюстраторы не хотят работать на кальке кистью и тушью, потому что разведение туши водой кажется им напрасной тратой времени. Однако стоит учесть, что фломастер сохнет на кальке в десятки раз дольше, чем тушь. Если рисовать на кальке фломастером, уже через несколько штрихов нужно следить за тем, чтобы не размазать рисунок рукой. Через короткое время к работе практически невозможно спокойно прикоснуться, а полного высыхания нужно ждать десять — пятнадцать минут. Тушь впитывается моментально, и уже через две-три секунды на рисунок можно опираться рукой.

Сканер

В последние годы стал обязательным инструментом каждого иллюстратора. Для перенесения рисунка в компьютер и сканирования декоративных материалов для коллажей и монтажа годится любая модель, поддерживающая разрешение не менее 1200 dpi, правдоподобно передающая цвета и равномерно высвечивающая плоскость по всей ширине.

Копировальный стол

По сути, представляет собой стекло, под которым светится лампа. Многие пробовали переводить рисунки с одного листа на другой, приложив два слоя бумаги к оконному стеклу — принцип тот же, только в случае с окном через пять минут затекают руки, и фокус удастся только в светлое время суток. В детстве я видела много самодельных копировальных столов: самый простой представляет собой покрытую стеклом деревянную раму около двадцати сантиметров высотой (дешевле всего сделать ее из половой доски), в которую вставлена неоновая лампа. Непременно нужно использовать лампы с «холодным» светом, потому что от обычных лампочек стекло нагревается через считанные минуты и обжигает руки. К тому же от тепла начинает деформироваться бумага. Стекло необходимо заклеить с обратной стороны несколькими слоями зернистой кальки или тонким белым листом, чтобы свет не бил в глаза. Разумеется, готовый копировальный стол продается в специальном магазине для художников. Если на профессиональный копировальный стол не хватает денег, можно купить в магазине с фототоварами лайтбокс для просмотра негативов. Он отличается от профессионального стола только размером (примерно двадцать на тридцать сантиметров).



Цифровой фотоаппарат

Тоже может сильно облегчить иллюстратору работу. Для фотографирования моделей в разных позах, а также структур и фактур достаточно любой «мыльницы». Для съемки частей будущих коллажей желательно иметь камеру с хорошей оптикой и функцией макросъемки, позволяющей делать резкие снимки с расстояния минимум сорок сантиметров.

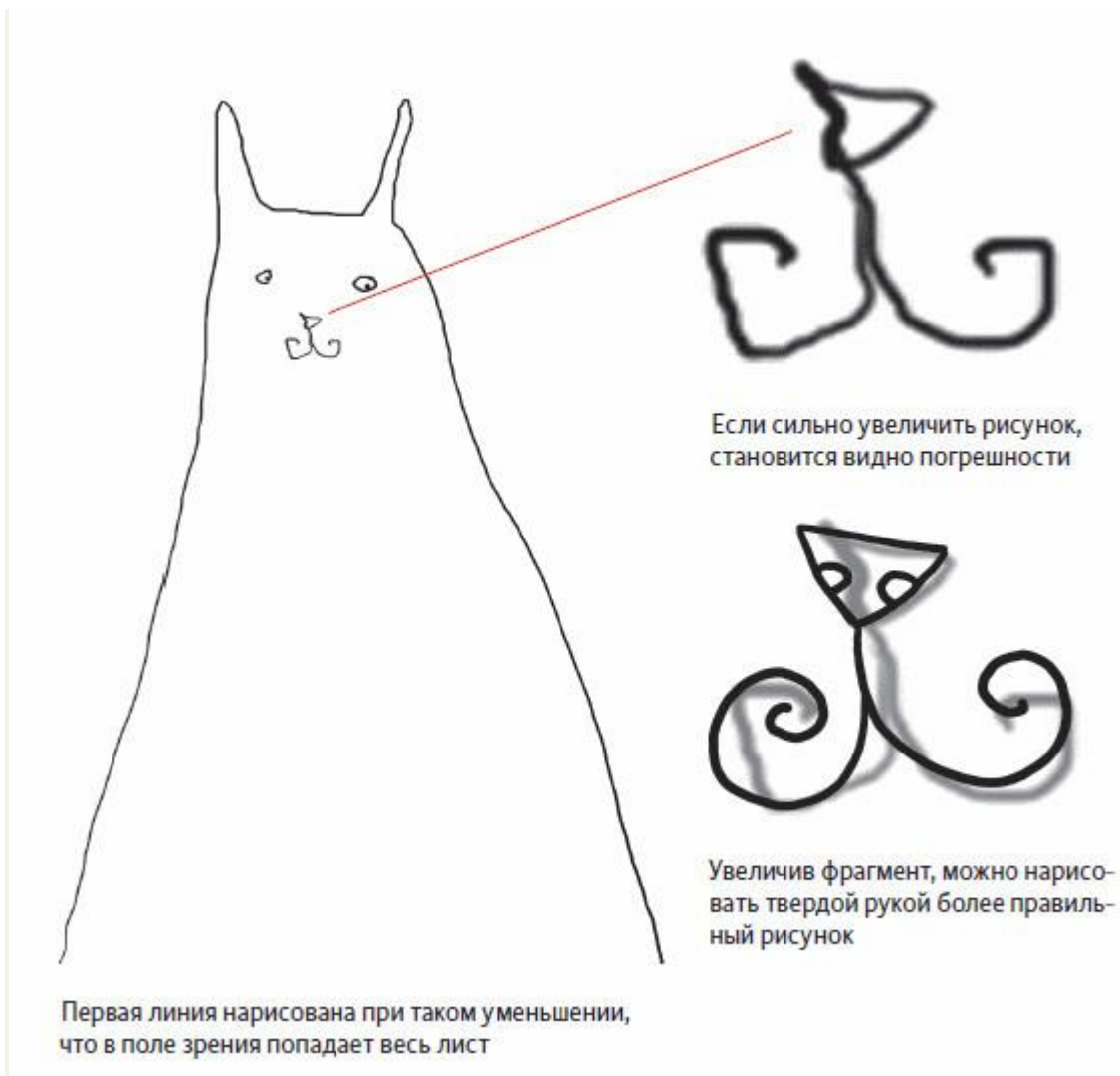
Планшет или дигитайзер

Отличный инструмент для рисования контуров прямо в графических программах. Покупать для работы планшет, у которого меньше 1024 ступеней чувствительности, не имеет смысла — слишком мало контроля над линией. Зато размер не так важен: многие профессионалы годами прекрасно работают с планшетом формата А6.

Несколько полезных советов по работе с планшетом

Покупая планшет, рекомендуется прикинуть, поместится ли он на столе. Некоторые иллюстраторы не учитывают, что к официальному размеру рабочего поля прибавится рама шириной в четыре — шесть сантиметров, и удивляются, когда новый инструмент не влезает на стол.

Чем больше увеличение, тем тверже линия. Если провести штрих через всю плоскость на картинке с очень большим разрешением, при увеличении на ней обнаружится множество неточностей. Если нужно изобразить очень большой объект, рекомендуется нарисовать его в удобном масштабе, потом сделать слой полупрозрачным, сильно увеличить изображение и нарисовать линию еще раз на новом слое. Обычно достаточно двух или трех слоев, чтобы добиться идеальной линии. На последнем слое особо сложные места можно исправить с помощью ластика и инструмента «лассо», убрав лишние неровности.



Как это ни удивительно, в девяноста девяти процентах случаев избавиться от дрожащей линии помогает плотный завтрак. Чрезмерное употребление кофе и других стимулирующих средств также может быть причиной нетвердой руки. Даже слабое дрожание, незаметное для человека, регистрируется чувствительной техникой.

От громкой музыки могут возникать вибрации, отражающиеся на цифровом рисунке в виде зазубрин.

На дешевых планшетах через несколько месяцев активной работы часто протирается верхняя пленка, прикрывающая рабочее поле. Ручка спотыкается о неровности, возникшие на поверхности, что сильно портит рисунок. Это одна из основных причин, по которой не стоит покупать на подозрительно выгодные предложения неизвестных производителей.

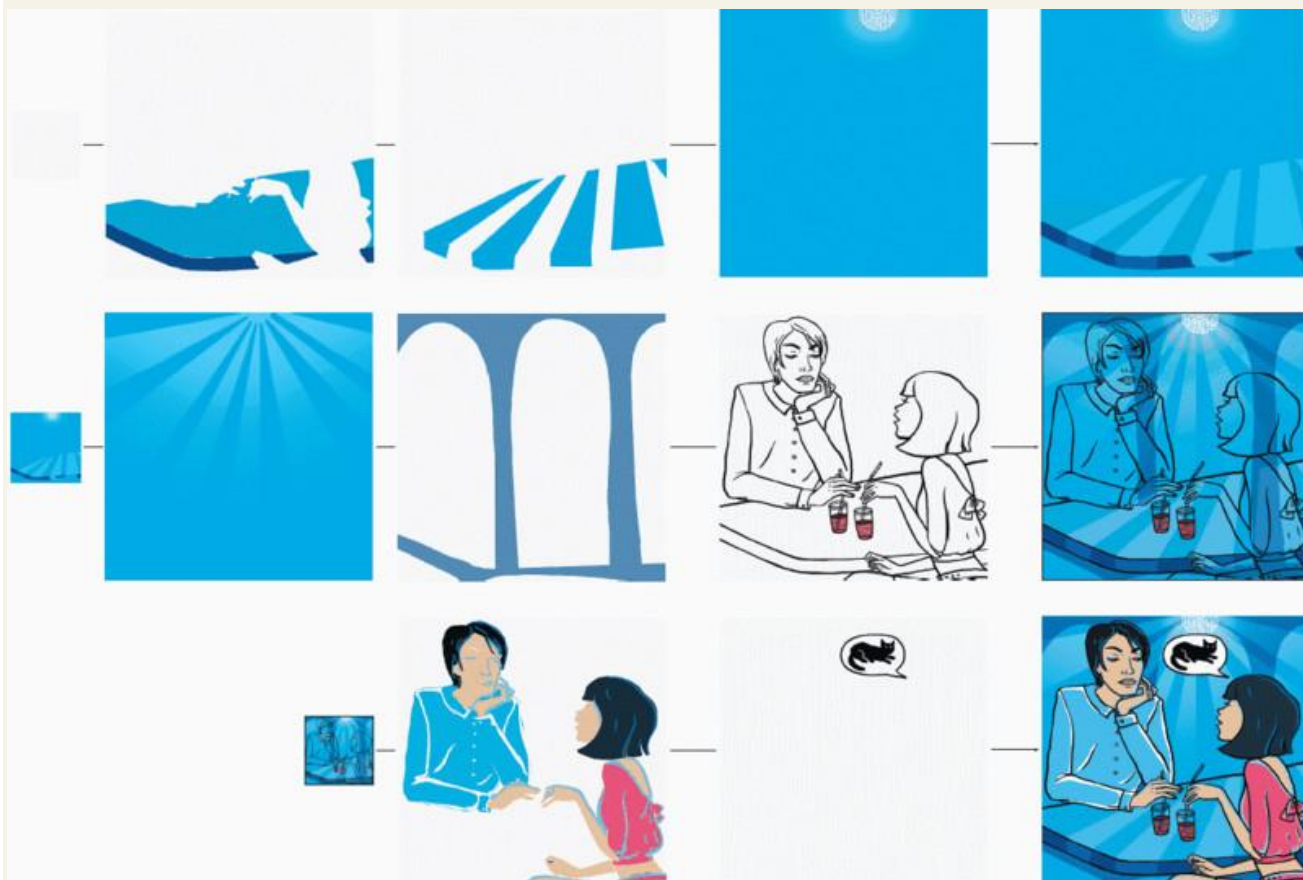
Руками или на компьютере?

Раньше иллюстрации создавались вручную, сегодня можно сделать на компьютере всю работу или некоторые ее части. Когда все рисовалось на одном листе, единственная ошибка могла обернуться настоящей трагедией. Если автору доводилось уронить каплю краски на почти готовую работу или провести неудачную линию, это было практически невозможно исправить. Картинки переносились в журналы и книги фотоспособом, и чувствительная камера видела любые неровности, возникшие от закрашивания и поправок. Даже слишком густой мазок краски мог отбросить тень и тем самым создать темное пятно «на ровном месте».

Разумеется, чаще всего подобные несчастья случались посреди ночи, когда срочная работа доделывалась из последних сил. В некоторых техниках проще было сделать работу сначала, нежели пытаться исправить ошибки.

Сегодня для коммерческого иллюстратора главное — спланировать работу таким образом, чтобы на любые исправления уходил минимум труда и времени. Эскизы и чистовые рисунки делаются на отдельных листах. Практически никогда иллюстратор не возьмется раскрашивать оригинал красками, не сохранив его копии. После перенесения в компьютер рисунок и закрашенные плоскости остаются на отдельных слоях, пока заказ не будет принят окончательно. Часто объекты, находящиеся на переднем плане, рисуются и обрабатываются отдельно от фона и других важных фигур. Если заказчик просит внести изменения, это делается быстро и не составляет особого труда.

Единственный недостаток такой работы — отсутствие оригиналов. В начале карьеры многие иллюстраторы думают, что бумажки им не нужны. Зачем? Ведь готовая к воспроизведению картинка существует в виде файла, и ее можно в любой момент напечатать, опубликовать в интернете или продать. Однако, как только иллюстратор становится известным, его начинают приглашать к участию в выставках. И тут выясняется, что распечатки работ ценятся не очень высоко, а большинство галерей торгует только рукотворными произведениями. Оригиналы иллюстраций к комиксу или книге могут стать источником неплохого дохода. Иногда коллекционеры платят большие деньги за эскизы к произведению, ставшему культовым, и даже бумажные версии иллюстраций, появившихся в глянцевого журнале, уже уходили с аукциона за семь — десять тысяч долларов. Тут-то иллюстратору и приходится пожалеть, что его работы «начинаются и заканчиваются в компьютере».



Разные слои иллюстрации нарисованы отдельно. Некоторые наложены друг на друга методом «умножить». Любой слой легко перекрасить или удалить по желанию заказчика, не затрагивая другие элементы

Если иллюстратор работает в технике, выглядящей «рукотворно», он может сделать вручную только часть работы. Например, многие сканируют рисунок, доводят до идеального состояния в компьютере и распечатывают, а потом раскрашивают распечатку. Преимущество этого способа в том, что нет риска испортить хорошо сделанный рисунок неудачной раскраской. Если результат не понравится, можно будет раскрасить еще один вариант.

Некоторые делают чистовой рисунок на бумаге, сканируют и обрабатывают его в компьютере до самой сдачи заказа. А потом, когда оригинал уже не страшно потерять, потому что коммерческий заказ принят и оплачен, раскрашивают бумажный вариант красками. Даже если результат не повторяет в точности опубликованную версию картинки, он с удовольствием покупается коллекционерами как «предварительная версия».



Контур, распечатанный на бумаге



Раскрашенная мелками и красками распечатка



Если результат не понравится, можно будет раскрасить еще один вариант

Основной рисунок и композиция

Чтобы быстро нарисовать хороший чистовик, нужен эскиз. Первый набросок может быть совсем грубым, главное — наметить рамку с пропорциями будущей иллюстрации, горизонт, местоположение и масштаб объектов.

Самой лучшей основой для гармоничной композиции считается золотое сечение. Именуемое также золотой пропорцией и гармоническим делением, оно обозначается буквой «фи» (ф) и выражается формулой:

$$\varphi = \frac{a}{b} = \frac{1 + \sqrt{5}}{2} = 1,618033988...$$

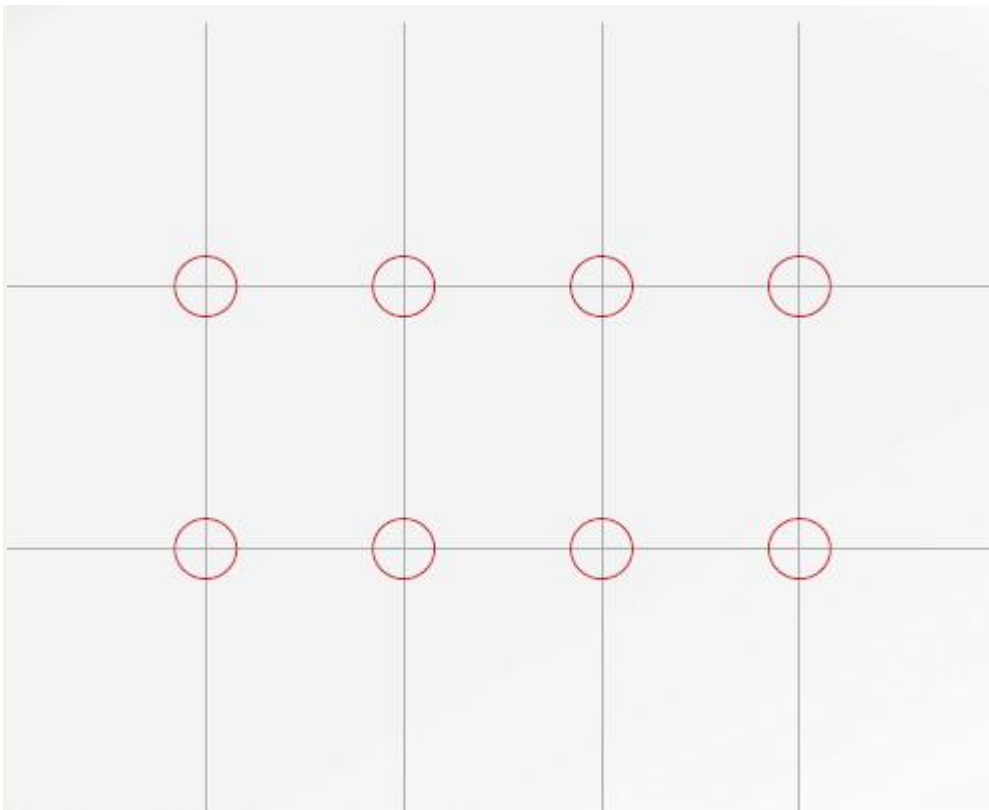
Если делить отрезок по принципу золотого сечения, следуя правилу: «А относится к В, как А+В к А», мы получим:

$$\frac{a}{b} = \frac{a+b}{a}$$

Отрезок, разделенный по правилу золотого сечения:



Начиная с Леонардо да Винчи, многие художники и архитекторы сознательно строили свои работы на «золотых» пропорциях. Для простоты большинство использует приблизительный вариант, когда длинная сторона изображения делится на пять частей, а короткая — на три. Через полученные точки проводятся горизонтальные и вертикальные отрезки:



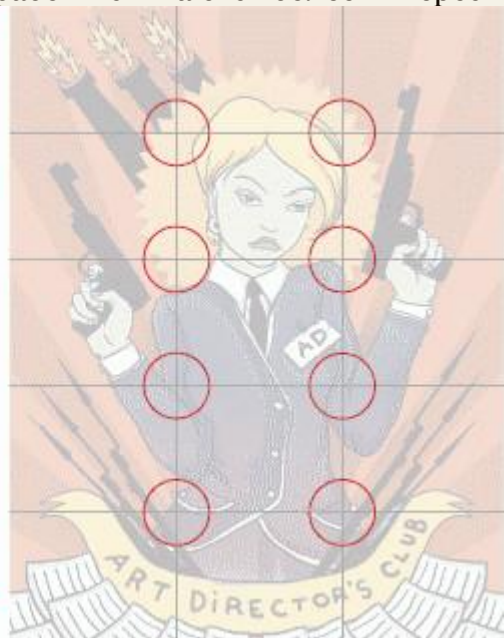
Все пересечения отрезков считаются хорошим местом для расположения важных элементов на иллюстрации

На разворотах ниже показаны примеры расположения ключевых точек иллюстрации по правилу золотого сечения.





Асимметрично скомпонованные работы считаются более интересными



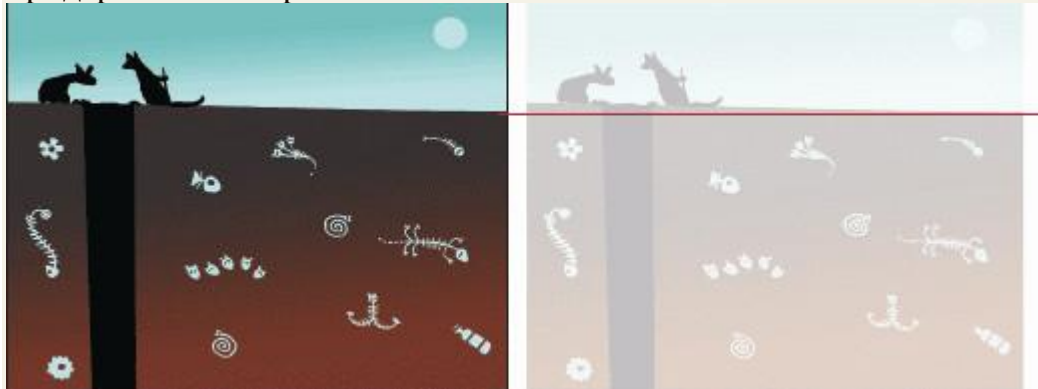
Центрально-симметричные композиции выглядят монументально и стабильно, но считаются банальными. Их хорошо использовать для изображения гербов, памятников, а также если надо подчеркнуть значение главного героя или элемента



Рассматривая картинку, человек первым делом ищет взглядом центральный элемент. Это главный герой сюжета или самый важный предмет. Рекомендуется располагать его на одном из пересечений отрезков в золотом сечении



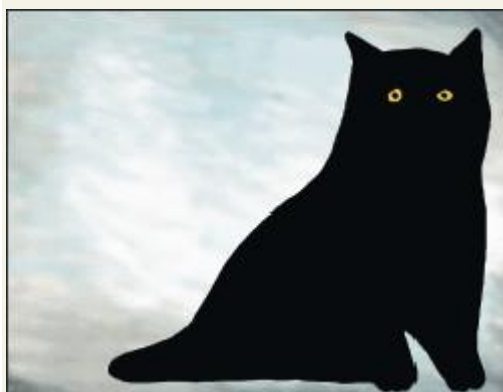
Линию горизонта не рекомендуется проводить в середине. Здесь тоже лучше всего придерживаться правил золотого сечения



При этом располагать горизонт выше середины картинке допустимо, только если все самое интересное находится в нижней части и это используется как «изюминка»



Главный элемент поддерживается окружающим пространством



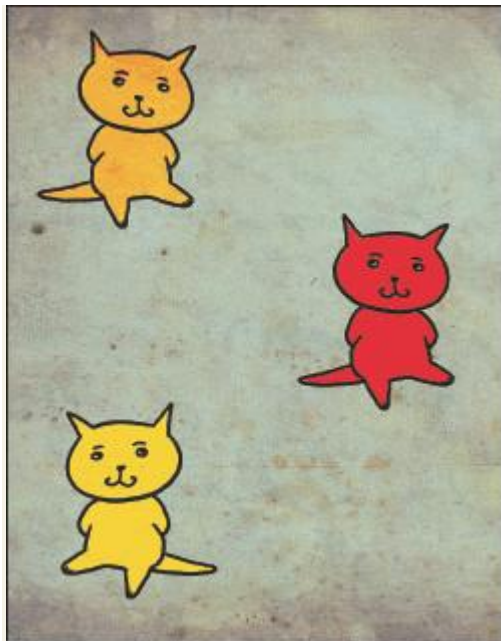
Слишком близкое расположение к краям картинке может испортить всю композицию



Снизу должно быть больше пространства, чем сверху, иначе возникает ощущение придавленности композиции



Однако чрезмерное приближение к верхнему краю создает впечатление, что изображение обрезано



Если нужно показать несколько равноценных элементов, пространство можно делить между ними поровну



Или по правилам золотого сечения

Важно стремиться к равновесию между светом и тьмой.



Темные пятна всегда выглядят тяжело и давят на композицию



Большое количество деталей создает ощущение «шума»



Отсутствие тяжелых и плотных (достаточно больших и темных) элементов делает композицию раздробленной, глазу не на чем остановиться

Здесь стоит прислушиваться к собственным ощущениям и пробовать разные варианты.

Создание линейного рисунка

Когда все ясно с сюжетом и композицией будущей иллюстрации, можно приступать к работе над чистовым рисунком. Многие опытные иллюстраторы настолько уверенно изображают знакомые предметы, что им достаточно нескольких вспомогательных линий для создания окончательного варианта. В таком случае на набросок можно наложить кальку и рисовать на ней кистью, фломастером или пером.



По карандашному наброску тушью сделан чистовой рисунок на кальке



Отсканированная калька превратилась в готовую иллюстрацию



Карандаш



Калька



Контур в компьютере

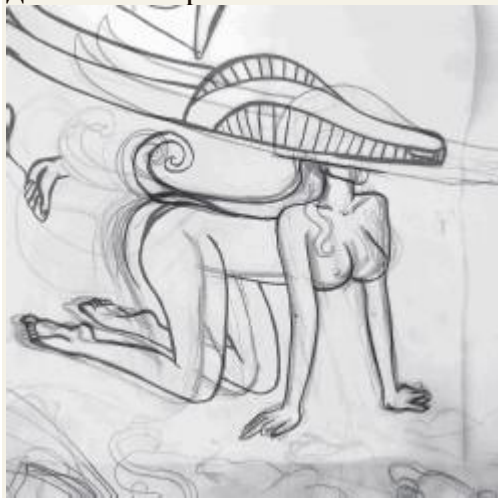


Раскрашенный контур

Во время рисования чистовика легко исправлять ошибки.



Посмотрев на карандашный набросок, я обнаружила, что у женщины слишком длинный торс



Чтобы исправить это, я нарисовала половину женщины на кальке и сдвинула ее



Наконец, обвела вторую половину, укоротив среднюю часть тела



Исправленный рисунок



Черные плоскости проще залить в «Фотошопе», главное — нарисовать закрытый контур. На эту кальку попали части разных иллюстраций. Так часто происходит, если

несколько картинок рисуются в одном потоке, потом вместе сканируются и красятся. Некоторые детали выносятся на соседний лист, где больше свободного пространства, и расставляются по местам уже в «Фотошопе»

Если рисунок предполагается делать на планшете, эскиз сразу создается в любимой графической программе либо сканируется. После этого можно рисовать чистовик поверх наброска тремя способами:

1. Предварительный рисунок открывают в пиксельной программе. Высветляют слой с эскизом. На новом слое рисуют окончательный контур. Если контур с первого раза получается не очень красивым, можно использовать его как более точный набросок и обвести еще раз, повторяя шаги, описанные выше.

2. Эскиз обводят в векторной программе. При желании можно продолжать работать с рисунком в ней же.

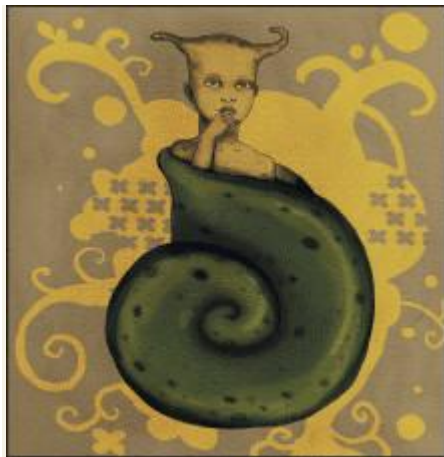
Если же техника предполагает эффекты, выглядящие живописно или рукотворно, лучше экспортировать вектор в формате EPS, открыть его в пиксельной программе и дальше обрабатывать там.

3. Эскиз открывают в «Фотошопе», обводят векторным инструментом, после чего оцифровывают линию. При этом работают инструментом «кисточка». Если использовать линии, повторяющие карандашные, и поиграть с их толщиной, можно добиться очень интересных эффектов и получить рисунок, похожий на академический.

Вместо предварительного наброска можно взять трехмерную модель или фотографии. Многие иллюстраторы используют коллажи из всевозможных картинок, дорисовывая к готовым изображениям нужные детали. Основа для рисунка не должна выглядеть красиво или цельно, главное — точно представлять себе, каким должен быть результат, и делать чистовик в единой манере, рисуя поверх всего изобразительного материала.



Грубый эскиз. За основу взята трехмерная модель, детали небрежно дорисованы в «Фотошопе»



Конечный результат

Если на кальке не удалась мелочь, это не повод начинать работу сначала. Можно сдвинуть лист на несколько сантиметров и нарисовать сложную деталь еще раз. Позже из нескольких вариантов выбирается наиболее удачный.



Глаза не получились с первого раза. Я нарисовала несколько вариантов, чтобы позже вставить на нужное место самый лучший

Не обязательно всегда в точности обводить контуры всех предметов, эскиз всего лишь служит основой, помогающей избежать грубых ошибок.

В ходе работы можно изменять пропорции тела, придавать вещам определенный характер, упрощать форму, добавлять детали. Например, если на правильном лице увеличить и расставить шире глаза и утрированно изогнуть линии губ, оно станет более кукольным.



Рисунок точно повторяет трехмерную модель



Чтобы придать лицу более «кукольный» или «игрушечный» вид, глаза и губы увеличены



Раскрашивание линейного рисунка на компьютере

Линейный рисунок, сделанный на бумаге или кальке, лучше всего сканировать в режиме «битмап» (bitmap) или «черно-белый штрих» (black and white) с неразглаженными контурами. Многие иллюстраторы боятся этого режима, потому что при отсутствии полутонов границы между черным и белым получаются ступенчатыми и грубыми.

Однако он дает самые хорошие результаты, потому что в нем сканер игнорирует большинство полутонов и многие пометки, следы стертых линий, отпечатки пальцев и остатки карандашных линий. К тому же рисунок с неразглаженными краями можно выделить инструментом «волшебная палочка» (magic wand) совершенно чисто, в точности сохранив толщину линии и все детали. При правильных настройках такой контур можно заливать краской, сохраняя безупречные края.

Чтобы все получилось наилучшим образом, нужно помнить несколько важных правил.

Рисунок следует сканировать в очень высоком разрешении! Некрасивые зазубрины на краях линии, возникающие из-за неразглаженности контуров, незаметны для глаза, только если они очень мелкие по сравнению с общим размером рисунка.

Сканировать желательно с разрешением вдвое больше, чем требуется получить в результате. Например, если оригинал имеет размер 15 x 15 см и его собираются напечатать в журнале «один к одному» с разрешением 300 dpi, рисунок лучше всего

сканировать в режиме 100 % и 600 dpi. Несколько лет назад иллюстраторы отвергали этот метод работы, ссылаясь на недостаток оперативной памяти у компьютеров. Сегодня это не проблема. Режим «битмап» — самый экономичный, поэтому даже очень большая картинка не перегрузит оперативную память. Для работы с плакатом 50 x 70 см при разрешении 300 dpi достаточно иметь 512 МБ оперативной памяти и 10 ГБ свободного места на диске.

После сканирования файл нужно перевести в режим «монохром» (grayscale), потому что иначе большинство операций будет невозможно. Теперь следует удалить из слоя все, что не является контуром. В «Фотошопе» для этого необходимо проделать следующие шаги:

- скопировать фоновый слой, потому что в фоне невозможно вырезать «дырку»;
- удалить фоновый слой (он больше не нужен);
- на новом слое с помощью «волшебной палочки» выделить любой белый участок. Внимание: обязательно нужно поставить чувствительность «волшебной палочки» на ноль и выключить «разглаживание»;
- выделить остальные белые участки с помощью функции «подобные оттенки» (select similar) и удалить все выделенные пиксели. Если все настройки были правильными, в документе должен остаться контур, абсолютно чисто отделенный от фона.

Теперь можно исправить последние недочеты в рисунке. Если где-то линия нечаянно получилась слишком толстой или возникла клякса, лишнее убирается с помощью инструмента «лассо» (lasso) или «ластик» (eraser). Неудачные элементы заменяются нарисованными рядом вариантами.

Пока края контура не разглажены, любые части изображения легко выделяются при условии, что чувствительность «волшебной палочки» поставлена на ноль. Внимание: если рисунок повернуть на количество градусов, не кратное 90, сжать или растянуть его, он перестанет быть неразглаженным.

С цветом лучше всего работать на отдельном слое, лежащем под контуром.



На этой иллюстрации все цветные части находятся на отдельном слое



Так картинка выглядит, когда слой с контуром отключен

Чтобы быстрее заполнить цветом большие плоскости, полезно использовать слой с рисунком. Для этого нужно:

1. Выделить на слое с рисунком нужный участок с помощью «волшебной палочки».
2. Расширить выделенную область примерно на половину толщины линии, тогда при закрашивании разных пятен не возникнет белых краев на месте контура.
3. Перейти обратно на слой с раскраской и залить выделенную плоскость цветом.

Тени и узоры проще рисовать, предварительно выделив нужный участок, чтобы не бояться сделать слишком широкое движение и выйти за край намеченной области.

Объем проще всего обозначить с помощью аэрографа с очень большим наконечником и густотой краски не более 5%. Чтобы оттенить части объекта, нужно рисовать тени на новом слое в режиме «умножить» (multiply).

Светлые части и блики можно нарисовать аэрографом на новом слое в режиме «заменить светлым» (lighten) или «осветлить» (screen).



Исходная иллюстрация

На раскрашенную иллюстрацию можно накладывать разные фактуры, чтобы добиться интересных эффектов. Для этого годятся бумага для оригами, кляксы, разводы, фотографии необычных поверхностей, фрагменты орнаментов, газеты,

пожелтевшая бумага, обложки старых книг и многое другое. Всё это сканируют или фотографируют в максимальном разрешении, кладут на картинку в новом слое и пробуют разные режимы в меню «Слой» (Layers).



Фотография старой бумаги



Фотография бумаги, наложенная на иллюстрацию в режиме «умножить». Справа - тот же самый слой, но в режиме «жесткий свет»

Иногда интересные эффекты достигаются выкрашиванием контуров в разные цвета и умножением их смещенных копий друг на друга.



Исходный контур



Подкладываем текстуру



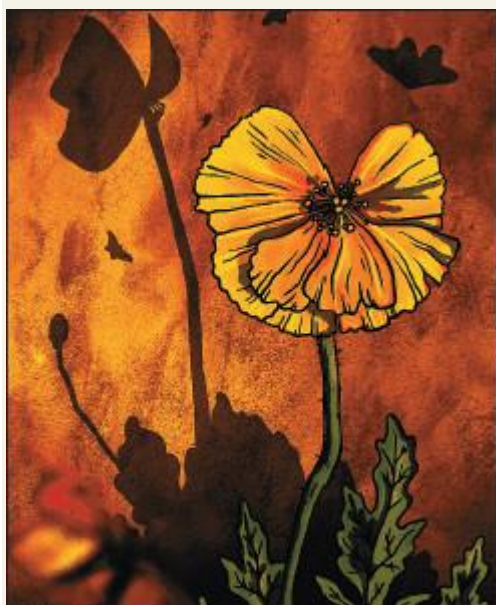
Изменяем цвета контура и текстуры



Сложив смещенные копии, получаем новое изображение

Можно резать картинки с фактурами на куски и накладывать друг на друга в нескольких слоях в разных режимах и с разной степенью прозрачности.





Раскрашивание линейного рисунка вручную

Некоторые иллюстраторы предпочитают раскрашивать рисунок вручную, чтобы иметь бумажный оригинал, который может пригодиться для выставок или участия в конкурсах, где принимают только рукотворные работы.

Этот способ более трудоемкий и таит в себе опасность потерять часть работы и кучу времени из-за ошибки. Чтобы свести риск к минимуму, рекомендуется сохранить копию рисунка, прежде чем наносить на него первый слой краски. Если иллюстратор соглашается работать с изображением, напечатанным на принтере, для него открываются все возможности использования вспомогательных средств, описанные в главе «Создание линейного рисунка». Перед распечатыванием можно исправить некоторые ошибки или заменить неудачные элементы. Многие переживают, что «подкрашенная ксерокопия» не считается настоящим произведением искусства. Однако в последнее время специалисты стали относиться к этому менее строго и признают оригиналами все работы, *последний* слой которых наносился вручную.



Оригинал контура без «последнего» слоя

Окончательный рисунок достаточно распечатать на лазерном принтере в хорошем разрешении (минимум 300 dpi). Бумагу плотностью от 120 г/м² практически не «ведет» от краски. Если работать акварелью или обычными акриловыми красками, контуры будут просвечивать через красочный слой. При необходимости после окончания работы линии еще раз обводятся черным цветом с помощью самой тонкой кисти. Рисовать поверх раскраски фломастерами или маркерами не рекомендуется, потому что существует опасность возникновения синих и фиолетовых разводов. К тому же чернила маркеров на слое краски очень медленно сохнут, и нужно следить за тем, чтобы не размазать рисунок. Для рисования поверх краски годятся восковые карандаши и восковые мелки, позволяющие создавать интересные эффекты.



Раскрашенный рисунок

Даже у тех иллюстраторов, которые принципиально рисуют оригинал полностью на одном листе, есть разные способы облегчить себе некоторые шаги — например, прибегнуть к помощи копировального стола.

При создании иллюстрации с контурами можно нарисовать эскиз мягким карандашом, потом нанести окончательный контур и стереть карандашные линии. Красочный слой при этом наносится полупрозрачными красками (акрилом или акварелью) поверх рисунка. Чтобы контур не растворялся от соприкосновения с краской, нужно рисовать его перманентным фломастером или чертежной тушью. Все фломастеры, маркеры и ручки следует проверять перед началом работы, капнув на пробный рисунок воды. Контур, нарисованный чертежной тушью, становится водостойким, если прогладить картинку горячим утюгом с обратной стороны.

Для перенесения рукотворных картинок в компьютер нужен хороший сканер (см. главу «Инструменты иллюстратора»), правдоподобно передающий цвета и равномерно высвечивающий плоскость по всей ширине.

Рисунок с полутонами и раскрашивание его на компьютере

Некоторым иллюстраторам нравится работать с академическими карандашными линиями и строить предметы и человеческие фигуры «старомодным» способом — на бумаге, с помощью угля, мягких карандашей, ластика и пальцев. Таким способом можно сделать очень красивый и живой рисунок. Если рисовать на бумаге с выраженной структурой вроде акварельной, изображение автоматически приобретает красивую фактуру. Художникам, получившим классическое образование, часто проще добиться желаемых эффектов с помощью акварели, акрила или даже масла. К тому же легче сначала «разбирать работу в тоне», а потом заниматься цветом. Но как раскрасить такую работу в компьютере, не испортив контур и не потеряв полутона?



Сначала, как всегда, создается эскиз и рабочая модель, на основе которой будет строиться иллюстрация



Если основой для рисунка служит коллаж или монтаж, лучше перенести его контуры на кальку, чтобы избавиться от лишних серых пятен, которые будут мешать просвечиванию через копировальный стол



Чистовой рисунок переносится на бумагу на копировальном столе

Если предполагается работать масляными или акриловыми красками, лучше всего в качестве основы использовать специальный пластиковый лист. По фактуре он похож на грунтованный холст, но имеет толщину обычной чертежной бумаги и хорошо пропускает свет. Такие листы продаются в альбомах для масляных этюдов.

Если копировального стола нет либо очень хочется писать на настоящем холсте или грунтованном картоне, можно перевести рисунок через копирку или угольную кальку. При этом ни в коем случае нельзя использовать обычную папиросную бумагу со слоем черной краски, предназначенную для пишущих машинок. Она покрыта пигментом, смешанным с воском, поэтому совершенно не стирается с бумаги ластиком и отталкивает краску — из-за этого линию почти невозможно исправить или закрасить. Существует специальная бумага для перенесения изображения, которая называется wax free transfer paper, продается в удобных рулонах и дает линию, как от синего карандаша.



Плавные тени можно сделать, растирая на рисунке карандашную или угольную пыль пальцем или кусочком ваты, намотанным на спичку



Блики можно «нарисовать» ластиком. Особенно хорошо для этого подходит резинка, которая мнется, как пластилин, принимая удобную для иллюстратора форму

Когда рисунок готов, его сканируют в большом разрешении (желательно 1:1 и 300 dpi).

Если бумага белая, лучше сканировать рисунок в монохромном режиме (grayscale). Этот режим лучше цветного, потому что забирает меньше памяти, а на изображении не возникает желтых пятен и теней с синим оттенком. Теперь картинку можно открыть в «Фотошопе» и перевести в цветной режим. Для печати лучше сразу выбрать СМУК.

Желательно подкорректировать контрастность так, чтобы самые темные места на контурах стали стопроцентно черными. Это позволит в следующей фазе рисовать цветовые пятна не слишком ровно.

Теперь нужно завести новый слой и переключить его в режим «умножить» (multiply). На этом слое начинается рисование цветной кистью. Можно выделять целые участки и заливать их цветом или работать электронной кисточкой как обычными красками. Благодаря умножению новый слой накладывается на рисунок, не нарушая соотношения тонов: абсолютно черные и белые участки останутся без изменения. На остальных участках к цвету заливки прибавится количество серого, которое имеется в рисунке.



На отдельных слоях на рисунок наложены цветные пятна. Так они выглядят в обычном режиме с плотностью 100 %. На первом слое — зеленая раскраска для раковины, на втором — желтый блик, на третьем — белые блики для глаз и головы



Теперь зеленый слой переведен в режим «умножить» (multiply), желтый — в режим «наложить» (overlay), а белый — в режим «высветлить» (screen). При этом желтый и белый слои на 50 % прозрачны

Чтобы приблизить работу к эстетике современной иллюстрации, можно добавить «типично компьютерных» эффектов или графических элементов.



Если у рисунка нет контура

У живописных иллюстраций нет контура, объекты отделяются друг от друга и от фона за счет разницы в цвете и в тоне.

Чаще всего такие иллюстрации создаются на компьютере в том же порядке, что и живописная картина: эскиз, рисунок, цветовое решение, детали.

Иллюстрация закрашивается с помощью планшета инструментами, имитирующими настоящие кисти и аэрографы. Сначала грубо обозначаются все цветовые пятна, потом так же грубо размечаются свет и тень, далее более мелкими кисточками прорабатывается фактура, пока изображение не достигнет нужной плотности или гладкости. Таким способом тоже можно работать быстрее и эффективнее, если пользоваться достижениями компьютерных технологий.

При создании эскиза и здесь разрешается использовать любые подручные средства: фотографии, собственные зарисовки, трехмерные модели.

Сначала заливаются краской все основные цветовые пятна. Чтобы тени получились мягкими и плавными, желательно рисовать их большой кисточкой, с подачей цвета 10% или меньше. Иногда тени намечаются с помощью привычного штриха, а потом замазываются. Чем мельче детали, тем тоньше кисть для проработки.

Окончательный рисунок рекомендуется расположить на отдельном слое, чтобы он сохранился и было по чему проверять, не пострадала ли при раскраске форма.



Этапы создания иллюстрации без контура на компьютере. Автор — Наташа Ратковски

Есть более простой способ закрасить иллюстрацию так, чтобы добиться эффекта трехмерности.

Сначала рисуется рабочий контур. Удобнее всего делать это сразу на планшете. Потом вся картинка покрывается слоем серого, чтобы в дальнейшем работать, отталкиваясь от средних тонов. На этом же этапе самое время «набросать» на изображение разные фактуры, которые потом будут видны только на темных местах.

На новом слое начинаем покрывать плоскости цветом. Чтобы контур не пропадал слишком быстро, нужно пользоваться кистью с прозрачностью 10 % или меньше и набирать тон медленно.



Постепенно в светлых местах цвет полностью перекрывает фон с фактурой.

Чтобы получить светлые блики, нужно брать все более светлые тона и наносить новые слои. Для мелких деталей используется тонкая кисть.

Чтобы погрузить некоторые части картинку в тень, нужно завести новый слой с режимом «умножить» и работать на нем темными цветами. Благодаря умножению нарисованные в самом начале фактуры останутся видны.



Продолжаем в том же духе, поочередно накладывая светлые и цветные пятна на одном слое и тени на другом.

В завершение на новом слое можно нарисовать несколько мелких деталей (в данном случае это серьги, белые блики на фоне и на платье).



Цветовая гамма

Когда дело доходит до раскрашивания очередного произведения, перед иллюстратором встает один из сложнейших вопросов: какую цветовую гамму выбрать? Все мы слышали такие выражения, как «неудачные цвета», «кричащая раскраска» или «скучный колорит», но лишь немногие в состоянии обосновать подобные высказывания или объяснить, чем одни цвета хуже других.

Для начала — несколько общих правил, изучаемых на первых курсах художественных школ и вузов.

Все цвета, видимые человеческим глазом, можно грубо разделить на шесть спектров, основой каждого из них является один из «спектральных цветов». Их принято располагать в цветовых кругах, которые, в свою очередь, служат основой для разных цветовых теорий.

Самой популярной является теория о восприятии цвета Йоханнеса Иттена. Его цветовой круг разделен на двенадцать частей:



Цвета, расположенные в противоположных секторах круга, называются дополнительными. Если поместить их рядом, возникает ощущение сверхъестественной яркости:



Также цвета условно делятся на «теплые» и «холодные». Часто возникают споры о «пограничных» цветах, но все сходится на том, что самый теплый цвет — желтый, а самый холодный — синий. Соответственно, чем больше в цвете желтизны и меньше синевы, тем он теплее, и наоборот.

Использование чистых цветов гарантирует яркость картин, но смотрится слишком «просто»; сложные цвета выглядят приглушенно, но считаются более «благородными».



Чистые цвета



Сложные цвета

То же самое касается дополнительных цветов: если расположить их рядом, непременно получится сочетание «вырви глаз». Это самый простой способ добиться яркости и броскости, однако очевидность такого решения часто отталкивает зрителя. Если в иллюстрации используется более одной пары дополнительных цветов, ее вероятнее всего отнесут в разряд китча.



Иллюстрация, построенная на множестве цветовых пар, — яркий пример китча

Одним из самых спорных утверждений является то, что не нужно строить картину на чистых цветах, расположенных в простом цветовом круге через один. Во многих вузах принято учить студентов, что сочетание этих цветов выглядит попросту некрасиво. Многие иллюстраторы и графики строго придерживаются этого правила, надеясь избежать таким образом неудачных цветовых решений. Однако каждый

волен решать сам, просто принимать эту информацию к сведению или считать «абсолютной истиной».

В художественном училище от нас требовали использования холодных и теплых цветов в одной картине, мотивируя это тем, что, если в работе отсутствуют представители одного из спектров, цвета «не борются». Несмотря на неуклюжесть этой формулировки, преподаватели оказались правы: как удалось доказать Иттению в ходе многочисленных экспериментов, свет и тень, а также объект и отбрасываемая от него тень чаще всего окрашены в цвета «контрастной температуры». Поэтому холодная тень на теплом объекте всегда придает иллюстрации живость и делает ее гармоничнее.



Холодная тень на теплом объекте

Чем более сложные цвета используются в иллюстрации и чем ближе друг к другу они расположены в цветовом круге, тем меньше работа пестрит и тем меньше «светится». Поэтому нужно искать равновесие между слишком яркими решениями и чрезмерно «глухими», выглядящими «тяжеловесно» из-за недостатка контраста.

В любом случае, нужно сделать выбор между яркой и пастельной гаммой — нельзя одновременно использовать два слишком разных набора цветов.



Эта картинка смотрится плохо. Фон раскрашен «глухими» цветами, а девушка — яркими, открытыми. Нужно выбрать что-то одно



Сложные цвета



Чистые цвета

Разумеется, и в этой области очень трудно придумать что-то новое. Все самые удачные находки реализованы миллионы раз. Поэтому многие иллюстраторы не утруждают себя поиском собственной цветовой гаммы, а просто копируют готовые, в лучшем случае внося от себя несколько деталей. Несмотря на распространенность этого явления, лучше не использовать иллюстрации и близкие по жанру произведения для копирования цветов. В графических работах часто используются одни и те же упрощенные цветовые модели, и бесконечные повторения приводят к тому, что зритель не может отличить одного автора от другого. Даже хорошие работы начинают казаться скучными и до боли знакомыми.

Лучше черпать вдохновение из более далеких источников: замечать интересные комбинации цветов в природе, в интерьерах, красиво украшенных витринах, одежде или живописных картинах старых мастеров.

Если найден красивый набор цветов, можно сохранить его для будущих работ. В жаргоне живописцев имеется слово «колер», обозначающее небольшую абстрактную картинку, состоящую из простых цветных элементов. На таком образце цвета примеряются друг к другу, чтобы проверить, как они смотрятся вместе. Компьютерные художники часто создают собственные палитры либо хранят картинки с понравившимися цветами и пользуются ими в графических программах.

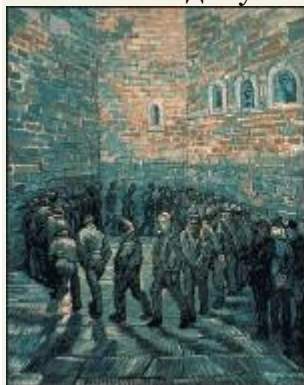
Чтобы извлечь палитру из понравившейся картины, в интернете существует множество бесплатных сервисов. Они анализируют изображение и выдают таблицу с цветами, наиболее часто встречающимися в нем. Полученную табличку проще всего сохранить в виде отдельного файла и во время работы брать из нее цвета с помощью «пипетки».

На следующих разворотах приведено несколько живописных примеров удачных палитр. Для перенесения в графические редакторы рядом с каждым цветом указан его номер из веб-палитры.



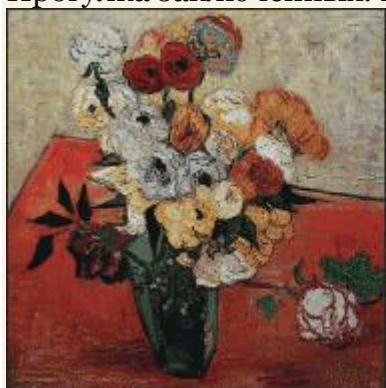
#405D59	#3E6331	#84C37D
#597673	#608188	#CDCFC9
#5C7183	#CD7D1E	#1E362F
#506544	#93A588	#5D8146
#344839	#7E7014	#527256

Сельский сад. Густав Климт



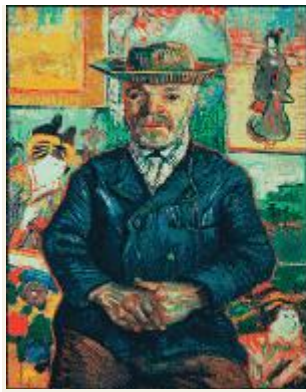
#53726D	#425A56	#78877F
#82887B	#2A2F2D	#3D4850
#A9A080	#406267	#4A564D
#9E9471	#425143	#557068
#A6A994	#6E7A6B	#222A2D

Прогулка заключенных. Винсент Ван Гог



#53726D	#425A56	#78877F
#82887B	#2A2F2D	#3D4850
#A9A080	#406267	#4A564D
#9E9471	#425143	#557068
#A6A994	#6E7A6B	#222A2D

Розы и анемоны. Винсент Ван Гог



#53726D	#425A56	#78877F
#82887B	#2A2F2D	#3D4850
#A9A08D	#406267	#4A564D
#9E9471	#425143	#557068
#A6A994	#6E7A6B	#222A2D

Портрет папашы Танги. Винсент Ван Гог



#53726D	#425A56	#78877F
#82887B	#2A2F2D	#3D4850
#A9A08D	#406267	#4A564D
#9E9471	#425143	#557068
#A6A994	#6E7A6B	#222A2D

Портрет Иоганна Клебергера. Альбрехт Дюрер



#53726D	#425A56	#78877F
#82887B	#2A2F2D	#3D4850
#A9A08D	#406267	#4A564D
#9E9471	#425143	#557068
#A6A994	#6E7A6B	#222A2D

Концерт в яйце. Иероним Босх



#53726D	#425A56	#78877F
#82887B	#2A2F2D	#3D4850
#A9A08D	#406267	#4A564D
#9E9471	#425143	#557068
#A6A994	#6E7A6B	#222A2D

Мужчина с трубкой. Поль Сезанн



#C39E71	#C8CD8A	#973836
#976752	#D7C363	#863D68
#ECAE97	#783C3F	#A35D63
#C1A367	#67585F	#BC3E45
#D9BD7B	#D0895F	#A55B55

Обращение Савла. Микеланджело Буонарроти



#53726D	#425A56	#78877F
#82887B	#2A2F2D	#3D4850
#A9A080	#406267	#4A564D
#9E9471	#425143	#557068
#A6A994	#6E7A6B	#222A2D

Нимфеи. Клод Моне

Подробнее о цветовом круге

Все рисующие люди, учившиеся дизайну, рекламной графике или иллюстрации, во время обучения подвергались «пытке цветовым кругом», после которой возненавидели цветик-семицветик на всю оставшуюся жизнь. Преподаватели-гуманисты довольствовались приблизительным сходством с оригиналом, изверги требовали идеальной чистоты цвета и проверки черно-белым ксероксом, якобы отображающим правильные цвета пятьюдесятью процентами серого.

Профессора оглашали манифест о дополнительных цветах, объясняли, что зеленый рядом с красным смотрится особенно ярко, а цвета, расположенные в круге через один, помещать рядом не рекомендуется. Эти несложные правила всем хорошо запомнились.

Далее студентам предлагалось изготовить себе такой круг, всегда держать его под рукой и пользоваться им. Но как?

Результаты небольшого опроса о возможном использовании цветового круга в иллюстраторской практике изрядно меня позабавили. Близок к истине оказался коллега, ответивший, что цветовой круг нужен только художникам, рисующим реалистично. Что именно предполагается найти в магическом круге, не знал и он.

Художник, знакомый с оптикой, сможет правильно подобрать все цвета для реалистичной картины, не имея перед глазами объекта изображения. На уроках живописи нам неоднократно сообщалось, что цвета предметов и теней содержат всевозможные оттенки и их появление подчинено весьма четким правилам.

Йоханнес Иттен, основоположник «новой науки о цветах», проделав однажды эксперимент с разноцветными лампами и объектами, сформулировал эти правила. К сожалению, описание эксперимента приводится в его обширных трудах фрагментарно. Перечитывать все книги самостоятельно большинство студентов ленится, а попытки восстановить целое по обрывочной информации остаются без результата. В этой главе я обобщила все сведения, которые удалось найти.

Итак: при естественном освещении предмет отбрасывает на ахроматический (черный, белый или серый) фон тень дополнительного к нему цвета: красный — зеленую, желтый — фиолетовую, синий — оранжевую. Найти подходящую тень для объекта с более сложным цветом поможет цветовой круг — нужно посмотреть, что находится в круге напротив цвета объекта. Белый предмет отбрасывает зеленую тень.

При наличии дневного света цветной свет, направленный на белый предмет, также отбрасывает тень дополнительного к нему цвета: например, свет от зеленой лампы — красную, а от фиолетовой — желтую. Два исключения: свет красно-оранжевой или сине-зеленой лампы отбрасывает черную тень. Если тень падает на цветной фон, ее цвет смешивается с цветом фона.

Знания приведенных правил достаточно, чтобы выбрать гармоничные или правдоподобные цвета не только для реалистичных картинок.

Удивительные и неожиданные результаты дал эксперимент, проведенный с разноцветными лампами в темноте. Запомнить и использовать эти закономерности в работе помогает цветовой круг.

В отсутствие дневного света освещение предмета двумя цветными лампами приводит к следующим эффектам.



В красном и зеленом свете красный луч отбрасывает зеленую тень, зеленый — красную. Красный и зеленый лучи, пересекаясь, дают желтый

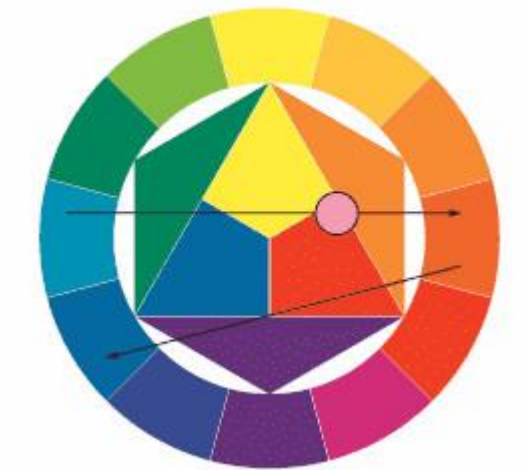


В синем и оранжевом свете синий луч отбрасывает оранжевую тень, оранжевый — синюю. При пересечении синего и оранжевого лучей получается пурпурно-розовый (фиолетово-белый *)

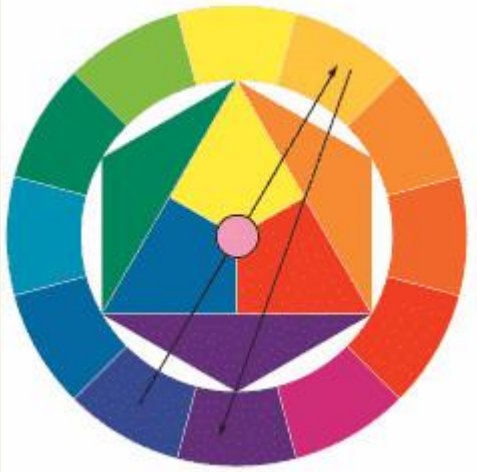
* В своей «Науке о цвете» Иттен не пользовался терминами «светло-зеленый» или «темно-розовый», так как затемнить или высветлить цвет можно не только за счет примеси черного и белого. Например, зеленый можно смешать с белым или желтым. В обоих случаях результатом будет более «светло-зеленый», но это совершенно разные оттенки. Поэтому Иттен называл их «бело-зеленый» и «желто-зеленый». «Фиолетово-белый» означает, что фиолетовый цвет на 50% разбавлен белым.



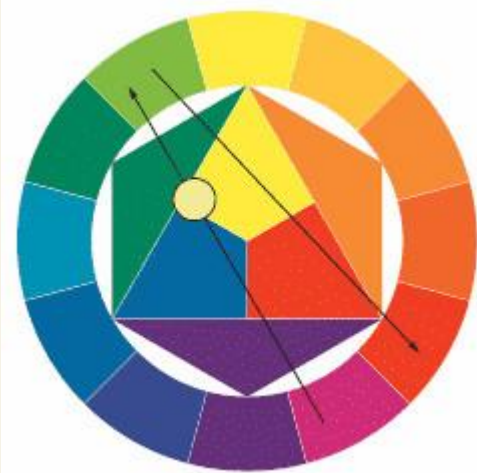
В желтом и фиолетовом свете желтый луч отбрасывает фиолетовую тень, фиолетовый — желтую. Пересекаясь, желтый и фиолетовый лучи дают белый



В красно-оранжевом и сине-зеленом свете красно-оранжевый луч отбрасывает синюю тень, сине-зеленый — красно-оранжевую. Пересекаясь, красно-оранжевый и сине-зеленый лучи дают пурпурно-розовый



В желто-оранжевом и фиолетово-синем свете желто-оранжевый луч отбрасывает фиолетовую тень, фиолетово-синий — желто-оранжевую. Пересекаясь, желто-оранжевый и сине-зеленый лучи дают пурпурно-розовый



В желто-зеленом и красно-фиолетовом свете желто-зеленый луч отбрасывает красную тень, красно-фиолетовый — желто-зеленую. Пересекаясь, желто-зеленый и красно-фиолетовый лучи производят желто-белый



В синем и зеленом свете зеленый отбрасывает синюю тень, синий — зеленую. Пересекаясь, эти лучи производят сине-зеленый



В зеленом и желтом свете желтый отбрасывает зеленую тень, зеленый — желтую. Пересекаясь, эти лучи производят желто-зеленый



В желтом и оранжевом свете желтый отбрасывает оранжевую тень, оранжевый — желтую. Пересекаясь, эти света производят желто-оранжевый



В оранжевом и красном свете оранжевый отбрасывает красную тень, красный — оранжевую. Пересекаясь, эти лучи производят красно-оранжевый



В красном и фиолетовом свете красный отбрасывает фиолетовую тень, фиолетовый — красную. Пересекаясь, эти света производят красно-фиолетовый



В фиолетовом и синем светах, фиолетовый отбрасывает синюю тень, синий — фиолетовую. Пересекаясь, эти света производят фиолетово-синий

Во всех случаях тени в пересекающихся лучах — черные.

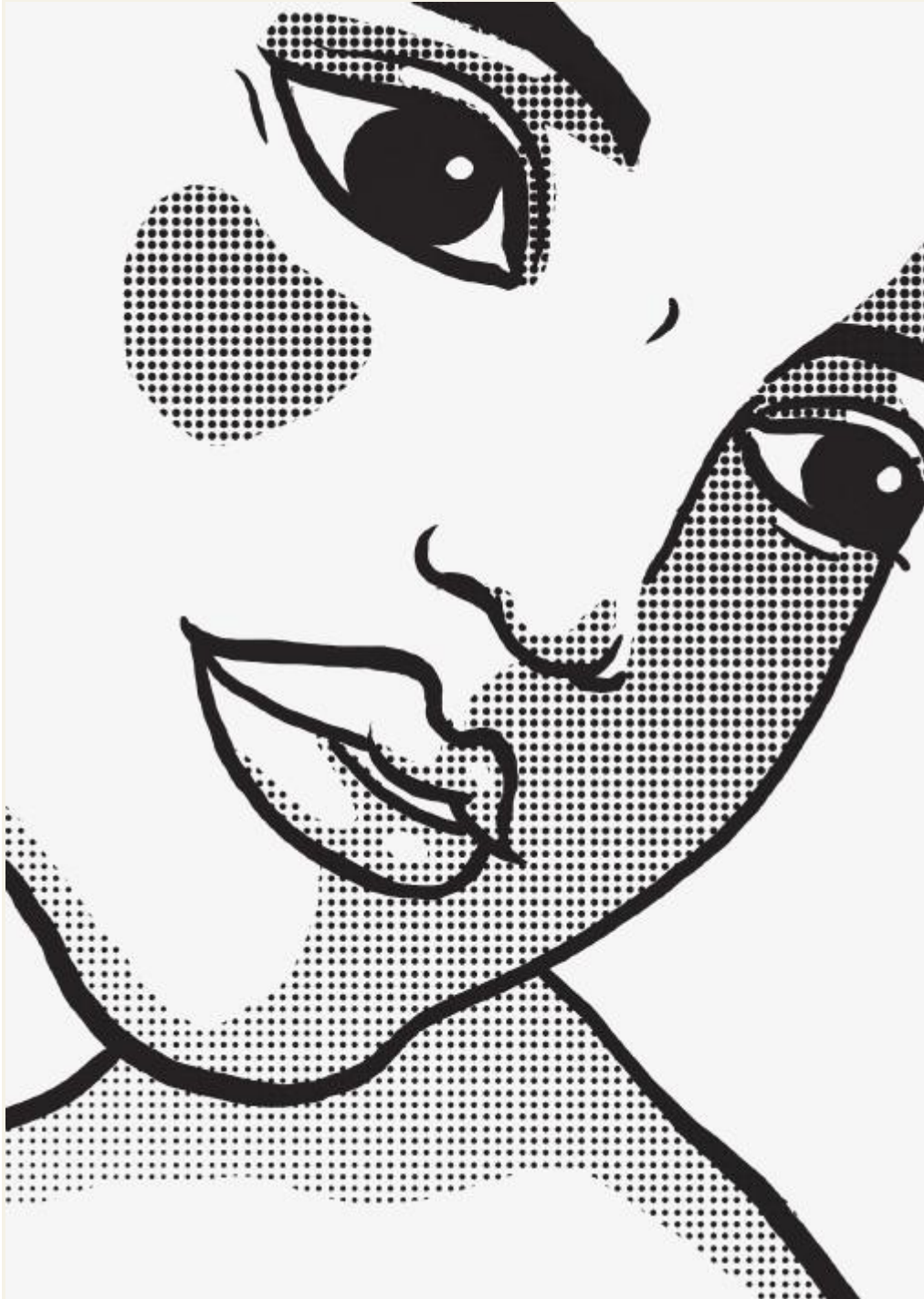
Использование трех разноцветных источников света — красно-оранжевого, сине-зеленого и зеленого — сопровождается следующим эффектом: в красно-оранжевом свете тень объекта становится сине-зеленой, в зеленом — пурпурно-розовой, в сине-зеленом — желтой. При пересечении эти три луча производят белый. Данный опыт продемонстрировал, что введение еще одного источника света изменяет и безмерно усложняет правила поведения лучей разного цвета и теней. Запомнить их практически невозможно.

Выходит, для создания совершенно реалистичной картины цветового круга все же недостаточно. Настоящая жизнь непременно одарит картину новым цветом или тенью. А для удачного выбора колорита изображений вымышленных или упрощенных цветового круга вполне хватает.

Структуры и фактуры

Фактура — важный декоративный элемент в иллюстрации. С ее помощью можно разнообразить однотонную плоскость, создавать контраст в композиции и даже иллюзию полутона.

Фактурой считается любое нагромождение изобразительных элементов, настолько мелких, что они воспринимаются зрителем как «шум». Самая популярная разновидность фактуры — растр. В поп-арте и комиксах с помощью декоративных растров рисуют тени, заполняют большие плоскости «для разнообразия» или изображают оттенки при печати, в которой невозможны полутона (например, в технике шелкографии, при нанесении флока, использовании трафарета).



Большой популярностью у иллюстраторов пользуются орнаменты. Здесь идет в ход все — от «гороха» до линейных рисунков или сканированных фрагментов тканей, обоев и упаковочной бумаги.



Орнамент наложен поверх рисунка

Сделать иллюстрацию по-настоящему объемной практически нереально (это было бы слишком дорого), зато можно создать ощущение, что картинка нарисована на мятой бумаге или неровной поверхности. Для этого нужно отсканировать или сфотографировать объект с соответствующей структурой, наложить на изображение в «Фотошопе» новым слоем в определенном режиме. Чаще всего хорошие результаты получаются с эффектом «умножить» или «наложить», однако здесь многое зависит от цвета, контрастности и темноты фактуры, и в каждом случае приходится искать наиболее удачный режим.



Чтобы сделать видимой поверхность акварельной бумаги или холста, нужно нанести на нее слой карандашной пыли или покрыть лист восковым мелком, стараясь прокрасить только верхний слой.

Получившийся рисунок сканируют, переводят в режим «монохром» и делают светлее и контрастнее — теперь его можно накладывать в «Фотошопе» на иллюстрации методом «умножить» или «высветлить».

Чем однороднее раскраска объекта, тем меньше на нем различимы наложенные в «Фотошопе» фактуры. Чтобы спецэффекты было лучше видно, рекомендуется закрасить плоскость двумя близкими тонами с плавным переходом от одного к другому либо создать едва заметные пятна похожих цветов с помощью аэрографа.



На ровный слой зеленого наложена фактура



Та же фактура, наложенная на переход от зеленого к темно-синему — неровности видно значительно лучше

Структуры и фактуры

Пример пошагового нанесения структур и фактуры на простой рисунок

Задача — сделать простой линейный рисунок интересным и законченным.

Для начала я закрасила цветом весь фон, чтобы придать иллюстрации более плотный вид. Для контура выбрала цвет, подходящий к фону. Раскрасила фигуру несколькими контрастными цветами. Сместила раскраску, чтобы в дальнейшем создать эффект «разъехавшейся печати». Скопировала контур и расположила объекты так, чтобы композиция стала менее симметричной.



На новом слое поместила сетку из оранжевых точек. Чтобы сетка выглядела живее, я поставила несколько крупных точек там, где контур становится толще.

Точки рисовались вручную, круглой кистью. Чтобы получить много точек одного диаметра, нужно отключить чувствительность к нажиму у линии.

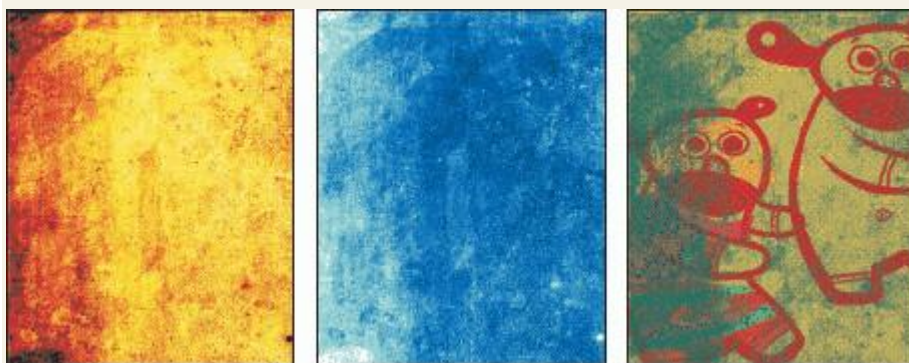


Слой с желтыми точками я перевела в режим «наложить». За счет этого точки, попадающие на красные и бордовые пятна, приобрели другие цвета. Далее я создала копию этого слоя и покрасила ее в зеленый цвет. Новый слой я немного сместила и стерла некоторые его части, чтобы сделать в нем «прорехи».

Из своей коллекции фотографий старых листов бумаги я выбрала особо колоритный экземпляр.



Выставила максимальную контрастность и инвертировала изображение. Получившееся пятно я наложила в новом слое на свою иллюстрацию в режиме «умножить». Вышел очень темный развод.



Чтобы эффект был менее заметным, я уменьшила прозрачность слоя до 20 %. На новом слое нарисовала несколько оранжевых разводов в режиме «умножить». Скопировала из слоя с зелеными «помехами» небольшой кусок, сильно увеличила и покрасила в светло-розовый цвет. Дополнила линией, чтобы создать иллюзию краски, осыпавшейся на сгибе.



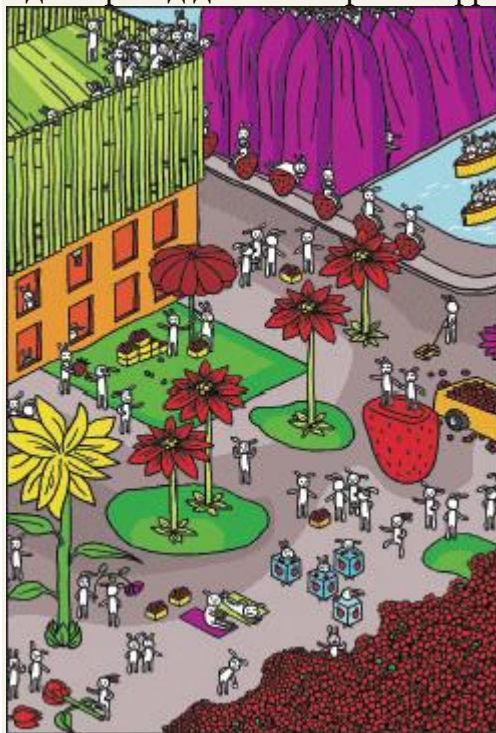
Если в картинке слишком много деталей похожего размера, она вся может восприниматься зрителем как «шум». Многие иллюстраторы сознательно пользуются этим эффектом, потому что мелкие детали бывает интересно рассматривать. Глухо заполненная информацией поверхность часто смотрится выигрышно уже благодаря плотности изображения. Иллюстратору не приходится думать над композицией: «шум» не нужно компоновать, им равномерно заполняют плоскость от края до края. Однако такой стиль работы может быстро наскучить иллюстратору и начать его тяготить. Пустое пространство поддерживает закрашенные части и создает определенную атмосферу, а простое заполнение пустых мест «чем попало» лишает картинку «воздуха» и может легко превратиться для иллюстратора в скучное и монотонное занятие. Тем не менее и этот жанр имеет право на существование. Чтобы не было проблем с придумыванием «наполнителя», нужно регулярно собирать изобразительный материал для будущих работ. Лучшие источники — энциклопедии и библиотеки с тематическими рисунками. Полезно собирать вырезки из журналов и газет, фотографировать коллекции предметов на блошиных рынках или ярмарках, делать наброски необычных вещей. Хорошо отсортированная библиотека дает возможность выбрать перед началом работы все объекты, которым суждено встретиться на будущей иллюстрации, разложить их рядом и потом перерисовывать, последовательно заполняя плоскость.



Сложнее всего делать так называемые «картинки-мельтешилки» для детей, очень популярные у детских журналов и книжных издательств. На них обычно изображена какая-нибудь бытовая ситуация во всех деталях: сценка из деревенской жизни, городской праздник, аттракционы в карусельном парке... Здесь часто требуется показать несколько сотен людей, поэтому нужно сразу выбрать очень упрощенную модель человека, чтобы без труда повторить ее много раз с небольшими изменениями. Для конструкций, автомобилей и элементов архитектуры тоже нужно искать достаточно простые формы: чтобы было не совсем мало деталей, но и не слишком много работы. Все объекты нужно рисовать в одинаковой перспективе.



Здесь фасад дома изображен фронтально, чтобы избежать работы с перспективой



Все предметы изображены в изометрической проекции

В иллюстрациях для детей нельзя использовать бессмысленные элементы, служащие исключительно для заполнения пространства. Дети изучают любимые книги и журналы во всех подробностях, поэтому все герои должны быть задействованы в понятных и узнаваемых сюжетах.



Автор — Наташа Ратковски

Коллаж, монтаж и художественные дневники

Коллаж — хороший способ создать иллюстрацию, не рисуя ничего либо пририсовывая к готовому изображению только детали. Несмотря на привлекательность перспективы использовать готовые материалы, сделать хороший коллаж не так просто. В первую очередь следует помнить, что не все картинки можно не глядя резать на куски и вставлять в свои работы: вероятно, у них есть автор, который будет настаивать на соблюдении своих авторских прав. Любому фотографу и иллюстратору может не понравиться, что кто-то делает деньги на его работе или изменяет ее. Чтобы избежать конфликтов, лучше использовать для коллажей не защищенные авторским правом материалы. Это могут быть картинки, опубликованные в книгах или каталогах с пометкой «автор неизвестен».

Авторские права защищают работу от использования другими людьми и после смерти ее создателя. Право на использование и публикацию работы переходит по наследству либо автор может продать его, в таком случае защита действует еще очень долго. Так что лучше использовать старые и неизвестные фотографии с блошиных рынков и из антикварных магазинов. Кроме того, в разных странах действуют различные ограничения на изображение лица: любой человек может заявить протест против публикации портрета, на котором он узнаваем. Старые картины, висящие в музеях, можно использовать в коллажах, однако все хорошие фотографии этих полотен сделаны издательствами или сотрудниками музея, и права на них тоже защищены. Каждый иллюстратор должен решать сам, бояться ли ему, что в его коллаже опознает свою фотографию тот или иной музей или фотограф.

Разумеется, можно использовать изображения из многочисленных фотобанков. Там есть всё — от старых фотографий до репродукций известных произведений. Использование таких материалов стоит денег, но в случае заказной работы этот момент можно заранее оговорить с клиентом и попросить его купить необходимые картинки. Если иллюстратор много работает в технике коллажа, стоит подумать о покупке абонеента, позволяющего за умеренную плату ежемесячно брать из банка большое количество «сырья».

Но совершенно очевидно, что надежнее и дешевле всего пускаться в ход собственные архивы и фотографии.

Даже если изобразительный материал найден, сделать хороший коллаж не так просто. С одной стороны, множество разных слоев и элементов придают коллажу цельность и плотность, с другой — нужно следить, чтобы не получилось пестрой массы, в которой рассеивается внимание зрителя.

Ценность коллажа — в неожиданной комбинации элементов. Сложнее всего сделать минималистичный коллаж, в котором есть оригинальная композиция и пустое пространство, поддерживающее изображение. В этом случае нужно уделять особое внимание обработке изображений, продумывать, как их вырезать и совместить друг с другом, чтобы переходы не резали глаз.



В последние годы жанр коллажа стал особенно популярен в Америке. Многие известные художники-коллажисты создали новые направления, склеивая произведения из необычных предметов: бирок, магазинных табличек, номеров для квартирных дверей, бусинок. Параллельно родился целый бизнес по производству всех этих вещей специально для художников: если лень искать на блошиных рынках модные элементы для коллажей, можно покупать их большими упаковками, многие уже «художественно испачканы» и состарены. Соклазн воспользоваться ими велик даже для любителей делать все своими руками. Например, для создания «фонов», покрытых разными слоями красок, растворителей и позолоты, нужно купить все эти составляющие, найти подходящую бумагу, потом мириться с запахом растворителей в доме, долго красить, пачкать и сушить листы, разглаживать их под прессом и украшать деталями. Каждый из них (в компании десятка других, непременно разных, элементов) сможет стать основой только для одной работы. Каждому, кто проделал это хоть раз, наверняка покажется привлекательной идея покупки заготовок.



Разумеется, прежде чем стать коллажем, все материалы обрабатываются автором. Именно на этом этапе становится виден почерк коллажиста и произведение

приобретает характерные черты. Чтобы разнообразить поверхность или обозначить необходимые графические элементы, приходится пробивать в материалах дырки с металлическими ободками, прикреплять скобки, скрепки и ручки, ставить силиконовые штампы и наносить рисунки через трафареты. Все это тоже стоит денег, а главное — каждый кусок драгоценного материала можно порезать или разрисовать только один раз. Чтобы сэкономить время и деньги, стоит заготавливать изобразительный материал партиями. Мелкие декоративные предметы и фотографии собирать в свободное время и сразу сортировать, чтобы в нужный момент все было под рукой.

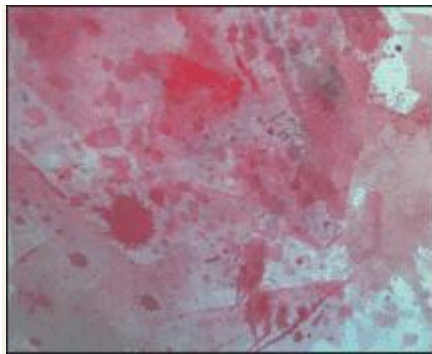
Постепенно обрастая ящиками и папками с художественным сырьем, многие коллажисты начинают задаваться вопросом: стоит ли бесконечно красить, клеить и собирать все это в реальной жизни? Почему бы не использовать некоторые вещи по несколько раз, нанося на них краску и проделывая дырки лишь виртуально?

Прежде чем решить, стоит ли переводить всю работу в компьютер, автор должен ответить себе на вопрос, нужны ли ему оригиналы собственных произведений (см. главу «Руками или на компьютере?»). Если он готов пожертвовать искусством ради эффективности работы и экономии времени, можно переходить к делу. Как и при составлении коллажа из реальных предметов, здесь важно с самого начала сортировать материал и раскладывать по понятным и хорошо описанным папкам, чтобы со временем не потерять ориентацию в собственной коллекции. Также нужно продумать, в каком виде те или иные материалы будут накладываться друг на друга в компьютере. Возможных комбинаций тут великое множество, фантазия автора ничем не ограничена, однако наличие повторяющихся элементов позволяет сформулировать некоторые общие правила.

Орнаменты, структуры и фактуры лучше собирать в первозданном виде. Узор цветастых обоев можно без труда наложить в «Фотошопе» на коричневую бумагу или разводы краски, кляксы, трещины и другие графические элементы. Однако отделить их от лишних деталей гораздо сложнее — тут потребуются ретушь, терпение и много времени. Поэтому пачкать, мять, рвать и резать их стоит только виртуально, с помощью графических программ. На всякий случай лучше всегда фотографировать или сканировать большой кусок обоев (желательно около 30 x 30 см в разрешении 300 dpi). Пригодится, если когда-нибудь потребуется сделать очень большой коллаж для печати или сильно уменьшить узор.



Бумага для оригами



Фотография кляксы



Клякса, наложенная на бумагу для оригами в «Фотошопе»

Кнопки, скрепки и прочие мелкие предметы желательно всегда фотографировать при одинаковом свете, падающем с одной и той же стороны. Когда все части освещены с разных сторон, сразу ясно, что коллаж составлен в «Фотошопе». Если имеется только один асимметричный предмет, который нужно использовать несколько раз, можно повернуть его, чтобы он каждый раз выглядел немного иначе. Во время съемки следует позаботиться, чтобы свет на всех версиях падал с одной и той же стороны.

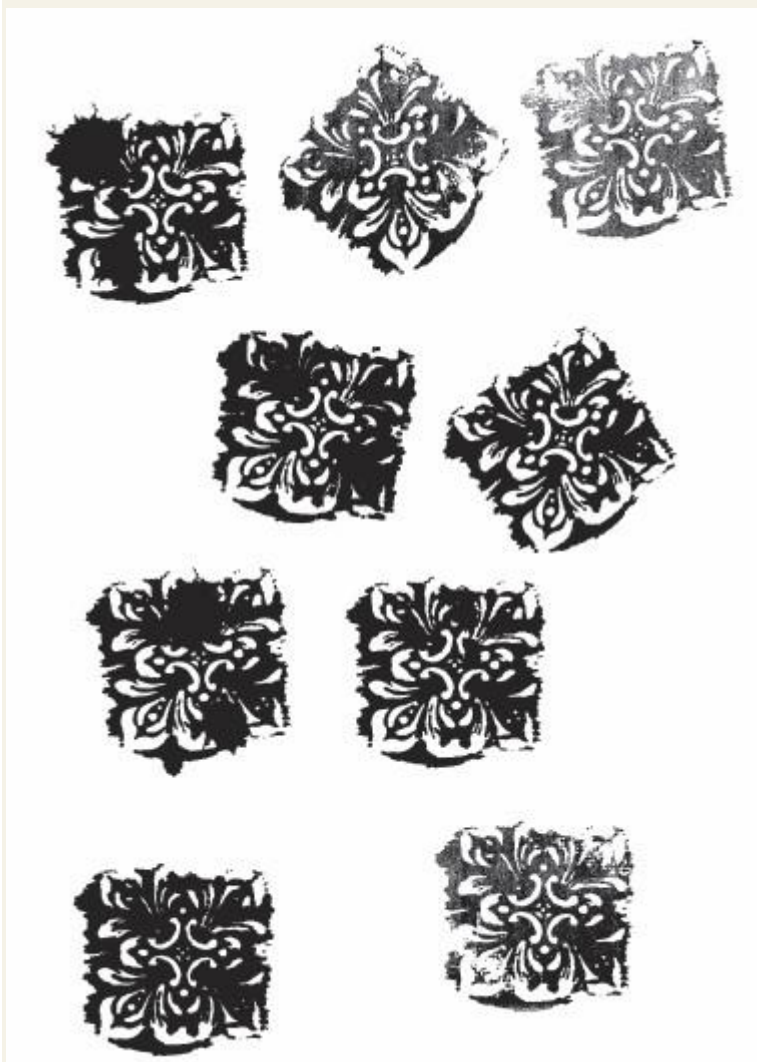


Правильно: кнопка повернута и сфотографирована в разных ракурсах. Буквы находятся на разных местах, но тени и блики одинаковые



Неправильно:кнопку сфотографировали один раз и повернули при монтаже. Тень во всех случаях падает в другую сторону, по большому блику в середине кнопки видно, что повернули изображение, а не предмет

Рисунки, нанесенные через трафарет, или штампы лучше делать черным цветом на белой бумаге. Штампы стоит напечатать несколько раз, чтобы получить версии одного и того же изображения, в разной степени насыщенные краской. Некоторые можно специально сделать слишком жидкой краской или капнуть на них кистью. Готовые штампы сканируют или фотографируют.



Контрастность настраивают так, чтобы фон стал абсолютно белым.

Теперь штампы без труда накладываются на фотографию любого плоского объекта.

Теперь штампы без труда накладываются на фотографию любого плоского объекта.



Белый фон становится невидим, если наложить рисунок на объект в «Фотошопе» в режиме «умножить».



Чтобы изменить цвет штампа, нужно высветлить оригинал примерно на 40 %, положить сверху слой в режиме «цвет» и залить его нужным цветом.

После этого накладывать на основу таким же способом, как описано в предыдущем примере.



Получить красивый рваный край на рисовой бумаге поможет следующий рецепт: сложить лист, крепко пригладить сгиб твердым предметом, расправить и провести мокрой кистью по линии сгиба. После этого лист легко разъединяется на две части, при этом на краях образуются волны, не слишком далеко отклоняющиеся от линии отрыва. Этот прием работает и с газетной бумагой.



Такую линию отрыва можно потом придать другому листу бумаги. Для этого нужно наложить фотографию рваного края на подходящий фон — это делается в «Фотошопе», на новом слое.



Затем растянуть или сжать линию отрыва до необходимых размеров.



При этом следует помнить, что увеличение фотографии более чем на 20 % заметно ухудшает качество изображения.

Грубо отрезать значительную часть бумаги на верхнем слое.



Сильно приблизив изображение, стереть на верхнем слое все остатки листа бумаги, оставив только самый край.



В данном случае правый угол картинки был немного темнее, поэтому я затемнила новый край аэрографом, чтобы он не выглядел «приклеенным».



Эта операция заняла у меня меньше пяти минут. Не сложно представить, сколько несуществующих открыток и клочков бумаги можно скомбинировать из десятка подходящих фотографий за самое короткое время. Позже их легко накладывать друг на друга, создавая многослойные открытки и основы для коллажей.



На фотографиях — несколько видов бумаги. Коричневую я состарила, замочив на ночь в крепком чае. Остальное — части старых упаковок и китайская газета



Состаренная бумажка была нарезана на ярлыки разной формы



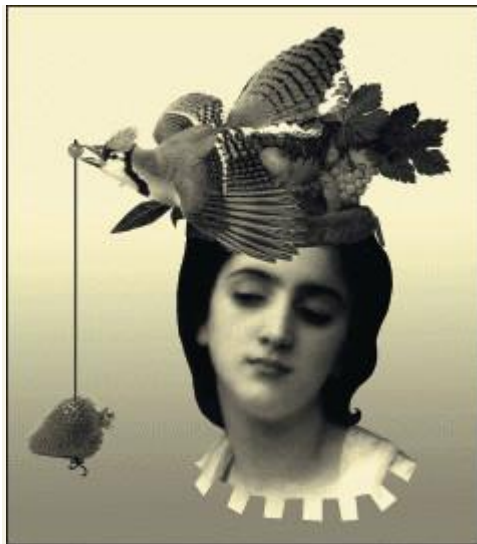
Соединив упаковочную бумагу и ярлыки в «Фотошопе», я получила еще много разных «запчастей» для будущих коллажей



Если подобные материалы заранее аккуратно отделить от фона и рассортировать, можно с легкостью собирать из них самые необычные композиции. Делая коллаж из очень большого количества разных частей, нужно следить за тем, чтобы он не стал слишком пестрым. Самый простой способ спасти раздробленную картинку — обесцветить все составляющие части, подогнать друг к другу их контрастность и свет, а потом все вместе покрасить в подходящие цвета кисточкой в режиме «цвет» или «умножить».



Коллаж из элементов с разным колоритом, фактурой, степенью резкости и контрастности



Чтобы коллаж стал еще однороднее, фон приближен по тону к изображению. Ко всем частям применен фильтр «прибавить шума» (Add noise), чтобы сгладить разницу между объектами с разной резкостью



Теперь коллаж можно красить на новом слое в режиме «умножить» и дополнять декоративными элементами

Еще одна форма коллажа, ставшая модной в последние годы, — так называемые художественные дневники (artists journals). Это тетрадки, оформленные в жанре коллажа. Каждая представляет собой уникальное произведение искусства.



Мода родилась из оформления девичьих дневников и путевых заметок, особенно пышно украшенных фотографиями, наклейками и красками. Некоторые девочки, повзрослев, превратили свое хобби в профессию: они создают особенно красивые тетрадки, фотографируют их и пишут книги о том, как это делать. Они же торгуют «запчастями» для будущих альбомов менее терпеливых последовательниц. Вдохновившись этой модой, многие журналы заказывают иллюстраторам фотографии разворотов из таких книжек, если нужно оформить статью о путешествиях или романтическую историю.

Для создания подобной иллюстрации не обязательно делать целую книгу. Достаточно приобрести один особенно колоритный альбом, сфотографировать его в раскрытом виде и украсить в «Фотошопе»:

- От фотографии я в «Фотошопе» отрезала фон, нарисовала новые тени, наложила несколько слоев с изображением разных листов бумаги.
- Подкорректировала цвета, чтобы все слои были одинаково желтыми и схожими по тону.
- Наложил скан наброска с женщиной.
- Порисовала на разных слоях самодельной кисточкой, имитирующей живую.
- Нарисовала и скопировала много раз орнамент для бордюра. Той же самой кистью с функцией ластика вытравивала из орнамента «дырки», чтобы создать иллюзию неравномерно накатанной краски.
- Наложил фотографии вырезанных из газеты букв и почтовой марки.
- На новом слое нарисовала полоску с неровными краями, затемнила углы с помощью аэрографа и сделала ее полупрозрачной, получив подобие клейкой ленты.

Так выглядел рисунок для самодельной кисти, с помощью которой я рисовала полоски и вырезала «дефекты» на печати:



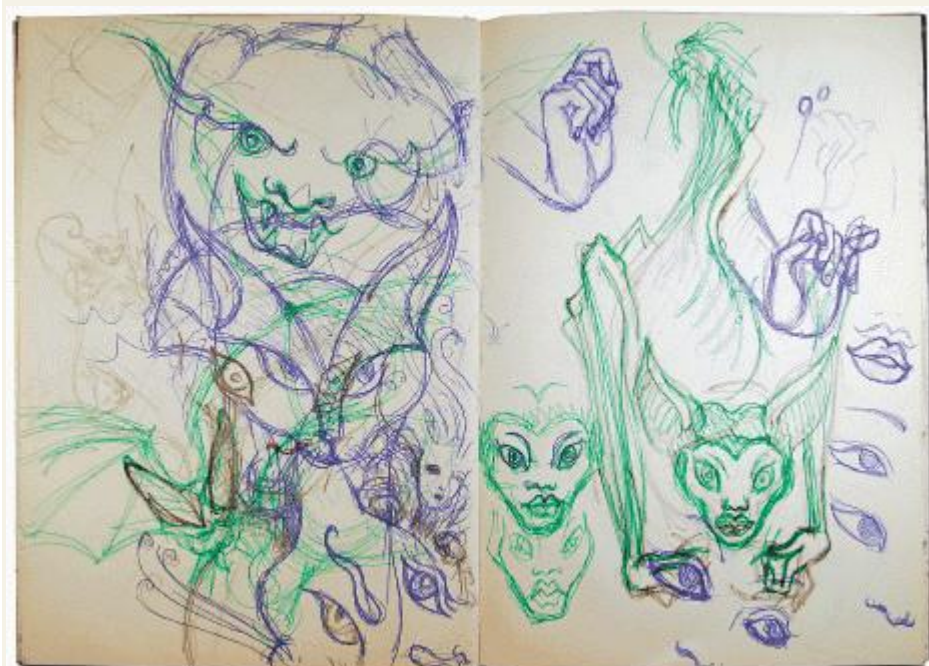
Иллюстрация на заказ

Эскиз для клиента

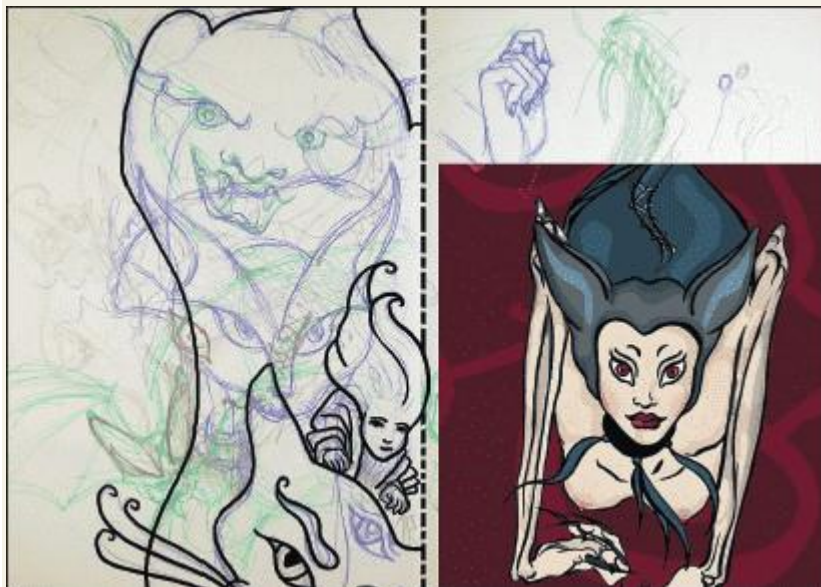
У каждого иллюстратора есть собственные приемы, которыми он пользуется на подготовительном этапе работы. Очень часто эскиза не существует вообще — есть идея, для нее собирается материал и склеивается предварительный коллаж, поверх которого рисуется чистовик. Некоторым опытным иллюстраторам даже не нужно прорабатывать детали на эскизе — они раскладывают вокруг себя энциклопедии с нужными картинками, фотографии, вырезки из журналов и переносят на готовый рисунок все необходимые мелочи без предварительного наброска. Иногда в поисках идей автор делает на одном листе многослойные зарисовки. Возникающие на полях варианты расползаются по всему листу, смешиваясь с предыдущими версиями. Иллюстраторы умеют видеть части таких набросков отдельно, выделяя из клубка линий нужные. Посторонний человек воспринимает подобные «мысли на бумаге» как бессмысленное месиво.

Разумеется, заказчикам следует показывать более чистые и понятные разработки, но часто клиенты требуют показать эскиз, прежде чем будет нарисован чистовик. Поэтому нужно учиться создавать простые образцы, понятно отображающие будущий сюжет картинки. Здесь и оправдывает себя наличие ярко выраженного собственного стиля. Если по портфолио иллюстратора легко представить, как будет выглядеть готовая работа, клиенту будет достаточно увидеть приблизительный набросок, чтобы принять его. Чем больше он верит в силы иллюстратора, тем меньше придирается к деталям и неточностям в рисунке. Например, он не попросит переделать эскиз с криво нарисованной рукой, если знает, что в работах этого автора руки всегда нарисованы безупречно.

Так выглядит типичный разворот в моей тетради с эскизами:



Подобные разработки я могу позволить себе, только если раздумываю над собственной идеей. Заказчикам такое показывать нельзя. Друзья, просматривающие эту тетрадь, не могут разглядеть в сгустках линий ничего осмысленного, в то время как я прекрасно отделяю разные наброски друг от друга.



Такие рисунки вижу на странице я



А в этой иллюстрации были использованы руки, затерянные среди прочих идей



Прочитав задание, я нарисовала очень грубый эскиз, примерно обозначив, как и где будут располагаться предметы. Женщину обвела более красивым контуром и отправила заказчику. В ответ получила просьбу наклонить женщину вперед, больше обрезать снизу и расположить тарелки с едой иначе

В любом случае эскиз — это не готовая иллюстрация. В первую очередь его создание не должно составлять особого труда и занимать более сорока минут. Эскизы не редко отвергаются заказчиками или возвращаются с просьбой внести два десятка поправок. Если что-то подобное произойдет с рисунком, на который ушел целый рабочий день, это может стать для автора трагедией. К тому же никто не готов платить за восемь часов, потраченные на эскизы. Многие стесняются показывать заказчикам карандашные наброски с неточностями и ошибками и присылают почти готовую работу. В этом нет необходимости, скорее, наоборот: заказчик может подумать, что ему навязывают готовый вариант. Увидев почти законченную иллюстрацию, он решит, что автор демонстрирует нежелание корректировать работу в соответствии с его требованиями.



Выполнив пожелания заказчика, я дорисовала все предметы и предложила два варианта раскраски. Вариант с желтым фоном был принят без изменений

Если нужно сделать серию картинок с большим количеством подробно описанных героев, стоит сначала нарисовать каждого из них вне контекста, чтобы продумать образ каждого и никого не забыть. Так же можно поступать с любыми предметами, для которых определено много параметров.

Например, заказчик присылает задание примерно такого содержания:

Нужно нарисовать женщину в желтом платье, на левом плече шелковый цветок с тремя ленточками. В правой руке чашка в форме клубники, из которой торчит ложка с клубничкой и двумя листиками на ручке. Правая туфля слетела с ноги, и видно, что на внутренней стороне подкладки нарисован логотип такого-то производителя...»

Пытаясь изобразить все это, иллюстратор может сойти с ума. Гораздо проще сначала нарисовать отдельно туфлю, соответствующую всем требованиям, чашку с ложкой, женщину в платье с цветами и ленточками и уже потом собирать все воедино: посадить женщину в нужную позу и давать ей в руки описанные предметы.

Хорошо, когда агент или редактор изучает техническое задание сам и присылает иллюстратору краткое описание того, что нужно сделать. Хуже, если по электронной почте приходит рассказ на десяти страницах и пожелание: «Прочтите это и нарисуйте что-нибудь». Если иллюстратор видит, что ему прислали повесть или пятьдесят страниц текста, нужно сразу попросить краткое описание сюжета либо дополнительное время: эскизы не появятся через сорок минут, если на чтение самого произведения потребуется полдня.

Совсем печальная ситуация складывается, когда иллюстратору присылают все техническое задание на большой проект, в котором его картинка занимает лишь мизерную часть. Это происходит, когда менеджерам лень выискивать в тексте фрагмент, касающийся именно иллюстратора, и они пересылают ему весь документ целиком. В таком случае не нужно читать все и принимать в расчет требования ко всему дизайну — цветам, макету и шрифтам, — достаточно найти раздел с упоминанием иллюстрации и читать только его.

Даже если иллюстратора не просили об этом, всегда полезно предлагать собственные идеи. Но не стоит расстраиваться, если все они будут отвергнуты и заказчик попросит просто нарисовать точно то, что содержалось в задании. Это специфика коммерческой иллюстрации — кто платит, тот заказывает музыку.

Помимо пожеланий к изображению, иллюстратору могут также предъявить конкретные технические требования. Например, некоторые картинки обязательно должны быть нарисованы в векторной программе, с использованием определенных эффектов. Если какое-то из условий невозможно выполнить, нужно вовремя отказаться от задания и не тратить время на работу, которую заказчик потом не сможет использовать. Нельзя действовать по принципу: «Моя пиксельная картинка выглядит точно как векторная, поэтому ее наверняка примут». Специальные пожелания могут быть связаны с тем, что иллюстрации планируется поместить во флеш-ролик или базу данных, работающую с конкретными форматами. Особые требования предъявляются и к файлам, с которыми в дальнейшем будут работать режущие плоттеры.

Так же следует поступать со стилем: если в задании содержатся иллюстрации других авторов и просьба сделать «как у них», нужно уточнить, ожидает ли заказчик точного воспроизведения стиля приведенных работ. Если он ответит утвердительно, а иллюстратор не желает копировать коллег, от работы нужно вовремя отказаться.

Бывает, что все задания изучены подробнейшим образом и все пожелания выполнены, но заказчик отказывается принимать работу. Здесь часто начинается традиционный спор о том, до какой степени клиент имеет право придирается к исполнителю и сколько претензий иллюстратор обязан терпеть. Чем дальше продвинулась работа, тем труднее от нее отказаться; когда начинают «гореть сроки», не остается времени, чтобы передать заказ другому. Для иллюстратора работа может потерять всякий смысл. Например, нельзя несколько недель переделывать картинку, за которую обещали пятьдесят долларов. Это может привести к банкротству.

Чтобы таких ситуаций не возникало, нужно с самого начала правильно реагировать на замечания клиента. Нельзя смиренно переделывать работу в ответ на абстрактные претензии вроде: «как-то все это скучно» или «мне не нравится все». Нужно сразу требовать пояснений: что именно не нравится и чем? Скучная композиция? Плохое расположение людей? Слишком пусто? Или, наоборот, слишком загружено? Задавая наводящие вопросы, нужно подталкивать заказчика к более точным формулировкам. Даже по таким комментариям, как «измените голову» или «нам не нравится лицо», исправление эскиза может превратиться в гадание на кофейной гуще. Подобное замечание может означать, что редактора не устраивает прическа нарисованного персонажа, его возраст, разрез глаз или сходство с бывшей женой. Известны случаи, когда иллюстратор рисовал лицо главного героя пять раз, чтобы в конце концов узнать, что заказчику вообще-то очень понравился первый вариант, хотелось только немного увеличить рот. Всего этого можно было избежать, сразу спросив, что именно не так с этим лицом.

Не всегда иллюстратору нравится то, чего от него хотят. В начале проект может казаться многообещающим, но через несколько поправок обернуться сплошным разочарованием. Если автора совсем не устраивают предъявляемые к иллюстрации требования, он имеет право отказаться от работы, но часто ему жаль потраченного времени. Иногда проще сделать, как просят, выполнить обязательство в срок, получить деньги за потраченное время и перестать сокрушаться о неудачном сотрудничестве.



Пример успешного сотрудничества: получив эскиз, заказчик четко сформулировал,

что ему не нравится. Попросил повернуть женщину в другую сторону, изменить прическу, лицо, выражение глаз и после внесения всех изменений принял работу. Бывает и обратная ситуация: заказчик много раз пишет очень конкретно: «Нам нравится все, только немного увеличьте глаза» или «Все хорошо, но теперь кажется, что прическа недостаточно пышная». После десятой или двадцатой поправки подобного рода становится ясно, что дело зашло в тупик. Если все мелкие изменения не помогли, это означает, что заказчику не нравится весь образ, но он побоялся признаться в этом с самого начала. Он надеялся сам найти ошибку и исправить только ее. Получив измененный вариант, видел, что лучше не стало, но продолжал в том же духе. В таких случаях многострадальный рисунок успевает так примелькаться, что уже никому не понятно, хорош ли он. Это часто случается с неопытными менеджерами и редакторами. В подобной ситуации иллюстратору стоит взять инициативу на себя и полностью нарисовать заново неудавшуюся фигуру или предмет. Чаще всего это помогает.

Оказывается, кто-то невнимательно прочитал текст и придумал настолько нелогичный сюжет картинки, что исправить ее за счет мелочей не удавалось. Однако ошибка произошла по вине редакции, и менеджеру было неудобно просить меня переделывать все. Уважение к труду иллюстратора обернулось лишней работой. После мирного разрешения проблемы я еще неоднократно сотрудничала с этим заказчиком, меня начали приглашать к участию в разработке идеи для картинки. После нескольких совместных заказов мы достигли настоящей идиллии: я с полуслова понимала, что нужно придумать, редактор с первой попытки выбирал один из двух эскизов и принимал окончательный вариант.



Первый эскиз к статье про девушку, сидящую в пустой комнате. По сюжету она выбросила все мелочи, начитавшись книг про фэн-шуй. В тексте упоминался одинокий фонарик характерной формы, я изобразила на фоне тень от него



Редактор написал, что картинка ему нравится, но кажется пустой, и выразил пожелание разместить вокруг девушки несколько восточных оберегов для дома. Я согласилась с ним и дорисовала несколько мелочей



К предыдущему варианту попросили прибавить каких-нибудь узоров, фактур или структур. Я попыталась добавить к иллюстрации какой-нибудь ненавязчивый «шум». О пустой комнате на этом этапе давно забыли. После этого варианта появилось требование добавить к изображению еще около пяти слоев с орнаментами и цветами



Последняя картинка показалась мне настолько перегруженной, что не хотелось показывать ее редактору. Я была уверена, что мне ответят: «Это уже слишком» — и попросят нарисовать что-то совсем другое. Но ее приняли со словами: «Наконец! То, что нужно!»

Иногда в процессе уточнений выясняется, что заказчик действительно не знает, чего он хочет. Поняв это, он часто идет на уступки и соглашается на вариант, предложенный иллюстратором. Бывает, что редакторы и менеджеры не решаются прямо высказывать претензии, боясь оскорбить кого-либо. Сегодня многие иллюстраторы работают только через агентов и никогда не встречаются с сотрудниками издательств лично. В результате никто не знает друг друга в лицо: редактор по неведению может написать «Не рисуйте нам таких толстых людей» и навлечь на себя гнев иллюстратора, страдающего ожирением. За просьбу не изображать представителей определенных национальностей или рас в некоторых странах могут привлечь к юридической ответственности. Из-за этого заказчики часто начинают темнить и писать просто «не нравится», вместо того чтобы честно сказать, в чем дело. Если есть ощущение, что на вопросы не хотят отвечать открыто, можно попытаться угадать правильный ответ. Например, нарисовать представителя совсем другого типа или изобразить «нейтральных» персонажей.



Трагический пример: несколько раз иллюстрация была полностью нарисована точно по тексту



Редакторы требовали исправлений, смысл которых был не совсем ясен: сначала нужно было одеть в скафандр обеих девушек, потом одну, просили поменять цвет волос, позу и расположение вирусов на картинке



Позже выяснилось, что картинка не соответствует тексту и ее неудачно придумали. Хотя сроки сильно поджимали, мы решили попробовать совсем другой вариант. Я прочла текст и предложила свой эскиз



Этот эскиз не приняли, но он навел редакторов на мысль, что лучше начать все сначала. Пришлось нарисовать совсем другую картинку

Иногда иллюстраторы надеются, что у них примут работу от безысходности, когда истечет назначенный срок. К сожалению, с большинством заказов этот вариант не пройдет. В газетах и журналах всегда есть запасные материалы, и статью могут запросто передвинуть на следующий месяц, если картинки не готовы. Бывает,

менеджеры сообщают иллюстраторам неверный дедлайн, чтобы иметь небольшой запас времени на всякий случай. Не получив картинки в срок, спокойно дают еще несколько дней, а иногда и недель. Поэтому нужно следить, чтобы работа не затянулась до бесконечности.

Из всего времени, отведенного на выполнение заказа, на создание и обсуждение эскизов можно выделить максимум треть. Если по истечении назначенного срока ничего не решено, нужно потребовать принятия решения в течение одного дня либо поставить вопрос о дополнительной плате за часы, потраченные на рисование бесчисленных непринятых эскизов. Получив негативный ответ, лучше отказаться от заказа и больше не тратить на него сил. Если на этом этапе клиенту не понравилось ничего из предложенного, вероятнее всего и в дальнейшем ему будет трудно угодить.

Не стоит воспринимать подобные истории как трагедию: они регулярно случаются со всеми. Беспокоиться стоит только в том случае, если преждевременным расторжением контракта заканчиваются все начатые проекты или их большинство.

Что делает иллюстрацию интересной

Главное в иллюстрации — интересная идея, оригинальный сюжет, деталь, способная удивить зрителя хоть на секунду. Любой, дочитавший книгу до этого места, в кратчайшие сроки научится делать картинки, пригодные для публикации в глянцевого журнале. Знание анатомии и правильное рисование людей полезно, но не обязательно. Можно вообще погрузиться в мир дудликов и навсегда забыть о правильных формах и перспективах. Нужной плотности изображения легко добиться, найдя несколько удачных цветовых гамм и любимых фактур для заполнения плоскости. По большому счету, перечисленных выше навыков достаточно, чтобы выполнить целый ряд коммерческих заказов. Известно, что в среднем читатель смотрит на журнальную иллюстрацию десять секунд. Считается, что для легкости восприятия текста двадцать — тридцать процентов площади страницы должны занимать картинки. Соответственно, в большинстве случаев иллюстратору платят небольшой гонорар за то, чтобы он быстро заполнил несколько прямоугольников качественным изображением, более или менее соответствующим заданной теме. Этим занята половина иллюстраторского рынка, и, чтобы вписаться в эту нишу, достаточно потренироваться полгода.

В таком режиме можно поработать некоторое время, приобрести опыт работы с клиентами. Однако, как уже было сказано в начале этой книги, желающим задержаться в профессии хорошо бы подумать о карьере. Чтобы получить более интересные и дорогие заказы и приглашения к участию в более престижных проектах, нужно рисовать выдающиеся работы, способные выдержать сильную конкуренцию. Что же делает иллюстрацию особенной?

Первым делом — сюжет. Придумывая историю для фильма, профессионалы обычно опираются на несколько центральных элементов: завязка, развязка и финал. Самая короткая история — комикс из одного кадра, содержащего все три элемента полноценной истории.



Чтобы придать сюжету глубину, необходимо показать второй план, какие-то интересные грани. Что-то оказывается не таким, каким виделось сначала. Выясняется, что незначительная на первый взгляд подробность является ключом к разгадке тайны... Все эти правила применимы и к иллюстрации. При более близком рассмотрении растение оказывается живым существом, а в мелких деталях скрыта часть истории.



Иной раз лента, вылетающая из шкатулки, может обернуться скоростной дорогой, а одна из машин — гигантским уютгом, прилаживающим к этой дороге полосочки.

Еще в иллюстрации должна быть так называемая изюминка — смелая деталь, неожиданный для зрителя элемент. Это может быть предмет одежды либо интерьера необычной формы или наделенный оригинальными функциями. Фантастическое растение, выразительное животное в человеческой позе или нечто не существующее в реальности.



Автор — Почтенный Стирпайк

Как правило, прочитав техническое задание, иллюстратор изображает все в самой обычной фронтальной перспективе.



Это — первый порыв любого рисующего человека. Такой вариант должен отметаться сразу как самый банальный



Вторая мысль — фронтальная, но обрезанная композиция. Предметы размещаются в кадре так, будто не поместились. Это уже лучше



Чтобы картинка стала еще интереснее, желательно разделить все изображенные предметы на несколько разных планов: что-то разместить очень близко к зрителю, что-то отодвинуть вдаль



Необычный угол зрения сделает занятнее любую картинку, даже если сюжет довольно прост

Если это уместно, можно нарисовать вид сверху на все происходящее и повернуть пространство. Особенно просто реализовать такую идею, если нужно изобразить лежащих или парящих людей. Композиция покажется интереснее, если посмотреть на происходящее снизу или сверху под углом. Но тут уже необходимо неплохо разбираться в законах перспективы.



Многоплановая иллюстрация. Автор — Елена Долгова

Любая картинка станет живее, если добавить в нее динамичный элемент (см. главу «Движение в иллюстрации»).

Резкие перспективы тоже делают иллюстрацию выразительнее, но нужно учитывать, что многие заказчики их боятся: слишком большая разница в размерах частей тела кажется им противоестественной. К тому же есть опасность, что предмет или человек, изображенный в сложном ракурсе и резкой перспективе, станет неузнаваемым или «странным на вид».



Удачный вариант использования резкой перспективы. Автор — Елена Долгова



Не принятый заказчиком эскиз. Нужно было нарисовать картинку про растяжку. Редактору ракурс показался слишком смелым

Если стиль иллюстратора позволяет, можно изменить масштаб предметов, чтобы придать им выразительность. Например, не стоит вырисовывать все детали самолета и думать, как сделать видимым героя в маленьком окошке. Лучше проявить оригинальность и нарисовать самолет похожим на игрушку.



И, конечно, даже самый серьезный сюжет выиграет, если зритель найдет повод улыбнуться. Главное, шутить остроумно, не переходя границ хорошего вкуса. Следует быть осторожным с провокационными шутками: большинство клиентов их боятся.



Слишком недобрая шутка, нарисованная по мотивам убийства, которое долго муссировалось средствами массовой информации

Также полезно изменять масштаб важных элементов, если им принадлежит ключевая роль в сюжете. На то она и иллюстрация, чтобы играть с реальностью и изображать то, чего не бывает на самом деле. Здесь стоит проявить фантазию и выйти за привычные рамки: чем смелее результат, тем лучше.

Поиск идей и сюжетов

Иногда иллюстратору дают только тему для картинки, предлагая придумать сюжет самостоятельно. Например, в журнал про красоту и здоровье пишется статья о средствах для ванны и шампунях. Никаких конкретных действий в статье не описывают. Использовать фотографии или изображения товаров известных производителей редакция не хочет, потому что нет времени позаботиться о правах на публикацию. Нужно заполнить часть пространства на странице иллюстрацией, но просто рисовать фрагмент ванной комнаты или ванну и красивые бутылки — скучно. К тому же иллюстрации с людьми всегда больше ценятся. Возможных сюжетов для такой картинке не слишком много.

Можно нарисовать прекрасную даму, лежащую в ванне с пеной. Набросать в воду лепестки роз. Изобразить кошечку, играющую с резиновой уточкой. Или отделаться фрагментом красоты на заднем плане и бутылочками интересной формы —

на переднем. Либо выстроить эти самые бутылки перед зеркалом, в котором отражается Венера. Все эти решения могут показаться довольно банальными, потому что использовались тысячу раз. Однако не стоит отклоняться от подобных сюжетных линий слишком сильно. Разумеется, любой заказчик ждет от иллюстратора необычного решения, но оно не должно быть чересчур оригинальным. Лучше ограничиться шуточными мелочами или забавными эффектами. Например, изобразить запотевшее зеркало, по которому рисовали пальцем.

Раздумывая над сюжетами для иллюстраций, я часто вспоминаю показательную историю из другой области. Известная рок-группа решила снять видеоклип для песни о прекрасной юной девушке. В тексте красавицу сравнивали с лепестками распускающегося цветка и прелестным мотыльком. Однако в мрачном визуальном ряде присутствовал только солист, стоящий как истукан среди колонн и поющий о своих страданиях. Девушку зрителю не показали даже в виде абстрактного намека, прозрачного наложения на кадр, фрагмента вдалеке или силуэта за занавеской. «Находка» режиссера состояла в том, чтобы вообще не показывать в видеоклипе про любовь девушку: так делают все, значит, это скучно и банально. Он решил противопоставить «мейнстриму» нечто необычное. Публика не прониклась этим приемом и обиделась, потому что никому не интересно пять минут смотреть на поющего мужика в темном зале. Клип провалился и был признан большой творческой неудачей.

Подобным образом аудитория реагирует на все чрезмерно оригинальные идеи.

С меньшим подозрением заказчики относятся к провокациям и мрачным шуткам. Чтобы вызвать острые ощущения у зрителя, иллюстраторы порой готовы на все. Известно, что наиболее сильные чувства вызывают трагические сюжеты, кровавые картинки и шокирующие подробности. Однако за провокацию издателя могут призвать к юридической ответственности. В отличие от искусства, где все вызывающее и спорное стимулирует продажи, в рекламе и издательском бизнесе действуют другие законы. Здесь потребителя настраивают на веселый лад. Чтобы печатную продукцию или товар покупали, она должна создавать хорошее настроение и вызывать теплые чувства, а не ужас, страх и отвращение. Поэтому иллюстраторам приходится бесконечно рисовать веселых людей в светлых одеждах и просторных интерьерах.

Некоторые мотивы лучше не вплетать в иллюстрации по собственной инициативе, если они не являются центральными элементами сюжета. Это популярные детали готической и панковской культуры: гробы, кресты, пентаграммы, черепа с костями, оторванные конечности, искалеченные дети и мертвые животные. Все эти объекты вызывают недобрые чувства у зрителя, к тому же некоторые из них запрещено изображать из-за сходства с атрибутикой фашистов и сатанистов. Также следует осторожно обращаться с мистическими и эзотерическими сюжетами. Гороскопы, руны и карты Таро стали очень модной темой для иллюстраций, но не стоит расходиться, создавая веселые коллажи из католического китча и украшая алтари головами диктаторов и фрагментами православных икон, если на этом не настаивает заказчик.

Выходит, что от иллюстратора требуют оригинальных идей, удерживая при этом в довольно жестких рамках. Неудивительно, что многие удачные решения приходят в голову одновременно нескольким авторам. Часто незнакомые люди рисуют практически одно и то же, не сговариваясь, просто потому, что решение «витают в воздухе». В некоторых ситуациях избежать совпадений практически невозможно. К примеру, за время существования ежемесячных журналов в них было опубликовано огромное количество гороскопов. К большинству из них прилагались маленькие картинки, изображающие знаки зодиака. В половине случаев гороскопы были

помножены на очевидные темы: еда, красота, здоровье, семья, дети, животные, растения. Понятно, что придумать в этой области что-то решительно новое очень трудно, но никто этого и не требует. Достаточно изобразить те же самые элементы по-своему.

Однако есть и спорные ситуации. Многие просто срисовывают удачные сюжеты у коллег, оправдываясь тем, что «находка стара как мир», ее сто раз использовали и никому это не помешало опубликовать свою версию. Здесь обычно начинаются вечные споры о том, можно ли заимствовать идеи у коллег и в какой именно форме это допустимо.

По-настоящему засудить иллюстратора за сворованную идею практически невозможно. Закон не позволяет отдельному автору заявлять права на слишком общие сюжеты. Чтобы найти нужное количество отличий между картинками, нужно привлекать к спору дорогие экспертные комиссии. Такие меры обычно в разы превышают ценность самой иллюстрации, поэтому никто этим не занимается. Соответственно, большинство издателей и агентов подобными обвинениями и спорами не интересуется. Насколько допустимо вдохновляться той или иной работой, иллюстратор должен спрашивать у своей совести. Законом запрещено только ставить свое имя под чужими произведениями, обводить рисунки других художников или использовать их фрагменты.

Обычно сходство между иллюстрациями разных авторов замечают коллеги, внимательнейшим образом изучающие работы конкурентов, либо арт-директоры, отслеживающие все новое на рынке. Я тоже ежедневно вижу сотни картинок, созданных в разных странах, и встречаю бесконечные повторения. Некоторые идеи проходят через бесчисленные трансформации, иллюстраторы перехватывают их друг у друга, интерпретируют по-своему, добавляют какие-то детали. Можно составлять целые каталоги копий одной остроумной находки. Некоторые особо удачные сюжеты «ходят по рукам» уже не одну сотню лет.

Сама я неоднократно имела возможность наблюдать «кражу», совершенную буквально на глазах у всех коллег. Кто-то опубликовал в интернете интересную картинку, а через пару дней в том же сообществе возникала ее копия. Однако публика не набрасывалась, как обычно, на плагиатора, а, наоборот, встречала новый шедевр с восторгом. Это происходило всегда, когда копия была сильнее оригинала. За неподражаемое мастерство иллюстратору прощают почти все.

Чтобы сделать нечто выдающееся, нужно блистать интересными идеями. Возвыситься над толпой профессиональных и остроумных коллег можно, только превосходя их в мастерстве. Суперзвездой станет тот, кто рисует лучше всех и делает конфетку даже из самых банальных заданий. Где же найти все эти искрометные идеи?

Самым верным рецептом является «подсматривание» интересных сюжетов в своем окружении и других далеких от иллюстрации областях. В мире, где все непрестанно заглядывают в кастрюлю соседа, смотрящий себе под ноги непременно найдет то, чего не видят другие.

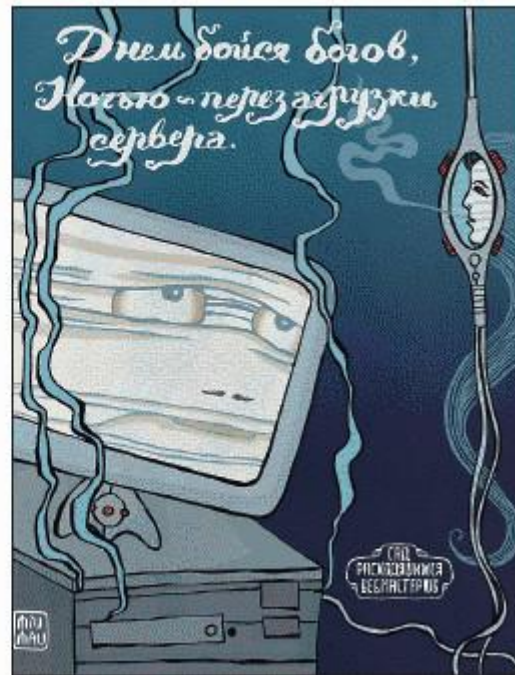
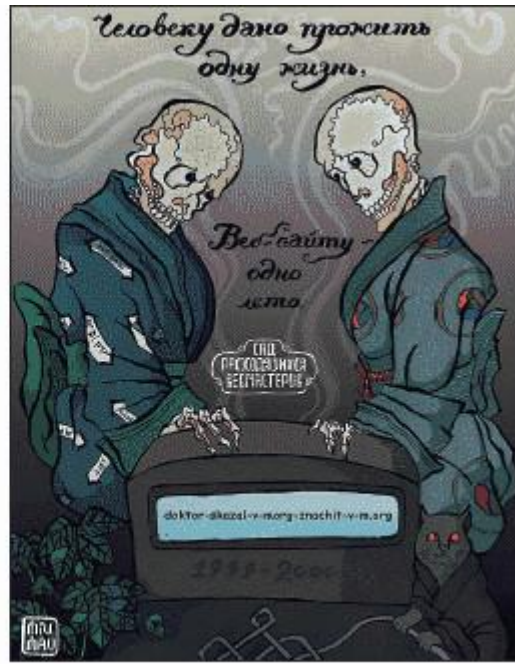
Едва начав публиковать свои шедевры в интернете и показывать их коллегам, талантливый иллюстратор столкнется с другой стороной медали: он заметит, что срисовывают у него. И задастся вопросом: что делать? Как уже сказано, бороться с этим трудно. Если кто-то поставил свое имя под чужим рисунком, можно запретить ему публикацию. Идти к адвокату и добиваться выплаты компенсации имеет смысл, только если негодяй заработал с помощью ворованной работы деньги. Если же речь идет просто о похожих картинках и идеях, споры и претензии ни к чему не приведут. Единственное, что остается, — это популяризировать собственные гениальные

находки и становится знаменитым. Срисовывать у Мебиуса фантастических животных бесполезно. Увидев нечто подобное в работах другого иллюстратора, каждый скажет: «Он Мебиуса насмотрелся». Как только зрители начинают сами узнавать своего кумира, он может больше не беспокоиться о плагиаторах.

Напоследок стоит упомянуть такую форму срисовывания, как оммаж (от франц. *hommage* — дань уважения). Это картина, созданная в честь известного произведения искусства. В данном случае не нужно скрывать происхождение идей — наоборот, желательно, чтобы сразу было понятно, какой шедевр обыгрывается. Чтобы избежать обвинений в плагиате, оригинал должен быть знаменитым и не слишком близким по жанру и времени создания к работам иллюстратора. Надежнее рисовать оммаж в честь живописных картин или скульптур — здесь прощается даже обыгрывание современных образцов.

Ниже приведены примеры оммажа. Слева — оригиналы из цикла Кацусики Хокусая «Сто сказок о духах», справа — мои иллюстрации из серии «Сад расходящихся веб-мастеров».





«Сканирование» и комбинирование

Иллюстраторы часто рассказывают, как они сидят перед белым листом, не зная, что нарисовать. Поиск сюжетов для собственных картинок представляется им сложной задачей, потому что они не умеют целенаправленно искать идеи. В художественных вузах преподают так называемые «творческие техники», помогающие придумывать. Среди прочих приемов иллюстратору можно посоветовать «сканирование» и комбинирование.

Художники чаще всего не придумывают картины на ровном месте, они изображают свою реальность. То же самое касается иллюстраторов. Сидящий перед белым листом автор окружен не вакуумом, ему нетрудно найти много интересных идей вокруг себя. Обучая студентов «сканированию», им предлагают простой эксперимент: чтобы придумать картинку про рецепты, нужно зайти на кухню и оглядеться. Записать на листе все, что придет на ум или вспомнится в связи с этой кухней.

В результате мог бы получиться простейший список:

- еда,
- готовить,
- плита,
- красиво накрытый стол,
- посуда...

С таким списком в руке студента призывают развивать каждый пункт, мысленно перебирая все, что приходит в голову в связи с тем или иным образом. Например:

- Какая бывает еда?
- Суп, каша, мясо, рыба, пироги...
- Какая еще бывает еда? Может быть, необычная?
- Креветки, экзотические фрукты...
- Еще более необычная?
- Лягушачьи лапки? В некоторых странах Азии едят ящериц, змей, осьминогов живьем.
- Это необычная еда, но так мы скоро доберемся до слишком неприятных продуктов. А необычная и приятная еда?
- Торты в форме дворцов. Торты в форме чего угодно... Нижнее белье из сахара... Шляпы из тортов или торты из шляп...
- Шляпы из тортов? В виде какой еды еще может быть шляпа?
- Шляпа в виде рыбы. Шляпа в виде... целой тарелки с едой... Шляпа из колбасы...
- Платье из колбасы...
- Платье из экзотических фруктов...
- Платье из пирожных?
- Лучше домик из пирожных. В известной сказке был домик из пряников!
- Домик из фруктов!

Процесс перебирания всех возможных вариантов называется сканированием, потому что он подразумевает мысленное скольжение по спискам явлений и прикладывание всех возможных вариантов к данному слову. Уже на этом этапе рождается десяток идей для интересных картинок. Хочется рисовать смешных животных, завернутых в мексиканские лепешки, и прекрасных дам со шляпами в виде гигантских рыб.

Далее из всего перечисленного выхватывается любой элемент, чтобы мысль начала развиваться в новом направлении.

Далее из всего перечисленного выхватывается любой элемент, чтобы мысль начала развиваться в новом направлении.

Например:

— Торт, похожий на дворец. Что можно делать с тортом?

— Его можно резать!

— При этом от дворца отваливаются башни и падают люди... Что еще?

— Его можно есть!

— И люди, стоящие на балкончиках из крема будут кричать, видя приближающийся рот...

— Его можно украшать. На самой высокой точке в виде украшения нужно поместить что-то особенное!

— Если обыгрывать финансовую тему, можно нарисовать торт, украшенный монетками и банкнотами. Что должно быть на самой вершине торта?

— Акция?

— Кусок золота?

— Символ биржи?

— Нефтяная вышка?

В поисках оригинальных решений можно комбинировать списки или явления совершенно разного порядка. Например, нужно разработать тему «Финансы». Найдены четыре пункта, к которым будет нарисовано по картинке: биржа, кредит, акции, фонды. Хочется придумать что-нибудь более интересное, чем просто иконки с деньгами и кошельками, найти остроумную идею. Попробуем скомбинировать понятия с пунктами какого-нибудь совсем другого списка. Берем первый попавшийся из составленных ранее — с рецептами. Можно ли нарисовать биржу и фонды в виде рецепта с изображением красиво разложенного на тарелке кушанья? Или в виде спортивных дисциплин? Причудливых костюмов? Невероятных тортов? Таинственных книг, содержащих ответы на все вопросы?

Некоторые благодатные темы разрабатываются разными авторами бесконечно. Например, многие пробуют силы на колоде карт, азбуке или гороскопах и даже рисуют несколько разных версий. Помимо того что эти темы никогда не устаревают, они представляют собой удобную основу для многих проектов. Двенадцать знаков зодиака — идеальная тема для двенадцати картинок в календаре. Для четырех стандартных телефонных карт разной ценности можно нарисовать тематические картинки про четыре времени года, четыре стихии или четыре карточные масти.

Чтобы попробовать свои силы в «сканировании», возьмите любую популярную в коммерческой иллюстрации тему. К примеру: здоровье, красота, спорт, еда, бизнес, финансы. К каждой теме нужно подбирать подходящие ситуации, действия и события, от серьезных до шуточных. Проще всего задавать себе наводящие вопросы:

что можно делать с этим предметом? Какой он бывает? Каких сортов? Какие смешные факты бывают связаны с ним? Какие печальные? Если совсем ничего не приходит в голову, откройте словарь и просмотрите в него.

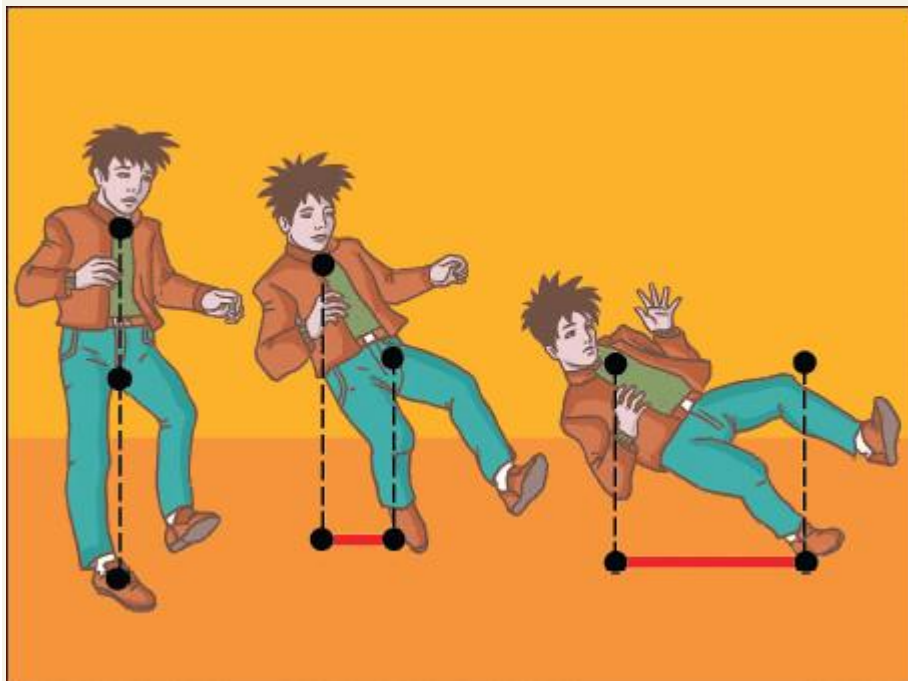
Составленные в процессе «сканирования» списки стоит хранить, они могут пригодиться для других проектов и навести на неожиданные идеи, особенно если скомбинировать их с чем-то непривычным.



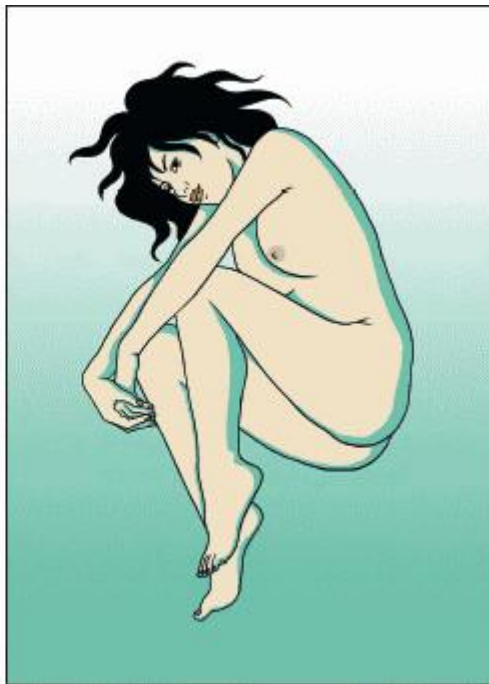
Движение в иллюстрации

Чтобы вызвать у зрителя ощущение движения, нужно лишить нарисованные предметы опоры либо показать их под непривычным углом зрения.

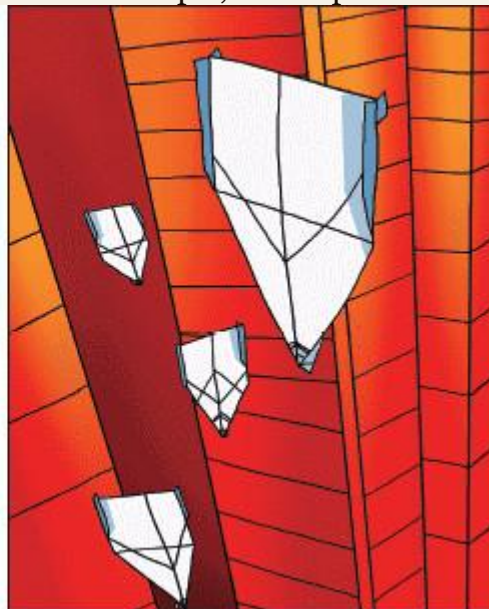
Когда начинающих художников учат рисовать, им в первую очередь объясняют, как «ставить» фигуры, обращая внимание на центр тяжести у людей и предметов сложной формы и вертикальное положение простых геометрических фигур. Неправильная постановка вызывает у зрителя ощущение, что предметы падают или парят. Именно об этом стоит вспомнить, когда нужно создать иллюзию движения на картинке.



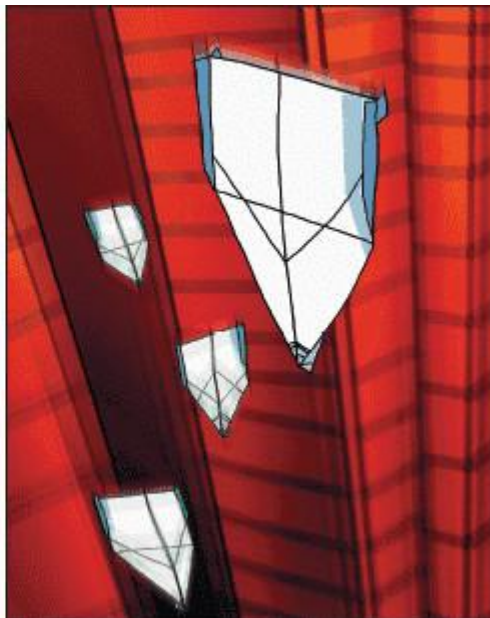
Чем больше смещен центр тяжести, тем сильнее ощущение движения. Если люди при этом нарисованы стоящими на поверхности, они будут падать



Если под фигурой не нарисовано никакой опоры, она парит



Чтобы парение сменилось стремительным движением, можно нарисовать резкую перспективу, сужающуюся в том направлении, в котором взлетает либо падает человек или объект



Если зритель фокусирует внимание на объекте, движущемся с очень большой скоростью, фон часто выглядит нерезко или объекты на фоне растягиваются в полосы в направлении движения



Чтобы добиться ощущения, что люди спотыкаются и падают либо все вокруг них рушится, достаточно наклонить любые линии, обозначающие вертикали и горизонталь: пол, потолок, стены, предметы интерьера



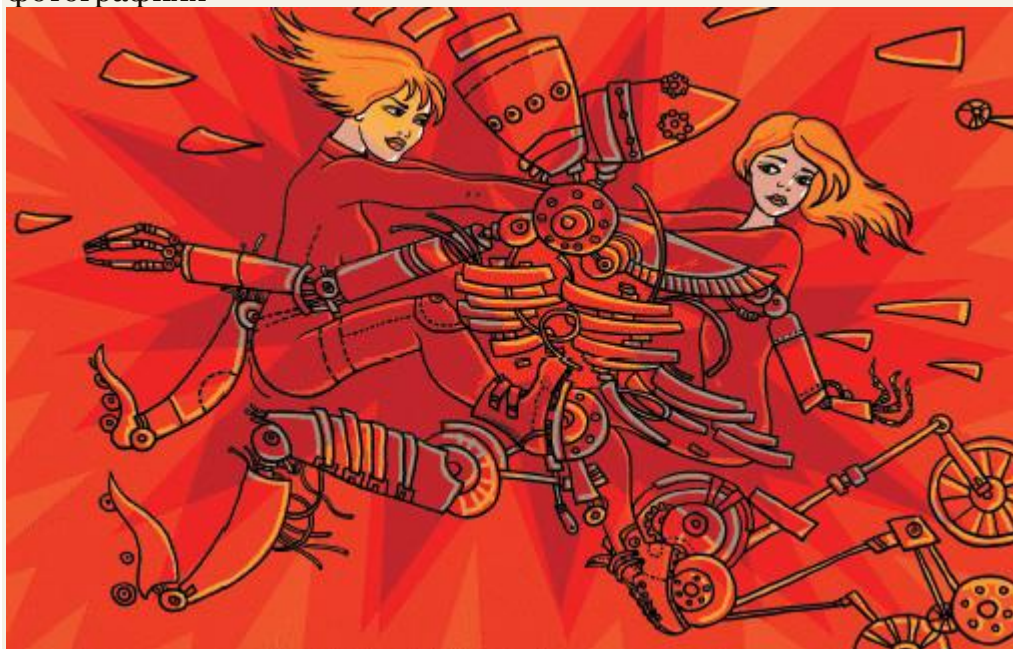
Когда изображенный персонаж бежит или едет, но при этом оторван от пола, получается прыжок. А если пространство наклонить, такая фигура полетит кубарем



С помощью такого наклона можно подчеркивать движение досок с парусом, велосипедов или вымышленных футуристических средств передвижения. Лучше всего прием работает с длинными и узкими объектами. При этом стоит помнить, что, если скорость очень высока, детали фона будут размытыми либо вытянуты в полосы



Человек, мчащийся на мотоцикле или коньках, в поворотах пригибается к полу под углом в 35-40 градусов. Этот угол можно обозначить символически за счет наклонных линий, не обязательно рисовать фронтальный ракурс, как на спортивных фотографиях



При сильном столкновении двух объектов от них отлетают части — в направлении, противоположном движению



Если объект проламывает что-то (человек пролетает сквозь стену, пуля или предмет пробивает объект), части разбитого материала вылетают из образовавшейся дыры в направлении движения



Изображая движущихся людей в диалоге, драке, танце или другой динамичной ситуации, нужно выбирать позы, в которых невозможно замереть. Фигура, запечатленная в неустойчивом положении, вызывает у зрителя ощущение «промежуточного» кадра



Следует помнить, что движение передается волосам, частям одежды и другим легким предметам. Волосы, занавески, ленточки, веревочки, лепестки, перья и снежинки взлетают по-разному, в зависимости от веса и формы. Чем сильнее движение, тем тяжелее предметы, которые нужно не забыть «сорвать» с места

Эмоции

Люди на картинках выглядят живыми, если художнику удалось передать их эмоции и характер. Даже на малоподвижном лице можно обозначить некоторые характерные черты.

Эмоции отражаются не только на лице, но и в жестах. Скрещенные на груди руки, широко расставленные ноги (стабильная поза) — признак закрытости, нежелания общаться. Чем более скованно и некомфортно человек чувствует себя, тем больше он сворачивается, сжимается, закрывается руками, втягивает голову. Расслабляясь, наоборот, раскидывает руки и ноги, распрямляется. Злой человек группируется, сжимает кулаки, опускает голову и смотрит исподлобья.



Большой, угловатый подбородок считается волевым



Высокий, прямой лоб называют упрямым



Складка под нижней губой символизирует недовольство



Ярко выраженные носогубные морщины — признак властного характера



Если нижний край зрачков не касается нижнего века, взгляд приобретает спокойствие



Сочетая такие зрачки с большим верхним веком, мы получим прикрытые глаза и флегматичный взгляд



Под большими надбровными дугами взгляд становится тяжелым. Если сочетать такие глаза с опущенными уголками рта, получится депрессивное лицо



Рисуя человека с открытым ртом, нужно представлять себе, как устроен череп, в каком месте нижняя челюсть прикрепляется к верхней, где расположены мимические мышцы



Бровки домиком — признак удивления



Поднимающиеся вверх уголки рта делают лицо приветливым и открытым, так же, как поднятые, ровные брови



Когда человек хмурится, на лбу появляются вертикальные морщины, а брови приобретают характерный изгиб. Чем злее человек, тем ниже опускаются внутренние уголки бровей и тем выше поднимаются внешние. Уголки рта тоже ползут вниз



Если подобные брови сочетаются с улыбающимся ртом, получается «кисло-сладкая мина». Желая приобрести «сложное» и загадочное выражение лица, многие женщины выщипывают брови, чтобы они всегда были такой формы. На мужских лицах подобное сочетание встречается реже, отображая смешанные чувства

«Манерные» позы — признак кокетства. Их также называют «контрастными» или «противоречивыми»: голова опущена, но взгляд направлен вверх, либо плечи неестественно подняты, а руки тянутся вниз. Лицо повернуто в одну сторону, а глаза косятся в другую.

Чтобы ловко передавать эмоции и характер людей, нужно все время изучать их мимику, пытаться понять, из каких характерных черт складывается то или иное выражение лица.

Как нарисовать человека похоже

Коммерческому иллюстратору полезно иметь в портфолио несколько узнаваемых портретов известных личностей. Способность нарисовать человека похоже может принести много интересных заказов, к тому же за портретное сходство всегда лучше платят. Многие считают, что самый верный способ — обвести фотографию. Но это не так. Во-первых, далеко не у всех иллюстраторов стиль настолько реалистичен, чтобы в него вписывалась «фотографика». Во-вторых, перерисовывая кого-то с готовой картинки, нужно в точности скопировать и всю позу, иначе обведенное лицо или голова будут выглядеть «как приклеенные». Так или иначе, очень часто именно этот способ приводит к самым худшим результатам.

Большинство иллюстраторов изображают людей довольно условно, поэтому для них важно выбрать только самые выразительные элементы образа. Нужно внимательно рассмотреть лицо и попытаться понять, какие черты в нем самые характерные. Иногда стоит перечислить вслух или записать то, что бросается в глаза первым делом.

Многие начинают портрет с построения головы по правилам академического рисунка: намечают череп, овал лица, потом вписывают в него более мелкие черты, соблюдая все пропорции. Это сработает, если действительно измерить все части лица и проверить соотношения между ними. Однако бывают случаи, когда иллюстратор все измерил и построил, а портрет тем не менее не похож. Причина этого обычно кроется в чрезмерном увлечении мелочами в ущерб изучению формы отдельных частей и всей фигуры в целом.



Недостаточно полностью вымерить лицо и нарисовать его в нужных пропорциях. На этих картинках видно, что все части правильного размера, но совершенно не похожи на оригинальные, потому что имеют неправильную форму



Здесь все пропорции соблюдены идеально и линии точно повторяют черты лица, но портретного сходства все еще недостаточно. Не хватает выразительности

В таких случаях правильность лучше принести в жертву выразительности. Изучить форму носа, глаз, бровей и нарисовать их, следуя исключительно своим ощущениям. Иногда стоит нарушить пропорции, чтобы живее передать характер.



Рисуя знаменитостей, следует помнить, что большинство журналов принципиально не публикует карикатуры на живых людей. Чтобы рисунок не оказался в этой категории, не нужно чрезмерно нарушать пропорции тела или слишком утрировать черты лица. Большая голова и маленькое туловище — самый яркий признак карикатуры. Подтрунивать над повадками и характерными чертами известных личностей можно, но лучше при этом не злобствовать, чтобы никого не обидеть.

Эротика или порнография?

Американская поговорка гласит: Sex sells — секс продает. Если в произведении присутствует элемент эротики, это повышает к нему интерес. Однако неприличные картинки всегда самые спорные. У каждого глянцевого журнала, рекламного агентства и издательства — собственные представления о допустимой степени раскованности авторов. Кроме того, существуют законы, запрещающие публиковать

те или иные непристойности. В некоторых странах они сформулированы самым неожиданным образом.

Что касается личных предпочтений отдельных издателей, здесь вообще ничего невозможно угадать. Журнал с одним и тем же названием может быть полным эротических намеков в одной стране и чуть ли не самым консервативным — в другой. К примеру, известны случаи, когда «Плейбой» браковал иллюстрацию, потому что «это чистая порнография», в то время как ту же самую картинку покупал журнал про финансы и при этом просил сделать «сиськи побольше, а одежду попрозрачнее». Чтобы прогнозировать такие вещи, стоит заранее посмотреть, какие картинки использует данное издание в принципе.

С законами о порнографии все непросто. В большинстве стран изображение считается порнографическим, если на нем видны гениталии. Однако это только общее правило, в каждом государстве обрастающее массой дополнительных постановлений. Демонстрация порнографии несовершеннолетним карается законом, соответственно, ее можно продавать только в специальных магазинах, куда не пускают детей. Где-то порнография запрещена совсем. Собираясь иллюстрировать порнографический роман, следует ознакомиться с законами тех стран, где он будет опубликован. Местами иллюстратора ждут удивительные открытия. Например, в Германии запрещено публиковать и продавать даже в специальных местах картинки, изображающие секс между людьми и животными, взрослыми и детьми, а также живыми и мертвыми. Однако опасные связи между двумя или несколькими умершими героями не возбраняются! В Японии разрешено рисовать что угодно до тех пор, пока все персонажи снабжены «нечеловеческими лицами» — отсюда схематичные образы в манга-культуре. В некоторых странах в разряд запретных попадают вполне безобидные иллюстрации. Например, в Италии нельзя публиковать картинку, если голова одного участника эротической сцены находится ниже уровня груди другого. Хотя Америка многим кажется страной безграничной свободы, именно там могут возникнуть большие проблемы даже из-за изображения обнаженной женской груди.



Самые «раскованные» страны — Германия, Австрия и Швейцария. Здесь можно добиться даже разрешения на показ и продажу в общедоступных местах откровенно порнографического произведения, если доказать, что оно «высокохудожественное» и создавалось исключительно «для красоты». При условии, что предмет искусства продадут только взрослому и рекомендуют не допускать к просмотру детей до шестнадцати лет.

Иллюстраторы часто задают вопрос: можно ли оказаться в черном списке у приличных изданий, рисуя непристойные картинки? Думаю, с тех пор как порнозвезда Илона Сталлер оказалась в парламенте, рисовальщикам голых сисек бояться нечего. Хотя мне приходилось быть свидетельницей неприятных сцен, когда на важном заседании в престижной фирме кто-то говорил: «А вы знаете, что рисует в свободное время ваш арт-директор?» — и серьезные дяди в костюмах начинали краснеть и кашлять. Безусловно, до сих пор существуют издательства, компании и заказчики, не желающие связываться с художниками, изображающими садомазохистов в латексных костюмах. Стоит ли всю жизнь бояться, что когда-нибудь они окажутся потенциальными клиентами, но отвергнут кандидата из-за нарисованного им ранее порнографического комикса, каждый должен решать сам.

Национальный вопрос

Несмотря на глобализацию и засилье политкорректности, национальный вопрос все еще стоит довольно остро. Однако говорить и тем более писать о нем в деловых письмах стало опасно — во многих странах за дискриминацию по национальному признаку привлекают к юридической ответственности. Поэтому заказчики часто не принимают иллюстрацию, но боятся сказать открытым текстом, что виной тому нежеланный национальный колорит. Иллюстраторам следует помнить об этом, учитывать «национальные интересы» клиентов и принимать во внимание, для какой целевой группы они работают. Например, не стоит предлагать корейским заказчикам копию известной картинки Хокусая или супергероев в самурайских костюмах. Очень велика вероятность, что они обидятся и скажут что-нибудь вроде: «Вы не знаете, что они делали с нашими во время войны?!» Ситуация, к сожалению, невыдуманная, и услышать подобные укоры можно даже от представителей молодого поколения, никакой войны не помнящих. Другой распространенный случай — когда заказчик настаивает, чтобы африканец на картинке выглядел не как покрашенный в черный цвет европеец, а как представитель самостоятельной расы, с ее характерными чертами.

Если с изображением все в порядке, но клиент просит переделать его снова и снова, стоит предложить другую версию, с представителем другого национального типа. Например, если русский заказчик отвергает изображение смуглой черноволосой девушки с раскосыми глазами, можно попробовать нарисовать блондинку с типичным славянским лицом.

Некоторые издательства и агентства не желают популяризировать «народный колорит» определенных стран. Поскольку они рискуют заработать серьезные неприятности, если кто-то произнесет это вслух или сформулирует письменно, изображения людей определенного типа, а также соответствующие народные костюмы и орнаменты отвергаются без объяснений. Американские компании бойкотируют все мексиканское, израильские — арабское, российские — культуру бывших республик Советского Союза.

К этому стоит добавить, что часто заказчики лишь формально присматриваются к типу изображенных людей. Во многих журналах, где решено принимать исключительно картинки с «русскими лицами», редактору достаточно увидеть блондина с синими глазами, чтобы успокоиться. Если предложить срисованного со старого фашистского плаката «арийского ребенка», они будут так же рады. Мне не раз приходилось слышать, как говорят: «Смотрите, это настоящая русская красавица», показывая на фотографию типичной еврейской женщины. Только потому, что у нее красивое, гармоничное лицо, светлые глаза и волосы. Это свидетельствует о том, что в иллюстрации достаточно соблюсти несколько условных

правил, чтобы обозначить принадлежность человека к определенной национальности.

Сложнее всего для европейца различать японцев, китайцев и корейцев. Чтобы безошибочно опознавать их на улице, нужна хорошая тренировка, потому что у каждой национальности очень немного «типичных представителей», но зато много отклонений от нормы и исключений из правил.

Среди китайцев часто встречаются люди среднего, с точки зрения европейца, роста. В Японии европейцам легко не потеряться в толпе, потому что они, как правило, на голову выше всех. У японцев центр тяжести находится несколько ниже, чем у европейцев, поэтому торс пропорционально длиннее, а ноги короче.

Японские лица овальные, с ярко выраженными скулами, дугообразными бровями, расположенными на одной линии, и губами характерной формы (много прямых линий и мало изогнутых). Глаза кажутся узкими, но верхнее веко округлое, как у европейцев, зато нижний край глаза — почти прямая линия. Чтобы получить настоящие японские глаза, нужно нарисовать линию века, прикрепленную только к внешнему углу глаза. В отличие от китайцев и корейцев, у японцев носы прямые и длинные.



Японец



Китаец

Китайские глаза выглядят раскосыми за счет того, что внутренние концы бровей значительно ниже внешних. Верхнее веко имеет характерный изгиб (внешний угол выше и круглее). Линии губ округлые, внешние уголки рта часто загибаются вверх, на лице заметно выступают скулы. Китайцев называют «желтолицыми», потому что их кожа имеет желтоватый оттенок. Однако это качество выражено слабо.

Гораздо более желтый оттенок кожи у вьетнамцев, которых легко отличить по очень маленькому росту и характерной линии профиля: из-за немного выпяченного вперед подбородка между ним и самой высокой точкой скулы проходит почти прямая линия.



Вьетнамец



Кореец

У корейцев более округлые лица, их проще всего опознать по форме носа: его кончик заострен и немного приподнят, поэтому анфас видны ноздри. Брови широкие и прямые. Глаза узкие, внешние уголки глаз очень острые.

Главным антропологическим расовым признаком считается форма черепа. Соотношение между его длиной и шириной определяет принадлежность к той или иной расе. К «длинноголовым» и узколицым относятся негроидный и европеоидный типы. К «короткоголовым» и круглолицым — монголоиды и индейцы.

Негроидная форма черепа отличается от европеоидной выступающим, круглым затылком, покатым лбом и характерным профилем. У европейцев более плоский затылок и прямой лоб, линия профиля более «вертикальная».

Африканцы отличаются вытянутыми, длинными конечностями и одновременно ярко выраженными мышцами. У худых европейцев мышцы обычно неразвиты, а объемная мускулатура встречается только у «коренастого» типа с «тяжелой костью», короткими конечностями и широкой грудной клеткой.



Африканка



Европейка

Лица тюркского типа принадлежат к монголоидной группе: у них округлая форма лица, выступающие скулы, небольшой заостренный подбородок. Также у тюрков глаза характерной формы, с нависающим верхним веком.



Таджик



Узбек

Тем, кто путает таджиков, узбеков и других представителей среднеазиатских народов, стоит запомнить: узбеки, киргизы, казахи, монголы — тюрки, а таджики и все прочие персы — европеоиды.

Среди европеоидов стоит выделить «индоиранцев». Где встречаются самые яркие представители этого типа, следует из его названия. У них особо вытянутые, овальные лица, миндалевидные глаза, очень длинные конечности и пальцы, кончик носа заострен и «смотрит» вниз. Идеальных представителей этого типа изображают традиционные индийские скульптуры.

Индейцы принадлежат к монголоидному типу. У них смуглая кожа, но не такая, как у среднеазиатов, — она светлее и имеет более розовый оттенок. Поэтому их называют краснокожими. У индейцев самые вытянутые лица среди представителей монголоидной группы, а также характерная «прямоугольная» форма тела, с почти горизонтальной линией плеч, слабо выраженной талией и небольшой разницей между шириной грудной клетки и таза.

К индейцам относится большая часть жителей Боливии, Мексики, Перу и Гватемалы, а также эскимосы, чукчи и инуиты (коренные жители северного побережья Сибири и Аляски).



Индеец



Эскимос

Целевая группа

Целевая группа — это определенная часть потребителей, на которых рассчитана реклама или другие инструменты воздействия. Чаще всего она определяется по так называемым социо-демографическим признакам: возрасту, полу, доходам, месту жительства, семейному положению... Иногда — по социопсихологическим характеристикам: сексуальным предпочтениям, духовным ценностям, политическим взглядам, эстетическому вкусу. Чем лучше описана целевая аудитория, тем проще придумать интересующий ее товар. Иллюстраторам часто называют группу потребителей, к которой следует обращаться. Чтобы выполнить задание, не обязательно знать про нее все, но нужно уметь рисовать людей разного возраста и находить информацию о том, как они одеваются и выглядят.

Иногда иллюстраторы активно работают на одну группу, потому что хорошо знакомы с ее представителями либо сами к ней относятся. Это может сделать их очень популярными в узком кругу и даже прокормить, если в выбранном секторе рынка не слишком много сильных иллюстраторов, но есть спрос на их труд. Однако не все «кружки по интересам» дружат между собой и не все из них, в свою очередь, вызывают теплые чувства у окружающих. И тут снова возникают вопросы. Существует ли опасность испортить отношения с одной группой людей, ублажая другую? Нужно ли полностью идентифицировать себя с избранной целевой аудиторией? Можно ли хорошо разбираться в предмете, не испытывая к нему никакого интереса, просто ради денег?

Безусловно, существуют добропорядочные отцы семейства, которые зарабатывают деньги рисованием жутких порнографических сюжетов или кровавых ужасиков. Когда подобные проекты становятся успешными и автора приглашают на встречу с поклонниками, те часто ожидают увидеть сумасшедшего маньяка в костюме из латекса. Тем не менее опыт показывает, что публика принимает своих кумиров, даже если они, вопреки ожиданиям, приходят на вернисаж в консервативных костюмах или застиранных футболках. В конце концов, известно, что самые страшные психопаты часто выглядят совершенно обычными людьми.

Гораздо труднее убедить людей в безобидности автора шокеров. Здесь я частенько сталкивалась с глухим непониманием: многие просто отказываются поверить, что можно с утра до вечера мастерски рисовать кошмары про секс и насилие, будучи добрым и уравновешенным человеком. Люди убеждены, что рисование мрачных и шокирующих картинок неминуемо оставляет след в душе автора, отражается на его настроении, эмоциональном состоянии и в конечном счете — на личности. Поэтому не стоит удивляться, если восходящую звезду сатанистского комикса не приглашают иллюстрировать брошюру христианского общества.

Специфика больших проектов

Мечта каждого иллюстратора, рисующего десятки мелких картинок, — крупный проект. Заказ на большую серию иллюстраций — признак доверия клиента, его уверенности в том, что исполнитель справится. Если правильно организовать работу, каждая отдельная ее часть будет занимать значительно меньше времени, чем обычно. Можно подолгу отдыхать от определенных этапов: не нужно ежедневно придумывать, отрисовывать и раскрашивать.

Однако у больших проектов есть и недостатки. Следует четко планировать все действия и оценивать собственные возможности, чтобы не просчитаться со сроками. Все картинки должны быть очень однородными и подходить друг к другу. Нужно быть готовым к тому, что вдохновение и боевой запал, скорее всего, закончатся раньше, чем работа. Человек так устроен — он не может пребывать в одинаково приподнятом настроении несколько недель или месяцев подряд. А значит, иногда придется трудиться, преодолевая лень, тоску и усталость.

Чтобы все иллюстрации в большом проекте были однородными, рекомендуется делать их «конвейером». Это означает, что сначала следует продумать сюжеты, потом нарисовать все эскизы, затем одним махом — все чистовики и так далее. В ходе работы может выясниться, что некоторые вещи вообще невозможно реализовать в рамках серии. Например, у иллюстратора здорово получились две картинки с очень сложной перспективой, но он понимает, что не сможет сделать так же хорошо еще пять десятков рисунков — это займет слишком много времени. Или оказалось, что сроки не позволяют проработать все картинки в желаемой степени. Если делать все части проекта параллельно, иллюстрации будут однородными, по крайней мере, уровень их проработки — одинаковым.

Некоторые этапы требуют особой подготовки: к примеру, для рисования чистовиков многие иллюстраторы располагаются поудобнее, раскладывают вокруг себя карандаши, бумагу, книги и журналы, альбомы с собственными идеями, тушь и кисти. Создав себе нужные условия, удобнее сделать сразу все рисунки и только потом переходить к следующему шагу — например, к сканированию и компьютерной обработке.

Делая все иллюстрации последовательно, на середине пути многие замечают, что значительно отклонились от курса. Первые картинки отличаются от последних настолько, что уже невозможно публиковать их рядом. Самая большая ошибка в таком случае — немедленно бросаться что-то переделывать. Это приводит к тому, что исправления требуются снова и снова и проект растягивается до бесконечности. Если оказалось, что составляющие проекта выглядят разнородно, нужно доделать все картинки, положить их в ряд, внимательно рассмотреть и начать переделывать неподходящие, начиная с первой. Вероятнее всего исправленные картинки «встретятся» с теми, которые не нуждаются в переделке, где-то посередине.

Работая над большим проектом, любой автор генерирует много новых идей и находит интересные материалы. Некоторые из них стоит отложить, поскольку они могут пригодиться позже. Нужно фотографировать объекты, сканировать интересные поверхности или делать зарисовки. Чтобы все эти вещи было легко использовать в дальнейшей работе, лучше сразу сортировать их, понятно подписывать и хранить. Если делать это регулярно и методично, через некоторое время можно стать счастливым обладателем собственной библиотеки с полезными фотографиями и заготовками. Некоторые иллюстраторы коллекционируют удачные изображения сложных конструкций, оружия, автомобилей и элементов архитектуры, чтобы, когда понадобится, не рисовать их заново.

Боясь отвлечься, многие погружаются в крупные заказы с головой и даже не думают о посторонних вещах. Тем не менее важно иногда переключаться на что-то совсем другое, чтобы потом посмотреть на весь проект отстраненным взглядом. Это помогает оценить, как идут дела, получается ли выдерживать запланированный темп, достаточно ли хороши результаты. Иногда в проектах, где много рутины, идеи по оптимизации работы приходят на ум как раз во время отдыха. Если в картинках серии много повторяющихся элементов (орнаментов, костюмов или персонажей с похожими признаками), рекомендуется подумать, что из уже сделанного можно использовать дважды.

Разрабатывая двести пятьдесят человечков размером в два сантиметра, не обязательно рисовать всем ресницы вручную — отличия все равно не будут заметны при таких масштабах. Когда одна и та же операция проделывается снова и снова, обязательно нужно задаться вопросом: «Сколько раз мне еще придется повторить это?» Если речь идет о десятках повторений — подумать, как бы заставить программу сделать это «автоматом». Большинство операций с картинками в «Фотошопе» легко автоматизировать. Также существуют программы, способные в массовом порядке переименовывать файлы, раскладывать их по нужным папкам и конвертировать из одного формата в другой.

Чтобы сохранять максимальную работоспособность, важно отдыхать, регулярно есть и спать. От голода начинают трястись руки, от усталости теряется концентрация. Нет смысла сидеть над работой двадцать часов подряд, если можно поспать восемь часов, а за следующие двенадцать сделать в три раза больше. Рисовать на исходе сил, неэффективно и медленно, совершая массу ошибок, — крайняя мера, на которую допустимо идти, только если горят все сроки и готовые иллюстрации действительно нужно сдавать завтра утром. Чтобы не попадать в такую ситуацию, желательно всегда планировать окончание всех работ по проекту на три — четыре дня раньше срока. Сэкономленные дни лучше потратить на отдых, а потом посмотреть на все свежим глазом и исправить мелочи.

Одна из самых страшных трагедий, которые случаются с иллюстратором во время работы над крупным заказом, — это потеря информации. Бывают разные несчастья, и предсказать все нельзя. Но можно хранить копии готовых картинок на компакт-диске, в интернете, на другом компьютере или где-нибудь еще. Глупо думать, что подобные беды происходят только с другими. Если копия не пригодится — очень хорошо. Главное, чтобы она существовала, если что-то случится.

Другое иллюстраторское горе — нетрудоспособность. Если посреди работы выходит из строя рука или начинает болеть спина, продолжать невозможно. Обычно рисующие люди начинают понимать, что перетрудились, когда уже поздно. Чтобы предотвратить подобное несчастье, желательно регулярно делать небольшую зарядку, а еще лучше — заниматься спортом. Но не перетруждаться и не поднимать тяжести: после походов в «качалку» до конца дня невозможно рисовать твердые тонкие линии.

Меня часто спрашивают, сколько времени должна занимать работа и как рассчитать количество часов или дней, которые на нее потребуются. Здесь все очень индивидуально, и выяснить все можно только одним способом: записывая или запоминая результаты своих трудов. Некоторые процессы нельзя ускорить. Например, я делаю эскиз в среднем за тридцать — сорок минут. Если запланировано шестнадцать эскизов, на это уйдет полный рабочий день. Многие предметы невозможно нарисовать по памяти (автомобили, сложные машины, конструкции, оружие, элементы архитектуры, приборы) — придется искать их изображения в интернете или книгах, а это занимает дополнительное время. Так же дела обстоят с вещами, которые нельзя нарисовать правдоподобно без подсказки: блестящие и прозрачные предметы, хром, металл, вуали, светящиеся объекты, воду, огонь. Как

правило, большинство образцов можно найти в интернете за несколько часов. Но если нужно нарисовать что-то редкое, на поиски подходящего материала для одной иллюстрации есть риск потратить и полдня. На зарисовки людей в подходящих позах может уйти неделя.

Все эти правила распространяются и на создание чистовиков. Чтобы покрыть лист формата А4 мелким рисунком, мне нужно около четырех часов. Иногда получается сделать это быстрее, но лучше планировать, ориентируясь на худший вариант. Если мне заказывают шестнадцать больших картинок, я понимаю, что на всякий случай не мешает оставить себе два дня на сбор материалов, один рабочий день на эскизы и шестнадцать — на рисунки. Производя подобные расчеты, следует помнить, что человек — не машина. Некоторые в принципе могли бы нарисовать за восемь рабочих часов две картинки, но практика показывает, что они не в состоянии сделать больше одной иллюстрации в день. Причины тут разные: нервное напряжение, неспособность быстро переключиться с одного на другое или просто тот факт, что определенные виды работы уносят слишком много сил.

Первый пример

Заказ на серию из семи иллюстраций для журнала. Картинки небольшого формата, поэтому можно было выполнить их без особой детализации. Первый эскиз я рисовала на бумаге, параллельно читая задание. Так было легче придумывать картинку, постоянно поглядывая в текст. На эскиз ушло чуть больше часа.



Зная, что времени мало, я придумала простые позы, чтобы потом нарисовать их по грубому эскизу.

При таких темпах можно было сделать заказ за один день, но я попросила на него три дня. Во-первых, потому что рисунок требовалось показать клиенту, прежде чем приступать к раскраске. Если эскиз отправить после обеда, ответ, вероятнее всего, придет не раньше следующего утра. Во-вторых, у меня оставался один день на то, чтобы что-то переделать, если работу не примут с первого раза.





На отрисовку всех контуров ушло четыре часа. Чуть больше получаса на каждую картинку



На раскрашивание пона-
добилось еще четыре
часа

Второй пример

Эта серия из двадцати шести иллюстраций была начата не очень удачно.

Первые пятнадцать делались по отдельности и с перерывом в две-три недели. Это привело к тому, что пятнадцатая уже значительно оторвалась от первой и они выглядели неоднородно. Стало ясно, что нужно переделывать первые иллюстрации, а также быстрее рисовать все вместе. Я решила переделать все картинки и на этот раз составила четкий план:

— Сначала я нарисовала новые эскизы — на двадцать шесть штук ушло три рабочих дня по восемь часов.

— На чистовой рисунок я потратила восемь рабочих дней по восемь часов, за один день я успевала отрисовать примерно три картинки.

— Раскрашивание всей серии заняло четыре рабочих дня: примерно шесть картинок в день.

— В общей сложности на все ушло пятнадцать рабочих дней. Начиная этот проект, я как-то не осознавала, насколько он объемный. Если бы я рисовала все картинки по отдельности, на каждую уходило бы не меньше дня и на всю серию потребовалось бы минимум двадцать шесть рабочих дней. С учетом выходных это большой срок. За такое время иллюстрации легко «расползаются» и становятся слишком разными. Значит, часть из них пришлось бы переделывать, что заняло бы еще не менее десяти дней. К сожалению, этот простой расчет я произвела слишком поздно, поэтому первые пятнадцать дней были потрачены зря.

Когда речь зашла о «конвейере», настало время проверить, с какой скоростью я могу делать остальные этапы работы. Некоторые вещи нельзя узнать, пока не попробуешь сам.

в последние дни перед сдачей проекта, он должен оценить работу еще раз и точно сообщить, сколько ему нужно времени на доведение ее до конца.

После каждого большого проекта желательно уходить в небольшой отпуск. Считается, что требуется как минимум неделя, чтобы из головы выветрились все мысли о сделанной работе и появилось место для новых.

Портфолио иллюстратора

Что же нужно предъявить потенциальному клиенту, чтобы получить заказ на иллюстрацию? Как правило, достаточно иметь в портфолио около двадцати работ. Разумеется, большее количество иллюстраций только утвердит зрителя в мысли, что их автор работает много, продуктивно и способен долгое время «держат качество». Но двух десятков картинок вполне хватает, чтобы понять, чего ждать от иллюстратора. Желательно, чтобы все работы были сильными и выполненными в одном стиле. Если иллюстраций очень много, нужно выбрать самые удачные и поставить их на первые места, потому что обычно потенциальные клиенты смотрят портфолио с начала и устают от просмотра в лучшем случае на тридцатой картинке.

Не стоит выставлять в портфолио иллюстрации, которые были нарисованы через силу или дались с большим трудом. Вдруг одна из них так понравится будущему клиенту, что он закажет еще тридцать аналогичных.

Очень часто иллюстратор не имеет возможности лично представиться потенциальному клиенту: это делает за него агент, либо заказчик сам находит его презентацию в интернете. Поэтому все, что иллюстратор хочет рассказать о себе, должно быть коротко, ясно и выразительно. Не нужно помещать под заголовком «Обо мне» автобиографический роман — никто не будет его читать. Лучше наглядно представить все факты, имеющие отношение к творчеству и карьере.

В последние годы стало довольно просто сообщить о себе миру, не затрачивая на это больших денег. Завести собственный сайт не дорого, для этого достаточно простейших средств. Длинные вступления в виде мультфильмов мало интересуют потенциальных клиентов иллюстратора. Если кто-то пришел на сайт смотреть картинки, он хочет видеть их немедленно. Навигация виртуального портфолио должна быть предельно проста, понятна и предсказуема. Если нет желания тратить деньги и время на собственную веб-страницу, можно завести бесплатный блог со встроенным механизмом для добавления картинок. Или разместить работы в бесплатной галерее, коих полон интернет. До тех пор пока иллюстратор не претендует на звание самого оригинального дизайнера, оформление всех этих вариантов имеет мало значения.

Если агент или издатель настаивает на «бумажной» презентации, не стоит печатать дорогие книги или собирать папки замысловатой конструкции. Самый дешевый способ материализации иллюстраций — отправить их на печать, как цифровые фотографии, желательно с разрешением не менее 150 dpi. Иллюстрации прекрасно смотрятся на глянцевого фотобумаге, и достаточно отослать их в конверте, приложив короткое письмо.

Всякого иллюстратора, регулярно публикующего хорошие работы в интернете, рано или поздно кто-то заметит и пригласит к сотрудничеству. В сети очень развита культура обмена интересными ссылками, поэтому новости распространяются быстро. Но можно, не дожидаясь внимания интернет-сообщества, обращаться к агентам и издательствам самостоятельно. Об уже выполненных заказах полезно упоминать в своем резюме — многим агентам важно, чтобы иллюстратор уже имел опыт работы

с клиентами. Также стоит помнить, что «скромность — лучший путь к неизвестности». Человек, нагло переоценивающий свои таланты и хвалящий себя на каждом углу, раздражает всех. Однако во многих ситуациях не считается зазорным похвастаться своими достижениями, показать новую работу или опубликовать ссылку на собственное интервью, данное интересному журналу.



Заключение

Дочитав эту книгу до конца, многие спросят: неужели все так просто? Выбрал себе стиль, обдумал все детали — и вперед? Захотелось нарисовать человека без всяких знаний анатомии — обвел фотографию. Надоело искать подходящие фотографии в интернете — начал моделировать нужные фигуры в «Позере». Решил избавиться от необходимости обводить готовое — научился строить фигуры самостоятельно или стал искать вдохновение в уроках академического рисунка. Более того, всего этого

можно и не делать, а остановиться на первой стадии и кормить себя с помощью качественных «обведенок» или дудликов десятки лет.

В поисках сюжетов можно бесконечно скрещивать, склонять и спрягать анекдоты, предания и сказки. Заполнять фоны иллюстраций портретами редких бабочек, взятых из энциклопедий. Копировать удачные цвета у Дюрера и срисовывать интересные приемы у соседа — все равно «все так делают».

Рассматривая дневники суперзвезд современной иллюстрации, многие новички думают, что имеют дело с небожителями, попавшими на свое место неизвестно какими мистическими путями. С другой стороны, послушав «старых волков», давно покоривших эту вершину, спрашивают: «Неужели все так цинично?!» Из дорогих вузов иллюстраторы выходят через четыре года уверенными в себе профессионалами, потому что их учат: делайте, как вам удобно. Пользуйтесь любыми приемами, не думая о том, запрещенные ли они. Пускайте в ход все тайные знания, трюки и обходные пути. *И никогда не признавайтесь в этом!*

Трудно сказать, что из шедевров современной иллюстрации сделано «честно» — на одном дыхании и без вспомогательных средств. Сами маэстро бесконечно спорят о том, где эта «честность» кончается. Однако всякий новичок удивился бы, узнав, как часто даже самые гениальные иллюстраторы берутся за кальку, копирку и фотоаппарат. В любом случае большое портфолио, полное хороших, остроумных работ, — это результат немалого труда. И только этот результат имеет значение.

Еще не закончив работу над этой книгой, я выслушала много претензий от коллег, возмущенных тем, что я «выдаю все профессиональные тайны», лишая их куска хлеба. Это не так. В основе профессии иллюстратора лежит ремесло. И мастерское владение им — всего лишь гарантия того, что в трудную минуту человек сможет заработать себе на хлеб с маслом. Все равно самое интересное начинается позже, когда у профессионала возникает желание взлететь выше и сделать нечто большее, чем просто добротную картинку. Тут и приходится приложить сверхусилия, приводящие к духовному росту, призвав на помощь жизненный опыт, талант и гений. Их нельзя купить или продать, отнять у другого или почерпнуть из книги.

В папке каждого иллюстратора есть место работе, про которую все скажут: «Вроде карандаши у него такие же, как у всех, и руки тоже, но совершенно непонятно, как он сделал это!» Я желаю всем читателям услышать подобные слова в адрес своих творений много раз.

Яна Франк

Тайные знания коммерческих иллюстраторов

Арт-директор *Артемиий Лебедев*

Метранпаж *Сергей Федоров*

Верстальщик электронного издания *Сергей Долгих*

Редакторы *Катерина Андреева* и *Мария Рогова*

Корректор *Елена Мигалина*

Менеджер *Анастасия Ольховская*

Поиск по всем книгам издательства — на сайте publishing.artlebedev.ru/search



Студия Артемия Лебедева

Газетный пер., д. 5, Москва, 125009, Россия

publishing.artlebedev.ru

Книга закончилась