

Муниципальное учреждение дополнительного образования
Детская школа искусств №3 муниципального образования город Краснодар

Методическая разработка
«Цифровая живопись»

преподавателя художественного отделения
ДШИ №3 МО город Краснодар
Тесля Татьяны Николаевны

г. Краснодар
2024 г.

Методическая разработка на тему:
«Цифровая живопись»

Аннотация

Данная методическая разработка посвящена развитию художественных способностей детей на основе применения графических редакторов и программ.

Раскрывает основные приемы и технические навыки работы в графических программах для создания живописных работ.

Содержание

Введение	3
Раздел 1. Цифровая живопись как вид компьютерного искусства	3
Раздел 2. Приемы и техники цифровой живописи	5
2.1. Технические методы	5
2.2. Возможности программы Corel Painter	7
2.3. Возможности программы Adobe Photoshop	10
2.4. Три способа создания живописной композиции	14
Раздел 3. Самые распространённые ошибки при создании цифрового рисунка	15
Заключение	45
Литература	45
Приложение	46

Ведение

Конец XX начала XXI в. в. — эпоха компьютерных технологий, период технических открытий и информатизации. Все технические изобретения на протяжении истории человечества обретали непосредственное отражение и в художественной культуре, в частности в изобразительном искусстве. Каждая новая эпоха порождала новый вид искусства, где происходила трансформация, расширение и углубление, выразительных средств и художественных критериев в искусстве, а также происходило слияние, взаимодействие и синтез искусств. Компьютерные технологии стали неотъемлемой частью постмодернистской культуры. Новаторство определяется в единстве содержания и формы, более того, новаторство содержания не может быть без обновления формы, а обновление формы связано с новыми технологиями.

«В истории каждой формы искусства есть критические моменты, когда она стремится к эффектам, которые без особых затруднений могут быть достигнуты лишь при изменении технического стандарта, т. е. в новой форме искусства», — писал более ста лет назад В.Беньямин, один из первых осознавший роль технологий, используемых для создания, воспроизводства и распространения изображений, в развитии искусства. Появление новых художественных форм, развитие компьютерных технологий и компьютерной графики существенно расширили рамки традиционного визуального искусства, способствуя становлению и развитию компьютерного изобразительного искусства. Искусство постепенно «освобождается» от своей материальной составляющей, дематериализуется, превращаясь в электронное или цифровое экранное изображение-символ. Размещаясь в виртуальной компьютерной или телевизионной среде, памятник традиционного искусства утрачивает определённые свойства и обретает иную специфику, обусловленную его «виртуальным» существованием. Бесформенность виртуального артефакта выявляет также существенные трансформации эстетического восприятия. В центре внимания художников и теоретиков не случайно оказывается именно восприятие, а не артефакт, процесс, а не результат сотворчества. Средствами компьютерной графики создается цифровой образ, который может быть изменен в любое время и с ним можно производить разные манипуляции, сохраняя при этом разные варианты, что ранее было невозможно сделать в традиционных формах изобразительного искусства.

Раздел 1. Цифровая живопись как вид компьютерного искусства

Компьютерное искусство — творческая деятельность, основанная на использовании информационных (компьютерных) технологий, результатом которой являются художественные произведения в цифровой форме. Хотя термин может применяться к произведениям искусства, созданных изначально с использованием других медиа или отсканированных, он всегда относится к произведениям искусства, которые были модифицированы при помощи компьютерных программ.

На данный момент понятие «компьютерное искусство» включает в себя как произведения традиционного искусства, перенесённые в новую среду, на

цифровую основу, имитирующую первоначальный материальный носитель (когда, например, за основу берется отсканированная или цифровая фотография), или созданные изначально с применением компьютера, так и принципиально новые виды художественных произведений, основной средой существования которых является компьютерная среда. Отличительной особенностью компьютерного искусства от традиционных форм визуального искусства является техничность и алгоритмизация творческого процесса. Компьютер работает одновременно как среда и инструмент. Изображение и пространство создаются с помощью программного обеспечения, освобождая художника от физических носителей, обеспечивая динамику виртуальной среды. Одним из видов компьютерного искусства является цифровая живопись.

Цифровая живопись — создание электронных изображений, осуществляемое не путём рендеринга компьютерных моделей, а за счёт использования человеком компьютерных имитаций традиционных инструментов художника. Работать инструментами и материалами цифровой живописи намного легче, чем традиционной, «цифровые краски» не пахнут, художнику не нужно ждать, когда мазки высохнут на холсте, а по завершении письма в руках художника не останется грязных кистей. Создавать цифровую живопись можно в любом графическом редакторе, начинающие художники используют самые простые программы для цифровой живописи. Основными графическими редакторами для цифровой живописи являются Adobe Photoshop и Corel Painter. Corel Painter программа создана для компьютерных художников и многие художники используют ее в качестве своего основного художественного инструмента.

Цифровая живопись или Digital painting — это создание цифровых картин с помощью программных имитаций кистей, красок, карандашей и других инструментов, которыми рисуют обычные художники в офлайне.

У цифровой живописи есть свои преимущества.

Во-первых, графические редакторы, планшеты, кисти для цифровой живописи доступны любому.

Во-вторых, нет необходимости натягивать холсты, искать в продаже краски нужного оттенка, вдыхать не всегда приятные запахи и руки у цифрового художника всегда остаются чистыми.

В-третьих, техника позволяет сохранять этапы работы. Это означает, что неудачные действия легко и просто отменить.

В четвертых, можно свободно менять пропорции и композицию, экспериментировать с цветом.

Что такое концепт-арт?

Концепт-арт (также называется «концепт-дизайном») — направление в искусстве, визуально передающее художественный мир и идею большого мультимедийного произведения. Прежде, чем начинают снимать фильм или делать компьютерную игру, кто-то должен придумать, как все это будет выглядеть, нарисовать и показать свой замысел. Такие миры быстрее и проще создавать на компьютере, так их легче трансформировать, если в

ходе мозгового штурма у команды появятся новые идеи. Концепт-арт может быть как стилизованным, так и фотореалистичным. Художники, владеющие техникой цифровой живописи, создают множество набросков, передающих дух проектируемого художественного мира.

Нередко для создания концепт-арта используется смешанная техника

Смешанная техника или *matte painting* — это создание изображения, будь то пейзаж или персонаж с помощью комбинации средств цифрового искусства: 3D, VR, цифровой живописи или цифрового рисунка на планшете. В ней можно использовать фотографии, кадры из фильма, все, что только можно представить и найти!

Цифровая живопись включает в себя широкий спектр возможностей и функций, которые призваны сделать процесс невероятно простым для вас.

В следующих нескольких разделах мы поговорили о нескольких основных методах и советах, которые определенно помогут вам создать прекрасное искусство, используя этот носитель!

Раздел 2. Приемы и техники цифровой живописи

2.1. Технические методы

1. Получите вкладку пера

Хотя профессионалы в полевых условиях смогут создавать свои шедевры как с помощью мыши, так и с помощью цифрового пера, всегда лучше приобрести планшет для рисования. Ручка-вкладка может быть весьма полезна для новичка из-за огромной простоты использования и маневренности, которую она может обеспечить во время выполнения этих важных штрихов.

Даже если вы используете программное обеспечение, такое как Photoshop, вы можете использовать цифровой стилус, чтобы рисовать прямо на холсте или листе бумаги.

И произведенное искусство будет должным образом передано на экран, когда вы рисуете!

Такие цифровые ручки для рисования также предоставляют вам преимущества кнопок одним касанием, которые помогают вам быстро выбирать цвета, кисти и инструменты на соответствующих панелях или переключаться между настройками. Это намного проще, чем перетаскивание пальца или устройства выделения, так как это может привести к потере фокуса жизненно важной точки во время рисования.

2. Используйте правильную кисть

Знание об эффекте кисти и точное знание того, как его использовать, — это очень разные вещи, последнее из которых на самом деле дает желаемый конечный результат. Что вам нужно понять, так это то, что не все кисти подходят для всех видов искусства.

Итак, вы должны понимать основы использования таких кистей, чтобы знать, как начать цифровое искусство. Вдобавок к ним есть несколько различных инструментов, которые вместе с кистями помогут вам добиться ряда эффектов. К ним относятся:

- Эскиз и рисование
- Создание оттенков и градиентных смесей переходных цветов
- Заполнение больших пространств цветами
- Быстрая покраска
- Создание смесей и узоров
- Добавление реалистичных текстур
- Доработка любой детали

Такие настройки чрезвычайно универсальны и позволяют вам достичь даже большего, чем просто эти эффекты, если вы знаете, как настроить их в соответствии с вашими требованиями и предпочтениями.

3. Использование дополнительных эффектов

В цифровом искусстве вы найдете множество дополнительных эффектов, которые можно использовать для улучшения текстуры любой картины. К ним относятся ряд фильтров, настройки для управления освещением и тенями, настройка насыщенности цвета изображения, управление жесткостью и непрозрачностью изображения и многое другое!

Может показаться, что это все, что вам может понадобиться для создания шедевра. Но даже небольшой дисбаланс любого из этих факторов может разрушить предполагаемый эффект вашей картины.

Вот почему вы всегда должны экспериментировать со всеми такими аспектами, прежде чем полагаться на какой-то один, чтобы ваше искусство выглядело правильно. Понимание того, как эти эффекты сочетаются с цветами, станет отличным методом цифровой живописи во всех отношениях.

4. Понимание слоев

Слои являются одним из основных элементов цифровой живописи. Это, по сути, холсты, на которые вы кладете основу своего искусства. Но в отличие от традиционных холстов, где все происходит одновременно, слои фактически позволяют вам помещать разные части эскиза в разные кадры. Затем вы можете, наконец, объединить эти отдельные слои, чтобы получить один цельный кусок.

То есть, если есть 4 слоя, то на первый можно просто нанести контур, на второй — основную структуру, на третий — детали, а на последний — цвета. Наконец, вы можете объединить их, чтобы получить одну целую картину. И вы можете создать столько слоев, сколько хотите, чтобы разделить свою работу на столько разделов, сколько захотите.

Все эти слои могут быть индивидуально отредактированы и исправлены, что обеспечивает невероятную простоту создания идеальной структуры для искусства.

5. Понимание давления пера и смешивания

Давление пера — это то, что позволяет вам создавать искусство в цифровой среде, создавая необходимые эффекты с помощью цифровых кистей. Резкость или жесткость каждого штриха будет зависеть от давления пера, которое вы создаете. Итак, как вы можете сказать, это одна вещь, с

которой вы должны быть очень осторожны, когда вы вводите цвета и смешиваете.

Смешивание — это когда вы используете только мягкие кисти, сохраняя самый низкий уровень жесткости. Затем вы можете постоянно увеличивать его для определения деталей структуры. И давление пера должно быть отключено во время смешивания.

Еще одним полезным инструментом для смешивания, вопреки тому, что вы можете подумать, является инструмент «Ластик». Хотя он обычно используется для стирания ошибок, забавно то, что его можно настроить, чтобы иметь разные уровни непрозрачности, жесткости и размеры. Это на самом деле помогает вам избавиться от пятен, нежелательных цветовых концентраций, а также для смягчения краев.

2.2. Возможности программы Corel Painter

Данная программа содержит большую базу кистей их около четырехсот: кисти имитирующие каллиграфические перья, мелки, уголь, цветные карандаши и фломастеры, а также кисти, позволяющие наносить на виртуальный холст наиболее совершенные точные и чувствительные к нажатию и фактуре выбранной поверхности мазки. Также можно найти в базе кисти, имитирующие масляную живопись, рисования жидкими чернилами, нанесения краски мастихином или губкой, разбрасывания брызгами и т. п. В программе предусмотрена функция для создания собственных кистей и осуществления тонкой настройки уже имеющихся кистей с учетом конкретных задач, определяющие цвета для каждой щетинки и позволяющие рисовать многоцветными мазками.

Художник в программе Corel Painter может выбрать цвет двумя способами: классическим для компьютерных пользователей, то есть путем выбора цвета из палитры и привычным для художников в интерактивной палитре, где художник может смешивать цвета, что позволит художнику получить уникальные цвета и оттенки. Контуры объектов создаются двумя способами: от руки и с помощью кривых Безье, кривые Безье предварительно рисуются обычным пером, что позволяет достигать наибольшей точности наложения краски на границы изображений.

Программа содержит большую базу текстур и материалов, имитирующих разнообразные природные поверхности, также можно настроить холст под разные параметры плотное переплетение или крупно зернистый. Художник может использовать специальный слой «Water Color», для создания эффекта мокрого холста. На основе отсканированной или цифровой фотографии, занесенной в компьютер, используя режим рисования изображения через виртуальную кальку художник может трансформировать ее и тем самым создать имитацию ручной работы, графического наброска или живописного этюда, используя при этом любую технику традиционной живописи, создавая цифровую живопись. Цифровая живопись меняет материальный носитель на цифровой монитор экрана и программное обеспечение где число методов и

техник для создания цифровой живописи безгранично, художник может свободно выбрать любую технику: темпера, акварель, или масляные краски при этом не нужно готовить холст или бумагу. (Приложение 1)

Одна из техник цифровой живописи — это акварель. Слово «акварель» звучит одинаково на многих языках. Акварель — это живописная техника, которая подразумевает работу красками на водной основе. Основной особенностью акварельных красок является прозрачность и легкая текстура. Пейзажисты любили использовать в своем творчестве акварель: прозрачность и воздушность акварели позволяла писать воздух, играть со светом и тенью, рисовать ландшафты. Акварель — это без сомнения сложная и тонкая техника станковой живописи.

Цифровая акварель более проще и легче в работе, попробуем сравнить традиционную акварель с цифровой акварелью и выявить достоинства и недостатки цифровой акварели. Две самых распространенных акварельных техник, которые могут быть смоделированы в графических редакторах, в частности в графическом редакторе Corel Painter — это акварель по сырому и лессировка. Акварель по сырому создает живописный этюд с более плавными границами за счет уже прописанной поверхности одним цветом и обильно смоченной водой бумаги, новый положенный цвет легко смешивается с предыдущим цветом, плавно перетекая с одного цвета в другой. Лессировка включает в себя применение прозрачных акварельных размытых мазков; цвета обычно создаются в слоях от светлого к темному. Живопись размытой акварелью, выполненная поверх рисунка писчим пером, была основным выбором азиатских мастеров-художников в течение многих столетий. Слои «Акварель» в графическом редакторе Corel Painter позволяют добавлять акварель на любой нарисованный на компьютере рисунок или отсканированное изображение без всякого смазывания красок и без перекрытия красками оригинального изображения. Акварель по сырому принципу в традиционной акварели заключается в том, что художник начинает писать уже на предварительно смоченном водой листе. Степень влажности листа зависит от творческого замысла художника, но обычно приступают к работе когда вода на бумаге перестает «блестеть» на свету. Также берется во внимание насколько мокрая кисть, кисть может быть мокрой или сухой, таким образом можно писать двумя способами, как «мокрым по сырому» и «сухим по сырому». Достоинства техники по мокрому. Техника по сырому позволяет получать прозрачные цветовые оттенки с мягкими переходами. Сложность техники по сырому заключается в текучести акварели, при наложении мазков этим способом, художник зависит от капризов растекающейся по мокрой бумаге краски и в процессе творчества окончательный результат может получиться совершенно другим не по замыслу художника, более того исправление отдельных фрагментов не затронув остальные практически невозможно, потому что переписанный участок будет создавать дисгармонию с общей структурой остального этюда. При исправлении акварельный этюд теряет легкость и воздушность, появляется грязь и небрежность. Акварель по сырому

требует от художника особую точность и свободного владения кистью, живописец должен мгновенно угадывать нужный цвет и быстро класть мазок за мазком пока не успели подсохнуть края предыдущего мазка. При чрезмерной смоченной бумаге, при письме по сырому бумага может растянуться, а живопись выполненная средствами компьютерной графики в частности в графическом редакторе Painter позволяет применить множество традиционных эффектов акварели без растяжения бумаги.

Программа Painter содержит две акварельных среды — это акварель и цифровая акварель. Среда цифровая акварель наиболее простая в работе, чем среда акварель, работая в среде цифровая акварель художнику достаточно выбрать простую водяную кисть и начинать писать, чтобы смешать цвета нужно увеличить прозрачность слоя. **(Приложение 1)**

Если художник, работает в технике традиционной акварели, то ему больше подойдет среда акварель, здесь пигменты могут реалистично смешиваться и иметь эффект подтека краски, за чет промежуточного цветного водяного слоя, более того промежуточный водяной слой позволяет сохранить легкость и воздушность акварельной живописи, меняя и создавая новые промежуточные слои, что несомненно является преимуществом цифровой акварельной живописи особенно для новичка. Интенсивность и плотность краски регулируется в настройке прозрачности пигмента краски, что заменяет воду в традиционной акварели, художник выбирает в библиотеке текстур акварельную бумагу и на панели инструментов может выбрать подходящие кисти для акварельной живописи.

2.3. Возможности программы Adobe Photoshop

Вы также можете получить реалистичный результат, используя большое количество текстурированных кистей в Photoshop. Их можно найти в интернете или создать самому.

Стандарт против текстуры: разница



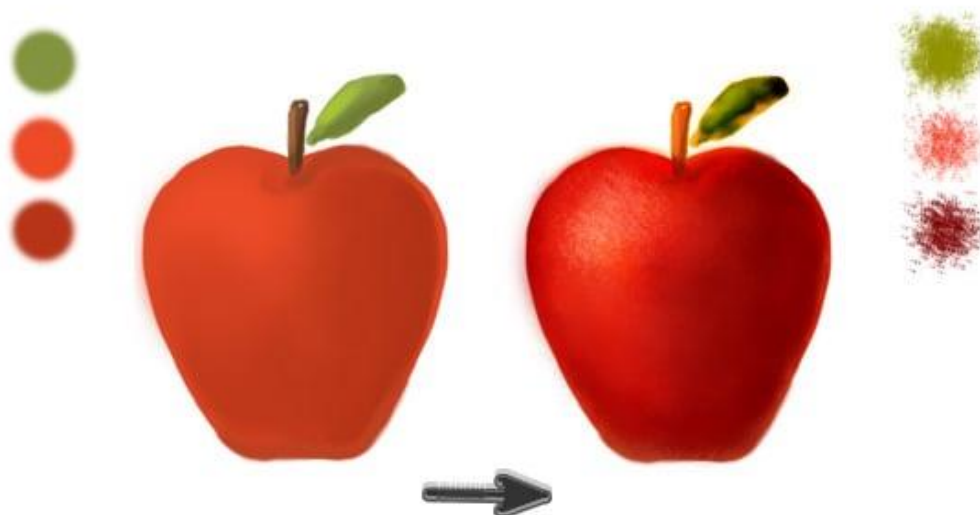
Разница довольно очевидна. В то время как стандартные кисти имеют более гладкое качество, текстурные кисти имеют зернистость и ощущение реальной среды. Фактически, именно из-за этой разницы цифровое искусство зачастую довольно легко отличить от традиционных стилей.

Но не чувствуйте себя введенными в заблуждение. Я хочу сказать, что оба типа кистей имеют свое место в вашем арсенале цифровой живописи.

(Приложение2)

Текстурные кисти: для чего они нужны?

В этом нет никаких сомнений: стандартная круглая кисть — ваша единственная любовь. Она понадобится вам для получения большинства деталей. Но самое замечательное в текстурных кистях — это их способность мгновенно добавлять реализм при добавлении некоторой зернистости.

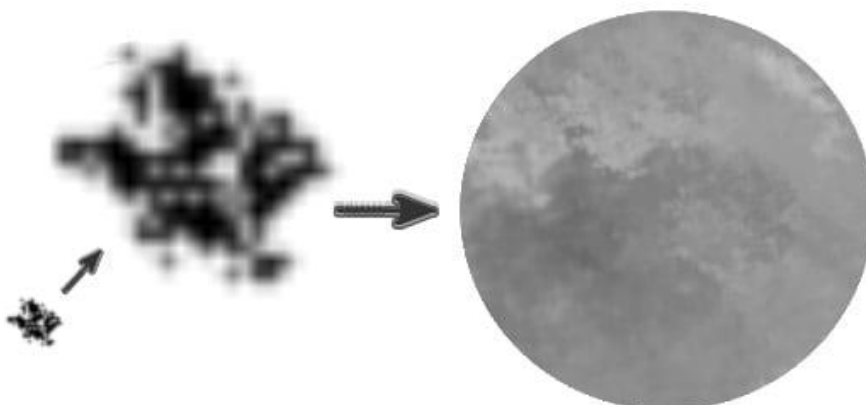


Покраска различных материалов

Самое замечательное в рисовании в Photoshop — это удобство. Если вы хотите нарисовать пушистый свитер, выберите пушистую кисть! От кожи и одежды до гранжа и других естественных деталей — использование этих кистей — самый простой способ добиться нужной текстуры.

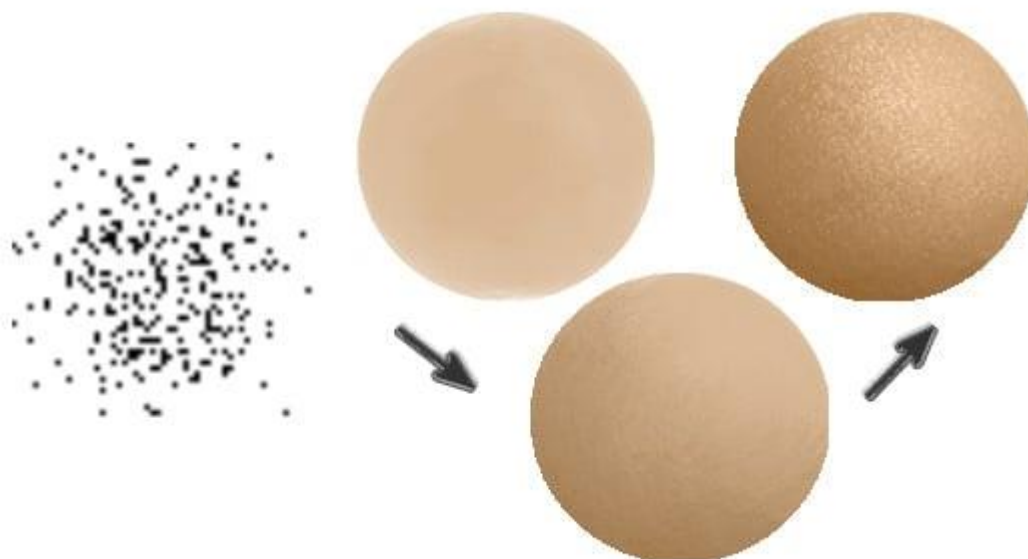
Гранж Кисти

Гранжевая кисть выглядит как грязь. Я имею в виду это как комплимент. Потенциал этих кистей поистине безграничен, но обязательно всегда настраивайте непрозрачность соответствующим образом для достижения наилучшего результата.



Кисти для кожи

Кисти для кожи представляют собой скопления мелкой зернистой текстуры, имитирующей внешний вид пор. Они мгновенно преобразуют обычный портрет из гладкого в цифровом виде в фотореалистичный. Эти кисти также обладают той же универсальностью, что и кисти для гранжа: вы можете использовать их для нанесения зернистых текстур на свою работу.



Облачные кисти

Нет ничего прекраснее природы. Кисти Cloudy способны захватывать легкое движение волос, облаков и других плавных деталей.



Используйте Ambient Occlusion для освещения

Изучение техники Ambient Occlusion - Одна черно-белая основа + цвета с разными режимами наложения = почти законченный рисунок.

Что может быть более полезным, чем понимание того, как работает свет и тень? Конечно, есть множество других техник, но магия всегда заключается в свете.

Мы уже были впечатлены возможностями Photoshop превращать черно-белые оттенки в динамический цветной рисунок. Но с Ambient Occlusion достаточно просто применить универсальный сценарий освещения, который на половину уменьшает требуемое для выполнения работы время. Может даже больше. После того, как вы завершите превращение оттенков серого в цветные оттенки, рисунок будет почти закончен. Никаких больше безустанных "допиливаний" изображения после применения цвета или устранения ошибок в оригинальной заготовке.

Рисуйте с натуральными цветовыми палитрами

Есть одна отличная альтернатива для достижения реализма, которая заключается в том, что необходимо сфокусироваться на цвете. Даже если вам кажется заманчивым рисовать в светлых, ярких тонах, ограничьте свою цветовую палитру цветами, имеющимися в природе. Берите образцы цвета из фотографий и тестируйте эти значения в ваших рисунках. Скоро вы увидите, что не нужно быть лучшим художником в мире, чтобы сделать свои работы намного реалистичнее. Вы также можете изучать натуральные цветовые палитры, чтобы понять, как рисовать людей. Из-за состава человеческого тела, рисовать кожу, например, будет сложнее, чем просто использовать разные оттенки коричневого цвета.

2.4. Три способа создания живописной композиции

Создание иллюстрации по фотографии

Главное достоинство этого метода в том, что он подойдет всем без исключения, даря возможность тем, кто не может похвастаться умением хорошо рисовать. Принцип такой обрисовки следующий: исходная фотография служит основой для рисунка до тех пор, пока художник не почувствует себя комфортно продолжать работу без неё.

Если, к примеру, работаете в Adobe Photoshop, то, уменьшив прозрачность фотографии и создав новый слой, можете смело, мазок за мазками создавать иллюстрацию, повторяя все линии и сгибы объектов. Это можно сделать как мышкой, так и при помощи специального планшета со стилусом – аксессуаром в виде маленького тонкого пера для управления устройством с сенсорным интерфейсом.



Создание иллюстрации по отсканированному рисунку

Этот метод уже для людей, активно практикующих создание качественных иллюстраций, то есть умеющих рисовать.

Так, готовую (или частично готовую) работу сканируют и открывают в соответствующей программе на компьютере для дальнейшего наложения штрихов поверх рисунка.

Создание иллюстрации сразу на компьютере

Как видно по названию, это самый сложный уровень, который активно применяется профессионалами в этой сфере.

(Приложение 2)

Раздел 3. Самые распространённые ошибки при создании цифрового рисунка

Цифровой рисунок может быть очень каверзным. Казалось бы, загрузил правильную программу и можно начинать рисовать. Любой инструмент у тебя в руках. Все цвета готовы к использованию, ничего не надо смешивать. Если вы начали пользоваться Photoshop уже имея навыки рисования, все не так уж и сложно: вам просто нужно найти удачную замену любимым инструментам. Но, если вы только начали знакомиться с каждым из этих видов искусств, то все становится ночным кошмаром.

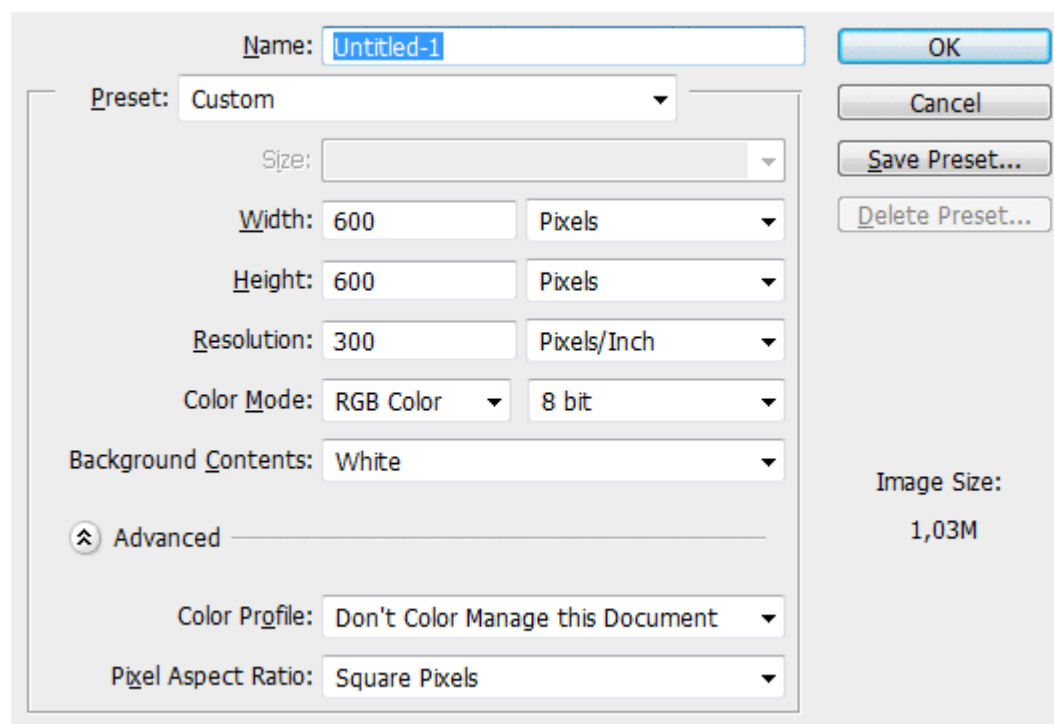
Photoshop обманчиво прост: вот вам набор кистей, вот вам все цвета, резинка, кнопка Отмены. Вы начинаете рисовать, все выглядит очень плохо, вы начинаете искать обходные пути, которые смогут помочь вам нарисовать что-то лучше. И только взгляните как много инструментов! Вы начинаете пробовать все, одно за другим, и вот оно – волшебство случается!

Но все «волшебство» заключается в том, что Photoshop рисует за вас. Вы не контролируете процесс, но результат, в любом случае, выглядит лучше, чем вы – простой новичок – смогли когда-нибудь сделать (по крайней мере, вы так думаете).

Вы продолжаете работать, надеясь, что все эти изображения в один день превратятся в произведения искусства. Профессиональные цифровые художники, которыми вы восхищаетесь, используют Photoshop, для того чтобы воплотить в реальность свое виденье мира. Но они используют его лишь как инструмент, а не как машину по производству произведений искусства.

1.Неправильный размер холста

Даже ребенок справится с созданием нового файла. Вы отправляетесь в File > New, или, если вы достаточно продвинуты, то используйте Control-N. Этот процесс кажется очень простым, поэтому часто остается без должного внимания.



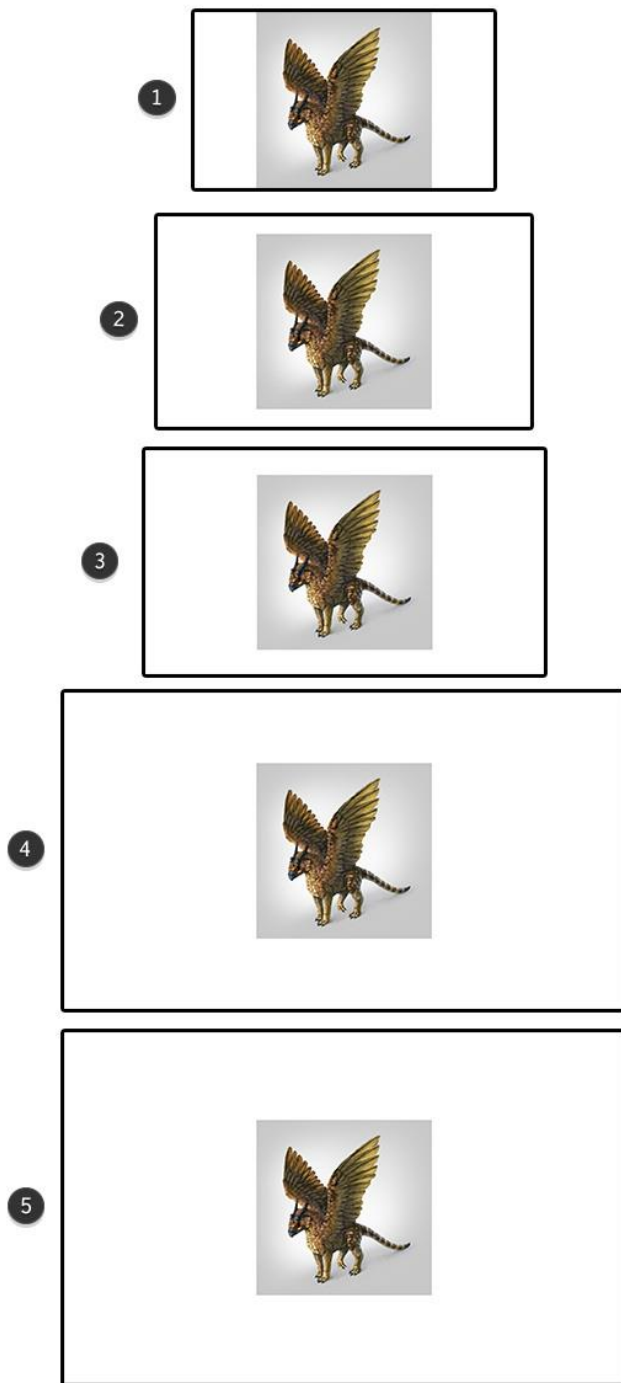
Есть три проблемы, связанные с этим пунктом.

1. Слишком маленький холст

Новички часто ошибочно используют размер холста близкий к разрешению своего экрана. Но проблема заключается в том, что вы не можете точно знать, с какого экрана смотрят на ваше изображение другие.

Давайте представим, что ваше изображение выглядит на экране, как на примере 1. Высота этого изображения идеально подходит вашему экрану. Все настроено под максимальное разрешение вашего экрана, 1024×600. Пользователям с разрешениями 1280×720 (2) и 1366×768 (3) тоже не на что жаловаться. Но взгляните, что получится, если разрешение экрана будет еще больше – 1920×1080 (4) и 1920×1200 (5).

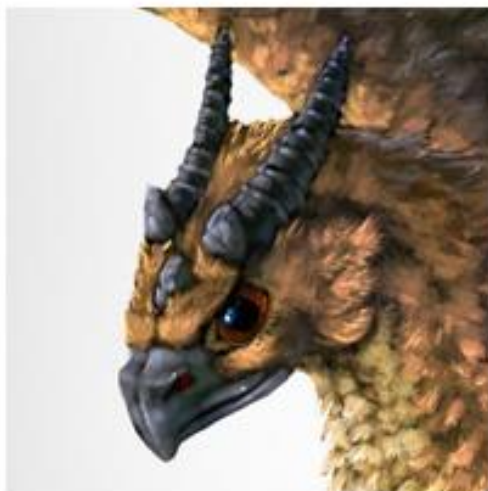
Последовательно, изображение занимает все меньше и меньше места на экране.



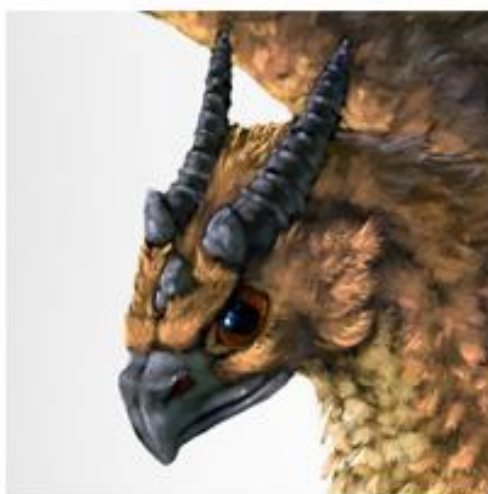
И дело не только в “белом пространстве” вокруг изображения. “Высокое разрешение” не обязательно имеет тот же смысл, что “большой экран”. Экран смартфона может иметь больше пикселей на своем компактном экране, чем некоторые персональные компьютеры! Только взгляните:

1. Одинаковый размер, разное разрешение
2. Разный размер, одинаковое разрешение

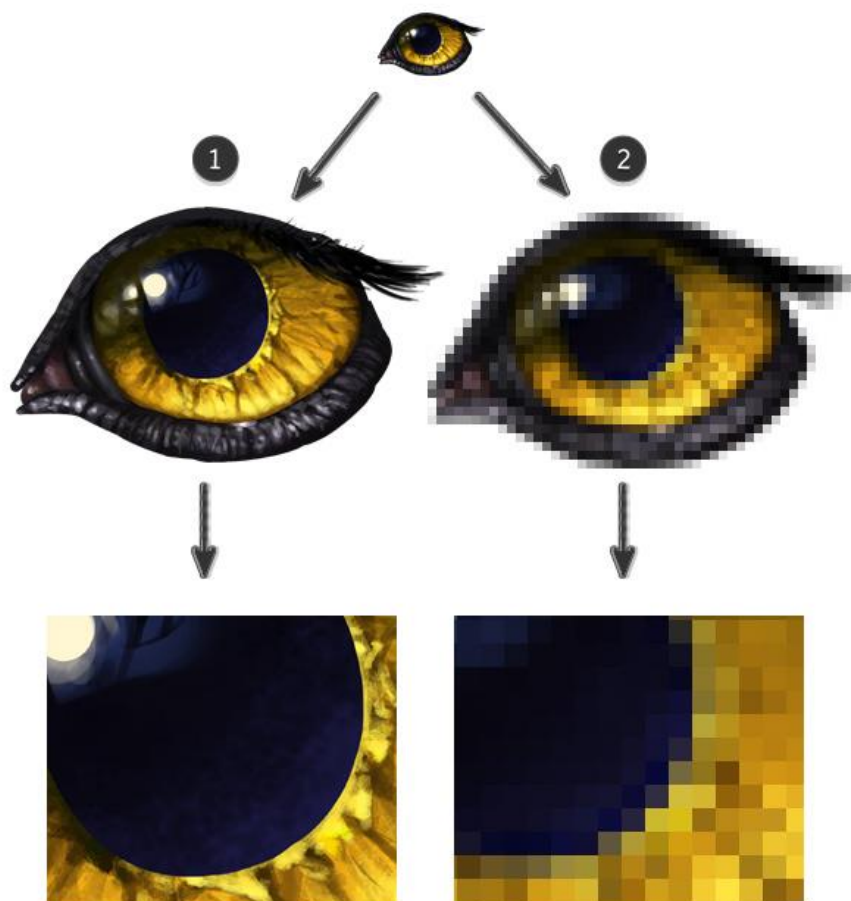
1



2



Вот вам небольшой трюк: когда вы рисуете что-то небольшое, но в высоком разрешении, даже если слегка небрежно, то на расстоянии это изображение выглядит очень интересно.



Большое разрешение дает возможность разглядеть самые тончайшие детали

2. Слишком большой холст

Значит ли это, что вам нужно всегда использовать большое разрешение, чтобы быть уверенным в качестве? Теоретически, да. На практике, это не всегда необходимо, а иногда – даже невозможно.

Чем больше разрешение, тем больше пикселей имеет самый простой штрих. Чем больше пикселей в штрихе, тем сложнее для программы обработать ее. Так что, вот вам аргумент против большого холста – нужен очень мощный компьютер, чтобы комфортно работать с очень большим разрешением.

Второй аргумент – большое разрешение, по большей части, нужно только для очень детальных изображений. Несмотря на то, что это заблуждение очень распространено среди начинающих, не все картины должны быть детальными. Даже если вам хочется нарисовать что-то реалистичное, вы можете смело игнорировать огромное количество деталей, которые есть на фотографиях. То, что мы видим – не всегда похоже на фотографию.

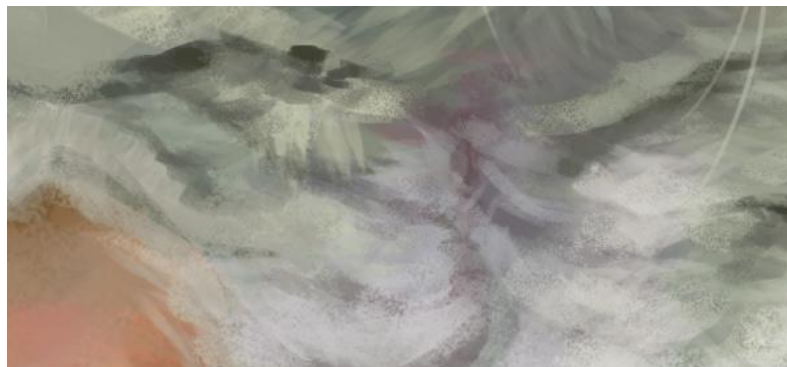
Когда разрешение больше необходимого, то перспектива добавить что-то тут и там, кажется очень привлекательной.

И как только вы начали этим заниматься – у вас нет пути назад. Есть разный уровень детальности, но каждое изображение должно использовать только один. Если вам хочется создать быстрое, плавное изображение, то не

тратьте часы на прорисовку глаза или носа – из-за этого вся картина будет выглядеть незавершенной и неряшливой.

3. Слишком большой размер готового изображения

Давайте представим, что вы нашли идеальное разрешение для вашего изображения. Оно не слишком большое и не слишком маленькое – идеальный размер для уровня детальности, которого вы хотели добиться. Но здесь можно тоже сделать ошибку. Предыдущее разрешение было рабочим. Вы использовали множество пикселей, чтобы добиться детальной прорисовки глаза, но при неправильном размере, ваши старания будут заметны даже на расстоянии.



2. Работа с белым фоном

Это может показаться чем-то незначительным – что не так с белым фоном? Это ведь что-то нейтральное, не так ли? Выглядит прямо как листок бумаги.

Проблема в том, что не существует “нейтрального” цвета. Прозрачность очень близка, но ее невозможно нарисовать. Цвет – это и есть цвет. Когда используются два цвета между ними появляются определенные взаимоотношения. Для белого+цвета А – взаимоотношение: “цвет А темнее”. Не имеет значение, какие были у вас намерения, вы начнете работу с темного цвета, потому что самый светлый цвет уже у вас на фоне! Все цвета темнее по отношению к белому.



Яркость любого оттенка зависит от фона.

Обычно в рисовании мы используем белый фон, потому что технически проще использовать темный цвет на светлом фоне, чем наоборот. Но в цифровом рисунке в этом нет никакой нужды. На самом деле, вы можете начать с черного фона, но это такая же плохая идея, как начать с чисто белого. На практике, самый нейтральный цвет – серый с яркостью в 50%.

Почему? Потому что цвет фона влияет на восприятие других цветов. На белом фоне темные оттенки будут казаться темнее, поэтому вы будете стараться избегать их. На черном фоне, правило то же, только уже для светлых цветов. В результате получается плохой контраст, который становится очевидным, как только производится замена фона. Вот вам доказательство:



Опытные художники могут начать свою работу с любым цветом и получить необходимый результат, но пока вы не слишком хорошо разбираетесь в теории цвета, всегда начинайте с чего то нейтрального – не слишком темного и не слишком светлого.



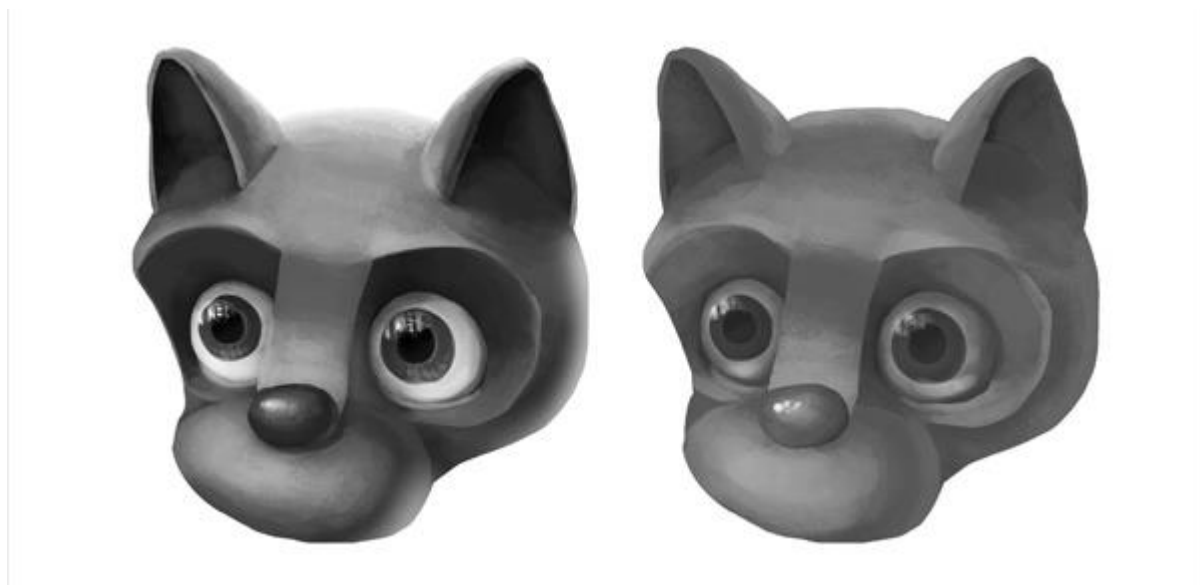
3. Недостаток контраста

Конечно, иногда восприятие цвета может быть нарушено из-за качества экрана. Если вы используете ноутбук, то вы наверняка знаете, как меняется контрастность изображения с разных углов.

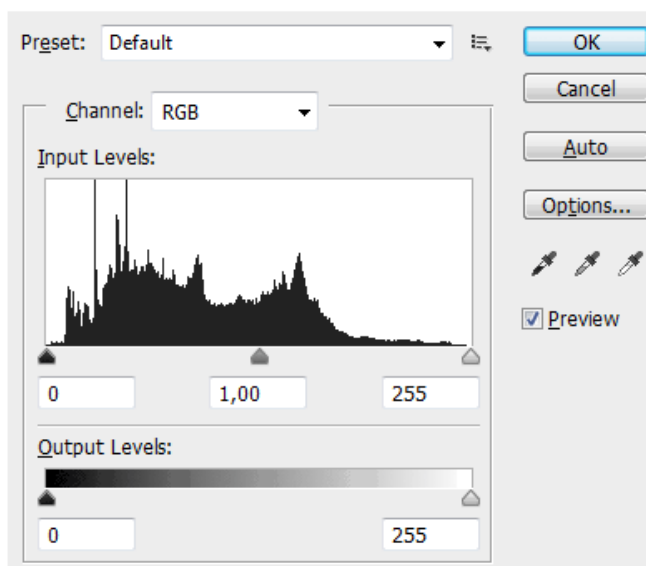
Даже если с вашим экраном все в порядке, после того как вы долго и не отрываясь смотрели в экран, ваше восприятие изображения необъективно. Если вы меняли оттенки постепенно, шаг за шагом, контраст может казаться неплохим. Но это происходит только из-за того, что так картинка выглядит лучше, чем пять шагов назад. Например, работа внизу выглядит неплохо...



... но только до тех пор, пока вы не сравните ее с более контрастным изображением. И кто знает, вдруг, когда вы сравните новое изображение с еще одним, оно снова будет недостаточно контрастным?



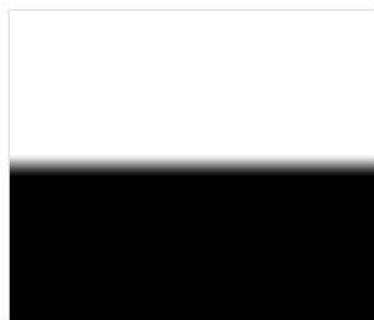
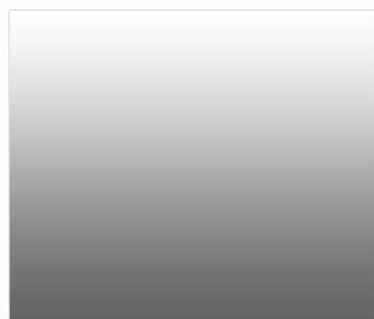
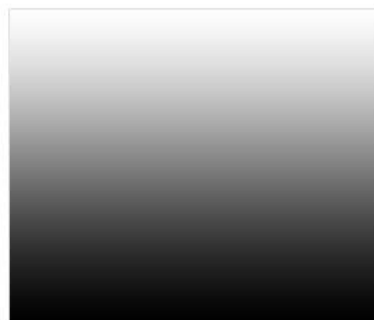
В Photoshop есть инструмент, который очень поможет вам в этой ситуации. Он называется Levels и это, кстати, гистограмма. Она показывает сколько использовано каждого оттенка на изображении. Вы можете открыть этот экран с помощью Image > Adjustments > Levels или используя Control-L.



Как это работает? Взгляните на эти четыре примера:

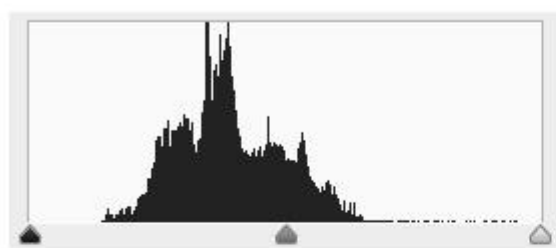
- Почти равное количество белого, черного и полутонов.
- Только черный и темные полутона
- Только белый и светлые полутона
- Только белый и черный, почти нет полутонов

Можете прочесть это по гистограмме?



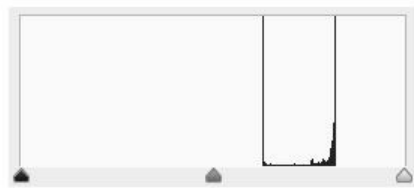
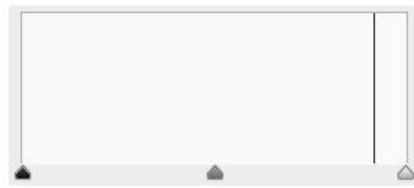
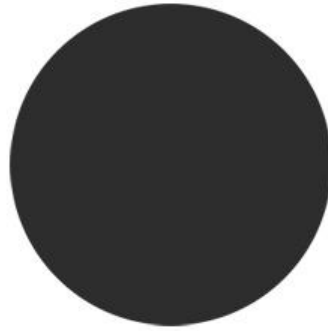
Вы можете изменять уровни, передвигая ползунки. Вы не только уменьшите количество оттенков, но и поможете программе распределить их правильно в гистограмме. Гистограмма показывает, что на данном

изображении очень много полутонов, и в тоже время очень мало ярких и темных участков. Не имеет значения, как мы видим рисунок – это то, о чем нам говорит компьютер. Конечно, нет идеального рецепта для работы с уровнями (все зависит от яркости самого рисунка), но абсолютное отсутствие темных и светлых областей – плохой знак. Только взгляните, что получится, если мы передвинем ползунок на середину!

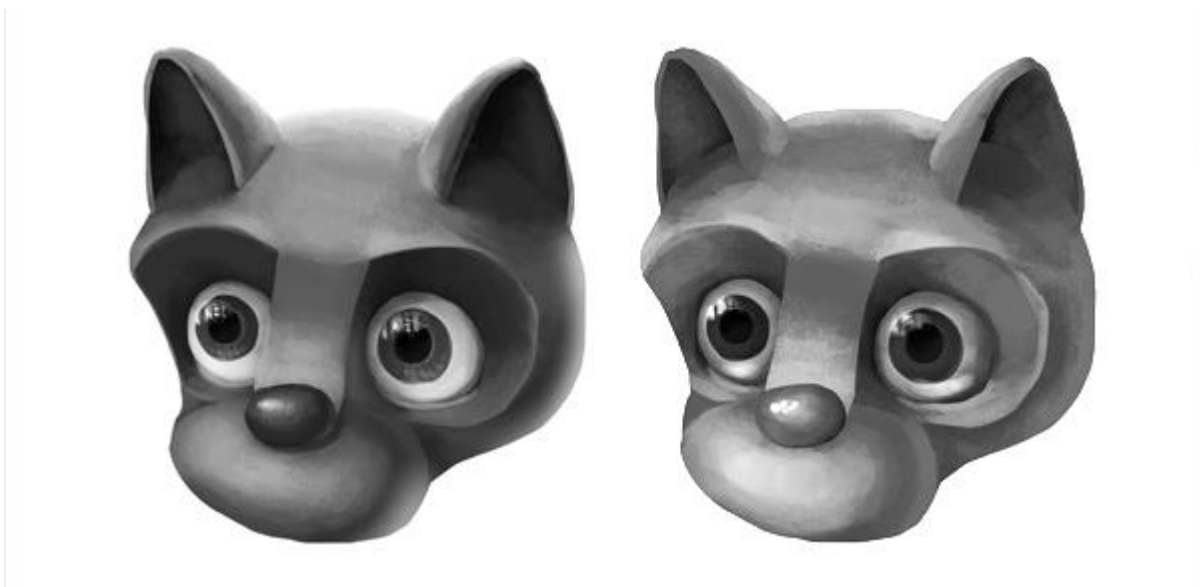


Чтобы использовать эти знания на практике, прежде чем начать рисовать, наметьте освещение на сфере:

- Нарисуйте круг и закрасьте его самым темным оттенком (черный – не рекомендуется)
- Добавьте полутона
- Добавьте самый светлый оттенок (белый – не рекомендуется)
- Добавьте один или два полутона
- Добавить немного черного и белого



Помните: рисовать тени светлых объектов темными – это так же неправильно, как рисовать тёмные объекты – светлыми оттенками.



4. Слишком много сложных кистей и больших штрихов

Когда сравниваешь традиционные кисти с кистями из Photoshop, разница настолько очевидна, что не всегда может быть понятно, почему у них одно и то же название. В конце концов, классические кисти позволяют рисовать только более или менее хаотичные мазки, когда цифровые создают произведение искусства самостоятельно.

Когда только начинаешь заниматься цифровым рисунком – это нормально искать способы увидеть прогресса как можно быстрее. Вам хочется видеть результат здесь и сейчас. И кисти становятся очевидным решением. Хочется мех – вот вам кисть для меха; хочется щетки – вот вам кисть щетка. Если не получается нарисовать что-то, достаточно просто скачать кисть, которая сможет сделать это за вас.

Дополнительные кисти для фотошопа не всегда плохие – они, наоборот, очень полезны. Проблема только возникает, когда вы используете ее как базу для своих “навыков”. Если бы вы потратили время и изучили, как можно быстро нарисовать мех, вы бы поняли, что на самом деле, вам не нужно рисовать каждый волос для этого эффекта. Вам стало бы понятно, что то, как мы воспринимаем некоторые вещи – не всегда соответствует реальности.

5. Слишком крупный штрих

Еще одна частая ошибка, связанная с кистями – это использование слишком крупных штрихов. И, опять же, всему виной нетерпение. Правило заключается в том, что 80% работы требует 20% усилий, что значит, что нужно потратить 80% всего времени, работая над завершением своего изображения. Если вы сделали набросок, базу, выбрали цвета и поработали над простыми тенями за два часа – знайте, что впереди у вас восемь часов работы. Более того, на протяжении этих восьми часов прогресс будет менее заметен, чем за первые два часа.



Решение этой проблемы очень простое. Ваша работа не должна заканчиваться большими штрихами. Они должны быть использованы в начале, в 20% от всей работы. Используйте их, чтобы создать форму, задать свет, добавить цвет. А после постепенно уменьшайте размер, увеличивайте изображение, стирайте, добавляете детали. Вы поймете, что работа завершена, когда начнете работать с очень маленькой кистью на очень большом пространстве. В целом, чем больше пространства затрагивает кисть, тем более завершенной выглядит работа.

А теперь лучшая часть этого правила. Так как 80% работы не сильно влияют на конечный результат, нет нужды тратить на них много времени. Начните свою работу быстро и сохраните силы на потом. Помните: не каждое изображение должно быть закончено лишь из-за того, что вы его начали. Отсеивая проекты, к которым вы потеряли интерес, вы сэкономите в четыре раза больше времени, чем уже потратили!

6. Слишком много цвета

У традиционных художников не так много цвета, который они могут сразу использовать. Они должны учиться создавать, смешивать их, чтобы достичь необходимого эффекта. У них нет выбора – они должны учиться теории цвета. Вы, даже как начинающий, уже имеете на руках все цвета. И это настоящее наказание!

Мы не понимаем цвета, потому что в этом нет нужды в нашей обыкновенной жизни. Но как художник, вы обязаны полностью поменять свое отношение к цвету. Вам стоит перестать думать о цвете в привычном виде и начать разбираться в таких понятиях, как тон, насыщенность и яркость.

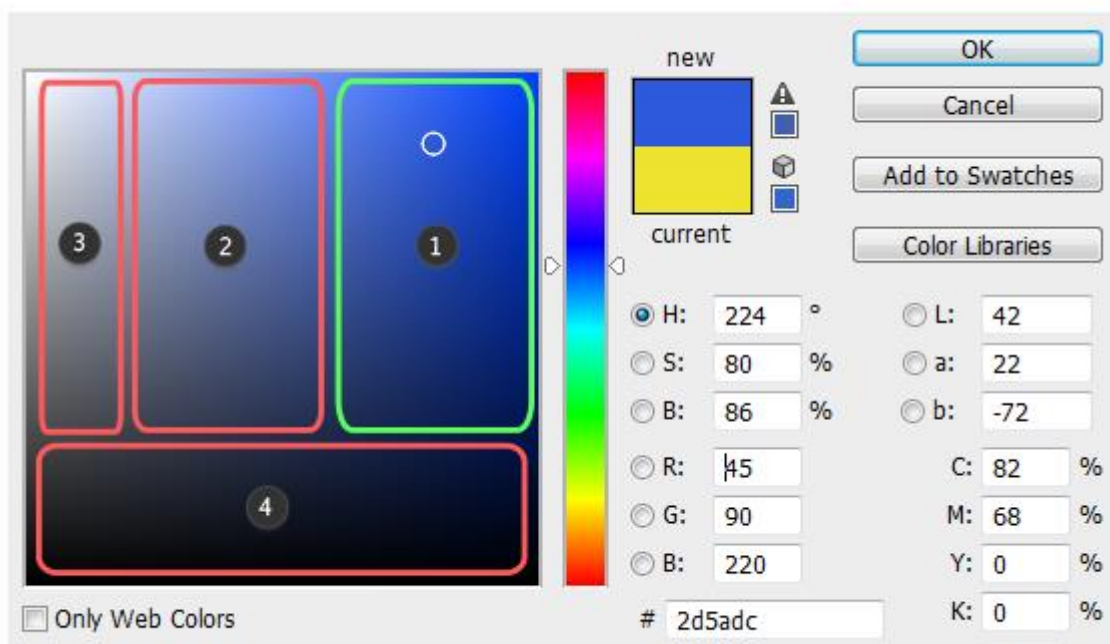
Цвета не существуют сами по себе. Они зависят друг от друга. Допустим, когда вам хочется сделать цвет ярче вы можете или взять цвет ярче, или уменьшить яркость фона. Красный становится теплее или холоднее в зависимости окружения. Даже насыщенность цвета может меняться!



Новички, не знакомые с этими принципами, начинают рисовать, выбрав случайным образом цвета, которые могут вообще не сочетаться друг с другом: берут синий, добавляют зеленый и все это без малейшего понятия о том, что они выбрали.

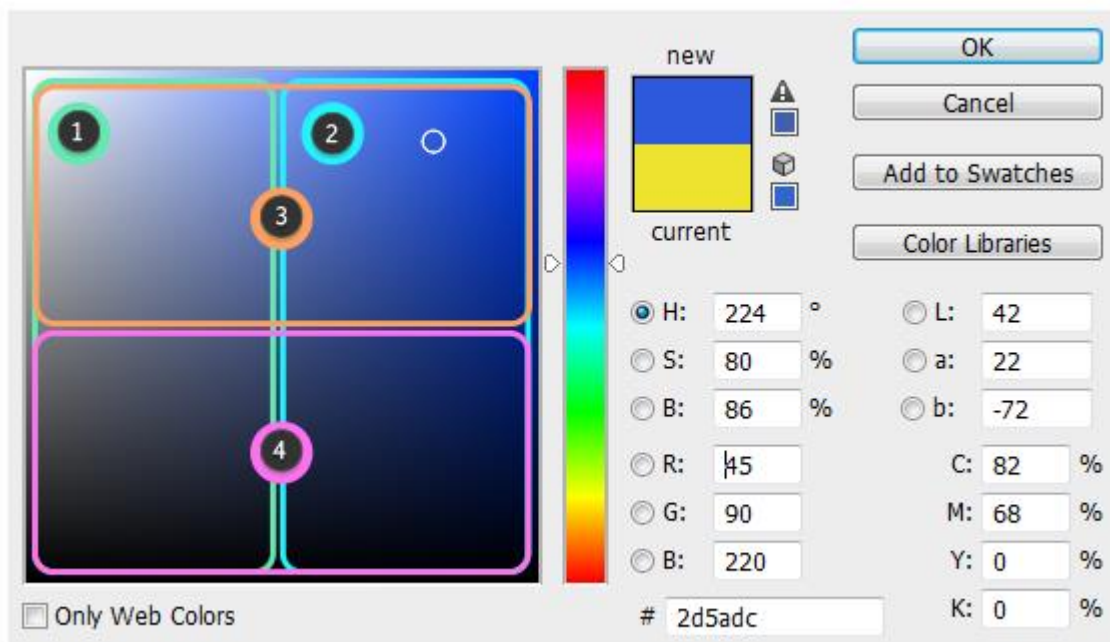
Вот как примерно новичок видит цвета:

1. Синие
2. Мутно-синие
3. Серый
4. Черные



Но зачем нам такое разнообразие оттенков, если они такие бесполезные? Проблема в том, что это не так. Вам лишь нужно начать понимать откуда они берутся что они означают. Давайте посмотрим на эти же цвета глазами профессионала:

1. Ненасыщенный синий
2. Насыщенный синий
3. Ярко-синий
4. Темно-синий



Выглядит запутанно, не так ли? Но это не значит, что этого всего можно не замечать! Если вам кажется, что это слишком изнуряющая работа, то поработайте с серым некоторое время. Цвета (или тона) – это как глазурь на торте. Она может сделать торт слаще, но не может быть его основанием. Никакое количество глазури не исправит плохой торт.

7. Копирование цвета с исходника

Очень сложно бороться с этим соблазном. Я отлично это понимаю. Но опять же, если вам действительно хочется научиться цифровому рисунку, вы не должны использовать Eyedropper.

Новички, чаще всего используют малонасыщенный оранжевый/розовый как цвет кожи, но этот эффект очень далек от реальности. Но, если вы используете исходник... тут совсем иная история! Почти каждый пиксель имеет разный оттенок, не только розовый – вы легко найдете красный, оранжевый, фиолетовый, зеленый, синий. Насыщенность и яркость меняется каждый раз, но конечный результат не представляет собой хаос.

Когда берешь цвет с исходника, рисунок обретает новую жизнь. Проблема только в том, что такая работа ничем не отличается от копирования. Результат может выглядеть великолепно, но вы не можете присваивать авторство работы себе только себе.

Для того, чтобы перестать постоянно полагаться на исходник, вам нужно будет научиться видеть цвета. Посмотрите на любой предмет – какой у этого объекта тон, насыщенность, яркость? Очень непросто сказать, не так ли? Но если вы продолжите выбирать необходимый цвет с помощью Eyedropper, вы так и никогда этому не научитесь.



Все эти работы были нарисованы мной без помощи пипетки. Вы можете начать с чего очень простого. Чем меньше цвета, тем лучше.

8. Тонирование с использованием инструментов Dodge и Burn

Инструменты Dodge и Burn – любимчики всех начинающих. Они отлично подходят под описание Photoshop, как программы для рисования. Вам нужно просто выбрать основной цвет, а после выделить теневые участки. Все остальное выполняется с помощью сложных алгоритмов. И это отлично, потому что вы, в любом случае, не знали, как сделать это самостоятельно.



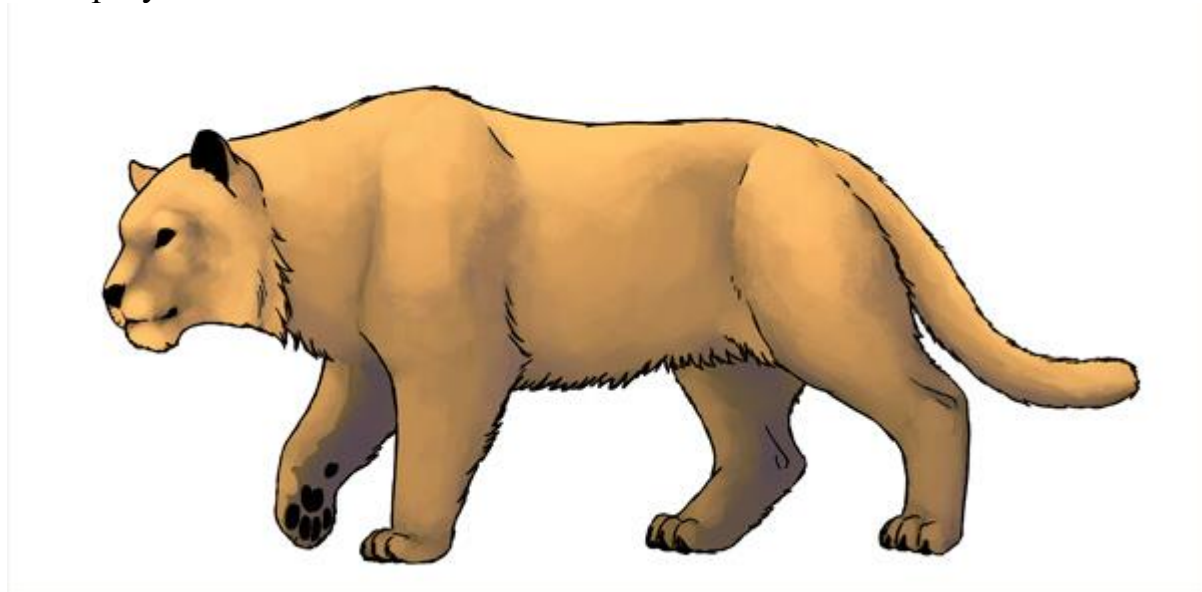
Но не все так просто. Эти инструменты, конечно, не совершенно бесполезны, но, когда вы только начинаете – лучше держаться от них подальше. Они не предназначены для тонировки. Инструмент Dodge – это не тоже самое, что “добавить света”, а Burn – “добавить теней”.

Просто эти инструменты идеально подходят под понимание новичками этих процессов, поэтому так сложно избежать искушения.

Проблема не в самом инструменте, а в непонимании принципов тонирования. Новички часто думают, что у предмета есть определенный цвет, и он становится темнее в тених и светлее при свете. Но все не так просто. Этот принцип может сработать в анимации, но даже там – это просто обходной путь.

Однообразное тонирование

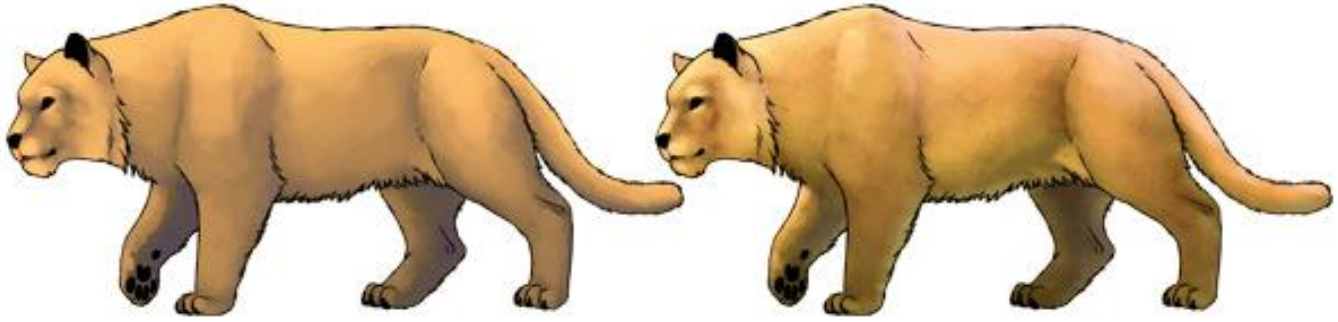
Когда с предыдущей проблемой будет покончено, может возникнуть новая. Давайте представим, что вы выбрали оранжевый, как основной цвет для своей работы. Вы решили, что источник света будет отображен желтым, а рассеивающийся свет – голубым. Таким образом, вы просто заменили тон своего базового цвета на желтый в ярких местах, и на голубой – в тенях. Это делает процесс тонирования интереснее, чем если бы вы просто использовали черный и белый, но это снова обходной путь, который не даст добиться необходимого результата.



В действительности же, свет отражается от всего. Поэтому тонирование редко может быть сведено к двум или трем цветам.

Если вы будете учитывать это и будете использовать косвенные источники света, чтобы разнообразить тени, то начнете рисовать более осознанно – и это отлично!





9. Размытие с помощью мягкой кисти

В основном новички размывают оттенки двумя способами, предназначенными для того, чтобы облегчить работу:

1. Размытие с помощью мягкой кисти
2. Размытие с помощью инструмента Smudge/Blur

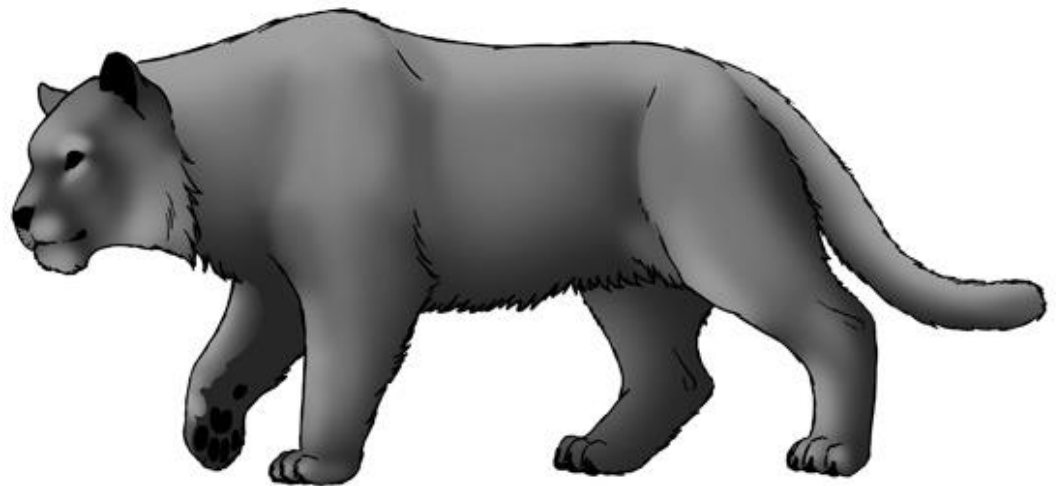
1



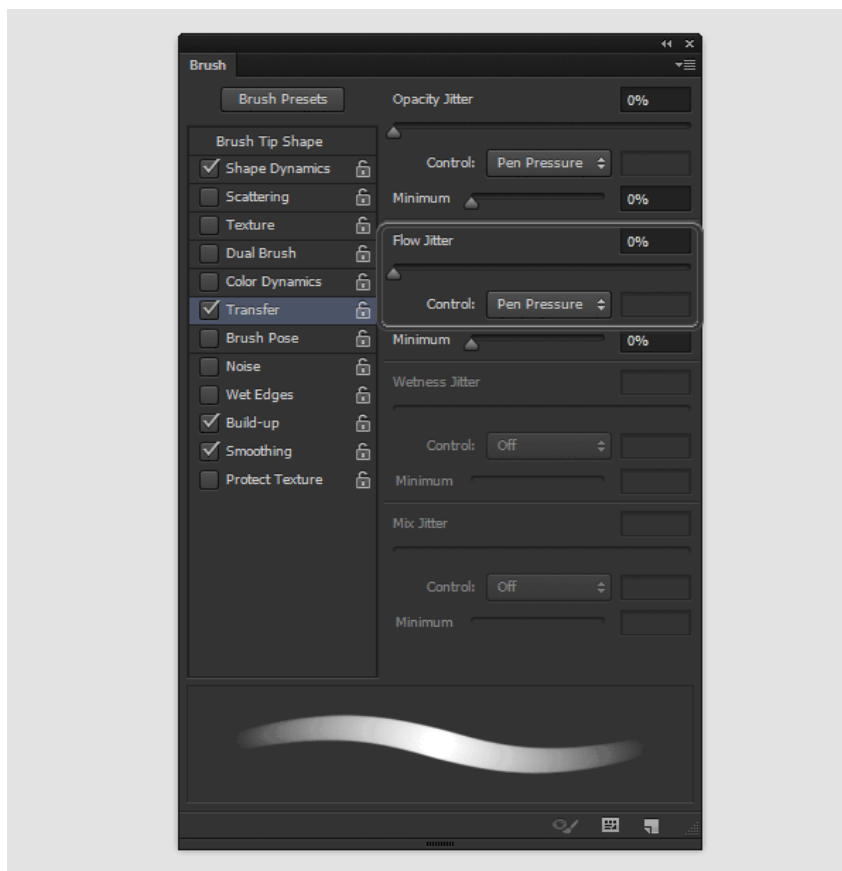
2



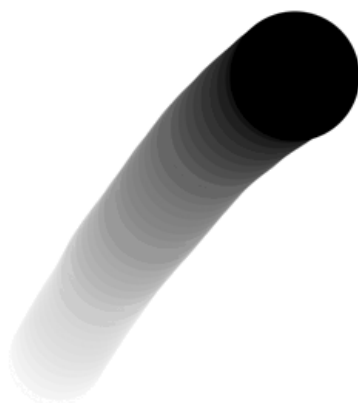
Как мы уже поняли, быстрые способы работы говорят о том, что вы не контролируете процесс. Размытие с помощью мягкой кисти делает ваш объект плоским и неестественно гладким. Даже если вы добавите фото текстуру, вы не сможете избавиться от “пластикообразности” изображения. И снова, подобный метод может быть использован только в начале работы.



Если вам хочется более нежного эффекта, используйте более грубую кисть, контролируя Flow с помощью Pen Pressure (чем сильнее вы нажимаете, тем жестче получается штрих).



Такая кисть позволит вам использовать то количество цвета, которое вам необходимо.



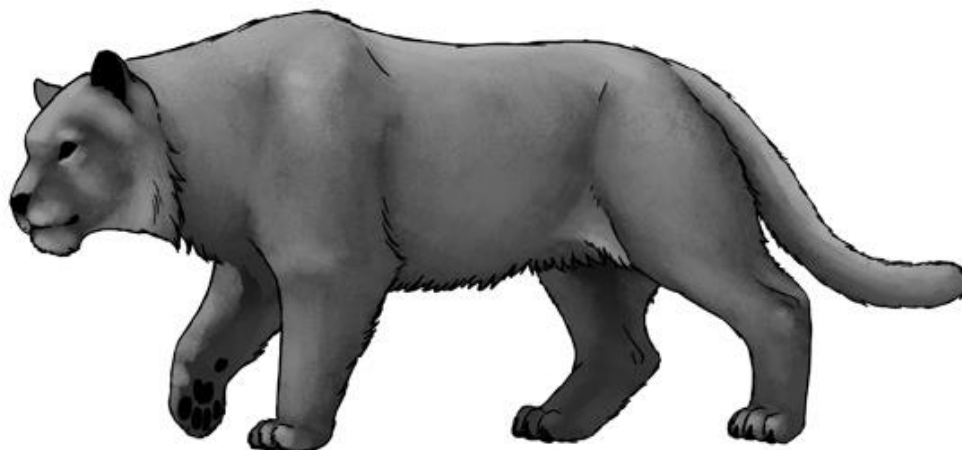
Благодаря этому инструменту вам не нужно будет больше размывать границы между двумя цветами. вы просто начинаете с базового цвета и покрываете его более светлым. Потом вы можете добавлять новые и новые слои, делая их более и более плотными.



Если вам понадобится сделать размытие более гладким, выберите какой-нибудь цвет между оттенками и обрисуйте края.



Для того, чтобы добиться текстурности, используйте текстурную кисть (с грубыми краями).



Согласно 80-20 правилу, не думайте о размытии на первых этапах. Используйте большую кисть, делайте края очевидными, тени неестественными.

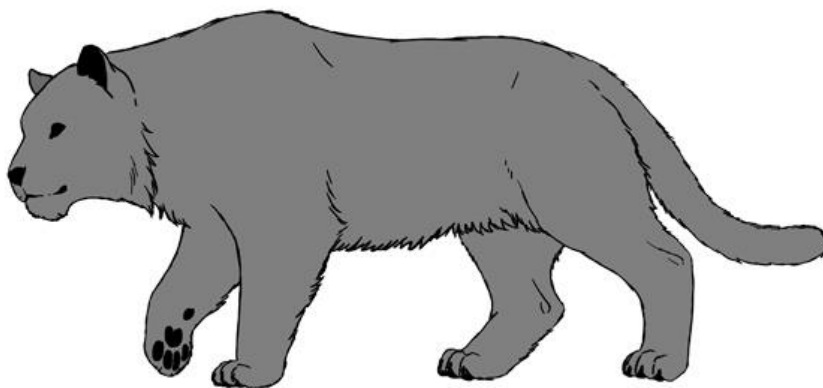


После, вы сможете использовать кисть меньшего размера и текстурную кисть чтобы размыть края. Не используйте Smudge, мягкую кисть. Только Eyedropper и грубая кисть с переменным **Flow**. Но стоит помнить, что один и тот же метод сглаживания не будет работать во всех случаях.

11. Использование 2D текстур на 3D формах.

Фото текстуры – это последняя надежда новичка, когда объект теоретически завершен, покрашен и на нем выполнены тени, но все еще выглядит как пластмассовая игрушка. Но, к сожалению, текстура, сама по себе, сделает все только хуже.

Давайте представим, что вы хотите добавить текстуру на изображение этой большой кошки.

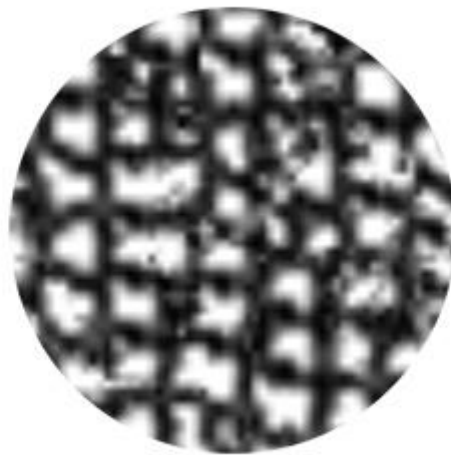


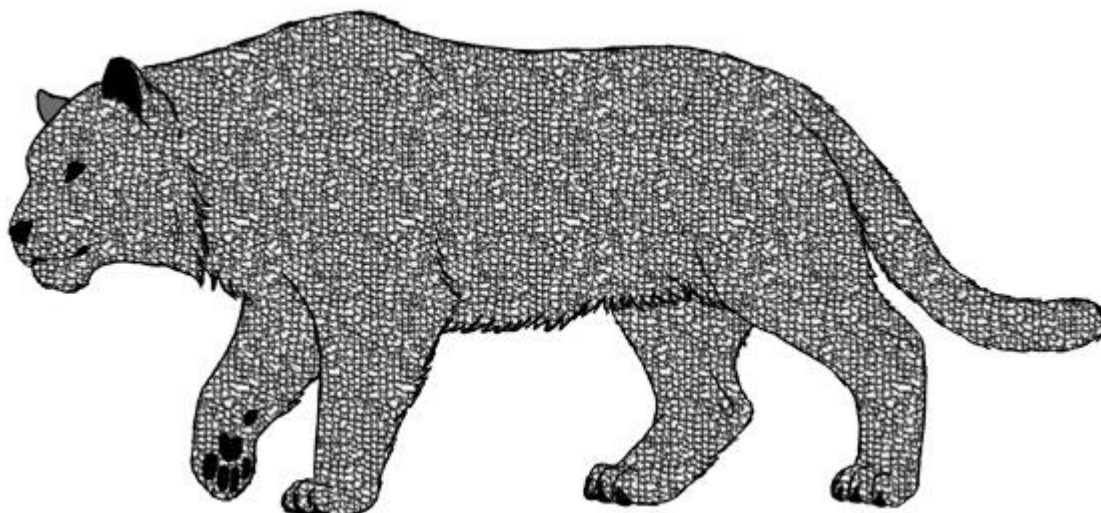
Вы должны поработать над тенями прежде чем добавить текстуру. Непростая часть заключается в том, что нет необходимости закрашивать ее полностью. То, как вы будете сглаживать цвета, зависит от того, какую текстуру вы выберете – если сделать это не имея четкого представления о том, что за текстура будет наложена, то желаемого эффекта не достичь.





Вы можете загрузить текстуру из интернета или использовать ту, которая уже есть в Photoshop – их огромное количество. Это моя любимая текстура – перевернутый Screen Door.

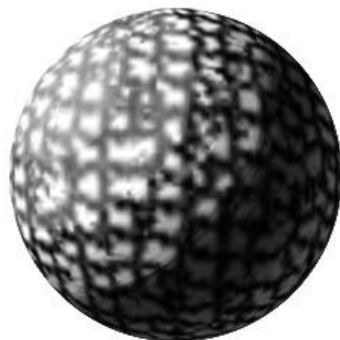




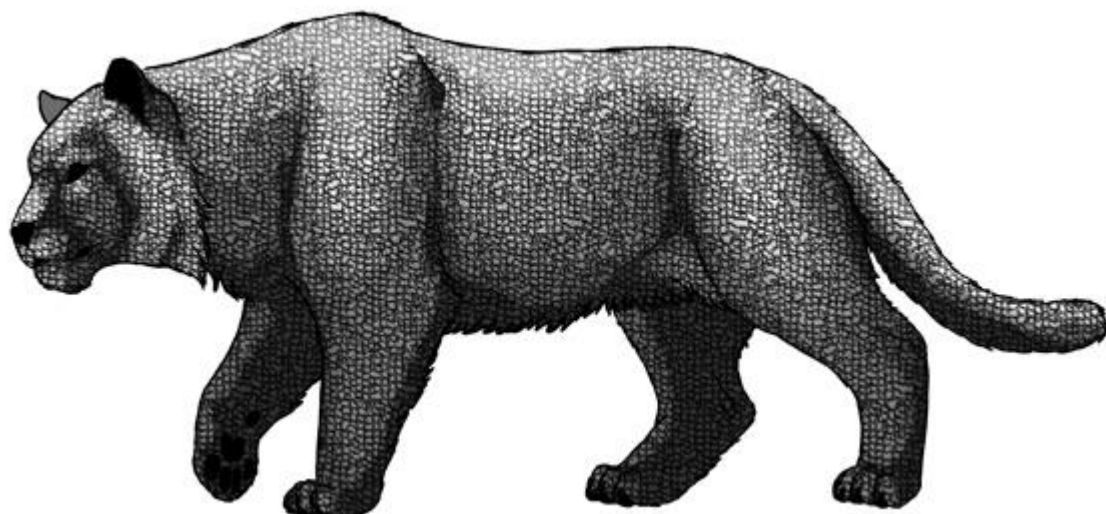
Если вы смените **Blend Mode** текстуры на **Overlay**, вы увидите как текстура наложится поверх теней. Но обратите внимание на то, как некоторые сегменты стали светлее. Вам может понравиться это, если тонировка не была сделана должным образом, но это лишь очередной способ облегчить себе работу. В большинстве случаев, нам не хочется, чтобы текстура сама диктовала свои тени. Хотя **Overlay** – это не лучшее решение, но оно позволяет взглянуть на то, как текстура будет выглядеть на объекте.

Теперь самая главная часть, которую часто упускают из виду. Если объект должен быть 3D, его нельзя качественно покрыть с помощью 2D текстуры. Мы должны настроить текстуру по форме, которую она будет покрывать. Есть три основных способа сделать это – поэкспериментируйте и выберите тот, который понравится вам больше всего:

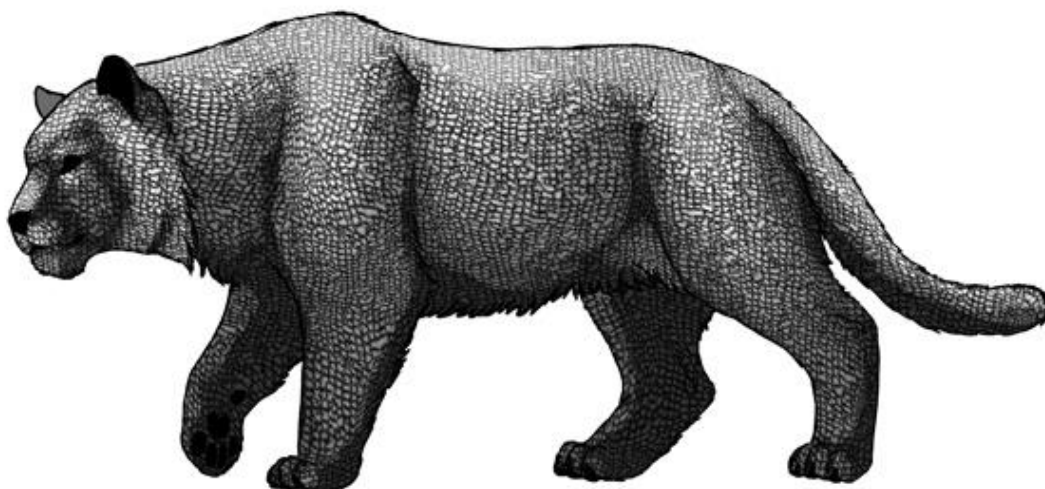
- **Free Transform Tool (Control-T)** в режиме **Warp**
- **Filter > Liquify**
- **Edit > Puppet Warp**



Для сферы лучше всего использовать Filter > Distort > Spherize



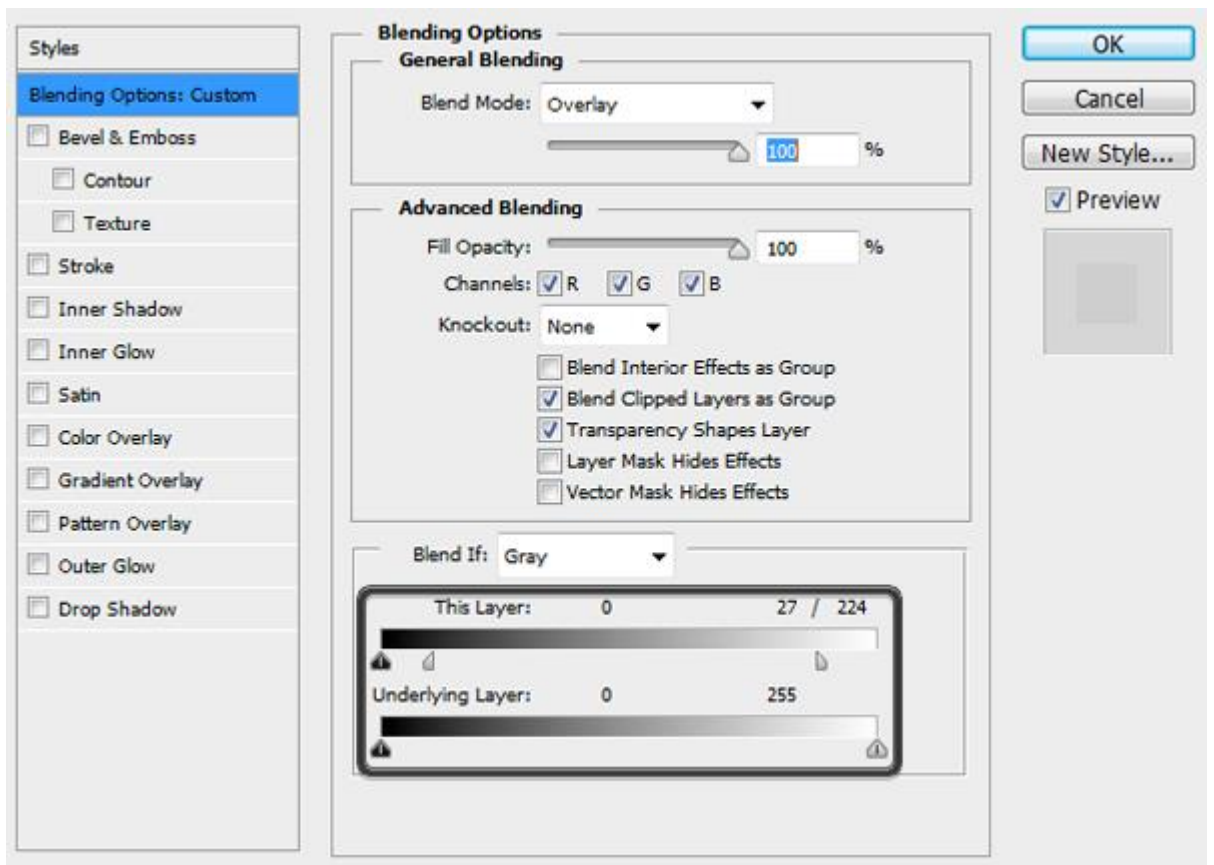
До использования Puppet Warp



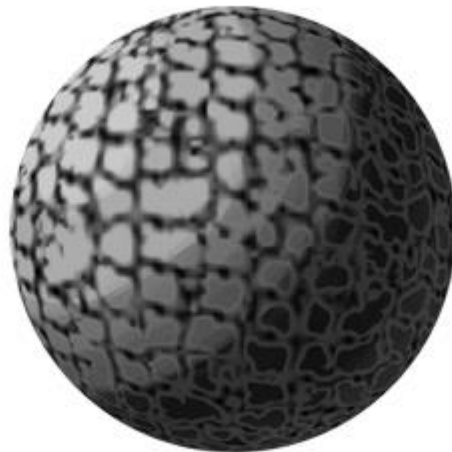
После использования Puppet Warp

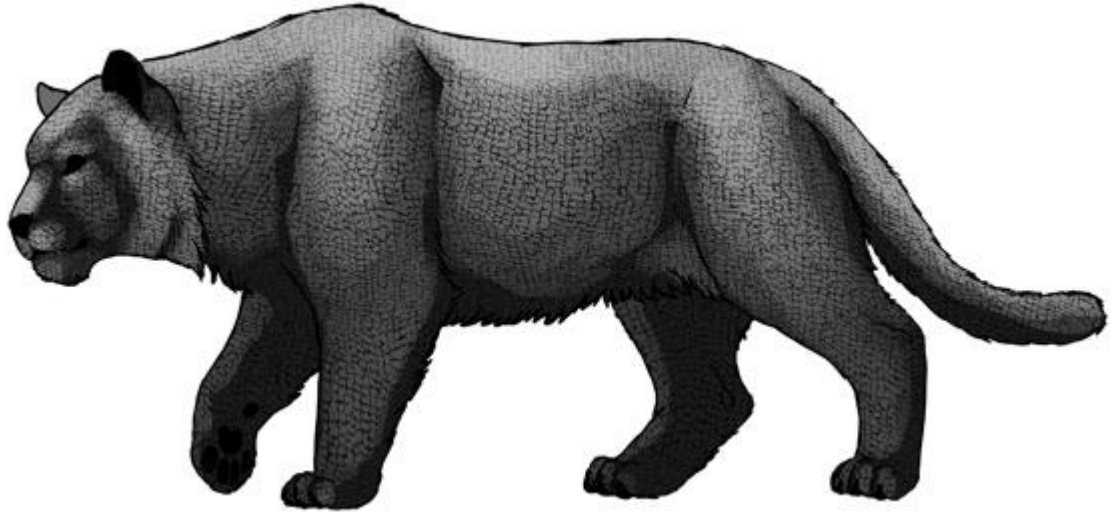
Режим Overlay делает светлее участки слоя, покрытые белой частью текстуры. Мы можем использовать Multiply, (этот режим делает белые области прозрачными), но тогда градиентные цвета (серые) станут темнее, чем нужно. Есть поэтому другой режим, идеально подходящий для настройки прозрачности.

Выберите слой и настройте Blend If. Вы можете легко настроить прозрачность белого и черного с помощью этой функции.



Держите Alt, чтобы разделить слайды и добиться более плавного эффекта.

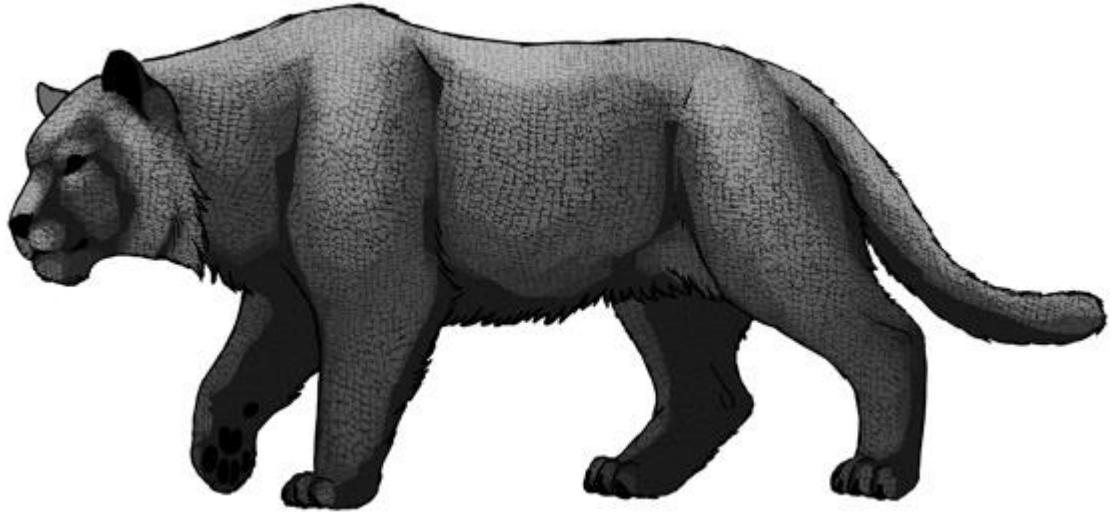




Теперь нам стоит понять, что действительно представляет собой эта текстура. Это не неровное изображение, наложенное поверх объекта. Это настоящая шероховатость поверхности. Когда свет достигает гладкой поверхности, то он распределяется равномерно, но если поверхность – неровная, свет создаст огромное количество теней. Это и есть текстура, которую мы видим.

Здесь напрашивается еще один вывод. Это свет создает видимую текстуру – текстура не может быть создана без света. А иначе что есть тень, если не отсутствие света? Именно поэтому нам нужно уменьшить текстуру в темных участках или и вовсе удалять ее (нет света – нет текстуры). Вы можете использовать Layer Mask для этой цели или поработать с Blend If слайдами. Помните, что щели текстуры – это тени, поэтому они не должны быть темнее, чем другие теневые участки.

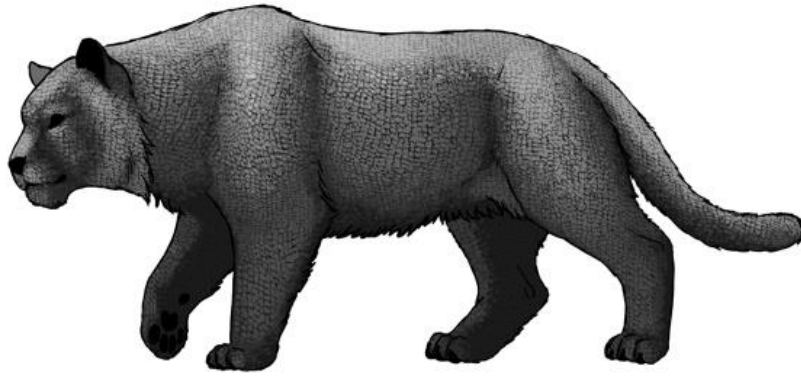




Наложение текстуры – это быстро и просто после того, как вам станет понятно, как с ней правильно обращаться. Но снова, все текстуры очень разные. И, хотя некоторые выглядят отлично после прямого наложения, большая их часть требует немалой работы.

Правило 80-20 в деле. Добавить текстуру – несложно, но сделать так, чтобы она выглядела уместно – вот эта работа займет немало времени. Подобные вещи отнимают немало времени, но в этих деталях и заключается весь смысл!





Первая текстура – это плоская текстура в режиме Overlay, вторая – тот же режим, но с изменениями. Последняя – это уже финальный предложенный вариант.

Заключение

Как мы заметили, большая часть проблем, которые есть у начинающих художников исходят из их желания скорее начать великолепно рисовать не прилагая особых усилий. Поэтому дело не столько в недостатке навыков, сколько в отношении к графическим редакторам, как к производящей произведения искусства машине. Это ведет к тому, что большая часть времени тратится не на обучение, а на поиски инструментов и трюков.

Вы не сможете стать цифровым художником за один день, просто потому что у вас есть продвинутая программа. Программа – это инструмент, удобнее, чем пигменты и кисти, но, опять же – всего лишь инструмент. Она не может делать больше того, что вы ей диктуете. Если вам хочется начать пользоваться всеми преимуществами программы, то относитесь к ней, как к цифровому холсту с цифровыми красками. Забудьте про причудливые инструменты, фильтры, кисти. Просто рисуйте так, как вы бы рисовали на холсте.

Изучите теорию цвета, перспективу, анатомию – все, что необходимо было бы выучить “традиционному” художнику. Со временем вы научитесь использовать инструменты программ, которые помогут вам начать многое намного быстрее и легче – но не бегите впереди паровоза, постоянно используя эффекты, которые вы не понимаете. Терпение в этом деле – самое главное.

Многие художники стали обращаться к средствам цифровой живописи, создавая натюрморты, пейзажи и портреты. Не являясь материальной средой, компьютерные технологии, предоставляют художнику широкий спектр возможностей работать в традиционных или в авангардных направлениях, иметь индивидуальный творческий почерк, основанный на выборе используемых эффектов.

Литература

1. Создание персонажей в Photoshop. Полное руководство по цифровому рисованию
- 2.
3. Procreate. Учимся создавать шедевры на iPad. Единственный гид по цифровой живописи. Макс Уличнэй
- 4.
5. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих Изобразительное искусство. Год издания: 2021 Издательство: ДМК-Пресс
- 6.
7. Цветология от Renderwave. Энциклопедия по цвету и цифровому рисованию для художников и иллюстраторов. Render Wave
- 8.
9. Кеннет Андерсон, Девон Кэди-Ли, Сесиль Карре. Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации

Приложение 1

