

DYNAMIC

CHARACTERS

ENHANCING YOUR CHARACTER CONCEPTS 3DTOTAL.COM EBOOK SERIES





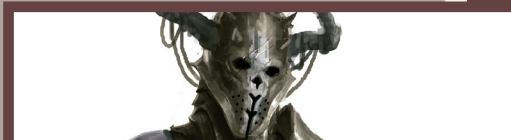
Глава 1 стр. 04

Миниатюры, силуэты и специальные кисти. Darren Yeow



Глава 2 стр. 12

Мозговой штурм при визуализации. Вариации на тему. Bruno Werneck



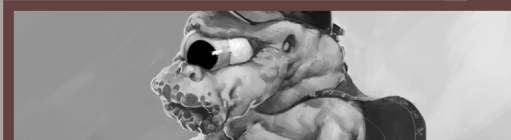
Глава 3 стр. 20

Скоростное рисование и концептуальный дизайн. Vjörn Hurri



Глава 4 стр. 28

Динамические и гиперболизированные позы. Mark McDonnell




Глава 5 стр. 36

Положение камеры, кадрирование, ракурс и искажение. David Smit



CHAPTER ONE

Миниатюры, силуэты и специальные кисти. Darren Yeow





Глава 1 Миниатюры, силуэты и специальные кисти

Software Used: Photoshop

Вступление

Умение создавать иллюстрации – это замечательный дар. Он позволяет иметь любимое занятие на досуге и профессию, которые приносят огромное удовольствие. Для меня и для многих из вас создание альтернативной реальности движениями стилуса дарит ни с чем не сравнимые ощущения. Сочетание проверенных приемов рисования и вашего воображения может давать потрясающие результаты. Однако многие со мной согласятся, что творческий процесс может приводить к тяжелым разочарованиям. Особенно в тех случаях, когда мы не опираемся на проверенные методы, и тогда вдохновения и свободного владения кистью становится недостаточно.

В данной работе я хотел бы попытаться исследовать самое ядро творческого процесса - перенос потока идей из вашего сознания на бумагу в момент, когда вы осознаете их ясно и четко.

На эти моменты озарения можно положиться в поисках ответа на реплики

арт-директора - Дай мне что-нибудь еще! Я бы хотел подчеркнуть, что мои идеи, конечно, могут быть использованы для любительского рисования. Но моей целевой аудиторией всё же являются профессиональные художники и аниматоры. Итак, давайте начнем!



Прежде чем начать

Если вы знаете меня, то вы можете предположить, что я дам вам совет быть в процессе исследования! Неважно хорошо ли вы знаете и понимаете все тонкости и нюансы предметной области или нет, вы должны всегда продолжать изучение новых подходов на постоянной основе. Тогда свежие идеи будут наполнять результаты вашего творчества. В противном случае вы рискуете утратить новизну и начать тиражировать банальные и тривиальные образы.

Что это означает на практике? В мире блогов, электронных публикаций, архивов изображений, форумов и тому подобных онлайн-источников это, по существу, означает поиск в интернете визуальных образов, которые могли бы дать старт творческому процессу. Некоторые из источников для поиска я привожу ниже. Этот список не исчерпывающий, но обычно этого достаточно, чтобы найти хорошие ссылки:

- www.Google.com
- www.ConceptArt.org
- www.Flickr.com

Если у вас нет интернета (в этом случае я не совсем понимаю, как вы получили этот электронный журнал) тогда процедура становится немного сложнее: посещение библиотеки, поиск в бумажных изданиях или просмотр фильмов могут стать хорошим началом для процесса расширения кругозора. На какой бы источник информации вы не полагались,

используйте его для вдохновения, а не для плагиата. Беспринципность в этом вопросе не поможет вам усовершенствовать ваши навыки. Более того, это скорее всего подорвет вашу веру свои способности.

Рисование миниатюр

Итак, вы получили задание и в этот момент переживаете зарождение лавины образов в вашем сознании.

И что дальше?

Наилучшим подходом будет начать переводить ваши идеи в визуальную форму в бумажном или электронном виде. Не стоит обсуждать это с другими людьми. Мы не профессора литературы и времени для обсуждения будет еще достаточно. Просто начните делать наброски вашим пером и не останавливайтесь!

Нужна ли какая-то разминка или подготовка? Использую ли я какие-либо подходы, чтобы разогреть пальцы и кисти рук?

Нет, этого не требуется!

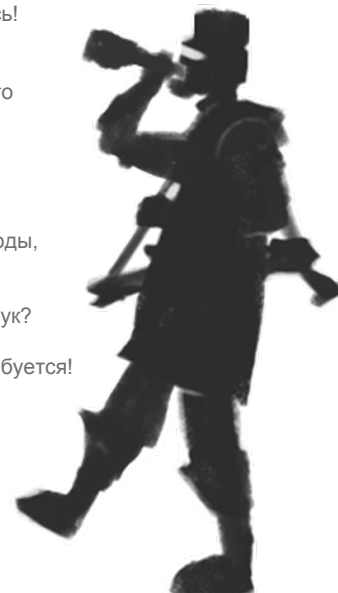




Fig.01

И знаете что? Первые наброски, наверное, будут действительно так себе. Но не спешите отвергать их. Будьте уверены, что чем больше набросков вы делаете, тем они будут становиться лучше и лучше.

Важно понимать, что не так важно как выглядят эскизы в начале процесса. Пока это изобразительная стенография, которая насыщает и развивает ваши идеи. Будет полезно представить, что вы лишь посредник, который документирует образы, возникающие в вашем же воображении.

Начальные быстрые наброски. Итак, я начинаю процесс (рис.01). Я создаю относительно небольшой холст в фотопле. Приблизительно 400 на 400 пикселей с разрешением 72 dpi. Это довольно небольшой холст, далекий от печатного качества. Но, так как я имею дело с цифровой средой, это не беспокоит меня, ведь я могу изменить масштаб холста в любое время. Практическим аспектом такого минимализма является то, что вы экономите память, и ваши мазки кисти могут быть быстрыми и интенсивными и без временных лагов. Конечно, с возрастающей

мощностью компьютеров фактор исходного размера холста все меньше влияет на временной отклик при рисовании. Но я всё же предпочитаю такой подход для того, чтобы избежать соблазна преждевременно погрузиться в прорисовку деталей. Для набросков очень маленького размера я использую термин миниатюра (*thumbnail sketch* или просто *thumbnail*). Их основное назначение – быстро перенести виртуальные образы на бумагу для того, чтобы очистить сознание для новых идей. Такая быстрая непрерывная визуальная запись идей очень помогает ускорить творческий процесс.



Многие задают вопрос о том, какой стиль набросков является более предпочтительным. Я рекомендую использовать минимально необходимую степень детализации. Если вы можете передать главные черты образа, используя линейный стиль, то этого достаточно. Если вы хотите передать элементы объема, градацию света и тени, то можно работать в тональном стиле. Нет универсального ответа. Вы можете использовать наиболее подходящую и комфортную именно для вас технику.

Пожалуйста, не бойтесь выйти за рамки на этом этапе. Каждая ваша мысль достойна иметь отражение на холсте. Некоторые наброски могут просто заполнять оставшиеся пустые места на листе. Не знаю как вы, но я иногда чувствую, что пустой лист "взирает" на меня с вызовом: смогу ли я заполнить эту пустоту. Обычно мне требуется нанести хотя бы пару неуверенных бессвязных линий, чтобы избавиться от Синдрома Чистого Листа. По мере того, как лист наполняется штрихами, эмоциональное состояние входит в привычное русло и движения кистью становятся более раскованными.

Различные стили набросков.

Как вы видите на рис.2, я не беспокоюсь о "грязных пятнах" на листе. Я думаю, что постепенно стоит отходить от рафинированного цифрового стиля, который присущ многим начинающим аниматорам. Я стараюсь работать с простыми кистями, часто это стандартные кисти в Photoshop.

Обычно это комбинация мягких аэрографов и аэрографов с резкими границами, с уменьшенными интервалами (параметр spacing), что имитирует непрерывный стиль.

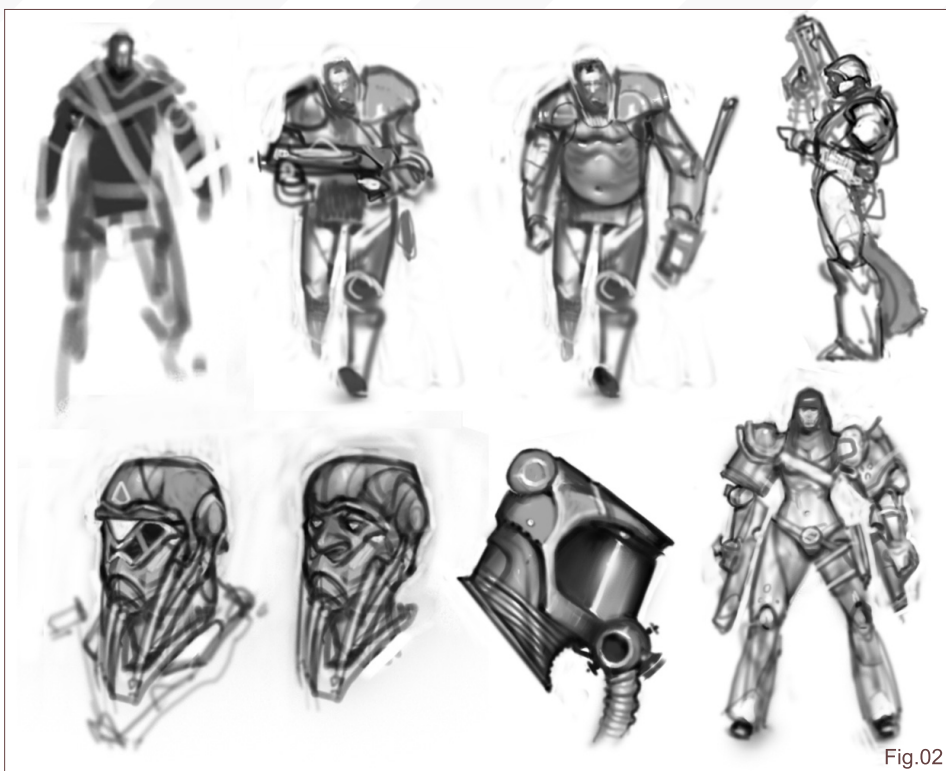


Fig.02

Я стараюсь использовать такие кисти, как высокотехнологичную версию карандаша или мелка. Обычно я сначала делаю достаточно большие тональные мазки, после чего уточняю форму, используя белую кисть для удаления излишков тона у границ.

Для ускорения процесса я обычно использую стилус, клавишу пробела для захвата и перемещения холста и клавишу Alt для выбора цвета с холста "пипеткой". Это значительно ускоряет работу.

На рисунке 2 вы можете увидеть очень схожие наброски. Они были получены с использованием инструментов выделения (Marquee Tool) и копирования в текущий слой или созданием нового слоя, как копии текущего. Это позволяет рисовать поверх изображения или создавать вариации какого-либо наброска. Такая техника существенно расширяет ваши возможности экспериментировать без каких-либо ограничений!

До сих пор мы думали о набросках как о персональном инструментарии, который является вещественным проявлением

несметного числа идей в попытке организовать течение мыслей в структурированный шаблон для собственного использования. Часть образов мы можем держать в голове в каждый момент времени и это может быть причиной отказа от создания набросков, которые, как мы считаем, не нужны никому кроме нас.

Такая ситуация приемлема, если мы делаем что-то для себя. Однако, чаще мы создаем не просто для развлечения, а потому что за это платят. И те от кого это зависит, хотя бы понимать, что мы думаем на каждом этапе, чтобы уменьшить вероятность того, что процесс пойдет в неверном направлении. Это позволяет сэкономить время (и деньги) и избежать разочарования, если вам придется переделывать существенную часть работы.



Очень важно (так что я повторно говорю об этом) учитывать то, что художники, работающие над коммерческими проектами, никогда не работают в вакууме. Наша работа является лишь частью чего-то большего. Например, используется в публикации или в качестве концептуального этапа, который предшествует активной фазе создания фильма или компьютерной игры. То есть мы должны уметь эффективно доносить наши идеи до других людей. И чаще всего они не являются художниками.

Доработка и детализация. Обратите внимание на рис.3. Я решил доводить грубый набросок (слева), потому что почувствовал, что в нем есть устойчивость, баланс и потенциал для эксперимента. Вводя минимальные изменения можно постепенно перейти от совсем абстрактного наброска, сделанного грубыми мазками, к достаточно детализированному изображению. В этом случае для необходимого уровня детализации я изменил разрешение до 1221x657 пикселей. Вообще же по опыту работы в разных местах мне обычно хватало традиционной для трехмерной анимации системы из двух мониторов без необходимости печати на принтере.



Fig.03

Если же вам необходим вывод на печать, то старайтесь придерживаться разрешения, достаточного для печати хотя бы в формате А4

Силуэты

Процесс поиска новых идей в искусстве не может быть привязан к каким-либо шаблонам. Время от времени надо набираться смелости, чтобы попробовать пойти новым путем, использовать

новые стили и идеи.

Создание силуэтов это просто другая форма визуальной стенографии, еще одно средство, предшествующее созданию полноценных изображений.

Создание силуэтов – хороший прием для создания образов, используя переход от их внешнего контурного вида к наполнению объема (рис 4). Вы определяете черты, которые явно определяют внешние рамки характера, не затрагивая остальное.



Fig.04

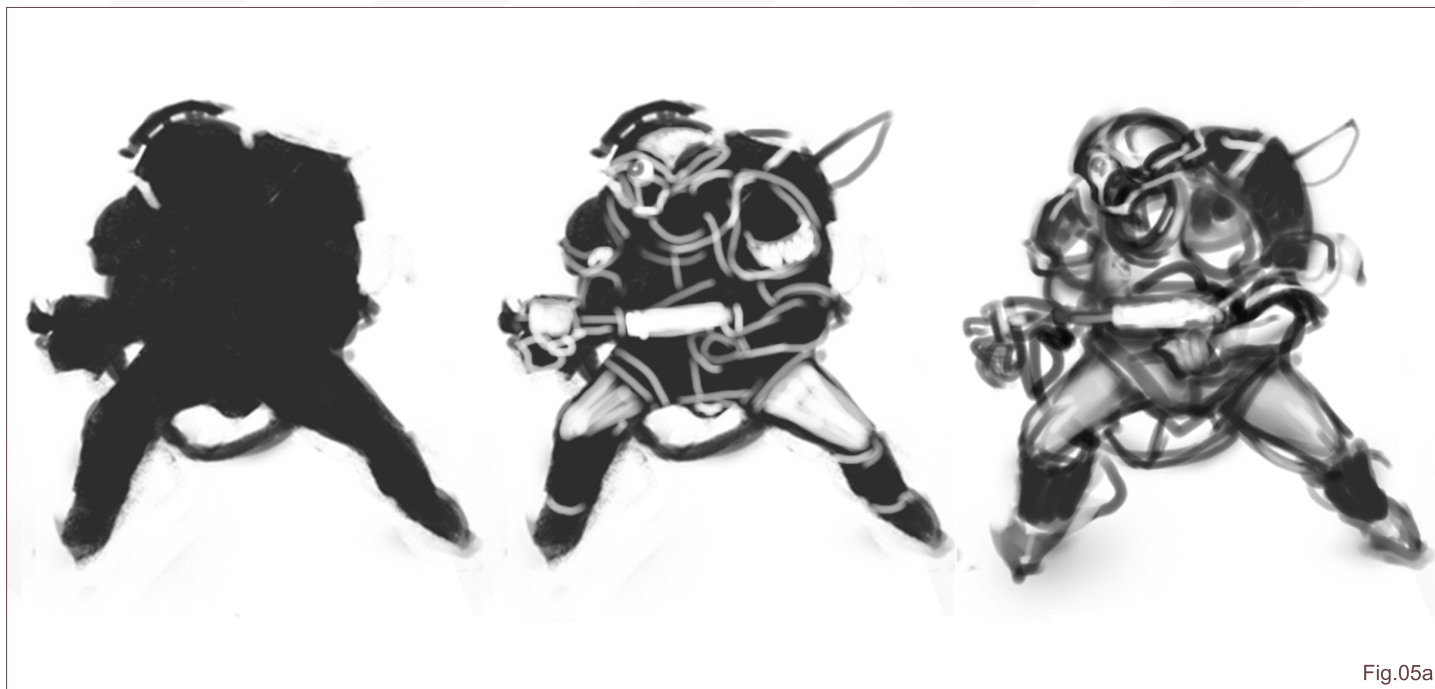


Fig.05a

При этом вы можете определиться с деталями образа позже.

На рис.3 снова использована техника создания дубликатов образа, которая позволяет быстро заполнить лист силуэтами, используя копирование и вставку. Это позволяет экономить время и сосредоточиться на индивидуальных чертах отдельных экземпляров.

Использование силуэтов имеет следующие преимущества:

- отсутствует искушение уделять излишнее внимание деталям, что ускоряет процесс и стимулирует вас мыслить более глобально;
- активизирует ваши мысли о том, как сделать объект более узнаваемым на расстоянии, что делает объект хорошо различимым издали;
- позволяет вам сконцентрироваться на одном аспекте дизайна, вам не надо будет беспокоиться ни о чем кроме формы силуэта и эмоциональной реакции зрителя. Это поможет ясно определить является ли эта реакция желаемым эффектом, основанным на требованиях к создаваемым образам.

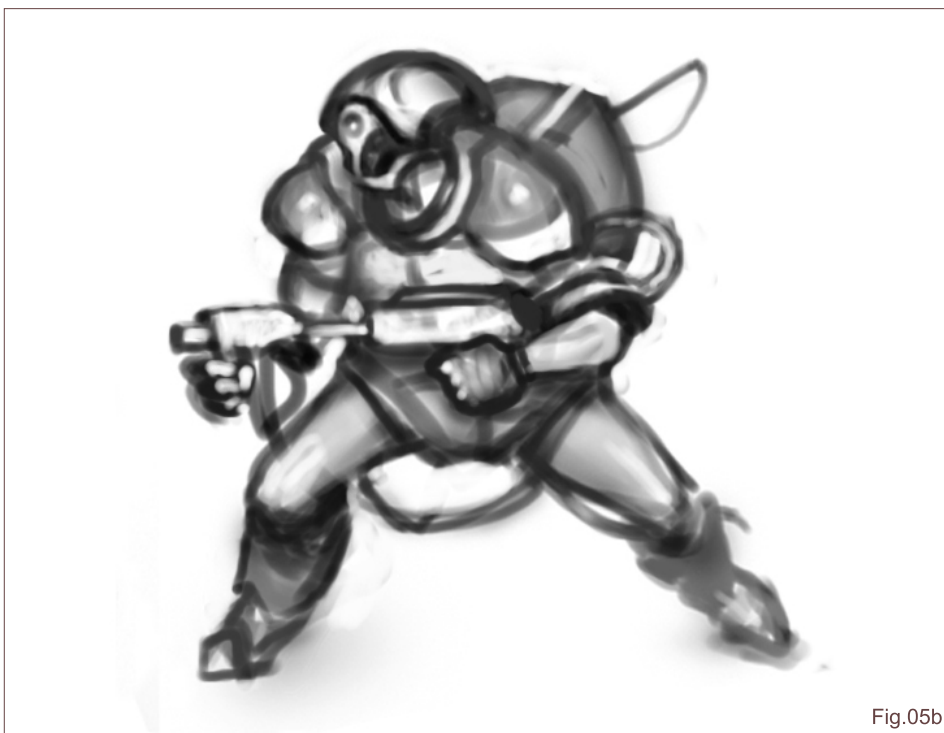


Fig.05b

После того как силуэт образа одобрен можно приступать к прорисовке деталей. Правильным подходом является согласованность деталей с силуэтом и функциональными свойствами образа. И хотя описанный подход не является универсальным рецептом, он имеет явное рациональное зерно. Создание образа происходит от более крупных форм к мелким деталям.

Детализация силуэта.

На рисунке 5 показан пример перехода от абстрактного силуэта к наполненному деталями концептуальному образу (рис.05a). Я выбрал такое специфическое положение тела, потому что мне нравится его динамика; и мне показалось, что этом образе есть потенциал для дальнейшего развития.



Fig.06

Далее увеличил разрешение и начал работать с формой, используя ту же кисть с которой я начинал. Когда мне показалось, что силуэт находится в некотором завершенном состоянии, я начал использовать аэрограф с мягкими краями, чтобы придать некоторую сглаженность. Я расположил источник света впереди сверху. Положение источника света очень сильно влияет на восприятие образа, поэтому старайтесь заранее определиться с этим вопросом.

Наступление эры цифровых средств в изобразительном искусстве имеет много положительных аспектов: возможность возврата к предыдущему состоянию; автоматизация многих процессов; возможность создавать большие картины без ожидания, когда высохнет краска и вдыхания паров растворителя.

В области концептуального искусства есть еще одно очень важное преимущество - возможность создания множества версий изображения на

основе одной базовой идеи.

Управление версиями На рисунке 6 показан базовый рисунок и два рисунка, полученных на основе его копий. Возможность работы с копиями образа избавляет от необходимости обдумывать новые позы и пропорции тела. Это означает, что для двух образов справа можно обдумывать только детали и аксессуары.

Как вы видите создание большого количества вариаций на основе базового силуэта или наброска положения тела имеет огромные, в том числе экономические, преимущества. Все что требуется – это создать копии слоя с изображением и просто рисовать поверх него.

Пользовательские кисти

В нынешние времена пользовательские кисти (custom brushes) являются одним из основных инструментов цифрового изобразительного искусства. Их использование позволяет легко создавать повторяющиеся элементы. Существует множество аргументов за и против использования пользовательских кистей. Многие зависят от стиля и целей рисования. Я не использую пользовательские кисти на этапе проработки идей. А вот окончательная обработка образа это отдельная тема. Многие являются убежденными приверженцами использования пользовательских кистей. В основном благодаря отдельным удачным примерам. Другие же (и я в их числе) предпочитают прорисовывать каждый штрих. Это не означает, что я не умею или не знаю, как пользоваться пользовательскими кистями.



Просто я предпочитаю полностью контролировать свою работу, используя кисти по умолчанию. Это не означает что это правильный или неправильный подход. Это просто персональный выбор. Я думаю, что если вы чем-то свободно владеете и получаете хорошие результаты, то этот метод подходит вам! Я отдельно говорю об этом, так как я наблюдаю явно чрезмерное использование пользовательских кистей многими начинающими художниками, и поэтому позволю напомнить, что пользовательские кисти это не больше чем инструмент рисования. Как и для других инструментов есть условия, когда они могут успешно использоваться и когда это нецелесообразно. Пользовательские кисти не должны заменять основы создания рисунка. На худой конец вы должны уметь продемонстрировать ваши миниатюры и силуэты, нарисованные простыми кистями. Если вы можете это сделать, то возможно в некоторых ситуациях пользовательские кисти смогут ускорить вашу работу. Но! Базовая техника - это номер один. А все другие новые "потрясающие" цифровые технологии на втором месте.

Я не пытаюсь отговаривать вас от использования пользовательских кистей. Я искренне призываю вас пробовать использовать этот и другие инструменты. И вполне возможно, что они будут совместимы с вашим стилем. Просто именно я в данный момент их не использую.

Правила и принципы

В мире искусства есть мнение, что следование правилам ограничивает художественную выразительность. Но если ваша деятельность имеет коммерческий аспект, вам следует выкинуть эту идею из головы. Творческие процессы в коммерческой среде имеют множество ограничений, которые могут быть временно ослаблены, но вовсе не отменены совсем. Если только вы не арт-директор.

Вот некоторые из наиболее распространенных ограничений, которых стоит придерживаться:

• Функциональность превыше формы:

Для вашего работодателя, клиента или творческого руководителя не представляет никакой ценности, если вы создаете пусть яркие, но не вписывающиеся в общую канву образы. Если это костюм, то он должен обладать функциональной ценностью. Надо учитывать для чего он создается. Можно создать эффектно выглядящий, мощный костюм, но неповоротливый настолько, что в нем невозможно почесать голову!

• Используйте существующие "мемы" для представления ваших идей:

Опирайтесь на принятые в мире дизайна соглашения. Красное означает *стоп* или опасность, зеленое означает *иди*, острое означает опасность, а закругленное и сглаженное означает безобидное и дружелюбное. Используйте эти "мемы" и архетипы, чтобы сделать ваше творчество убедительным.

• Не подражайте творчеству других людей:

Не крадите, не копируйте и не заимствуйте без спроса то, что создается другими людьми!

К размышлению

Я всегда был убежден, что то, что происходит в голове тех, кто отвечает за креативную составляющую проекта не менее важно, чем практические аспекты коммерческой стороны проектов.

Осмелюсь еще раз в несколько иной форме повторить то, о чем говорилось выше. Важно держать это в голове, когда вы будете переносить ваши идеи на бумагу:

• Создавайте множество небольших и "малоценных" образов и миниатюр: чем больше вы их создадите, тем больше вероятность, что среди них будет элемент финального дизайна.

• Будьте беспристрастны к своим творениям, потому что по закону Мерфи арт-директор выберет самый пресный и невыразительный образ.

• Каждый эскиз, миниатюра, силуэт или набросок имеет ценность. Не стирайте их!

• Каждая идея имеет свою ценность, каждый эскиз содержит ключ, который может открыть другую дверь, которая, в конце концов, приведет к искомому результату.


Мое повествование подошло к концу. Я думаю, вам интересно было бы посмотреть больше набросков и миниатюр, но ... я не скажу, что их совсем не было в публикации!

Я надеюсь, что вам понравилось это пособие, и вы даже воспользуетесь хотя бы парой моих советов. Если у вас есть вопросы или комментарии, пожалуйста, присылайте их по электронной почте.

Darren Yeow

darren@stylus-monkey.com





CHAPTER TWO

Мозговой штурм при визуализации. Вариации на тему. Bruno Werneck





Глава 2 Мозговой штурм при визуализации. Вариации на тему

Software used: Photoshop

Вступление

Когда люди из 3DTotal обратились ко мне с предложением написать статью по *визуальному мозговому штурму* при создании образов, я подумал, что это хорошая возможность показать что-то новое! Художники часто проводят часы, дни, недели и даже месяцы работая над иллюстрациями дома или в студии, в изоляции от окружения. Мы можем показывать промежуточные результаты работы в семье, друзьям и иногда мы даже показываем черновые наброски нашим коллегам, чтобы по ответной реакции оценить находимся ли мы на правильном пути. Но обычно никто другой не видит что и как мы делаем. А когда иллюстрация закончена, мы с гордостью начинаем демонстрировать её, посылаем друзьям, выкладываем на интернет-ресурсах, которые являются замечательным средством коммуникации художников со всего мира.

Иногда удается посмотреть этапы процесса, если художник сохранил промежуточные файлы или записал видео в стиле ускоренной съемки, которое смотрится очень информативно и эффектно.



Fig.01

Но как насчет записи того, что происходит в голове? Что там происходит, перед тем как он или она садится делать первые штрихи наброска? Мы этого не знаем. Мы могли бы заглянуть в рабочую тетрадь с набросками, но обычно они не предназначены для публичной демонстрации. И даже в случае продажи таких материалов. Здесь мы наблюдаем большой разрыв между обдумыванием произведения и его созданием.

Визуальный мозговой штурм является единственным способом заглянуть в мысли художника. Это язык, который используется художником, чтобы перейти от идей к их воплощению на бумаге. Каждый художник, так или иначе, использует это.

И даже если вы не замечаете этот этап явно, вы всё равно делаете это, рисуя миниатюры “на салфетке” в стиле понятном только вам, делая пометки к этим “каракулям” или просто сохраняя ссылки при изучении интернет ресурсов по определенной теме. И такой творческий поиск не предназначен для показа, его не вывешивают в галерее, это только для вас. Вы всего лишь пытаетесь переработать огромное количество идей проносающихся у вас в голове, пытаетесь найти в них смысл. Или хотя бы используете этот процесс в качестве разминки перед реальной работой над заданием.

Вдохновение

Для этого специфического руководства меня просили взять за основу создание образа воина. Любого воина!
Задание показалось мне достаточно неопределенным. Но как раз в это время у меня случилось небольшое автопутешествие через всю Америку: из Чикаго в Лос-Анджелес (с подружкой и котом!). Мы провели семь дней в поездке по совершенно потрясающим местам, где были просто очарованы видами некогда совершенно диких мест. В некоторых местах рельефы гор под воздействием эрозии и климата приобрели совершенно причудливый вид. Созерцание этих видов помогло сформировать идею о том, каким должен быть воин (**рис.01 – 02**).



Fig.02



Я помню свои мысли: люди, жившие здесь, должны были обладать незаурядной выносливостью, чтобы выдерживать такие жесткие условия. Каждый, кто смог выжить в таком окружении, может считаться воином. В Южной Дакоте мы отправились смотреть гору Рашмор со скульптурными портретами президентов, высеченными в скале. Недалеко от этого места расположена ещё большая по размеру скульптурная композиция: индейский вождь Неистовый Конь. И хотя скульптура еще не закончена, выглядит она не менее амбициозно. В местном музее мы видели много других скульптурных изображений индейцев. И тогда мне пришла мысль, что я создам образ Воина Индейца (рис.03 – 07).

Концепция

Прорабатывая эту идею, я стал размышлять: а что если воин сделан из камня? Или он может управлять скалами? Как шаман, потративший много лет чтобы овладеть мистической силой или наследовавший её от своих предков. Или, возможно, чтобы спастись от захватчиков он научился маскироваться как хамелеон. И в результате он остался единственным выжившим из своего племени. Или он родился с умением перевоплощаться? Мне кажется, что такого рода вопросы вы должны задавать себе, если вы находитесь в состоянии поиска креативных идей.



Dynamic Characters Глава 2



Не отвергайте никаких идей на этом этапе, даже если сначала они покажутся вам нелепыми. Это же мозговой штурм. Здесь приветствуются любые идеи.

На следующем этапе надо наладить диалог между вашими сырыми идеями, эскизами и набросками. Самое время начать делать пробные зарисовки. Запомните, эти исследования предназначены только для вас. Они не обязаны быть хорошего графического качества. Целью является перенести образы на бумагу или



Fig.08



Fig.09

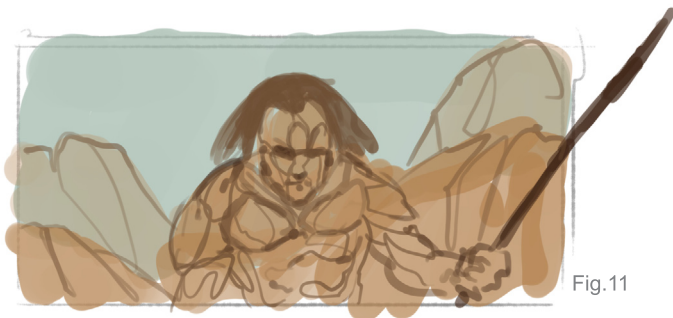
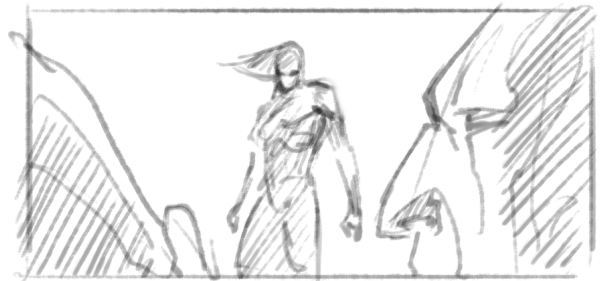


Fig.11

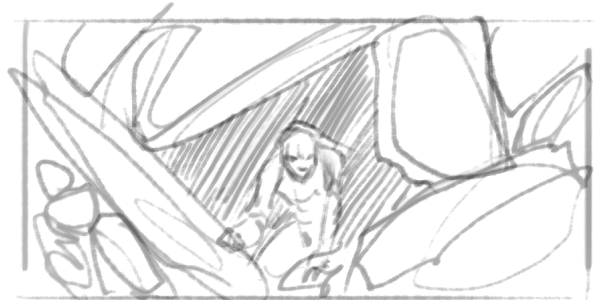


Fig.10



Fig.12

Fig.13



Fig.14

в компьютер (я сразу работаю в цифре). Даже если это фигурки из палочек (stick figures) – всё нормально пока вам комфортно работается в таком стиле (рис.08 – 14).



Рисование набросков

Для того, чтобы опробовать свои идеи и концепции я начинаю делать наброски, используя Photoshop и графический планшет Wacom Cintiq. Иногда мне нравятся результаты моей работы, а иногда не очень. Например, меня не очень волнует, насколько молодым выглядит образ на начальном этапе. Если наш воин действительно "последний из", то он должен выглядеть старше и мудрее, ведь возможно он вождь племени. И еще одна из идей, которую я хотел попробовать: а вдруг он немой и никогда не говорил? Бесшумный воин, очень наблюдательный и осторожный. Представьте, как разыгралось моё воображение, когда я вел машину по Большому Каньону.



Fig.16



Fig.19



Fig.15



Fig.17



Fig.18

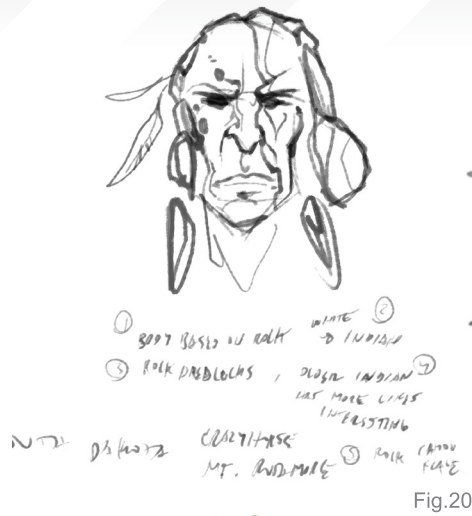
В очертаниях скал легко увидеть вдали человека, кожа которого сделана из камня. Или силуэт, стоящий на скале и смотрящий на тебя. Согласитесь, такое может бросить в дрожь. На многие вопросы, сопровождающие ваши идеи, можно найти ответы, делая

эскизы и наброски. Ваш мозг генерирует абстрактные образы, а образы реального мира питают мозг. И такое двустороннее движение дает хорошие результаты во время мозгового штурма (рис.15 – 19).



Вариации

Отдельный и очень полезный подход - это создание вариаций какого либо наброска. Получ 82основу копированием с базового варианта ,вы можете продолжить рисовать поверх неё. Это дает вам возможность выбрать из нескольких версий и продолжить развивать именно те варианты, которые вызвали вашу наибольшую эмоциональную поддержку. На этом этапе важно провести выбраковку части идей и направлений и продолжить с теми, что остались. Конечно , вы можете вернуться ,если передумаете. В этом и состоит одно из важных преимуществ цифровой среды (рис.20 – 25).





Усовершенствование концепции

Если вы считаете какие-то образы перспективными, то надо переходить к их доработке и усовершенствованию. Это не означает добавление деталей. Речь идет о попытке взглянуть на концептуальный образ немного под иным углом. Следует попытаться добавить черты, которые бы усилили его способность "впечатлять и удивлять". Ранние наброски могут определить удачную идею, в дальнейшем же вы часто можете усилить воплощение этой идеи, совершенствуя образы (рис.26 – 32). Здесь не будет показан окончательный вариант образа Воина Индейца. Это не цель данного руководства. Умение искусно рисовать иногда менее важно, чем умение доходчиво выразить ваши идеи. Несмотря на то, что мои наброски не предназначены для публичного показа, они ясно демонстрируют, что происходило в моей голове. И если целью является показать концепцию, то, зачастую, этого достаточно!

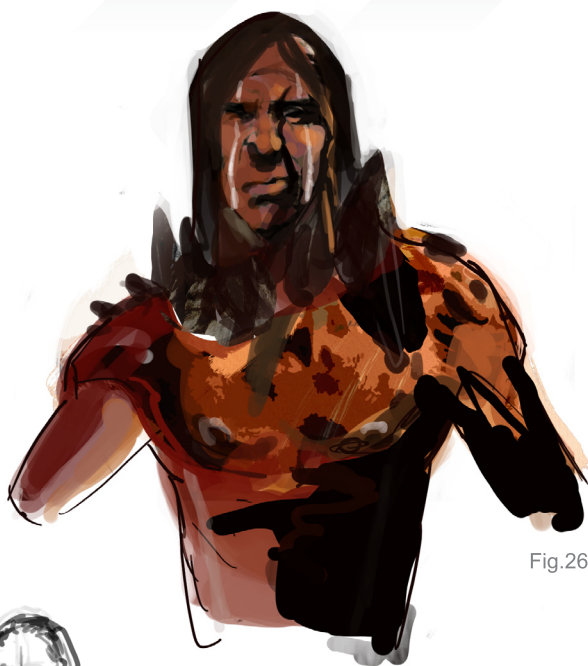


Fig.26



Fig.27

Я набросал список мыслей/зацепок/вопросов, которые последовательно возникали в моей голове:

- Национальные парки – суровые условия – место обитания воинов – Воин Индеец;
- Скалистые горы – профили скал, схожие с силуэтами головы – воин, частично сделанный из камня – воин, маскирующийся в скалах – фрагменты камня как элемент украшения – скалы как паразиты, живущие на нем – воин контролирует *свои* части скал;
- Воин молод – воин слишком молод – воин мудр и в зрелом возрасте – воин последний из ... – воин не говорит, вообще;
- Как выглядит его тело? – Как много на нем одежды – у него обнаженная грудь – или более естественно, если он почти полностью обнажен – устрашающая боевая раскраска лица – поэкспериментировать с узорами боевой раскраски.

И так далее.



Fig.29



Fig.28



Fig.30



Fig.31

Заключительные мысли

Описанная мною процедура мозгового штурма при создании образа воина является одним из вариантов как это можно делать. Этот процесс уникален для каждого художника и может очень сильно варьироваться в зависимости от предназначения. Но в любом случае это очень мощный инструмент, помогающий вам мыслить нестандартно и креативно и выдавать уникальные ценные идеи. Я предлагаю вам использовать такой прием, если вы его еще не пробовали. Не волнуйтесь особенно о качестве образов, которые вы получаете. Просто понаблюдайте, как ваш мозг реагирует на визуальный ряд, отмечайте места, где включается ваше воображение и получайте условие от путешествия!

Bruno Werneck

<http://www.brunowerneck.com>

contact@brunowerneck.com



Fig.32

CHAPTER THREE

Скоростное рисование и концептуальный дизайн. Vjörn Hurri





Глава 3 Скоростное рисование и концептуальный дизайн

Software Used: Photoshop

Вступление

В этой части серии руководств мы берем на вооружение подходы, описанные в предыдущих двух главах (Darren Yeow и Bruno Werneck), и создаем модельный лист (model sheet) на основе техники разработки образов.

Мы предполагаем, что разработка модели на основе концептуального образа будет выполняться опытным художником, обладающим хорошим пониманием формы объектов. В результате модель должна стать более точно проработанной и избавиться от “зжатости”, часто присущей первоначальному визуальному представлению образов.

Анатомия

Обычно определение телосложения персонажа является первым этапом при создании модели. И далее в процессе дизайна анатомическая основа образа всегда остается каркасом для всего остального. Это позволяет избежать несоответствий, накладок и гиперболизации каких-то аспектов образа.

На **рис.01** показана анатомическая основа, поверх которой я буду рисовать в дальнейшем. Я буду накладывать штрихи в новом слое, не особо беспокоясь о точности линий, так как мне важно сформировать основу для моей дальнейшей работы.

Вид спереди

Я стараюсь размещать доспехи непосредственно на поверхности анатомической основы, т.е. точно там, где они должны быть. Это важно для последующей детализации и доработки “внешней оснастки” персонажа (**рис.02**).

Выделение частей модели я выполняю высветляющей кистью для лучшей передачи формы. Важно увеличивать чрезмерно набросок при работе. Иначе можно завязнуть в деталях на этапе, на котором они не важны. Убеждайте себя, что детали нужны будут только на финальных этапах работы.

Так как кожа и доспехи вплотную прилегают друг к другу, я создаю новый слой, используя параметр наложения слоев *Перекрытие* (Overlay layer blending mode). Я рисую белым в тех местах, где я хочу сделать кожу светлее. Это помогает лучше воспринимать образ и разграничивать кожу и металл (**рис.03**).



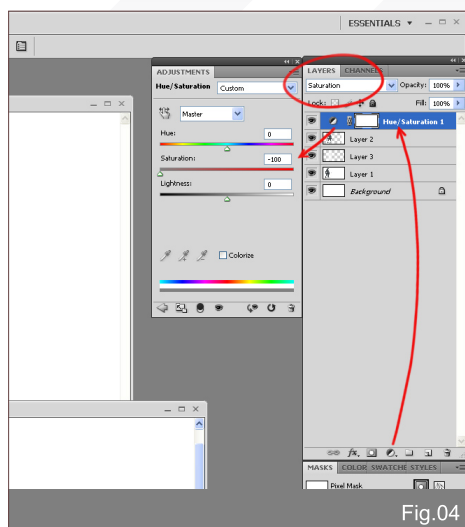


Fig.04

Верхний слой при режиме наложения *Перекрытие* имеет тенденцию менять цветовой тон содержимого нижнего слоя. С помощью создания вспомогательного слоя в режиме *Цветовой тон / Насыщенность* со значением -100 параметра *Насыщенность* можно остаться в режиме рисования в серых тонах, иначе может проявиться дисбаланс в область синих тонов (рис.04).



Fig.05

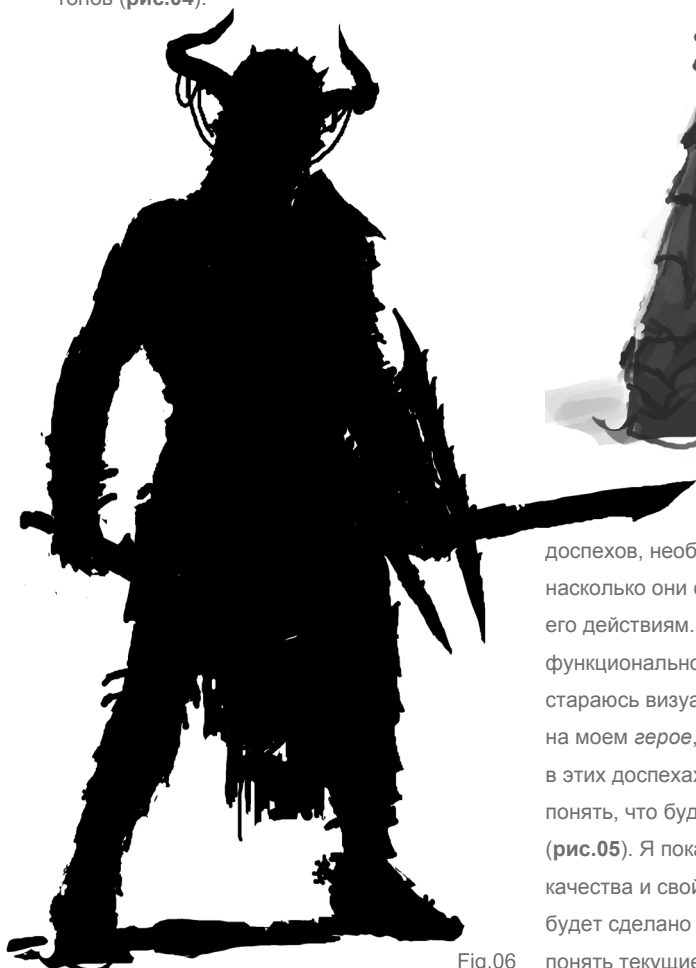


Fig.06

Продолжая добавление деталей и элементов доспехов, необходимо оценивать насколько они соответствуют образу и его действиям. Я отдаю предпочтение функциональности, а не эстетичности. Я стараюсь визуализировать доспехи на моем *герое*, а также как бы я двигался в этих доспехах. Обычно так можно понять, что будет работать, а что нет (рис.05). Я пока не затрагивал вопрос качества и свойств линий и штрихов. Это будет сделано позже, а пока важно понять текущие пояснения. Идеальный

поскок можно сделать позже. Теперь перейдем к другому виду.

Вид сзади

Если вы думаете об образе как об объемной фигуре, то фронтальная и тыльная стороны легко могут поменяться местами (рис.06). Достаточно зеркально отобразить фигуру. То, что вид спереди был сделан под небольшим углом, немного усложняет задачу (по сравнению со стандартным видом спереди). Но это не является большой проблемой.



Упростить создание вида сзади помогает использование горизонтальной осевой (или центрирующей) линии, обеспечивающей выравнивание видов в вертикальном направлении (Fig.07).

Я обычно использую воображаемую линию, но так как это руководство, такая линия продемонстрирована на рис.08. Проекция вида сзади соответствует зеркальному отражению образа (или повороту на 180 градусов вокруг вертикальной оси).

При создании вида сзади появляется возможность полностью определиться с дизайном доспехов (рис.09). Я стараюсь спроектировать их так, чтобы они были интересны при обзоре с разных ракурсов.



Fig.07

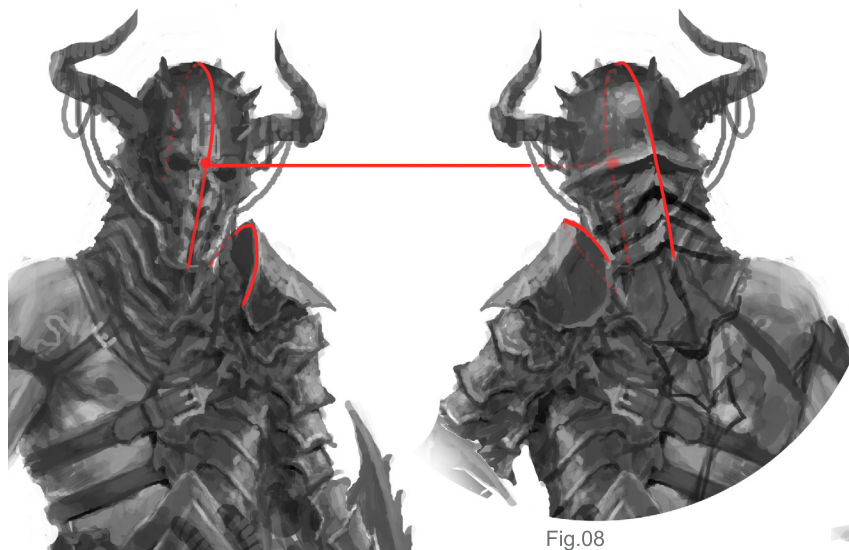


Fig.08



Fig.09



Fig.10

Вид сбоку

Вид сбоку я создаю в новом слое. При этом я использую горизонтальные линии, связывающие контрольные точки модели на различных видах. Например, для шлема это как минимум его верхняя и нижняя точки (рис.10). Можно немного смещать части модели, если вы видите в этом необходимость. Все подгонки, корректировки и выравнивания лучше сделать на этом этапе. Надо учесть, что излишняя детализация на предыдущих этапах может повлечь чрезмерные трудозатраты на этом этапе, что является неэффективным подходом (рис.11).

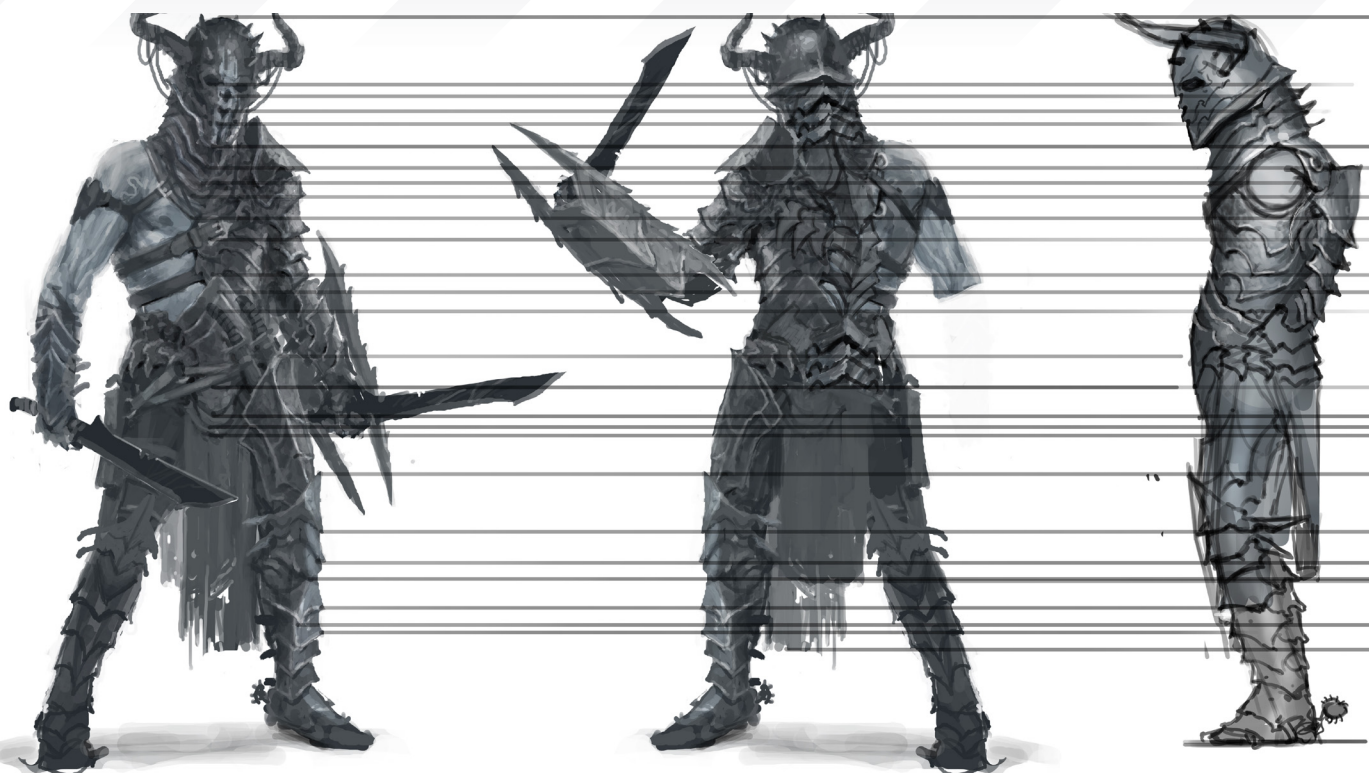


Fig.11

Доопределение модели

После этапа, на котором определено положение частей модели, можно перейти к более подробной и тщательной прорисовке формы, чтобы сделать ее максимально понятной для разработчика

модели (рис.12).

Создание временных выделенных частей изображения и рисование в них помогают сделать кромки и переходы максимально четкими без необходимости их многократной прорисовки для улучшения их четкости и

контрастности. На рис.13 показан небольшой пример такой техники. Здесь создается неявная разделительная линия между двумя частями поверхности. Прорисовка выполняется в последовательно выделяемых фрагментах изображения.



Fig.12



На этом примере продемонстрирован прием, который может быть основой для ваших экспериментов.

С помощью этой техники можно выделить кромки, детали и элементы поверхности так, чтобы образ стал пригодным для создания с него трехмерной модели (рис.14).

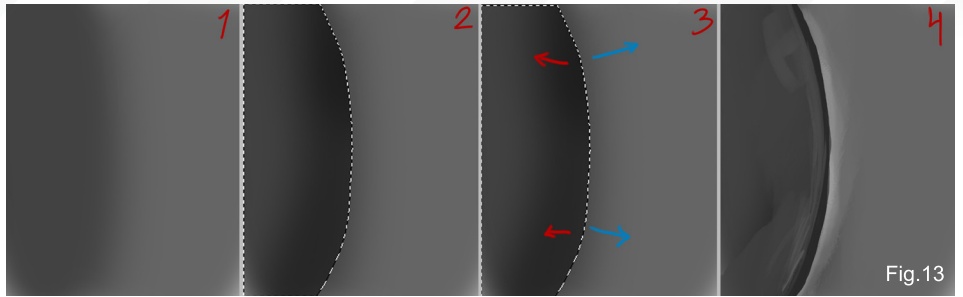


Fig.13

Цвет

Как финальный штрих можно добавить немного цвета в изображение. Над другими слоями создается новый слой с режимом наложения Цветность (Color layer blending mode). Я использую различные цвета, чтобы еще сильнее выделить различные части образа и упростить разработку трехмерной модели (рис.15).

Björn Hurri

<http://www.bjornhurri.com/>

bjornhurri@hotmail.com



Fig.14





Fig.15



CHAPTER FOUR

Динамические и гиперболизированные позы. Mark McDonnell



Глава 4 Динамические и гиперболизированные позы

Вступление

Создание динамических гиперболизированных поз основано на выходе за пределы естественной физики тела человека (или животных). Для этого желательно знать анатомию строения тела человека. Многие художники посвятили целую жизнь, исследуя механику движений и статические положения тела под воздействием различных нагрузок. Можно бесконечно совершенствовать понимание движения тела и того, как все части тела складываются в совершенный пазл.



Fig.01



Fig.02

Это понимание может использоваться в анимации и индустрия развлечений. Методы упрощенного представления так же важны, как понимание сложности телосложения человека (или животного).

Основы рисования тела были заложены великими живописцами. И мы, так или иначе, пользуемся разработанными ими приемами. Гранды живописи, такие как Микеланджело, Рембрандт, Рафаэль, Пармиджанино и многие другие, изучавшие тело человека на протяжении всей жизни, создавали росписи в религиозных сооружениях и различных строениях, предназначенных для массовых собраний. Вот несколько моих недавних эскизов (рис.01 – 03). В последующих набросках вы, возможно, найдете больше пользы, чем в этих.

Сюжет

Если вы собираетесь рисовать что-то с элементами телосложения вы должны заранее определиться с общим замыслом и сюжетом сцены. Понимание мыслей и чувств вашего образа позволит вашему творчеству выйти за рамки работ, которые мы обычно видим в портфолио, блогах и веб-сайтах (на которых мы иногда

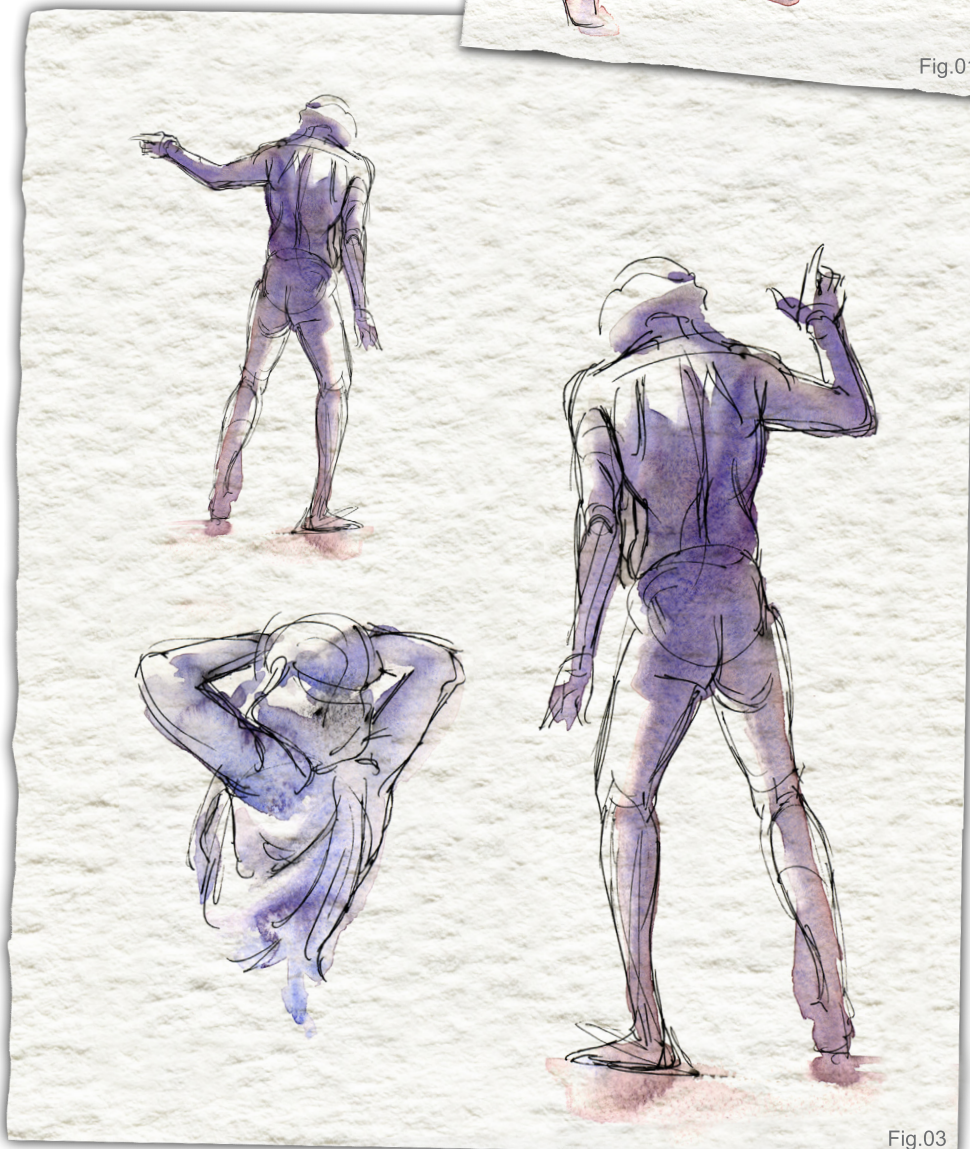


Fig.03

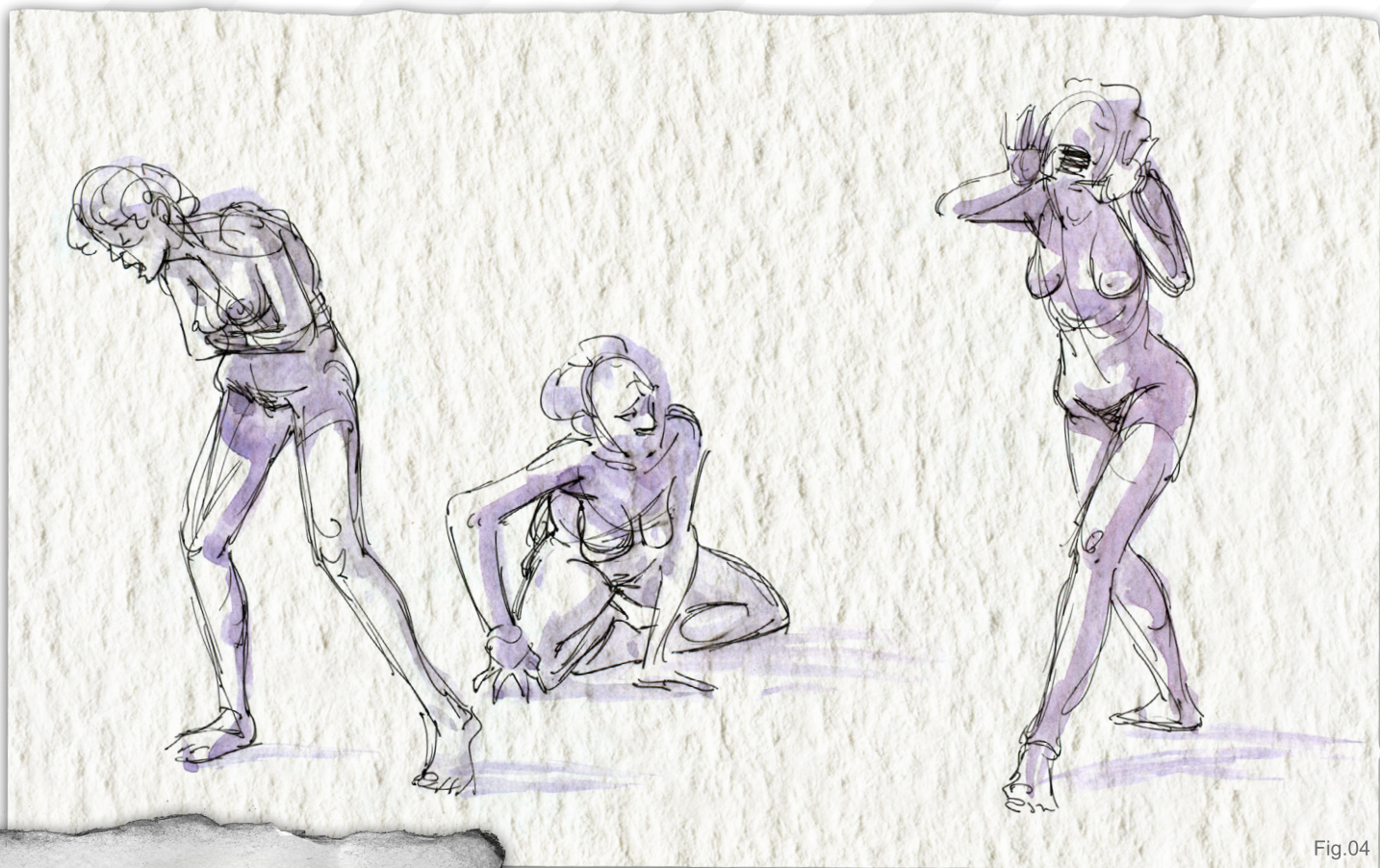


Fig.04

пытаемся найти источники вдохновения).

На набросках (рис.04) вы можете заметить приоритет некоторого замысла перед процессом рисования. Это не просто интерпретация того как падает свет на форму. Попытка изображения образа на основе испытываемых чувств (таких как боль, панический поиск чего-то или крик) может дать понимание не только позы, но и сюжетной линии изображенного события.

Такой тип мышления является первым шагом в освоении метода создания динамичных и связанных с сюжетом набросков. Без этого вы рискуете получить замечательно прорисованные, невероятно драматично освещенные иллюстрации, наводящие на мысль о поле битвы с разбросанными телами поверженных воинов без признаков жизни и духа.

И основной причиной этого будет отсутствие динамичных и эмоциональных поз.

Положение стоя

Давайте начнем с образов людей, ожидающих автобус на остановке. Умение держать блокнот наготове и делать быстрые зарисовки из окружающей жизни не менее важно, чем искусство владения карандашом или стилусом!

Примечание: Я в основном работаю в области анимации и специализируюсь на создании образов и поз для них. Позы должны соответствовать действиям и чертам характера персонажей.

На первом примере достаточно пожилой мужчина ждет автобус на остановке. Он очень хочет доехать на автобусе туда, куда ему нужно. Художник и разработчик образов не должен концентрироваться только на индивидуальности как таковой.



Fig.05



Но и на обобщенном восприятии образа и на том, как этот образ воспринимается с большого расстояния. Это всегда надо иметь в виду, когда вы делаете наброски. Будут промахи и успехи, но всегда помните о важности общего силуэта фигуры и о том насколько явно поза может показать, кем является этот персонаж и что он делает. Чем более ясно и доступно это будет показано, тем лучше! Поэтому гиперболичность и чрезмерная выразительность позы важны и необходимы в анимации и индустрии развлечений.

Иногда, как в примере с пожилым человеком (рис.05), некоторая утонченность более важна, чем акцент на действии. Понимание того, когда и какой подход лучше использовать важно не менее чем искусство рисования само по себе. В случае с пожилым человеком есть ощущение, что он не совсем в порядке и не очень уверенно стоит на ногах. В отличие других персонажей, ожидающих автобус на следующей иллюстрации (рис.06). Обратите внимание на следующий эффект: чем шире (от проекции центра тела)

расставлены ноги, тем более уверенным кажется положение тела. Это происходит благодаря более устойчивому положению тела с учетом ширины опоры, уравновешивающей силу тяжести.

Женщина на рис.06,В наклонилась, пытаясь заглянуть за угол, чтобы увидеть автобус, который она с нетерпением ждет. Она держит руки за спиной, что усиливает ощущение дискомфорта от ее позы. Можно предположить, что она опаздывает на что-то важное.

Поза С выглядит более агрессивно. Она демонстрирует собранность и бдительность. Её ноги расставлены порознь, что увеличивает устойчивость и придает её положению ощущение прочности.

Девушка, изображенная на рисунке D кажется более отрешенной и “ушедшей в себя”. Мы это видим по ее скрещенным рукам, прижатым к телу. Она немного изогнулась для сохранения баланса, и, кажется, что она готова пойти если потребуется. На рис. E и F мы видим пару, в голливудском стиле. Их близкое расположение говорит о том, что они вместе.

Это ощущение усиливается тем, что они смотрят в одну сторону. Она старается выглядеть лучше, он же выглядит главным в паре и демонстрирует готовность защитить её (его положение более устойчиво, так же как и у персонажа С).

В последующих примерах акцент будет сделан на изображении движения.

Движение

Использование вышеописанных приемов при рисовании этюдов позволяет делать наброски более выразительными и более полно передавать сюжет, как это показано на рис.7. В некоторых ситуациях требуются динамичные и энергичные позы. В других же необходим изысканный стиль передачи динамики. Например, на рисунке с людьми на автобусной остановке присутствуют тонкие неявные нюансы, которые, как и явный драматизм сюжета, очень эффектно передаются силуэтами персонажей. Такой подход автоматически делает позы гиперболизированными и более динамичными по сравнению с тем, что можно получить простым копированием того что вы видите перед собой.

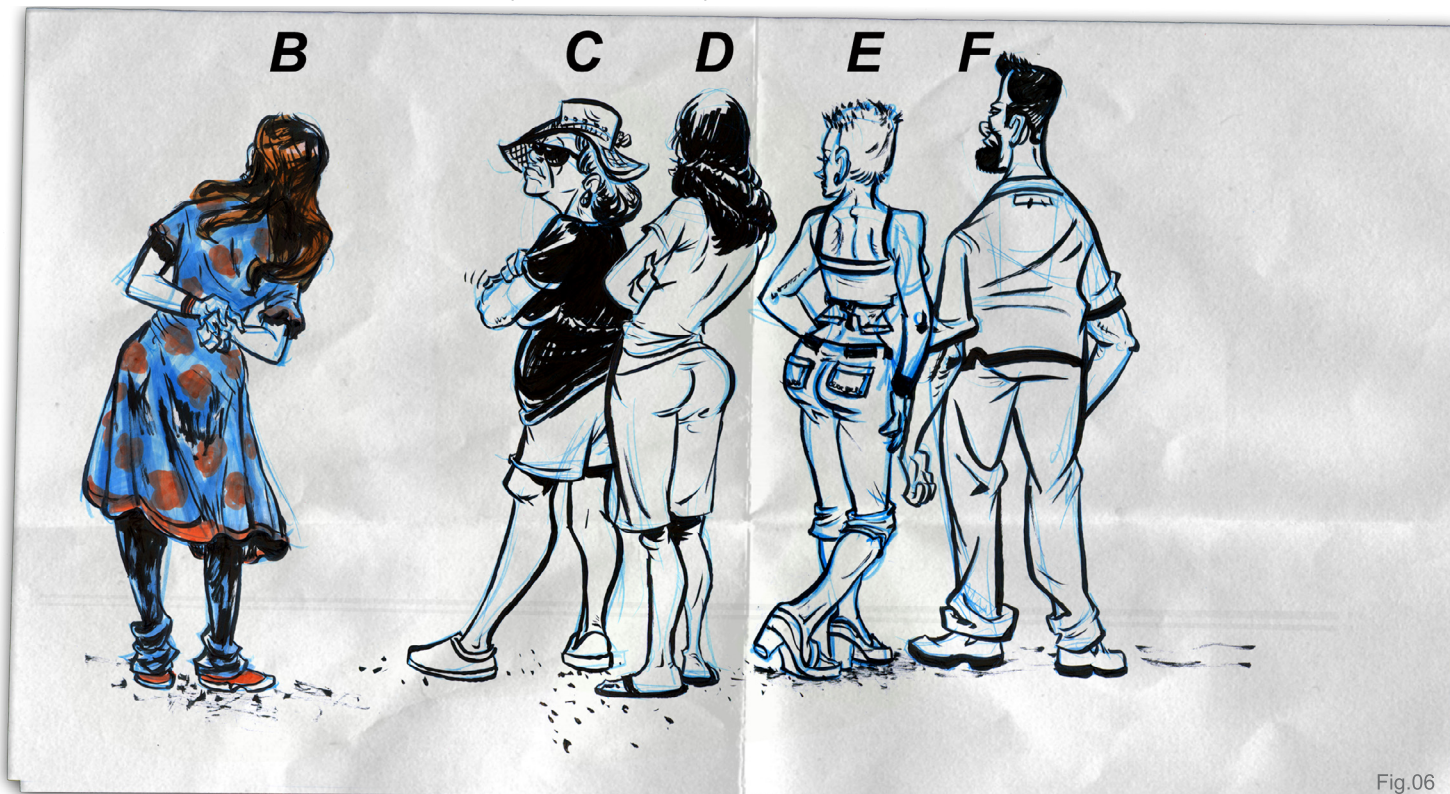
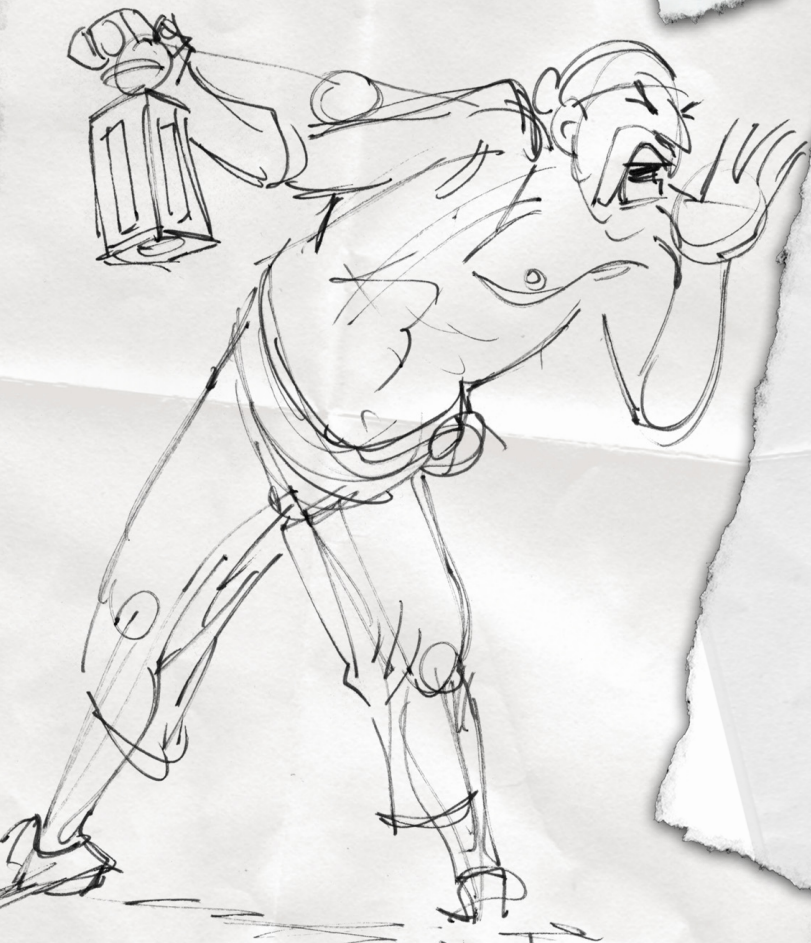


Fig.06





Fig.07



Dynamic Characters Глава 4

Использование приемов, позволяющих показать чувства и мысли персонажа, переводит рисунок из категории обыденных в категорию уникальных. Но помните, что в анимации и концептуальном дизайне, при разработке образов персонажей, их поз и движений основой всего является необходимость захватить нужное количество "жизненной энергии" из реальности (действительной или виртуальной), достаточной для того, чтобы проект заработал. Вот почему рисование является потрясающим и бесконечным источником вдохновения. Вы можете экспериментировать пока вы не почувствуете что вы исчерпали полностью это направление. Но этого не может произойти.

Я считаю хорошим правилом прорисовывать черты и выражение лица в последнюю очередь, так как языком тела можно донести информацию о сюжете через позу или позы. Лицо может быть в каком-то смысле финальным штрихом рисунка. На набросках в этом руководстве постарайтесь увидеть, как специфика изображения жестов влияет на восприятие поз. И что более важно на характер персонажа (рис.08).

На набросках (начиная с балерины) вы можете заметить, что динамизм и

гиперболизация поз усиливают повествовательный аспект и придают большую экспрессию, оживляют рисунок. Подходы к изображению поз, жестов и телодвижений могут быть использованы в целом спектре прикладных направлений изобразительного искусства. Часто это начальная стадия и последние уточнения каждой впечатляющей иллюстрации. И эти этапы нельзя упускать в угоду оптимизации производственных процессов или по иным причинам (рис.09-10).

Примечание издателя:

Mark McDonnell недавно выпустил книгу "Искусство и способность делать реальным: рисование жестов и телодвижений в анимации и индустрии развлечений" (The Art and Feel of Making It Real: Gesture Drawing for the Animation and Entertainment Industry). Это всестороннее и полное руководство по рисованию жестов и телодвижений (gesture drawing) рассказывает о том как "вдохнуть" в изображение жизненную энергию. Как овладеть инструментом, многократно



Fig.09



усиливающим визуализацию ваших идей, и использовать его для хобби или в профессиональной деятельности.

Mark McDonnell

Приобретение книги и просмотр иллюстраций:

<http://www.cre8tivemarks.com> (Store section)

<http://markmcdonnell.blogspot.com/>

Эл. почта автора

cre8tivemark@aol.com



Fig.10



CHAPTER FIVE

Положение камеры, кадрирование, ракурс и искажение. David Smit





Fig.01

Глава 5 Положение камеры, кадрирование, ракурс и искажение

Совершенное владение дизайном образов очень хорошая идея. Если вы сможете показать это, вы легко войдете в топы форумов.

Допустим, вы работаете неделями над каким-то образом. Проработана каждая деталь, вы точно знаете, какому окружению соответствует ваш образ. Остается сделать финальные штрихи после многих дней тяжелой работы. Вы все сделали безупречно. И теперь вы герой. Вы создали шедевр! Вы загружаете изображение на форумы. И вот вы уже на пути к известности и популярности. Вы обновляете страницу в браузере. Снова обновляете. Пока нет отзывов.

Ну конечно, ведь ваше творение здесь всего несколько секунд. Все, возможно, ещё просто спят, ведь сейчас 5 часов утра. Вы идете спать. Просыпаетесь весь взволнованный, ведь вы знаете, что вы взяли джек-пот. Включаете компьютер и сразу идете на форумы. И вот вы видите ... абсолютно полное отсутствие отзывов. Тишина сохраняется весь день. Вы начинаете нервничать. И вот через 5 дней кто-то отвечает: "Привет, милая работа, не могли бы потратить 5 минут, чтобы объяснить, что вы хотели изобразить". И это всё что вы получили за вашу тяжелую интенсивную работу! Неужели никто не заметил насколько ваша работа великолепна? В чем вы ошиблись?

Я полагаю, мы все были в такой ситуации (я был много раз). Вы упустили финальную композицию. Вы неправильно расположили камеру. И это полностью исказило образ.

И вместо того, чтобы впечатляться вашим темным гигантом со сверкающим мечом зрители подумали, что это маленький изящный персонаж с пятнышками на земле вокруг него. Так что же пошло не так?

Это то, на чём я хочу заострить внимание в этом руководстве о расположении камеры, кадрировании и других вещах, которые надо иметь в виду, когда вы создаете изображение.

Вступление

Когда меня попросили написать это руководство, я сразу согласился. Ведь это замечательная возможность написать что-то о той части создания изображения, которая мне очень нравится. Кроме того, это хорошее упражнение, чтобы структурировать мои знания по этой теме.



Итак, я отправил e-мэйл с согласием написать руководство. И через некоторое время я понял, о чём я буду писать. О положении камеры и кадрировании. В некотором смысле можно говорить о приемах перекрытия, наложения, позиционирования. О том, как они могут повлиять на изображение. Основа и фундамент этих теорий – это основные правила композиции.

Композиция – это отдельная тема. Люди изучают это направление годами. И большинство художников не понимают полностью все аспекты композиции. Эта тема захватывающая, но она может таить разочарования. Она важная и сложная, очень объемная (а иногда и чрезмерно раздутая). Я только начал изучать мир композиции и точно пока еще не осознал его в достаточной степени. В этом руководстве я одновременно пытаюсь искать решения и фокусироваться на специфичных элементах композиции и показывать примеры и методы улучшения динамического кадрирования. Здесь нет спасительной теории композиции. Возможно только отдельные фрагменты, из которых собран краткий путеводитель в изумительный мир приемов, позволяющих получить новое качество изображений.

Композиция

Давайте начнем с композиции, которая является основой любой сцены. Когда вы говорите “композиция”, большинство людей будут думать о размещении темных и светлых элементов на полотне или о Золотом Правиле Третьей (Golden Rule of Thirds). И это конечно верно. Но композиция это нечто гораздо большее. По существу это способ определить, как и что вы расположите на сцене, чтобы показать зрителю.

Композиция может просто основываться на эстетике. Или рассказывать подоплеку сцены. Быть двух- или трехмерной. Относиться к дизайну, оборудованию или ландшафту. Все что угодно является или может быть рассмотрено как композиция.

Может случиться так, что вы досконально изучите всё, что касается композиции.

Прочитаете множество умных книг. И даже поймете их. Но всё равно так и не научитесь создавать композицию. Могут уйти годы на то, чтобы овладеть основами этого умения, полностью понять и научиться использовать его.

Для того, чтобы успеть дописать это руководство до своего 80-летия и ради сохранения приемлемого размера публикации я сфокусируюсь на сюжетно-повествовательном аспекте композиции с акцентом на положении камеры и кадрировании для динамических персонажей. А вообще я бы порекомендовал почитать отдельно публикации на тему композиции (я тоже думаю скоро начать перечитывать многое из того, что уже подзабыл).

Изучение формальных правил построения композиции это верный подход, если вы хотите научиться размещать объекты. Но большинство из правил являются аналитическим инструментарием, позволяющим оценить, что вы делаете неправильно или правильно. Мне кажется, что эти правила должны рассматриваться как рекомендации, а не как законы, так как любое правило может быть отклонено, если вы считаете, что оно препятствует тому, как вы хотите выразить свои идеи.

Расположение камеры

Помогла ли нам как-то констатация того, что расположение камеры и кадрирование относятся к вопросам композиции? К сожалению, нет. Мы не продвинулись нисколько в нашем исследовании. Просто надо знать, что входит в понятие композиция.

В этом руководстве я хочу больше говорить не о том, как вы можете что-то показать, а о том, *что* вы рассказываете в визуальной форме. Это самое главное в создании сюжетно-повествовательных иллюстраций и необходимое условие для правильного выбора угла обзора и кадра.

Сюжет Что вы хотите рассказать?

Каков главный элемент вашей истории? Испуганное лицо симпатичного ночного эльфа за секунду до того, как его расплющит нелепо огромный молоток орка? Может быть, огромный размер орка по сравнению с прелестным маленьким эльфом. Или может крошечные розовые кролики, которые пытаются спастись бегством, перед тем как кровь эльфа забрызгает их шкурки? Или может армия

недовольных червей, сотрясающих землю, прыгая и разбегаясь от глупого орка. Или клан червей, мобилизованный





под командованием самого напуганного генерала червей в истории. Армия, вооруженная нано-оружием и марширующая на битву с орком! И всё это на одной сцене ?!

Итак, вопрос: какую историю вы хотите рассказать? Для всего вышеперечисленного я выбрал бы различные углы обзора. Если вы не знаете точно, о чем вы хотите рассказать в своём творении, то лучше сходите в кафе, выпейте что-нибудь и решите для себя этот вопрос. Если вы не сформулировали для себя сюжет, то вероятность, что ваш план сработает невелика. Гораздо больше вероятность остаться абсолютно без откликов на вашу работу на профессиональных форумах и ваш путь к признанию в интернете будет под большим вопросом.

Начиная вашу историю

С чего же начать? Один из вариантов, как я сказал выше, немного выпить. Что касается меня, то алкоголь работает. Но, допустим, вы не пьете и хотите использовать системный аналитический подход. Сначала вы должны выбрать, о чем ваша история. Я не могу вам помочь с этим. Это ваш выбор: показывать эльфа, которого расплющит молоток или нет. Я бы возможно выбрал клан червей, это так нелепо, что должно быть смешно!

Следующий вопрос: что вы хотите изобразить на сцене? Какие элементы являются базовыми для истории? Я поддерживаю показ минимального набора без ущерба для сюжета. Во-первых, это оставляет зрителю возможность домыслить или интерпретировать недостающее самостоятельно, при этом многие с удовольствием дополняют картину своими деталями. Кто-то оценит ваши

смешные образы, умение рисовать, другой же “упадет на колени”, преклоняясь вашей потрясающей “интеллектуальной глубиной”.

Fig.02



Во-вторых, это делает образ немного более “спокойным” и гармоничным, так как количество элементов, на которых зритель акцентирует внимание не так велико. Ну и последнее (но не самое малозначительное): так меньше работы. Это позволит сэкономить вам часы и дни, которые вы можете потратить на видеоигры или создание других визуальных образов. Работа над видеоиграми научила меня приему “список MSCW” (легче запомнить как список Moscow). Это аббревиатура: должен содержать; следует включить; мог бы быть; было бы хорошо включить (Must contain; Should contain; Could possibly contain; Would be nice to have). Это способ создания иерархии важности. Я до пункта “мог бы быть” никогда не дохожу. Это же касается “было бы хорошо”. Мы могли бы использовать аналогичную тактику для организации информации, которая у нас есть. Давайте сосредоточимся на “должен” и “следует”. На картинке с червями конечно должны быть черви. В особенности генерал червей (рис.01) с высокотехнологичным нано-оружием. Во-вторых, так как это армия червей, нам нужно больше червей. По крайней мере, количество, которое, могло бы считаться армией. Нам еще нужен орк с молотком. Неплохо было бы увидеть и эльфа. Но для него достаточно приоритета “мог бы быть”.

Не усложняйте!

Не пытайтесь показать всё на одном рисунке. Это не получится. Выберите что-то одно и оставьте остальное для других изображений. Если вы поместите слишком много на первой сцене, зритель растеряется и будет озадачен. А это совсем не то, чего вы хотите добиться.



Fig.03

Люди, в среднем, смотрят на веб-страницу около 7 секунд. Семь, и это если на странице еще есть текст. Если же это только картинка (обычно, с другими картинками вокруг неё), то время просмотра меньше. Скажем, 4 секунды. Этого времени недостаточно, чтобы полностью увидеть и понять сюжет. У вас не получится показать сразу всё на одной картинке. То, что вы показываете должно восприниматься без напряжения! Сделайте так, что продвинутая обезьяна сможет понять образ за 4 секунды. И ваш шанс быть замеченным увеличится.

Усиление вашей истории

Вы определились с сюжетом. Вы точно знаете, что вы покажете, а что оставите за кадром. Самое время подумать о том, какие элементы можно добавить, чтобы усилить драматизм, динамику, юмор или что-то ещё, что вы хотели бы видеть на рисунке. Это очень важный шаг, потому что, в основном, на этом этапе вы определяете правильный угол обзора сцены. Есть несколько важных моментов, которые вы должны иметь в виду, когда размещаете камеру.



Немного базовой теории

Усиленная перспектива, линия горизонта занижена. Увеличивает размер персонажа, добавляя эффект доминирования; делает зрителя маленьким, а субъект большим (рис.02).

Равноценный уровень с субъектом, горизонт в середине. Размеры зрителя и основного субъекта примерно одинаковы (рис.03).

Вид с высоты полета, горизонт сверху. Субъект меньше и ниже зрителя; вы доминируете над субъектом "аутсайдером" (рис.04).

Это три базовых варианта. Конечно, вы можете использовать их более мягко или наоборот чрезмерно, это на ваше усмотрение. Вы можете использовать их поодиночке или чередовать. Все сводится к ответу на вопрос: что больше подходит для ваших целей?

Добавление вспомогательных элементов

Отказ от ответственности

В этом разделе мы подошли к некоторой дилемме. Я хотел бы обсудить вспомогательные элементы, такие как содержание переднего плана, направление линий, пространство вокруг субъекта, создающее некоторое ощущение движения. Но эти элементы будут работать, если это допускает базовая композиция. Итак, мы опять уперлись в композицию. Но, чтобы погрузиться в царство композиции потребуется не меньше 100 журнальных страниц, заполненных информацией и написанных не мной. Я не гуру и не учитель композиции. И что же делать?



Fig.04



Fig.05

Я собираюсь расправиться с композицией, разбив её на несколько основных частей в очень сокращенном виде. Это нужно, чтобы всё-таки дописать это руководство. Не осуждайте меня строго. Мне ведь иногда надо выходить на свежий воздух и есть. Если же я буду посвящать все внимание этой публикации, то лишусь даже малых остатков социальной жизни, на которую я рассчитываю.

Итак, давайте вернемся к основам. Существуют два основных вида композиции: статическая и динамическая.

При статической композиции общий баланс изображения воспринимается как "твердый" и застывший, и нет очевидных признаков движения (я не уверен, что описывать это понятие одним предложением самый лучший вариант, но не знаю, как это сделать по-другому). Часто используются горизонтальные и вертикальные линии, ориентированные с учетом или выделением центра изображения, используя треугольные, квадратные или круглые комбинации (это действительно очень сжатое изложение!).

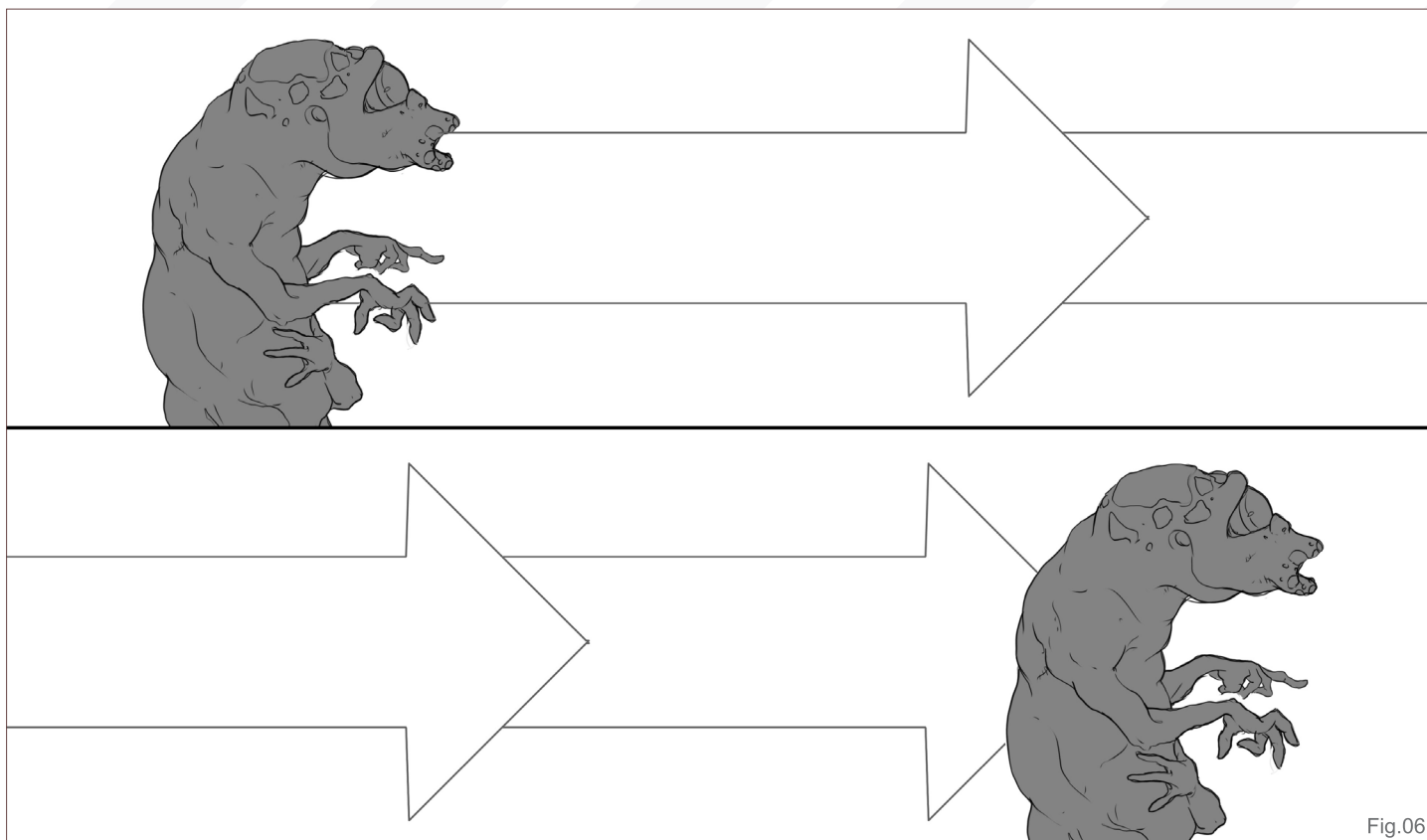


Fig.06

При динамической композиции возникает ощущение движения. Часто используются закругленные и диагональные линии с эксцентричным расположением. Обычно, что-то подсказывает, что элемент движется в каком-то направлении. Ваш мозг автоматически продолжит это движение. Если вы хотите узнать об этом больше, пожалуйста, не посылайте мне электронных писем. Прочитайте книгу или возьмите немного уроков. Если вы хотите обвинить меня в легкомысленном отношении к композиции, то у вас на это есть все права.

Давайте сфокусируемся на динамической композиции

Итак, вы определились с важными элементами. Вы знаете, как вы их будете показывать: большими или маленькими, в зависимости от целей вашего сюжета. Но как нам заставить всё это двигаться.

В первую очередь не размещайте точку фокусировки в центре кадра. Ни на горизонтальной, ни на вертикальной осевых линиях кадра. Никаких центров!

Уточнение. В правилах композиции нет абсолютных правил. И, конечно, вы можете разместить фокус сцены в центре кадра и, при этом, добиться ощущения динамики, но вы должны понимать *что* вы делаете (и скорее всего вы не прочитали это руководство, если вы так делаете).

Правильным решением будет все-таки не помещать фокус в центре. Почему это работает? Такой прием нарушает баланс всей композиции, но при этом указывает на движение. Проще говоря: есть баланс = статика; нет баланса = динамика. Если перед персонажем есть пространство, то предполагается, что персонаж может двигаться туда. Если вы показываете большое пространство за персонажем, то предполагается, что персонаж переместился оттуда (большое пустое пространство за персонажем может, в зависимости от вашей сюжетной линии, вводить элемент опасности) – **рис.06**.

Во-вторых, вы можете использовать несколько точек фокусировки. Пусть зритель исследует изображение. Разрешите глазам следовать линиям и

областям контраста. Чем больше движутся глаза, тем больше динамизма ощущается в изображении. Но не делайте 100 точек фокусировки, это не будет работать! Это только собьет вас и вашего зрителя. Поверьте мне, не стоит усложнять.

Линии

Почему же диагональные линии так хорошо работают при динамической композиции? Потому что глаз автоматически следует за линиями.

Линия это не всегда явно нарисованная

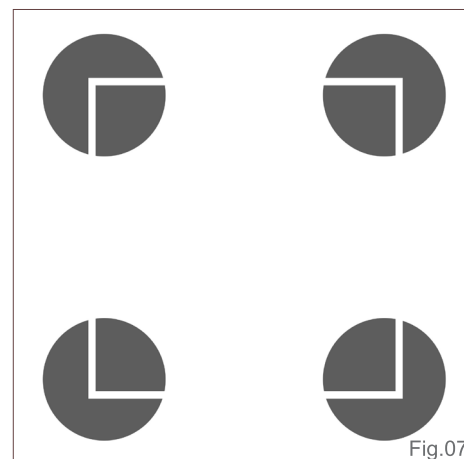


Fig.07



линия, она может быть сформирована переходами между элементами разного цвета или освещенности (рис.07).

Небольшое замечание о линиях. Я всегда был фанатом зеркального отображения в фотопше. Это замечательный прием, так как он позволяет посмотреть на изображение с новой перспективы. Старые мастера рассматривали (или даже рисовали) картины перевернутыми перед зеркалом, чтобы увидеть ошибки. Но, к счастью, у нас есть инструмент отображения "Flip"! Я всегда старался проверить, как изображение "работает" в другом направлении (т.е. отображенное изображение). Позже, когда я изучил некоторые аспекты восприятия и сюжетного повествования, я узнал, что, загнутая вверх и проходящая слева направо, линия кажется идущей вверх (рис.08). Но если вы транспонируете изображение, то она покажется вам идущей вниз (рис.09).

То есть изображение не должно работать в двух состояниях, потому что вы воспринимаете его по-разному в каждом из них. Давайте немного разберемся с этим вопросом. Мы просматриваем картину слева направо. Это потому что мы так читаем текст. И это порождает гораздо больше особенностей восприятия, нежели то, что показано на примере с двумя линиями.

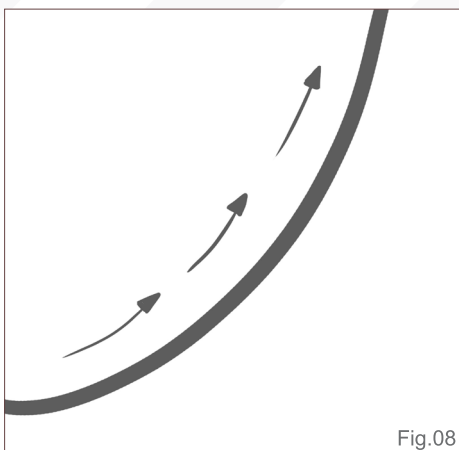


Fig.08

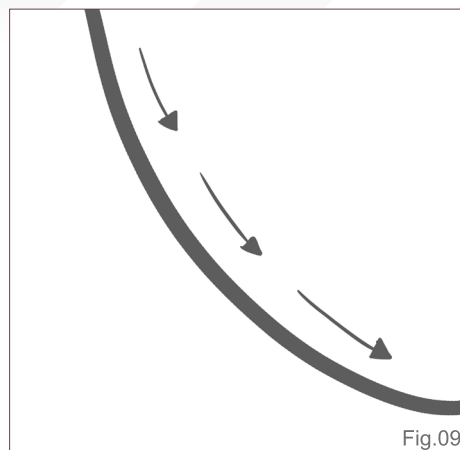


Fig.09



Fig.10



Fig.11

Элементы справа имеют тенденцию казаться более доминирующими (обычно). Элементы, движущиеся справа налево (например, поезд), всегда воспринимаются как более быстрые, чем перемещающиеся слева направо. Это такие нюансы неявного восприятия, которые, в самом деле, сильно зависят и от контекста, но обыгрывать эти тонкости восприятия очень забавно!

Глубина расположения

При формировании кадра есть возможность выбрать расстояние, на котором субъект расположен в глубине сцены. На чем же может основываться этот выбор. Самый осмотнительный вариант это поместить элемент на среднем плане.



Добавить немного элементов на задний и передний план, и всё будет нормально. Но это слишком просто и скучно!

Расположение образа на среднем плане создает баланс, но разрушает потенциальное движение в любом направлении. Размещение образа на переднем плане усиливает восприятие заднего плана и его влияние на основной образ.

Например, пустая высушенная равнина или пустыня, тянущаяся до горизонта, доминирует более явно, если ваш образ расположен на переднем плане (рис.10). Так равнина становится больше и



Fig.12



Fig.14



Fig.13

начинает казаться, что наш персонаж пересек её или, по крайней мере, у него есть какая-то деятельность, связанная с этим непривлекательным большим и пустым пространством.

Если вы разместите персонаж где-то в среднем положении, то персонаж будет казаться изолированным, но равнина уже не покажется такой впечатляющей и огромной (рис.11).

Размещение персонажа на заднем плане делает его ещё более изолированным и уединенным и намекает на пройденное расстояние (рис.12).

Суммируя вышесказанное, можно сказать, что глубина расположения персонажа должна приниматься во внимание, так же, как и размещение на осевых горизонтальных и вертикальных линиях.

Поворот камеры

Простейший способ создания динамической композиции это поворот камеры. Статичные горизонтальные и



Fig.15



Fig.16

вертикальные линии (горизонт, деревья и т.д.) станут наклонными, и это создаст иллюзию, что камера или зритель участвуют в сцене в более активной форме (рис.13).

Перекрывающие элементы

Намеки и подсказки работают великолепно в динамических сценах! Покажите небольшую часть, а остальное зритель дорисует в своей голове. Если у вас есть персонаж, который выглядит испуганным в кадре, то зрители будут гадать, что же произошло (рис.14).



Fig.17

Если же вы покажете причину его испуга, то это тоже сработает, но эмоционального возбуждения будет меньше (рис.15). Если вы поместите на переднем плане перед камерой какой-то элемент, указывающий на потенциальное воздействие (рука, ладонь, нога ...), то создастся впечатление вовлеченности зрителя в действие, так как он оказывается прямо в центре событий (рис.16).

Хорошая возможность изучать приемы композиции – это просмотр скриншотов старых черно-белых фильмов, особенно таких как “Макбет” (1971), “Гражданин Кейн” (1941) и др. (хотя такие фильмы полезно смотреть и без необходимости изучения).

Ракурс и выход взгляда за кадр

Другой замечательный прием заключается в использовании линии или элемента (нога например), которые как-бы выходят за пределы кадра. Это уведит взгляд зрителя

в направлении места, где вы ожидаете увидеть то, что обозначено в кадре. Это предполагает наличие чего-то интересного за пределами кадра и расширяет его границы.

Но с этим надо проявлять осторожность. При неправильном использовании этой техники взгляд может покинуть пределы изображения. Запомните, что если около границы кадра ничто не остановит взгляд, идущий по линии, то он уйдет с полотна. Что-то должно остановить его и вернуть обратно.

Частицы, ветер, пыль и плащ супергероя

Хороший способ усилить ощущение динамики это добавить элементы, о которых мы точно знаем, что они движутся: ветер, пыль, небольшие частицы, падающие листья и так далее. Если мы снова вернемся к нашей пустыне, где нет ничего кроме нашего персонажа, то мы увидим совершенно статичную сцену. Совсем без



движения. Потому, что это сухая безлюдная равнина, где ничего не происходит (рис.17).

Теперь добавим какие-то намеки на сильный ветер, например, песок, сдуваемый с гребня небольшой возвышенности.

Частицы перемещаются в одном направлении (справа налево, потому что тогда движение кажется более быстрым). Тогда статичная пустыня сразу наполнится движением и даже некоторой скрытой угрозой. Вы почувствуете песок, который хлещет вас по лицу и ногам. Вы чувствуете, что должны пересечь это место, но не видите цели или убежища (рис.18).

Если у вашего персонажа есть плащ, одежда или какие-то элементы, которые могут быть использованы, чтобы показать наличие ветра, то вы должны это использовать. Если у вашего персонажа нет этого, то почему? Вы одели персонаж в латекс? Не надо одевать его пугалом!

Дайте ему что-то движущееся! И если это не будет висеть, как сделанное из свинца, то оно явно укажет на движение и ветер. Простой трюк, но он работает (рис.19).

Рекомендации

Запомните, что всё это рекомендации. Гораздо более важно понять *что* вы хотите сказать и подумать о том, как вы это можете сделать, чем следовать стандартным правилам. Научитесь различным приёмам и поймите, как они работают, что они улучшают или усиливают, но не становитесь их рабами.

Старайтесь держать разум открытым и понять что вы можете улучшить.

Итак, вы сформулировали сюжет, определились с основными и второстепенными элементами. Теперь давайте посмотрим на возможности и ограничения кадра.



Fig.18

Кадрирование

Кадрирование определяет рамки, в которые вы должны поместить вашу историю!

Границы для вашего яркого произведения, для ваших бесконечных возможностей, для ваших глубоких интеллектуальных мыслей. Кадрирование является гибким инструментом, одновременно и частью композиции и оболочкой для вашей композиции.



Fig.19



Полотно это первое, что вы видите. Это рабочая область, которая определяет характеристики сцены еще до того, как создан первый образ. Быть может, вы хотите, чтобы взгляд зрителя скользил слева направо по широкоэкранным полотну ландшафтной (альбомной) ориентации? Или вы хотите использовать вертикальный экран, позволяющий придать большую глубину изображению? А может немного отойти от традиционных форм и пропорций кадра? Может круглый кадр? Или квадратный с вырезанным сегментом?

Фиксированная форма кадра

Кадрирование дает множество возможностей, если у вас есть выбор формы кадра. Но в коммерческих проектах ваш выбор обычно ограничен. Если это иллюстрация в книге, то вас ограничивает формат листа.

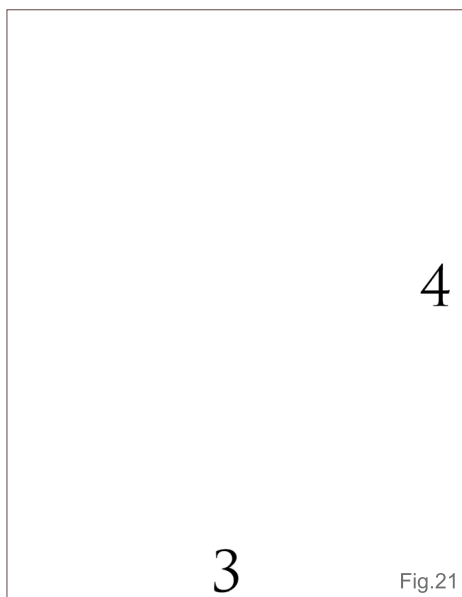


Fig.21

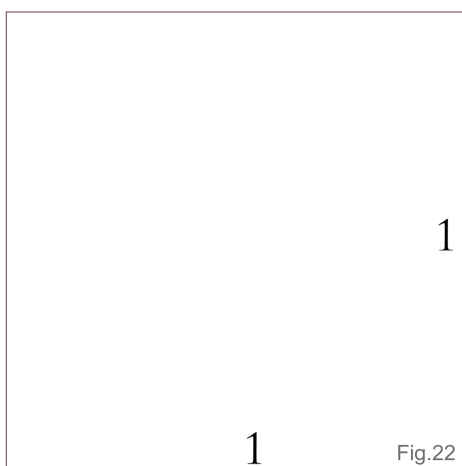


Fig.22

Это усложняет задачу. Допустим, вы могли бы удачно разместить элементы изображения на широком полотне горизонтальной ориентации, но книга имеет стандартную вертикальную ориентацию. Здесь вам очень пригодится понимание композиции, и особенно способность выделять самые главные элементы иллюстрации. В подобных случаях часто приходится жертвовать менее ценными элементами.

Наброски, миниатюры, образное трехмерное мышление, позволяющее представлять сцену с разных точек обзора – это то, что используется в таких ситуациях. Однако, стандартный набор кадров сам по себе скучный или, по крайней мере, о них скучно говорить, потому что они стандартны, фиксированы и вы ничего не можете с ними сделать. Вам просто надо найти способ с ними работать.

Свободная форма кадра

Давайте оценим, что может дать кадр, пропорции которого вы можете свободно изменять. Мне кажется, что это дает бесконечные новые возможности. И мне нравится этот выбор! Меня спросят - а является ли большой выбор благом? Выбор это хорошо, если вы можете выбрать.

Иногда отсутствие выбора вынуждает вас выйти за рамки стандартных решений, за пределы вашего безопасного мира, где все отлично, красиво и ... скучно. И тогда разочарование и отчаянье заставляют вас думать снова.

Я замечал, что люди часто выбирают пропорции полотна по простому принципу: ландшафт = широкий кадр, портрет = вертикальный. Это, конечно, работает. В этом нет ничего неправильного, и вы всегда знаете причину вашего выбора.

А если у нас будет полная свобода выбора пропорций кадра? Вплоть до бесконечности (только в этом случае руководство получится слишком объемным). Давайте опять разобьем эту проблему на несколько частей. Или упакуем в отдельные коробки. Это всегда можно сделать, если вы можете использовать достаточную силу и угол ее приложения, чтобы запихать в коробки не подходящие по размеру части.

Базовые размеры кадра

Обыкновенные по пропорциям кадры, которые вы можете наблюдать постоянно:

Горизонтальное расположение. Основной вид сцены. Комфортен для обзора, заполняет поле зрения человека. Это хорошо сбалансированная фигура.

3

4

Fig.20



Отлично подходит для показа вещей, которые требуют достаточной ширины. Или для изображений с людьми на заднем плане. Это часто хороший выбор, если вы хотите создать ощущение пространства. Или когда пространство вокруг объекта важно. Если вы не знаете что выбрать, то остановитесь на этом: просто, легко, привычно (рис.20).

Вертикальное расположение. В некоторой степени тоже является основным видом кадрирования. Привычная форма, хорошо подходит для показа вещей, которые несколько выше, чем шире. Например, люди. Такой вид кадра позволяет лучше передать глубину сцены, так как, чтобы поместить больше элементов, приходится делать их перекрывающимися или менять ракурс, чтобы всё было в кадре (рис.21). Также мне кажется, что этот формат кадра более динамичен. Я не знаю на 100% почему, но возможно это вызвано меньшей “приземленностью” вида. Или потому что ваши глаза не могут полностью увидеть всю картину сразу и поэтому “блуждают” вверх-вниз, влево-вправо. Или потому что мне

2-OR MORE

1

Fig.24

просто нравится вертикальный формат кадра?

Квадратный кадр. В действительности я не знаю что сказать об этом (рис.22). Это подходит для обложки CD диска, но это с моей точки зрения. Я использую иногда этот формат, но это потому, что я обрезаю вертикальный или горизонтальный кадр, если я испорчу что-то на картинке. Квадрат скучная и слишком фундаментальная фигура. Слишком правильная, слишком ... ладно, просто скучная. В любом случае, это все-таки не точная наука и я не обязан всё обосновывать объективными доказательствами. Я могу быть настолько субъективен, насколько считаю нужным. В общем, квадратная форма это полный отстой! И не думаю, что кто-то будет сильно осуждать меня за такую оценку.

Я также часто говорю, что весь мир отстой! И это более правильно, чем говорить, что вам что-то нравится, когда это не так. И это замечательно когда вы считаете, что что-то отстой и можете об этом сказать! Конечно, мои оценки могут меняться, и теоретически есть вероятность того, что в следующем году я стану абсолютным приверженцем квадратных форм!

В любом случае, уже достаточно не относящейся к теме чепухи! Здесь должна быть ценная информация, поэтому давайте перейдем к чему-то более интересному.

Экстремальные пропорции кадра

Это кадры в основе своей такие же, как обычные горизонтальные или вертикальные, но чрезмерно вытянутые в ширину или в

1

2-OR MORE

Fig.23

высоту. Важное замечание по поводу любых нестандартных форм полотна или кадра: у вас должна быть веская причина, чтобы их использовать. То есть зритель ожидает увидеть в этом смысл. И вы должны обосновать зрителю свой выбор. Например, если вы выбрали очень широкий кадр и при этом поместили ваш персонаж вертикально, то ожидается, что пространство вокруг персонажа очень важно. Размещение вашего персонажа в кадре нестандартной формы требует гораздо больше раздумий. Если вы сделаете всё правильно, то это может получиться блестяще.

Очень широкие кадры хорошо подходят для ландшафтов. Или, допустим, чтобы показать длинный плащ у вашего героя (рис.23).

Очень высокие кадры подходят для высоких (длинных) объектов и для того, чтобы показать глубину сцены. Если при этом вы используете широкоугольную оптику, то эффект ещё более усилится. Высокие кадры подходят также и для изображений в стиле 3-точечной перспективы (рис.24).

Необычные формы кадра

Словом “необычные” обозначают вещи, выходящие за пределы нашего предыдущего опыта. Я редко использую их. В основном, потому что у меня нет для этого веских причин. Было много раздумий на эту тему, но мы видим, что практически все изображения имеют прямоугольную форму. Если вы хотите сделать что-то необычное, то надо иметь хороший план и хорошую идею, объясняющую, почему ваша идея хорошая.



А я не очень хорош в таких темах, я не люблю планировать.

Говоря о том, что я не планирую, я дискредитирую предыдущий текст. Я планирую! Я не люблю это, но иногда вынужден это делать. Но когда у меня есть выбор, то я предпочитаю не строить сложные планы.

Вы все еще читаете? Это хорошо. В реальности должна всегда быть причина, определяющая ваш выбор. Если вы участвуете в онлайн конкурсе по созданию рисунка квадратной формы, на котором должен быть изображен космический морпех, то можете быстро нажать Print Screen и отправить рисунок на конкурс. Только проследите, чтобы оружие морпеха не оказалось за пределами кадра!

Когда люди используют необычные вещи, чтобы выглядеть оригинально, они часто стремятся использовать самые обычные из всего набора необычных вещей. Не стоит использовать форму кадра только для того, чтобы выделиться. Используйте, только если ваша сцена вписывается именно в такой кадр. Если вы стремитесь к оригинальности, то лучше нарисовать велосипед, используя пиццу. В противном случае выберите оригинальный сюжет и полотно, которое подходит для него.

Круглый. Немного похож на квадрат, вам не кажется? Он твердый и солидный, но лучше квадрата. Я не хотел бы использовать его, пока обстоятельства меня не вынудят делать это.

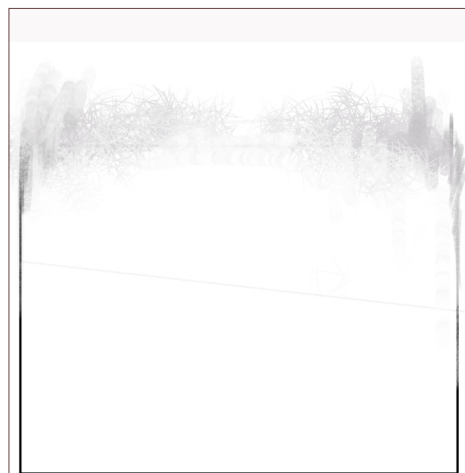


Fig.27

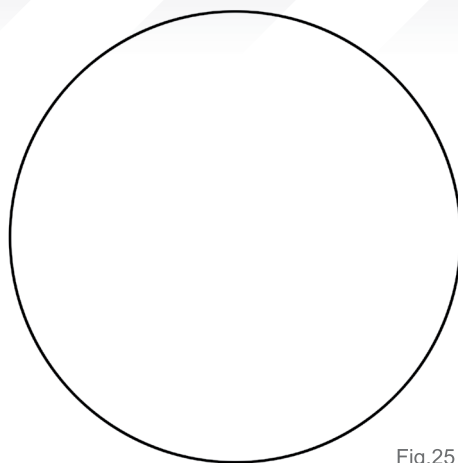


Fig.25

Круг хорош для портретов и аватарок. И я не знаю, что ещё можно с ним делать. Эпическим ландшафтным картинам круглая рама тоже не подходит (рис.25).

За пределами четырехугольника. Это действительно весело (если вы умеете это использовать)! Это замечательный способ привлечь внимание и, кроме того, хорошо подходит, чтобы создать ощущение глубины сцены. Допустим, ваш полководец шагнул и частично оказался за пределами четырехугольника. Это выглядит чудесно, если сделано хорошо. Но есть одна проблема. Так как цифровое изображение может быть только четырехугольным, вам придется выбрать цвет заливки для неиспользуемой части холста по периметру. Поэтому ваша картинка может подойти для какого-то одного форума, а в другом месте может потребоваться другой цвет заливки. Как вариант, вы можете подчеркнуть комичность образа контрастирующей заливкой обрамления (рис.26).

Смазанные края. Интересный вариант, может использоваться совместно со стилем описанным выше! Остается проблема подбора цвета заливки для очерчивающего четырехугольника. Трудно точно сказать для чего может использоваться такой стиль, так как всё зависит от содержания изображения. Возможна комбинация с прямолинейным участком границы для создания сюрреалистичного эффекта (рис.27).

Окончательная версия изображения

Если ваш сюжет готов, и вы определились с кадром, то осталось только совместить

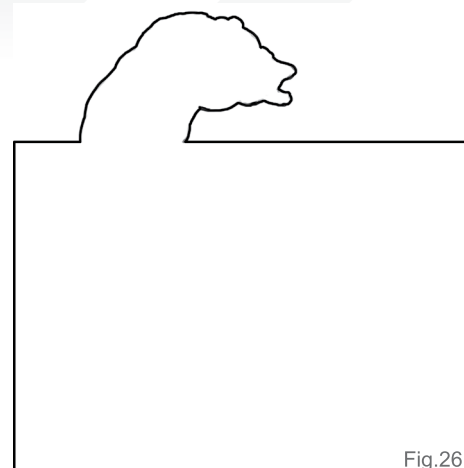


Fig.26

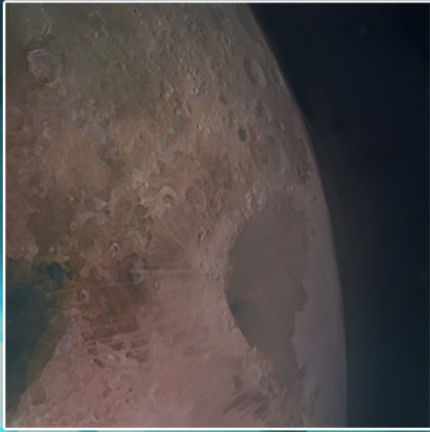
это и сделать картинку. Это просто! Основа успеха – это точно знать, что вы хотите сделать. Попробуйте разные настройки, разные формы холста, попробуйте добавлять что-то на передний план, или наоборот пустое пространство на задний. Пробуйте, пробуйте, ... делайте наброски ... и никогда не останавливайтесь на первых версиях.

Я мог бы углубляться в детали, как именно делать изображение, но это выглядело бы нелепо.

Просто пробуйте это делать сами, используя приемы, которые я описал. Я не хочу писать пошаговое руководство "Как сделать совершенное изображение" или инструкцию со списком полезных трюков в анимации. Используйте это руководство, как путеводитель, который поможет вам лучше понять принципы композиции, положения камеры и кадрирования. Прошу прощения у тех, кто ожидал узнать универсальный способ решения всех проблем в личной жизни, во вселенной и других местах, а также получения вечного признания в интернете! Это не здесь и не от меня. Если вы хотите узнать это, то читайте "Путеводитель автостопщика по галактике" (между прочим ответом является 42). Хотя, честно говоря, я надеюсь, что вам понравилось читать это, также как и мне писать ... Не то чтобы я пил, когда я писал это (ладно, во всяком случае, не все время).

David Smit

<http://www.davidsmit.com>
david@davidsmit.com



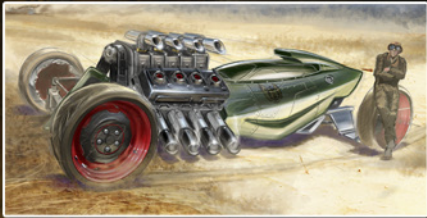
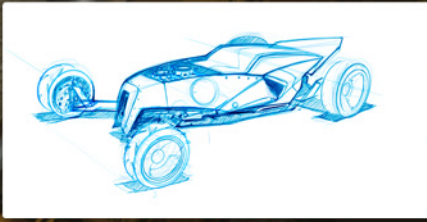
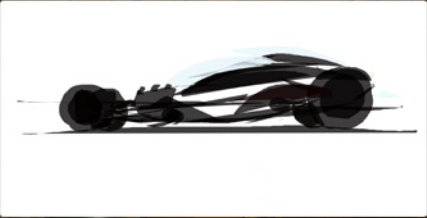
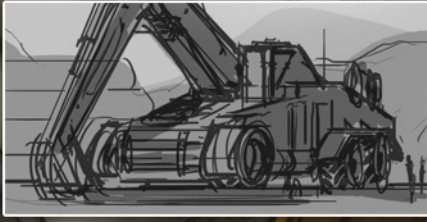
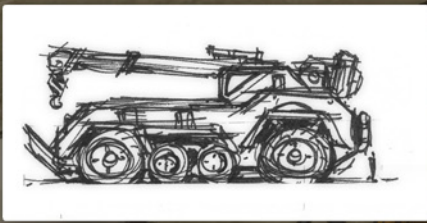
SPACE PAINTING

Digital Painting Downloadable Tutorial eBook

This mammoth 161 page eBook is an extremely detailed exploration of the techniques and design approaches behind creating epic and lavish digital artwork relating to the theme of Space and Science Fiction. The series is divided into three main categories; Planets & Starfields, Transport and Environments and spans across 12 in depth chapters in total. The tutorials on offer cover a multitude of techniques and useful tips and tricks to painting all aspects of space and deals with the tools in Photoshop used to create such effects.

Tutorial by: C M Wong | Platform: Photoshop | Format: DOWNLOAD ONLY PDF | Pages: 161





VEHICLE PAINTING

DIGITAL PAINTING TUTORIAL SERIES



VEHICLE PAINTING
DIGITAL PAINTING TUTORIAL SERIES



This tutorial eBook will take an in-depth look into the process of designing vehicles, beginning with the concept stage and following through to a final design. We will cover sketching approaches used to evolve and refine an initial idea, and show the techniques used to produce a number of drawings, exploring a variety of designs. The tutorial will then move onto creating a finished design and placing the vehicle in a simple scene and addressing the issue of rendering the various materials that make up its construction. The importance of perspective will be explained before concluding with a chapter on adding design details and lighting effects.

Original Author: 3DTotal.com Ltd | Platform: Photoshop, Painter & Alchemy | Format: DOWNLOAD ONLY PDF



Speed Painting

digital painting tutorial series v1, v2 & v3

These 70+ page eBooks are a collection of "Speed Painting" tutorials which have been created by some of the top digital painters around today. The idea behind this tutorial series was for the artist to interpret a one-line descriptive brief (provided by us!), create a speed painting from it and then produce a tutorial showing and explaining each stage of production of the artwork. Some of the artists have also kindly created some unique brushes which can also be downloaded at the end of their Speed Painting tutorials.

Original Author: 3DTotal.com Ltd | Platform: Photoshop | Format: DOWNLOAD ONLY PDF



Digital Painting Tutorial EBook

Introduction:

The Painting Armour eBook is a 39-page guide on how to tackle the subject of painting convincing armour. The eBook specialises in creating Medieval, Roman and Samurai armour. We asked industry professional Mike Lim (aka Daarken) to create easy-to-follow guides/tutorials on how to paint these types of armour, and as well giving expert tuition, Mike Lim has also supplied the brushes that he used, which can be downloaded at the beginning and end of the tutorials.

Chapter 01: Medieval

Chapter 02: Roman

Chapter 03: Samurai

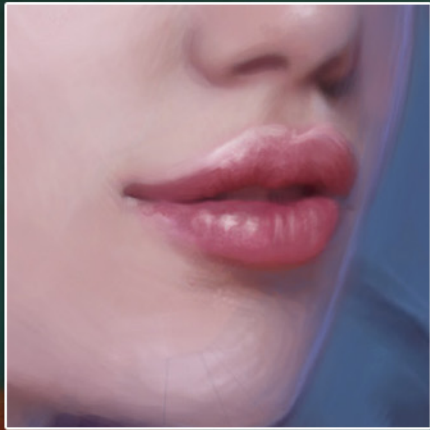
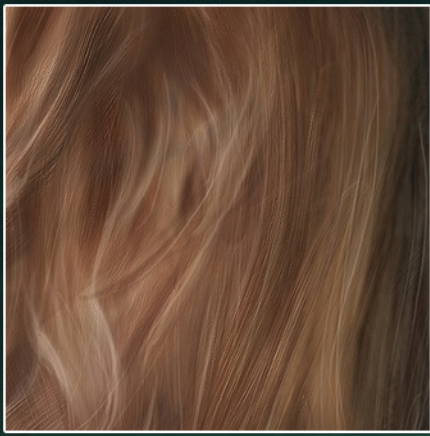
Painting Armour



3dtotal.com

for more products in our range visit <http://www.3dtotal.com/shop>





hair & face painting

DIGITAL PAINTING TUTORIAL SERIES EBOOK



The Hair & Face Painting eBook is a 51-page guide on how to paint wonderful looking hair, sumptuous lips, striking eyes, perfect noses and elegant ears. So if you're looking to achieve that extra level of realism in your character's face, or simply want to brush up on your knowledge of facial anatomy, then this eBook is just what you're looking for!

This tutorial eBook is aimed at intermediate to advanced level artists.

Original Author: 3DTotal.com Ltd | Platform: Photoshop | Format: DOWNLOAD ONLY PDF | Pages: 051



**85 FREE
BRUSHES**
Available with
this eBook

Custom Brushes v2

In the second volume of our Custom Brushes eBook series, we have asked six industry professionals, from the likes of Carlos Cabrera, Nykolai Aleksander and Roberto F. Castro to show us the techniques that they use to produce custom brushes. Spread over 48 pages and split into 6 chapters, we cover topics such as Fabrics & Lace, Leaves & Tree to Rock/Metal and Stone. Our artist will show you the importance of finding good reference images to base your brushes from, to knowing your subject matter.

Also Available in this series Custom Brushes V1

Original Author: 3DTotal.com Ltd | Platform: Photoshop | Format: DOWNLOAD ONLY PDF | Pages: 049

