

Содержание

Введение.....	4
Инструменты и материалы.....	6
Глава 1. Как рисовать эскизы: основы.....	8
Глава 2. Голова, лицо и причёска.....	26
Построение объема головы. Стилъ изображения.....	27
Черты лица.....	34
Волосы.....	52

Глава 3. Фигура и костюм.....	66
Тело в пространстве	67
Одеваемся!.....	84
Заключение.....	126



Введение

Что такое «скетч»?

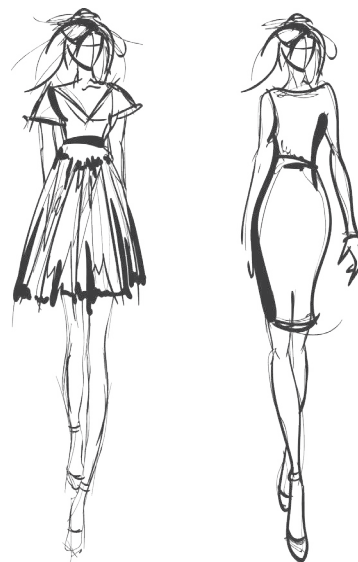
В дословном переводе с английского sketch означает «эскиз», «зарисовка», «быстрый набросок». Проще говоря, это рисунок, сделанный за очень короткое время. Раньше скетчами в основном называли небольшие предварительные изображения, которые делал художник, собираясь писать масштабное, сложное полотно. Могли быть архитектурные или интерьерные скетчи, при помощи которых архитекторы и художники планировали оформление будущих зданий или помещений.

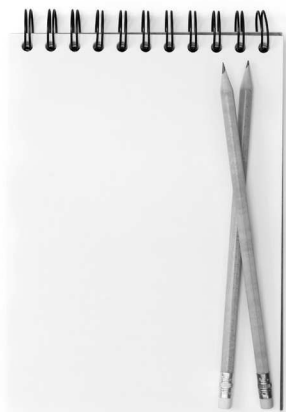
Правда, у нас скетч чаще называли наброском или эскизом.

Альбом для скетчей принято называть скетчбуком. Многие носят его с собой постоянно, зарисовывая все интересное и набивая руку в творчестве.

Но постепенно скетчинг (искусство создания быстрых рисунков) превратился в самостоятельное художественное направление. Главное – понять: «быстро» не означает «как попало», скетч – это достоверная передача предмета, настроения, образа. Скетч можно делать карандашами, линерами, гелевыми ручками, акварелью, пастелью, углем. А можно работать в смешанной технике. Мы же с помощью этой книги будем учиться делать фэшн-скетчи простым карандашом.

«Fashion» дословно означает «мода». Основные направления фэшн-скетчинга – это придумывание предметов гардероба и модных образов (в этом случае художник включает фантазию) и зарисовки (например, с показа).





Инструменты и материалы

Скетчбук. Он может быть на пружине или на скрепках. Основной критерий выбора: вам должно быть прежде всего удобно им пользоваться. Поэтому откажитесь как от слишком больших, так и от крошечных вариантов. Самый удобный размер – примерно с ученическую тетрадь. Можно взять и обычный альбом для рисования. Бумага не должна быть ни слишком рыхлой и шершавой, ни глянцевой.

Простой карандаш. Если возьмете обычный, а не автоматический – значит, вам потребуется еще и точилка.

Карандаши могут иметь разную толщину грифеля в зависимости от твердости (жесткости). Твердые оставляют более тонкую и светлую линию, мягкие – темную и жирную. Мягкость и твердость в Европе обозначаются соответственно

буквами «В» и «Н», в России – «М» и «Т». Следовательно, карандаш «4В» гораздо мягче, чем «В». А «4Н» – мягче, чем «Н». Карандаши с маркировкой «9Н», или «9Т», – самые твердые. «НВ», или «ТМ», – нечто среднее.

Приобретите для начала три карандаша: твердый, средний, мягкий. Избегайте крайностей – поначалу будет трудно работать очень твердым или супермягким карандашом.

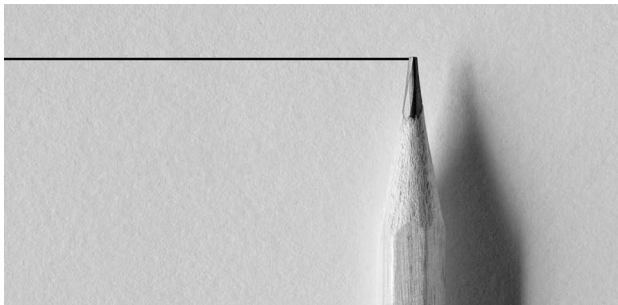
Можно использовать механические карандаши: они не нуждаются в затачивании и очень удобны. Но некоторые художники не любят их, считая, что такой инструмент дает «холодную» линию и с ним не возникает необходимого контакта.

Ластик. Не берите слишком жесткий и легко крошащийся – он будет грубо сдирать с бумаги верхний слой и оставлять некрасивые пятна.



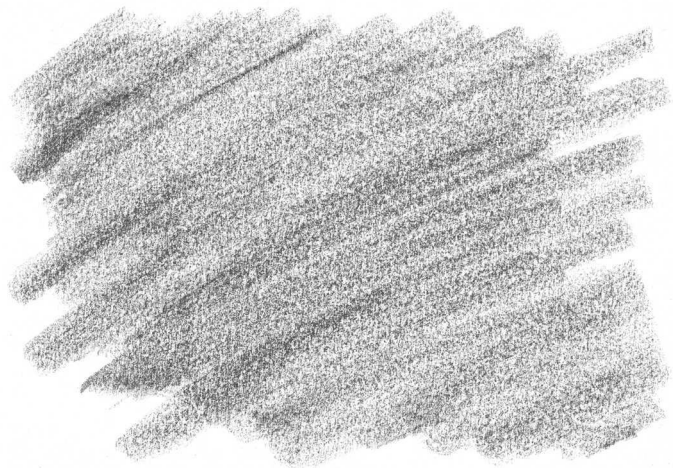
Глава 1.

Как рисовать скетчи: основы



Когда грифель мягкого карандаша стачивается о бумагу, на его конце образуется нечто вроде площадочки. Линия, проведенная при помощи этой плоскости, получается широкой, не слишком четкой и более светлой, чем выполненная острием. Еще такую линию можно получить, штрихуя боковой плоскостью грифеля.

Основа любого скетча – линии. И они могут быть очень разными. Острие хорошо заточенного грифеля дает тонкую, четкую, яркую линию.



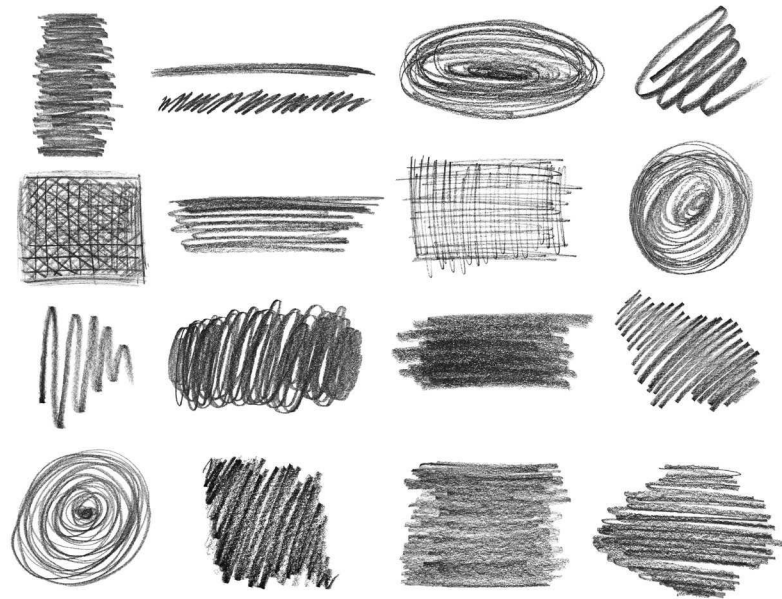
Можно провести яркую и четкую линию мягким карандашом, а потом слегка растереть ее при помощи легких движений ластика или кусочка бумаги – такой прием называется растушевкой. Подобные эффекты можно использовать при рисовании теней и формировании объема.



При помощи различных карандашных штрихов можно представить множество различных фактур и эффектов. Просто помните, что легкие штрихи без нажима дают эффект светлого тона и легкости; сильные штрихи с нажимом образуют плотную тень и создают впечатление глубины. Чем тоньше детализация рисунка и чем он мельче, тем короче должны быть штрихи.

На этом примере хорошо видно, насколько разные фактуры изображены при помощи одного лишь карандаша. А также какую важную роль играют направление штриха и владение разными видами линий.





В скетчинге очень важна легкость движения вашей руки. Не напрягайте кисть, пусть она двигается свободно.

Не сжимайте карандаш слишком сильно и не держите его близко к грифелю.

Старайтесь не нажимать сильно на бумагу. Если карандаш достаточно мягкий, то даже для получения темного тона сильный нажим не понадобится.

- Попробуйте разные виды штриховки. Потренируйтесь в рисовании различных линий – прямых, закругленных, коротких, длинных. Это должно стать практически автоматическими действиями при создании скетчей.
- Отработайте движения руки при рисовании плавных линий, зигзагов, овалов, штриховки; при проведении линий разной толщины и интенсивности. Выше мы говорили, как использовать для этого возможности карандашного грифеля.



Очень большую роль играет правильное расположение рисунка на листе. Конечно, в жанре скетча на одном листе бумаги могут размещаться несколько рисунков. В любом случае нужно соблюдать определенные правила:

- Изображение (или изображения) не должны плотно заполнять все пространство. Необходимо некоторое количество «воздуха».
- Части изображения не должны быть урезаны или упираться в край листа.
- При изображении одиночной фигуры пространство под ее ногами в идеале должно быть чуть меньше, чем над ее головой, – это придает рисунку логичность и соразмерность.

Как определить, что фигура расположена на листе бумаги неправильно? В таком случае она словно втиснута в лист, нет ощущения легкости. Если же персонаж размещен правильно, то присутствует необходимое пространство, изображение не создает эффект тяжести и тесноты. Небольшой секрет: если вы изображаете идущую влево или вправо фигуру, не забудьте, что в той стороне, куда она направляется, должно быть определенное расстояние до края листа – иначе впечатление движения исчезнет.

Как избежать ошибок? Перед тем как начать рисовать, легкими линиями наметьте на листе основные пропорции изображения: рост фигуры, расстояния от головы до верхнего края листа и от ступней до нижнего края. Проверьте себя – нет ли ощущения тесноты и нехватки места?

Все вспомогательные линии делаем совсем тонкими, слабыми штрихами и по окончании работы стираем их.



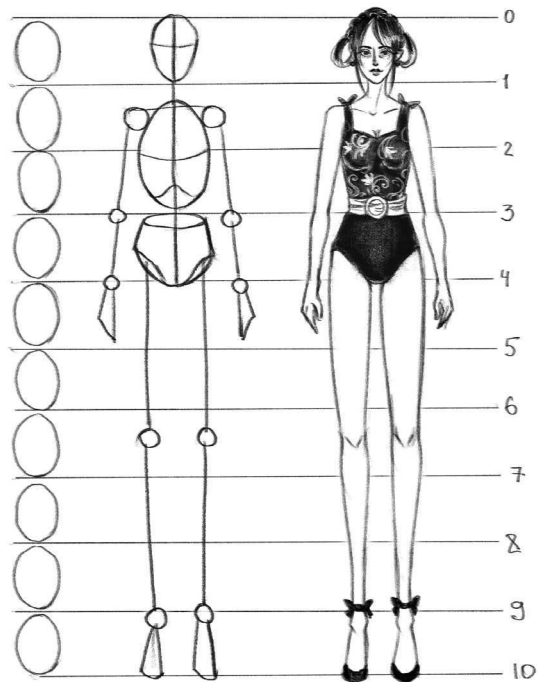
Разберемся, как выстраивать пропорции фигуры человека при рисовании.

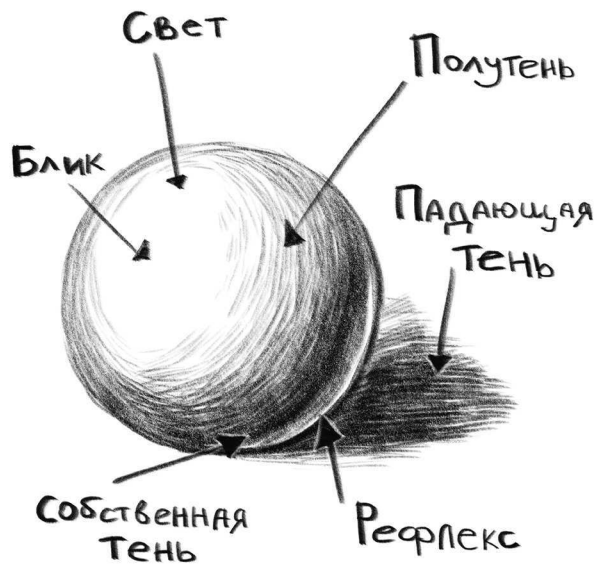
В классическом рисунке и живописи обычно используют «правило восьми голов»: в среднем высота головы взрослого человека 8 раз укладывается в его росте. Но фэшн-иллюстрации свойственны более вытянутые пропорции, и здесь стоит исходить из длины 9–10 «голов». Вообще, все зависит от вашей задачи: так, если вам важно представить в первую очередь одежду (ее цвет, стиль, особенности) и создать настроение, то фигура человека в вашем рисунке будет второстепенна и пропорции могут стать еще более искаженными.

В первую очередь вам, как начинающему художнику, важно разобраться в том, как выстраивается фигура в принципе.

1. Отмечаем на листе расстояние от ступней до макушки (помните правило расположения фигуры на листе).
2. Проводим вертикальную вспомогательную линию.
3. Откладываем на линии отрезки, равные высоте головы. Таких «голов» у нас в данном случае получится 10. В дальнейшем попробуйте создавать рисунки с другими пропорциями, в том числе и классическими.

4. Посмотрите на образец. На нем хорошо видно, каким уровням соответствуют центр груди, талия, колени. Например, чтобы отметить талию, нужно отложить три «головы» сверху.
5. Составляем схему – основу фигуры – так, как это сделано на образце. Обращаем внимание и на горизонтальные линии: например, здесь ширина плеч равна ширине бедер.
6. Прорисовываем контуры фигуры. Пусть пока они у вас получаются довольно корявыми – это не страшно.





Теперь познакомимся с приемами создания светотени.

Для того чтобы предмет на рисунке выглядел достоверно, необходимо изучить и применять основные приемы передачи света и тени. Это сделает его объемным, рисованный предмет станет похожим на оригинал. Обратите внимание, как ложится штриховка, при помощи которой мы передаем объем.

- Там, где на предмет падает свет, образуется блик. Он наиболее выражен на блестящих, гладких предметах.
- Свет – самая освещенная часть предмета, не считая блика.
- Полутень находится на границе света и тени.

- Собственная тень – наиболее темная часть предмета.
- Рефлекс – отраженный от поверхности свет на предмете.
- Падающая тень – та, которую отбрасывает предмет.

Для того чтобы познакомиться со всем этим на практике, возьмите несколько предметов (например, кубик, чашку, комнатный цветок в горшке), поставьте их на стол и посмотрите: где находится самая густая тень? Есть ли у предмета рефлекс? Есть ли на нем блик?

Обратите внимание на падающую тень. Она вовсе не обязательно повторяет форму предмета: то есть, если на столе перед нами стоит чашка, тень может быть непохожей на чашку! Посмотрите, как будут меняться «светопередача» на поверхности предмета и его тень в зависимости от того, как он расположен относительно источника света.

Обратите внимание: если вы рисуете в натуралистичном стиле, с передачей светотени, то очень важно определиться с тем, где находится источник света. Иначе вы не сможете достоверно отобразить форму.