



ПРЕДИСЛОВИЕ

Благодарим за приобретение этой книги.

В последнее время специфичные изображения, характерные для аниме и манги, становятся практически неотделимы от реалистичных изображений. В частности, с внедрением реалистичных элементов в стиль бисёдзё в иллюстрировании манги и аниме появились приёмы для выражения сексуальности и соблазнительности. Например, приём, при котором лицо рисуется в аниме-стилистике, а грудь и живот — в реалистичной. Или же техника выделения тех участков, которые больше всего хочется подчеркнуть, с помощью их реалистичного изображения. Например, если необходимо сделать акцент на ягодицах, они прорисовываются наиболее тщательно.

Данная книга, являясь пособием по рисунку и работе с цветом в иллюстрациях обнажённых соблазнительных девушек-бисёдзё, не ограничивается банальными вопросами изображения и раскраски, а концентрирует внимание на рекомендациях по созданию «реалистичного изображения обнажённого тела». Иными словами, книга не только рассказывает о том, как сделать иллюстрацию реалистичнее, но и указывает, на какие части тела лучше сделать акцент, а какие стоит упростить. Кроме того, в этой книге обращается внимание на то, как при изображении красавиц сохранить баланс между фигурой и лицом, нарисованным в характерной аниме-стилистике. В пособии собраны подсказки по созданию реалистичного изображения в так называемом стиле бисёдзё.

Мы будем рады, если оно послужит вам помощником в первых шагах по созданию иллюстраций обнажённых героинь в стиле бисёдзё.

От редактора
Декабрь 2018

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	2
Как пользоваться книгой	6

1 ОСНОВЫ ПРОРИСОВКИ ОБНАЖЁННОГО ТЕЛА



ОСНОВЫ ЦВЕТНОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ ОБНАЖЁННОЙ КОЖИ ...	8
Природа теней и полутеней	8
Сопоставление цветной и чёрно-белой картинки	8
Разница между «тенью» и «полутенью»	8
Положение источника света	9
Свет и светотень	10
Основы прорисовки обнажённой кожи	11
Порядок заливки	12
ОСНОВЫ РАБОТЫ С ЦВЕТОМ КОЖИ	16
Классические цвета кожи	16
Здоровый цвет кожи (смуглый)	17
Болезненный цвет кожи (бледный)	17
Тёмный цвет кожи	18
Цвет кожи нечеловеческих существ (синий)	18
Источники света и зависимость от их расположения	19

Особенности заливки цветом отдельных элементов

2 ЗАЛИВКА ЦВЕТОМ РИСУНКА ГОЛОВЫ И ЛИЦА



01 УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ ГЛАЗА (РЕСНИЧНУЮ ЛИНИЮ)	22
■ Знакомимся с основами рисовки глаз	22
■ Изображение глаз при разных эмоциях	23
■ Изображение бровей при разных эмоциях	24
■ Рисовка глаз в зависимости от типажа персонажа	25
Объяснение основных моментов заливки	
Прорисовка глаз	26
02 УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ ГУБЫ И ЯЗЫК	28
■ Знакомимся с основами рисовки губ	28
■ Изображение губ при разном выражении лица ...	29
■ Изображение губ при передачи разных характеров	30
■ Метод изображения языка	31
Объяснение основных моментов заливки	
Прорисовка губ	32
03 УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ НОС И УШИ	34
■ Знакомимся с основами рисовки носа	34
■ Знакомимся с основами рисовки ушей	34
■ Изображение носа под разными ракурсами	35

■ Как уменьшается детализация ушей в зависимости от расстояния	36
■ Форма ушей	36
Объяснение основных моментов заливки	
Прорисовка носа	37
Прорисовка уха	37

04 УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ ШЕЮ	38
■ Знакомимся с основами рисовки шеи	38
■ Изображение шеи под разными ракурсами	39
■ Изображение шеи в зависимости от степени наклона	40
■ Рисовка шеи при разных типах фигуры	41
Объяснение основных моментов заливки	
Прорисовка шеи	43

Особенности заливки цветом отдельных элементов

3 ТЕХНИКА ПРОРИСОВКИ ВЕРХНЕЙ ЧАСТИ ТУЛОВИЩА



05 УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ РУКИ (ЛОКТИ)	46
■ Знакомимся с основами рисовки рук	46
■ Изображение руки под разными ракурсами	47
■ Рисовка руки в зависимости от позы	48
■ Рисовка руки при разных типах фигуры	49
Объяснение основных моментов заливки	
Прорисовка рук	50
06 УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ КИСТИ И ПАЛЬЦЫ	54
■ Знакомимся с основами рисовки кисти и пальцев	54
■ Ладонь и тыльная сторона руки	55
■ Рисовка ладони руки в зависимости от позы	56
■ Рисовка руки в зависимости от возраста персонажей	57
■ Изображение ногтей	58
Объяснение основных моментов заливки	
Прорисовка ладоней	
07 УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ КЛЮЧИЦЫ	60
■ Знакомимся с основами рисовки ключицы	60
■ Движение ключицы при разном наклоне	61
Объяснение основных моментов заливки	
Прорисовка ключицы	62
08 УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ ПЛЕЧИ И ПОДМЫШЕК	64
■ Знакомимся с основами рисовки плеч и подмышек	64
■ Изображение плеча под разными ракурсами	65
■ Изображение подмышек под разными ракурсами	66
■ Рисовка плеч при разных типах фигуры	67
Объяснение основных моментов заливки	
Прорисовка подмышечной зоны	68

09	УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ ГРУДЬ	70
	■ Знакомимся с основами рисовки груди	70
	■ Различия в форме груди	71
	■ Различные чашечки	72
	■ Рисовка груди при разных типах фигуры	74
	■ Рисовка груди в зависимости от возраста персонажа	75
	■ Изображение сосков	76
	■ Расстояние между грудями	78
	■ Грудь и её форма	79
	■ Рисовка груди в зависимости от позы	80
	■ Изменения в рисовке груди при движении	84
	■ Передача мягкости груди	86
	Объяснение основных моментов заливки	
	Прорисовка груди	88
10	УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ СПИНУ И ПОЯСНИЦУ	92
	■ Знакомимся с основами рисовки спины и поясницы	92
	■ Тени спины и поясницы	93
	■ Рисовка спины в зависимости от позы	94
	■ Рисовка спины при разных типах фигуры	97
	■ Рисовка спины в зависимости от возраста персонажа	98
	Объяснение основных моментов заливки	
	Прорисовка спины и поясницы	99
11	УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ ЖИВОТ	100
	■ Знакомимся с основами рисовки живота	100
	■ Изображение живота под разными ракурсами ...	101
	■ Рисовка живота при разных типах фигуры	102
	■ Рисовка живота в зависимости от возраста персонажа	104
	■ Рисовка живота в зависимости от позы	105
	Объяснение основных моментов заливки	108
	■ Прорисовка живота	110

Особенности заливки цветом отдельных элементов

4 ПРОРИСОВКА НИЖНЕЙ ЧАСТИ ТУЛОВИЩА



12	УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ ЯГОДИЦЫ	112
	■ Знакомимся с основами рисовки ягодич	112
	■ Изображение ягодич под разными ракурсами ...	113
	■ Рисовка ягодич при разных типах фигуры	114
	■ Рисовка ягодич в зависимости от возраста персонажей	115
	■ Рисовка ягодич в зависимости от позы	116
	■ Способы заливки области ягодич	120
	Объяснение основных моментов заливки	
	Прорисовка ягодич	123

13	УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ БЁДРА	124
	■ Знакомимся с основами рисовки бёдер	124
	■ Тени на бёдрах в зависимости от источника света	125
	■ Рисовка бёдер в зависимости от позы	127
	■ Рисовка бёдер в соответствии с телосложением	130
	■ Рисовка бёдер в зависимости от возраста персонажей	131
	Объяснение основных моментов заливки	
	Прорисовка бёдер	132
14	УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ КОЛЕНИ	134
	■ Знакомимся с основами рисовки колен	134
	■ Изображение коленей под разными ракурсами	135
	■ Рисовка коленей в зависимости от позы	136
	Объяснение основных моментов заливки	
	Прорисовка коленей	137
15	УЧИМСЯ ПРОРИСОВЫВАТЬ НОГИ И СТУПНИ	138
	■ Знакомимся с основами рисовки ног и ступней	138
	■ Изображение ног и ступней под разными ракурсами	139
	■ Способы изображения подошвы ступней	140
	■ Рисовка ног по возрасту	140
	■ Рисовка ступни в зависимости от позы	141
	Объяснение основных моментов заливки	
	Прорисовка ног	142

КОЛОНКА

Изображение отдельных деталей	20
Прорисовка и заливка языка	33
Различия в рисунке с точки зрения характера изображения	42
Различные подходы к зарисовке шеи	44
Внутренняя сторона плечевого отдела	51
Передача характера персонажа через его позу	52
Мышцы в области ключицы	63
Форма плеч в зависимости от позы	69
Цвет кожи и цвет сосков	76
Как рисовать грудь без изменения её размера	83
Изображение кожи в зависимости от окружения и температуры	87
Когда присутствуют несколько источников света	91
Как нижнее бельё выглядит на теле	119
Влияние на изображение освещённости пространства	121
Когда надеты чулки или колготки	143

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ КНИГОЙ

Из этой книги вы узнаете о том, как реалистично рисовать самые разные части обнажённого тела в стиле бисёдзё. О каждом элементе рассказано отдельно, благодаря чему можно целенаправленно обратиться к тем главам, которые вам наиболее интересны. Книга не ограничивает читателя в выборе графического редактора. Кроме того, она посвящена не мельчайшему разбору техники нанесения краски с подбором кистей и оттенков, а скорее ключевым моментам, на которые стоит обратить внимание, чтобы создать реалистичный рисунок.

Название главы

Вводная часть с названиями частей тела, которую будем рисовать

01 Особенности заливки цветом отдельных элементов. Учимся прорисовывать глаза (ресничную линию)

Лицо — это та область, на которую следует обратить особое внимание при рисовании персонажей. Наибольший акцент здесь делается на глаза — они важны для передачи характера персонажа. Давайте научимся их прорисовке для передачи отдельных черт персонажей при разном угле изображения и всевозможных эмоциях героя.

ЗНАКОМИМСЯ С ОСНОВАМИ РИСОВАНИЯ ГЛАЗ

Мы будем рисовать исходя из структуры реального глаза. Достичь убедительного изображения получится, если чётко прорисовать каждый элемент глаза: радужную оболочку, зрачок и т. д.

Ресничная линия (Ресница)
Близко к тому, что ресницы передают форму всему глазу, вы можете прорисовать особые черты и выделение века персонажа.

Тени
В прорисовке теней учитывайте, что по своей природе глаз имеет сферическую форму. Если обрезать нижнюю часть от изображения или вышине углов глаза, то получится добиться эффекта трёхмерности.

Зрачок
Расположите зрачок в центре. Регулируя его размер, можно передать различные эмоции.

Блики
Блики располагают на стороне внешнего угла глаза. Размер и расположение бликов можно менять в зависимости от возраста персонажа и прорисовывать или зрачок.

ВНА ГЛАЗА СЕКУ
Нанесите линии ресниц, учитывая расположение глаза в анфас. При изображении зрачка учитывайте сферическую форму глаза, поэтому чем больше зрачок повернут в сторону, тем он уже.

Радужная оболочка
Она окружает зрачок. Будьте осторожны и не переусердуйте с её обрисовкой, чтобы не сделать изображение.

1 НА ЗАМЕТКУ
Нанесите на то, что глазное яблоко сферической формы, не которая часть зрачка цвета сетчатки. Чтобы передать объёмность глаза, нужно помнить об этом.

Зрачок (горизонтальный)
Зрачок (вертикальный)
Радужная оболочка

ИЗОБРАЖЕНИЕ ГЛАЗ ПРИ РАЗНЫХ ЭМОЦИЯХ

В зависимости от мимики и эмоций меняется не только форма ресниц, но и выражение глаз. При первоначальном радостном и интересном зрачке расширяется, поэтому на нём появляется большее количество бликов. И наоборот, при первоначальном грусти, печали зрачок сужается, поэтому лучше сократить количество бликов.

ОСНОВНОЕ ВЫРАЖЕНИЕ
Нижнюю опустите внешний угол и приподнимите нижнее веко, чтобы сделать взгляд мягче. Смените увеличение зрачка и количество бликов, вы отразите живые, положительные эмоции.

ГНЕВ
Правильно взгляду остро, приподнимите внешний угол глаза. Сила эмоции выражается благодаря изображению довольно маленького зрачка и отсутствию бликов.

ПЕЧАЛЬ
Опустите внешний угол, а также немного опустите само верхнее веко. Зрачок могут быть грустно опущены вниз, чтобы подчеркнуть подавленное настроение.

ИСПУГ (ИЛИ УДИВЛЕНИЕ)
Можно подчеркнуть широко открытый взгляд, нарисовав маленькими не только зрачок, но и радужку вокруг.

РАВНОДУШИЕ
Опустите внешний угол глаза и верхнее веко. Убрав блики и сделав зрачок маленьким, вы сделаете отсутствующий взгляд.

ПРЕЗРЕНИЕ
Как и в случае с «равнодушным» опустите внешний угол глаза и верхнее веко, но взгляд сделайте несколько мягче. Апатичность передаётся через параллельное расположение верхнего и нижнего века относительно друг друга.

1 НА ЗАМЕТКУ
Нанесение на линии ресниц цвета волос персонажа или яркого цвета может испортить передачу границ глаза и кожи и повредить детализацию. Однако будьте осторожны, не переусердствуйте, иначе впечатление от нарисованного глаза будет крайне слабым.

Пошаговое объяснение работы с цветом

Объяснения, как рисовать и работать с цветом

Объяснение основных моментов заливки

Сейчас мы рассмотрим ключевые моменты адекватной заливки, следуя поэтапному процессу прорисовки ключицы.

ПРОРИСОВКА КЛЮЧИЦЫ

ШАГ 1
Для начала проверьте положение ключицы. Вы сможете увидеть её изобразить, если будете помнить, что правые локти от поднятых рук должны пересекаться в области под шеи.

ШАГ 2
Нанесите широкие слои цвета на кожу.

ШАГ 3
Прорисуйте тени. Не забудьте зарисовать тени под ключицами и впадину между ними.

ШАГ 4
Углубите тени ещё более густыми тенями, чем в шаге 3, закрасьте поперечным цветом, завершите рисунок, нарисовав блики на самых выступающих точках ключицы.

КОЛОНКА

МЫШЦЫ В РАЙОНЕ КЛЮЧИЦЫ

Ключица — важный элемент, который соединяет шею, грудь и плечи, поэтому здесь пересекаются и сходятся их мышцы. Для того чтобы лучше понять движение мышц, посмотрите на пример мужского тела, где они лучше всего видны.

ВЕРХНЯЯ ЧАСТЬ ТРАПЕЦЕВИДНОЙ МЫШЦЫ
Выступающая трапециевидная мышца простирается к плечу и создаёт красивый буфорок наверху ключицы, если смотреть на нее сверху.

БОЛЬШАЯ ГРУДНАЯ МЫШЦА
Это часть, которая прилегает к женской груди, так что, пока она движется этой мышцей, вы можете определить, увеличится или уменьшится ли бюст.

ДЕЛЬТОВИДНАЯ МЫШЦА
Расположенные на внешней стороне плеча мышцы, если их накачать, поднимутся наверх, закрывая часть линии ключицы.

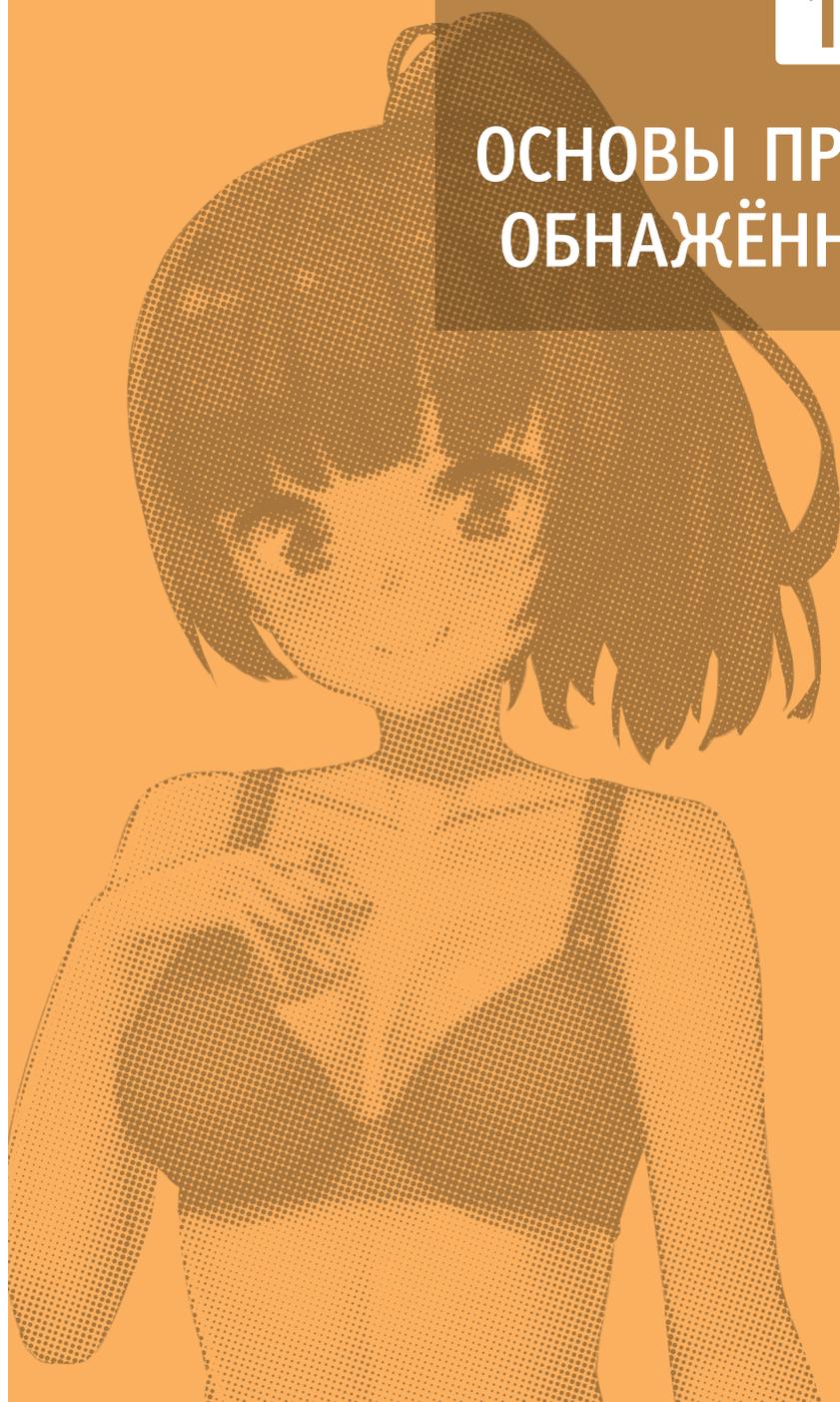
При выгибании рук в стороны задействована дельтовидная мышца, поэтому тени от её натяжения может лечь на верхней стороне внешней стороны ключицы.

Придайте объём за счёт нанесения светотени, в том числе в тех местах, на которые приходится тень, чтобы разграничить границы между дельтовидной и грудно-ключично-сосцевидной мышцей.

Выводка, как сделать рисунок еще лучше

1

ОСНОВЫ ПРОРИСОВКИ ОБНАЖЁННОГО ТЕЛА



Основы заливки цветом обнажённой кожи

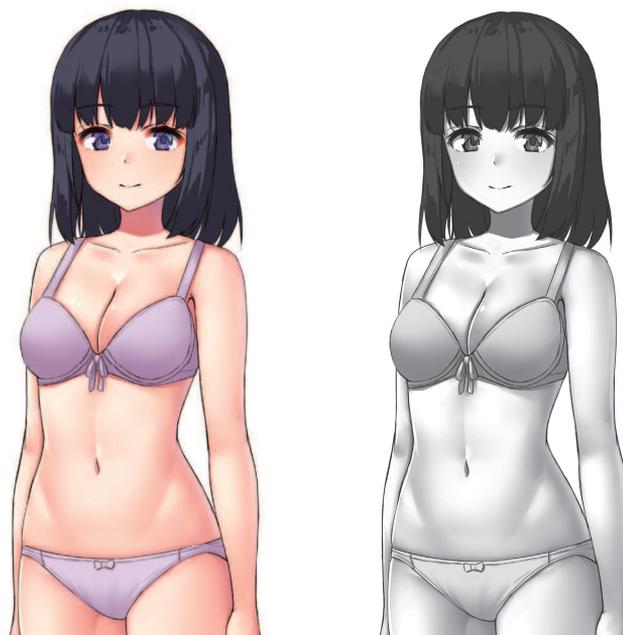
Для того чтобы женское тело (в первую очередь, грудь, ягодицы, бёдра и другие части тела, привлекающие внимание зрителя) смотрелось привлекательно, необходимо красиво прорисовать кожу. Давайте рассмотрим пример того, как заливать цветом область кожи.

ПРИРОДА ТЕНЕЙ И ПОЛУТЕНЕЙ

Тени и полутени — основа процесса заливки цветом, причём не только в случае кожи. Они не только передают направление света, но и способны выразить фактуру, форму, массивность предметов, расстояние между ними и многое другое. В зависимости от желаемого эффекта привлекательный вид коже можно придать путем сочетания резких и размытых теней, их градиентов и других способов заливки.

СОПОСТАВЛЕНИЕ ЦВЕТНОЙ КАРТИНКИ И ЧЁРНО-БЕЛОЙ

Вне зависимости от того, цветной рисунок или чёрно-белый, как правило, восприятие тени не отличается. Однако интуитивно легче работать с монохромным рисунком или с рисунком в сером спектре, ввиду их меньшей детализированности. Если трудно работать в цвете, рекомендуем для простоты разобрать тональность в сером спектре.



РАЗНИЦА МЕЖДУ «ТЕНЬЮ» И «ПОЛУТЕНЬЮ»

Из-за схожести терминов, отбрасываемую тень и тень собственную часто путают, тем не менее между ними есть четкое различие. Отбрасываемая тень (Shadow) — темная область, создаваемая объектами, блокирующими свет, например, тени на полу. Как правило, её изображают с чётко очерченными границами. Собственная тень (Shade), в свою очередь, — это затемнённая часть объекта. Посредством собственной тени можно передать объём предмета. Собственную тень растушевывают с помощью таких инструментов, как, например, градиент.



ПОЛОЖЕНИЕ ИСТОЧНИКА СВЕТА

В широком смысле источники света можно разделить на «естественные», вроде солнца и луны, и «искусственные»: электрические лампы, флуоресцентное освещение, светодиоды. Естественное освещение, за исключением отдельных случаев, почти всегда направлено сверху вниз. У искусственного же, расположение которого определяется произвольно, может быть несколько разнонаправленных источников. Одна и та же иллюстрация при разном освещении внутри неё выглядит совершенно иначе, поэтому определитесь с источником света, который будет отвечать вашим задачам.

● Верхний свет

Это стандартный свет, который применяется для передачи естественного или флуоресцентного, если речь идет о помещении. Благодаря тому, что верхний свет производит впечатление естественности и спокойствия, он используется часто. Если смотреть с позиции объекта или изображённого персонажа, на рисунке источник света располагается в правом верхнем углу.



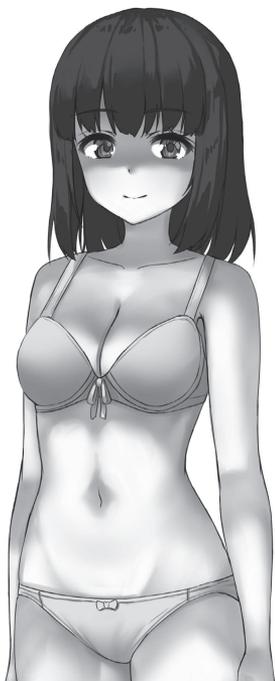
● Фронтальный свет

Когда свет исходит со стороны камеры, количество теней сведено к минимуму. Более тёмные тени будут под частями тела, расположенными под острым углом к источнику света, например, под подбородком. Меньшее количество теней приводит к меньшей объёмности рисунка, но при таком источнике света легче всего подчеркнуть базовый цвет.



● Нижний свет

Такой свет обычно редко встречается и потому сильнее бросается в глаза. С его помощью можно создавать жуткие, ужасающие и мистические сцены.



! НА ЗАМЕТКУ

«ЕСТЕСТВЕННЫЙ СВЕТ» И «ИСКУССТВЕННЫЙ СВЕТ»

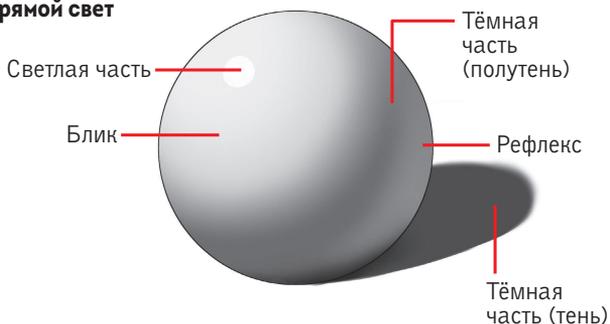
Естественный свет в рисовке персонажей передаётся посредством одного главного источника — например, яркого солнца. Поэтому и сам его цвет в большинстве случаев оказывается однотонным. В то время как искусственный свет обладает многообразием источников освещения, цветов, видов. Всё зависит от общей атмосферы рисунка, но реалистичность, переданная через отражение света разных оттенков, выше в сценах, где смешиваются несколько источников света разного происхождения. Да и интереснее смотрится передача нескольких видов света, будь то фонари, свечение экрана телефона, магические спецэффекты.

СВЕТ И ТЕНЬ

Тени необходимы для создания объемного изображения, однако зачастую одна лишь монотонная их прорисовка выглядит не очень удачно. Давайте попробуем сделать рисунок ещё красивее, ознакомившись с правилами использования не только светотени, но и цвета, а также правилами затенения.

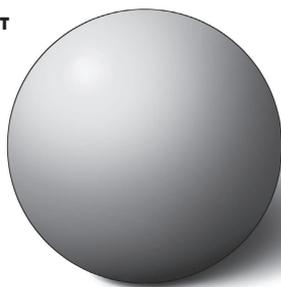
● Классический пример светотени

Прямой свет



В случае когда есть один яркий источник света, например, солнечные лучи, на физическом объекте проявляются чётко различимые светлая и тёмная области. В наиболее освещённой части, на которую попадают лучи, располагается световой блик. В тёмной части, помимо тени, возникает рефлекс, отблеск, отражённый от других объектов. Тень особенно глубока в таких частях, как, например, поверхность земли, куда отражённому свету проникнуть трудно. Кроме того, возникающие при сильном свете тени можно сделать яркими, если увеличить насыщенность по краю.

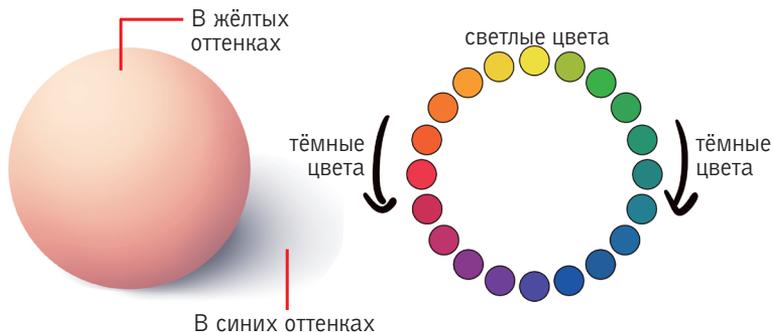
Рассеянный свет



При рассеянном свете, который наблюдается, например, в пасмурную погоду, происходит диффузное отражение света в различных направлениях, тогда граница между светом и тенью нечеткая и мягкой градацией переходит от светлой части к тёмной по направлению от источника света. В сравнении с прямым светом, рефлекс не так заметен. Например, если рисовать тени, как при прямом свете, и полутени, как при рассеянном, получится создать более резкую картинку.

● Передача тени цветом

Яркость цвета — один из тех аспектов, на который обращают внимание при выборе оттенка для передачи тени. Желтый — самый яркий из хроматических цветов, а синий и фиолетовый цвета кажутся наиболее тёмными. Если приблизить светлую часть к желтым оттенкам, а темную — сделать ближе к синим, получится более глубокая светотень, чем при создании обычной разницы в яркости.

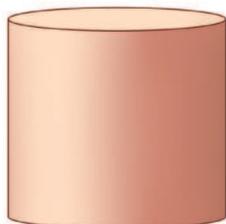


● Насыщенность границ между светлыми и тёмными областями

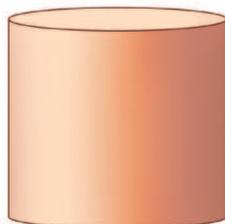
Иллюстрация будет смотреться более живо и красиво, если контраст между светом и тенью окажется подчеркнут не простым градационным переходом, а повышением насыщенности цвета посередине.

Плавная градация

Обычная градация



Градация с добавлением насыщенного цвета



Часть, в которой добавлен насыщенный цвет

Границы света и тени с чёткими линиями

Обычные границы



Границы с повышенной насыщенностью на линии



Часть, в которой добавлен насыщенный цвет

ОСНОВЫ ПРОРИСОВКИ ОБНАЖЁННОЙ КОЖИ

Познакомимся с инструментами прорисовки обнажённой кожи и с примерами основных техник.

● Основные инструменты, используемые при заливке

Для нанесения цвета в области с обнажённой кожей главным образом используют представленные ниже инструменты. Параметры настроек можно изменять по мере необходимости, например, изменять плотность, регулировать степень размытия или устанавливать фиксированный размер кисти.

Стандартная кисть



Жёсткая кисть с незначительной вариацией плотности. Она используется для резких теней и падающих теней.

Акварельная кисть



Кисть с мягким переходом в плотности. В основном используется для заливки полутени.

Аэрограф



Кисть с сильным размытием и низкой плотностью. Используется при создании мягких теней и перехода оттенков.

Инструмент Размытие



Используется в основном для частичного размытия.

Ластик



Ластик не обладает вариацией плотности. Используется для создания границ.

Прозрачный цвет

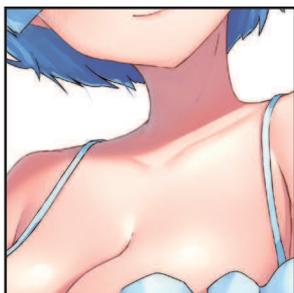


Можно использовать в качестве ластика с сохранением выбранной кисти. Область применения может быть шире, если использовать его вместо ластика или в сочетании с ним.

● Техники заливки

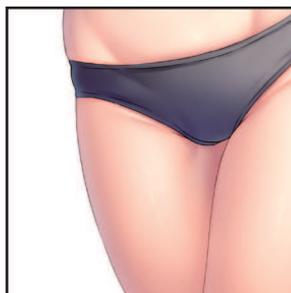
Начните закрашивать, сочетая следующие техники.

Размытие



Классическая техника для создания теней. Имеет множество способов применения: от создания резкости в наиболее выделенной области до передачи расстояния от источника света через падающие тени.

Градиция



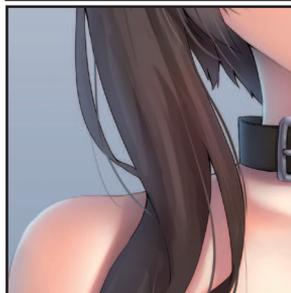
Человеческое тело имеет множество форм, близких к цилиндрическим, для выражения округлости которых необходим градиционный переход. Кроме того, он часто используется для передачи гладкой поверхности женской кожи.

Блики



Блики тесно связаны с передачей глянцевої фактуры кожи и созданием объёма. Периферийные блики, прорисованные вдоль контура, могут также подчеркнуть направленность света.

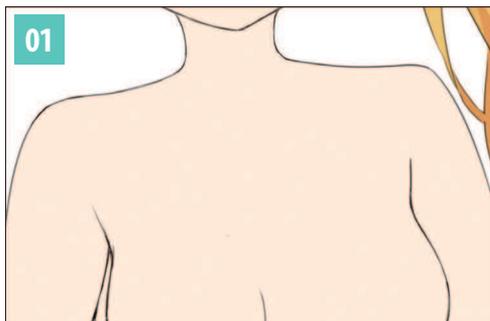
Отражённый свет



Реалистичность изображения повышается за счёт прорисовки отражённого света, который способен передавать ощущение пространственной глубины и объёма. Цвета подбираются в соответствии с фоном, но часто используются такие оттенки, как светло-голубой и голубой.

ПОРЯДОК ЗАЛИВКИ

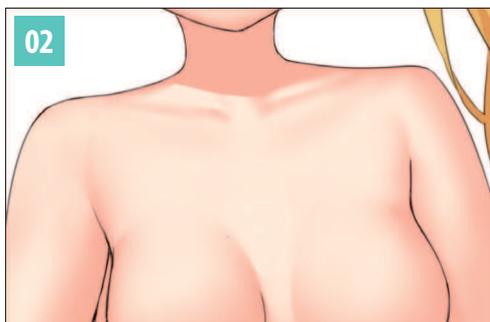
Рассмотрим по порядку, как производится заливка цветом кожи. Несмотря на то что поначалу это может показаться сложным из-за обилия компонентов, наслаивающихся один на другой, при постепенном продвижении от одного этапа к другому становится понятнее. Цвета варьируются в зависимости от иллюстрации. Используйте это как базовый пример.



● Эскиз базовый цвет

Внимательно относитесь к толщине линий, чтобы не сделать лайн слишком грубым. При плотной обводке легче заполнять области с помощью инструментов «волшебная палочка» или «заливка» и работать с базовым слоем иллюстрации. После завершения эскизного наброска создайте новый слой и залейте его базовым цветом. Постарайтесь, чтобы оставалось как можно меньше выходов за границы рисунка или следов заливки, так как это повлияет на конечный результат.

 Базовый цвет



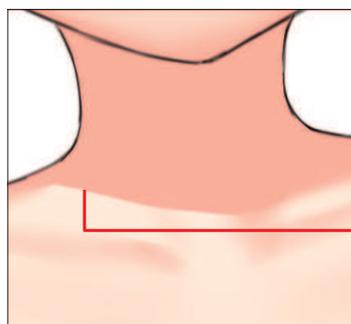
● Тень 1

Создав слой «Тень 1», отсекийте до базового цвета и нанесите более светлую полутень вдоль объёмных частей. Подберите при этом оттенок, который не сильно разнится с базовым цветом. Сначала обозначьте светотень крупными мазками большой кисти.

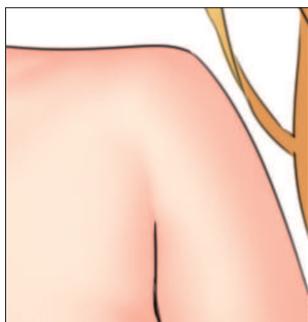
 Тень 1



Небольшие участки заливайте кистью меньшего размера, корректируйте их, варьируя такие инструменты, как «Прозрачный цвет», «Ластик» и «Размытие».



Тень должна быть резко очерченной, а не размытой, чтобы создавалось ощущение резкости. В то же время, если участок, на который падает тень, находится в отдалении, лучше всего постепенно размывать края для передачи перспективы.

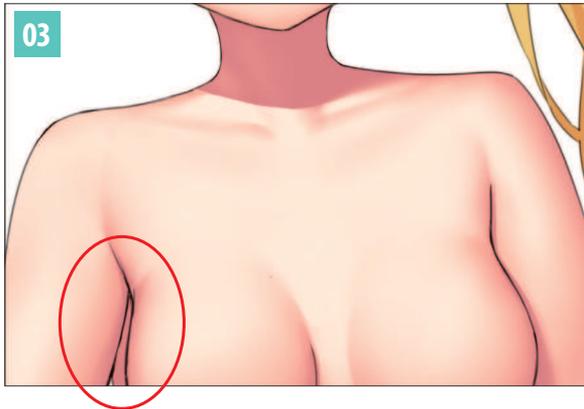


Используйте градиент для теней, располагающихся рядом с обводкой.



Оформите место перехода от груди к телу с помощью ластика. Такое продолжение линии груди будет выглядеть естественно.

Передайте округлость груди с помощью мягкого градиента с применением аэрографа.



03

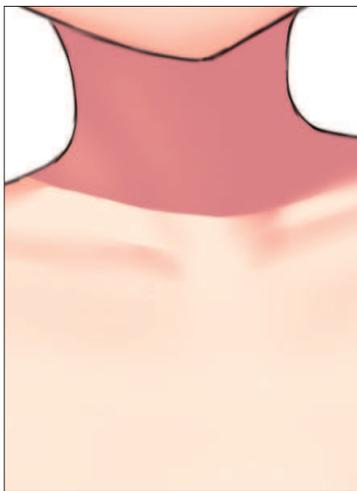
Участок в глубине

● Тень 2

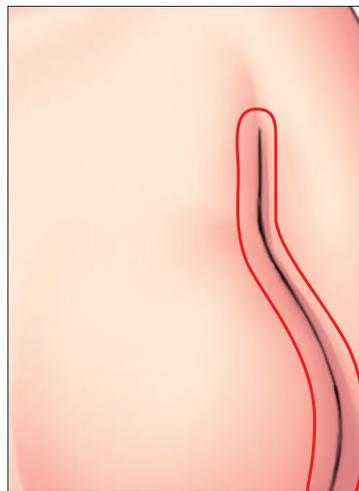
Создайте слой «Тень 2» и нанесите его на более тёмные тени и полутени. За счёт более тёмных оттенков слоя «Тень 2» вы подчеркнёте контраст. Для начала начните раскрашивать той же крупной кистью, что вы использовали в слое «Тень 1», затем нанесите цвет самой маленькой кистью. Падающую тень можно полностью изобразить на слое «Тень 2».



Тень 2



Падающая тень на шею



Падающая полутень в районе груди

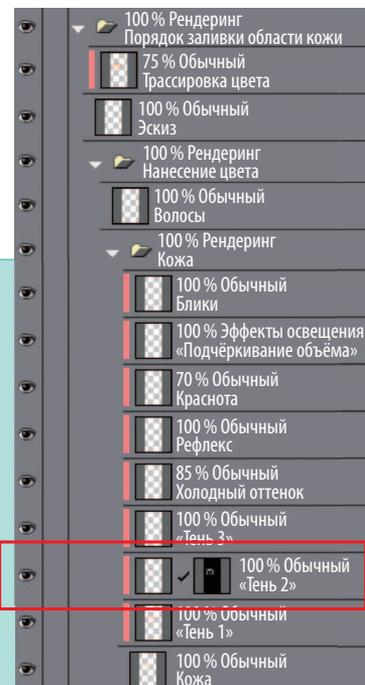
Залейте цветом участки, куда свет практически не проникает, например те, что расположены в глубине, а также область теней и полутеней внутри слоя «Тень 1», которую вы хотите подчеркнуть. Будьте осторожны: если вы нанесёте слишком много слоя «Тень 2», картинка получится очень тёмной.

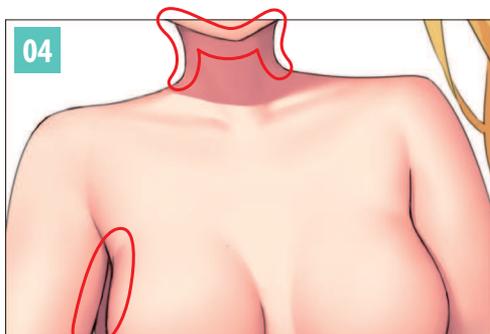
! НА ЗАМЕТКУ

О СТРУКТУРЕ СЛОЁВ

Поговорим о структуре слоёв при заливке области кожи. При создании иллюстрации упорядочите названия слоёв, поскольку их структура сильно влияет на эффективность работы. Процедура заливки цветом как кожи, так и частей тела в целом аналогична. Создав новый слой поверх слоя с базовым цветом, работайте с использованием обтравочной маски. Здесь используется приложение CLIP STUDIO PAINT, но и в других приложениях для создания иллюстраций встроены похожие функции.

Обтравочная маска слоя «Тень 1» применяется и к слою «Тень 2», чтобы «Тень 2», не выходила за пределы заливки «Тень 1».



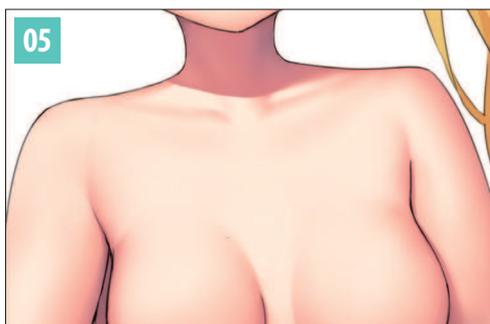


● Тень 3

При необходимости создайте слой «Тень 3» и нанесите тени на тёмные участки. Постарайтесь, чтобы цвет был темнее, чем в слое «Тень 2», и вместе с тем не слишком насыщенным. Нанесите его на те участки кожи, которые представляются наиболее тёмными по отношению к остальной коже.

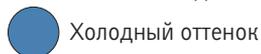


Тень 3



● Холодный оттенок

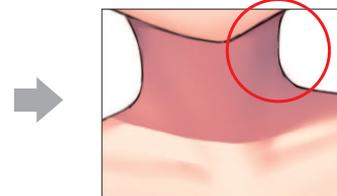
Создайте слой «Холодный оттенок». Тени будут выглядеть плотнее, если тонким слоем нанести синие и сиреневые оттенки на наиболее тёмные участки, вроде тех, по которым проходит «Тень 3», а также места, расположенные в глубине падающей тени. Секрет заключается в том, чтобы нанести цвет настолько тонко, чтобы он казался немного голубоватым и это выглядело красиво.



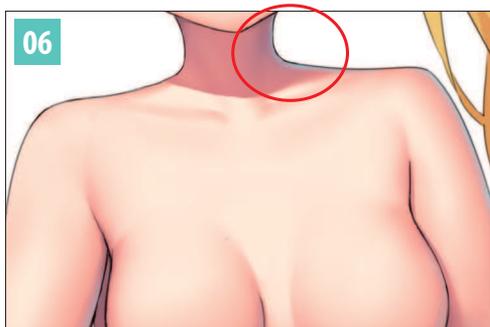
Холодный оттенок



Тень 3



Холодный оттенок

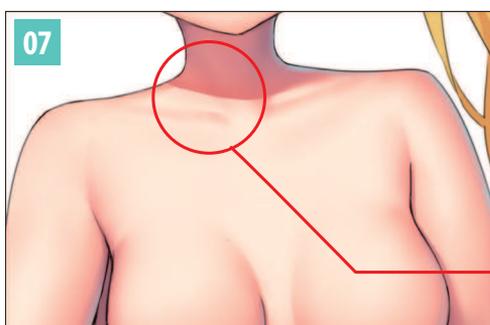


● Рефлекс

Добавив слой «Рефлекс», обозначьте его. Эффективнее всего будет, если вы сосредоточитесь на контурах, расположенных на противоположной от бликов стороне.

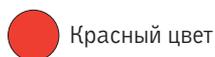


Рефлекс



● Добавление «Красного цвета»

Создайте слой «Красный цвет» и нанесите красный на края падающей тени и на переход между тенью и полутенью.



Красный цвет

