

# Лицо девушки

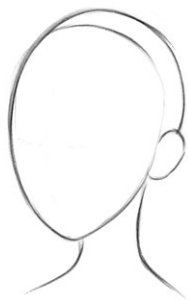
## Рисуем по шагам: портрет

После того как мы потренировались в создании разных объектов, самое время закончить практику рисованием головы персонажа. Обычно самые большие сложности в рендере персонажей вызывает вопрос, как сделать кожу человека гладкой и без грязных цветов. Чтобы избавиться от «грязи», я никогда не использую белый и черный в светлых и темных областях. Часто начинающие художники выбирают именно эти цвета и полупрозрачной кистью пытаются добавить объем. Попробуйте вместо этого взять более «чистые» и насыщенные оттенки. Да, конечно же, полутени могут быть слегка холодными даже на коже лица и многое зависит от освещения, но старайтесь, чтобы в тенях сохранялся какой-то цвет, а не просто безжизненный серый. В самых затененных местах лучше взять насыщенные темные оттенки, чаще всего это небольшие акценты: например, внутри рта или ноздрей не используйте грязный черный, вместо него отлично подойдет глубокий темный красноватый оттенок.

Также я стараюсь не добавлять свет на коже с помощью белого или почти белого. При его нанесении даже полупрозрачной кистью кожа теряет насыщенность и, как и в случае с черными тенями, становится блеклой, к тому же появляется дополнительный пластиковый эффект. При изображении кожи в нейтральном освещении чаще всего я рисую основной тон и затем постепенно ввожу затенение, не накладывая свет на выпуклые места, таким образом, на мой взгляд, легче всего добиться мягкости вместо пластика. Иногда нам кажется, что чем сильнее мы выделим объем с помощью света и тени, тем лучше будет результат, но не всегда это так. В рисовании матовых поверхностей хорошо работает небольшой переход от тени к свету без высокого контраста между ними. Еще один опасный прием — яркие точечные блики, большое количество которых также создает ощущение глянца и пластика на коже. Иногда я добавляю совсем немного таких бликов, чтобы расставить пару акцентов, обычно это губы, глаза и кончик носа. Будьте с этим аккуратнее, чтобы не превратить акценты в визуальный шум.

Ну а теперь скорее рисовать!

Если вы совсем новичок в рисовании, то будет здорово, если вы изучите дополнительные уроки по анатомии человека. В интернете легко найти множество бесплатных туториалов по этой теме. Более подробно о рисовании портрета я также рассказываю в моей первой книге «Портрет маркерами с Лерой Кирьяковой».



**01** Начнем с построения головы и шеи. Рисуем не просто лицо, а всю голову полностью.



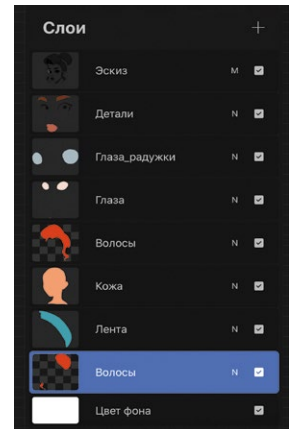
**02** Горизонтальными линиями наметим примерное расположение глаз, носа и рта. Обозначим прическу.



**03** Уточним детали прически. Простыми формами обозначим черты лица.



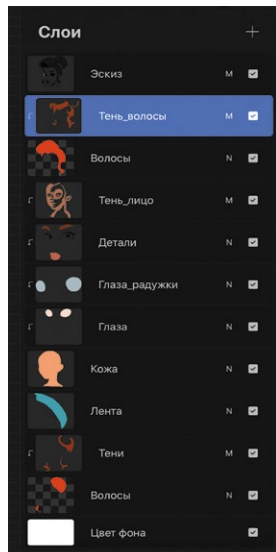
**04** Еще больше деталей: добавим веки, радужки глаз, элементы носа и губ. Также покажем направление волос в прическе.



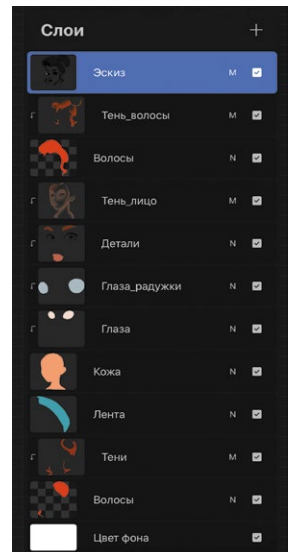
Кисть – «Студийная ручка» с четкими границами

**05** В дополнение к последним деталям наметим тоном некоторые элементы: глаза, губы, волосы и тени. Так мне легче представить финальную картинку, но вы можете пропустить этот шаг, если тени вас только путают. Итак, линейный эскиз готов, можно переходить к цвету.

**06** Переведем эскиз в режим «Умножение» и сделаем его прозрачнее. В нижних слоях простыми заливками заполним волосы, глаза и кожу. Также вы можете рисовать каждый элемент в отдельном слое.



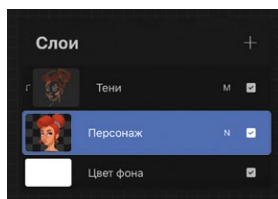
Кисть – «Студийная ручка»



Кисть – «Сухие чернила»

**07** Добавим тени в режиме «Умножение». Не забывайте использовать обтравочную маску, рисуя тени, чтобы не выходить за границы контуров.

**08** Растушежкой разгладим тени. Эскиз на этом этапе становится еле заметным, сольем слои.



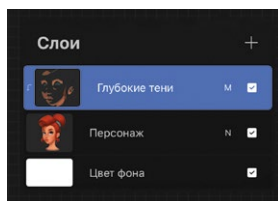
Кисть — «Сухие чернила»



В нижней части я добавила мягкое размытие между персонажем и фоном кистью «Мягкая кисть» из вкладки «Аэрограф».

**09** Добавим больше уточняющих теней также в режиме «Умножение».

**10** И снова растушевка. Для лица используем более мягкую и широкую кисть, чтобы сделать переходы на коже ровнее. Для волос возьмем кисть потоньше и пройдемся по направлению волос, создавая подобие прядей. В этот раз я растушевала не только тени, но слегка и границы персонажа, чтобы добавить мягкости.



Кисть — «Сухие чернила»

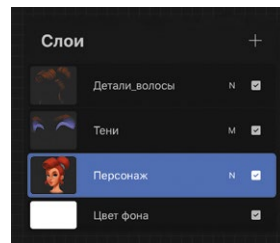


**11** Объединим слои, а затем в новом слое «Глубокие тени» добавим еще больше глубоких и детальных теней.

**12** Как и прежде, используем растушевку. Соединим слои и с помощью растушевки снова пройдемся по направлению волос, добавляя детали.



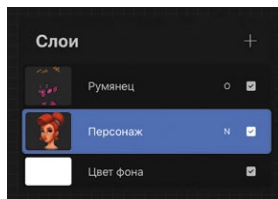
Если вы боитесь сливать слои, всегда делайте копии этапов, если же вам категорически неудобно работать в одном слое, то рисуйте в разных. Выбор всегда за вами!



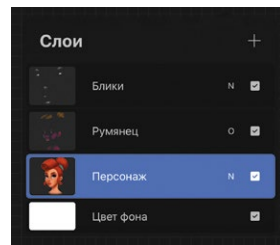
Кисть – «Сухие чернила»

**13** Как насчет макияжа? Сольем слои вместе. В новом слое «Тени» в режиме «Умножение» нарисуем цветные тени для век и волоски на бровях. В светлых областях прически также добавим довольно мелких волосков для детализации.

**14** Слегка растушуем четкие штрихи.



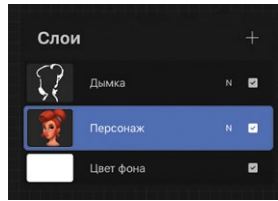
Кисть – «Сухие чернила»



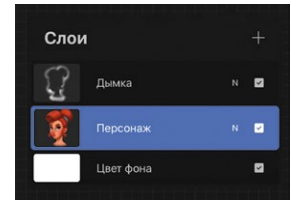
Кисть – «Сухие чернила»

**15** Снова сольем все слои. Внесем небольшое цветовое разнообразие, чтобы придать персонажу больше жизни. В новом слое «Румянец» в режиме «Наложение» розовыми оттенками добавим румянец на щеки, нос, плечи, губы и ухо, а также капельку сияния на волосы.

**16** Все тщательно растушуем и уменьшим прозрачность, чтобы лишь слегка усилить розоватый оттенок. На новом слое «Блики» добавим несколько точечных бликов-акцентов белым цветом: глаза, губы, кончик носа.



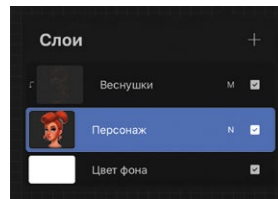
Кисть — «Сухие чернила»



Кисть — «Сухие чернила»

**17** Сольем слои с персонажем в один. Чтобы создать некое ощущение пространства и воздушной перспективы, в новом слое «Дымка» пройдемся белым цветом (в цвет фона) по границам рисунка.

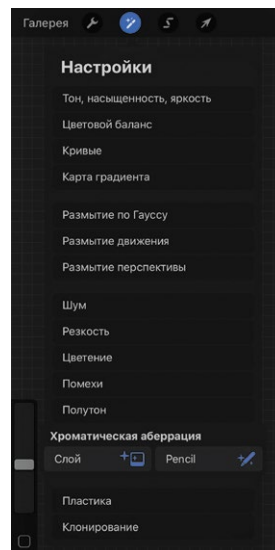
**18** Размоем слой «Дымка» с помощью фильтра «Размытие по Гауссу» либо крупной растушевкой. Следите, чтобы белая дымка не попадала сильно на лицо персонажа, а лишь слегка окутывала его границы.



Кисть — «Сухие чернила»

**19** Добавим немного текстуры на кожу. Для этого используем кисть «Сугробы» (из вкладки «Элементы») в режиме «Умножение» и нарисуем веснушки, более крупные веснушки поставим кистью «Сухие чернила», слегка меняя размер кисти, чтобы сделать их неравномерными.

При желании вы также можете добавить немного хроматической аберрации для легкого 3D-эффекта. Сначала объедините все слои вместе с фоном (лучше сделать копию файла, чтобы не потерять слои, если вы работали в нескольких).



↑ Версия слева без хроматической аберрации, а справа — с аберрацией.

Далее перейдите в «Настройки» / «Хроматическая аберрация» / «Слой». Выберите «Смещение» и слегка сдвиньте по диагонали, буквально на 1–2 пкс. Не перестарайтесь, чтобы не потерять четкость изображения.

Наш портрет готов. Уверена, что вы справились! Не расстраивайтесь, если что-то не получилось с первого раза; не забывайте, что частая практика необходима в рисовании.

**ОБЯЗАТЕЛЬНО  
ОТСЛЕЖИВАЙТЕ СВОЙ  
ЛИЧНЫЙ ПРОГРЕСС,  
НО, НА МОЙ ВЗГЛЯД,  
ГЛАВНОЕ — НЕ СТОЛЬКО  
РЕЗУЛЬТАТ, СКОЛЬКО  
УДОВОЛЬСТВИЕ  
ОТ ПРОЦЕССА!**





[Почитать описание, рецензии  
и купить на сайте](#)

Лучшие цитаты из книг, бесплатные главы и новинки:

