

PAUL RICHARDS
... W. ST.



MOSES W

Хроники

Babelab



Дисклеймер: Все фото и иллюстрации представлены лишь с целью ознакомления



Предисловие



BabeLab начинался как и большинство моих проектов, с разочарования.

Художника всегда преследует неустанная потребность выражать красоту, в той форме, которая наиболее нравится ему. Объяснить это с точки зрения биологии или как-то иначе невозможно. Единственное, что может удовлетворить художника, это то, что идёт «от сердца». Но даже будучи выраженной, эта потребность возвращается снова и снова, ища новые формы выражения.

Мы живём в бесконечной вселенной эротических образов. Для нас нет ничего проще, чем увидеть эти образы, когда и где мы этого хотим, в движении и даже со звуком (не говоря уже об опыте с виртуальной реальностью). Почему же тогда, каждый художник тратит своё время и талант на создание *грубо нарисованных образов* этого чрезвычайно распространённого явления?

Я надеюсь, что **Babe Lab**, несмотря на всю его грубость, поможет заинтересованным читателям приятно провести время, в отсутствие доступа к потоковым медиа, или что ещё лучше, даст им то, чего все эти медиа дать не могут. Пытливый читатель может обнаружить, что процесс рисования изнуряет, но также позволяет получить все эти чарующие образы, что идут «от сердца» так, как им нравится.

Эта потребность в выражении никогда не будет удовлетворена! Возможно, мы так и останемся под действием этого заклинания, весёлыми и в постоянных попытках достичь этого.

-Пол Ричардс
5 июня 2016 года

P.S.

Я хотел бы выразить большую благодарность Артёму Павлову (Maret), который любезно взвалил на себя труд перевести набор моих бессвязных заметок.
Большое спасибо тебе, мой русскоговорящий читатель, где бы ты ни находился!

<http://thepaulrichards.tumblr.com/>

<https://www.patreon.com/thepaulrichards>



Оглавление

ШТУДИИ.....	5
Изучаем Элвгрена.....	6
Часть 1. «Inside Story» («Over Exposure»).....	6
Часть 2. «Weighty Problem».....	9
Часть 3. Переработка фотографий.....	11
Фильтры для лиц - Помощник в студиях.....	12
Бэтти Пейдж.....	14
Девушки Фразетты – заметки.....	16
Словарь строителя: «Анизотропный Шейдинг».....	17
Рентгеновские Пин-апы.....	17
60/70 –ые золотая жила рефов!.....	18
Смешивание цвета для лица.....	18
КРИТИКА.....	20
Критика: Рыцарь Смерти.....	20
Эссе.....	22
Знай своего врага.....	22
У вас больше преимуществ, чем вы думаете.....	22
Недостатки реальности.....	22
Вуайеризм и Мистицизм: Брак.....	23
Познавая Это: Рисование как Чувственный Массаж.....	23
Наперегонки с Волками: Скетчпедия.....	23
Ваша Личная Танцовщица.....	24
Высказывания.....	25



ШТУДИИ

я

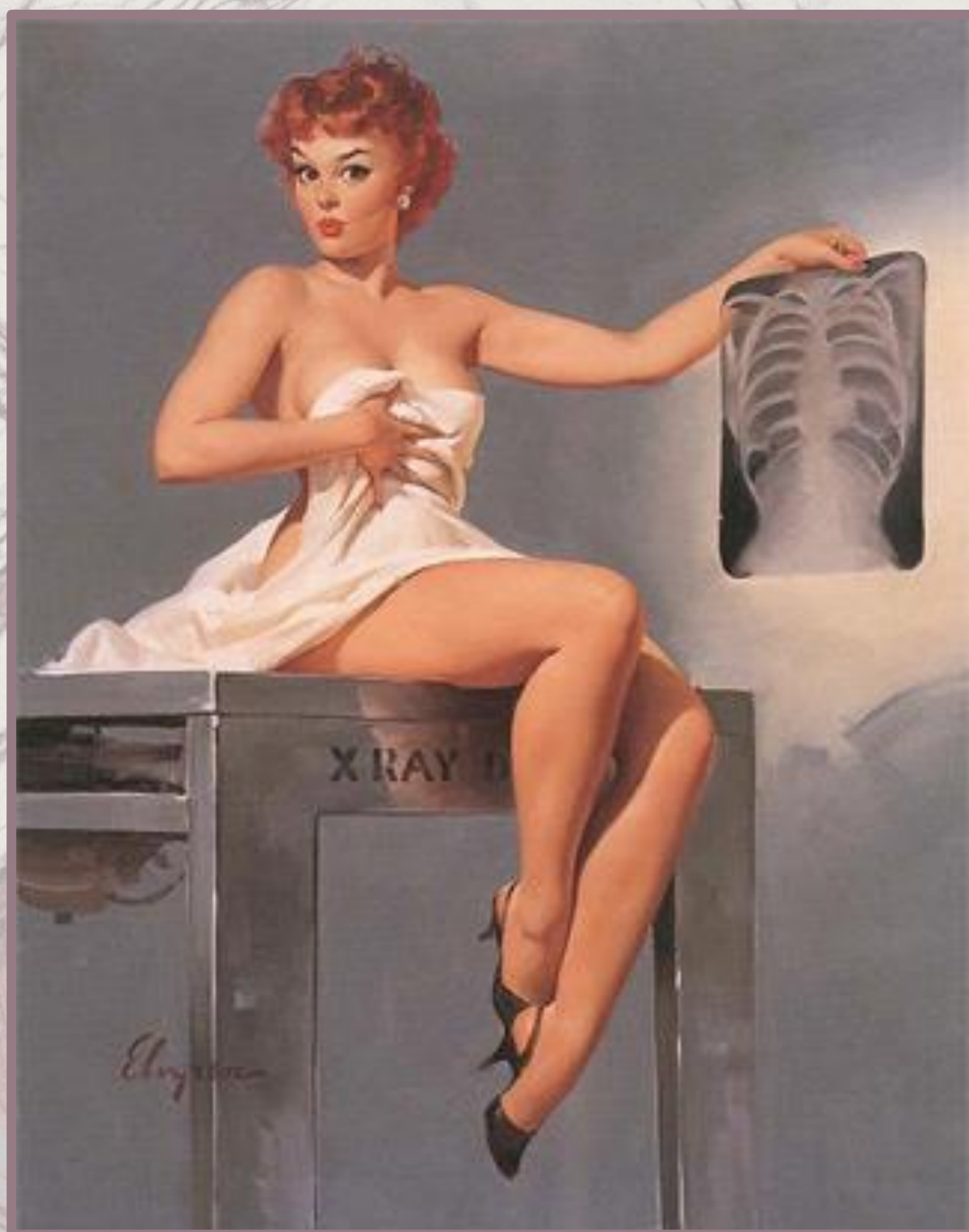


Изучаем Элвгрена.

Часть 1. «Inside Story» («Over Exposure»)

Давайте начнём то, что обещает стать серией штудий по работам [Джила Элвгрена](#) в жанре пин-апа.

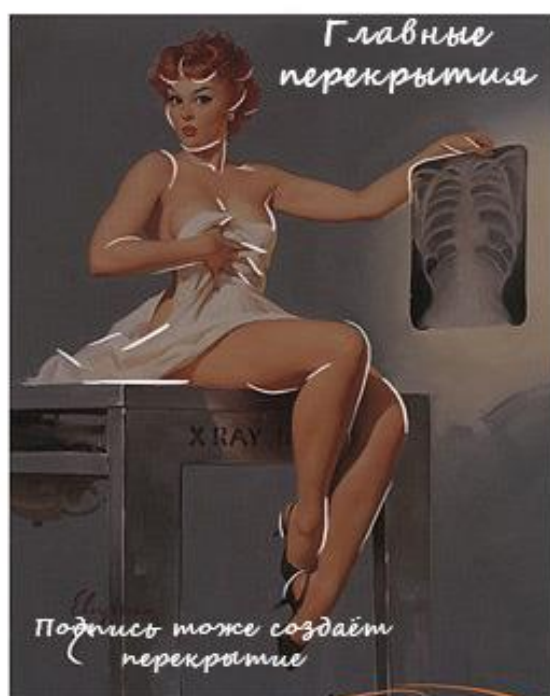
Начнём с этого произведения, которое называется «Inside Story» («Over Exposure»). Истории Элвгрена просты. «Inside Story» изображает почти обнажённую девушку, сидящую на столе для рентгена и показывающую нам свой рентгеновский снимок. Сначала мы видим, шутивное лицо девушки, прижатую рукой одежду, рентгеновский снимок и наконец-то стол.



"Inside Story" («Over Exposure») Джил Элвгрэн

Без сомнений, то как Элвгрэн использует цвет, при написании своих работ маслом (стиль работ Элвгрена окрестили «майонезной школой», за кремовый, сливочный вид), стало ключевой особенностью, из-за которой его работы выглядят живо и привлекательно. Теперь давайте рассмотрим элементы, которые лежат в основе этого.

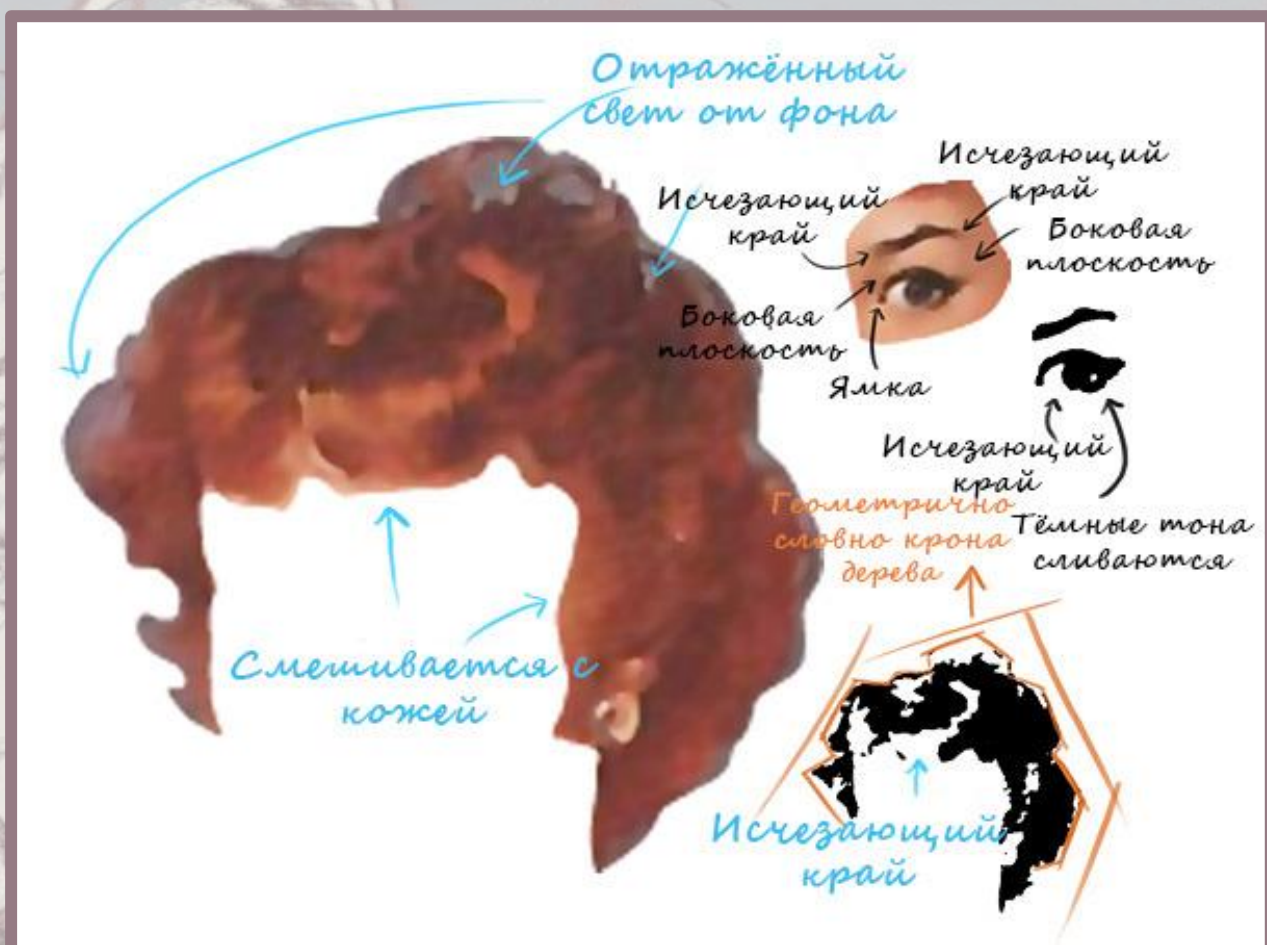
- Перекрытия показывают пространственность предмета, ещё до того как к работе подключатся тон или цвет. Обратите внимание, на игривую ножку, которая свешивается со стола. Великолепное использование перекрытий, сразу показывает нам мягкость и нежность девушки.
- В картине присутствуют заметные «точки соприкосновения», на её груди, рентгене, столе и её ногах.
- Элвгрен снабдил свою модель необходимыми предметами, чтобы передать её историю. «Этап» установки/открытия в данном случае был показан на рентгеновском снимке. Элвгрен даже подсветил его, чтобы отделить от фона.
- Самые контрастные, богатые информацией области в иллюстрации были сохранены для фокальных точек.
- Фон и менее важные предметы, в данном случае стол для рентгена, нейтральны. Детали в этих областях несущественны. Прорисовывать механизм под столом, было бы пустой тратой времени, так как зритель всё равно будет смотреть в другую часть картины.
- Падающие тени всегда подчёркивают форму.
- Мы видим тёплый отражённый свет в тенях, и лёгкое отражение её тела на столе для рентгена. Благодаря гению Элвгрена, отражения ведут наши глаза к поясняющему тексту. Несмотря на то, что эта деталь кажется лишней, благодаря ей, эту часть картины невозможно понять неправильно.
- Мы можем наблюдать большое разнообразие интересных углов. Её грудная клетка и голова направлены в разные стороны. Даже рентгеновский снимок, расположен так, что мы не смотрим на него под прямым углом.
- Графическая «штамповка» силуэта читается, даже без внутренних деталей.
- «Отверстия» в силуэте обладают низким контрастом, потому не отвлекают от главного.
- Драпировка выглядит очень геометричной, создавая контраст к округлым формам девушки.



Тон стола очень близок к тону фона, поэтому он исчезает!



- Волосы и глаза показывают нам «потерянные края».
- Тёмный цвет для бровей, ресницы и зрачок очень близки друг к другу по диапазону.
- Общая форма волос геометрична, похожа на крону дерева (прищурьтесь, смотря на дерево с расстояния и вы увидите, то же самое).



Вот несколько рисунков, сделанных до разбивки по этапам выше. Такие «штудии работ мастеров» помогают в художественном мыслительном процессе. Чем больше вы уверены, тем больше вам нравится учиться. Цветовая студия, тоже будет очень информативной, но это уже в следующий раз...



Не стоит удивляться так же тому факту, что Джил Элвгрен был опытным фотографом, он часто нанимал живых моделей, чтобы выполнять свои работы. И хотя его модели были все как на подбор, чувство юмора Элвгрена и его навыки рассказчика, смогли сделать его картины по-настоящему красивыми. Пин-ап художник лишь тогда может прибегать к услугам живой модели, когда разрабатывает свои идеи и выстраивает композицию. Элвгрен не копировал фотографии, он их планировал, с целью передать и сознательно изменить реальность, так чтобы достичь своих идеалов.

Часть 2. «Weighty Problem»

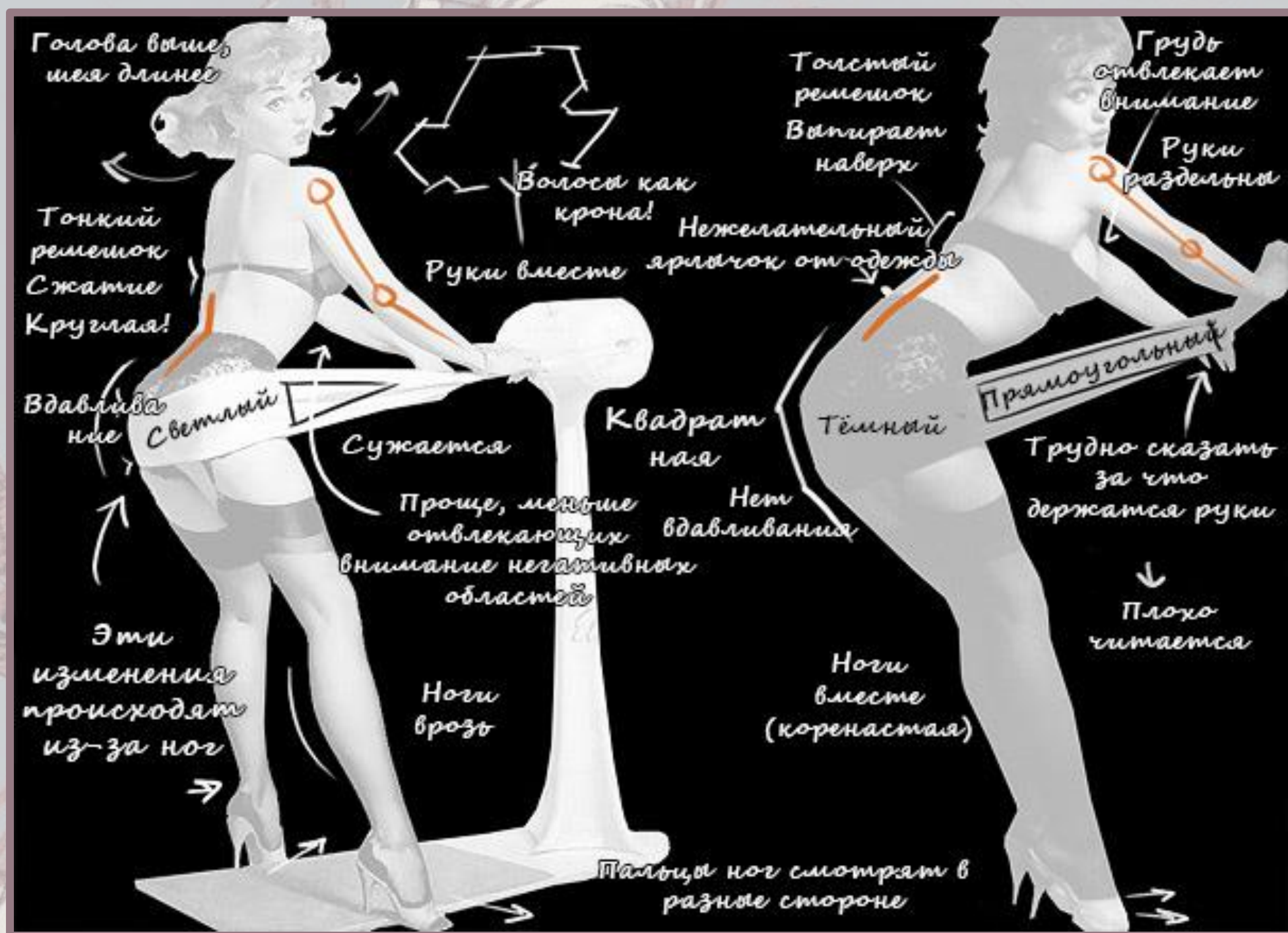
В первой части, упоминалось, что Джил использовал живых моделей и фотографии. В части второй, мы взглянем на «Weighty Problem», его работу, где он использует как фотографию, так и помощь живой модели, чтобы достичь своих целей как иллюстратору. История картины следующая: «Удивлённая девушка трясётся на тренировочном ремне»



Приступим к делу, Элвгрен даёт нам подсказки о движении, которые прямо не показаны в картине. Мы видим размытие от движения (motion blur) на её ягодицах (второе по важности фокальное размытие, слева от лица) и на тренажёре (наверное, третье). Её волосы развеваются в интересных направлениях. Даже её серёжка качается, нежный, но такой действенный штрих (также обратите внимание на браслет на её правой руке). Противостоит этим нежным штрихам - жёсткий толчок, Элвгрен широко расставил ноги девушки, чтобы придать ей больше устойчивости.

Можно с уверенностью сказать что, девушка, которая позировала Элвгрену, не использовала настоящий тренировочный ремень. Это было нечто непостоянное, эластичное, для чего Элвгрен позже использует референс. Так как ремень, по всей видимости, не может поддерживать её вес, как это сделал бы настоящий тренажёр, то Элвгрен отклонил её торс назад.

Фотография была сделана в студии, так что все вспомогательные элементы фона, были убраны с иллюстрации. Светлый фон даёт Элвгрену возможность использовать потерянные края. Вы также можете наблюдать, что все касательные линии были аккуратно убраны.



Также на иллюстрации произошло общее сглаживание формы по сравнению с фотографией. Все углы или любая жёсткость конечностей были смягчены. Зажатые области, не представленные на фото, показывают мягкость и упругость её кожи.

Наклон её торса назад служит трём целям:

- он создаёт сдавливание над ягодицами девушки
- отводит руки назад, затемняя её грудь (в данном случае, Элвгрен не хотел привлекать к этому месту лишнее внимание)
- позволил поднять и развернуть её голову

Элвгрен правильно поступил, что сделал ремень на талии тоньше, он не сливается с её подвязками, и помогает подчеркнуть округлость ягодиц при их дальнейшей проработке.

Обратите внимание на очень графичный «контур» картины, в сравнении с грязным, неполным контуром девушки на фотографии. Здесь тренажёр используется как обрамляющий элемент.

Часть 3. Переработка фотографий.

[Ссылка](#) на сравнение фотографий и иллюстраций Джилла Элвгена. Очень интересно наблюдать, все внесённые им изменения.



Фильтры для лиц - Помощник в студиях.

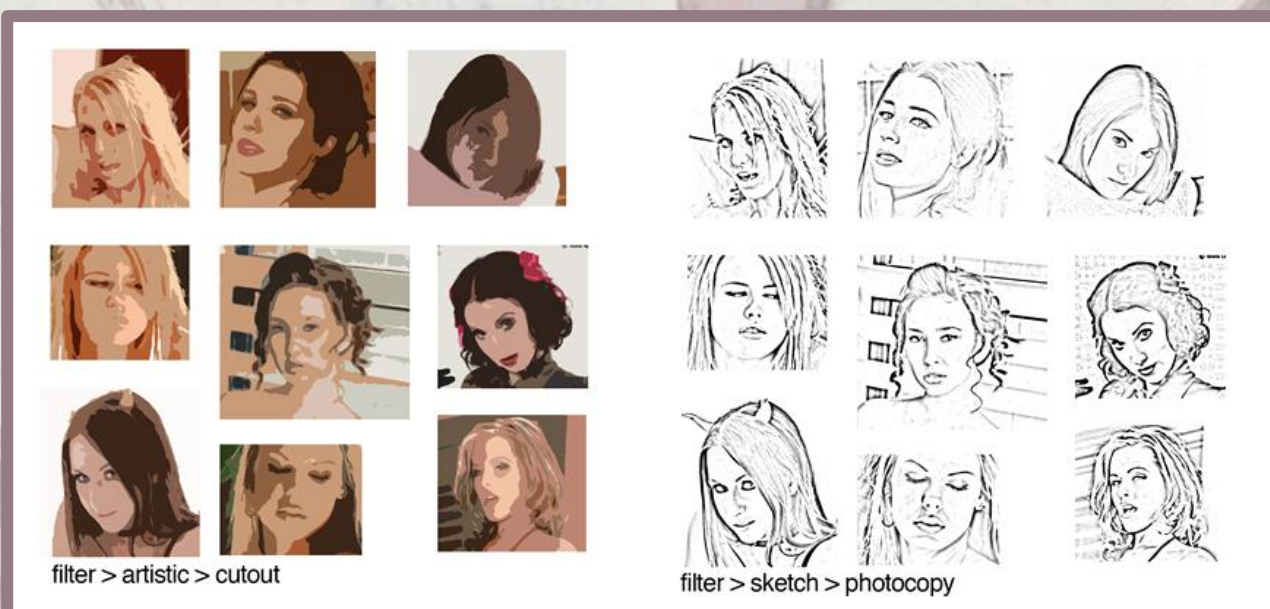
Следующий метод студий по фотографиям, происходит от художника Энтони Джонса ([Anthony Jones](#)), который однажды кое-что сказал о линиях....

«Люди изначально могут видеть лишь определённым образом. Но что если бы мы видели как Хищник и наши глаза воспринимали информацию по-другому? Это то, что нам даёт Photoshop: второе зрение».

Давайте применим различные фильтры к этим лицам.



- **CUTOUT (Filter-Filter Gallery-Artistic)** - уменьшает изображение до простого паттерна с минимумом цвета (особенно полезен для упрощения тона).
- **PHOTOCOPY (Filter-Filter Gallery-Sketch)** - делает края «как в книжке-раскраске», убирает внутренние шумы



- **THRESHOLD (Image-Adjustment)** - сводится к включению/выключению паттерна отвечающего за «потерянность» краёв, также усиливает тёмные области (полезно для получения графического отпечатка)

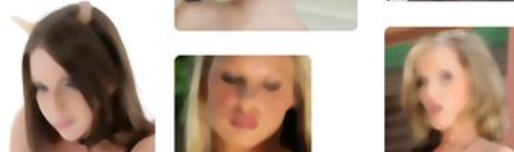
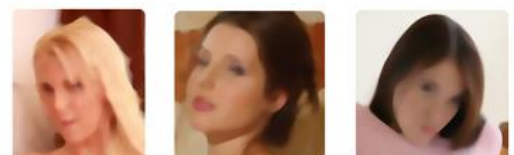


image > adjust > threshold



filter > other > high pass

- **MEDIAN (Filter-Noise)** - убирает шумы, снижает количество деталей, упрощает цвета



filter > noise > median

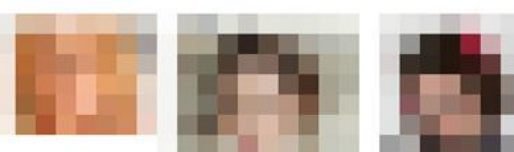


filter > other > maximum

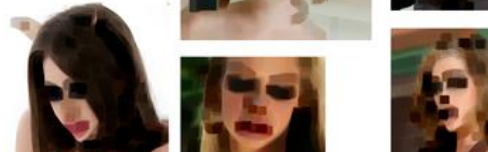
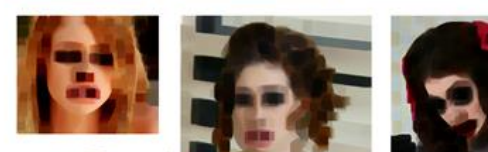
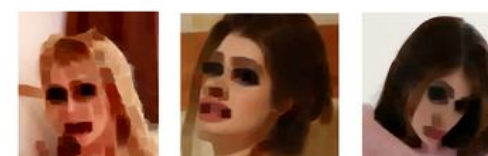
- **MAXIMUM (Filter-Other)** - генерирует палитру в высоком ключе¹

- **MINIMUM (Filter-Other)** - генерирует палитру в низком ключе

- **MOSAIC (Filter-Pixelate)** - генерирует простую палитру



filter > pixelate > mosaic



filter > other > minimum

- **POSTERIZE (Image-Adjustment)** - упрощает изображение до простого паттерна с минимальным цветом (полезно для упрощения тона)

- **TRACE CONTOUR (Filter-Stylize)** - показывает края (полезно для поиска теней)



image > adjust > posterize



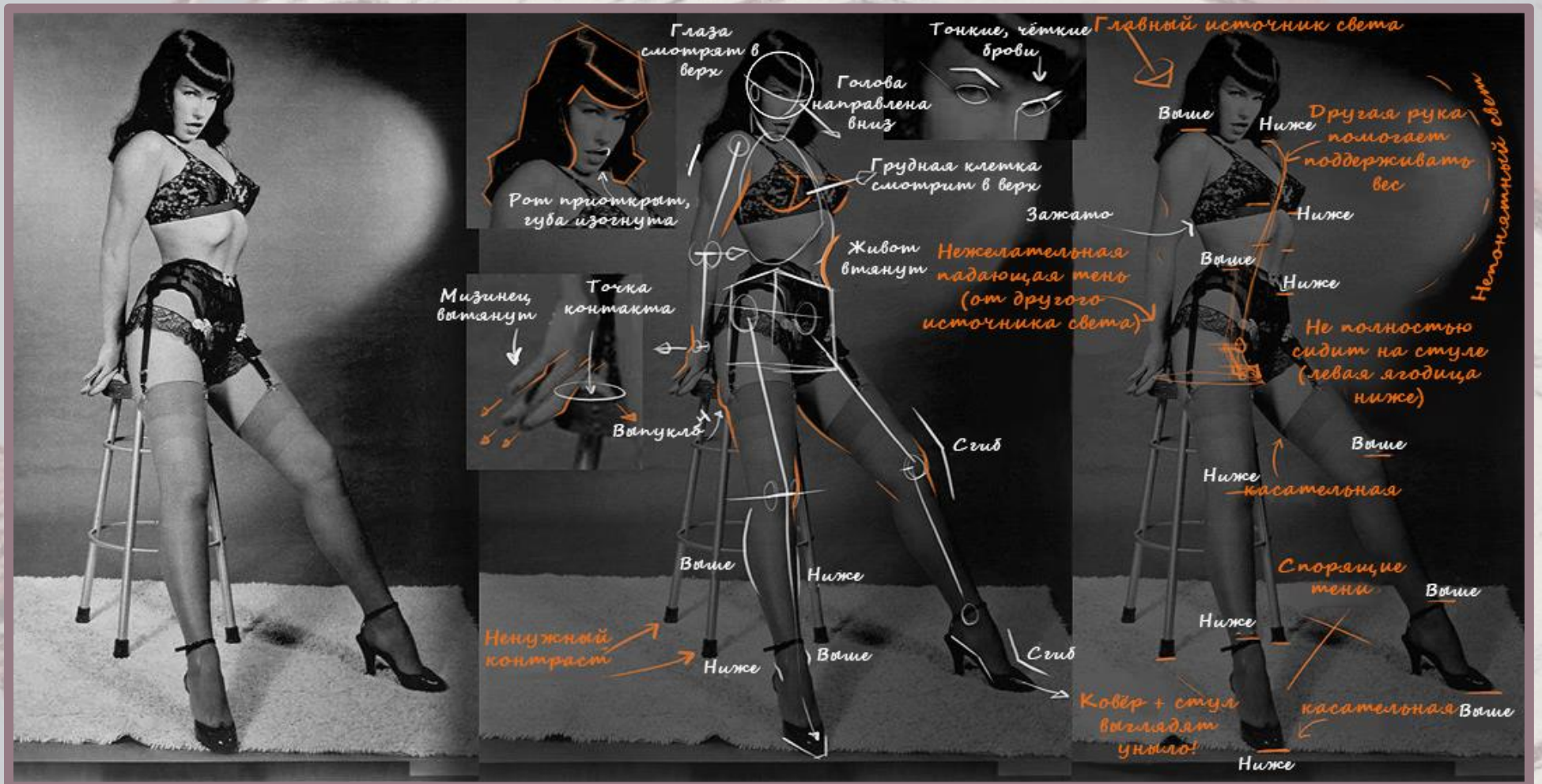
filter > stylize > trace contour

В следующий раз, когда соберётесь делать штудии с фотографий, то попробуйте парочку этих фильтров, они наверняка вам помогут...а после этого ещё несколько фильтров!

¹ Высокий ключ - изображение выполнено в светлых тонах без тёмных тонов ([пример](#)). Низкий ключ – картина выполнена в тёмных тонах, без светлых тонов ([пример](#)). В основном, данные термины используют фотографы.

Бэтти Пейдж

В «Разбирая Элвгрена. Часть 2», мы разбирались, где и как Гил Элвгрэн отходит от фотографии, чтобы нарисовать на её основе более красивую иллюстрацию. Давайте и мы с вами попробуем сделать это, на примере иконы пин-апа [Бэтти Пейдж](#).



Беглый взгляд на фото сразу же даёт нам представление о сюжете: Бэтти, в нижнем белье наклонилась на стуле и свирепо смотрит в камеру. Её ротик, с плавной линией верхней губы, приоткрыт. Живот втянут, мизинец вытянут, кисти рук и задняя часть её бёдер, контактируют со стулом, тем не менее, она не выглядит полностью сидящей на нём.



- В нашем рисунке, убран ненужный ковёр. Так как он создаёт касательную линию к стопе, и вдобавок ко всему выглядит как скучный параллелограмм.
- Поворот частей тела преувеличен (грудная клетка, голова, бёдра).
- Более свободная трактовка анатомии Бэтти (что её ярые поклонники сочтут за кощунство), особенно это касается её груди, которую мы использовали, чтобы создать сильные перекрытия, что усилит плановость и разобьёт окружающее пространство.
- Её ноги сильнее разведены, хотя получившийся изгиб на её правой ноге, возможно лишний, так как её левая нога уже изогнута, а небольшие изменения в формах ног позволяют избежать простого клонирования. Даже несмотря на всё это, у нас ещё есть над чем поработать. Любой сустав, который не несёт на себе достаточно веса, может быть подкорректирован художником, для своих целей.
- Положение её руки изменено, чтобы лучше показать сильный прогиб в локте и близкий контакт с бедром. Можно оставить это как есть, но повторюсь снова, эти вещи стоят того, чтобы с ними поэкспериментировать.
- Сдавливание от нижнего белья преувеличено, создавая восхитительные складочки жира.
- На фото, Бэтти освещена множественными источниками света, из-за этого получаются пересекающиеся тени на земли и некоторые ненужные падающие тени. Чтобы упростить, мы используем самый сильный из этих источников света - сверху-слева. Людям привычно такое освещение, так что это будет беспроблемный вариант.
- Основной контраст на голове Бэтти, так что её бельё, обувь и стул остаются вне области внимания.
- Добавлено движение её волосам.
- Ухо Бэтти и серьги, так сильно перекрыты волосами и тенями на фото, что эти детали почти полностью исчезают, их нам будет не хватать.



Девушки Фразетты – заметки

В то время как весь мир искусства оплакивает уход из жизни Фрэнка Фразетты, Babe Lab решил отдать дань уважения его Девушкам. Полный анализ его техник и работ может занять вечность; он был мастером во многих аспектах рисования, и девушки, которых он рисовал, как раз один из таких аспектов.

Физические наблюдения:

- Убедительное, чувственное распределение жира – больше всего в ногах, ягодицах, животе, груди и щёках.
- Нос пуговкой.
- Пышные губы.
- Длинные ресницы.
- Направленные/развевающиеся под влиянием ветра волосы.
- Бледные груди – они получают мало солнца.
- Грудь, в настоящей жизни, лежат/свисают на грудной клетке – их форма растягивается, сжимается и становится плоской под воздействием движения и гравитации.
- Высокое бедро, низкое бедро.
- Высокое плечо, низкое плечо.
- Согнутые кисти рук.

Технические наблюдения:

- Фразетта не боялся скрывать отдельные элементы тенями или перекрытиями. Он наводил на мысль, а не показывал, воображение зрителей дорисовывало всё остальное. То, что было скрыто, досказывалось подсознанием.
- Чтобы лучше показать своих девушек он использовал внешние элементы в качестве обрамления: ветви деревьев, животных, архитектуру, тени, луну и т.д.
- Самый сильный контраст он ставил на том, на что больше всего нравится смотреть зрителям (лицо, грудь, ягодицы).
- Формы его объёмных теней, создавали дизайн в дизайне. Свет, попадая в них, подчёркивал округлость форм.
- Когда его мазки не следовали изгибам формы, они следовали основному действию формы.
- Как и все остальные аспекты в его картинах, кожу он рисовал очень красочно.
- Больше подчинённых деталей добавлялось в фокальную область и меньше в остальные области.
- Его чувство тактильности (лежащие формы, сжатые внешними объектами, сжатые друг другом и т.д.) помогало создавать ощущение реализма, даже в такой фантастической, героической тематике.



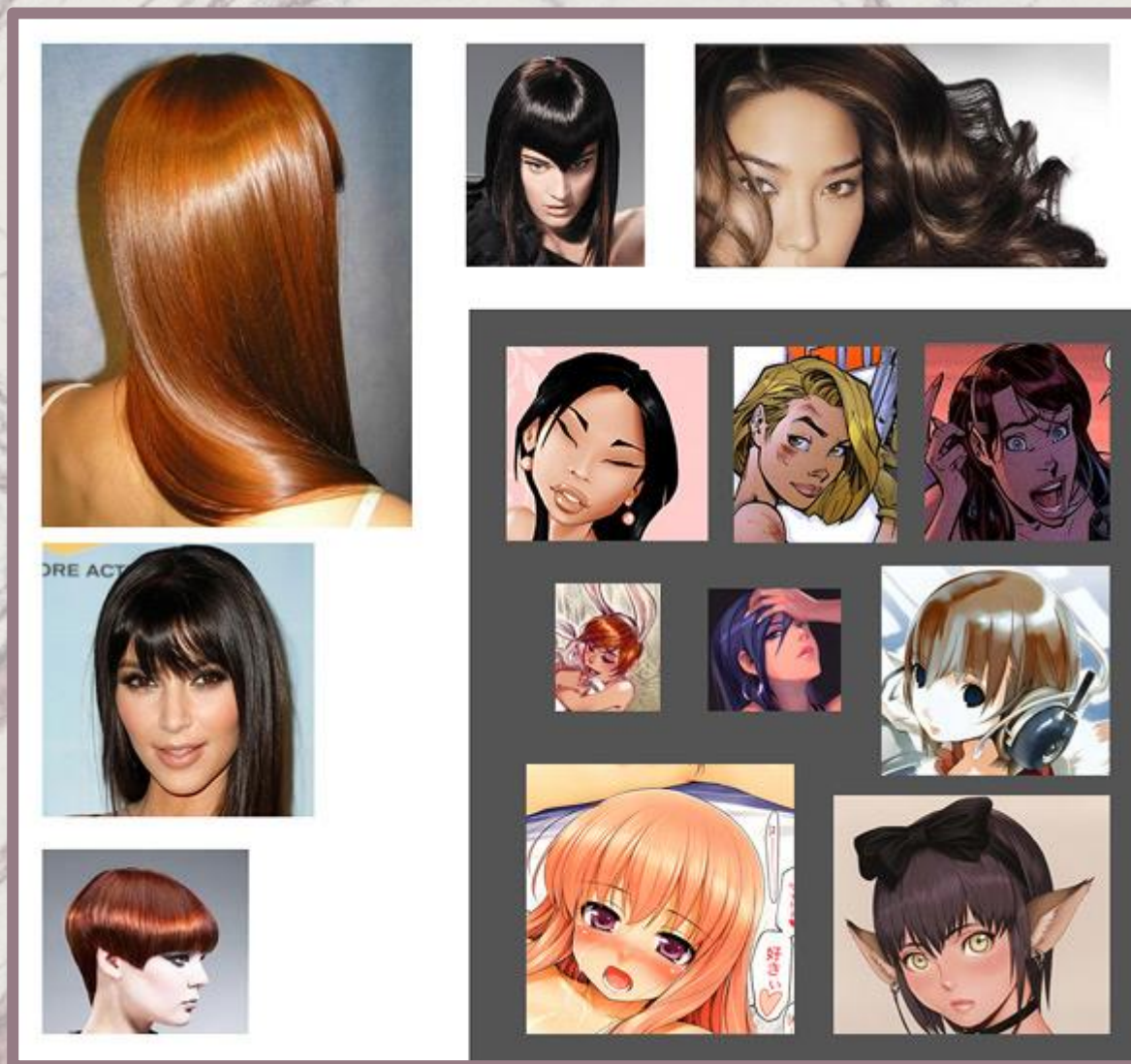
Хорошо видно, что Фразетта имел собственные представления о том, что наиболее привлекательно в женщинах и от этого своего идеала он далеко не отходил. Он рисовал то, что нравилось ему.

Словарь строителя: «Анизотропный Шейдинг»

Интересный термин пришёл к нам из мира 3D рендеринга. Анизотропный шейдинг, в применении к пин-апу, может быть заметен, в виде волнистых бликов на блестящих волосах. Блики неравномерны, так как они зависят от каждой искривлённой фолликулы. Блики видны как лента, когда волосы наблюдаются спереди или видны как круг/полукруг, когда мы смотрим на волосы сверху. Чем сильнее завиваются волосы, тем более непредсказуемыми становятся блики!

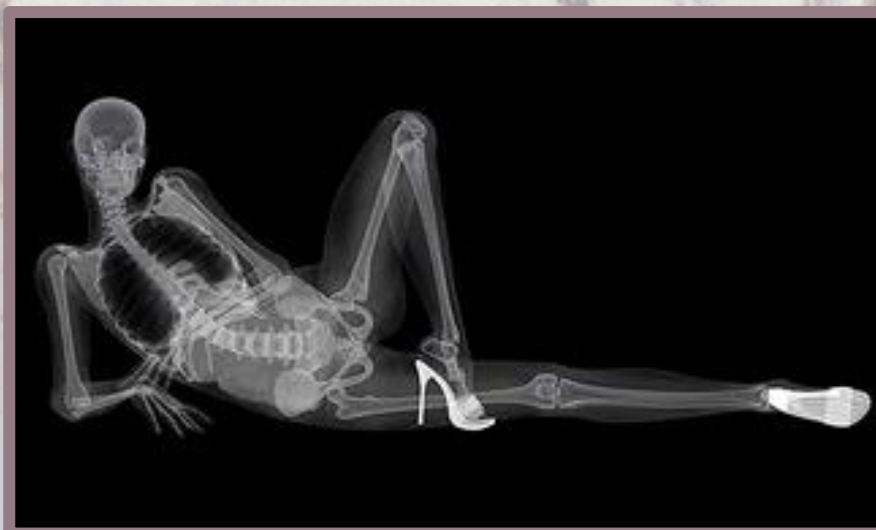
Анизотропный шейдинг часто встречается в комиксах или манге, обычно в качестве изогнутой градиентной линии или простой ломаной линии. Само собой, не всем волосам он нужен. Но лучше знать, почему это выглядит именно так.

Вот вам несколько примеров анизотропного шейдинга из реальной жизни и иллюстраций.



Рентгеновские Пин-апы

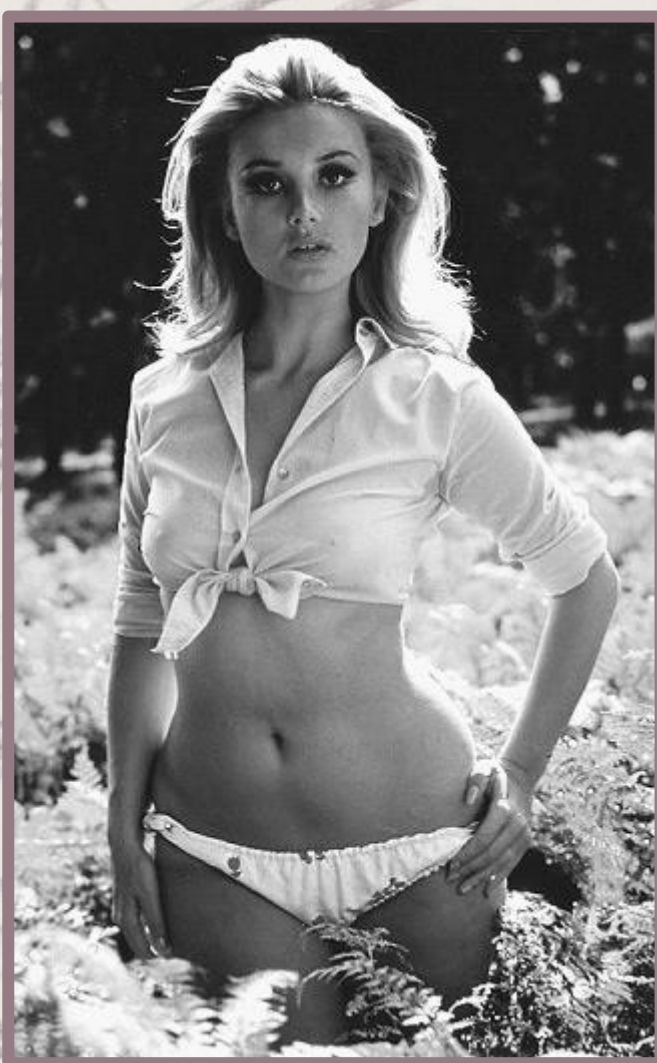
Эйзо (Eizo), японская корпорация, которая производит компьютерные дисплеи, обладает мрачно-сексуальным способом представлять свои продукты, в данном случае это пин-ап календарь со скелетами.



Может проверить полную галерею [здесь](#), [тут](#) и [вот ещё одно место](#). Спасибо всем, кто обратил внимание Babe Lab на этот очень полезный анатомический референс!

60/70 –ые золотая жила рефов!

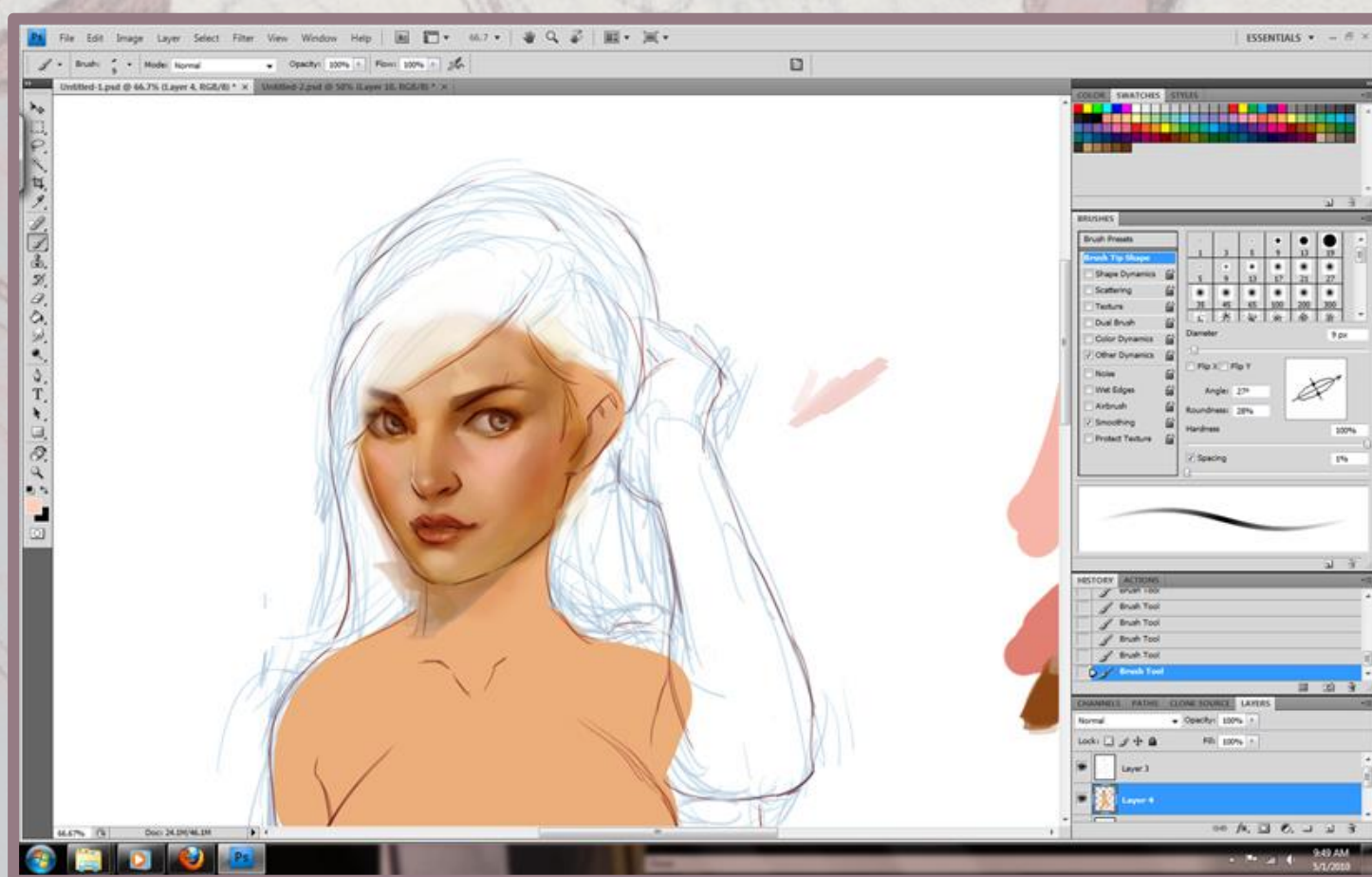
Фотореференсы [60-ых и 70-ых](#) нужно сохранять через PrintScreen, так что приготовьтесь к волнам ностальгии!



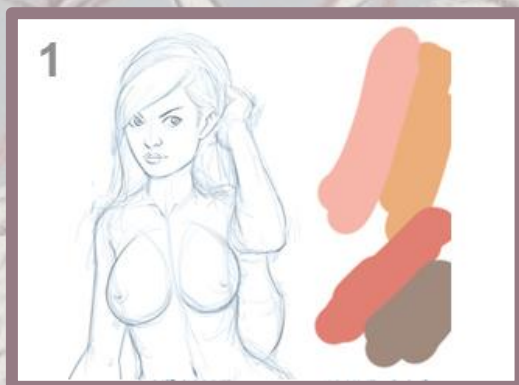
Смешивание цвета для лица

Ошибка многих новичков в живописи в том, что они рисуют лицо, используя всего лишь 1 цвет. На самом деле, в природе всё иначе.

Вот хороший урок по смешиванию цвета для рисования лица от концепт художника/ отъявленного ловеласа Карло Ареллано "[Chainsaw Art](#)".



1) После начального наброска, выбирается базовая палитра.



4) Цвета смазываются



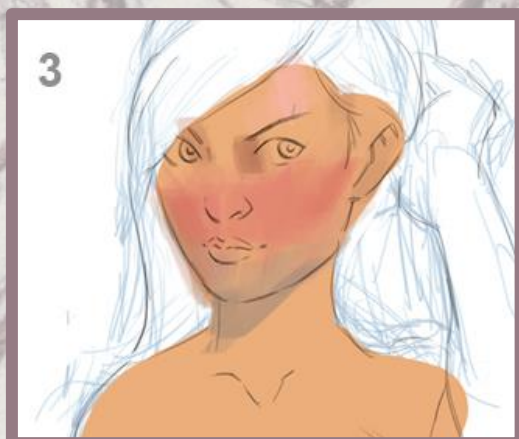
2) Основной цвет накладывается под набросок.



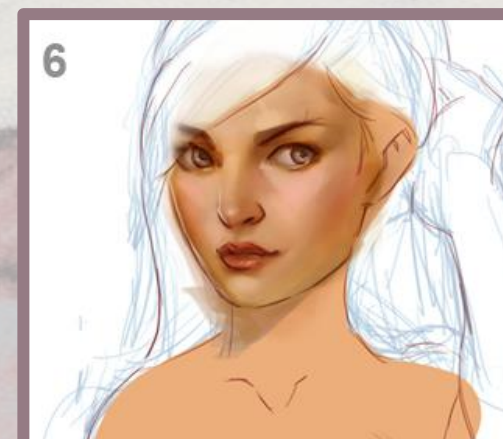
5) Продолжаем прорабатывать форму – губы получают красный цвет, щёки и лоб получают более светлые тона, радужная оболочка получает локальный цвет.



3) Свободно накладываем цвет. «Холодный, на челюсти, красноватый на щеках и носу и жёлтый на лбу». Цвет зависит от того, насколько кожа близка к кости и сколько под кожей течёт крови.



6) Лоб становится более жёлтым, затем прорабатываются белки глаз, больше уточняется форма вокруг глаз/скул. Нос/радужка/губы получают блики. «Я обращаю своё внимание на плоскости и края лица, потому что свет ведёт себя в полном соответствии с ними».



Помимо [интенсивной работы](#) в кино и игровой индустрии Mr. Ареллано также работает учителем в [Академии Концепт Дизайна Пасадены](#). Спасибо за урок, Карло!

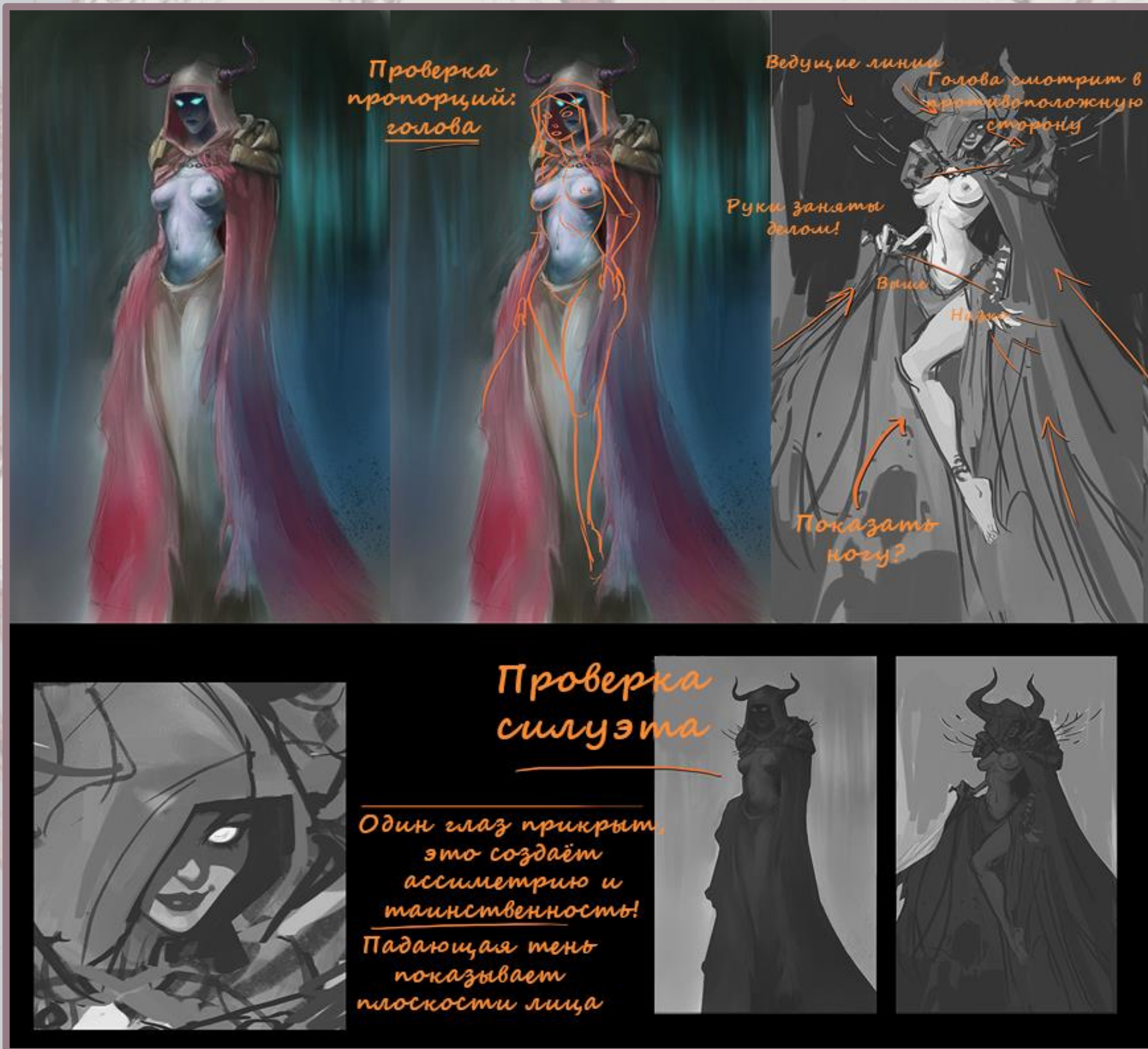
КРИТИКА

Критика: Рыцарь Смерти

У вас есть работа (это может быть WIP или законченная работа), по которой вы хотели бы получить критику на Babe Lab? Напишите нам! Мы дадим быстрый (и надеюсь информативный) анализ и пейнтовер²!

Джастин Оуэнс пишет:

«Пару дней тому назад, я сказал: «К чёрту всё это» - и начал делать пин-ап рыцаря смерти. [вверху слева] Я в наглую схитрил, спрятав руки и ноги. Мне хотелось, чтобы эта работа была не напряжной и по возможности весёлой, так что чем проще, тем лучше! Но сейчас я достиг точки, когда я не уверен, что нужно делать дальше. Мне признать, что работа закончена и начать новую, или лучше её переработать? В ней есть нечитаемые области?»



² Когда исправления вносятся поверх оригинальной работы.

Джастин, вы затронули кое-что очень важное в своём втором высказывании. Если вы по-другому обрежете своего рыцаря смерти или нарисуете её под другим углом, то *возможно* вы сможете закончить работу «просто». Но в этом фронтальном кадре, вы замаскировали конечности по-детски очевидно. Предложения Babe Lab ждут вас!

- 1) Посмотрите на эту большую, развевающуюся робу. Выглядит так, словно её руки что-то делают. И в то же время вы СМОГЛИ скрыть обе ноги, согласитесь, что если приоткрыть одну ножку и добавить немного угловатости, то образ будет более сексапильным? Опционально конечно!
- 2) Давайте вернёмся немного назад, есть некоторые неточности в её пропорциях. Груды выглядят низко опущенными или шея немного длиннее. Надо разобраться с этим. Иногда изображение фигуры под одеждой, может помочь вам понять, что и где должно находиться.
- 3) Её голова, торс и бёдра все направлены в одну сторону. Ради разнообразия, что-то из этого следует развернуть в другую сторону. Что, решать вам, но посмотрите, что произойдёт когда вы развернёте её накрытую капюшоном голову!
- 4) В силуэте вашего персонажа, присутствуют тонкие, выющиеся элементы на плечах. Рога на её шлеме той же толщины. Если вы поиграетесь с этими формами, то может они помогут увести глаз зрителя внутрь фигуры?
- 5) И на последок, предполагается, что это сексуальный рыцарь-смерти? Такое нейтральное выражения лица не подходит для этого. Будь это маниакальная ухмылка или дьявольская, соблазняющая усмешка, зритель должен войти в контакт с ней. В решении сверху, её капюшон закрывает один из её глаз, разбивая симметрию и создавая чувство таинственности. Падающая тень создаёт линию на поверхности, которая подчёркивает черты её лица.

После всех этих замечок, давайте составим список того, хорошего, что есть в оригинальной картине.

- Красный контраст от её светящихся глаз
- Изменяющийся цвет
- Очевидный источник света сверху-слева
- Детали наплечника отличаются друг от друга – у нас есть один большой, выдвигающийся вперёд элемент и один маленький, уходящий вглубь элемент.

Неплохо Джастин! Даже если уже слишком поздно, чтобы переделать картину, возможно, эти заметки помогут тебе в следующих твоих работах. И спасибо за то, что стал первым, кто прислал свою работу для разбора!

Знай своего врага

Когда делаешь пин-ап, ты не соревнуешься с самыми крутыми художниками в этой области (живущими или мёртвыми), ты также не делаешь очередную работу на основе фото или видео. Твой самый страшный враг...это женщина. Живая.

Настоящие женщины это не только красивое лицо и тело. Они более изящные. Ритмичные. От них пахнет сахаром, специями и любимыми другими приятными ароматами. Их кожа и голоса обладают успокоительной нежностью. И вдобавок к этому, они обладают интересной, очаровательной натурой, которая включает в себя все эти вещи. Просто показать физические атрибуты женщины, без оглядки на её интеллектуальное или эмоциональное состояние – чему вы, как правило, противитесь – это настоящий смертный грех!

У вас больше преимуществ, чем вы думаете

Рассмотрим, что требуется для фотографии: нужно найти идеальную модель, нанести ей макияж, одеть её, настроить освещение и дать указания, какую позу нужно принять. Вы можете сделать всё по книжке, потратить на это кучу денег и всё равно у вас не получится идеального снимка.

Но с рисованием всё гораздо проще.

Волосы вашей воображаемой модели, всегда будут такими, какими вы их стилизовали – они всего лишь форма необходимая, для лучшей композиции. Мы говорим о моделях – во множественном числе – потому что вы как иллюстратор, имеете доступ к бесконечному числу их самых разных видов. Все они будут неустанно выполнять любые ваши требования, наиболее элегантно и волнующим способом. Их виртуальный гардероб бесконечен. Вы никогда не услышите от них ворчания или недовольства, потому что они всегда молоды и энергичны. Они никогда не опаздывают на съёмки и стоимость их найма, равна цене затраченных на их рисование канцелярских принадлежностей. Что может быть лучше?

Камера видит лишь то, что находится перед ней, и её всегда можно заменить другой камерой. Вы же видите мир через свои собственные уникальные линзы. Нет второго такого человека как вы, и никто не может рисовать так же как вы. Это даёт вам преимущество перед другими художниками и перед любыми камерами.

Недостатки реальности

Жизнь не идеальна. Если бы устраивало текущее положение дел, то мы никогда бы не рисовали пин-ап.

Список вещей, которые вы видите в реальной жизни или на фотографии, но которые вы никогда не встретите на хороших пин-ап рисунках:

- Плохое освещение
- Плохие углы
- Плохой выбор одежды
- Усталость
- Кожа с пигментными пятнами
- Морщины
- Растяжки
- Линии загара (зависит от личных предпочтений)
- Жир в ненужных местах
- Непослушные волосы
- Лишние волосы
- Скучные позы
- Неинтересные выражения лица
- Плохой осанки

Небольшое предупреждение: Вы можете не замечать эти недостатки в жизни и продолжать дальше рисовать идеальных девушек, но помните, что реальные девушки (даже очень красивые), вряд ли будут соответствовать вашим представлениям об идеале.

Вуайеризм и Мистицизм: Брак

Единственная вещь, которая более интересна, чем та которую вы можете увидеть своими глазами, это скрытая вещь. Рисуя возбуждающие пин-ап рисунки, вы даёте зрителю полный доступ к запретным интимным моментам. Но даже если ваша модель полностью обнажена, используйте позу, предметы или свет, чтобы скрыть что-то от взгляда и отдать это на откуп воображению. То, что не видно, зрители представят сами.

Им понравится это, они будут чувствовать себя неуловимым шпионом, который смог увидеть нечто запретное.

Познавая Это: Рисование как Чувственный Массаж

Кимон Николадис, автор книги «Естественный Способ Рисовать» (Kimon Nicolaidis «The Natural Way To Draw»), советовал своим ученикам чувствовать форму предметов, проникать глубже в неё вместе со своими инструментами, скругляя трещины и нежно скользя по контурам поверхности. Звучит сексуально, не так ли?

Представьте, каким несексуальным будет рисунок, если мы начнём рисовать его механически, как принтер, сверху – вниз. Лишь набор данных. А теперь представьте, что вместо того, чтобы любовно вырисовывать женское бедро кончиком карандаша, мы просто чиркаем по листу, как если бы мы рисовали траву или потолочную плитку, либо что-нибудь ещё нам неинтересное. Это не просто ваш шанс увидеть красоту, но возможность пощекотать, помассировать, боготворить её. Понимаете о чём я? Чувствуете, где мягкая, округлая ягодица переходит в напряжённую, мускулистую ногу. Чувствуете все эти невероятные контуры? Чувствуете, как всё это соединяется в великолепный цельный образ?

Если вы не испытываете страсти к своему рисунку – если вы не влюбляетесь в него и в то что на нём изображено, то вы обманываете сами себя и ваши зрители будут лишены самого ценного опыта.

Вы не суд-мед эксперт, вы массажист!

Вы Изящная Маленькая Принцесса

Даже если вам 60 лет, и вы весите под 150 кг, то вам придётся влезть в сознание и тело изящной, маленькой принцессы, если вы захотите нарисовать её. Несмотря на то, что это звучит жутко и странно, вам необходимо отыграть определённую роль, чтобы лучше понять предмет. Если вы родились женщиной, то у вас есть преимущество перед художниками мужчинами. Точнее, даже два.

Что всё это значит? Это значит, что дома вы можете изображать из себя модель. Вам совсем не нужны парики и каблуки, вы спокойно можете вставить на носки ног. Вы должны будете мыслить как лесная нимфа, и затем в своём ростовом зеркале вы увидите её, а не себя. Это звучит несколько фальшиво, но это неплохая разминка для воображения.

Важнее визуальных наблюдений, только ЧУВСТВА, что вы получаете. Вы принимаете позу, и ваше плечо поднимается, чтобы коснуться вашей щеки, или ваш живот прогибается или спина изгибается дугой. Вы должны чувствовать уверенность, любознательность, дерзость, находчивость, непобедимость и т.д. Как только вы испытаете эти чувства, то напайте ими свои пин-ап рисунки, и тогда ваши зрители тоже смогут ощутить их. Это то, что называется *кинестезией*³.

Когда вы используете своё тело и воображение как референс, до того как обратиться к внешним источникам (фотографиям, живым натурщикам), то вы становитесь активно и мысленно вовлечёнными в процесс рисования. Вы переходите на уровень выше, простого пассивного наблюдателя.

Наперегонки с Волками: Скетчпедия

В своей книге «Путь Художника», Джулия Кэмерон (Julia Cameron «The Artist's Way»), всячески расхваливает преимущества «художественных свиданий»: отдельные, недельные блоки времени, уделяемые наполнению воображения, путём непринуждённых исследований и/или бесцельных прогулок.

«Tenacious D4» тоже выразили нечто подобное: «Иногда ты должен выйти из своей зоны комфорта. Ты должен начать вырабатывать своё вдохновение. Тебе нужно выйти из комнаты! Ты должен бежать наперегонки с волками! Ты должен погрузиться в океан и плыть вместе с акулами!».

В веке, когда информация сама приходит к нам, пин-ап художники начали быстро забывать, что изображаемые ими девушки состоят из плоти и крови, а не из пикселей. Они забыли, что женщины и все их личные вещи существуют в дикой природе, в ожидании, когда их заново откроют. Смотрите на них в обычной обстановке: в кафе, учебных классах, торговых центрах, парках. Смотрите на них в официальной

³ В узком смысле слова это способность ощущать своё тело в пространстве.

⁴ Tenacious D (читается «тинейшес дй») — сатирическая рок-группа из Лос-Анджелеса, Калифорния. В её состав входят актёры и музыканты Джек Блэк (вокал, ритм-гитара) и Кайл Гэсс (бэк-вокал, соло-гитара).



обстановке: ночных клубах, свадьбах, в бизнесе. Смотрите на них там, где вы меньше всего ожидаете встретить их, отмечайте про себя их поведение, словно антрополог или натуралист, взаимодействуйте с ними столько, сколько нужно. Выглядеть глупо, это очень малая цена за сильный рисунок, так что собирайте нужную вам информацию и будьте при этом вежливыми, на сколько это возможно.

Прогулка с собакой, поедание гамбургера, получение диплома – все эти события рассказывают свои истории, предлагают свои варианты одежды и юмора (если юмор ваша цель). Вам совсем не нужно тащиться за девушкой, словно очередной кавалер или сталкер⁵, но знание того, где можно встретить женщину и как она себя ведёт, так же полезно, как и знание того, как она выглядит. Наброски с обнажённых натурщиц и бесконечные полулежащие позы не дадут столько пользы для ваших пин-ап рисунков, сколько вам даст наблюдение за танцовщицей живота в традиционном костюме. Ищите подобный опыт (и всегда держите под рукой свою тетрадь для набросков), так как обычно его не получишь рядом с домом.

Ваша Личная Танцовщица

Рисуйте пин-ап для себя. У вас впереди целая карьера, чтобы рисовать для других людей.

Само собой, вам хочется, чтобы ваша работа привлекала к себе внимание, но если вы покажете то, что вам самим кажется привлекательным – вы просто чувствуете это своим нутром – тогда у вас будет гораздо больше шансов, получить отклик. Люди не такие уж и разные.

Так что вперёд, никто на вас не смотрит. Вы сами знаете, что хотите увидеть. Нарисуйте это!

⁵ Прим. пер.: Сталкерами называют людей, которые навязчиво преследуют других людей. А также тех, кто любят бродить по разным заброшенным (часто промышленным) строениям.

Высказывания

- 1) «Самый лучший магазин тот, в котором продаются хорошие рисунки девушек» - Эндрю Лумис (Andrew Loomis)
- 2) «Созерцание красивого человеческого тела, самое лучшее наслаждение для нас» - Альбрехт Дюрер (Albrecht Dürer)
- 3) «Красота, захватывает ваше внимание; личность завоёвывает ваше сердце» - Аноним
- 4) «Голова очень важна. Но особенно важна для женщины живость – быть живой. Она должна быть не ложной, но весёлой и настоящей» - Джил Элвгрэн (Gil Elvgren)
- 5) «Когда женщина подмигивает, она подмигивает всем телом» - Уолт Стеншфилд (Walt Stanchfield)
- 6) «Красота это боль» - Аноним
- 7) «...волосы гордость женщины»- Мая Энжелу (Maya Angelou)
- 8) «Будь то река, камень, гора или красивая девушка, художник в момент рисования должен чувствовать природу изображаемой вещи; которую, посредством своей кисти, он переносит в свою картину, чтобы навеки запечатлеть её и заставить всех, кто увидит его картину, пережить те же чувства, что пережил и он» -Джим Силке (Jim Silke)
- 9) «Я лишь выражаю то, что я хочу выразить в своих творениях, и делая их, я не могу оставаться невинным. Я верю, что работа художника состоит в том, чтобы предупредить общество, сказать ему «Эй, смотри, что здесь происходит». » - Хадзиме Сораяма (Hajime Sorayama)
- 10) «...бриллиантовая повязка на запястье её обнажённой руки, делала её женственной во всех отношениях; взгляд приковывался к ней.» - Айн Рэнд (Ayn Rand)
- 11) «Уродливые округлости это свойство плохой проработки формы. Самая скучная вещь это сфера. Она не существует в человеческой фигуре» - Фред Фикслер (Fred Fixler)
- 12) «Я не могу так, мне нужно работать с чего-то настоящего, с настоящей плотью, волосами и с настоящим отношением» - Роберт А. Магвайр (Robert A. Maguire)
- 13) «...если леди будет настолько любезна, чтобы снять с себя одежду и присесть на стул ради меня, то меньшее что я могу сделать это нарисовать её хорошо.» - Ричард Шмидт (Richard Schmid)
- 14) «Когда рисуешь красивую девушку, то она должна выглядеть как красивая девушка сразу в рисунке. Если вы попытаете сделать её красивой позже, то ничего из этого не выйдет» -Фред Фикслер (Fred Fixler)
- 15) «Современное искусство это то, что происходит, когда художники, перестают смотреть на девушек и убеждают себя, в том, что есть идеи получше» -Джон Киарди (John Ciardi)
- 16) «Наиболее важная часть персонажа это его жир. Любой персонаж, которого мы создаём, состоит из костей, мышц и жира. Несмотря на красоту костей и мышц, их нельзя назвать полностью женственными, они больше всего подходят мужчинам. Если же вы больше внимания уделите жиру персонажа, и затем создадите из него своего рода поток, направленный внутрь груди, бёдер и в форму тела вокруг них. Если вы сосредоточитесь на том, как сила и физика могут менять тело, включая жир, то это станет наиболее прекрасным для людей, которые могут оценить врождённый характер. В книгах описывающих строение тела, не так уж и много объяснений про жир, поэтому так трудно найти подобную информацию» - Хьон-Тай Ким (Hyung-Tae Kim)
- 17) «Есть кое-что очень полезное в эре до-пластической хирургии женщин. Я думаю, это один из архетипов человека по Юнгу, в том, что мужчину привлекает две разных «стороны» женщины: мать и шлюха. Мать это воспитатель и даритель жизни. Шлюха это объект для секса. Сегодня все женщины шлюхи, а не матери. Думаю, в 60-ых эти две стороны были объединены наиболее хорошо. Идеальная иллюстрация выражения: « я собираюсь оттрахать тебя и я люблю тебя, одновременно» » - Аноним
- 18) «Никого и никогда силком не затаскивали в карьеру пин-ап художника; вы делаете это потому, что вам нравится рисовать это. Так что рисуйте то, что нравится» - Адам Хьюс (Adam Hughes)
- 19) «Мы живём лишь для того, чтобы открывать красоту. Всё остальное лишь форма ожидания» -Калил Гибран (Kahlil Gibran)
- 20) «Всё преувеличивается [в HD]. Любое пятнышко на коже может выглядеть огромным и невозможно замаскировать неровности и синяки косметикой, потому что макияж тоже хорошо видно» -Джесси Джейн (Jesse Jane)
- 21) «Ты знаешь, это не плохая идея...создать девушку. По-настоящему создать девушку. Слово Франкенштейна. Только красивой» - Ох уж эта наука! (Weird Science)



Всем Удачи в 2016 году!

