The

СКЕТЧ

ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРА

ОЛЬГА СОРОКИНА

Абстракт

© О. Сорокина, 2015

Настоящая книга адресована дизайнерам интерьера и тем, кто собирается им стать. Вам точно стоит читать эту книгу, если вы хотите научиться красиво и грамотно рисовать интерьерные скетчи и выработать свой собственный стиль. Также здесь раскрываются секреты техник мастеров и с юмором освещается специфика профессии дизайнера. Богатый иллюстративный материал послужит источником вдохновения, а легкая и увлекательная манера написания перенесет вас в мир творчества и дизайна.

Что вы узнаете и сможете делать после прочтения этой книги? Вы будете разбираться в разных видах перспектив и примените одну из них на практике, шаг за шагом создадите великолепный скетч-план и поймете, как это просто, а главное, используя полученные знания, вы сможете стать настоящим мастером скетчинга!

Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельца авторских прав.

Автор иллюстраций: Ольга Сорокина
www.olgaart888.com

Оглавление

Вступление

Глава 1. Скетчинг.....8

Глава 2. Мастера.....18

Глава 3. Материалы.....24

Глава 4. Перспективы.....35

Глава 5. Скетч-план.....47

Глава 6. Скетч.....58

Глава 7. Техники.....70

Заключение

Приложение «10 правил скетчинга»

ВСТУПЛЕНИЕ

В котором описывается главное послание данной книги и выражаются благодарности

Благодарности

Я хочу поблагодарить всех прекрасных и талантливых людей, упомянутых в этой книге, знания и работы которых помогли мне в ее написании.

Особая благодарность моим родителям, мужу и другим членам моей семьи, которые поддерживали меня; спасибо замечательным преподавателям, у которых я училась в лучшем творческом ВУЗе страны (СПбГХПА им. А. Л. Штиглица) и, конечно, моим замечательным ученикам, вдохновившим меня на написание данной книги.

От автора

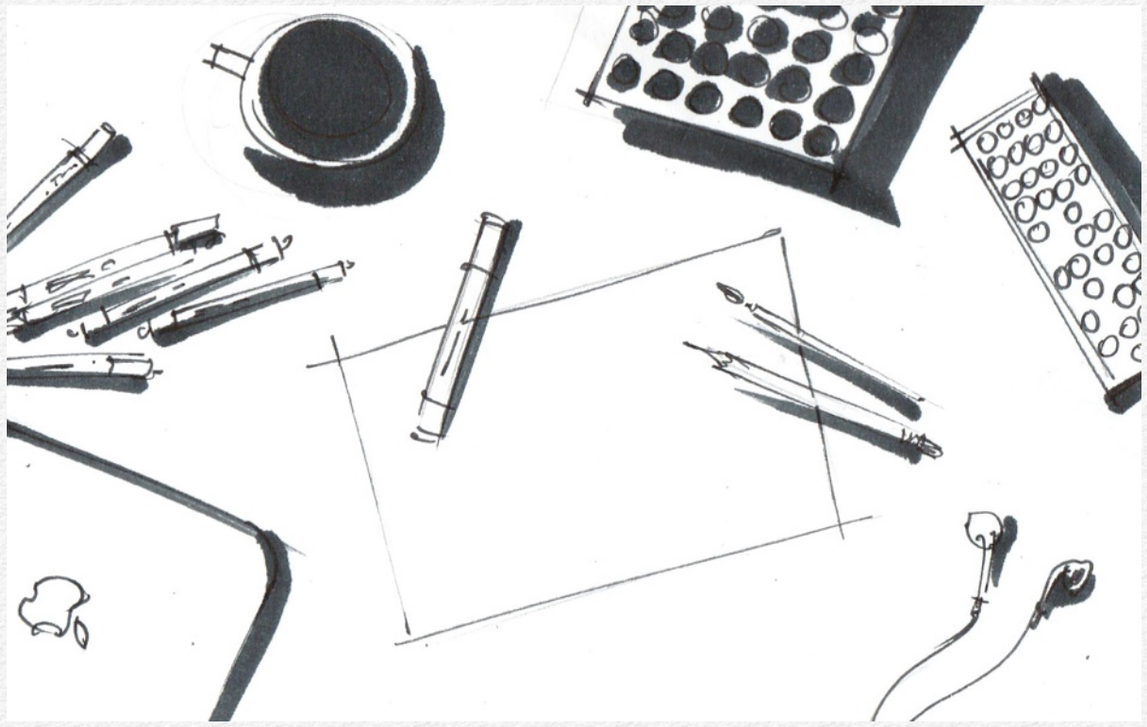
Посвящается моим ученикам

Приветствую вас, мои дорогие читатели! Рада знакомству, пусть и заочному. В данной книге я расскажу об уникальном навыке, невероятно важном для всех дизайнеров – умении рисовать скетчи, также покажу основные приемы ручной графики, затрону тему материалов и раскрою интереснейшие секреты мастерства. Эти знания сформируют у вас мощную базу, на основе которой, вы сможете великолепно подавать свои интерьерные идеи, а удобно структурированный материал поможет вам освоить азы скетчинга.

Я писала эту книгу с радостью и вдохновением и очень хочу, чтобы они передались вам, по сути, это моя главная цель – вдохновить вас на творчество, зарядить вас любовью к искусству скетчинга, перспективы, а главное – к эстетике ручной подачи проекта. Как говорили у нас в Академии: «Наша удача – ручная подача».

Эта книга появилась на основе моего авторского курса «Скетчинг. Дизайн интерьера». Здесь отразился мой опыт преподавания искусства скетчинга не только дизайнерам и архитекторам, но также экономистам, дипломатам, флористам, молодым мамам, фотографам и иллюстраторам. Накопилось не просто много полезных, но и невероятно интересных знаний, которыми я готова поделиться с вами. В книге также нашел отражение опыт, полученный мной на базе 6 лет обучения на кафедре «Интерьер и Оборудование» в Санкт-Петербургской Государственной Художественно-Промышленной Академии им. А. Л. Штиглица, а также опыт работы дизайнером, начиная с 3 курса. Здесь вас ждет квинтэссенция знаний и умений, а также пошаговые рецепты удачных скетчей, приправленные богатым иллюстративным материалом.

Что же может произойти после прочтения? Говорят, что порой, одна-единственная книга может изменить жизнь человека. Кто-то найдет интересную работу, кто-то



заново откроет для себя любимую профессию дизайнера, другой успешно защитит диплом в школе дизайна, кому-то знания из книги помогут поступить в творческий ВУЗ, кто-то просто влюбится в интерьерный скетчинг и начнет развивать себя в этой области, а кто-то всю жизнь хотел овладеть творческой профессией и через скетчинг раскроет свои таланты, другой же просто найдет максимально быстрый способ выражения своих идей.

Главное же послание книги таково:

Вы, именно Вы можете делать крутые скетчи!
Да-да, не сомневайтесь! Даже если никогда ранее не рисовали!

Скажу вам сразу, весь секрет успеха заключен в методологии обучения и пошаговой подаче материала. Так дайте же мне руку – я проведу вас за собой и открою удивительный мир ручной графики, визуализации своих идей, познакомлю с интереснейшими мастерами, покажу универсальные техники рисунка, которые помогут вам стать настоящими профессионалами скетчинга.

С этой книгой вы будете творить, она создана специально для вашего вдохновения, и если у вас в процессе чтения будут чесаться руки от желания рисовать – поддайтесь этому искушению! Прямо сейчас, возьмите бумагу, карандаш и – добро пожаловать в мир скетчинга!



01 *The* СКЕТЧИНГ

Глава, в которой рассказывается о том, что такое скетчинг, как я к нему пришла и с какой целью написана эта книга

Скетчинг

Содержание

1. Что такое скетчинг?
2. Виды скетчинга
3. Как я пришла к скетчингу?
4. Кто такой «интерьерщик»?
5. Итоги главы

1. Что такое скетчинг?

Так что же такое скетчинг? Само понятие произошло от английского слова «скетч» («sketch») или «быстрый рисунок», который помогает отразить главную идею, задумку дизайнера. В наши дни это слово приобрело более широкое значение. Изначально, скетчами называли виртуозные и быстрые зарисовки города (travel sketching), архитектуры, людей и модных образов (fashion sketching), предметов (industrial sketching), автомобилей (также industrial sketching), в целом все, что по технике исполнения подразумевает скорость, стилизацию, уверенность, свободу и даже долю хулиганства. Сейчас к скетчингу относят также интерьерные рисунки, выполненные как в легкой современной, так и в более академической манере. Это могут быть детально проработанные скетчи, скорее даже, интерьерные иллюстрации и ручные визуализации, порой, фотографически точные.

Скетчинг – это замечательный навык, помогающий максимально быстро, эффективно, красиво и здорово передавать свою идею из головы на бумагу. Иными словами, скетчинг – это уникальный инструмент для реализации ваших замыслов. В наши дни, он ассоциируется больше всего с такими материалами как специализированные маркеры: Copic, Stylefile marker,

Chartpak, Promarker, ZIG. В действительности, палитра материалов очень богата и разнообразна. В первую очередь, это классика ручной подачи: акварель, тушь, цветные и акварельные карандаши, уголь, цветные чернила, пастель; также современные графические инструменты, которых еще недавно не было на рынке: пан-пастель, акварельные маркеры, различные линеры. Более того, интересные результаты дает смешение техник, например, маркеры и пастель или акварель с цветными карандашами – столько возможностей для экспериментов! Здорово попробовать все и подобрать идеальную технику для себя.

Ассортимент материалов в арт-магазинах восхищает, но для интерьерного скетчинга вам будет достаточно маркеров, сейчас они наиболее востребованы и популярны среди дизайнеров. Скажу вам, что в своей интерьерной практике я уже полностью перешла на маркеры, так как отчетливо вижу, насколько это более эффективный и удачный материал для работы (хотя раньше делала рисунки к проектам акварелью, цветными карандашами и на графическом планшете).

Волна скетчинга, захлестнувшая сейчас Европу, Америку, Россию, да и весь мир дизайна – это явный показатель того, что художники «перенасытились» компьютерными программами вроде 3D Max и теперь хотят вернуться к основе основ, когда идею транслировали в пространство при помощи рисунка. Художника изначально «кормили» руки.

Посмотрите, что сейчас происходит: мы редко, уже почти никогда, пишем от руки, все чаще набираем текст на ПК, iPad или iPhone, мы больше не шлем открытки и письма к конвертах, и даже свои мысли заносим в «Заметки» или «Напоминания», а ведь ручное, рукотворное – это всегда самое ценное. Вспомните, как в детстве нам говорили: «Лучший подарок – сделанный своими руками». В этом глубочайший смысл. Прислушайтесь, мы даже «работаем» в Photoshop – именно работаем, а не как раньше – творим на бумаге, рисуем на листе. В словах, особенно в глаголах, заложен глубочайший смысл. Что бы вы выбрали: рендерить или рисовать? Творить или работать? Есть такая шутка, что 3D MAX придумали те, кто не умеет рисовать.

2. Виды скетчинга

Уже упоминалось, какое богатство и разнообразие видов скетчинга существует, вкратце разберем особенности и специфику каждого из них, отобразив это в ключевых словах и понятиях.

Fashion sketching (скетчинг в дизайне одежды)



Важно знание пропорций человека (тело и лицо); умение стилизовать их (зачастую делают чрезмерно удлиненные и худощавые фигуры, где пропорционально голова укладывается в общей высоте человека не реальные 8 раз, а 10, 11 или даже 12). Нужно знать, как выигрышно подать свою идею, коллекцию; акцент именно на дизайне одежды, а не на фигуре или портретном сходстве; необходимо также умение передавать такие материалы и текстуры как: кожа, волосы, различные виды ткани, металл.

Industrial sketching (промышленный скетчинг)



Вам понадобится умение строить объекты в пространстве, понимать их конструктив и знать, как придавать объем; пригодятся знания азов композиции для грамотной компоновки проекта на листе. В этом виде скетчинга нужна совершенная техника и скорость, уверенность исполнения, «поставленная рука»; базовые материалы здесь: металл, пластик, стекло.

Travel sketching (скетчинг в путешествиях)



Самое важное в этом виде – умение передать настроение, атмосферу места, «схватить момент»; необходимо правильно передать масштаб, пропорции объекта; зачастую нужна скорость исполнения, так как это скетчинг в путешествиях, поездках, где, как правило, время не позволяет рисовать часами на пленэре, а значит, нужно вычленить главное в сцене и графическими способами стилизовать его в рисунке.

Interior sketching (интерьерный скетчинг)



В первую очередь, понадобится знание и понимание законов перспективы, чувство масштаба и пропорций, владение разными по скорости техниками, тональный разбор, передача объемов, важно развитое чувство цвета и общей колористической палитры, умение изображать различные материалы.

3. Как я пришла к скетчингу?

На самом деле, я и не уходила от него. Рисование, пленэры, наброски, эскизы, зарисовки – все это постоянно сопровождало меня на протяжении жизни. Учась в Художественной школе «Александрино», затем в Художественно-Эстетическом Лицее №190 на Фонтанке и далее, 6 лет в Мухе (СПбГХПА им. Штиглица), я постоянно рисовала, «ставила руку», совершенствовала технику, оттачивала мастерство. Я училась скетчингу всю жизнь и сейчас продолжаю совершенствовать свою технику.

Российские Художественные Академии дают мощнейшую базу, прекрасное классическое образование, в особенности, в области рисунка. Мы сохранили традиции и глубокий всеобъемлющий подход к образованию в творческих профессиях. Да, порой, эта система слишком жесткая, ей не хватает современных подходов и методик, приглашенных лекторов, акцента на маркетинге и специфике общения с заказчиком, но самое главное, что сама система образования твёрдая и сильная, основанная на многолетних традициях и основополагающих знаниях и опыте.

Современные методы, маркетинг и брендинг я называю «дополнительные опции», то, чему дизайнер может обучиться сам, благодаря информации в интернете, книгах или краткосрочным курсам. Технологии очень быстро развиваются, постоянно появляются новые эффективные методики образования, но важно, чтобы «фундамент» был «на века», чтобы ядро оставалось мощным, цельным, не дробным. Что есть ядро? Это необходимые навыки, понимание сути предмета, само умение быстро обучаться. В интерьерном дизайне, например, необходимы знания по истории искусств, нормам и правилам проектирования, эргономике, материаловедению, колористике, а также прекрасное владение начертательной геометрией и техниками рисунка. Если это дизайн одежды, то нам понадобятся пластическая анатомия, материаловедение, техники стилизации, основы кройки, шитья и так далее.

Интерьерный скетчинг – одна из важнейших составляющих успешной и плодотворной практики дизайнера; в нём также есть своё ядро – это твёрдые знания по перспективе и виртуозное владение ими, а также техниками рисунка, стилизации. По сути, практика скетчинга сводится к некой сумме знаний и навыков, без которых просто невозможен профессиональный уровень и экспертность, а как известно, можно научиться всему и овладеть любыми знаниями – было бы желание.

В процессе обучения в СПбГХПА им. Штиглица, много времени уделялось таким дисциплинам как: архитектурная графика, перспектива, живопись и

рисунок, конструирование, макетирование, композиция, цветоведение (как вы понимаете, это не цветочках в саду, а о законах цвета и колористики). Программа была насыщенной, недаром подобного рода обучение занимает шесть лет (шестой год – дипломный).

В данной книге я предлагаю вам самую соль, квинтэссенцию необходимых знаний для успешной практики интерьерного скетчинга. Мне очень нравится эстетика ручной подачи проекта, на мой взгляд, гораздо быстрее, ярче и понятнее можно выразить идею на бумаге, нежели тратить время на создание достойной 3D модели. Все художники и дизайнеры в основном визуалы, мы оперируем картинками, образами, поэтому так важно уметь быстро и просто создавать желаемый образ на бумаге, наглядно демонстрировать свою идею. Тем более, что все заказчики приходят в восторг, когда вы начинаете рисовать прямо у них на глазах.

История:

Курса с третьего в наше обучение и студенческую практику активно вошли компьютерные программы. «Интерьерщики», мы все «подсели» на 3D Max, Photoshop, AutoCAD – без них уже немыслима была подача учебного проекта. Базовые знания по этим графическим пакетам нам дали в Мухе, далее кто-то продолжил изучать их сам, кто-то записывался на специальные курсы, в общем, тратилась масса времени, энергии и денег на их изучение. Кстати, многие потом оставались недовольны тем, что потратив деньги, они не особо-то и здорово научились рендерить и «дружить» с 3D. Неудивительно, ведь все эти программы «заточены» под тип мышления не свободных художников, а больше людей с техническим складом ума, программистов (если вам приходилось сотрудничать с мастерами 3D макса, «визуализаторами», вы наверняка замечали, что это в основном мужчины).

Со временем, все эти программы постепенно стали вытеснять ручную графику и замещать ее все больше и больше. Затем были старшие курсы, диплом, работа дизайнером в фирме, практика, в которой я все меньше рисовала и все больше становилась скорее «менеджером своих проектов», нежели дизайнером. Чувство, что где-то произошла системная ошибка, стало появляться все чаще. Возникали вопросы: «Направление не то или уже профессия не та?»

Кстати, о профессии дизайнера интерьера.

4. Кто такой «интерьерщик»?

Важное примечание: возможно, я сейчас кого-то расстрою и развею миф об исключительной красоте и романтичности профессии, но лучше вам знать правду («чтобы потом не было мучительно больно за бесцельно прожитые годы»). Если вы считаете, что профессия дизайнера интерьера сводится к приятным встречам в хороших ресторанах или красивых офисах с клиентами, размышлениям на тему интерьерных стилей, подбору идеального оттенка лаванды для плитки, к чистому творчеству и нескончаемой радости созидания, то, увы, нет. То есть, и это тоже, но вся эта прелесть занимает лишь 1% времени, затраченного на проект. Все остальное – «тяжелые будни» дизайнера: авторский надзор, стройка, голые бетонные стены, а вы ходите по развороченному полу, делаете замеры и дышите всей этой цементной пылью, витающей в воздухе...

Итак, если создать некий образ, то «дизайнер интерьера» это такой человек-универсал, многорук, многоног и многомозг. Он держит в голове одновременно море разнообразной информации: от вчерашнего общения с заказчиком, пожеланий его жены, детей и собаки, посещения салона плитки, сантехники, света, обдумывания коммерческого предложения – и до разборок на стройках с прорабами, скандалов по поводу сорванных сроков, выматывающего авторского надзора, зачастую, тщетных попыток воспитать в некоторых клиентах «хороший вкус», убеждая их в том, что стразы и малиновый бархат в интерьере роскошной итальянской классики – это уже «китч». Параллельно, надо посещать крупнейшие интерьерные выставки, которые проходят минимум два раза в год, ориентироваться в новых технологиях и материалах, постоянно быть «на гребне волны». Как видите, большой событийный поток, очень яркая и насыщенная жизнь. Налицо тотальная многозадачность (а все знают, что «multitasking» – это зло), в голове некая каша из всего, которую надо систематизировать, а также, руководить процессом стройки и при этом, творчество, по идее, должно занимать бОльшую часть времени, «Дизайнер» ведь, «Творческая личность», «Художник-Проектировщик» (как написано у меня в дипломе).

«– А ну-ка, Дизайнер, сдизайнируйте нам что-нибудь! И сдизайнируйте шедеврально!»

Правда жизни такова, что дизайнер это, по большей части, менеджер проекта, плюс руководитель, творец, надзиратель и дипломат в одном лице. Конечно, все это описание подходит больше дизайнерам-индивидуалам или владельцам небольших дизайн-студий, фрилансерам, всем тем, кто работает на себя, а не на чужую фирму.

Во всей этой кутерьме и суматохе дел, когда надо куда-то бежать, с кем-то встречаться, ехать на другой конец города или полдня добираться до элитного коттеджного поселка далеко загородом, энергия очень быстро рассеивается, дни пролетают незаметно, время утекает сквозь пальцы, а по факту, ничего важного и не было сделано. Если узнаете в этом описании себя – то я вас поздравляю! На самом деле, это значит то, что вам пора отвлечься, подзарядиться и наполниться вдохновением.

Отличная новость! Тут вам как раз поможет скетчинг, умение рисовать от руки и быстро, эффективно, красиво выражать свою идею. Сфокусируйтесь на творчестве, на рисовании – вы сразу увидите результат и быстрый профессиональный рост. Дизайнеру, как и любому творческому человеку, очень важно осознавать, что он развивается и растет профессионально.

На мой взгляд, дизайнеру, архитектору очень важно уметь показать свою идею карандашом на бумаге. Помню, после выпуска из ВУЗа меня удивляло, что некоторые дизайнеры совершенно не умеют рисовать, многие даже никогда не пробовали, поясняя, что главное – это владение компьютерными программами, знание строительных норм и правил, понимание рынка материалов. Бесспорно, архиважно быть экспертом в своем деле, профессионалом, но на практике не обойтись без умения общаться с заказчиками, строителями и таланта руководить. Статус эксперта в глазах клиента у вас появляется, когда он видит ваши реализованные объекты, осознает ваш профессионализм и креативность. Как это можно продемонстрировать? Удачной идеей будет нарисовать скетч прямо во время встречи с клиентом, это работает в 100 % случаев.

Задайте себе вопрос о том, что важно именно для вас, как вы представляете свой процесс создания проекта? Возможно, вам нравится работать в компьютерных программах – тогда нет проблем. Если же вас мучает чувство, что чего-то не хватает, куда-то ушла радость, все стало рутинным, и вас трясет перед каждым новым проектом из-за предстоящих долгих свиданий с 3D MAX и ночных посиделок с AutoCAD – значит, пора подключать новые знания и умения. Лозунг: «Вернем профессии дизайнера красоту и позитив!»

Возвращаясь к моей истории:

В какой-то момент, я обнаружила, что перестала рисовать. Да, в один, далеко не прекрасный, день я поняла, что постоянно сижу за компьютером, в 3D или в CAD, гуглю какую-то сантехнику, разбираю коммерческие предложения и совершенно не рисую. Тут обрушивается водопад мыслей вроде: «Что, я зря училась в лучшем творческом ВУЗе страны? Ради чего все? Ради вот этой

рутины? А как же полет, талант, творчество?» Чувство было такое, словно я предавала какие-то прекрасные идеалы. В принципе, так и было. Я предавала все годы своего обучения, начиная с художественной школы и, даже не замечала, как в рутине дел, все больше закапывала свои рисовальные таланты в землю. В тот момент, я очень четко и ярко осознала, что нужно что-то придумать, причем срочно, иначе грянет творческий кризис.

Параллельно, мне написала моя знакомая и попросила дать ей несколько уроков по рисованию интерьеров (Таня, спасибо тебе!). Тут я поняла, что многим дизайнерам не хватает ручной графики, этой важнейшей творческой составляющей их работы, и проблема постоянного сидения за ПК мучает не только меня.

Так родился мой курс интерьерного скетчинга. Вскоре, я стала заниматься индивидуально с дизайнерами из разных городов и стран, обучая мастерству скетчинга, далее начала вести группы учеников и затем, к онлайн курсу присоединились мастер-классы «вживую» в Москве и родном Петербурге. И вот, теперь, я пишу книгу, в которой хочу систематизировать океан информации по интерьерному скетчингу, сделать некую «выжимку» знаний, описать самую соль и подать материал четко, понятно, интересно.

5. Итоги главы:

Главное послание книги – вы можете делать профессиональные скетчи, это всего лишь новый навык, который можно изучить и привнести больше творчества и удовольствия в ежедневную практику, вы можете ему обучиться и достичь великолепных результатов. Это как выучить новый язык или танец.

Скажу вам больше, даже если вы никогда не рисовали – у вас точно получится!

Почему? По той причине, что интерьерный скетчинг – это 50% чистой математики и 50% приемов и техник. Математика была у всех в школе, а о техниках я вам расскажу на примерах лучших мастеров, о них речь и пойдет в следующей главе.

02 The МАСТЕРА

Глава, в которой я познакомлю вас с четырьмя гуру мирового скетчинга, их техниками, а также вы узнаете, почему во всех творческих ВУЗах копируют старых мастеров и как это может пригодиться нам

Мастера

Содержание

1. **Гуру скетчинга:**

   Ричард Чедвик

   Серхио Родригес

   Альберт Хэдли

   Мишель Морелан

1. Гуру скетчинга

Когда вы начинаете учиться чему-либо, важно учиться у лучших в этом деле – так процесс пойдет намного быстрее и эффективнее. В данной книге я хочу вас познакомить с четырьмя мастерами мирового уровня, у каждого из них есть свои выразительные черты и уникальные технические приемы, которые важно научиться подмечать и начать применять в своей практике.

Чаще задавайтесь вопросом:
«Почему мне нравится этот скетч/рисунок/автор/художник/проект?»

Будьте наблюдательны, будьте «почемучками», «зрите в корень», в суть дела. Спрашивайте себя: «Что особенного в этой работе?» Возможно, это удачная палитра или интересные эффекты света, а может, применены оригинальные графические приемы? Постоянно анализируйте, тренируйте свой мозг, свои глаза видеть суть. Поняв прием, используйте его в своей практике, поиграйте с ним, «понравится-не понравится», «ваше-не ваше». Задача здесь – не копировать чью-то манеру и вслепую применять ее, а протестировать, попробовать себя в ней, раскрыть свою индивидуальность, а затем уже родится новая техника – ваша, единственная и неповторимая. Все мы разные, и скетчинг отражает это,

он наглядно подчеркивает уникальность каждого из нас. Нет ни одного человека, который бы думал, чувствовал, анализировал, рисовал бы абсолютно также как вы.

Кстати, о копиях. Знаете ли вы, зачем во всех творческих ВУЗах студентам дают задание копировать рисунки старых мастеров (например Рубенса, Леонардо, Микеланджело)? Это обязательная часть учебной программы. А вот зачем: когда человек начинает делать копию с работы великого мастера, главное, что происходит – он соприкасается с типом мышления гения. Рука, копируя, посылает сигналы в мозг, и вы начинаете понимать самое важное – как мыслил Художник. Вы можете проследить за движениями его карандаша, а значит и мысли. Автоматически, ваша рука запоминает какие-то удачные приемы, техники, вы начинаете лучше чувствовать пропорции, фиксируете удачные ракурсы, композиции, включается так называемая, «память тела». Посредством руки, в мозгу создается совершенно новая картина мира, и ваша собственная техника эволюционирует, в разы быстрее развивается, она становится очень уверенной, по той причине, что у нее появляется мощнейшая база благодаря старым мастерам.

В нашем случае все то же самое, только мастера меняются, мы будем учиться у профессионалов, гуру скетчинга, которые посвятили совершенствованию своих навыков года, десятки лет. Давайте же перейдем к разбору мастеров из разных стран.

Примечание: в иллюстрациях к этой главе я буду приводить свои копии с работ мастеров.

Ричард Чедвик (Richard Chadwick)

Итак, первый мастер, с которым я хочу вас познакомить, это Ричард Чедвик из Манчестера. Приведу здесь его слова об искусстве скетчинга:

> *«Возвращение к ценности ручной графики важно в нашем полностью технологизированном обществе. Скетчи также гораздо быстрее и дешевле в производстве, нежели 3D визуализации».*

Техника мастера отточена буквально десятилетиями, отшлифована до совершенства. Чедвик уже много лет в профессии, работал как архитектором, так и дизайнером интерьеров, сейчас же сконцентрировался именно на ручной визуализации. В своих интервью он говорит, что работает в основном на формате А3 и тратит, в среднем, на один скетч 2-3 часа. Как вы понимаете, это действительно довольно быстро, особенно, если сравнивать с длительным процессом 3D визуализации. А сколько жизни, энергии в его скетчах! Великолепно передается даже сама атмосфера, дух места.

Техника, практика: маркеры, неполная заливка, эмоциональность и живость, динамика и энергичность подачи. Что немаловажно – скорость. Его главный навык, как он сам говорит: «Искусство ручной визуализации».

В копилку навыков: обратите внимание, что Р. Чедвик заливает цветом не весь скетч, большая часть пространства остается незакрашенной – это его «фирменный прием». Используя технику неполных заливок, мастер здорово экономит как время, так и расход материалов, а также формируется его авторский почерк и узнаваемость работ. Как правило, цветом наполняется именно композиционный центр картины (дальний план), в то время как первый план остается в легких линиях. Интересный момент: когда Ричард Чедвик прорабатывает текстуры или детали, он показывает их фрагментарно (например: плитка на полу), здесь очень выигрышно работает прием «недосказанности», многие области на его рисунках обозначены лишь тонкими линиями. Мастер использует довольно ограниченную палитру цветов в одном скетче, как правило, это 5-7 маркеров.

Излюбленные темы скетчей: бары, рестораны, кафе.

Домашнее задание: скопировать 1-2 интерьера, тем самым, вы освоите быструю и эффектную технику подачи.

Серхио Родригес (Sergio Rodrigues)

Второй мастер – это мэтр мебельного дизайна и архитектор Серхио Родригес, легенда дизайна не только Бразилии, но и всего мира. Его авторский почерк и запоминающаяся стилистика скетчей узнается моментально.

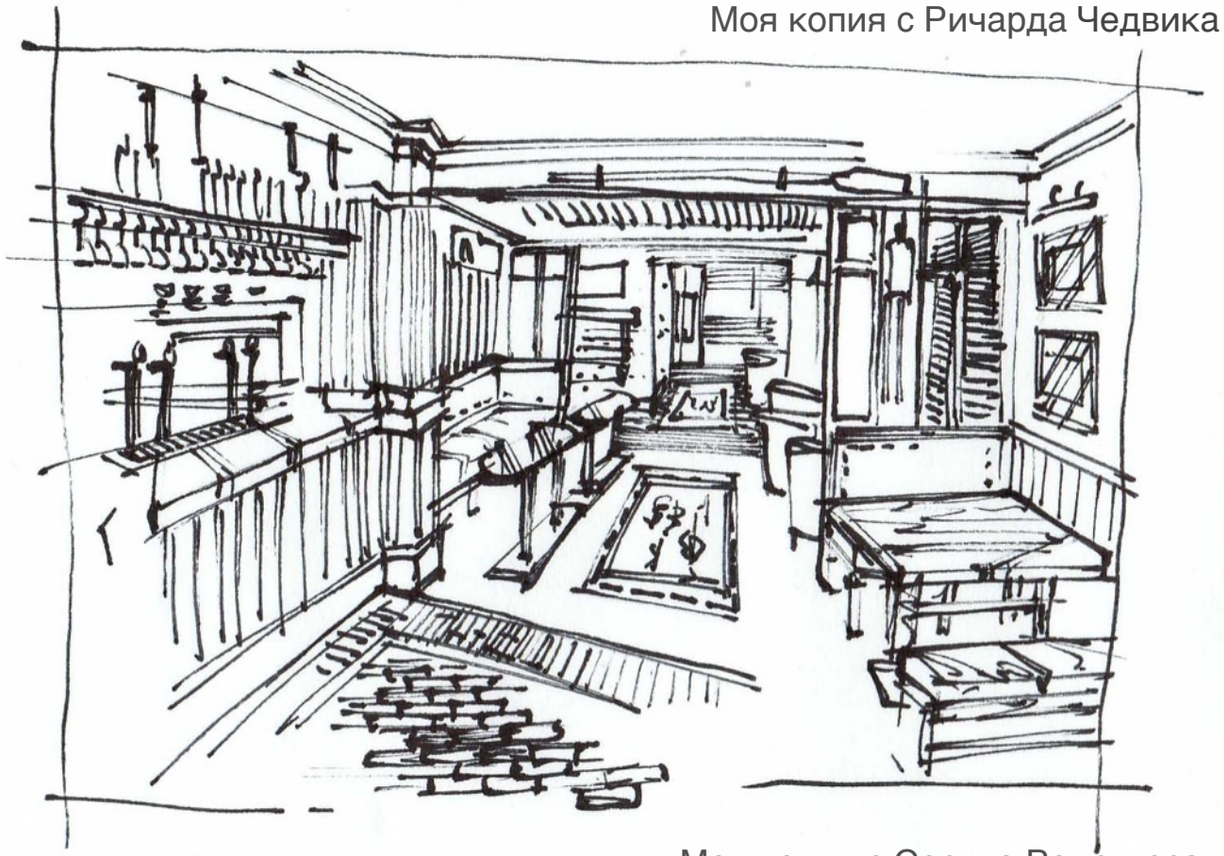
Техника, практика: любимые материалы мастера – это линеры и черная тушь, иногда акварель. Рисунки очень выразительны, а благодаря своей графичности, похожи даже на интерьерные иллюстрации,. Техника похожа на «проволочную», когда все предметы обводятся и прорисовываются.

В копилку навыков: очень наглядно разбирается плановость, скетч четко делится на первый и дальний планы. Характерна детальная прорисовка каждого объекта в интерьере. Толщина линий предметов первого плана более жирная и насыщенная по цвету, применяется обводка по силуэту. Излюбленный прием: черные, плотные заливки без тональных растяжек.

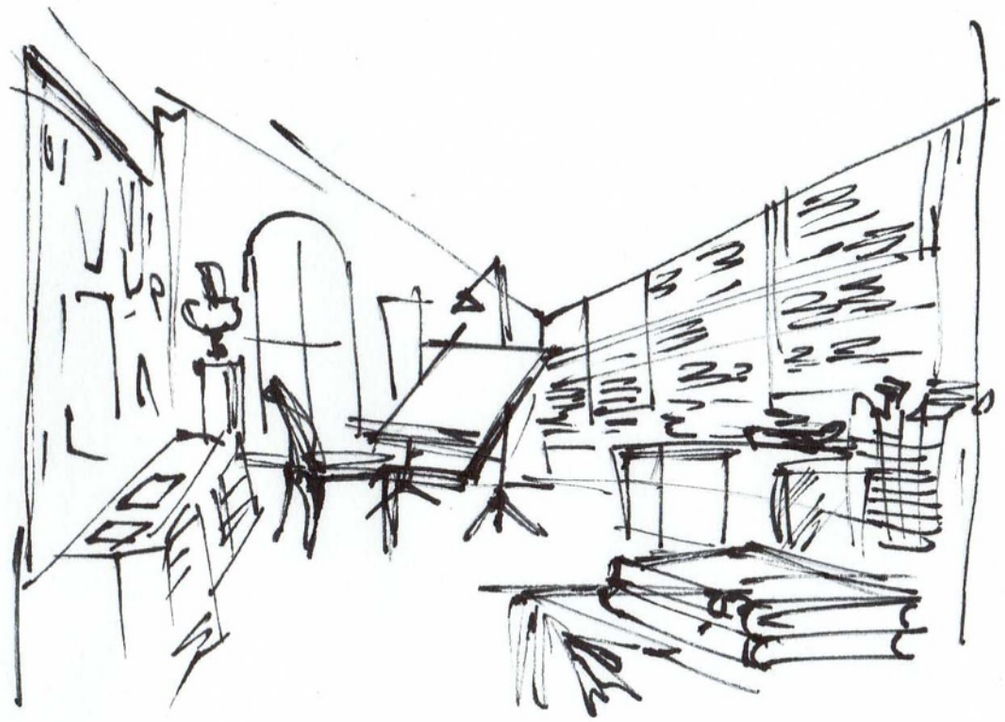
Темы скетчей: рестораны, бары, жилые помещения, мебель.

Домашнее задание: разобрать на практике технику мастера, скопировав один из его скетчей.

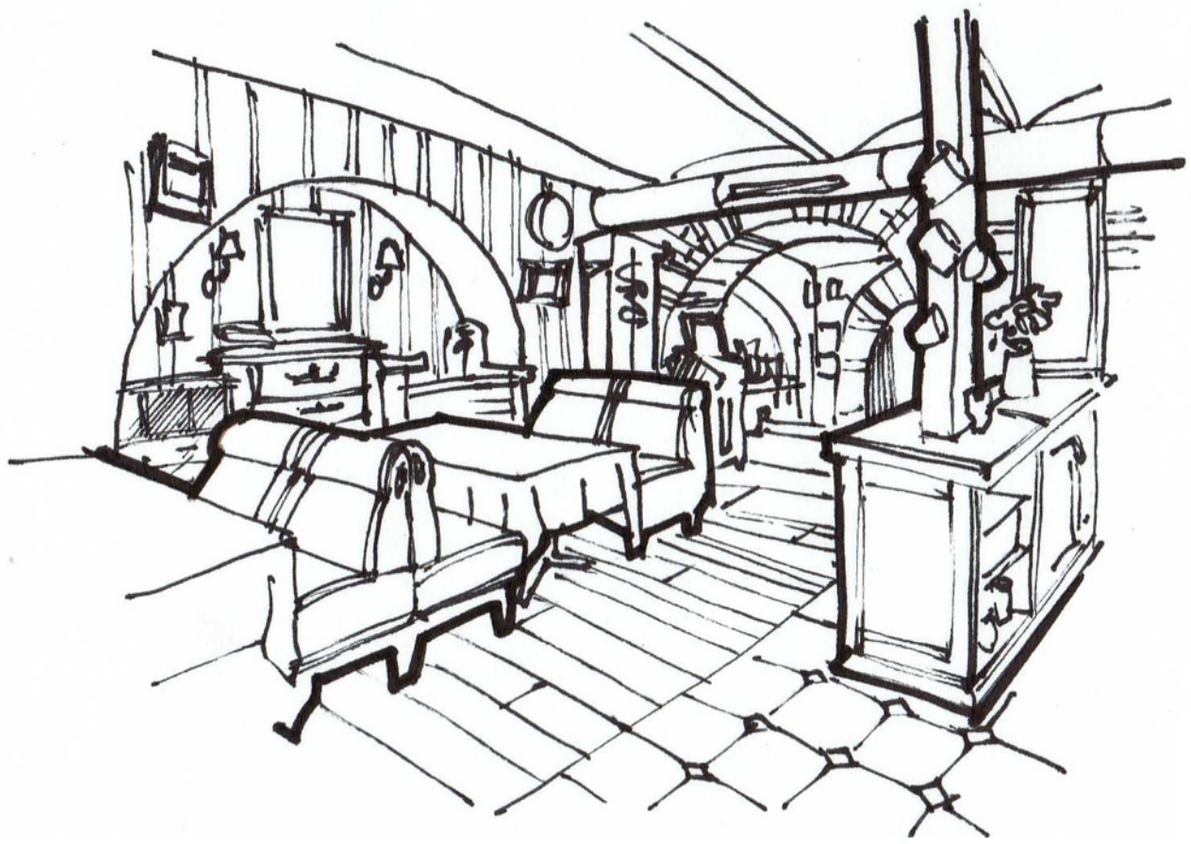
Моя копия с Ричарда Чедвика



Моя копия с Альберта Хэдли



Моя копия с Серхио Родригеса



Моя копия с Серхио Родригеса



Альберт Хэдли (Albert Hadley)

Известнейший американский декоратор, работавший для таких звездных клиентов как: Жаклин Кеннеди, Оскар де ла Рента, вице-президентов и послов, Хэдли оставил яркий след в истории интерьерного дизайна XX века.

Техника, практика: большинство скетчей мастера выполнены в графической манере карандашами, тушью и пером. А. Хэдли часто использовал тонированную бумагу для рисунка и отличался невероятной скоростью исполнения, скетчи он заканчивал буквально за минуты. Это признак высочайшего мастерства – скорость и точность исполнения. Посмотрите на его рисунки, насколько они живые, энергичные, легкие и, в то же время, как здорово передается идея, концепция и атмосфера будущего интерьера, сам дух пространства.

В копилку навыков: при создании рисунков, Альберт Хэдли не пользовался линейками и стирательными резинками – это хороший урок для нас, научиться транслировать свою идею на бумагу максимально быстро, четко и эффектно, практически одним «росчерком пера».

Излюбленные темы скетчей: интерьеры домов в викторианском стиле, библиотеки.

Домашнее задание: скопировать при помощи линера или ручки один из рисунков мастера.

Мишель Морелан (Michelle Morelan)

И завершает четверку мастеров канадская женщина-дизайнер Мишель Морелан. Выросшая на западном побережье острова Ванкувер, Мишель с детства впитала в себя эстетику гармоничного соседства природы и архитектуры, как следствие, все ее проекты отображают этот спокойный, «природный» образ жизни, где большое внимание уделяется текстурам, натуральным материалам, открытому пространству и приятной палитре цветов, состоящей в основном из лесных, земляных и древесных оттенков.

Техника, практика: мастер использует комбинацию техник, создавая скетчи-гибриды. Как правило, пространство выстраивается в 3D программе, а затем уже удачные ракурсы перспектив красятся вручную маркерами.

В копилку навыков: как и у Чедвика, у Мишель Морелан довольно лаконичная палитра цветов, я бы назвала ее стиль «минималистичный скетчинг». Акцент делается на одном-двух материалах (как правило, это дерево и камень).

Излюбленные темы скетчей: просторные интерьеры домов на природе.

Домашнее задание: копия одной из работ Морелан.

03 The МАТЕРИАЛЫ

Глава, в которой рассказывается о том, что вам понадобится для начала, маркеры каких фирм лучше покупать, чем пользуюсь я, какие у меня любимчики и о том, как нам всем повезло

Материалы

Содержание

1. Чудо-маркеры
2. Особенности маркеров
3. Советы по материалам

1. Чудо-маркеры

В этой главе я буду петь оду профессиональным, специализированным маркерам. Это идеальный инструмент для скетчинга, созданный специально для дизайнеров! Сложно представить, но еще недавно их не было на рынке, да что там, не так давно, самого понятия «дизайн» не существовало. Сейчас же в арт-магазинах целая армия замечательных материалов, призванных помогать нам.

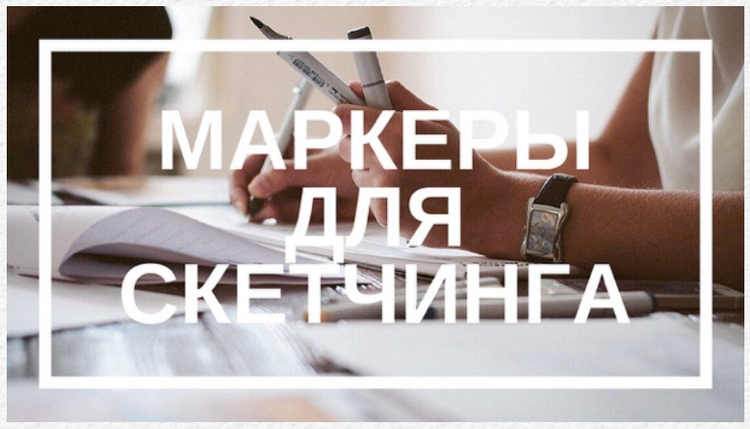
Вы даже не представляете, как нам всем повезло с этими маркерами! Когда я училась в Художественной Академии (2004 – 2010), их просто не было на российском рынке, о них никто не знал, применялись классические техники в ручной подаче: акварель, тушь, использовались рапидографы, калька, цветные карандаши; феном мы сушили слои краски, чтобы ускорить процесс, а лезвием бритвы подчищали ошибки – все шло в дело (ах, ностальгия). Маркерами же рисовать гораздо быстрее и удобнее.

Пример студенческой подачи:

Если вы хотите сделать архитектурную отмывку или перспективу интерьера в цвете, вам надо: натянуть лист акварельной бумаги на планшет или как-то зафиксировать бумагу, чтобы ее не «вело» от воды,

построить саму перспективу помещения. Затем, слой за слоем, заливать рисунок акварелью, ждать, пока краска высохнет, выстраивать тени. Далее применять лессировки (техника послойного нанесения краски для достижения эффекта объема), и в итоге, показать текстуры материалов, добавить детали. Как вы понимаете, это трудоемкий и времязатратный процесс.

Цена ошибки высока: случайно капнув тушью на «отмывку», легко испортить всю работу, можно конечно лезвием все подчистить, но нарушится текстура бумаги. Если же переборщили с акварелью, намешав слишком много цветов, то получится эффект «грязи», в данном случае, возможно губкой все смыть, но впечатления легкости и свежести уже не будет, скорее получится правильная, но «замученная» работа.



Смотрите также видео на моем канале YouTube:

https://www.youtube.com/watch?v=OERPLuY0vzk

История:

Курсе на втором, нам надо было сделать отмывку балясины (деталь ограждения лестницы) по предмету «Архитектурная графика», а подача – на следующий день. Ни у кого ничего не готово, соответственно, всей группой мы остались в Мухе на целую ночь: натягивали планшеты, принесенными из дома фенами сушили слой за слоем акварель, чтобы немного ускорить процесс. В итоге, мы все успели подать, получили свои «зачеты», но (!), потратили на это целую ночь, работали, не смыкая глаз. Ах, если бы у нас тогда были маркеры!

Конечно, в данной ситуации, ими не совсем уместно было раскрашивать балясину на листе формата А2, но давайте «зрить в корень». Зачем нужна архитектурная графика? Чтобы воспитать чувство прекрасного, разобраться в тонкостях техники, научиться строить тени, усвоить академические навыки подачи архитектурных проектов. Сейчас я думаю, что все эти приемы можно было отточить и на небольшом формате, например, на А4, используя маркеры: и знания бы усвоили и время бы сэкономили.

Я очень уважаю и ценю технику классических заливок, более того, мне нравится сам процесс, когда натираешь на стекле палочку китайской туши и наводишь много-много баночек с разными ее тонами: от более концентрированного раствора, почти черного, до светло-

серого. В тот момент, я буквально чувствовала, что приобщаюсь к прекрасной старинной технике, которой владели мастера.

Замечательно, когда у вас есть масса времени для отработки академических навыков, да, в рамках учебного процесса это было уместно, но, если посмотреть с позиции практики дизайнера… Конечно, здорово располагать неограниченным количеством времени и бюджета на проект или обучение, владеть разными по скорости техниками, но чаще нам нужно успевать делать больше за меньшее время. При всей моей любви к архитектурной графике, согласитесь, 8 часов на отмывку одной балясины это много. Маркеры же – действительно очень быстрый и эффективный инструмент. На своем опыте я вижу, насколько они убыстряют создание проекта и, самое главное, сколько приносит радости и удовлетворения сам процесс рисования ими! Для интерьерных скетчей это мой материал № 1. Чуть подробнее о них.

2. Особенности маркеров

Очень интересный, я бы даже сказала, удивительный материал, который находится на границе между графическими и живописными техниками, совмещая в себе лучшие черты каждой из них. Такой универсальный солдат. От акварели берется красивейшее свойство полупрозрачности, что позволяет сделать рисунок легким, наполненным воздухом. От графических инструментов (например, цветных карандашей) берется точность исполнения и нанесения штрихов, вы точно знаете, куда у вас пойдет и как ляжет штрих, таким образом, легко создавать текстуры и тональные растяжки. Обычно, у маркера имеется два (реже три) наконечника: один тонкий, другой широкий, также бывает наконечник в виде кисточки и это мой фаворит.

Интересно сравнивать технику маркеров и акварели. Если вы новичок, то даже первый скетч в маркерах получится здорово, в акварели – не факт. Чем это обусловлено? Дело в том, что когда вы берете краску на кисть и добавляете воду (недаром «watercolour» переводится как «водяные краски») – результат может получиться непредсказуемым, так как очень важно чувствовать пропорцию красок и воды. Акварель считается самой сложной техникой в художественном мире, именно поэтому она очень часто поначалу «не идёт», нужно много

практиковаться или реально иметь природный талант и склонность к этой технике. Даже несмотря на то, что это классика архитектурной подачи и во всех художественных ВУЗах учат выполнять проекты именно ею, она не может дать такой скорости и легкости в исполнении, как маркеры. Мой совет для начинающих – используйте маркеры, а когда вы «подружитесь» с этим материалом, поймёте основные принципы и приемы использования, вот тогда вы сможете с легкостью переходить к акварели, к пастели, к любым другим техникам. Для меня «водяные краски» остаются самой любимой и особенной техникой еще с художественной школы, но сейчас я использую их для пейзажей, городских зарисовок, а для интерьерных скетчей, где мне очень важна скорость исполнения, я остановила свой выбор на маркерах.

В палитре этих материалов представлены очень красивые чистые цвета, которые с легкостью накладываются друг на друга, создавая еще более благородные и сложные оттенки. Благодаря их полупрозрачности, можно создавать тональные растяжки и красивые эффекты текстур. Возможность делать ровные градиенты, богатая палитра цветов и то, как здорово они смотрятся на бумаге – все это сделало маркеры любимчиками всех рисующих дизайнеров.

3. Советы по материалам

С чего все началось?

Все пошло с Востока, с Японии. Самая популярная марка среди маркеров сегодня, на мой взгляд, фирма Copic, их производитель Япония. Сначала ими рисовали комиксы, аниме и по колористике это были преимущественно яркие открытые цвета. Затем такой замечательный материал приметили индустриальные дизайнеры и посмотрите, каких высот сейчас достиг промышленный скетчинг! В их области это навык «must have», умение рисовать скетчи – признак высочайшего мастерства. Введите в поиск YouTube «industrial sketching», и вы увидите огромное количество уроков как для начинающих, так и для профессионалов именно в технике маркеров. Люди, которые здорово рисуют автомобили, различные промышленные объекты (от зубных щеток до пылесосов) пользуются популярностью, огромным спросом.

Сейчас же эту «маркерную тенденцию» заметили архитекторы, дизайнеры интерьеров. Появилась даже новая профессия – «визуализатор» или правильнее «handrenderer», человек, который отрисовывает проект. А палитра Copic теперь насчитывает сотни цветов, одних серых у них уже порядка 40-50 оттенков.

Так «волна скетчинга» катилась с Востока и накрыла всю Европу, Россию, Америку. Сейчас заметно как дизайнеры,

архитекторы потянулись к истокам профессии, к тому, чтобы снова начать рисовать вручную. Люди хотят учиться скетчингу и развивать свое мастерство.

История:

Расскажу вам, с чего начинала я. Помню свою спонтанную покупку в лавке художника: это были всего лишь 2 цвета: «Promarker Vanilla» и «Copic №6 Neutral Gray», на тот момент мне просто понравилась идея двух жал (обычно у профессиональных маркеров с одной стороны жало-лопаточка, с другой – тонкий наконечник), это действительно очень удобно в работе, когда нужно закрасить большие плоскости в цвете, а затем добавить детали. Покупая первый раз маркеры, я даже не думала переходить на эти материалы, меня полностью устраивали цветные карандаши и акварель, но, когда я попробовала их на одном из своих рисунков к проекту, то поняла, вот она – идеальная для меня техника! Мне очень понравилось, как они ложатся на бумагу, а их потрясающее свойство полупрозрачности, позволяющее создавать великолепные эффекты тона и градиента, богатейшая палитра цветов – все это выигрышно отличало маркеры от остальных материалов.

Безусловно, от качества маркеров во многом будет зависеть результат. К примеру, если вы когда-либо рисовали акварелью и начали с дешевых синтетических кистей, обычной бумаги и «Медовой» акварели, вряд ли вам понравился результат. С маркерами то же самое. Профессиональные инструменты дадут вам сразу отличный результат, даже первый скетч ими будет смотреться здорово (недаром, профессиональные маркеры стоят немалых денег).

Подбор цветов

В первую очередь, приобретите базовые цвета, они вам пригодятся больше всего. Для интерьерного скетчинга лучше брать не открытые, а немного «запыленные», благородные оттенки. Что я имею в виду? Из-за специфики профессии дизайнера интерьера, важно выбирать такие цвета, в которых людям было бы комфортно жить. Наша палитра – это бежевые и серые, синие, оливковые, лесные и древесные оттенки.

Вы можете приобретать маркеры поштучно или наборами, есть даже готовые подборки цветов для архитекторов и дизайнеров, где уже изначально скомбинированы гармоничные сочетания оттенков. Базовыми цветами вы будете пользоваться чаще всего, заливать ими наибольшие площади поверхности листа. Для деталей, декоративных элементов (принты, картины, подушки, драпировки) вы можете с легкостью использовать цветные карандаши.

Ваша первая подборка может выглядеть так:

- светло-серый (N1 или N2)

- средне-серый (N4 или N5)

- темно-серый (N7 или N8)

- светло-бежевый (или ванильный)

- оливковый

- темно-коричневый (шоколадный)

- черный

Как видите, всего семь цветов, из которых три – это оттенки серого, так как именно они будут задействованы в первую очередь, задавая фон всему скетчу. Серые маркеры отличаются не только по тону, но и по теплохолодности: есть нейтральные (Neutral Grays), холодные (Cool Grays) и теплые (Warm Grays). Для начала, вам подойдут нейтральные, обычно это маркируется буквой «N» и номером (чем больше цифра – тем темнее тон).

Маркеры каких фирм приобретать?

Один из самых популярных вопросов на первом уроке моего онлайн курса касается материалов для скетчинга: «Какие фирмы маркеров лучше и в чем их особенности и отличия?» Давайте это разберём.

На сегодняшний момент я протестировала 4 фирмы: **Promarker, Copic, Stylefile marker, Chartpak**. Все они хороши, перечисленные фирмы производят качественные профессиональные материалы, которые прекрасно работают на практике и не токсичны.

Если говорить о любимчиках, то мой фаворит это фирма **Copic**. У них представлена широчайшая линейка не только цветов, но и моделей: это как классические маркеры, так и экстра-широкие, также тонкие «ciao» и замечательные «sketch» (два последних с наконечником-кисточкой). Пожалуй, именно Copic ciao больше всего повлиял на мою технику и изменил ее. Во-первых, у них самый тонкий стержень, который очень удобно держать в руке, но самое главное то, что с одной стороны имеется широкое жало (кстати, чуть более узкое нежели у Copic sketch, Promarker или Stylefile), а с другой стороны жало-кисточка («super brush»). И это правда супер! Именно кисть позволяет делать абсолютно фотореалистичные эффекты, и великолепно подходит не только для скетчинга, но и для рисования пейзажей, абстракций, портретов, архитектурных зарисовок, даже для каллиграфии. Маркеры Copic можно заправлять, в этом их огромное преимущество перед другими фирмами, и хотя

они считаются самыми дорогими на рынке, в долгосрочной перспективе, Copic выгоднее.

Promarker тоже хороши, они похожи как братья-близнецы на **Stylefile** и классические **Copic**. Но имейте ввиду, что маркеры этой фирмы одноразовые, их нельзя заправлять.

Chartpak заметно отличается от всех вышеперечисленных фирм, у них только одно, но очень широкое жало, удобное для интерьерного скетчинга. Единственный минус в том, что эти маркеры довольно сильно пахнут спиртом.

Пожалуй, главный секрет профессиональных маркеров кроется в сочетании разных наконечников: скошенное широкое жало позволяет моментально заливать большие площади, создавая фон для рисунка («подложку»), тонким жалом удобно прорисовывать детали, а жалом-кисточкой можно творить настоящие чудеса скетчинга.

Еще пара советов:

- Перед покупкой обязательно протестируйте маркеры в художественном магазине и на практике определите, что вам больше нравится; если нет такой возможности, то посмотрите несколько видео-роликов по фирмам маркеров на YouTube – это поможет определиться с идеальными материалами именно для вас.

- Когда вы поймете, что скетчинг – это «ваше», будьте готовы инвестировать деньги в качественные материалы и обучающие курсы или книги – таким образом вы сможете развить свой навык до профессионального уровня за очень короткий срок. Скетчинг очень пригодится в вашей работе и поднимет ее на новый уровень.

- Лучше покупать маркеры наборами, так как, если вы приобретаете их поштучно в магазине, то, зачастую, они уже полупустые (не только вы, но и многие посетители их уже протестировали).

- Хранить маркеры рекомендуется в горизонтальном положении, это продлевает им срок службы.

- По хранению и перевозке: не оставляйте маркеры на ярком солнце, а собираясь в путешествие, запакуйте их в ручную кладь, так как низкая температура багажного отделения плохо влияет на заправку.

Бумага для маркеров

От специализированной бумаги для маркеров зависит очень многое. Поделюсь с вами собственным опытом: вначале, я использовала обычную ватманскую бумагу формата А4 и заметила, что маркеры пропитывают ее насквозь и из-за этого, очень быстро заканчиваются. Затем я приобрела специализированную бумагу (Marker

PAD и Bleed proof paper, формата А4) и мои маркеры стали служить намного дольше.

Я пользовалась бумагой **Canson**, **Marker PAD**, **Creas**, **Stylefile** – особых различий между ними я не заметила, разве что, у Canson чуть более белая и шелковистая поверхность. Важно, чтобы плотность бумаги была 70g/m2, т.к. если брать меньше, то маркеры зачастую ведут себя непредсказуемо – текут, ложатся полосками, расплываются. В чем главный плюс этой бумаги? Она действительно здорово экономит материалы, т.к. с обратной стороны на нее нанесено специальное покрытие, которое отталкивает излишки краски, тем самым, экономя заправку (соответственно, у данной бумаги только одна сторона подходит для рисования). Также цвета выглядят на ней более насыщенными и глубокими нежели на ватманской бумаге.

Советую также приобрести скетчбук или просто блокнот, чтобы регулярно практиковать и оттачивать свои навыки рисования. В искусстве скетчинга главное регулярность и ежедневные усилия. Скетчбук позволит вам с удобством делать зарисовки в любое время: в путешествии, в пробке, в самолете или когда у вас просто есть свободные 5-10 минут. Пусть лозунг «**рисуй каждый день**» станет вашим спутником.

Дополнительные помощники

В первую очередь, я бы назвала белые материалы: это белый цветной карандаш (например, фирмы **Faber Castell**), белый пастельный карандаш и белая ручка. Почему в интерьерном скетчинге нужно много разных белых материалов? По той причине, что у каждого из них разная плотность покрытия: цветной карандаш пропускает цвет маркера, пастельный работает более плотно, как мелок и хорошо тушуется, а ручка дает абсолютно белый штрих, ей также удобно подправлять ошибки на скетч-планах. Эти материалы нужны для создания текстур в скетче, придания эффектов глянца, бликов или матовости.

Во-вторых, в скетчинге не обойтись без линеров (пример: **Copic**, **Faber Castell**) или перманентных черных ручек, которые не будут стираться, размываться маркерами, их тонкие наконечники позволяют великолепно проработать детали и расставить акценты.

Не пугайтесь, если кажется, что нужно слишком много материалов, я специально перечислила все те, которыми пользуюсь сама. Помните, что вам, для начала, достаточно всего 7 цветов маркеров и бумаги.

Главное начать, «ввязаться в бой», а по ходу уже поймете, что еще нужно именно в вашем случае.

Завершая главу, хочу отметить, что скетчинг не стоит на месте, он постоянно развивается, соответственно, появляются новые материалы, все более оптимальные и удобные в использовании. Если уже сейчас есть маркеры с тремя наконечниками, интересно пофантазировать, что же будет дальше? Итак, давайте подытожим.

Список-минимум:

- Бумага Marker PAD и маркеры:

- светло-серый (N1 или N2)

- средне-серый (N4 или N5)

- темно-серый (N7 или N8)

- светло-бежевый (или ванильный)

- оливковый

- темно-коричневый (шоколадный)

- черный

Список-максимум может выглядеть так:

- Бумага Marker PAD и скетчбук

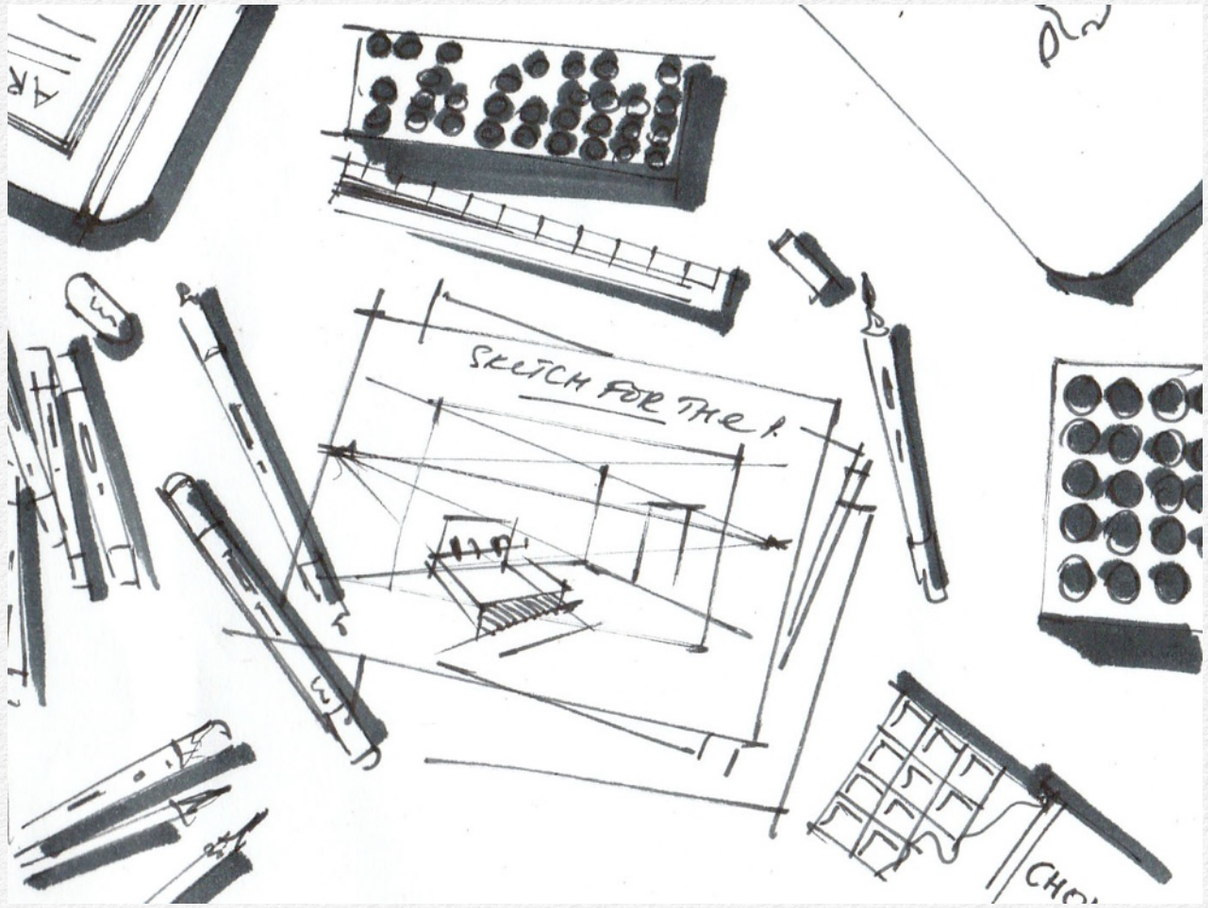
- Набор Copic из 36 цветов

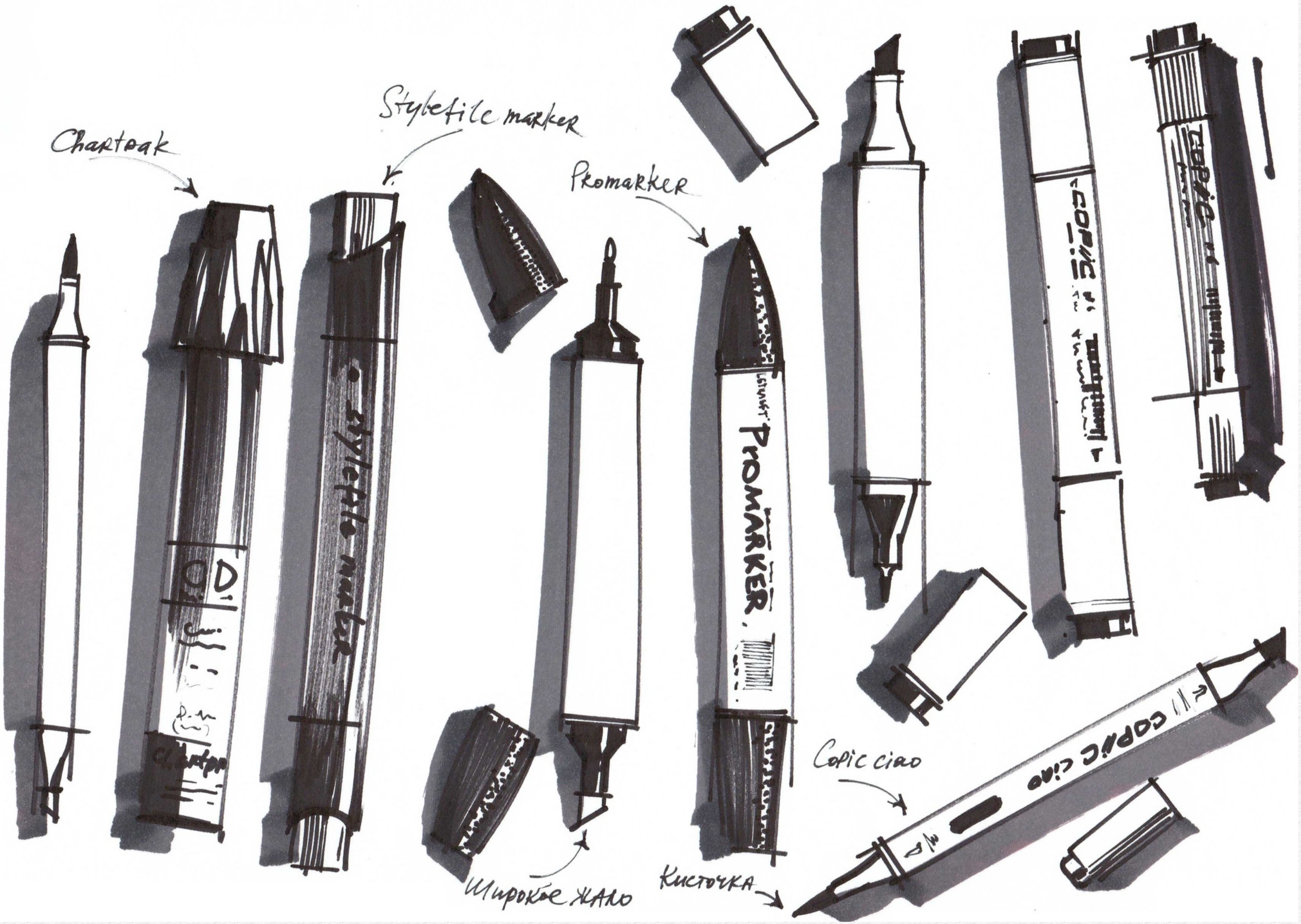
- Белый цветной карандаш

- Белый пастельный карандаш

- Белая ручка

- Линеры




Chartoak
Stylefile marker
Promarker
Широкое жало
Кисточка
Copic ciao

04 The ПЕРСПЕКТИВЫ

Глава, в которой я познакомлю вас с удивительной и интереснейшей областью начертательной геометрии, расскажу о разных видах перспективы и том, что в интерьерном скетчинге без нее никуда

Перспективы

Содержание

1. Основа-основ
2. Фронтальная перспектива
3. Угловая перспектива
4. Совмещение фронтальной и угловой
5. Эффектные приемы
6. Воздушная перспектива
7. Итоги главы

1. Основа-основ

Перспектива – это область начертательной геометрии, мало кто любил «начерталку» в школе или ВУЗе, у многих она и сейчас ассоциируется со скучными техническими заданиями и монотонной «чертежкой». Возможно, кто-то даже захочет пропустить эту главу – не делайте этого пожалуйста, равно как и не думайте, что это сухие и бездушные знания, ведь в них скрывается столько жизни, красоты и удивительных загадок. А самое главное, они просто необходимы нам как дизайнерам, ведь именно благодаря им мы сможем буквально творить чудеса на бумаге, создавая удачные ракурсы интерьера и максимально эффективно отражая свои идеи и задумки.

Перспектива – это основа основ, она невероятно важна, с ее помощью, мы можем грамотно подавать свои проекты. Без нее в интерьерном скетчинге никуда, если мы не знаем законы перспективы – это значит, что мы не понимаем базы, не можем двигаться дальше, и никакие техники и стилистические приемы просто не сработают, если нет четкого понимания построения пространства. Наш глаз удивительно устроен и именно благодаря законам геометрии возможно на бумаге отобразить то, как наше зрение, а значит мозг, воспринимает реальность.

Какие же виды перспективы существуют и какие их них наиболее важны именно для интерьерных скетчей?

Существует множество видов, я перечислю лишь некоторые: воздушная перспектива, фронтальная, угловая, комбинированная, в 3, в 4, в 5, даже в 6 точек схода. Какие же самые важные для дизайнеров интерьера? В первую очередь, это фронтальная (ее еще называют «в одну точку схода»), также угловая («в 2 точки схода») и воздушная (или тоновая). Если первые две позволяют нам правильно построить интерьер, то знания о последней, помогут наполнить рисунок воздухом, передать объем пространства и плановость. Воздушную перспективу мы обязательно разберем отдельно, так как она очень важна.

Освоив базу, можно приступать к изучению комбинированной перспективы, построению интерьера в 3 точки схода, разным пространственным эффектам – это очень интересные построения, которые придают больше выразительности рисунку.

Чтобы еще больше заинтересовать и заинтриговать вас, позвольте привести удивительный пример, художника, который использовал мульти-точечную перспективу в своих рисунках.

Мауриц Корнелис Эшер

> *Мы обожаем хаос, потому что нам нравится создавать порядок. М. К. Эшер*

Обязательно посмотрите работы нидерландского художника-графика Маурица Эшера, это просто фантастика! Особенно восхищает его невероятный автопортрет, найдите его в интернете: он рисует себя, глядя в зеркальный шар, где отражается также интерьер. Если убрать шар, то комната изображена во фронтальной перспективе, но благодаря тому, что отражение накладывается на зеркальную поверхность шара, появляются невероятные эффекты и искажение пространства. Творчество Эшера – это ярчайший пример комбинации математических законов перспективы и фантазии художника. Была даже издана книга «Невозможные миры», в которой художник играет с законами геометрии, плоскостями, создавая невероятные пространства. Ученые знают о красоте математики, Эшер показывает нам ее.

Когда вы понимаете правила построения геометрии пространства, вы можете экспериментировать с ними, это то, что я называю «игры с перспективой». Все мастера скетчинга в совершенстве владеют этими знаниями, пришло время научиться и нам.

2. Фронтальная перспектива.



Знаниям о ней мы обязаны прекрасной эпохе итальянского Ренессанса. Во второй половине XV века художники и математики Возрождения разработали теорию линейной перспективы, таким образом, привнеся точность и математику в искусство. Вива, Италия!

Раньше художники рисовали или «на глаз», искажая пространство, или использовали обратную перспективу (в которой заключено много смысла, это совершенно особый тип восприятия жизни, недаром, иконы до сих пор пишут по канонам обратной перспективы).

Благодаря эпохе Ренессанса, ее мастерам, которые были не только гениальными художниками, скульпторами, архитекторами, но и талантливейшими геометрами, миру открылись законы перспективы. Брунеллески, Альберти, Мазаччо, Гиберти, Пьеро делла Франческа ввели ее в использование, тем самым, повлияв на дальнейшее развитие искусства. Они виртуозно совмещали математическое знание с художественным в своих творениях.

Мастера Возрождения насколько разбирались в тонкостях построения, что могли применять знания о перспективе в самых непростых ситуациях и решать сложнейшие задачи. Например, роспись подкупольного пространства, где нужно учитывать множество факторов: во-первых, люди смотрят на фрески снизу, это уже меняет восприятие, также важно делать не просто правильные построения, но учитывать дугообразный изгиб купола. Плюс, имеется множество условий, связанных с чисто технической стороной дела: построение лесов, работа на большой высоте, температурный и влажностный режимы (для фресок они очень важны, так как это роспись по сырой штукатурке), техника смешивания красок, проблема

освещения, даже само положение тела художника при росписи (Микеланджело, например, практически полностью потерял зрение, расписывая Сикстинскую капеллу).

Во фронтальной перспективе у нас есть точка схода на линии горизонта, в которую уходят все перпендикулярные картине линии (недаром ее еще называют «перспектива в одну точку схода»). Рисуя интерьер, мы видим три стены: одна параллельна картинной плоскости и две боковых. Во времена Ренессанса открыли, так называемую, «точку замера», именно благодаря ей мы можем правильно отобразить сокращение метров в пространстве.

Смотрите видео на моем канале YouTube по построению фронтальной перспективы:

https://www.youtube.com/watch?v=TZCTiU7iPQQ

Когда применять фронтальную перспективу?

Она идеальна для изображения общественных пространств: баров, кафе, ресторанов, лобби отелей, а также для больших по площади жилых интерьеров: гостиные, столовые, холлы и т.п. Данная перспектива позволяет отразить в одном рисунке вашу идею, показав максимум пространства. Предположим, у нас есть план ресторана, прямоугольный по форме: нам достаточно всего лишь 2 рисунка во фронтальной перспективе: в одну сторону помещения и в противоположную. Если бы мы использовали угловую перспективу, то, чтобы передать задумку, потребовалось бы показать все 4 угла помещения, плюс общий вид, ракурс сверху или даже макет (итого, минимум 5 эскизов). Фронтальная же перспектива позволяет всего в двух рисунках передать свою идею.

Мы можем менять положение точки схода относительно центра картины, двигая ее по линии горизонта: она может быть или по центру или смещена относительно него, и это уже будет привносить асимметрию в рисунок. Асимметрия появляется, когда точка сдвигается к одному из краев картины, это придает динамику композиции и позволяет больше раскрыть одну из стен. Когда же точка схода четко по центру, это значит, что обе стены раскрываются одинаково, соответственно, появляется симметрия, уравновешенность. Кстати, именно такое положение точки схода часто используется при рисовании классических интерьеров. Классика любит симметрию.

3. Угловая перспектива



Еще одна важная перспектива для дизайнера – в две точки схода, или, ее чаще называют, «угловая». Соответственно, на линии горизонта есть 2 точки, в которые сходятся линии, образующие угол, т.е. в рисунке раскрываются две стены пространства. Эти точки можно двигать по линии горизонта, но важно, чтобы расстояние между ними оставалось фиксированным (как правило, оно равно диагонали картинной плоскости). Когда вы поймете все самые важные базовые законы построения, то сможете с ними экспериментировать, создавая максимально удачные ракурсы интерьеров.

В каких случаях применять угловую перспективу?

Она незаменима, когда мы хотим показать пространство, в котором есть главный объект, герой сцены. В спальне это кровать, в рабочем кабинете – стол, в детской – детская кроватка и т. д.

Здесь нам важно подробно прорисовать этот предмет, и именно угловая перспектива дает возможность показать более выигрышный ракурс мебели. Она идеально подходит для небольших пространств, а также, если мы хотим отрисовать конкретный угол интерьера.

Смотрите видео на моем канале YouTube по построению угловой перспективы:

https://www.youtube.com/watch?v=b97TftZUZT8\

4. Совмещение фронтальной и угловой

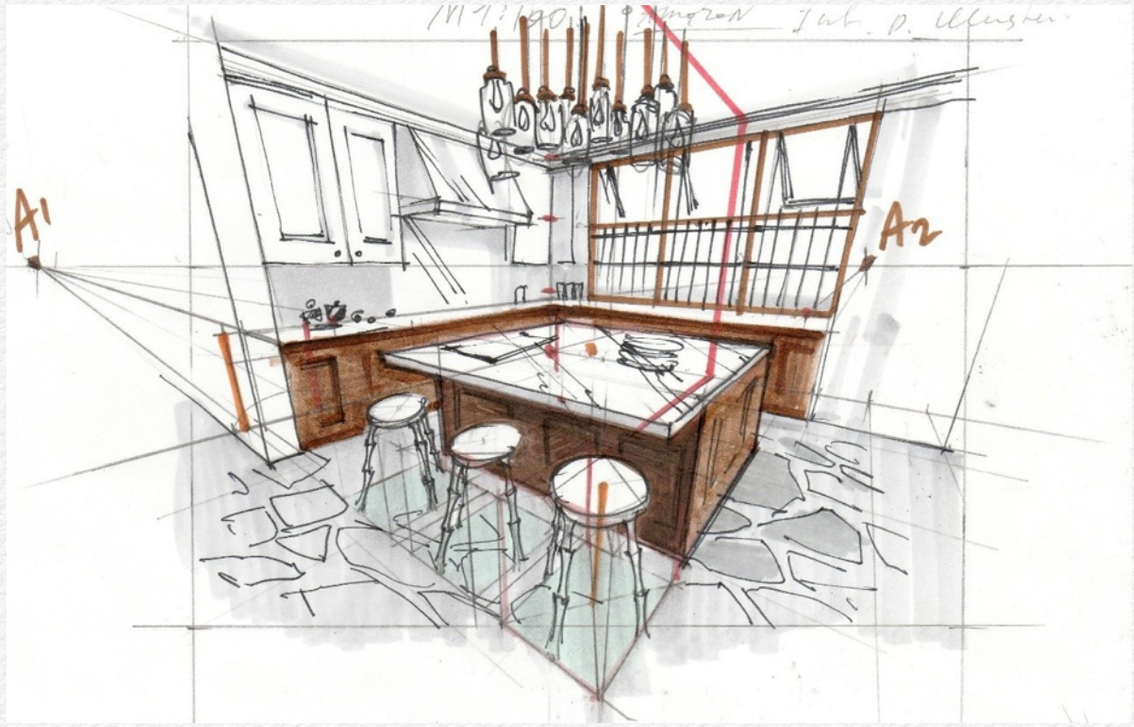


Также возможно совмещение этих двух перспектив. Например, интерьер отрисован во фронтальной, но предметы в нем повернуты, т.е. стоят под углом к стенам.

В данном случае, геометрия пространства изображается по законам перспективы в 1 точку схода, а геометрия предметов строится в угловой перспективе.

5. Эффектные приемы

Перспектива с завышенной линией горизонта



Еще одна очень интересная перспектива для дизайнера интерьера – с завышенной линией глаз. На сцену выходит дополнительная точка схода. Это уже «высший пилотаж», то, что я называю «игры с перспективой».

Что здесь происходит? В случае с угловой перспективой, появляется третья точка схода, далеко внизу за границами картинной плоскости. Этот прием очень легко заметить: наши, ранее вертикальные, линии стен уже не параллельны краям листа, а находятся под углом, таким

образом, что за границами рисунка, они встретятся в некой точке.

Какой тут главный прием? Мы изображаем интерьер, очень сильно завышая линию горизонта, наш уровень глаз находится почти под потолком, словно мы смотрим на комнату со стремянки.

Что дает такой эффект и когда его применять? Благодаря завышению линии горизонта, получается более интересный и выигрышный ракурс, который идеален для изображения небольших пространств, например, ванной комнаты или маленькой кухни. Также этот прием подходит, если вы хотите сделать акцент на интересном рисунке пола.

Легко запомнить: чем выше линия горизонта – тем больше раскроется плоскость пола, чем она ниже – тем больше будет раскрываться потолок (если в вашем проекте интересный плафон или конструкция потолка, то занижайте линию горизонта). Все это важно проанализировать на самом первом этапе, еще до отрисовки перспективы, нужно провести некий предварительный разбор.

В случае с фронтальной перспективой, появляется вторая точка схода, также далеко внизу за границами картинной плоскости, куда «летят» линии стен.

Комбинированная перспектива



Это, пожалуй, мой любимый способ построения геометрии пространства. Интерьер в этой перспективе смотрится максимально выигрышно и эффектно.

Исходя из названия, в одном рисунке комбинируются принципы построения как угловой, так и фронтальной перспектив. На моем онлайн курсе «Скетчинг PRO» я подробно разбираю эти интересные методы построения.

Какие еще бывают эффектные приемы?
Например, эффект «рыбьего глаза» – когда мы видим интерьер словно через специальные линзы фотоаппарата, которые «выворачивают» пространство.

Порой, удачно смотрится постановка в одной сцене нескольких линий горизонта, даже возможно несколько точек схода во фронтальной перспективе. Все это уже из серии «эффекты», «дополнительные опции», которые с лёгкостью можно применять, если вы прекрасно понимаете базу.



5. Воздушная перспектива

Приведу здесь два великолепных и, на мой взгляд, очень поэтичных высказывания о воздушной перспективе.

Первое принадлежит Леонардо да Винчи:

> *«Вещи на расстоянии кажутся тебе двусмысленными и сомнительными, делай и ты их с такой же расплывчатостью, иначе они в твоей картине покажутся на одинаковом расстоянии. Не ограничивай вещи, отдаленные от глаза, ибо на расстоянии не только эти границы, но и части тел неощутимы. А самые последние предметы, вследствие большого количества воздуха, находящегося между твоим глазом и ими, кажутся синими, почти цвета воздуха».*

Второе взято из книги Альберти «О живописи»:

> *«От большого расстояния предметы и фигуры утрачивают силу цвета, слабеют».*

Не могла не затронуть в этой главе важнейшую для дизайнеров перспективу – воздушную, или ее еще называют «тоновая», «тональная». Здесь я опишу вам простой и эффективный способ ее применения. Чтобы лучше его понять, давайте подключим наше воображение. Представьте, словно интерьер, который вы хотите нарисовать, наполняет густой туман: объекты, которые

находятся близко к вам, вы можете отчетливо разглядеть, увидеть их детали, рассмотреть текстуры и цвета, а чем дальше предметы от вас – тем больше они уходят в белую дымку тумана и, словно, растворяются в ней. Таким образом, возникает понятие «плановости»: первый план – это то, что находится ближе всего к зрителю; второй («средний») план – чуть дальше от нас и третий (или «дальний») план – на наибольшем расстоянии от смотрящего. Именно воздушная перспектива поможет вам показать воздух, объем пространства, вы станете настоящими волшебниками, создавая на плоскости листа трехмерные эффекты.

Какими способами можно показать воздушную перспективу в рисунке?

Давайте посмотрим, как это делают некоторые из наших мастеров, с которыми мы уже знакомы. Один из приемов вы уже знаете, это излюбленная техника Серхио Родригеса: обвести предметы первого плана по силуэту более жирной и насыщенной линией, а дальний план оставить легким, в тонких линиях, хотя и детально прорисованным. Это великолепный, выразительный прием, в то же время, очень простой в исполнении.

Второй прием, классический: подробно прорисовываем предметы первого плана, показываем их текстуры и детали, а дальний план слегка намечаем. Принцип здесь такой: чем ближе – тем подробнее прорисовка; чем дальше – тем меньше деталей и спокойнее, светлее цвета. Важно понять, что чем больше воздуха между нами и предметами – тем сильнее они «растворяются в тумане», словно «теряют» цвета; появляется своеобразная растяжка, чем дальше – тем более блеклыми и прозрачными они становятся.

Что делает с воздушной перспективой Ричард Чедвик? Он применяет очень интересный и необычный прием, который я называю «от обратного». Обратите внимание, практически во всех своих скетчах он насыщает цветом именно центр листа. По сути, Чедвик работает больше с дальним планом, а первый план остается черно-белым. То есть тут все «наоборот», это полная противоположность классическому приему, здесь дальний план – подробно, первый план – легко и в линиях. Но воздух и ощущение пространства у него всё-таки есть. Как же он этого добивается? Воздушная перспектива у Ричарда Чедвика появляется благодаря подробной прорисовке фактур и мелких предметов первого плана. Например, он часто показывает текстуру пола (мрамор, дерево или рисунок плитки), а также подробно прорисовывает черным линером мелкие предметы на первом плане. Излюбленный мотив Чедвика – это интерьеры баров, кафе, ресторанов; обратите внимание, как мастерски прорабатываются десятки бокалов на первом плане или плитка на полу.

6. Итоги главы

В данной главе я вкратце описала, какое разнообразие и богатство перспектив существует, все это невероятно интересно и глубоко, а главное – применимо на практике. Как только вы освоите базовые понятия и принципы перспективы, вы сможете идти все дальше и дальше в тему, ставить эксперименты, творить «невероятные миры», как М. Эшер, играть с эффектами, совмещать в одном рисунке разные виды перспектив и достигать фантастических результатов. Применение этих знаний позволит вам самым выигрышным способом визуализировать свои проекты и подавать их заказчику.

Итак, самое важное – провести анализ будущего рисунка перед тем как начать выстраивать перспективу. В первую очередь, понять, что вы хотите показать, и определить, какой вид перспективы поможет вам добиться результата наилучшим образом. Далее важно разобраться с уровнем горизонта. Вы хотите, чтобы у вас больше раскрывался потолок или пол? Какую стену нужно больше раскрыть в скетче? Это основные вопросы, задавайте их себе перед началом рисунка и отталкивайтесь от них.

Проанализируйте свой план с расстановкой мебели, отличной идеей будет сделать пару небольших зарисовок, достаточно совсем маленького формата, буквально 7х10 см и поискать наилучшее расположение точек схода, удачный ракурс.

Знания открыты для вас, теперь дело за вами – применить их на практике!




Inspired by Chadwick
Olga Sapshina

05 The СКЕТЧ-ПЛАН

Глава, в которой рассказывается о том, с чего лучше всего начинать свою практику интерьерного скетчинга и показывается, как пошагово создать восхитительный скетч-план

Скетч-план

Практика

1. **План с расстановкой мебели. Анализ.**
2. **Пошаговый разбор**

1. План с расстановкой мебели. Анализ.

В предыдущих главах мы разобрали мастеров, узнали много нового о перспективе, а также поняли, какие материалы нам понадобятся. Приступим же к практике. Начнем с самого главного для дизайнера интерьера – с плана с расстановкой мебели, это самый важный чертеж, основополагающий материал, в котором содержится масса информации.

Что такое план? Это горизонтальный срез пространства, обычно на высоте одного метра от уровня пола. Знаете, есть архитекторы, дизайнеры, которые буквально упиваются разглядыванием планов, получая огромное эстетическое удовольствие от красивой и функциональной планировки, мысленно они там ходят, практически, живут в этом интерьере. Если честно, я сама люблю рассматривать планы, особенно маленьких квартир и домов, подмечая удачные идеи и решения.

Так в чем же проблема? «Ну и наслаждайтесь себе, что вам мешает?» скажете вы. Проблема в том, что не все заказчики умеют «читать чертежи». Как правило, для них план с расстановкой мебели выглядит довольно

неприглядно – затерявшаяся в комплекте чертежей, черно-белая распечатка помещения в масштабе.

Скетч-план же, это совсем другое, это бомба, скажу я вам! Видели бы вы лица заказчиков, когда им показывают план, выполненный в маркерах. Им сразу все становится понятно! В особенности, «вау-эффект» получается, когда параллельно демонстрируются скетчи будущего интерьера. Благодаря такому творческому подходу, «рабочка», «рабочие чертежи» (что уже звучит невыносимо скучно), превращается в увлекательнейший процесс, настоящую медитацию! Более того, у многих моих учеников именно эта часть создания проекта становится самой любимой, хотя раньше казалась рутинной и скучной. Они в восторге от идеи скетч-плана, а их клиенты тем более!

Создание скетч-плана – это очень просто, это, пожалуй, самая легкая и приятная составляющая интерьерного скетчинга. Я уверена, что вы в совершенстве освоите этот новый навык!

Далее я пошагово с картинками буду разбирать все этапы создания плана в маркерах. Переходим к практике!

2. Пошаговый разбор

Итак, вы нарисовали от руки или распечатали план с расстановкой мебели из AutoCad на бумаге для скетчинга (важно печатать с нужной стороны). Перед вами лежит план помещения в масштабе. С чего начать? Самое важное в скетч-плане это тени, а значит – постановка света. Вы можете выставить его как угодно: слева, справа или со стороны окон. Мы будем разбирать классический вариант, когда свет падает слева под углом 45 градусов (соответственно, все тени падают вправо).

Если кратко описать процесс создания скетч-плана, то он выглядит так:

Тени -> Подложки -> Текстуры -> Детали -> Оформление.



Смотрите видео на моем канале YouTube по азам скетч-плана:

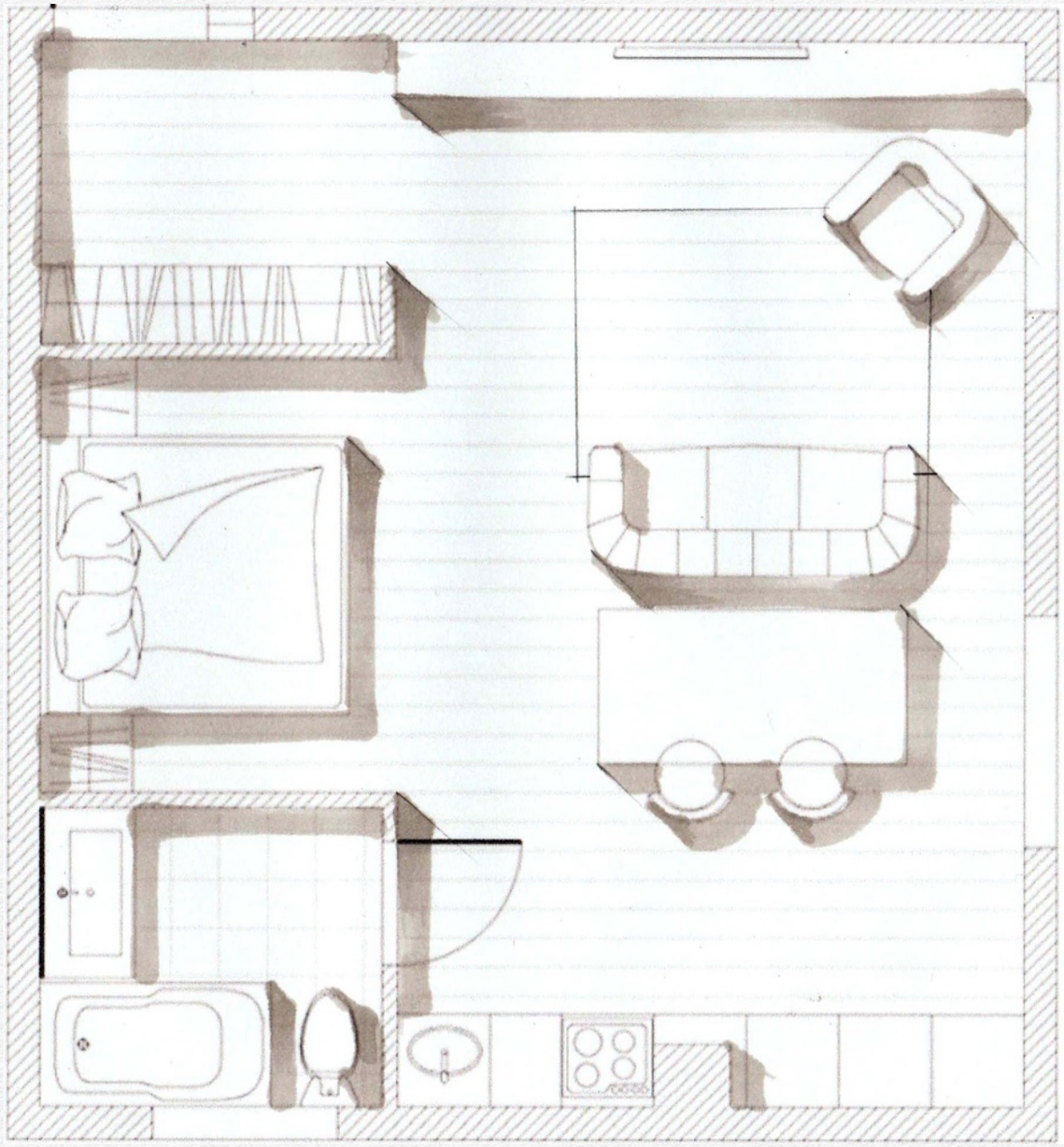
https://www.youtube.com/watch?v=Vsdpx_IfXOU

1 шаг: Тени

Средне-серым маркером (№3 или №4) вы прокладываете вправо тени от предметов и стен. У вас тут же появляется эффект объема, трехмерности. Учитывайте, что лучи света параллельны друг другу и идут по касательной к предметам.

Вы можете помочь себе, заранее наметив карандашом засечки под 45 градусов от объектов, а уже затем залить тени маркером.

Это самый первый, самый важный шаг, который обязательно нужно сделать, иначе все будет похоже на книжку-раскраску, а не на профессиональную художественную подачу проекта.



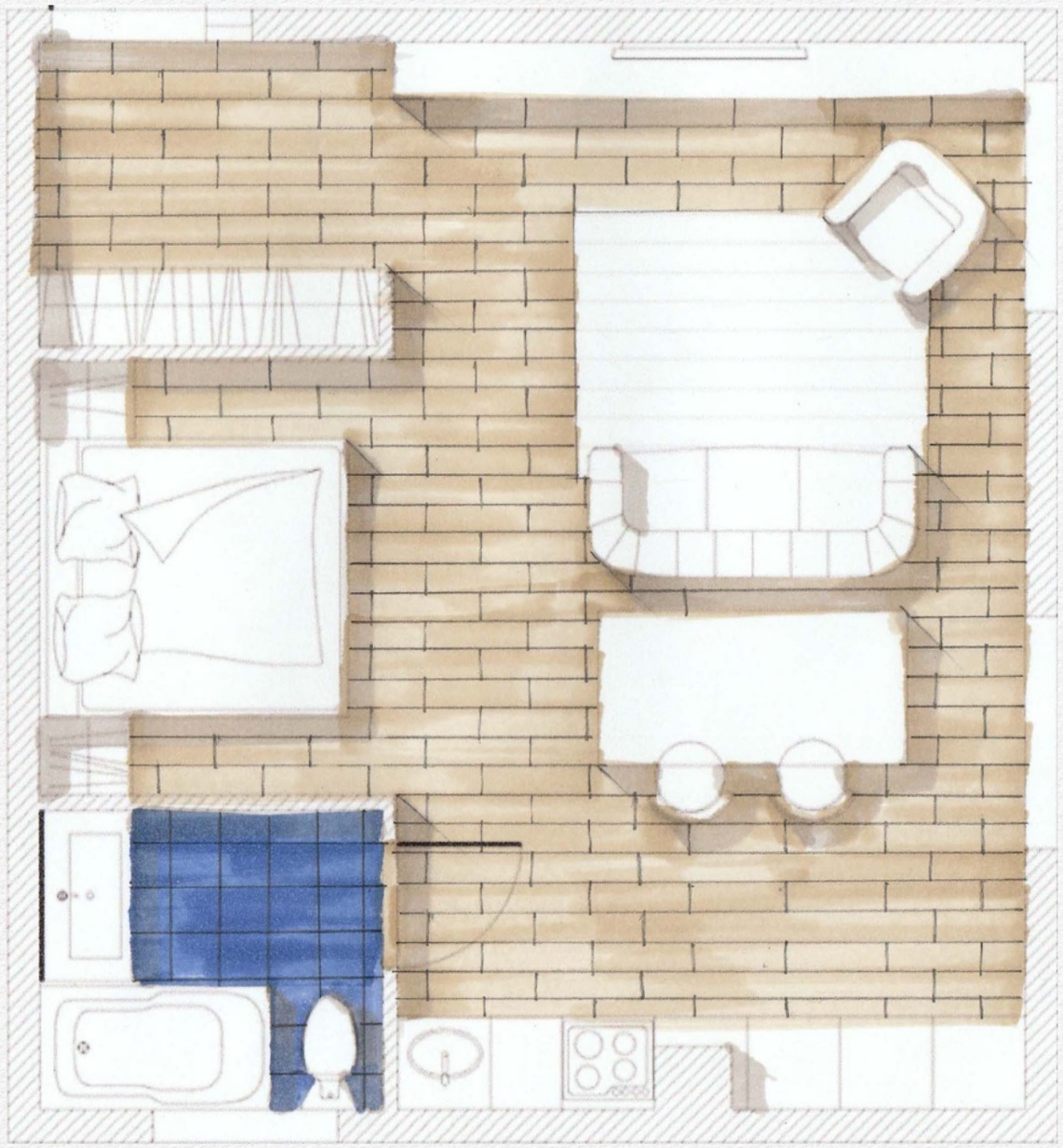
2 шаг: «Подложки»

Это фон для вашего скетч-плана, благодаря которому все будет смотреться цельно. В первую очередь, залейте нужными цветами маркеров напольные покрытия. Как правило, это дерево, плитка, ковролин. Выберите подходящие цвета и широким жалом закрасьте всю поверхность пола, обязательно захватывая тени. Штрихуйте по направлению укладки покрытия (по горизонтали, по вертикали или диагонально).

Совет: если дерево на полу светлое – берите более светлый маркер для теней (№2), так как может появиться слишком сильный контраст тени и подложки, и это будет смотреться грубо и резко. Если же дерево у вас темное, а тени светло-серые, то они «потеряются». Важно найти оптимальные сочетания.

Здесь важно одинаково хорошо прорисовать все предметы и текстуры, равномерно распределить заливки на предметах, чтобы внимание зрителя не рассеивалось.

Запомните, что самая главная задача скетч-плана – наглядно, красиво и эффектно передать вашу идею.



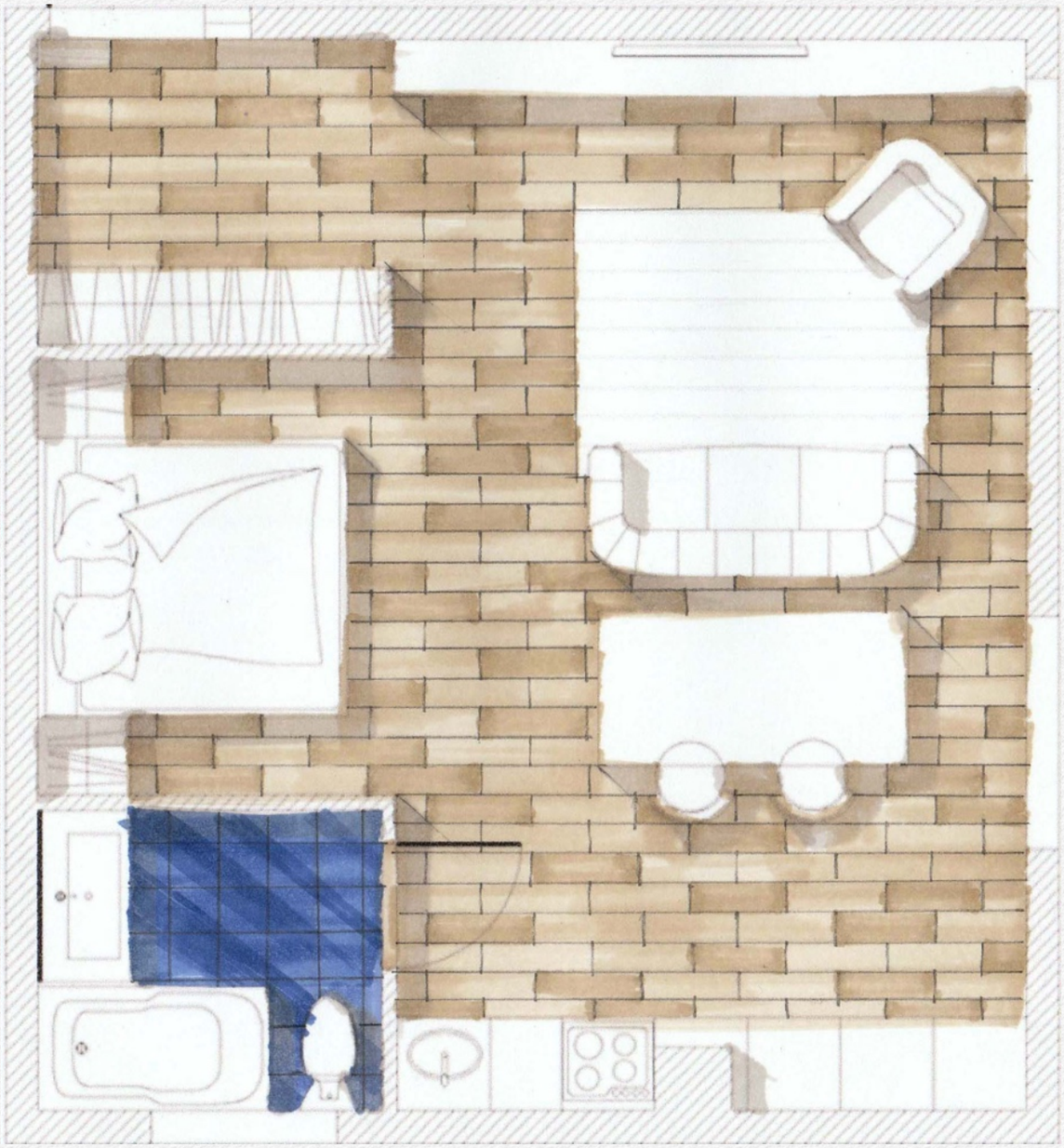
3 шаг: Детализация материала пола.

После того, как фон готов, мы можем добавить больше деталей и показать нюансы. Например, если это дерево, то вы разлиновываете карандашом фон на паркетные доски, если это плитка – на квадраты или прямоугольники.

Затем важно передать природу материала, его суть.

Предположим, если это паркет, анализ может выглядеть так:

Дерево – это очень красивый, интересный материал, невероятно богатый по оттенкам: нет ни одной одинаковой паркетины, все разные; природа бесконечно изобильна и многообразна. Как передать эту красоту и разнообразие? Нужно тем же самым цветом маркера, которым мы заливали фон паркета, пройтись по избранным дощечкам. В принципе, на этом этапе уже можно остановиться, особенно, если жесткие сроки, мало времени до сдачи проекта, переходите к следующему шагу.

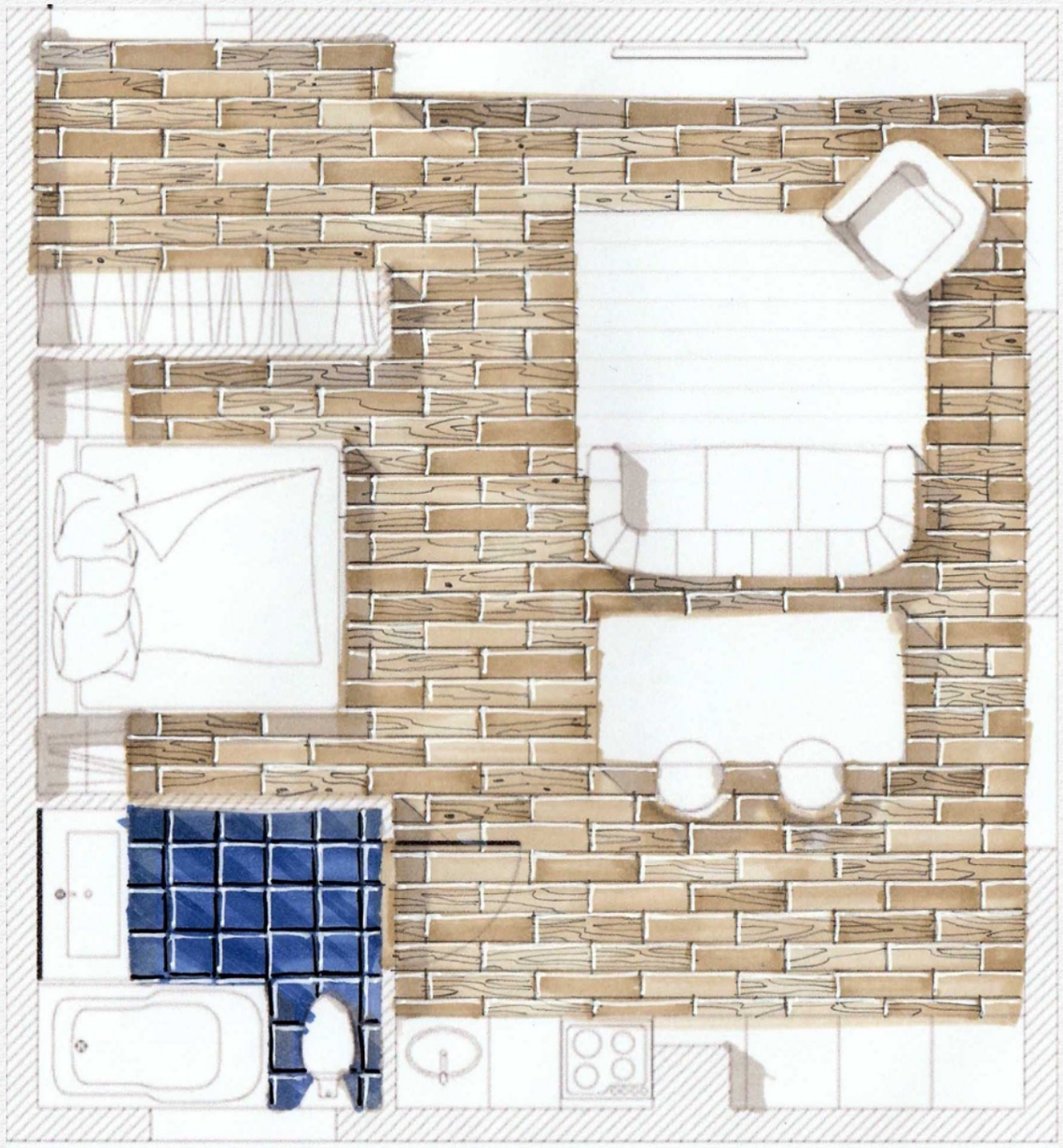


Но, если время позволяет, насладитесь процессом, прорисуйте текстуры на избранных паркетинах, причем, многие боятся рисовать годовые кольца текстуры, хотя нужно всего лишь карандашом накладывать неровные горизонтальные линии (просто потренируйтесь где-то сбоку на листе). Итак, сейчас мы уточняем саму структуру материала. Затем, в соответствии с выставленным источником света, белой гелевой ручкой покажем уголок света на паркетинах.

Затем, с плиткой – система и принципы текстурирования все те же самые, что и с паркетом. Если у вас глянцевая плитка – применяйте излюбленный архитекторский прием «линейка под 45 градусов»: вы кладете линейку под углом и проводите четкие быстрые штрихи широким или тонким жалом маркера. Эти диагональные линии придают эффект блика, их можно использовать, рисуя стекло, зеркало, поверхности с эффектом отражения или глянца.

Далее, разлиновываем плоскость пола карандашом или линером на отдельные плиточки и покажем белой гелевой ручкой уголок света слева, обязательно заходя на тени из первого шага.

Если в вашем плане есть еще текстуры – проанализируйте их подобным образом, подумайте, как вы можете максимально эффективно отобразить их.



4 шаг: Предметы

Переходим к предметам. Заливаем подложки дивану, креслу, стульям.

Сейчас наша задача – расставить цветовые пятна так, чтобы на скетч-плане незакрашенными остались только белые в реальности предметы (например: шкафы, кухня, сантехника).

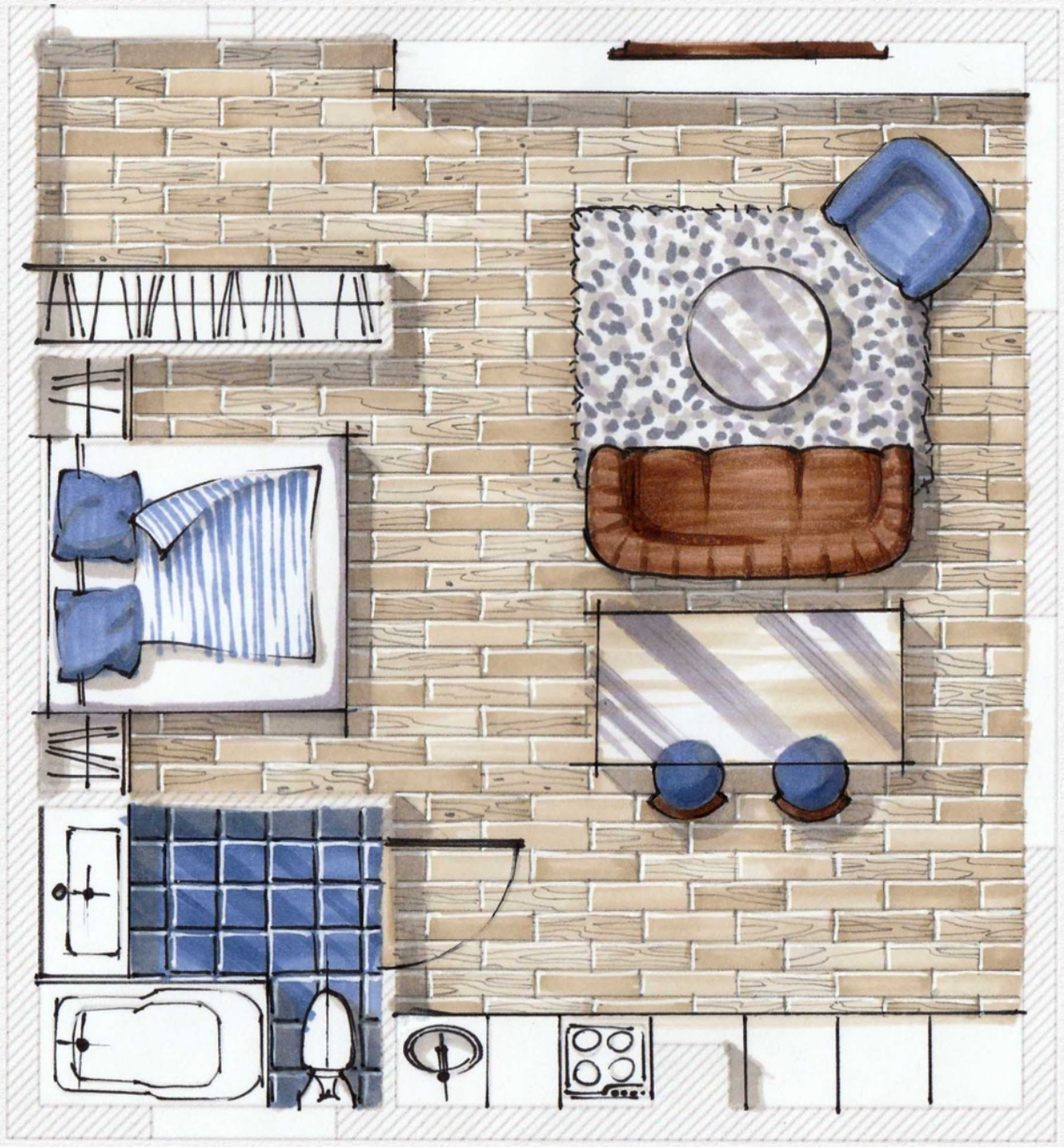


Далее начинаем добавлять **детали**: нарисуем постельное белье, добавим «**оживляжа**», придадим объем дивану и креслу при помощи теней.

Покажем коврик, делая маркерами хлопьеобразные штрихи или просто ставя много-много точек, чтобы передать текстуру ворса.

Стеклянные поверхности. Снова используем прием «линейка под 45 градусов». Учитывайте, что у нашего стола стекло прозрачное, а значит, пол будет просвечивать, соответственно, мы добавим немного цвета паркета в поверхность стола.

Техника обводки: черным линером обводим все предметы по периметру.



5 шаг: Оформление

Во всех ВУЗах студенты кафедры архитектуры и интерьера обычно заливают стены планов черной тушью. Мы будем использовать черный маркер, так как это гораздо удобнее, ведь тушь может потечь, запачкав все вокруг.

Для начала, обведем линером стены по силуэту и аккуратно зальем их черным маркером. Таким образом, появляется великолепный эффект.

Черные стены начинают работать как рама, они выигрышно оттеняют и подчеркивают все наши текстуры и тени.



Последний этап – это итоговое оформление и расстановка акцентов. Дорисуйте какие-нибудь мелочи и покажите более узкие тени внутри предметов, например, тени на раковине, ванной, мойке. Также мы можем украсить наш план, добавив книги на столе, букет цветов и разные мелочи, то, что я называю «**оживляж**».

Примечание: вы можете еще красивее и профессиональнее оформить свой скетч-план, сделав ему паспарту или наклеив его на черную плотную бумагу и поместив в свое портфолио.

Поздравляю вас! Скетч-план готов!



06 *The* СКЕТЧ

Глава, в которой мы разберем основные принципы рисования со скетч-плана, откроем для себя премудрости фронтальной перспективы и нарисуем наш первый скетч, используя эти знания

Скетч

Практика

1. **Анализ**
2. **Пошаговый разбор**

1. Анализ

Теперь мы переходим к такой важной теме как практика фронтальной перспективы, которая является, пожалуй, самой главной для дизайнера интерьера. Существует несколько способов построения данной перспективы, в этой книге я расскажу об одном из самых наглядных и интересных.

Здесь я приведу пример того, как вы можете анализировать свой собственный проект, когда будете его делать. Мы помним из главы, посвященной перспективам, тот факт, что перед началом интерьерного скетчинга, очень важно заранее разобрать вашу конкретную ситуацию и сделать несколько основополагающих пометок и выводов.

Нарисуем фронтальную перспективу с нашего готового скетч-плана. Мы будем делать рисунок в небольшом масштабе, главное – понять основные принципы построения и саму методологию.

Итак, что нам дано по условиям задачки?

Дано: квартира-студия, общая площадь 53 м2; 7х7,5 м; потолки высотой 3 метра.

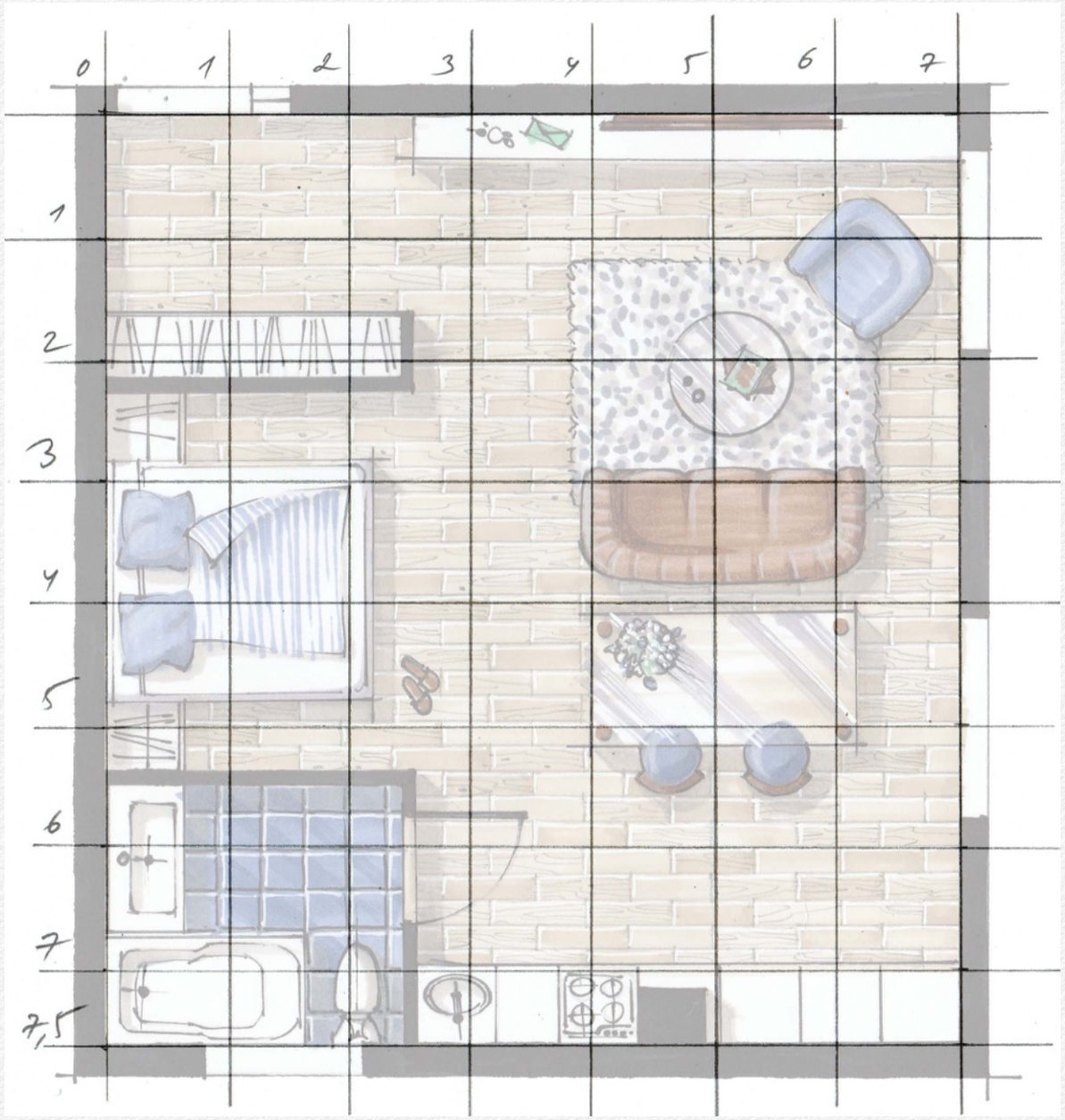
Задача: Максимально выигрышно нарисовать интерьер квартиры во фронтальной перспективе.

Анализ: Как подать интерьер наиболее выигрышным образом, чтобы заказчик понял идею и, главное, захотел купить ее?

В нашем случае, чтобы показать максимум пространства в одном рисунке, мы встанем у кухни и будем смотреть на противоположную стену (там, где телевизор), причем, мы встанем чуть ближе к окну. Почему? Благодаря этому, точка схода расположится не по центру картины, а ближе к правой стене, таким образом, у нас больше раскроется левая стена, появится асимметрия. Именно это нам и нужно, так, в поле зрения попадает не только стол и диван, но и кровать.

Решение: В первую очередь, разлиновываем план на метровую сетку (на рисунке она показана жирными линиями, вы можете совсем легко наметить ее, чтобы не портить скетч-план).

Теперь переходим к собственно скетчу!



2. Пошаговый разбор

Рис. 1: Итак на листе А4 (повернут горизонтально) нарисуем картинную плоскость.

Мы будем использовать **масштаб 1:50** (один из самых популярных для интерьерного скетчинга), 1 м в реальности равен 2 см на бумаге. Рисуем прямоугольник 6 см х 14 см (высота потолков 3 метра, следовательно, в нашем масштабе это 6 см, длина помещения 7 м, значит на бумаге 14 см).

Покажем **метровую линейку** на нашем прямоугольнике картинной плоскости: через каждые 2 см сделаем засечки и пронумеруем метры.

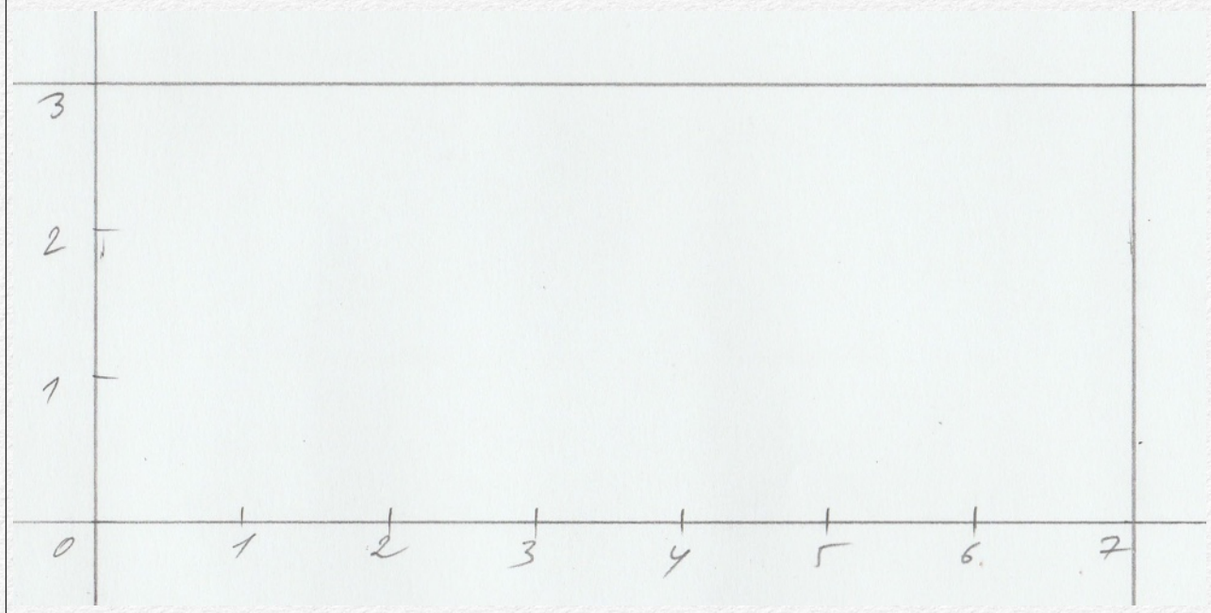


Рис. 1

Рис. 2: Важнейший этап – это **определение линии горизонта** (линии глаз, уровня зрения). В большинстве случаев, она берется немного выше относительно середины картины. Почему так? В данной ситуации, лучше больше раскрыть плоскость пола в сцене, иначе стол может полностью загородить диван. Берем высоту линии глаз 170 см (3,5 см в масштабе). Ниже середины картины есть смысл располагать линию глаз, если в скетче мы хотим показать интересный потолок, роспись плафона или сложную потолочную инсталляцию, также лестницу. Часто можно встретить в скетчах мастеров три базовых высоты для линии глаз, это: 150, 160, 170 см от уровня пола.

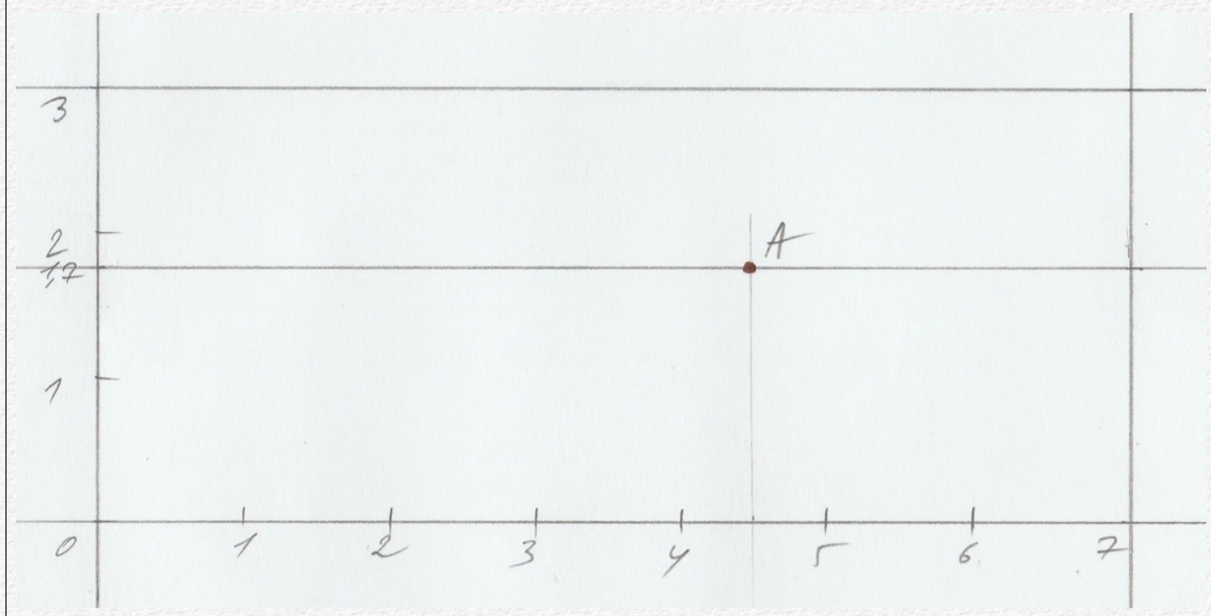


Рис. 2

Теперь нам надо поставить **точку схода**. Мы недаром встали чуть ближе к окнам, так как чем правее расположена точка схода на линии горизонта – тем больше раскроется левая стена (а у нас там кровать). И наоборот, чем левее располагается точка схода – тем больше раскроется правая стена. Итак, выставляем нашу точку А посередине между 4 и 5 метрами.

Рис. 3: Затем из всех четырех углов нашего прямоугольника уводим **линии в эту точку**.

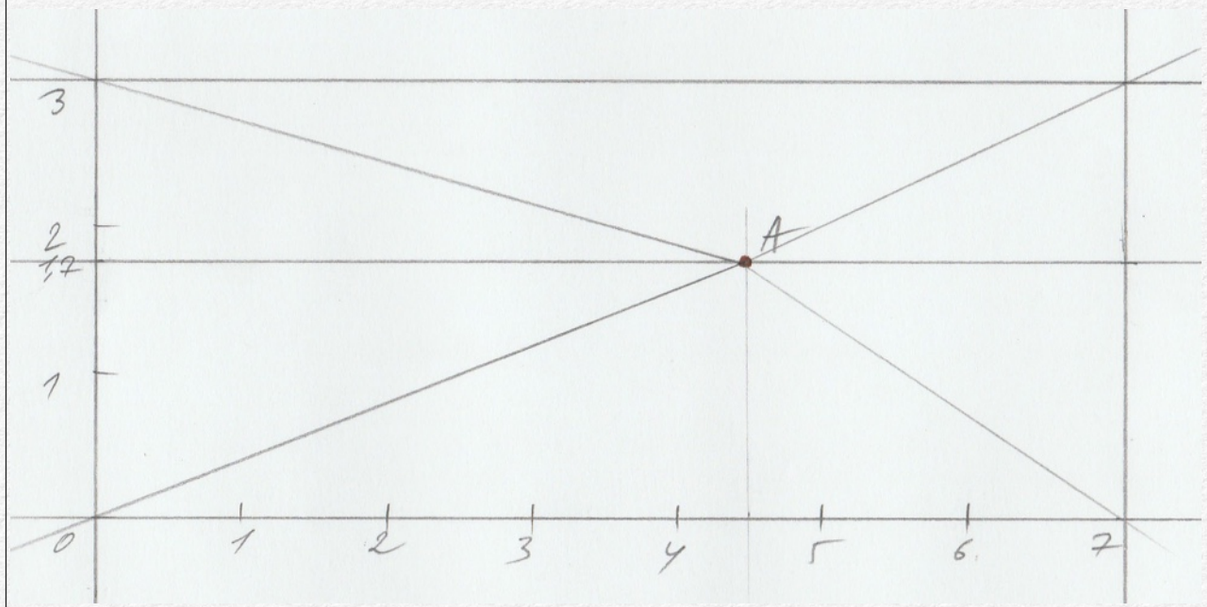


Рис. 3

Рис. 4: Отступаем одну треть от общей высоты картины, проводим горизонталь и дорисовываем **прямоугольник фронтальной стены**. На самом деле, высоту вы можете взять любую, как правило, удачно смотрится одна треть от высоты картины.

Геометрия пространства готова. Молодцы!

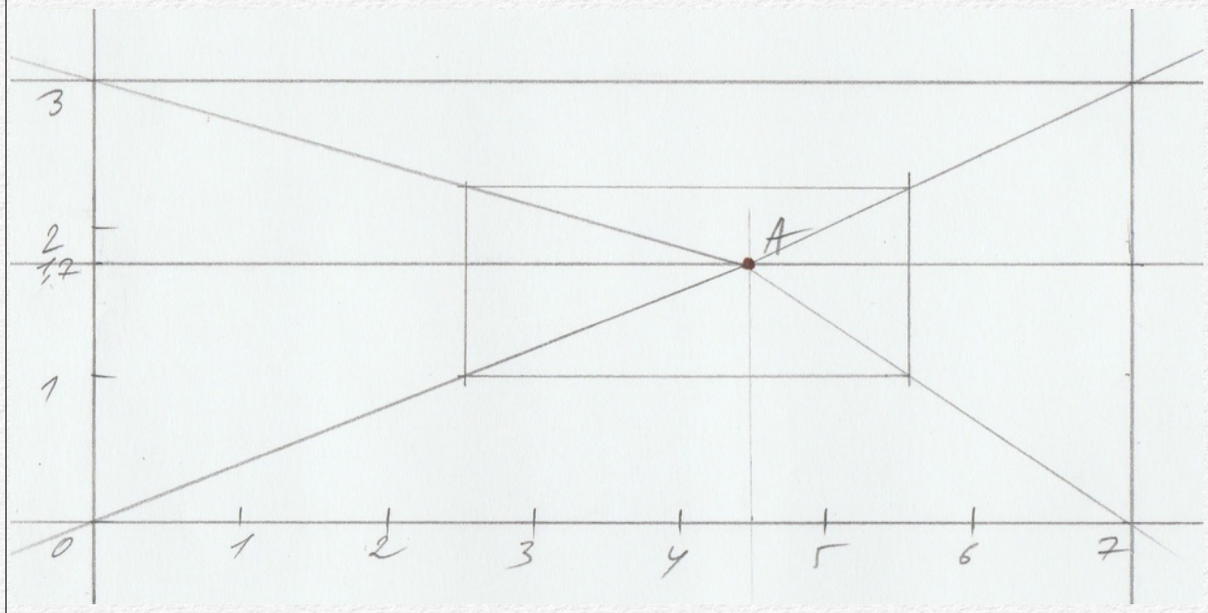


Рис. 4

Далее нам нужно расставить в этом пространстве мебель, создать **геометрию предметов**.

Для того, чтобы сделать это грамотно, нам понадобится **метровая сетка** на полу. Разлиновка пола на квадратные метры – это главная помощница при изображении предметов в пространстве.

Рис. 5: Из всех семи засечек мы уводим линии в точку А.

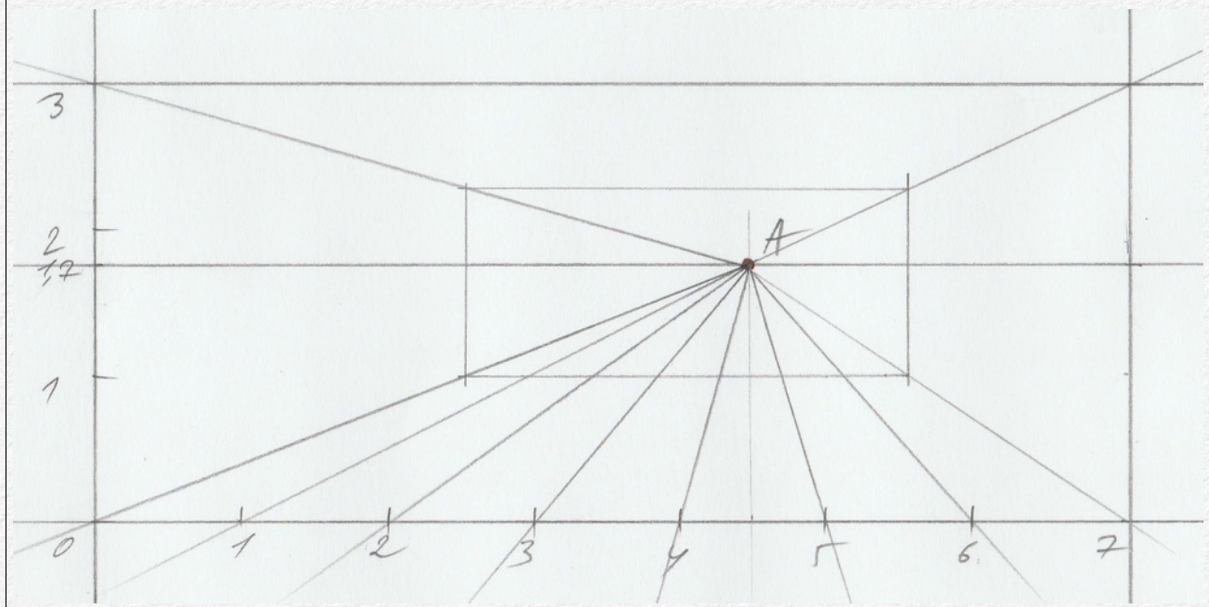


Рис. 5

Рис. 6: Через седьмой метр на краю картины и нулевую засечку на фронтальной стене проводим линию. Таким образом, на линии горизонта слева появляется **точка замера**.

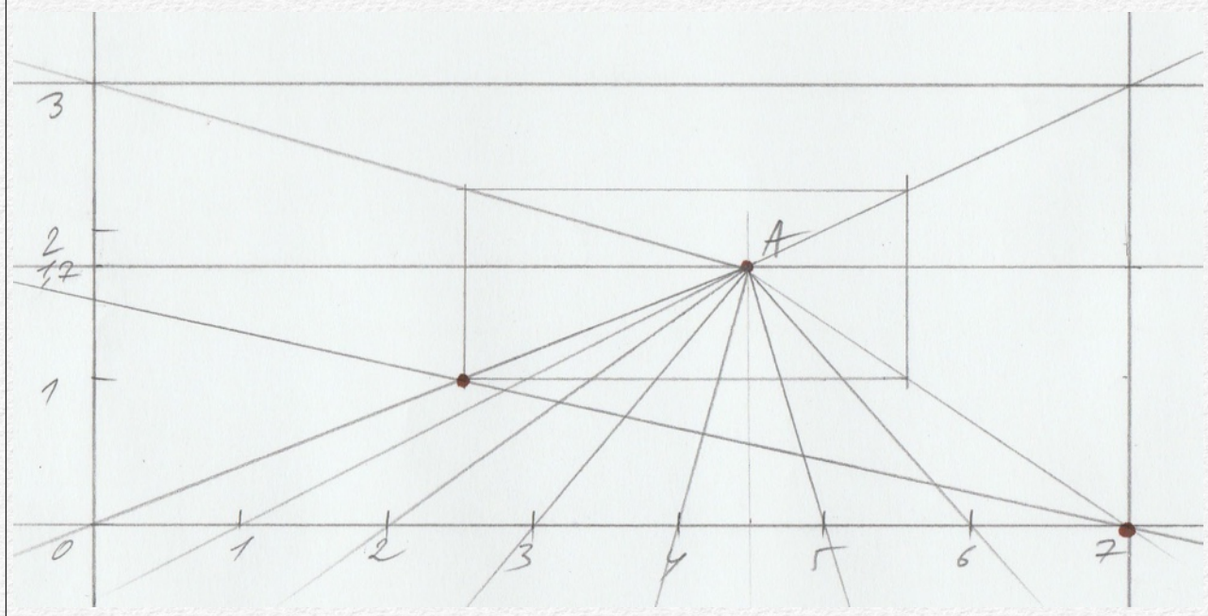


Рис. 6

Рис. 7: Данная линия пересекла в неких точках все наши линии, которые мы только что провели в А. Именно через эти точки нам нужно провести горизонтали, параллельные линии глаз.

У нас получилась **сетка**.

Смотрите также мой 5-минутный видео-урок на канале YouTube «Olga Sorokina», так как подобного рода построения полезно также увидеть, а не только читать.
https://www.youtube.com/watch?v=fZiPLCkEpwo&list=PLi0eBLEP4W8QfQMb8y3pctCFHViDC0B78&index=2

Когда у нас есть сетка на полу – можем переходить к расстановке мебели **(геометрии предметов)**.

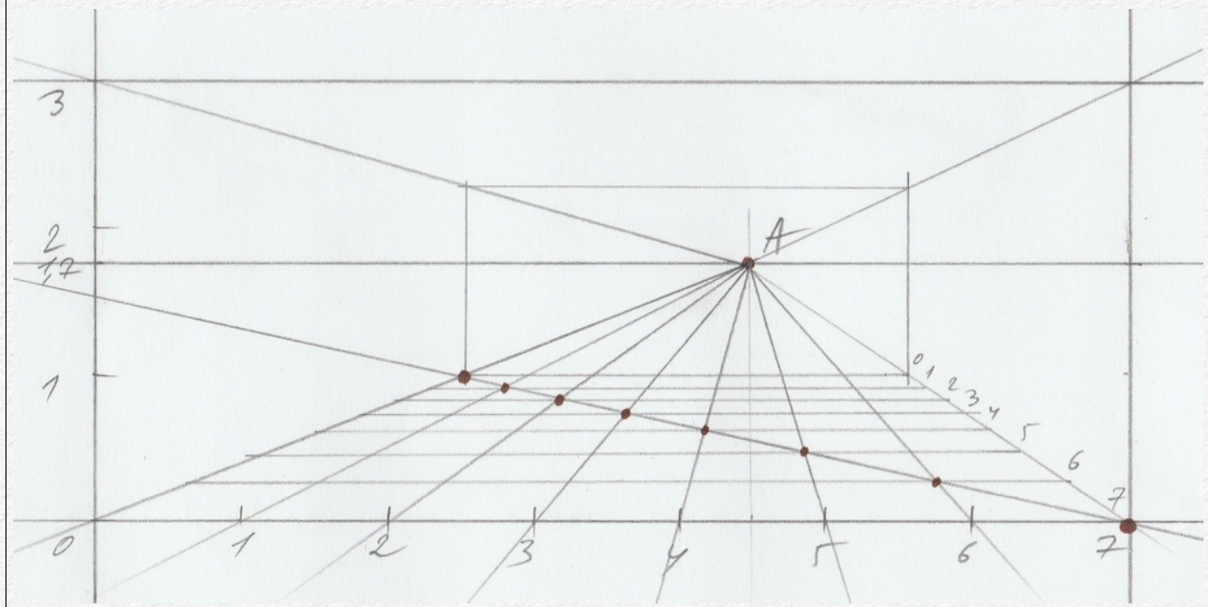


Рис. 7

Рис. 8: Самое важное – показать **проекции мебели** на полу. Покажем основные предметы. Смотрим на план и определяем, что стоит на каком метре. Буду немного округлять:

Кровать (ее габариты 2х2 м) стоит с 3 по 5 метр (глубина пространства) и с 0 до 2 (длина комнаты). **Диван и стол** находятся напротив кровати на расстоянии почти двух метров. Показываем их проекции.

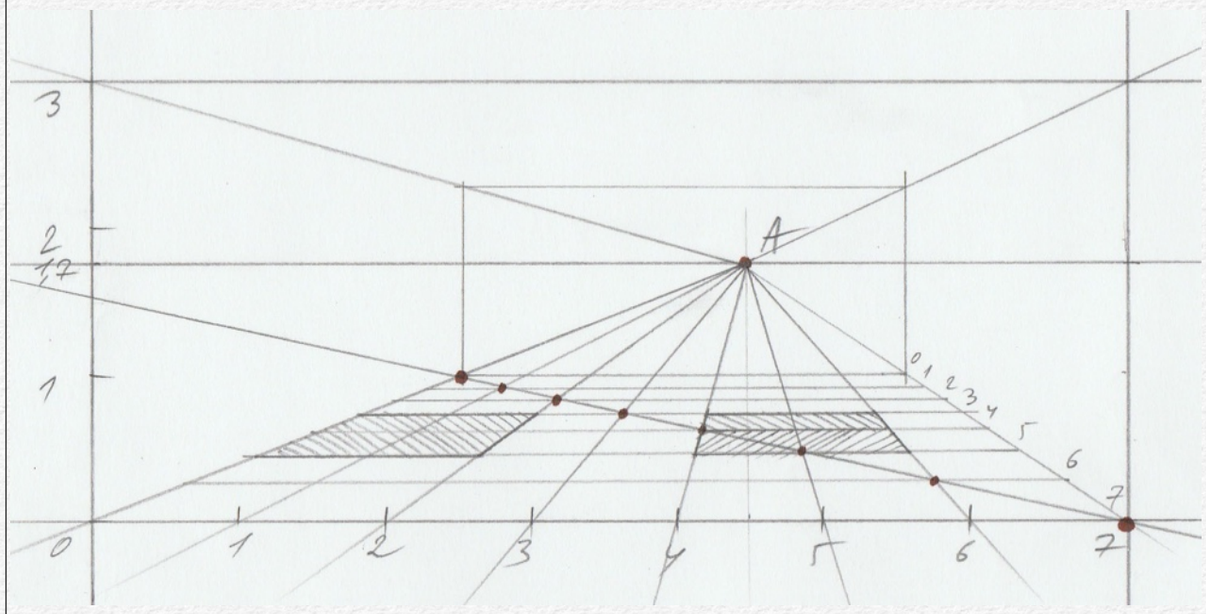


Рис. 8

Рис. 9: Затем показываем **перегородки** (подглядываем в план). Дальняя от нас идет примерно на втором метре и чуть длиннее кровати. Показываем ее на полу и протягиваем линии по стене и потолку.

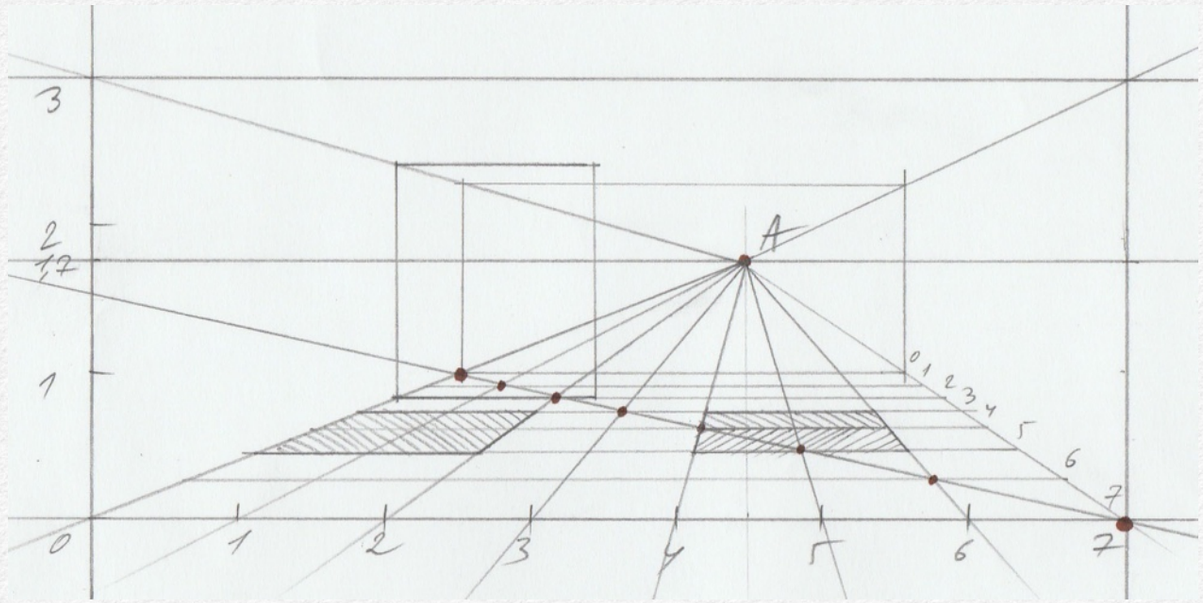


Рис. 9

Рис. 10: Вторая перегородка формирует уже санузел. Начинается между 5 и 6 метром. Протягиваем линии по стенам и выводим линии из точки А, чтобы показать перспективное сокращение.

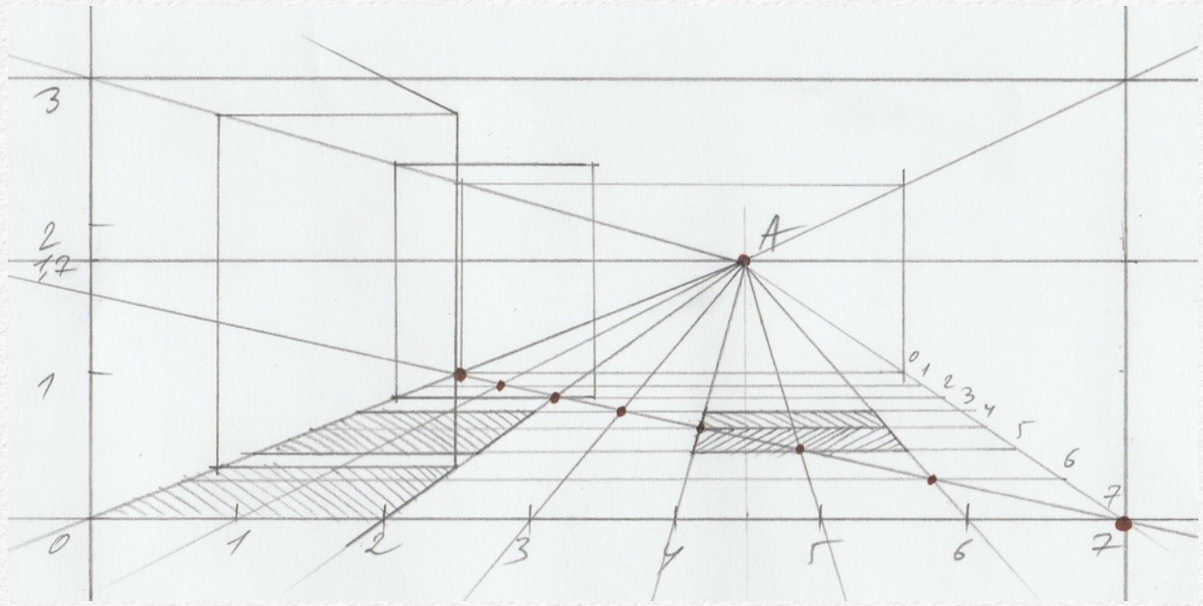


Рис. 10

Рис. 11: Поднимаем **высоты у мебели**.

Кровать, высота 50 см, до изголовья 1 м. Ориентируемся по нашей вертикальной линейке.

Поднимаем вертикали из всех 4 точек проекции кровати на полу и строим коробку кровати.

Можем стереть лишние линии построения.

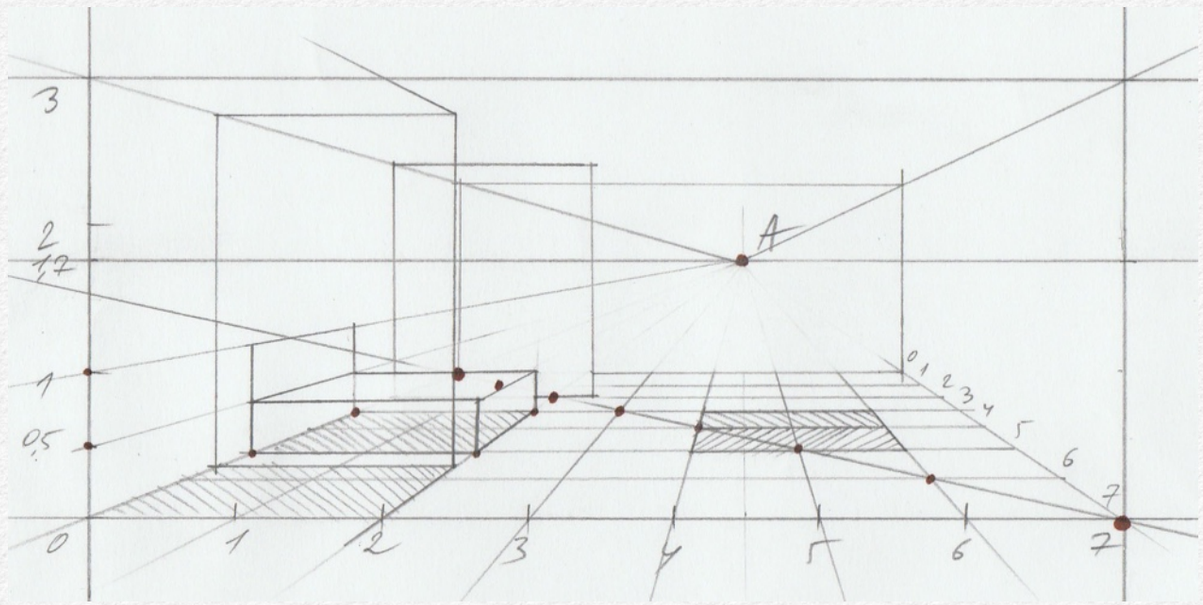


Рис. 11

Рис. 12: Таким же способом строим **диван**. По сути, нам видна только его спинка, ее и покажем. Высоту спинки (1 м) отложим на перпендикуляре из 4 или 6 метра, т.к. диван расположен в этих границах. На рисунке показана вертикаль из четвертого метра.

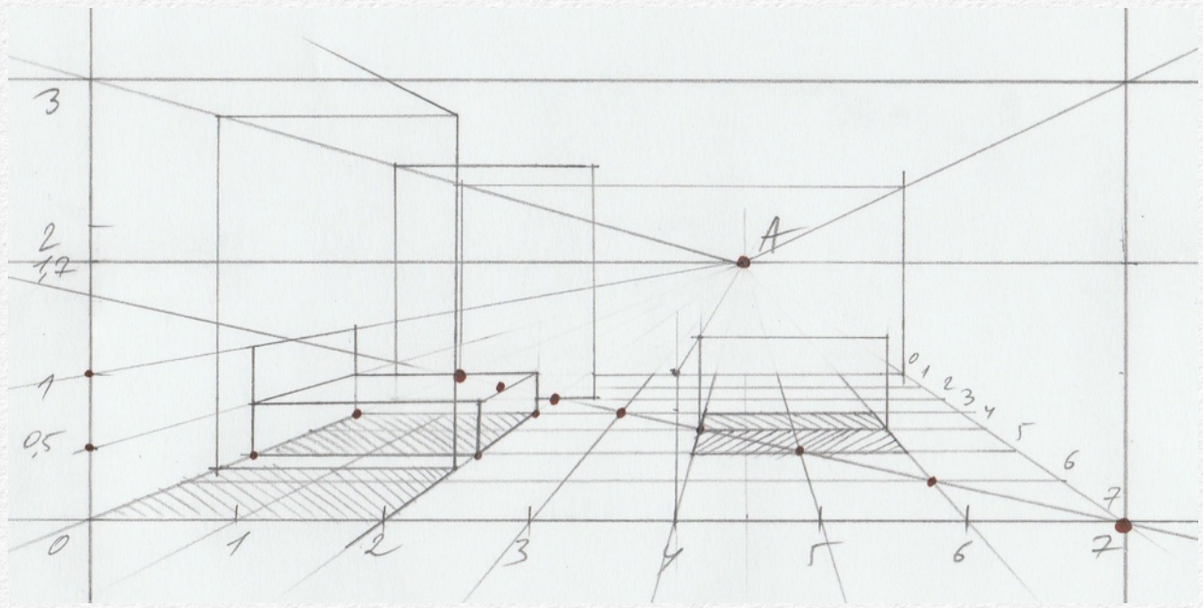


Рис. 12

Рис. 13: Разберемся со столом. Его высота уже 70 см (1,5 см в нашем масштабе), отложим на том же перпендикуляре, что и диван (из четвертого метра).

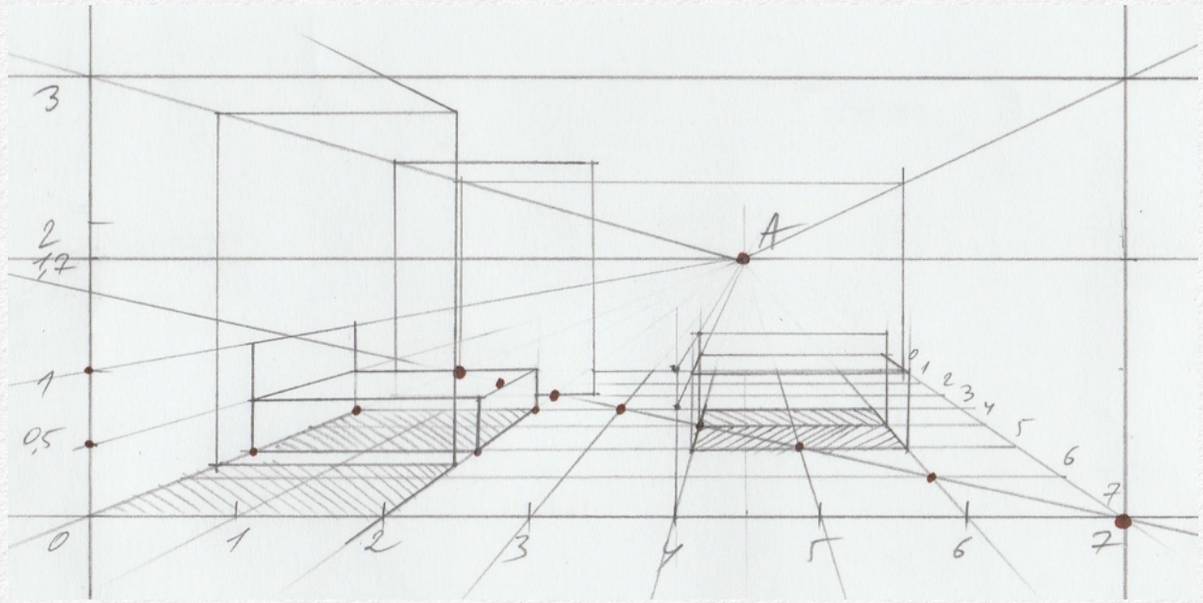


Рис. 13

Рис. 14: Обведем предметы по силуэту и покажем окна. Высота подоконника в масштабе 1,5 см, само окно 4 см.

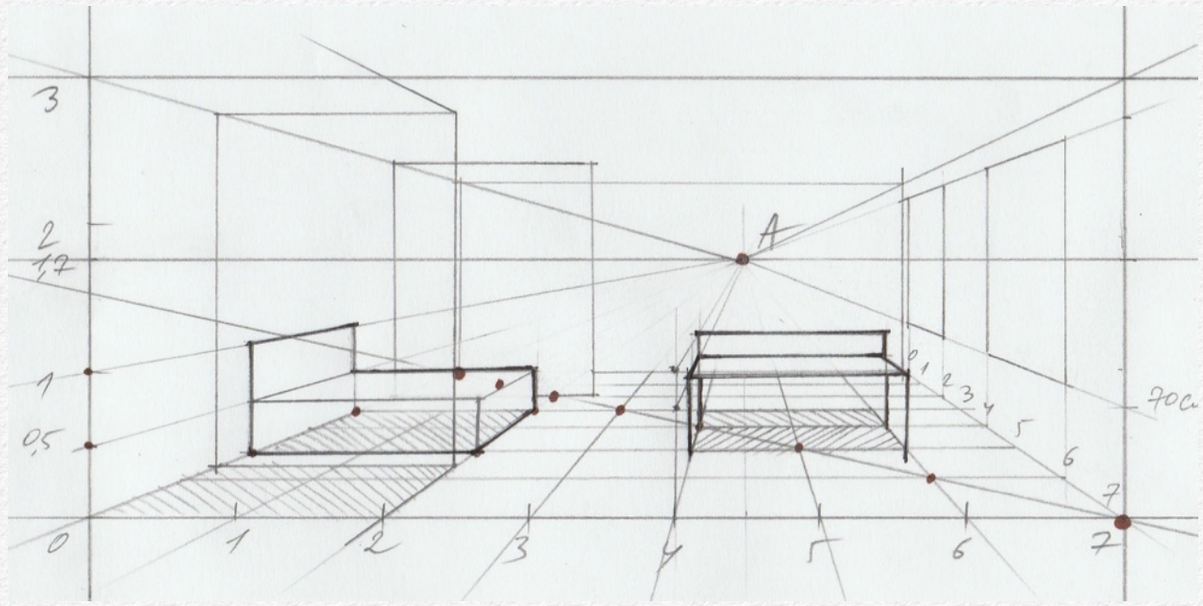


Рис. 14

Рис. 15: Пришло время разобраться с **воздушной перспективой** в нашем скетче.

Разберемся с планами. Первый план выделим более жирной линией (вспоминаем главу «Мастера» и С. Родригеса). Подчеркнем перегородки и геометрию пространства.

Примечание: несмотря на то, что кровать находится за перегородкой, мы можем ее прорисовать – это очень удачный стилистический прием.

Покажем графику пространства, выделив стены.

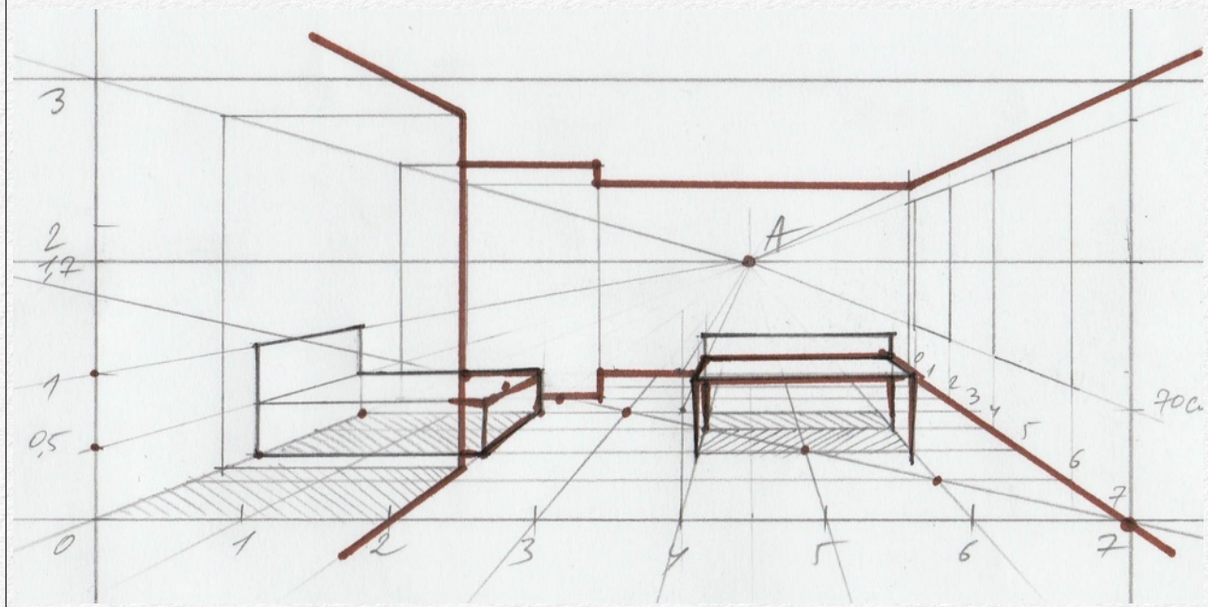


Рис. 15

Рис. 16: Добавим немного тона, теней и, уже знакомый нам, **эффект стекла** («Линейка под 45 градусов»).

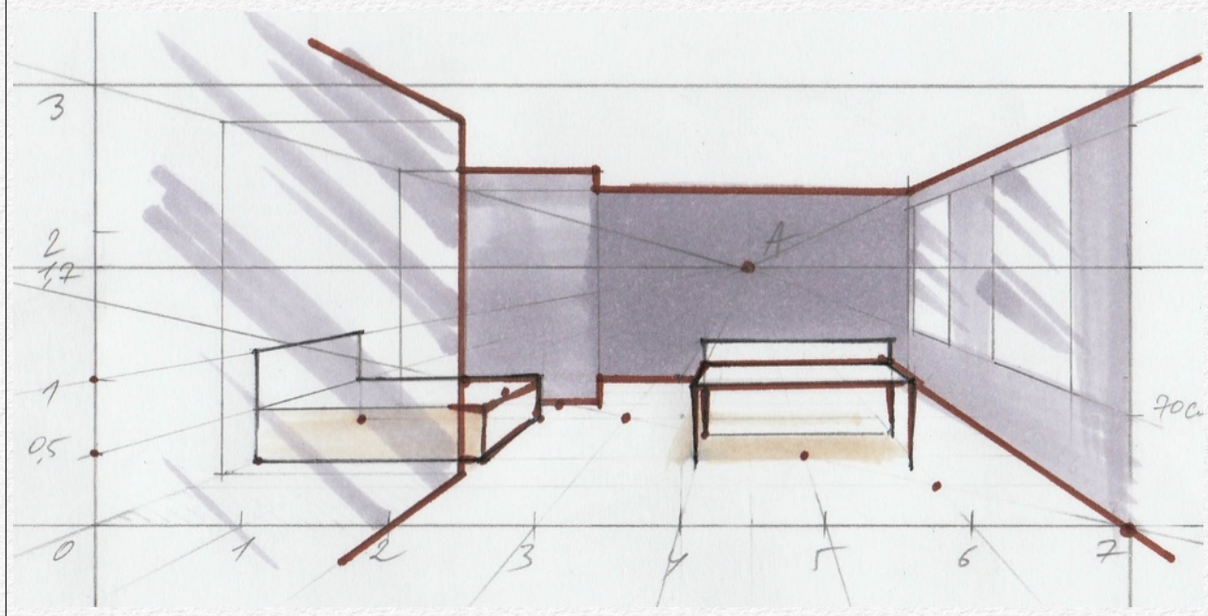


Рис. 16

Рис. 17: Еще немного деталей, светильников, декора, в общем, «**оживляжа**».

Добавляем рамку, подпись и, вуаля, первый скетч с плана готов!

Поздравляю!

Мы протестировали основные навыки скетчинга, теперь дело за тем, чтобы их усиливать и развивать.

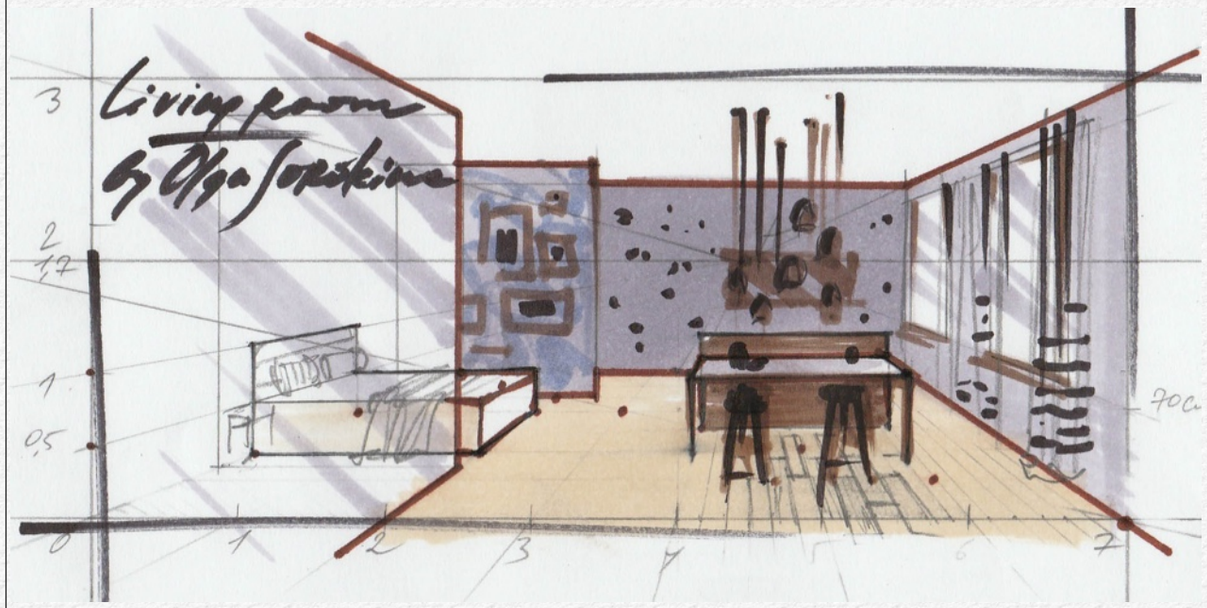


Рис. 17

07 The ТЕХНИКИ

Глава, в которой рассказывается об интересных приемах совмещения компьютера и ручной графики, о создании скетчей-гибридов и вообще о смешивании техник

Техники

Содержание

1. Эксперименты
2. Скетчи-гибриды
3. Советы

1. Эксперименты

В скетчинге невероятно интересно экспериментировать с материалами. Например, отрисовать интерьер одновременно в акварели и маркерах. Более того, использовать один очень простой, но неожиданный материал, который точно есть у каждого в доме.

В этом скетче по ресторану «Нома» в Копенгагене (см. следующую страницу) я использовала совсем немного цветов: пару оттенков акварели, три маркера (черный, ванильный и коричневый) и… соль, для придания интересной текстуры дерева.

Процесс: на непросохшую акварель я насыпала соли, излишки краски впитались и, когда все это высохло, получилась очень выразительная и интересная текстура. Далее я добавила мебель и акценты маркерами. Скетч готов!

Также можно сочетать цветные карандаши с пастелью или маркерами. Не бойтесь экспериментов, это очень увлекательно, а главное, результат может превзойти все ожидания!



2. Скетчи-гибриды

Используя компьютер или графический планшет, помните, что главное – это гармоничное сотрудничество новых технологий и мастерства ручной подачи. Признаюсь, 3D Max, после многих лет использования, я все-таки удалила, но вот в AutoCAD, Corel и Photoshop с удовольствием работаю.

Компьютерная и ручная графика могут замечательно уживаться в одном проекте, более того, дополнять друг друга. Некоторые современные мастера скетчинга работают на стыке этих двух техник, создают так называемые «**гибриды**» на базе компьютерных возможностей и ручной визуализации (например, Мишель Морелан).

Как это происходит, сейчас я вам расскажу подробно, так как сама применяла этот прием во времена работы дизайнером в фирмах. Эта техника незаменима, если вам срочно нужно сдавать проект, а 3D рендеры не готовы (практически, сейчас я вам раскрою отличный прием для быстрой подачи проекта). Итак, бонус, припасенный для конца книги.

Пошаговый разбор гибридной техники:

1. Вы создаете коробку комнаты со всеми оконными и дверными проемами или просто импортируете план вашего помещения из AutoCAD в 3D Max и экструдируете стены (поднимаете высоту).

2. Наполняете эту сцену коробочками (простейшая форма «Box» в 3D MAX) по габаритам мебели, расставляете их, согласно вашему плану.

3. Выставляете камеру, ищете удачный ракурс и рендерите сцену.

4. А вот уже с готовым рендером можно работать: распечатать его и рисовать поверх или перевести на бумагу саму перспективу и очертания предметов, а затем маркерами «навести красоту». Также вы можете отсканировать готовый скетч и довести до совершенства в Adobe Photoshop.

Самое главное в этом способе то, что вам не надо вручную строить геометрию пространства и предметов, а ведь это именно то, на что тратится около половины времени, затраченного на весь скетч. Используя компьютерную перспективу в качестве основы, все в итоге будет смотреться так, словно сделано вручную.

Можете попробовать этот способ, наверняка он вам очень понравится и особенно пригодится, если поджимают сроки, а проект надо сдавать еще «вчера». Но знайте, что это гибридная техника – это не чистый скетчинг, в какой-то мере это даже обман самих себя, недаром говорят, что 3D Max придумали те, кто не умеет рисовать; но в критических ситуациях этот метод может реально выручить. Я специально раскрываю эту технологию, так как она может помочь вам плавно перейти с компьютеров на ручную графику, быстро создать портфолио по интерьерным скетчам, а также морально подготовить клиентов (так как не все заказчики готовы сразу воспринимать скетчинг после вылощенных 3D картинок). Кстати, уже упомянутая, Мишель Морелан, совершенно не стесняется говорить в своих интервью о том, что она делает скетчи-гибриды и постоянно прибегает к помощи компьютера, тем не менее, это не помешало ей стать одним из самых успешных мастеров интерьерного скетчинга.

Как вы поняли, я не против 3D и компьютерных эффектов, более того, сама часто применяла их в работе, просто сейчас я пришла к выводу, что мне ближе ручная графика; я обожаю рисовать и создавать скетчи и хочу поделиться знаниями об этом мастерстве с вами. Здорово, когда вы разбираетесь и в 3D и знаете ручную технику, это делает вас профессионалом в глазах клиента и коллег.

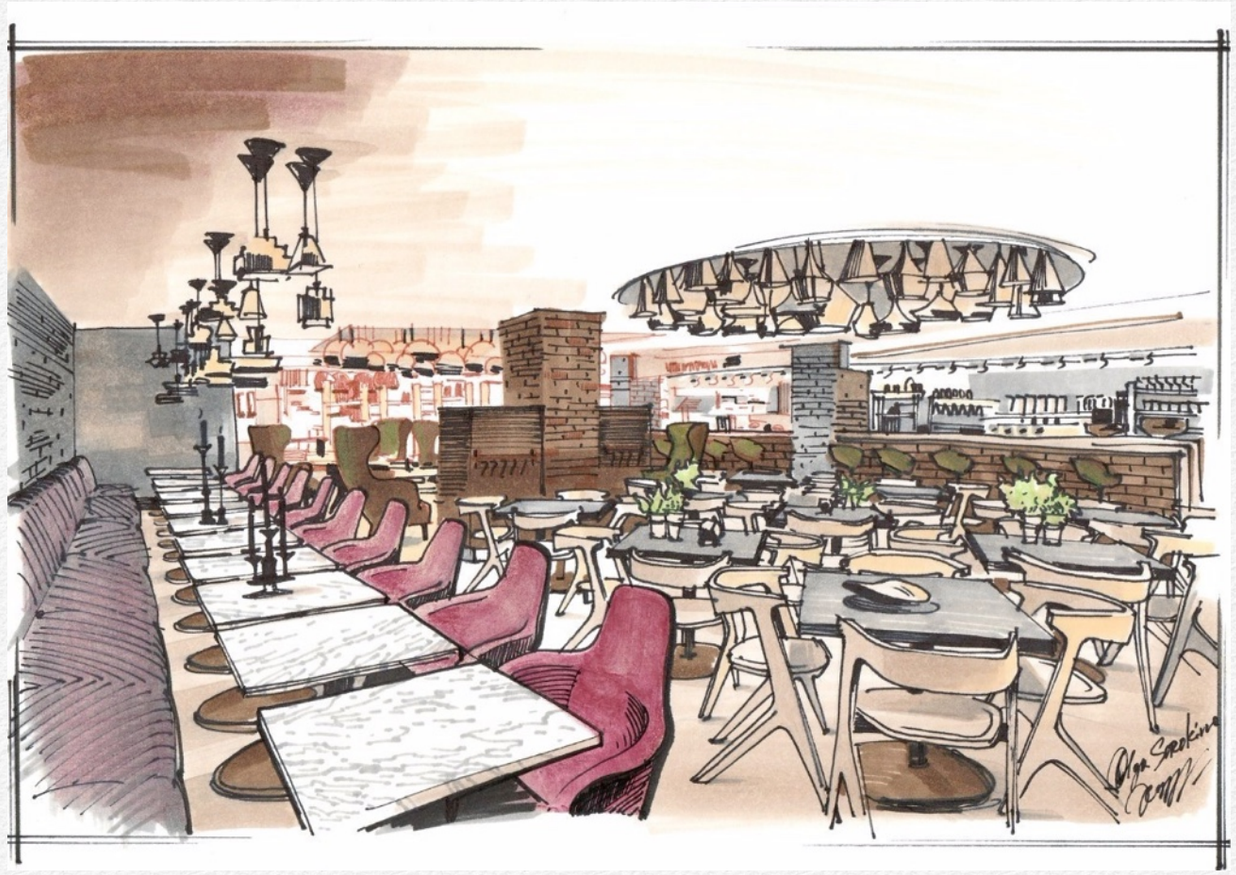
3. Советы

На первых порах, когда вы только начинаете учиться скетчингу, полезно использовать некую пошаговую систему действий, технологию, чтобы ускорить собственный прогресс и рост мастерства.

Когда же вы освоите базу, то начнется самое интересное! Вы поймете, что в скетчинге можно все и ошибок нет!

Он по определению предполагает некую виртуозность и живость исполнения, даже с долей нахальства и хулиганства. Экспрессия красит скетчинг. Более того, даже если вы сделали что-то неправильно, не по «канонам», но уверенно – то все остальные воспримут это как должное, как ваш творческий прием, авторский почерк, будто так и надо.

Универсальный совет: тестируйте новое, постоянно развивайтесь, инвестируйте в себя и в свои знания и умения, учитесь, читайте книги по профессии – в нашем деле это необходимо, так как область дизайна, равно как и технологии, очень быстро развивается и важно быть «на гребне волны». Открытость новому убережет вас от любых творческих кризисов и стагнации. Будьте открыты знаниям!



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В котором даются напутствия напоследок, описывается важность ежедневной практики скетчинга, а также указывается информация о моих курсах

Заключение и напутственные слова



Дорогие читатели, надеюсь, информация, изложенная в данной книге, оказалась полезной и вдохновляющей, я уверена, что эти знания помогут вам развить свои навыки и способности к рисованию. Если вы умеете кататься на велосипеде или водить машину, изучили английский или разобрались с 3D Max, то и скетчинг вы освоите без сомнений, это такой же навык, как и все перечисленные!

Вы уже многое узнали из данной книги: как создать скетч-план и как работать с ним, познакомились с разными видами перспектив и построили одну из самых важных для дизайнера интерьера – фронтальную, разобрались с основными приемами мастеров и смешанными техниками, а также поняли, какие материалы пригодятся вам для практики скетчинга.

Наибольшую пользу от книги вы получите, начав применять изложенные знания, так что, если в первый раз вы просто прочитали ее, то прочтите еще раз, уже с карандашом в руке! Известно, что с первого раза запоминается всего лишь 10 % информации, а если мы читаем и параллельно используем знания и умения на практике, тогда материал усвоится на все 100%! Поэтому, добрый совет, перечитайте эту книгу еще раз в ближайшие выходные, ведь секреты скетчинга, вот они, перед вами, главное – начать применять их.

Ручная графика – это совершенно особая эстетика подачи проекта, благодаря ей, он наполнится жизнью и душой. Ваши заказчики обязательно почувствуют это и оценят такой особый и индивидуальный подход. По окончании работы, они наверняка оформят ваши рисунки или даже повесят их на стены для украшения дома. Также благодарные клиенты будут всем своим друзьям и знакомым рассказывать о том, с каким замечательным и талантливым дизайнером они имеют счастье работать! Как известно, в сфере дизайна интерьера ничто не работает так хорошо, как «сарафанное радио».

Кстати, когда у вас накопится достаточное количество скетчей, полезно будет создать отдельное портфолио по интерьерным рисункам или включить их в уже имеющееся. Также уместно добавить информацию о новых услугах на ваш сайт и в социальные аккаунты, ведь умение создавать скетчи это, по сути, дополнительная опция, услуга, которую вы можете предложить клиенту. Возможно, в одной из следующих книг, я расскажу подробнее, как создать профессиональное портфолио и как правильно и выигрышно подавать свои работы заказчику, чтобы сотрудничать с ним «душа в душу».

Пишите мне на сайте www.olgaart888.com о том, какие темы в скетчинге вам интересны и я запишу по вопросам онлайн мастер-класс или включу ответы в новую книгу.

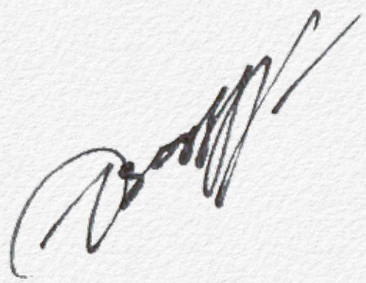
Напутствие напоследок: рисуйте каждый день! Находите хотя бы минут 30, чтобы порисовать, так как это «поставит» вам руку, разовьет ваш глазомер и чувство пропорций и масштабности. Вы удивитесь своим результатам и прогрессу благодаря практике ежедневности. Также появится уверенность в ваших скетчах, а это, пожалуй, главное, что отличает профессионала от новичка. Посмотрите на примеры работ мастеров скетчинга – сколько силы, жизненности, энергии в их работах. Все это обязательно придет и к вам, только практикуйтесь!

Если интересно узнать еще больше об искусстве скетчинга, то рекомендую посмотреть мои уроки и открытые мастер-классы на канале YouTube «Olga Sorokina». В Instagram @olgaart888 регулярно публикуется информация о запусках учебных онлайн групп и мастер-классах. Также я буду очень благодарна, если вы поделитесь своими впечатлениями об этой книге в своих социальных сетях или напишете мне отзыв.

Желаю вам творческих успехов и до новых встреч! Жду вас на моих занятиях!

Ольга Сорокина

Копенгаген, декабрь, 2015

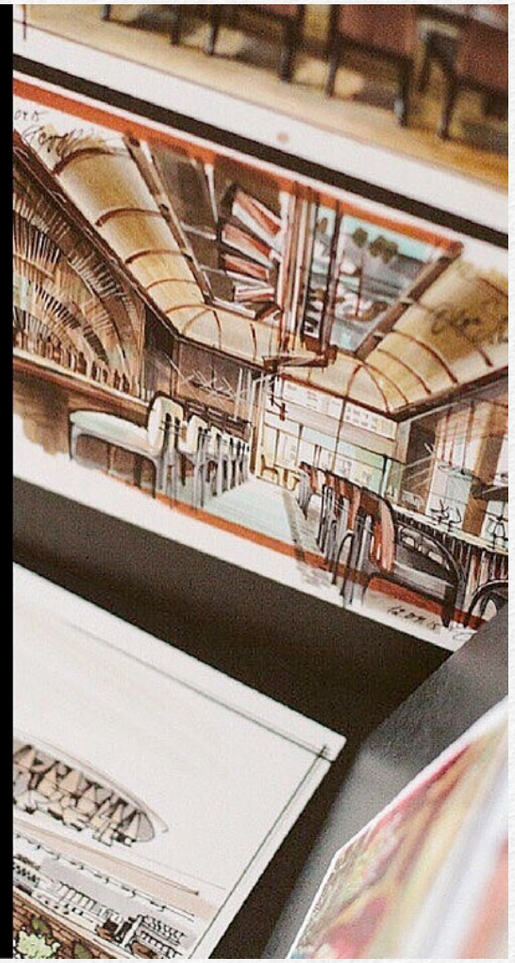


Приложение «10 правил скетчинга»

1. Железобетон

Знайте, что без железобетонного знания перспективы у вас просто ничего не получится, а любые «красивости» и технические приемы не сработают. Без сильной базы никуда, сфокусируйтесь на фронтальной, угловой перспективах и **«Методе архитектора»**.

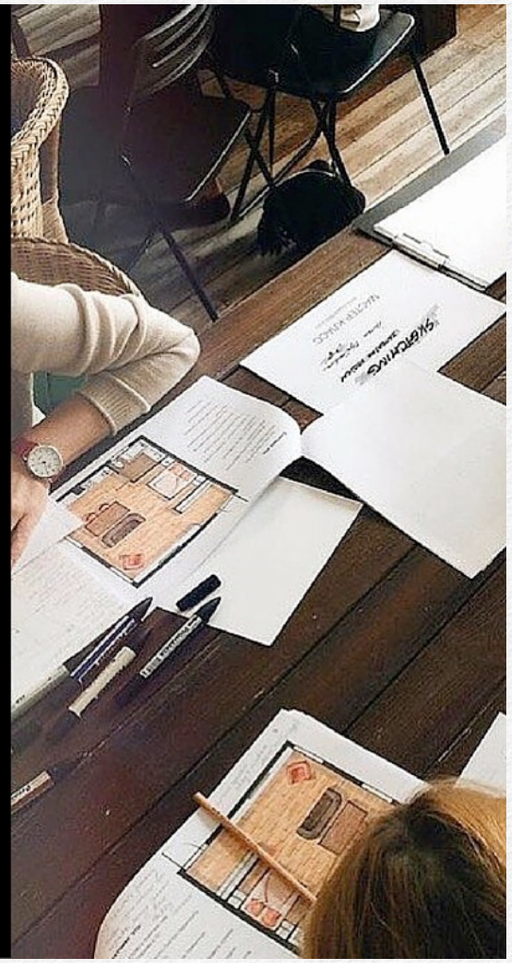
АВТОР: ОЛЬГА СОРОКИНА
"10 ПРАВИЛ СКЕТЧИНГА"
OLGAART888.COM



2. Горизонт

Помните, что линия горизонта сильно влияет на общее впечатление от скетча; берете ли вы уровень глаз сидящего человека или на уровне 2 метров от пола, это кардинально влияет на весь рисунок и **раскрытие плоскостей** в сцене.

АВТОР: ОЛЬГА СОРОКИНА
"10 ПРАВИЛ СКЕТЧИНГА"
OLGAART888.COM



3. Компоновка

Удачный ракурс и знания по композиции **архиважны**, они дадут очень много вашему скетчу: помогут красиво и выигрышно подать рисунок, сделать грамотное распределение тональных пятен в листе и, в целом, создадут впечатление о вас, как о профессионале.

АВТОР: ОЛЬГА СОРОКИНА
"10 ПРАВИЛ СКЕТЧИНГА"
OLGAART888.COM



4. Эффект 3D

Учитывайте, что знания и применение законов светотени, воздушной перспективы, тональных растяжек и текстурирования – это **«наше все»**, именно они придают рисунку объем и выразительность.



АВТОР: ОЛЬГА СОРОКИНА
"10 ПРАВИЛ СКЕТЧИНГА"
OLGAART888.COM

5. Насмотренность

Пересмотрите как можно больше материалов и аналогов, учитесь, где только можно: уроки на You Tube, выставки рисунка, проводите время в разделах книг по дизайну, рисунку и иллюстрации. Вам важно вобрать в себя глазами как можно больше **визуальных образов**, насытиться ими, чтобы потом из всего этого выкристаллизовался новый и неповторимый стиль – ваш стиль.

АВТОР: ОЛЬГА СОРОКИНА
"10 ПРАВИЛ СКЕТЧИНГА"
OLGAART888.COM



6. Материалы

Используйте качественные материалы, пусть их будет немного, но высокого качества. Вам достаточно для удачного начала **7-10 цветов** профессиональных маркеров (из которых 3-4 разные оттенки серого), карандаша, черного линера, белой ручки, ластика и листа бумаги. Уже позже, влюбившись в скетчинг, разоряйтесь на наборы Copic .

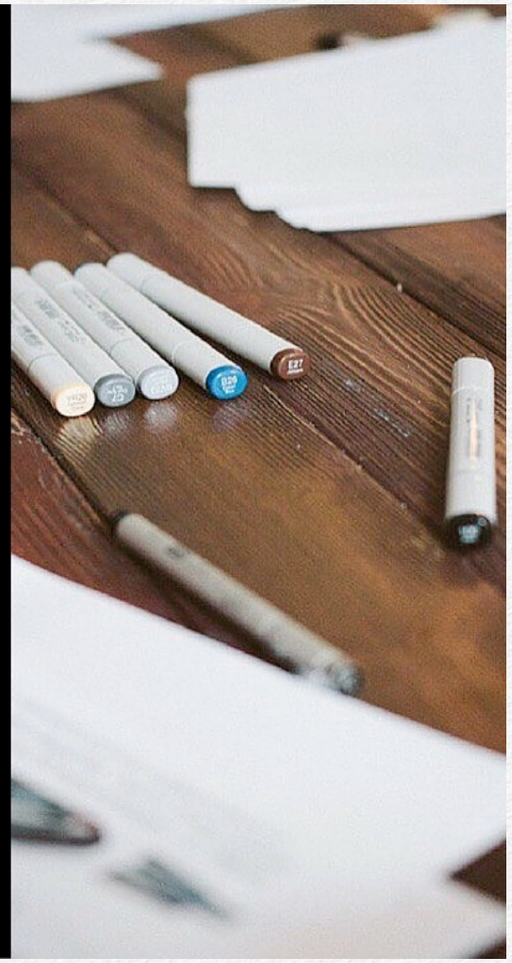
АВТОР: ОЛЬГА СОРОКИНА
"10 ПРАВИЛ СКЕТЧИНГА"
OLGAART888.COM



7. Техники

«Классика» скетчинга всегда в почете: это акварель; также популярны тушь, цветные карандаши, реже – пастель, но из опыта: самый легкий, эффектный и быстрый инструмент в интерьерном скетчинге – это специализированные **маркеры**, они дают прекрасные результаты, даже если вы рисуете впервые в жизни.

АВТОР: ОЛЬГА СОРОКИНА
"10 ПРАВИЛ СКЕТЧИНГА"
OLGAART888.COM



8. Мастера

Если вы хотите стать профессионалом скетчинга, и быстро, учитесь у мастеров этого дела, подмечайте их приемы, копируйте их техники, чтобы уже после, на богатой основе знаний, создать свой уникальный и неповторимый **стиль**.



АВТОР: ОЛЬГА СОРОКИНА
"10 ПРАВИЛ СКЕТЧИНГА"
OLGAART888.COM

9. Заказчик

Знайте, что ваши заказчики всегда принимают решения эмоционально, поэтому ваше портфолио, сайт, скетчи – обязаны быть **«вкусными для глаз»**; еще раз оцените свое портфолио и спросите себя: «А я бы это купил?», если ответ «Нет», сожгите его и создайте новое, великолепное.

АВТОР: ОЛЬГА СОРОКИНА
"10 ПРАВИЛ СКЕТЧИНГА"
OLGAART888.COM



10. Ежедневность

Рисуйте каждый день, набивайте руку, тренируйте глазомер, так как если вы будете заниматься ежедневно, 30 минут минимум, то уже через 3 недели вы поставите себе руку, в ваших рисунках будет видна уверенность, а это главное качество профессионала, ведь отличить мастера от новичка легко именно по уверенности и точности линий, штрихов в скетчах, она же приходит только с опытом.

АВТОР: ОЛЬГА СОРОКИНА
"10 ПРАВИЛ СКЕТЧИНГА"
OLGAART888.COM

