

# **How to become super sexy**

**Редакция первая, неполное издание.**



**I'Ordre Nouveau, 2021**

## Предисловие

Ты здесь потому что решил стать super sexy и научиться рисовать крутые иконки. Я не смогу научить тебя этому, я могу лишь показать, как их делаю я. Да, я сказал слово “я” три раза в одном предложении. Повторяй за мной, постоянно совершенствуйся, и ты обязательно очень скоро станешь самым горячим мужиком в этом комьюнити.

“Сегодня я потерял

друга Саню

в строке “Введите пароль”

я ввёл его имя

а он оказался

ненадежный...”

inst: @berlogavolka

## Начинаем с начала

помогите меня удерживают в заложниках

Я знаю, что ты и без меня все знаешь, и что ты здесь самый умный и пропустишь эту часть как только поймешь, о чем идет речь. И именно поэтому я super sexy, а ты читаешь гайды какого-то дебила из интернета. Но я хочу предостеречь тебя от поспешности и попросить все же прочитать эту часть, здесь кроется то, что отличает макаку с фотошопом от дизайнера иконок.

Первое, что ты должен понять - слово “художник” к тебе не применимо. Художник - тот, кто создает что-то оригинальное, ты - не художник, засунь свое самомнение себе поглубже. Максимум, на что ты можешь рассчитывать - называться графическим дизайнером, но даже до этого нижайшего уровня тебе далеко. Поплакал? Пожаловался маме? Едем дальше.

Мы не художники. Обидно ли это? Только если ты - конченный дебил, и не понимаешь всей необъятной перспективы, открывающейся перед тобой. Мы не создаем что-то новое, мы занимаемся паразитированием на труде настоящих художников, настоящих дизайнеров ~~и прочих бесполезных уродов~~. Большинство так называемых “художников” иконок занимаются тупой перестановкой ассетов из всем доступных и известных архивов. Это - низшая форма жизни. Возможно, ты сейчас находишься на стадии именно такого одноклеточного, возможно - даже не дорос до нее. В любом случае, если ты здесь - ты не желаешь всю жизнь прозябать на этом дне. Я тебя за это уважаю.

Итак, мы - паразиты. И это, как я уже сказал, открывает перед нами необъятную перспективу. В интернете находятся миллиарды сайтов и триллионы различных изображений. Скажи, стоя перед всем этим многообразием контента, не задевает ли твое самолюбие то, что ты будешь просто двигать несколько десятков давно приевшихся ассетов, которые сделал даже не ты? На мой взгляд, это просто ужасно,

когда человек своими руками загоняет себя в рамки, особенно если эти рамки - такие уродливые.

Твой путь должен начаться с того, что ты осознаешь, что ты - автономная единица, которой не нужен кто-то, чтобы создать подходящий для именно ее иконки ассет. Все, что тебе нужно - фотошоп, гугл и некоторый набор практических знаний, которые я дам тебе в дальнейшем.

Не забыл, что мы не художники? Я сказал это не просто так. Твой уровень знаний, умение рисовать карандашом, знания сложных техник не имеют значения. Мы не занимаемся рисованием, мы занимаемся дизайном. Мы не рисуем ничего (за редкими исключениями), мы занимаемся обработкой фотографий. Понимаешь? Ты - паразит, и это невероятно облегчает тебе жизнь. Порог вхождения в дизайн иконок нулевой, для тебя важна лишь практика. Я выделяю и подчеркиваю всеми возможными средствами, **любой** может создавать иконки. Это не великое таинство, это обработка изображений низкого разрешения. Если могу я, то можешь и ты, это вопрос механических действий, которые я опишу в дальнейшем.

С чего тебе стоит начать? Находись в комьюнити, найди моды, графика которых тебе нравится. Пристально рассматривай иконки, которые тебе нравятся, подмечай детали, которые ты сможешь применить у себя. Постарайся понять композицию этих иконок. Постарайся переложить то, что ты подметил на свои идеи. Короче, ищи вещи, которые тебя вдохновляют. Это не обязательно должны быть иконки, в них ты ищешь только те приемы, которые сможешь применить в своих работах. Это может быть вообще не графика, а музыка, кино, книги, все то, что передает тебе атмосферу. Это очень индивидуальный вопрос, и мне сложно посоветовать что-либо, что подойдет именно тебе.

Я не просто так начал разговор с агрессии. Ты должен приучить себя к самокритике. Мнение случайного Васи может тебя вообще не волновать, но ты должен быть честен с самим собой. Оценивай себя объективно. У каждого человека есть эта объективность, и если ты сделал плохую иконку - ты это увидишь. Пожалей своих товарищей по моду, не заставляй их попусту наносить моральную травму и себе, и тебе, если ты осознаешь, что твоя графика - плохая. Если ты сделал плохо - это не повод переживать. Наши ошибки - наши лучшие учителя, принимай их с должным почтением. Всегда анализируй то, что ты сделал. Научись находить свои ошибки, но не переусердствуй с самокритикой. То, что видишь ты, могут не видеть другие. Это не значит, что ты должен наплевывать на качество своей работы, но умей оценивать себя объективно. Ты не сможешь сделать каждую иконку шедевральной. *Прими это.*

Пару слов о композиции. На самом деле, выше я немного скучавил, и художественные знания могут оказать тебе сильное подспорье. Видишь ли, художники учатся не только технически рисовать детали, но и строить композицию в целом. В этом нет ничего сложного, каждый человек подсознательно воспринимает законы композиции. Что из этого следует? В художественных школах учатся только девочки и педики, мы будем постигать все на собственном опыте. Но вообще, лучше будет все-таки изучить немного основы композиции и, забегая немного вперед, прочитать несколько статей про светотень. Ее ты тоже ощущаешь подсознательно, но еще не осознаешь этого, поэтому, если за нас уже все разжевали, зачем нам лишний раз напрягаться?

Итак, наша композиция начинается с дерева. Дерево - это наш холст, на котором мы изображаем детали-фокусы. Изображая фокусы, ты создаешь целостную картину. Ты усиливаешь своими деталями одни фрагменты дерева, делаешь их более яркими, вызывающими, и делаешь спокойными менее экспрессивные моменты повествования. Помни, что у нас в руках огромное количество инструментов выразительности, и нам вовсе не нужно, чтобы каждая наша иконка была вычурно гротескной и эпичной. Эпичность может быть изюминкой на торте, но ее неуместное применение вызывает тошноту.

Я могу дать лишь общие советы по созданию конкретной иконки. Главное правило - *ломай силуэт*. Даже если это чертова банальная иконка, за которой кроется всего-лишь бонус к скорости исследований - ломай его полностью. (За время, что я писал эту статью, я немного пересмотрел свое отношение к этому вопросу. Иногда (иногда) симметрия может быть уместна. Смотри по ситуации и тому, насколько плохо выглядит иконка, короче.)

Всегда помни про *эшелонирование*. Большинство авторов забывают о нем, и их иконки выглядят отстойно. Эшелонирование - четкое разделение деталей иконки на те, что находятся на первом плане, втором, третьем и так далее. Просто делай объекты, лежащие на слоях ниже темнее. Подчерки обьем. Объем - это очень важно. Без эшелонирования магия объема теряется, иконки выглядят плоскими, а автор выглядит дебилом.

Еще раз упомяну *светотень*. Помни про нее, она важна не меньше, чем эшелонирование. Именно они в сочетании дают нам ту магию объема, и делают наши иконки очень сексуальными.

Практикуйся, практикуйся еще больше, и ты станешь крутым дизайнером иконок. Экспериментируй и развивайся, делай это постоянно, анализируй свои работы. И будь скромным, помни, что ты всего-лишь паразит. После этого, я думаю, что мы можем приступить непосредственно к практической части.

## Ушами не услышать, мозгами не понять

згт отобрали мой телефон

Итак, я вылил всю воду, что у меня была. Дальше будет только конкретика. Заранее оговоримся, что все ассеты, что мы не сделаем с вами самостоятельно, я беру из своего пака графики. Соответственно, названия файлов используются оттуда. Также отмечу, что, несмотря на то, что в моем паке есть очень много ассетов, я не использую и не рекомендую вам использовать большую часть говна, что присутствует в нем. Серьезно, оно вам не надо. Также, возможно я буду опускать некоторые детали, которые были описаны в предыдущих шагах, прошу понять и простить. И прошу меня простить, если я буду опускать совсем уж элементарные нюансы владения фотошопом. Предлагаю вам пройти эти первые шаги самостоятельно, это не сложно. Заранее прошу прощения у англоязычных читателей, если переводчики криво переведут некоторые названия инструментов в фотошопе. Я постараюсь снабдить каждый шаг иллюстрациями.

### Иконка номер 1

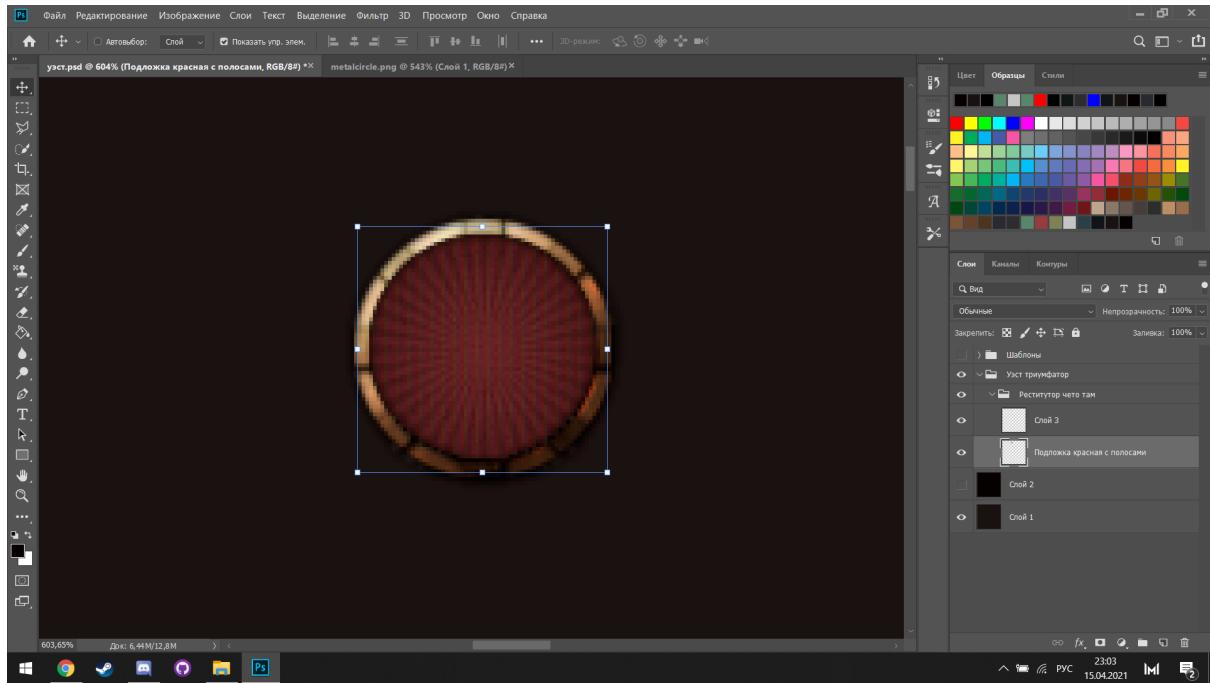
Наш дорогой Turbopascista хочет, чтобы мы изобразили господина Уэстморленда в образе императора Аврелиана, причем обязательно в красивом шлеме, который никогда им не использовался на самом деле. Сделаем это!

Найдем красивый исходник. Вообще, я хотел взять за основу скульптуру, изображающую императора, но у Аврелиана нет красивых скульптур, а заказчик хочет шлем. Что ж, СА нас выручает.



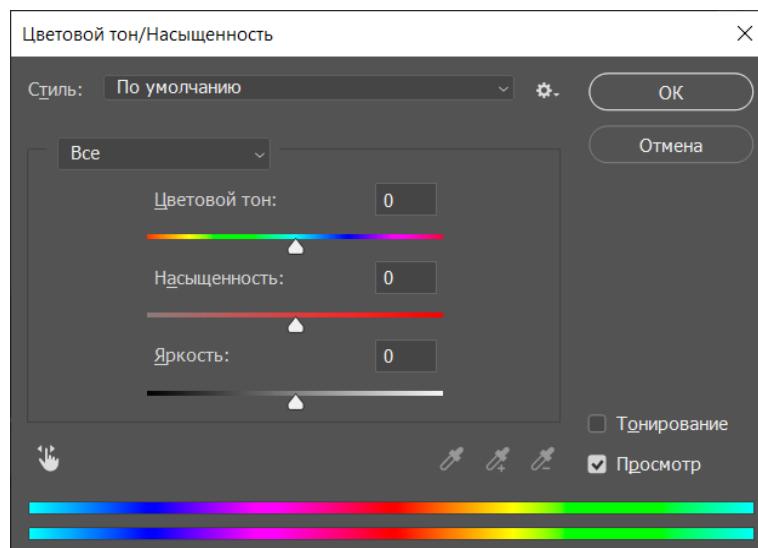
Возьмем это изображение в качестве исходника. [Оригинал](#)

Держим в голове, что наша иконка будет в римской стилистике. Держим это в голове, когда будем подбирать цветовую гамму. Начнем с создания рамки иконки и ее бекграунда. Скопируем любым известным вам способом изображение metalcircle.png, затем проделаем ту же операцию с red\_bg.png, разместив слой с бекграундом под слоем с рамкой. Получится что-то вроде того, что ты можешь видеть ниже.

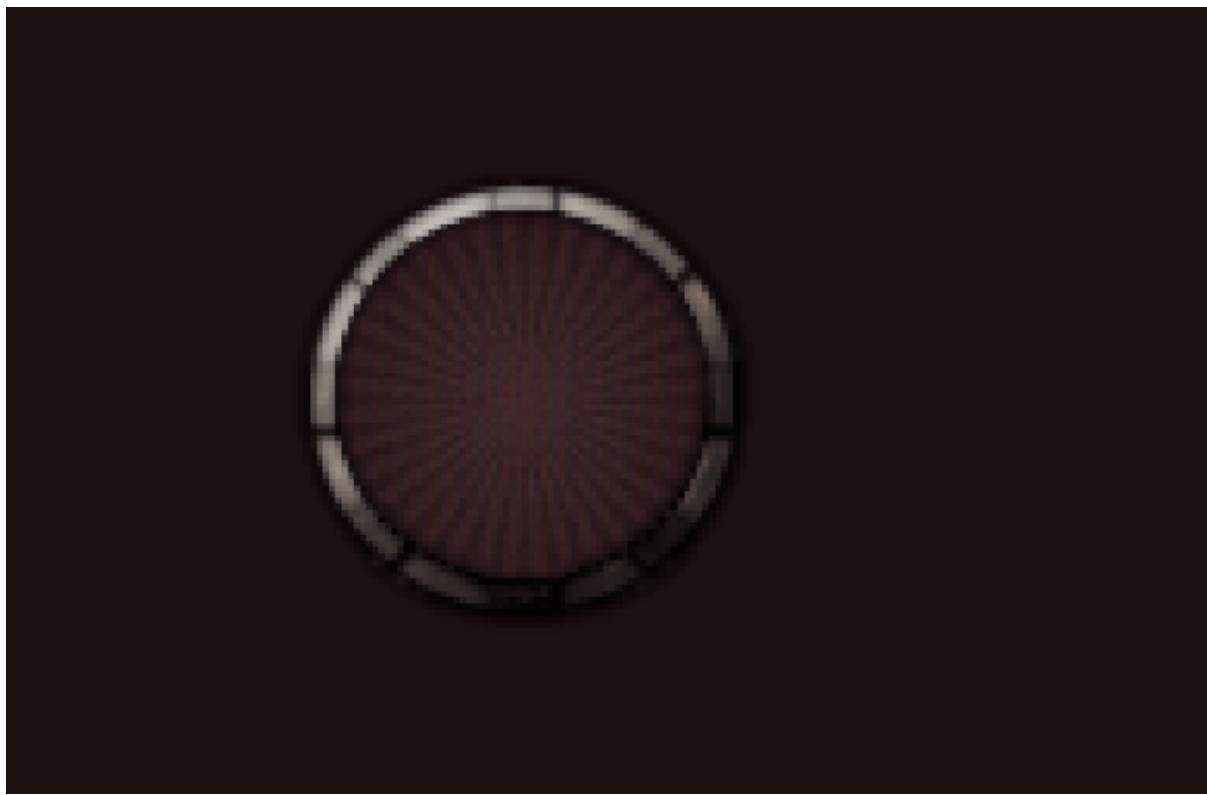


С помощью “Показать управляющие элементы” (Show transform controls) бывает удобно позиционировать элементы. [Оригинал.](#)

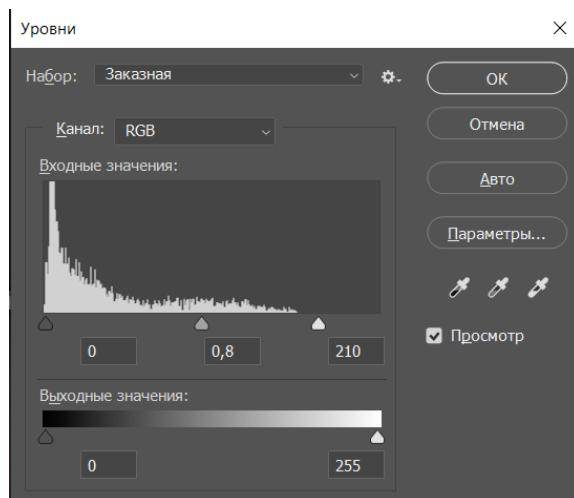
Эти цвета отвратительно яркие. Нужно исправить это. Нажимаем **Ctrl+U**, вызывая этим инструмент “Цветовой тон/насыщенность” и убиваем насыщенность и яркость. Для рамки я установлю значение насыщенности на -80, яркости на -10; для бекграунда на -60 и -20 соответственно.



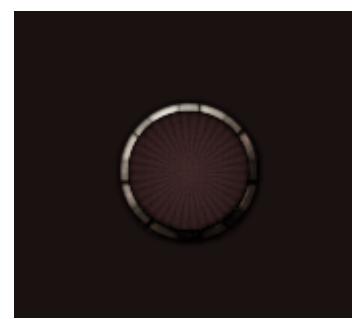
Наш инструмент



Теперь добавим объема и *металличности* нашей рамке. Нажимаем **Ctrl+L**, видим очень страшный инструмент “Уровни”. Пересиливаем страх и меняем в нем значения. Я обычно использую значения, которые ты можешь увидеть на картинке ниже, но вообще поэкспериментируй, подвигай ползунки. Только не переусердствуй, иначе картинка будет слишком темной.



*Мои настройки*



*Что у нас получилось*

В результате у нас получилась более контрастная и объемная картинка. Откровенно говоря, я до сих пор не могу решить, нравится ли мне использовать этот

инструмент или нет. Когда я дошел до него, я был в восторге. Сейчас же, смотря на свои старые работы, я понимаю, что и раньше получалось достаточно недурно. Так или иначе, в LON я использую этот инструмент, так что если ты наш художник, то тебя эти муки творчества не касаются.

После применения инструмента “Уровни” картинка становится насыщеннее. Мне это не нравится, поэтому убавим насыщенность на -40. Вот теперь выглядит неплохо. Мы сделали основу иконки. Теперь возьмемся за ее наполнение.

Вставим на новый слой найденную нами картинку. Лично меня смущает, что на этом арте император ходит в каких-то тупых белых сапогах. Ладно, на самом деле мне плевать на его обувь, я просто хочу впихнуть как можно больше всего в гайд, приложив как можно меньше усилий. Короче, нам нужно раскрасить ему ботинки. Как это сделать? Есть три способа.

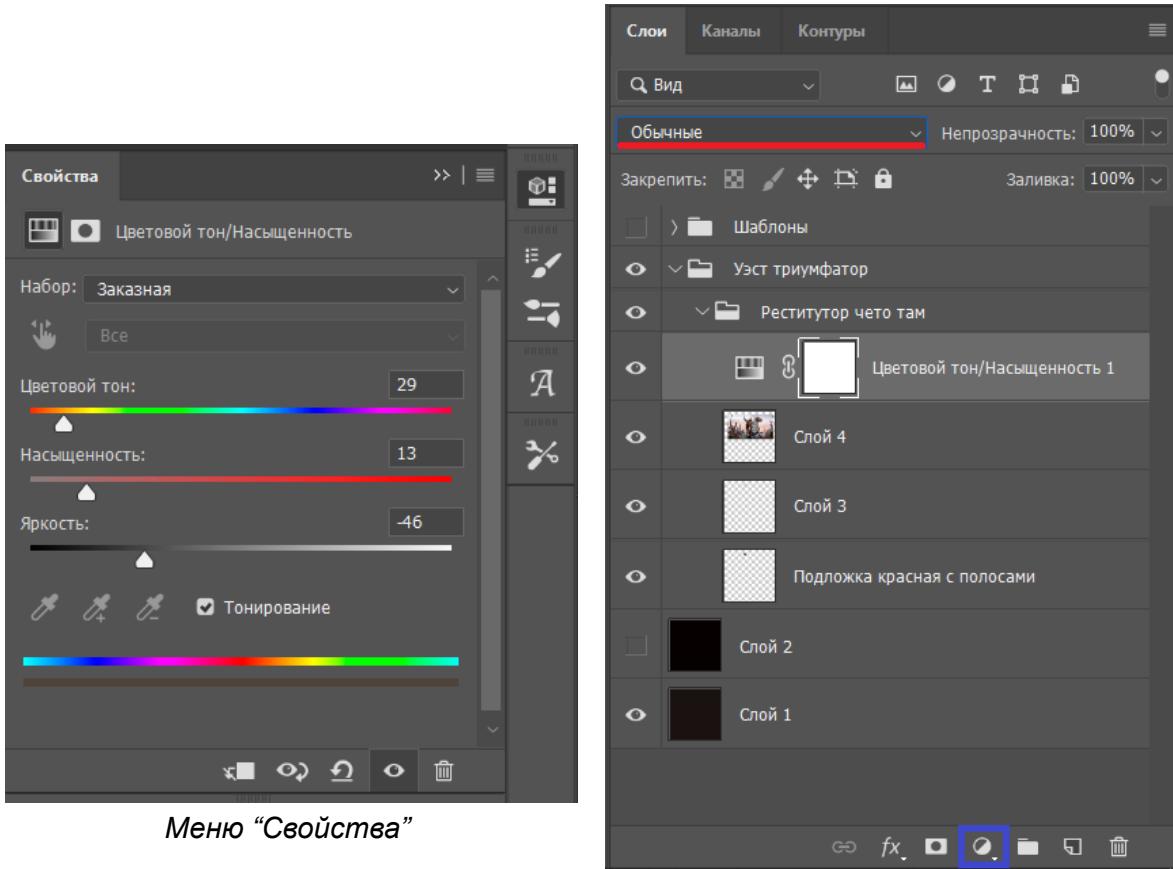
#### *Способ номер 1. “Ленивый (не делай так)”*

Нажимаем правой кнопкой мыши на кисть на панели инструментов, выбираем “Замена цвета”, выбираем коричневый цвет, красим. Получается плохо, некрасиво, не делай так, я даже не буду иллюстрировать.

#### *Способ номер 2. “Мама, я художник портретов”*

Применяем корректирующий слой. На панели слоев снизу находим этого парня:

 Нажимаем, выбираем “Цветовой тон/насыщенность”. Открывается менюшка “Свойства”. Ставим галку на “Тонирование”. Двигаем ползунки, получаем нужный цвет. Нажимаем Ctrl+I. Выбираем кисть и красим нужные места на изображении. В меню слоев меняем режим наложения для слоя. В зависимости от установленных значений меняется, неожиданно, режим наложения слоя.



Меню “Свойства”

Меню слоев. Красное - режим наложения для слоев, синее - корректирующий слой

Прикол в том, что таким образом колоризируют фотографии, а еще большинство портретистов в модах с помощью этого делает портреты. Я применяю его на портретах и иконках. Например, если вы посмотрите на дерево Микояна в LON, там у многих фокусов будет использоваться именно этот метод. Например, если ввести параметры в районе 19-30-0, то получится цвет человеческой кожи. Естественно, исходное изображение должно быть черно-белым (инструмент “Обесцветить” - Shift+Ctrl+U). Минусы - если исходное изображение яркое, то цвета могут наложиться очень плохо, все будет слишком ярким и белым. Вот что у меня получилось с помощью этого метода (режим наложения слоя - умножение, непрозрачность слоя - 80):



*Над аккуратностью особо не думал, так как действия мы совершаем над изображением в огромном разрешении, когда мы уменьшим его, большинство этих деталей пропадут.*

Далее сведем слои, чтобы спокойно оперировать картинкой. Зажимаем Ctrl, выделяем корректирующий слой и слой с исходной картинкой на меню слоев, нажимаем на одном из них правую кнопку мыши, выбираем “Объединить слои”. Готово, мы восхитительны.

*Метод номер 3. “Посмотрите, меня зовут Артем, я не такой как все”*

Создаем новый слой (Ctrl+Shift+N), выбираем на палитре нужный нам цвет, рисуем, выбираем режим наложения, регулируем непрозрачность. Готово. В чем прикол? В том, что это топорный метод, и он самый эффективный, потому что ты не так зависишь от качества исходного изображения. На самом деле, портреты, нарисованные с помощью этого метода либо не уступают методу 2, либо превосходят его. Что получилось у меня (Перекрытие, непрозрачность 90%, да, я немного поменял цвет):



Какой из методов использовать - решай сам. Я воспользуюсь в этот раз третьим методом, но вообще, просто попробуй и реши для себя сам.

Теперь избавимся от всего, что нам не нужно на картинке. Сразу хочу уточнить, большой точности при выделении нам не нужно, большая часть косяков будет сглажена масштабом. Выбираем инструмент “Прямолинейное лассо” (не забываем отметить галочкой “Сглаживание” сверху, если оно еще не отмечено) и просто щелкая левой кнопкой мыши аккуратно выделяем императора и коня. После выделения в наш контур обязательно попадет что-то, чего быть в нем не должно. Зажимаем Alt, щелкаем один раз по месту, которое мы хотим убрать из выделения и выделяем его. Когда мы соединим контур, ненужная область исчезнет из выделения. Аналогично мы можем добавить область в выделение, но для этого надо нажать не Alt, а Shift. Получилось что-то подобное:



Теперь инвертируем выделенную область, нажав `Ctrl+Shift+Alt`, после чего нажимаем `Backspace`, удалив тем самым фон картинки. Теперь нажмем `Ctrl+D` и отменим выделение. Получаем это:



Заметим, что у нашего императора обрезан меч. Исправим! Выделим любым удобным способом часть меча, скопируем, нажав **Ctrl+C** и вставим, нажав **Ctrl+V**. Переместим этот слой под слой с императором. Нажмем “Редактирование” - “Трансформирование” - “Наклон”. Произведем операции с мечом. Я не буду их описывать, просто попробуй сделай сам. Заодно, изучи все функции в меню “Трансформирование”, они очень полезны. Получаем примерно это:



Сведем слои и на всякий случай сделаем копию нового слоя, нажав Ctrl+J. Теперь выберем инструмент “Перемещение”, отметим галочкой “Показать управляющие элементы” и изменим размер изображения. Замечу, что новые версии фотошопа автоматически сохраняют пропорции, а для произвольного изменения необходимо зажать Shift. В старых версиях ситуация обратная. Получаем:



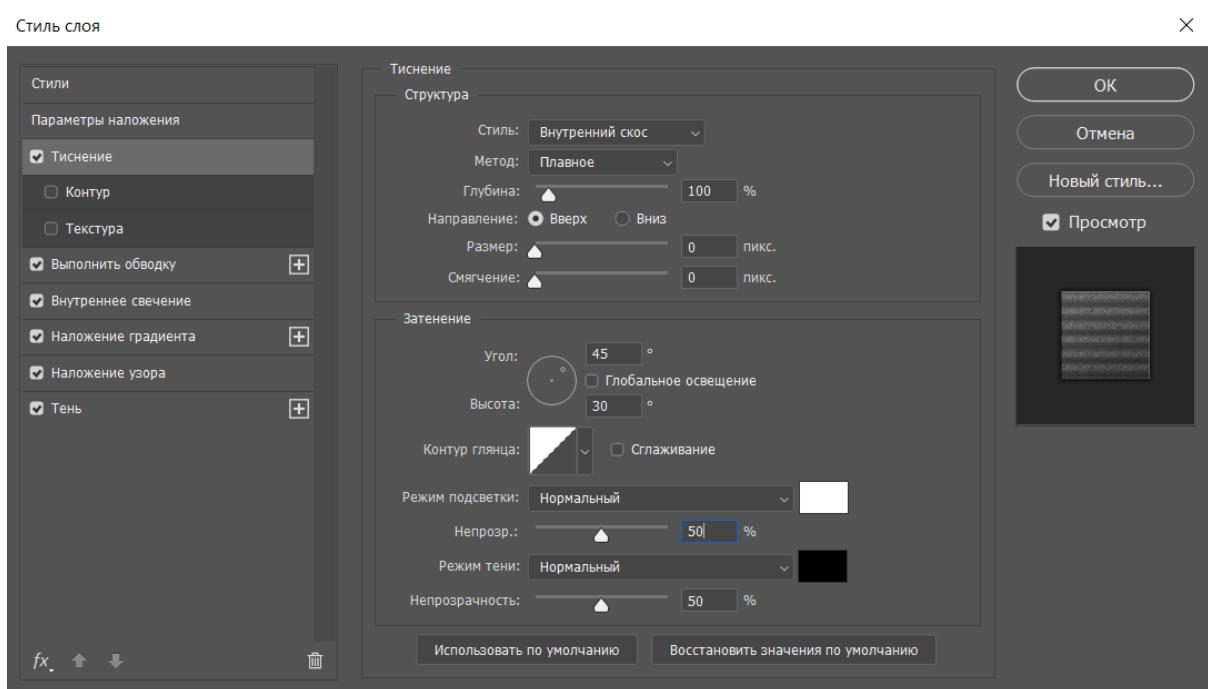
Нажимаем “Изображение” - “Коррекция” - “Яркость/контрастность”. Устанавливаем контрастность на 30.



Устанавливаем насыщенность на -50.

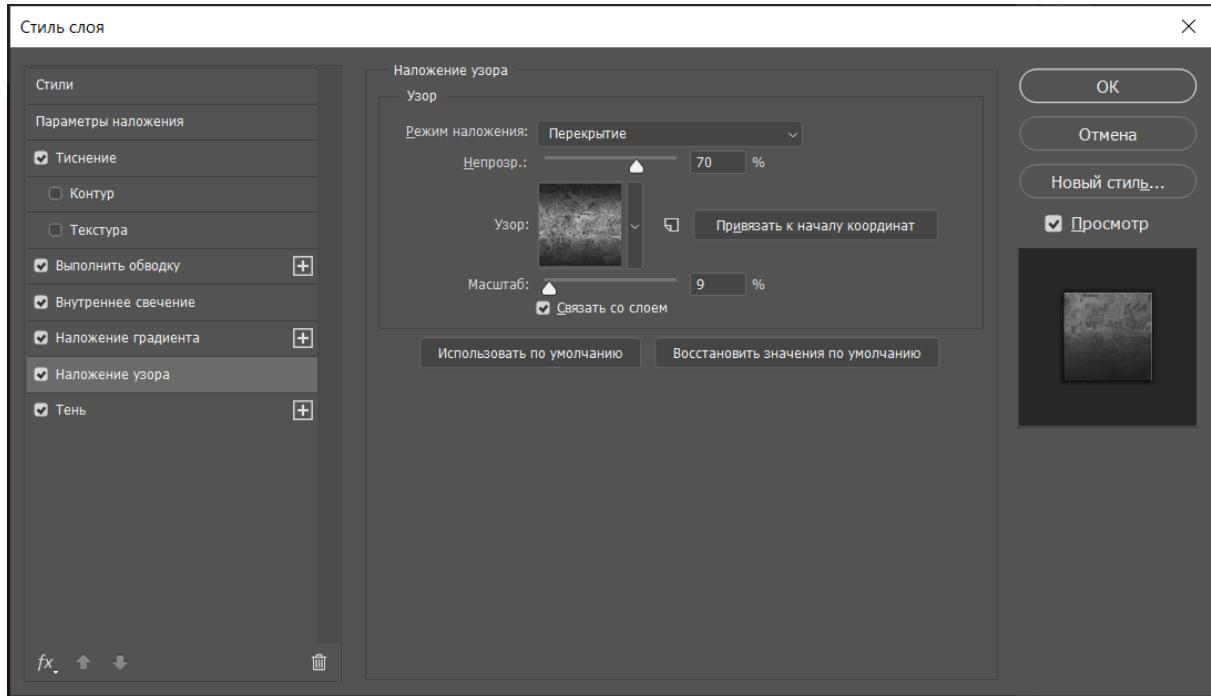


Если у тебя нет панели “Стили”, выведем ее. Нажимаем “Окно” и выбираем “Стили”. Добавление стилей описано в соответствующем разделе. Выбираем стиль с названием “Стиль 1”. Прошу прощения у тех, кто читает это в переводе, но переводить названия стилей на английский у меня нет желания. Придется немного подтянуть знания русского, это не сложно. Замечаем, что на нашем слое в меню слоев появились эффекты. Два раза щелкаем на эффект “Тиснение” и устанавливаем следующие настройки:



Вообще, подвигай ползунки сам и посмотри, как меняется наложение. Ты сам поймешь. Уточню только, что угол в 45 градусов нужен, чтобы создавать динамику. Гораздо прикольнее, когда свет как будто падает сбоку, а не сверху.

Теперь переходи в “Наложению узора” и устанавливай настройки с картинки. Отмечу и **ПОДЧЕРКНУ**, что это настройки индивидуальны. Непрозрачность меняется в зависимости от темноты исходной картинки. Масштаб меняется для того, чтобы создать красивую естественную тень. Ты должен подгонять его индивидуально для каждой картинки. Понимаешь? **ДЛЯ КАЖДОЙ**. Почему я так акцентирую внимание? Потому что я видел очень одаренных молодых людей, которые просто применяют этот стиль и не настраивают его никак. Посмотри сам, что будет, если сделать это. Тебе смешно, а мне больно.



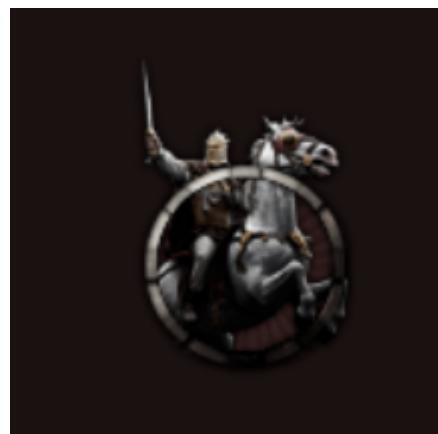
В итоге получаем вот это:



Выглядит уже на этом этапе лучше, чем то, что мы видим в большинстве модов. На всякий случай сделаем копию этого слоя (да, привыкай, я буду делать много резервных копий. Меня это выручало много раз). Нажмем правой кнопкой на слое-копии, выберем “Растрировать стиль слоя”. Теперь применим к нему инструмент “Уровни” с теми же настройками, что я показывал выше. Получилось ну очень уж ярко и цветасто, поэтому снизим насыщенность и яркость на -30 и -5 соответственно.



Начинаем состыковывать элементы. Опускаем слой с императором под слой с рамкой. Мы хотим, чтобы круп лошади оставался как будто бы за рамкой. Выбираем “Прямолинейное лассо”, снимаем галку со “Сглаживание”, выделяем ненужную часть изображения и стираем.



Теперь аналогично выделим те части изображения, которые должны быть перед рамкой. После этого вырежим их, нажав **Ctrl+X**, вставим на новый слой и передвинем этот слой над слоем с рамкой и сопоставляем вставленную часть изображения с фоном. И вот на этом этапе ты поймешь, зачем мы отключали “Сглаживание”. Сглаживание ретуширует край. Это бывает полезно, но только не в нашем случае.



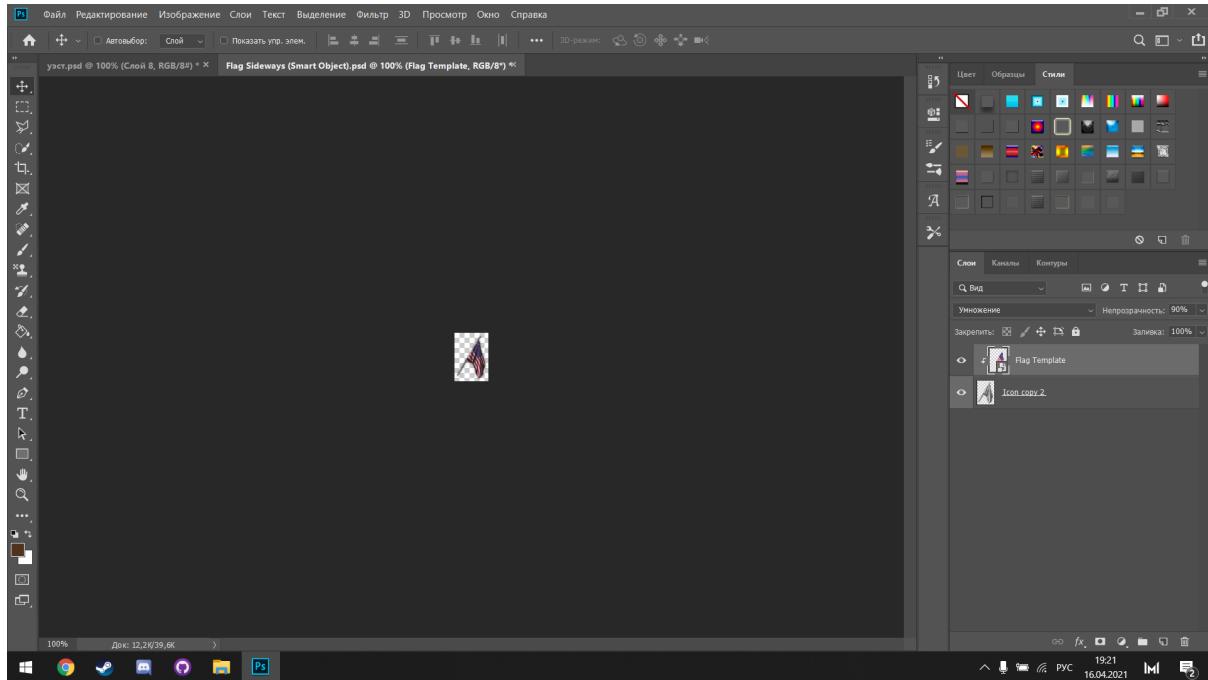
Теперь добавим красоты. Вставляем под нижний слой картинку laurels.png. Помнишь, что я говорил про эшелонирование? Нижний слой должен быть чуть темнее верхнего. Мы раскроем эту тему чуть позже, а сейчас убавляем нашему венку насыщенность на -40 и яркость на -20. После этого применяем “Уровни” с все теми же настройками.



Выглядит прикольно, но хотелось бы побольше пафоса. Все-таки это фокус, открывающий дерево. Добавим ленточку! Вставляем картинку Banner7.png. Обрати внимание, это один баннеров, которые я делал сам. У него нет тени, я сделал это для того, чтобы его можно было масштабировать без головной боли с тем, что тени изменяют свой размер и выглядят некрасиво. Тень спокойно можно добавить, применив к слою стиль “Для фокусов”. Убавим нашему баннеру насыщенность на -40 и применим “Уровни”.



Выглядит мило, но все еще недостаточно пафоса. Добавим флаги! Открываем файл Flag Sideways (Smart Object).psd. Видим примерно следующее:



Оригинал

Щелкнув дважды на миниатюре слоя Flag Template, ты попадешь в магию фотошопа. Вставляешь туда нужный флаг, сохраняешь это изображение (Ctrl+S), и флаг накладывается на ассет. Чтобы скопировать ассет, проще всего будет просто нажать на какой-нибудь из слоев правой кнопкой, нажать “Объединить видимые”, скопировать слой и потом отменить изменения.

Вставляем флаг на слой под венок. Раскрашиваем каким-либо способом древко, потому что белое древко это отстой. Применим “Уровни” и уменьшим насыщенность на -30. Одного флага мне мало. Копируем слой, выбираем “Перемещение”, делаем одиночный клик на краю рамки, входим тем самым в режим трансформации. Находим сверху и вводим 15. Применяем изменения, размещаем как нам нравится флаг. Делаем еще одну копию, проделав аналогичные манипуляции. Размещаем слои. Добавляем объема, уменьшаем яркость самого нижнего слоя на -30, а среднего - на -15.



Нужно больше римской эстетики! Вставим некий римский флаг и проделаем с ним те же манипуляции. Отразим его по горизонтали (“Редактирование” - “Трансформирование” - “Отразить по горизонтали”) и разместим слой и его копии.



Оригинал



Мы на финишной прямой. Нам осталось только нарисовать тени там, где они необходимы. Я пользуюсь несколькими способами. Первый - просто в лоб рисовать черной кистью, выставив непрозрачность слоя. Второй - использовать инструмент “Затемнитель”. Чаще всего я пользуюсь вторым способом, но иногда использую первый, либо сочетаю их. Короче, ты с опытом поймешь, где что лучше использовать, на первых порах используй “Затемнитель” и не заморачивайся.



*Настройки инструмента*

Дальше не буду расписывать, просто приложу промежуточные результаты, ты сам все поймешь. Помни, твоя задача - придать иконке объем, используя светотень.



*Нанес тени на баннер...*



*... на рамку...*



*... на венок и коня...*



*... на флаги*

Таким образом, вот что у нас получилось после нанесения теней:



Нормуль? По-моему, пойдет.

## **Как установить кисти и стили**

“Редактирование” - “Наборы” - “Управление наборами”. Дальше сообразишь.

## **Раздел про полезные ссылки**

[https://github.com/KomissarYarrik/xXx\\_PussyDestroyer\\_xXx-graphic-pack](https://github.com/KomissarYarrik/xXx_PussyDestroyer_xXx-graphic-pack) - мой пак графики