



Ч А С Т Ь 0 1

ФОНОВАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ

Нарисовать фон — значит визуализировать много информации на одной плоскости. Чем лучше художник его проработает, тем проще зрителю будет погрузиться в атмосферу изображения.



**ФОНОВОЕ
ИЗОБРАЖЕНИЕ**

Фоновое изображение

Так что же такое фон? На что он влияет, в каких областях используется и какие навыки понадобятся для его создания?

ЧТО ТАКОЕ ФОН ШАГ 01

Фон — это то, что создает пространство. Трудно передать атмосферу и настроение персонажа, если сзади сплошное белое полотно. Как правило, на переднем плане всегда кто-то присутствует. Но разве можно увидеть историю, если за этим кем-то нет ничего и он стоит там сам по себе?

Чтобы зритель понял вашу задумку, важно играть с фоном, который будет передавать глубину повествования. Сцена с учениками в школе, персонаж, убегающий в закат, или мистический фэнтезийный пейзаж — везде фон будет передавать задумку. Любое визуальное искусство, где пространство — тоже главный герой: игры, анимация, веб-комиксы и кино, — требует фона. Именно он задает определенное настроение. И чем больше ему отведено места, тем он важнее.

ОБЛАСТЬ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДИЗАЙНЕРА ФОНА ШАГ 02

Любой визуальный контент нуждается в фоне. Специалисты, выполняющие 2D-работы для пространственного дизайна, называются дизайнерами фона. Скорость и качество создания контента в 2D-дизайне в значительной степени зависят от наличия или отсутствия таких дизайнеров. Умение рисовать фоны — необходимый навык для специалистов в сфере игр, веб-мультфильмов, комиксов, анимации, кино, рекламы, архитектуры и т. д. В частности, с развитием игр и анимации появилось много иллюстраторов, которые рисуют только фоны. Обратите внимание на вакансии Background Supervisor, Environment Concept Artist в индустрии кино, анимации: это и есть позиция дизайнера фона.



НЕОБХОДИМЫЕ НАВЫКИ ДИЗАЙНЕРА ФОНА ШАГ 03

Даже если мы смотрим на одну и ту же вещь, восприятие этого предмета будет у всех разным. Поэтому дизайнеру фона важно постараться передать задумку так, чтобы все поняли ее одинаково.

Кроме того, художник должен уметь читать различную техническую документацию, иметь предварительные знания по теме и безграничное воображение, чтобы суметь построить целый мир вокруг поставленной задачи и создать нужные образы.

Работу дизайнера фона в игровой индустрии можно разделить на три основные категории: создание атмосферы, отрисовку реквизита и проработку иллюстрации. Чаще всего вы будете рисовать землю, здания и природные

объекты. Важно создавать детальные эскизы, соответствующие концепции. Сама концепция проекта, навыки, необходимые для работы, и инструменты, которыми вы должны владеть, могут быть разными.

Чтобы соответствовать меняющимся тенденциям и создавать графику лучшего качества, нужно много учиться. Необходимо развивать навыки дизайна, насмотренность, чувство цвета и пространства, навыки работы с инструментами, умение наблюдать, коммуникативные навыки для дружной работы в команде, самопродвижения для рекламы. Список можно продолжать бесконечно.

Но самый необходимый навык — постоянный интерес к фону и желание самосовершенствоваться.

2

Исследовательские этапы рисования фона

Процесс рисования можно свести к трем действиям: смотреть, думать и рисовать. Смотреть — значит развивать эстетическое чувство; думать — проводить исследование перед работой с изображением, а рисовать — осуществлять техническую сторону процесса. Если хотя бы один из этих трех этапов отсутствует, рисунок будет неполным.

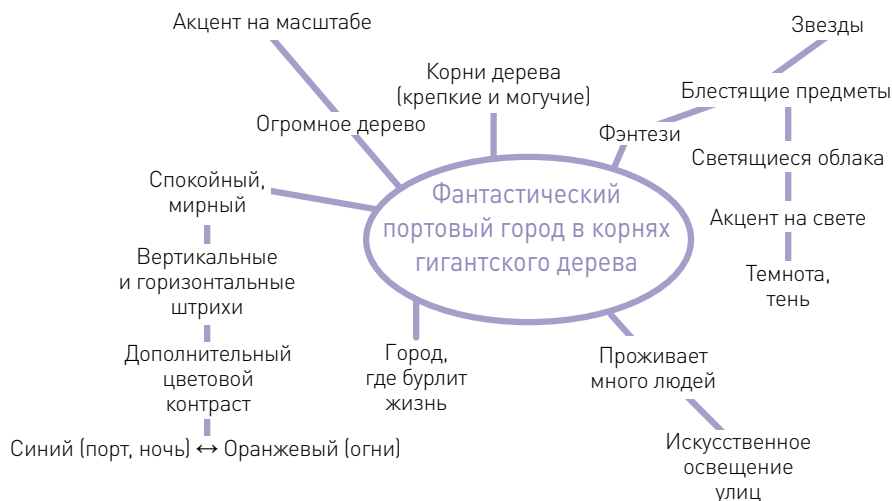
Новички часто начинают с третьего этапа работы. Однако если вы хотите нарисовать дом, но не учли контекст времени, в котором жили его обитатели, не подумали о доступных для того времени технологиях, о роде занятий жителей, о композиции и т. д., то в итоге вы получите бессмысленные линии на листе. Дизайнерское чутье невозможно развить без этапа исследования. Идеи не появляются из ниоткуда. Недостаток креативности можно компенсировать лишь навыками. Кроме того, вы должны привыкнуть создавать новый дизайн, имея четкую цель и ограниченные сроки.

В этой главе мы поговорим о том, как нужно думать и принимать решения, чтобы получать стабильно качественные результаты еще

на этапе исследования, до того как вы начнете рисовать. Я также расскажу о том, как учиться и какие материалы вам понадобятся для развития мышления.

СОСТАВЬТЕ АССОЦИАТИВНУЮ КАРТУ ШАГ 01

Составить ассоциативную карту для организации своих идей — все равно что создать картинку в голове, прежде чем ее нарисовать. Поместите тему в центр и запишите ключевые слова вокруг. Это повлияет на качество вашего рисунка, так как вам будет легче понять, что вы хотите нарисовать и какие материалы вам нужны.



▲ Ассоциативная карта (пример)

Давайте рассмотрим следующий пример:

- ① **Тема.** Фантастический портовый город, расположенный в корнях гигантского дерева.
- ② **Общее настроение.** Яркая фантастическая атмосфера на фоне темной ночи.
- ③ **Важные детали, которые необходимо визуализировать.** Чувство волшебства (звезды, сияющие облака), гигантское дерево, толстые корни, город-порт (корабли и фонари).
- ④ **Приемы, позволяющие эффективно выстроить композицию.** Чтобы подчеркнуть масштаб, нужно иметь объект сравнения. Масштаб — понятие относительное, поэтому лучший объект сравнения — человеческая фигура. Поскольку зритель — тоже человек, ему будет легче понять масштаб. Попробуйте поставить человека рядом с маленькой и большой бабочкой.

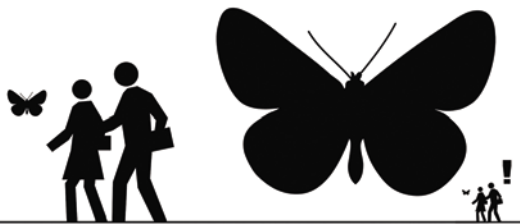
Для того чтобы подчеркнуть светлые цвета, нужен контраст с темными, поэтому для звезд и светящихся облаков нужно подобрать правильный ночной фон.

Но каждый раз продумывать детали неэффективно. В работе вам понадобятся концепт-арты из существующих фильмов или игр с той же идеей и схожими чертами. Обратите внимание, например, на количество транспортных средств. Если их много, это говорит о большой численности населения. Окна домов, фонари, автомобили — все указывает на то, что в этом месте проживает много людей. Включенные фонари также говорят о присутствии людей, поскольку люди — единственные, для кого их включают.

Кроме того, важно сразу решить, в какой перспективе вы хотите рисовать. Используйте одноточечную перспективу, если вам нужно

НА ЗАМЕТКУ

Ваша работа должна отражать эмоции (например, добавьте радужные, яркие цвета для причудливого настроения, желтые цвета — для создания теплой атмосферы, горизонтальные или вертикальные линии — для передачи безмятежности и спокойствия).



▲ Сравнение масштаба — фигуры людей и бабочка

рисовать быстро; двухточечную, если изображение вытянуто по горизонтали; трехточечную, если оно вытянуто по вертикали и вы хотите создать ощущение глубины.

⑤ **Сочетание цветов.** В зависимости от того, статична или динамична композиция, сочетания цветов можно разделить на: а) гармоничные цвета + контраст теплых и холодных цветов (для статичных композиций) и б) дополнительные цвета + контраст светлых и темных цветов (для динамичных композиций). Например, чтобы подчеркнуть живую, энергичную атмосферу порта, рекомендуется использовать дополнительные цвета. Определите цветовую схему по порядку, начиная с той области, которая занимает наибольшую площадь. Небо — большая область, поэтому в качестве базового цвета мы будем использовать индиго. Поскольку нам нужно нарисовать светящиеся облака и фонари, мы возьмем темные оттенки за основу, а так как речь идет о порте, добавим побольше синего.

Синий дополнит оранжевый, значит, получится отличный контраст с фонарями.



▲ Примеры гармоничных цветов



▲ Примеры дополнительных цветов

① **Создайте имиджборд на основе вашей ассоциативной карты.** Имиджборд позволяет заменить текст картинками, соответствующими определенной тематике и помогающими вам быстрее ориентироваться. Скорость и качество создания имиджборда — то, что может отличить любителя от профессионала. Профессионалы знают, какие материалы хорошо подходят для выражения той или иной идеи. У них может быть доступ к разным ресурсам, но чаще всего они работают с более привычными для них темами и инструментами.

В концепт-арте одни из самых типичных примеров фонов — изображения леса, подземелья и деревни. Когда вы набьете руку, вам станет легче с ними работать. Новичкам же требуется больше времени, чтобы нарисовать один предмет, поэтому создание имиджбордов поможет быстрее развить способность визуализировать и выражать свои идеи. Чем больше вокруг вас картинок, тем быстрее и лучше вы сможете научиться рисовать.

② **Этот способ также может предотвратить неосознанное копирование чужих работ.** Исследование чужих идей поможет подчеркнуть вашу индивидуальность. Но важно собирать разные картинки, потому что если будете работать с одной или двумя, они будут сильно влиять на вас. При создании имиджборда с помощью ассоциативной карты вы обнаружите, что вам нравятся одни и те же картинки, и в итоге вы будете добавлять их снова и снова, поэтому следите за тем, чтобы не включать много похожих изображений. Но помните: слишком большое количество картинок будет отвлекать

ваше внимание. Я рекомендую размещать не более 15–30 изображений в зависимости от размера экрана.

③ **Изображение выше — имиджборд, который я создала на основе ассоциативной карты.**

Я подбирала изображения с похожими цветами, перспективой, воздушной перспективой, изображения со схожими деталями, декоративными элементами, текстурами и т. д.

РЕСУРСЫ ДЛЯ ПОИСКА ИДЕЙ ШАГ 03

Вы должны уметь сделать свою идею понятной для других. Чтобы улучшить этот навык, придется учиться выражать свои мысли и развивать воображение. А для этого сначала нужно научиться собирать информацию.

① **На этапе возникновения идеи влияние различных информационных ресурсов очень велико.**

Время от времени собирайте информацию и материалы и раскладывайте их по папкам. Большинство профессиональных художников коллекционируют материалы и организуют их так, чтобы их было легко найти, когда они понадобятся. Например, я распределяю свои материалы по большим категориям: сюжет/персонажи/авторы/произведения.

- Фон
- Писатель
- Художественное оформление
- Персонажи
- Концепт-арт
- Текстура
- 2015
- 2016
- 2017
- 2018
- Символы
- Цвета
- Классификация по эпохам
- Аксессуары
- Черно-белые фотографии

② **Стоит как можно качественнее выбирать изображения, которые вы используете чаще всего.**

Например, отлично подойдут концепт-арты из «Властелина колец» или «Игры престолов». Стоит изучить, как изображена природа каждого региона; народы, населяющие его; предметы, которые они используют, их жилища. Дальше стоит найти работы, относящиеся к похожим категориям, найти общие черты и систематизировать их.

• **«Властелин колец»**

— Эльфы: религиозные идеалисты. Главная тема: глубокий лес, мерцающий свет, сочетание романских деталей и деталей модерна. Деликатные и витиеватые украшения у героев и героинь.

— Хоббиты: любовь к природе; костюмы в коричневых и бежевых тонах; деревянные благоустроенные домики в норках; практичные инструменты.

• **«Игра престолов»**

— Винтерфелл на севере: построен, чтобы противостоять холоду.

— Одноэтажная архитектура, толстые меха и латунные украшения в голубых и нейтральных тонах.

— Ваэс Дотрак на юге: сухой климат, сухие леса и равнины, хижины, коричневые украшения и ремни, ткани для защиты от солнца и т. д.

Если вы привыкнете к такой логической цепочке, то, когда вы позже будете создавать концепцию (например, используя викингов как главных героев), у вас будет следующая ассоциация: викинги → завоеватели → хорошо сражаются + плавают → нулевые годы до н. э. → бронза → предметы из дерева, железа, кожи, тусклая каменная кладка, кельтские символы → «Как приручить дракона» (DreamWorks) → Vikings (Kalypso Media) →

цветовая схема из коричневого, синего, белого и красного.

- ③ **Фоны.** Поскольку вы будете рисовать здания и природные объекты, вы должны разбираться в природе, разных эпохах и архитектурных стилях.

Изучите элементы окружающей среды, особенно растительность: хвойные деревья в северных регионах, тропические леса на юге, чрезвычайно сухие ветви или круглые кактусы в пустыне, скальные образования, меняющиеся в зависимости от климата и наличия воды, и т. д.

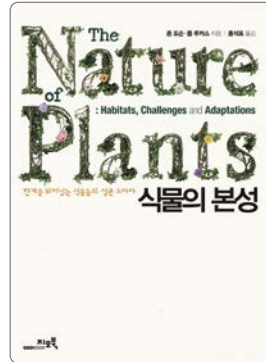


Факторы, определяющие дизайн дерева:



- ④ **Кроме того, у вас всегда должно быть под рукой много материалов по различным дизайнам,** так вам будет проще упорядочивать свои идеи.

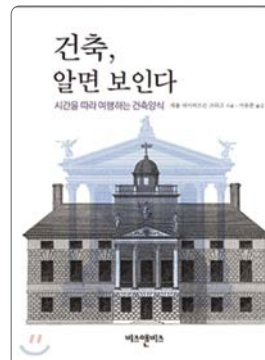
Например: Фон→Архитектура→Европа→Античная/Романская/Готическая/Ренессанс/Барокко/Модерн. Можно найти типичные образцы зданий для каждой эпохи: античная→Парфенон, готическая→Собор Нотр-Дам-де-Пари, современная→Музей Орсе и т. д. Здания также могут быть разделены, например, на замки, религиозные сооружения и обычные жилые постройки. Если вы думаете заняться именно игровым дизайном, полезно также иметь список известных зданий и исторических событий, связанных с Германией и с другими странами.



▲ The Nature of Plants: Habitats, Challenges, and Adaptations (Джон Доусон)



▲ Научно-популярные книги Ричарда Платта



▲ «Как читать архитектуру» (Кэрол Дэвидсон Крейго)



▲ «Грамматика орнамента» (Оуэн Джонс)