

# *ЦВЕТ В ДИЗАЙНЕ ПЕРСОНАЖА*

Как использовать цвет для создания цифровых героев



# ВВЕДЕНИЕ

Мы бы хотели воспользоваться моментом и поблагодарить вас за поддержку этого проекта.

Краудфандинг, если задуматься, действительно удивительная вещь. Возможность найти контакт с воодушевленной аудиторией, не выплясывая под дудку традиционного издательского мира, — недавнее явление. Это было бы невозможно сделать всего лет десять назад или около того. И хотя для создания нашей книги потребовалось много бессонных ночей, кружек кофе и команда удивительно талантливых авторов, она не могла бы появиться на свет без вас. Возможно, звучит банально, но мы правда так считаем. Если бы не вы, наши прекрасные творческие подписчики, этой книги бы не было. Так что вы тоже создавали «Цветологию». Мы сделали ее вместе.

Любой успешный художник скажет вам, что веселье — то, что помогает достичь лучших результатов, а разве не ради этого в первую очередь они создают произведения искусства? Поэтому, пожалуйста, не думайте, будто вы обязаны прочитать книгу от начала до конца. Вы, конечно, почерпнете тонну информации по рисованию, но если это не ваш стиль — все совершенно нормально. Заглядывайте то туда, то сюда и относитесь к изданию как к источнику тем и сюжетов. Мы надеемся, что «Цветология» принесет вам огромную пользу и вы будете обращаться к ней долгие годы.

Наконец, мы хотели бы кратко рассказать о структуре книги. Вы заметите, что ее первая половина разбита на части в зависимости от использующихся инструментов. Здесь вы познакомитесь с основными идеями и техниками, которые сможете применить к широкому кругу тем. Некоторые из них мы рассмотрим подробно, другие затронем лишь для того, чтобы вы просто знали о них. Наша цель — рассказать о максимальном количестве возможностей.

Как вы знаете, в книге есть раздел, посвященный покрасу комиксов. Мы долго думали, куда же поместить некоторые из этих материалов, потому что трудно обсуждать художественные концепции и техники «в вакууме». Приемы, подходящие для концепт-художников, работающих над футуристическим пейзажем, создатель комиксов может выбрать для чего-то совершенно иного. Поэтому, если какая-то тема или предмет покажутся вам не относящимися к той сфере, что увлекает лично вас, все равно будет полезно хотя бы ознакомиться с ними, поскольку все уроки, представленные здесь, могут быть применены в любой области цифрового искусства.

Мы надеемся, что «Цветология» от RenderWave вам понравится! Еще раз спасибо за то, что помогли нам создать эту книгу:)



# ВАШ АРХИВ ЦИФРОВЫХ РЕСУРСОВ

Вместе с книгой вы получаете доступ к архиву цифровых ресурсов. В нем вы найдете пользовательские кисти, цветовые образцы, градиенты, лайн-арты для тренировки, включая черно-белые шаблоны для «Каркоза № 1»<sup>1</sup>, BallysSkillen и Aveatque Vale.

Пожалуйста, не забудьте присоединиться к группе в Facebook<sup>2</sup>, где вы сможете поделиться своими работами с другими людьми, купившими эту книгу, задать вопросы и просто быть на связи с сообществом художников по ссылке: [www.facebook.com/groups/renderwavecolorpedia](http://www.facebook.com/groups/renderwavecolorpedia)<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup>“Carcosa #1”

<sup>2</sup> Деятельность социальной сети запрещена на территории РФ на основании осуществления экстремистской деятельности.

<sup>3</sup> Деятельность социальной сети запрещена на территории РФ на основании осуществления экстремистской деятельности.



# ***СОДЕРЖАНИЕ***

***ТЕОРИЯ ЦВЕТА 9***

***СВЕТ И ТЕНЬ 25***

***МЕТОДЫ РЕНДЕРИНГА 57***

***ПОРТРЕТНАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ 73***

***ЦВЕТНЫЕ КОМИКСЫ 91***

***ГАЛЕРЕЯ 109***

***БИБЛИОТЕКА ТУТОРИАЛОВ 185***



# *ТЕОРИЯ ЦВЕТА*

<i>УНИКАЛЬНАЯ СВЕЛОТА</i>	<i>9</i>
<i>ЛОКАЛЬНЫЙ ЦВЕТ</i>	<i>14</i>
<i>ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ ЛОКАЛЬНОГО ЦВЕТА В РИСОВАНИИ</i>	<i>15</i>
<i>ЦВЕТОВАЯ ОТНОСИТЕЛЬНОСТЬ</i>	<i>16</i>
<i>ЦВЕТ НАСТРОЕНИЯ</i>	<i>18</i>
<i>ПРОБЛЕМЫ С НАСЫЩЕННОСТЬЮ</i>	<i>21</i>

# УНИКАЛЬНАЯ СВЕТЛОТА

УРОК 1

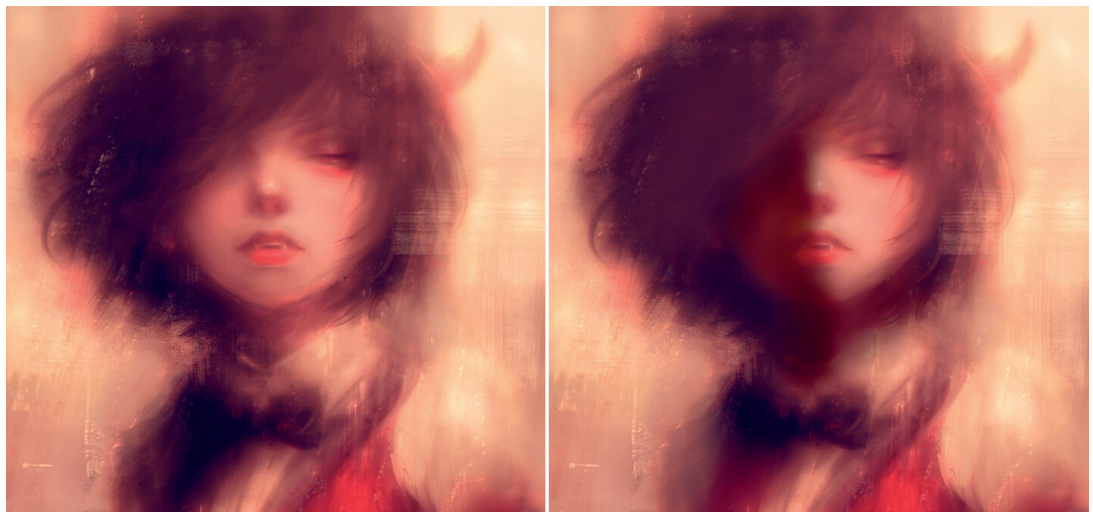
*Уникальная светлота — светлота, свойственная объекту, отличающая его от других объектов при одинаковом освещении.*

Чтобы человек мог что-то увидеть, свет должен отразиться от объекта и попасть ему в глаза, а объект должен поглотить неотраженные волны. Подразумевается, что в теории чисто черный объект поглощает волны любой длины, падающие на него. Vantablack — самый светопоглощающий материал — «съедающий» 99,965% всего видимого света.

Художникам следует исходить из того, что они не будут иметь дело с ним. Скорее всего, предметы их интереса будут находиться в среднем диапазоне значений, что делает концепцию уникальной светлоты чрезвычайно важной.

Уникальная светлота — светлота, свойственная объекту, отличающая его от других объектов при одинаковом освещении. Если блики одного объекта светлее, чем блики другого, то и его тени должны быть светлее. Из этого правила есть исключения (в основном из-за различий материалов), но именно им должны руководствоваться художники, чтобы создавать правдоподобные сцены.

Посмотрите на следующий пример. Левый вариант — готовая работа, а правый вариант противоречит принципам уникальной светлоты.



Оригинал

Нарушен принцип уникальной светлоты

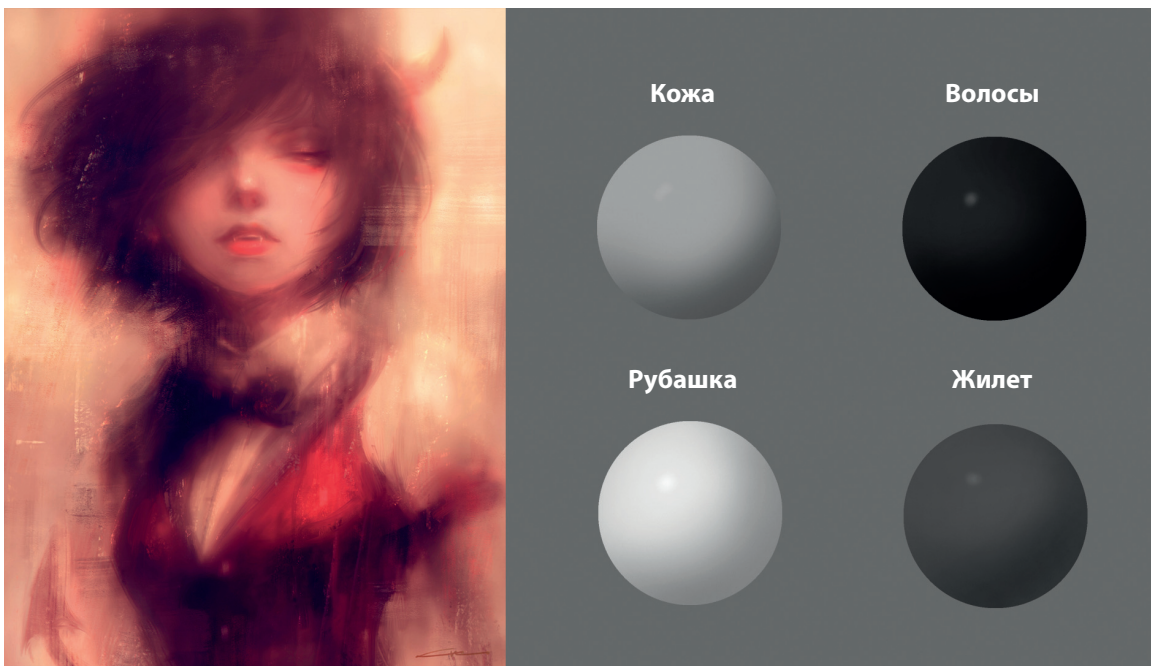
Изображение справа кажется каким-то неправильным, поскольку ни значения света, ни значения тени не соответствуют друг другу. Волосы должны быть темнее кожи, но значения их теней слишком близки. Переключитесь на режим градаций серого, чтобы рассмотреть получше.



Оригинал

Нарушен принцип уникальной светлоты

Согласно концепции уникальной светлоты, значения света и теней должны согласовываться между собой в зависимости от объекта. Поскольку светлые участки на коже светлее, чем светлые участки на волосах, то и в тени сама она должна быть светлее. Разрушение подобной взаимосвязи чревато тем, что зритель будет сбит с толку и не сможет отличить элементы друг от друга.

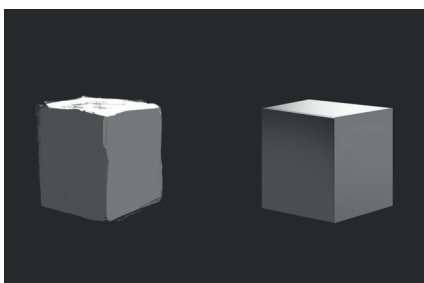


Следует иметь в виду, что, хоть концепция светлоты и находит отражение в реальном мире, художники имеют полное право ее игнорировать (как и любые другие теоретические положения), исходя из стилистических соображений. Наиболее явно этим грешат комиксы, где большинство авторов предпочитают упрощенно изображать тени черным цветом, независимо от значений объекта. Много лет назад, до появления цифрового искусства, иллюстраторы грубо обозначали тени, показывая, куда нужно нанести черную тушь накатным валиком. Сейчас комиксы в основном создаются в цифровом формате, и именно художник зачерняет затененные участки, делая их частью лайн-арта. Это отличный пример того, как технические ограничения определяют эстетику направления. Конечно, сегодня существуют различные способы изменить цвета контуров, и наиболее распространенным из них является использование техники, которую называют «удержание цвета», — лайн-арт блокируется и перекрашивается или на исходном слое, или с помощью маски слоя.



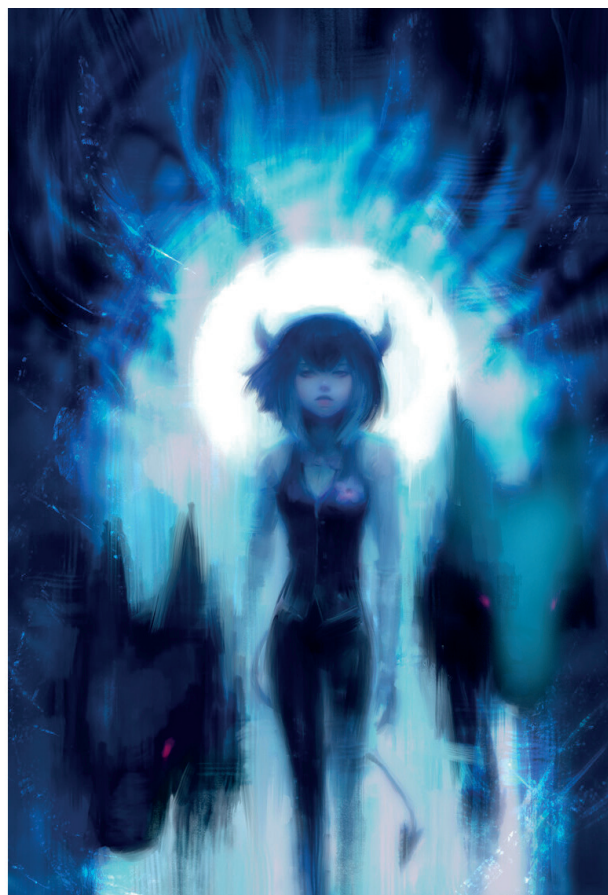
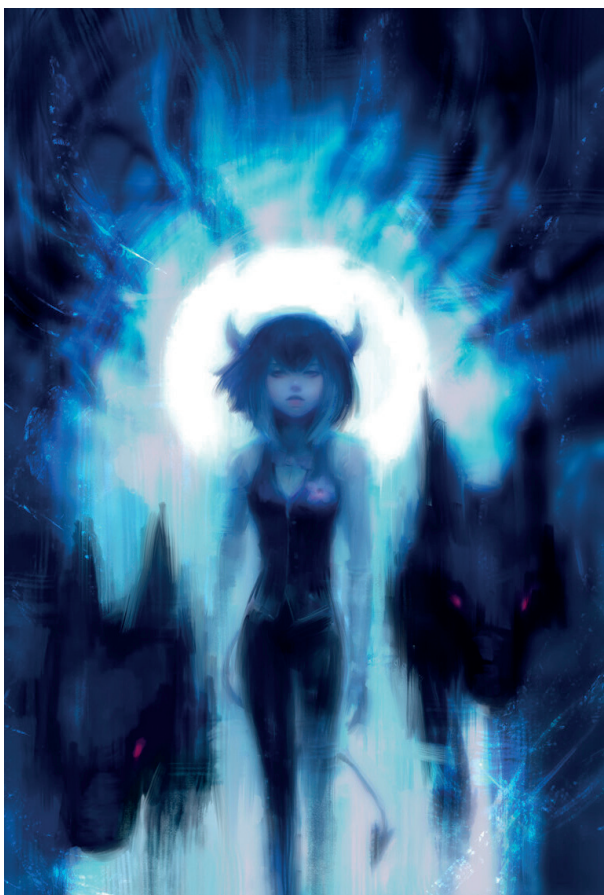
Вопреки принципам уникальной светлоты, непрерывное движение создается путем слияния значений; в противном случае изображение будет прерывистым. Это наиболее очевидно, например, в художественном стиле кьяроскуро, где они упрощаются до крайности, как в комиксах, хоть и более живописно.

Как бы то ни было, невероятно важно понимать, что же такое уникальная светлота. Тогда художники смогут получить представление о том, как сильно могут раздвинуть рамки значений светлоты (и цвета, коли на то пошло), чтобы объект не перестал выглядеть целостным. Владение этим навыком гарантирует, что все предметы в одной и той же сцене будут сочетаться друг с другом. Даже один объект может создать путаницу и разрушить правдоподобность всего произведения.



К счастью для художников, такой проблемы можно избежать с помощью грамотных набросков. Добавление деталей не имеет отношения к работе с первоначальной уникальной светлотой элемента, хотя их верное исполнение и создает прочный фундамент.

Если автор обнаружил, что его картина кажется дисгармоничной, а освещение выглядит неубедительно, ему следует проверить, соответствуют ли значения светлоты друг другу. Это позволит сэкономить время на детализации рисунка, значения которого нестабильны.



# ЛОКАЛЬНЫЙ ЦВЕТ

Локальный цвет — термин, использующийся для описания естественного цвета объекта при нейтральном белом свете, обычно дневном. С точки зрения рисования необходимо знать локальный цвет предмета, чтобы определить, как на него влияют различные типы освещения.

«Розы красные. Фиалки синие». Маленьких детей учат ассоциировать предметы с их основными цветами — так легче запомнить. Как бы странно ни звучало, но это лежит в основе более сложной идеи. Когда малыши, описывая цвета объекта, используют наиболее распространенные термины, то на самом деле они в упрощенной форме говорят о его локальном цвете: тоне.

Локальный цвет — термин, использующийся для описания естественного цвета объекта при нейтральном белом свете, обычно дневном. Художнику необходимо знать локальный цвет предмета, чтобы определить, как на него влияют различные типы освещения. Это позволяет последовательно работать над изображением, а не пытаться слепо угадывать. Авторы должны ясно представлять себе локальный цвет — его насыщенность и светлоту. Взгляните на пример ниже — видите, как много определений «красного» цвета в зависимости от его особенностей может быть?



КРАСНЫЙ



ЗЕМЛИСТЫЙ



КРОВАВЫЙ



ДРЕВЕСНЫЙ



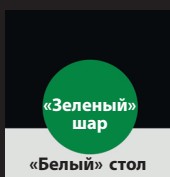
ЯБЛОКО ФУДЖИ



МАГМА

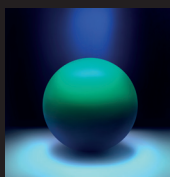


РУМЯНЕЦ



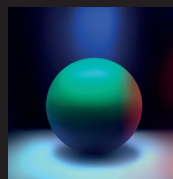
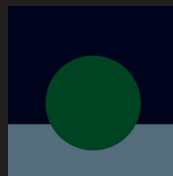
Стоит отметить, что лучше всего изначально делать локальные цвета темнее, поскольку это оставляет простор для работы с более яркими значениями, чтобы создать ощущение желаемого освещения.

Когда вам кажется, что локальный цвет ясно обозначен, вы можете логически заключить, какой тип освещения подойдет лучше. Для демонстрации давайте проработаем простой сценарий.



Исходя из этого, проанализируем любое дополнение к типу освещения с точки зрения логики. В данном случае добавленный источник синего света подчеркивает таинственность сцены.

В случае с несколькими источниками требуется подумать над тем, как «переплести» разное освещение при работе с одной и той же локальной цветовой базой.



Создадим атмосферу, наложив на все изображение рассеянное освещение. Не стоит слишком долго думать: просто выберите что-то одно, чтобы облегчить себе процесс. Можно вообразить, что чисто белый стол и чисто черный фон представляют собой крайности, в которые очень сложно хоть что-то привнести.

Необязательно соблюдать абсолютную точность. Локальный цвет — инструмент, позволяющий как можно точнее оценить, как источники света влияют на объекты, но он не может быть важнее, чем художественная сторона произведения. Не стоит заикливаться на идеальных локальных цветах до начала рендеринга: они — прочный фундамент, средство достижения цели. Размышления о них являются первым шагом на пути к созданию картины до тех пор, пока нам есть на что посмотреть, кроме чистого холста.

# УРОК 3 ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ ЛОКАЛЬНОГО ЦВЕТА В РИСОВАНИИ

*Широкое использование локального цвета не всегда свидетельствует о наивном подходе к живописи, и на самом деле профессионалы часто прибегают к нему по многим причинам. Ниже приведены типы иллюстраций, в основе которых лежит локальный цвет.*

## БОТАНИЧЕСКАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ

Рассматривая всевозможные каталоги, вы увидите, что у нарисованных объектов или полностью отсутствует градация света и тени, а цвета окружающей среды на них практически не влияют, или же присутствует в минимальном объеме. Авторы стараются передать цвета как можно более реалистично, чтобы цветок или растение можно было мгновенно узнать.

## ИНСТРУКЦИИ ДЛЯ ИГР

В иллюстрациях ко всевозможным бестиариям, сборникам правил и глоссариям для ролевых игр локальные цвета используются только для того, чтобы помочь игроку быстро распознать предметы, персонажей и монстров. Цвет помогает классифицировать их и указывает на различные характеристики. В данном случае не ставится цель создать замысловатые световые сценарии освещения, захватывающую композицию или найти оригинальные решения. Задача состоит в том, чтобы представить предмет, персонажа или зверя таким, каким он является, без какого-либо контекста, чтобы игрок мог сразу же узнать его.

**3 этапа создания концепт-арта:**

- 1. Оригинальная идея.**
- 2. Четкий, легко читаемый набросок.**
- 3. Точно переданные цвета.**



## КОНЦЕПТ-АРТ

Подобно тому, как ботаническая иллюстрация изображает то, что уже существует, концепт-арт демонстрирует то, что еще только предстоит создать. Ценители искусства в стиле фэнтези, вероятно, найдут это наиболее интересным. Хотя распространенной ошибкой является то, что люди путают концепт-арт и иллюстрацию. Последняя включает в себя все элементы, позволяющие рассказать историю: свет, композицию, перспективу, текстуру и действие. Концепт-арт же, в свою очередь, показывает отдельный объект, персонажа или место действия с низкой детализацией, чтобы представить фрагмент истории. Таким образом, концепт-арт фокусируется на цветах, формах и масштабе. Он, скорее всего, будет использоваться только как основа для дальнейшей разработки. 3D-художник в точности воссоздаст объект, а контекст — свет, цвет, блики, окружающее затенение, отражение и т. д. — добавят и поменяют на этапе постпродакшена.

