

---

## ПРЕДИСЛОВИЕ К РУССКОМУ ИЗДАНИЮ

Это книга о том, как рассказывать истории без слов. Чтобы говорить со зрителем на языке визуала, нужно четко осознавать, куда он посмотрит, какие эмоции ощутит, какой сюжет считает.

Чтобы лучше контролировать результат, очень важно изучать методы визуального сторителлинга в комплексе и на как можно большем количестве примеров. Като Освальд подробно и очень наглядно разбирает действенные приемы и подходы, объясняя сложные вещи простым, понятным языком без каких-то заумных схем. Я давно работаю в игровой индустрии, в том числе иллюстратором, и могу уверенно сказать: принципы, которые вы здесь найдете, — рабочие. Я сам их постоянно использую и обучаю им других.



Это максимально полное пособие для художников, особенно для тех, кто только начинает свое развитие и хочет стать цифровым художником или даже рисовать традиционными материалами. Я очень рад, что такая книга появилась на рынке.

Иван Смирнов,  
концепт-художник, основатель Smirnov School

---

---

## ПРЕДИСЛОВИЕ ОТ АВТОРА

Иллюстрация, рассказывающая историю... Давайте подумаем вместе, что скрывается за этими словами. Портрет отважного героя, который отправляется навстречу приключениям? Или на иллюстрации изображена пара, переживающая драматический роман? Мы можем с легкостью нарисовать выдающуюся сцену в своем воображении, но ведь и за каждой реальной картиной стоит некая уникальная история.

Это один и тот же костер. Но не кажется ли вам, что огонь на иллюстрации справа выглядит куда более теплым? Чтобы эффективно передать настроение, художнику следует уделить больше внимания не тому, что он рисует, а тому, как он это изображает. Иначе говоря, в случае с костром необходимо не просто нарисовать теплый объект, а сделать так, чтобы он выглядел теплым. То же касается и отражения истории в иллюстрации — важно не что рассказано, а как.



В этом руководстве подробно описаны техники, которые помогут вам эффективно придавать иллюстрациям выразительность. Раздел 1 посвящен тому, как передавать чувства и ощущения, создавать атмосферу в рисунке. В разделе 2 рассказывается, как сочетать разные техники, чтобы сделать иллюстрацию более привлекательной. В разделах 3 и 4 мы рассмотрим конкретные примеры, чтобы закрепить материал и понять, как применять изученные техники на практике.

Надеюсь, что благодаря моим советам вы сможете придать своим картинам еще больше очарования и рассказать через них истории всему миру.

Като Освальд

A handwritten signature in black ink, reading "Kato Oswald".







---

ВВЕДЕНИЕ

НЕОБХОДИМЫЕ  
ЗНАНИЯ  
И НАВЫКИ

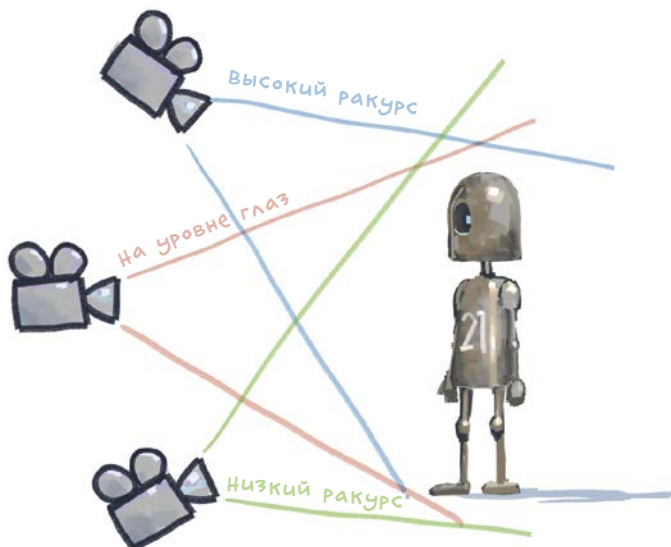
---

Для начала давайте познакомимся с терминами  
и понятиями, которые встретятся вам в этом руководстве.

---

### Представьте, что смотрите на элементы рисунка через объектив камеры

Прежде чем заняться иллюстрацией, я увлекался киносъемкой, поэтому теперь неосознанно располагаю элементы рисунка так, словно смотрю на них через объектив камеры или вижу их в уже снятом фильме. Вот почему я часто пользуюсь терминологией из области видеосъемки. Вкратце расскажу вам об основных понятиях.



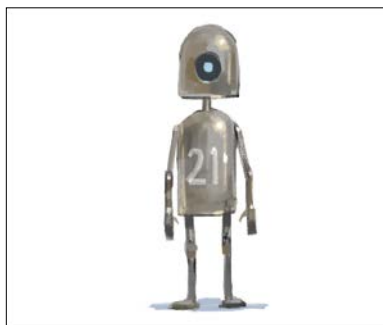
#### ● Ракурсы камеры

Кадр можно снять с трех ракурсов: с высокого, с ракурса на уровне глаз и с низкого. При высоком ракурсе камера направлена вниз, словно возвышается над объектом съемки. Ракурс на уровне глаз предполагает, что камера расположена параллельно земле, а объект находится прямо перед нею. Низкий ракурс получается, если камера направлена вверх, то есть снимает объект снизу.



#### ● Высокий ракурс

Позволяет четко показать расположение объектов и расстояние до них. Часто применяется, чтобы показать сцену целиком. Создает объективное впечатление.



#### ● На уровне глаз

Наиболее точно соответствует тому, что мы видим собственными глазами. Создает наиболее нейтральное впечатление.



#### ● Низкий ракурс

Позволяет отобразить масштаб и мощь объекта. Помогает вызвать у зрителя трепет, страх и другие эмоции.

## ● Разные объективы — разные эффекты

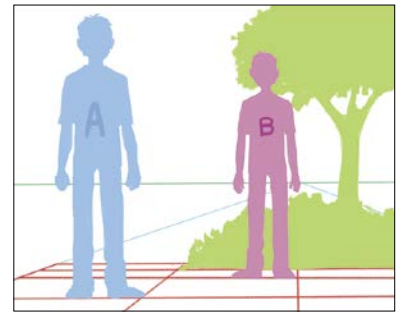
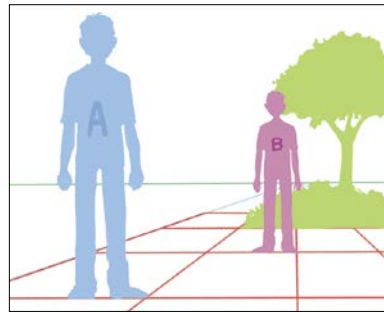
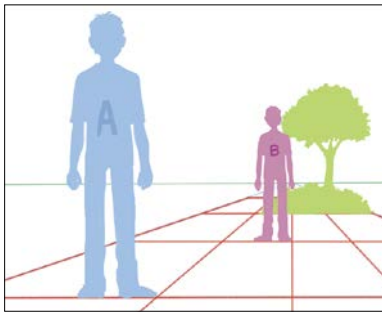
В этом руководстве, говоря о построении сцены, я буду использовать термины, которыми обозначают типы объективов в зависимости от их угла обзора: «широкоугольный», «стандартный» и «телефотографический».

Объекты А и В одного роста

Телефотографический

Стандартный

Широко-  
угольный



### ● Широкоугольный

Объектив с углом обзора шире, чем у глаза человека. Его особенность — резкое различие в размерах объектов по мере увеличения расстояния: объекты, находящиеся близко к камере, кажутся значительно больше, а удаленные от нее — меньше, чем на самом деле.

### ● Стандартный

Объектив, угол обзора которого равен углу обзора человеческого глаза. Создает наиболее реалистичное изображение.

### ● Телефотографический

Объектив, угол обзора которого меньше, чем у глаза человека. Его особенность состоит в том, что разница в размерах отображаемых объектов становится менее выраженной по мере удаления. Создает объективное впечатление.



### ● Сверхширокоугольный объектив, или «рыбий глаз»

Обладает крайне широким углом обзора и создает сверхширокую перспективу. Я выбираю эффект «рыбий глаз», когда хочу передать масштаб объекта или заставить зрителя полностью погрузиться в иллюстрацию. Итоговое изображение неизбежно будет искажаться, причем чем ближе к краям экрана, тем сильнее.

## Основы теории цвета

Цвет — один из неотъемлемых элементов иллюстрации. Разумеется, в этой книге вы встретите множество связанных с ним понятий. Кратко объясню наиболее часто встречающиеся из них.

### ● Тон, яркость, насыщенность

#### ① Тон, хроматический круг

Тон — одна из основных характеристик цвета. Также ее называют оттенком и нюансом. Под хроматическим кругом понимают способ представления цветовых оттенков в виде замкнутого кольца.

#### ② Яркость

Характеристика цвета, которая указывает на степень его светлоты/темноты. Бывает низкой и высокой.

#### ③ Насыщенность

Характеристика цвета, которая определяет его интенсивность. Также бывает низкой и высокой.

#### ④ Ахроматичность

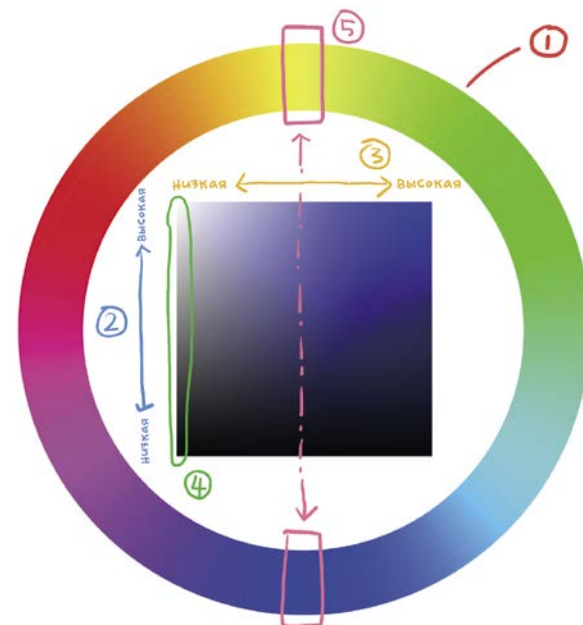
Характеристика цветов, которые не имеют тона и насыщенности. К ним относятся черный, белый, а также серый как нечто среднее. Все остальные цвета являются хроматическими.

#### ⑤ Комплементарные (дополнительные) цвета

Комбинации цветов, которые при смешивании соответствующих красок образуют ахроматический цвет: красный и зеленый, желтый и фиолетовый и т. д. Находятся на противоположных сторонах хроматического круга.

### ● Контраст

Исходное значение этого слова — противопоставление, противоположность. В теории цвета этим термином обозначают разницу в светлоте, то есть яркости. Контраст бывает высоким/сильным



(большая разница в яркости) и низким/слабым (малозаметная разница). Контраст хорошо виден, если сделать изображение монохромным.



▲ Низкий контраст  
(цветное изображение)



▲ Высокий контраст  
(цветное изображение)



▲ Низкий контраст  
(черно-белое изображение)



▲ Высокий контраст  
(черно-белое изображение)

Главное — не что вы рисуете, а как

Любая иллюстрация — это своего рода срежиссированная постановка. Композиция при этом позволяет проконтролировать, насколько корректно через рисунок передана информация, которую автор хотел донести. В некоторых случаях можно даже прибегнуть к приему художественного преувеличения. Вы можете выстроить красивую сцену, придумать классного персонажа, но какой в этом смысл, если их очарование не доходит до зрителя и аудитории? Ключевая мысль этой книги состоит в том, что именно композиции необходимо уделять основное внимание.

### ● Что такое композиция?

Самое главное — думайте не о том, что вы рисуете, а о том, как именно вы это делаете. Вот, к примеру, вы пошли в поход, развели костер... И от него пошла такая волна тепла и уюта, что сразу же захотелось его нарисовать.

Ваша первоочередная задача в этом случае — не аккуратно изобразить костер, а показать жар, идущий от него, передать ощущение тепла. Не рисуйте теплый объект. Постройте композицию так, чтобы нарисованный объект *выглядел* теплым.



Костер и объекты вокруг него изображены с похвальной точностью. Но рисунок не передает ощущения тепла и комфорта.



Я скорректировал цветовую гамму, убрал лишние детали и подчеркнул влияние костра на мир вокруг. Иллюстрация вышла «теплой», она словно излучает жар. Такого эффекта не добиться за счет простого переноса образов на холст.

### ● Освещение сцены

Помимо всего прочего, нужно следить за освещением объектов в композиции рисунка, то есть контролировать, какой свет и под каким углом на них попадает. Освещение играет фундаментальную роль в фотографии и видеосъемке. От него напрямую зависит качество итогового изображения.

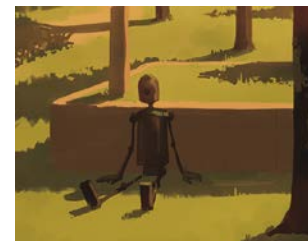
Я считаю, что освещение крайне важно и для художника. Каждый раз убеждаюсь в этом заново. Ниже приведен наглядный пример того, как освещение способно изменить один и тот же рисунок и впечатление, которое он производит.



▲ Контровой свет



▲ Фронтальный свет



▲ Контровой свет (источник света — заходящее солнце)