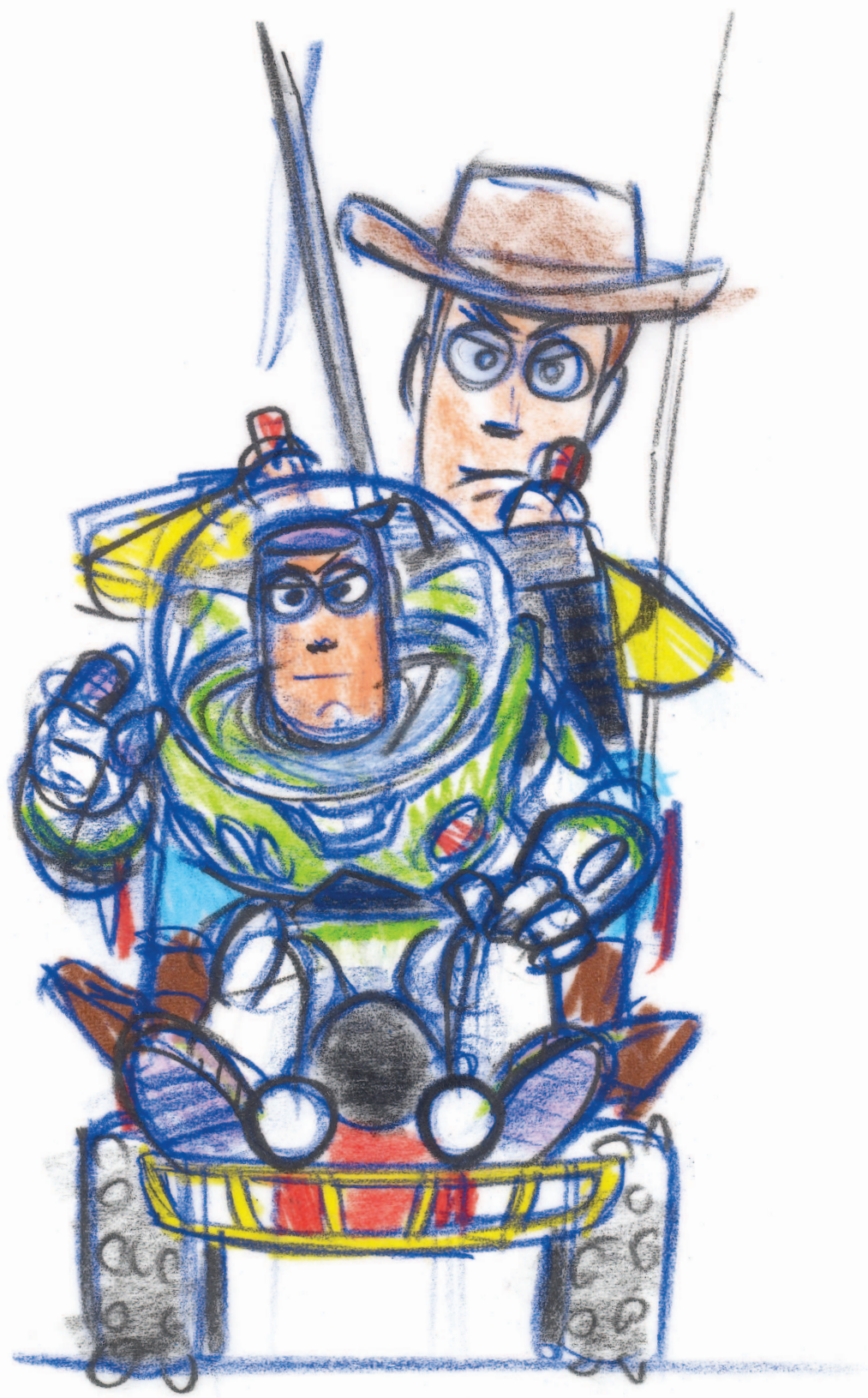


Содержание

ПРЕДИСЛОВИЕ ДЖОНА ЛАССЕТЕРА . . .	7
ВВЕДЕНИЕ МАЙКЛА БЕЙРУТА . . .	8
ИСТОРИИ РИХАР . . .	11
ЦВЕТА . . .	17
ФОРМЫ . . .	31
ПЕРСОНАЖИ . . .	47
МИР ВОКРУГ . . .	63
ВАШИ ИСТОРИИ . . .	77
ПРЕДМЕТНО-ИМЕННОЙ УКАЗАТЕЛЬ . . .	84

Автор Эмили Хайнс



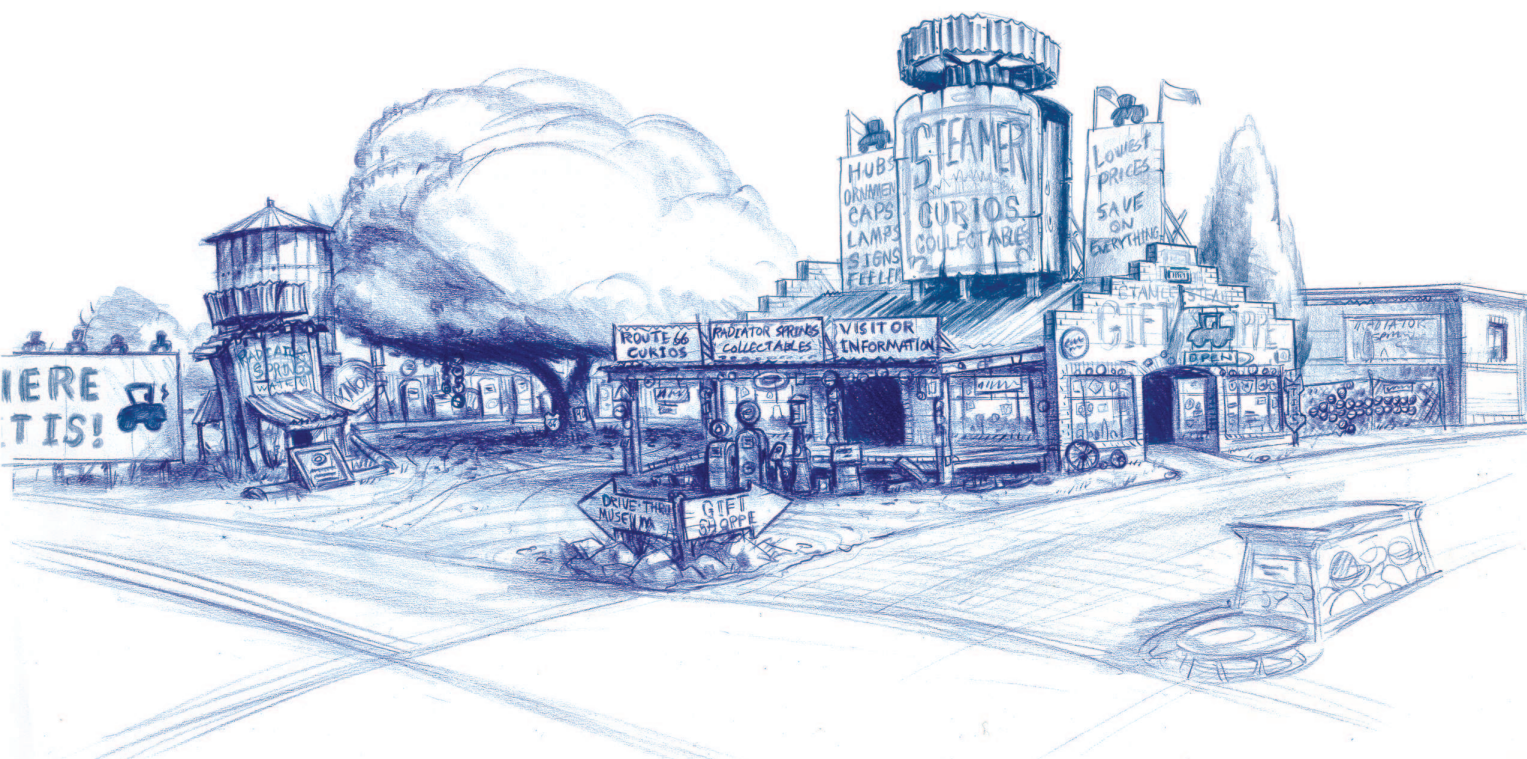
ПРЕДИСЛОВИЕ

Моя мама преподавала изобразительное искусство, поэтому дома мы с братом и сестрой постоянно рисовали. Она поощряла наше увлечение и всегда говорила: «Художник – благородная профессия». Благодаря ее поддержке и вере все трое из нас связали жизнь с творчеством.

Некоторые считают, что умение рисовать или создавать произведения искусства сродни загадочному магическому дару, на самом же деле это – врожденный навык, присущий каждому, и регулярная отработка поможет его развить. Тут действует всем известный принцип: чем больше стараешься – тем лучше получается.

Конечно, миру нужны люди с разными интересами и способностями. Но чем бы вы ни занимались – не переставайте рисовать и развивайте творческую сторону своей натуры. Гарантирую: это поможет более тонко прочувствовать красоту окружающего мира и начать мыслить креативно.

Джон Лассетер



ВВЕДЕНИЕ

Создание этой книги стало возможным, когда Смитсоновский музей Купер Хьюитт предложил анимационной студии Pixar организовать выставку, посвященную дизайну и тому, как он влияет на изложение сюжета. Экспозиция продемонстрировала, как три главных инструмента процесса разработки (исследование, поэтапная доработка и творческое сотрудничество) гарантируют успех историям Pixar. Пришел ваш черед познакомиться с этими принципами и при этом получить удовольствие от процесса.

Многие посетители музея Купер Хьюитт задаются одним и тем же вопросом: что такое дизайн? Помимо всего прочего, дизайн – это искусство, преследующее определенную цель. Художники, аниматоры и другие сотрудники Pixar убеждены, что замысел каждого дизайнерского решения – помочь рассказать историю. Создавая персонажа трогательным, а окружающий мир правдоподобным, Pixar каждый раз на шаг ближе к тому, чтобы подарить своей аудитории удивительное зрелище.

Все дизайнеры в работе используют самые разные инструменты. Чтобы поведать очередную историю, Pixar полагается на три главных средства, о которых я уже упоминал выше: исследование, поэтапную доработку и сотрудничество. Во время исследовательской работы вы наблюдаете за миром вокруг, чтобы почерпнуть вдохновение для собственного творчества. При пошаговой доработке вы играете с цветами и формами, чтобы создать персонажей и целые вселенные. А сотрудничество подразумевает, что занимаетесь вы этим не в одиночку, окружающие тоже вносят свою лепту. Чтобы поведать истории, этими приемами пользуются самые разные дизайнеры: от иллюстраторов книг и создателей комиксов до графических дизайнеров и кинематографистов. А теперь эти инструменты доступны и вам.

Разработка фильма студии Pixar отличается от создания стула или оформления пары кроссовок, хотя кое-что общее у них все же есть. Принимая те или иные проектные решения, нужно понять, какую историю расскажет фильм, стул или кроссовка. Громкую и выразительную? Или тихую и сдержанную? Элегантную и современную? Или размеренную и старомодную? На страницах этой книги вы сможете мыслить, словно дизайнер, по-новому посмотреть на цвета, формы, персонажей и вселенные. Надеюсь, они послужат вам вдохновением для собственных историй.

Майкл Бейрут





ИСТОРИИ PIXAR

Воодушевляющие идеи дизайнеров и художников Pixar, собранные на этих страницах, вдохновят ваше воображение создать собственных персонажей, предметы, цветовую палитру и локации. Не страшно, если вы посмотрели еще не все фильмы анимационной студии Pixar, ведь, чтобы насладиться книгой, совсем не обязательно досконально знать все детали. Какую историю вы хотите рассказать? Какой мир хотите создать? Погружайтесь с головой в процесс, чтобы посмотреть, куда вас заведет воображение.

Чтобы ничего не упустить, напомним краткое содержание фильмов Pixar.

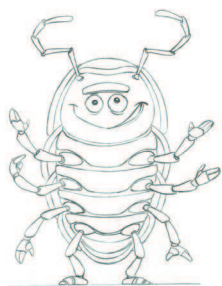
«История игрушек»

Вы когда-нибудь задумывались, чем занимаются игрушки, когда поблизости никого нет? «История игрушек» в ответ на этот вопрос рассказывает историю о фантастическом веселом приключении двух вечных игрушечных соперников: Вуди, тощего симпатичного ковбоя, и Базза Лайтера, бесстрашного космического рейнджера.



«Приключения Флика»

Муравей Флик – независимый мыслитель и изобретатель. После того как испытания одного из его изобретений оборачиваются полным провалом, Флику поручают придумать, как спасти колонию от банды паразитирующей саранчи. Вот только группа «жуков-воителей», которую набрал Флик, оказалась трупной неосторожных цирковых артистов, поэтому муравью придется поверить в свои силы и собственные изобретения, чтобы спасти королеву и отбиться от банды раз и навсегда.





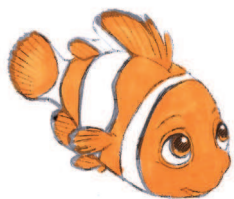
«История игрушек 2»

Базза, Вуди и их друзей ждут новые приключения, так как Энди уехал в ковбойский лагерь, а игрушки остались дома. Ситуация выходит из-под контроля, когда одержимый коллекционер и владелец магазина Эл Маквиггин похищает Вуди. Игрушки Энди организуют дерзкую спасательную операцию, Базз тем временем находит свою вторую половинку, а Вуди понимает, где его истинное место.



«Корпорация монстров»

Монстры не просто так прячутся в шкафу детских спален: пугать малышей – их работа. «Корпорация монстров» – самая успешная фабрика страха в мире монстров, а лидер по запугиванию детей – Джеймс П. Салливан (Салли). Однако когда Салли случайно выпускает маленькую девочку Бу в Монстрополис, у самого страшили и его приятеля Майка все идет наперекосяк.



«В поисках Немо»

В ярких тропических водах Большого Барьерного рифа живет рыба-клоун Марлин с единственным сыном – Немо, которому не терпится исследовать загадочный риф. Когда Немо хватают дайверы и забирают с собой, Марлин, никогда не считавший себя героем, отправляется в грандиозное путешествие, чтобы спасти сына.