

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

ДЛЯ КОМИКСОВ, ВИДЕОИГР
И КНИЖНОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ





СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ Джеймс Вудс	8	ПАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ	60
КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТОЙ КНИГОЙ	12	ИСКАТЕЛЬНИЦА ПРИКЛЮЧЕНИЙ	62
ВСТУПЛЕНИЕ	14	ВИДЕОИГРЫ Девон Кэди-Ли	64
ЗАЧЕМ НАМ НУЖНЫ БРИФЫ НА РАЗРАБОТКУ ПЕРСОНАЖЕЙ? Кеннет Андерсон	16	ИЛЛЮСТРАЦИЯ Холли Менгерт	82
Следуя указаниям	18	АНИМАЦИЯ Сесиль Карре	100
Что влияет на бриф?	19	КОЛДУН	118
ПРОЦЕСС ДИЗАЙНА БРИФА Кеннет Андерсон	36	ВИДЕОИГРЫ Девон Кэди-Ли	120
Информационный поток	38	ИЛЛЮСТРАЦИЯ Холли Менгерт	138
Строение брифа	40	АНИМАЦИЯ Сесиль Карре	156
Как подходить к брифу	42	ДРАКОН	174
Основные отраслевые навыки	47	ВИДЕОИГРЫ Девон Кэди-Ли	176
ПРЕЗЕНТАЦИЯ И ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ Кеннет Андерсон	54	ИЛЛЮСТРАЦИЯ Холли Менгерт	194
Как выступать	56	АНИМАЦИЯ Сесиль Карре	212
Обработка обратной связи	58	ШКОЛЬНИК	230
		ВИДЕОИГРЫ Девон Кэди-Ли	232
		ИЛЛЮСТРАЦИЯ Холли Менгерт	250
		АНИМАЦИЯ Сесиль Карре	268
		ПОПРОБУЙ ЭТО СЕЙЧАС: БОНУСНЫЕ БРИФЫ Кеннет Андерсон	286
		ГЛОССАРИЙ	294
		СОСТАВИТЕЛИ	298

ПРЕДИСЛОВИЕ

ОТ ДЖЕЙМСА ВУДСА

Работы © Джеймс Вудс

Каждый художник в студии с нетерпением ждет начала нового проекта, чтобы тут же приступить к воплощению задумок режиссера. Ничто не сравнится с этим захватывающим процессом, когда дается контекст персонажа в истории и ваш разум начинает буквально искриться от творческих импульсов, открывая простор для визуальной интерпретации слов.

С ЧЕГО НАЧАТЬ?

Работу над новым проектом я начинаю с глубокого изучения тематики брифа: время и место действия сюжета, какие визуальные стили могут нравиться режиссерам, какая анатомия этого персонажа (особенно если он — животное или частично антропоморфен). Иногда я мысленно подбираю актеров, которые могли бы подойти на эту роль.

Все результаты исследования и вдохновение я собираю в мудборд, что помогает мне организовать свои мысли и интуитивно воплотить персонажа брифа таким, каким я его представляю.



Ни один бриф не похож на другой. За свою карьеру мне посчастливилось разработать ряд дизайнов людей, животных, водных существ и совершенно фантастических персонажей. Больше всего мне нравятся проекты со специфическим визуальным стилем, поскольку они задают конкретный стандарт для команды, которому необходимо соответствовать.

Когда я перешел с позиции дизайнера-стажера на постоянную работу, я заметил, что ежедневно совершенствую свое мастерство и развиваюсь как художник. В атмосфере студии с богатым наследием, которое нужно поддерживать, и в окружении невероятно талантливых коллег это неизбежно. Находиться в такой среде может быть очень сложно, однако я стараюсь обуздать свой страх и использовать его как стимул для роста и создания прекрасных работ.

НАЙДИ СВОЕ МЕСТО

На мой взгляд, один из наиболее важных аспектов профессиональной работы, который должен осознавать каждый начинающий художник, — это понимание, что все мы лишь инструмент воплощения видения медиа, для которых мы разрабатываем дизайн. Каждый в команде должен служить поддержкой для коллег, мы должны работать синхронно ради создания законченного образа, поэтому здесь нет места для эго и уязвленного самолюбия. Конечно, важно гордиться тем, что вы создаете, но не в ущерб видению режиссера. Ваша роль в рабочем процессе заключается в том, чтобы адаптировать и выполнить задачи производства, и при этом направить визуальные ожидания клиента к созданию того, что впечатлит ваших директоров.

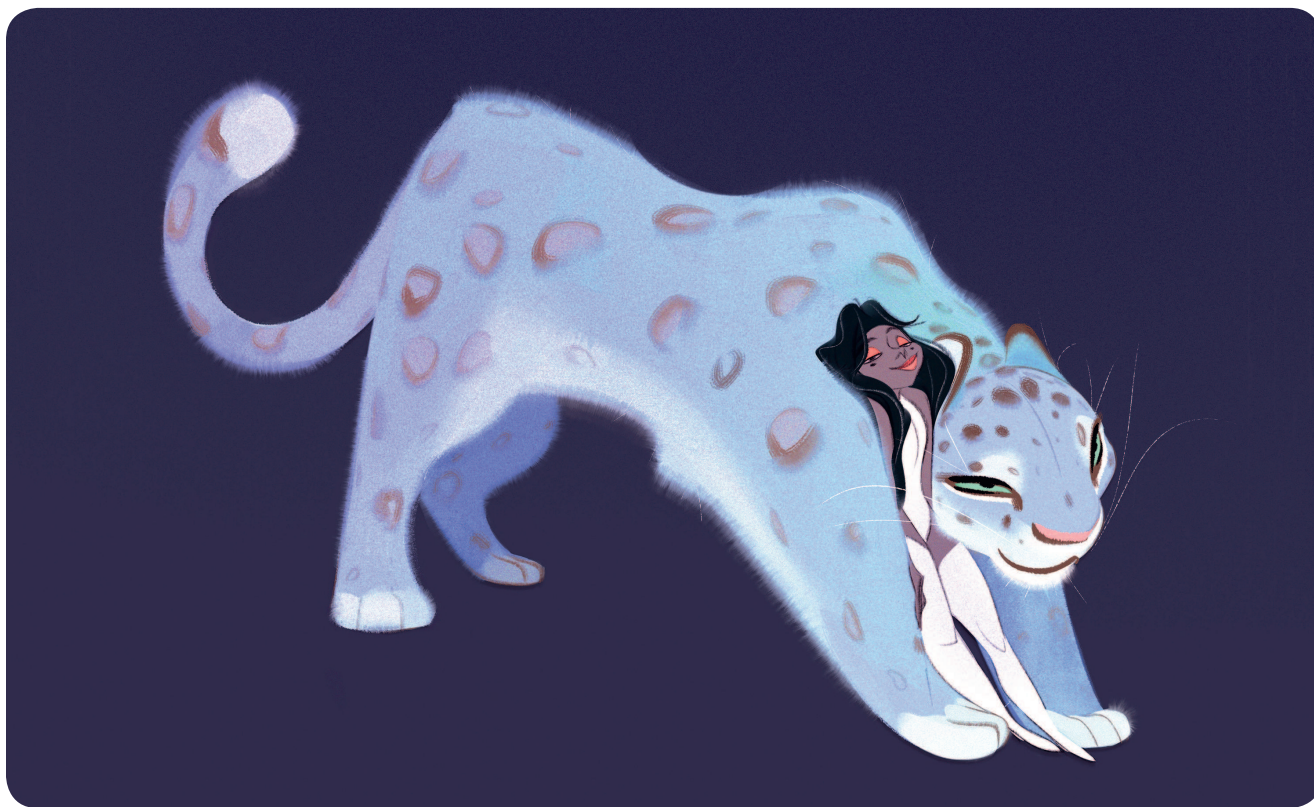
Подобный подход может вызвать опасение у художников, что это ограничит их творчество. В этом случае необходимо определить для себя отдушину, которая в полной мере удовлетворит потребность в творческой реализации, будь то рисование в свободное время или погружение в творческие опыты. Лично мне нравится, когда меня направляют, поскольку это помогает сфокусироваться на цели и повышает продуктивность. Тем не менее я всегда стараюсь провести грань между профессиональным и личным творчеством, чтобы сохранить свою плодотворность.

**«Разностороннее
исследование и изучение
тематики помогают
мне организовать свои
мысли».**





**«Каждый художник-постановщик
обладает собственным
эстетическим вкусом,
это важно знать
и учитывать».**



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕФЕРЕНСОВ

«Мэри Поппинс возвращается» была классической постановкой — каждый персонаж, будь то герой или злодей, имел четкую цель, которую нужно было показать зрителю с традиционной анимационной привлекательностью. Прежде чем приступить к индивидуальной разработке персонажей, я основательно изучил каждое животное и сделал небольшие наброски-дудлы, отражающие суть их форм и поведения. Если говорить о работе над стилем, то немало времени я провел за изучением классических фильмов Диснея, в том числе посетил архивы студии. Но все же большая часть исследовательской работы пришлась на костюмы, необходимо было точно попасть как в исторический период, так и в социальный класс. Думаю, значение дизайна костюмов часто упускается из виду, но это одно из самых важных умений дизайнера персонажей.

Если у дизайна «Мэри Поппинс возвращается» была очень четкая цель — отдать дань уважения давно установленному визуальному стилю, — то каждый следующий проект, над которым я работал, разительно отличался от другого. У каждой студии, как правило, есть собственный стиль, которому нужно следовать; однако каждый художник-постановщик обладает собственным эстетическим вкусом, это важно знать и учитывать. В начале моей карьеры случалось, что я не знал нюан-

сов эстетики конкретного художника-постановщика, но теперь это одна из первых областей, которую я исследую. Если в брифе не указан визуальный референс, вы всегда можете изучить предыдущие проекты, над которыми работал этот художник-постановщик. Этого будет достаточно, чтобы получить общее представление о его стиле.

ЦЕЛЬ? РАЗВЛЕКАТЬ!

Наибольшее удовольствие я получал от работы с брифами, в которых требования к образам и заказу в целом были изложены в крайне лаконичной форме. Ведь это означало, что я мог творить, не пытаясь угадать, чего от меня хотят. Всегда здорово, когда режиссер способен четко донести до команды, чего он хочет, и все члены съемочной группы действуют, создают гармоничные визуальные эффекты. Прорабатывая дизайн антропоморфных животных для диснеевского фильма «Мэри Поппинс возвращается», я знал, что моя главная цель — создать мир причудливых, ностальгических и очаровательных персонажей, которые просто должны развлекать аудиторию.

Джеймс Вудс

Художник по персонажам в студии Walt Disney Animation Studios
[instagram.com/jamwoodser](https://www.instagram.com/jamwoodser)
[jamwoods.tumblr.com](https://www.tumblr.com/jamwoods)

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТОЙ КНИГОЙ

Дизайнеры индустрии развлечений получают брифы на разработку персонажей для детей, подростков и взрослых; их стиль может варьироваться от реалистичного до фантастического, от комического до драматического, а создаются они для различных медиа, таких как фильмы, книги или видеоигры. Но прежде чем персонаж будет продуман и создан, вам предстоит принять во внимание бесконечное количество факторов: медиаформат, аудитория, история, рыночная привлекательность и так далее.

Для профессиональных дизайнеров персонажей — это вызов, с которым они сталкиваются, обращаясь к своим дизайнерским навыкам, творческому таланту и безграничному воображению. Это стандарт профессиональных качеств, однако великие дизайнеры способны трансформировать список требований в персонажа, который не только соответствует брифу, но и превосходит его. Такие персонажи привносят собой в проект нечто совершенно новое. Каким образом компании индустрии развлечений оформляют заказ на нового персонажа? Какая информация входит в запрос, как художник начинает распутывать список разнообразных требований, прежде чем коснуться пером бумаги?

ЗА КУЛИСАМИ

В первом разделе этой книги мы разберем различные виды информации, необходимые при создании персонажей для трех крупнейших секторов индустрии развлечений, — анимации, иллюстрации и видеоигр. Понимание множества переменных, с которыми работают креативный директор, художники-постановщики и другие люди, является ключом к пониманию того, что именно от вас, художника, требуется и почему.

Профессиональный дизайнер Кеннет Андерсон проведет нас за кулисы, чтобы раскрыть многие из этих переменных. Сам Кеннет работал дизайнером персонажей в индустрии анимации, иллюстрации и видеоигр, поэтому он в состоянии рассказать, что именно ищут креативные директора и дизайнеры. Он не только рассмотрит некоторые аспекты, которые креативный директор может затронуть в брифе для художника, но также познакомит нас со своим подходом к процессу дизайна. Кеннет даже затронет важнейшую часть — финальную презентацию, и посоветует, как лучше презентовать свою работу заказчику. Вы изучите отраслевые примеры и инсайдерские рекомендации.

ПОШАГОВОЕ РУКОВОДСТВО

В пошаговом руководстве Кеннет взял на себя роль креативного директора и поручил трем профессиональным художникам создать серию персонажей для конкретного медиаформата. Девон Кэди-Ли занимается видеоиграми, Холли Менгерт — иллюстрацией, а Сесиль Карре — анимацией. Всем художникам были даны одинаковые брифы на создание персонажей, что позволит вам сравнить и противопоставить описания и дизайн одних и тех же героев в зависимости от формата.

У вас также будет возможность наблюдать за всем процессом проектирования, от планирования и идей после чтения брифа до первой презентации Кеннету для получения обратной связи. После этого этапа вы будете сопровождать художников до финальной презентации и изучать позы, ракурсы и мимику их героев. Вы поймете, как составляется план дизайнера и принимаются художественные решения, а также получите множество практических советов, которые сможете использовать в собственной работе. В советах по дизайну вы найдете способы обогатить дизайн персонажа, особенно при соблюдении требований брифа. Советы по рабочему процессу включают рекомендации по проработке персонажа вплоть до завершения работы над ним, планированию действий и управлению рабочим процессом для самой высокой результативности.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Мы рекомендуем вам выполнить хотя бы один из изложенных в пошаговом руководстве брифов или любое из шести бонусных заданий, созданных Кеннетом специально для этой книги. Надеемся, подход Девона, Сесиль и Холли к созданию интересных и культовых персонажей для разных медиа вдохновит вас, и вы примените его в своей работе. Об этапах разработки вы узнаете больше на странице 286. В конце концов, дизайн персонажей — это создание привлекательных, правдоподобных и запоминающихся героев, независимо от их назначения и источников вдохновения. В этой книге вы найдете для себя новый подход к разработке и размышлению над персонажем. Объедините полученные знания с собственными проверенными методами, чтобы наконец создать персонажей, которые однажды достойно проявят себя в индустрии развлечений.

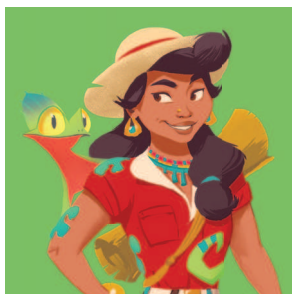
ВИДЕОИГРЫ
Девон Кэди-Ли

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Холли Менгерт

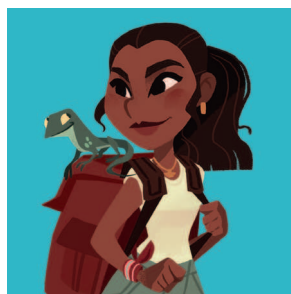
АНИМАЦИЯ
Сесиль Карре

ИСКАТЕЛЬНИЦА
ПРИКЛЮЧЕНИЙ

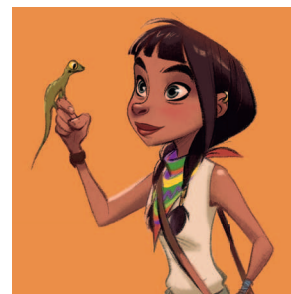
страница 62



страница 64



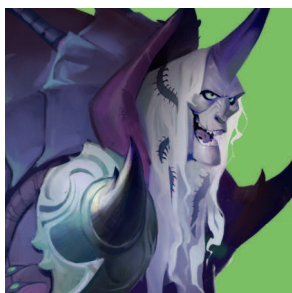
страница 82



страница 100

КОЛДУН

страница 118



страница 120



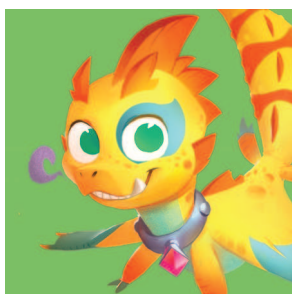
страница 138



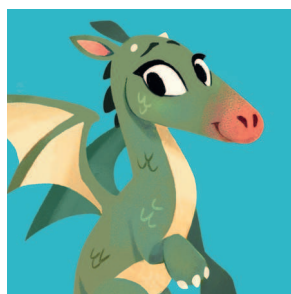
страница 156

ДРАКОН

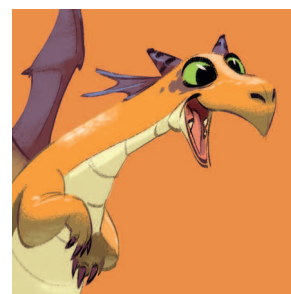
страница 174



страница 176



страница 194



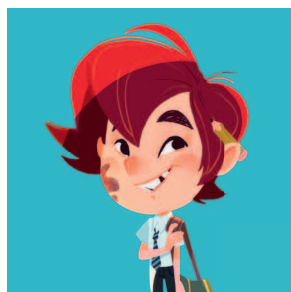
страница 212

ШКОЛЬНИК

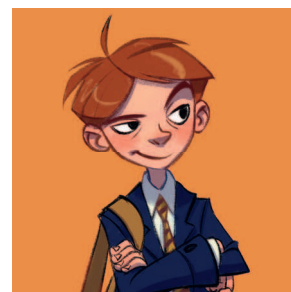
страница 230



страница 232

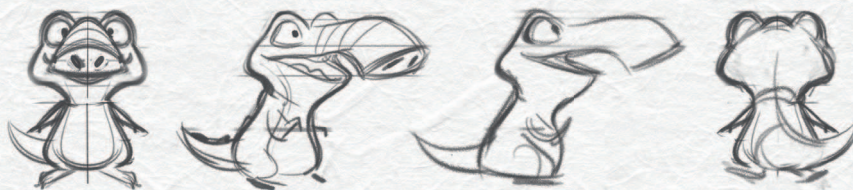


страница 250



страница 268





ВСТУПЛЕНИЕ

**ЗАЧЕМ НАМ НУЖНЫ БРИФЫ
НА РАЗРАБОТКУ ПЕРСОНАЖЕЙ?**

16

ПРОЦЕСС ДИЗАЙНА БРИФА

36

ПРЕЗЕНТАЦИЯ И ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

174