



ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА <i>від Джеймса Вудса</i>	8	НАВЧАЛЬНИК	60
ЯК КОРИСТУВАТИСЯ ЦІЄЮ КНИГОЮ	12	ШУКАЧКА ПРИГОД	62
ВСТУП	14	ІГРИ від Девона Кейді-Лі	64
НАВИЩО ПОТРІБНІ БРИФИ НА РОЗРОБКУ ПЕРСОНАЖІВ? <i>від Кеннета Андерсона</i>	16	ІЛЮСТРАЦІЯ від Голлі Менґерт	82
Дотримання інструкцій	18	АНІМАЦІЯ від Сесіль Карре	100
Що впливає на бриф?	19	ЧАРІВНИК	118
ПРОЦЕС СТВОРЕННЯ БРИФУ НА РОЗРОБКУ <i>від Кеннета Андерсона</i>	36	ІГРИ від Девона Кейді-Лі	120
Потік інформації	38	ІЛЮСТРАЦІЯ від Голлі Менґерт	138
Анатомія брифу	40	АНІМАЦІЯ від Сесіль Карре	156
Поступове створення брифу	42	ДРАКОН	118
Ключові галузеві навички	47	ІГРИ від Девона Кейді-Лі	176
ПРЕЗЕНТАЦІЯ Й ВІДГУК <i>від Кеннета Андерсона</i>	54	ІЛЮСТРАЦІЯ від Голлі Менґерт	194
Як презентувати	56	АНІМАЦІЯ від Сесіль Карре	212
Робота з відгуком	58	ШКОЛЯР	230
		ІГРИ від Девона Кейді-Лі	232
		ІЛЮСТРАЦІЯ від Голлі Менґерт	250
		АНІМАЦІЯ від Сесіль Карре	268
		СПРОБУЙТЕ ВЖЕ: БОНУСНІ БРИФИ <i>від Кеннета Андерсона</i>	286
		ГЛОСАРИЙ	294
		СПІВАВТОРИ	298

ПЕРЕДМОВА

від Джеймса Вудса

Ілюстрації © Джеймс Вудс

Кожен митець чи мисткиня, які працюють на студію, чекають того моменту, коли йому або їй запропонують бриф проєкту, який дозволить плідно творити відповідно до бачення директора. Це той бентежний момент, коли персонаж отримує свій контекст у оповіді, коли крізь вашу свідомість проходять творчі імпульси і ви вільно можете візуально інтерпретувати надані вам тексти.

ІЗ ЧОГО ПОЧАТИ?

Коли мені вручають новий бриф, перше бажання, що виникає — дослідити його суть: чи то поринути в часи, коли розгортається сюжет, чи вивчити особливості візуальних стилів, яким, на мою думку, віддають перевагу режисери, а чи звернутися до анатомії персонажа (особливо якщо це тварини або ж антропоморфізовані істоти). Інколи я починаю думати про те, яких акторів можна уявити в цій ролі.



Я компілюю всі результати пошуків та свою насагу на дошці настрою. Це допомагає мені організувати думки так, щоб потім я міг інтуїтивно малювати персонажа таким, яким його бачу.

Немає двох однакових брифів на розробку, і впродовж своєї професійної кар'єри я мав честь працювати над створенням різних персонажів: людей, тварин, водяних і цілком фантастичних істот. Найбільше насолоди мені дарують проєкти з особливим візуальним стилем, який визначає стандарт виконання для всієї команди.

Я усвідомив, що на своєму шляху від дизайнера-початківця до штатної посади в студії я щодня постійно розвивався як художник і намагався вдосконалювати свою майстерність. Коли вас оточують неймовірно талановиті колеги в студії зі спадком, який треба підтримувати, — це природна реакція. Перебувати в такому середовищі буває трохи навіть лячно, однак я намагаюся подолати цей страх і використовувати його як стимул до розвитку та створювати те, що могло б зрівнятися із роботами художників, якими я захоплююся.

ПОШУК СВОГО МІСЦЯ

Один із найважливіших аспектів професійної роботи, на який має зважати кожен художник-початківець, — це розуміння того, що наше завдання — служити баченню медіа, для якого ми створюємо дизайн. Усі члени команди покликані підтримувати одне одного та працювати заради кінцевого образу, і, відповідно, тут немає місця для его чи манірності. Звісно, пишатися своєю роботою важливо, але це не повинно нашкодити режисерському баченню. По суті, ваша роль у процесі полягає в тому, щоб адаптуватись і працювати на потреби виробництва, водночас створюючи те, що зачарує ваших режисерів. Можливо, деякі люди хвилюються, що це може обмежити їхню творчість. У такому випадку кожному художникові важливо знайти свій незалежний спосіб її виразити — через малювання для насолоди у вільний від роботи час, а чи через занурення у якісь творчі практики. Я особисто люблю, коли мене скеровують, бо так я зосередженіший, більш продуктивний і цілеспрямований. Однак я завжди намагаюся розмежувати професійну та особисту креативність, щоб залишатися максимально плідним у творчості.

«Усі ці аспекти
творчого пошуку
допомагають мені
впорядкувати
свої думки»





*«Кожен художник-постановник
має свій естетичний смак,
який важливо знати і з яким
треба узгоджуватися»*



ВИКОРИСТОВУЄМО РЕФЕРЕНСИ

«Мері Поппінс повертається» — класичний приклад для розбору: кожен персонаж — герой чи лиходій — має чітку мету і має бути представлений із традиційною анімаційною привабливістю. Я присвятив цьому проєкту багато часу, досліджуючи кожну тваринку і, як правило, перш ніж розробляти дизайн кожної окремо, створював сторінку з маленькими замальовками, що передавали суть їхніх форм і поз. Я провів купу часу в пошуках стилістики, звертаючись по референси до класичних диснейвських фільмів. Добре, що була можливість ходити в архіви компанії. Однак найбільша частина дослідження фактично стосувалася костюмів, — я мусив упевнитися, що вони відповідають і часу, і соціальному класу. Мені здається, що під парасолькою загального дизайну персонажів часто випадає з уваги важливість дизайну костюмів, тоді як це один із найважливіших здобутків дизайнера.

Хоча проєкт «Мері Поппінс повертається» мав дуже чітку дизайнерську мету — віддати данину попередньо встановленому візуальному стилю, — кожен підпроєкт, над яким я працював, суттєво відрізнявся від наступного. У кожній студії, як правило, є власний фірмовий стиль, якого варто

дотримуватися, однак у кожного художника-постановника є власний естетичний смак, який важливо знати і з яким треба узгоджуватися. На початку моєї кар'єри траплялися випадки, коли я не знав про такі нюанси в естетиці конкретних художників-постановників, а зараз це один із аспектів дослідження, з яких я починаю. Коли арт-директори не надсилають вам референси — ви завжди можете переглянути попередні проєкти, над якими він чи вона працювали, щоб отримати уявлення про їхній загальний стиль.

МЕТА? РОЗВАЖИТЬСЯ!

Деякі з найзахопливіших брифів, що мені діставалися, містили дуже чітке бачення та вимоги, а це означало, що мені не доводилося бавитись у загадки. Просто чудово, якщо режисер може чітко донести, чого хоче, а всі члени команди націлюються на створення гармонійної графіки. Розробляючи дизайни антропоморфних тварин для диснейвського фільму «Мері Поппінс повертається», я розумів, що моя головна мета — створити світ химерних, ностальгійних і чарівних персонажів, які просто покликані розважити аудиторію.

ЯК КОРИСТУВАТИСЯ ЦІЄЮ КНИГОЮ

В індустрії розваг дизайнерам доручають створювати персонажів для дітей, підлітків і дорослих, у різних стилях (від реалізму до фентезі, від комедії до драми), а також для різноманітних інтерактивних медіа, таких як фільми, книги чи відеоігри. Перш ніж замислюватися над, власне, створенням персонажа, необхідно визначитися серед нескінченних варіацій медіа, аудиторій, історій, та ступенів комерційної привабливості.

Саме такий виклик постає перед професійними дизайнерами персонажів — і тут їм стануть у пригоді їхні дизайнерські навички, творче чуття та безмежна фантазія. Ці вміння й таланти мають лежати в основі, а крім того майстерні дизайнери здатні зробити з брифу персонажа, який не тільки відповідає брифу, а й часто перевершує його запити, додаючи в проєкт щось нове. Отже, як компанія зі сфери розваг замовляє нового персонажа? Яку інформацію містить бриф і як дизайнер розплутує хитромудрі запити, перш ніж поринути у творчість?

ЗА ЛАШТУНКАМИ

У першому розділі знаходимо інформацію, пов'язану з тим, як визначається новий персонаж у трьох найбільших секторах індустрії розваг — анімації, ілюстрації та відеоіграх. Розуміння багатьох факторів, із якими працюють арт-директор, художники-постановники та інші, ключове для розуміння, що саме вимагається від вас як художника й чому.

Професійний дизайнер Кеннет Андерсон проведе нас за лаштунки, щоб виявити всі ці фактори. Маючи досвід роботи дизайнером персонажів у сферах анімації, ілюстрації та відеоігор, Кеннет може вичерпно просвітити в питанні «Чого прагнуть арт-директори та художники-постановники?». Він не лише розглядає кілька аспектів, які арт-директор може включити в бриф, ознайомлюючи дизайнера з його майбутньою роботою, але й розповідає нам про власний підхід до процесу створення дизайну. Кеннет навіть згадує про надзвичайно важливу підсумкову презентацію, даючи підказки й рекомендації щодо подання вашої роботи. Неодмінно зверніть увагу на приклади з цієї галузі та деякі інсайдерські поради.

НАВЧАЛЬНИК

У навчальнику Кеннет бере на себе роль арт-директора й доручає нашим трьом професійним художникам створити серію персонажів для обраного спеціалізованого медіа. Девон Кейді-Лі займається відеоіграми, Голлі Менгерт працює над ілюстрацією, а Сесіль Карре — над анімацією. Усі троє художників отримали бриф на розробку однакових базових персонажів — це дозволить порівняти манеру оформлення та дизайн кожного з них залежно від медіа.

Далі зможемо простежити процес дизайну у виконанні кожного з художників: від планування та ідей, які ґрунтуються на змісті брифу, до первинного подання на відгук від Кеннета. Після цього етапу будемо відслідковувати роботу художників аж до остаточної презентації, включно з опрацюванням поз, ракурсів і виразів обличчя. Окрім загального уявлення про дизайнські плани та рішення художників, ви отримаєте багато практичних порад, які можна застосувати у власній роботі. У рекомендаціях представлено способи, у які можна покращити процес розробки персонажа, особливо в аспекті відповідності вимогам брифу. Серед підказок — поради щодо етапів виконання замовлення, продумування робочого процесу й управління ним — так, щоб досягати найвдалиших і найуспішніших результатів.

БОНУСНІ БРИФИ

Заохочуємо вас попрацювати з будь-яким із навчальних брифів або з якимось із шести додаткових, — їх усі також розробив Кеннет спеціально для цієї книги. Сподіваємося, що, працюючи над тими самими інтерактивними медіа та низкою цікавих і культових персонажів, ви надихнетесь роботами Девона, Сесіль і Голлі й самостійно простежите за їхнім процесом, підлаштовуючи його відповідно до власного плину роботи. Дізнайтеся більше на сторінці 286.

Урешті-решт, дизайн персонажів — це створення захопливих, правдоподібних і легко запам'ятовуваних героїв, яким би не було їхнє призначення й джерела дизайнерського натхнення. Відкрийте для себе нові робочі й мисленнєві процеси та поєднайте їх із власними перевіреними техніками, щоб створити персонажів, які колись можуть стати частиною індустрії розваг.

ВІДЕОІГРИ

Девон Кейді-Лі

ІЛЮСТРАЦІЯ

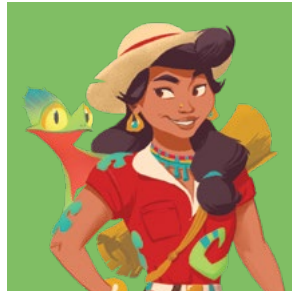
Голлі Менгерт

АНІМАЦІЯ

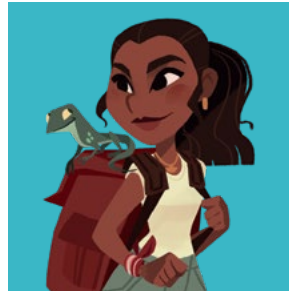
Сесіль Карре

**ШУКАЧКА
ПРИГОД**

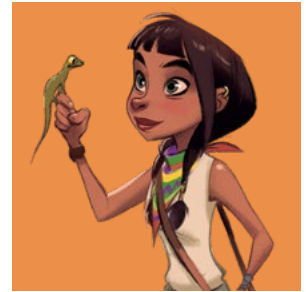
сторінка 62



сторінка 64



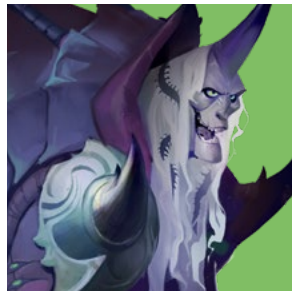
сторінка 82



сторінка 100

ЧАРІВНИК

сторінка 118



сторінка 120



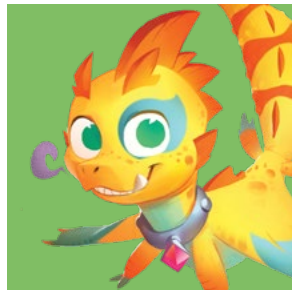
сторінка 138



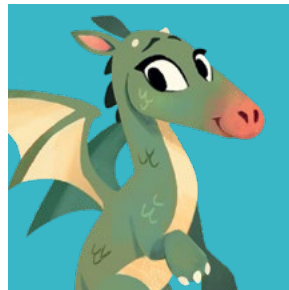
сторінка 156

ДРАКОН

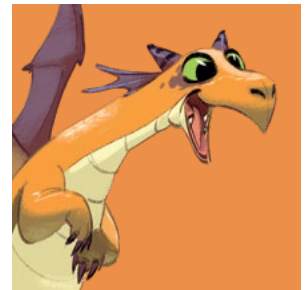
сторінка 174



сторінка 176



сторінка 194



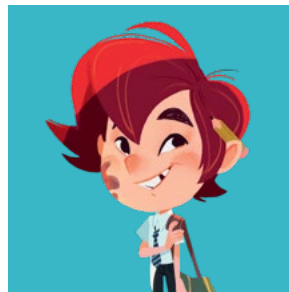
сторінка 212

ШКОЛЯР

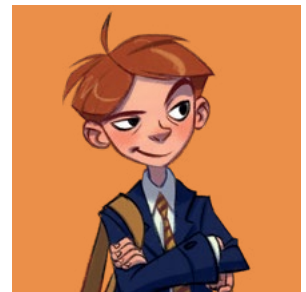
сторінка 230



сторінка 232



сторінка 250



сторінка 268