

# ЗМІСТ

Кілька вступних слів для натхнення.....	5-6
<b>Що вже зроблено?</b> Сучасні дизайн-орієнтири.....	7-36
<b>На чому ґрунтуємося?</b> Теоретичний фундамент.....	37-42
<b>Як проєктувати?</b> Методи і приклади розробок.....	43-183
Рівень «Етноформа»	49-128
Рівень «Етнозначення»	129-174
Рівень «Етнодух»	175-183
<b>Навіщо це все? Висновки</b>	184



© Дейвон Кейді-Лі

## ЗМІСТ

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

## ПЕРЕДМОВА

від Джеймса Вудса

Ілюстрації © Джеймс Вудс

Кожен митець чи вистинка, 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 кризь вашу свідомість проходить 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, з чи звернутися до анатомії персонажа (особливо якщо це тварина або ж антропоморфізовані істоти). Зможе я починати думати про те, яких акторів можна увести в цій ролі.



Я копіюю всі результати пошуків та своє наскату 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, водних 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 складом, який треба підтримувати, — це природна реакція. Перебувати в такому середовищі буває трохи навіть лячно, однак я намагався подолати цей страх і використовувати його як стимул до розвитку та створення те, що могло б зрівнятися із роботами художників, якими я захоплювався.

### ПОШУК СВОГО МІСЦЯ

Один із найважливіших аспектів професійної роботи, на який має закласти 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 власні творчі проєкти. Я особисто люблю, коли мене спорошують, бо так я зосередженіший, більш продуктивний і цілеспрямований. Однак я завжди намагався розмежувати професійну та особисту креативність, щоб залучатися 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 Поллінс повертається» — класичний приклад для розбору: кожен персонаж — герой чи злодій — 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 розробити 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 диснейських фільмів. Добре, що була можливість ходити в архів 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 Поллінс повертається» мав дуже чітку дизайнерську мету — віддати данину попередньо встановленому візуальному стилю, — кожен підпроект, 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? РОЗВАЖИТИСЯ!

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

# ЯК КОРИСТУВАТИСЯ ЦЬЮ 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 власним створенням персонажа, необхідно визначитися серед нескінченних варіацій медіа, аудиторій, історій, та ступеня 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 аналізувати всі ці фактори. Маючи досвід роботи дизайнером персонажів у сферах анімації, ілюстрації та відеоігор, Кеннет може вичерпно прояснити 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 своєї роботи. Неодмінно зверніть увагу на приклади з цієї галузі та деякі інсайдерські поради.

## НАВЧАЛЬНИК

У навчальному Неннет бере на себе роль арт-директора й доручає нашим трьом професійним художникам створити серію персонажів для обраного спеціалізованого медіа. Девон Нейді-Лі займається відеоіграми, Голлі Менґерт працює над ілюстрацією, а Сесіль Карре — над анімацією. Усі троє художників отримали бриф на розробку однотипних базових персонажів — це дозволить порівняти манеру оформлення та дизайну 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 пераніжного 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 дизайнерські 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 досягти найкращих і найшвидших результатів.

## БОНУСНІ БРИФИ

Заохочуємо вас попрацювати з будь-яким із навчальних брифів або з якимось із шести додаткових, — іх усі тання розробив Неннет спеціально для цієї книги. Сподіваємось, що, працюючи над ними 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 плану роботи. Дізнайтеся більше на сторінці 286.

Уреалті-решт, дизайн персонажів — це створення захопливих, правдоподібних і легко запам'ятовуваних героїв, якими 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 волять можуть стати частиною індустрії розваг.

## ВІДЕОІГРИ

Девон Нейді-Лі

## ІЛЮСТРАЦІЯ

Голлі Менґерт

## 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