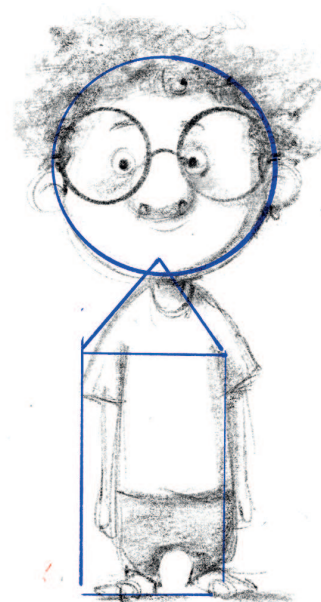
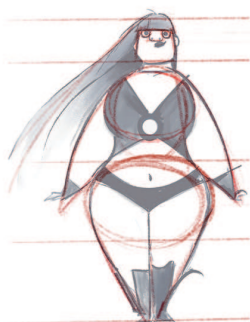
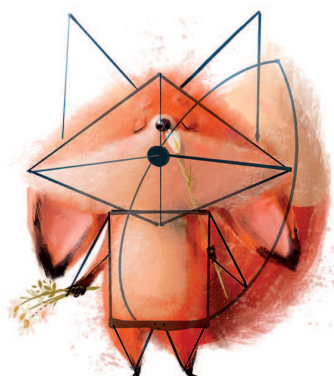




ЕЛЕНА БАРЕНБАУМ



Дизайн персонажей

ОТ ЧИСТОГО ЛИСТА ДО ОЖИВШЕГО РИСУНКА

ПОЛНОЕ РУКОВОДСТВО ПО РАЗРАБОТКЕ ГЕРОЕВ

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва



Содержание

Об авторе	8
-----------------	---

БЛОК 1 21

ГЛАВА 1. ПРОФЕССИЯ ИЛЛЮСТРАТОРА 22

Что такое иллюстрация	22
О синдроме самозванца	24
Теория 10 000 часов	28

ГЛАВА 2. КАК НАЙТИ СВОЙ СТИЛЬ 32

Уникальность vs мультиинструментальность	32
Отправляемся на поиски своей индивидуальности	34
Какие бывают стили	38

ПРАКТИКУМ № 1 45

ПРАКТИКУМ № 2 50

ГЛАВА 3. СКЕТЧИНГ 52

Работа с референсами и насмотренность	52
Зачем нужен скетчинг	56

ПРАКТИКУМ № 1: «Слепой портрет» 62

ПРАКТИКУМ № 2: Форма и пятно 63

ПРАКТИКУМ № 3: Скетч по памяти и передача словами 64

Виды скетч-иллюстраций	66
------------------------------	----

ПРАКТИКУМ № 4: Ускорение 69

ГЛАВА 4. ГЛАВНОЕ В ИЛЛЮСТРАЦИИ 72

Что делает персонажа запоминающимся 72

Откуда берутся классные персонажи 74

ПРАКТИКУМ № 1: Идея 76

ПРАКТИКУМ № 2: Персонаж 76

БЛОК 2 79

ГЛАВА 5. ДОСЬЕ ПЕРСОНАЖА, БРИФЫ, МУДБОРД И РЕФЕРЕНСЫ 80

Коротко о главном 80

Воплощаем идею в наброске 84

Досье 85

Референсы 88

Мудборд 89

Майндмэп 90

ГЛАВА 6. ФОРМА ПЕРСОНАЖА, СИЛУЭТ 92

У персонажа есть цель 92

Многообразие форм 93

Треугольник 95

Квадрат 96

Прямоугольник 96

Окружность 97

Ромб 98

Груша 98

ПРАКТИКУМ № 1 102

ПРАКТИКУМ № 2 102

ГЛАВА 7. ПРОПОРЦИИ И ШАЛОСТИ 102

Варьирование пропорций 104

Типы фигур 110

Детали 112





ПРАКТИКУМ № 1	114
---------------------	-----

О чем говорят части тела персонажа	115
--	-----

Пропорции милоты	116
------------------------	-----

ГЛАВА 8. ОБКАТКА 116

Ракурсы	118
---------------	-----

ПРАКТИКУМ № 1	122
---------------------	-----

Позы	122
------------	-----

Линия движения	132
----------------------	-----

Силуэт	135
--------------	-----

ПРАКТИКУМ № 2	137
---------------------	-----

ГЛАВА 9. ЭМОЦИИ 138

ПРАКТИКУМ № 1	145
---------------------	-----

ГЛАВА 10. ЦВЕТ 146

Цветовые гармонии	150
-------------------------	-----

Психология цвета	156
------------------------	-----

Синий	159
-------------	-----

Красный	160
---------------	-----

Зеленый	161
---------------	-----

Желтый	162
--------------	-----

Оранжевый	163
-----------------	-----

Фиолетовый	163
------------------	-----

Розовый	164
---------------	-----

Белый	165
-------------	-----

Черный	166
--------------	-----

Серый	166
-------------	-----

Коричневый	166
------------------	-----

ПРАКТИКУМ № 1	167
---------------------	-----

БЛОК 3 169

ГЛАВА 11. ОБЪЕМ И СВЕТ 170

Объем и обрубковка 170

Свет 175

ПРАКТИКУМ № 1 179

ПРАКТИКУМ № 2 182

ПРАКТИКУМ № 3 185

ГЛАВА 12. КОМПОЗИЦИЯ 186

Зачем продумывать композицию в иллюстрации 186

Формат холста 188

Правило третей 192

Ритм 194

Фокусная точка 198

Плановость 200

Воздушная перспектива 204

Линии 208

Направляющие линии 214

Баланс 218

Ракурс 224

Правило нечетных чисел 227

Контрасты 230

Тоновый контраст 231

ПРАКТИКУМ № 1 234

Цветовой контраст 234

Манипуляции с ритмом 238

Смысловый контраст 243

Раскадровка 245

Пошаговый процесс создания персонажа 248

Ну и на прощание 251



Об авторе

Привет, дружище! Раз эта книга оказалась в твоих руках, предположу, что у тебя есть интерес к сфере иллюстрации. Возможно, ты в начале пути, а может, ты уже матерый художник или дизайнер — в любом случае, эта дорога тебе знакома *и твоя рука уже знает, как держать карандаш, линер, кисть или стилус.*

Давай знакомиться. Меня зовут Елена Баренбаум, кому-то я больше знакома как Ева Фарб. Я — детский художник-иллюстратор, член Творческого союза художников России, психолог. Мои работы разлетелись по всему миру, и я проиллюстрировала уже более 15 книг.

Пришла я к этой профессии в уже достаточно зрелом возрасте — мне было 34 года, когда я купила свой первый графический планшет и начала рисовать коммерческие и не очень иллюстрации для продажи на стоках. На данный момент моей первой проиллюстрированной книге не исполнилось и трех лет. Подумать только — я проиллюстрировала 15 книг за 3 года! Сейчас пишу — и самой не верится, настолько это большая работа.





Рисование было моим спасением — я была болезненно застенчивым ребенком и потребность в признании и общении компенсировала на бумаге.

Хотя я не получила классического академического образования, у меня есть опыт в рисовании, в профессию я пришла не с нуля. Несмотря на то что я, можно сказать, родилась с карандашом в руке, меня всегда интересовала психология, а после школы я даже поступила на психолого-педагогический факультет и до сих пор учусь и работаю в этой сфере. Также я много работала в абсолютно разных областях, не связанных с изобразительным искусством или лишь по касательной задевающих его.

В детстве рисование было моим спасением — я была болезненно застенчивым ребенком и потребность в признании и общении компенсировала на бумаге. Рисовала свои исто-

рии с принцессами невероятной красоты (хм, не то что-бы), их друзьями, животными и возлюбленными. Наверное, были бы в то время мне доступны куклы Барби с волшебными домиками, интернет или компьютерные игры, не факт, что я бы именно так сублимировала творческую энергию. В первую очередь моими образцами были сказки с иллюстрациями Билибина, советские мультфильмы и мамины рисунки — у нее здорово несколькими штрихами получалось изобразить красивую женщину...

Еще у меня были младшие кузины, для которых я была гением искусства. Вместе мы рисовали кукол в трусах, клеили их на картон, вырезали, а затем создавали им целый гардероб — конструировали множество разных платьев, костюмов и аксессуаров.

Потом на экранах тогда еще ламповых телевизоров появился Дисней по воскресеньям. Для девочки, увлекающейся рисованием, это было нечто! Как будто в деревне Старые Ясюки со скошенными домами и тремя жителями приземлился сверхсовременный истребитель из фильмов про Джеймса Бонда.

Я крутилась около диснеевских героев, как лисица вокруг сыра. Это была одержимость, и раз в неделю я сияла от счастья, как лампочка. Я очень-очень-очень хотела научиться рисовать так же.

Наступало воскресенье, и я, вечно лохматый ребенок в некрасивых очках, оказывалась на полу у телевизора. Передо мной бумага, иногда просто газеты, фломастеры, карандаши — идет мультсериал «Чип и Дейл спешат на помощь». Кадры мелькают перед глазами, и я стараюсь в этом kaleidoscope выловить и запечатлеть мышку Гайку. Я уже выучила с первой серии, что ее нос и челка — скругленные треугольники, что глаза — две дуги, что голова размером примерно равна телу. И даже сейчас я помню простые формы, из которых были созданы эти герои. Все они — персонажи «Спасателей» и «Винни Пуха», «Черного плаща» и «Утиных историй», и особенно, ах, боже мой, идеал красоты — Русалочка.





Интерьеры, которые я делала, работая в офисе в 3Ds Max.

Потом появились книжки с историей и кадрами из этих мультфильмов; помню, я выстраивала целые стратегии, как выклянчить у родителей книгу про Ариэль за 20 рублей при зарплате мамы в 200. *(Однажды ревела два часа без остановки и — бинго! — книга у меня в руках. Можно старательно срисовывать статичных героев, без этой чехарды сменяющих друг друга картинок с экрана, с позой и мимикой.)*

В общем, я поняла, в чем таилось счастье, — уметь рисовать так же, как эти художники из далекой Америки. Я до сих пор, как ослик, иду за этой висящей впереди на палке морковкой, и меня очень вдохновляет и мотивирует уровень художников-мультипликаторов студии «Дисней».

Мама отдала меня в художественную школу, которая находилась в соседнем доме. Мне не очень нравилось рисовать кубы, цилиндры, обрубков и акварельные натюрморты, поэтому я часто прогуливала, но сейчас очень благодарна этим базовым знаниям и, конечно, маме, которая заставила меня получить это начальное художественное образование.

После школы я поступила на психолого-педагогический факультет и целых десять лет рисовала лишь изредка, время от времени изображая одноклассников

и преподавателей в тетрадных листах на скучных лекциях, а позже, в периоды безделья, коллег в офисах. Уже будучи женой и мамой, я получила образование дизайнера среды и занималась визуализацией интерьеров, призванных соблазнить заказчиков, в то время как чертежи делали другие дизайнеры.

Проработала лет семь, научилась моделировать в 3D, идеально рисовать блики в фотошопе, а однажды купила графический планшет Wacom, чтобы наводить красоту в сцене было проще, и понеслось.

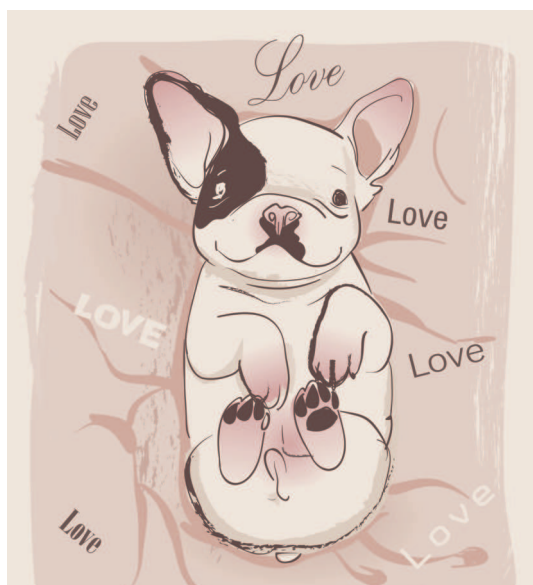
Покупка планшета, почти случайная, стала началом моего пути как иллюстратора. (Этот старенький графический планшет, уже давно снятый с производства, до сих пор со мной.)

Сидела за офисным компьютером, вставляла в фотошопе вазы с цветами в визуализацию интерьера, пробовала планшет. «Хм. Можно же этим пером нарисовать кошку на диване... О, прикольно! А если в кресло в интерьер посадить еще мультяшного персонажа?.. А зачем вообще нам этот интерьер? Прикольный персонаж получился. А если, а если... попробовать продать его на стоках?»

Моя первая картинка, сделанная в цифре. 3 октября 2013 г.



Стоки — это такие площадки, где фотографы, видеографы и художники продают свои работы, а редакторы и дизайнеры покупают их для своих проектов. Изображения могут быть проданы неограниченное количество раз, и автор получает деньги за каждое скачивание. Есть такие ресурсы (Creativemarket и Creative Fabrica, например), где цену назначаешь ты сам, есть сайты с фиксированными вознаграждениями в зависимости от типа лицензии.



Я прошла отбор на нескольких таких ресурсах и начала в свободное от работы время рисовать туда иллюстрации. Точнее — в любое возможное время я как одержимая делала иллюстрации для продажи, а когда не было возможности рисовать, записывала идеи для будущих картинок.

Прошло около года, и стоковый доход сравнялся с офисным. Через два, с бьющимся под белой офисной рубашкой сердцем, я положила на стол директора заявление «по собственному желанию» и с тех пор не возвращалась в офис, уйдя на фриланс. Удовольствия больше, свободы больше, перспективы больше и очень много любопытства. Конечно,

Стресс от перехода был немаленьким: необходимо было учиться самостоятельно организовывать свой рабочий процесс, мотивировать, вести бухгалтерию, общаться с заказчиками, вести соцсети.



и стресс от перехода был немаленьким: необходимо было учиться самостоятельно организовывать свой рабочий процесс, мотивировать, вести бухгалтерию, общаться с заказчиками, вести соцсети. Стоки стали прекрасным учителем — они, помимо прочего, в денежном эквиваленте показывали, какие иллюстрации коммерчески привлекательны и востребованы, а какие получились не очень и не заинтересовали покупателей.

Обычно я занималась отрисовкой объектов и персонажей на белом фоне для печати на футболках или использования на сайтах, в рекламе или в какой-то школьной полиграфии. Хотя доходы радовали, такая работа — вне общения, обязательств, без авторской лицензии и профессиональных амбиций — оказалась довольно однообразной и скучной.

Наиболее милые работы я стала выставлять в соцсети, где взяла псевдоним Eve Farb (не спрашивайте зачем) и довольно скоро собрала несколько тысяч, а затем и несколько десятков тысяч подписчиков.

Иллюстрации для стоков

Милота привлекает. Некоторые картинки стали вирусными. Появились иностранные заказчики. Начали писать и издательства, но я боялась не справиться, понятия не имея, как все устроено, и не ввязывалась в книжную графику. До тех пор, пока один мой талантливый и любимый друг не дал почитать свою «Сказку про Бизона, который остановил поезд».

