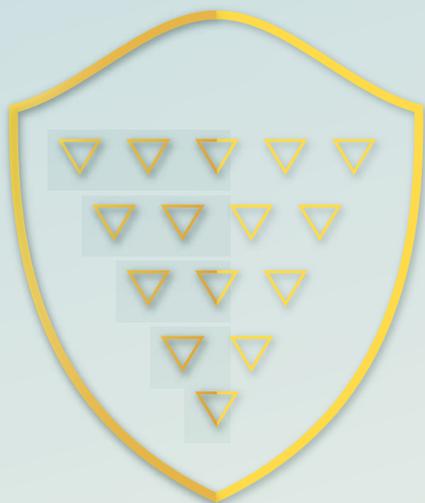


СОДЕРЖАНИЕ

О чем эта книга?	10	Немного об индивидуальном стиле	18
Для кого эта книга?	11	Процесс дизайна	20
Кто такой концепт-художник?	12	Финальная подготовка:	
Как получить от курса больше?	14	краткое описание проекта	26
Как устроены проекты?	15	Референсы	26
О достижениях	16	От автора: спасибо за игру	191
Почему книга составлена именно так?	17	Об авторе	191

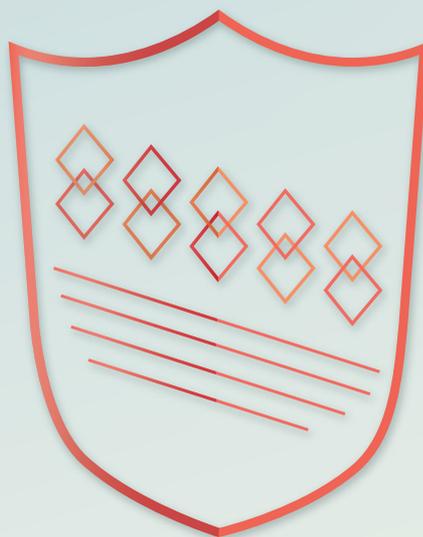


УРОВЕНЬ 1

ИДЕЯ

*МОЗГОВОЙ ШТУРМ,
ФОНТАН ИДЕЙ*

С. 28

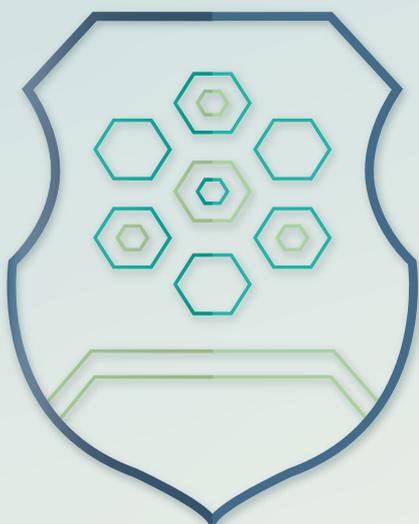


УРОВЕНЬ 2

АНАТОМИЯ

*ДУМАЕМ НАД
СТРОЕНИЕМ*

С. 74

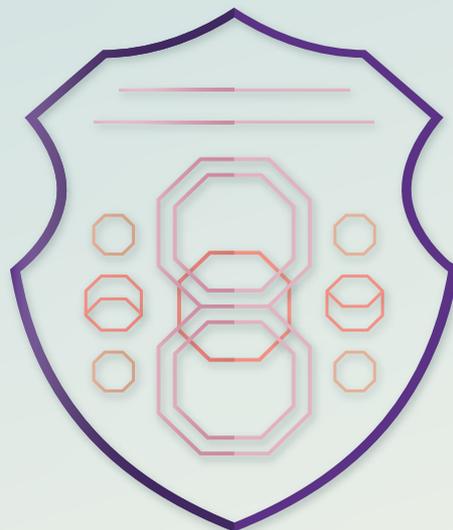


УРОВЕНЬ 3

АНИМАЦИЯ

*КАК ПОКАЗАТЬ
ПЕРСОНАЖЕЙ
В ДВИЖЕНИИ*

С. 106



УРОВЕНЬ 4

ИЛЛЮСТРАЦИЯ

*ФИНАЛЬНАЯ
ПРЕЗЕНТАЦИЯ*

С. 146



О ЧЕМ ЭТА КНИГА?

Она — ответ на вопрос «Как получить работу концепт-художника?».

Внутри книги вы найдете практическую программу, разработанную для комфортного, размеренного самообучения. Она подойдет начинающим концепт-художникам, которые делают первые шаги в развлекательной индустрии. Программа позволит вам изучить процесс дизайна и поможет создать достойное портфолио профессионального художника.

Заказчики должны видеть, что вы способны проявлять творческий подход, несмотря на рамки и ограничения. Им важно знать, что вы можете соответствовать эмоциональному тону текущего проекта и, самое главное, что вам по силам обеспечить художественный отдел постоянным потоком оригинальных идей.

В книге вы найдете проекты, с помощью которых сможете применить ваши навыки рисования к дизайну персонажей. Если же вы еще только

в начале пути, они ускорят процесс обучения и в то же время помогут превратить ваш мозг в настоящую фабрику идей.

Все эти проекты основываются на богатом — более 20 лет! — опыте работы в качестве концепт-художника и арт-директора. На их примере показаны реальные рабочие задачи, с которыми сталкиваются специалисты в индустрии видеоигр и полнометражной анимации. Каждый проект учитывает моменты, на которые обращают внимание специалисты по найму, когда подбирают концепт-художников.

Вас ждут 36 проектов и 155 разнообразных художественных достижений. Работая с книгой, вы столкнетесь с каждым типом творческих задач, которые ожидают художника по персонажам или дизайнера существ.





ДЛЯ КОГО ЭТА КНИГА?

В идеале вы интересуетесь разработкой видеоигр, комиксами, анимацией или производством фильмов, а также хотите разнообразить свое портфолио. Даже если вы пока только оттачиваете свои навыки рисования, благодаря этой книге вы поймете, куда стоит стремиться, а также сможете улучшить свои работы.

Быть может, вы недавно выпустились из художественной школы. Возможно, вы иллюстратор, который работает в другой области. Или же вы всю жизнь рисовали ради удовольствия. Не исключено, что вы уже занимаете позицию 3D-художника или аниматора, однако не прочь научиться новым навыкам, которые позволят вам включить работу с идеями в свой пайплайн. Если вы узнали себя хоть в одном из этих описаний — эта книга определено для вас!



КТО ТАКОЙ КОНЦЕПТ-ХУДОЖНИК?

Концепт-художник — это креативный мотор, который двигает производственную группу вперед. Он вместе с арт-директором, а иногда и геймдизайнером, художником по раскадровке и сценаристом продумывает визуальную сторону проекта, с помощью которой будет раскрываться сюжет.

Концепт-художник рождает огромное количество идей, из которых арт-директор, продюсер и режиссер выбирают те, что пойдут в работу. Одного крутого варианта недостаточно. Команде нужно из чего-то выбирать. Очень вероятно, что вас отправят рисовать еще варианты — и, скорее всего, не раз. Вам необходимо фонтанировать идеями и ни в коем случае нельзя падать духом, если какая-то из них не снискала одобрения.

Концепт-художнику важно уметь хорошо рисовать. Ваши идеи должны быть понятны без объяснений, а презентовать их надлежит в красивой обертке. Вам предстоит *продать* свой концепт команде. Для этого нужно в совершенстве овладеть техникой рисунка, цифровой живописью или изучить 3D-редакторы — быть может, даже научиться лепить из глины. Работа концепт-художника в чем-то пересекается с промышленным дизайном и архитектурой. Порой приходится делать чертежи и строительные схемы, которые производственная группа будет использовать при создании игрового или экранного контента.

Это нелегкая работа, но приносит она массу удовольствия. Художники, которые, кроме навыков рисования, развивают и свое воображение, будут востребованы всегда. Работа концепт-художника приносит неподдельное ощущение самореализации и удовлетворения. А если вы решите сменить курс, то обнаружите, что образ мышления, которому научились, применим к любому виду творческой работы.





КАК ПОЛУЧИТЬ ОТ КУРСА БОЛЬШЕ?

Этот курс нацелен на развитие творческого мышления и навыка рисования быстрых набросков. Мы тренируем мозг, а не руку. В книге представлен комплекс упражнений для воображения, учебный курс по творчеству.

Любой профессиональный концепт-художник должен быть не понаслышке знаком с цифровой живописью. Потому что это самый простой способ увеличить скорость рисования, успешно работать с многочисленными правками и делиться своими наработками с командой.

Но в этой книге мы не будем углубляться в обучение технической стороне дела. Я предполагаю, что вы уже владеете навыками цифрового рисования или, по крайней мере, работаете над ними. Существует множество онлайн-курсов, видеоуроков и интернет-сообществ, которые могут с этим помочь.

Впрочем — *только между нами!* — я не считаю, что доводить работу до законченного состояния так уж важно. Да, это конечная цель иллюстратора или традиционного живописца. Однако для концепт-дизайнера на первом месте стоит именно работа с идеями. Старайтесь не погружаться в рисование красивых картинок и уж тем более

не уделяйте этому больше времени, чем генерации новых идей. В концепт-арте сестрой таланта оказывается не краткость, а, наоборот, изобилие. Когда вы чувствуете, что лучшей идеи вам уже не найти, вернитесь к началу и придумайте еще три.

Однажды вы заметите, что в вашем портфолио есть немало сногшибательных идей. А потом оглянетесь вокруг и удивитесь: «Почему у остальных такие скучные работы? Не могли они придумать что-нибудь менее вторичное, не хвататься за первые попавшиеся варианты?» Внезапно вы осознаете, что мыслите на ином уровне, чем те, кто сосредоточился на технической стороне рисования.

Конечно, работа над доведением концепта до презентабельного вида тоже важна, я этого не отрицаю. Однако здесь таится опасность: вы можете ненароком взять в работу откровенно скучную задумку. Будьте бдительны и не попадайтесь в эту ловушку. Стремитесь находить самые необычные идеи и сохранять максимально свежее видение.



КАК УСТРОЕНЫ ПРОЕКТЫ?

Книга разделена на четыре уровня, каждый из которых соответствует определенному этапу создания существа:

- Уровень 1: Идея
- Уровень 2: Анатомия
- Уровень 3: Анимация
- Уровень 4: Иллюстрация

На каждом уровне используются те навыки, которыми вы овладели на предыдущем этапе.

Сложность дизайнерских задач, с которыми вам предстоит столкнуться на каждом новом уровне, будет увеличиваться, а требования к техническим навыкам и творческому подходу становиться серьезнее.

Темы проектов выбраны так, чтобы стимулировать мыслительный процесс, и каждая предъявляет к художнику особые требования. Проекты разработаны таким образом, чтобы довести ваши результаты до уровня, который нужен арт-директорам.

Уделите каждому проекту столько времени, сколько нужно. В рабочих условиях вы будете торопиться завершить работу к дедлайну, однако на этапе обучения лучше не спешить. По мере развития навыков вы начнете справляться быстрее.

Если проекты даются вам слишком легко, постарайтесь собрать все бонусные достижения или перейдите на уровень выше. Вы всегда сможете вернуться, если захотите потренировать базовые навыки.

Работать над проектами можно в свободном порядке. Никто не запрещает взять те, которые вам интересны, а остальные пропустить. Этот выбор будет влиять на ваше будущее портфолио. Однако помните, что каждый проект предъявляет свои требования, поэтому, если пройти их все, можно научиться неизмеримо большому.



О ДОСТИЖЕНИЯХ

В любой программе самообучения должна быть продумана система контроля прогресса. Достижения — это виртуальные медали за заслуги, своеобразные награды, которые вы собираете за выполнение определенных задач, повод для хвастовства или причина похвалить себя. А самое главное — возможность отследить, чего вы достигли.

В спорте легко судить о прогрессе. Вес, который вы можете поднять, или скорость, с которой вы бегаєте, — все это измеряется численно. Если сравнить эти показатели, можно увидеть красивый график своего развития. Тот, у кого цифры больше, получает медаль.

В рисовании сделать это немного сложнее. С этой целью я позаимствовал из современных видеоигр идею достижений. Подобный способ замотивировать и оценить себя будет хорошо знаком любому, кто играет в видеоигры.

ПОЛУЧЕНИЕ ДОСТИЖЕНИЙ

По мере погружения в проекты вы увидите, что у каждого есть список **минимальных достижений**. Это те базовые пункты, которые вам нужно выполнить, чтобы ваша идея перешла на следующий уровень производства. Даже этот минимум требует немалых усилий, поэтому, если вам удастся выполнить их все, — смело засчитывайте себе достижение.

Бонусные достижения — это задачи помасштабнее. Вы можете браться за них в любом порядке, выбирать, делать те, что приглянулись, или попопро-

вать выполнить все. И разумеется, никто не запрещает вам пойти еще дальше, перевыполнив даже их. Вперед! Пусть остальные плетутся сзади!

Некоторые достижения даются за определенное количество набросков. Частенько первые несколько идей приходят легко, а вот над следующими приходится попотеть. Будет казаться, что в голове совершенно пусто, что никаких идей не осталось. Именно эту способность порождать идеи и нужно усиленно тренировать. Развивайте свою умственную выносливость и силу воображения.

Другие достижения касаются качества ваших рисунков. С помощью заданий из книги вы проверите свои умения, улучшите навыки цифровой живописи и научитесь презентовать свои идеи максимально выгодно.

Рано или поздно вы заметите, что скорость вашей работы увеличилась. Прикладывая усилия и зарабатывая достижения, вы начнете думать и рисовать быстрее, сами того не замечая.

Некоторые из задач наверняка покажутся неоправданно сложными. Но именно поэтому они и включены в эту книгу. Те, кто идет дальше остальных, могут по праву гордиться собой и пожинать плоды своих дополнительных усилий.



ЗНАЧОК
МИНИМАЛЬНОГО
ДОСТИЖЕНИЯ



ЗНАЧОК
БОНУСНОГО
ДОСТИЖЕНИЯ



ЗНАЧОК
ПЛАТИНОВОГО ДОСТИЖЕНИЯ

Можно получить,
когда все задачи главы выпол-
нены.

ПОЧЕМУ КНИГА СОСТАВЛЕНА ИМЕННО ТАК?

Я надеюсь, что вы подойдете к предстоящим тренировкам своих навыков с установкой на максимальную отдачу. Какой смысл выполнять лишь необходимый минимум? Ведь вы вкладываете силы в себя, в обучение рисованию и развитие творческого мышления. Вы учитесь формировать свои компетенции как дизайнера. Так стоит ли пытаться пройти книгу побыстрее? Чем больше вы сделаете, тем большему научитесь.

Я буду рад, если, закончив проект, вы захотите пройти его еще раз, уже с другим настроением. Если вы сможете посмотреть на задачу свежим взглядом, попробовать разные подходы и получите от этого удовольствие, то обнаружите, что это очень положительно сказывается на результате.

Я убежден, что художественные способности — не дар или талант. Это навык, который нарабатывается практикой и самостоятельным обучением. Чтобы получить нужные умения, художнику, так же как и спортсмену или музыканту, понадобятся часы самостоятельной практики.

Научиться придумывать то, чего не существует, едва ли проще, чем набить руку в рисовании реальных вещей. Чтобы уметь уверенно изображать человека, художнику нужно провести сотни часов, рисуя с натуры. Чтобы с легкостью придумывать идеи, понадобится примерно столько же времени.

Ваша цель — стать уверенным художником. Вам предстоит рисовать информативно и понятно на любую тему. У вас должна быть обширная библиотека готовых дизайнерских решений. Вам понадобится способность быстро вникать даже в незнакомые темы. Это непростая задача.

Так что давайте не откладывать практику в долгий ящик. Главное — получайте от нее удовольствие. Чтобы достичь своих целей, понадобятся сотни (если не тысячи) часов. Если вы наслаждаетесь процессом и работаете над тем, что вам нравится, провести их за рисованием не составит труда.

ЗНАЧОК
МИНИМАЛЬНОГО
ДОСТИЖЕНИЯ



ЗНАЧОК
БОНУСНОГО
ДОСТИЖЕНИЯ



ЗНАЧОК
ПЛАТИНОВОГО
ДОСТИЖЕНИЯ



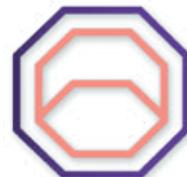
ЖЕЛТЫЙ = УРОВЕНЬ 1



КРАСНЫЙ = УРОВЕНЬ 2



СИНИЙ = УРОВЕНЬ 3



ФИОЛЕТОВЫЙ = УРОВЕНЬ 4

НЕМНОГО ОБ ИНДИВИДУАЛЬНОМ СТИЛЕ

Каждый концепт-художник должен уделить время тому, чтобы определить свой индивидуальный стиль, то есть любимую манеру рисования в связке с той темой, в которой он чувствует себя уверенно. Прислушайтесь к себе. Поймите, что вас вдохновляет.

Работодатель посмотрит на ваш стиль и решит, подходит ли он ему. В том, чтобы выбор был верным, заинтересованы и вы. Если вы любите беззаботные мультфильмы со стилизованной рисовкой, вам вряд ли захочется работать в студии, проекты которой известны своим суровым реализмом и мрачными, угрюмыми сюжетными линиями. Ваши работы им не подойдут, да и вам не понравится пребывать в подобном настроении изо дня в день. Также вы вряд ли надолго задержитесь в студии, где вам с 9 до 18 приходится рисовать милых мультяшных зверят, если вы хотите работать на серьезном проекте для взрослой аудитории.

Так что для всех будет лучше, если вы не станете пытаться угодить каждому. Вам нужно решить, насколько разнообразным будет ваше портфолио. Да, гибкость в какой-то мере открывает больше

дверей. Но стоит переборщить — и вы смотрите своего рода флюгером, мятущейся душой, которой может не совсем подойти тот проект, на который студия ищет сотрудников.

Я рекомендую *правило 80 на 20*. 80 процентов времени рисуйте то, что вам интересно. Оставшиеся 20 посвящайте работам, которые дадут понять, в каких стилистиках вы чувствуете себя более-менее уверенно. Они не станут вашими козырями, но в случае чего могут сыграть в вашу пользу.

Делая следующие упражнения, поставьте себе цель выработать свой личный стиль. Выполняйте каждое из заданий в собственной, присущей только вам манере.







ПРОЦЕСС ДИЗАЙНА

Хотя каждая студия или арт-директор предъявляют свои требования к результату, существует общий подход к созданию концепт-арта. Он мало отличается от способа работы промышленного или продуктового дизайнера или от тех шагов, что предпринимаются при создании рекламной кампании.

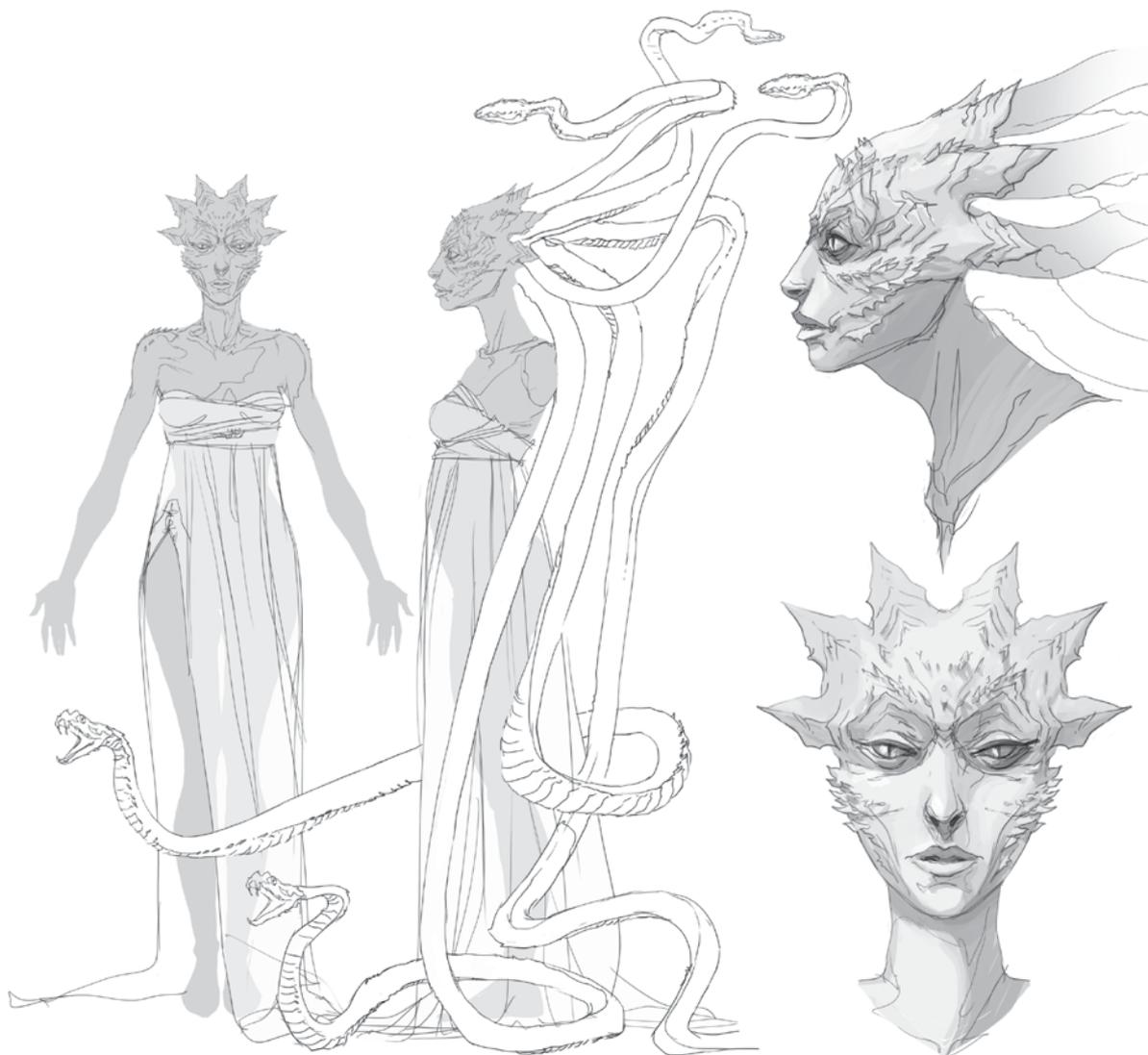
О деталях того или иного конкретного задания я буду подробно рассказывать в начале каждого уровня. Пока же рассмотрим принцип работы в общем.

01: ИДЕЯ

Первый шаг — это мозговой штурм. Здесь вы воплощаете свои идеи на бумаге. Уделив некоторое время изучению смежных тем, вы сделаете кучу грубых набросков. На этом этапе самое важное — количество. В рамках мозгового штурма плохих идей не бывает. Грубые зарисовки — лучший способ попробовать разные варианты: большая их часть все равно пойдет в помойку.

02: АНАТОМИЯ

Чтобы приступить к созданию персонажа, команде понадобятся чертежи. На этом этапе вы погружаетесь в описание анатомических подробностей. Вам нужно продемонстрировать персонажа со всех сторон. Все необычные формы надлежит прояснить, одежду и снаряжение — показать в деталях. Порой приходится изображать и то, что у персонажа внутри.





03: АНИМАЦИЯ

Когда мы определились с тем, как выглядит персонаж, нам нужно показать, как он себя ведет. Вы можете сделать наброски персонажа в движении, нарисовать различные характерные для него позы или создать раскадровку, тем самым изобразив героя в действии. Даже простые наброски, с помощью которых вы представите те или иные способности существа, вполне могут показать, что без серьезных правок в дизайне не обойтись.

04: ИЛЛЮСТРАЦИЯ

Дизайн утвержден, но работа еще не завершена. Вас могут попросить сделать реалистичную картинку, визуализацию того, как текстуры различных поверхностей на персонаже взаимодействуют с освещением. Это поможет внести в дизайн эмоциональную составляющую и поместить его в окружающую среду. Такая иллюстрация будет подпитывать и вдохновлять команду в течение тех долгих месяцев, пока игра готовится к релизу, а фильм — к выходу на экраны. Часто такая картинка помогает убить двух зайцев сразу, потому что ее можно использовать в маркетинговой кампании.





05: И ПО НОВОЙ

В процессе работы очень часто приходится возвращаться к предыдущему этапу. Чтобы вынести решение, режиссер, глава студии или заказчик нередко просит показать готовый дизайн. Отказ от первых нескольких идей — обычная практика: концепт-художник всегда может выдать что-то более интересное, если приложит немного больше усилий.

Критика ли это? Совсем нет! Профессионал не должен болезненно реагировать на подобную обратную связь. Ценность концепт-художника и состоит в том, что он способен находить новые и новые идеи. Ваша роль — фонтанировать задумками.

В ПУСТОШИ:

МУТАНТЫ И ЧУДОВИЩА

Людей всегда занимала тема конца света. Она, вероятно, вошла в западную поп-культуру в канун ядерной гонки 1950-х и продолжает быть актуальной сейчас, в эпоху климатических изменений, устойчивых к антибиотикам болезней и экономических кризисов.

Ваша задача — изобразить один из вариантов этого постапокалиптического будущего. Как мутировало человечество? Какие существа бродят по ядерным пустошам и охваченным чумой руинам городов?

Стремитесь к тому, чтобы ваши мутации выглядели логично. Какова их предыстория? Может, ваш мир пострадал из-за инопланетного вируса? Или мутации — результат радиации и загрязнения? Виной могут быть и некие мистические события. Зомби и демоны — тоже своего рода мутанты.

На какой бы теме вы ни остановились, начните с людей, а затем исследуйте, как состояние мира повлияло на животных. Как вирус воздействует на собак и кошек или мутировавших медведей? Что насчет гигантских насекомых? А может, мы станем свидетелями появления новых существ загадочного происхождения? Также подумайте об уцелевших здоровых людях, которые могли бы стать главными героями этой истории. Придумайте собирателей и разведчиков, последних представителей человечества.





Исследуйте самые разные идеи, играйте с размерами, пока не найдете стоящую зацепку. Наброски ребят с клешнями и милого мальчугана с лицом краба подтолкнули меня в сторону подобной «ракообразной» мутации.





ДОСТИЖЕНИЕ В пустоши

- Нарисуйте 9 или более набросков существ, которые будут демонстрировать 3 или более различного типа мутаций.
- Сделайте 3 или более презентационных рисунков выбранного типа мутации на примере различных видов (например, человека и двух животных).



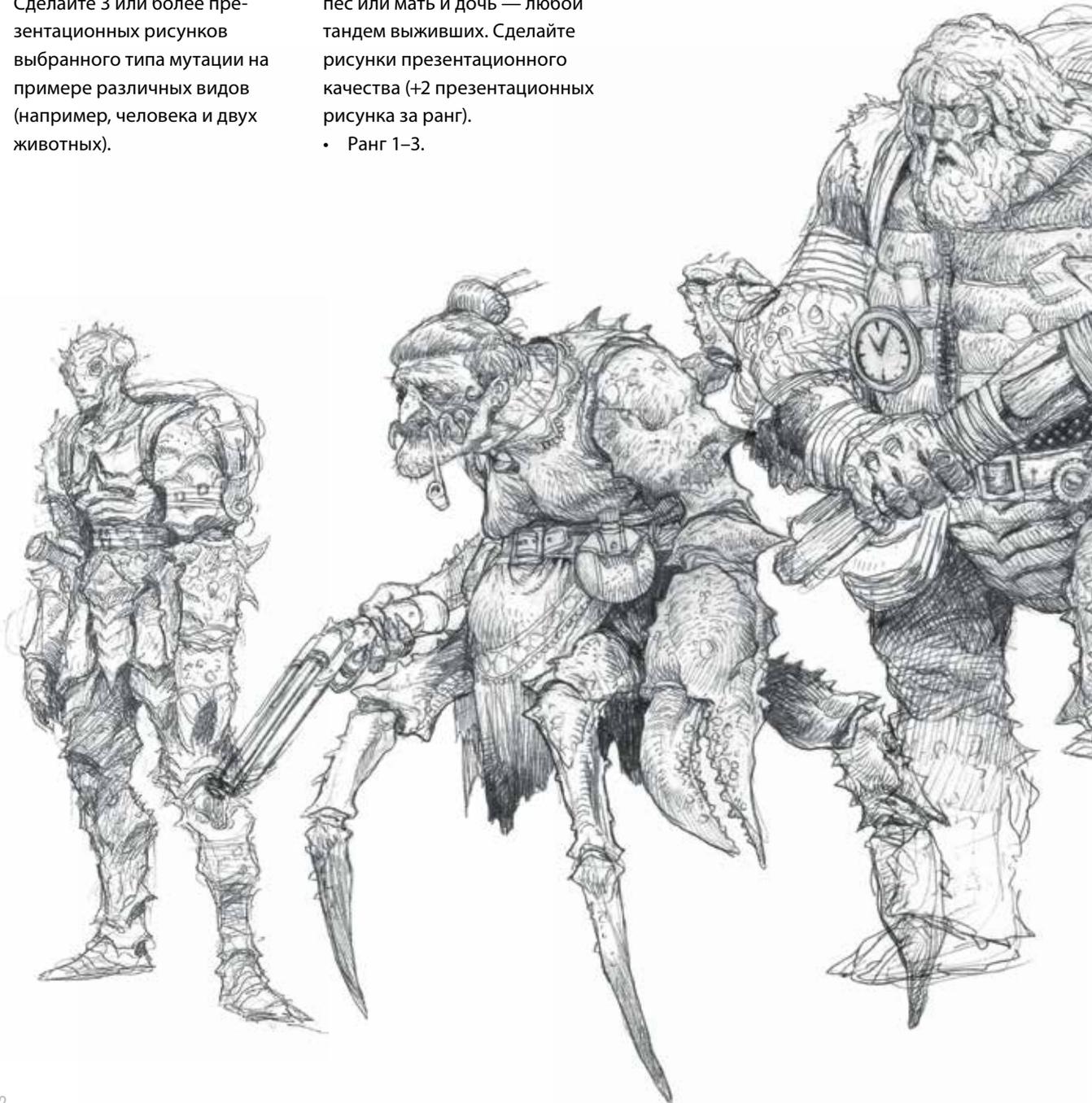
БОНУСНОЕ ДОСТИЖЕНИЕ Остаться в живых

- Нарисуйте пары уцелевших здоровых людей, которые станут героями вашей истории. Это могут быть мужчина и его пес или мать и дочь — любой тандем выживших. Сделайте рисунки презентационного качества (+2 презентационных рисунка за ранг).
- Ранг 1–3.



БОНУСНОЕ ДОСТИЖЕНИЕ Ошибки природы

- Сделайте еще больше зарисовок животных-мутантов. За каждые 5 набросков вы получаете ранг.
- Ранг 1–4.





**БОНУСНОЕ
ДОСТИЖЕНИЕ**
Бедолаги

Нарисуйте наброски уцелевших здоровых людей. Пусть у каждого будет своя уникальная роль: собиратель, переселенец, охотник за головами, кочевник, живущий в пустыне, и т. д. За каждые 5 набросков вы получаете ранг.

- Ранг 1–4.



**БОНУСНОЕ
ДОСТИЖЕНИЕ**
Хулиганы и ботаны

Доведите 3 или более наброска людей-мутантов до уровня презентационных рисунков. За каждые 3 наброска вы получаете ранг.

- Ранг 1–4.



**БОНУСНОЕ
ДОСТИЖЕНИЕ**
У холмов есть глаза

Нарисуйте дополнительные наброски персонажей-мутантов. Придерживайтесь выбранного типа мутации. Общее количество набросков — 19, 24 или 29.

- Ранг 1–3 (+10, +15, +20 эскизов).

