

ИНОПЛАНЕТЯНИН-ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

ХУДОЖНИК КЕННЕТ АНДЕРСОН

В этой главе мы покажем, как иллюстратор Кеннет Андерсон создает дружелюбного инопланетянина-исследователя в футуристическом костюме с различными гаджетами.

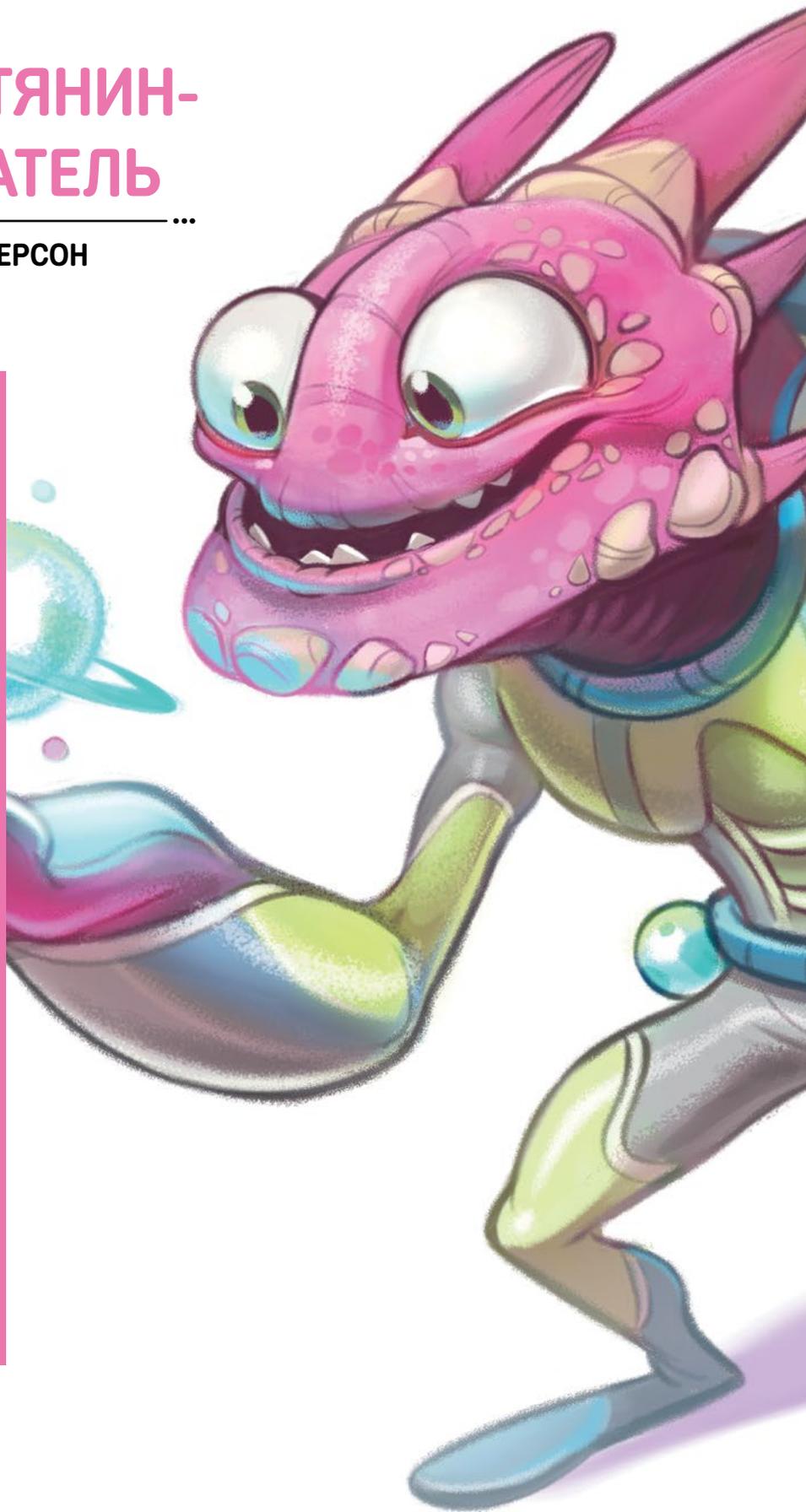
ВАРИАНТЫ ПЕРСОНАЖА:

- ИНОПЛАНЕТЯНИН-ДЕТЕНЬШ
- ИНОПЛАНЕТНЫЙ ГОСТЬ ПОД ПРИКРЫТИЕМ
- ЧЕТВЕРОНОГИЙ ИНОПЛАНЕТЯНИН

ОСОБЕННОСТИ СТИЛЯ

Стиль рисунка Кеннета отличается крупными формами и выразительными лицами персонажей. Благодаря этому ему удается создавать интересные и запоминающиеся дизайны. Такой подход лучше всего работает в комиксах, анимации и компьютерных играх.

Обязательно используйте в своем дизайне четкие формы и выразительные позы, а также не забывайте искать референсы из окружающего мира. Тогда ваши персонажи будут эффектными и живыми.

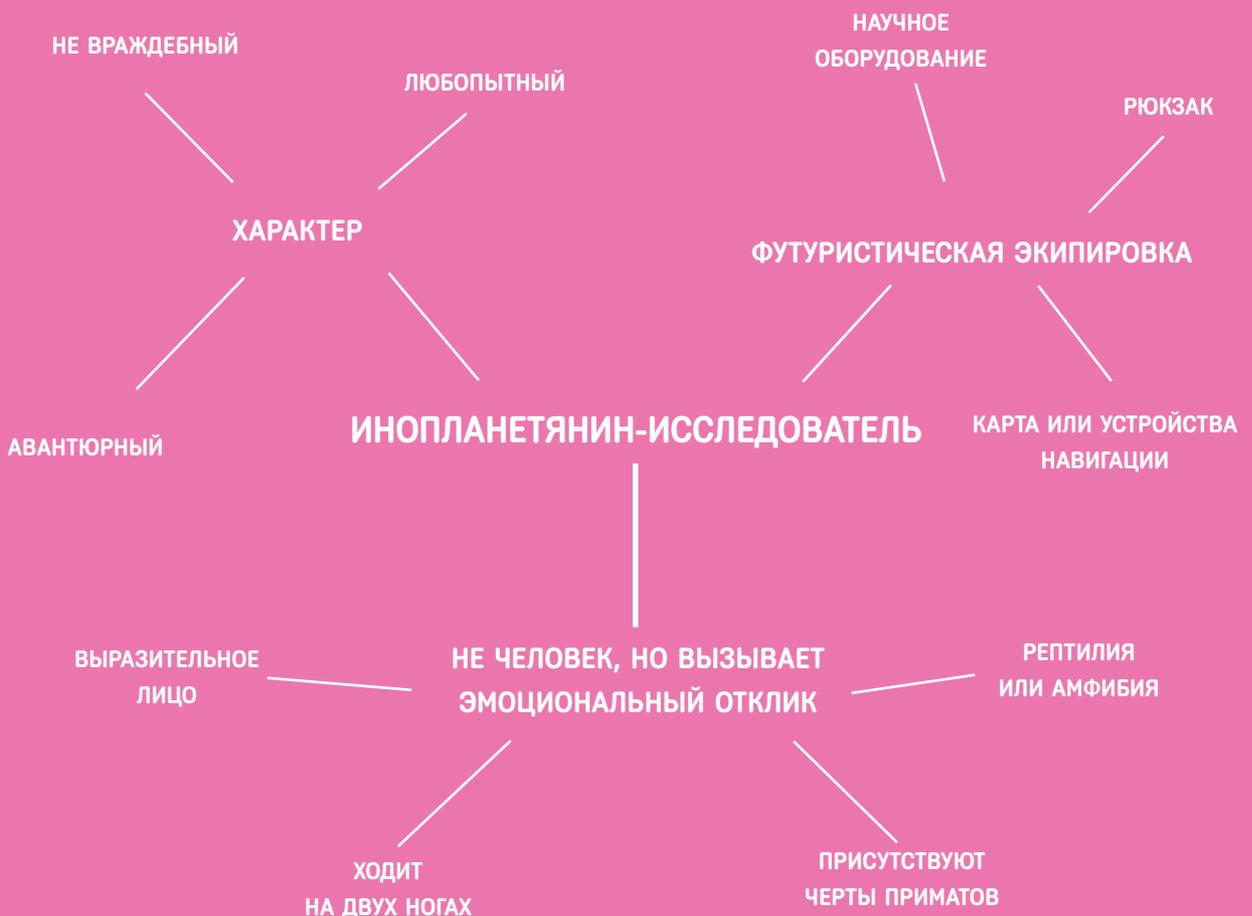


ИДЕЯ

По заданию я должен нарисовать инопланетянина-исследователя. Мне хочется избежать клишированного дизайна этого персонажа, придумать ему уникальный облик, в чем мне помогут референсы. Персонаж будет передвигаться на двух ногах, а в его дизайне — присутствовать научно-фантастические элементы. Возможно, в качестве основы дизайна я возьму рептилий или амфибий, чтобы мой инопланетянин был максимально не похож на человека.

Учитывая все это, я размышляю над возможными темами для поиска в интернете. Для вдохновения мне понадобятся фотографии лягушек, ящериц и даже необычных рыб. Также мне надо определить настроение рисунка — шутовское или серьезное?

Концепт: дружелюбный инопланетянин-исследователь или искатель приключений



ИССЛЕДОВАНИЕ

Я начинаю с того, что ишу в интернете изображения по ключевым словам «амфибии», «рептилии» и «рыбы». На первом этапе я провожу максимально широкий поиск, чтобы нащупать новые идеи. Начиная изучать строение других существ — насекомых, ракообразных, глубоководных животных и даже гиббонов, я думаю о том, как мне соединить все понравившиеся элементы в один дизайн.

Далее я сужаю область поиска до определенных референсов и конкретных видов животных. Я понимаю, что персонаж должен быть эмоциональным, а его лицо — выразительным, чтобы он понравился зрителям. Его инопланетность не должна вызывать неприятие. В выборе референсов я опираюсь именно на эти соображения, не забывая при этом отмечать и все необычные черты, которые смогу использовать в дизайне персонажа.

Жабовидные ящерицы обладают очень необычными чертами, в которых сочетаются острые элементы и округлые формы. Мне нравится, что, несмотря на рога, они выглядят безобидно благодаря большим глазам и улыбающимся ртам.



Мне нравятся конечно-сти красноглазой квакши. В районе плеча и предплечья они тонкие, а затем расширяются к крупным смешным пальцам. Персонаж с такими руками будет выглядеть забавно.



Мне нравится форма этой рыбы — ее смешные выпученные глаза и рот. Я не уверен, что эти черты пригодятся в финальном дизайне, но крупные глаза точно помогут выразить любопытство исследователя и сделают его вид более безобидным.



Гиббоны совсем не похожи на ящериц, но их долговязое строение и неуклюжие движения могут послужить хорошей основой для формы тела инопланетянина.



Облик ракообразных может послужить интересным и необычным референсом для костюма персонажа. Я хочу, чтобы экипировка и аксессуары выглядели инопланетными и не походили на обычную одежду и оборудование.



Мне понравились цвет и переливающиеся оттенки этого насекомого. Может быть, я попробую использовать их для костюма или кожи персонажа.

ПЕРВЫЕ НАБРОСКИ

Я начинаю с того, что делаю очень общие и схематичные наброски, создавая как можно больше вариантов. Я пробую рисовать разные формы тела и сосредотачиваюсь на том, чтобы создать интересный дизайн, опираясь на сделанные ранее скетчи с референсов. Я думаю над формой головы и общим силуэтом, а также над костюмом. Во что одет мой персонаж? Нужен ли ему специальный костюм, с помощью которого он

адаптируется к атмосфере других планет? Нужны ли ему оружие и другое оборудование?

На некоторых набросках вы видите лобастую гуманоидную голову, но в итоге я отказываюсь от такого решения в пользу рептилоидной формы. Я хочу сохранить игривое настроение персонажа, но добавить ему немного крутости за счет небольших рогов, как у жабовидной ящерицы, которые позволят сделать его облик чуть более опасным.

Мой персонаж — исследователь, поэтому, на мой взгляд, он должен быть отважным, но не пугающим. Я хочу передать в дизайне его любопытство, сделать его ученым или антропологом, изучающим новые миры, а может быть, и наш! Самый левый набросок во втором ряду, на котором персонаж держит бластер, удачно выдерживает баланс между этими аспектами.



БАЗОВЫЕ ФОРМЫ

Чтобы передать шуточный, но при этом отважный образ персонажа, я использую округлые и рептильные формы, а также немного острых углов для создания контраста. Таким образом, зритель не сразу сможет определить, насколько персонаж безобиден на самом деле.

При помощи перетекающих друг в друга форм я создаю образ, в котором круглое противопоставлено прямому. Я хочу, чтобы одна форма служила доминантой, а другая образовывала контраст. Если использовать в дизайне слишком много круглых или прямоугольных форм, он будет казаться скучным. Чрезмерное разнообразие приводит к тому, что дизайн теряет целостность. Связь всех форм друг с другом — самый важный элемент в дизайне. Я слежу за этой связью с помощью выбранного ранее силуэта персонажа.

Я экспериментирую с деталями из разных набросков и пробую разные сочетания, чтобы найти дизайн с эффектным силуэтом и интересными чертами. Трехпалые закругленные передние конечности персонажа напоминают лягушачьи и делают образ инопланетного существа более добродушным. На этом этапе я также решаю, насколько четко будут выделяться рога на его голове.

Я разбираюсь с языком форм в дизайне персонажа по принципу «прямой против круглого» и прорабатываю облик героя, уходя от базовых форм. Также я продумываю ритм дизайна и переходы от одной формы к другой.

Выбранный набросок



В выбранном мною наброске использован четкий язык форм с доминирующими треугольниками и второстепенными прямоугольниками. На мой взгляд, это добавляет облику персонажа динамики.

Я закругляю и выравниваю опорные точки, чтобы сделать персонажа более дружелюбным, а треугольники создают ощущение динамики и возможной опасности, подходящие инопланетным существам.



Сделать форму головы более выразительной?



Ключевая форма?



Думаю, у меня получился неплохой силуэт. По нему ясно видно, что персонаж не человек, а некое существо в костюме. Мне нравится, что формы создают определенную двусмысленность образа.



ДЕТАЛИ

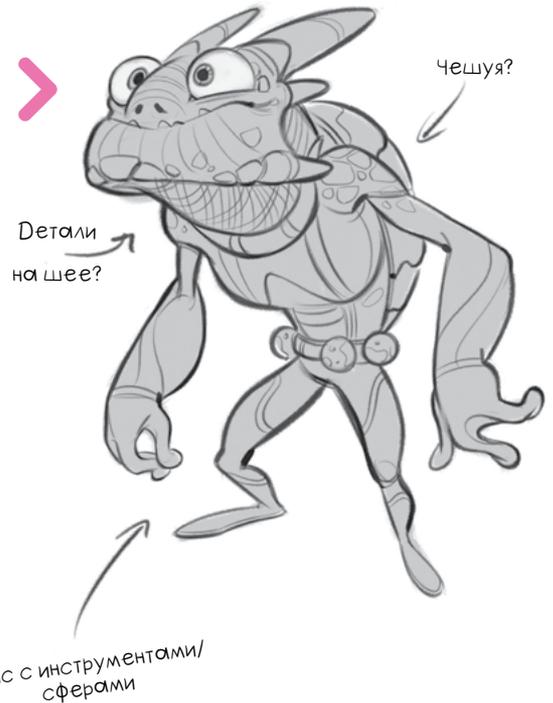
Теперь я ищу вдохновение в референсах, найденных на этапе исследования, чтобы разработать и продумать анатомию персонажа. Я хочу, чтобы у него были лягушачьи руки и голова ящерицы с рогами, а на спине красовался панцирь, как у ракообразных. Панцирь может служить рюкзаком или

прибором для подачи кислорода. Делая наброски, я попробовал добавить шлем, с помощью которого персонаж может свободно дышать в разных атмосферах, но вспомнил, что лягушки могут дышать через кожу! Так что я решил, что мой персонаж будет дышать следующим образом: рюкзак-пан-

цирь перерабатывает вредный для него воздух, а инопланетянин вбирает очищенный газ через кожу. Все эти детали помогут передать бесстрашие персонажа, который полностью готов к выживанию в чужеродной среде и чувствует себя отлично там, где человек существовать не может.

Я использую различные текстуры чешуи, чтобы сделать инопланетную природу персонажа более правдоподобной и добавить визуального интереса дизайну. Следует оставить текстуру только на коже или продолжить ее и на костюме?

РЮКЗАК ДЛЯ ДЫХАНИЯ?



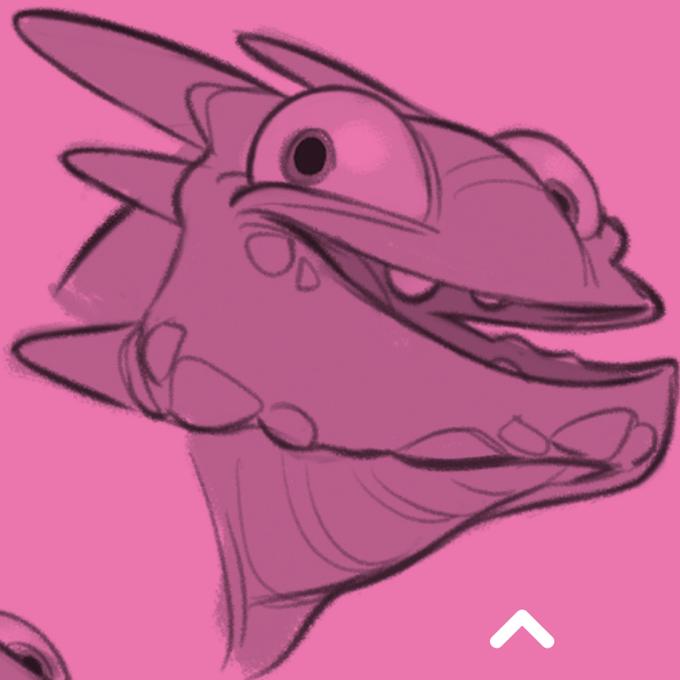
Вместо бластера, который может показаться чересчур агрессивным, я дам своему инопланетянину несколько летающих сфер, которые крепятся к его поясу. Я представляю, что это будут небольшие сферы с трехмерными голографическими картами, которые персонаж использует во время своих приключений. Для каждого мира — своя сфера.

Я уравниваю различные элементы, чтобы понять, какой уровень детализации меня устроит. Мне нужно сделать персонажа интересным, но при этом не переборщить с деталями и не внести сумятицу в дизайн. Самой детализированной частью персонажа я хочу сделать его голову, добавив рога и выпуклые чешуйки, чтобы зритель в первую очередь обращал внимание на лицо инопланетянина, и лишь потом на все остальное.

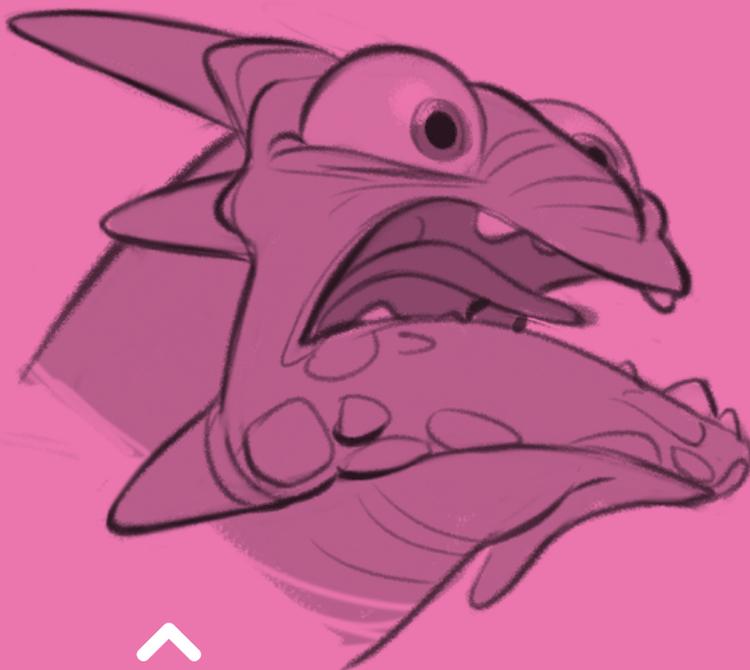


ВЫРАЖЕНИЕ ЛИЦА

Мимика всегда должна выражать характер персонажа — он умный, любопытный, добродушный — и быть достаточно экспрессивной, чтобы найти отклик у зрителей. Хотя мне нужно сделать своего персонажа миролюбивым, я придумываю для него и гневные гримасы, чтобы понять, насколько мой дизайн гибок. Важно найти предел возможностей дизайна.



Улыбка — одно из самых важных выражений, особенно если я хочу, чтобы зрители сопереживали персонажу. Если инопланетянин не сможет убедительно улыбаться, мне придется начать работу заново! Широкая улыбка и заинтересованный сосредоточенный взгляд и правда передают его энергичность и оптимизм.



Я расплющиваю и растягиваю челюсть персонажа в почти мультяшной манере, но стараюсь сохранить правдоподобность выражения лица. Так я смогу увидеть, насколько можно преувеличить форму рта. На этом рисунке персонаж испуган или удивлен, но в финальном дизайне я, скорее всего, буду использовать более радостное выражение лица.

Даже веселый персонаж иногда злится. У инопланетянина большие глаза без век, так что мне придется подумать, как показать эту эмоцию. Я немного жульничаю и решаю опустить его брови, чтобы создать хмурое выражение. Такое решение срывается, но в финальном дизайне я лучше покажу персонажа улыбающимся.



ПОЗЫ

Я хочу, чтобы мой персонаж производил впечатление энергичного и увлеченного исследователя. Он не может быть пассивным, его роль состоит в том, чтобы постоянно быть вовлеченным в действие и проявлять интерес к окружающему миру. Я делаю серию набросков с возможными вариантами поз, каждая из которых говорит о любопытстве инопланетянина. Здесь важно не только действие, но и то, как именно персонаж его совершает, ведь именно в этом и выражается его характер.

От чего убегает мой персонаж? Он не может сдержать своего любопытства? Мне хочется, чтобы его руки повторяли движения гиббона, потому что это добавит позе комичной проворности.



Я помню, как в детстве мне нравилось заглядывать под камни. Я представляю, что мой персонаж делает то же самое, исследуя различные миры. В этой позе очевидно прослеживается любопытство, а также лягушачья гибкость конечностей персонажа.



Я возвращаюсь к изначальной позе персонажа из наброска и немного видоизменяю ее. Иногда уже на ранних этапах работы получается придумать хорошую позу. Этот вариант очень удачный, потому как здесь ничто не мешает рассмотреть пропорции и костюм персонажа, а заинтересованное лицо и нетерпеливо поднятая рука говорят о его веселой и любознательной натуре.

ТОН И ЦВЕТ

Чтобы направить взгляд зрителя к главному акценту дизайна, мне потребуется создать четкую тоновую структуру. Обычно в дизайне персонажей акцент делается на лице героя. Кроме того, я хочу, чтобы цветовая палитра и тоновые паттерны говорили об инопланетном происхождении персонажа и его нечеловеческой природе. В создании желаемого эффекта мне помогут ранее найденные изображения амфибий.

Примерно определившись с тонами, я приступаю к поиску цветовых решений, пробую проверенные цвета и что-то необычное. Я хочу исследовать все возможные варианты, а не останавливаться на первом пришедшем в голову цвете.

Добавляя тон, я осознаю, что две полоски на его груди похожи на ляжки рюкзака, что кажется милой отсылкой к реалиям земных путешественников. Я решаю оставить эту деталь, ведь она делает моего персонажа более правдоподобным.



Я хочу, чтобы взгляд зрителя в первую очередь сосредоточивался на голове персонажа, поэтому она будет контрастировать с его телом. Учитывая это, я выбираю диапазон тонов и делаю раскладку по тону. Самая высокая контрастность будет в районе головы инопланетянина, на которой отдельные тоновые пятна (чешуя) будут разбивать формы и создавать четкие точки внимания для смотрящего.



Вначале я беру расщепленную комплементарную палитру из розового, бирюзового и оранжевого цветов. Такая цветовая схема визуально гармонична, но при этом достаточно разнообразна. Синий цвет может быть слишком банальным для персонажа, похожего на амфибию и рептилию.



Сложно ошибиться в составлении гармоничной цветовой схемы, но она может получиться чересчур пресной. Я хочу, чтобы мой персонаж выглядел гармонично и безобидно, но эта сине-зеленая палитра не создает ощущения инопланетности и не служит индикатором его авантурной натуры.

В итоге я останавливаю выбор на триадной схеме из розового, зеленого и синего цветов. Это сочетание создает визуальное разнообразие и напряжение за счет гармонизирующих между собой цветов, которые достаточно не похожи друг на друга и задают эффектный контраст, благодаря чему дизайн становится динамичным. Мне лишь нужно внимательно отнестись к балансу этих цветов и их насыщенности, тогда яркость не будет раздражать!



ФИНАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН

Окончательный вариант дизайна полностью выполняет поставленные мною задачи. Персонаж действительно похож на инопланетянина, потому его яркая окраска в сочетании с физическими характеристиками не встречаются ни у одного вида на Земле. Различные элементы дизайна свидетельствуют о том, что персонаж — исследователь. Куда проще придумать

что-то, когда начинаешь работу с широкой области поиска референсов, объединенной общей темой, чем пытаться рисовать, опираясь лишь на свое воображение. Различные элементы строения амфибий, ракообразных и ящериц достаточно органично сочетаются друг с другом. Небольшие блики на коже — как у амфибий, а переходы между цветами сделаны как на

крыльях жука, которого я нашел на этапе исследования. Легкий стиль визуального ряда, сочные цвета и взволнованная поза говорят об энергичной натуре персонажа, а детали защитного костюма и голографические гаджеты свидетельствуют о его приключениях в интересном и ярком научно-фантастическом сеттинге.



Финальная иллюстрация © Кеннет Андерсон