

Основы создания персонажа

Бекетова Ксения Александровна
иллюстратор, концепт-художник, фрилансер



План

1. Для чего и когда нужен персонаж
2. Области применения персонажа
3. Техническое задание и бриф
4. Этапы создания персонажа

ДЛЯ ЧЕГО И КОГДА НУЖЕН ПЕРСОНАЖ

Тут нам нужна любая картинка с любым персонажем, можно ее не делать “кругло”, это сделает дизайнер



Назначение

Вопрос:

“Для чего именно этот персонаж будет рожден, насколько оправданно его появление и каково его дальнейшее назначение?”

КАРТИНКА

С какими целями создают персонаж

Перечисляем списком кратко цели, для которых персонажи создаются (4-6 пунктов)
В суфлер - раскрываем каждый пункт подробнее.

В каких сферах “работают” персонажи

Перечисляем списком сферы, для которых персонажи создаются (4-6 пунктов) - реклама, фирменный стиль бренда, книжная и журнальная иллюстрация....

В суфлер - раскрываем каждый пункт подробнее.

В каких сферах “работают” персонажи

картинка - кейс + тезис

В суфреле рассказываем. Вот пример, когда персонаж работает на бренд так-то и так-то

В каких сферах “работают” персонажи

еще кейс

В каких сферах “работают” персонажи

еще кейс - тут можно прямо свой персонаж - вот я создавала его для этого, заказчику хотел того-то

ОБЛАСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Тут нам нужна любая картинка с любым персонажем, можно ее не делать “кругло”, это сделает дизайнер



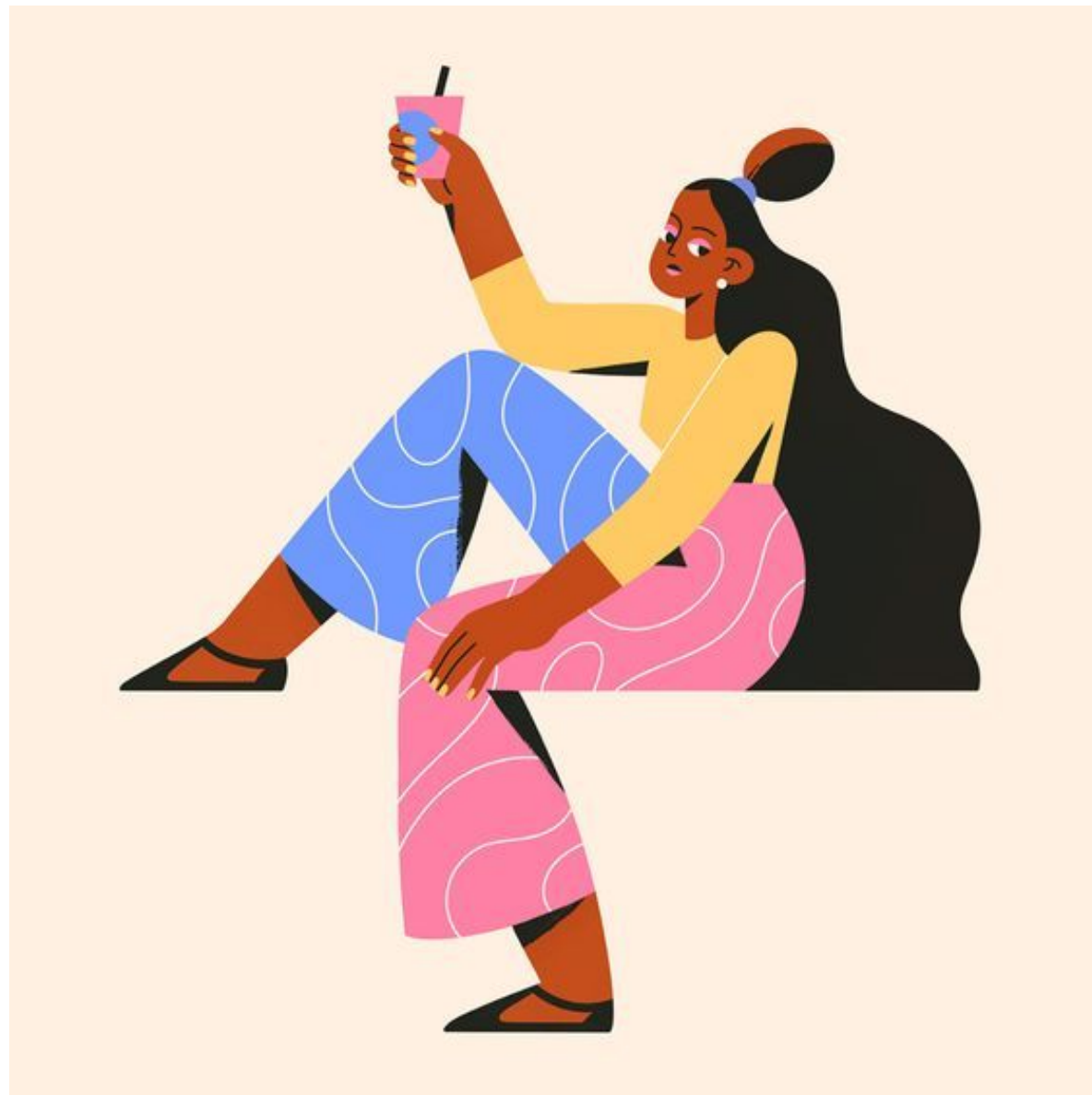
В каких сферах “работают” персонажи

картинка - кейс + тезис

В суфреле рассказываем. Вот это стикеры для соцсетей, они работают так-то, нужны для того-то, создаются так-то.

Рекламный персонаж

Стилистика также должна быть понятна и близка целевой аудитории. В данном случае персонаж - это зеркало потребителя.



12 colourful lifestyle scenes

Lifestyle

ILLUSTRATIONS



Коммерческий персонаж

Коммерческий персонаж - это, наверное, не только маскот, можно здесь сначала в общем, о том, что такое, чем отличается от рекламного, в чем суть, а затем уже на следующем слайде конкретно про маскот
Здесь - тезисы, в суфлере мы их раскрываем.
Можно вместо эксперта картинку

Маскот

Маскóт (от англ. mascot — «человек, животное или объект, приносящий удачу») — практически любой узнаваемый персонаж, антропоморфный и не очень, олицетворяющий собой некий коллектив: школу, спортивную команду, сообщество, воинское подразделение, мероприятие или бренд.



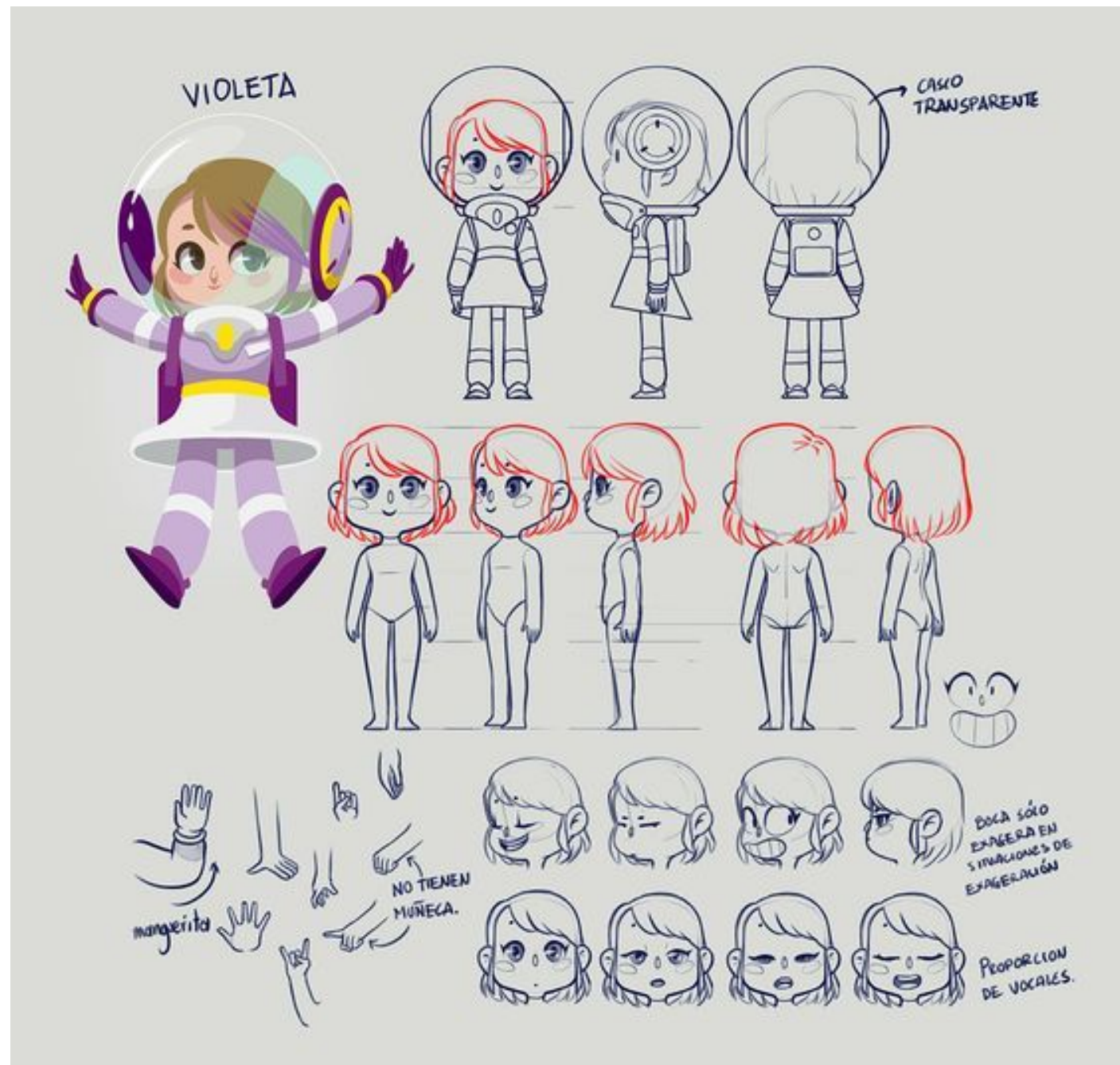
Сюда можно еще пример



By SOSFactory
Mascot design for
Maxi

Анимационный персонаж

Характер анимационного персонажа в деталях прописывается уже на этапе сценария.



Игровой персонаж

Тактика разработки игрового персонажа довольно близка к анимационной, особенно если мы говорим об инди играх, квестах и (ресерч). Однако при работе с такими жанрами, как, например, RPG, работа концепт-художника сосредоточена еще и на практических моментах, например, как этот персонаж реализует приемы и атаки, какое оружие он применяет, как визуализировано нанесение урона, как он защищен, как визуально меняется персонаж при росте уровня, как все эти детали работают в концепции самого персонажа (Мы ведь не станем надевать на лесную ведьму sci-fi доспех и снаряжать её автоматом Второй мировой?). Разработка игрового персонажа - самостоятельная дисциплина, требующая более глубоких знаний и тщательного изучения нюансов.



ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ И БРИФ

Тут нам нужна любая картинка с любым персонажем, можно ее не делать “кругло”, это сделает дизайнер



Бриф

Бриф — это перечень основных характеристик будущего проекта, который заказчик составляет для дальнейшего знакомства с потенциальным исполнителем и предметного обсуждения работ.

Структура брифа

-Целевая аудитория

(возраст, пол, уровень дохода, страна)

-Краткое описание

(характер, форма, возраст, пол, вид)

-Какие функции выполняет персонаж

(обучает, развлекает etc)

-Примеры существующих персонажей, на которых можно ориентироваться

-Какие чувства должен вызывать персонаж

(умиление, уважение, страх etc)

-Какую идею транслирует персонаж и с чем ассоциируется

(ЗОЖ, семейные ценности, молодежная культура)

-Цветовая гамма и идеи бренда

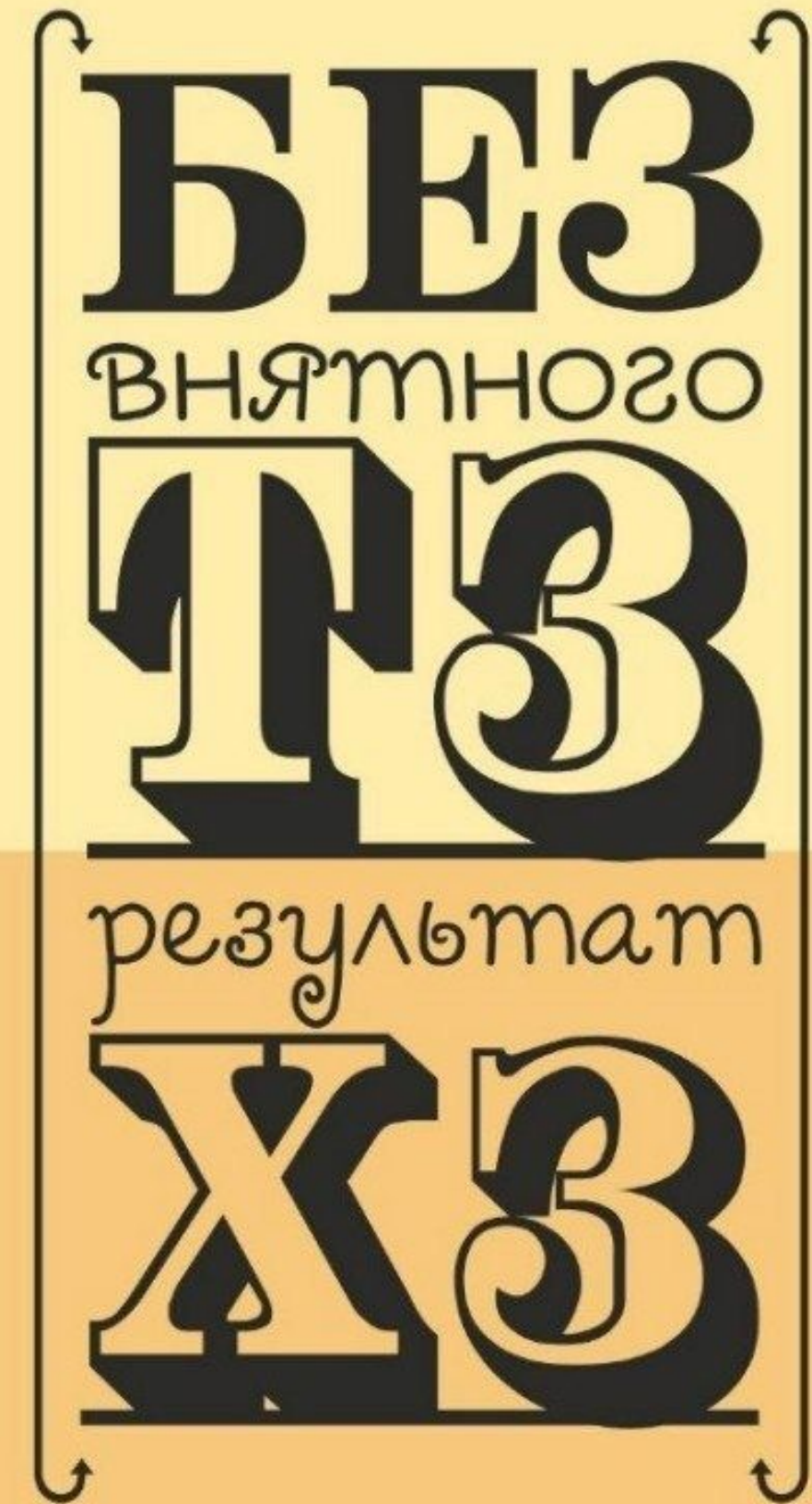
(если говорим о маскоте)

-Сфера применения

(коммерция, реклама, анимация etc)

Техническое задание

Техническое задание — это подробный перечень необходимых работ, с измеримыми результатами и жесткими дедлайнами.



eveline_art

Есть разница!

Бриф — это условия задачи.

Техническое задание — документ, приравняемый к юридическому, который содержит требования и предписания.

Пример брифа

Пример ТЗ

ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА

Тут нам нужна любая картинка с любым персонажем, можно ее не делать “кругло”, это сделает дизайнер



Этапы создания

[Все этапы одним списком](#)

Этапы

Пайплайн это - это последовательность стадий ,
внутри которых расположены задачи. Расположены они
таким образом, что выход каждого элемента является
входом следующего.

Этапы

1. Бриф

Получаем от клиента или предоставляем шаблон для заполнения, находим общий язык

1. Техническое задание

Уточняем характеристики, как правило ТЗ составляется совместно.

Этапы

3. Мудборд/референсы

Мудборд переводится буквально как “доска настроения”, в нем собираются уже существующие изображения, совпадающие по духу, цвету, технике с тем, что вы задумали.

Рéференс (англ. reference — справка, сноска) — вспомогательное изображение: рисунок или фотография, которые художник или дизайнер изучает перед работой, чтобы точнее передать детали, получить дополнительную информацию, идеи.

Пример референсов

Этапы

4. Драфтовые наброски (скетчи)

В процессе поиска вы можете сделать сколько угодно набросков, но показывать клиенту нужно только лучшее, прошедшее отбор.

Далеко не каждый клиент в состоянии увидеть задумку на этапе наброска, поэтому чем доступнее вы подаете информацию - тем лучше.

Пример скетча

Этапы

5. Чистовой концепт

На этой стадии у вас и заказчика уже должно сложиться четкое представление, как персонаж выглядит в итоге.

6. Варианты выкрасок

Выкраска - это

Пример разных вариантов выкраски

Этапы

7. Финализация, подготовка документа к сдаче

Списком что в нее входит

Персонаж - до финализации и после

По проторенному пути

- Начните с поиска похожих кейсов, выбирайте лучшее, ориентируйтесь на успешные, работающие примеры.
- Проанализируйте, как художник подошел к исполнению задачи, чем руководствовался, как пришел к именно такому результату.
- **давайте еще пару пунктов добавим?**

Выводы