**Как создавать персонажей? Что сложного?**

**Отвечает Matt Forsythe:**

Для каждого процесс, конечно же, разный. Я думаю о том, как персонаж будет действовать в эмоциональных или сложных ситуациях? Насколько он силен? Или же напуган? Или напротив? Ладит ли он с другими персонажами?

Большая часть моего вкуса в дизайне было сформировано анимацией; так что я большой фанат комбинирования простых геометрических фигур. Конусы, цилиндры и сферы. Я пытаюсь вложить элемент конфликта или напряжения в иллюстрации.

1. Пролистайте ваш скетчбук. В лучшем случае он уже заполнен интересными фигурами, существами и рисунками. Выберите один.

2. Подумайте об эмоциональной ситуации, в которой недавно оказались. Что-то, что расстроило или тяжело далось или осчастливило вас. Например: сосед по комнате крадет вашу еду из холодильника; или вы в магазине с другом и видите, как он что-то крадет. Это простые примеры, но задумайтесь о чем-нибудь, что заставило вас тщательно проследить за своей реакцией на данную ситуацию.

3. Как ваш персонаж из скетчбука отреагирует на эту ситуацию?

**Отвечает Simon Gane**

Хороший вопрос. Для меня создание персонажей – это достижение баланса между разработкой такого дизайна, который будет интересно, а также комфортно рисовать во всех отношениях, будь то позы или настроения. Так что если вам сложно рисовать, возможно, это знак того, что вы должны каким-то образом упростить их.

Также нужно помнить о том, что персонаж не должен быть идеален на начальном этапе, он может продолжать меняться и совершенствоваться на страницах по мере развития истории. Это произойдет, хотите вы этого или нет, потому что ваши навыки будут улучшаться, и ваши вкусы могут меняться. Так что будьте универсальны настолько, чтобы ваш герой мог существовать в разных костюмах или с разными прическами и, возможно, даже в других художественных стилях. Читатель согласится с этими изменениями, потому что часть наслаждения комиксами – это видеть труд человека, работающего с рисунками. Я думаю, это создает некую связь между читателем и художником. Ее было бы сложно найти, если бы рисунки были слишком техничными или методичными. Комиксы – глубокая форма искусства.

Я думаю, что лучше всего руководствоваться своими интересами и вкусами, но также помнить, что дизайн персонажа – это только начальная точка в повествовании истории, так что очень важно рисовать героя в полном спектре эмоций – счастливым, грустным, злым, озадаченным, неуклюжим, удивленным и так далее. Передача определенной эмоции – очень важный элемент. Если это тяжело дается, может быть, нужно немного изменить костюм?

Еще один способ – попытаться рисовать силуэт персонажа и посмотреть, узнаваем ли он. Обладает ли он отличительным типом фигуры, позой, одеждой или прической, что позволит нам понять кто этот персонаж по одному только контуру?

Каким бы ни был художественный совет, в конечном счете, вам всегда нужно рисовать. Для собственного веселья. Много. И тогда, я обещаю, персонажи появятся.

**Отвечает Ryan Cecil Smith**

Иногда трудно не думать о моем персонаже как об инструменте продвижения в истории. Это можно увидеть в герое, в котором читатель не заинтересован. Я снова должен сфокусироваться на том, кто этот персонаж, почему я его люблю и что бы он делал сам по себе.

Обычно я объединяю несколько глупых идей и рисую персонажа несколько раз для того, чтобы понять, что на самом деле важно. Обычно это помогает. Когда я в первый раз рисую их, возникает много несущественных деталей. В конце концов, я нахожу самые важные, любопытные, лучшие и легкие для зарисовки элементы.

 Упражнение:

Напишите список важных характеристик персонажа. Затем нарисуйте его и постарайтесь передать эти характеристики. Если вы чувствуете, что слишком углубились в предысторию или вы не можете проиллюстрировать это на нескольких панелях или кажется, что много всего намешано – вычеркните это из списка. Все это могут быть правильными характеристиками, но они не ядро персонажа.

**Отвечает Juan Doe**

Я считаю, создание действительно уникальных персонажей – это испытание. Неважно пишите вы их или рисуете. Вам нужно попытаться создать персонажей, которые верны себе и необязательно являются точной копией стандартного архетипа. Существуют некоторые нюансы для завершения определенного персонажа. Я пытаюсь вспомнить некоторые детали о людях, которых встречал в жизни и придумываю, как я могу внести эту уникальность в создании персонажа. Мне помогают зарисовки и исследование. Иногда персонажи рождаются сразу, а иногда это происходит как в скульптуре, где тебе нужно слепить форму и менять ее до тех пор, пока не почувствуешь, что все правильно. Также можно записывать детальные описания с четкими личностными чертами, которые помогут направлять дизайн в нужное русло.

Упражнение:

Можно посмотреть, как разные художники и компании подходят к дизайну персонажей. Это еще одно хорошее место для вдохновения. Если вы наберете в поисковике «поворот персонажа», вы увидите множество уникальных и разнообразных примеров, какие только возможны. Самое крутое – это то, что вы многое можете сказать о персонаже, смотря на иллюстрацию. Важно проводить такое исследование, чтобы понять, что возможно создать. И как всегда, если вы любите рисовать, отличный способ развить свой художественный стиль, который может быть использован для эффективного дизайна персонажа – практика навыков в анатомии и рисование с моделей.

**Отвечает Ronald Wimberly:**

Дизайн персонажей также считается повествованием. Все должно говорить хоть что-то о персонаже. Я не люблю рисовать крутых героев ради крутых героев. Я считаю, что образ должен рассказывать историю. Мой совет таков: читайте книги и наблюдайте за окружающим миром. Таким был бы мой ответ на все вопросы, но тогда это было бы очень короткое интервью.

Моя стратегия заключается в том, что нужно убирать некоторые элементы до такой степени, что если я уберу что-то еще, это не будет иметь никакого смысла. Начните с сильного, отличительного силуэта, я говорю метафорически и имею в виду также и их характер. Характер персонажей определяет их дизайн. Описывать персонажей – это как писать сценарий. Если вы прочитаете «Принц котов», вы увидите, почему каждый персонаж выглядит так, как выглядит. Глядя на них, вы все поймете.

Упражнение:

Рисуйте людей вокруг вас. Конечно, сейчас мы все взаперти, но вы можете смотреть старые фильмы. Раньше лица людей были запоминающимися. Еще мне нравятся дзидайгеки.

**Отвечает Chris Giarrusso**

Я считаю, что самая сложная часть в создании персонажей для комиксов – это понимать, когда вы знаете «достаточно» о персонаже, чтобы начать. Это помогает понять, что представляет собой ваш персонаж. Но вы не должны знать абсолютно все. Можете сочинять на ходу и позволить персонажу органично развиваться. Если еще до того как вы начали, вы будете постоянно думать, что вам нужно знать каждую деталь истории персонажа, скорее всего, вы устанете и никогда не начнете, или же вы можете установить себе излишне строгие рамки, которые помешают органическому развитию персонажа.

Разработка дизайна персонажа – это в основном работа в скетчбуке и рисование разных комбинаций супергеройского снаряжения.

Когда я иллюстрировал Kid Thunder, я знал, что мне нужен устрашающий злодей, поэтому я нарисовал ему крутой шлем с рогами. Чтобы он выглядел злым, я нарисовал форму над глазами, чтобы добавить стойкое гневное выражение на лице от шлема.