



ВИКОРИСТАННЯ АНІМАЦІЙНИХ ОБРАЗНИХ ЗАСОБІВ ПРИ РОЗРОБЦІ ХАРАКТЕРУ ПЕРСОНАЖА

Слітюк О.О., к.т.н., доцент, кафедра дизайну, КНУТД
Данильчук К.А., студент, кафедра дизайну, КНУТД

Розробка дизайну персонажа – складний та багатогранний процес, це не лише розробка його зовнішнього вигляду, а й розгляд притаманних йому властивостей, характеру. Саме ці аспекти впливають на враження від персонажа, на його енергетику. Персонажі мають надзвичайно важливе значення в анімаційних творах і можуть працювати на різні цілі - від розкриття розвитку сюжету до втілення яскравих особистостей, із якими глядачі можуть себе ідентифікувати і яким можуть співпереживати [1].

У роботі представлені дослідження, пов'язані з розробкою рекомендацій щодо створення характеру анімаційного персонажа за заданими властивостями. Особлива увага приділена вибору факторів та образних засобів, що впливають на передачу характеру персонажа.

Одним з головних факторів, що впливає на характер персонажа, є геометрична форма. Так позитивні персонажі мають більш округлі форми наближені до кола. Негативні персонажі мають загострені кути, геометричну форму тіла наближену до трикутника, часто витягнуті форми, певну кістлявість.

Також використання відповідного виду ліній надають персонажу певні риси особистості. Наприклад, плавні й округлі лінії говорять про те, що персонаж добрий і має м'який характер. Гострі лінії навпаки, говорять про те, що в персонажа непростий і твердий характер. Саме манера малюнка може відображати стан одного й того персонажа: у момент добродушності лінія буде м'якою і округлою, при агресивному стані – незграбною і гострою; в момент переляку підходить тремтяча лінія (волосся на маківці встають дибом).

Наступним фактором, що надає характер персонажа є вибір колірної гами. Світлі тони надають персонажу добродушність, ніжність; яскраві тони – радість, молодість, рухливість; похмурі темні тони надають негативний характер.

Також прийом перебільшення в пропорціях, жестах й положенні тіла створюють драматичний ефект. Перебільшення – основа в шаржах та карикатурах, підкреслює певні риси особистості [2]. Перебільшуючи особливості персонажа, автор допомагає глядачеві визначити характер персонажу, основні його якості. Якщо персонаж сильний, то намалювати просто мускулісті руки - буде не досить, необхідно, щоб вони були в декілька разів більше. Зазвичай якщо персонаж розумний – йому роблять голову побільше й великі окуляри, якщо він качок – у нього будуть широкі плечі, у романтичних дівчат – великі очі й довгі вії. Потрібно пам'ятати про співвідношення частин тіла, тому що пропорції створюють характер персонажа. Наприклад, милі персонажі будуть мати пропорції дитини: більша голова, овальне тіло. Знаючи ці речі вже можна домагатися певних ефектів. Також і в



виразі обличчя перебільшення відіграє важливу роль. Коли ми здивовані або налякані – від несподіванки наше тіло реагує спонтанно. Те ж саме повинне трапитися й з мультяшним малюнком, але з набагато більше вираженим результатом.

Ще однією невід’ємною складовою вдалої анімації є – міміка. Чим яскравіше й різноманітніше міміка персонажа, тим цікавіше можна обіграти його реакцію на ту або іншу подію. Мальований персонаж не повинен вести себе точно так, як звичайна людина в природному середовищі - від цього він тільки програє. Щоб домогтися достовірності, потрібно перебільшувати, загострювати людські вчинки. Драматичний або комічний ефект досягається через гіперболу. Риси обличчя повинні бути прості і чіткі, пози стійкі, здатні витримати тривалу статику. Конструкція обличчя персонажів заснована на колах і формі груші. М'язове й шкірне покриття всієї поверхні голови є гнучкими, деякі частини виглядають краще в перекручуванні, чим інші. Потрібно зберегти почуття твердого черепа під шкірою, з більш гнучкою щелепою й м'язами очей, для того, щоб анімація була правдоподібною.

При створенні персонажів, також необхідно звернути вагу на розробку характерних поз і жестів, властивих персонажу, відповідно до особливостей його характеру [2]. Багато художників мимоволі наділяють своїх героїв викривленою, з медичної точки зору, поставою. Якщо розглянути різні типи постав по Ф. Штаффелю, то викривлення хребта притаманне майже всім типажам: плоско-увігнута спина характерна для жінок. Такий вигин спини добре підкреслює жіночі форми в області талії і стегон; плоска спина властива військовим, коли потрібно перебільшено показати виправку; кругла спина, як правило, належить довготелесій, невпевненій в собі людині або високому, худорлявому старцю; увігнуто-круглу спину мають монстри з потужним торсом. Положення голови персонажа прямо пов'язане з настроєм героя. Наприклад: голова піднесена вгору підкреслить впевненість, зарозумілість чи мрійливість; опущена – лють і агресію, втома або смуток; трохи опущена з нахилом в сторону – збентеження і флірт, а в положенні прямо – здивування, страх або роздратування.

У роботі запропоновано рекомендації щодо використання анімаційних образних засобів при розробці характеру персонажа. Особлива увага приділена вибору геометричної форми, виду ліній, колірної гами, засобу перебільшення, міміці, характерних поз і жестів. Використання даних рекомендацій дозволить створювати переконливі образи анімаційних персонажів за заданими властивостями.

Список літератури

1. Martin, M. Avyanna: Working on an Animated Stylized Character. <https://80.lv/articles/avyanna-working-on-an-animated-stylized-character/>.
2. Сліпюк, О.О., & Нощенко, Н.В. (2021) Принципи створення стилізованого анімаційного 3d-персонажа. *PRINT, MULTIMEDIA & WEB: колективна монографія*. – Харків: ТОВ «Друкарня Мадрид». – С. 124-136.