



## ПРОБЛЕМИ ВИБОРУ ГЕОМЕТРИЧНОЇ ФОРМИ ПРИ РОЗРОБЦІ СТИЛІЗОВАНОГО АНІМАЦІЙНОГО 2D-ПЕРСОНАЖА

*Слітюк О.О., к.т.н., доцент, кафедра мультимедійного дизайну, КНУТД*  
*Мережніков М.Ф., студент, кафедра мультимедійного дизайну, КНУТД*

Сьогодні анімаційний персонаж є важливою складовою мультимедійної індустрії, образ якого широко використовується у анімації, веб-дизайні, рекламі, відеоіграх та ін. Персонажі, як правило, наділяються власним характером, що допомагає створювати емоційно насичені образи, які привертають увагу глядачів. Сьогодні, використовуючи принципи мови форм, дизайнери можуть створювати персонажів, які не лише привабливі та впізнавані, але й мають глибокий психологічний зміст, що робить їх більш цікавими та запам'ятовуваними для глядачів [1].

У роботі представлені дослідження, пов'язані проблемами використання анімаційних образних засобів при розробці характеру персонажа. Особлива увага приділена вибору геометричної форми, як важливого засобу ідентифікації персонажа в індустрії мультимедіа.

Процес створення персонажа доволі складна задача, оскільки дизайнер повинен розробити зоровий образ, що буде викликати прогнозовану реакцію з боку глядача [2]. Персонаж стає носієм концепцій та емоційних зв'язків, визначаючи розвиток історії та сприяючи емоційному зв'язку із глядачем.

Так одним з найвідоміших прикладів, що підтримав концепцію мови форм, був створений Уолтом Діснеєм у 1937 році анімаційний фільм "Білосніжка і сім гномів". У цьому фільмі кожен з сімох гномів мав різний унікальний характер, який було передано через особливу форму тіла, обличчя та характеристик, що дозволило глядачам легко сприймати їх особистість [1]. У цій роботі Діснея було продемонстровано, як різні форми та лінії можуть відображати різноманітні характери та емоції персонажів, що дозволило визначити основні принципи мови форм такі як: принцип узгодженості, контрасту, чіткості і простоти, антропоморфізму, символізму, індивідуальності.

Сьогодні мультиплікаційні студії активно використовують концепцію мови форм (shape language) для створення персонажів з максимальною ефективністю та привабливістю для аудиторії. Наприклад, персонажі, які представляють добро, можуть мати круглі, м'які форми, в той час як персонажі, які представляють зло, можуть мати гострі, кутові форми. Крім того, мова форм може використовуватися для підкреслення характерних рис персонажів, таких як сила, рухливість або емоційність, через вибір відповідних форм та ліній [2]. Такий підхід допомагає створювати не лише зовнішній вигляд персонажа, а й розглядати притаманні йому властивості, характер. Проте форми персонажів не є непорушними, їх можна змінювати в залежності від ролі персонажу в анімаційному творі. До прикладу комбінування протилежних за суттю форм може створювати персонажів із суперечливими рисами та властивостями, що змусить глядача розмірковувати над сутністю персонажа. Їхні форми можуть



бути змішаними та нестандартними, а їх характери можуть бути непередбачуваними та іронічними, що робить їх відмінними від традиційних анімаційних образів і збагачує анімаційні твори новими шарами значень та відтінками.

В Київському національному університеті технологій та дизайну, на кафедрі мультимедійного дизайну ведуться дослідження, пов'язані з розробкою рекомендацій щодо використання анімаційних образних засобів при розробці характеру персонажа. Проведені дослідження, дозволили встановити фактори, що впливають на передачу характеру персонажа. Особлива увага приділена вибору геометричної форми, виду ліній, колірної гами, засобу перебільшення, міміці, характерних поз і жестів [2].

На основі запропонованих рекомендації, було розроблено власний анімаційний персонаж. За сюжетом короткометражного твору персонаж з доброзичливого героя перетворюється на злого, що дає змогу наглядно продемонструвати, як композиційні засоби впливають на зміну характеру (рис. 1). Спершу персонаж милий та приємний помічник, на це вказують його м'які, округлі форми та силует в цілому. Крім того про добрі наміри персонажа додатково вказують його пози та колір. В поєднанні це дає змогу зчитати характер персонажа ще до того як він розкрився в сюжеті. Друга ж форма персонажу, темна та зла. На ній він може перетворитися через сюжетні повороти, погане ставлення до персонажа з боку оточуючих наприклад. Гострі, агресивні форми та пози тут також вказуватимуть на характер персонажа тепер вже в протилежний бік.



Рисунок 1 – Ескізи персонажа

У роботі запропоновано підходи щодо вибору геометричної форми при розробці характеру персонажа. Досліджена важливість концепції мови форм у дизайні персонажів мультиплікаційних фільмів. На основі запропонованих рекомендації, розроблено власний анімаційний персонаж.

#### Список літератури

- 1 Martin, M. (2020). Avyanna: Working on an Animated Stylized Character. <https://80.lv/articles/avyanna-working-on-an-animated-stylized-character/>.
2. Слітюк, О.О., & Данильчук, К.А. (2022). Особливості вибору композиційних засобів при створенні образу анімаційного персонажа. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Інновації: монографія. (с. 103-114). ТОВ «Друкарня Мадрид».