

УДК 730; 741; 766

ОСОБЛИВОСТІ ВИБОРУ КОМПОЗИЦІЙНИХ ЗАСОБІВ ПРИ СТВОРЕННІ ОБРАЗУ АНІМАЦІЙНОГО ПЕРСОНАЖА

Слітюк О.О.

к.т.н., доцент, кафедра дизайну,
Київський національний університет технології та дизайну

Данильчук К.А.

бакалавр, кафедра дизайну,
Київський національний університет технології та дизайну

***Анотація.** Розглянуті питання, пов'язані з розробкою підходів щодо вибору композиційних засобів при створенні образу анімаційного персонажа. Особлива увага приділена вибору факторів та образних засобів, що впливають на передачу характеру персонажа, а саме геометричної форми, виду лінії, колірної гами, засобу перебільшення, міміці, характерних поз і жестів. На основі запропонованих рекомендацій, розроблено власний персонаж.*

***Ключові слова:** АНІМАЦІЯ, ПЕРСОНАЖ, СТИЛІЗАЦІЯ, ОБРАЗ, ВІЗУАЛІЗАЦІЯ, ГЕОМЕТРИЧНА ФОРМА, МІМІКА.*

Вступ

У сучасній культурі анімаційні твори займають важливе місце, впливаючи на розвиток інших екранних мистецтв. Анімація надає своїм творцям широкі можливості в експериментах, пов'язаних з пошуком нової художньої образності, зі створенням нових і з'єднанням уже досліджених різноманітних технік. Зростає число анімаційних стрічок, що виходять у прокат, анімаційних роликів, що з'являються в цифрових мережах і на телебаченні, свідчать про популярність анімації і її важливості як невід'ємного елемента медійного простору. Еволюція образних засобів анімації, аудіовізуальних технологій, розвиток змішаного жанру, що поєднує анімаційну стилістику й кінематограф, демонструють зміни, що відбуваються в анімації, що ведуть до її переходу на новий рівень розвитку в культурі й мистецтві [1].

Розробка дизайну анімаційного 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 [2]. 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 [3].

Основна увага в сучасних дослідженнях, присвячених анімації, приділена її специфіці, існуючим видам, художнім напрямкам, жанрово-тематичній специфіці, технікам і технологіям її створення, які, як правило, носять

описовий, а не аналітичний характер [4, 5]. Таким чином, питання пов'язані з особливостями вибору композиційних засобів при створенні образу анімаційного персонажа, є недостатньо вивченим, що свідчить про актуальність теми даного дослідження.

Мета та задачі дослідження

Мета роботи полягає у розробці рекомендацій щодо створення характеру анімаційного персонажа за заданими властивостями та вимог до проєктованого об'єкту. У представленому дослідженні ставилось завдання проаналізувати основні складові анімації, засоби та принципи створення анімаційного образу. Особлива увага приділена вибору факторів та образних засобів, що впливають на передачу характеру персонажа. В роботі проаналізовано характер героїв відомих мультфільмів, що мають протилежні характери, та на основі запропонованих факторів, що впливають на передачу характеру, розроблено власний персонаж.

Основна частина

Процес створення персонажа доволі складна задача, оскільки дизайнер повинен розробити зоровий образ, що буде викликати прогнозовану реакцію з боку глядача. Настрій - це те, на чому тримається будь-який спектакль або фільм, в тому числі анімаційний [4]. Але в мультфільмі емоції передаються більш контрастно. В ході дослідження було запропоновано методику вибору композиційних засобів при створенні образу анімаційного персонажа.

Одним з головних факторів, що впливає на характер персонажа, є *геометрична форма* (рис. 1). Основними базовими формами, що використовуються при створенні персонажа та можуть сприяти сприйняттю його особистості, є коло, квадрат і трикутник. Кожна із цих форм має певні психологічні асоціації. Наприклад, коло асоціюється з позитивом та жіночністю; квадрат - з фізичною силою й мужністю; трикутник – з рухом і різкістю. Коло викликає думки про доброту, м'якість, безпеку й цілісність. Ці речі ми звичайно асоціюємо з жіночністю. Також округлі фігури можна використовувати, щоб чоловічий персонаж відчувався добрим, м'яким, веселим, щасливим, дружелюбним або навіть слабким. Таким чином, позитивні персонажі мають більш округлі форми наближені до кола. Квадрат персоніфікує стабільність, дисципліну, нерухомість, силу й надійність. Це найбільш мужня з базових фігур. Прямокутні фігури можна використовувати для того, щоб жіночий персонаж відчувався сильним, незалежним або дисциплінованим. Трикутник не відбиває ні чоловічий, ні жіночий початок. Він представляє рух, відхилення й різкість. Чим гостріше кут, тим сильніше ефект. Наприклад, лиходіїв звичайно створюють з особливо гострими кутами, тому що вони змушують персонажа здаватися далеким від чоловічих, жіночих або

героїчних рис. У такий спосіб можна показати менш приємну особистість персонажа. На відміну від прямокутних або округлих фігур, трикутники можуть використовуватися, щоб персонаж відчувався жорстоким, нестабільним і небезпечним. Так негативні персонажі мають загострені кути, геометричну форму тіла наближену до трикутника, часто витягнуті форми.



Рисунок 1 – Залежність характеру персонажа від геометричної форми

Ще один спосіб підкреслити характер персонажа, використання контрастних фігур для зображення двох протилежних, або різних типів героїв. Розуміння того, які значення вкладаються в різні форми й фігури, допоможе аналізувати роботи й рішення інших концепт-художників. Основні фігури можна змінювати й комбінувати безліччю способів. Ці комбінації можуть передавати більше складні значення. Абсолютно квадратний персонаж буде повідомляти аудиторії щось дуже специфічне. Цей персонаж, швидше за все, буде відчуватися мужнім, упертим і не занадто тямущим. Більшість персонажів гарної історії будуть складнішими, що не передати адекватно лише одним типом фігури. Надаючи складності мові фігур, додається складність персонажеві. На рисунку 2 представлені власні розробки варіантів персонажів, на прикладі яких можна побачити, як змінюється характер аналогічного героя в залежності від обраної базової форми.

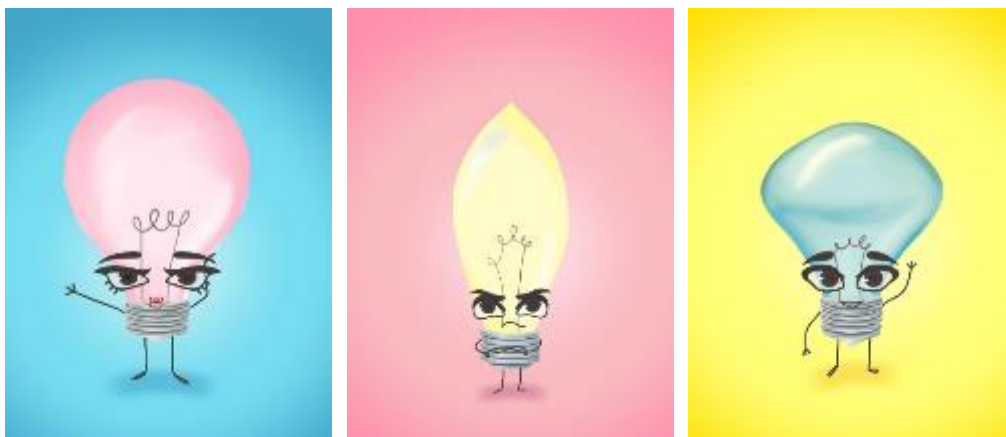


Рисунок 2 – Розробки характерів персонажів на основі різної базової форми

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 (рис. 3). Саме манера малюнка може відображати стан одного й того ж 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).



Рисунок 3 – Залежність характеру персонажа від виду ліній

Наступним фактором, що надає персонажу характер є вибір *колірної гами*. Як правило, темні кольори (сірий, пурпурний, чорний) використовуються для зображення лиходіїв. Світлі кольори, (білий, блакитний, рожевий), більше асоціюють з добротою та чистотою. У коміксах червоний, жовтий і блакитний можуть наділити дизайн персонажа героїчними якостями.

Також прийом *перебільшення* в пропорціях, жестах й положенні тіла створюють драматичний ефект. Перебільшення – основа в шаржах та карикатурах, підкреслює певні риси особистості [6]. Перебільшуючи особливості персонажа, автор допомагає глядачеві визначити характер персонажа, основні його якості. Перебільшення певних рис персонажа змусить його здаватися більш значимим. Якщо персонаж сильний, то намалювати просто мускулісті руки буде не досить, необхідно, щоб вони були в декілька разів більше (рис. 4). 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 (рис. 4).



Рисунок 4 – Перебільшення в пропорціях, положенні тіла, жестах, міміці персонажа

Ще однією невід’ємною складовою вдалої анімації є – *міміка*. Зазвичай ми шоковані тим, як емоційно змінюється обличчя людини під час яскравих емоцій, або коли обличчя акторів бачимо в близькому ракурсі кадр за кадром. 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.

Передача емоцій не лише рухами тіла, але й рухами обличчя допоможе максимально характеризувати персонажа в очах глядача, зрозуміти його настрій, характер, цілі також те, як він думає і сприймає все навколо. Основна мета правильно сформованої міміки – допомогти встановити зв'язок між глядачем і персонажем. Завдяки цьому кожен повинен знайти себе у персонажі, розуміти проблеми і думки, щоб затриматися перед екранами і додивитись до кінця [6]. Персонаж повинен вміти виражати свої емоції на події, що відбуваються. Стилiстика персонажа задає рамки, у яких створюються емоції в перебільшеному вигляді, ступінь яких залежить від "мультяшності" героя. Залежно від складності проекту, карта емоцій може сильно відрізнятись. Конкретні емоції і їхня кількість, необхідне для певного проекту звичайно обумовлено технічним завданням (рис. 5).

Вираз обличчя, що показує діапазон емоцій персонажа й відображає його зльоти і падіння, краще відіб'є його характер [7]. Емоції можуть бути приглушеними й стриманими або вибуховими й сильно перебільшеними.

Незначні зміни у формі очей, рота й навіть брів персонажа можуть кардинально змінити його вираження. На рисунку 6 представлено як можна суттєво змінити характер персонажа, завдяки міміці.



Рисунок 5 – Емоційне забарвлення персонажу



Рисунок 6 – Зміна характеру персонажа завдяки міміці

При створенні персонажів, також необхідно звернути вагу на розробку *характерних поз і жестів*, властивих персонажу, відповідно до особливостей його характеру [8]. 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.

Характерні пози персонажа доповнюють опис літературного образу героя. Вони допомагають візуально показати характер героя, його звички й поведження. Ключове завдання художника – максимально точно передати ідею

режисера, наділивши героя властивими йому (по сценарію) якостями. Характерні пози персонажа бувають природні (невимушені), звичні (рефлекторні) і постановочні (емоційні). Природні пози – це спокійний стан персонажа в положенні стоячи з опорою на одну ногу. Рідше опорними є обидві ноги, з рівномірно розподіленим центром ваги. Звичні пози – характерні для героя положення тіла, прийняті рефлекторно відповідно до настрою персонажа, наприклад: замисленість, збудженість, втома. Постановочні пози - нарочито-перебільшені пози прийняті героєм у присутності третьої особи, наприклад: флірт, захват, подив, сором.

Слід зазначити, що при розробці персонажу, слід чітко дотримуватися технічного завданням проекту, а саме в якій галузі індустрії буде використовуватися персонаж (реклама, анімаційні фільми, комп'ютерні ігри та ін.); характеристика цільової аудиторії, на яку розрахований персонаж (вік, стать, територіальний обхват аудиторії) [8]. Саме від цього буде залежати ступінь стилізації героя, підкреслення його характеристик та вчинків. Наприклад образ одного й того ж героя, може бути по-різному трактовано, в залежності від вікової аудиторії, на яку розраховано проєкт [9]. Анімація придбала популярність завдяки своїй особливій мові, що внаслідок високого ступеню умовності виявляється привабливим для глядача, задовольняючи його потребу в ментальній діяльності через уяву й асоціативні мислення.

Для того щоб проілюструвати вплив композиційних засобів при створенні образу анімаційного персонажа розглянемо персонажів із відомих анімаційних фільмів. Для прикладу візьмемо відому мультиплікаційну стрічку «Аладдін», а саме двох персонажів, які мають риси, що можуть наглядно передати емоційну та соціальну позицію (рис. 7).

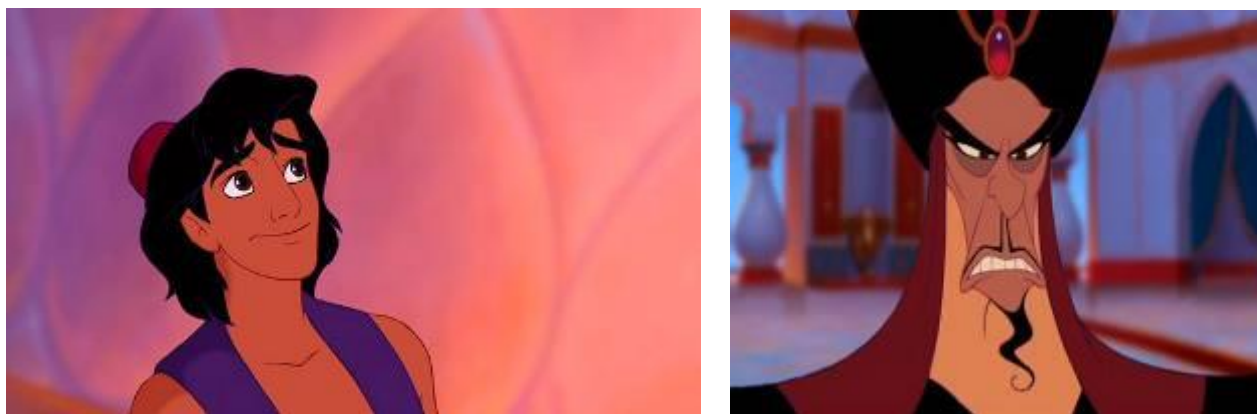


Рисунок 7 – Протилежні герої анімаційного фільму «Аладдін»

В першу чергу звернімо увагу на позитивного персонажа – Аладдіна, звичайного хлопця з вулиці, який не втратив радості в житті та наповнений позитивними емоціями. Його міміка, вираз обличчя та рухи максимально передають його погляд на життя, переконання та відношення до навколишнього світу. Основними рисами є: м'який овал обличчя, завжди широка посмішка, тепла та привітна, великі круглі очі, що передають ніби дитячу простоту та довіру, високо підняті, рівні брови, що також передають простоту обличчя та

дитячу безпосередність. Всі ці пункти разом створюють персонажа якому можна повірити. Він завжди буде викликати лише позитивні емоції, захопить глядача та завоює довіру з першого моменту появи на екрані. Його рухи легкі та зовсім незамислуваті, але водночас цікаві. Звернімо увагу на Джафара – радника султану, таємничий чоловік з підступними намірами. Його обличчя відразу передає його позицію, та викликає підозри. Основними його рисами є – гострий, витягнутий овал обличчя, достатньо незадоволений вираз, що буде переслідувати глядача протягом всієї мультиплікації, а посмішка з'являється лише в моменти тріумфу та буде більше схожа на ехидну гримасу. Його очі передають зневажливе ставлення до всіх навколо, та загострюють суворість обличчя саме брови, хвостики яких направлені вгору. Сама постать цього персонажу виглядає гострою на різкою за рахунок високого зросту та кістлявості. Його рухи також грають важливу роль, адже весь його настрій можна зрозуміти лише по повільній та манерній ході. Лише в цьому невеликому розборі є ідея експерименту з рухом та мімікою. Неймовірна кількість рис може зробити з персонажу або рішучого та позитивного Аладдіна, а бо ж навпаки надасть холодності та підступності Джафара.

Результат дослідження

На початку розробки персонажу дуже важливо надати йому ті емоції, що будуть максимально передавати його особистість. Для цього достатньо мати загальні характеристики та опис або ж самостійно спочатку створити його історію та характер.

Розглянемо варіант розробки анімаційного персонажу. За основу було обрано героя вже створеної історії «Острів скарбів» Роберта Л'юїса Стівенсона, а саме персонажа на ім'я Джон Сільвер. Джон – пірат із великою історією життя, що має вже свою команду та корабель, що характеризує його як людину з великим впливом і серйозною репутацією. Сам Джон в історії описаний, як 50-ти річний одноногий чоловік з короткою бородою та хитрим виразом обличчя, з тяжким характером навіть трохи нестерпним в деяких моментах. Його характер говорить про те, що він не має жалості до інших, та має великий азарт до пошуку скарбів. Саме такий спектр емоцій було передано під час створення образу Джона Сільвера. На рис. 8 представлено пошук ідеї образу Джона Сільвера.

Згідно із поставленою задачею, потрібно було створити оригінальний образ Джона Сільвера. Основою власного образу Сільвера стали його чітко прописані риси в історії «Острів скарбів», це і стало основним референтом в процесі реалізації. Персонаж повинен виглядати достатньо серйозно та можливо навіть трохи лякаючим, але неможливо було й відібрати у нього вродженої саркастичності та хитрості. Основним, але не єдиним, зовнішнім референтом став персонаж фільму «Пірати Карибського моря» – Чорна Борода.

Загалом натхнення черпалось із фільмів про піратів та найвідомішого мультфільму створеного на основі історії – «Острів скарбів», де вдало передали характер персонажів.

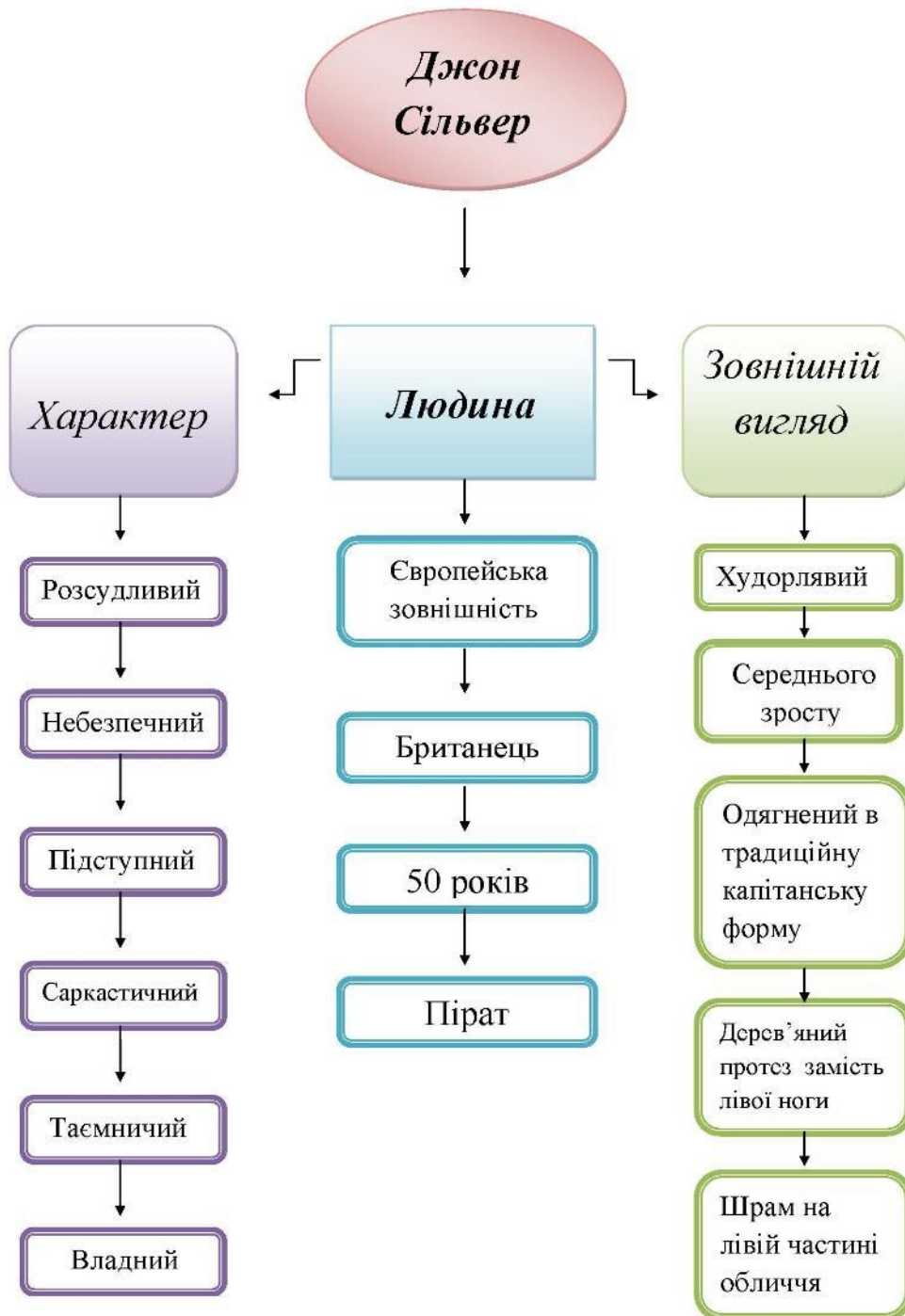


Рисунок 8 – Пошук ідеї образу Джона Сільвера

Оскільки Джон Сільвер не являється позитивним персонажем та має, частіше за все, недобрі мотиви, його візуальний образ повинен відповідати почуттям, що викликає книга. Довга худорлява постать, трохи витягнута, навіть ніби гостра – є невід'ємною рисою негативного персонажу. Лінії тонкі та може здатися, що навіть підточені, характеризують суворість та деяку готичність

образу. Форма обличчя наближена до квадрату з гострими бровами, кінчики яких направлені в гору, як основна зіставна для передачі емоційного спектру Сільвера. Погляд сфокусований та чіткий, натякає на суворий характер та цілеспрямованість. Піратський одяг виглядає вже трохи зношеним, але завдяки цьому вказує на довгі подорожі за скарбами, та неодноразові битви. На рисунку 9 представлено розробку дизайну персонажа за прототипом Джона Сільвера з твору «Острів скарбів».



Рисунок 9 – Розробка дизайну персонажа за прототипом Джона Сільвера з твору «Острів скарбів»

При більш детальному розгляді зовнішності із самого виразу, можна виділити насуплені брови та достатньо різкі та грубі риси обличчя, що характеризують його як серйозно налаштованого чоловіка з пронизуючим поглядом. Але його емоційний спектр достатньо великий, тому крім серйозності та грізності, йому також властива зацікавленість та хитрість, коли все йде до вигідної справи, або нової карти скарбів. На рис. 10 представлено розробку емоційного забарвлення розробленого персонажу

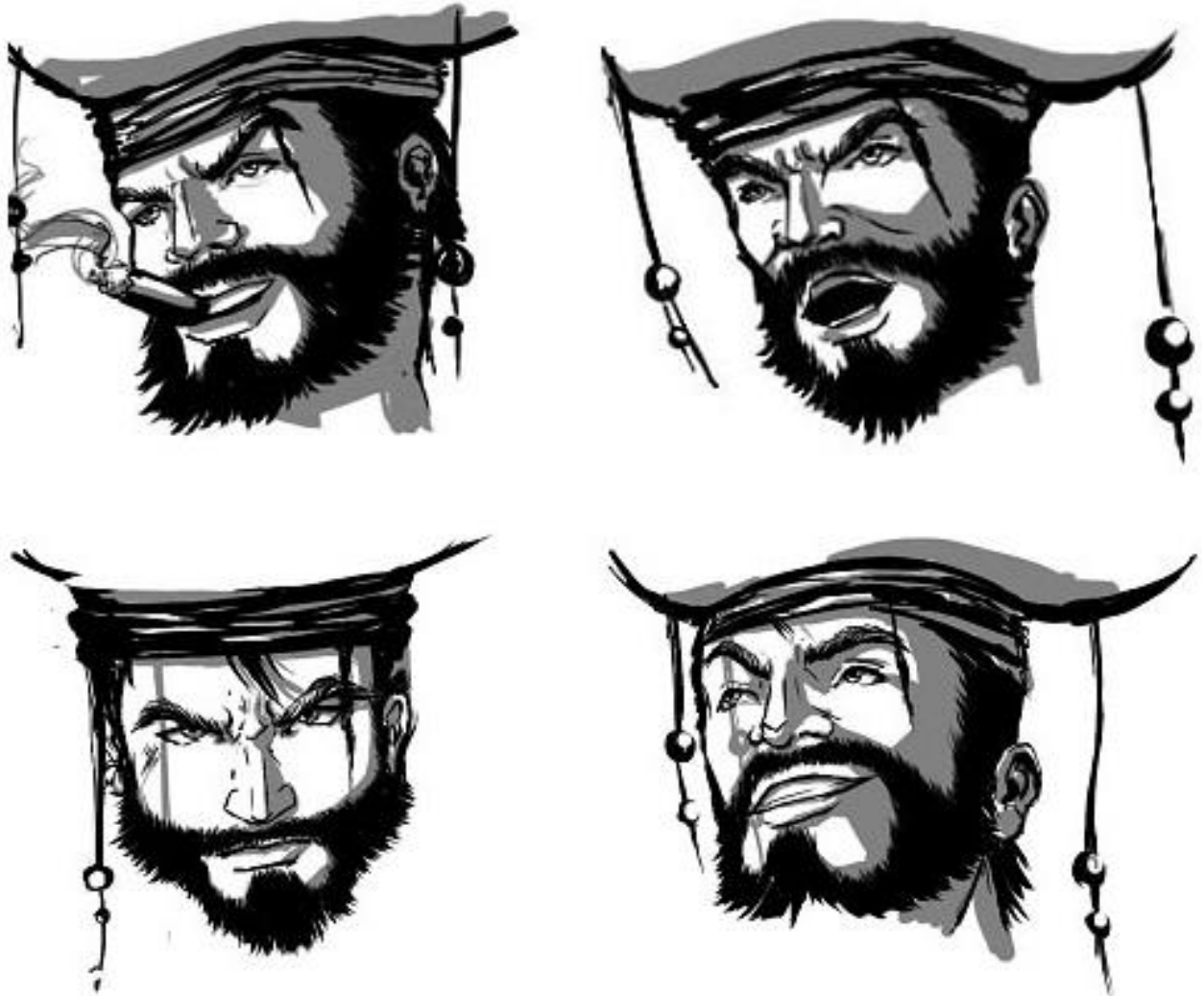


Рисунок 10 – Емоційне забарвлення розробленого персонажу

Висновки

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. На основі запропонованих рекомендацій, розроблено власний анімаційний персонаж. 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. Брюховецька, Л., & Канівець, А. (2018). *Українська анімація*. Київ: Фенікс.
3. Beck, J. (2004). *Animation Art. From Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime & CGI*. London: Flame Tree.
4. Баран, Е. (2017). Мультиплікація як медіа у формуванні особистості в епоху інформаційного суспільства. *Evropsky politicky a pravni diskurz*, 4(3), 213-221.
5. Hooks, E. (2011). *Acting for Animators*. Routledge.
6. Слітюк, О.О., & Нощенко, Н.В. (2021). Принципи створення стилізованого анімаційного 3d-персонажа. *PRINT, MULTIMEDIA & WEB: колективна монографія*. – Харків: ТОВ «Друкарня Мадрид». – С. 124-135.
7. Слітюк, О.О., Білоус, Л.А., & Завгородня, Я.В. (2019). Дослідження основних етапів української анімації. *Наукові розробки молоді на сучасному етапі: тези доповідей XVIII Всеукраїнської наукової конференції молодих вчених та студентів, 18-19 квітня 2019 року, м. Київ*. – К.: КНУТД. – Т. 1. – С. 396-397.
8. Слітюк, О.О., & Марченко, О.В. (2021). Проблеми розробки дизайну навколишнього середовища відеоігор. *World science: problems, prospects and innovations. Proceedings of the 9th International scientific and practical conference. Perfect Publishing. Toronto, Canada*, 540-548.
9. Слітюк, О.О., & Нощенко, Н.В. (2021). Стилізація 3D-персонажа як основа формування стилю проекту. *PRINT, MULTIMEDIA & WEB: тези доповідей VI Міжнародної науково-технічної конференції, 18-22 травня 2021, м. Харків*. – Харків: ТОВ «Друкарня Мадрид». – Т1. – С.113-114.