



УДК 7.021.23

ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ СУЧАСНИХ АНІМАЦІЙНИХ ПЕРСОНАЖІВ

ВАСИЛЬЄВА Олена, ЗАВГОРОДНЯ Яна,
ВАСИЛЬЄВ Олександр, ВАСИЛЬЄВА Ірина
Київський національний університет технологій і дизайну, Київ, Україна
lenawasilyeva@gmail.com

Робота присвячена дослідженню особливостей проектування анімаційних персонажів в сучасному анімаційному кіно. На основі аналізу сучасних анімаційних стрічок студій Disney Studios, Illumination Entertainment та DreamWorks Pictures визначено особливості зображень характеру «позитивних» та «негативних» персонажів з використанням характерних геометричних форм, пропорцій, кольору та ліній.

Ключові слова: дизайн, персонаж, анімація, графіка, форма, колір.

ВСТУП

Анімація – цілісний системний художній продукт, в якому всі компоненти нерозривно пов'язані і спрямовані на реалізацію загального задуму, потрібного емоційного впливу, враження. Персонаж, як ключова ланка анімаційного оповідання, є основним об'єктом уваги глядача. Саме навколо персонажу вибудовується фабула анімаційного оповідання, розвиваються події, формується і вирішується конфлікт, а персонаж, в першу чергу, транслює емоцію глядачеві, створює враження, викликає відповідну реакцію [1]. Розуміння основних принципів розробки анімаційного персонажу, графічної візуальної інтерпретації його образу та характеру є важливим в напрямі сучасної анімації та дизайну анімаційного персонажу.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Актуальною проблемою в питаннях анімаційного дизайну є розуміння специфіки сучасної графічної подачі персонажів та точної передачі їх характеристик шляхом візуальної мови. Визначення основних принципів та особливостей проектування анімаційних персонажів, що була б зрозуміла глядачеві та систематизація основних принципів графічної мови в дизайні анімаційних персонажів є основним завданням даного дослідження.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Персонажем анімаційної історії може бути людина або людиноподібна істота – тварина, рослина, природне явище, будь-який антропоморфний об'єкт і навіть неживий предмет [2]. Відомо, що глядачі мають прихильність до істот, які схожі на людину за вчинками та поведінкою. Можна виокремити два типи персонажів. Перший – це типові персонажі, взяті з реального життя, носії



істотних, визначальних рис певних соціальних груп. При цьому типовий персонаж не позбавлений індивідуальності, у ньому загальне втілюється в індивідуальному. Другий тип – ірреальний персонаж, створений завдяки уяві автора. Такий синтезований персонаж не має нічого спільного з реальністю і його важко підвести під стереотипи, напротив, такий персонаж максимально абстрагується від реальності. Типізація персонажа робить його зрозумілим і легко пізнаваним для глядача. Зовнішній вигляд, манера поведінки, міміка вже дають найперше, нехай дуже умовне, уявлення про персонаж, про те, хто він. Відомо, що більшість персонажів будуються на основі стійких стереотипів, що склалися в суспільстві, і спираються виключно на зовнішні ознаки. Досить кількох зовнішніх рис персонажа і уява вже вибудовує якийсь візуальний образ, який буде сприйматися однаково цілою низкою потенційних глядачів, в силу стійкості, пізнаваності і зрозумілості вербально оформлених ознак. Персонажі, які підходять під стереотип, нам знайомі; ми думаємо, що знаємо їх, і ми не особливо хочемо пізнати їх краще. Персонажі, які порушують стереотип, нам цікаві; дивуючи нас, вони викликають інтерес, пробуджують бажання досліджувати. Коли ми представляємо персонажа, ми можемо використовувати ці стереотипи, щоб глядачі думали, що розуміють його [3].

Дизайн анімаційного персонажа річ суб'єктивна, і багато в чому вимагає індивідуального бачення образу героя дизайнером. Характер персонажу можна передати через графічний образ за допомогою геометричної форми, кольору, пропорцій ще до початку дії. Проведений аналіз сучасної комерційної анімації таких відомих анімаційних студій як Disney Studios, Illumination Entertainment та DreamWorks Pictures показав, що позитивні персонажі відрізняються чистими, яскравими та широкими за спектром кольорами. Як приклад можна навести персонажів з анімаційної стрічки «Бридкий Я» (США, студія Illumination Entertainment) – аніматори за допомогою кольору чітко розділяють персонажів на «позитивних» та «негативних». Яскраві чисті кольори в образі Люсі Уальд та на протизагагу їй кольори «негативного» персонажу Ель Мачо – темно-червоний та чорний (рис. 1а, рис. 1б). Відомо, що в основі дизайну персонажу в анімації закладена певна геометрична фігура яка виступає символом, який надалі дає глядачу підсвідомо-асоціативне розуміння анімаційного героя. Саме подібний символ є одним з найбільш важливих аспектів створення анімаційного фільму. Відштовхуючись від геометричної фігури можна почати будувати примітивного персонажа поступово додаючи в його образ деталі [3]. Геометрична форма «позитивних» персонажів не має гострих кутів та має більш округлі форми наближені до кола або еліпсу, якщо ж характер персонажів складний, то форми можуть ускладнюватись. Наприклад, головний персонаж анімаційної стрічки «Бридкий Я» Грю є складним персонажем – злодієм, що став на правильний шлях. Основна геометрична форма його тіла – трикутник з вписаним колом та згладженими закругленими кутами за формою наближеними до кола (рис. 1в). На протизагагу його образу можна поставити персонаж Містера Перкінса (директора Банку Зла) – форма його тіла вписана в трикутник з гострими кутами, голова має трикутну форму та навіть зачіска у формі двох трикутників (рис. 1г).



Геометрія персонажу окрім зовнішньої форми та вписаних у фізіономіку та форми тіла геометричних фігур також велике значення приділяє пропорціям. Наприклад, якщо герой часто використовує свої руки, то вони повинні бути досить короткі та міцні. Так зображення може мати карикатурний вигляд, однак це може надати яскраво виражену графічну характеристику персонажу та виокремити важливі риси образу. Як приклад можна навести персонажів анімаційної стрічки «Бридкий Я» «позитивні» людиноподібні персонажі мають довгі, рухомі ноги та короткий тулуб (рис. 1а, рис. 1б), а «негативні» – навпаки великий тулуб та короткі ніжки (рис. 1в, рис. 1г).



а



б



в



г

Рис. 1. Персонажі з анімаційної стрічки «Бридкий Я», дизайн «позитивного» та «негативного» персонажу:
а – Люсі Уайльд; б – Ель Мачо; в – Грю; г – Містер Перкінс



При розробці дизайну персонажу важливим є використання ліній. Типи ліній – прямі або плавні, вигнуті теж надають певні зорові асоціації до характеру персонажу. Прямі жорсткі лінії в зображенні персонажу найчастіше в розробці персонажів з твердим, холодним характером. Однак, ці лінії разом з використанням м'яких округлих форм можуть бути використанні в дизайні персонажів з позитивним, м'яким характером, як наприклад в зображенні персонажу Грю (рис. 1в). При використанні плавних ліній анімаційний герой буде сприйматись як добрий, м'який, природній.

ВИСНОВКИ

Проведені дослідження показали, що важливим в розробці персонажу є розуміння його характеру та розкриття його в графічній подачі. Основними засобами при розробці персонажу є геометрична форма, лінія, колір, які при різних комбінаціях можуть створювати цікаві візуальні характеристики персонажів. Проведений аналіз колірних рішень в дизайні персонажу показав що в розробці «позитивних» персонажів часто використовують яскраві, чисті кольори (жовтий, яскраво-блакитний тощо), м'які округлі форми, плавні лінії, а для «негативних» – складні, темні кольори, геометричні форми з гострими кутами, жорсткі прямі лінії.

ЛІТЕРАТУРА

1. Браэм Г. Психология цвета. М.: Астрель, 2009. 158 с.
2. Алексеев А. А., Громова Л. А. Психогометрия для менеджеров. М: Знание, 1991. 164 с.
3. Голубева Е. Я., Петрухина О. В. Рассуждения на тему анимации. URL: <http://vestnik-rzi.ru/2014/02/1202>

VASYLIEVA O., ZAVHORODNIA Y., VASYLIEV O., VASYLIEVA I. FEATURES OF MODERN ANIMATION CHARACTERS DEVELOPMENT

The work is devoted to the study of the peculiarities of the design of animated characters in modern animated films. Based on the analysis of modern animated films by Disney Studios, Illumination Entertainment and DreamWorks Pictures, the features of the images of the character of "positive" and "negative" characters are determined using the characteristic geometric shapes, proportions, colors and lines.

Key words: design, character, animation, graphics, shape, color.