

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: **ДИЗАЙН ОРИГІНАЛЬНИХ ПЕРСОНАЖІВ ДО ФАНТАСТИЧНОЇ
ІСТОРІЇ «ІНТРОМЕРТ»**

Виконав: студент 4 курсу, групи 6.0220-з
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Хвостікова Вікторія Вікторівна

Керівник: викладач кафедри дизайну,
к. мист. _____ Христина СОДОМОРА

Рецензент: викладач кафедри
дизайну _____ Микола ПОТАПЕНКО

Запоріжжя

2024

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет соціальної педагогіки і психології
Кафедра дизайну
Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
Спеціальність 022 «Дизайн»
Освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
_____Ганна ЧЕМЕРИС
«_» _____20__ року

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ**

Хвостіковій Вікторії Вікторівні

1. Тема роботи: Дизайн оригінальних персонажів до фантастичної історії «Інтромерт»
науковий керівник роботи викладач кафедри дизайну, к. мист. Содомира Х. М.
затверджені наказом ЗНУ № 235-с від 05.02.2024
2. Строк подання студентом роботи: 24.05.2024
3. Вихідні дані до роботи: фантастична історія «Інтромерт»
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): Теоретичні аспекти розробки персонажів у фантастичних історіях; Процес розробки оригінальних персонажів для "Інтромерт".
5. Перелік графічного матеріалу: презентація, демонстаційна графіка, графічні матеріали
6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

7. Дата видачі завдання: 20.10.2024.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	Призначення керівника, затвердження теми.	15.11.2023	
2	Пошук теорії, розгляд понять.	10.12.2023	
3	Розгляд та вивчення матеріалів.	10.01.2024	
4	Редагування теоретичної частини, пошук ескізів.	10.03.2024	
5	Розробка скетчів та основного вигляду персонажів.	04.04.2024	
6	Усунення зауважень з урахування рекомендацій наукового керівника.	22.04.2024	
7	Попередній захист кваліфікаційної роботи.	06.05.2024	
8	Проходження нормоконтролю. Рецензування кваліфікаційної роботи.	16.05.2024	
9	Подання роботи на антиплагіат-перевірку, отримання довідки про перевірку.	20.05.2024	
10	Подання роботи і рецензії науковому керівникові для відгуку.	23.05.2024	
11	Отримання допуску до захисту. Подання всіх друкованих та електронних матеріалів кваліфікаційної роботи на кафедру.	27.05.2024	
12	Захист кваліфікаційної роботи на засіданні ЕК.	30.05.2024	

Студент

(підпис)

Вікторія ХВОСТИКОВА

(прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи

(підпис)

Христина СОДОМОРА

(прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер

(підпис)

Ганна ЧЕМЕРИС

(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Хвостікова В. В. Дизайн оригінальних персонажів до фантастичної історії «Інтромерт» : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, викладач кафедри дизайну, к. мист. Х. М. Содомора. Запоріжжя : ЗНУ, 2024. 60 с.

UA : Робота викладена на 60 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 33 джерел. Об'єкт дослідження: розробка персонажів для фантастичного світу "Інтромерт". Предмет дослідження: етапи та процес створення персонажів. Мета дослідження: вивчення методів та прийомів розробки персонажів та розробити на основі цього персонажів для фантастичного світу "Інтромерт".

Ключові слова: графічний дизайн, розробка персонажів, фантастика, скетч, лайн арт.

Khvostikova V. V. Author's Concept design of "Intromert" Fantasy Story Characters : Bachelor's thesis, specialty 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Cand. Of Art Sodomora Khr. M. Zaporizhzhia : ZNU, 2024. 60 p.

EN : The work is presented on 60 pages of printed text. The list of references includes 33 sources. Object of research: development of characters for the fantasy world "Intromert". Subject of research: stages and process of character creation. Purpose of the study: to study the methods and techniques of character development and to develop characters for the fantasy world "Intromert" on the basis of this.

Key words: graphic design, character development, fantasy, sketch, line art.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1.....	8
ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ РОЗРОБКИ ПЕРСОНАЖІВ У ФАНТАСТИЧНИХ ІСТОРІЯХ	8
1.1. Огляд фантастичного жанру та його особливостей	8
1.2. Аналіз процесу створення персонажів у фантастичних уявленнях	13
1.3. Роль персонажів у розвитку сюжету та відтворенні фантастичного світу 19	
РОЗДІЛ 2.....	24
ПРОЦЕС РОЗРОБКИ ОРИГІНАЛЬНИХ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ «ІНТРОМЕРТ»	24
2.1 Пошук референсів для створення нових персонажів.	24
2.2 Створення концептуальних скетчів та ілюстрацій нових персонажів	34
2.3. Вибір кольоротипу персонажів з урахуванням психологічного впливу та емоційного сприйняття	41
ВИСНОВКИ	49
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	51
ДОДАТОК А	56
ДОДАТОК Б.....	57
ДОДАТОК В.....	58
ДОДАТОК Г	59
ДОДАТОК Д.....	60

ВСТУП

Актуальність теми зумовлена тим, що завжди є потреба у візуалізації персонажів, будь то книга чи комікс, мультфільм чи аніме. Оскільки цифровий контент з кожним роком стає все популярніший, то і потреба в ньому зростає. Зараз все більше митців переходить в цифровий варіант, бо це банально стає швидше та зручніше. Розробляючи персонажів для графічного твору такого як комікс не малу увагу треба надати розробці персонажа. Саме на персонажа в першу чергу буде звертати читач.

Створення персонажів є дуже важливою складовою у будь якій діяльності, бо їх можуть використовувати для різних цілей, чи то у мультфільмі, чи як маскот бренду, чи в коміксах та іграх. Тому процес розробки потребує детального аналізу та фантазію, щоб створити унікального персонажа. Цікавий та привабливий персонаж є ключем до успіху в багатьох галузях.

Тема створення персонажів є завжди актуальною, оскільки персонажі є ключовими елементами багатьох видів творчості та розваг. Наприклад, у літературі вони відтворюють аспекти людської природи, розвивають сюжет та допомагають читачам співчувати та співпереживати. У кіно та телебаченні персонажі роблять історії цікавішими та емоційно насиченими. У відеоіграх вони виступають як основні контрольовані або не контрольовані сили, які визначають дії та розвиток гравця.

Крім того, у сучасному світі, де візуальні та наративні мистецтва знаходяться на піку популярності, навички створення персонажів набувають ще більшого значення. Вони не лише сприяють створенню цікавих творів, але й можуть бути корисними у рекламі, маркетингу та інших сферах. Таким чином, тема створення персонажів залишається актуальною і важливою в сучасному світі мистецтва та розваг.

Згідно до сучасних тенденцій у графічному дизайні, з огляду на тенденції та вищевикладене зазначимо, що тема нашого дослідження в наступному формулюванні: «Дизайн оригінальних персонажів до фантастичної історії «Інтромерт»» є актуальною.

Актуальність і теоретична значущість проектної проблеми дозволяє нам визначити предмет, об'єкт та завдання дослідження.

Об'єкт дослідження: оригінальні персонажі фантастичного світу "Інтромерт".

Предмет дослідження: особливості та етапи процесу створення персонажів.

Мета роботи: дослідження методів та прийомів, які використовуються в процесі розробки персонажів для досягнення ефективного відтворення живих, цікавих та запам'ятовуючих образів.

Виходячи з формулювання об'єкту, предмету та мети дослідження необхідно виконати наступні **завдання:**

1. Визначення поняття персонаж та його створення.
2. Аналіз літератури та досліджень, присвячені техніці створення персонажів для розуміння основних методів та прийомів.
3. Створити скетчі та концептуальні малюнки потенційних персонажів.
4. Створення чистових варіантів персонажів.

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 2 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 60 сторінок, 32 ілюстрацій, 33 — літературних джерела. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 42 сторінки.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ РОЗРОБКИ ПЕРСОНАЖІВ У ФАНТАСТИЧНИХ ІСТОРІЯХ

1.1. Огляд фантастичного жанру та його особливостей

Жанр фантастики є дуже обширним, як для читачів так і для творців. В цьому жанрі можна втілювати будь які свої фантазії. До прикладу люди ельфійської раси чи якісь чудернацькі звірі яких не існує у нашому світі. Щоб зрозуміти як саме мають виглядати персонажі в цьому жанрі треба розглянути про поняття самого жанру.

Перш за все, важливо розглянути концепцію "фантастики" та її властивості, щоб зрозуміти, яким чином формуються персонажі та як їх вплітають у сюжет. Фантастична література є динамічною та постійно еволюціонує. Її жанровий спектр постійно змінюється, а методи та прийоми вираження й передачі ідей постійно знаходять нові вияви. Ця постійна пошукова активність призводить до того, що літературознавці й сьогодні не мають єдиного офіційного визначення та систематизації фантастичної літератури [8].

"Фантастика — це жанр літератури, який відкриває перед читачами світи, недосяжні для реальності, і примушує їх уявляти необмежені можливості історії та людства. Він дарує авторам волю для творчості та читачам — можливість втекти в захопливі пригоди, досліджувати незвідані галактики, або просто переосмислювати сучасний світ через призму уяви. У цій статті ми розглянемо фундаментальні аспекти фантастики та визначимо, що робить цей жанр настільки привабливим для читачів та письменників" [23].

"Фантастика — жанр художньої літератури, в якому за допомогою додавання вигаданих, уявних елементів створюється світ відмінний від сьогоденного, реального. Фантастика має свої теми, проблеми які вона розкриває:

«людина і природа», «людина і Всесвіт», «людина і суспільство», «людина і добро(зло)». В залежності від теми внутрішній світ кожного фантастичного твору наповнюється певними атрибутами" [8].

Фантастика як жанр художньої літератури має старовинне коріння, яке сягає до міфології та легенд. У цих оповіданнях часто зустрічаються фантастичні персонажі й елементи: боги, демони, дракони та інші вигадані істоти. У ХХ столітті фантастика стала одним із найпопулярніших жанрів художньої літератури. Протягом цього періоду були створені такі відомі твори, як «Володар перстнів» Дж. Р. Р. Толкіна, «Матриця» Вачовського, «Дюна» Френка Герберта та «Зоряні війни» Джорджа Лукаса. Ці твори стали дуже популярні серед читачів та увійшли в масову культуру, що породило ще більший розвиток жанру. Сучасна фантастика продовжує розвиватися й еволюціонувати, охоплюючи широкий спектр тем і сюжетів, від подорожей у часі та просторі до зустрічей з інопланетянами та іншими фантастичними істотами [3].

Історію розвитку фантастичного жанру можна розділити на кілька етапів:

Ранній період (до ХІХ століття), коли фантастика була сильно вплинута міфологією та легендами. В творах цього періоду часто зустрічалися фантастичні елементи, такі як боги, демони, дракони та інші вигадані істоти.

Епоха наукової фантастики (ХІХ-ХХ століття). Коли автори активно висвітлювали можливі наукові та технологічні досягнення майбутнього.

Розквіт фантастики (ХХ-ХХІ століття). Цей жанр став одним з найпопулярніших у художній літературі. Фантастика охоплює різноманітні теми та сюжети, це вже вказані зустрічі з інопланетянами, подорожі у часі та всякі фантастичні явища [3].

Колін Редфорд (1975) запропонував "Парадокс фантастики", який складається з трьох тверджень:

"1. Читачі відчувають справжні емоції, коли читають про вигаданих персонажів, події та ситуації.

2. Читачі не відчують справжніх емоцій, читаючи про художнє герої, події та ситуації.

3. Читачі не вірять, що вигадані герої, події та ситуації є реальними" [20].

Фантастика поділяється на багато під видув але нас цікавить саме фентезі.

"**Фентезі** – це жанр літератури, що з'явився в Англії у середині ХХ століття, який примикає до фантастики, але в більш вільній, «казковій» манері, що використовує мотиви далеких переміщень у просторі та часі, інопланетних світів, штучних організмів, міфологію древніх цивілізацій; також у наші дні фентезі – жанр в живописі, кінематографі, комп'ютерних і настільних іграх; фентезі веде свою історію від міфів Стародавньої Греції і середньовічних епосів" [19].

Фентезі, як літературний жанр, виникло в ХІХ столітті, у період романтизму. Термін "фентезі" з'явився у англійській літературі у 20-30-ті роки ХХ століття, але отримав широке визнання як окремий жанр тільки у 60-ті роки цього ж століття. У сучасних творах фентезі все ще використовуює елементи стародавнього міфу, чарівної казки, лицарського роману з його кодексом честі, а також героїчних пісень та окультно-містичної літератури. У жанрі фентезі можна знайти різноманітні літературні традиції, такі як фольклорні та чарівні казки, героїчний епос, пригодницький жанр, жахи та наукова фантастика [5].

Цей жанр також широко використовується у фільмах, відеоіграх, наукових дослідженнях та інших медійних форматах. Фентезі захоплює уяву та дозволяє читачеві або глядачеві відправитися у інші реальності, де можливі різноманітні пригоди та дива. Цей жанр часто звертається до наукових винаходів майбутнього, що є цікавим читачеві та до часто використовують міфологічну модель світогляду [32, с. 12].

Загалом, фентезі - це як жахливий монстр у казках Шарля Перро та братів Грімм, де все перевернуто. Сучасне фентезі навчає дорослих шукати веселощі у незвичайних місцях, замість попередження дітей про небезпеку. Також замість того, щоб зосередитися на образах власної культури, що мають тисячолітню

історію, фентезі навпаки їх об'єднує в єдине ціле при цьому створюючи щось нове та більш цікаве[3].

Одразу після того, як фентезі перетворилося на дорослий жанр, письменники почали проводити експерименти з його межами. Основною концепцією стало протистояння добра та зла. Оскільки письменникам вже не треба було виховувати аудиторію чи притримуватися якоїсь обережності, то вони почали створювати більш жорстоких персонажів. Вони вже були здатні на вбивства або тортури. Маючи таких персонажів почали зображувати більш жорстокі світи де часто зображують війни. Ось саме з цього зародився жанр темного фентезі [4].

Жанр фентезі вважається доволі молодим але він стає ключовим у ХХІ столітті, як казка з зовсім іншими стандартами. Та все ж фентезі доволі часто називають "казкою для дорослих", хоча жанр намагається відокремитися від казки. Але це не є принциповим, і це пояснюється тим, що фентезі виникло в ХХ столітті, коли казки були штучно віднесені до дитячого жанру.

Незважаючи на те, що казка не завжди була призначеною для дітей, протягом багатьох століть. В роботах дослідника В.Я. Проппа чудово і поетапно показано, як з містичного знання чарівна казка поступово перетворюється в більш спрощену історію і стає все доступнішою для простого народу, який несподівано, намагається "оживити" вмираючий культ новими або переробленими казками [1].

Популяризація науки серед широкого загалу відіграє важливу роль, оскільки це робить наукову інформацію доступною і зацікавлюючою для всіх, особливо для молоді. Кваліфіковані автори можуть відігравати ключову роль у поясненні наукових питань зрозумілою та захоплюючою мовою [31].

Одним з найвідоміших та популярних письменників наукової фантастики є відомий американський біохімік та доктор наук Ісаак Азімов. Він почав свою творчу кар'єру у відносно молодому віці. Перша його робота, що зацікавила

багатьох, була оповіданням про пригоди хлопчика, який жив у маленькому містечку. На той час Ісааку було всього 11 років, і він написав вже до восьми розділів цієї книги, проте пізніше відмовився від неї. Однак, коли він поділився своєю історією з другом, той дуже зацікавився і попросив продовжити. Цей момент став для Азімова поштовхом усвідомити свій таланти до письма. Перший опублікований його твір у пресі було в січні 1939 року, а саме в журналі "Amazing Stories" під назвою "В кігтях Вести". Найвідомішим твором автора стала фантастична історія, опублікована у 1941 році під назвою "Сутінки". Ця історія розповідає про планету, яка обертається у системі з шістьма зірками і виходить на нічне небо лише раз на 2049 років. Вона викликала великий інтерес за кордоном і була перевидана 20 разів у різних антологіях, а також двічі екранізована [31].

У фентезі, найчастіше літературними персонажами є люди, проте в тексті можуть також існувати й взаємодіяти інші типи персонажів: тварини, рослини, предмети, природні елементи, фантастичні істоти, роботи. Є жанри, де такі персонажі є обов'язковими: фентезі, казка, байка, балада, анімалістична література, наукова фантастика. При створенні літературного героя, автор зазвичай надає йому конкретний характер: однобічний або багатогранний, цілісний або суперечливий, статичний або привертає увагу або викликає неповагу [4].

У розвитку фантастичних історій теоретичні аспекти створення персонажів відіграють ключову роль. Персонажі в таких історіях є важливим елементом, які доповнюють історію та інтригують читача. Для розробки вдалих персонажів у фантастичних історіях необхідно враховувати кілька теоретичних аспектів.

По-перше, персонажі повинні мати яскраво виражені риси характеру, що дозволяє читачеві легко їх розрізнити та співчувати або антагоністів або героїв. Це створює додатковий інтерес до подальшого розвитку сюжету та є основним аспектом у жанрі протистояння добра та зла.

По-друге, конфлікт між персонажами, які мають різні цілі, мотивації та інтереси, може створити напруження і динаміку в історії, збагачуючи її насиченістю.

По-третє, фантастичні історії надають можливість для створення унікальних персонажів, які можуть бути представниками різних рас, видів, світів або навіть істот. Це надає ще більший спектр проявити свою фантазію.

Узагальнюючи, розвиток персонажів у фантастичних історіях вимагає уваги до деталей, унікального підходу та використання різноманітних теоретичних аспектів, щоб створити цікавих та запам'ятовуючих героїв і антагоністів, які здатні захопити увагу читачів.

1.2. Аналіз процесу створення персонажів у фантастичних уявленнях

Процес створення персонажів у фантастичних уявленнях - це захоплююча та інтригуюча подорож у світ уяви, де митець втілює найфантастичніші та найнеймовірніші ідеї. Від мудрих чарівників до міфічних істот, від міжгалактичних героїв до кіберпанк-протагоністів. Фантастичні персонажі заповнюють сторінки книг, відображаються на екранах кіно та комп'ютерних ігор, завойовуючи серця шанувальників жанру.

У цьому аналізі ми розглянемо процес створення фантастичних персонажів - від їхнього виникнення в уяві автора до їхнього життя на сторінках книг чи у світі кіно. Від визначення їхніх характеристик та розвитку до впливу на сюжет та атмосферу фантастичного оповідання. Дослідимо, як митцям вдається заселити свій вигаданий світ неймовірними та запаморочливими особистостями, які спонукають читачів чи глядачів мріяти, думати та відчувати, розгадуючи цих персонажів.

"Персонаж" – це постать людини, зображена письменником у художньому творі, загальна назва будь-якої дійової особи кожного літературного жанру. Або

олюднені, оживлені образи речей, явищ природи, звірів у казках, байках, притчах та деяких інших жанрах" [12].

Створення персонажів є складним та творчим процесом, який вимагає уваги до дрібниць та розуміння психології людської поведінки. Персонаж не є відокремленим, ізольованим елементом. Він є важливою складовою, яка має працювати у взаємодії з іншими аспектами, щоб анімаційний твір був живим, динамічним і зрозумілим. Роль персонажа полягає в зацікавленні глядача та викликанні у нього бажання побачити, що відбудеться далі. Таким чином, якщо режисер вирішує ввести певного персонажа у твір, цей персонаж повинен мати значення для розвитку сюжету та бути здатним передавати інформацію – будь-то фактичну, розважальну або пізнавальну [1].

Відтворення цього у фантастичних реаліях може бути складним, оскільки вони часто опиняються в незвичних або навіть неможливих ситуаціях. Однак це дає авторам можливість експериментувати з характерами та властивостями персонажів, що розширює можливості створення цікавих і складних характерів.

Тому треба враховувати деякі аспекти:

Унікальність: Персонажі у фантастиці часто мають унікальні властивості, які відрізняють їх від звичайних людей. Це може бути суперсила, особливі здібності, інші форми життя або навіть інші розуми.

Специфіка середовища: Персонажі в фантастичних уявленнях часто зображуються у світі зі зміненими правилами і законами, що є не звичними для звичайного реального світу. Тому це впливає на їхню поведінку, характер і розвиток.

Альтернативні аспекти: Автори фантастики можуть використовувати персонажів для дослідження альтернативних аспектів людської природи, моралі та етики через їх взаємодію з незвичайними ситуаціями.

Розвиток персонажів: Хоча сценарій може бути фантастичним, персонажі все одно повинні мати розвинену внутрішню логіку та розвиток протягом історії.

Вони можуть змінюватися, вчитися і розвиватися як особистості протягом подій історії.

Розробка персонажів це не просто намалювати героя. Треба враховувати багато аспектів, таких як біографія, тип особистості, фізичні характеристики тощо. Чим більше знаєш про персонажа тим простіше буде його створити. При створенні зовнішності персонажа найпростіше це відштовхуватися від його характеру, звичок та біографії. Знаючи ці аспекти в уяві може виникнути розмитий образ персонажу від якого вже можна відштовхуватися при його детальному створенні.

Загалом, створення персонажів у фантастиці вимагає від авторів інноваційного підходу та відкритості до експериментування з ідеями та концепціями. Це розширює уяву та знаходження більш цікавих варіантів.

"Ось що стосується арок персонажів:

1. Головний герой починає рух одним шляхом.
2. Головний герой засвоює деякі уроки протягом усієї історії.
3. Головний герой закінчує в (ймовірно) кращому місці" [33, с. 15].

В аналізі літературних або кінематографічних творів, визначення ключових характеристик персонажів є важливим етапом. Це дозволяє краще розуміти їхню природу, мотивації та вплив на розвиток сюжету. Ось декілька ключових характеристик, які можуть бути визначальними для персонажів:

1. Мотивація
2. Характерні риси
4. Конфлікти та взаємодія
5. Розвиток та зміна
6. Відносини з іншими персонажами [14].

"Мотивація — це психофізіологічний процес, який під дією зовнішніх або внутрішніх факторів, стимулює у людей бажання займатися тією чи іншою діяльністю" [22].

Кожна дія персонажа, подібно до кожної проговореної фрази, має свій прихований зміст. Вибір персонажем відвідати спортзал, кінотеатр або бар повинен бути обґрунтованим - мати свою мету (і бажано, щоб ця мета відображала основну ціль героя, якою він протягом всього сюжету намагається досягти) [25].

Мотивація персонажа є важливим елементом його характеру, який допомагає визначити його дії та реакції на події у сюжеті. Вона додає глибину та реалізм до персонажа, роблячи його більш цікавим та запам'ятовуючим для аудиторії.

"Характер - якість особистості, що узагальнює найбільш виражені, тісно взаємозалежні і тому що чітко виявляються в різних видах діяльності властивості особистості. Характер - "каркас" і підструктура особистості, накладена на її основні підструктури" [17].

Характер - це унікальне поєднання найбільш стійких і важливих особливостей особистості, які впливають на:

- 1) ставлення до себе (самокритичність, самооцінка, рівень вимог);
- 2) відношення до інших людей (індивідуалізм, альтруїзм, жорстокість, ввічливість);
- 3) відношення до роботи (працьовитість, лень, відповідальність, неорганізованість);
- 4) вольові якості (готовність подолати труднощі, наполегливість, самостійність, рішучість) [20].

Найпростіший спосіб пропрацювати характер героя – поставити собі дуже різні запитання про нього: від базового «він песиміст чи оптиміст?», складає він одяг у шафу чи просто скидає на крісло. Вичерпного списку запитань для створення персонажа не існує – тож вигадуйте стільки, на скільки вистачить сил [25].

Складні характери не будуються на конкуруючих, конфліктних мотиваціях. Навпаки, складність виникає, коли чіткі бажання, цілі чи бажання персонажа вступають у конфлікт із тим, що відбувається у вашій історії, або іншим чином піддаються ризику через те, що відбувається у вашій історії. Це те, з чим, зокрема, романістам – початківцям важко прийняти [24].

Успішний характер персонажа є ключовим для розвитку цікавого та змістовного сюжету. Його характер повинен бути складним, реалістичним та здатним змінюватися відповідно до обставин сюжету, щоб зробити оповідання цікавішим та переконливішим для читачів або глядачів. Для цього можна опиратися на таке поняття, як темперамент.

Темперамент персонажа визначається його типом реакцій на події, ставленням до викликів та загальним настроєм. Це важлива характеристика, яка впливає на спосіб, яким персонаж сприймає та взаємодіє з оточуючим світом.

"Темперамент – індивідуальні своєрідні вроджені форми поведінки, які виявляються в динаміці, тонусі та врівноваженості реакцій на життєві впливи" [18].

Сангвінік: персонаж з високим рівнем енергії та оптимізму, який завжди веселий та готовий до пригод.

Холерик: персонаж, який приймає рішення швидко та ефективно, готовий до дії в будь-яку мить.

Флегматик: персонаж, який зберігає спокій у будь-яких обставинах та розглядає ситуацію з розумом та об'єктивністю.

Меланхолік: персонаж, який виражає свої почуття та емоції через творчість та мистецтво.

Ці темпераменти визначають, як персонажі реагують на події та взаємодіють з іншими персонажами, що робить їх унікальними та цікавими для розвитку сюжету.

Взаємодія та конфлікти між персонажами є важливим елементом будь-якої історії. Ці взаємодії можуть бути різноманітними: від дружби та кооперації до суперництва та ворожнечі. Конфлікти дозволяють показати характери персонажів, розвивати сюжет та підвищувати напругу в оповіданні. Взаємодія, з іншого боку, допомагає розкрити внутрішній світ персонажів, їхні мотивації та цінності. Ці дві складові доповнюють одна одну, створюючи багатогранний світ персонажів і допомагаючи читачеві краще зрозуміти їхню поведінку та дії. Розвиток та зміна персонажа - це ключові аспекти його характеру в ході оповіді.

Починаючи з певного стану або становища, персонаж може пройти через серію подій, які впливають на його характер, цінності та дії. Цей процес може включати в себе внутрішній конфлікт, зовнішні впливи та власні рішення. Розвиток персонажа дозволяє показати його реакції на нові обставини, зростання або падіння, а також відображає його внутрішній шлях до зміни або самопізнання. Цей елемент є важливим для створення багатогранного та реалістичного образу, який здатний захопити читача та розкрити глибину.

Фантастичний жанр відкриває безмежні можливості для творчості, дозволяючи авторам створювати персонажів, які перебувають у світах, що перевершують межі звичайності. Від героїв з супер силами до незвичних істот у поєднанні тварини та людини. Цей жанр дає волю для розробки унікальних та неповторних особистостей. Завдяки цьому, читачі та глядачі можуть насолоджуватися дивовижними історіями та відчувати емоційний зв'язок з персонажами, які перетинають межі реальності.

Крім того, створення фантастичних персонажів вимагає ретельного обдумування кожної деталі, починаючи від їхнього зовнішнього вигляду до складності характеру та мотивації. Велика увага до нюансів дозволяє створити персонажів, які стають живими та вірогідними у вигаданому світі, спонукаючи аудиторію до відчуття співпереживання та розуміння. Таким чином, фантастичні

персонажі не лише розширюють межі уяви, але й відіграють важливу роль у формуванні мистецького твору та його впливу на читачів чи глядачів.

1.3. Роль персонажів у розвитку сюжету та відтворенні фантастичного світу

У фантастичних історіях роль персонажів виявляється ключовою у формуванні сюжету та відтворенні уявного світу. Ці персонажі виступають як носії ідей, цінностей та конфліктів, що визначають основу оповідання. Вони допомагають читачеві або глядачеві поглибитися у фантастичний світ, розуміти його та співчувати подіям, що відбуваються. Кожен персонаж має свої унікальні риси характеру, мотивації та амбіції, які розкриваються протягом історії та впливають на його розвиток.

Персонажі та події сюжету утворюють одну повноцінну історію і доповнюють одне одного. Сюжет, який не передбачає дій і рішень персонажів, не має сутності. Тому в історії саме персонаж є рушієм сюжету. Якщо в історії просто описує послідовність природних явищ або фактів, це можна вважати звітом. Але якщо в історії вулкани чи квітки вчиняють дії своєї власної волі, вони стають персонажами, які мають власні мотиви [28].

Завдяки персонажам читач або глядач може відчувати емоційний зв'язок з оповіданням та бути активно залученим до подій, що розгортаються. Крім того, персонажі в фантастичних оповіданнях часто відображають різноманітні аспекти людської природи, а також ставлять питання про моральність, справедливість та інші важливі теми. Таким чином, розгорнуті й динамічні персонажі створюють основу для захоплюючих та непередбачуваних фантастичних оповідей, що залишають невимовні враження у своїх читачів чи глядачів. Зазвичай у його найпростішому тлумаченні термін "персонаж" означає створену уявною або фантазійною формою істоту, аналогічну людям [26].

У різних формах мистецтва, таких як література, комікси чи кіно, персонажі відіграють надзвичайно важливу роль у розвитку сюжету та втіленні фантастичного світу. Вони не лише просувають сюжет вперед, але й допомагають читачеві або глядачеві відчутти та уявити створений автором світ. Часто ми говоримо про вигаданих персонажів так, наче вони майже реальні, але це не завжди так. Деякі письменники створюють персонажів з високим психологічним реалізмом, тоді як інші, особливо автори постмодерну, можуть дозволяти їм мати мінливу або навіть кілька "істинних я", що робить їх віддаленими від імітації реальності, але все ж таки популярними серед читачів [27, с. 3].

У створенні анімаційного твору персонаж не є самотнім, він важливий компонент, який співпрацює з іншими елементами живого, динамічного та різноманітного світу. Роль персонажа полягає в тому, щоб захопити увагу глядача і викликати у нього бажання пізнати подальший розвиток подій. Таким чином, коли режисер вводить нового персонажа, це має визначене значення для розвитку сюжету і передачі різних типів інформації: фактичної, розважальної або навчальної [6].

Одним з ключових аспектів персонажів є їхнє минуле. Створюючи біографію вашого персонажа, запитайте себе, які події відбувалися з ним, чого не міг бачити читач. Сюди також входить життєвий досвід персонажа, який дозволяє ще більше розширити сюжет історії.

Наприклад, давайте уявимо, що в минулому у 1 з персонажів була якась неприємна ситуація. Потім, під час подій сучасного сюжету, щось нагадує йому про цей досвід. Це те, що може позитивно вплинути на хід історії та краще розкрити суть персонажа. Але чи вплине це на подальший хід історії, залежить від того, чи сам автор визначає або передбачає такі особливості в такому сюжеті про минуле.

Щодо відносин персонажів. Минулі чи теперішні, позитивні чи негативні відносини все це впливає на сюжет. Чи ваші персонажі брешуть один одному, чи

вони є відверто чесними Усі ці фактори показують, як персонаж впливає на хід подій, якщо ви дозволяєте їм це робити.

Одним з способів, яким ваш персонаж впливає на сюжет, є його амбіції. Амбіція - це те, що рухає нас, людей, і для створених вами персонажів це не виключення. Їх амбіції рухають ними, що призводить до розвитку сюжету. Надайте вашому персонажу амбіції, які можуть зацікавити читачів. Дайте нам заглянути у внутрішній світ вашого героя через описовий стиль письма, і тоді читачі побачать, як він впливає на хід подій [25].

Коли глядачі співчують або відчують з персонажем, вони переживають історію через його очі. Це подібно до відчуття перенесення, де особа відчуває, ніби вона сама є цим персонажем. Однак відрізняє їх ракурс. Під час транспортування особа переживає історію, сприймаючи її через свій власний досвід. Ідентифікація з персонажем, натомість, полягає в тому, що особа вбирає в себе ідентичність цього персонажа. Такі особи спільно поділяють точку зору, цілі, емоції та знання персонажа. Вони переживають наратив, мовляв, саме вони стали цим персонажем, а не собою. [29].

Персонаж і сюжет часто розглядаються як окремі складові, намагаючись визначити, яка з них є важливішою. Проте це велика помилка. Сюжет і персонажі нерозривно пов'язані. Вони взаємопов'язані і взаємозалежні. Якщо ви вилучите один із них або намагатиметесь розглядати їх окремо, ви ризикуєте створити історію, що має окремі чудові елементи, але не утворить чудового цілого [10].

Персонажі у фантастичних світах не лише просто рухають сюжет уперед але і визначають та впливають на кожен аспект оповіді. Вони створюють контекст для взаємодії з уявним світом, відтворюючи цінності, конфлікти та ідеї, що є ключовими для розуміння сюжету. Кожен персонаж має свою унікальну історію, що урізноманітнює основну історію і допомагає рухати основний сюжет. Їхні вчинки та реакції викликають ланцюжок подій, що формують основу оповіді

і надають їй глибини та динаміки. При цьому може створювати додаткові гілки історії.

Розробляючи персонажів треба розглянути такий стиль, як аніме. Тому, що саме в цьому стилі будуть створені наявні герої.

"Аніме – це особливий стиль мультфільму, створений чи натхненний японською анімацією. Це мальована чи комп'ютерна форма мистецтва, фантастичний світ, у якому є персонажі з яскравими зачісками, великими очима у поєднанні з особливим почуттям моди. Усі аніме-шоу – це мультфільми, але не всі мультфільми є аніме. Художній стиль, пов'язаний з аніме, дуже унікальний і впізнаваний" [2].

"Аніме (від англ. animation [анімейшн] — анімація) — японська анімація. Головна відмінність від мультиплікації інших країн полягає в тому, що аніме орієнтується не на дитячу, а переважно на підліткову чи навіть дорослу аудиторію" [21].

Аніме вирізняється своєю жанровою різноманітністю, що в інших країнах більш характерне для кіно, а не мультфільмам. Окрім загальних жанрів аніме має свої унікальні специфічні жанри. Різноманіття та орієнтир на глядачів різного віку є перевагою цього жанру. Інші країни роблять мультфільми переважно для дітей або гумористичні пародії [21].

В манзі та аніме є характерний художній стиль, що відрізняє його від європейської та американської анімації. Часто персонажам малюють круглі великі очі що є ознакою молодості, а тонкі жіночі риси обличчя беруть свій початок ще з часів стародавньої Японії [9].

Художній стиль аніме має свої характерні риси, що надає йому багатогранності. Одним із характерних рисів є великі очі у персонажів. Японці приділяють їм багато уваги, бо саме через очі передають стан та характер персонажа. Також є така тенденція, що чим кругліші очі у персонажа тим молодше

він виглядає. Такі очі, ще позиціонують те що персонаж є добрим. В протиріччя цьому є вузькі очі. Ними переважно наділяють злих персонажів або дорослих.

Зазвичай в аніме та манзі є культ гіперболізованих емоцій, бо зазвичай персонажі не мають реалістичних рис обличчя і треба максимально показати емоції. Також ця гіперболізація підсилює саму емоцію та сцену в якій це відбувається.

Нестандартні кольори волосся та очей завжди підбирають під самого персонажа, відштовхуючись від значення кольору. Тому в аніме це не рідкість бачити персонажів з різнокольоровим волоссям. Зачіски в персонажів частіше за все мають не звичайну або навіть не природню форму. Це роблять для того, щоб урізноманітнити персонажа та зробити його унікальним. З кожним роком виходить велика кількість аніме, які мають безмежну кількість персонажів. Тому творцям треба вигадувати нові та цікаві підходи до створення персонажів.

Аніме є дуже близьким до жанру фентезі, бо можуть відбуватися будь які події, що тільки прийдуть на думку. Тому ці жанри є цікаві і творцям і аудиторії. Творці можуть втілювати всі свої ідеї і не отримати за це ніякого засудження. А глядачі ч и читачі можуть захопливо спостерігати за новими історіями.

Завдяки персонажам, читачі та глядачі можуть відчувати емоційний зв'язок з фантастичним світом та історією. Їхні внутрішні конфлікти, моральні дилеми та особисті переживання створюють можливість для відчуття співчуття та емпатії. Персонажі допомагають аудиторії зануритися в уявний світ, відчувати його реалістичність та пережити пригоди разом з ними. Таким чином, вони відіграють невід'ємну роль у співпереживання, що робить фантастичні оповіді незабутніми та захоплюючими для аудиторії.

РОЗДІЛ 2

ПРОЦЕС РОЗРОБКИ ОРИГІНАЛЬНИХ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ «ІНТРОМЕРТ»

2.1 Пошук референсів для створення нових персонажів.

Пошук референсів для створення нових персонажів є невід'ємною частиною творчого процесу. Використання різних ресурсів та платформ допоможе знайти натхнення, розвинути свої ідеї та вдосконалити розробку персонажа. Саме референси є важливим інструментом у процесі розробки нових персонажів. Вони допомагають візуалізувати ідеї, експериментувати з різними дизайнами та деталями, а також визначити загальний стиль та образ персонажа.

Сьогодні пошук референсів став значно простішим завдяки розвинутим технологіям та доступності ресурсів в інтернеті. Ось кілька ключових аспектів, які роблять цей процес таким зручним та ефективним.

Онлайн-платформи: Існує безліч спеціалізованих платформ, таких як ArtStation, DeviantArt, Behance, які надають доступ до мільйонів робіт від художників з усього світу. Ви можете легко знайти натхнення, шукаючи за ключовими словами або переглядаючи категорії.

Соціальні мережі: Платформи як Instagram та Pinterest мають величезну кількість контенту від художників. Можливість підписуватися на акаунти та дошки робить пошук ескізів ще зручнішим.

Відеоплатформи: YouTube та інші відеоплатформи пропонують безліч навчальних відео та уроків від професійних художників, де вони діляться своїм процесом створення ескізів та дають корисні поради.

Алгоритми рекомендацій: Сучасні алгоритми, що використовуються на платформах як Pinterest або ArtStation, здатні рекомендувати вам контент на

основі ваших попередніх пошуків та вподобань, що значно спрощує процес знаходження цікавих референсів.

Сучасний інтернет-простір надає неймовірні можливості для художників, які шукають ескізи для створення нових персонажів. Доступність ресурсів, інструменти пошуку, висока якість контенту, велика кількість безкоштовних та платних матеріалів роблять цей процес легким та ефективним. Це дозволяє художникам постійно вдосконалювати свої навички та знаходити нові ідеї для творчості.

Для пошуку референсів я вирішила використовувати Pinterest – це потужний інструмент для пошуку та збереження натхнення, зокрема для створення ескізів нових персонажів.

Персонаж 1: Шу Чіяма

Оскільки Шу має азіатське коріння та займається спортом, її характер можна описати як енергійна та активна людина. Референси повинні відображати цю динаміку та елегантність японського стилю.

Як можемо спостерігати в дизайні персонажів в азіатському стилі часто використовують елемент національного одягу - це кімоно (Рис. 2.1).



Рисунок 2.1 – Референс персонажа в кімоно

Його часто використовують, щоб підкреслити культурну приналежність персонажів та створити автентичність у візуальному представленні. Кімоно, як символ японської традиції та краси, може додати витонченості, грації та елегантності персонажу.

В сучасному світі кімоно починають трансформувати та відходити від його канонічності але зберігаючи при цьому головні його елементи (Рис. 2.2).



Рисунок 2.2 – Референс персонажа в стилізованому кімоно

Крім того, персонаж активний і енергійний, тому також слід враховувати спортивний стиль. Наприклад, є кілька референсів, які можуть створити цікавий образ у поєднанні з кімоно. Саме від цього можна відштовхуватися при створенні стилю персонажа (Рис. 2.3).



Рисунок 2.3 – Референс персонажів в спортивному стилі

А ось можемо поглянути на гарний приклад поєднання японського кімоно та спортивного стилю. Це виглядає дуже сучасно та естетично та надає цікавості та індивідуальності персонажу (Рис. 2.4).



Рисунок 2.4 – Референс одягу поєднаних стилів

Розглянувши референси одягу також не менш важливим є розгляд зовнішності. Шукаючи референси зовнішності треба не зациклюватися на одному прикладі, а шукати декілька. Маючи багато прикладів з кожного можна підмітити самі цікаві елементи та поєднати все в одну купу при цьому створивши унікальний та неповторний образ.

Оскільки Шу має запальний характер, то це має виражатися в її зовнішності. Часто щоб показати такого персонажа використовують не стандарту зачіску з волоссям яке тирчить в різні боки, що виглядає начебто неохайно вкладена зачіска Це також показує бунтарський характер персонажа (Рис. 2.5).



Рисунок 2.5 – Референс зовнішності персонажа

Персонаж 2: Аня Сонячна

Аня є добрим та позитивним персонажем, а також полюбляє займатися садівництвом. Тому її стиль буде опиратися на стереотипні образи фермерів, щоб він був впізнаваний та характеризував персонажа. Створення цього образу потребує уваги до деталей, які підкреслять її характер та спосіб життя. Використання стереотипних елементів фермерського одягу та аксесуарів допоможе зробити її образ впізнаваним та автентичним.

Розглянемо на прикладі декількох ескізів, як саме можна відтворити персонажа з таким стилем (Рис. 2.6).

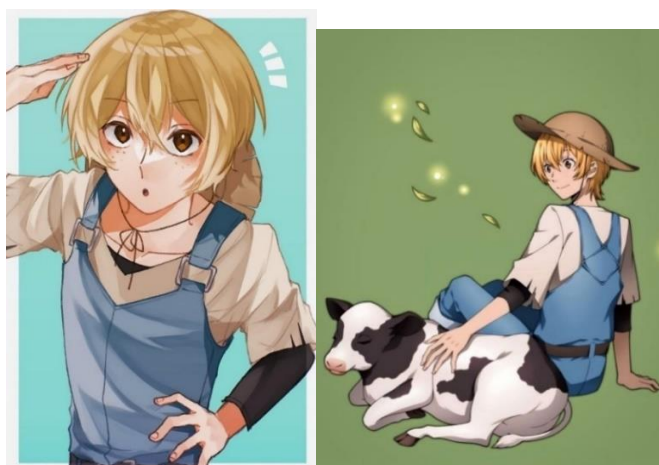


Рисунок 2.6 – Ескіз персонажа в стилі фермера

Характерно для цього образу є джинсовий комбінезон, який може бути короткий чи довгий у поєднанні із зручним взуттям та світлою футболкою чи кофтиною (Рис. 2.7).

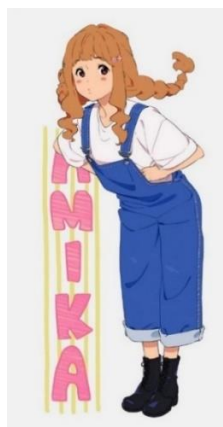


Рисунок 2.7 – Ескіз одягу для персонажу

Розглянемо референси для цього персонажа. Оскільки це персонаж оснований на реальній людині, то треба підібрати самі виразні риси зовнішності та передати їх вже на самому герої. Характерним буде кругле обличчя та пишне кудряве волосся (Рис. 2.8).

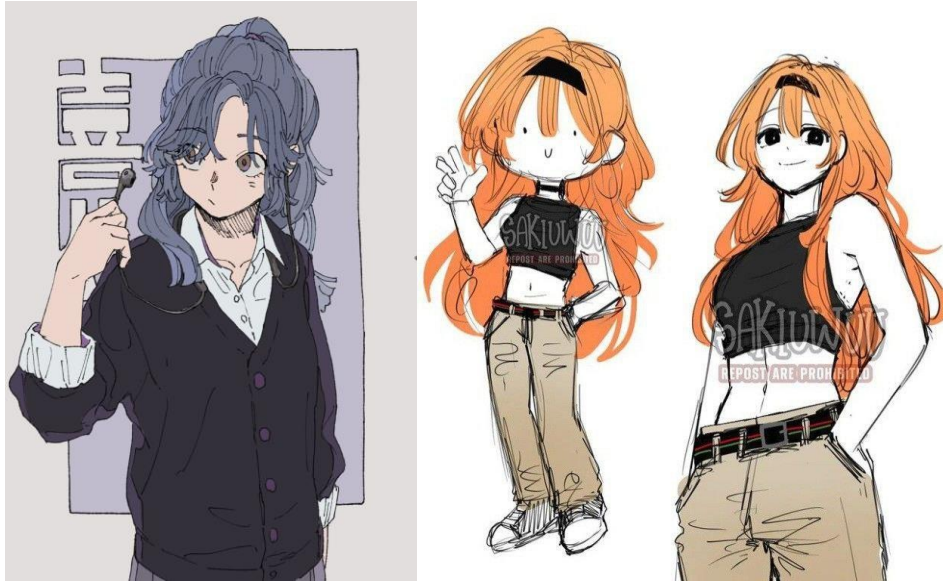


Рисунок 2.8 – Референс зовнішност героя Аня

Персонаж 3: Свіда Сенлін

Свіда є доволі юна дівчина, томі її стиль має спиратися на милі образи такі як спідниці, блузи та туфельки. Також характерними будуть бантики чи шпильки. Таких прикладів можна знайти доволі багато, бо цей стиль доволі популярний серед молоді не тільки за кордоном, а і в нашій країні (Рис. 2.9).



Рисунок 2.9 – Ескізи милих образів для персонажа

Милий стиль (також відомий як "каваї" в японській культурі) підійде їй найкраще. Цей стиль підкреслює молодість, невинність та життєрадісність, що ідеально відображає характер Свіди. Ось можемо поглянути на це декілька прикладів цього стилю (Рис. 2.10).



Рисунок 2.10 – Ескізи милого стилю для персонажу

Розглядаючи референси на персонажа подібного опису та характеру можна натрапи на такі приклади як поєднання милої дівчинки в рожевих кольорах. Цей образ є доволі поширеним та стереотипним і його багато де використовують (Рис. 2.11).



Рисунок 2.11 – Референси зовнішності для Свіди

Але хотілось би трохи відійти від нього та створити щось цікавіше. Гарним прикладом є ось це референс де вдало обіграли зовсім інше поєднання кольорів у зовнішності але герой все одно має милі риси обличчя (Рис. 2.12).



Рисунок 2.11 – Референс зовнішності персонажа

Персонаж 4: Дікен Дікс

Дікен Дікс – розумний та амбітний молодий хлопець, що надає перевагу активному способу життя. Тому підходящий стиль для цього персонажа буде, щось спортивне та практичне. Для цього треба розглянути ескізи персонажів в спортивному стилі, щоб надихнутися ними при створенні образу для Дікена (Рис. 2.12).



Рисунок 2.12 – Ескізи персонажів в спортивному стилі

Також можна ще розглянути варіанти більш вуличного стилю в поєднанні з спортивним стилем. Наразі зараз так вдягаються більшість підлітків, що підходить в загальну концепцію сучасного стилю одягу для персонажів. Також виглядає доволі цікаво та деталізовано і підходить даному персонажу (Рис. 2.13).



Рисунок 2.13 – Ескізи вуличного стилю

Для даного персонажа характерним буде коротке волосся, але при цьому з нестандартною стрижкою. Це завжди виглядає доволі деталізовано та цікаво і привертає увагу глядача. Гарним прикладом є наведені референси. Маючи на перший погляд доволі просту зовнішність, персонаж все одно виглядає доволі деталізовано та цікаво завдяки зачісці (Рис. 2.14).



Рисунок 2.14 – Приклади референсів зовнішності

Персонаж 5: Еліор Каеленділ

Еліор – незвичний хлопець, який належить до раси ельфів. Тому його стиль має відображати його приналежність. Розглядаючи приклади ескізів треба

звернути увагу на характерні риси, що використовують при створенні персонажів ельфійської раси (Рис. 2.15).



Рисунок 2.15 – Ескізи персонажів ельфів

Це гарні приклади але треба, щоб образ виглядав більш сучасно та не сильно виділявся на фоні всіх персонажів (Рис. 2.16).



Рисунок 2.16 – Ескіз сучасного стилю одягу

Розглядаючи референси на даного персонажа треба звернути увагу на те, що переважно герої ельфійського походження мають довгі вуха бліду шкіру та переважно світле волосся але знаючи також на контрасті використовують і темне

волосся. Найчастіше темне волосся краще підкреслює світлу шкіру та робить її візуально ще світлішою (Рис. 2.17).



Рисунок 2.17 – Приклад зовнішності персонажа

2.2 Створення концептуальних скетчів та ілюстрацій нових персонажів

Створення концептуальних скетчів та ілюстрацій нових персонажів є невід’ємним етап при розробці. Кожен персонаж, що виникає на сторінках книги чи відображається на екрані, має свою унікальну внутрішню сутність і зовнішній вигляд, які не лише відображають його характер, а й допомагають читачам або глядачам зануритися у цей світ та звернути на виразність самого персонажа.

Ілюстрації персонажів доповнюють їхню біографію та допомагають нам краще уявити їх у різних ситуаціях та емоційних станах. Вони створюють візуальну привабливість та допомагають залучити аудиторію.

Перед розробкою дизайну персонажів треба створити скетчі цих персонажів.

Кожний етап проектування нової ідеї складається з ідеї та її подачі. Тому скетч можна вважати основою проекту, що допомагає краще приймати рішення. Чим краще автор замолує свою ідеї, тим зрозумілішою вона буде [13]. А при створенні персонажів скетч відіграє одну з головних ролей, бо саме завдяки ньому ми можемо бачити вже приблизний візуальний стиль персонажа.

Розглянувши всі ці референси можна займатися розробкою зовнішності та самого стилю персонажа. При створенні зовнішності можуть виникати складнощі, бо вже є дуже велика кількість персонажів. Тому, при розробці, треба звертати увагу на те, щоб персонаж був унікальний і було мінімально, або взагалі не було, схожих елементів з уже існуючими персонажами. Зробивши декілька ескізів, вибираємо той, що виглядає більш виразно та цікаво, та від нього вже відштовхуємося при створенні одягу (Рис. 2.18).

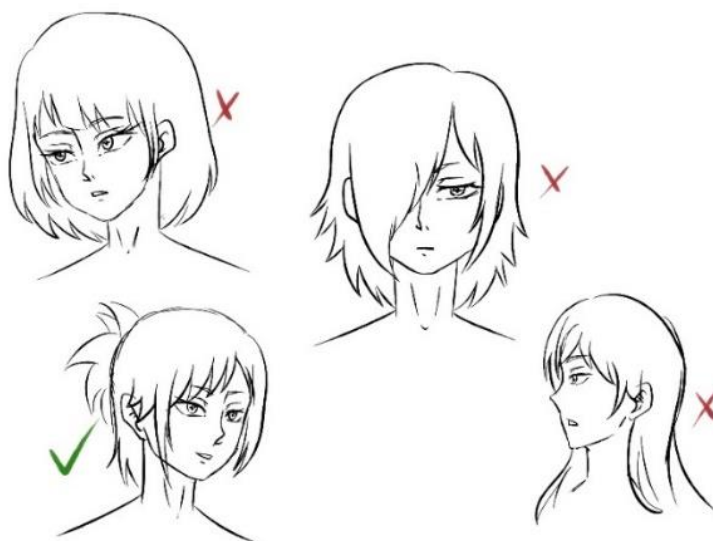


Рисунок 2.18 – скетчі зовнішності Шу Чіама

Коли вже маємо готову зовнішність персонажа, то простіше створити йому якийсь стиль та підібрати дизайн одягу. Загалом, стиль створюється після огляду безлічі референсів, і це виходить збірний образ із найцікавіших деталей.

Тому, було створено ось такий дизайн персонажа з трьох ракурсів, щоб добре можна було роздивитися всі деталі (Рис. 2.19).

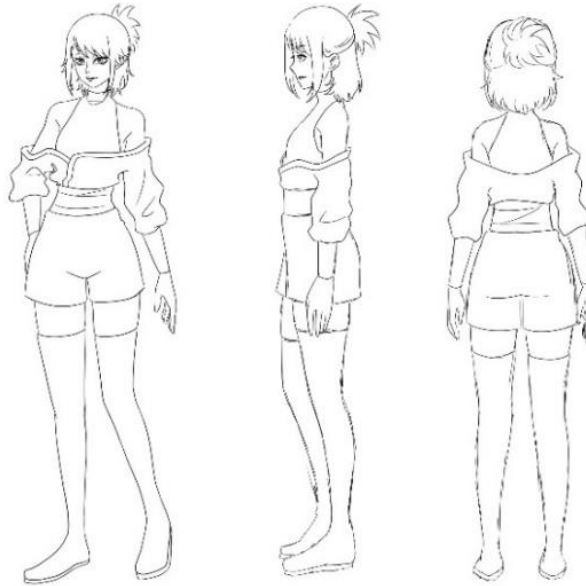


Рисунок 2.19 – скетч основного вигляду персонажа

При розробці зовнішності другого персонажа я опиралась на зовнішність реальної людини. Такий прийом нерідко використовують японські художники. Беручи за основу зовнішність реальної людини вони вже спрощують собі пошук референсів. Та при цьому трансформують зовнішність персонажа. Наділяють його більш складною зачіскою, не стандартним кольором волосся. Також часто змінюють колір очей на не природній колір. Урізноманітнити зовнішність можуть такими особливостями, як: шрами, родинки чи можливо аксесуарами. Зробивши декілька скетчів зовнішності героя, вибираємо самий виразніший варіант, який буде виглядати оригінально та цікаво (Рис. 2.20).

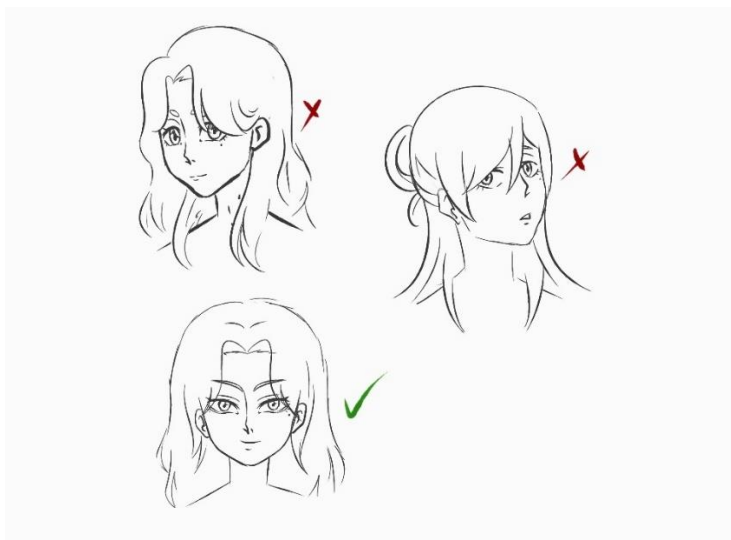


Рисунок 2.20 – Скетчі персонажа Аня Сонячна

При створенні стилю героя не забуваємо, що за основу було вибрано фермерський стиль, але я його модернізую, щоб цей образ виглядав більш сучасно та цікаво. Після урахуванні всіх деталей можна приступати до розробки повного образу персонажа з трьох ракурсів для того, щоб було видно всі деталі (Рис. 2.21).

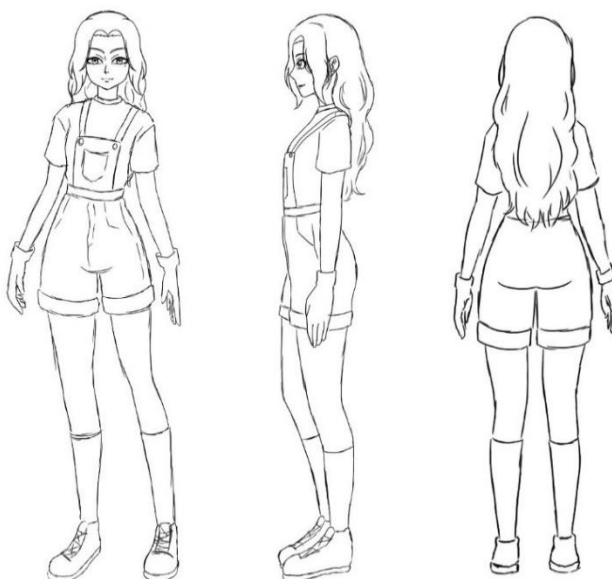


Рисунок 2.21 – Фінальний скетч персонажа

Розробляючи скетчі наступного персонажа, зробивши декілька ескізів, вибираю саме третій варіант, бо два перші виглядають дуже просто та схожі на вже існуючих персонажів. (Рис. 2.22).

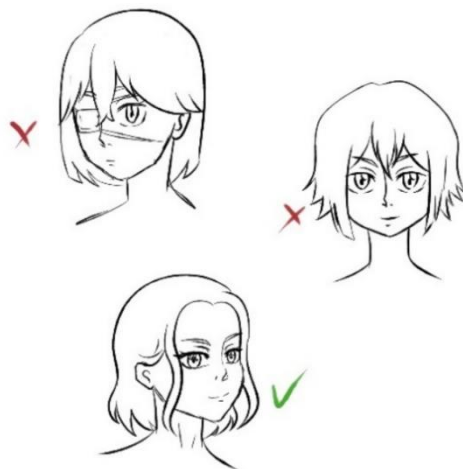


Рисунок 2.22 – Скетчі зовнішності персонажа Свіда Сенлін

Маючи зовнішність персонажа, розробляємо йому стиль. Опираючись на характер персонажа та його звички, я вирішила поєднати такі деталі, як спідниця та шорти, бо це виглядає і зручно, і цікаво. (Рис. 2.23).

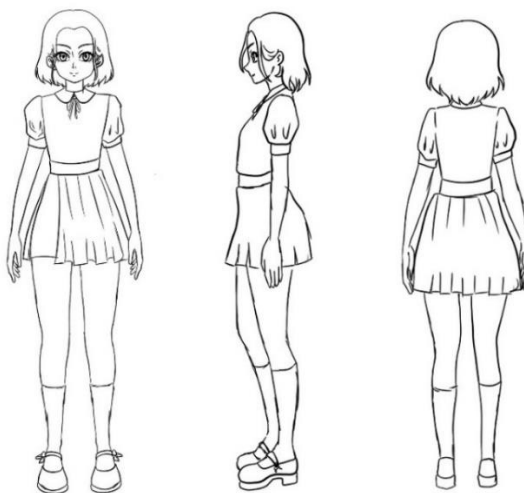


Рисунок 2.23 – Скетч персонажа в повний зріст

Розробляючи цього персонажа треба зауважити на те, щоб він виглядав доволі стримано але в той же час і цікаво. Тому, що наразі тенденція бізнесменів та багатих людей – це стриманість та простота (Рис. 2.24).

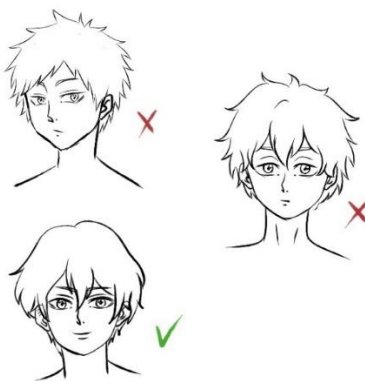


Рисунок 2.24 – Скетч зовнішності персонажа Дікен Дікс

Не забуваємо, що персонаж ще є підлітком та веде активний образ життя. Тому для нього є характерний спортивний стиль, що підкреслить його діяльність. Розглянувши ескізи на основі них робимо замальовки персонажа з трьох ракурсів (Рис. 2.25).

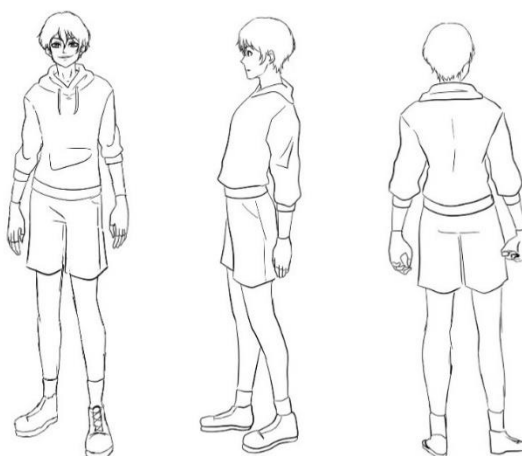


Рисунок 2.25 – Скетч персонажа в повний зріст

Наступний персонаж є доволі цікави, бо він є представником ельфійської раси але приховує це. Тому при створенні зовнішність треба робити лиш натяки про його походження, а не напряду це показувати. Тому зробивши декілька скетчів вдало виглядає останній варіант, доволі сучасна зачіска та ще не така розповсюджена у використанні дизайну персонажів (Рис. 2.26).

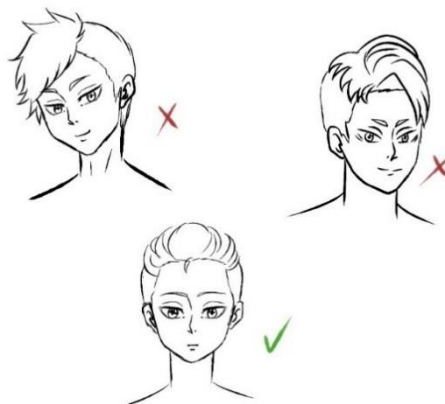


Рисунок 2.26 – Скетч персонажа Еліор Каеленділ

Розглянувши референси було створено перший скетч персонажа (Рис. 2.27). Але пізніше на етапі вже підбору кольору відбулися я ще певні правки, бо на цьому скетчі були дуже явні акценти, що видавали походження персонажу.

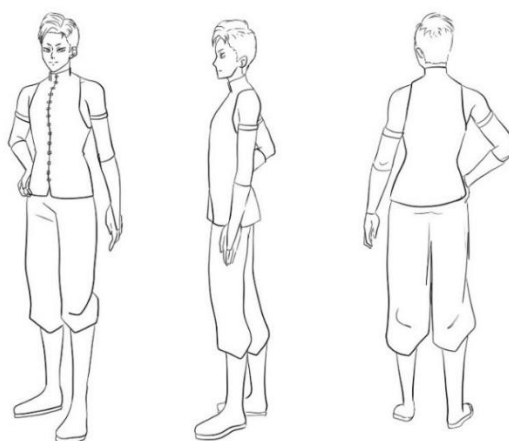


Рисунок 2.27 – Скетч персонажа в повний зріст

Розробивши скетчі персонажів, треба визначитися з основними кольорами кожного героя, бо кольори відіграють дуже важливу роль у привабливості та гармонійності образу персонажа.

2.3. Вибір кольоротипу персонажів з урахуванням психологічного впливу та емоційного сприйняття

Маючи скетчі персонажів треба обрати їм основні кольори. Це є не менш важливим, бо колір надає виразності та привабливості готовому персонажу. Для цього треба розбиратися в колористиці, а саме в процесі підбору гармонійних кольорів. Якщо підібрати не вдалі та не гармонійні кольори, то персонаж відповідно буде виглядати брудно, не виразно та не привабливо.

Найпростішим способом поєднання гармонійних кольорів – це використання комплементарних кольорів. Вони доповнюють один одного при цьому підсилюючи та завдяки цьому стають яскравішими на вигляд. Наприклад, синій та червоний чи фіолетовий та жовтий [15]

Кольоро тон є важливою складовою при гармонійному поєднанні кольорів. Бо саме від тону залежить, як саме буде виглядати корі. Змінюючи тон кольору, змінюється його яскравість та може йти наближення до іншого кольору. В результаті це дає зовсім новий колір для використання.

Гармонійність кольорів дуже впливає на фінальний результат роботи.

"Отже, гармонія (у пер. з грец. Harmonia) – це зв'язок усіх частин із цілим, їх взаємна співрозмірність. Дисгармонія (у пер. з грец. Disharmonia) – це наявність протиріччя чи зв'язку між частинами в одному цілому. Зниження художніх якостей твору відбувається саме через дисгармонію між елементами твору – властивостями кольору, світла і форми у художньому творі"[16].

Тому коли йдеться про гармонію кольорів, люди оцінюють саме, як два або більше кольори взаємодіють один з одним. Це задовольняє око глядача, тому і потрібна ця кольорова зв'язка [11].

Отже, маючи вже розроблену зовнішність персонажів та скетчі можна розглянути яке саме кольори можна їм підібрати.

Для першого персонажу переважаючі кольори для цього персонажу будуть червоний, білий та чорний. Такий вибір припав спираючись на характер персонажа, його походження та вид діяльності.

Червоний: Символізує енергію, силу та активність. Може бути використаний для основних елементів одягу або як акцент.

Білий: Символізує чистоту та простоту. Використовуйте для основи костюма або декоративних елементів.

Чорний: Додає контрасту та глибини. Використовуйте для деталей та обробки.

Зробивши декілька варіацій кольорів персонажа, можемо побачити як саме поєдналися кольори в спільну картину. А саме розглянемо по кожному варіанту:

Перший варіант: виглядає доволі цікаво, має контраст в плані світлого верху та більш темного низу. Загалом дуже гарне поєднання але не головною перевагою це зробити акцент на походженні персонажа, а саме азіатське коріння. Тому цей варіант не дуже вдалий.

Другий варіант: На перший погляд виглядає не так погано, але роздивляючись довше образ виглядає доволі брудно. Хоча червоний та зелений колір є доволі гарні в поєднанні та в цьому випадку виглядає не дуже гарно. Таке відчуття брудності виникає тому, що підібрані не дуже вдалі тони самих кольорів та їх використання на окремих речах. Тому цей варіант не виглядає виграшно.

Третій варіант: Хоча він на вигляд не такий яскравий на фоні першого чи другого варіанту але цей варіант виглядає доволі лаконічно. Також цей варіант

відповідає під вибрані до цього кольори, а також відповідає вимогам підкреслення азіатського коріння (Рис. 2.28).



Рисунок 2.28 – Варіанти поєднання кольорів для персонажа

Розберемо кольоротип наступного персонажу.

Акцентні кольори для цього персонажу більш пріоритетні будуть білий та синій:

Синій: Використовуйте для джинсів або комбінезону. Він підкреслить практичність та зручність фермерського одягу.

Білий: Для деталей, таких як блузка під сорочкою або смужки на одязі, що дасть свіжості та чистоти.

Тож розглянемо наявні кольорові рішення, щоб вибрати самий вдалий:

Перший варіант: Цей варіант має наявні нам акцентні кольори але дивлячись на нього він виглядає трохи дивно. Це виникає через те, що використано дуже світлий блакитний колір, який в поєднанні з білим волоссям зливається в одну купу і немає уявного розмежування. Тому це варіант нам не підходить.

Другий варіант: Виглядає доволі яскраво, цікаво та різноманітно. Хоча таке поєднання кольорів може виглядати трохи банально і робити персонажа схожого на купу інших вже існуючих героїв.

Третій варіант: Персонаж є майже монотонним, бо є велика кількість саме блакитного кольору, а саме джинсового комбінезону та блакитного волосся, але акцентні кольори, які розбавляють цей образ, такі як жовта футболка, світло-коричневі рукавиці та темне взуття. Цей варіант виглядає доволі нестандартно, але водночас і цікаво (Рис. 2.29).



Рисунок 2.29 – Кольорове рішення для персонажа

Розглянемо наступного персонажа для якого основні кольори характерні є білий та рожевий.

Рожевий: Символізує невинність та ніжність. Використовуйте для основних елементів одягу або деталей.

Білий: Символізує чистоту та невинність. Може використовуватися для основи костюма або аксесуарів.

Перший варіант: На цьому прикладі можемо засвідчити, як тон впливає на загальний візуал. Жовтий та синій гарно поєднуються але треба вибирати вигратний тон кольору та куди їх розміщувати.

Другий варіант: Цей варіант підходить під обрані основні кольори для персонажу але виглядає доволі стереотипно. Тому розглянемо наступний варіант.

Третій варіант: Відійшовши від вибраних кольорів персонажа вийшов зовсім інший результат.

Тому, щоб відійти від стереотипу «милої дівчинки в рожевому» я вибрала саме третій варіант, бо він виглядає більш не звично і підкреслює її мітки на обличчі на приналежність до раси кіцуне (Рис. 2.30).



Рисунок 2.30 – Кольорові рішення для персонажа

Наступному персонажу було підібрані ось такі основні кольори спріючись на його характер та вподобання:

Темно-синій: Символізує професіоналізм та надійність. Використовується для ділових костюмів та аксесуарів.

Сірий: Символізує елегантність та стриманість. Використовується для повсякденного та ділового одягу.

Білий: Символізує чистоту та організованість. Використовується для сорочок та деяких аксесуарів.

Перший варіант: Виглядає доволі цікаво, має характерно підібрані кольори але все одно тон та розташування кольорів багато чого вирішує. Доволі дивно виглядає білі рукава та легінси, бо з далекі навіть не зрозуміло що вони є та вони зливаються з тоном шкіри.

Другий варіант: Акцентні кольори тільки два: білий та чорний, але виглядає доволі стильно та сучасно. Проте з цим варіантом виникатимуть інші проблеми, такі як схожість персонажа на інших існуючих персонажів зі схожим дизайном. Тому це не дуже вдалий варіант.

Третій варіант: Цей варіант має доволі вдале поєднання обраних кольорів для персонажа. Також ці кольори мають вдалий тон та раціональне розташування: вже темні рукави та легінси мають доволі виразний темно-сірий колір та не зливаються з основним тоном шкіри. Темний колір волосся гарно підкреслює світлу шкіру та загалом поєднується з основними кольорами всього одягу. Червоні смужки на шортах є свого роду акцентними, та колір підібрано доволі вдало, бо червоний гарно поєднується і з чорним, і з синім, і з білим кольорами (Рис. 2.31).



Рисунок 2.31 – Кольорові варіанти для персонажа

Залишилося розглянути останнього персонажа, який має доволі цікаве походження, а саме ельфійське коріння. Тому було обрано ось такі основні кольори:

Зелений: Символізує природу та життя, підкреслює його ельфійське походження.

Коричневий: Для взуття та деяких елементів одягу, що створює контраст та додає природності образу.

Білий: Символізує чистоту та духовність, підкреслює його шляхетність та високу моральність.

Перший варіант: Має характерні кольори, цікаво підкреслює зовнішність персонажа, але може створювати хибну думку про походження. Таке поєднання кольорів більше наштовхує на думку, що це ірландський лепреккон. Тому цей варіант не дуже підходить до поставленої задачі.

Другий варіант: Має цікаві та незвичні кольори, але разом вони не дуже поєднуються через тон та розміщення. Також вони не підкреслюють походження персонажа, що не підходить нам у такому випадку. Можливо, якби персонаж був в іншому контексті, ці кольори виглядали б доволі цікаво, але не в нашому випадку. Тому цей варіант лишаємо на інший випадок.

Третій варіант: Хоча тут використовується всього два кольори, такі як зелений та чорний, разом вони гарно комбінують, тому що добре підібрано саме тональність кольорів, які підкреслюють один одного. Також кольори приховано натякають на походження персонажа, що є головною метою відповідності сюжету. Тому, саме третій варіант є вдалим кольоровим рішенням для цього героя (Рис. 2.32).



Рисунок 2.32 – Кольорові варіації персонажа

Отже після визначення основних кольорів персонажів можна приступати до фіналізації роботи та робити чистові варіанти.

Створення концептуальних скетчів та ілюстрацій нових персонажів вимагає уваги до деталей та вміння виразити характер та індивідуальність кожного персонажа через його вигляд, одяг, манери та аксесуари. Кожен персонаж повинен бути унікальним та виразним, а його вигляд та постава можуть відобразити його емоції, ставлення та характер. Одяг грає важливу роль у визначенні стилю та особливостей персонажа, підкреслюючи його характер, культурні особливості та соціальний статус. Вибір кольорів та атмосфери важливий для створення належної атмосфери та передачі настрою.

ВИСНОВКИ

Створення персонажів є ключовим елементом у будь-якій творчій діяльності, включаючи книги, комікси, мультфільми та ігри. Ця тема набуває ще більшої актуальності в контексті зростання популярності цифрового контенту, коли все більше митців переходять у цифровий варіант через його швидкість та зручність. Створення персонажів вимагає уваги до деталей, аналізу та фантазії, оскільки вони є ключем до успіху у багатьох галузях.

Вони допомагають створити живі, вірогідні та захоплюючі образи, які привертають увагу та залишають незабутні враження у аудиторії. Тому розробка персонажів від ідеї до відтворення їх на екрані є важливим етапом у будь-якому творчому процесі.

Персонаж – це вигаданий образ або фігура, яка має свої унікальні характеристики, які відображають його особистість, мотивації та цілі. Створення персонажа передбачає визначення його зовнішності, характеру, мотивацій та історії, що формує його ідентичність та роль у контексті, в якому він існує.

Успішні персонажі – це ті, які успішно передають свої особистості та викликають інтерес у аудиторії. Прикладами таких персонажів можуть бути Гаррі Поттер, Джеймс Бонд, Шерлок Холмс тощо, які відомі своєю унікальністю та цікавими характерами.

Вивчення літератури та досліджень про техніку створення персонажів допомагає розуміти основні методи та прийоми, які використовуються при створенні виразних та запам'ятовуючих образів. Це включає аналіз психології персонажів, техніки розвитку характеру та використання різних стилів в образотворчості.

Створення скетчів та концептуальних малюнків є першим етапом у візуалізації персонажів. Цей процес дозволяє експериментувати з різними варіантами вигляду та характеру, щоб знайти найбільш вдалу концепцію.

Створення чистових варіантів персонажів – це завершальний етап, де деталізується вигляд та характеристики персонажів до фінального результату. Цей етап включає в себе вибір найбільш вдалої концепції та її дороблення до чистового варіанту.

У висновку можна сказати, що створення персонажів – це складний, але захоплюючий процес, який вимагає творчого підходу, уваги до деталей та ретельного аналізу. Успішні персонажі вражають своєю унікальністю та цікавими характерами, що робить їх запам'ятовуваними для аудиторії.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Анімація: основи дизайну персонажів - Уривок із книги Ендрю Селбі. ArtHuss. URL: <https://www.arthuss.com.ua/books-blog/animatsiya-osnovy-dyzaynu-personazhiv> (дата звернення 23.12.2023).
2. Аніме – що це таке, суть та види, особливості жанру та стилю. Termin.in.ua. URL: https://termin.in.ua/anime/#So_take_ANIME_-_ponatta_viznacenna_prostim_i_slovami (дата звернення 21.04.2024).
3. Бурлака О. Історія фентезі – з точки зору ісекай | UA Geek. UAGEEK. URL: <https://uageek.space/if-isekai> (дата звернення 10.01.2024).
4. Бурлака О. Історія фентезі Частина XI Усі кольори фентезі. URL: <https://uageek.space/if-usi-kolory-fentezi> (дата звернення 15. 01.2024).
5. Гура В. М. Творення персонажних образів у кінотексті (на матеріалі фентезійного кінонарративу «фантастичні звірі і де їх шукати») : Наукове дослідження. Херсон, 2022. URL: <https://doi.org/10.32999/ksu2663-3426/2022-1-2> (дата звернення 15.02.2024).
6. Дев'ятко Н. Можливості впливу сучасних жанрів: фантастика, фентезі, казка. "Український фантастичний оглядач". 2009. № 1 (7). URL: <http://www.gak.com.ua/creatives/1/15803> (дата звернення 22.01.2024).
7. Делідон А. Фантастика класифікація | PDF. Scribd. URL: https://www.scribd.com/document/669818978/language_settings_changed=English (дата звернення 28.01.2024).
8. Микичак С. Фантастика як літературознавче поняття. С. 28–30. URL: <http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/11291/1/Kravchuk.pdf> (дата звернення 12.02.2024).
9. Міуська К. А., Огієнко К. О. Манга та аніме як відображення японської культури. Питання сходознавства в Україні : Всеукр. науково-практ. конф. з міжнар. участю, м. Харків, 28 берез. 2019 р. С. 202–204. URL:

http://hnpu.edu.ua/sites/default/files/files/Kaf_vsesv_hist/Zb_Shodoznavstvo/Shodoznavsvo_2019.pdf (дата звернення 28.04.2024).

10. Олійник С. М. Інтертекстуальні та жанрово-стильові параметри фантастики Олеся Бердника : здобуття наук. ступ. канд. філол. наук. Київ, 2009. 167 с. URL: <https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/5403/> (дата звернення 08.02.2024).

11. Основи теорії кольору : Навч.-метод. посіб. / Т. І. Веретільник та ін. Черкаси : М-во освіти і науки України, 2020. 130 с. URL: <https://er.chdtu.edu.ua/bitstream/ChSTU/3372/1/НМП%20ОСНОВИ%20ТЕОРИЇ%20КОЛЬОРУ.pdf> (дата звернення 28.04.2024).

12. Персонаж – визначення в літературній енциклопедії. Бібліотека української літератури УкрЛіб. URL: <https://www.ukrlib.com.ua/dic/show.php?w=48> (дата звернення 07.02.2024).

13. Попова І. Сучасні тенденції скетчингу в дизайні предметно-просторового середовища. Київський національний університет технологій та дизайну. 2021. С. 262–265. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/18162/1/APSD2021_V2_P262-265.pdf (дата звернення 16.04.2024).

14. Прокопенко О. В. «Теорія мотивації». Суми : СумДУ, 2006. 171 с. URL: https://essuir.sumdu.edu.ua/bitstream-download/123456789/43225/3/Konspekt_lekciy_Teoriya_motivatcii_Olga_Prokopenko.pdf;jsessionid=01CB10C65A305FD695EB1007F31CE570 (дата звернення 13.03.2024).

15. Прокопович Т. А. Основи кольорознавства : Навч. посіб. Луцьк : Авт. ред., 2022. 124 с. URL: https://evnuir.vnu.edu.ua/bitstream/123456789/20686/1/Prokopovych_posibnik_Osnovi_koloroznavstva.pdf (дата звернення 22.04.2024).

16. Прокопович Т., Каленюк О., Вахрамєєва Г. Основи кольорознавства та декоративно-прикладного мистецтва : навч. посіб. Луцьк : Авт. ред., 2019. 91

c. URL: https://evnuir.vnu.edu.ua/bitstream/123456789/16475/3/osn_color.pdf (дата звернення 25.04.2024).

17. Психологія характеру особистості. Освіта.UA. URL: <https://osvita.ua/vnz/reports/psychology/29127/> (дата звернення: 28.05.2024).

18. Темперамент: поняття та типи. Освіта.UA. URL: <https://osvita.ua/vnz/reports/psychology/28192/> (дата звернення 17.03.2024).

19. ФЕНТЕЗІ - тлумачення, орфографія, новий правопис онлайн. СЛОВНИК - тлумачний словник української мови, орфографічний словник онлайн. URL: <https://slovnuk.ua/index.php?sword=Фентезі> (дата звернення 28.01.2024).

20. Характер. Pidru4niki. URL: <https://pidru4niki.com/19110522/psihologiya/harakter> (дата звернення 08.02.2024).

21. Що таке аніме?. URL: <https://japaneseanime121342957.wordpress.com/about/> (дата звернення 12.03.2024).

22. Що таке МОТИВАЦІЯ – визначення простими словами. поняття мотивації. Termin.in.ua. URL: https://termin.in.ua/motyvatsiia/#So_take_MOTIVACIA_-_viznacenna_prostimi_slovami_Ponatta_motivacii (дата звернення 10.04.2024).

23. Що таке фантастика | Що таке...? URL: <https://translations.com.ua/fantastika.html> (дата звернення: 09.02.2024).

24. Freese C. Creating characters the complete guide to populating your fiction. Ontario, Canada : U.K. and Europe by F&W Media Internationa, 2014. 417 p. URL: <https://studylib.net/doc/25750328/creating-characters--the-complete-guide-to-populating-you> (дата звернення 18.03.2024).

25. How character affects the plot of A story. How To Write A Book For Beginners!. URL: <https://howtowriteabookthatsells.com/how-character-affects-the-plot/> (дата звернення 27.04.2024).

26. Murray S. Engaging characters: fiction, emotion, and the cinema. Oxford University Press, 2022. 316 p. URL: https://books.google.de/books?hl=uk&lr=&id=LmxvEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=fictional+character&ots=PCho3Mk4j-&sig=zVuXULYBT06PkI_CsW_tFcMKXcQ&redir_esc=y#v=onepage&q=fictional%20character&f=false (дата звернення 05.04.2024).

27. Pelican K.-A. Science of writing characters: using psychology to create compelling fictional characters. Bloomsbury Publishing Plc, 2020. 200 p. URL: https://books.google.de/books?hl=uk&lr=&id=atAPEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=creating+a+fictional+character&ots=r4s8bWrIvz&sig=OyitCFzGH8k-uTKpDooDJVXy-As&redir_esc=y#v=onepage&q=creating%20a%20fictional%20character&f=false (дата звернення 03.05.2024).

28. Plot and Character – the two essential parts of any story. Beemgee. URL: <https://www.beemgee.com/blog/plot-vs-character/> (дата звернення 06.04.2024).

29. Rain M., Mar R. A. Adult attachment and engagement with fictional characters. Journal of social and personal relationships. 2021. Vol. 38, no. 9. P. 2792–2813. URL: <https://doi.org/10.1177/02654075211018513> (дата звернення 11.03.2024).

30. Segura J. R. The psychology behind fictional characters and their creation : extended abstract. Barcelona, 2020. 32 p. URL: <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/171089> (дата звернення 14.04.2024).

31. Usmonova Z. H. The peculiarity of fantastic works (on the example of the works of ray bradbury, isaac asimov and stephen king). European scholar journal (ESJ). 2021. Vol. 2, No. 4. P. 503. URL: <https://www.neliti.com/publications/394826/the-peculiarity-of-fantastic-works-on-the-example-of-the-works-of-ray-bradbury-i> (дата звернення 01.03.2024).

32. Weiland K. M. Creating character arcs: the masterful author's guide to uniting story structure, plot, and character development. PenForASword Publishing, 2006. 72 p. URL: <https://pdfroom.com/books/creating-character-arcs-the-masterful-authors-guide-to-uniting-story-structure-plot-and-character-development-helping-writers-become-authors-book-7/Oor5WXLNdqD> (дата звернення 24.02.2024).

33. Weiland K. M. Creating character arcs: the masterful author's guide to uniting story structure, plot and character development. PenForASword Publishing, 2023. 282 p. URL: https://books.google.de/books?hl=uk&lr=&id=uqXoEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=creating+a+character+for+a+book&ots=WF91wrM-qs&sig=G6WxXr8UWcKqW2F_e2LhwqcnR8w&redir_esc=y#v=onepage&q=creating%20a%20character%20for%20a%20book&f=false (дата звернення 27.02.2024).

ДОДАТОК А



Рисунок А.1 – фінальний результат зовнішності персонажа Шу Чіяма.

ДОДАТОК Б

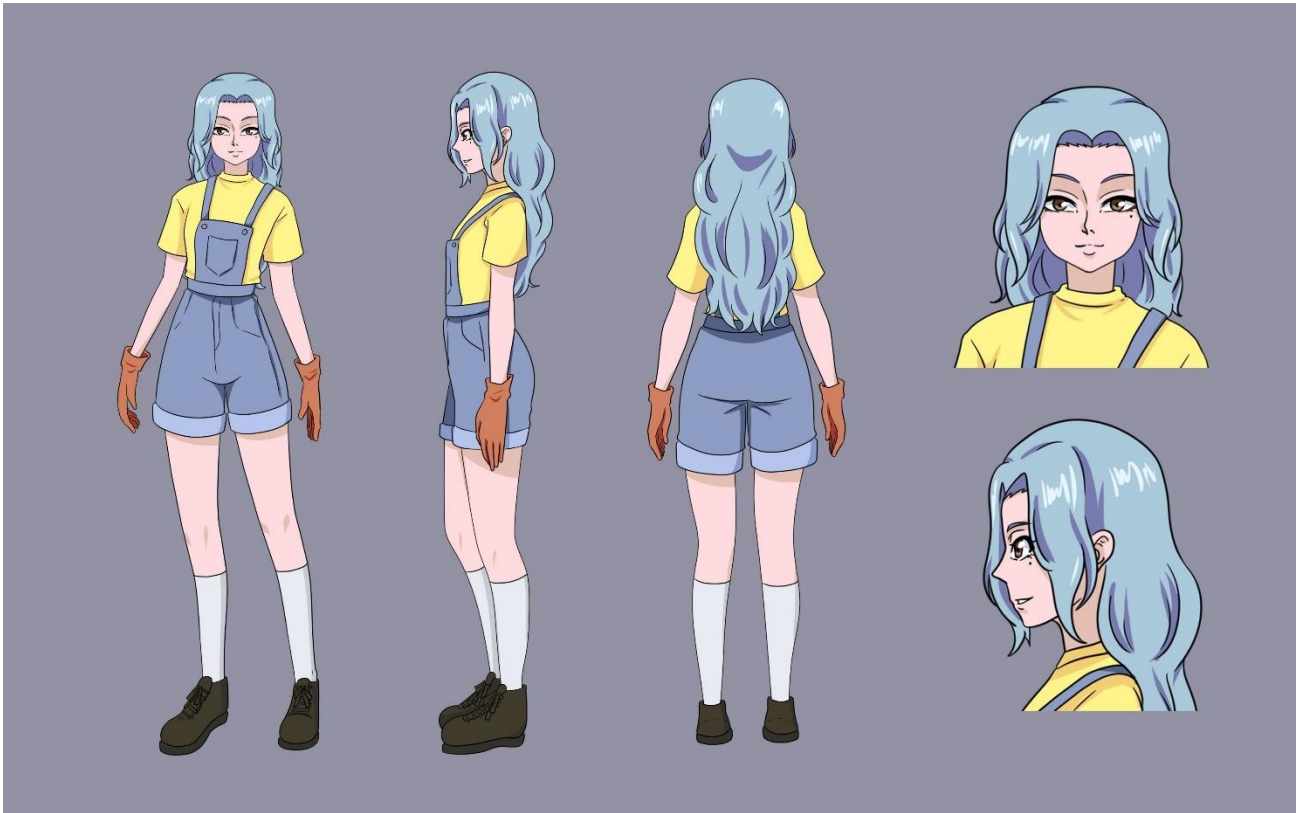


Рисунок Б.1 – фінальний результат зовнішності персонажа Аня Сонячка.

ДОДАТОК В

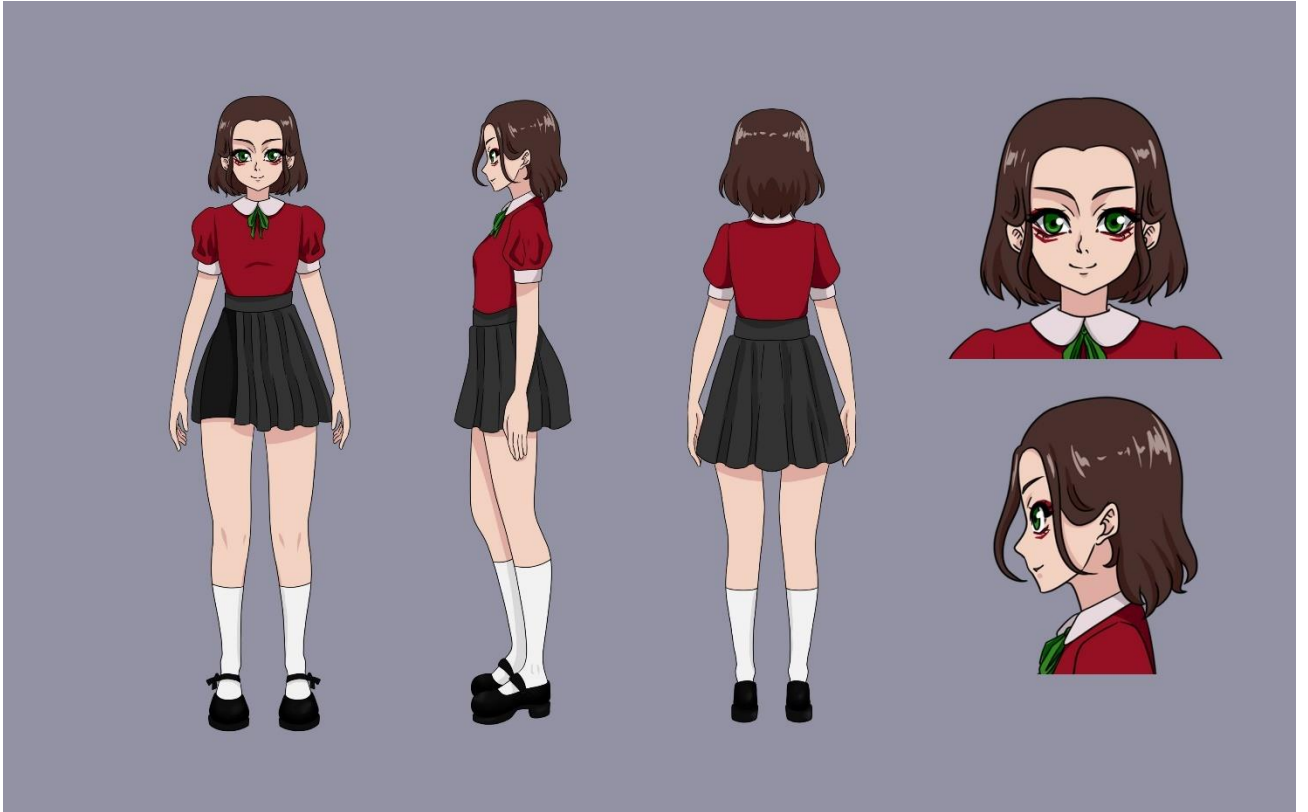


Рисунок В.1 - фінальний результат зовнішності персонажа Свіда Сенлін.

ДОДАТОК Г



Рисунок Г.1 - фінальний результат зовнішності персонажа Дікен Дікс.

ДОДАТОК Д



Рисунок Д.1 - фінальний результат зовнішності персонажа Еліор Каеленділ.