

Тема 1. Основы дизайна персонажа

1. Карта персонажа.
2. Что делает персонаж интересным.
3. Простые формы в дизайне персонажа.
4. Выразительные средства.
5. Этапы создания.
6. Пространство.

1. Карта персонажа.

Использование персонажей находит широкое применение в играх, роликах, веб-приложениях, мобильных приложениях, рекламе, книгах, комиксах и т.д. Поскольку персонаж – это один из способов коммуникации.

Персонажи имитируют человеческое общение. На фотографиях или иллюстрациях именно «живые» объекты первыми привлекают внимание. Пользователю интереснее взаимодействовать с одушевленным героем, чем с бездушной абстракцией, потому что у первого есть история и характер. При этом, в отличие от настоящего человека, персонажи оставляют больше возможностей для гротескного изображения. Цвета, пластика и мимика рисованного персонажа позволяют максимально точно передать его эмоциональный посыл. Так зритель с первого взгляда поймет, злой герой или добрый, сильный или слабый, веселый или серьезный. Для продвижения товара/услуги используется персонаж, когда бренд позиционирует себя как открытый, дружелюбный и доступный.

Самая очевидная сфера, в которых персонажи всегда актуальны — детские товары. Персонажи используют бренды модной одежды, продуктов питания, техники и ПО, образования и развлечений. Практически не встречаются персонажи в сфере медицины или финансов — от таких компаний потребители ожидают серьезного подхода, и вымышленные герои могут вызывать ненужные ассоциации.

Дизайн персонажа предполагает разработку карты персонажа. *Карта персонажа* — это организованная информация о внешности персонажа, его мимике, характеристиках, одежде, атрибутике. Кarta является «документом», на который ориентируются технические художники, иллюстраторы, 3D-моделлер и др.

В состав карты персонажа включаются следующие элементы:

- полностью доработанный персонаж: отрисовывается в самой характерной позе (жизнерадостный — прыгает);
- в одежде, в разворотах*;
- без одежды, чтобы понимать его анатомию, в разворотах*.

*Минимум 4 разворота: фас, спина, профиль, 3/4, 3/4 со спины (уже не обязательно, зависит от проекта);

• **мимическая карта**: диапазон эмоций, которые может испытывать персонаж, эмоции отображают его характер (если персонаж угрюмый, то не будет вариаций улыбок, если радостный и активный, то эмоций больше). Также количество состояний мимики зависит от ситуации. Когда персонаж нужен только для размещения на главной странице сайта, можно ограничиться базовыми эмоциями. Если нужно рассказать историю, то и эмоциональных состояний нужно продумать больше.

• **персонаж в окружении**: в какой среде он будет использоваться, куда будет помещен в дальнейшем.

• **ключевые позы**: для более масштабного проекта разрабатываются позы, в которых он появляется в значимых сценах. Например, как персонаж идет или бежит, падает, сидит. Технические художники (дизайнеры), которые рисуют промежуточные позы отталкиваются от этих (ключевых), чтобы персонаж не видоизменялся (не вытягивалась голова, руки не становились толще и пр.).

- **динамические позы**: прорисовываются для лучшего понимания характера персонажа — каким бы он был в жизни. Поскольку персонаж не статичная картинка, он должен быть живой, то важна динамика изображения. Для мультика и игры это делается в обязательном порядке, поскольку больше человек подключен к отрисовке. Динамика позы создает понимание, что было секунду назад и будет через секунду.
- **асимметричный персонаж** (асимметричная прическа, протез и пр.): прорисовываются несколько вариантов, ракурсов, где асимметричность наглядно представляется.
- **цветовая карта**. Для любого проекта наряду с картой персонажа создается цветовая карта.

Карта персонажа является основой для разработки любых изображений с его участием, поскольку включает как техническое представление образа, так и эмоциональное.

2. Что делает персонаж интересным.

Интересные, запоминающиеся персонажи — это больше, чем рисунки, они представляют персонаж в качестве образа, личности с характерными деталями. Особенности персонажа делают его узнаваемыми и служат средством раскрытия образа. Обратимся к особенностям (характеристикам), которые делают дизайн персонажа запоминающимся, индивидуальным.

Что делает персонаж интересным:

1. **узнаваемая форма / узнаваемый силуэт**. Силуэт — это первое, что считывает наш мозг при взгляде на объект. Яркий и уникальный силуэт — жизненная необходимость в дизайне персонажа. Если представлено несколько персонажей в одинаковой одежде, с одинаковыми деталями, силуэт должен быть обязательно узнаваем у каждого. Силуэт персонажа — это то, что остается, когда удаляются все цвета и детали и контур фигуры персонажа заливается черным цветом. Признаком хорошего дизайна персонажа является узнаваемость персонажа исключительно по его силуэту.

- Интересная форма состоит из сочетания форм (составляющих): **сочетание малых, средних и больших форм**. Персонаж должен быть **интересным** визуальном смысле, чтобы привлечь внимание людей, его силуэт должен быть броским.

Именно контраст создает интересный силуэт, и для его достижения используется **утрирование, гротескность, преувеличение**. Возможно также применение карикатурности. Карикатурность — привносит уникальные черты, которые сразу видят зритель, и делает персонаж ярче. Глазу в этом случае есть за что зацепиться, персонаж выглядит **необычно, непохоже на видимое**. Утрированные черты также помогут зрителям определить ключевые качества персонажа. При разработке продумывается пропорциональным ли будет тело персонажа, возможно, какая-то **часть будет сильно акцентирована**. Преувеличение использует определенные характеристики, чтобы намеренно вызвать **эмоциональные и психологические реакции аудитории** на персонажа. Возможно персонаж подчёркнуто непропорционален: голова намного крупнее туловища, а ноги **такие тощие, что непонятно, как они выдерживают вес его тела**.

Гармоничный и «равномерный» персонаж в этом случае не захватывает зрительское внимание и на экране смотрится довольно **блекло**. При этом **персонажи**, представляющие **среднестатистического человека** широко представлены на стоках и находят применение для продвижения финансовых, медицинских и других услуг и товаров в веб-дизайне, дизайне мобильных приложений и пр., когда компании нужно продемонстрировать ситуацию использования продукта, деловую обстановку и пр., без **яркой эмоциональности и необычности**.

- Использование геометрических форм, которые являются средством стилизации, помогают «держать» форму, чтобы она была цельной, четкой. В этом случае сначала могут быть **нарисована геометрическая форма**, в рамках которой прорисовывается персонаж. Или же силуэт персонажа может **приобретать простую геометрическую форму**. Данный прием делает форму яркой, **легко воспринимаемой**.

2. **отличительная цветовая гамма.** Характер персонажа может быть поддержан цветом. Холодные оттенки обычно соответствуют спокойным, уравновешенным личностям, прагматикам. Тёплые цвета ассоциируются со взрывными персонажами, холериками. Яркие цвета помогают передать высокую энергию персонажа, а приглушенные — спокойствие или даже апатию. Также яркие цвета интерпретируем как счастливые и энергичные, тогда как более темные цвета хранят свою тайну. Обычно темные цвета, такие как черный, серый, фиолетовый указывают на злодеев. Светлые цвета, белый, голубой, розовый и желтый отражают невинность и чистоту. Красный, желтый и голубой тем или иным способом подчеркивают героические качества персонажа.

Если несколько персонажей в одной гамме, то распределение цвета должно быть разным, т.е. цвета по массе должны отличаться. Цвет в этом случае делает персонаж легким для восприятия.

3. **отличительные особенности, детали**, по которым он узнаваем, что его выделяет и делает не среднестатистическим. Так, у любого персонажа должны быть свои особенности. Что-то такое, чем он отличается от остальных. Это могут быть любые детали: например, он необычно одет, аксессуары, нетипичное движение или у него очень оригинальная причёска.

4. **Применение тонового контраста**, разница по светлоте. Данная характеристика добавляет живость персонажу, поскольку предполагает контраст. Дизайн должен быть построен на сочетании темного и светлого. Поэтому важно при разработке переводить картинку в оттенки серого и проверять ее на различимость деталей и степень контраста.

Итак, если персонажи разрабатываются острохарактерными, имея свой характер, силуэт, пропорции и пр., то как добиться связи между ними, в случае использования нескольких персонажей вместе. Так, обратимся теперь к приемам, которые обеспечивают стилистическую связь персонажей между собой, если в визуале их разработано несколько.

Несколько персонажей связаны между собой могут быть:

- **стилистикой:**
 - характер очертания форм у всех одинаковый. Например, угловатый, т.е. контур построен на острых углах, или подобный, т.е. построенный на сочетании похожих форм;
 - одинаков нажим и толщина линии при разном общем контуре. Например, добрый персонаж в округлых очертаниях, злой — угловатый, но при этом характер линии одинаковый.
 - одинаковая техника. Например, возможно применение текстуры в дизайне персонажа, и все персонажи будут иметь свою пластику, при этом похожи своей текстурностью.
 - характер теней, контуров, что создает впечатление общей среды и одинаковой техники.
 - одинаковая деталь/чертка, которая решена пластически одинаково. Например, детали разных персонажей: волосы, плащ, борода и пр. похожи контуром, характером линии,
- **цветом.** Например, один и тот же цвет присутствует в каждом персонаже.

Стоит отметить, что как правило, авторы совмещают несколько приемов для связи персонажей.

Итак, нет однозначного решения при разработке персонажа. Полноценный образ складывается из совокупности всех признаков (силуэт, пропорции, цвет). Комбинируя в разных пропорциях формы и цвета, ищется именно то решение, которое идеально подходит определённому персонажу.

3. Простые формы в дизайне персонажа.

При восприятии мы связываем определённые формы с определёнными эмоциями, поэтому в дизайне персонажа учитывается психологическое свойство формы.

Так, квадрат — устойчивость и стабильность, железная воля и упорство.

Треугольник — динамика (наклонные стороны) и агрессия (острые углы). Треугольник как энергичная форма поможет при создании инициативного, активного и быстрого героя. Треугольник как агрессивная форма может быть использована для разработки персонажа злодея.

Круг передает мягкость и текучесть, доброту, дружелюбие, комфорт. Круглые формы делают персонажа мягким и приятным. Круги ассоциируются с детьми, поэтому часто круглые персонажи обладают не только добрым сердцем, но и интеллектуальными способностями пятилетнего ребенка.

Итак, простые формы могут способствовать восприятию личности персонажа. Плавные линии и округлые формы помогут передать характер положительного, доброго персонажа. Более острые линии и угловатые формы – злой, активный, динамичный, быстрый.

4. Выразительные средства.

Все персонажи создаются с учётом того, как выглядит человеческое лицо – даже если речь идёт о вымышленном существе, монстре или человекоподобном животном. Дело в том, что зритель воспринимает героя как живого, если его мимика ассоциируется с человеческой. Выразительным средством дизайна персонажа является техника, стиль, которые влияют на образ, впечатление, дают понимание характера. Жирные мягкие линии могут показать, что персонаж имеет приятный нрав, а острые — персонажа с нелегкой судьбой или злодея. Подробнее о разных стилях в дизайне персонажа в теме №2. Изображение с имитацией объема применяют в полиграфии, для статичной графики и веб-баннеров в соцсетях. За счет теней, и переходов цвета, персонаж становится более реалистичным. Flat-дизайн применяют в веб-графике. Плоские векторные персонажи органично выглядят на фоне других элементов интерфейса, их удобнее анимировать, и они мало весят. Персонажи в виде простых однотонных фигур, смотрятся современно и подходят для любых маркетинговых коммуникаций. Также набирает популярность трехмерная графика. С ее помощью персонажей можно сделать более правдоподобными.

Также в качестве выразительных средств в дизайне персонажа могут быть использованы текстура, фактура как производные техники и стиля в дополнении с цветом, они создают впечатление ручного рисунка / рисунка с особой атмосферой.

Итак, во внешнем виде персонажа выразительность также достигается характером линии и пятна за счет выбранной техники, текстуры, фактуры, цвета. При этом техника отрисовки персонажа зависит прежде всего от носителей, на которых он будет использоваться.

5. Этапы создания.

У каждого иллюстратора и дизайнера свой стиль и способы работы. Поэтому единого плана создания персонажа не существует. Нет и строгих правил, которых нужно обязательно придерживаться, потому что это индивидуальный процесс. Но есть этапы, о которых нужно помнить, если хотите создать проработанного и полноценного персонажа.

Этапы создания:

1. Определяется персонаж для разработки (для чего, условия его использования, назначение).
2. Определяется целевая аудитория.
3. Прописываются якорные пункты, представляющие характеристики персонажа: возраст, черты характера, тип темперамента: флегматик, сангвиник, холерик, меланхолик, отличительные особенности (черта внешности) и пр. Характеристики могут обсуждаться с командой, записываться, вычеркиваться и в результате должны быть якорные (ключевые) слова, которые определяют индивидуальность. Биография, привычки и склонности характера персонажа находят отражение в его внешности. Чтобы персонаж получился правдоподобным, у него должна быть история. Любые детали — национальность, место жизни, профессия, возраст — помогают создать образ. Все эти особенности можно обыграть во внешнем виде персонажа.
4. Прописываются его физические особенности, которые, возможно, усилият черты характера (грозность — отсутствие глаза). Описание необходимо, чтобы в дальнейшем его прорабатывать, подбирать атрибуты.

5. Определяются/продумываются условия, в которых будет находиться персонаж. От них зависит выбор одежды, причёски и аксессуаров. Детали обстановки и одежды могут показать характерные черты персонажа и его характер. Например, неопрятная одежда показывает финансовое положение персонажа, а куча бриллиантов и блестяшек о богатстве, но отсутствие вкуса. Персонаж может как вписываться в окружающую обстановку, так и выглядеть белой вороной. Небольшой атрибут, не вписывающийся в общий антураж, может стать визитной карточкой героя.

6. Выполняются наброски:

- подбираются референсы: фотографии, необходимые для понимания конструкции, формы, для помощи в рисовании, если не помним, как это выглядит (форма персонажа, атрибуты, одежда...); картинки: подходящие по стилистике, цветовой гамме, персонажу.
- поиск, как персонаж может выглядеть (может быть только портретный набросок); применяется закон простых форм; учитываются пропорции, которые меняются с возрастом; трансформируем, меняем пропорции, соотношение элементов между собой.

Конкретное должно быть связано с абстрактным: сначала смотрим на конкретное изображение объекта, потом пытаемся стилизовать (придавать ему человеческие черты). Работа над персонажем начинается с его конструкции: сначала смотрим атлас, фотографии, какой персонаж в реальности.

При разработке образа, характера могут использоваться следующие подходы:

- черты характера персонажа напрямую транслируются в его внешний облик;
- внутренние стремления, черты характера персонажа противопоставляются его облику.

При определении логики разработки персонажа могут использоваться следующие подходы:

- от технической иллюстрации к эмоциональному портрету;
- от концепта, эмоционального портрета к технической иллюстрации.

Разработка персонажа может начаться с концепта, эмоционального портрета. Потом следовать создание технической части. Только концепта недостаточно для технической отрисовки, т.к. нет разворотов, какая одежда, что на спине и пр.

- создание наброска персонажа в фас/профиль. Выбирается наиболее интересный набросок. Если сделан набросок портрета, то продолжается работа над остальной частью персонажа (дорисовываются руки, грудная клетка, одежда, ноги, атрибуты и пр.).

Для изображения в фас устанавливаются горизонтальные направляющие, соответствующие росту, уровню глаз, носа, подбородка, шеи, грудной клетке, бедер, стоп и др.

- работа с линией; работа с деталями, деталями формы. В персонаже обостряются черты, чтобы придать выразительности.

- превращаются найденные пропорции в силуэт, проводится работа с силуэтом, который демонстрирует эмоции, характер. Слой с набросками делается прозрачным, и вся фигура покрывается цветом кожи (данный цветной слой размещается под набросок).

7. Подбирается цветовая гамма. Использование онлайн инструментов по подбору цвета. Подбор цвета сложной процесс, и стоит учитывать несколько вещей:

- Психология цвета – это знание того, как люди психологически воспринимают цвета, что помогает управлять эмоциями и взглядом зрителя.

- Тон. Важна именно разность в тоне, чтобы глазу было комфортно воспринимать изображение. Самый высокий тоновой контраст располагаем в зоне интереса.

- Насыщенность – не стоит делать все цвета одинаково насыщенными, такое изображение сложнее для восприятия и некомфортно для глаз.

- Цветовые контрасты и сочетания: теплый - холодный, комплементарный, аналоговый и другие.

- Большое/среднее/малое работает и в цвете – не стоит делать цветовые заливки в одинаковых пропорциях.

8. Ведется работа по созданию технической иллюстрации. Работа ведется сразу над персонажем в профиль и в фас (Слои являются обтравочными слоями к слою с силуэтом).

Слои располагаются от нижнего к верхнему в соответствии с уровнем расположения детали у персонажа (ниже-выше). При детализации должны быть зоны отдыха для глаз, а зоны высокой детализации лучше расположить на зонах интереса.

- Работа с цветом с учетом тонового контраста. Важно переводить время от времени в оттенки серого и проверять: контрастны ли детали, заметны ли они.

9. Создание мимических портретов (по аналогии с фигурой). Мимические портреты создаются параллельно. На мимических портретах рисуются лицо, и детали, которые его окружают. Эмоции выражаются за счет движения деталей лица. Как двигаются: брови, веки (нижнее и верхнее), нос, носогубные складки, поднимаются ноздри, меняются уголки рта и пр.

10. Создание теней. Добавление освещения.

11. Создание иллюстрации с персонажем, на которой персонаж представлен в динамической позе. Фон не нужно прорабатывать, только общие детали, не отрисовывать все подробно. Работа ведется от наброска к итоговому решению с учетом технических иллюстраций.

6. Пространство.

Необходимо создать правильную атмосферу: место где происходит действие, должно быть логичное и между ним и персонажем должна быть связь. Пространство может быть плоским и глубинным.

Плоское пространство характеризуется перекрытием форм, наличием декоративного фона, отсутствием воздушной среды (отсутствием падающих теней) и представление персонажа, деталей в виде силуэта.

Глубинное пространство — наличие перспективы и светотени (воздушная среда).

Итак, в дизайне персонажей ограничений не существует. Персонажем может стать, живой зверь или выдуманный персонаж. Это может быть какой-то предмет и даже овощ. Выбор и разработка персонажа — это целый процесс, в результате которого грамотно созданный персонаж привлекает аудиторию, увеличивает ее лояльность.

