



Проект Создание персонажей для мультипликации

Выполнила:
ученица 7 «В» класса
МБОУ СОШ №1
им. А.В. Ляпидевского
Карпенко Кира
руководитель: учитель
информатики Кутовая Елена
Ивановна

2023 год



■ **Тема:** Создание персонажей для мультипликации

■ **Цель:** создать персонажей мультфильма, наделенных персональными характерными особенностями: привлекательной внешностью, удобной для анимации мимикой и механикой, а также ярким и неординарным характером.

История создания рисунка:

- Прежде, чем начинать создавать персонажей, необходимо владеть определенными теоретическими знаниями. Для начала рассмотрим вопрос «История развития графического рисунка».
- Исследуя различные источники информации, я узнала, что создание графических рисунков— искусство молодое и в то же время древнее. Молодое, потому что оно начало развиваться как искусство сравнительно недавно, по мере совершенствования технических средств, способных создавать на экране графических или объемных персонажей.



Как Начать:

- Когда вы создаете персонажей, я рекомендую в первую очередь использовать черновой набросок. Это даст вам идеальное направление для стиля и характера вашего персонажа.



■ Пропорции

- Пропорции, один из важнейших факторов, который нужно принимать во внимание при создании персонажей. Художник должен помнить относительные пропорции частей тела, потому что на основе этого мы определяем структурные особенности наших персонажей.



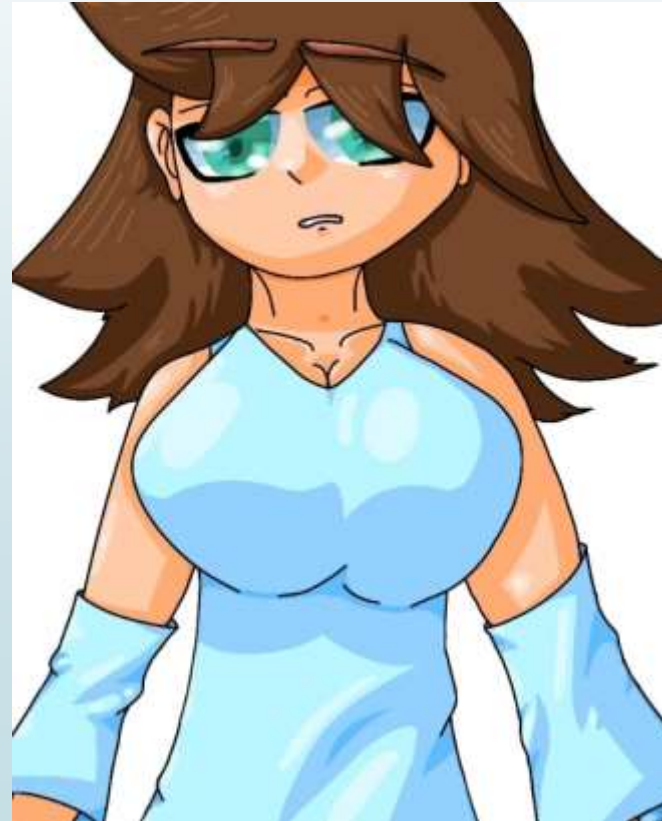
■ Тело - это груша!

- Обычной практикой среди дизайнеров является использование грушевидной формы - или аналогичных объектов - для построения формы тела, из-за распространенных ассоциаций. На самом деле, это общепринятая техника в мультипликационных студиях, так как несколько разных художников могут работать с одним персонажем, и при этом они должны выдерживать правильные пропорции.



➤ **Добавление Скелета**

- Теперь, когда мы знаем как задать форму, мы должны задать структуру скелета. Если вы рисуете какого-либо персонажа в мультяшном стиле, вам необходимо понимать основные различия в строении мышц и скелета, для разных категорий, таких как кошки, птицы и люди. Это знание является важным и ведущим для определения положения суставов героя, таких как локти и колени.

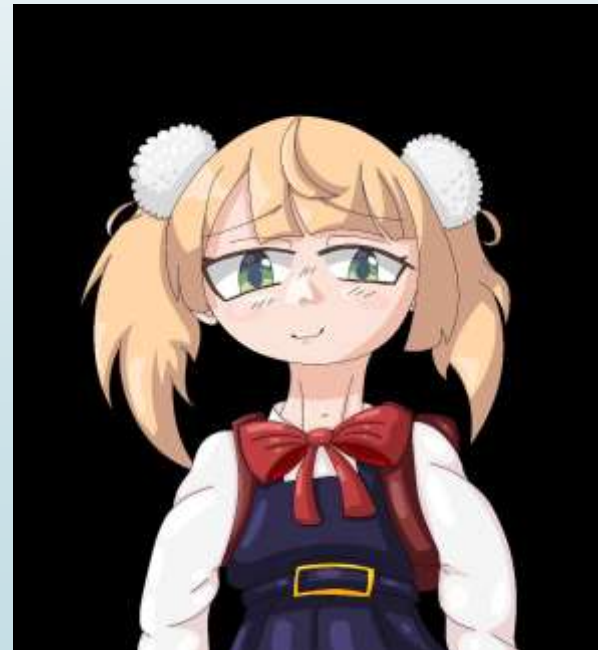


- Когда дело доходит до мультипликации, важно помнить, что мы должны рассказывать историю в каждой, создаваемой нами сцене. Это не имеет такого значения, если мы говорим о фотографиях или реалистичном изображении. По той причине, что люди удивительным образом могут скрывать свои настоящие мотивы.
- В мультипликации все иначе. Физическое состояние и поза, вашего персонажа должны хорошо "читаться" без какого-либо диалога или окружающей обстановки. Именно по этой причине, это такой увлекательный и очаровательный художественный стиль!



Заключение

- Итогом данного проекта явилось создание полноценного персонажа для мультфильма
- В данной работе найдены характерные позы персонажей, их эмоции и цветовое решение.
- Следующим этапом работы над созданием мультипликационного мультфильма будет финальная доработка остальных героев произведения, после чего можно будет приступить непосредственно к процессу создания анимации.



Спасибо за внимание!

