

КОЛІР, СИЛУЕТ ТА КОМПОЗИЦІЯ У ІЛЮСТРАЦІЇ ПЕРСОНАЖУ

Зінченко Андрій

асистент

Гулевська Марія

здобувачка вищої освіти бакалаврського рівня

Кафедра дизайну та інтер'єру

Харківський національний університет міського

господарства імені О.М. Бекетова

Харків, Україна

Сучасна індустрія розваг, що охоплює комп'ютерні ігри, анімацію та цифрову ілюстрацію, ставить перед ілюстратором складне завдання – створення персонажа, який здатний миттєво вести комунікацію з глядачем на підсвідомому рівні. Процес конструювання персонажа є багатовимірним і виходить за межі суто естетичної діяльності. Це стратегічне маніпулювання когнітивними особливостями людського сприйняття, де кожен візуальний елемент служить конкретній наративній або функціональній меті. Актуальність дослідження взаємодії кольору, силуету та композиції зумовлена необхідністю забезпечення високої "читабельності" образу в умовах надмірного інформаційного шуму та динамічного мультимедійного середовища. Дизайн персонажа починається з розуміння того, що глядач спершу сприймає загальну масу та форму, а вже потім переходить до аналізу деталей та колірних нюансів. Саме тому силует виступає первинним носієм інформації про характер, роль та наміри героя, базуючись на архетипах мови форм, де геометричні примітиви закладають психологічний фундамент образу. Однак сама по собі форма залишається статичною без належної композиційної побудови, яка керує рухом погляду глядача, створюючи ієрархію акцентів та зони візуального спокою. Взаємодія тональних значень та розподіл деталізації дозволяють перетворити хаотичний набір елементів на структуровану систему, де центр інтересу – це зазвичай обличчя або інший ключовий атрибут стає домінуючим. Колір, як фінальний рівень візуалізації, не лише додає об'єму та матеріальності, а й виступає потужним емоційним резонатором, що підсилює внутрішню історію персонажа та його зв'язок із навколишнім середовищем. Таким чином, цілісний дизайн базується на синергії цих трьох стовпів, де помилка на рівні силуету не може бути виправлена навіть найскладнішою колірною палітрою. Розуміння механізмів роботи з формою, тоном і хроматичними схемами дозволяє дизайнеру створювати не просто візуальні об'єкти, а когнітивно стійкі образи, які демонструють високий рівень адаптивності та функціональності незалежно від стилістичного контексту[3].

Процес розробки персонажа починається з розуміння того, що візуальна інформація зчитується людським мозком ієрархічно: спочатку великі маси (силует),

потім контрасти (композиція та тон) і нарешті переходить до деталей та кольору. Кожен хороший та правильний персонаж, має бути побудований на одній із базових геометричних фігур. Від фігури залежить, як глядач сприйматиме героя на інтуїтивному рівні[1]. Силует є первинним ідентифікатором – він повинен передавати суть персонажа навіть у стані повної заливки чорним кольором. Ефективний силует базується на принципах мови форм. Наприклад, використання трикутних форм у дизайні (гострі плечі, довгі тонкі кінцівки) підсвідомо сигналізує про небезпеку або швидкість, тоді як округлі форми (великий живіт, круглі очі) викликають довіру та відчуття затишку [4]. Прикладом професійної роботи з силуетом є гайдлайн (посібник) від Valve для Dota 2, де наголошується на важливості унікальності контуру персонажа при вигляді зверху (top-down view). Згідно посібнику, кожен герой повинен мати таку форму плечей та головного убору, які б не дозволили сплутати його з іншим у динамічній битві на екрані [5]. Важливо використовувати принцип перебільшення (гіперболізації) – якщо персонаж сильний, його грудна клітка має бути непропорційно великою, щоб це зчитувалося миттєво. Негативний простір (пустоти між руками та тілом) допомагає уникнути візуального злиття елементів, забезпечуючи візуальне сприйняття пози в будь-якому ракурсі.

Композиція всередині персонажа відповідає за управління увагою глядача через тональну ієрархію. Головне правило полягає у створенні точок фокусу (інтересу). Найвищий рівень деталізації та найсильніший тональний контраст (різниця між найтемнішим та найсвітлішим) завжди мають бути зосереджені у верхній частині тіла, зокрема в зоні обличчя. Якщо кожна частина персонажа – від чобіт до рукавиць – буде однаково деталізованою, око глядача не зможе знайти якір, що призведе до візуальної втоми. Джерела рекомендують дотримуватися правила розподілу деталей: 70% поверхні мають бути простими (зони відпочинку), а 30% – насиченими деталями (акценти). У цифровій ілюстрації композиція також включає роботу з тональними градієнтами. Valve пропонує використовувати схему світліше до голови, де нижня частина персонажа (ноги, тощо) затемнюється, щоб візуально притиснути його до землі, а торс і голова висвітлюються, виділяючи особистість [5]. Це дозволяє персонажу залишатися впізнаваним навіть при зміні освітлення сцени.

Колір є найпотужнішим емоційним інструментом, проте він працює лише тоді, коли підпорядкований тону та формі. Колірна палітра повинна бути обмеженою, щоб не створювати хаосу. Використання колірного кола для створення гармоній (комплементарних або аналогічних схем) дозволяє створити приємний оку образ [2]. Наприклад, персонаж-антагоніст часто має палітру з високим контрастом (чорний, червоний, білий), що підкреслює його конфліктність. Колір також використовується для ієрархії: основний колір займає найбільшу площу, вторинний доповнює його, а третинний (акцентний) використовується лише для найважливіших елементів, таких як очі, магічні артефакти або зброя. У ілюстрації колір допомагає передати матеріальність – те, як світло взаємодіє зі шкірою, металом чи тканиною, створюючи ілюзію об'єму

та живописності. Важливо враховувати насиченість: найменш насичені кольори зазвичай розташовуються на великих поверхнях одягу, тоді як пікові точки насиченості спрямовують погляд до центру інтересу. Таким чином, поєднання чіткого силуету, продуманої композиції акцентів та психологічно вивіреного кольору дозволяє створити не просто картинку, а цілісний характер, який запам'ятовується глядачеві та виконує свою роль у сюжеті картини.

Для практичної демонстрації викладених теоретичних принципів проаналізовано персонажа Ахе (Mogul Khan) з гри Dota 2, оскільки його дизайн є еталонним прикладом застосування візуальних правил Valve щодо створення впізнаваного та функціонального ігрового образу (рис. 1).



Рисунок 1. Аналіз зображення Ахе (Dota 2 Character Model)

Практичний аналіз візуальної структури персонажа Ахе (Dota 2)

Силует виступає базовим каталізатором в системі візуальної ідентифікації, тому він має слугувати відправною точкою аналізу. У персонажа Ахе силует побудований на домінуванні масивних, агресивних форм. Його контур чітко зчитується завдяки гіпертрофованим пропорціям верхньої частини тіла: широкі плечі, масивна щелепа та характерна форма великої дворучної сокири створюють унікальний та читабельний профіль. Використання трикутних мотивів у його статурі та елементах броні (наприклад, гострі наплічники) підсвідомо сигналізує глядачеві про його роль як агресивного бійця передньої лінії. Важливою особливістю є те, що навіть при погляді зверху (стандартна камера в Dota 2), його силует не зливається з іншими героями завдяки характерному нахилу корпусу та винесеному вбік лезу сокири, що забезпечує ідеальну візуальну ідентифікацію в хаосі битви. Композиційна побудова персонажа суворо дотримується принципу тональної ієрархії. Найвищий контраст зосереджений у верхній третині фігури: яскраво-червона шкіра обличчя контрастує з темним металом обладунків, що миттєво притягує погляд до голови героя – одну з головних його точок інтересу. Нижня частина персонажа (ноги та штани) має менш насичені кольори та темніший тон, що створює ефект, так званого, заземлення і запобігає відволіканню уваги від головних зон. Зони відпочинку (гладкі поверхні м'язів та тканини) демонструють вивірену ритмічну послідовність з зонами високої деталізації (шви на шкірі, зубурини на сокирі), що дозволяє оцінити масштаб персонажа, не перевантажуючи сприйняття.

Колірна палітра Ахе базується на використанні обмеженої, але інтенсивної схеми. Домінуючим є насичений червоний колір (що часто символізує лютість, кров та агресію), який займає близько 60-70% візуальної маси тіла. Вторинними кольорами виступають темно-коричневий та чорний (обладунки та волосся), що створюють необхідну базу для виділення основного тону. Акцентним є сталевий колір леза сокири, який завдяки металевому блиску та високій контрастності виділяється на фоні органічних форм тіла. Такий розподіл кольорів не лише підкріплює характер безстрашного варвара, а й гармонійно вписує його в ігрове середовище, де червоний колір чітко маркує потенційну небезпеку для ворога. У підсумку, Ахе є ілюстрацією того, як формальна мова дизайну – від первинного силуету до фінальних відблисків на зброї працює на створення єдиного, незабутнього та функціонального образу.

Підсумовуючи результати, можна стверджувати, що успіх ілюстрації персонажа залежить не від випадкового натхнення, а від чіткого розуміння та застосування трьох фундаментальних принципів: силуету, композиції та кольору. Ці елементи утворюють нерозривну ієрархічну систему, де кожен наступний рівень базується на міцному фундаменті попереднього. Реалізація концептуальної моделі об'єкта (будь то персонаж, чи інший дизайн об'єкт) здійснюється на основі чітко структурованого алгоритму та з дотриманням чіткої і суворої послідовності дій. Силует виступає як засіб первинної комунікації та ідентифікації, закладаючи психологічний підтекст через формоутворення.

Композиція впорядковує візуальну інформацію, створюючи логічний шлях для погляду глядача та виділяючи головне серед другорядного, зокрема через тональний контраст і розподіл деталей. Колір же стає фінальним емоційним акцентом, який не лише надає образу життя та матеріальності, а й закріплює персонажа в певній наративній або іншій ролі.

Досвід провідних індустріальних гігантів, таких як Valve, демонструє, що ігнорування хоча б одного з цих аспектів веде до візуальної розмитості образу та втрати його оригінальності. У сучасному дизайні персонажів важливо дотримуватися балансу між художньою складністю та візуальною ясністю. Для майбутніх дизайнерів та ілюстраторів опанування цих інструментів набуває статусу пріоритетного чинника, оскільки вони дозволяють вийти за межі простого копіювання реального світу та перейти до створення стійких візуальних образів та символів, здатних жити у пам'яті глядача на довгий час. Робота з кольором, силуетом та композицією – це шлях від хаотичного набору фарб чи пікселів до цілісної особистості, яка зчитується миттєво і сприймається як органічна частина вигаданого світу.

Список використаних джерел

1. Shevetovska, A. (2021, September 8). Як створити персонаж з нуля. Skvot. URL: <https://skvot.io/uk/blog/kak-sozdat-personazha-s-nulya>
2. Clip Studio Paint. Concept Art: Techniques for Character Illustration. URL: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/163026>
3. Gurney, J. (2022). The Art of Visual Storytelling: Color and Composition. JSTOR. URL: <https://doi.org/10.2307/j.ctv224v1fr>
4. Pulse College. Character Design: The Secrets to Creating Memorable Characters. URL: <https://www.pulsecollege.com/character-design-the-secrets-to-creating-memorable-characters/>
5. Valve Corporation. Dota 2 Workshop: Character Art Guide. Steam Support. URL: <https://help.steampowered.com/uk/faqs/view/0688-7692-4D5A-1935>